Asmat

Politicamente appartenente all'**Indonesia**, ma stilisticamente e culturalmente legata al mondo oceanico, l'area **Asmat** è situata sulla costa sud-occidentale della provincia indonesiana della **Nuova Guinea** orientale. Si tratta di un territorio caratterizzato da vaste pianure alluvionali coperte di foresta, la cui configurazione geografica ha favorito l'isolamento dei suoi abitanti.
Peculiarità di tale ambiente è l'assenza della pietra, che ha reso le asce (vedi opera n. 1), ottenute tramite il commercio con le popolazioni delle montagne che vivono nell'interno, oggetti talmente sacri da essere chiamati con il nome di un antenato. Tale **cultura di scambio** caratterizza le espressioni artistiche e sociali della Nuova Guinea.

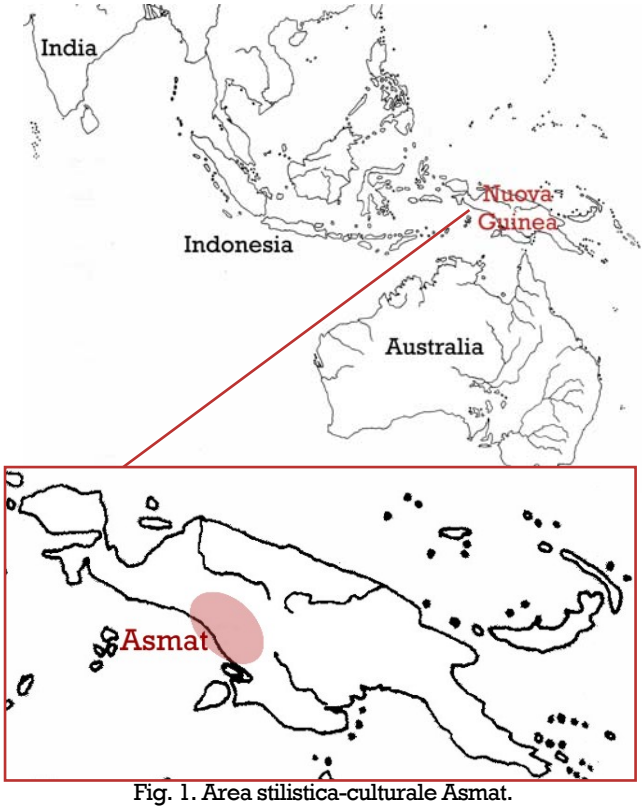

Fig. 1. Area stilistica-culturale Asmat.

Il nome Asmat significa «il popolo della terra», «il popolo che vive qui», «il popolo che è di casa su questa terra».
La morte di un individuo –mai considerata un evento naturale, ma sempre causata dai nemici in battaglia o attraverso la magia– doveva essere vendicata al fine di rappacificare gli spiriti dei defunti. In tal modo gli antenati potevano accedere al **Safan** –il mondo della reincarnazione, situato oltre il mare– e permettere così al ciclo perpetuo della vita di ricominciare. La morte vendicata secondo il principio fondamentale degli Asmat era dunque il presupposto alla rinascita e alla vita.
Per tale motivo, la pratica della **caccia alle teste** giocava un ruolo molto importante nella vita culturale e spirituale del popolo asmat. L'omicidio commesso durante una spedizione di caccia alle teste era, infatti, un atto indispensabile in quanto assicurava la continuità e il benessere del gruppo. Inoltre era il passaggio necessario ai giovani per essere iniziati alla vita adulta, permetteva d'aggiungere alla forza vitale del guerriero quella della vittima (per l'appunto localizzata nel suo cranio), e d'acquisire in tal modo prestigio, autorità e posizione sociale.

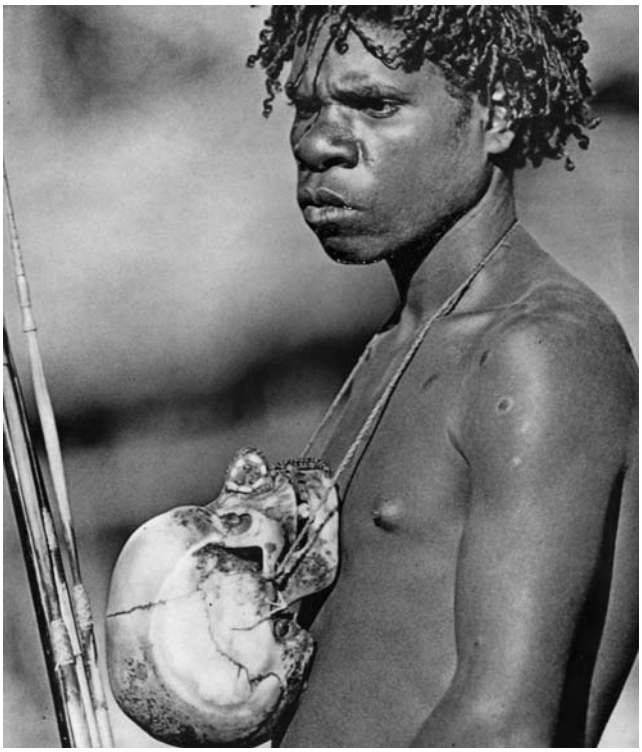
Fig. 2. Uomo protetto dal cranio di un guerriero della sua famiglia. Foto di T. Saulnier, 1959.

L'albero. L'identificazione dell'uomo con l'albero è fondamentale per la cultura asmat. Come si evince dal mito della creazione del popolo asmat, l'uomo e l'albero sono uniti da vincoli ancestrali: fu

---

Le opere di ogni sala possono essere osservate alla luce di quattro distinti livelli di lettura:

il **viaggio** nei «Mari del Sud» e la «scoperta» primitivista dell'opera d'arte etnica (visione etica);

gli ***ethnos*** di cui erano parte integrante gli artisti che hanno creato le opere esposte;

un **tema** di particolare rilevanza antropologica collegato alla visione del mondo delle culture in questione (visione èmica);

lo **stile**, in alcuni suoi caratteri salienti e peculiarità, elaborato dalle culture delle aree presenti nel percorso espositivo.

l'eroe mitico **Fumeripitsj** a creare i primi uomini intagliandone le figure nel legno e dando loro vita attraverso il suono del tamburo.
L'idea della trasformazione di diverse personalità mitiche in differenti tipologie d'albero dà alle visioni asmat una specificità piena di colori e di forme. Per esempio, il mito relativo all'origine della **palma da sago** –fonte primaria di sostentamento per gli Asmat– racconta come essa apparve nel luogo dove una notte l'eroe mitico **Biwiripitsj** affondò in una palude. Il magnifico esemplare crebbe con la testa dell'eroe situata nella gemma della palma e le sue braccia nei rami. Attraverso la propria morte, l'antenato primordiale si trasforma nel nutrimento basilare degli Asmat e, in definitiva, in vita.
L'uomo ritrova nell'albero la propria immagine: le braccia sono i rami, le estremità inferiori le radici, il busto il tronco e la testa il frutto dell'albero. L'assimilazione del frutto con la testa non può celare l'evidente analogia con la caccia alle teste: gli animali che si nutrono di frutti (alcuni esempi dei quali sono riportati nel capitolo successivo) sono identificati nei cacciatori di teste. In entrambi i casi l'atto permette al ciclo vitale di continuare.
L'identificazione dell'uomo con l'albero era accentuata dal fatto che il nome proprio di molti individui alludeva alla palma da sago e che gli Asmat utilizzavano la stessa parola per designare gli ornamenti maschili e la fioritura. L'uomo decorato con tutti i suoi strumenti e armamenti era infatti considerato simile alla palma da sago in fioritura.

L'arte scultorea era una forma di comunicazione che permetteva al popolo asmat di ristabilire l'equilibrio tra la comunità degli esseri umani e il mondo degli spiriti –da essa reso tangibile. È caratterizzata dall'uso di soli tre colori: il bianco (calce ottenuta dalle conchiglie) come colore base delle sculture; il rosso (ocra) per rappresentare i dettagli in rilievo delle **scarificazioni** e delle ossa; e il nero (carbone), usato generalmente solo per rappresentare i capelli e i peli pubici delle figure umane (vedi, ad esempio, opere nn. 3, 7, 9, 10 e 15). L'arte asmat si contraddistingue per il motivo predominante della figura umana/antenato, rappresentata in maniera realistica o astratta, e dall'**iconismo** che ruota attorno ai motivi legati alla caccia alle teste. Ogni animale di color nero (tinta associata ai guerrieri) e mangiatore di frutti (le «teste» degli alberi) diventava l'emblema dei cacciatori di teste ed era sempre rappresentato con un'icona che riproduceva una delle sue peculiari caratteristiche. Tra i più comuni il **cacatua nero**, raffigurato tramite il segno di un becco con una lingua spessa; il **bucero**, rappresentato da un becco con una serie di dentellature vicino alla sua base; e la **rossetta**, data dal disegno delle sue ali distese. Altri animali, o loro parti caratteristiche, presenti nella scultura asmat erano la **mantide religiosa**; la coda del marsupiale **cuscus**, curva come una spirale; la **zanna del cinghiale** e, per traslato, il ***bipanew*** –l'ornamento più importante indossato dagli Asmat– stilizzato nella forma di «C» verticale o capovolta. Tali icone erano assemblate una con l'altra per formare a loro volta altre figure come, per esempio, la **figura umana** risultante dalla stilizzazione di due mantidi religiose contrapposte.

Fig. 3. Basim Kaop intaglia una prua di piroga.
Dettaglio di una foto di K. Schlicksup.

Gli elementi sopracitati presentano delle variazioni stilistiche regionali riconoscibili soprattutto nelle decorazioni presenti sulla superficie degli scudi.

Le opere di ogni sala possono essere osservate alla luce di quattro distinti livelli di lettura:

il **viaggio** nei «Mari del Sud» e la «scoperta» primitivista dell'opera d'arte etnica (visione etica);

gli ***ethnos*** di cui erano parte integrante gli artisti che hanno creato le opere esposte;

un **tema** di particolare rilevanza antropologica collegato alla visione del mondo delle culture in questione (visione èmica);

lo **stile**, in alcuni suoi caratteri salienti e peculiarità, elaborato dalle culture delle aree presenti nel percorso espositivo.