



*Fig. 1. Pitture rupestri. Questa concentrazione di impronte di mano di Cacciatori Arcaici riflette un aspetto del rito d'iniziazione di oltre 10.000 anni fa. Ogni iniziando "firma" l'impegno assunto imprimendo la propria mano, testimone dell'identità del candidato. Covacho de las Manos Pintadas, Patagonia, Argentina. (Foto G.C. Ligabue, in E. Anati, 1993; Archivio WARA W01394)*

## DEFINIRE L'IDENTITÀ

EMMANUEL ANATI\*

### 1. L'esigenza di definire "chi sono"

Rispondere alla domanda "chi sono?" è un'esigenza presente sia nella società occidentale contemporanea, sia nelle società primarie e probabilmente riflette un archetipo comportamentale dell'uomo. Gran parte dell'arte rupestre di cinque continenti rivela una preoccupazione di identità, nel definire immagini ancestrali e tradizioni tribali, ed anche esprimendo caratteristiche culturali riferibili all'identità etnica del gruppo di appartenenza dell'autore. La definizione d'identità occupa uno spazio importante nel processo cognitivo di ogni società umana; apparentemente l'autodefinizione fa parte delle esigenze dell'*Homo sapiens* (fig. 1). Considerando i problemi di identità della nostra società contemporanea sembra utile ricercarne le radici. La ricerca del perché di tale ansia può venire solo dalla identificazione delle sue radici.

Nella società contemporanea la definizione stessa di identità è variabile. Un individuo può definirsi come medico, operaio, commerciante o professore universitario e lo stesso individuo può definirsi anche secondo innumerevoli altre qualifiche, di carattere fisico, estetico, concettuale, di appartenenza etnica, religiosa o linguistica, di sostenitore di un partito o di una squadra di calcio, di lignaggio, di luogo di lavoro, di luogo di origine o di abitazione ed altro.

Per ogni occasione ogni individuo può affermare differenti facce di una identità che ha innumerevoli aspetti. Ogni definizione di identità è parziale. Ogni definizione di identità confronta il soggetto con altri soggetti e ne estrapola le peculiarità, ogni definizione di identità implica un contesto nel quale il soggetto è inserito. La definizione d'identità necessita termini di paragone. Il quesito "chi sono" non può trovare risposta in un *vacuum*, occorre un contesto per differenziarsi e quindi per identificarsi (figg. 2-3).

Tutte le forme viventi hanno una loro identità di almeno tre livelli diversi, l'appartenenza alla specie, l'appartenenza alla famiglia e l'identità individuale. Alberi della stessa specie e della stessa famiglia, ognuno cresce diversamente, uno può essere più frondoso o più alto dell'altro. Ciò dipende in gran parte dal contesto, ovvero dalla relazione che si sviluppa tra l'individuo e l'ambiente naturale e sociale nel quale si trova. Microbi della stessa specie possono essere più o meno virulenti, delfini più o meno amichevoli, neonati umani più o meno piagnoni o sorridenti. Ogni essere vivente ha una sua identità, è un aspetto della natura stessa.

---

\* Centro Camuno di Studi Preistorici, Capo di Ponte (Bs) - Italy



Fig. 2. Incisione rupestre ca. VII millennio a.C. L'identità sessuale è l'attributo più appariscente. Il simbolo detto "arbolet" o ramoscello, è maschile, mentre le due linee parallele o "labbra" sono simbolo femminile. Gobustan, Azerbaïjan. (Archivio WARA W00287).

Presso i primati, il sesso è motivo determinante di identità. Vi è una separazione netta tra identità maschile e identità femminile. La presenza di confusione in tale aspetto della identità in alcune frange della società urbana contemporanea è un indicatore sociale che, per quanto ci è dato sapere, non ha paragoni né presso altre specie di primati, né presso le società umane di tipo tribale. In tutte le società tribali esiste un processo di formazione e d'iniziazione alla vita adulta, nel quale gli iniziandi si suddividono in maschi e femmine, non vi sono possibilità intermedie. L'insegnamento propinato è separato per i due sessi; si orienta ai compiti, ai doveri, ai diritti ed agli impegni che ognuno dei due sessi è tenuto a ricoprire nel sociale e nel privato. Tuttavia esistono sporadici istoriazioni preistoriche che sembrano indicare la presenza di relazioni lesbiche nel Pa-

leolitico (fig. 6). Testimonianze di relazioni omosessuali maschili si conoscono per il momento solo più tardi, nell'arte rupestre dell'età dei Metalli in Europa.

Non esistono due esseri assolutamente identici: tutti uguali ma tutti diversi. Ma l'uomo si pone quesiti di identità e sovente cerca di gratificarsi esaltando la propria identità, le proprie radici o i propri antenati. L'uomo può anche voler nascondere la propria identità, a se stesso o agli altri.

La definizione di identità occupa uno spazio importante nel processo cognitivo e ciò non è una caratteristica circoscritta ad una cultura o ad un'area geografica, è bensì un fenomeno globale. Le crisi sorgono quando l'individuo ha difficoltà a riconoscere o a definire la propria identità o ha, per le ragioni più diverse, una sensazione di perdita d'identità (figg. 4-5).

Per molti primati l'identità viene definita dalla relazione dell'individuo con l'ambiente e con il gruppo. Nelle società di scimmie antropomorfe, presso i babuini ad esempio, un individuo acquisisce autorità e diventa il *leader*, un altro può essere invece sottomesso o perfino cacciato dal gruppo. La sua identità è determinata dall'integrazione nel gruppo.

Nelle società umane le cose sono più complesse, il fattore fondamentale resta quello dell'integrazione tra l'individuo ed il suo contesto ma indubbiamente un ruolo è ricoperto anche dalle aspettative e dalle ambizioni, da quelle appagate come da quelle deluse.

Nella definizione di identità, esiste una differenza fondamentale tra società tribale e società urbana. Nella società urbana l'identità essenziale è stabilita dal carattere della persona: cervello, cuore ed anima. L'identità apparente, tuttavia, è

stabilita dal ruolo che l'individuo ricopre nella società e dai titoli che gli vengono attribuiti o che si attribuisce.

La società tribale tende ad individuare il gruppo come esponente di identità, l'identità dell'individuo passa in seconda categoria, almeno apparentemente, mentre nella società urbana si ha la tendenza a valutare principalmente l'identità dell'individuo. In ambo i casi le nevrosi individuali e quelle di gruppo possono derivare da cause analoghe nelle quali i problemi di identità ricoprono un ruolo fondamentale. L'identità dell'individuo, in ogni caso, è definita dalla sua relazione con il contesto (figg. 6-7).

## 2. L'identità dell'individuo e del gruppo nelle società primarie

L'esigenza di manifestare la propria identità è presente presso tutti i primati e indubbiamente lo era anche presso la specie *Homo* ancor prima dell'emergere dell'*Homo sapiens* che esiste da 250.000 anni, ma le prime testimonianze dei suoi problemi d'identità risalgono a quando ha iniziato a produrre opere d'arte che si sono conservate, ovvero a circa 50.000 anni.

Riusciamo ad identificare la variabile identità tramite le opere d'arte e i resti di cultura materiale. Un fattore rilevante a livello globale concerne la similitudine delle più antiche manifestazioni di arte visuale nei vari continenti e la graduale differenziazione stilistica e tipologica nel corso dei millenni.

Alcuni aspetti della struttura sociale basata sull'aggregazione del gruppo, sono comuni ai primati gregari e rispondono agli imperativi primari di sesso, cibo e territorio: tutti i primati sono accomunati negli impulsi comportamentali dovuti ad esigenze fisiche di proliferazione, sopravvivenza fisica, protezione e spazio vitale. In tali comportamenti le scimmie gregarie non mancano di analogie con gli ultimi popoli cacciatori, nel deserto centrale dell'Australia, nella foresta tro-



Fig. 3. Incisione rupestre di età del Bronzo risalente al II millennio a.C. di Popolazione ad economia complessa. Uomo e donna con grandi mani. Rished, Askum nel Bohuslan, Svezia. (Archivio WARA W02023)

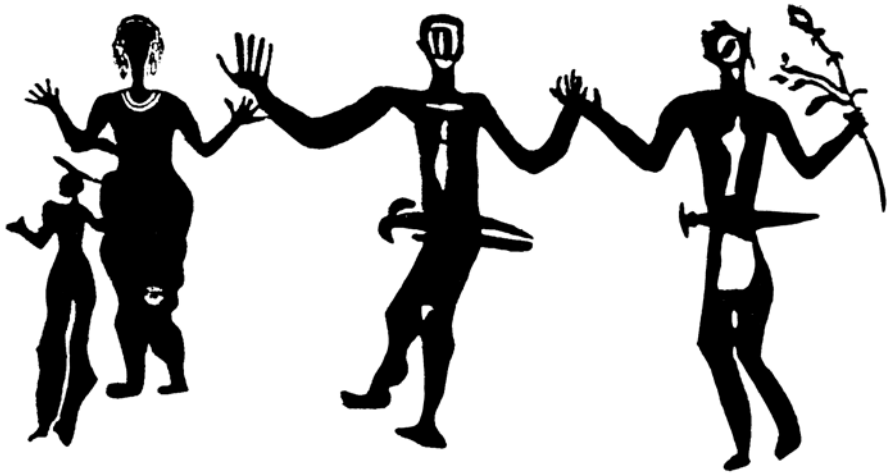


Fig. 4. Incisione rupestre di scena di danza di personaggi mascherati: due uomini, una donna e un bambino. L'identità maschile e femminile dei personaggi è chiaramente evidente. Uno degli uomini ha in mano un arbusto raffigurato con particolare attenzione che pare essere la causa della danza, presumibilmente si tratta di una pianta allucinogena. La schematizzazione delle facce indicherebbe lo stato di allucinazione nel quale si trova l'artista. Le figure di pugnali permettono di attribuire questa scena al III millennio a.C. Sha'ib Samma, Arabia Saudita. (Da E. Anati, 1968, vol. I, p. 40; Archivio WARA W00096)



Fig. 5. Pittura rupestre del periodo Neolitico, vecchia di 6000 anni. Dialogo tra due ragazze. Il carattere femminile delle due immagini è idealizzato. Sembra poter identificare anche il loro carattere. Jabbarren, Tassili, Algeria. (Rielaborato da H. Lhote, 1958, tav. 34; Archivio WARA W00127)

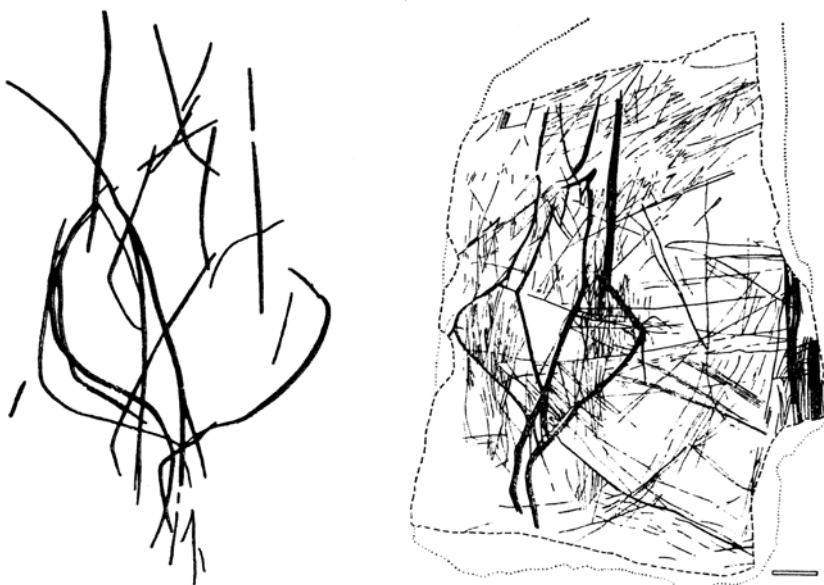


Fig. 6. Placchette in pietra incise, risalenti a circa 15.000 anni fa. Paleolitico Superiore. Si ipotizza che rappresentino relazioni lesbiche tra due figure faminili. Gonnorsdorf, Andernach, Germania. (Da G. Bosinski, 1974, in E. Anati, 2007; Archivio WARA DIS000279, DIS000280)

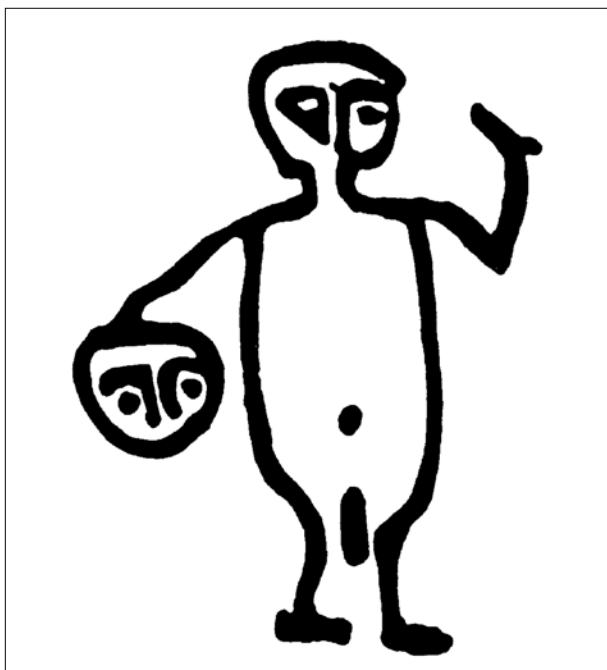


Fig. 7. Incisione rupestre. Un uomo mascherato regge la sua vera faccia, quindi nasce la domanda: "quale delle due è la vera faccia? Quella con la quale sei nato o quella che ti metti?" È un dilemma d'identità che si pone ancora oggi molta gente della nostra stessa società. Clo-oose, British Colombia, Canada. (Da B. & R. Hill, 1974, p. 280; Archivio WARA W00323)

picale congolese o nell'estremo Nord canadese. I primati hanno una loro identità comportamentale.

I tre campioni regionali citati hanno tutti e tre ricchissimi bagagli mitologici, regole e tradizioni millenarie, vivono di caccia e di raccolta, producono arte visuale, praticano la musica e la danza, hanno il *clan* come principale unità sociale, ma sono culturalmente molto diversi tra di loro.

Gli Aborigeni australiani sono prevalentemente raccoglitori nomadi, cacciano anche piccoli animali. La caccia viene svolta con rudimentali lance, non conoscono l'uso dell'arco e della freccia, costruiscono capanne o si rifugiano in grotte solo nella stagione delle piogge e vivono all'aperto il resto dell'anno, dormendo sul terreno ripulito dai sassi e spianato. La loro unità locale è il *clan* che conta un modesto numero di anime. Non si attribuiscono proprietà materiali. Lasciano le pietre da macina ed altri strumenti là dove hanno bivaccato e si fanno una nuova lancia ogni volta che vanno a caccia. In molte zone dell'Australia centrale le società tradizionali, fino a meno di 100 anni fa, non usavano abbigliamento ed erano completamente nude. Praticavano una vita nomade senza portarsi dietro null'altro che una lancia, un boomerang o un tizzone per conservare il fuoco.

I Pigmei delle foreste congolese sono prevalentemente cacciatori, ma raccolgono anche frutti e tuberi nella foresta. La loro unità locale è la tribù, che può avere anche un numero consistente di anime. Hanno capanne che costruiscono velocemente con rami e foglie e praticano migrazioni stagionali. Fanno uso di arco e freccia per la caccia.

Gli Inuit dell'estremo nord canadese, fino a 100 anni fa, erano cacciatori-pescatori, si vestivano di pelli animali, vivevano in igloo di ghiaccio l'inverno ed in tende di pelli di animali l'estate, il loro principale strumento per il reperimento del cibo era la fiocina. La loro unità locale variava tra estate e inverno, da *clan* a tribù.

In queste varie società, come del resto presso le scimmie antropomorfe, l'identità dell'individuo è stabilita dalla sua relazione con il gruppo e dal ruolo che ricopre. Questo ruolo è in parte definito dalle sue caratteristiche totemiche e di lignaggio, in parte dal livello di anzianità, in parte dagli eventi e dal *curriculum*. La vocazione, ad essere uno sciamano, un famoso guerriero, un *leader* o un emarginato, viene a delinearci a seguito dei fattori menzionati più sopra: lignaggio, eventi e *curriculum*.

L'individuo molto spesso non tiene gran conto della propria identità personale: l'identificazione con il gruppo di aggregazione è tale per cui la sua identità è quella del gruppo stesso, che sia esso docile o aggressivo, che sia aperto con gli estranei o chiuso in se stesso, che sia più o meno dedito ad attività artistiche, magico-religiose, ritualistiche o di galateo sociale.

Anche in questo contesto esistono problemi d'identità, in casi specifici che possono rientrare principalmente in categorie che sono quasi sempre di carattere traumatico. Le cause derivano sovente dall'emarginazione o da altre attitudini collettive del gruppo nei riguardi dell'individuo. Quello che commette un'azione contraria all'etica del *clan* può sentirsi rifiutato o fortemente criticato dal gruppo di aggregazione. Un'appropriazione indebita, un accoppiamento non in linea con le regole totemiche o comunque contrastante con la prassi, un atto di codardia o un rifiuto alla cooperazione, sono tutte cause di attrito che possono portare a crisi d'identità. Ogni società umana ha regole di comportamento nei riguardi

dei tre imperativi: sesso, cibo e territorio; ha anche concetti di idealizzazione e di sacralizzazione dell'etica riferibile ai tre imperativi.

Penso di poter ipotizzare che oltre al giudizio del gruppo, anche il senso di colpa può aver un ruolo in tale processo. Casi comuni di crisi d'identità sono quelli di ragazze che lasciano la propria famiglia nucleare per andare a vivere con un uomo di un'altra aggregazione. Anche nella mitologia di queste popolazioni, incomprensioni e disaccordi interfamiliari appaiono essere motivi di conflitto e di emarginazione nel *pantheon* degli spiriti ancestrali. Tali attribuzioni di "contrasti familiari" degli spiriti ancestrali sono comuni nei miti del mondo tribale di tutti i continenti.

Nei miti la creazione delle origini, la cancellazione di antichi mondi, la nascita di nuovi mondi, vari eventi iniziali e finali, si manifestano con uragani o terremoti. Sono le massime espressioni delle forze della natura. Le vittime di fenomeni naturali come uragani o terremoti si sentono trascinate fuori dalle regole ordinarie dell'ordine prestabilito ed abbandonate dagli spiriti ancestrali; subiscono un processo di trauma e di rottura ed hanno difficoltà ad integrarsi nel nuovo contesto. In tali casi l'intero gruppo entra in crisi.

La sconfitta in una battaglia intertribale, la perdita dei diritti su un determinato territorio, la penuria di risorse economiche, allagamenti o incendi delle foreste sono tutte cause di crisi d'identità. In sintesi, quando la realtà obbliga l'individuo a modificare le proprie abitudini o quando le relazioni sociali sono tali da mettere in crisi l'equilibrio sociale, sorgono nelle società primarie problemi di rimessa in discussione dell'identità. Nell'arte rupestre della penisola di Cape York, in Australia, nella fase stilistica detta dei Quinkan, gli spiriti ancestrali vengono raffigurati nel contesto di contesti mitici nei quali si cerca di riaffermare il ruolo di questi spiriti nella conservazione della identità tribale malgrado le avversità dovute ai fenomeni della natura (figg. 8 a-b).

Nel mondo tribale, lo sciamano ha sovente le funzioni del neurologo o dello psicoanalista. Gli spiriti ancestrali sono ritenuti fautori delle calamità e l'individuo ne è scosso e si ritiene responsabile della loro collera e sviluppa un complesso di colpa. "... cosa abbiamo fatto per suscitare l'ira degli spiriti ancestrali?" Lo sciamano interroga gli spiriti ancestrali e cerca di intercedere.

Uso il termine generico di "spiriti ancestrali" per definire le varie entità che sono raffigurate nell'arte rupestre e quelle che hanno caratteristiche diverse presso popolazioni diverse, eroi mitici, draghi e mostri del cielo o del mondo sotterraneo, angeli e diavoli, antenati che controllano le azioni dei viventi e ne determinano il destino, divinità e semi-divinità che dettero vita ai primi uomini, spiriti creatori dell'Epoca dei Sogni, sono definiti collettivamente come "spiriti ancestrali". Questi sono punti di riferimenti della identità tribale ed anche individuale: "... è lo spirito ancestrale che ti ha fatto come sei ...". Presso gli Australiani si va anche oltre poiché essi ritengono di essere la reincarnazione di spiriti ancestrali.

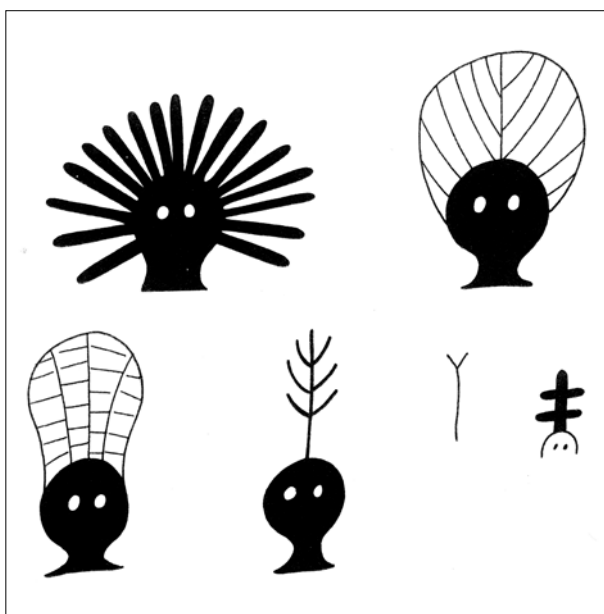
Presso i popoli cacciatori arcaici non è apparente una ricerca intenzionale e cosciente d'identità, tuttavia, ogni gruppo di aggregazione di popoli cacciatori autodefinisce una propria identità determinata dalle abitudini, dalle relazioni sociali interne o esterne, dal tipo di lingua parlata, dalle risorse naturali utilizzate e dalla struttura sociale che viene osservata. Secondo i diretti interessati l'identità è definita dalla appartenenza totemica, dallo spirito ancestrale del quale si è la





Fig. 8a. Pitture rupestri. Rappresentazione di spiriti ancestrali. Spesso essi vengono rappresentati in coppia, spirito maschile e spirito femminile. Le caratteristiche decorazioni corporee e dei copricapo di ogni figura permettono di identificare lo spirito rappresentato. Laura, Penisola di York, Australia. (Da P.J. Trezise, 1971)

Fig. 8b. Pitture rupestri. Particolari di copricapo che definiscono l'identità di spiriti ancestrali. Laura, Penisola di York, Australia.



reincarnazione, dal luogo sacro di riferimento e da altri elementi esoterici o trascendentali che li caratterizzano e che solitamente evadono le considerazioni del mondo urbano. Il tutto è sintetizzato dall'appellativo tribale che comprende l'intero patrimonio culturale di riferimento. "...sono un Aranta..." oppure "...sono un Iranga..." racchiude tutto quanto riguarda l'identità del dichiarante.

Il costante dialogo, quindi l'uso del linguaggio e della comunicazione è un elemento portante degli equilibri per cui anche questo può portare delle crisi d'identità quando se ne modifica la realtà, quando ad esempio un individuo o più individui di un *clan* si trovano a dover coesistere con persone di un altro *clan* che parlano una lingua diversa. Tali casi sono palesi nelle società primarie, si prestano bene ad analogie metaforiche nelle società più complesse.

Le prime scene di lotta armata presso gli Aborigeni australiani appaiono nell'arte rupestre dei Northern Territories in uno stile figurativo specifico detto "Stile Mountford" circa 12.000 anni fa, dopo 40.000 anni di testimonianze pacifiche di arte rupestre. Si manifesta quando un gruppo di stranieri è approdato sulla costa nord dell'Australia. L'evento è ricordato dai miti e dell'arte rupestre. Secondo il mito, gli estranei avrebbero abusato delle donne, avrebbero infranto dei tabù, sarebbero sopravvissuti malgrado la loro trasgressione, dimostrando l'incapacità degli spiriti ancestrali a fare rispettare le regole e a punire i trasgressori (fig. 9).

La memoria è identità. Dopo 12.000 anni il mito sopravvive, sia nella tradizione orale, sia nell'arte rupestre, e con esso la memoria del trauma. Più degli abusi subiti, l'accento del mito punta sul ridimensionamento del ruolo di alcuni spiriti ancestrali e quindi sul cambiamento della loro identità. Pare vi sia qui il desiderio di punire gli spiriti ancestrali per il loro peccato, per la loro incapacità di adempiere ai loro compiti, per non avere corrisposto alle aspettative.

### **3. Identità riflessa da stile e tematica dell'arte**

Da quando l'uomo ha acquisito quelle caratteristiche intellettuali che ci permettono di chiamarlo *sapiens* tre moventi imperativi sono stati le sue principali preoccupazioni, come evidenziato anche dall'arte che essi producono. Gli elementi, che già abbiamo menzionato, sono: sesso, cibo e territorio. Sono tutti e tre direttamente legati all'identità del gruppo di aggregazione. Il sesso in primo luogo lascia la sua indelebile impronta e trasmette l'identità. Le consuetudini totemiche e i tabù che ogni gruppo tribale si impone per l'accoppiamento hanno la funzione ed anche l'intento di mantenere l'identità del gruppo e stabilirne le regole. Il sesso, praticato palesemente o occultamente con un solo *partner* o con più *partner*, frequentemente o meno, ha una diretta influenza sull'esternazione dell'identità e sulla funzione sociale dell'individuo. Ciò emerge anche dallo studio delle società di altri primati. Sembra poter dedurre che fare sesso può affermare l'identità ed essere una buona terapia per chi ha problemi di identità.

Il vitto garantisce la sopravvivenza fisica, ma è anche responsabile per il carattere degli individui che formano il gruppo di aggregamento. Recenti studi hanno mostrato quanto sia diverso il carattere di popolazioni con dieta prevalentemente carnivora da quello di popolazioni con dieta prevalentemente vegetariana. Consuetudini di dieta che includono sostanze stimolanti o inebrianti hanno influenza sul comportamento. Tutto ciò si manifesta nello stile e nella grammatica dell'arte rupestre,

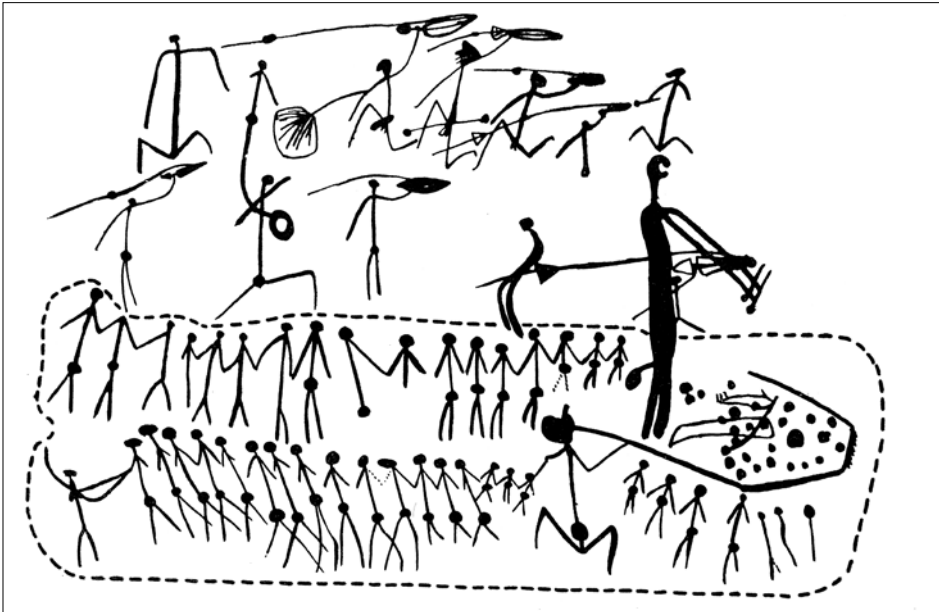


Fig. 9. Pitture rupestri. Due parti di un grande pannello dipinto in rosso. Descrizione di un evento o di un mito nel quale si svolge una lotta armata presso una zona (segnata da un tratteggio), dove si raccolgono figure femminili molte delle quali sono gravide. Una di esse, suona la musica con uno strumento a fiato. La grande figura maschile è uno spirito protettore che tiene nelle mani bacchette da musica con le quali segna il ritmo degli eventi. Inagurdurwil, Oenpelli, Terra di Arnhem, Northern Territories, Australia. (Da C.P. Mountford, 1956, p. 164).

come evidenziato in *“Lo stile come fattore diagnostico nell’arte preistorica”* (Anati, 2002).

L’identità varia anche in base al territorio che viene frequentato, gruppi umani che vivono nella foresta sono diversi nel loro carattere, nella loro struttura sociale, nella loro identità concettuale ed anche nell’arte rupestre che producono, da quelli che vivono nella savana o nel deserto. Popolazioni guerriere e popolazioni pacifiche hanno valori d’identità diversi. Popolazioni carnivore e popolazione vegetariane si differenziano per il carattere e per la definizione dei canoni d’identità.

Popolazioni addette all'uso di stupefacenti, come certi gruppi tribali in Afghanistan e Pakistan addetti all'oppio, o certe popolazioni del Sud della penisola arabica addette al hashish, hanno identità collettive molto specifiche, concetti e principi ideologici, comportamenti ed attitudini derivanti da queste loro consuetudini. Sovente, l'uso di allucinogeni e di stupefacenti tende a stimolare fenomeni di bigottismo. Nell'arte rupestre, determinate figure mostruose o esseri deformati, caratterizzano l'opera di popolazioni che fanno ampio uso di vegetali allucinogeni.

Nel mondo tribale il fattore della identità collettiva del gruppo è più palese e rilevante dell'identità personale di ogni individuo. Le persone singole la cui personalità può suscitare interesse sono gli eroi, il che spinge sovente un individuo ad immolarsi per esistere come individuo, anche se ciò avviene a sacrificio compiuto, ovvero quando ha cessato di esistere. L'ambizione ad essere riconosciuti come martiri o come santi dopo la propria morte influenza il comportamento di individui che hanno problemi particolari di identità.

Nel mondo tribale dove l'individuo solitamente ha una identità limitata ed è il gruppo il reale detentore dell'identità, i fattori di carattere materiale e sociale, riferibili alle regole e alle risorse che determinano le consuetudini relative a sesso, cibo e territorio, ne definiscono l'identità, ai loro occhi ed a quelli degli altri gruppi tribali.

Le attività economiche principali determinano criteri d'identità ed influenzano il sistema cognitivo dell'uomo per cui nelle ricerche di arte preistorica si distinguono cinque categorie di produzione artistica dalle caratteristiche specifiche che si riflettono nei temi raffigurati, nello stile e nella sintassi associativa ripetendo paradigmi costanti riconducibili alle principali attività economiche svolte dal gruppo:

1) I CACCIATORI ARCAICI non conoscono l'uso dell'arco e della freccia e sono dediti prevalentemente alla caccia di grossi animali con l'uso di lance e *boleador*. Hanno profondo spirito di osservazione e le loro pitture sono ricche di particolari. La preda è il tema iconografico centrale. La sintassi figurativa dominante è quella che associa pittogrammi, ideogrammi e psicogrammi in associazioni simboliche e sovente metaforiche. Quello che principalmente definisce la loro identità di gruppo è l'esigenza della cooperazione e dell'impegno collettivo, se non altro, per inseguire ed affrontare grosse prede e per riportare al campo-base quintali di carne (fig. 10).

2) I POPOLI RACCOGLITORI si distinguono in alcune categorie che hanno una caratteristica comune, quella di proteggere ad ogni costo e contro qualsiasi intromissione il proprio territorio e la propria unità locale. La tematica della loro produzione di arte rupestre può variare a seconda dei casi da stili naturalistici idealizzati a composizioni di segni schematici:

A) RACCOGLITORI ARCAICI, coloro che sono prevalentemente vegetariani e solitamente fanno ampio uso di prodotti naturali allucinogeni. La loro arte figurativa, sovente dalle immagini deformate o idealizzate, riflette stati di allucinazione. Vivono perlopiù in ambiente boschivo rigoglioso, tendono ad essere semi-nomadi e particolarmente dediti ad eventi ritualistici e socializzanti (figg. 11-12).

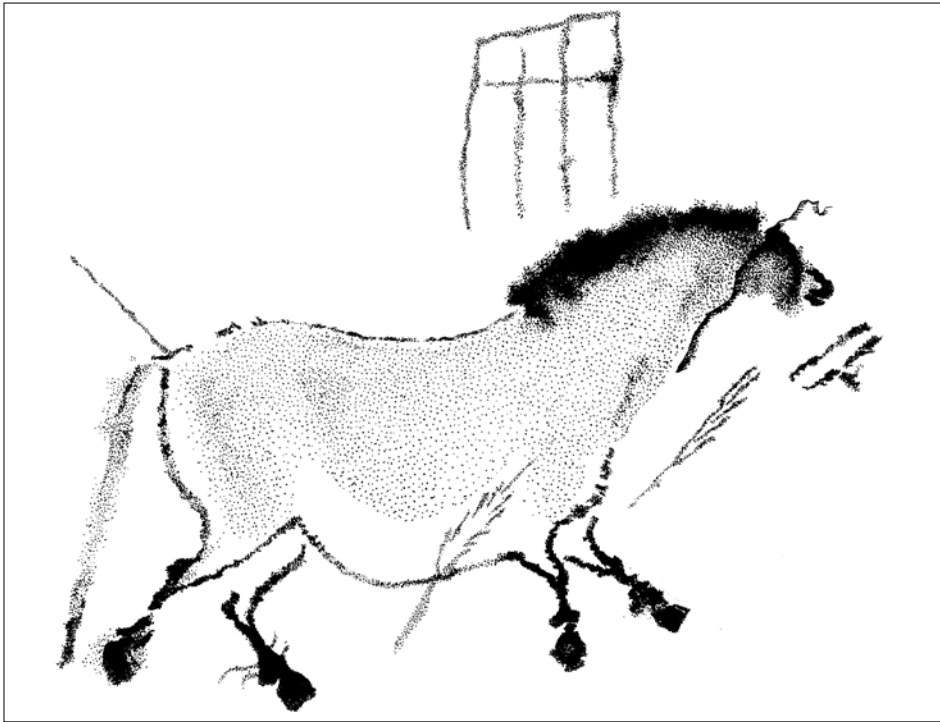


Fig. 10a. Pittura rupestre. Rilievo del "Cavallino Chinese". Esempio di arte dei Cacciatori Arcaici. L'elemento centrale, la figura animale naturalistica, è affiancata da ideogrammi e dallo psicogramma. Lascaux, Montignac, Dordogna, Francia. (rilievo CCSP; Archivio WARA W01115)

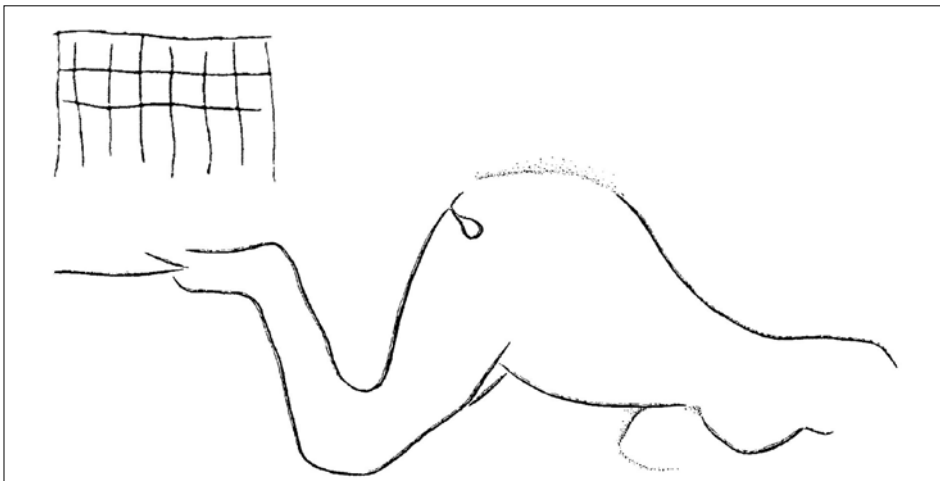


Fig. 10b. Gabillou, Sourzac, Dordogne, Francia. Figura femminile con indicazione dell'orifizio vulvare. Un ideogramma a freccia la raggiunge a un piede. Sopra vi è uno psicogramma formato da un rettangolo e da quattro segni verticali. Comparando con la figura precedente emerge che i simboli sono gli stessi, il cavallo e figura femminile di intercambiano. Quale deduzione? (rilievo J. Gaussen 1964, in E. Anati, 1995, p. 104; Archivio WARA W06797).

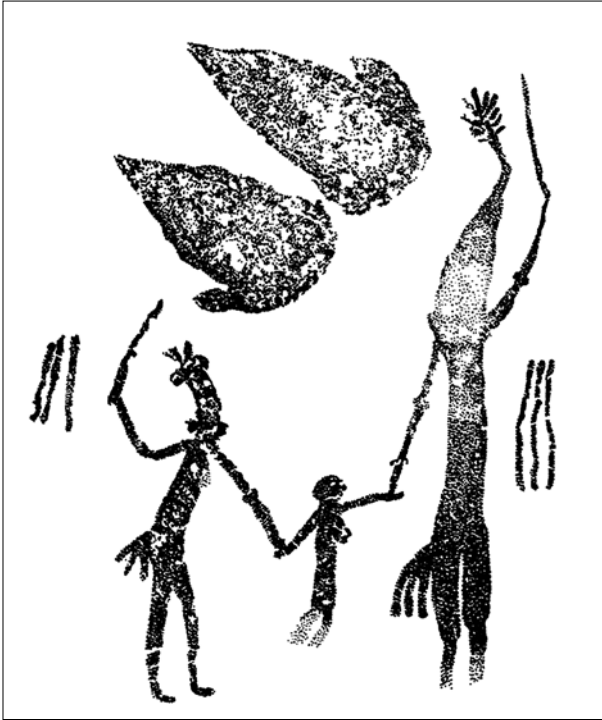


Fig. 11. Pittura rupestre. Stile detto di "Bradshaw" che si ritiene risalire ad oltre 18.000 anni. Gruppo familiare accompagnato da ideogrammi: tre linee parallele e due impronte di macropodo. Le due figure di adulti, che tengono un adolescente per mano, hanno ognuna un copricapo che ne definisce l'identità. Kimberley, Australia. Le due impronte animali determinano l'identità totemica del gruppo. Anche le tre linee sui lati hanno probabilmente una funzione identica. (rilievo CCSP; Archivio WARA W07399)

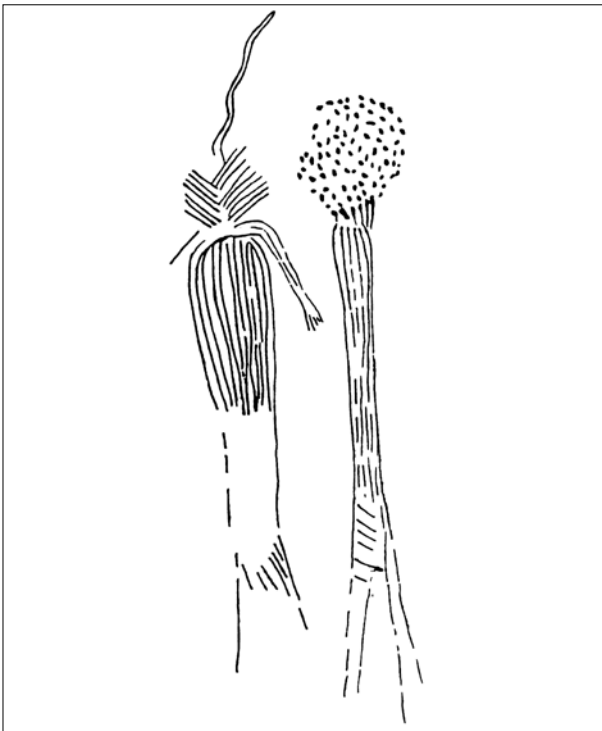


Fig. 12. Pittura rupestre dei Raccoglitori Incipienti. Due esseri antropomorfi hanno la testa raffigurata come ideogramma che definisce la loro identità. Una delle teste è composta da linee fuggenti verso i due lati, sopra le quali vi è una emanazione ondulata. L'altra è un insieme di punti. Kundusi, Vicino a Kondo, Tanzania. Ognuno dei due individui ha la sua specifica identità. (Da M. Leakey, 1983, p. 21; in E. Anati, 1955; Archivio WARA W00210)

Fig. 13. Placchetta in pietra istoriata sui due lati. Questo tipo di istoriazione, con associazioni e composizioni di linee in serie, è caratteristica di popolazioni la cui economia si basa in prevalenza sulla raccolta di molluschi ed altri piccoli animali di riva o di palude. Si è ipotizzato che questa placchetta possa essere una specie di "churinga" riferibile all'identità dell suo detentore. Öküzini, Turchia. (rilievo CCSP; in E. Anati, 1972; Archivio WARA W00084)

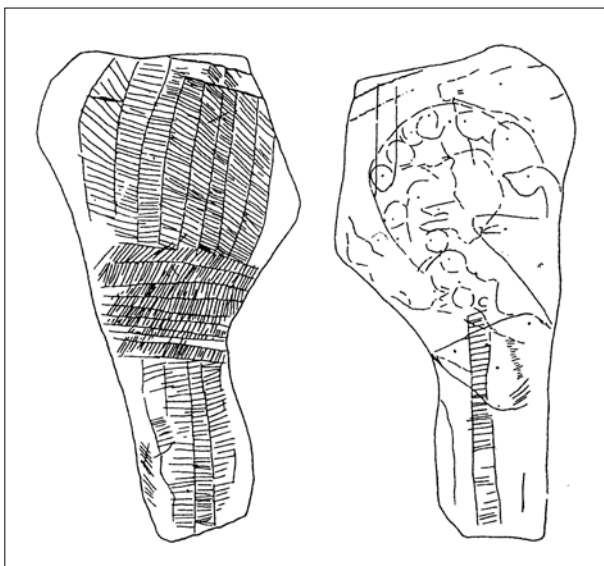


Fig. 14. Incisioni rupestri di popoli Raccoglitori-Pescatori. Figure di imbarcazioni, gruppi di linee a zigzag che possono indicare acqua o fecondità, ed altri ideogrammi convenzionali. Tali composizioni non furono eseguite per abbellire la roccia. Sono messaggi nei quali si definisce anche chi li ha eseguiti. L'insieme di ideogrammi sulla sinistra, in alto del pannello, appare essere la "firma" dell'autore. Isole Salomone, Melanesia. (rilievo D. Roe, 1990; in E. Anati, 2007; Archivio WARA W06805)

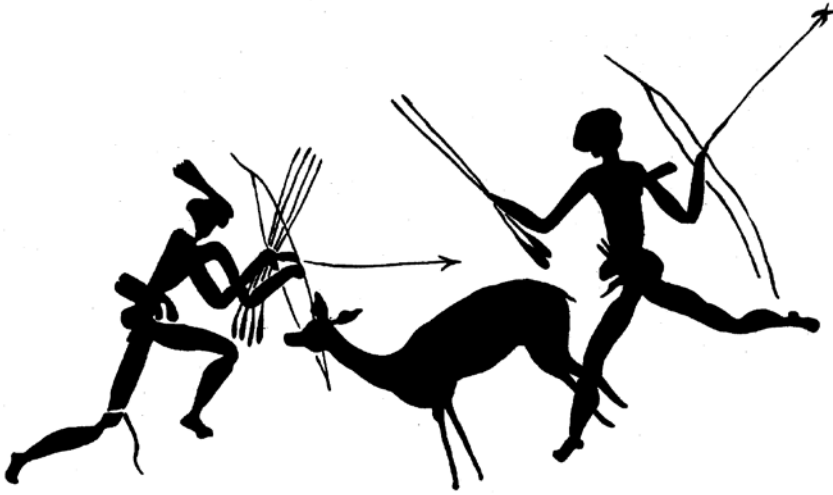


Fig. 15a. Pittura rupestre di Cacciatori Evoluti. L'intero spazio disponibile di una piccola superficie liscia, in un riparo sotto roccia è stato utilizzato per dipingere questa scena di caccia con arco e frecce. I copricapo indicano l'identità dei personaggi raffigurati. Msana, Zimbabwe. (Da D E. Goodall, 1959, p. 19; Archivio WARA W00242)

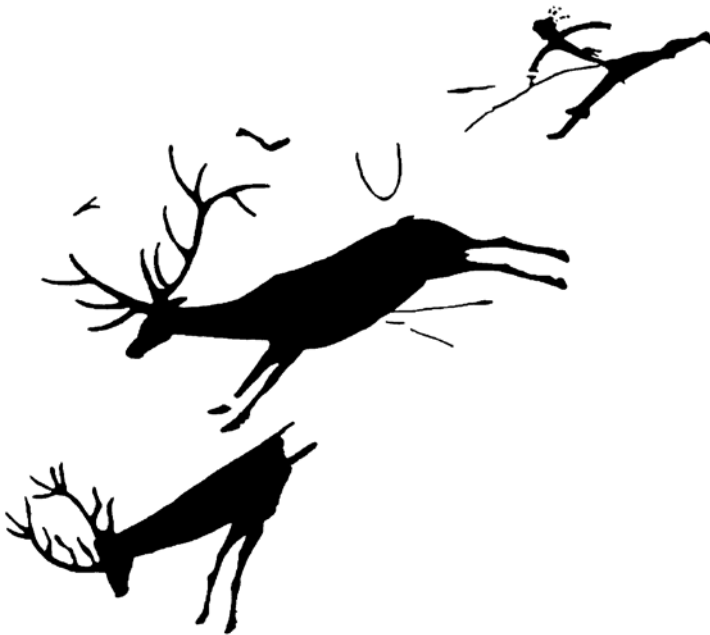


Fig. 15b. Pittura rupestre di Cacciatori Evoluti. Scena di caccia alla renna con l'uso di arco e freccia. Il movimento dinamico è una caratteristica delle scene dei Cacciatori Evoluti. Le tre piume sulla testa del personaggio ne indicano l'identità. Valltorta, Castellon, Spagna. (Da A. Beltràn, 1980, p. 36; Archivio WARA W00243)



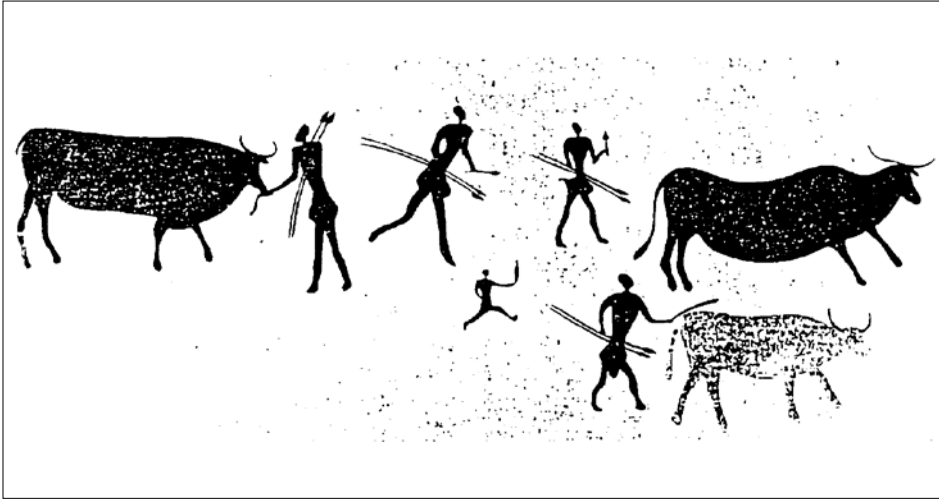


Fig. 16. Sud Africa. Pitture rupestri di allevatori-Pastori. Gruppo di pastori in azione. Descrizione di relazioni fra l'uomo e i suoi animali. Un uomo sta dando del cibo o una medicina ad un bovino, mentre gli altri continuano per la loro strada. Le figure del bambino aggiunge un senso realistico alla scena. Il carattere anedddotico è frequente nelle opere dei popoli allevatori di bestiame. (Rilievo da M.H. Tongue, 1909. Archivio WARA W00280)

B) RACCOGLITORI DI MOLLUSCHI, di piccoli animali quali le lumache o frutti di mare che possono essere raccolti senza l'uso di armi. Sono solitamente concentrati in zone paludose, lungo i fiumi o lungo le rive del mare. Sono stazionari o semi-stazionari. Praticano arte schematica e sovente contano e segnano le loro piccole prede. Ancora oggi sopravvivono piccoli nuclei nel Sud-Est asiatico e in Patagonia, ma nella Preistoria, in particolare nel periodo mesolitico, questa economia e la sua particolare arte visuale erano seguite anche da diverse popolazioni europee e del Nord Africa (fig. 13).

c) COLLETTORI DI TUTTO quanto offre la natura che sia possibile raccogliere senza grandi spostamenti e senza l'uso di armi; vi sono esempi ancora oggi popolazioni in Australia che vivono della raccolta di piccoli animali quali lucertole, topi, serpenti e che si cibano di tale raccolta. La loro arte visuale è solitamente schematica con abbondante uso di ideogrammi o simboli. Vivono in territori semi-aridi, sono nomadi e sovente introversi. Stili analoghi si riscontrano presso popolazioni di pescatori costieri o di piccolo cabotaggio (fig. 14).

3) I CACCIATORI EVOLUTI, usano l'arco e la freccia, cacciano solitamente animali di media e piccola taglia e fanno frequenti spostamenti anche di carattere stagionale. Hanno la tendenza ad essere seminomadi in un territorio delimitato detto "territorio di caccia". Si autodefiniscono sia in base al loro territorio di caccia dal quale prendono anche il nome, sia secondo l'antenato comune o lo spirito ancestrale di riferimento. La loro arte visuale si caratterizza da uno stile dinamico di personaggi ed animali in azione e da scene di caccia e di vita quotidiana. Diverse



Fig. 17a. Incisioni rupestri di popoli ad economia complessa. Scena formata in due periodi successivi: sulla destra, una immagine di "Rosa camuna" è difesa da un piccolo personaggio del periodo IV-C (Antica età del Ferro, 850-700 a.C.). A questa prima fase, nel periodo IV-finale (Tarda età del Ferro, 200-16 a.C.), sono stati aggiunti otto personaggi a corpo quadrato che sembrano voler affrontare la figura più arcaica e il suo simbolo. Due periodi di una stessa epoca riflettono due attitudini diverse nei riguardi di un medesimo simbolo. Bedolina, Valcamonica, Italia. (Da E. Anati, 1982; Archivio WARA W01932)



Fig. 17b. Arte rupestre della Valcamonica. Scena di aratura e zappatura. L'aratro è trainato da cavalli. In basso si notano due grafemi con un punto accanto che non fanno parte della composizione della scena. I punti sono indicazioni di azione ed hanno il significato di "fecit". L'animale in basso è un lupo o un cane che può significare l'appartenenza totemica dell'autore. Il segno in alto lo si ritrova in altre scene dell'età del Ferro. Si ipotizza che possa essere un simbolo lasciato d'identità dell'autore, una specie di firma in cui l'artista si identifica. Bedolina, Valcamonica, Italia. (Da E. Anati, 1982; Archivio WARA W00573)

tribù sudafricane e dell'Amazzonia seguivano questo modo di vita fino ad una generazione fa. In Europa e Nord Africa il loro stile figurativo era diffuso nel periodo neolitico (fig. 15 a-b).

4) I PASTORI E ALLEVATORI del bestiame, sono prevalentemente nomadi, evitano le foreste, vivono in zone aride e semi-aride e viaggiano con il loro patrimonio che sono gli animali stessi, cosa evidenziata dalla loro arte visuale. Le tribù nilotiche come quelle dei Maasai del Sudan e della Tanzania sono un esempio classico. In vaste zone dell'Asia Centrale e del Sahel, questo genere di vite è in via d'estinzione. La loro comune caratteristica è quella di proteggere le loro mandrie ad ogni costo, contro uomini ed animali. Considerano che la loro identità sia definita dalle caratteristiche e le dimensioni della loro mandria. Chi ha la mandria più importante è il più importante (fig. 16).

5) Le POPOLAZIONE AD ECONOMIA COMPLESSA, sono stazionari, sedentarie, attaccate alla terra ed hanno due stagioni di lavoro intenso per la semina e la raccolta e due stagioni di relativo rilassamento sovente dedicate all'artigianato e al culto. La loro arte è caratterizzata dall'iconografia commemorativa e dalla descrizione visuale di miti e di eventi. Nel mondo tribale odierno, sia in Africa, sia nel Sud e Sud-Est asiatico, sono caratteristiche le loro lotte per la proprietà terriera, essi sovente s'identificano e si definiscono con il proprio territorio (fig. 17 a-b).

Questa breve descrizione delle varie categorie di arte preistorica, in particolare di arte rupestre, mostra quanto possa variare il concetto d'identità, da una popolazione all'altra e nel contempo indica anche l'utilità dell'analisi dell'arte quale espressione dello spirito che la produce.

Tali categorie esistono negli ultimi 12.000 anni, precedentemente esistevano solo due categorie, quella dei *Cacciatori Arcaici* e quella dei *Raccoglitori Arcaici*. Ovviamente se un carnivoro si trova a dover vivere tra vegetariani o se un vegetariano si trova a vivere tra i carnivori sorge un problema d'identità. Il contrasto tra le popolazioni che coesistono nello stesso territorio in India, è dovuto alla diversità delle abitudini. Tra Indù e Musulmani la differenza di dieta è un indice di identità, vegetariani gli uni, carnivori ed usi di cucina *halal* gli altri. Ognuno dei due ha tabù di dieta che sono molto diversi tra loro.

L'affermazione d'identità tramite le regole della dieta è tale per cui i matrimoni tra i due gruppi sono pressoché impossibili ed anche consumare un pasto in comune crea qualche difficoltà. Tale fenomeno è ancora oggi palese perfino quando si partecipa ad un congresso scientifico in India. Le loro consuetudini di dieta sono considerate come espressione della loro identità.

Tale diversità tra "carnivori" e "vegetariani" può vedersi come metafora per altri aspetti anche di carattere più concettuale che possono creare dei problemi. Vediamo ad esempio in certe tribù dell'Africa la conversione al Cristianesimo o all'Islam crea due tipi di problemi d'identità: l'uno per i convertiti, i quali sono alla ricerca di una nuova identità, l'altro nei riguardi dei non convertiti che hanno dei problemi d'identità tra loro e i convertiti. Il problema principale è dato dalla diversità della nuova identità acquisita tra comunità passate al Cristianesimo

e quelle passate all'Islam, che sviluppano tra di loro relazioni antagonistiche. In questi vari casi i problemi d'identità sorgono soprattutto dal confronto di se stesso con gli altri e dalle diversità acquisite nelle regole inerenti sesso, cibo e territorio.

In una società del tipo dei cacciatori arcaici dove l'identità primaria è il gruppo e non l'individuo, dove da secoli e da generazioni vengono seguite le stesse regole che impegnano tutti, è presumibile che non vi siano seri problemi di iden-

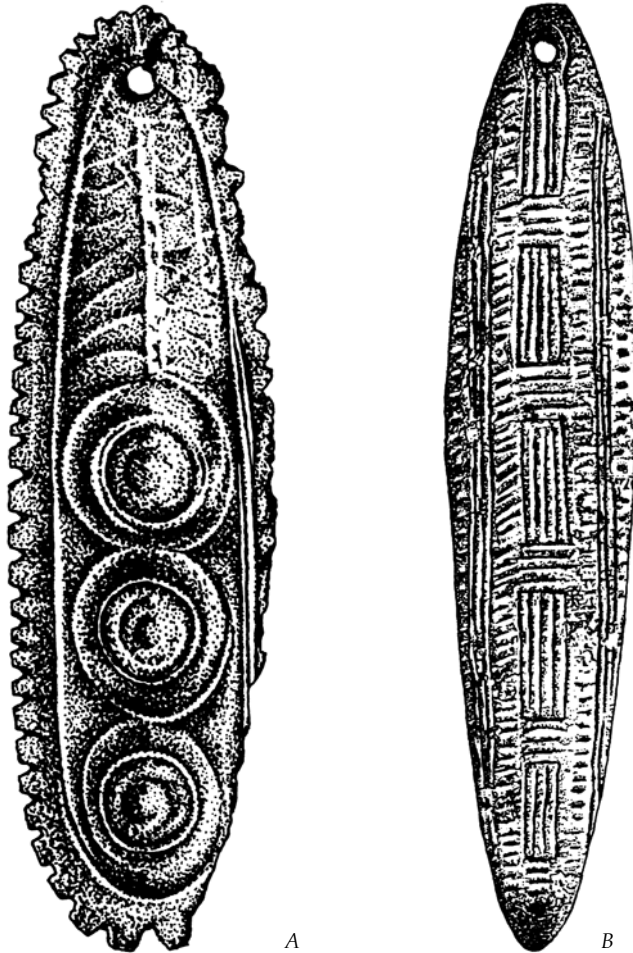


Fig. 18a-b. Rombi, strumenti musicali del Paleolitico superiore, istoriati con ideogrammi. Lo strumento viene legato a una cordicella e fatto girare attorno a se stesso producendo in tal modo un rombo nell'aria. A seconda del modo e della velocità con cui viene ruotato, produce suoni diversi. Dordogna, Francia. Le istoriazioni indicano il proprietario dell'oggetto secondo la concezione del "churinga".

a. Saint Marcel. Rombo in osso istoriato con cerchi concentrici e motivo a linee. Gli ideogrammi raffigurati possono riferirsi a simboli totemici concernenti l'autore o il proprietario dell'oggetto. (Da E. Anati, 1989; Archivio WARA W00716).

b. Gorge d'Enfer. Rombo in corno di renna. I motivi incisi che ne ricoprono la superficie hanno forti analogie con quelli che decorano i "churinga" degli Aborigeni australiani. (Da E. Anati, 1989; Archivio WARA W00726).

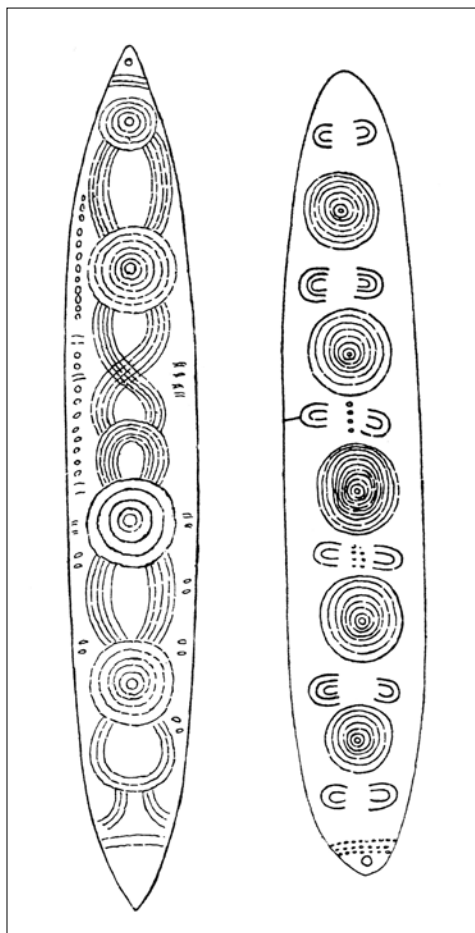


Fig. 19 a-b. I "churinga". Disegno schematico di due "churinga" istoriate di simboli che fanno riferimento all'identità dei detentori. Secondo la prassi tribale il significato dei simboli stessi non può essere rivelato. Tribu Aranta, Deserto Centrale, Australia. (Da A. Eskenasy, 1990)

tità alla quale l'individuo non potrà mai sottrarsi. È la forma materiale del concetto d'identità di popoli cacciatori dell'età delle Pietra. Il *churinga* in Australia è prevalentemente riservato agli individui di sesso maschile. Nel Deserto Centrale sono stati registrati anche *churinga* di femmine ma di tale aspetto non sono in grado di approfondire (fig. 18 a-b).

#### 4. Il *churinga*, sintesi d'identità

Il *churinga* è un oggetto di modeste dimensioni, che si può tenere in mano, sul quale sono incisi o dipinti degli ideogrammi. Questo oggetto di cultura mate-

tità. Tuttavia anche in queste società emergono caratteristiche specifiche.

Presso le società tribali di cacciatori arcaici che ancora sopravvivono, per quanto la mia esperienza mi abbia permesso di constatare, vi sono tre tipi d'individui che emergono e che si distanziano dal resto del gruppo di aggregazione: gli sciamani che mantengono relazioni con il soprannaturale, i saggi che fungono da giudici nelle diatribe e da istruttori per l'iniziazione dei giovani e i cacciatori o i guerrieri particolarmente provetti. Tutti e tre sono altamente onorati e rispettati dall'intero gruppo.

In tutti e tre questi casi, coloro che si differenziano per la loro identità dal resto del gruppo riscuotono una stima e un apprezzamento superiore a quello degli altri e quindi acquisiscono una posizione dominante. Nelle società di cacciatori un individuo che non emerge entra nel gregge e, se non commette qualche atto sconveniente, il fatto di non avere un'identità emergente non sembra disturbare né lui né gli altri.

In certe popolazioni come gli Aborigeni australiani, l'identità è determinata dal *churinga*, il più antico "biglietto da visita" che si conosca. Già quando la madre incinta gli anziani definiscono l'identità del nascituro, stabiliscono di quale antenato sia la reincarnazione, gli attribuiscono un simbolo totemico, gli danno un'iden-

riale mobile, presente presso gran parte delle popolazioni aborigene australiane che vivono ancora allo stato tradizionale, è considerato dagli Aborigeni come il simbolo stesso della loro identità ed è un elemento fondamentale dell'ideologia. Senza una spiegazione da parte della società aborigena sarebbe ben difficile determinarne la funzione (fig. 19 a-b).

Secondo la tradizione orale i *churinga* sono sempre esistiti nella società aborigena e fanno parte della sua struttura concettuale. Alcuni di questi oggetti conservati negli interstizi delle grotte sacre possono essere assai antichi; tuttavia finora non si conoscono in Australia *churinga* ritrovati in strati archeologici di grande antichità. Si conoscono però pietre dipinte con segni ed immagini, che potrebbero avere avuto la funzione di *churinga*, nei livelli preistorici di popoli cacciatori, anche in altre parti de mondo, in Europa ciottoli decorati con segni astratti nel corso del Paleolitico superiore e del Mesolitico (Abri Pathaud, Mas d'Azil, Maglemose, La Cocina, Romanelli), in Africa (ciottoli di Apollo 11) e perfino in America (Seminole Canyon) (figg. 20, 21, 23).

Il *churinga* potrebbe rappresentare un'usanza di vasta diffusione mondiale che riflette l'esigenza dell'*Homo sapiens* ad identificarsi e a definirsi. Gli Australiani ci aiutano a capire la funzione di oggetti analoghi trovati altrove. Ogni individuo ha un nome, ma il nome da solo non definisce l'individuo. Il *churinga* è l'oggetto che sintetizza l'identità totemica. È solitamente di legno, ma può essere anche su un ciottolo di pietra, su osso o su madreperla. Ha sovente una forma ovale allungata sulla quale sono raffigurati, incisi o dipinti, gli ideogrammi delle identità ancestrali. Ogni ideogramma ha una sua lettura e l'insieme degli ideogrammi definisce quel determinato individuo e solo quello. È quasi un proto-DNA concepito da popoli cacciatori dell'età della

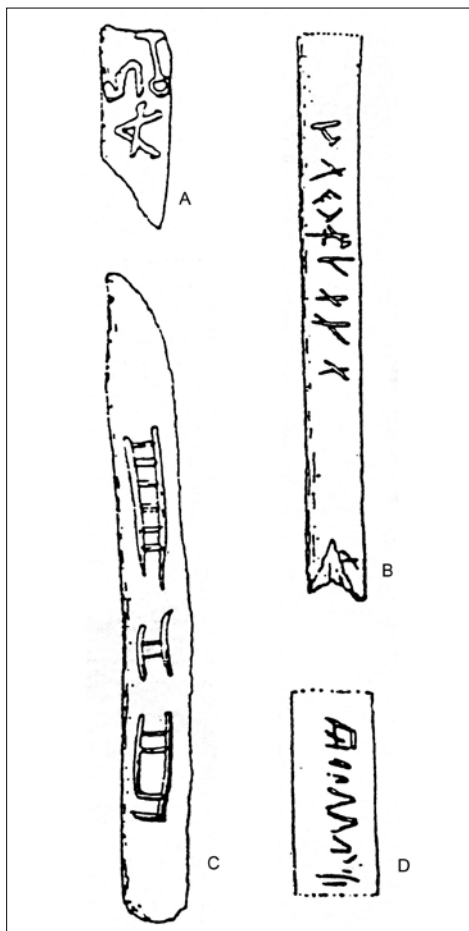


Fig. 20. Arte dei Cacciatori Arcaici di 20.000 anni fa (Paleolitico Superiore). Sequenza di ideogrammi incisi su ossa. Queste sequenze di segni, che appaiono allineate come se fossero vere e proprie iscrizioni, sono associazioni intenzionali di ideogrammi ognuno dei quali ha un significato, e le cui sequenze seguono una loro specifica logica. Si è ipotizzato che potessero avere la funzione di "churinga", ovvero che ognuno definisca l'identità di un individuo. Da varie località in Francia: a. Gordan, Haute-Garonne; b. Le Placard, Charente; c. Lorthet, Haute-Pyrénées; d. La Madeleine, Dordogne. (Da P. Graziosi, 1960; Archivio WARA W05690)

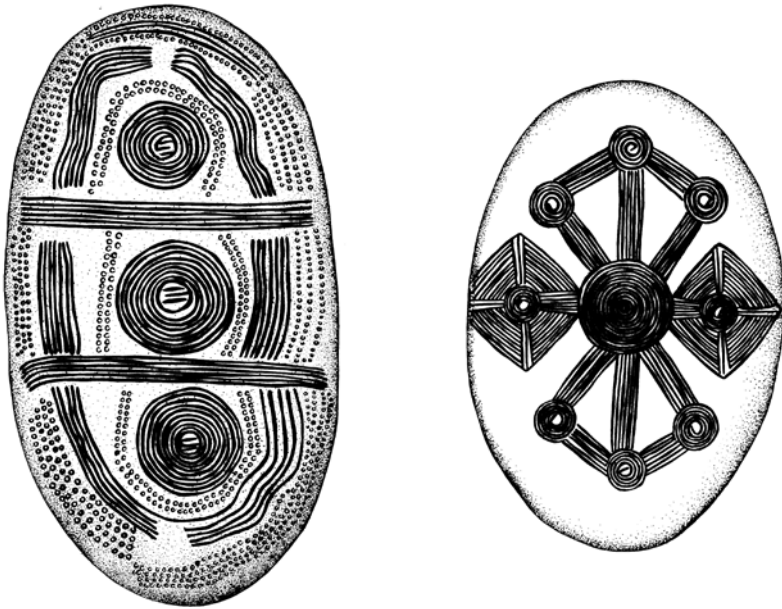


Fig. 21. Rilievi di "Churinga" in pietra. I segni incisi indicano l'identità totemica e ancestrale che il neonato acquisisce in base agli ascendenti che gli vengono attribuiti. Ogni ideogramma ha un suo specifico significato e il loro insieme costituisce l'identità dell'individuo al quale si riferisce. Deserto Centrale, Australia. (Da R.M. Brendt et al., 1964; Archivio WARA W02492)

Pietra, in una società dove, apparentemente, l'identità dell'individuo è determinata dal suo *clan* di appartenenza (fig. 21).

All'interno del *clan*, tuttavia, la definizione totemica, quella dell'antenato che viene reincarnato, l'identità del lignaggio della madre e del padre, l'ubicazione geografica del luogo specifico in cui il *clan* e pertanto la madre si trovava al momento della sua nascita, la posizione anche della Via Lattea e di alcune stelle nel quadro celeste al momento della nascita, determinano l'identità che l'individuo si porta dietro. Tale identità gli attribuisce, nel corso della propria vita, il ruolo di custode dei pertinenti segreti che vengono trasmessi di generazione in generazione e gli conferisce il compito di guardiano dei luoghi sacri. Vi è quindi un duplice aspetto della identità, uno semplice, palese, che consiste nel nome personale e in quello del *clan* di appartenenza, quello della faccia apparente, e quello che possiamo definire del "proto-DNA" che attribuisce all'individuo l'essenza della propria "anima".

La materia prima, legno, osso, corno o pietra, proviene dall'area sacra nella quale risiedono gli spiriti ancestrali. L'oggetto ha quindi anche un *pedigrée* di provenienza.

Recentemente sono apparsi sui mercati antiquari *churinga* di grandi dimensioni, solitamente di legno, lunghi fino a due metri. Si tratta di una tendenza degli ultimi 70 anni dovuta ad influenza occidentale e forse anche ad esigenze di mer-

cato. I *churinga* tradizionali sono raramente lunghi più di 40 cm. Vi sono anche *churinga-bullroarer*. I simboli dell'identità dell'individuo, solitamente istoriati sul suo *churinga*, possono essere istoriati, in tutto o in parte, sul rombo musicale, il *bullroarer*, che gli permette, grazie al suono, di richiamare gli spiriti.

In molti casi il *churinga* è prodotto alla nascita di un bambino, dal nonno paterno o materno, ed è conservato nel luogo sacro, assieme ad altri *churinga*, tra i quali quelli di antenati defunti. È un oggetto personale, che si riferisce ad un determinato individuo e lo definisce, ma solo i più stretti parenti e gli anziani del *clan* sanno individuare senza aver dubbi a chi appartenga ogni determinato *churinga* del *clan*. È uno degli oggetti più sacri e socialmente importanti della cultura aborigena.

È solitamente mostrato al giovane nel corso dell'iniziazione, tra i 12 e i 14 anni, dopo la circoncisione. Questa rivelazione del suo legame diretto con gli spiriti ancestrali è il culmine dell'iniziazione ed un momento profondamente emotivo e sconvolgente per l'iniziando: gli viene rivelata la sua identità e tale presa di coscienza lo rende adulto.

Secondo descrizioni delle cerimonie della tribù Aranta, in Australia Centrale, nella prima metà del XX secolo, il *churinga* è la sintesi stessa della cerimonia d'iniziazione. Ad un certo punto della cerimonia il *churinga* viene passato di mano in mano dagli anziani, che lo stringono al petto come per riceverne l'energia in un atto di comunione, ed infine è consegnato al padre o padrino dell'iniziando. Ogni

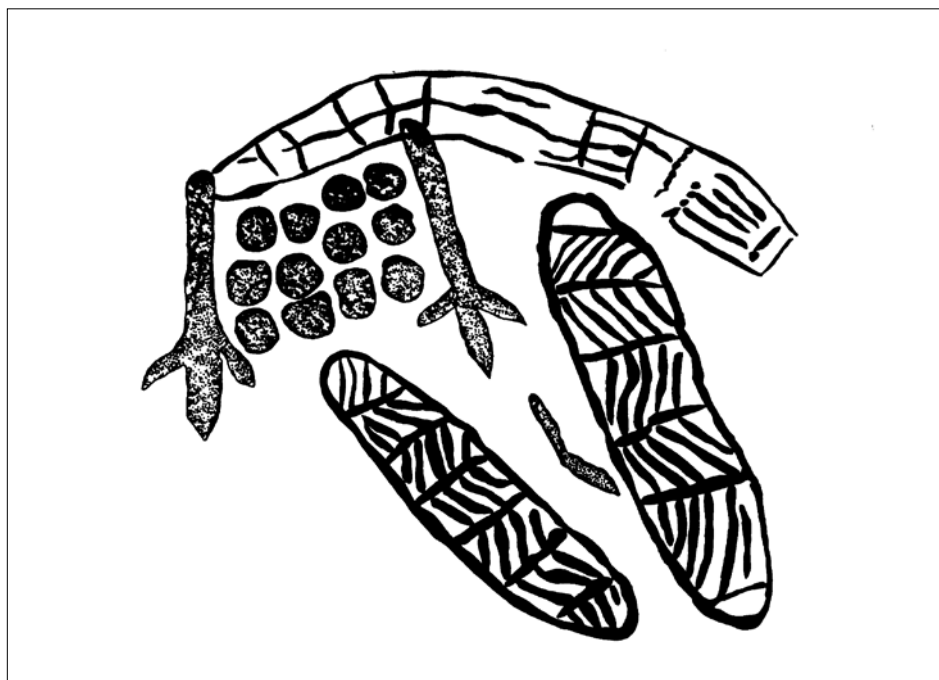


Fig. 22. Pittura rupestre di due "churinga" associate all'animale totemico che sta covando 12 uova. Port Holland, Australia. (Da Brendt & Phillips, 1973; Archivio WARA W02501).



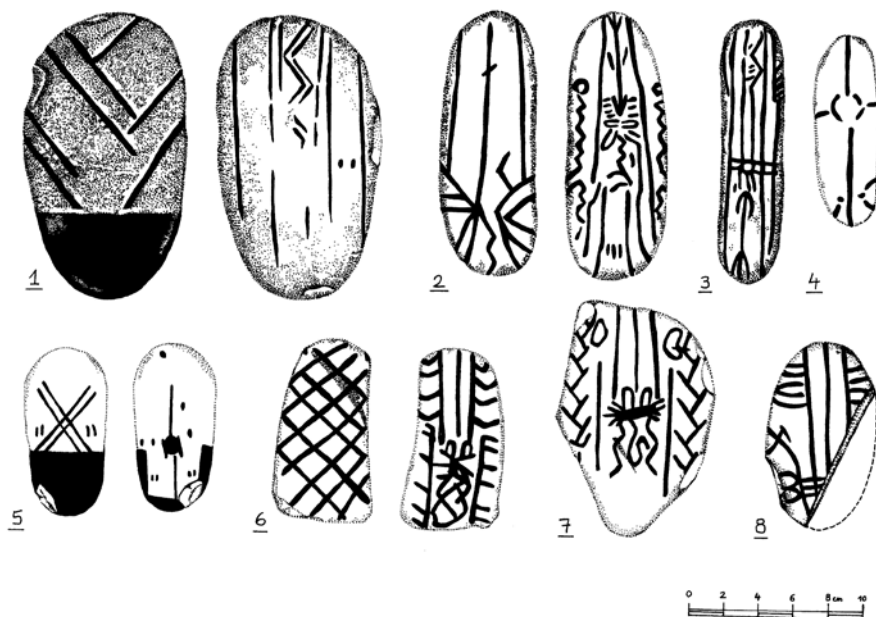


Fig. 23. Ciottoli dipinti e incisi, da strati archaeologici vecchi di oltre 4000 anni da scavi di grotticelle di Valverde, Texas, USA. Ogni ciottolo ha un insieme distinto di simboli da distinte identità. Si ritiene che abbiano la funzione di "churinga". (Da Kirkland & Newcomb, 1967; Archivio WARA W02515).

ideogramma ha un nome e l'insieme dei nomi degli ideogrammi del *churinga* stabilisce il nome segreto dell'individuo che non va mai pronunciato.

I complessi significati degli ideogrammi vengono spiegati nel corso di una recitazione concitata, in una lingua segreta, incomprensibile alla maggior parte dei presenti. Di generazione in generazione vengono ripetute le stesse frasi arcane come se si trattasse di formule magiche. Il loro significato è riservato ai saggi della tribù che se lo trasmettono segretamente. L'iniziando viene erudito nel limite degli ideogrammi che lo concernono personalmente ed impara a memoria i nomi degli spiriti ancestrali e dei simboli totemici.

Il padre o padrino dell'iniziando infine consegna il *churinga* al figlio il quale lo tiene in mano mentre il padre o chi ne fa le veci declama il significato ed il legame trascendentale che l'oggetto stabilisce tra il giovane e gli spiriti dell'Epoca dei Sogni.

In particolare, viene rivelato al ragazzo il nome e le vicende del mitico antenato del quale è la reincarnazione e del quale trasmette l'identità totemica. Con l'iniziazione il giovane diventa il guardiano virtuale del sito sacro nel quale dimora lo spirito dell'antenato. Il giovane si impegna a mantenere segrete tali informazioni fin quando da adulto a sua volta le trasmetterà al figlio o a chi, con gli stessi attributi totemici, assumerà un analogo ruolo.

Le nozioni segrete che gli sono trasmesse all'atto dell'iniziazione, sono sue fin dalla nascita e vengono tramandate di padre in figlio. Ricevuta la rivelazione nella cerimonia del *churinga*, il giovane acquisisce coscienza della propria identità e di-

venta adulto, membro a pieno diritto del *clan*, del gruppo totemico e della *moiety*, o metà di appartenenza. L'animale o la pianta che gli attribuisce la sua identità totemica acquisisce per lui un significato particolare e, da quel momento, il suo comportamento nei suoi riguardi dovrà seguire determinate regole.

Al termine della cerimonia il *churinga* è avvolto da foglie o da corteccia d'albero e riportato al suo nascondiglio nell'area sacra, accanto ai *churinga* degli antenati. I più antichi, solitamente in pietra, sono attribuiti agli spiriti ancestrali i quali ne sarebbero gli artefici.

Tali pratiche stabiliscono relazioni costanti tra ogni membro adulto e l'Epoca dei Sogni. Esse definiscono anche il ruolo particolare che ogni individuo ricopre nella comunità che, di fatto, è la continuazione vivente degli spiriti ancestrali.

Alla morte del padre, il figlio spesso diviene anche il guardiano del suo *churinga* e del luogo sacro dove esso è conservato. Prima della morte, o comunque quando sarà giunto ad un'età avanzata, il padre rivelerà al figlio i segreti del proprio *churinga* e degli altri eventuali *churinga* dei quali sia il guardiano.

Il nuovo guardiano ha l'impegno a memorizzare la narrazione tradizionale e a trasmetterla a sua volta, al momento opportuno a chi erediterà il ruolo. Neppure un'intonazione può cambiare nella narrazione sacra e segreta che si trasmette di generazione in generazione. Questa è l'identità tradizionale che non può essere modificata.

L'Aborigeno australiano, nel corso della sua vita, accresce i suoi ruoli di custode di luoghi sacri, dei siti di arte rupestre, degli anfratti e degli spazi riservati alla iniziazione ed anche di detentore del patrimonio spirituale del *clan*. Egli, di fatto, è il custode di tutto quanto abbia, per l'Aborigeno, un valore reale.

Ogni trasmissione di informazioni segrete o di ruolo di custode, avviene seguendo canoni rituali che garantiscono il fluido passaggio senza offesa o sgarbo per gli spiriti ancestrali.

I segreti vanno trasmessi solo ed esclusivamente a chi è preposto a riceverli e la custodia dei luoghi sacri comporta obblighi ai quali non ci si può sottrarre. Lo sgarbo è un atto gravissimo che implica terribili punizioni e in primo luogo causa la perdita dell'identità totemica e quindi della personalità stessa del trasgressore.

Tali responsabilità sono attribuite nel corso del rito del *churinga* durante l'iniziazione e ciò indica l'importanza capitale che ha questo oggetto per la cultura aborigena. Un individuo al quale viene a mancare il *churinga*, perché rubato o smarrito, non avrà pace fin quando non ne tornerà in possesso. Ciò spiega anche il grande attaccamento che gli Aborigeni hanno nei riguardi dei loro luoghi sacri. Quando uno di questi luoghi viene abbattuto per la costruzione di una strada o per l'installazione di una miniera, per gli Aborigeni che ne sono i custodi e per coloro che hanno in esso un punto di riferimento, è una tragedia esistenziale.

L'identità dell'individuo è determinata in primo luogo dalla sua relazione con lo spirito ancestrale del quale è la reincarnazione, dalla sua relazione con il territorio, in particolare con il luogo sacro dove il *churinga* è conservato, con il suo *totem*, e con gli incarichi di custode dei luoghi sacri che si accumulano nel corso degli anni. Il luogo dove i *churinga* sono conservati ha in se tali energie che può essere pericoloso entrarvi senza osservare i riti di prassi e le necessarie precauzioni. Se il *churinga* è la sintesi della propria identità, i *churinga* degli antenati sono talmente

sacri che, senza la dovuta iniziazione, non dovrebbero neppure essere guardati. Toccarli può essere considerato un sacrilegio.

Durante una visita nel negozio di un antiquario di Alice Springs egli disse di volermi mostrare un *churinga* che era stato trovato in una grotticella nel corso della costruzione di una strada. I tre aborigeni presenti nella stanza uscirono di corsa terrorizzati dall'idea di guardare un *churinga* del quale non sapevano la provenienza e non erano in grado di valutare quali energie contenesse. Anche l'antiquario stesso, di origine anglosassone, si rifiutò di guardarlo e mi lasciò solo nella stanza per aprire e richiudere l'involucro. Era disposto a commerciarlo ma non a guardarlo.

Talvolta anche i *boomerang*, le mazze da combattimento e i rombi musicali o *bullroarers* hanno gli stessi simboli dei *churinga* e possono anche ricoprire il ruolo di *churinga*. In alcuni luoghi di arte rupestre, specie nel Deserto Centrale, sono ripetuti, con pitture o incisioni rupestri, i segni totemici e topografici che caratterizzano i *churinga*. Tali località sono spesso definite segrete, proibite ai non iniziati. Gli Aborigeni evitano di riprodurre la combinazione completa del *churinga*, che si trova esclusivamente sul *churinga* stesso; possono rappresentare alcuni dei simboli sulle pietre ma, se ne conoscono il significato non possono rivelarlo. Essi eseguono sovente, sulla sabbia, dei disegni simili a quelli dei *churinga*, per memorizzarne o per riaffermarne i concetti e per ribadire la propria identità. Tutto ciò mostra il ruolo centrale che hanno i *churinga* nella concettualità aborigena.

I suoi motivi sono presenti nella memoria degli iniziati che tendono a ripeterli e a ridisegnarli ovunque. Sono distintivi di identità del *totem* o del *clan* o del lignaggio, con i quali viene marcato il territorio. Rappresentare per intero i simboli di un *churinga* significherebbe disporre dell'identità dell'individuo di appartenenza. Tal cosa può avvenire a scopi malefici o di scongiuro ed è una operazione pericolosa che rischia di arrecare danni, sia all'individuo di appartenenza, sia all'esecutore (fig. 22).

## 5. L'incubo della perdita d'identità

Gli Aborigeni australiani sono l'ultimo popolo paleolitico ancora vivente e da loro possiamo acquisire una conoscenza dei concetti primari d'identità. L'incontro con la società occidentale ha creato un trauma d'identità per l'intera società aborigena. Gli Aborigeni che hanno deciso di rimanere nel loro territorio hanno acquisito abbigliamento, abitazioni (case prefabbricate o capanne di legno) che non esistevano nella loro vita tradizionale. Sono passati di colpo dalla caccia con la lancia alla caccia con il fucile, dai messaggi di fumo alla televisione. Hanno perso le consuetudini d'iniziazione e non trasmettono più la mito-storia da una generazione all'altra, sono una popolazione che ha perso l'identità originale e che sta difficilmente cercando di adeguarsi ad una nuova identità non ancora definita. Il *churinga* resta nel suo anfratto ma non è più decifrabile.

Gli Aborigeni, invece, che hanno abbandonato il loro territorio e si sono concentrati nelle *bidonvilles* e baraccopoli attorno alle città dei coloni di origini aliene hanno acquisito alcune abitudini dei coloni stessi tra cui l'uso di alcolici con effetti devastanti, la prostituzione che disgrega la comunità ed elimina la solidarietà del *clan*, l'uso di dollari come strumento di acquisto e di scambio che altera i loro concetti di transazione e di relazioni umane, hanno perso la loro identità

originale ed hanno preso una via che non permette loro di trovarne una nuova. Per loro il *churinga* da realtà è divenuto mito.

Problemi d'identità esistono presso quasi tutte le popolazioni che debbono incontrarsi o scontrarsi con civiltà diverse dalle loro, i Pigmei, popoli cacciatori del bacino congolese, vivevano sotto la protezione e grazie alla generosità della loro Grande Madre, la Foresta. Questa foresta viene ora denudata, decimata sia per l'uso del legname, sia per la colonizzazione, sia anche per fare strade e spazi allo sfruttamento minerario. I Pigmei si ritrovano fuori dal loro ambiente naturale senza conoscere alternative di sopravvivenza, la caccia e la raccolta di frutti spontanei non permette più loro di sopravvivere. L'intrusione di alieni è una violenza nella loro vita.

La crisi d'identità è traumatica e non è neppure una nuova ricerca d'identità, vi è solo la disperazione e il convincimento di trovarsi alla fine della loro cultura, alla fine che i loro miti non avevano previsto, sono stati traditi dagli spiriti ancestrali, la Madre Foresta è divenuta mortale e moribonda. Non sanno come difendersi, sono in una fase di estinzione come cultura, chi sopravvivrà dovrà scoprirsi una nuova identità. Neppure la loro cultura, i loro miti, il loro bagaglio intellettuale potrà conservarsi. A parte quel poco che è stato registrato, questo immenso patrimonio culturale sarà perduto per sempre. La loro identità è in via di cancellazione e con essa un libro della storia non scritta dell'umanità.

Gli Indo-americani, da quando vi fu il primo contatto con i bianchi si trovano in crisi, una crisi d'identità che alcune tribù cercano di superare con un *revival*



Fig. 24. Incisioni rupestri di produttori incipienti di popolazione ad "Economia complessa". Scena di danza e musica: i ritmi e i suoni sono rappresentati graficamente con punti e linee attorno ai danzatori. Ogni danzatore ha una maschera differente che indica la sua identità oppure l'identità che egli rappresenta nella danza. Nella parte bassa del pannello quattro piccole immagini descrivono la mito-storia che viene evocata dalla musica e dalla danza. Toro Muerto, Perù. (da Nunez Jiménez, 1986, vol. 4, p. 469; Archivio WARA W00318).

dei miti e dei riti originali. Altre tribù si adattano, invece, a divenire americani di nuovo stampo e ad imitare al massimo i loro colonizzatori. Ambedue sono ricerche d'identità di tendenze diverse, ma pare che nessuna delle due trovi una soluzione felice. Alcuni ottimisti ritengono che siano loro a definire l'identità degli Stati Uniti d'America. Forse aggiungono un triste capitolo di *folklore*.

Per molte popolazioni del Pianeta, l'invadente sopraffazione di culture più forti conduce ad una assimilazione che ne distrugge l'identità. Europeizzarsi o americanizzarsi è sovente visto come rinascita in un mondo più moderno e più attuale. Per molte popolazioni tribali la modernizzazione è un miraggio. Cancellare i riti animisti, sovente ritenuti fonte di arretratezza e di vergogna, abbracciare costumi, lingua e religione degli Europei, è considerato la salvezza. È l'uscita senza ritorno dal giardino dell'Eden, è la cancellazione del patrimonio delle culture e delle identità primarie. Una volta perse queste identità verranno ricercate invano per aiutarci a capire chi siamo (fig. 24).

## 6. Memoria e identità

I primi *Homo sapiens* che partiti dal continente africano hanno superato valli e monti, fiumi e mari per giungere in ogni angolo della Terra hanno mantenuto alcuni aspetti della loro identità archetipica, ma poi il loro carattere è stato modellato dal territorio nel quale si sono installati e dalle esperienze che hanno accumulato. Gli abitanti delle piccole isole dell'oceano Pacifico hanno un'identità molto diversa da quella che hanno le varie etnie che vivono su una grande isola quale quella di Papua Nuova Guinea, che a loro volta hanno anch'essi una identità molto diversa da quella degli Aborigeni del sub-continente australiano. Adattamento al paesaggio e alle risorse ha plasmato l'identità dei popoli differenziandoli dalle identità globali delle origini. Processi di acculturazione hanno riportato le identità etniche sulla via della globalizzazione.

I popoli che, giunti alla terra di Bering circa 50.000 anni fa, hanno esplorato ed hanno occupato le Americhe, hanno sviluppato identità diverse in base al territorio in cui sono arrivati. Coloro che sopravvivono in Alaska e nei territori artici del Canada sono diversi dagli Indiani delle grandi pianure degli Stati Uniti d'America, che a loro volta si differenziano da quelli che vivono nelle Ande o nella Terra del Fuoco.

Un mosaico d'identità diverse è formato da popolazioni che derivano tutte da uno stesso ceppo familiare che si presume di origine africana, vecchio di 250.000 anni. L'arte visuale, la musica, le credenze e i riti permettono di identificare perfettamente l'ubicazione geografica di ogni comunità amerindiana. Nella musica, i ritmi più lenti sono quelli degli estremi Nord e Sud, delle terre più fredde, degli inverni glaciali, quelli più focosi sono delle popolazioni più vicine all'Equatore. Anche le divinità e i riti più violenti sono quelli delle terre più calde.

La ricerca della loro identità è soprattutto un impegno ludico dell'antropologo. La memoria della loro identità etnica non è mai completamente sommersa, loro ancora sanno chi sono, ma l'esigenza di sopravvivere e di convivere con popoli colonizzatori che hanno un'identità diversa dalla loro crea costantemente dei traumi di carattere psicologico pur avendo loro il ricordo ed il messaggio della loro identità.

Possiamo dire, in conclusione, che il problema d'identità è soprattutto dato dal confronto di se stesso con l'ambiente naturale e umano che ci circonda. I primi sparuti gruppi di *Homo sapiens* che si sono avventurati alla scoperta ed alla conquista del Pianeta Terra, già si portavano dietro una ricchissima memoria di identità sulla quale si sono accumulate le acquisizioni delle successive esperienze. Scoprivano la propria identità nella relazione uomo-ambiente, nella ricerca di risorse per la sopravvivenza, nella relazione esistenziale con i tre temi dominanti delle loro esigenze: sesso, cibo e territorio.

Divenute più complesse, le società umane hanno fatto delle relazioni umane il principale fattore d'identità. Quanto più complesse si sono fatte tali relazioni,

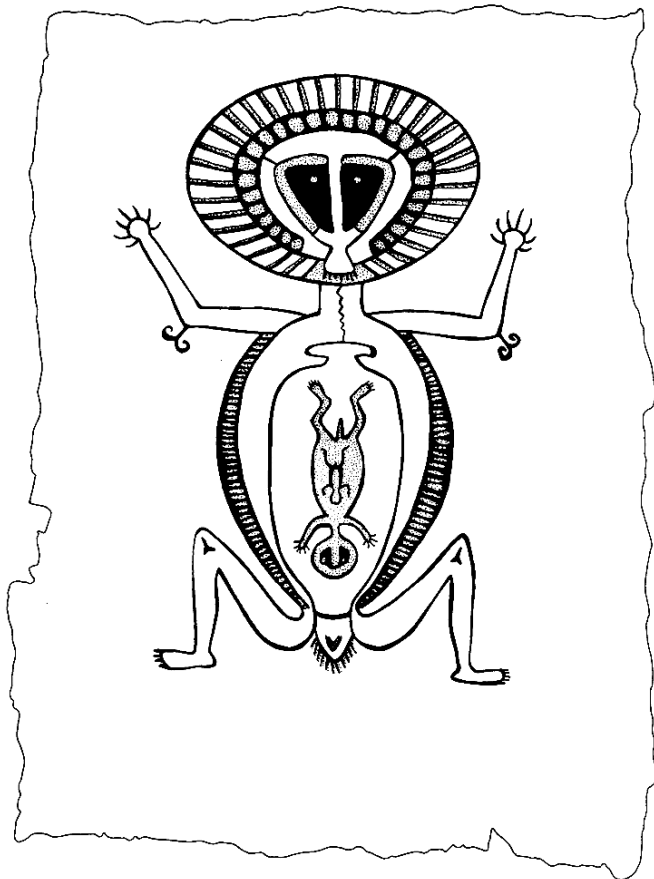


Fig. 25. Isola di Brak, Irian Jaya, Indonesia. Tapa rituale, inizio del secolo XX, dipinta in bianco e nero su fondo marrone. L'essere rappresentato è lo spirito ancestrale femminile che simbolizza l'eterno rigenerarsi. La madre primordiale è gravida della prole che a sua volta è gravida ancor prima della nascita. Secondo il mito, l'identità del nascituro è determinata dalla madre primordiale già prima del suo concepimento. (da E. Anati, 2005)

tanto più sono diventati complessi i problemi d'identità. L'esigenza di definire la propria identità, già da sola indica la presenza di problemi. Chi non ha problemi d'identità non si pone il quesito.

Nella nostra memoria collettiva resta tuttavia il ricordo sommerso delle origini, dell'equilibrio naturale tra uomo ed ambiente e tra uomo e uomo. Tale ricordo è ancora il principale calmiera ed i problemi d'identità, ieri come oggi, nascono quando tale memoria viene smarrita.

Il mito del paradiso terrestre, simile ma diverso in numerose culture, mostra un aspetto recondito della nostra identità, quello di una nostalgia delle origini, di un velato ricordo dei primordi, dei tempi in cui i metaforici Adamo ed Eva, grazie al frutto proibito, acquisirono quegli aspetti della loro identità che restano l'essenza dell'identità di ogni essere umano.

La ricerca di identità nelle origini, vicine e lontane, dal lignaggio familiare, agli orgogli di campanile o di bandiera, dal santo protettore alla squadra di calcio, dall'illustre parente agli spiriti ancestrali e ai simboli totemici, la ricerca d'identità ha sempre prevaricato l'identità intrinseca dell'individuo per arricchirsi di quegli elementi che si palesano, se pur non sempre espliciti, nel *churinga* australiano.

L'esigenza di definire la propria identità è forse nata con l'*Homo sapiens*. Eppure non sappiamo ancora, fino in fondo, chi siamo. I miti e le memorie, le tradizioni, la storia, ci danno l'illusione di avvicinarci alla conoscenza di noi stessi. Cancellando dalla memoria gli spiriti ancestrali diventerà impossibile configurare il nostro *churinga* (fig. 25).

Lo spazio nel quale naviga la ricerca d'identità è un immenso fiume dove s'immergono, riemergono e s'incontrano il cosciente ed il sommerso, la memoria prossima, la memoria remota, la memoria assoluta, la memoria anche della quale si nega la memoria.

## Bibliografia

- ALWOOD J., ANDERSON L.G. & DAHL O.  
1977 *Logic in Linguistics*, Cambridge (Cambridge Univ. Press).
- ANATI E.  
1972 *Arte Preistorica in Anatolia, SC*, vol. 4, Capo di Ponte (Edizioni del Centro).
- 1980 *I Camuni alle radici della civiltà europea*, Milano (Jaca Book).
- 1989 *Origini dell'Arte e della concettualità*, Art Book, Milano (Jaca Book).
- 1993 *World Rock Art. The Primordial Language*, Capo di Ponte (Edizioni del Centro).
- 1995 *Il museo immaginario della preistoria. L'arte rupestre nel mondo*, Milano (Jaca Book).  
*Les Racines de la Culture*, Capo di Ponte (Edizioni del Centro).  
*La religione delle origini*, Capo di Ponte (Edizioni del Centro).
- 1999 *Le Religion des Origines*, Paris (Fayard).  
*Lo stile come fattore diagnostico nell'arte preistorica*, Capo di Ponte (Edizioni del Centro).
- 2001 *Gobustan, Azerbaijan*, Capo di Ponte (Edizioni del Centro).
- 2002 *Lo stile come fattore diagnostico nell'arte preistorica*, SC vol. 23, Capo di Ponte (Edizioni del Centro).  
*La struttura elementare dell'arte*, Capo di Ponte (Edizioni del Centro).
- 2003 *Aux Origines de l'art*, Paris (Fayard).
- 2005 *L'art du Tapa. Étouffe pour les Dieux, Étouffe pour les Hommes*, Paris (L'Insolite).
- 2007 *L'odyssée des premiers hommes en Europe*, Paris (Fayard).
- 2008 *Studi per la lettura dell'arte rupestre*, Capo di Ponte (Edizioni del Centro).
- BELTRAN A.  
1979 *L'arte rupestre del Levante Spagnolo*, Milano (Jaca Book).
- BERNDT Roland M. & E.S. PHILLIPS  
1973 *The Australian Aboriginal Heritage*, Sydney (Australian Society for Education Through the Arts).
- BOSINSKI Gerhard  
1970 *Magdalenian Anthropomorphic Figures at Gönnersdorf (Western Germany)*, BCSP, vol. 5, 1970, pp. 57-97.
- CHALOUPKA George  
1993 *Journey in Time*, Sydney et al. (Reed New Holland).
- ESKENASY Acher  
1990 *Au commencement était le rêve*, Catalogue de l'exposition, Paris (Galerie Le Gall Peyroulet).
- GOODALL D.E.  
1959  
*Prehistoric Rock Art of the Federation of Rhodesia & Nyasaland*, Rhodesia (National Publications Trust)
- GRAZIOSI, P.  
1956 *L'arte dell'antica età della Pietra*. Firenze (Sansoni)
- HILL Beth and Ray  
1974 *Indian petroglyphs*, Saanichton, B.C., Canada (Hancock House).
- LEAKEY Mary  
1983 *Africa's vanishing art. The Rock Art of Tanzania*, New York (Doubleday & Company).
- LÉVI-STRAUSS C.  
1982 *The Way of the Masks*, Seattle (University of Washington Press).
- LHOTE Henri  
1958 *A la découverte des fresques du Tassili*, Paris (Arthaud).
- KIRKLAND F. & W.W. NEWCOMB, Jr.  
1967 *The Rock Art of Texas Indians*, Austin and London (University of Texas Press).
- MOUNTFORD C. P.  
1956 *Art, Myth and Symbolism*, Records of the American-Australian Scientific Expedition to Arnhem Land, vol. I, Melbourne (Melbourne University Press).
- NÚÑEZ JIMÉZ A.  
1986 *Petroglifos del Peru*, La Habana (Editorial Científico-Técnica), 4 vols.
- SCHOBINGER J. & GRADIN C.J.  
1985 *L'arte delle Ande e della Patagonia*, Pitture rupestri dei cacciatori della Patagonia e degli agricoltori Andini, Milano (Jaca Book).
- TREZISE P.J  
1971 *Rock Art of South-West Cape York*, Canberra (Australian Institute of Aboriginal Studies).
- WALSH G.L.  
2000 *Bradshaw Art of the Kimberley*, Toowang qld. (Takarokka Nowan Kas Publications), 2000.



## RIASSUNTO

I problemi derivanti dalla ricerca della identità sono affrontati da neurologi, psicoanalisti, psicologi e sociologi. Nel presente studio viene proposta una dimensione storica del nascere e dell'evolversi di quello che apparirebbe come un archetipo del sistema cognitivo. Tramite l'analisi di testimonianze di arte preistorica e tribale, in una ricerca che abbina la preistoria, l'etnologia, la psicologia e l'antropologia culturale, si propone un apporto alle scienze sociali e psicologiche e si aprono nuove prospettive sull'uso dell'arte come mezzo di comprensione della psiche. Vengono esaminati i seguenti punti: L'esigenza di definire "chi sono"; l'identità dell'individuo e del gruppo nelle società primarie; l'identità individuale ed etnica riflessa da stile e tematica dell'arte rupestre; il significato del *churinga* australiano come sintesi dell'identità; incertezze, timori e traumi per la perdita d'identità; la funzione della memoria e della coscienza mito-storica nella definizione d'identità. Un tema di attualità nella società contemporanea acquisisce un nuovo spessore storico grazie alla testimonianza dell'arte preistorica.

## RÉSUMÉ

Les problèmes découlant de la quête d'identité sont adressées par les neurologues, psychanalystes, psychologues et sociologues. La présente étude propose une dimension historique de la naissance et de l'évolution de ce qui semble être l'archétype du système cognitif. Grâce à l'analyse de témoignages de l'art préhistorique et tribal, dans une étude qui combine la pré-histoire, l'anthropologie, la psychologie, l'anthropologie culturelle, nous proposons une contribution à la science sociale et psychologique de nouvelles perspectives sur l'utilisation de l'art comme moyen de comprendre la psyché. Les questions suivantes sont prise en examen: La nécessité de définir «qui sont» l'identité de l'individu, groupe et primaire dans la société, l'identité individuelle et la diversité ethnique reflétée par le style et les thèmes de l'art rupestre et le sens des *churinga* australiens comme une synthèse de l'identité; l'incertitude, la peur et le traumatisme de la perte de l'identité, la fonction de mémoire et de mythes; conscience historique dans la définition de l'identité. Un sujet d'actualité dans la société contemporaine acquiert une épaisseur historique nouveau en raison de preuves de l'art préhistorique

## SUMMARY

The problems arising from the search for identity are addressed by neurologists, psychoanalysts, psychologists and sociologists. The present study proposes a historical dimension of the birth and evolution of what appears to be an archetype of the cognitive system. Through analysis of prehistoric and tribal art, in a study that combines pre-history, anthropology, psychology and cultural anthropology, a contribution is given to the social sciences and to psychological analysis. New perspectives are proposed on the use of art as a means of understanding the psyche. The following issues are being tested: The need to define "who are you" the identity of the individual and primary group in society, the individual identity and ethnic diversity reflected by the style and theme of rock art and the meaning of the Australian *churinga* as a synthesis of identity. The role of uncertainty, fear and trauma for the loss of identity, the function of memory and mytho-historical consciousness in the definition of identity. A topical issue in contemporary society acquires a new historical thickness due to evidence of prehistoric art.