

Centro Studi Archeologia Africana

Daniela Bognolo

Il giuoco dei feticci

Temì dell'incontro tenuto il 21 ottobre 1987 presso il Centro Studi Archeologia Africana di Milano da Daniela Bognolo e Valter Maltinti.

Stanziato tra Ghana, Costa d'Avorio e Burkina Faso, su una superficie di circa 13.000 kmq, il gruppo lobi è composto da 8 etnie per un totale di 180.000 individui.

Appartenenti al gruppo linguistico "gur" o "voltaico", Pougoli, Dyan, Birifor, Dagara Lobr, Dagara Wile, Lobi, Ga, Thuuna, possono dirsi imparentati tra loro, e quindi presumibilmente derivanti da un unico ceppo; per la loro cultura, le tradizioni, i culti ed i costumi, come i matrimoni ed i funerali pressoché identici; per i matronimici dei loro clan uguali, pur se appartenenti ad etnie diverse; per lo stesso tipo di habitat, i metodi di coltivazione e la loro economia di sussistenza istituzionalmente contraria ad ogni tipo di accumulo ed infine per la loro struttura sociale che, escludendo la supremazia coercitiva dell'individuo sul gruppo, tutela il singolo integrandolo in maniera indissolubile alla comunità che può, in questo modo, mantenere equilibrata la propria identità.

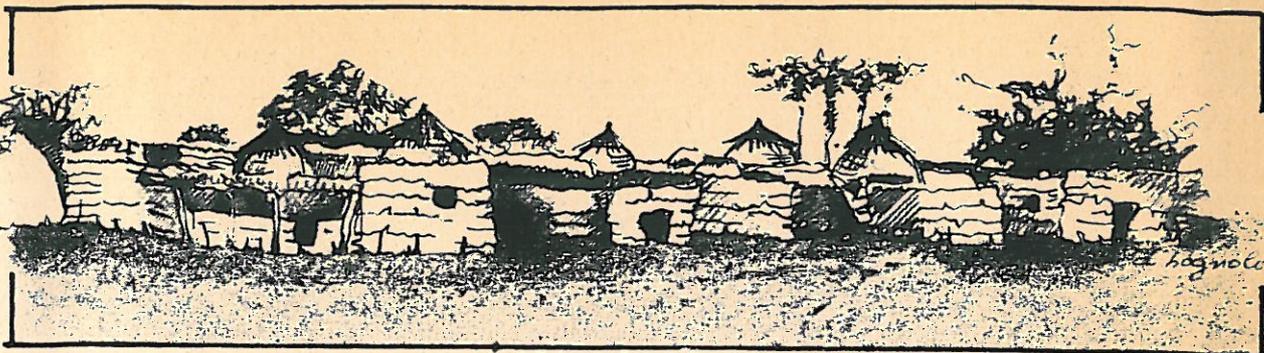
Ritenute di carattere irascibile e bellicoso le etnie del gruppo lobi hanno sempre formato, nel corso della loro storia, un fronte compatto, integro nella cultura e conservante lingue proprie, che non ha consentito la penetrazione islamica, non ha accettato le imposizioni coloniali e, per ultimo, si è mal adeguato alle leggi emanate dopo l'indipendenza del 1960.

In tutte le etnie l'organizzazione familiare è caratterizzata da un doppio sistema di discendenza, matrilineare e patrilineare, con residenza virilocale, a lignaggi molto segmentati, ma risalenti ad antenati clanici comuni.

Il sistema matrilineare, *caar* (1), prevede la trasmissione del nome e la conseguente indicazione di appartenenza ad uno dei quattro clan fondatori o ad uno dei loro derivati.

La discendenza patrilineare, *kuon* (2), ha carattere interetnico e forma gli oltre cento patriclan indicanti l'appartenenza al gruppo iniziatico originale.

I villaggi, *dii* (3), sono composti dall'insieme di case, *cuor* (4), comprendenti più cellule familiari, che estendendosi a nebulosa sul territorio, si riconoscono appartenenti alla stessa area comune.



A causa della poligamia e della residenza virilocale, un nucleo abitativo può raggruppare al tempo stesso individui che si differenziano in ragione del loro *coor* risalente all'antenata materna (che definisce l'etnia), ma appartenenti al medesimo *kuon*, derivante dal padre, che conferisce loro la famiglia di appartenenza, cioè il clan.

Nella stessa casa si possono così trovare persone di etnie diverse, ma appartenenti allo stesso clan, così come persone della stessa etnia, ma di clan differenti.

Clan e lignaggi, autonomi gli uni rispetto agli altri, ma osservanti le stesse leggi, sono regolati dall'intricato controllo dell'osservanza degli interdetti che si sviluppano quotidianamente nel personale e nel collettivo e che creano una forma di legami a catena basati sull'intrattenimento di continue relazioni di scambio.

Queste ultime attestano una organizzazione comunitaria che, non permettendo all'individuo di godere di una assoluta indipendenza, evita tuttavia la formazione di superiorità coercitive.

In questo modo essi si rivelano come una unità globale la cui originalità si riscontra nelle relazioni con lo spazio, nelle forme di socialità e nella riconosciuta identità dei vari gruppi all'interno dell'unità sociale e spaziale.

Per mantenere in equilibrio costante una società così frammentata appartenente alla stessa area comune, esiste un insieme di sanzioni private rivolte all'interno del gruppo matriclanico, ed uno di sanzioni comuni, dettate dallo stesso *kuon*, che garantisce l'aggregazione dei gruppi.

In riferimento a tali interdetti si colloca un insieme di individui, *daora* (5), che, pur non avendo nessun tipo di autorità gerarchica sulla collettività, vengono riconosciuti quali unici responsabili dei ruoli che ricoprono.

Essi sono gli unici garanti del sistema di segni ai quali l'individuo si riferisce per regolare il suo quotidiano e nei quali la comunità si riconosce riconfermando la sua struttura portante.

Questi segni vengono chiamati *thila* (6) e trovano collocazione all'interno o all'esterno della casa a seconda delle loro funzioni.

Eseguiti in diversi materiali, rivolti al collettivo o al privato, comunicano attraverso la loro forma, nella generale conoscenza delle motivazioni di carattere socio-religioso che li provocano, una realtà che diviene pubblica.

Leggere i *thila* significa poter vivere nel rispetto delle leggi comuni e quindi in costante equilibrio nel proprio gruppo e nel rapporto con la totalità comunitaria.

La classificazione di questi segni è dunque in immediata correlazione con la scansione dei ruoli che un individuo ricopre nella società, ruoli che, a loro volta, si possono raggruppare in tre grandi categorie: unità territoriali, unità socio-religiose, unità politico-famigliari.

Le unità territoriali sono quelle che consentono ai loro responsabili di mantenere il controllo ed il contatto interetnici sulle aree di insediamento primordiale.

Il ruolo è dunque ricoperto da individui garanti dell'intermediazione tra le divinità connesse alla terra ed i suoi occupanti.

Il più anziano tra loro assume funzioni superetniche dirigendo la cerimonia annuale che riunisce tutti gli agnati sul luogo di origine dell'insediamento.

Per le loro funzioni si riferiscono ai *katina* (7), antenati mitici o potenze claniche.

Questi ultimi, rappresentati in posizione tranquilla o, come dicono alcuni, "di riposo", sono grandi figure eseguite in agglomerato di terra collocate ai limiti dell'area etnica e nelle case santuario costruite sul luogo di origine del patriclan.

Le unità socio-religiose sono le depositarie dei culti particolari riferiti alle divinità claniche alle quali ci si rivolge per la risoluzione di situazioni claniche o interclaniche ritenute pericolose.

La figura dell'officiante nei sacrifici di riparazione ricopre un ruolo interetnico nel privilegio esclusivo di un rapporto extraclanico preferenziale.

La necessità di proporre soluzioni a situazioni che si sviluppano in aree non necessariamente di propria competenza può provocare anche il riferimento a culti che eludono le normali conoscenze del singolo.

La capacità di intermediazione con potenze positive o negative, comunque giudicate pericolose e considerate estranee alla consequenzialità di



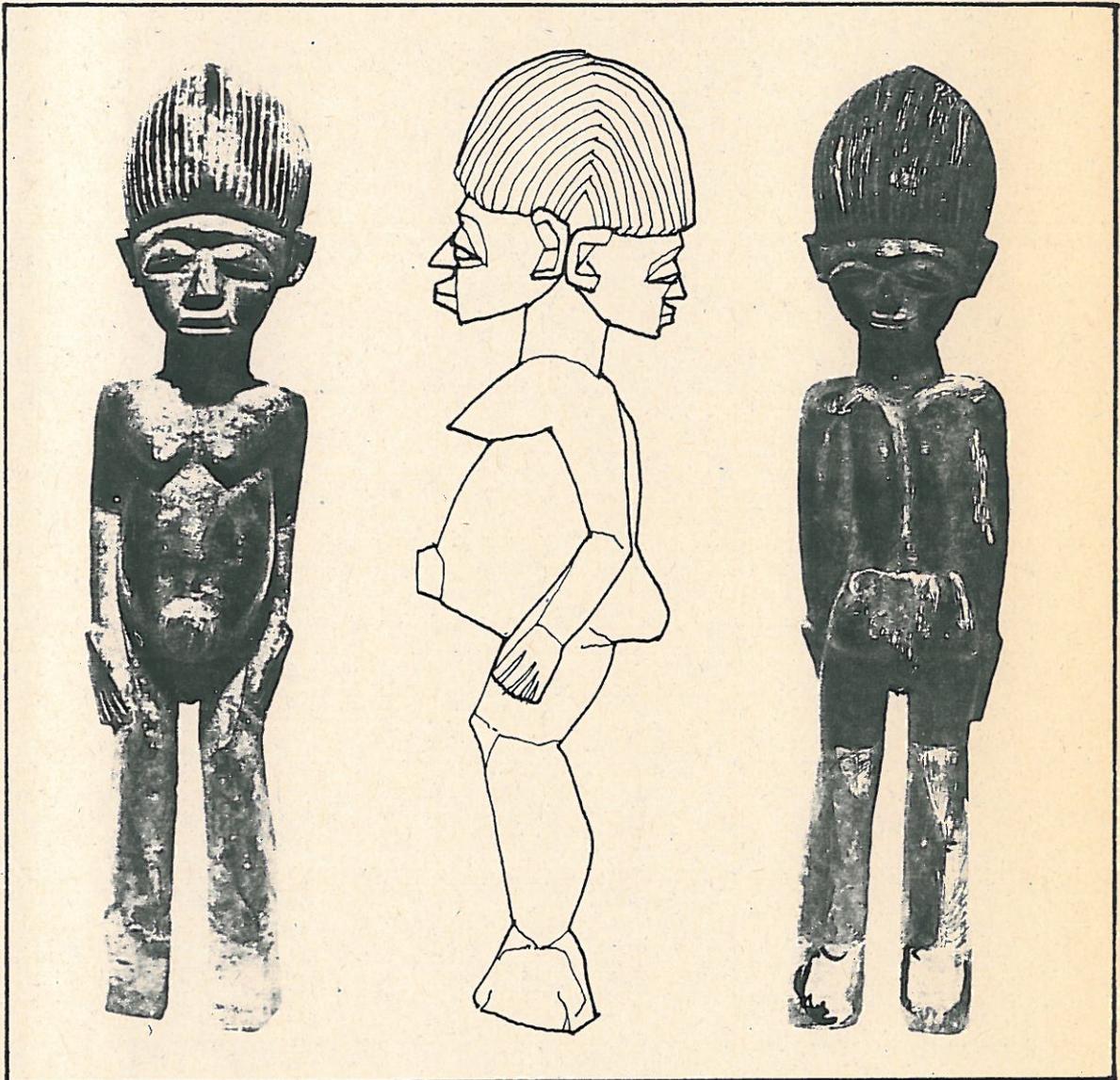
- Kotina dei Dagari della zona di DANKANA



gerarchie ben definite, permette di svolgere ruoli superetnici o superclanici per chiunque lo richieda. 30

L'insieme dei feticci o rappresentazioni sacre che concretizza queste potenze è chiamato *kotee* (8) e trova collocazione in aree o case particolari, esterne all'abitazione, adibite esclusivamente alla loro pratica.

Forma ed esecuzione dei *kotee* vengono dettate dalla potenza stessa e sono realizzate con i più svariati materiali (legno o radici di legno, terra, ferro).



-Kotee GAN - Loropeni

.....Thil dokpa è un Kotee molto forte.
Lo si può avere solo dopo molte prove, devi fare molti sacrifici.
Con lui diventi potente e puoi vedere dappertutto.

Questa statuette bifronte, che attesta la capacità di saper penetrare nel mondo dell'oscuro, può essere posseduta solo dopo il quarto grado d'iniziazione ad indovino.

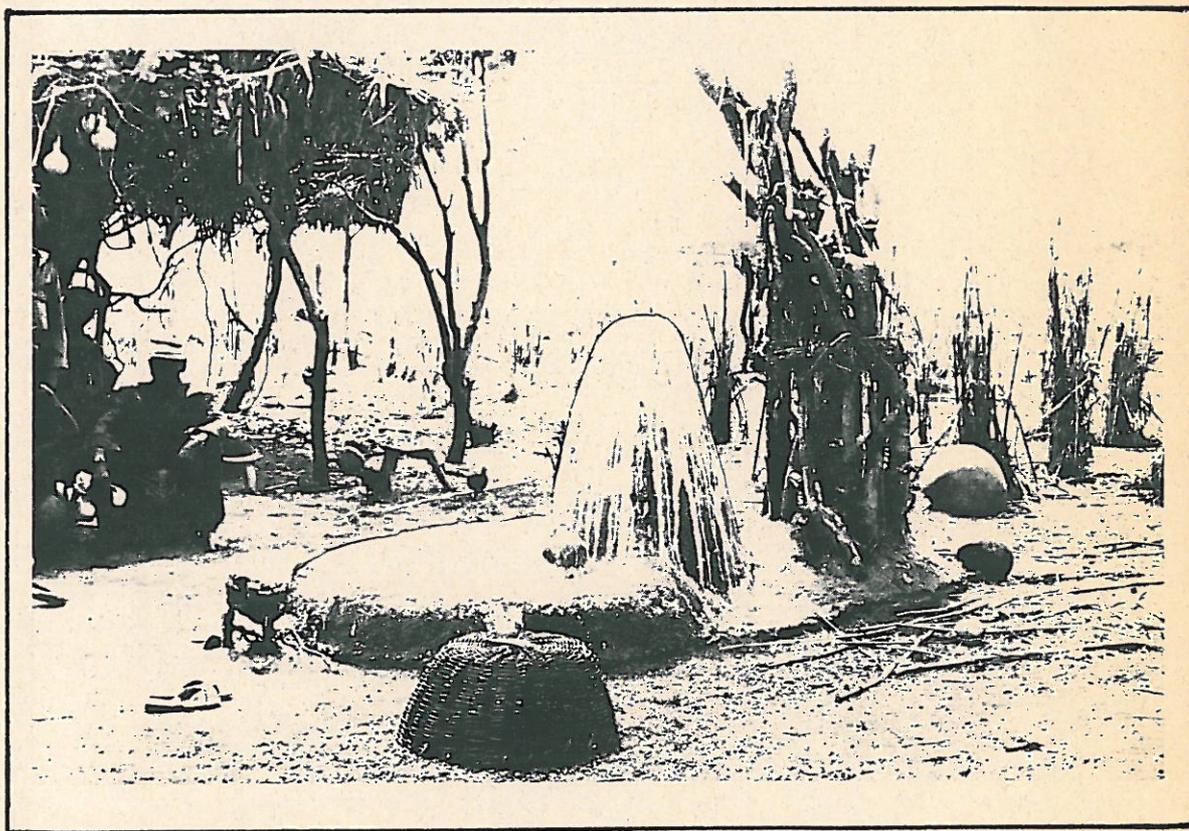
Le unità politico-famigliari sono i gestori del controllo e della salvaguardia degli equilibri interni al proprio nucleo e, in quanto tali, sono le sole responsabili del rispetto dell'osservanza degli interdetti che regolano i rapporti tra i diversi segmenti clanici.

Tra tutte, la figura del capofamiglia, *codaar* (9), mantiene l'ordine nel suo gruppo attraverso l'imposizione dell'osservanza del rispetto per il *thilka* (10) la divinità clanica.

Quest'ultima è una raffigurazione in terra, con inserito il legno dell'albero sacro al patrilineaggio, posta esternamente all'abitazione, di fronte alla porta d'ingresso.

Controllata dal capo della casa, *codaarkun* (11), responsabile del proprio lignaggio, indica e protegge il gruppo iniziatico di appartenenza.

Il *codaarkun* è responsabile anche del *wathil* (12), di fattura antropomorfa, indicante il matriclan di appartenenza, cioè l'identità della casa stessa.

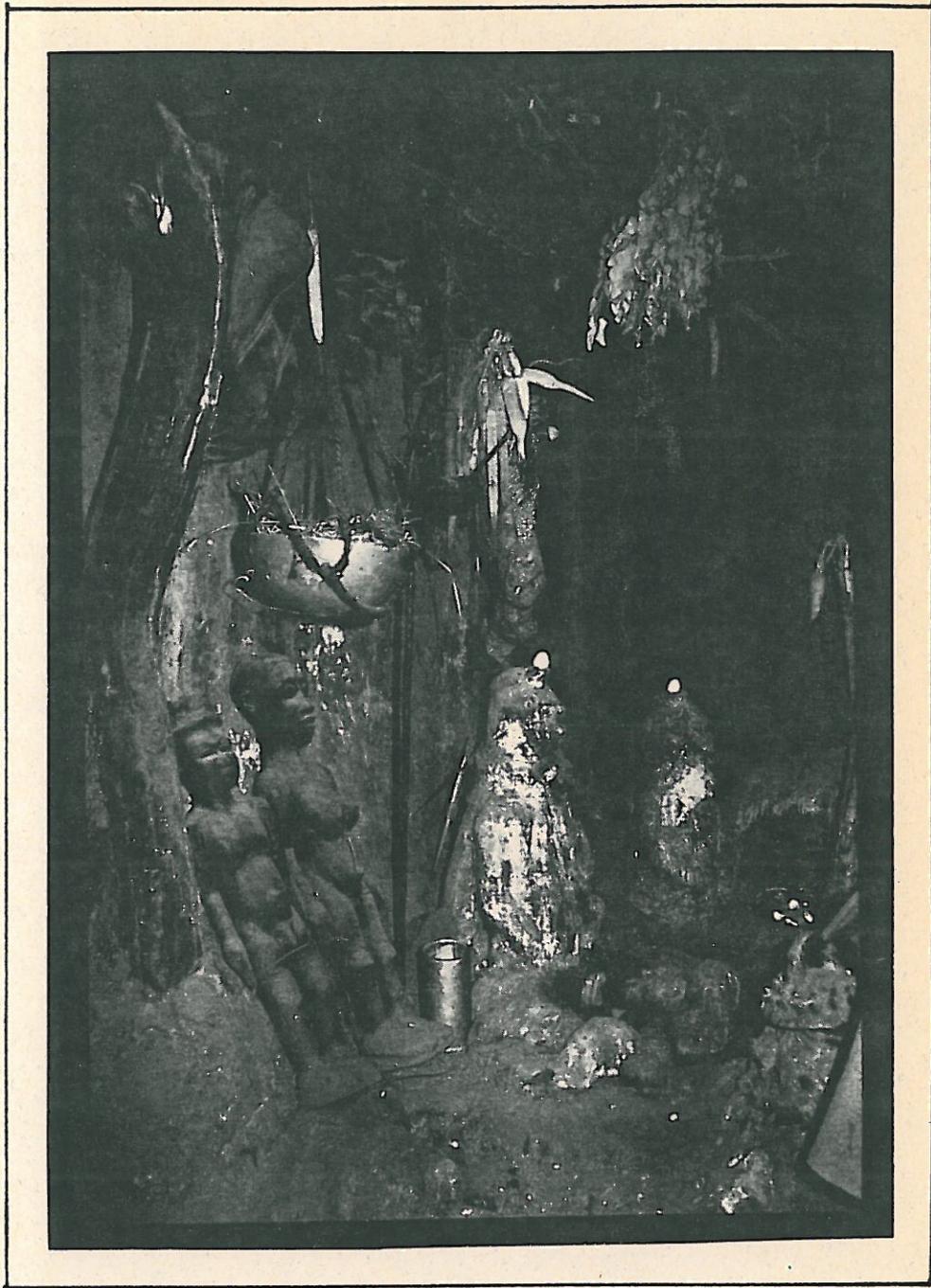


-Thilka della oasa di Keke Youl - Birifor - HELO

Diversa collocazione è invece riservata agli antenati comuni, *kathila* (13), raffigurazioni in legno molto spesso rappresentate con gli attributi per i quali si sono distinti in vita.

Posti nel *thildu* (14), altare all'interno della casa, vengono accuditi dalla prima moglie ed assicurano protezione alla propria cellula familiare.

Per il loro tramite il capo famiglia conoscerà le motivazioni della rottura dello stato di equilibrio del suo gruppo ed a loro si rivolgerà con l'intercessione dei sacrifici per riparare alla violazione degli interdetti.



-Thildu e Kothila di Kam Gnouna - Dyan - DOLO

Il costante riferimento al passato trasforma dunque la figura dell'antenato in tramite attraverso cui verificare la propria posizione nell'immediato futuro.

E' questa la sola funzione dei *buorthila* (15), antenati da divinazione con i quali il *buor* (16), l'indovino, il solo individuo capace di intenderne la voce, dialoga, per il ruolo che gli è confidato, sulla casualità degli eventi.

La divinazione con le statuette è la forma più diffusa del culto degli antenati ed ogni *buor* possiede dei *buorthila*, statue parlanti, rappresentazioni di antenati materni e paterni, dai quali non si separerà neppure durante i suoi spostamenti nel territorio.

Il ruolo del *buor* nel contesto della società è di carattere extraclanico ed extraetnico in quanto egli non può negare le sue capacità di interlocuzione ai membri di tutta la comunità.



- Buorthila appartenuti a Pale Kouinté - Thuuni - LATARA

Uno dei motivi principali per i quali il singolo ricorre all'intervento del *buor*, è la lettura dei sogni.

La vita quotidiana è scandita da un susseguirsi di eventi determinati da leggi sociali e da manifestazioni sovranaturali; per il bisogno di assorbire contemporaneamente queste due forze l'uomo fraziona il proprio io o meglio, crea il suo doppio.

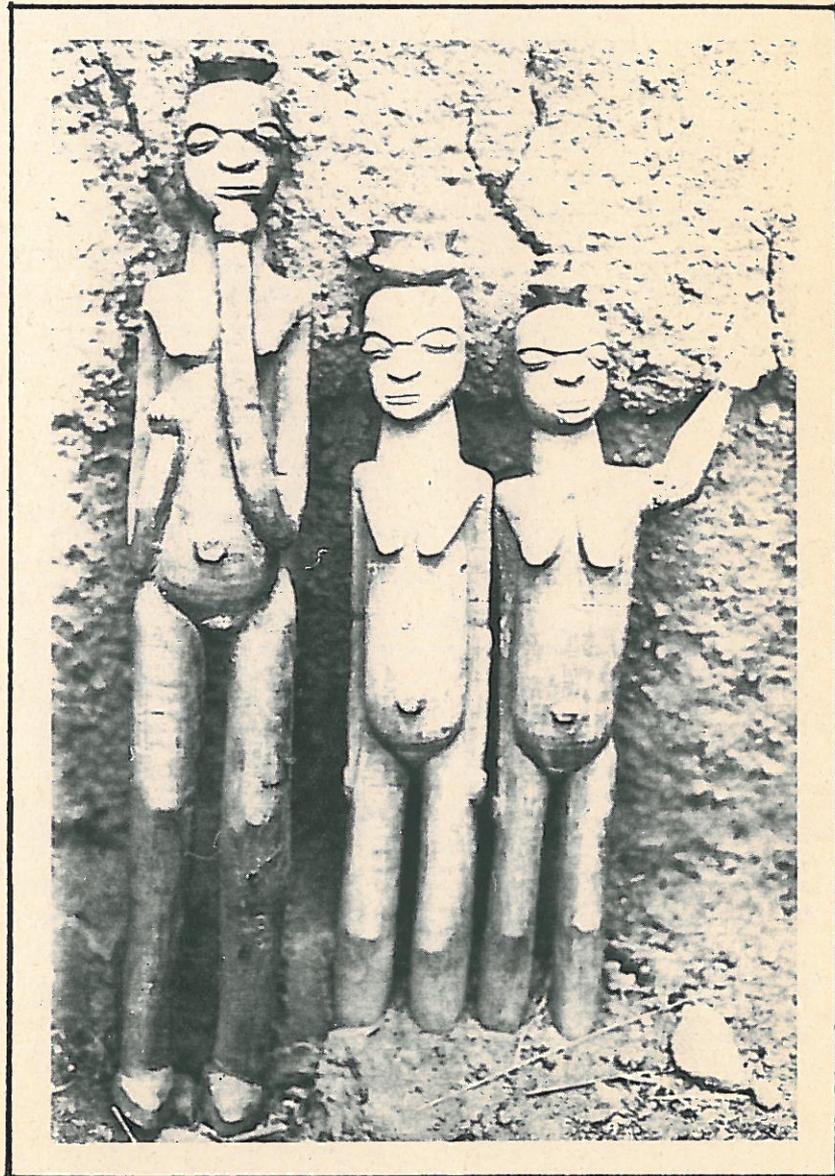
Ne consegue che mentre il doppio, che assimila le leggi sociali e le rispetta, è necessariamente materiale ed umano, quello che percepisce e controlla le potenze divine è immateriale, cioè sovrumano e, come tale, può essere divinizzato.

Mancante delle parziali interruzioni provocate dal sonno, il ritmo vitale del doppio immateriale e le azioni che lo compongono precede la vita terrena presentandosi all'uomo sotto forma di sogno.

Interpretare i propri sogni permette quindi di tutelarsi da azioni nocive attraverso la richiesta di una ulteriore protezione alle divinità conosciute.

La rappresentazione del proprio doppio, *thuu* (17), nel *thildu* a fianco degli antenati, sarà il tramite effettivo con questi ultimi.

Le diverse posizioni di attesa, difesa, ammenda, richiesta ed auspicio dei *buthiba thuu* (18), indicheranno dunque la situazione oggettiva nella quale l'individuo si è venuto a trovare e per le quali è richiesto l'intervento agli antenati.



= Buthiba thuu nel thildu di Pale Lecua - Lobi - NYOBINI



- ...Hinataa è per le donne che hanno perduto i loro figli ...
- Gan - KASSITE



- .Knie fon nuo, quando una cosa è molto grave e non sai
decidere puoi anche ammalarti..
- Birifor - TALLIER

Come ultimo ruolo nell'unità politico-famigliare, emerge la complessa figura dell'*harbile* (19), tutore del primo figlio maschio della sorella che, accolto a vivere nella sua casa, diverrà in seguito tutore dei suoi figli.

Una posizione anomala nell'intreccio dei ruoli materiali, cioè umani, ed immateriali, cioè sovrumani, è ricoperta dai *sosir thuno* (20), animali interdetti.

Gli animali clanici, erroneamente identificati come totem, presenti nel trascendentale lobi altro non sono che gli stessi che hanno occupato un posto rilevante nella dinamica storica della famiglia.

Non esiste alcun legame di parentela tra loro ed i membri del clan a cui si riferiscono; non vengono venerati né si riconosce loro alcun potere magico; non vi sono ruoli speciali che si pongono in maniera privilegiata nei loro confronti, ma il loro essere, facendo parte della storia della famiglia, è pubblico e viene autonomamente rispettato.

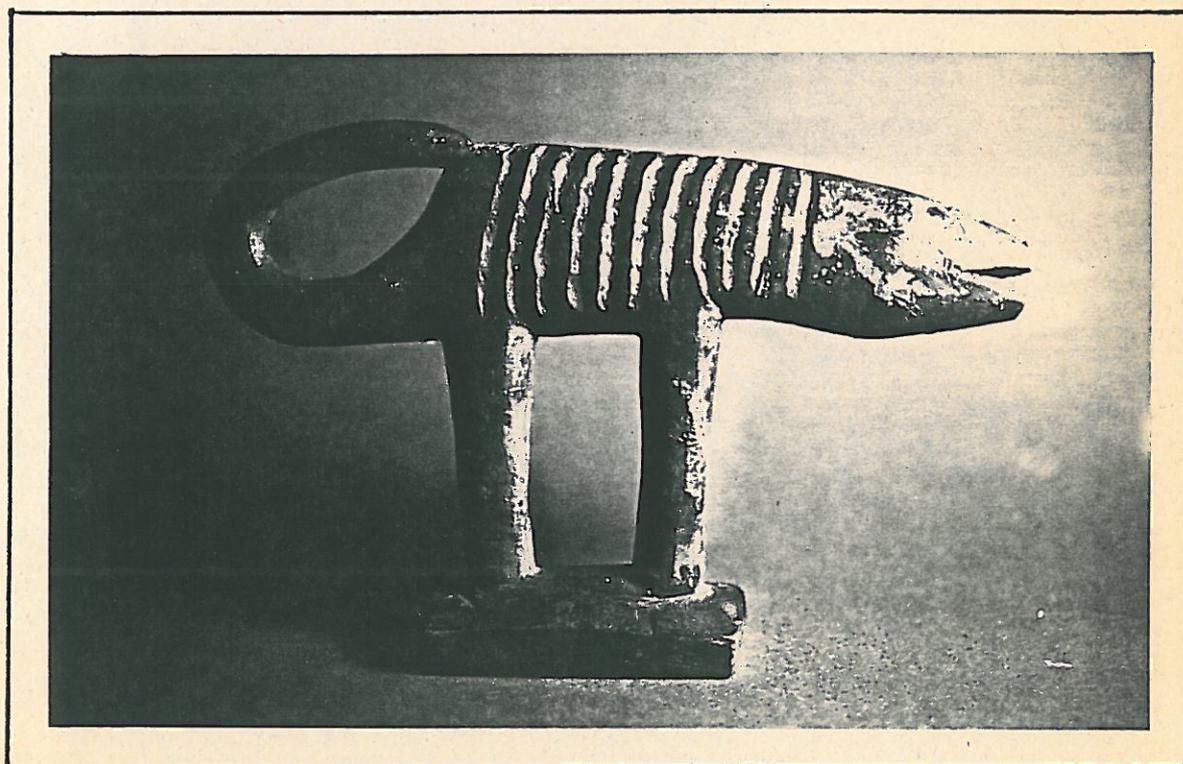
I legami esistenti tra i membri di un clan ed i *sosir thuno* sono dunque di natura puramente religiosa e si riferiscono esclusivamente al rispetto del patto concluso con l'antenato mitico creando l'interdetto che ne ha decretato la sacralità.



=Thidu con i sosir thuno - Dagari - LEGMOUIN



- T'hul, il camaleonte, e lumbr, l'uccello veloce sono i nostri sosir.
- Dagari - TOBO



Ogni individuo vivente o divinizzato ricopre dunque un ruolo ben preciso nella sfera spaziale lobi.

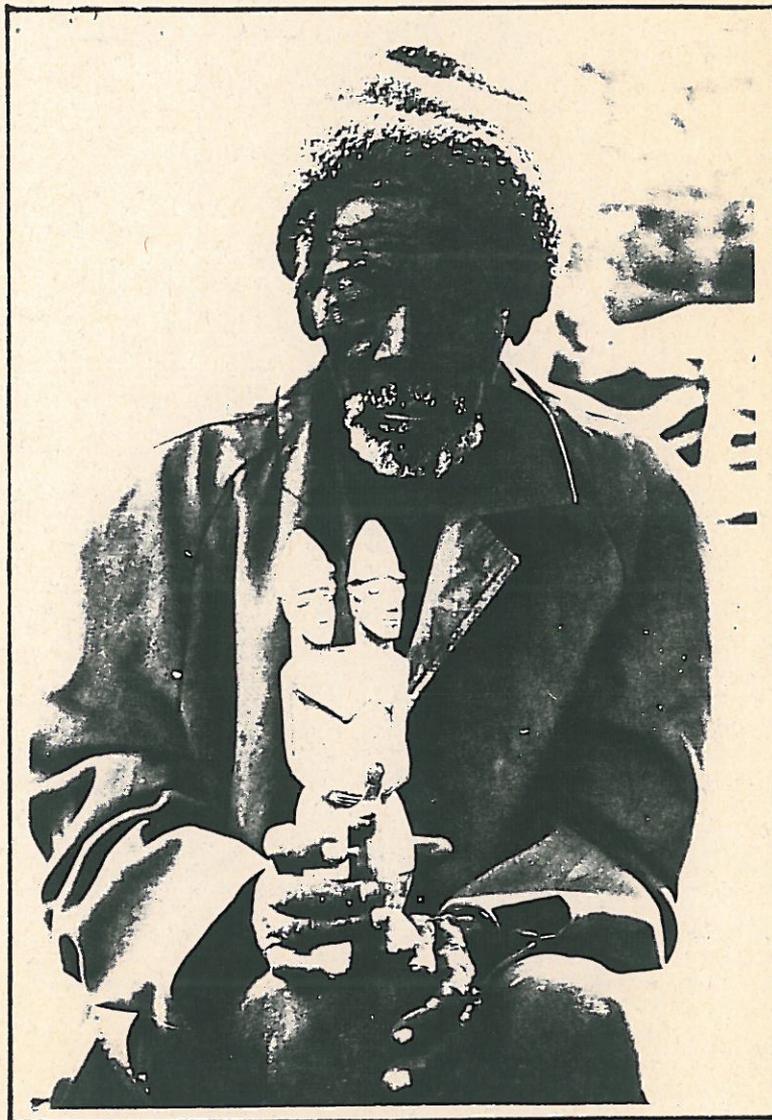
Attualmente la complessa struttura sociale di questo gruppo, pur essendo minata dal contatto sempre più frequente con le influenze esterne, mantiene inalterate le proprie regole "ripulendole" ogni sette anni con l'esecuzione di una mitica cerimonia iniziatica, il *joro* (21).

Durante il *joro* vengono ripercorse le strade della migrazione degli antenati, riproposte le motivazioni storiche che le hanno provocate, le regole di alleanza, gli interdetti che si sono prima formati e poi sviluppati nel tempo, vengono insomma rivissute tutte le tappe attraverso cui si è consolidata la sopravvivenza del gruppo e si sono potute salvaguardare, almeno fino ad oggi, gran parte delle sue tradizioni.

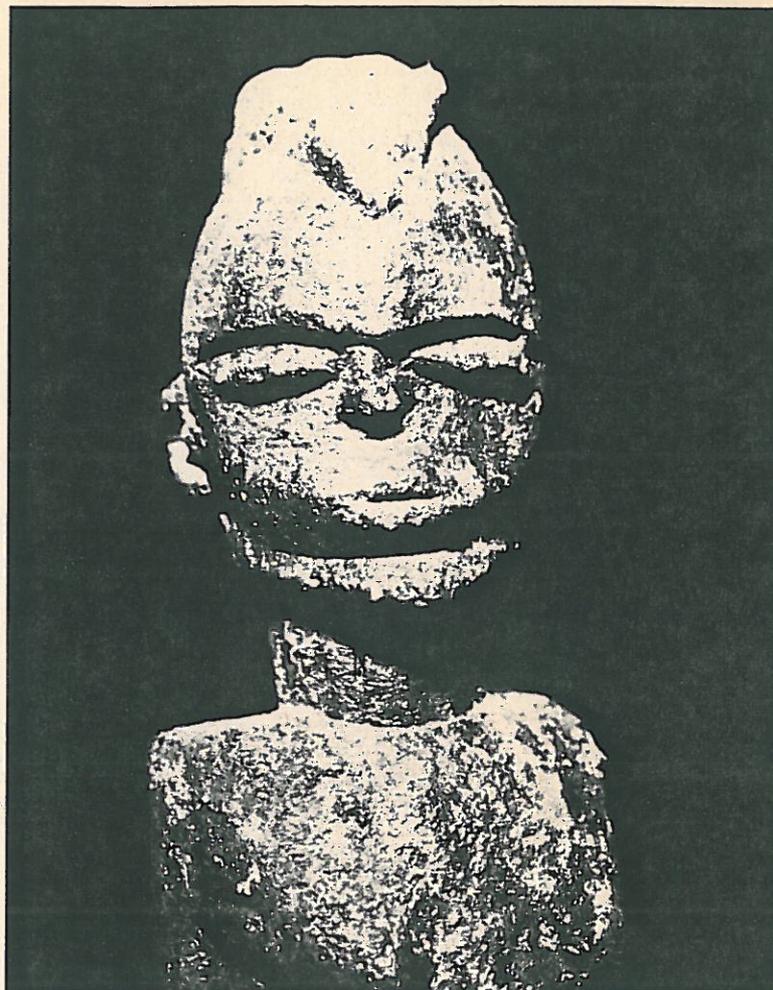
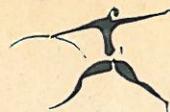


= Kipo Goulnon Wile - Scultore Dagari - MANDARE (Ghana)

- 1 - Caar: specie, etnia.
- 2 - Kuon: nascita.
- 3 - Dii: insieme di case.
- 4 - Cuor: abitazione.
- 5 - Daara: plurale di daar, viscere. Essere le viscere va inteso nel significato di "conoscere i segreti".
- 6 - Thila: plurale di thil. Indica gli altari, le potenze, le rappresentazioni, le pietre, le statue, i vasi e tutto ciò che riveste potere sacro-religioso.
- 7 - Kotina: antico, grande, principale.
- 8 - Kotee: potenza, genio pericoloso protettore. Da "ko": uccidere; "tee": alleato.
- 9 - Codaar: "Co" da "cuor", casa; "daar", responsabile o in rapporto privilegiato con.
- 10 - Thilka: "Thil" divinità, potenza; "khaar", bile, amaro. Divinità inalienabile o divinità amara.
- 11 - Codaarkun: anziano della casa. "Co" da "cuor", casa; "daar", responsabile; "kuun", uomo anziano.
- 12 - Wathil: divinità del ceppo o clanica. "Wa" da "walu", lobi autentico; "thil", divinità, potenza.
- 13 - Kothila: divinità del patrilineaggio, antenato comune. "Ko" da "kuon", nascita; "thila" pl. di "thil", potenza, divinità.
- 14 - Thildu: sacrario familiare, camera delle divinità. "Duu", camera.
- 15 - Buorthila: divinità dell'indovino. Da "Buor", indovino; "thila" pl. di "thil", potenza, divinità.
- 16 - Buor: indovino. Da "bura thuno"; "bura", venire; "thuno", precedere.
- 17 - Thuu: spirito, anima, doppio.
- 18 - Buthiba thuu: statuetta antropomorfa. "Bu" da "buu", piccolo; "thi" da "thil", potenza, divinità; "ba", suffisso per indicare il plurale; thuu, spirito, anima, doppio.
- 19 - Harbile: zio uterino. "Har" da "hara", guardare; "bi", piccolo; "le", altrui, loro. Colui che guarda i figli piccoli altrui.
- 20 - Sosir thuno: proibizioni ancestrali. "Sosir", interdetto; "thuno", diritto dei primi.
- 21 - Joro: cerimonia iniziatica. Iniziazione.



- Da Ferato, scultore Lobi - DIANAPERODOU



archètipo consiglia a tutti coloro che fossero interessati ad un ulteriore approfondimento dell'argomento LOBI, i seguenti volumi:

H. Labouret
-Les tribus du rameau lobi-
Institut d'ethnologie Paris, 1931

M. Fieloux
-Les sentiers de la nuit-
Orstom Paris, 1980

G. Antongini e T. Spini
-Il cammino degli antenati-
Editori Laterza Bari, 1981

P. Meyer
-Kunst und religion der lobi-
Museum Rietberg Zürich, 1981