

Museo Tattile Statale Omero



AMAZZONIA  
Se tu fossi Indio

26 ottobre 2013 - 19 gennaio 2014



Mole Vanvitelliana - Ancona

# **AMAZZONIA**

Se tu fossi Indio

**Museo Tattile Statale Omero**  
**26 ottobre 2013 – 19 gennaio 2014**  
**Mole Vanvitelliana, Ancona**

Suoni, immagini, oggetti e impressioni tattili: una mostra antropologica e multisensoriale ideata per immergersi nella vita quotidiana dei popoli della foresta amazzonica.

Collezione privata: Aldo Lo Curto.

Curatrice: Leandra Gatto.

Promossa dal Museo Tattile Statale Omero.

In collaborazione con: Associazione "Per il Museo Tattile Statale Omero" Onlus, Time for Peace Marche, Soconas Incomindios (Comitato di solidarietà dei nativi americani), Museu do Indio - Funai (National Indian Foundation – Rio de Janeiro, Brasile).

L'allestimento, a cura dell'architetto Massimo Di Matteo, prevede il percorso fotografico "Se tu fossi Indio", l'esposizione tematica di circa 75 oggetti etnografici, dai manufatti ai prodotti naturali dell'ambiente amazzonico, il percorso fotografico "I bambini dell'Amazzonia" e un video sulla attività di medico volontario di Aldo Lo Curto. Infine è allestito uno spazio laboratorio dedicato alla pittura corporea. Tutti i testi sono tradotti anche in Braille.

## **SE TU FOSSI INDIO**

Testi di accompagnamento del percorso fotografico

Il 12 ottobre 1492 segna il primo impatto dell'uomo bianco con il popolo senza scrittura delle "Indie Occidentali". Nel suo diario, Cristoforo Colombo descrive, non senza un certo stupore, l'innocenza di questi indiani esprimendosi così: "Essi manifestano grande amicizia, poiché ho compreso che sono persone che più facilmente si salverebbero e si convertirebbero alla nostra fede per mezzo dell'amore che non con la forza e si sono dimostrati tanto amici nostri che è una meraviglia". Sono passati cinque secoli da allora e quell'innocenza è ancora intatta, malgrado l'olocausto dei popoli della foresta, ad opera dell'uomo bianco. Chi è dunque questo Indio che resiste da sempre all'avidità ed al freddo calcolo dell'invasore che devasta in nome di una tecnologia che porta solo distruzione e morte? Per cercare in qualche modo di capire gli ultimi Indios c'è una sola maniera: vestire, almeno per una volta, i loro panni, passando per un attimo dalla loro parte.

Molto spesso, vivendo tra i popoli della foresta mi sono sentito dire: "Se tu fossi Indio...". Già se provassimo almeno per una volta a capovolgere il punto di vista ed osservare le cose dalla parte dell'Indio, ne vedremmo delle belle...Vogliamo tentare? Allora, amico visitatore da questo momento sarai tu il mio personaggio principale. Parlerò della tua vita, di come saresti se facessi parte di una tribù di Indios. Ti accompagnerò lungo il tuo percorso dalla nascita alla maturità dentro questo universo così ricco e così diverso dal nostro.

## **NASCERE IN AMAZZONIA OGGI**

Bene, stai per nascere. Nella tua tribù il parto avviene secondo natura: tua madre, se la cava da sola o al massimo con l'aiuto di qualcuna delle donne più anziane del villaggio. Il parto è considerato un avvenimento del quotidiano, così come è fisiologica la posizione accovacciata che tua madre ha assunto da alcuni minuti, sfruttando la forza di gravità per farti venire alla luce più facilmente. È da migliaia di anni che si fa così, mentre da noi occidentali la donna si dispone in posizione ginecologica. Solo in questi ultimi anni pare stia diffondendosi in Occidente la posizione accovacciata!

## **UN PAPÀ MOLTO PARTICOLARE**

Complimenti! Sei nato, dopo nove mesi di attesa nel ventre di tua madre, periodo che ti ha permesso di conoscerla ascoltando il suo battito rassicurante da lontano. Ora, però, è tempo di conoscere tuo padre! Così, dopo poche ore di vita, il tuo papà si ritira temporaneamente dalla vita attiva della tribù e, prendendoti in braccio comincia ad accarezzarti ed a massaggiarti e ti canta addirittura delle nenie per farsi riconoscere come colui che, insieme a tua madre, ti ha dato la vita. Questo periodo potrà durare da pochi giorni ad alcune settimane a seconda della tribù a cui appartieni. Durante tutto questo periodo il tuo papà se ne starà chiuso nella capanna cullandoti nell'amaca, sottoponendosi ad una dieta particolare per evitare di ingerire la carne di animali che possono avere un influsso negativo sul tuo futuro. Naturalmente, la tua mamma ti alimenterà periodicamente al seno riaffidandoti subito dopo al papà perché continui a stimolarti con carezze, massaggi e canti affinché tu lo riconosca.

## **UNA FAMIGLIA UNITA**

In generale, la tua famiglia non sarà molto numerosa. Ti ritroverai al massimo con un fratellino od una sorellina. Non è questione di povertà, ma in caso di imminente pericolo, ognuno di loro si caricherà addosso uno di voi e così potrete fuggire rapidamente nel folto della foresta. La tua mamma conosce delle piante che regolano le nascite, secondo un sapere millenario. Ma la tua famiglia non finisce qui: ti troverai a vivere anche con i nonni materni e scoprirai pian piano la loro saggezza. Nella società india l'anziano pone la sua esperienza al servizio della tribù intera ed è sempre rispettato.

## **IL PRIMO IMPATTO CON L'AMBIENTE**

Immagino che tu abbia trascorso i primi quattro o cinque anni con le persone che abitano la capanna. A turno ti hanno coccolato e tua madre ti ha portato spesso in giro per il villaggio, lungo il fiume o nella foresta, sempre assicurandoti alla sua schiena con una tipoia, una specie di cintura fatta di fibre vegetali intrecciate.

## **IL GIOCO CON LA NATURA**

Ora però, sei diventato grandicello: è giunto il tempo di cominciare a rischiare da solo. Pian piano ti aggregherai con i bambini della tua stessa età formando piccoli gruppi che giocano con semplicità sotto lo sguardo bonario dei tuoi genitori, dei nonni o degli zii. I tuoi primi giocattoli saranno una piccola tartaruga, un pappagallo o una scimmietta. A sette o a otto anni giungerà il momento di allargare gli orizzonti della conoscenza. Comincerai ad

uscire dal villaggio ed a fare i conti con i due elementi principali che gli fanno da cornice: la foresta da una parte il fiume dall'altra. Ti inoltrerai da solo per piccoli tratti nel folto della vegetazione per imparare ad orientarti e saper distinguere, poco a poco, le mille sfumature di verde della giungla. Se ti imbattevi in un serpente non fuggirai, ma lo affronterai coraggiosamente. Ti tufferai divertito nelle acque del fiume facendola in barba ai piranhas e, venuto a galla, ti cimenterai con il fiume nuotando contro corrente. Se sei un maschietto, armato di un piccolo arco e frecce ti unirai ai tuoi amici per cacciare uccellini ed altri piccoli animali. Se sei una femminuccia saprai probabilmente già preparare il cibo intrecciare delle fibre vegetali per farne stuoie o trattare la creta per ottenere vasi di ceramica...

## **NON DISTURBARE!**

Se fai disperare per il tuo essere vivace o dispettoso nessuno ti picchierà: nella società india il bambino è sacro. Così, dopo qualche tempo tuo padre, stanco delle marachelle e del continuo rimproverarti inutilmente ti afferrerà d'improvviso e con decisione, ti taglierà i capelli in modo irregolare, così il tuo aspetto buffo ti renderà ridicolo agli occhi degli altri bambini che ti prenderanno in giro per molti giorni: questa sarà la tua punizione.

## **L'INIZIAZIONE**

Questo tuo giocare imitando l'adulto, ti porterà, a 14-15 anni, ad una situazione di apprendimento continuo, che si tradurrà poi in compiti ben definiti, a seconda che tu sia un uomo o una donna in età adulta. L'adolescenza è un periodo di transizione che si evidenzia con le grandi trasformazioni che avverranno nel tuo corpo, nel differente

modo di porsi con gli altri membri della tua gente, nell'apprendere e mettere in pratica il sapere ed il "credo" dei tuoi antenati. Inizieranno i primi amori e avrai gli occhi puntati addosso, perché tu sei un nuovo membro a tutti gli effetti e porti in te la garanzia della continuità della stirpe. Questa tappa, naturalmente, non passerà inosservata: sarai sottoposto a un rito d'iniziazione alla vita adulta, che sarà diverso a seconda della tribù a cui appartieni. Dovrai sottometterti a prove di coraggio e resistenza: ti faranno cantare e danzare fino all'alba e dovrai immergerti nel profondo del fiume, trattenendo il respiro a più non posso. Dovrai stare per un mese da solo nella foresta, dimostrando che sei capace di sopravvivere con la tua abilità. Tua madre ti dipingerà il corpo di rosso Urucùm e di nero Jenipapo e tuo padre ti cingerà il capo di un ornamento plumario e così sarai conciato per... la festa. Sì, sarà una grande festa, in cui il tuo ingresso come elemento adulto della tribù sarà ufficializzato. Durante questo importante avvenimento, ti impegnerai di fronte a tutti a rispettare gli elementi basilari del saper vivere indigeno.

## **I PRINCIPI FONDAMENTALI DELLA SOCIETÀ INDIA**

Non troverai né fabbriche, né proprietà, né ditte, né imprese o negozi: sarai un tutt'uno con la natura e con quello che sarà capace di offrirti. Ma ricorda bene: quello che la Grande Madre ti donerà non è tuo, ma appartiene a tutti. Non saprai mai cos'è il denaro, né la proprietà. Al massimo, ti limiterai a scambiare quanto di meglio tu e la tua tribù sapete fare (ceramica, ceste, canoe, stuoie, archi, frecce, strumenti musicali, utensili, ornamenti) con le tribù vicine secondo le antiche regole del baratto. L'universo di conoscenza, necessario per vivere in simbiosi con la natura, sarà conosciuto da tutti: in parole povere, ogni membro della tribù conosce le nozioni basilari per ottenere

alimenti, per farsi una casa, per scolpire una canoa o fabbricarsi le armi per la caccia o per la pesca. Così nessuno potrà mai provare invidia perché l'altro ha di più: egli stesso è in grado di fabbricarselo per proprio conto. Nei periodi in cui non riuscirai più a badare a te stesso, non sarai mai lasciato solo: scoprirai che fai parte di una comunità e che essa ti garantirà sempre un minimo necessario alla tua sussistenza, non solo fisica ma anche psichica. Non conoscerai mai il gelido significato della parola solitudine. Al contrario: da vecchio sarai rispettato per la tua saggezza e perfino da nonno sarai ancora il vero capofamiglia. Fin da piccolo imparerai a rispettare appieno la natura; a non uccidere selvaggina più di quella che è necessaria per il sostentamento della tribù; a considerare il verde che ti sta attorno come un universo vivo, composto dalle anime delle piante, da quelle degli antenati e dagli spiriti del Bene e del Male. Così l'uomo bianco resterà stupito quando abbraccerà il tronco di un albero o parlerà con una pianta; imparerai a riconoscere e ad usare le piante medicinali, che in Amazzonia sono più di 1.500, molte delle quali con più di un principio attivo.

## **COMPITI DELL'UOMO**

Diventato membro a tutti gli effetti della tua tribù ti sottoporrai alla cosiddetta divisione delle mansioni. Se sei un uomo andrai a caccia, a pesca o coltiverai piccoli spazi di terra vicino al villaggio.

Nel periodo secco ricostruirai le capanne che sono state danneggiate dalle piogge torrenziali e ricaverai una canoa dal tronco di un albero. Prima di abbatterlo però, gli chiederai perdono con un canto, confezionerai archi e frecce, strumenti musicali, ornamenti ed utensili necessari per la vita quotidiana. Spesso sarai designato, dal consiglio degli anziani, a desistere dalla caccia ed a restare con altri



uomini a guardia del villaggio per difenderlo da eventuali attacchi.

## **LE MANSIONI DELLA DONNA**

Se sei una donna, ti addentrerai fin dalle prime ore del mattino, nella foresta, alla ricerca di tuberi, frutta, piante medicinali o liane. Ritornata al villaggio preparerai il cibo e lo cucinerai alla maniera dell'Indio, cioè senza sale. Una volta cotto, lo metterai in una grande scodella e tutti i familiari vi siederanno intorno e se ne serviranno. Allatterai il tuo bambino e ti immergerai spesso con lui nelle acque del fiume perché cominci subito ad avere dimestichezza con l'acqua. Al tramonto, quando i tuoi bambini e il tuo uomo faranno ritorno nella capanna, li farai sdraiare su una stuoia e, usando i loro corpi come tele viventi, li dipingerai con colori vegetali di rosso e di nero, "vestendoli" interamente dalla testa ai piedi; riprodurrai così, a mano libera e con meticolosità, qualcuno degli oltre cinquecento modelli di pittura corporea tramandati a memoria, da molte generazioni, di madre in figlia, perché la tua tribù possa distinguersi dalle altre. Terminata la vestizione, il tuo uomo se ne andrà in giro per il villaggio per mostrare a tutti quanto sei affettuosa e come sei brava nel vestirlo con i disegni più elaborati. Così, quanti più modelli conoscerai, tanto più sarai tenuta in considerazione.

## **È TEMPO DI METTER SU FAMIGLIA**

Il giorno in cui deciderai di prendere moglie, non dovrai neanche affannarti a fare i preparativi per il matrimonio. Infatti, non ci sarà un rito vero e proprio: semplicemente, mentre prima ti soffermavi al tramonto con gli altri giovani a chiacchierare nella "casa degli uomini", al centro del

villaggio, sparirai d'un tratto dalla circolazione. In seguito, ti vedranno entrare ed uscire dalla capanna della donna con cui ti sei legato e della sua famiglia. I tuoi suoceri vivranno con voi e li rispetterai per la loro saggezza. Ci sarà stima e ammirazione anche per te, ma dovrai guadagnartela nel corso degli anni. Diventerai veramente il capofamiglia quando, morti i nonni, la responsabilità della famiglia passerà a te, forte ormai dell'esperienza acquisita in questo lungo arco di tempo.

## **IL GRANDE CAPO**

Cacique: questo è il termine che indica il leader. Significa essere dotato di grande generosità, spirito di sacrificio, arte oratoria, atteggiamento all'ascolto e capacità di intermediazione tra i vari gruppi che inevitabilmente si formano nell'ambito della tribù. Ma la cosa più importante è la limpidezza assoluta nell'agire: nel momento in cui si insinua nella tribù il dubbio che il capo stia per diventare troppo autoritario o distribuisca in parti diseguali la selvaggina, favorendo i propri parenti o i simpatizzanti, viene deposto immediatamente e in modo del tutto indolore. In pratica, non gli si ubbidisce più e se ne elegge subito un altro. Quindi, il capo comanda la tribù, ma nello stesso tempo è da questa controllato.

## **LO SCIAMANO**

Mentre il Cacique fa da mediatore tra gli uomini, lo Sciamano è l'intermediario tra l'uomo e il trascendente. È lui che riesce a comunicare con il mondo degli spiriti, con le anime dei morti, con gli esseri mitologici. È il guaritore che si ricorre quando si perde l'armonia tra corpo ed anima: egli ha il potere di espellere gli spiriti del Male, che

penetrano nel corpo dell'Indio, causandogli la malattia. Questo sapere gli dà grande prestigio e autorità. È lui che conosce l'ordine che regna nell'universo e l'origine nel mondo, così come è stata tramandata oralmente, di generazione in generazione, per secoli. Anche tu, un giorno, potresti diventare Sciamano: i primi segni saranno delle percezioni extra-sensoriali e dei contatti con il soprannaturale. Ma questo è solo l'inizio: dopo questi segni, sarà necessario un lungo e complesso apprendistato sulle tecniche di comunicazione con il mondo degli Spiriti, dallo sciamano stesso. Ti spiegherà l'uso delle piante medicinali per guarire le malattie fisiche, mentre più in là, ti rivelerà i segreti e i riti magici che permettono di scacciare gli spiriti del Male, quando anche le piante sembrano non aver sortito alcun effetto. Ti narrerà, attraverso un linguaggio pieno di simboli, dell'origine e dell'evoluzione attraverso cui la tua gente ha percorso il suo cammino, dalla creazione del mondo ad oggi. Per ore e ore lo ascolterai, affascinato, mentre racconterà di personaggi e avvenimenti fantastici, che però, culminano in un messaggio finale su come dare un senso alla tua esistenza.

## **INVOCAZIONE**

Lo Sciamano ti insegnerà a pregare così: "O Grande Spirito, la cui voce sento nei venti ed il cui respiro dà vita a tutto il mondo, ascoltami: vengo davanti a Te, uno dei tuoi tanti figli. Sono piccolo e debole. Ho bisogno della Tua forza e della Tua saggezza. Lasciami camminare tra le cose belle e fa' che i miei occhi ammirino il tramonto rosso e oro. Fa' che le mie mani rispettino ciò che Tu hai creato e le mie orecchie siano acute nell'udire la Tua voce. Fammi saggio, così che io conosca le cose che Tu hai insegnato al mio popolo, le lezioni che hai nascosto in ogni foglia, in ogni roccia. Cerco forza, non per essere superiore ai miei

fratelli, ma per essere abile a combattere il mio più grande nemico: me stesso. Fa' che io sia sempre pronto a venire da Te, con mani pulite ed occhi dritti, così che, quando la vita svanisce come luce al tramonto, il mio spirito possa venire a Te senza vergogna."

## **IL TEMPO DELLA SAGGEZZA**

Verrà, infine, il tempo del declino fisico del tuo corpo: mentre questo si curverà verso terra, il tuo spirito si eleverà verso l'alto trasformando il sapere in saggezza. Sarai chiamato, insieme agli altri anziani a formare il consiglio, per esprimere il tuo parere quando ci saranno da prendere decisioni importanti per la collettività o per eleggere il capo.

## **È TEMPO DI ANDARE**

Non ti lascerai trasportare dalla terrena quotidianità: che tu sia il Cacique, lo Sciamano o un semplice membro della tribù, verrà anche per te il momento in cui sentirai che ormai hai dato tutto e che il tuo spirito anela a raggiungere il mondo dell'aldilà. Ti allontanerai così dal gruppo e inoltrandoti nella foresta per cammini impervi non ti accosterai più al cibo per giorni e giorni in attesa del passaggio finale verso l'etereo.

Mi fermo qui, caro amico: attraverso questo piccolo racconto sul popolo Indio ho voluto mostrarti che, quando l'uomo bianco viene a contatto con una minoranza etnica, è portato a fare dei paragoni, mentre è molto più corretto parlare di parallelismi. Un errore, questo, che si ripete da secoli.

## **Aldo Lo Curto**

medico volontario itinerante



Il percorso fotografico "Se tu fossi Indio"

## **GLI OGGETTI IN ESPOSIZIONE**

In esposizione 75 oggetti etnografici, dai manufatti ai prodotti naturali dell'ambiente amazzonico, che illustrano aspetti e attività peculiari della vita quotidiana dei nativi tenendo in considerazione le differenze culturali che caratterizzano questa vasta area.

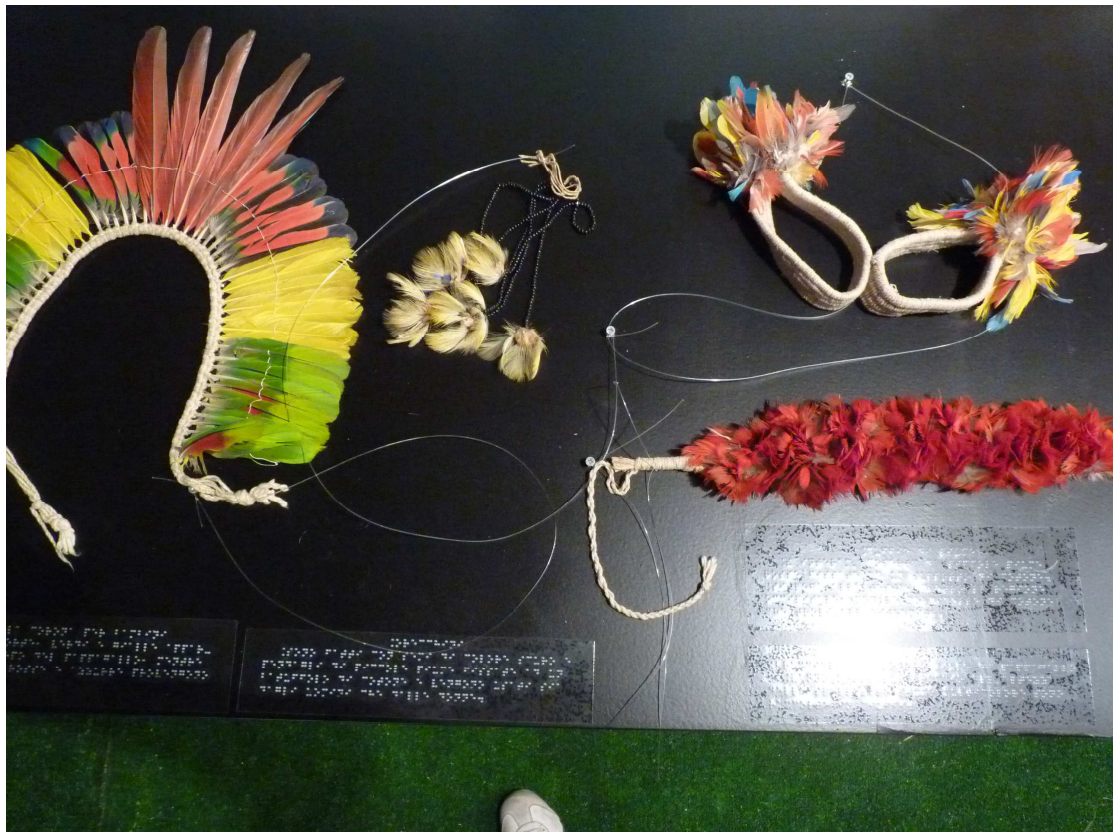
Fra i prodotto naturali: Castagne del Brasile, essenze, cotone, baccello, minerali come il ristallo d'ametista e il geode d'agata. Fra gli oggetti di vita quotidiana: giocattoli in legno e caucciù che rappresentano animali tipici del luogo come tucani, delfini, scimmiette; ornamenti bracciali, collane, come corone di piume per adulti e bambini, braccialetti in osso e legno; utensili come ceste e ciotole; armi come archi, lance e frecce; strumenti musicali come maracas, fischietti e flauti; scettro sciamanico, bastone della pioggia e altro per le cerimonie.



Prodotti naturali: castagne del Brasile, cotone



Giocattoli in caucciù, esempio di villaggio, busto con pitture corporee



Ornamenti: corone e bracciali di piume



Utensili: ceste, ciotole, contenitori, fusi, pettine





Armi: archi e frecce



Gli strumenti dello sciamano: sgabello, machera, scettro, bastone della pioggia

## **I BAMBINI DELL'AMAZZONIA**

Testi di accompagnamento del percorso fotografico

I bambini Indios vivono a contatto con la natura e sono pieni di creatività e semplicità; fin dai primi mesi di vita giocano con pappagalli, tucani, farfalle, tartarughe, scimmiette, colibrì e altri cuccioli di animali della foresta. Quando il bambino arriva ai 4-5 anni si aggiungono i giocattoli costruiti dal papà o dalla mamma che, oltre a divertire, insegnano al piccolo quello che dovrà fare da grande.

Così i maschietti riceveranno piccoli archi e frecce che porteranno sempre con sé, da soli o in gruppo, e inizieranno a esercitarsi nel tiro al bersaglio; oppure suoneranno dei flauti imitando il suono delle cerimonie che coinvolgono periodicamente tutto il villaggio. Le bambine giocheranno con le bambole di argilla che ripropongono le scene della vita di tutti i giorni. Nel frattempo continuerà il gioco con la natura: nuotare controcorrente, tuffarsi, stare sott'acqua a lungo, arrampicarsi sugli alberi e fare brevi escursioni nella foresta, sono attività che occupano per intero la giornata dei bambini più grandicelli.

Nel villaggio dei Tenetehara si gioca in questa maniera: un piccolo Indio rappresenta il daino, un altro fa il cacciatore mentre il resto del gruppo imita i cani che inseguono la preda abbaiando. Quando alla fine il daino è raggiunto il cacciatore fa finta di ucciderlo e prepara il fuoco per cucinarlo. Un altro bambino viene poi scelto per fare di nuovo il daino e un altro ancora per fare il cacciatore, così comincia un nuovo inseguimento e il gioco continua.

Tra i bambini Xavante si pratica un gioco nell'acqua che si chiama "datisi wape": un bambino si arrampica e si siede sulle spalle dell'altro, lo stesso fa un altro bambino con il suo compagno, le due coppie entrano in acqua e cominciano a spingersi e a strattonarsi, vince chi fa cadere

in acqua l'avversario. Questo gioco di abilità è praticato sia dalle bambine che dai bambini.

Il bambino oltre che a giocare deve apprendere a rispettare gli altri. L'eccessiva vivacità e la condotta irritante sono regolati dai genitori non con le percosse ma attraverso il sarcasmo e l'umiliazione. Può accadere così che un bambino disturbi o faccia il prepotente con i suoi compagni, infischiandosi dei rimproveri dei genitori, a questo punto il padre o la madre lo afferrano, lo immobilizzano e gli tagliano i capelli in modo ridicolo col risultato che gli altri bambini lo prenderanno in giro per giorni e giorni. Così pure, quando un bambino piange per capriccio, la madre non lo degna di uno sguardo, di modo che, poco dopo il pianto, cessa.

Giunto il periodo dell'adolescenza il ragazzo Indio sarà al centro di una cerimonia d'iniziazione, che costituisce un vero e proprio esame di maturità: oltre a dimostrare di essere capace di sopravvivere da solo e per un certo periodo nella foresta, deve dimostrare di fronte a tutti che è capace di resistere al dolore fisico sottoponendosi ad alcune prove. Presso gli Arara la prova consiste nel sopportare in silenzio il morso delle formiche tocanderas, fissate su dei bastoncini di legno che vengono poi appoggiati sulla pelle. Per le ragazzine invece non c'è, in generale, un rito d'iniziazione, vengono considerate adulte quando inizia il primo ciclo mestruale.

L'altruismo e la generosità sono principi che si apprendono fin dalla più tenera età. E' del tutto normale chiedere di avere qualcosa da qualcuno e quando il vicino vuole un oggetto o un favore, lo si asseconda anche se la cosa impone un certo sacrificio. Chi dice sempre di no e non aiuta coloro che sono in difficoltà è considerato come un individuo posseduto dallo Spirito del Male ed è visto dagli altri con commiserazione e pietà.

Gli Indios sono popoli senza scrittura, non sentono pertanto il bisogno di stilare manifesti complicati sui diritti

del bambino da diffondere; da sempre, infatti, sanno che il rispetto del bambino costituisce una garanzia di continuità e di difesa della propria cultura e della armoniosa convivenza con la natura.

## **Aldo Lo Curto**

medico volontario itinerante



## **IL CORPO CHE PARLA**

### Il laboratorio

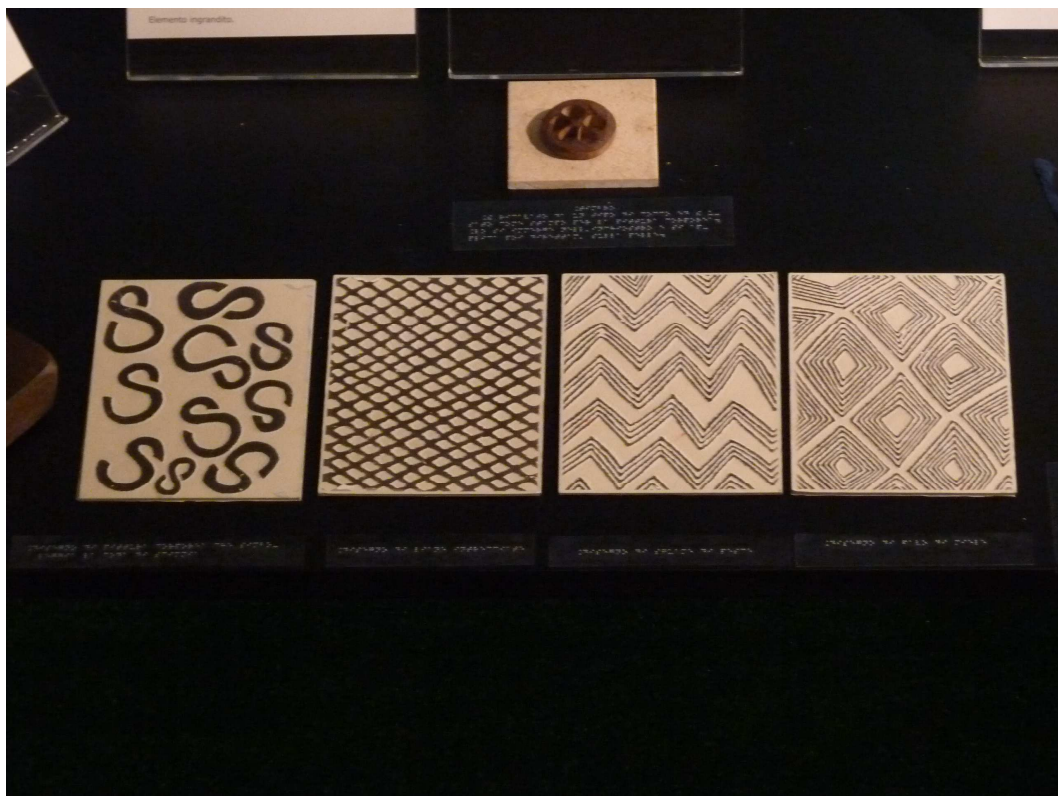
Mentre nella nostra società l'abito permette l'identificazione sociale e professionale di una persona, tra i popoli indigeni dell'Amazzonia è la pelle stessa che svolge questo ruolo. Le pitture corporee sono diverse da un'etnia all'altra e possono esprimere diversi e importanti significati, come quelli sociali, quando designa la comunità d'appartenenza dell'individuo o quando si riferisce all'età, al sesso, allo stato civile, allo stato di salute o esprimere anche sentimenti. Significati spirituali e cerimoniali, quando si ha necessità di invocare il trascendente o una guarigione, invocare i propri morti, difendersi da energie negative occulte. Significati utilitari, per le sostanze usate che proteggono la pelle dai raggi solari e dalle punture d'insetti; quelli estetici, per la bellezza del disegno fine a se stesso; e quelli naturalistici: è evidente infatti il rapporto con la natura circostante che fornisce i modelli a cui ispirarsi.

In generale si usano due tinture vegetali, una di colore rosso estratta dal frutto di urucù (*bixia orellana*) e una di colore nero che deriva dal succo del jenipapo (*jenipa americana*).

La pittura corporea non è un tatuaggio, rimane infatti sulla pelle solo qualche giorno e appena inizia a svanire a causa del ricambio epiteliale, è tempo di dipingere di nuovo il corpo; è la donna che ha questo compito e che sceglie di volta in volta i disegni; può conoscerne fino a circa un centinaio, tramandati a memoria di generazione in generazione. La tradizione e la bellezza di queste pitture costituiscono un motivo d'armonia che rafforza ancor di più la simbiosi di questi popoli con la natura.

**Aldo Lo Curto**

medico volontario itinerante



Esempi di pitture corporee



Lo spazio laboratorio

## **INFO MOSTRA "AMAZZONIA Se tu fossi Indio"**

### **Museo Tattile Statale Omero – Mole Vanvitelliana**

Banchina Giovanni da Chio, 28 – 60121 Ancona

info@museoomero.it - [www.museoomero.it](http://www.museoomero.it)

tel 071 2811935 – sito vocale 800 20 22 20

### **Orario apertura:**

giovedì / venerdì / sabato 16 – 19; domenica 10 - 13 e 16  
– 19

mattino su prenotazione per gruppi e scuole

1 novembre / 26 dicembre / 6 gennaio 10 -13 e 16 -19

**Ingresso:** libero.

### **Visite guidate e laboratori didattici su prenotazione:**

3 euro a persona, esclusi disabili, docenti e  
accompagnatori.