

La visione e il cosmo

Processi di costruzione della realtà tra i Crow del Nord America

MARCO MENICOCCHI

1 La carenza cosmologica

1.1 Gli "irrazionali" Crow di Lowie

Studiando il complesso della religione dei Crow, Robert Lowie, cui dobbiamo le più approfondite ricerche etnografiche su questo popolo (1), esprime più volte la sua sorpresa per quella che gli sembra una strana assenza di sistematicità nell'elaborazione del pensiero religioso. Agli occhi di Lowie il sistema cerimoniale dei Crow appare frammentato e incoerente: i Crow avrebbero singoli elementi rituali ma non una unità cerimoniale complessa, un sistema in grado di riportare ad unità la molteplicità dei riti (Lowie 1919b: 109). Queste cerimonie (e i gruppi sociali correlati ad esse) gli sembrano slegate tra loro, prive di una coerenza interna, giustapposte in modo in fondo casuale e quindi prive di integrazione reciproca. La stessa assenza di sistematicità sarebbe anche rinvenibile nella mitologia Crow e nella loro concezione degli esseri extraumani. Lowie si sorprende del carattere scarsamente definito degli esseri extraumani chiamati in causa dai Crow, dell'assenza di personalità precise e distintive che questi esseri manifestano (Lowie 1922c: 318). Gli esseri soprannaturali dei Crow mancano di un carattere e di una identità, si fondono continuamente tra loro per poi scindersi senza alcun apparente criterio definito e secondo un sincretismo casuale. Anche quello che secondo Lowie è il principale essere extraumano dei Crow, Sole, finisce per confondersi con altri esseri senza alcun criterio, perdendo le sue peculiarità ed assumendone altre. Così poche righe dopo aver definito Sole l'unico punto fermo per la maggioranza dei Crow, Lowie è costretto a riconoscere che è mal definito come personaggio, che non è chiaro se sia o meno identificato con *Old Man Coyote* (eroe della mitologia Crow), che non sono chiari i suoi rapporti con gli uomini, che non è neanche chiaro se sia benevolo o quale sia la sua sede (Lowie 1922c: 318-9) (2). Quanto alla mitologia, pur essendo il patrimonio mitico dei Crow largamente

comune a quello del vicino e collegato popolo degli Hidatsa (i due gruppi hanno la memoria di essere stati un tempo un unico popolo e si considerano ancora oggi imparentati), ai Crow mancherebbe la tendenza alla razionalizzazione che sarebbe propria dei loro cugini. Così mentre la mitologia Hidatsa è precisa e cristallizzata, quella Crow è confusa, cangiante, e insieme, alla fine, assai povera (3). Inoltre questa confusione si rifletterebbe nell'impossibilità di distinguere tra le narrazioni mitiche e quelle aventi per oggetto eventi reali (4). Insomma i Crow farebbero confusione tra ciò che, ad avviso di Lowie andrebbe ben distinto e questo è un altro segno della loro assenza di sistematicità. In realtà si tratterebbe di mettere in questione non tanto il rapporto tra mito e realtà storica (categorie in fondo nostre e di cui la seconda è certamente inapplicabile ai Crow, almeno nei nostri termini) quanto il rapporto mito-visione. Tuttavia Lowie sorvola sul tema e nota invece che i miti dei Crow, poveri e privi di sistematicità, sono invece ossessivamente dettagliati su particolari a giudizio di Lowie insignificanti, quali la descrizione puntigliosa di abiti, di località geografiche, di oggetti. Un'ulteriore testimonianza, in fondo della loro irrazionalità, poiché questi dettagli, sempre a giudizio di Lowie, sono pesanti e incomprensibili ed "oscurano l'essenziale della tragedia umana" che i miti narrerebbero (Lowie 1935: 110). I Crow avrebbero dunque avuto una comune concezione religiosa di fondo ma il valore da assegnare ai singoli elementi varierebbe con il variare delle esperienze individuali. Questa assenza di sistematicità resta per Lowie un problema (ed anzi: un difetto) insoluto. Avanza alcune ipotesi per tentare una spiegazione: ad esempio suggerisce che l'assenza di personale specializzato abbia impedito la standardizzazione delle concezioni popolari. Un'altra ipotesi chiama in causa il carattere secolare, e perciò poco religioso, dei Crow. Sono però ipotesi che non lo convincono, tanto che alla

fine l'etnologo americano sembra rassegnarsi ad attribuire questa assenza di sistematicità al carattere peculiare dei Crow, che sarebbero essenzialmente individualisti, poco portati alla razionalizzazione e al ricercare un pensiero comune. Una spiegazione che non spiega nulla ma che rivela quanto Lowie, che era legato ai Crow da un affetto profondo, sia a disagio a dover ammettere quella che gli appare come una grossa lacuna della cultura Crow.

1.2 Un cosmo da disegnare

Naturalmente questa apparente a-sistematicità religiosa non costituisce affatto un reale difetto Crow (semmai solleva il problema dei motivi per i quali Lowie la abbia considerata tale). Quella che a noi si manifesta come una carenza di sistematicità era invece, per i Crow, il giusto ordine delle cose, il loro corretto "sistema". In altre parole l'assenza di razionalità è nei nostri occhi più che nella cultura Crow. Resta tuttavia da ricostruire quale sia questa razionalità, da comprendere nella sua struttura il "sistema" Crow; resta da capire quali siano state le scelte compiute da questo popolo per disegnare il proprio universo. Per dare una risposta a queste questioni occorrerà seguire sino in fondo il senso di questa apparente carenza che tanto stupiva Lowie. Se guardiamo infatti i motivi che sono alla base del suo giudizio notiamo che, più di una generica carenza di sistematicità, ciò di cui la cultura Crow sembra carente è di una precisa definizione del cosmo. I Crow hanno una cosmologia religiosa appena abbozzata. Si tratta, chiaramente, di una scelta voluta: i Crow non avevano bisogno di una descrizione stabile del mondo, quale usualmente è realizzata dalla cosmologia e dunque non avevano motivo di darsene una. Al contrario quel che occorreva loro era una nozione dell'universo fondamentalmente instabile, nel quale tutto fosse in divenire, nel quale i confini fossero appena indicati, tratteggiati, e non definiti con precisione una volta per sempre. Questo

spiega i motivi sia dell'apparente frammentarietà della loro mitologia sia il suo confondersi con narrazioni di vicende umane. Alla mitologia è affidato, di solito, il compito di definire il cosmo nei suoi aspetti immutabili, nei suoi elementi centrali e indiscutibili. I miti, con tutte le loro varianti, stabiliscono ciò che è permanente (ciò che ogni cultura decide di considerare permanente) sottraendolo alle contingenze del divenire. Ecco allora chiarito il senso della "frammentarietà" della mitologia Crow: se il loro universo religioso doveva avere confini non delineati perfettamente (ed anzi, sotto certi aspetti, persino instabili), se ai loro occhi ciò che era destinato a rimanere permanente era scarso mentre molto del loro universo era immerso nel continuo divenire, allora ciò che ai loro miti spettava di fondare era ben poco e dunque poco i miti avevano da dire.

In realtà la mitologia Crow è assai ricca e complessa tuttavia rimane che l'universo da essa disegnato è fluido, mobile, in continuo divenire. Gli elementi di immutabilità che la cultura Crow ha stabilito di fondare con la propria mitologia sono davvero pochi. Vi sono miti che fondano alcune delle istituzioni principali (la *Sun Dance*, la Loggia Sudatoria, il culto del Tabacco), alcuni elementi naturali (l'esistenza dei fiumi e delle colline), le funzioni biologiche principali (la ricerca del cibo, la digestione) ma oltre a questo c'è poco d'altro. Culti ed istituzioni anche importanti sono prive di qualsiasi mito di fondazione. Persino la fondazione della morte, un tema diffusissimo, sembra interessare poco i Crow (5).

Il fatto che usualmente il compito di definire il cosmo sia affidato alla mitologia non esclude, naturalmente, che sia possibile ricorrere anche ad altri strumenti. Una cultura può, ad esempio, scegliere di ricorrere agli strumenti rituali per ottenere lo stesso scopo. Il rito è lo strumento, che si vuole costante nella sua forma (un rito si compie sempre allo stesso modo), mediante il quale una cultura controlla alcuni eventi del mondo facendoli passare da una situazione di disordine caotico ad una di ordine. Con il rito, con l'apparato rituale, pertanto, una cultura controlla il mondo e gli eventi trasformandoli in eventi e in un mondo pienamente umani. Con il rito una realtà non voluta, o inaccettabile, è trasformata in una realtà voluta e accettabile. Così se il mito, che è formalmente costituito da varianti, fonda l'immutabile una volta per tutte, il rito, che è formalmente sempre lo stesso, agi-

sce sul mutabile producendo la realtà desiderata.

In linea di principio, pertanto, nulla vieterebbe di avanzare l'ipotesi che tra i Crow la produzione del cosmo sia affidata al rito. Senza andare tanto lontano, nella Roma classica, che era priva di miti cosmogonici, proprio al rito era affidata questa funzione (Sabbatucci 1975 e 1998). Tuttavia, nel caso dei Crow, nemmeno questa sembra la strada giusta. Abbiamo visto, infatti, come Lowie valutasse il complesso cerimoniale dei Crow incoerente e frammentato. I termini usati sono certo discutibili (6) nondimeno, se vogliamo rimanere agli unici dati che abbiamo, e che sono quelli offerti da Lowie, resta netta l'impressione che effettivamente il complesso cerimoniale dei Crow non sia particolarmente sviluppato. La conclusione pertanto, per quanto riguarda il nostro problema, è questa: non è ai riti che i Crow hanno affidato il compito di produrre il loro cosmo. Infatti, praticamente, sempre stando ai dati di Lowie, abbiamo un solo rito che interessa l'intera comunità: la *Sun Dance*. Tutti gli altri sono riti che riguardano solo singole sezioni della comunità, singoli gruppi dei Crow: le società di guerra, le società di danza, le varie società del Tabacco, hanno riti particolari, spesso simili e certo importanti ma che vanno a costruire solo singoli aspetti dell'universo Crow. La stessa *Sun Dance* riguarda in senso stretto solo due persone: il richiedente e l'officiante. Tutti gli altri sono coinvolti dal fascino e dal prestigio della celebrazione ma non sono direttamente interessati. La tesi di Lowie, si è visto, è che i vari complessi rituali sono fra loro slegati, privi di una struttura capace di coordinarli. Ciascuna cerimonia sarebbe chiusa nella sua particolarità. Ora questo potrebbe essere un risultato dell'azione di deculturazione prodotta dall'incontro con i bianchi. Potrebbe però essere anche un dato proprio della cultura Crow. Potremmo, ad esempio, rovesciare il giudizio di Lowie e leggere in positivo quel che lui legge negativamente: i riti Crow non sono frammentati bensì producono deliberatamente un universo parziale, fluido, nel quale i punti fermi sono pochi. Questo restituirebbe un senso coerente a tutti i riti collettivi dei Crow e, insieme, consentirebbe a noi di continuare ad accettare la tesi di Lowie che il complesso rituale Crow non sia particolarmente sviluppato. A questo potremmo poi aggiungere due constatazioni. La prima è che praticamente tutti i

riti Crow sono autonomi: non sono rivolti ad esseri sovraumani, non sono inseriti in un complesso culturale. Una ricerca in tal senso è ancora in corso e quindi non è possibile fornire risultati definitivi ma, pur con tutte le cautele, è possibile rilevare che statisticamente il numero di esseri sovrumani identificati da un culto è assai basso. Eccezion fatta per Tabacco, Sole e le Sette Stelle, ed ammesso che un culto sia rivolto a questi esseri sovrumani, per il resto mancano esseri distinti, come se i Crow avessero deliberatamente deciso di vivere in un mondo affollato di esseri che però non hanno nome e non hanno caratteri precisi. Ancora una volta emerge, come una qualifica voluta, la carenza di distinzioni che caratterizza l'universo Crow. La seconda constatazione è che tutte le cerimonie collettive dei Crow, in un modo o nell'altro, sono connesse con l'istituto della visione. I riti infatti derivano spesso da una visione nella loro organizzazione formale e nelle loro motivazioni e ottenere una visione è lo scopo di moltissimi riti. Ora, è nota l'importanza della visione tra i popoli delle Pianure e questo istituto è particolarmente sviluppato proprio tra i Crow. La ricerca della visione ha anzi assunto tra i Crow un ruolo talmente importante da essere diventato il fulcro del loro complesso religioso. Lowie parla di "ipertrofia" della visione, avanzando la congettura che con il tempo questo istituto abbia travolto, assorbendole, tutte le altre componenti religiose: "*My conjectures are these. (...) The hypertrophy of the individual vision represents an overlay that has pushed other beliefs into the background, encroaching even on the widespread American worship of the Sun. Visions themselves are doubtless very old, but the one-side stressing of individual visions as the source of power is a comparatively late development that largely remoulded the rationale of the Crow religion*" (Lowie 1935: 255). Non è qui importante stabilire la validità della congettura di Lowie: stabilire, cioè, se l'enfasi sulla visione individuale sia qualcosa di relativamente nuovo che, aggiunto posteriormente ad un precedente complesso religioso, lo ha trasformato completamente. In realtà non ci interessa nemmeno congetturare se la visione è recente o meno. A noi basta rilevare quello che Lowie presenta come un dato: lo straordinario valore che i Crow hanno scelto di attribuire alla visione, per cui alla fine in effetti tutto gira attorno a questo istituto.

A questo punto ci potremmo allora domandare se la produzione del cosmo tra i Crow non sia affidata proprio all'istituto della visione. A prima vista la risposta non potrebbe che essere negativa: la visione è sempre individuale, cercata e utilizzata da singoli individui. Non si comprenderebbe pertanto come possa essere utilizzata per disegnare un cosmo sociale condiviso. Messa così però la questione è mal posta. Per porre la questione correttamente converrà confrontare l'istituto della visione con un altro istituto che presenta caratteri simili: quello della divinazione. Disponiamo, fortunatamente, di un'opera che illumina le modalità mediante la quale la divinazione può produrre un cosmo: si tratta del libro di Dario Sabbatucci *Leggere e scrivere il mondo* (2000). Converrà allora seguire Sabbatucci e riassumere le sue conclusioni.

2 La logica della divinazione

2.1 Divinazione: leggere e scrivere

Lo scopo dell'istituto della divinazione è fornire responsi: l'individuo che si rivolge ad una qualsiasi delle pratiche divinatorie lo fa perché, in una situazione di crisi, di incertezza o comunque non chiara e non padroneggiabile con gli strumenti usuali, vuol conoscere quale sia il corretto comportamento da seguire. Per una serie di motivi il suo rapporto corretto con il mondo ha subito una mutazione e lui vive in una condizione di disagio: ciò che desidera è recuperare, dal suo punto di vista, il corretto rapporto. Quel che il responso fornisce è un chiarimento sulla situazione attuale dell'individuo, sulla sua posizione nel cosmo. L'indicazione su come agire per rimediare ad una situazione problematica, che può far parte del responso ma che non è necessariamente una parte costitutiva, è solo un aspetto del responso stesso. La parte principale del responso è illustrare l'attuale posizione dell'individuo in rapporto al resto del suo cosmo, sociale, culturale, anche naturale e biologico; chiarire i motivi dell'eventuale squilibrio, le cause della crisi vissuta, e, solo eventualmente, indicare i modi per recuperare un corretto rapporto con l'universo. In altre parole la divinazione stabilisce sempre un rapporto tra la condizione del singolo e quella del mondo cui appartiene, costruisce un quadro di riferimento in cui posizionare l'individuo che chiede un responso, chiarisce gli eventuali squilibri presenti all'interno di questo quadro di

riferimento e, se il caso è possibile, dona indicazioni su come riequilibrare una situazione di disequilibrio o di crisi. È come se l'individuo si chiedesse: "come mi debbo comportare in questo momento cosmico?" Per fornire un'indicazione sul comportamento la divinazione deve fornire, implicitamente o esplicitamente, un quadro cosmico.

Questo quadro di riferimento può essere costruito in un modo duplice. Sabbatucci rileva infatti una netta contrapposizione tra due diverse forme di divinazione: quella che opera su un mondo da scrivere e quella che opera su un mondo da leggere: "*Due modi diversi di porsi di fronte al mondo (...) Si tratta in entrambi i casi di un 'mondo da indovinare': nel primo caso lo si indovina scrivendolo, come una realtà sempre mutevole da fissare per iscritto ogni volta che la si debba contattare; nel secondo caso lo si indovina leggendo, come una realtà fissata una volta per sempre, con cui si entra in contatto mediante l'osservazione diretta*" (Sabbatucci 2000: 10).

Dissolto in questo modo il carattere unitario della divinazione Sabbatucci prosegue notando come le divinazioni basate sul fortuito presuppongono non un cosmo già definito, costituito una volta per sempre ma un cosmo in fieri, "scoperto", rivelato di volta in volta dal rito divinatorio: "*E' sottinteso che il mondo non è sempre uguale ma muta ad ogni momento. Il comportamento individuale deve tener dietro alla mutazione*" (Sabbatucci 2000: 17). A questo punto Sabbatucci fa un ulteriore passo in avanti e stabilisce un rapporto inverso tra divinazione e miti cosmogonici: maggiore è il campo d'azione divinatorio minore è lo spazio per le cosmogonie autonome (Sabbatucci 2000: 25). Il nostro autore verifica questo rapporto nell'antica cultura cinese, povera di miti cosmogonici e nella quale grande rilevanza aveva invece un particolare processo divinatorio, quello dell'achilleomanzia (7). Nell'antica Cina la natura era concepita come una creazione permanente, come un flusso continuo che occorreva ordinare: la cosmogonia era pertanto affidata al rito divinatorio. L'azione rituale dell'operatore addetto alla divinazione produceva il mondo, ne dava cognizione a chi richiedeva il responso lasciando a questi il compito di completare la produzione agendo nel corretto modo. In pratica qui il rito divinatorio tiene il ruolo del mito cosmogonico: nel mito l'azione spetta all'essere mitico, che con il suo

gesto produce la realtà; nell'achilleomanzia invece l'azione spetta all'operatore della divinazione che mette in moto gli steli dell'achillea. La divinazione come scrittura denota una cultura orientata dalla attualità di un possibile (ovvero da una funzione rituale) e, conseguentemente, dal disconoscimento di un mito cosmogonico, ossia dal disconoscimento di una funzione mitica per la quale il possibile viene in gran parte relegato all'inattualità (Sabbatucci 2000: 70)

Naturalmente non è questione per noi di stabilire se sia sempre così, se ovunque la pratica della divinazione basata sul fortuito sostituisca i miti cosmogonici. La questione è invece di comprendere la logica posta in evidenza da Sabbatucci. Il mito cosmogonico, mediante le azioni compiute da esseri extraumani in un tempo qualitativamente diverso da quello presente produce la situazione attuale come immutabile. Se una cultura pensa il proprio cosmo come un processo continuo, come una continua creazione, allora non ha bisogno (o ha bisogno relativamente) di miti che fondano la realtà. Avrà bisogno invece di strumenti che, sostituendosi all'azione mitica, producano a loro volta un ordine nel processo continuo. L'inquadramento del processo è, per certi versi, dal punto di vista complessivo, sempre provvisorio, poiché non chiude mai definitivamente il cosmo in confini permanenti e tuttavia, esso è necessario dal punto di vista dei singoli o dei gruppi che a questi strumenti ricorrono per essere orientati nel presente. La nostra cultura, per fare un esempio, che è priva di miti cosmogonici, affida la ricostruzione della nostra realtà, fondamentalmente, alla storiografia. Per conoscere la nostra condizione presente ci affidiamo agli storici e per superare le crisi ci affidiamo prevalentemente ai magistrati, i quali a loro volta operano con particolari prodotti storici, quelli della giurisprudenza. Un'altra possibilità, lo si è visto ora, è quella percorsa in Cina della divinazione achilleomantica. A questo punto possiamo tornare ai Crow e riprendere il discorso sui loro modi di costruire il cosmo.

2.2 Divinazioni Crow

La prima cosa da verificare è se tra i Crow esistono pratiche divinatorie e quali funzioni eventualmente abbiano. Lowie è abbastanza categorico al riguardo: "*Divination is rightly considered atypical for American Indians, but forms*

of augury do occur" (Lowie 1935: 234). La divinazione è pertanto atipica tra i Crow ed è possibile rinvenire unicamente due modalità di divinazione (8). Nella prima, al fine di stabilire il suo destino prima di un'azione di guerra, un guerriero uccide un bisonte, ne raccoglie il sangue in una ciotola e, dopo avervi mescolato anche sangue di tasso, si specchia nel liquido. Se la ciotola riflette un viso grinzoso, come quello dei vecchi, o con lunghi capelli che cadono sugli occhi (al modo tipico degli anziani), allora vuol dire che morirà da vecchio e l'azione militare sarà, per lui, positiva. Qualora invece quel che vede nella ciotola è un viso senza capelli (senza scalpo) o pieno di rigature di sangue, allora la missione sarà per lui un disastro e la sua morte sarà violenta. Si tratta di un rito non molto diffuso ed in effetti gli informatori di Lowie ricordano solo un caso, quello del nonno di Grey-bull (uno degli informatori), diventato un grande guerriero proprio dopo aver ricevuto un responso positivo da una ciotola di sangue: "*A warrior could scry before setting out on a raid: if he saw his image with wrinkled face in a mixture of buffalo and badger blood, all was well; if he saw himself scalped or blood stained, evil awaited him. But, Grey-bull admitted, people of his heyday were afraid to use this kind of divination; and his grandfather had become very brave after seeing his reflecting with white hair and wrinkled face*" (sottolineature dell'autore) (Lowie 1935:330). In questo caso la divinazione produce lo status del soggetto, definendo in questo momento il suo ruolo di guerriero. La crisi, sorta dal dubbio se partecipare o meno, è tolta dal rito che stabilisce quale è la realtà del guerriero e ciò cui questi andrà incontro.

Anche la seconda forma di divinazione è citata in relazione ad un solo caso: per decidere se sia il caso o meno di inseguire un gruppo di Cheyenne che hanno assalito il villaggio, il capo Plays-with-his-face annuncia che lancerà uno scudo: chiede agli uomini di sbattere le labbra (equivalente Crow degli applausi) e alle donne di fare un forte chiasso. Se lo scudo cadrà con il disegno verso la terra non ci sarà azione militare, se invece cadrà con il disegno verso l'alto ci sarà l'azione. Lo scudo cade con il disegno in alto e il capo opera la predizione che nessuno rimarrà ucciso. La sola condizione è quella di non uccidere nemmeno un uccellino nel viaggio di avvicinamento al nemico. Un guerriero viola l'ordine e

quando lo rivela al capo, questi gli replica che ormai non c'è più nulla da fare: l'uomo sarà il solo a non tornare dal vittorioso combattimento (Lowie 1935: 234-5).

Nel primo dei due casi il rito svolto individualmente, nel secondo nell'interesse dell'intera comunità. In entrambi i casi il fluire degli eventi, il corso irrelato e mutevole del divenire, che si apre privo di certezze davanti ai Crow, rischia con la sua assenza di valore e di significato di travolgere i guerrieri: questi si trovano di fronte al vuoto di senso e sono incapaci, e dunque privi, di azione. Per mettere in moto l'azione occorre scrivere la realtà, definirla, costruirla volta per volta. Il nonno di Grey-bull cerca un responso individuale, che riguarda la sua sorte e non il successo complessivo della missione che sta per compiere: in linea di principio la missione avrebbe potuto essere un successo nonostante l'eventuale morte del personaggio. Nel secondo caso la crisi riguarda l'intero gruppo, schiacciato nell'alternativa tra una passività estrema, un vuoto privo di senso, e l'altrettanto estrema e scomposta iperattività di chi avrebbe voluto inseguire gli avversari senza alcun criterio (come suggerivano alcuni giovani). Il capo "scrive" quale è il criterio giusto (in linea di principio di volta in volta mutevole) adatto a questa occasione definendolo mediante il lancio dello scudo. In questo modo stabilisce il corretto ordine delle cose: inseguire gli avversari senza uccidere uccelli. Per questa volta, e solo per questa, quella rivelata dallo scudo è la via corretta. In altre occasioni, poiché in assenza di un mito fondante la questione del corretto comportamento non può essere decisa una volta per tutte, il responso potrà stabilire una diversa linea.

Dire che il responso stabilisce la corretta via per uscire dalla crisi equivale a dire, naturalmente, che tra le tante alternative possibili nel fluire del cosmo, la divinazione stabilisce la "corretta" realtà. In altre parole il rito divinatorio costruisce, in relazione ad un particolare contesto, il reale.

Si tratti di rituali condivisi, oppure di due *unicum*, collegati magari ad una visione che gli informatori tacciono o danno per scontata, resta che la divinazione appare scarsamente rilevante per il Crow. Prima di abbandonare il discorso converrà però esaminare un altro elemento della cultura Crow: si tratta del rito in cui il Sole è chiamato in causa per decidere chi, tra due guerrieri che si attribuiscono il meri-

to di uno stesso successo militare, potrà fregiarsi dell'onore relativo. L'importanza sociale di un guerriero dipende dalla gloria militare, si comprende quindi come l'attribuzione di un merito di guerra sia una cosa rilevante per i Crow. Il rito ha l'apparenza di una ordalia: i due contendenti si rivolgono direttamente al Sole. Ciascuno dei due prende un coltello, lo pone in bocca e lo punta verso il sole, recitando una formula che afferma il suo diritto e chiedendo la morte per il mentitore. Un'altra variante consiste nel prendere un vecchio cranio di bisonte e colorarne la punta delle corna in rosso. Su questo cranio è collocata una freccia nella quale è infilato un pezzetto di carne di bisonte. A turno, poi, i due alzano la freccia, toccano la testa con un dito e rivolti al Sole recitano una formula analoga alla precedente (Lowie 1912a: 238-40). L'apparenza dell'ordalia non inganni: in realtà il rito, nell'immediato, non decide nulla e nessuno si aspetta una decisione in tempi brevi. Quel che il rito compie è attribuire un senso all'evento che verrà: quando uno dei guerrieri morirà l'altro potrà legittimamente attribuirsi il merito del gesto di guerra su cui esisteva un dubbio. In questo modo il rito stabilisce il futuro corso degli eventi rendendolo intelligibile. Se il rito non fosse stato celebrato la morte di uno dei due guerrieri non avrebbe stabilito nulla: è solo perché il rito ha definito quale sia, tra le possibili, la corretta realtà questa potrà poi manifestarsi in pieno alla morte del primo dei due.

Anche in questo caso il fluire irrelato degli eventi è stato indirizzato dal rito nella corretta direzione: la divinazione ha stabilito le basi per disegnare la realtà futura.

3 Il mondo della visione

3.1 Visione e stato sociale

E' il momento di tornare a prendere in considerazione l'istituto della visione nella cultura Crow.

La visione è un elemento centrale nelle culture di molti popoli del Nord America. In genere, ma soprattutto in quelle culture ove manca un rito di passaggio destinato a marcare l'ingresso dei giovani nell'età adulta, proprio alla visione è affidato il compito di sancire la nuova realtà di adulto. Raggiunta l'età adatta per unirsi alla società degli adulti i giovani erano incoraggiati a cercare autonomamente o con l'aiuto di personale specializzato una propria visione, ottenuta la quale diveni-

vano ufficialmente accettati nella società adulta. Parlando dei Winnebago, ad esempio, P. Rodin (1970: 87) dichiara che la visione “*constituted the only puberty rite*”. Anche per i popoli che vivevano attorno all’area delle Pianure, ovvero ai confini del territorio storico dei Crow, la ricerca della visione faceva parte delle pratiche connesse con la pubertà e, per regola, erano i ragazzi a cercare di ottenere una visione mentre gli adulti se ne astenevano: “(la visione) *is a ritual of entrance in maturity*” (Benedict 1922: 2; si veda anche Kroeber 1983: 418 per gli Arapaho).

Nel cuore del territorio delle Pianure, però, le cose erano diverse. Qui, infatti, “*is a mature men who characteristically seek the vision*” (Benedict 1922: 2). In realtà è possibile anche per una donna cercare ed ottenere una visione e non si tratta di casi eccezionali. Non ci sono tra i Crow limitazioni di età o sesso per cercare di avere visioni: i giovani possono cercarle per emulazione, i guerrieri per sancire il loro ruolo; le ragazze non le cercano ma le anziane possono farlo. Mancano istituzioni o pressioni sociali dedicate: le si cerca per iniziativa spontanea o emulazione: praticamente non ci sono regole (Lowie 1922c: 332). Statisticamente va comunque rilevato che sono prevalentemente gli uomini a cercare una visione e che in ogni caso la ricerca delle visioni è una questione per adulti.

Nel caso dei Crow, in linea di principio, qualunque adulto, ed in pratica tutti gli uomini, cercano una o più volte nella vita di ottenere una visione (9). La motivazione principale è che una visione è necessaria per ottenere il riconoscimento del pieno status sociale e poiché tra i Crow questo status è connesso con il successo nelle attività belliche, ciò che spinge gli individui a ottenere una visione è conoscere le se la loro iniziativa di guerra avrà successo o meno, se è il caso di avviarla, quali siano i mezzi per ottenere il potere in grado di garantire il successo (10). Almeno in linea di principio un’azione di guerra è intrapresa solo se il guerriero ha avuto una visione oppure se è stata suggerita da qualcuno che ha avuto, a sua volta, una visione in tal senso (Lowie 1912: 232).

La visione stabilisce il corso degli eventi per quella particolare occasione, definisce quale è la corretta realtà da seguire, da rispettare, per i guerrieri. Poiché la guerra è il fondamento dei valori morali dei Crow, non solo la condizione sociale

di un uomo dipende dal suo valore come guerriero e le sue ricchezze più ammirate e ostentate sono quelle ottenute in guerra ma è l’intera società a ruotare attorno alla gloria militare (11): le donne ostentano gli scalpi dei nemici uccisi, ottengono considerazione per il valore dei loro mariti; spingono gli uomini ai raid di vendetta e sovente partecipano esse stesse alle azioni di guerra. I guerrieri che si consacrano alla guerra e decidono, dichiarandolo, di morire in guerra nel corso dell’anno, sono ammirati e desiderati apertamente da tutte le donne, anziane comprese. Si tratta della versione Crow del noto istituto dei *Crazy Dog*, ovvero di quei guerrieri che, per vari motivi, decidono di uscire dai normali rapporti sociali (parlano al contrario, si vestono in modo eccentrico...) e di votarsi alla morte in battaglia prima della fine dell’anno (Lowie 1913: 193-196; Lowie 1935: 49, 54 e 311). Il prestigio dei *Crazy Dog* è altissimo e a loro vengono riservati una serie di privilegi. In particolare sono oggetti di ammirazione e di desiderio sessuale da parte delle donne, giovani e vecchie, e a loro è riconosciuto il diritto di avere relazioni anche con donne sposate, senza che per questa relazione le donne possano essere fatte oggetto di riprovazione oppure che i mariti abbiano il diritto di lamentarsi. In certi casi anzi i mariti considerano un onore il privilegio di avere le loro mogli unite ad un *Crazy Dog*. Lowie (1935: 48-49) cita il caso di due uomini che non solo non hanno impedito alle mogli di frequentare il guerriero che ha scelto di morire ma le hanno anche incoraggiate, al momento dei funerali del guerriero, a tenere verso il defunto lo stesso tipo di comportamento funebre che era in uso alla morte di un parente.

Poiché tra i Crow non esiste personale sacrale specializzato e tutti gli adulti possono avere visioni, il diverso status sociale (in termini di prestigio, soprattutto) è determinato in base al potere che le visioni garantiscono ai diversi individui. Sono i diversi poteri attribuiti agli uomini dalle visioni a determinare le diverse qualità degli individui. Oppure, reciprocamente, potremmo anche dire che tra i Crow le diverse realtà degli uomini, le loro dimensioni sociali, sono espresse dalla diversità delle visioni.

3.2 Visione e codici sociali

Il rapporto tra visione e la guerra non deve trarre in inganno e indurre a ritene-

re che lo scopo della visione sia il successo in guerra. Scopo della visione è ottenere uno status effettivo da parte di chi ne è privo o consolidarne uno in crisi. Si cerca una visione per superare una situazione ritenuta inaccettabile o precaria. L’azione bellica è, eventualmente, il mezzo indicato dalla visione e non il fine della visione stessa. In realtà la visione è cercata dai Crow per superare una amplissima, e potenzialmente indefinita, gamma di situazioni di crisi che un individuo può attraversare nel corso della propria vita. Come si è detto può esser cercata per sapere se l’azione bellica è opportuna al fine di ottenere una promozione sociale; ma può anche esser cercata per ottenere delle ricchezze, per guarire delle malattie, per sapere quale è il luogo opportuno ove coltivare il tabacco; alla visione si chiede di conoscere quanti saranno i nemici ma anche ove devono recarsi i cacciatori per incontrare i bisonti; la visione stabilisce come curare un malato, che nome dare ad un bambino, quale danza introdurre nella prossima festa rituale. La visione può rivelare direttamente una risposta cercata (del tipo: dove sono i bisonti? Dove piantare il tabacco?) ma più spesso indica (magari su suggerimento di un essere extraumano, il c. d. spirito guida) gli strumenti per conseguire un particolare potere: rivela ad un individuo le istruzioni su come realizzare una particolare *medicina* in grado di garantirgli il potere su un determinato settore della realtà. Le visioni hanno pertanto un’importanza decisiva: il successo nella vita dipende dalle visioni e l’insuccesso dall’assenza di visioni. I benefici delle visioni (cioè soprattutto le *medicine*) possono essere trasferiti (dono, vendita) in modo che anche chi non ha avuto visioni può partecipare dei benefici.

Occorre considerare che, dal punto di vista dei Crow, non esiste distinzione tra sogno e visione: le visioni si hanno usualmente sognando e il medesimo termine è usato per indicare l’atto del sognare e quello di avere una visione (Lowie 1922c: 323). Naturalmente i Crow distinguono, sul piano concettuale, tra sogno comune e sogno-visione: non tutti i sogni sono visioni. Verrebbe da pensare che un Crow attribuiva il valore di visione ad un sogno solo quando aveva un buon motivo per farlo. Resta il fatto che, pur essendo una visione un’esperienza individuale, essa è sempre inserita in un contesto sociale. L’individuo è infatti portato ad interpretare e ad espri-

mere le visioni in termini socialmente accreditati e a rispettare i codici espressivi e sociali condivisi (Lowie 1961: 178). Questo significa che un sogno è considerato visione solo se risponde ai codici socialmente accettati e riconosciuti da chi lo sogna. Qualunque visione è tale solo se rispetta criteri predefiniti, socialmente stabiliti. I contenuti, del resto, seguono alcune costanti: un essere si presenta all'uomo, gli manifesta il suo carattere extraumano (usualmente un animale ma anche una stella o Tabacco o Sole...) e gli rivela una premonizione (del tipo "vivrai a lungo", "morirai in battaglia", "avrà molti cavalli"...). In genere alla premonizione si accompagna l'insegnamento su come realizzare una potente *medicina*, il cui potere gli consentirà di raggiungere i suoi scopi e superare le situazioni di crisi). Il fatto che la *medicina* possa esser ceduta o donata, secondo complessi codici di proprietà, o comunque usata a vantaggio di altri, indica che il risultato della visione non è mai individuale ma entra sempre in una struttura simbolica collettiva e contribuisce a plasmare l'universo sociale. Ottenuta la visione questa viene usualmente rivelata agli anziani o a personaggi autorevoli (Lowie 1922c: 326). Questi possono suggerire una possibile interpretazione del contenuto e anche offrire un parere sulla veridicità della visione stessa: anche in questo caso la visione viene condivisa secondo codici culturali comuni. Va poi considerato che la visione è solitamente indotta attenendosi ai precetti e rispettando le norme previste. I principali modi per cercare di avere una visione sono quello di andare a digiunare sulle montagne, di stremarsi camminando sino al punto di cadere a terra addormentati, di dormire nel giardino del Tabacco, di dormire nelle logge cerimoniali o accanto a potenti amuleti dotati del potere di far sognare, di autoinfliggersi torture. Seguendo Lowie (1922c: 323-4) le visioni si possono ottenere in tre modi: senza cercarle, per visita gratuita di uno spirito; perché si è poveri, anche qui grazie alla visita gratuita di uno spirito; oppure procurandosi sofferenze (ad esempio digiunando per giorni in luoghi solitari o sopportando le dolorose pratiche della *Sun Dance*). In realtà la distinzione è assai labile. Apparentemente nei primi due casi l'iniziativa è dello spirito mentre nel terzo l'iniziativa è umana ma le cose non stanno così. L'uomo non può mai avere la certezza che otterrà la visione e l'iniziativa è sempre dell'essere extraumano.

L'uomo, anche se ricerca una visione, è in realtà passivo: la visione si riceve dalla dimensione extraumana e non la si produce. Chi si sottopone all'autotortura della *Sun Dance* cerca con tutte le sue forze di avere una visione ma non ha certezza di ottenerla. Al contrario può capitare il caso raro che abbia una visione chi non fa nulla per averla e in questo caso i Crow dicono che la si è ottenuta "senza lavoro" (Lowie 1922c: 325). In altre parole la distinzione che i Crow operano tra i tre modi per avere una visione ci dice qualcosa soprattutto su quanto sia forte l'interesse dell'uomo ad avere una visione: per il resto è stabilito il carattere passivo dell'uomo, che non ha modo di controllare la visione stessa, non più di quanto una persona che richiede un responso fortuito da una divinazione abbia la possibilità di controllare il responso stesso.

3.3 Crisi e Visione

Chi si sottopone a violente mutilazioni o alle sofferenze di un lungo e solitario digiuno in luoghi deserti per ottenere una visione, lo fa allo scopo di trovare mediante la visione la soluzione ad un suo problema. Vuole sapere come vendicarsi di un nemico (è questa la motivazione della *Sun Dance*: ottenere una visione che consenta di compiere un'azione di guerra) oppure come ottenere ricchezze e cessare di esser povero: un uomo è povero perché non ha cavalli, non ha beni per poter chiedere una moglie, non ha fortuna a caccia, non ha successo in guerra. Quello della povertà risolta mediante l'intervento di un essere sovraumano apparso in visione è uno dei temi classici collegati alla ricerca di visioni per i Crow (Lowie 1922c: 331). Un'altra motivazione è ricercare una cura per una malattia. In tutti i casi abbiamo una crisi cui si cerca di ottenere rimedio mediante una visione. Questa è anche il caso della seconda via con cui si ottengono visioni: grazie alla visita di uno spirito. Infatti in questo caso uno spirito appare in visione, usualmente in sogno, e rivela come realizzare una medicina con la quale acquistare ricchezze. Manca l'autotortura ma anche qui l'uomo che cerca una visione fa di tutto per ottenerla sperando di sognare uno spirito benevolo. Infatti può ricevere il sogno mentre dorme a casa, magari vicino ad una potente medicina che gli è stata donata proprio allo scopo di sognare, oppure può recarsi a dormire in luoghi che favo-

riscono il sogno-visione, ad esempio in un giardino del tabacco. In questo caso il giardino del tabacco, che è usualmente a qualche distanza dal villaggio, tiene le veci del luogo deserto ove si va a digiunare: in entrambi i casi deserto e giardino del tabacco costituiscono un "margin", una condizione di alterità rispetto alla normalità quotidiana data dal villaggio. Del resto la gran parte delle visioni ottenute dai digiunatori nel loro vagare lontani dal villaggio arrivano loro proprio dormendo.

La fase di margine sembra mancare nei casi in cui il sogno si riceve dormendo a casa o quando l'uomo non cerca la visione. Nel primo caso sembra anche mancare una motivazione: la visione arriva in sogno senza esser cercata. In realtà però i Crow distinguono benissimo tra sogni usuali e sogni-visione e se un sogno è considerato visione ciò accade perché si ha un buon motivo per considerarlo tale. Queste visioni apparentemente gratuite, "senza lavoro" arrivano di fatto a chi è povero, oppure ha dei problemi di salute, suoi o di cari, o ha comune una situazione di disagio. Possiamo allora riassumere stabilendo che all'origine della visione c'è sempre una crisi mentre varia l'intensità con cui la visione è cercata da parte del singolo. Un uomo può esser pronto a pagare molto per avere una visione (sia in termini di beni per acquistarle sia in termini di sofferenze per ottenerle) oppure può decidere che non valga la pena di impegnarsi tanto. Fatto sta però che le visioni ottenute senza cercarle sono statisticamente poche mentre la corretta via per ottenerle, secondo i Crow, è quella di sognarle in appositi luoghi (o dormendo vicino apposite *medicine*) oppure di sottoporsi a stress psico-fisici rilevanti. Come dichiara uno dei principali informatori di Lowie, Medicine Crow: "*fasting makes men of indians*" (Lowie 1922c: 341). E' la sofferenza che dona le visioni e, grazie a questo, realizza l'uomo.

Per ottenere una visione i Crow si infliggono pesanti torture a automutilazioni che costituiscono la loro principale forma di offerta agli esseri extraumani. Se hanno uno spirito guida si rivolgono a lui oppure si rivolgono a Tabacco e, soprattutto a Sole, pregandolo di fargli avere una visione. Statisticamente è proprio Sole l'essere extraumano più pregato per ottenere una visione, tuttavia Sole non compare quasi mai tra gli esseri extraumani incontrati in una visione. A volte l'essere che si incontra è l'aquila,

animale solare per eccellenza e connessa strettamente a Sole. In ogni caso resta un forte scarto tra le invocazioni a Sole per ottenere una visione e l'incontro con Sole all'interno di una visione. Nella grande maggioranza dei casi l'essere che appare in una visione è un animale: uccello, cavallo, orso, lupo, serpente, bisonte, donnola. In qualche caso sono le stelle, soprattutto nella configurazione di Sette Stelle (la costellazione dell'Orsa). Le stelle sono anche connesse con il tabacco e Tabacco è anche l'incarnazione di una stella. L'animale incontrato può divenire lo spirito guida dell'uomo e, dopo averlo adottato come figlio, aiutarlo nel corso della sua vita. Lowie, che peraltro insiste pochissimo sul tema dello spirito guida, non presenta casi di uno spirito guida diverso da un animale: anche il Tuono e la Tempesta, quando si presentano come spiriti guida, assumono la forma di un uccello. Gli spiriti guida si ottengono prevalentemente con una visione ma può anche capitare il caso di imbattersi in particolari pietre dotate di grandi poteri (Lowie 1922c: 385-390). Analogamente ai rotoli sacri (Lowie 1922c: 391-400) sono considerate "vive" e in grado di aiutare gli uomini che le posseggono. Allo spirito (come ai rotoli sacri e alle pietre vive) si rendono regolari omaggi, offerte e preghiere.

Nella visione viene rivelato il modo di realizzare una particolare *medicina* in grado di conferire a chi la usa un determinato potere, e imposti dei tabù. Questo tabù può manifestarsi come divieto di tagliarsi, di incrociare cani, oppure quello di uccidere un particolare animale: abbiamo visto in precedenza parlando della divinazione il divieto di uccidere un uccello. In genere non esistono divieti di caccia verso gli animali che costituiscono lo spirito guida e chi ha stabilito nella visione un rapporto con Bisonte o con un uccello può tranquillamente uccidere quell'animale. Tuttavia può anche darsi il caso opposto di una visione nella quale l'animale apparso impone di non uccidere gli animali della sua specie. Lowie cita il caso di un curatore che, avendo avuto una visione da Serpente, si astiene volontariamente dall'uccidere questi animali. I vantaggi offerti dalla *medicina* sono vari ma riassumibili in genere con l'acquisizione di poteri in guerra o di ricchezze. Considerando il ruolo della guerra nel procurarsi beni, in effetti dal punto di vista dei Crow si tratta della stessa cosa. Vi sono poi delle visioni che donano il potere di prevedere il tempo o di control-

larlo, o di preveder l'arrivo dei bisonti. Altro tema frequente è la previsione sulla durata della vita. L'alta mortalità maschile dei Crow rendeva la previsione di una vita ragionevolmente lunga qualcosa di molto desiderabile.

Un altro settore di decisivo interesse delle visioni è quello della cura. La maggior parte dei trattamenti di cura si ottengono in una visione ed hanno sempre caratteri particolari per cui certi comportamenti possono essere prescritti o vietati solo a chi ha avuto quella particolare visione e a coloro che, per acquisto o altro, condividono questa visione. Ogni terapeuta è specializzato in un settore, secondo l'insegnamento ricevuto nella visione e utilizza solo il particolare metodo appreso nella visione. Lowie presenta un paio di questi casi. Uno dei più grandi curatori fu Dap'ic, scomparso all'epoca della raccolta dei dati ma ancora vivo nella memoria degli informatori (Lowie 1922c: 376-8). Questi aveva appreso i suoi poteri andando a digiunando per tre giorni su una piccola isola in lago osservando come gli spiriti del sottoterra curavano gli uomini feriti. In seguito, in un'altra visione, un essere extraumano lo aveva condotto ad una sorgente, insegnando dei canti di cura e gli aveva donato il proprio nome (ovvero lo aveva affiliato come "figlio"). La sorgente da allora era stata chiamata "*Padre di Dap'ic*". Dunque grazie ad una visione ricercata con grande determinatezza Dap'ic aveva acquisito un nuovo status, dato forma ad una nuova realtà personale, quella di terapeuta, ma anche naturale, trasformando la realtà di una sorgente. Il principale metodo di cura di Dap'ic era quello, classico per i Crow, dell'immersione, tuttavia il suo potere era maggiore a quello della maggior parte degli altri Crow e a lui si rivolgevano di preferenza per curare varie malattie e in particolare le ferite riportate in guerra. Tra gli spiriti guida di Dap'ic erano annoverati anche Bisonte e Lontra e durante le cure l'uomo assumeva proprio l'aspetto di un bisonte mentre una lontra appariva come aiutante. Dap'ic perse tutti i suoi poteri a seguito della violazione di un tabù imposto da una visione. Ciò è comprensibile: infatti se la visione stabilisce il quadro della realtà infrangere una delle regole ricevute dalla visione equivale a infrangere quella realtà, a cancellarla. Violando un tabù Dap'ic cessa di essere un "reale" terapeuta e il suo status regredisce. Ignoriamo purtroppo sia i precedenti di Dap'ic sia ciò che gli è accaduto in segui-

to, tuttavia la sua vicenda rivela le modalità di costruzione della realtà mediante la visione.

Un altro caso di capacità terapeutiche apprese in visione che Lowie cita, è che è anche l'unico caso citato di visione ottenuta da una donna, è quello di Muskrat (Lowie 1919b: 119-123; Lowie 1922c: 339). Muskrat, una delle informatrici più intelligenti e capaci di Lowie, ebbe la prima visione dopo durante il lutto, che tra i Crow comporta un allontanamento dal villaggio paragonabile alla fase di margine di chi si allontana per avere visioni a seguito della morte del figlio. Nella visione una donnola le suggerì di unirsi ad una particolare società di tabacco (una delle molte che si occupano delle cerimonie connesse con la coltivazione della pianta sacra del tabacco) che era attiva nel villaggio. Dopo aver rivelato al visione al capo della Società, Muskrat venne ammessa alle cerimonie come membro riconosciuto. La società, che sino ad allora non aveva nome e contava pochi membri, viene da allora chiamata Società della Donnola ed accrebbe di molto il numero degli affiliati. In seguito Muskrat ricevette molte altre visioni, sovente cercate recandosi a digiunare fuori dal villaggio, e apprese oltre a molti modi di danzare anche metodi via via più potenti per aiutare le altre donne a partorire. Il suo spirito guida era una donnola (e da allora Muskrat venne chiamata Signora delle donnole e cacciava questi animali per ottenerne le pelli che donava come amuleti) da cui Muskrat era occasionalmente posseduta (è l'istituto della possessione rituale *bànsira'pe*). In queste occasioni una donnola, entrandole nel naso, le si annidava nello stomaco e la faceva entrare in trance, stato nel quale Muskrat cantava e ballava senza esserne cosciente. Nello stato di trance era soggetta ad un particolare tabù: non poteva essere colpita alle reni e tutti coloro che erano presenti si davano da fare per evitare che un colpo le giungesse alle reni per caso o distrazione. Muskrat rischiava di esser travolta da una situazione di lutto e le visioni la hanno aiutata non solo a superare la crisi personale ma anche ad integrarsi all'interno della società, rendendola membro importante di una società di tabacco. Muskrat divenne poi anche una levatrice di successo e fondatrice di importanti danze, al punto che l'intera comunità era interessata a salvarla dai pericoli connessi con i suoi tabù. Entrambi questi casi illustrano il mecca-

nismo della visione per i Crow. Lo stato sociale di entrambi, Dap'ic e Muskrat, dipende dalle visioni ricevute. Ignoriamo le motivazioni di Dap'ic ma possiamo ipotizzare che fosse "povero", una situazione cui la visione mette fine trasformandolo in curatore. Nel caso di Muskrat la crisi è quella della perdita del figlio e il recupero avviene integrandola socialmente in un istituto pubblico di grande importanza. La visione produce il nuovo status sociale i entrambi, la loro nuova realtà. Una realtà che non è definita permanentemente una volta per tutte e che corre sempre il rischio di essere travolta dal correre del divenire. E' quel che accadde a Dap'ic per aver violato il suo tabù, è quel che potrebbe accadere a Muskrat se fosse colpita alle reni e se la sua possessione anziché rimanere all'interno dei confini riconosciuti del *bàt-sir?'pe* diventasse incontrollabile.

La realtà prodotta dalle visioni è, per i Crow, controllata ma mai definitiva: "*Power gained by the quest was not given once for all, as in quasiautomatic rites of passage; on the contrary, a Plains visionary's quest always placed him at risk*" (Torrance 1994: 250). La visione può esser persa, oppure, nonostante gli sforzi, può non esser mai raggiunta e poiché il cosmo fluido, in continuo divenire, dei Crow rischia di annullare il potere delle visioni passate, occorre ricercare sempre nuove visioni, aggiornare le precedenti, tener dietro alla realtà in modo da controllarla. La visione non deriva da un certo comportamento e non vi è mai certezza di poter ottenere una visione. Benedict (1923: 25) parla di "*persistent record of failure*". Del resto avere una visione non dà ancora alcuna garanzia di successo. Una visione può esser falsa o falsamente interpretata. Solo i fatti confermeranno il valore e la veridicità della visione. Come rivela un informatore: "*Sometimes everything told in a vision is false; perhaps some animal plays the part of another*" (Lowie 1922c: 334). Questo equivale a dire che la realtà non è sempre controllabile automaticamente da parte dell'uomo e che resta un ampio margine di incertezza: nulla è mai garantito definitivamente nel cosmo Crow.

3.4 Mutabilità Crow

Abbiamo visto come ricevere una visione sia essenziale per una corretta e piena integrazione sociale. E' la visione che produce la realtà sociale degli individui.

Chi è privo di visione, tutti i bambini, la maggior parte delle donne, i guerrieri che non sono riusciti ad averne una, si trovano in una condizione di carenza, vivono una realtà in qualche modo sminuita. Naturalmente questa carenza è percepita in vari modi e a vari livelli di gravità. Può anche accadere che non sia percepita affatto come tale. Solo i guerrieri privi di visione si sentono in una condizione limitata, poiché il ruolo delle donne è "limitato" potremmo dire per definizione. Quando questa carenza è percepita come tale, ovvero quando i singoli la vivono come una situazione di crisi, si mette in atto uno sforzo per ottenere una visione. In tutti i casi, però, la carenza di base rimane comunque una condizione di fondo e i casi di visioni ottenute senza esser state richieste sono la testimonianza che in qualche modo la condizione naturale dei Crow, quella in cui si trovano tutti per il solo fatto di esser nati, è sempre percepita come un limite. La visione diviene allora lo strumento per superare la condizione naturale dei Crow, limitata e carente, e realizzare quella culturale. La visione produce cultura, disegna un universo, mette in moto le possibilità di agire, consente di rendere stabile un cosmo che è vissuto come eccessivamente fluido, frenando il divenire e sottoponendolo ad una regola. Questo permette all'uomo che ha ottenuto la visione di sapersi regolare e di agire su quella realtà con efficacia. La visione non cancella mai totalmente il fluire del cosmo e pone sempre orizzonti che sono provvisori: stabilisce infatti la regola a una certa situazione ma non a tutte le altre situazioni. Questo comporta che ad ogni crisi, in linea di principio, occorre sempre ricorrere ad una nuova visione. Il cosmo non è mai completamente stabile, come sarebbe se esso fosse il risultato di un'azione mitica, ma continua il suo divenire e gli uomini devono continuamente ridefinire la loro dimensione, utilizzando appunto lo strumento della visione. In pratica il valore delle visioni è assai variabile: ci sono delle visioni che hanno un campo di applicabilità limitato (ad esempio: curano solo una particolare malattia) ed altre che hanno invece un campo di azione assai vasto (ad esempio donano ricchezza, l'invincibilità in guerra e il potere di guarire gli altri). Vi sono poi visioni il cui potere si estende in un tempo breve ed altre invece che hanno un potere che si estende per generazioni. Ad esempio una visione può insegnare a realizzare una particolare *medicina* o un

potente rotolo sacro (*bundle*) il cui potere viene trasmesso per generazioni e che può, eventualmente, anche esser ceduto dietro pagamento. I benefici delle visioni (cioè soprattutto le *medicine*) possono essere trasferiti (dono, vendita) in modo che anche chi, per qualche motivo, non ha avuto visioni può partecipare del potere derivante dalle visioni stesse: "*power with its symbol could be transferred in whole or in part*" (Lowie 1935: 249). Usualmente ciò avviene dietro pagamento: chi non ha ottenuto visioni chiede a chi ne ha avute di poter utilizzare i poteri rivelati da quelle. Naturalmente l'acquirente si rivolgerà ad un visionario che ha dimostrato di aver acquisito dei poteri solidi e duraturi. Capita anche il caso che un uomo che ha avuto una visione potente faccia dono a qualcuno, usualmente a uno dei suoi figli maschi (12), dei poteri relativi.

La condizione ideale è quella per cui ad una visione segue, successivamente, una seconda visione, e poi altre ancora, in cui la rivelazione iniziale è via via perfezionata e accresciuta di particolari e di capacità. In pratica la persona che ha avuto la visione (o le persone, poiché come si è visto una visione può esser ceduta e il nuovo proprietario può perfezionarla a sua volta con visioni successive) può ottenerne altre a quella collegata e costituire una specie di ciclo "visionario" di suggerimenti ed istruzioni sempre nuove in grado di permettere all'individuo di far fronte a nuove evenienze e da cui trarre le regole per disegnare e controllare via via settori sempre più articolati del cosmo.

Nonostante il divenire rimanga, in sé, sempre precario e carico di ambiguità potenzialmente pericolose, l'individuo che ha la fortuna di conseguire la visione può, almeno lui, stabilire un ordine provvisorio delle cose e dare a questo mondo un contorno. Come già la divinazione basata sulla casualità, la visione non prende atto di un cosmo esistente ma lo definisce di volta in volta nei termini della possibile operabilità umana. Senza la visione occorre rassegnarsi ad essere trascinati dagli eventi incontrollabili, alla passività e all'inazione. Priva della visione che offra il contesto dell'agire, infatti, l'azione umana è scomposta, insensata, priva di senso. Solo la visione definisce, di volta in volta e secondo le particolari occasioni, il mondo, lo rende intelligibile e consente di agire. Sarebbe errato, pertanto, interpretare la visione come un semplice modo per prevedere il futuro: la

visione lo disegna il futuro, lo rende intelligibile, stabilendo i corretti modi di azione. Posto che l'azione sia possibile, naturalmente. Infatti una visione che non arriva equivale a definire l'agire come impossibile; analogamente è la stessa visione che può stabilire che non c'è nulla da fare e che lo spazio per l'azione umana è ridotto e non resta che rassegnarsi: Wraps-up-his-tail, il profeta Crow, sogna che morirà e la sua rivolta contro i bianchi resta infatti sterile e velleitaria (Lowie 1922, 370-1). Il mondo dei Crow è un mondo deliberatamente affidato alla mutabilità. Pochi gli elementi che i Crow hanno voluto immutabili e reso tali con il mito. Per controllare questa mutabilità hanno adottato l'istituto della visione.

4 Conclusione

4.1 La produzione del cosmo Crow.

Seguiamo ancora Lowie, che abbiamo scelto come punto di riferimento privilegiato: *"In a crisis an African Negro calls a diviner, who cast his sacred dice and by occult lore interprets the throw. (...) The Crow had no system of divination, never worshiped their ancestors, and made no sacrifices. When hard put to hit, the Indian tried to meet divinity face to face. A direct revelation without priestly go-between was the obvious panacea for human ills, the one secure basis for earthly goods"* (Lowie 1935: 237). Le cose sono forse meno nette, lo abbiamo visto, di quanto Lowie dichiara qui e tuttavia ciò che interessa è che è proprio l'esperto della cultura Crow a comparare divinazione e visione: quest'ultima tiene tra i Crow il ruolo che è svolto in Africa dalla divinazione. Proviamo allora ad ampliare il ragionamento di Lowie e ad impostare un confronto fra le varie funzioni culturali utilizzabili per produrre il cosmo. Scegliamo di confrontare: il mito, che è formalmente costituito di varianti ed ha per oggetto l'immutabile, ovvero ciò che una cultura considera come necessario; il rito, all'interno del quale consideriamo la divinazione, che è formalmente necessario (un rito è idealmente svolto sempre allo stesso modo) e che ha per oggetto il variabile, il contingente; e la visione, che idealmente è sempre diversa sul piano formale (ciascuno ha una "sua" visione, distinta da tutte le altre) e che ha per oggetto anch'essa il variabile, il contingente.

La visione stabilisce il momento cosmico di un individuo, almeno provvisoriamente,

Funzione	Forma	Oggetto
Mito	Contingente	Necessario
Rito (divinazione)	Necessaria	Contingente
Visione	Contingente	Contingente

te, in relazione a un determinato contesto, e lo rende intelligibile alla persona definendo anche il suo nuovo status. Formalmente l'uomo non può nulla e l'iniziativa spetta agli esseri extraumani, in realtà, però, nel momento in cui si presentano un mondo nuovo si apre al singolo. Non c'è un mito a stabilire la realtà una volta per sempre; non c'è neanche una struttura rituale permanente capace di agire sul mondo definendo le regole del reale. I Crow hanno deliberatamente rinunciato anche alla funzione rituale, trasferendola quasi per intero all'interno dell'istituto della visione: nulla, neanche i riti sono definiti una volta per tutte. Di volta in volta la visione produce una nuova e provvisoria realtà fornendo al singolo le condizioni per l'agire. Di volta in volta la visione costruisce un nuovo cosmo. Maggiore lo spazio attribuito dai Crow alla visione, nella produzione del cosmo, minore il ruolo attribuito al mito (e al rito) nella definizione di una cosmogonia autonoma.

Abbiamo visto all'inizio come una delle questioni che turbavano Lowie fosse se Sole, il destinatario delle maggior parte delle preghiere, fosse o meno identificabile con Old Man Coyote, come a volte i Crow riferivano. Sole, che Lowie non esita a chiamare "dio", sembra all'etnologo austro-americano privo di una propria personalità. Ora possediamo la chiave per comprendere anche questa questione: gli dei costituiscono la rappresentazione stabile di un cosmo in essere; le visioni costituiscono la rappresentazione temporanea di un mondo in divenire. Ai Crow, con il loro cosmo in perpetuo divenire, la domanda sul carattere permanente di Sole doveva apparire ben strana. Lungi dall'essere irrazionali i Crow manifestano così tutta la loro originale capacità creativa. Quello che appariva come una carenza religiosa si manifesta come una originalissima sintesi culturale.

Note

1. Con poche eccezioni le principali opere di Lowie sui Crow sono oggi disponibili su internet, e tutte gratuitamente. Ciò si deve alla meritoria azione di alcuni istituti statunitensi, e segnatamente dell'American Museum of

Natural History, che utilizzando i moderni strumenti digitali ha reso disponibili in formato elettronico tutte le pubblicazioni originali apparse sulla rivista del Museo dalla sua fondazione (*Anthropological papers of the American Museum of Natural History*). Altro materiale originale, sempre in formato digitale ma dietro pagamento di un abbonamento, è disponibile sul sito della celebre *American Anthropologist*. Tra le opere maggiori di Lowie non riprodotte digitalmente e disponibili unicamente a stampa sono: *The Crow Indians*, New York, 1935; e *Indians of the Plains*, New York, 1954.

2. A proposito della dubbia identificazione di Sole con Old Man Coyote Lowie parla di due tradizioni che si sarebbero sovrapposte. Sovrapposizione che, è implicito nel discorso, sarebbe avvenuta senza una grande coerenza.
3. Lowie 1917: 87-88. E' interessante notare che la stessa a-sistematicità dei miti relativi alla fondazione delle società militari è da Lowie rinvenuta anche tra gli Hidatsa. In questo caso però non "dubita" che il difetto sia dovuto a limiti documentari e non al carattere della cultura Hidatsa. Avanza anzi l'ipotesi che gli Hidatsa abbiano maggiori capacità di coordinamento logico, di sintesi e di inventiva rispetto ai Crow. Questi, da parte loro, sarebbero più elastici. La riprova starebbe anche nel sistema educativo dei Crow: per nulla strutturato, a differenza dei loro vicini: i fanciulli Crow semplicemente apprendono per emulazione, senza alcuna regola, solo osservando e seguendo i comportamenti degli altri più grandi.
4. Lowie R., *The Crow Indians*, New York, 1935; p. 111: *"The line between these and more matter-of-fact tales cannot be sharply drawn, for marvellous happenings belonged to the routine of the life until a few decades ago, as shown by reports of visions experienced by men I personally knew"*.
5. Mentre manca un mito sull'origine della morte (e scarsi sono anche i miti sulle condizioni dell'aldilà) l'eventualità di una vita che si prolunghi indefinitamente è considerato negativamente. I miti insistono sul fatto che morire, passata l'età della giovinezza, sia un bene. La precarietà della vita è fortemente sentita dai Crow e l'augurio di una lunga vita è sempre apprezzato, tuttavia se è bella una vita lunga non è bella una vita troppo lunga. La vecchiaia è disprezzata e molti miti presentano come un disvalore l'età eccessivamente vecchia. Del pari non è desiderata neanche l'immortalità. La mortalità come condizione, pertanto, non è un problema per i Crow. Il loro problema è vivere sino al prossimo inverno, superare l'anno prossimo, avere una lunga vita prospera, ove però l'accento è più sul "prospera" che sul "lunga". In ogni caso una vita che non si prolunghi irragionevolmente troppo. Per garantirsi la prosperità desiderata non è possibile utilizzare i miti: occorrerà un altro strumento culturale.
6. Se applicati ad una cultura viva termini quali "frammentato" ed "incoerente" sarebbero arbitrari giudizi di valore in grado di rivelare molto

- più sull'etnocentrismo di chi giudica che sull'oggetto giudicato. Poiché ad usarli è però Lowie occorrerà una certa prudenza prima di lasciarci andare ad accuse di etnocentrismo. Lowie raccoglie i suoi dati agli inizi del '900, quando la cultura Crow ha subito profonde trasformazioni a seguito dell'urto con i bianchi. Seppure il popolo Crow sembra essere riuscito a resistere alle devastazioni culturali operate dai bianchi – a paragone con altri popoli dell'area: si pensi ad esempio ai Mandan, praticamente dissolti nel giro di una sola generazione – nondimeno ha dovuto subire trasformazioni ed adattamenti pesantissimi. Il fatto che i Crow abbiano saputo resistere e riplasmare la loro cultura non cancella che proprio agli inizi del secolo scorso il processo di deculturazione avesse raggiunto il suo apice, cosicché, effettivamente, frantumazione ed incoerenza potevano esser realmente un dato derivante dalla constatazione di una crisi culturale ancora non superata.
7. L'achilleomanzia prende il nome dagli steli di achillea, usati per produrre il responso. Un mazzo di 50 steli costituiva la possibilità del responso. Con 50 steli però il mazzo era "in riposo": per attivarlo occorreva prima togliere uno stelo e poi, diviso il mazzo in due, un secondo. Si procedeva poi eliminando via via alcuni steli rispettando alcuni criteri numerologici, sino a che si otteneva un valore binario, interpretato come *yin* e *yang*. Ripetendo il procedimento più volte si ottenevano tre trigrammi, ciascuno con tre alternative *yin* e *yang*. La lettura dei trigrammi permetteva di giungere al responso. Di fatto le combinazioni erano un numero finito e dietro il procedimento si celava una logica matematica, una numerologia, che era attiva anche ad altri livelli della cultura cinese.
 8. In realtà occorrerebbe anche verificare gli aspetti divinatori presenti in alcuni giochi invernali praticati dagli adulti (Lowie 1922b: 234-251), in particolare i giochi con i dadi riservati alle donne e quelli riguardanti il tiro con l'arco. Anche considerando questi aspetti, comunque, il valore delle forme di divinazione rimarrebbe statisticamente irrilevante.
 9. In ciò i Crow seguono le usanze della maggioranza dei popoli delle Pianure. Tra questi solo i Dakota ed i Pawnee riservano la ricerca della visione a personale sacrale specializzato.
 10. "*Social standing and chieftainship (...) were dependent on military prowess. (...) The property a man distributed was largely the booty he had gained in raids; and any accomplishment, prized as they might be, were merely decorative frills, not substitutes for the substance of a reputation, a man's record as a warrior. (...) Every single military undertaking was theoretically inspired by a revelation in dream or vision; and since success in life was so largely a matter of martial glory, war exploit became the chief content of prayer*" (Lowie 1935: 215). Anche: "*In the old days the many tribes of the Northwest Plains were constantly at war. The cultural pattern of the Crow tribe was therefore definitely militaristic. A man's social prestige depended on his military record. The search for military prowess led to religious experiences and dedications*" (Medicine Crow 2000: 6)

11. La guerra è uno dei pochi tratti del mondo Crow ad essere considerato come immutabile: la sua origine è pertanto narrata in un mito. Dopo aver costituito la terra a partire dalle acque e averne definito i principali caratteri fisici, Old Man Coyote e il suo compagno Ci'rapé decidono di fare l'uomo e di distinguere gli animali. Il segno della distinzione sarà il possesso e l'uso delle armi: sono queste a marcare la cultura e a distanziare l'uomo dalla natura. Il mito prosegue narrando come i due decidano di dare agli uomini la guerra: per poter dare origine a questa occorre che gli uomini parlino lingue diverse e si odino, non c'è infatti felicità senza odio. La vera vita umana e la felicità sono possibili soltanto con la guerra. Anche il successo con le donne nasce dall'ammirazione di queste per i guerrieri. Il mito si conclude con i due che compiono un'azione di guerra per vendicare l'uccisione della moglie e del figlio di Old Man Coyote, fondando allo stesso tempo il corretto modo di compiere vendette e i rituali festivi per il ritorno delle spedizioni vittoriose. Il mito fonda anche la distinzione tra alcuni caratteri tipici delle donne e degli uomini, contrapponendo l'indecisione, la passività, la lunghezza dei tempi decisionali femminili alla decisione, all'attività e alla rapidità di scelta degli uomini (Lowie 1935: 128).
12. I Crow sono matrilineari e il figlio di un uomo non appartiene al suo clan ma a quello della madre. In genere ci si aspetta che i beni più importanti di un uomo vadano alla moglie e ai figli delle sorelle (o comunque a membri del suo clan) ma è riconosciuto il diritto di donare i poteri ottenuti dalle visioni ai figli e, in caso di eredità, nonostante ai figli non spetti teoricamente nulla, ci si aspetta che le *medicine* di proprietà del defunto passino ai figli.

Bibliografia

- Benedict R., 1922: The Vision in Plains Culture, *American Anthropologist* (new series), vol. 24, n1, pp. 1-23
- Benedict R., 1923: The Concept of the Guardian Spirit in North America, *AAA Memoirs*, n. 29, pp. 3-97.
- Curtis E., 1909: The North American Indians, vol. 4 The Apsaroke, or Crow. The Hidatsa. Disponibile a <http://curtis.library.northwestern.edu/curtis/octext.cgi?vol=4>
- Dugan K., 1985: The Vision Quest of the Plains Indians, Lewinston-Queenston.
- Irwing L., 1994: The Dream Seekers, Norman.
- Kelsey M., 1992: Native American Myth and the Recovery of the Soul Element, Rockport
- Kroeber A., 1983: The Arapaho, Lincoln (originariamente pubblicato in 3 parti nell'AMNH Bulletin. New York, 1902, 1904, 1907.)
- Lowie R., 1912a: Social Life of the Crow Indians, *Anthropological papers of the American Museum of Natural History* (AMNH), Vol. 9, pt. 2. New York, The Trustees Series; pp 179-253
- Lowie R., 1913: Societies of the Crow, Hidatsa and Mandan Indians, AMNH, Vol. 11, pt. 3. New York, The Trustees Series; pp. 145-358

- Lowie R., 1915: The Sun Dance of the Crow Indians, AMNH, Vol. 16, pt. 1. New York, The Trustees Series; pp. 1-50
- Lowie R., 1917: Note on the social organizations and customs of the Mandan, Hidatsa and Crow Indians, AMNH, Vol. 21, pt. 1. New York, The Trustees Series; pp. 1-99
- Lowie R., 1918: Myth and traditions of the Crow Indians, AMNH, Vol. 25, pt. 1. New York, The Trustees Series; pp. 1-308
- Lowie R., 1919: The Tobacco Society of the Crow Indians, AMNH, Vol. 21, pt. 2. New York, The Trustees Series; pp. 101-200.
- Lowie R., 1922 a: The Material Culture of the Crow Indians, AMNH, Vol. 21, pt. 3. New York, The Trustees Series; pp. 201-270.
- Lowie R., 1922 b: Crow Indian Art, AMNH, Vol. 21, pt. 4. New York, The Trustees Series; pp. 271-322.
- Lowie R., 1922 c: The Religion of the Crow Indians, AMNH, Vol. 25, pt. 2. New York, The Trustees Series; pp. 309-444.
- Lowie R., 1924: Minor ceremonies of the Crow Indians, AMNH, Vol. 21, pt. 5. New York, The Trustees Series; pp. 232-365
- Lowie R., 1933: Crow Prayers, *American Anthropologist*, New Series, Vol. 35, n. 3; pp. 433-442.
- Lowie R., 1935: The Crow Indians, New York.
- Lowie R., 1961: Gli indiani delle pianure, Milano (Orig. 1954: Indians of the Plains, New York)
- Medicine Crow J. 2000. From the Heart of the Crow Country. Lincoln and London, (Orig. 1992 New York)
- Newcomb W., 1974: Noth American Indians, Pacific Palisades (tr. it. 1985: Gli indiani del Nord America, Roma)
- Nabokov P., 1967: Two Leggings: the Making of a Crow Warrior, New York.
- Radin P., 1970: The Winnebago Tribe, Lincoln. (Originariamente in: Thirty-Seventh Annual Report of the Bureau of American Ethnology . Washington, D.C., 1923.)
- Sabbatucci D., 1975: Lo Stato come conquista culturale, Roma
- Sabbatucci D., 1998: Il Politeismo, tomo 1 e 2, Roma
- Sabbatucci D., 2000: Scrivere e leggere il mondo, Roma
- Tiberini E., 1999: Senza Riserve, Roma.
- Torrance R., 1994: The Spiritual Quest: Transcendence in Myth, Religion, and Science. Berkeley
- Wissler C., 1915: Costumes of the Plains Indians, AMNH, Vol. 17, pt. 2. New York, The Trustees Series; pp. 39-91.