

MARIO FORNO

Credenze spirituali
presso i Shivaro (Ecuador e Perù)

Esatto de Rivista di Etnografia

1963 XVII





CREDENZE SPIRITUALI PRESSO I GHIVARO (Ecuador e Perù) (*)

PREMESSA

I dati e le notizie del presente lavoro son tratti, tra le altre fonti, anche da un più ampio studio di carattere generale, concernente tutta la cultura dei Ghivaro (1). Se si trattasse di popoli civili si potrebbe parlare di credenze religiose e questo è talvolta il termine usato anche per i primitivi, ove però sembra più corretta la dizione più lata di « *credenze spirituali* », che comprende oltre alla religione, anche la magia, in senso lato (inclusi cioè animismo, sciamanesimo, culto degli antenati etc.). E' bene però precisare trattarsi di distinzione di puro comodo e valida solo sul piano teorico, perchè nella vita pratica la commistione di questi eterogenei elementi è quanto mai profonda.

E' appena il caso di osservare che le credenze spirituali, tema del presente lavoro, sono solo una parte della vita spirituale del gruppo, anche se ne formano il fondamento: pertanto non verranno esaminati, se non di sfuggita, importanti elementi quali le arti, la letteratura orale, la musica, le danze etc. e lo studio si

(*) Il nome indigeno di questo gruppo etnico è Shuar, però è scarsamente usato mentre quello comunemente adoperato è lo spagnolo Jibaro, cioè « silvestre » abitante della selva

Molti autori italiani usano questo termine, mentre altri — in omaggio alla tendenza, sempre più diffusa, di trascrivere i termini stranieri secondo la più approssimata pronuncia italiana — chiamano questo gruppo, a seconda dei casi, con nomi assai diversi: Kivaro, Civaro, Chivaro, e finalmente Ghivaro. Quest'ultimo sembra essere il termine attualmente più diffuso, essendo usato, tra gli altri, da J. IMBELLONI e da R. BIASUTTI in « *Razze e popoli della terra* ».

(1) In questo studio, lo scrivente ha potuto consultare gli archivi missionari interessati, specie quello salesiano di Torino ed effettuare ricerche indirette condotte presso i Vicariati Apostolici della zona: ai Superiori Salesiani, a tutti i Missionari che hanno collaborato e particolarmente al prof. don Carlo Crespi (S.d.B.) del Vicariato di Mendez, direttore del Museo di Cuenca ed insigne naturalista e studioso, il mio ringraziamento più sincero e riconoscente.

limiterà quindi ad analizzare i due temi della religione e della magia, con qualche incursione nel campo delle leggende. Poche considerazioni conclusive, necessariamente brevi, saranno limitate esclusivamente al tema.

RELIGIONE

a) Generalità. Secondo taluni autori (2) le credenze spirituali di oggi si sarebbero sovrapposte ad un antico concetto di Ente Supremo, cioè di monoteismo primitivo, gradualmente attenuatosi sino a scomparire, sommerso dalla magia. Se anche questa ipotesi — abbastanza verosimile e per certi aspetti anzi probabile — fosse provata, non esaurirebbe certo il problema, perchè è la cultura di oggi (od almeno quella di ieri) e non la cultura di epoche remote, di data imprecisata ed imprecisabile, che è in discussione.

Oggi è certo invece non esservi traccia, nella cultura tradizionale, di monoteismo primitivo; il termine « *yus* », riferito da qualche missionario, per indicare l'Ente Supremo, è un evidente prodotto di acculturazione, è la chiara deformazione fonetica del « *dios* » spagnolo: la lingua ghivaro non ha vocaboli che inizino con « *d* » e terminino con « *os* ».

E' vero che le credenze animistiche e magiche hanno, come si vedrà più avanti, un'importanza di gran lunga maggiore; tuttavia affermare che la religione dei Ghivaro è « *animistica* » sarebbe troppo semplicistico, in quanto un esame accurato della spiritualità del gruppo, con speciale attenzione a talune leggende e miti, pone in evidenza anche altri aspetti che si elevano nettamente dal piano irrazionale della magia, per avvicinarsi invece a quello superiore della religione.

Le ricerche condotte in loco su questo specifico tema, possono sintetizzarsi nel più recente studio fondamentale di SIRO PELLIZZARO (3) che raccoglie con abbondanza di commenti e precisa metodologia etnologica una trentina di « *cuentos* » cioè di racconti mitici e leggendari: studio fondamentale perchè completa, con nuove

(2) HAFT G., 1951, pag. 352.

(3) PELLIZZARO S., 1961.

indagini, le ricerche precedenti. Le metà circa dei « *cuentos* » è estranea al tema religioso, mentre gli altri invece, di contenuto in parte fantastico ed in parte sapienziale, sono centrati su poche figure straordinarie, specie di « *eroi mitici* »: è su queste leggende religiose che si soffermerà l'attenzione di questo studio.

b) *Miti religiosi*. Nell'impossibilità di sintetizzare o di trascrivere tutti i « *cuentos* » di contenuto « *religioso* », mi è sembrato opportuno riassumere a grandi linee i cicli di quelli soli che trattano l'origine dei maggiori eroi mitici, facendoli però precedere dalla trascrizione integrale del « *cuento da Ivia y Etza* » (4) in libera traduzione dallo spagnolo: questo sistema è parso il più idoneo non solo per penetrare a fondo la psicologia e la spiritualità del gruppo, ma di conoscere nei loro dettagli le imprese straordinarie di Etza (sole) senza dubbio il maggiore di questi personaggi straordinari.

— *Cuento de Ivia y Etza*. Un giorno Ivia, dopo aver mangiato tutti gli uomini di un'intera famiglia di Ghivaro, prese per sé la più bella donna e tale moglie le restò molto sottomessa. Tutti i giorni procurava a suo marito molti pesci. Ivia volendo sapere come faceva a raccogliere tanti pesci, la seguì di soppiatto. Giunta al fiume la Ghivara si sedette sopra una pietra e nel medesimo momento Tzungghi fece venire ai suoi piedi tutte le classi di pesci. Vedendolo Ivia restò turbato per il suo eccessivo zelo, afferrò la donna e le lacerò il ventre. Consumata la vendetta, Ivia si allontanò. Tzungghi si avvicinò al cadavere e trovò anche due bambini (secondo alcuni due uova) che portò a casa sua per allattare. Uno lo chiamò Eza (sole) e l'altro Yanguanni (stella). Questi salì in seguito al cielo, che allora era unito da una liana alla terra e si trasformò in una stella molto luminosa. Etza che era rimasto in terra fu allattato da Tzungghi. Quando iniziò a fare i primi passi, Tzungghi lo condusse in un orto di pepe rosso. A partire da allora coltiverà e mangierà il pepe tutti i giorni. Man mano che mangiava e cresceva, spandeva molto calore dalla sua persona. Però l'orto apparteneva a Ivia che constatando lo sparire del pepe, collocò come custode un banano ed un grillotalpa con l'incarico di

(4) PELLIZZARO S., 1961, pag. 7.

prendere il ladrone. Ma tutti gli sforzi risultarono vani perchè Etza aveva il potere di addormentare tutti quanti avvicinava.

Ivia deciso a non disarmare, si avvicinò un giorno ad un cespuglio di pepe, fingendo di dormire. Quando Etza si avvicinò, lo acciuffò con facilità. Attratto dalla sua forza e dalla sua bellezza lo adottò come un figlio e gli diede anche una liana con cui Etza uccideva una grande quantità di mosche che Ivia mangiava.

Etza aveva solo pochi anni quando Ivia gli regalò un bella cerbottana, come premio della sua abilità nella caccia. Etza apprezzò molto il dono ed andò alla ricerca della materia prima idonea per fare le frecce, che costruite con steli di palma risultavano formidabili per la loro durezza e linearità. Ogni tiro di Etza era un bersaglio; per questo Ivia aveva carne in abbondanza per mangiare: però la selvaggina andava diminuendo. Non erano passati molti anni e non c'erano più animali da cacciare. Soltanto dopo una lunga ricerca Etza incontrò una tortora: stava per ucciderla, quando questa iniziò a parlare, dicendo «*Posa quell'arma e ascoltami*». Così fece Etza e l'uccello così parlò: «*Tutti i giorni Ivia suona il flauto m̄ ip onv̄a q̄ uoc madre e sua moglie dipinge i vasi con un suo occhio*». Etza udendo ciò si accese di collera con se stesso per aver servito così stupidamente l'assassino di sua madre. La tortora lo tranquillizzò dicendo: «*Metti le piume degli uccelli da voi uccisi nel cavo della cerbottana e soffia*». Etza così fece traendo le piume dai suoi ornamenti e tutti gli uccelli ritornarono in vita. Subito fece ritorno a casa con un solo colibrì, entrò senza far rumore e sorprese Ivia con il cranio di sua madre in mano: al vederlo la moglie di Ivia si spaventò e lasciò cadere l'occhio che rotolò ai piedi di Etza e iniziò a piangere. Etza dissimulando il suo sdegno, tirò il colibrì ai piedi di Ivia dicendo: «*Non hai mai uccelli*». Ivia intuito il proposito vendicativo di Etza, lo supplicò: «*Figlio mio, non vendicarti. Abbi pietà di me*».

Etza, come non udì: proseguì: «*Ho anche dei cervi, però non posso ucciderli, perchè tu li spaventi con il tuo flauto*». Ivia pensò di essersi sbagliato e cambiando tono di voce: «*Inutile — gli gridò — ti tremerà la mano e perciò sbaglierai bersaglio*». Etza allora sfidò il gigante a fare centro in un pappagallo con la lancia e in segreto ordinò alla lancia di Ivia di deviare dalla sua direzione: tre volte Ivia lanciò la lancia e tre volte fu sconfitto dalla

destrezza di Etza. Il giorno dopo Etza invitò Ivia e sua moglie nella casa del cervo. La moglie andava avanti agitando un tizzone, però con il fracasso dei suoi ornamenti spaventava gli animali. Perciò Etza invece di affrettarsi, si appostò dietro un cespuglio e quando giunse la moglie di Ivia la uccise con la lancia. Poichè Ivia si avvicinava, trasformò in cervo il cadavere meno la testa che tagliò e nascose. Messosi il cervo in spalla incontrò Ivia cui disse che sua moglie sarebbe tornata più tardi. Giunti a casa, Etza ordinò ad un palo di imitare la voce della moglie quando Ivia la chiamasse. Cucinarono il cervo e Ivia mandò una voce chiamando la consorte ed il palo rispose: « *Non posso venire, sto pelando e lavando la yuca ed il banano* ».

Ivia mangiava avidamente la sua sposa trasformata in cervo, mentre Etza, che aveva finito, andò al fiume a lavarsi e si strofinò abbondantemente con il « *sequembru* » (una radice che produce una schiuma simile al sapone) cui ordinò, quando Ivia venisse a bagnarsi, di penetrargli negli occhi ed al fiume di allontanarsi dai suoi piedi quando stesse per entrarvi. Poi andò subito a casa e di qui al monte per riprendere la testa nascostavi, mentre Ivia si dirigeva al fiume.

Ivia si avvicinava al fiume ma non riusciva a raggiungerlo, il che lo preoccupava. In capo ad alcune ore incominciò a fregarsi con il « *sequembru* » e questo gli penetrò negli occhi. Accalorato si allontanò dal fiume e a tentoni cercò la casa. Gli occhi gli bruciavano terribilmente. Entrò e percepì il rumore noto dei pendenti ornamentali del collo della moglie. Aprì gli occhi e vide Etza che cercava di estrarre da un vaso la testa della moglie. Disfatto per il dolore, gli si buttò contro gridando: « *Figlio mio, perchè ti sei vendicato?* » Etza gli scagliò contro la lancia senza riuscire ad ucciderlo. Allora ordinò alla casa di trasformarsi in una piantagione, che immediatamente comparve con dentro una pianta di tabacco in cui era stato trasformato Ivia. Quando la pianta di tabacco fiorì, un colibrì cercò di succhiarne il nettare dei fiori, però dovette guardarsi per non essere acciuffato da essi. Un fiore gli disse: « *Va a chiamare mio nipote Mashu, perchè mi liberi da questa prigione* ». Mashu accorse alla chiamata. Ivia appena fu libero andò alla ricerca di Etza e lo trovò che costruiva una casa. Gli disse: « *Dammi il tuo waj* (una specie di coltello litico, a punta). Come lo ebbe in mano lo

conficcò nel petto di Etza e lo seppellì in uno dei buchi profondi preparati per i pali della casa. Però Etza si trasformò in etza (un uccello) e rimproverò a Ivia il suo modo di fare. Ivia tentò di giustificarsi dicendo: « *Perdonami, è stato solo uno scherzo* ». Etza intanto in segno di amicizia, gli consegnò una cerbottana per la caccia. Segretamente ordinò agli uccelli che quando Ivia facesse scoccare le frecce, cadessero in gran quantità ai suoi piedi, fingendosi morti, per cui Ivia ad un certo punto si trovò una gran quantità di selvaggina. Pieno di gioia si mise sopra questa montagna di uccelli per iniziare a mangiarli. Ma gli uccelli si animarono e volando trasportarono per lo spazio Ivia. Questi aveva paura, gli uccelli gli dissero: « *Non temere. Guarda in lontananza: vedi quella donna gigantesca? Là ti portiamo perchè tu la sposi* ».

Ivia si compiacque di quel destino e si rallegrò, ma avvicinandosi si rese conto che quella donna altro non era che un masso. Dissilluso si mise a piangere. Intanto gli uccelli collocarono nella sua mano sinistra una pianta di camote e lo sommersero in un fondale del Rio Santiago. Qui Ivia coglieva con la mano destra tutti i pesci, sino a non lasciare più nulla per i Ghivaro. Gli uccelli, per ordine di Etza trasferirono la pianta nella mano destra di Ivia che con la sinistra poteva cogliere ben pochi pesci. Angustiato di tale situazione, Ivia si lagna sovente con prolungati lamenti. Finalmente i Ghivaro si videro liberati da tanto terribile flagello. Ora possono passeggiare per il monte, in tutta la sua estensione, senza temere di finire inghiottiti da Ivia.

Ancora oggi i Ghivaro credono che il brontolio del tuono ed i rumori sotterranei percepibili ad orecchio siano il gemito di Ivia.

— *Il mito di Etza (sole)* — Come già si è visto nella leggenda precedente, Etza era un Ghivaro nato in circostanze eccezionali, allattato da Tzungghi, altro essere mitologico di cui si dirà in seguito, e pertanto munito di poteri soprannaturali tali da consentirgli di vincere Ivia, il feroce gigante antropofago terrore degli abitanti del luogo e di diventare in breve tempo il capo riconosciuto da tutti.

Queste qualità superiori si manifestavano tra l'altro nella facoltà di spandere un calore eccezionale, alimentandosi di pepe rosso, nonchè in una scienza superiore, che gli aveva consentito di inse-

gnare ai suoi sudditi il modo di costruire le cerbottane e le frecce, nonchè di cacciare con questi mezzi conseguendo risultati infallibili.

Anche le norme di morale familiare e sociale provenivano tutte da Etza che esigeva dai sudditi una obbedienza assoluta: per metterla alla prova aveva proibito a tutti, sotto pena di gravi castighi, di mangiare i frutti saporiti di uno speciale albero detto Numbi una pianta di alto fusto della famiglia dei platani, ma spinosa.

Un Ghivaro di nome Cujangiam (volpe) che viveva nella casa di Etza — anzi secondo alcuni era suo cognato — mentre si recava alla caccia, vide un albero di numbi stracarico di bei frutti e si appostò alla sua ombra con la speranza di colpire le scimmie, ghiotte di questo alimento. Le scimmie si fecerò però attendere ed allora il cacciatore annoiato ed affamato cominciò a scuotere la pianta e mangiò a sazietà dei frutti. In quel punto arrivarono le scimmie e Cujangiam puntò la cerbottana ed iniziò a scagliare le frecce, ma con sua grande meraviglia vide di non aver colpito un solo bersaglio: le frecce avevano perso ogni efficacia. Triste, pensieroso, contrariato, tornò a casa e dovette presentarsi ad Etza per dare conto, assieme con gli altri compagni cacciatori, dei risultati della caccia: tentò prima di nascondersi, poi cercò qualche pretesto, ma Etza sospettando l'accaduto ed insoddisfatto delle ambigue risposte costrinse Cujangiam a bere un infuso di acqua e tabacco; attraverso il conseguente vomito potè avere la prova della disubbidienza. Disgustato ed adirato Etza maledisse non solo Cujangiam, ma tutti i Ghivaro e per punizione li privò dei privilegi sinora avuti con la caccia. Quindi salì al cielo, allora collegato alla terra da una speciale liana, che venne successivamente tirata su dallo stesso Etza.

In questo modo la terra restò per sempre separata dal cielo, ove Etza fratello della luna e delle stelle, affermò per sempre il suo dominio sulle medesime o meglio sui medesimi, perchè tutti sono di sesso maschile. Anzi Etza e Nandu (luna) desiderosi di vivere sempre insieme avevano sposato la stessa donna, Ahoju, caso unico di poliandria fra i Ghivaro. I due mariti, per ragioni di gelosia, litigarono, vennero alle mani, ed entrambi furono feriti: il sole perse un occhio, ma l'altro in compenso diventò più abbagliante che mai; la luna invece perse un occhio ed ebbe ferito l'altro. Questo è il mo-

tivo per cui la sua luce è pallida, variabile, intermittente: il dolore della ferita fa aprire e chiudere l'occhio ferito.

Questa è anche la spiegazione mitica della differenza di luce dei due astri.

— *Il mito di Tzungi (acqua)* — Tzungi era un personaggio leggendario di sesso femminile, dotato di potenza e bellezza eccezionali: la sua importanza si ricollega non solo al già citato episodio del ciclo di Eiza, ma soprattutto alla leggenda del diluvio, che viene così narrato. Un cacciatore ghivaro, non altrimenti nominato, vide un giorno apparire delle acque questa stupenda figura femminile ed attratto dalla sua bellezza ne provò desiderio e le propose di prenderla come seconda moglie. Tzungi acconsentì, ma a condizione di trascorrere qualche giorno insieme sott'acqua, nella casa di lei, ricchissima di pesci.

Così fecero ed uscirono dall'acqua per recarsi alla casa del Ghivaro, ma Tzungi, temendo le ire della prima moglie, si trasformò in serpente, si nascose nella cesta impermeabile dell'uomo, per riprendere soltanto di notte le sue forme femminili e poter essere avvicinata dall'uomo. La moglie però si era accorta della presenza notturna di una seconda donna e — malgrado il tassativo divieto ricevuto — vinta dalla curiosità ed approfittando di un'assenza temporanea del marito, aprì la cesta e subito dopo gettò nel fuoco l'inatteso serpente.

Questi immediatamente si trasformò in acqua, spense subito il fuoco ed invase a poco a poco prima la casa, poi la valle, poi le cime, sempre crescendo, gonfiando fiumi e torrenti e sommergendo ogni cosa, mentre i cocodrilli, per ordine di Tzungi, divoravano gli uomini annegati. Il Ghivaro dalla sua zona di caccia, vedendo le acque crescere, senza che piovesse, fu l'unico a rendersi conto di quanto era accaduto. Volò di corsa sulla cima del monte più alto e si arrampicò con la figlia sopra una palma altissima, attendendo in questa posizione, non troppo comoda ma sicura, la fine della inondazione.

Questa coppia, dopo la distruzione totale del restante genere umano, iniziò una nuova generazione e segnò l'inizio di un'era di completa pace con Tzungi, cui spetta l'incontrastato dominio delle acque.

— *Il mito di Nungui* (terra) — Un tempo i Ghivaro erano del tutto ignari di agricoltura e vivevano soltanto di caccia, pesca e raccolta. Un giorno una donna di nome Mangu recatasi a bagnarsi in un fiume, vide passare sopra l'acqua cortecce di yuca e di banano. Per curiosità risalì la corrente per individuare la fonte di questi strani alimenti: scorse allora una donna sconosciuta, dalle sembianze strane, diverse dal normale e provvista di cibi sinora mai visti prima.

A richiesta rifiutò di donarli, ma regalò in cambio una bella bambina che giocava vicino alla sponda del fiume, di nome Nungui, dotata di poteri fuori del comune ed in condizione di appagare ogni desiderio. Appena giunte a casa Mangu chiese a Nungui di poter assaggiare i cibi visti prima e questi all'istante apparvero in quantità ingenti: poi Nungui insegnò a seminare, coltivare e raccogliere la yuca, ad allevare il bestiame ed addestrò le donne all'uso della ceramica, nonchè ad altre occupazioni femminili molto utili.

Quando Mangu era nell'orto, Nungui restava in casa con i bambini, soddisfacendo ad ogni desiderio: un giorno però questi chiesero di vedere un «*ivianch*», ma poi si spaventarono perchè era molto brutto e gettarono per dispetto cenere negli occhi di Nungui.

Nungui allora sdegnata scappò via nell'orto, si infilò dentro una canna di bambù e di nodo in nodo discese sotto terra, dove si trova tuttora e domina incontrastata allo sviluppo di tutto il regno vegetale.

c) *Gli eroi mitici come esseri superiori.* Resterebbero da esaminare anche altri personaggi di rango inferiore, ma tuttavia è chiaro che tre figure mitologiche fanno nettamente spicco sulle altre e sono Etza, Tzunghi, Nungui. In origine tutte e tre sono esseri umani, Ghivaro, ma subito si differenziano dai comuni mortali per uno speciale requisito: non solo la loro anima è immortale, come quella di tutti, ma lo è anche il loro corpo. Infatti questi personaggi non sono mai morti, vivono tuttora e vivranno in eterno, sia pure trasformati nel Sole, nelle Acque, nella Terra, e questa immortalità non è che la sintesi, la corona di tutta una serie di poteri straordinari.

Straordinaria in primo luogo è la nascita di Etza, straordinaria ed importantissima la sua vittoria sul gigante Ivia, ma soprattutto straordinaria è la sua posizione di capo supremo e riconosciuto di

tutti i Ghivaro: non si dimentichi infatti che nella realtà concreta della vita non esiste questa figura, dal momento che l'organizzazione sociale non supera l'ambito familiare.

Questi poteri eccezionali di Etza si manifestano in mille modi, uno più stupefacente dell'altro, ma su tutti uno merita di essere ricordato: l'infallibilità nella caccia, conferita come premio dell'ubbidienza e quasi come contropartita della perdita della completa libertà.

Questa supremazia di Etza non si manifesta soltanto attraverso opere eccezionali, tali da colpire la fantasia, ma ha anche un contenuto sociale, di importanza fondamentale: Etza infatti è la fonte di molti elementi culturali, tra i quali il modo di fabbricare le cerbottane, di cacciare, di costruire le case, nonché molte regole di morale familiare (5). Ugualmente eccezionali sono i poteri di Tzungghi (6) cui risalgono gli insegnamenti per la pesca e di Nungui, che ha addestrato le donne Ghivaro all'agricoltura, alla ceramica e ad altri lavori femminili (7). Una caratteristica comune a tutti gli altri spiriti, come si vedrà in seguito, e che invece è assente in tutti e tre i personaggi sopranominati, è la malvagità: al contrario il potere di Etza, Tzungghi e Nungui è sempre diretto a fare del bene, anzi a fare il bene della comunità. Non possono infatti essere considerate malvagità le punizioni inflitte da Etza (perdita dell'infalibilità venatoria), da Nungui (necessità di coltivare, anziché raccogliere senza fatica) e soprattutto da Tzungghi (diluvio), perchè si tratta di evidenti castighi a gravi mancanze, e colpiscono — si noti bene — non la sola persona dell'errante, ma tutta la comunità. Costituiscono in altre parole l'esercizio di un potere giurisdizionale proprio di chi ha autorità e nulla hanno a che vedere con le vendette o le malvagità individuali degli spiriti.

Benchè questi tre personaggi non siano immuni da vizi e da difetti, ed abbiano per certi aspetti caratteristiche perfettamente umane, per la loro immortalità, per i poteri eccezionali, per l'autorità indiscussa di cui godono, incluso il potere giudiziario, ed infine per essere la fonte della cultura, possono essere considerati come

(5) PELLIZZARO S., 1961 pagg. 3, 9 e 16.

(6) PELLIZZARO S., 1961 pag. 4.

(7) PELLIZZARO S., 1961 pagg. 1 e 2.

« esseri « superiori » e per certi aspetti come vere e proprie divinità, ciascuno nel campo di propria specifica competenza.

Non sembra quindi improprio parlare di Etza come dio del sole e del cielo, protettore della caccia; di Tzungghi dea delle acque protettrice della pesca e di Nungui dea della terra, protettrice delle coltivazioni e dei lavori femminili.

d) Il culto. Sconosciuto è il sacrificio: qualche cosa di simile si ha solo nelle offerte di cibi e bevande sulle tombe dei morti, ma questi atti nulla hanno a che vedere con le divinità e sono invece in stretto rapporto con le credenze animistiche e magiche.

Il culto tributato alle divinità è in apparenza molto limitato: occorre dire in apparenza perchè non si può escludere esistano forme di invocazioni personali, interiori, mentali, da parte dei singoli in particolari circostanze o difficoltà individuali; si tratterebbe senza dubbio di una forma di culto interiore che però sfugge e sfuggirà sempre a qualsiasi indagine.

Il culto esteriore consiste invece in poche invocazioni sotto forma di canti, spesso uniti a danze, di cui segue qualche esemplificazione.

— In onore di Etza — Prima di partire per la caccia il Ghivaro invoca sempre Etza con il seguente canto (8):

*« Sono figlio di Etza
la mia cerbottana sempre colpì
perchè sono figlio di Etza.
Cerbottana svegliati, vengano le scimmie,
faretra taci, perchè altrimenti
ci spaventi le scimmie.
Sono figlio di Etza,
la mia cerbottana sempre colpirà ».*

— In onore di Tzungghi. — Prima di partire per la pesca il Ghivaro invoca sempre Tzungghi, con il seguente canto (9):

*« Sono figlio di Tzungghi
sempre ho pescato;
porto le radici velenose,*

(8) Relazione P. J. Chinassi, archivio riservato salesiano.

(9) Relazione P. J. Chinassi, archivio riservato salesiano.

*nuoto come un pesce,
mai ho pescato invano.
Sono figlio di Tzungui,
per questo faccio sempre buona pesca».*

— In onore di Nungui. — Prima di piantare la yuca, le donne disposte in cerchio attorno alle pianticelle, così cantano (10):

*« Siamo figlie di Nungui
ed ora semineremo.
Aiutaci tu, Nungui,
vieni ad aiutarci.
Non sei tu nostra madre?
Noi non siamo le tue figlie?
Chi altri dobbiamo invocare?
Noi vediamo solo monti e valli,
solo tu puoi aiutare noi
che stiamo per piantare ».*

Al termine del lavoro, prima di lasciare il campo, le donne ancora così cantano (11):

*« Zappando la terra con il bastone
abbiamo terminato di lavorare.
Abbiamo rivoltato la terra,
per svegliarti, Nungui.
Così abbiamo fatto, così abbiamo fatto,
noi siamo figlie di Nungui, noi.
Così abbiamo fatto ».*

Queste e poche altre sono le invocazioni in onore delle divinità ed è difficile, molto difficile, definire con esattezza la loro natura.

Certo si è che queste espressioni semplici ed ingenue, hanno un certo contenuto poetico e sono prive invece di quei sentimenti di paura ed angoscia proprie, come si vedrà, delle pratiche di magia.

Al contrario questi canti sono improntati a trasparenti senti-

(10) KARSTEN R., 1933, pag. 128.

(11) KARSTEN R., 1933, pag. 136.

menti di fiducia e gratitudine, soprattutto a invocazioni alla paternità o maternità degli dei e delle dee: in altri termini, hanno molte caratteristiche della vera e propria preghiera.

Il contrasto fra la semplicità ed il candore di questi canti e la cupa tenebrosità dei riti magici (specie delle danze belliche) non potrebbe essere più evidente.

e) Caratteri della religione. La credenza in esseri superiori e la presenza di un culto sia pure molto limitato, non pone dubbi sull'esistenza di una vaga forma di religione che apparentemente potrebbe dirsi politeistica, ma che però non deve essere confusa con il politeismo classico, almeno nella forma tipica di un pantheon di divinità fondato su una vera e propria gerarchia di valori: tale non può considerarsi la preminenza, sulle altre, della triade menzionata ed il rilievo che in essa assume Etza.

Questa religione pertanto ha una base, almeno in apparenza, chiaramente mitologica: si deve dire « *in apparenza* » perchè un esame più approfondito delle leggende fondamentali, rivela alcuni aspetti che potrebbero forse far pensare a provenienze più remote e più complesse.

La leggenda di Tzunghi, dea delle acque, ha punti sorprendenti di contatto con il racconto biblico del diluvio universale: si noti che il carattere originario di questo mito sembra essere sicuro, in quanto tutti i particolari, senza dubbio fantastici, collimano alla perfezione con la psicologia e la cultura dei Ghivaro.

Ancora più sorprendenti sono le assonanze bibliche contenute nella leggenda di Etza: l'albero di numbi, un vero albero del bene e del male, la prova, la disobbedienza, il castigo (perdita dell'infallibilità venatoria, separazione del cielo e della terra).

L'autenticità di questa leggenda potrebbe essere messa in discussione ed è impossibile avere una prova certa della sua originalità ma alcuni elementi fanno seriamente riflettere.

— Questo mito si ritrova, a quanto pare, anche presso gruppi molto isolati e privi di influenze cristiane recenti; influssi remoti forse? E' possibile, ma non certo molto probabile.

— I frutti del numbi sono ovunque tabù, non vengono mai mangiati, benchè saporitissimi: sembrerebbe strano che una leggenda di origine cristiana crei un tabù così ferreo e generale.

— Tutti i particolari di questa leggenda (caccia, frecce, acqua di tabacco, astuzia, vomito, etc.) sono perfettamente centrati nel quadro della psicologia e cultura ghivaro, nulla hanno di cristiano mentre i racconti di ispirazione cristiana sono facilmente distinguibili, sia sotto l'aspetto filologico, che sotto quello culturale e psicologico (12).

Pur con le dovute riserve che questa materia così incerta comporta, si dovrebbe pertanto affermare che anche questa leggenda è autentica, e giungere alle stesse conclusioni già esposte per il mito di Tzunghi. Accettando questa premessa, la religione ghivaro non sarebbe pertanto di origine puramente mitologica, cioè prevalentemente fantastica, ma affonderebbe le sue radici in qualche cosa di molto più profondo, che potrebbe anche essere l'antico monoteismo primitivo, di cui alla già citata ipotesi, un monoteismo che presenterebbe alcune affinità con la religione ebraica, cosa non infrequente fra le credenze dei primitivi: qui siamo però nel campo delle ipotesi, concernenti il passato, e conviene fare ritorno alla realtà presente che resta quella che è, pur con tutte le sue lacune e le sue incertezze.

MAGIA

a) Generalità. Il termine magia ha qui un significato molto lato e pertanto la trattazione delle manifestazioni magiche propriamente dette, è preceduta dell'esame delle credenze animistiche e del culto degli antenati; la magia poi viene distinta in magia generica (o di ogni giorno), magia specifica (esercitata dagli stregoni) e magia collettiva (propria delle feste e cerimonie rituali), tutte distinzioni valide sul piano teorico e necessarie per la chiarezza dell'esposizione, ma inesistenti nella vita pratica.

(12) In una relazione anonima (trasmessa a Torino da mons. Domenico Comin, Vicario Apostolico di Mendez) agli atti dell'archivio riservato salesiano, è riportato un racconto ghivaro, sicuramente inquinato di influssi cristiani, quello di Noah (evidente deformazione di Noè). Noah era un uomo influente, con un figlio cattivo di nome Ham ed altri buoni. Ham venne maledetto ed espulso e da questi discendono i Ghivaro, privati per tale ragione di tutti i ritrovati tecnici di cui godono i bianchi, i cristiani, che discendono invece dai figli buoni.

L'ibridismo di questa leggenda è evidente perché nessun Ghivaro, autenticamente primitivo, ammetterebbe di essere inferiore ai bianchi; questo sentimento, così come i concetti di «buono» e «cattivo» sono tipicamente europei. La leggenda si direbbe propria di una fase di acculturazione.

Sempre per la chiarezza è bene premettere qualche breve nozione di terminologia. Dopo la morte dei corpi, le anime immortali possono reincarnarsi nei vari regni della natura ed il loro potere, sempre malefico, è diverso di intensità: « *ivianch* » (demoni) sono gli spiriti molto potenti, « *wacan* » (spirito) sono quelli di importanza minore, « *arutama* » invece sono le anime dei parenti vendicati secondo le regole e pertanto le uniche ad essere amiche.

b) *Credenze animistiche.* L'animismo riguarda tutti i regni della natura nel senso che dopo la morte le anime, così come possono vagare senza posa, possono anche reincarnarsi in animali, vegetali, minerali, astri, località particolari, fenomeni atmosferici e persino opere dell'uomo. L'incarnazione in animali è in rapporto all'importanza ed al ruolo avuto in vita dal defunto: così le anime delle donne e dei bambini si incarnano solo in uccelli di scarsa importanza, quelle dei giovani in altri animali innocui. I guerrieri diventano spesso *ivianch* e possono incarnarsi in giaguari, tigri, serpenti, orsi ed in generale animali feroci o pericolosi, che agiscono nel profondo della foresta, circondati da un alone di mistero, soprattutto di notte: sempre *ivianch* e particolarmente temuti sono le anime degli *stregoni*, la cui incarnazione tipica è il giaguaro.

Secondo i *Chiarapas* e gli *Huambizas* le donne ed i bambini assaliti dalle fiere verrebbero trasportati sul vulcano *Sangay* (mt 5320 sopra *Macas*) ove avrebbe sede il regno tenebroso degli spiriti malefici e qui torturati a morte.

L'anima delle piante è per lo più femminile o comunque in generale non ha una grande influenza malefica, ma spesso i grandi alberi secolari della foresta, che abbattuti da un temporale possono uccidere, sono *ivianch*. Comunque ogni pianta, comprese quelle coltivate, ha il suo *wacan* e questa concezione si ripercuote in modo sensibile sull'agricoltura, nel senso che concetti razionali quali malattie delle piante, cattive annate, scadenti qualità delle sementi, parassiti del terreno, ecc. sono del tutto sconosciuti: tutto dipende esclusivamente dal *wacan* delle piante e numerose sono le danze, i riti, le formule, gli scongiuri, atti a propiziarsi questi geni.

E' appena il caso di notare che l'animismo animale e vegetale non va confuso con il totemismo: tra i *Chivaro* non vi è traccia di credenze totemiche.

Quando all'animismo minerale, questo termine va inteso in senso molto lato; hanno un'anima gli astri, le pietre, le località, almeno le maggiori, e così via: in una parola, tutto.

Trascurando il sole, di cui è già detto a proposito della religione, le stelle, la luna, le meteore sono dotate di anima, però di regola wacan non ivianch; in particolare esistono importanti influssi diretti fra la procreazione, le mestruazioni, i raccolti e le fasi lunari, il che è tipico delle culture matriarcali o dei bassi agricoltori.

Tra l'anima delle pietre, particolare interesse hanno le lave o « *pietre di luce* » proiettate dai vulcani: infatti i fenomeni naturali violenti, come temporali, fulmini, tuoni, arcobaleno, terremoti, eruzioni vulcaniche, ed in genere tutto quello che colpisce la fantasia, è dotato di anima, anzi di un potente ivianch. Alcuni fenomeni atmosferici poi, come tuoni e lampi, si ritengono prodotti da più anime di guerrieri vaganti per gli spazi, i terremoti da ivianch nascosti negli abissi e via dicendo. Anche il fuoco ha la sua anima, femminile, e per questo sono le donne ad occuparsene.

Località geografiche speciali, come cime di monti e di colline, ghiacciai, burroni, vallate, laghi, sorgenti, corsi d'acqua, cascate, gole, ecc. hanno tutti i loro ivianch, in molti casi potentissimi; cioè anime di stregoni che non desiderano essere disturbati e spesso, quando lo sono, intervengono provocando sciagure e disgrazie.

L'animismo è talmente diffuso da estendere il suo dominio sino ad attribuire, se non proprio un'anima, per lo meno una proiezione spirituale dell'anima del costruttore, agli stessi manufatti; così ceramiche, armi, capanne, strumenti musicali, abiti, ecc. hanno legami spirituali con l'artefice, legami molto importanti per attribuire il sesso di chi deve compiere un determinato lavoro.

c) *Evocazione degli antenati*. Questo tema è strettamente collegato alla concezione animistica e costituisce, in senso lato, una forma di magia: tuttavia per la sua importanza è bene trattarlo separatamente. Già si è visto che gli spiriti degli antenati, quando siano stati debitamente vendicati — ed in certa misura anche quelli dei nemici uccisi con prelievo della testa trasformata in « *tzantza* » — sono gli unici veramente amici, sono i numi protettori dei Ghivaro e sono detti « *arutama* », letteralmente fantasmi,

così definiti (13): « *almas de los antepasados con las cuales van a conversar en el sonnadero pora recibil ordenes de guerra y valor* ».

Questi sogni non sono naturalmente il frutto di sonno naturale, ma vengono provocati dai narcotici bevuti prima dei riti di iniziazione maschile, o al momento di partire per guerre e vendette, nelle apposite capannucce costruite in piena foresta.

Per effetto di queste droghe ed anche del rituale che ad esse si accompagna, gli arutama *diventano* visibili, conversano, danno consigli, indicano i responsabili di morti e disgrazie, fanno previsioni sui risultati di una guerra.

Alla domanda dell'esploratore Cotlow, su quali fossero le qualità più importanti per un guerriero, Utitiaja testualmente risponde: (14) « Mio padre era forte ed intelligente — disse — e mi ha trasmesso molta della sua forza e del suo cervello. Mi ha addestrato bene. Ma la ragione principale è che prima di partire per la guerra, bevo sempre della « *nateema* » o della « *maikoa* » e che nel sogno vengo a sapere dai miei antenati se avrò successo o no.

Se essi rispondono di no, rimando la spedizione. Se dicono di sì, parto tranquillo, con la certezza assoluta di vincere ».

Accade qualche volta che il soggetto non sogni, ed è un segno infallibile di cattivo auspicio; altre volte è chiara soltanto la voce, mentre lo spirito assume un aspetto piuttosto nebuloso: normalmente però lo spirito compare in modo molto chiaro e dà responsi e consigli di assoluta precisione.

Che questi sogni siano autentici, cioè non siano frutto di menzogne individuali o collettive, è cosa sicuramente provata. La spiegazione, oltrechè nell'azione allucinante delle droghe, sta nel potere di autosuggestione esercitato su una fantasia che ad una buona dose di eccitazione normale unisce un particolare stato emotivo causato dalle danze, dalle feste, dalle libagioni sempre molto abbondanti.

d) *M a g i a g e n e r i c a*. La maggior parte delle pratiche, delle attività rivolte ad influenzare il mondo extra-sensibile, non ha uno svolgimento rituale a sè stante, ma è frammista alla vita di ogni giorno: perchè, a ben guardare, tutti gli atti più comuni, più abituali hanno sempre anche un significato magico, anzi questo è per lo più

(13) CHINASSI J., 1938, pag. 74.

(14) COTLOW L., 1957, pag. 291.

prevalente. Ad esempio i bagni quotidiani, la pulizia ai capelli, ecc. hanno scopi evidentemente igienici e qualunque sia il fine per cui vengono fatti raggiungono certamente questo scopo, ma il Ghivaro non si propone altro che fini magici, in quanto le frequenti abluzioni e la cura dei suoi capelli, divisi in trece rituali, gli danno un potere eccezionale e lo preservano dal malocchio.

Così la doppia entrata della capanna, maschile e femminile, può avere finalità pratiche di decenza e di ordine, ma nella concezione ghivaro ciò deve avvenire solo perchè le due porte hanno un wacan di sesso diverso. Ed il discorso potrebbe continuare passando in esame tutta la cultura del gruppo, tanto è difficile, anzi impossibile, distinguere le finalità pratiche da quelle magiche: nella realtà concreta della vita esse sono tutt'uno.

Le pratiche magiche sono talora di magia imitativa, talaltra di magia simpatica e senza pretendere di esaurire una casistica di mole eccessiva, è bene riferire qualche episodio dai contorni particolarmente netti.

Tra gli esempi di magia imitativa, tipica è l'usanza delle donne Muratos ed Achuales di sostituirsi agli uomini partiti per una spedizione di guerra e dare inizio ad una serie di danze atte a rendere propizio l'esito dell'impresa. Lo stesso dicasi di tutta l'arte pittorica e della bastonatura dei cadaveri di tigri, giaguari, serpenti boa, ed altre incarnazioni di ivianch. Tipico esempio di magia simpatica (a prescindere dalla covata e dalle stesse tzantzas) è l'uso di astenersi durante il periodo di allevamento dei cani da caccia da quei cibi che sarebbero dannosi per l'animale, nonchè quello di bagnarsi in ogni nuovo ruscello incontrato durante il viaggio, ondè propiziarsi lo spirito delle acque.

Altro caso tipico di magia simpatica è il sistema di rimediare ai danni provocati da parassiti del terreno. Se ad esempio in un campo di yuca c'è un'infestazione di formiche o di maggiolini, le donne estraggono un tubero, lo accartocciano con foglie di tabacco masticate e lo fanno affumicare dal fuoco, bruciando così tutti gli insetti. Esse pensano che il rimedio operato su un esemplare automaticamente si estenda a tutta la piantagione.

Qualunque sia il tipo di magia, notevole è sempre l'importanza delle formule — variabili a seconda dei casi — che spesso si accompagnano alle pratiche cioè, come si è visto, alla vita di ogni giorno.

Così ad esempio prima di indossare abiti nuovi — che proteggono dagli strali degli stregoni nemici — vengono pronunciate frasi propiziatorie. Di particolare interesse sono le numerose formule ed i riti che accompagnano le operazioni agricole, dalle semine ai raccolti, prima e dopo il lavoro. È interessante al riguardo riportare in libera traduzione (15) la formula degli scongiuri operati dalle donne danzanti intorno a tre frutti di banana guastati dai topi:

«*Non devi molestare, non devi molestare,
o piccolo topo le mie patate, le mie banane.
i miei campi di yuca,
i miei campi di banane,
i miei campi di patate.
Di notte non devi mangiare i raccolti
non devi, di notte*».

Un particolare tipo di magia, che pur appartenendo alla vita comune ha sempre le caratteristiche di un fatto straordinario, è la interpretazione dei sogni, la così detta «*oniromanzia*», riferita ben inteso ai sogni normali, non dovuti all'influenza di narcotici o droghe. I sogni possono essere di varie specie. Possono riguardare cose di vita comune ed allora interviene un'arte speciale di interpretazione: ad esempio sognare pesci significa il dovere di organizzare subito una partita di pesca, sognare una nuova casa significa il dovere di abbandonare subito la vecchia per costruirne una nuova e via dicendo.

I sogni possono riguardare i morti e qui si ripete, sia pure in tono minore, quanto già detto circa gli arutama; possono infine concernere — caso raro in verità — gli stessi nemici, gli ivianch, ed allora i sogni assumono un'importanza straordinaria perchè coincidono con la stessa realtà. Anzi sono molto di più, in quanto gli stessi nemici sono «*costretti*» a dire la verità, «*non possono*» mentire nei sogni e diventano così loro malgrado consiglieri ed amici.

e) *Magia specifica (Sciamanesimo)*. Se la magia generica individuale od anche familiare occupa un posto notevole, ancora più importante è naturalmente il ruolo della magia specifica, intendendosi per tale quella esercitata dagli stregoni (uhishin), cui soli

(15) KARSTEN R., 1938, pag. 136.

spetta il compito professionale di influenzare il soprannaturale in tutta una serie di circostanze speciali.

Prima di esaminare le funzioni dello stregone, è bene studiarne l'origine, vedere cioè come si crea uno stregone. Uhishin non si nasce e nemmeno si eredita la carica dal padre, ma si diventa tali per libera elezione e per investitura di un altro stregone, dopo un periodo di pratica, di iniziazione, che può andare da un minimo di 6/8 mesi ad un massimo di 2/3 anni. Durante questo tempo, l'aspirante deve mettersi agli ordini di uno stregone maestro, vivere con lui, astenersi completamente dai rapporti sessuali e da certi cibi, abituarsi all'uso delle droghe ed imparare tutta una serie di riti, formule, scongiuri e di arti proprie del mestiere.

L'investitura non è unica, ma vi sono differenti gradi che vengono conferiti man mano che l'allievo acquista abilità e competenza, sino a che l'apprendista stregone cessa di essere tale e diventa finalmente uhishin. Le cerimonie di investitura consistono nel ricevere, con formule acconce, infusi di tabacco e « nateema » (16), misti ad altre erbe, con il sistema del « bocca a bocca » di modo che il potere dello stregone investitore passi, attraverso la saliva ed il fiato, nel corpo e nel sangue del nuovo stregone.

Quali esattamente siano le formule è impossibile saperlo, perchè tutta l'arte dello stregone è permeata del segreto più impenetrabile: alcuni missionari dopo 40 anni di vita in loco ammettono di saperne molto poco. La figura dello stregone è fondamentale per la comprensione, in chiave magica, dell'esistenza del gruppo e si basa sulla concezione che i Chivaro hanno dei mali: inconcepibili come fatti naturali od accidentali, sono sempre ritenuti provocati da ivianch o nemici viventi, soprattutto da stregoni nemici.

Teoricamente i Chivaro distinguono la malattia pura, naturale (« sungara ») da quella magica (« tunchi »). La seconda è provocata da frecce ed aghi invisibili, scagliati anche da enormi distanze da stregoni od ivianch e produce lo stato morboso di un organo particolare. La prima invece si concreta in un malessere generale, per lo più febbrile.

Questa distinzione in pratica ha scarsa importanza, perchè an-

(16) Una bevanda a base stupefacente ricavata dalla pianta omonima (banisteria caapi, famiglia delle malpighiacee, contenente vari alcaloidi) facendo bollire le liane in molta acqua, con aggiunta di erbe varie.

che il « *sungara* » meno frequente per la verità, è sempre attribuito ad opera magica, sia pure indirettamente: ad esempio per inquinamento di acque o avvelenamento di cibi.

Questa premessa era necessaria per capire la posizione dello stregone dal momento che le sue funzioni tipiche, e senza dubbio più appariscenti, sono quelle di medico, con il duplice incarico di far guarire gli amici ammalati e far ammalare, e possibilmente morire, i nemici sani.

Tutti sono concordi nell'ammettere l'assoluta buona fede degli stregoni e lo dimostra non solo la scrupolosità e l'abnegazione con cui essi lavorano, ma la circostanza che essi, in caso di malattia propria, chiamano per la cura altri stregoni e ne seguono con assoluto scrupolo le prescrizioni. Nessuno più dello stregone è convinto dei suoi poteri magici: un comune effetto di auto-suggestione.

La funzione principale è dunque quella di guarire e ad essa lo stregone si prepara, anzitutto, con astinenze di digiuni preliminari; poi beve il nateema, si reca al capezzale dell'infermo, si dipinge di nero. Il nateema viene bevuto anche presso l'ammalato, ma a piccole dosi, ingerite a distanza di molte ore, durante le quali canta una nenia, cui fa seguito una danza che, sul finale, diventa sempre più ossessiva. Ad un certo punto lo stregone « *vede* » lo spirito del male, del « *tunchi* », ed ordina alle frecce — con formule magiche invocanti spesso animali o piante o località in cui lo spirito ha sede — di uscire. Giunto al termine di questi complessi riti, lo stregone si china sulla parte dolente e succhia con forza, sputando poi lontano, per estrarre e gettare via frecce e « *tunchi* ». Quanlche volta — ma non sempre — all'apogeo del delirio narcotico, il rito termina con la rivelazione del nome del responsabile del malanno. Comunque la ultima parte della cerimonia è sempre una danza dello stregone, con in mano una frasca, attorno al paziente, per allontanare gli spiriti maligni, mentre i famigliari la ritmano al grido di « *cacartaà* », sii forte, tieni duro.

Accade che talvolta l'ammalato guarisce, talaltra no. Nel primo caso, si tratta quasi sempre di pura coincidenza, dovuta cioè al decorso naturale della malattia, ma spesso l'auto-suggestione ha un peso decisivo; nel secondo caso invece la posizione dello stregone diventa delicata, perchè la vendetta può ricadere su di lui, con pericolo, non di rado, della sua stessa vita. Per questo gli stregoni vanno molto

cauti prima di accettare incarichi e spesso, quando intuiscono la gravità dell'infermità, rifiutano di intervenire, affermando che il male è inguaribile, perchè provocato da stregoni o spiriti di potenza eccezionale. In questi casi il paziente si rassegna alla morte e spesso effettivamente muore, anche perchè l'assenza delle indispensabili reazioni vitali ha un peso determinante.

Lo stregone assume spesso la veste del « *medico alla rovescia* », provocatore cioè di mali altrui, compito che viene svolto tanto per iniziativa personale, quanto più spesso su richieste specifiche a scopo di vendetta.

Dopo una preparazione identica (astinenza, pittura, nateema) lo stregone si reca, di notte, nel folto della selva (e chi altri oserebbe farlo?), danza, sputa con forza, e fa il gesto di scagliare qualche cosa, le « *frecce invisibili* » in direzione del nemico, declamando nel contempo a voce alta una formula atta a provocare un dato malanno.

Il quale malanno può però essere provocato in molti altri modi, anzi la potenza di uno stregone si manifesta nella ricerca di sempre nuove forme di stregoneria: sguardi, contaminazione di cibi, inquinamento di bevande, « *toccatore* » o « *fregamenti* » di indumenti, oggetti personali e così via.

Lo stupefacente si è — e sono gli stessi missionari ad ammetterlo — che in qualche caso, sia pure non molto frequente, la vittima designata veramente si ammala: può trattarsi di semplice coincidenza, od anche di auto-suggestione (se il malanno come spesso accade è atteso, o meglio temuto come vendetta); tuttavia non è del tutto da escludere che talvolta possano intervenire spiegazioni più complesse, attinenti alla sfera del meta-psichismo, all'ipnotismo, ed altri fenomeni collegati: purtroppo nessuna ricerca è stata condotta in questa direzione e ci si deve al momento accontentare di semplici congetture di scarso rilievo.

Qualche volta lo stregone svolge anche altre funzioni marginali, abitualmente estranee alla sua professione ma collegate, nel senso che gli derivano dalla fama e dall'autorità di cui ha saputo circondarsi come medico. Così cerca talvolta di influire sugli agenti atmosferici, provocando o interrompendo temporali e piogge; dà consigli in materia di vendette, di guerre, di matrimoni; però questo non accade dovunque e non può essere considerato come un elemento culturale tipico. Tipiche invece sono le funzioni saltuariamente svol-

te in occasione di feste e danze con particolare riferimento alle cerimonie pre e post-belliche. Gli stregoni non portano segni esteriori particolari, fatta eccezione per una borsa contenente gli arnesi del mestiere (nateema, tabacco, frasche, amuleti e cose simili), però sono ugualmente riconoscibili perchè sono gli unici a non godere buona salute, sia per le continue astinenze e digiuni, sia soprattutto per la lenta intossicazione da alcaloidi: il loro volto è sempre pallido, emaciato, lo sguardo è torvo, i lineamenti tirati.

A proposito di astinenze, non si dimentichi che oltre ai tabù normali — carne di gazzella, cervo ed in genere tutti i cornuti — sono vietati agli stregoni determinati alimenti: uno di questi è ad esempio l'armadillo, le cui carni sembrano invece essere assai apprezzate.

Ci si chiederà pertanto il perchè un Ghivaro volontariamente aspiri ad una professione così dura e così rischiosa: i casi di morte violenta sono infatti tutt'altro che rari. La risposta non è facile, e riguarda in generale molti popoli primitivi dalla cultura analoga. Vi sono anzitutto ragioni, o meglio vantaggi, di ordine materiale, consistenti negli « *onorari* » in natura, per la verità molto copiosi: cacciagione di ogni tipo, maiali, polli, ortaggi, cereali; però conoscendo l'indifferenza dei primitivi per ogni forma di accumulo e tenendo conto della facilità con cui i Ghivaro possono senza fatica procurarsi il necessario e più, la spiegazione appare senz'altro insufficiente.

La ragione sta piuttosto nell'ambizione, nel desiderio di prestigio, di autorità, di riverenza, che un buon stregone certamente acquista nella sua cerchia e che lo porta a sottovalutare i rischi della professione.

f) *Magia collettiva*. E' questa una delle forme più importanti e più complesse che la magia assume presso i Ghivaro, ma purtroppo non è possibile addentrarsi in troppi particolari che comporterebbero l'esame dettagliato di tutta la cultura: sarà quindi necessario limitarsi a qualche breve cenno esemplificativo.

La magia collettiva si sviluppa essenzialmente in occasione delle numerose feste, che, tralasciando le minori, possono raggrupparsi in tre categorie principali: dell'adolescenza, belliche e nuziali.

Le feste dell'adolescenza sono numerose e relativamente non molto importanti; comprendono la festa « *dell'erba* », « *del tabacco* »,

« della parola » tutte riservate ai soli maschi rispettivamente ad un anno, 7/8 anni, 12/13 anni, aventi il fine magico di favorire la crescita e la robustezza del ragazzo: chiudono il ciclo le due feste di iniziazione femminile e maschile, al momento della pubertà.

Ancora più numerose sono le feste belliehe, che costituiscono addirittura un ciclo a sè stante, il cosiddetto « *Shuara-namberi* », il più ampiamente rappresentativo della spiritualità del gruppo, tutto centrato sulla *tzantza* e sui suoi speciali significati magici che vanno oltre il tema bellico in se stesso per abbracciare tutta la vita del gruppo: si tratta di un argomento così complesso che non è possibile alcuna esemplificazione di una qualche chiarezza, senza trattare almeno per cenni il difficile tema della guerra, il che esula dall'argomento di questo studio.

Benchè ciascuna festa abbia fini e riti particolari, un esempio abbastanza rappresentativo della tecnica di magia collettiva sviluppata in questi veri e propri riti sociali è dato dalla festa nuziale, il « *Noa-Tzangu-Namberi* », celebrata in onore della sola sposa, durante il fidanzamento, nel periodo di convivenza del giovane con i futuri suoceri prima delle nozze: un caso abbastanza tipico di « *matrimonio di servizio* », assai diffuso fra i bassi agricoltori.

La festa dura almeno 4/5 giorni, qualche volta anche di più; per questo richiede una preparazione molto lontana, anche di un anno qualche volta. La fase preliminare inizia 3/4 giorni prima della data fissata, con i seguenti riti preparatori:

— danze speciali di giovani di ambo i sessi, eseguite attorno al palo centrale, di sera, con accompagnamento di canti ed invocazioni alla selvaggina;

— digiuno molto stretto di tutti gli invitati (parenti anche lontani, amici);

— preparazione di bevande in quantità enorme; alle solite modalità si uniscono formule particolari, onde propiziarsi lo spirito della *yuca* ed ottenere un buon prodotto;

— preparazione del « *vino di manioca* » ed uccisione rituale, per strangolamento, dei maiali.

La sposa non è la sola protagonista perchè è sempre accompagnata da altre due giovani famigliari: per tutta la durata della festa e sotto la direzione di una anziana (« *whuea* »), le tre donne agiscono come fossero una persona sola e sono unite anche nell'asti-

nenza. Infatti durante la festa non possono mangiare animali domestici e grossi pesci, nè bere alcoolici: il loro pasto è limitato a vegetali, pochi e piccoli uccellini e piccoli pesci.

Al contrario tutti gli altri — compreso lo sposo la cui importanza nella festa è nulla — alternano a turno ed ininterrottamente danze e canti rituali (con accompagnamento di flauti e tamburi) a pasti e bevute colossali: il consumo di maiali, di polli, di selvaggina, di bevande è enorme e le ubbriacature sono pressochè la regola.

Tutto questo rappresenta però il contorno della festa: il vero centro è dato dalla somministrazione, alla fidanzata ed alle due accompagnatrici, dell'acqua di tabacco, onde lo spirito di questo infonda alla futura sposa fecondità, salute, abilità, forza.

Da notare che le astinenze imposte alle protagoniste — così come tutti i riti della festa — hanno appunto lo scopo magico di influenzare favorevolmente il potente ivianch del tabacco, cui i Ghivaro attribuiscono un'importanza enorme. La festa termina quindi discorsi di ringraziamento e di commiato, sempre a carattere rituale, pronunciati da ciascuno degli ospiti all'indirizzo del padrone di casa.

CONCLUSIONI

Dopo l'analisi, sia pure sommaria, sin qui esposta, è possibile tentare qualche lineamento di giudizio sintetico di tutte le credenze spirituali, o per meglio dire di fissare alcuni principi basilari che sembrano essere informativi di tutta la spiritualità ghivaro e che indubbiamente non sono privi di un certo contenuto logico e, a ben guardare, persino filosofico.

1) L'uomo, cioè il Ghivaro, è anteriore al resto del creato, nel quale si è poi trasformato, plasmandolo, attraverso un processo di metamorfosi tale da conferire alla natura un'anima universale di origine umana, secondo precise regole tramandate nelle leggende e nei miti.

Il corpo dell'uomo è di regola mortale ma così non è stato per alcuni eroi mitici, da cui discende la cultura, esseri dotati di poteri eccezionali e di indiscussa autorità, tali da elevarli, sotto certi aspet-



ti, su un piano superiore ed ai quali viene tributato un limitato culto di tipo vagamente religioso.

2) L'anima è immortale e dopo la morte corporea può vagare senza posa, così come può reincarnarsi, non in altri uomini ma nei vari regni del creato, restando però sempre potenzialmente malefica, con diverse gradazioni di potere e, per regola, invisibile, salvo a diventare visibile solo agli stregoni od anche a tutti in date circostanze magiche.

3) Le uniche anime potenzialmente amiche sono quelle dei parenti vendicati e dei nemici uccisi, con susseguente prelievo della testa trasformata in tzantza: queste anime si trasformano in amiche di fatto in date circostanze magiche.

Osservando l'argomento delle credenze spirituali sotto il profilo storico-culturale, sembrano emergere alcuni influssi del ciclo dei cacciatori superiori, delineati nella vaga forma di religione mitologica con una certa prevalenza del culto solare; al contrario, nell'assenza di credenze totemiche vere e proprie, nell'enorme sviluppo di magia ed animismo, nell'evocazione degli antenati, nel tema della vendetta si evidenziano, in modo più chiaro, alcuni lineamenti propri delle culture cosiddette matriarcali o degli agricoltori inferiori (17).

Si tratta però di formule necessariamente molto sintetiche e pertanto inadatte ad esprimere, in concreto, tutta la complessa realtà; sul piano pratico è quindi forse più importante mettere in evidenza come la religione sia soffocata dalle credenze magiche ed animistiche, le quali nella vita di ogni giorno hanno un'importanza enormemente superiore. Le ragioni già sono state spiegate. Mentre gli

(17) La sistemazione etnologica del gruppo Ghivaro appare estremamente complessa, trattandosi di un nucleo forestale, che pur essendo ben caratterizzato, fonde evidentemente insieme, in un complesso di notevole armonia, elementi culturali piuttosto eterogenei.

In linea di larga massima sembra profilarsi una associazione di elementi matriarcali con altri totemici, o per meglio dire caratteristiche proprie di popoli « bassi agricoltori » con altre tipiche dei « cacciatori superiori », con una lieve prevalenza delle prime: non mancano però anche chiari influssi delle civiltà indonesiane e polinesiane (esempio: il pettine composto, la cerbottana, la tessitura) e forse di quelle andine (tecnica di mummificazione).

Per contro il substrato protomorfo sopravvive tuttora in misura apprezzabile: basti pensare al caratteristico istituto delle visite cerimoniali.

Anche la resistenza non comune dei Ghivaro all'acculturazione, benché dovuta anche al forte isolamento geografico, è piuttosto singolare e costituisce un elemento atto a dare rilievo, quanto meno, alla individualità molto marcata di questi amazzonici forestali.

spiriti sono tutti potenzialmente nemici, cattivi, maligni, violenti ed occorre pertanto propiziarli continuamente, per mezzo della magia; mentre le anime degli antenati sono sì potenzialmente amiche, buone, ma solo nei confronti dei discendenti diretti ed è necessario quindi evocarle spesso, individualmente, con particolari riti, le divinità al contrario sono sempre e soltanto buone, benefattrici di tutti, incapaci di malvagità: è quindi sufficiente ricordarle, di tanto in tanto, in speciali circostanze, con qualche semplice invocazione.

Torino, *Università* (Museo di Etnografia)

BIBLIOGRAFIA

- BIASUTTI e Coll., 1953-1957. - *Le razze e i popoli della terra*. Torino.
- BOCCASSINO R., 1958. - *Etnologia religiosa*. Torino.
- COTLOW L., 1957. - *Amazon head hunters* (ed. ital.). Milano.
- FENIN G., 1951. - *Le esplorazioni di Lewis Collow nel paese dei cacciatori di teste*. L'Universo - Firenze.
- FESTA E., 1909. - *Viaggio di un naturalista nel Darien*. Torino.
- FLORNOY B., 1956. - *Gli Incas* (ediz. ital.). Milano.
- , 1952. - *Alle sorgenti del Reio delle Amazzoni*. Vie del mondo.
- GHINASSI J., 1938. - *Gramatica teorica pratica y vocabulario de la lengua jibara*. Quito.
- GONZALES R., 1902. - *La antropofagia en los indios del continente americano*.
- HATT G., 1951. - *Asiatic influence in american folklor*. *Antropologie*, 55°.
- IMBELLONI J., 1940. - *Genesis de los pueblos de America*. Buenos Aires.
- KARSTEN R., 1923. - *Blood revengue, war and victory feasts among Jibaros Indians of eastern Ecuador*. *Smithsonian Inst., Bull.* 79.
- , 1938. - *The head hunters of western Amazonas*. *Comm. humanarum litterarum. Soc. Scientiarum finnica*, Helsinki.
- METRAUX e STEWARD., 1948. - *Tribes of ecuadorian and peruvian Montana*. *Smithsonian Inst. Bull.* 143.
- PELLIZZARO S., 1961. - *Mitos, leyendas, historias de la nacion Shuar*. Seccion de Antropologia del Centro Misional de Investigaciones cientificas. Quito.
- PETTAZZONI R., 1948 e seg. - *Miti e leggende*. Torino.
- RIVET P., 1907-8. - *Les Indians Jibaros*. *L'Anthropologie* 18, 19.
- , 1925. - *Les origines de l'homme american*. *L'Anthropologie* 35.
- STEWART I., 1948. - *Culture areas of tropical forest*. *Smithsonian Instit. Bull.* 143.
- STIRLING M., 1938. - *Historical ethnographical material on the Jibaros Indians*. *Smithsonian Instit. Bull.* 117.
- TESSMAN G., 1930. - *Die indianer Nordost-Perù*. - Hamburg.
- UP DE GRAAF F., 1925. - *Bei den Kopfjaegern des Amazonas*. Leipzig.

