

L'Aldilà boreale

Elisa Zanchetta

Università di Padova (<elisa.zanchetta@alice.it>)

Abstract

The study of the North Germanic and Finnish conceptions of the Other World from a comparative-contrastive point of view highlights several differences, but at the same time allows us to suggest explanations about complicated Germanic concepts, such as that of the soul. According to the Finns, the soul could be a living or shattered soul, while it seems the Germans knew only the former. Thanks to the Finnish concept of *háltia*, we may assume that the Germanic *hamingja* and *fylgja* should be regarded as guardian spirits of the individual and of the kin that are both present during lifetime. The Germans had many Other Worlds, each one for a specific kind of death, while the Finns knew only one. Paradise is hardly described in Finnish sources, although the northland *Pohjola* has similarities with both the Germanic *Valhöll* and *Náströnd*.

Keywords: *Finns, Germans, other world, soul, spirits*

1. Premessa e fonti

Il presente saggio si prefigge di illustrare i risultati dello studio comparato tra la visione dell'Aldilà di Germani settentrionali e Finni, partendo dalle loro fonti letterarie. L'obiettivo è di contribuire alla ricostruzione della *koiné* culturale dell'Europa settentrionale prima dell'introduzione del cristianesimo. Per la descrizione delle dimore germaniche dei trapassati utilizzerò prevalentemente l'*Edda in prosa*¹ e l'*Edda poetica*². Per le dimore dei defunti nella tradizione finnica mi servirò delle informazioni contenute nella versione definitiva del poema epico finlandese *Kalevala* (1849). Fondamentali per la

¹ L'*Edda in prosa* è un manuale di poetica rivolto agli scaldi, redatto dal politico e dotto islandese Snorri Sturluson nella prima metà del XIII secolo.

² L'*Edda poetica* è invece una raccolta di carmi risalenti ad epoche diverse, riuniti in un unico manoscritto copiato intorno al 1270, che il vescovo islandese Brynjólfur Sveinsson attribuì al dotto islandese Sæmundr Sigfusson.

presente trattazione saranno i seguenti “canti” (*runot*) di contenuto sciamanico: a) XVI *runo* in cui viene descritta la discesa di Väinämöinen nella terra dei morti finnica *Manala* (o *Tuonela*); b) XIII e XIV *runot* relativi alle tre prove a cui Lemminkäinen viene sottoposto dalla signora di *Pohjola* per ottenerne in sposa la figlia e l’uccisione del giovane; c) XV *runo* in cui la madre di Lemminkäinen si reca dapprima a *Pohjola* e poi a *Manala* per ricomporre il corpo del figlio; d) XXVI *runo* che presenta le festività del “regno del sole, regno della luce” (*Päivölä*).

2. Il destino delle anime dei defunti

Secondo la concezione germanica, la vita dopo la morte poteva consistere in: a) un’esistenza d’ombra all’interno del “tumulo” (*haug*), che avrebbe permesso al defunto di rimanere nei pressi della Sippe e di continuare ad operare per la sua prosperità; oppure b) in un viaggio alle dimore celesti dove il trapassato sarebbe rimasto fino alla fine del ciclo cosmico. La prima concezione ebbe grande diffusione in Islanda dove i defunti venivano indicati con l’appellativo di “abitanti del tumulo” (*haugbiuar*), sebbene quest’ultimo non coincidesse con la dimora delle anime (von Unwerth 1977, 17, 19-20). Nel secondo caso si tratta invece di una concezione aristocratico-guerriera secondo cui il caduto in battaglia, totalmente svincolato dalla propria stirpe ma votato a Óðinn, non agiva in favore dei propri congiunti. Le “anime” di guerrieri caduti in battaglia, morti di morte violenta, giustiziati e, con l’introduzione del cristianesimo, anche bambini non battezzati costituirebbero le “anime” imperfette che si intrattenevano nell’atmosfera o sulla terra, manifestandosi nel periodo di *Jól* come fiamme, fumo, nebbia, uccelli, serpenti e altri animali connessi alla fertilità (Meli 2000, 89-90, 95). Similmente, come evidenzia Castrén, anche nella tradizione finnica comparivano piccoli elfi, geni volanti simili a fiocchi di neve, strisce di fuoco o piccole bamboline (*keijut*). Essi apparivano ad alcune persone che prendevano parte alle esequie, oppure si trovavano presso il letto del morente e la loro presenza era percepita a causa dell’odore di cadavere che emanavano; essi potevano inoltre divenire strumento di tortura: era sufficiente mettere le ossa o le ceneri del defunto nella camera del nemico da punire (Castrén; 1853, 124). Presso Germani e Finni la morte non costituiva perciò un passaggio repentino, bensì graduale, e i defunti potevano ritornare nella fase di mezzo (Caprini 1993, 50), *Jól* appunto, in concomitanza del quale avveniva un’apertura tra mondo dei vivi e dei morti. Il termine *Jól*, successivamente applicato al Natale (*jul* in svedese, norvegese e danese, ma anche in finlandese *joulu*), rappresentava un’importante festività pagana della durata di tredici giorni che poteva arrivare fino ai primi di gennaio (il tredicesimo coincideva con l’epifania cristiana) (Mura 2014, 87-88). Questo periodo, in cui le ore di luce diurna erano minime, segnava un punto di svolta nel ciclo annuale perché con l’allungarsi delle giornate dopo il solstizio invernale,

il cammino celeste delle anime verso le dimore divine diveniva più agevole. La concezione della schiera dei defunti si colloca quindi agli antipodi dell'escatologia del tumulo, in quanto presuppone che il defunto si stacchi definitivamente da questo mondo con l'ampliarsi dell'arco solare (Meli 2000, 96-98).

Fin dall'antichità, l'inverno è sempre stato connesso al culto dei defunti; basti pensare che in sanscrito veniva detto "via dei padri" (*pitrāyanam*), e quindi indicava il tempo della venerazione degli antenati. Anche in finlandese moderno il mese di novembre si chiama *marraskuu*, che letteralmente significa "mese dei morti" (Corradi 1983, 67). I Germani settentrionali credevano che i defunti visitassero le abitazioni dei parenti durante la festività di *Jól* per ricevere la dovuta venerazione e festeggiare assieme a loro: per questo motivo veniva loro preparata una stanza, apparecchiata una tavola e fatti sacrifici in loro onore (de Vries 1970, 196, 449). Una simile usanza era nota anche in Finlandia con il nome di *Kekri*: questi festeggiamenti avevano luogo al termine dell'estate (secondo taluni coinciderebbe con il giorno di S. Michele il 29 settembre), oppure a fine anno, con la cosiddetta "estate dei morti" (*vainajien kesä*) (Pentikäinen 1999, 202), e in questa occasione venivano preparati lauti banchetti a cui gli antenati defunti erano invitati. Era questo infatti il periodo in cui si attendeva il loro ritorno, perciò venivano lasciati cibi nei boschi, fuori casa e nelle *saunat*. Inoltre, gruppi di giovani mascherati, che rappresentavano i defunti, andavano di casa in casa per chiedere di essere ammessi al banchetto (Agricola 2014, 81-82). Anche in Norvegia, fino in epoca medievale, si assisteva al passaggio di cortei mascherati composti da ragazzi e uomini che indossavano pelli di animali, corna e code per rappresentare animali come cavalli, cani e cervi. Questi gruppi di individui mascherati, chiamati *julbuk* o *julgeil*, possono essere interpretati a) come demoni della fertilità che lottavano contro i rappresentanti del vecchio anno al fine di favorire la fertilità del mondo animale e vegetale per l'anno a venire; oppure b) come spiriti dei defunti che passavano per l'atmosfera in un corteo rumoroso, rievocando le immagini della *wilde Jagd* e del *wütendes Heer* (de Vries 1970, 448-451).

Il guerriero asociale e pericoloso in vita trovava il proprio corrispettivo nel *draugr* dopo la morte (Meli 2000, 95). Il norreno *draugr* indicava quei morti che erravano sulla terra individualmente come fantasmi o *revenants*, oppure in cortei. I *draugar* norreni tormentavano i vivi con il proprio corpo (Barillari 1998, 15-16, 31) che diventava molto pesante e assumeva l'aspetto di una salma in putrefazione. La loro "anima" era infatti dipartita in occasione della prima morte apparente (de Vries 1970, 232). Questa fisicità caratterizzava anche i guerrieri accolti nella *Valhöll* che avrebbero mangiato, bevuto e combattuto fino al termine del ciclo cosmico: dalle fonti germaniche nulla si può dedurre sul loro destino in seguito ai *Ragnarök*. Ma i *draugar* non erano solo corpo, necessitavano di una qualche forza vitale che permettesse loro di portare a termine la loro azione nefasta. Essi tormentavano gli uomini in

diversi modi, per esempio privandoli del sonno, facendoli impazzire (*Grettis Saga*, 35; “Saga di Grettir” in Scovazzi 1973), scatenando epidemie o perfino provocandone la morte (*Eyrbyggja saga*, XXXIV; “Saga degli uomini di Eyr” in Scovazzi 1973), causata anche dal semplice contatto (*Eiriks saga rauda*, VI; “Saga di Eirik il Rosso” in Scovazzi 1973; *Eyrbyggja saga*, LIII). Pure gli animali impiegati per il trasporto del cadavere impazzivano (*Eyrbyggja saga*, XXXIV): i buoi che trainavano la slitta con il corpo di Torolf “gambastorta” verso il luogo in cui sarebbe stato inumato, si infuriarono, si liberarono dal giogo e si diressero verso il mare dove saltarono in aria (*Eyrbyggja saga*, XXXIV [*ibidem*]); essi erano cavalcati dalla *mara*³ che tormentava fino ad uccidere gli animali domestici e gli uomini che rifiutavano l’amore di una donna (Caprini 1993, 54) (cfr. *Ynglingasaga*, 13; “Saga degli Ynglingar” in Scovazzi 1973, l’episodio di Vanlandi, ucciso dalla *mara*). Analogamente alla *mara*, anche i *draugar* cavalcavano i tetti, come nel caso del pastore Glámr della *Grettis Saga* che cavalcava i tetti prima solo di notte, poi anche di giorno (Mura 2014, 89).

Solo determinati defunti erano destinati a diventare *draugar*; i requisiti per “andare dopo la morte” (*aptrganga*; Barillari 1998, 32) erano aver condotto un’esistenza malvagia, aver praticato magia, essere morti in un momento di particolare tensione (Caprini 1993, 51) oppure con grandi rimpianti e rimorsi (Barillari 1998, 32). Secondo i Finni, i defunti di cui si temeva il ritorno sarebbero stati coloro che erano impreparati a compiere il viaggio verso l’Aldilà o che erano in collera con un familiare (Corradi 1983, 66). Di natura vendicativa come il norreno *draugr* è il finnico *kööpeli*, spirito o spettro appartenente ai defunti che in vita avevano commesso gravi reati e che, non trovando degna sepoltura, si intrattenevano nei pressi del proprio cadavere, assaltando l’uomo (Castrén 1853, 124-125).

Si potrebbe dedurre che esistano due categorie di *draugar*, ovvero *draugar* violenti e *draugar* innocui. I primi sono la tipologia più nota di cui abbiamo finora trattato; i *draugar* innocui sarebbero invece stati individui non violenti che non volevano staccarsi dal proprio ambiente oppure le cui ultime volontà erano state violate: per Sigrid fu costruita una bara, fatto non comune per l’epoca, in quanto la giovane era morta troppo precocemente e quindi non voleva staccarsi dalla vita terrena (*Eiriks saga rauda*, VI; Barillari 1998, 32); Torgunna apparve invece tra la schiera dei defunti perché non erano state messe in atto le sue disposizioni di bruciare tutte le sue vesti e le lenzuola del suo giaciglio (*Eyrbyggja saga*, LI, LIV). Comunque sia, poiché entrambe le categorie erano nocive per i viventi, venivano prese alcune precauzioni fin

³ Come ricorda Rita Caprini nel saggio citato, il termine inglese per incubo, *nightmare*, coincide con quello per giumenta, *mare* (Caprini 1993, 53). In finlandese l’incubo è detto *painajainen* (dal verbo per “premere”, ovvero *painaa*) che potrebbe proprio riferirsi all’azione della *mara* che premeva, opprimeva il corpo della vittima fino ad ucciderla.

dal momento del decesso: la salma veniva trafitta con un paletto di frassino (I, vi, 32-33), la testa staccata e collocata contro le natiche (*Grettis Saga*, 35), gli alluci stretti insieme da un filo (de Vries 1970, 232), le piante dei piedi riempite di aghi per impedire ad esse di camminare, il corpo inchiodato alla bara oppure schiacciato da macine di mulino o sacchi di pietre; il defunto poteva inoltre essere dotato di un paio di scarpe dette “scarpe per gli inferi” (*helskor*) per permettergli di intraprendere agevolmente il viaggio verso l'Aldilà (Barillari 1998, 34), oppure ancora, fatto uscire da un'apposita apertura che veniva subito dopo richiusa per sbarrargli l'eventuale ritorno (de Vries 1970, 193). I Finni, oltre a legare i cadaveri a dei pali inchiodati per terra, conoscevano altri metodi per prevenire il ritorno dei defunti, quali il *karsikko*: questa pratica consisteva nell'incidere sulla corteccia di un pino, posto tra villaggio e cimitero, le iniziali e la data di nascita e morte del defunto così che, qualora avesse abbandonato la propria tomba, lo avrebbe letto e sarebbe ritornato indietro (Corradi 1983, 60). Qualora le misure esposte non fossero bastate, i Germani ricorrevano all'eliminazione del *draugr* con “un colpo d'ascia al petto” (*Eiriks saga rauða*, VI; Scovazzi 1973, 132) oppure riesumando la salma incorrotta (*Eyrbyggja saga*, XXXIV), bruciandola e gettando le ceneri in mare o spargendole nel vento (de Vries 1970, 232). Anche presso gli Ugrofinni era diffusa questa pratica che mirava a distruggere completamente le ossa da cui si credeva che la vita potesse rinascere (Corradi 1995, 33). Una simile concezione si potrebbe evincere da un episodio narrato nell'*Edda in prosa*: essendo ospite di una famiglia di contadini, Þórr uccide i suoi due capri per cena; all'alba consacra le loro ossa con *Mjöllnir* per farli rinascere (*Gylfaginning*; L'inganno di Gylfi, 44). I Germani avrebbero conosciuto il rito della “seconda sepoltura” (Mura 2014, 88), praticato dagli Ugrofinni per controllare lo stato di decomposizione della salma che, qualora rinvenuta intatta, avrebbe annunciato il ritorno del defunto come vampiro presso gli Ugrofinni (Corradi 1995, 39), e come *draugr* presso i Germani. In questa pratica si potrebbe vedere un influsso da parte delle popolazioni a credenza sciamanica sui Germani settentrionali. L'unica testimonianza germanica relativa al rito della “seconda sepoltura” è contenuta nella *Eyrbyggja saga*: Torolf “gambastorta” fu dapprima sepolto a Torsadal “in un sepolcro di pietre” (*Eyrbyggja saga*, XXXIV) ma, poiché il suo *draugr* provocava danni e morti, si decise di aprire la sua tomba, che fu trovata incontaminata (*Eyrbyggja saga*, XXXIV). Le apparizioni non ebbero fine neppure dopo la seconda sepoltura. Il cadavere fu nuovamente riesumato ed “egli era ancora incontaminato” (*Eyrbyggja saga*, LXIII).

Il *draugr* non può tuttavia essere considerato un “vampiro nordico” di stampo ugrofinnico: secondo gli Ugrofinni i vampiri erano morti solo in parte in quanto solo una delle due anime, l'“anima viva”, era dipartita; avevano bisogno di nutrirsi di sangue, succhiando quindi il corpo e l'anima della vittima che moriva sia per la perdita di sangue, sia per quella dell'anima. Simili erano tuttavia alcuni metodi per eliminare sia il vampiro ugrofinnico sia il

draugr norreno, come la decapitazione o l'uso del paletto di frassino (anche di quercia e tasso per i vampiri) (Corradi 1995, 51, 53-54, 65).

3. *L'anima, le anime e gli spiriti tutelari*

Data la complessità della tematica, si tratterà brevemente del concetto di anima presso i Germani in prospettiva di una comparazione con la tradizione sciamanica dei Finni, in quanto il confronto può chiarire alcuni concetti germanici.

Caratteristica dello sciamanesimo ugrofinnico è la concezione dualistica dell'anima, distinta in "anima viva" (finlandese *löyly*, ungherese *testlélek, lélekzetlélek*) e in "anima d'ombra" (finlandese *hahmo*, ungherese *szabadlélek, árnyéklélek*⁴). *Löyly* indica il soffio vitale o la respirazione, ha sede nel cuore e abbandona il corpo al momento del decesso. *Hahmo*, anima d'ombra con sede nel cranio (Corradi 1988, 19), sopravvive al corpo e raggiunge l'Aldilà da dove ritorna, dopo essersi purificata, per "reincarnarsi" in uno dei discendenti (Corradi 1983, 65). Si potrebbe affermare che sia per i Finni, sia per i Germani sarebbe più appropriato parlare di "continuazione della vita" anziché di "rinascita", in quanto la "reincarnazione" avveniva imponendo il nome del defunto al nuovo nato. Tra i Finni, in casi eccezionali di malattia, estasi sciamanica e di rado durante il sonno, l'anima d'ombra poteva abbandonare temporaneamente il corpo sotto forma di topo, mosca, farfalla o di uccello bianco e solo quando fosse ritornata nel corpo l'individuo avrebbe ripreso coscienza. Poteva inoltre essere indicata come il pronome riflessivo "se stesso" (*itse*), in quanto indicava la personalità dell'individuo (Corradi 1983, 65). Anche numerose saghe norrene narrano episodi in cui la *fylgja*, in forma teriomorfa, abbandona il corpo dell'individuo; non c'è tuttavia nessuna evidenza che ciò accada in uno stato inconscio (Ellis 1968, 128-130). È importante tenere presente che secondo i Finni ogni creatura era dotata anche di uno spirito protettore, *haltia*, che la custodiva fino alla morte (Comparetti 1898, 184), continuando in seguito a rimanere all'interno della categoria di appartenenza del protetto, poiché esso disponeva di un'esistenza autonoma (Castrén 1853, 105-106). Anche l'uomo aveva un proprio *haltia* che lo accompagnava predicendogli gli avvenimenti futuri (de Vries 1970, 224) e grazie al cui sostegno le sue imprese godevano di buona fortuna (ivi, 170): *haltia* può essere in questo senso sinonimo di fortuna (*onni*) (*Ibidem*).

Nelle fonti norrene compaiono numerosi termini per "anima": a) "respiro, anima" (*önd*), "vita" (*fjör*) che designano gli elementi vitalizzanti; b) "pensiero, coraggio" (*hugr*); c) "accompagnamento, spirito protettore" (*fylgja*) e "spirito protettore, fortuna" (*hamingja*), intese come manifestazioni dell'esistenza (Falluomini 2010-2011, 97, 99).

⁴ I termini ungheresi sono tratti da: István 1996, 486.

Qnd è un concetto privo di connotazioni intellettuali o spirituali che indicava la forza conferita dalla divinità che animava il corpo e che scompariva al momento del decesso. *Fjǫr* rappresentava invece la forza vitale, estendendosi talvolta anche alla vita, al sangue e alla carne (ivi, 86-91, 94, 97, 99). Da questi due termini si potrebbe dedurre che presso i Germani mancava la concezione di anima immortale; alla luce di quanto sopra esposto, la loro sarebbe stata un'anima viva che periva assieme al corpo, come riportato anche da R. Simek:

Ausführliche Untersuchungen seit dem Beginn des 20. Jh. [...] haben ergeben, daß zumindest für den spätheidn. Glauben der Nordgermanen eine dualistische Auffassung, also eine Trennung in einen verwesenden Leib des Toten und eine weiterlebende Seele, höchst unwahrscheinlich ist. (1995, 42)

Ricerche approfondite condotte a partire dagli inizi del XX secolo [...] hanno rilevato che, almeno nel paganesimo tardo dei Germani settentrionali, una concezione dualistica, ovvero una separazione tra anima che continua vivere e corpo soggetto a decomposizione, risulta molto improbabile. (Trad. propria)

Hugr era l'elemento psichico, l'individualità, l'essenza stessa dell'uomo. Era dotato di autonomia sia dagli elementi vitalizzanti (*qnd*, *fjǫr*), sia dal corpo, dal quale poteva temporaneamente staccarsi durante il sonno o la *trance* per compiere determinate imprese assumendo aspetto teriomorfo (si veda *Historia Langobardorum* III, 34 e *Vita Dagoberti*, 12) o, più di rado, antropomorfo. La forma corporea dello *hugr* che usciva dal corpo prendeva il nome di "Hülle, Gestalt" (*hamr*). In certi casi erano gli operatori di magia a cambiare aspetto esteriore indossando pelli animali, come nel caso dei "pelle d'orso" (*berserkir*) e dei "pelle di lupo" (*úlfrhednir*): il fatto centrale era che divenivano essi stessi l'animale in questione (de Vries 1970, 222-223). Se infatti accadeva qualcosa allo *hamr*, i segni sarebbero stati visibili anche sul corpo fisico, o *lik*, termine che denota il corpo nella sua fisicità, nonché il cadavere (Falluomini 2010-2011, 97): in *Chronicon Norwegiae* si narra ad esempio di come uno sciamano, che stava tentando di salvare l'"anima" di una donna morta, fosse caduto per una ferita mortale allo stomaco; come si apprende successivamente dal racconto della donna riportata in vita grazie ad un secondo sciamano, l'"anima" dello sciamano in forma di balena – ovvero lo *hamr* – era stata trafitta dal nemico mentre stava attraversando un lago (Ellis 1968, 126); un altro esempio si trova nella parte prosastica della *Helgakviða Hjörvarðssonar* (Carme di Helgi figlio di Hjörvarðr), in cui si racconta di Franmarr che, avendo assunto forma di aquila per proteggere Sigrlinn, la figlia del re, e Alof, sua figlia, fu ucciso dalla lancia di Attila (Scardigli 1982, 161).

Fylgja, più che indicare l'anima, potrebbe essere intesa come un "doppio", a volte anche in forma teriomorfa (*djurfylgja*) (Boyer 1994, 122), come affermato da H.R. Ellis (1968), che appariva agli altri in sogno mentre i chiaroveggenti la potevano scorgere anche da svegli. La vita della persona

dipendeva dal benessere della propria *fylgja* teriomorfa, il cui aspetto potrebbe essere determinato dal carattere e dal rango del protetto. Dalle fonti norrene non si evince se sia la *fylgja* teriomorfa a staccarsi dall'individuo in *trance* oppure lo *hugr*; esisteva tuttavia una sostanziale differenza tra i due concetti: la *fylgja* accompagnava l'individuo da sveglia, mentre lo *hugr* era attivo quando il corpo era in stato di incoscienza (Ellis 1968, 127-130). Lo *hugr* sembra assumere caratteristiche simili a quelle dell'anima d'ombra dei Finni: si potrebbe quindi dedurre che ad essere immortale per i Germani fosse l'essenza della persona, la sua personalità, che rimaneva viva anche nel ricordo. Potendo corrispondere al concetto di *mana* (Boyer 1994, 108), ossia di influenza o forza non fisica che continua ad essere irradiata anche dopo il decesso (de Vries 1970, 276), lo *hugr* così inteso potrebbe costituire quella forza che permetteva al defunto di continuare ad agire all'interno del tumulo e al *draugr* di tormentare i viventi. Come noteremo di seguito, però, anche la *hamingja* assume tratti simili allo *hugr*.

La *fylgja* rappresenterebbe inoltre la fortuna del singolo che segue dalla nascita alla morte, pur rimanendo disgiunta dalle sorti della *Sippe* (Scovazzi 1973, XV). Usato singolarmente, *fylgja* acquisisce un significato generico, invece nel composto *fylgjukona* si riferisce ad uno spirito guardiano con le sembianze di una donna che, a differenza della *djurfylgja*, sopravvive al corpo passando ai discendenti. *Fylgjukona* e *kynfylgja* sarebbero sinonimi di *hamingja*, che indica in parte il carattere e in parte la fortuna che si credeva venisse trasmessa alla discendenza attraverso il nome (Ellis 1968, 132-133). In prossimità della morte la *hamingja* poteva passare ad un figlio o a un parente particolarmente caro e offrirsi di seguirlo: la persona a cui appariva apprendeva perciò che l'individuo cui apparteneva era morto (de Vries 1970, 226). Nel Carme di Helgi figlio di Hjorvardr (*Helgakvida Hjorvardzsonar*), Helgi, sentendo avvicinarsi l'ora della sua morte, afferma che la sua *hamingja* era apparsa al fratello Heidhunn sotto le sembianze di una trollessa a cavallo di un lupo imbrigliato con serpi (Scardigli 1982, 165-166). La *hamingja* poteva inoltre manifestarsi in stati di sonno profondo o *trance* ed era pertanto pericoloso ridestare la persona perché, a causa della diversa posizione del corpo, la sua *hamingja* avrebbe perso la via del ritorno.

Come afferma De Vries, nel finnico *haltia* i due concetti di *fylgja* e *hamingja* dovevano essere compresenti (de Vries 1970, 220, 224); esso infatti riunirebbe in un unico termine le funzioni che presso i Germani erano tra loro distinte: lo *haltia* corrisponderebbe alla *fylgja*, perché accompagnava il singolo finché era in vita, e alla *hamingja*, in quanto questa protezione derivava dall'appartenenza ad un determinato gruppo. Ciò potrebbe essere considerato una prova ulteriore del fatto che i termini *fylgja* e *hamingja* non si riferissero all'"anima", bensì ad una sorta di spirito protettore del singolo e della stirpe.

4. Regni dei morti di Germani settentrionali e Finni

Secondo il Canto di Sigrdrifa (*Sigrdrífumál*), strofa 33, il trapassato era destinato ad uno specifico Aldilà in base al tipo di morte: a) i “morti d’infermità” scendevano a *Hel*; b) “i morti in mare” venivano accolti dalla dea Rán, moglie del dio del mare Ægir, che ripescava dal mare i cadaveri dei naufraghi, tanto che era diffusa l’idea secondo cui i morti in mare venissero a lei sacrificati (de Vries 1970, 251-252); c) “i morti di spada” salivano alla *Valhöll*, dimora dove Óðinn accoglieva i guerrieri caduti in battaglia e scelti dalle valchirie, i cosiddetti “guerrieri scelti” (*einherjar*).

Questa specificità dei regni dei morti non si riscontra nella tradizione finnica, in base alla quale i defunti di qualsiasi tipologia venivano radunati in un unico luogo chiamato *Manala* (o *Tuonela*). È interessante a questo proposito mettere in luce somiglianze e divergenze tra i mondi “inferi” delle due culture, comparando *Manala* e *Hel*.

5. Finnico *Manala*, germanico *Hel*

Manala era l’unica terra dei morti nella mitologia finnica presentata nel *Kalevala*. Come indica il nome, era situato sotto terra e in esso confluivano tutte le categorie di defunti, fossero essi morti per malattia, vecchiaia o per qualsiasi altra causa (XVI, 178-180). Presso i Germani, *Hel* costituiva probabilmente la più antica concezione del regno dei morti (Lindow 2001, 172), che solo successivamente sarebbe divenuto il luogo dove confluivano esclusivamente i morti di malattia o vecchiaia: proprio per evitare la “morte sul pagliericcio” (*Strohtod*), poteva accadere che i moribondi, fino al tardo Medioevo, si facessero ferire con una lancia per essere accolti nella *Valhöll* (Barillari 1998, 50). Si tratterebbe di una pratica a cui Óðinn stesso avrebbe fatto ricorso in punto di morte, come narrato nella *Ynglingasaga*, 8. Coloro che morivano in mare oppure in battaglia finivano in altre dimore: i primi venivano accolti nella dimora della dea Rán, i secondi erano ammessi alla *Valhöll*.

Sia *Manala*, sia *Hel*, erano situate sottoterra e verso settentrione (*Gylfaginning*, 49). Per giungere a *Manala*, Väinämöinen impiegò tre giorni camminando attraverso steppa, padi e ginepri fino a scorgere la cosiddetta “Isola di Manala” (*Manalan saari*) (XVI, 153-157). Il dio Hermóðr compì un percorso di nove giorni per recarsi a *Hel*: passò attraverso un territorio buio e solcato da profonde valli, attorniato da siepi e immensi cancelli (*Gylfaginning*, 34, 49).

Mentre a *Manala* regnava Tuoni (o Mana) con la propria stirpe, *Hel* era governato solamente dall’omonima dea. La famiglia del dio degli inferi finnico era composta dalla moglie *Tuonelanemäntä*, dalla figlia *Tuonen tyttö* e dal figlio *Tuonen poika* (XVI). Quest’ultimo riduceva in pezzi i corpi dei defunti con la propria spada (XVI, 445-452) e potrebbe perciò essere accostato al serpente *Níðhöggr* e al lupo *Mánagarmr* della tradizione norrena: il primo tormentava –

ma anche succhiava – i cadaveri (*Gylfaginning*, 52; *Völuspá*, “Profezia della veggente”, strofa 39), il secondo si nutriva della carne dei defunti (*Gylfaginning*, 12).

Come in altre tradizioni, il confine tra mondo dei vivi e terra dei morti era segnato da un fiume chiamato “Fiume di Tuonela” (*Tuonelan joki*) presso i Finni, la “Rumoreggiante” (*Gjöll*) presso i Germani. Mentre il norreno *Gjöll* era sormontato dal “ponte di *Gjöll*” (*Gjallarbrú*), il *Tuonelan joki* ne era privo, diventando così fondamentale la presenza di una traghettatrice, *Tuonen tyttö* (XVI, 259-261). Si può affermare che in entrambe le culture era presente una figura femminile nel punto in cui si accedeva agli inferi; *Tuonen tyttö* presso il *Tuonelan joki* e la fanciulla *Móðgurd* all’imboccatura terrestre di *Gjallarbrú* (*Gylfaginning*, cap. 49).

6. Luoghi affini al regno dei morti nella tradizione finnica

Esistevano tuttavia altri regni dei morti o luoghi con caratteristiche inferi, quali la “brughiera di *Kalma*” (*kalman kankahakti*) (XIII, 152), *Hiisi* e *Pohjola*. Il primo non si riferiva, come spesso accade, al cimitero, bensì al regno dei morti immaginato come fattoria. *Kalma* rappresentava la morte personificata e il suo nome significava morte, tomba, inferi, salma, malattia che conduce alla morte (Lönnrot 1849; Übers. von Fromm 1985, 443), mentre, secondo l’ipotesi di Renvall, avrebbe originariamente significato “odore di cadavere” (Castrén 1853, 127-128). *Kalma* poteva inoltre indicare la forza maligna che aveva provocato il decesso e che avrebbe attaccato chiunque si fosse spaventato alla vista del cadavere (Corradi 1983, 65).

Hiisi assume invece differenti connotazioni: a) nelle narrazioni della Finlandia occidentale si situava sottoterra ed era abitato dal “popolo di *Hiisi*” (*Hiidenväki*), ovvero coloro che erano morti da lungo tempo e che sarebbero tornati per prendere i defunti che in vita non avevano adorato nessuna divinità; b) nella poesia popolare della Finlandia orientale e Carelia è un monte; c) oppure Aldilà come fattoria (Tore 1990, 425-426).

Una più dettagliata trattazione merita il toponimo *Pohjola*: a) Il termine deriva da “settentrione” (*pohja*) ed indicava la mitica terra settentrionale, fredda, oscura e remota da cui avevano origine demoni e malattie, e costituiva il limite oltre il quale dovevano essere ricacciati. *Pohjola* era governata da “Louhi, signora di *Pohjola*, / vecchia del Nord dai denti radi” (VII, 169-170) e costituisce, nel poema epico finlandese, la regione contrapposta a *Kalevala* (Ganassini 2010, 50); b) in alcuni *runot*, in particolare in quelli in cui sono presentate le prove a cui vengono sottoposti Lemminkäinen e il fabbro Ilmarinen per ottenere in moglie la figlia di Louhi (XIV, XIX), *Pohjola* sembra trovarsi nei pressi di *Manala* o costituire un punto di discesa agli inferi. I due personaggi kalevaliani, infatti, una volta giunti a *Pohjola*, dovevano scendere a *Manala* per catturare alcuni animali: la terza prova di Lemminkäinen consisteva nel

colpire il cigno di *Tuonela* (XIV, 373-380), mentre Ilmarinen dovette catturare l'orso di *Tuoni*, il lupo di *Mana* (XIX, 101-110) e il luccio di *Manala* (XIX, 155). Un'altra prova di questa adiacenza è suggerita dal fatto che il “pastore dal cappello fradicio” (*Märkähattu karjanpaimen*) (ivi, 114), in seguito alle offese ricevute da Lemminkäinen, uscì dalla capanna di *Pohjola* e si diresse al Fiume di *Tuonela* (XII, 495-500). Si potrebbe perciò accostare *Pohjola* al norreno *Niflheimr*, ovvero alla terra fredda e nebbiosa (che in *Gylfaginning*, 49 e *Baldrs draumar*, I sogni di Baldr, strofa 2 si colloca sopra *Hel*) ed esprimere questa relazione con l'equazione $Pohjola : Manala = Niflheimr : Hel$. In *Gylfaginning*, 3 e *Vafþrúdnismál* (Canzone di Vafþrúðnis), strofa 43 *Hel* si situa invece sopra *Niflhel* “che si trova giù sprofondato nel nono mondo” (Sturluson 1975, cap. 3) e dove andavano a finire i morti provenienti da *Hel*; c) in occasione dei festeggiamenti per il matrimonio tra Ilmarinen e la figlia di Louhi – le cosiddette festività di *Päivölä* – *Pohjola* assume tratti simili sia al paradiso dei guerrieri *Valhöll*, sia alla dimora dei dannati *Náströnd*.

7. *Valhöll, Pohjola (Päivölä), Náströnd*

Sia la *Valhöll* sia *Pohjola* erano sale immense, luminose e splendenti d'oro: la *Valhöll* descritta nelle due *Edda* appariva come il luminoso paradiso dei guerrieri (Ellis 1964, 149) riprodotto sul modello di una reggia alle cui pareti risplendevano gli scudi appesi (de Vries 1970, 378). Lo stesso toponimo *Päivölä* rivela che si tratta di un paradiso luminoso, significando infatti regno della luce, regno del sole (Lönnrot 1985, 435). Potrebbe trattarsi di uno dei rari esempi in cui viene descritto il paradiso finnico che in questi casi appare come una dimora luminosa e calda dove gli dei festeggiano bevendo in abiti variopinti (Pentikäinen 1999, 204).

Gli ospiti della *Valhöll* erano guerrieri caduti in battaglia e scelti da Óðinn (*Grimnismál*, “Canzone di Grimnir”, strofa 8) ai quali undici valchirie offrivano l'idromele (*Gylfaginning*, 36) prodotto dalle mammelle della capra Heidrun che si nutriva delle foglie dell'albero cosmico Yggdrasil (*Grimnismál*, strofa 25; *Gylfaginning*, 39). Anche gli invitati alle festività di *Päivölä* venivano serviti con fiumi di birra prodotta da Louhi. Inoltre, nel XXVI *runo* del *Kalevala*, Louhi evoca nella capanna di *Pohjola* una schiera di guerrieri resi pazzi dall'ebbrezza per vendicarsi su Lemminkäinen dell'uccisione del *Pohjolanisäntä*.

Gli *einherjar* si nutrivano della carne del cinghiale *Sæhrimnir* che non sarebbe mai finita, risultando intatto al termine di ogni giornata (*Grimnismál*, strofa 18; *Gylfaginning*, 38). Anche a *Pohjola* fu ucciso il gigante bue di Carelia dal quale si ottennero infinite quantità di sangue, grasso, carne e salsicce (*Kalevala*, XX).

C'erano una serie di ostacoli da superare per raggiungere ambedue le dimore: per giungere alla *Valhöll* bisognava infatti guardare il vorticoso fiume *Pund*, impresa tutt'altro che semplice, fino a giungere dinanzi al “cancello dei morti in battaglia” (*Valgrind*), l'antico cancello di un recinto (*Grimnismál*,

strofe 21-22). Per recarsi a *Pohjola* erano tre gli ostacoli che si incontravano durante il cammino: il primo era costituito da un fiume infuocato, il secondo da un'immensa voragine ardente e il terzo dall'assalto del lupo e dell'orso che attendevano il visitatore dinanzi ai portoni di *Pohjola* (*Kalevala*, XXVI, 450-459, 512-516, 562-565): questi erano talmente lisci e alti che sarebbe riuscito a scalarli solo il defunto che aveva conservato le unghie che si era tagliato in vita (Corradi, 1983, 52). Secondo i Finni e i Careliani il trapassato avrebbe raggiunto l'oltretomba o attraversando uno stretto ponte difficilmente accessibile oppure scalando un monte scivoloso come il ghiaccio, servendosi delle proprie unghie (Corradi 1995, 44). Le unghie, che come i capelli contenevano *mana*, erano connesse anche presso i Germani con il destino dei trapassati: era infatti necessario tagliare le unghie al defunto altrimenti avrebbero fornito molto materiale per la costruzione di *Naglfar*, la nave realizzata con le unghie dei guerrieri che si sarebbe sciolta dagli ormeggi ai *Ragnarøk* (*Gylfaginning*, 51).

Ma cosa avrebbe permesso a Germani settentrionali e Finni di sopportare il dramma della morte? L'esistenza di un "principio" che continuava a vivere, *Weiterleben* appunto. Nella concezione finnica questo "principio" era costituito dall'anima immortale che, dopo essersi purificata nell'Aldilà, faceva ritorno "reincarnandosi" nel discendente al quale veniva dato il nome del parente defunto. Questo "principio" è più complesso da estrapolare dalle fonti norrene: seguendo il ragionamento esposto potremmo supporre che del defunto sarebbe rimasta una parte di *hugr* o di *hamingja*, intesi come *mana*, ovvero di forza vitale, che gli avrebbe permesso di continuare ad agire nel bene o nel male (*draugr*) dei congiunti. La morte non era in alcun caso un evento definitivo, neppure in assenza di un concetto ben definito di "anima".

Riferimenti bibliografici

- Agricola Mikael (2014), *Gli dèi di Finlandia e di Carelia*, Viterbo, Vocifuorisca.
- Barillari S.M. (1998), *Immagini dell'Aldilà*, Roma, Meltemi.
- Boyer Régis (1994), *La mort chez les anciens scandinaves*, Paris, Les Belles Lettres.
- Caprini Rita (1993), "Torolf non giace tranquillo", ovvero il tema del revenant nelle saghe islandesi", in M.R. Cifarelli, Roberto de Pol (a cura di), *Indiscrete presenze. Forme dell'orrore soprannaturale in letteratura*, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 47-64.
- Castrén M. (1853), *Vorlesungen über die finnische Mythologie*. Im Auftrage der Kaiserlichen Akademie der Wissenschaften aus dem Schwedischen übertragen und mit Anmerkungen begleitet von Anton Schiefner, Buchdruckerei der Kaiserlichen Akademie der Wissenschaften, St. Petersburg.
- Cleasby Richard, Vigfusson Gudbrand, *An Icelandic-English Dictionary based on the ms. collections of the late Richard Cleasby, enlarged and completed by Gudbrand Vigfusson, M.A., with an introduction and life of Richard Cleasby by George Webbe Dasent*, (1874), Oxford, At the Clarendon Press, <http://www.ling.upenn.edu/~kurisuto/germanic/oi_cleasbyvigfusson_about.html> (11/2017).

- Comparetti Domenico (1898), *The Traditional Poetry of the Finns*, London, New York, Bombay, Longmans.
- Corradi Musi Carla (1983), *I Finni*, Parma, Palatina Editrice.
- (1988), *Sciamanesimo e flora sacra degli Ugrofinni in una prospettiva indouralica ed amerindia del Nord*, Roma, Carocci Editore.
- (1995), *Vampiri europei e vampiri dell'area sciamanica*, Soveria Mannelli, Rubbettino.
- de Vries Jan (1957 [19[35-1937]]), *Altgermanische Religionsgeschichte*, Berlin, Walter de Gruyter, 2 Bde.
- (2000 [1961]), *Altnordisches Etymologisches Wörterbuch*, Leiden-Boston-Köln, Brill.
- Fox Denton, Pálsson Hermann (1974), *Grettir's Saga*, Toronto-Buffalo-London, University of Toronto Press.
- Ellis H.R. (1964), *Gods and Myths of Northern Europe*, London, Penguin.
- (1968), *The Rode to Hel. A Study of the Conception of the Dead in Old Norse Literature*, New York, Greenwood Press.
- Falluomini Carla (2010-2011), “Anima e corpo nella cultura norrena, tra paganesimo e cristianesimo”, *Romano barbarica* 20, 83-107.
- Kuhn Hans (1962), *Edda. Die Lieder des Codex Regius nebst verwandten Denkmälern*. Hrsg. von Gustav Neckel, Heidelberg, Carl Winter Universitätsverlag.
- Kiszely István (1996), *A magyarság őstörténete (Mit adott a magyarság a világnak)*, II, Budapest, Püski, voll. 2.
- Lindow John (2001), *Handbook of Norse Mythology*, Santa Barbara, ACB-CLIO.
- Lönnrot Elias (1849), *Kalevala*. Übers. von Hans Fromm (1985), *Kalevala. Das finnische Epos*, Stuttgart, Philipp Reclam. Trad. it. e cura di Marcello Ganassini (2010), *Kalevala. Il grande poema epico finlandese*, Roma, Edizioni Mediterranee.
- Meli Marcello (2000), “L'arlecchino boreale”, *L'immagine riflessa. Testi, società, culture. Masca, maschera, masque, mask. Testi e iconografia nelle culture medievali IX*, 1-2, 75-107.
- Mura Paola (2014), “Gli zombie vengono dal nord”, in Denis Brotto, Alessia Castellani, Luciano De Giusti (a cura di), *Lo stato delle cose. Cinema e altre derive Duemila13 I*, 83-90.
- Pentikäinen Juha (1999 [1987]), *Kalevala Mythology. Expanded edition*. Translated and edited by Ritva Poom, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press.
- Scardigli Piergiuseppe (1982), *Il canzoniere eddico*, Milano, Garzanti.
- Scovazzi Marco (1973), *Antiche saghe islandesi*, Torino, Giulio Einaudi Editore.
- Simek Rudolf (1995 [1984]), *Lexikon der germanischen Mythologie*, Stuttgart, Alfred Kröber Verlag.
- Sturluson Snorri (1875 [ca. 1220]), *Edda Snorra Sturlusonar*, edited by Þorleif Jónsson, Kaupmannhöfn, Gyldendals Bókverzlun. Trad. it. di Giorgio Dolfini (1975), *Edda in prosa*, Milano, Adelphi.
- Sturluson Snorri (1870 [1225]), *Heimskringla eda sögur noregs konunga*, ed. by N. Linder, H.A. Haggson, Uppsala, W. Schultz. Trans. by L.M. Hollander (1975), *Heimskringla. History of the Kings of Norway*, Austin, Texas UP.
- Tore Ahlbäck (1990) (ed.), *Old Norse and Finnish Religions and Cultic Place-Names: based on papers read at the Symposium on encounters between religions in Old Nordic Times and on Cultic Place-Names held at Åbo, Finland, on the 19th-21st of August 1987*, Åbo, The Donner Institute for Research in Religious and Cultural History.
- von Unwerth Wolf (1977) *Untersuchungen über Totenkult und Odinnverehrung bei Nordgermanen und Lappen*, Hildesheim-New York, Georg Olms Verlag.

