

L'ipotesi del sonno come temporaneo ritorno nel ventre materno e quella dell'esistenza di un sogno tipico, di un « prototipo » di sogno, del cosiddetto « sogno fondamentale » (in cui il sognatore raffigura se stesso « fallicizzato », cioè trasformato simbolicamente in un pene, nell'atto di penetrare in una rappresentazione egualmente simbolica dell'utero), l'ipotesi, vale a dire, del sogno come regressione alla madre e, insieme, come coito con la stessa, sono le fondamenta in cui Róheim, il maggior esponente dell'antropologia psicoanalitica, innalza il suo edificio teorico volto a dimostrare che alla base della « cultura » (in senso antropologico), di ogni cultura, sta il tenace legame del figlio con la propria madre: un rapporto di dipendenza che, biologicamente determinato dalla prolungata infanzia dell'essere umano, ne condiziona l'intera esistenza e in qualche modo gli sottrae sempre il raggiungimento della piena maturità.

Sostenitore convinto dell'origine onirica dei miti (da lui colti allo stato nascente fra gli aborigeni australiani), delle favole, di molte credenze popolari, delle manifestazioni religiose primitive (animismo), dei riti magici, ecc., Róheim compie qui un larghissimo giro d'orizzonte per dimostrare che anch'essi, al pari dei sogni costituiscono altrettante raffigurazioni simboliche e altrettanti tentativi di rientrare nel ventre materno. All'originalità della tesi di fondo, che sposta decisamente l'antropologia psicoanalitica dal piano « paterno » del Freud di *Totem e tabù* a quello « materno », si accompagna la scrittura distesa, documentatissima e spesso affascinante dell'ultimo Róheim (*Le porte del sogno* è la sua opera conclusiva e vorremmo dire *definitiva*), che mette a disposizione del lettore i risultati di trent'anni di ricerche « sul campo », oltre ad un imponente materiale etnologico e folklorico: è un « lungo viaggio » nei cinque continenti attraverso i miti (da quelli mesopotamici ed egiziani a quelli « classici » greci e romani, a quelli eschimesi ed australiani), le tradizioni popolari, le fiabe, le leggende, i cerimoniali religiosi, tutte le elaborazioni fantastiche — insomma — fatte dall'uomo per attenuare la paura e l'angoscia della separazione dalla madre.

76-0127-1

Géza Roheim

Le porte del sogno/2

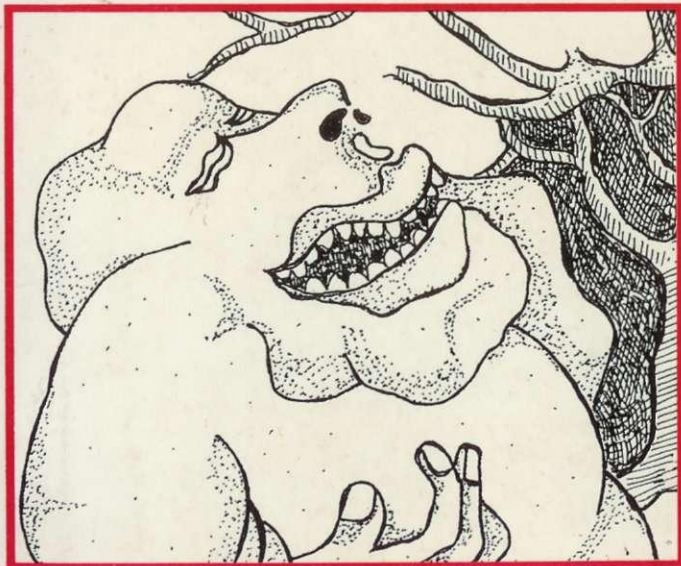
Guaraldi

GÉZA ROHEIM

La discesa agli Inferi

LE PORTE DEL SOGNO/2

La discesa agli Inferi. Le isole dei beati.
Il canto delle sirene. Gli Orchi. Gli abitanti della Luna.
I fantasmi di mezzanotte. Oedipus Rex.



Guaraldi

£. 10.000

SCONTATO

50% £. 5000

Géza Róheim

Le porte del sogno

La discesa agli inferi

Introduzione di Glauco Carloni

Guaraldi

INDICE

Titolo originale
dell'opera completa

The Gates of the Dream

© International Universities Press, Inc., New York

Traduzione dei due volumi di

Margherita Novelletto) Cerletti

	<i>Prefazione di Glauco Carloni</i>	3
IV.	<i>Averno</i>	7
V.	<i>Il canto delle Sirene e le isole dei beati</i>	92
VI.	<i>La natura degli orchi</i>	159
VII.	<i>La via del ritorno</i>	241
VIII.	<i>Mitologia</i>	269
	1/ Il mito della creazione	269
	2/ Castore e Polluce	281
	3/ Sogni e miti vescicali	294
	4/ I portatori d'acqua sulla luna	337
IX.	<i>Le Danaidi: lavoro e castigo</i>	379
X.	<i>I fantasmi a mezzanotte</i>	403
	1/ Feralis exercitus	403
	2/ Il mulino abitato	422
XI.	<i>Oedipus Rex</i>	434
XII.	<i>Retrospettiva</i>	458

INTRODUZIONE

*I' non so ben ridir com'io entrai
tanto era pien di sonno in su quel punto
che la verace via abbandonai.*

Merito non piccolo né secondario della psicoanalisi è di aver dato, mediante gli strumenti che le sono propri, nuova vita e significati più profondi a talune delle più vetuste e cristallizzate creazioni dell'uomo: miti e leggende, poemi e fiabe. Per la sua doppia natura di studioso Róheim, che dallo psicoanalista pretendeva cognizioni di biologia e antropologia, ha fornito a questa operazione di recupero il contributo più rilevante: Le porte del sogno lo testimoniano largamente e ripetutamente.

Anche la seconda parte di questa ponderosa- opera ruota costantemente attorno a un tema centrale che abbiamo imparato a conoscere: il sonno, fratello della morte, rappresenta un ritorno all'utero materno; il sogno è vita, ricostruzione del mondo all'interno del sognatore; il risveglio è come una rinascita. Il titolo che le si è dato, *La discesa all'Averno*, fa esplicito riferimento al viaggio di Enea, ma a noi non può non evocare, con maggiore risalto, il ricordo di un'altra più lunga e travagliata discesa, il viaggio tanto ricco di oniriche suggestioni che Dante compie all'interno della sua vita e della sua esperienza calandosi angosciosamente nella spirale infernale, nell'intestino, direbbe Róheim, della madre terra, in cui fra mille contorcimenti si corrompe la umana specie, giù giù fino alla cloaca di Cocito, ove come un gigantesco fecaloma ristagna Lucifero; per poi risalire affannosamente in un parziale risveglio la « montagna bruna » del Purgatorio, sorta di pube

terrestre, fino ad ascendere alla gloria del Paradiso in un'orgiastica estasi che è insieme un destarsi alla luce e un riacquistare piena coscienza di sé.

ha terra dei morti è dunque il paese dei sogni e, a ben vedere, anche il paese dei miti. Il lettore spregiudicato riconoscerà allora, per esempio, nell'Arca di Noè, una riproduzione del grembo materno e nel filo di Arianna una specie di cordone ombelicale, ritroverà la condizione d'impotenza di certi sogni nella situazione di Ulisse legato all'albero della nave, sedotto dalla ninna-nanna delle sirene; ravviserà in molti fra i miti più familiari, come quello del diluvio universale, l'elaborazione di sogni vescicali, il prodotto di una delle più efficaci e pressanti stimolazioni al risveglio: l'urgente bisogno di urinare.

È però il mondo della fiaba quello che Róheim, in questa come in altre opere, scandaglia con maggior vigore interpretativo. Particolare attenzione dedica alle caratteristiche di uno dei più comuni personaggi di esse, l'Orco, alla sua intolleranza per la luce, alle sue parentele, non solo olfattive (uccì uccì sento puzza di cristianucci), con altre figure della fiaba, come i cani e i lupi, o con protagonisti di miti e leggende, come Polifemo e Sansone: un Orco dei Filistei quest'ultimo, secondo quanto ipotizza Róheim, trasformato in eroe della nazione ebraica. Per l'interpretazione psicoanalitica la fiaba, tanto disdegnata dalla cultura attuale e tanto deludente per i seriosi e coatti ricercatori di quel che nella fiaba non c'è perché non ci può essere, riacquista la sua originaria importanza, mai negletta per la verità da quelli che ne sono i naturali utenti, i bambini. Si appalesa come l'unico prodotto culturale capace di esprimere funzioni della fantasia remote dalla coscienza, di gettare uno sguardo nel mondo oscuro dei fantasmi infantili, nel ripostiglio in cui si nutrono le nostre angosce.

GLAUCOCARLONI

LE PORTE DEL SOGNO/2

La discesa agli inferi

Se si considera l'anima un concetto derivato dal sogno, ne segue che anche le nostre idee sull'aldilà devono basarsi sui nostri sogni. Consideriamo i due sogni seguenti, sognati entrambi da Leliltukutu nel corso della stessa notte.

Sogno 1: «Stanno arrivando delle femmine-diavolo. Hanno zanne come i cani, e occhi sporgenti. Assomigliano ad Akiti, la sua sorella maggiore, che ha svolto nella sua vita un ruolo quasi materno».

Sogno 2: «Sta sopraggiungendo una massa di uomini per il warpath (vendicatori del sangue). Hanno le lance puntate contro di lui. Allora egli vola su un albero e di lì in cielo. Lassù c'è una collina, egli cade e rotola giù sulla terra. E morto. Per lo spavento si sveglia e ritrovandosi vivo si rassicura' ».

In questo sogno troviamo la *vagina dentata*, la *madre fallica* (occhi sporgenti), poi il padre con la lancia (gli uomini), il volo (cioè un'erezione), il rotolamento verso il basso, cioè l'addormentamento (sogno fondamentale), pari alla morte. La successione degli eventi ha subito un nuovo assetto in seguito all'elaborazione secondaria: prima il rotolamento in basso, poi gli episodi uno e due.

¹ Appunti presi in loco dall'Autore nell'Australia centrale, quaderno VII, p. 136.

Caratteristici del *passaggio nell'altro mondo* sono anche il ponte e il passaggio angusto, che ricorrono così spesso nei nostri sogni. La seguente descrizione di un viaggio nell'aldilà, riferita da un abitante delle Samoa, presenta chiaramente quello che abbiamo definito il sogno fondamentale.

Presso l'estremità occidentale di Savaii ci sono, tra le rocce sulla riva, due aperture circolari attraverso le quali le anime dei defunti entrerebbero nel mondo degli spiriti, lontano, sotto l'oceano. I capi *scendono* dall'apertura più grande, la gente comune da quella più piccola. Si dirigono a ovest attraverso la boscaglia. All'estremità occidentale di Upolu c'è una pietra chiamata «la pietra che salta», dalla quale gli spiriti *nel loro percorso saltano* in mare, poi nuotano fino a Manono, saltano di nuovo da una pietra sull'isola, per arrivare finalmente all'ingresso dell'Ade. Vicino all'entrata dell'Ade c'è un albero di cocco: è l'albero della *Sentinella*. Se uno spirito lo percuote, l'anima rientra nel rispettivo corpo².

Nei racconti di persone tornate dall'aldilà si collegano chiaramente le prove di sogni fatti probabilmente da individui realmente ammalati o che si sono trovati in condizioni critiche. Il corpo non è separato dalla psiche, il solito viaggio onirico o sogno fondamentale viene percepito come un segno di pericolo mortale, e il ritorno viene spesso salutato come il momento in cui la malattia volge al meglio.

Quanto all'assunto che le condizioni del corpo si riflettono nell'inconscio, citerò un mio proprio sogno. Avevo una polmonite virale bilaterale. Come successivamente seppi dai medici, per un paio di settimane la mia vita rimase davvero sospesa a un filo. Ogni sera mia moglie mi controllava la temperatura, ma

² Turner G., *Samoa, A Hundred Years Ago*, London, 1884, pp. 257, 258.

nel riferirmela riduceva sempre di alcuni gradi i valori reali.

Sogno: «Mia moglie entra nella mia stanza camminando con passo calmo e misurato sui coturni, come in una tragedia greca. Tiene in alto il termometro, quasi fosse il Graal. Sussurro in sogno Lachesis, Klotho, Atropos».

Interpretazione: la menzione delle tre Moire, la terza delle quali rappresenta la morte inevitabile (Atropos), rivela la mia consapevolezza di quanto sta accadendo, e la mia rassegnazione. La coppa del Graal che mia moglie regge è troppo alta. Morirò, niente più coito (graal = vagina). Tenere il termometro in alto e camminare sui coturni dimostra che io so nell'inconscio che la temperatura è in realtà molto più elevata.

Tornando alle Samoa, sappiamo che un altro termine per l'aldilà è «abisso vuoto»; una maledizione dice: «Che tu possa precipitare con fracasso nell'abisso vuoto». In fondo all'abisso c'è un corso d'acqua, lungo il quale gli spiriti scendono nel mondo sotterraneo. Nel toccare quell'acqua essi non devono guardare né a sinistra né a destra, né possono tornare indietro poiché lo impedisce la corrente. *Essi si lasciano trasportare dalla corrente in uno stato di semi-scienza* (stato onirico) finché non giungono in un luogo per i bagni, chiamato Acqua della Vita, dove essi si bagnano e ringiovaniscono³.

A Bougainville, il luogo dove vanno gli spiriti si chiama *Tataupra*, e lo spirito è un *orar*. Questo luogo si trova nel fitto della boscaglia, in un posto dove c'è un buco dipinto di bianco. Gli altri spiriti pitturano il nuovo arrivato di bianco, poi gli cavano gli occhi con un bastone. *Il morto si arrampica su un*

³ *Ibid.*, p. 289.

albero, da dove si tuffa in mare. Poi torna al luogo dov'è morto. Dopo i riti funebri torna nuovamente nel paese degli spiriti.

Nel racconto che segue si coglie il carattere onirico dell'altro mondo.

Un bambino al quale è morta la madre si mette in cammino finché arriva a un luogo che appartiene agli spiriti. Si ferma in riva all'acqua e si siede. Vede, chiarissima, una distesa di sabbia. Fa un buco nella sabbia abbastanza grande per poterci entrare. Vi entra e si nasconde nel buco. Si copre la testa con le foglie di un banano selvatico, ma lascia scoperti gli occhi, vede così arrivare gli spiriti. Finalmente vede la propria madre. Le afferra la mano: «Sono tanto triste per causa tua, ecco perché sono venuto», dice. Il bambino vuole rimanere con la madre, ma questa gli dice: «Se vieni con me adesso, che cosa mangerai?». «Mangerò quello che mangi tu». Allora la madre gli dice: «Tutti noi, qui, mangiamo le feci». La madre lo nasconde agli altri spiriti, poi si sdraia e il bambino le mette la testa in grembo. Poi la madre va a dormire. Le casca di dosso la pelle e il bambino si trova a giacere sulle sue ossa. Il giorno dopo la madre riporta il bambino al villaggio, ma non vuole condividere il *taro*, cioè il cibo dei vivi. La madre ritorna nell'altro mondo e il giorno successivo il bambino muore⁴.

A Maavo, nelle Nuove Ebridi, si ritiene che l'anima del defunto salga su un albero sul quale c'è un nido di uccelli, e di lì rida e schernisca la gente intenta alle lamentazioni funebri. «Perché piangono? Eccomi qui!». L'elemento reale è l'anima, che lascia il corpo così come un uomo si spoglia dei vestiti, L'anima è come il tuorlo dell'uovo. L'anima vaga nei suoi giardini e lungo e suoi sentieri abituali fin-

ché non abbandona il luogo. Il defunto corre fino a raggiungere l'estremità dell'isola e qui perviene al luogo delle reminiscenze, *la pietra del pensiero*. Se in quel punto egli si ricorda del figlio o della moglie o di qualcosa che gli appartiene, torna indietro e torna in vita. In quello stesso luogo ci sono due rocce separate da un profondo baratro. Se lo spirito lo supera con un balzo, è morto per sempre, se invece non ci riesce, torna in vita. Lo spirito che ha superato le rocce corre fino all'estremità dell'isola e lì lo accolgono in mare gli altri spiriti. Un altro sentiero conduce gli spiriti nel punto più settentrionale di Maavo, dove c'è un profondo burrone e tre punti di salto: uno per gli uomini, uno per le donne e uno per le persone ulcerose. Una imprecazione augura appunto all'uomo di cadere giù; se nel saltare un uomo cade, infatti si fracassa. Lì si apre una cavità che conduce all'altro mondo. Lungo il cammino un enorme maiale divora tutti coloro che non hanno piantato il *pandanus*, con il quale si fanno le stuoie⁵.

Ad Alor, chi muore *scende* per un pendio e giunge a un ripiano dove c'è un grande *burrone attraversato da un ponte*. I piedi di chi lo attraversa si fanno scivolosi. Chi è giovane e svelto riesce a passarlo e arriva a Hamintuku. Quelli che cadono, invece, arrivano al villaggio di Karfehava. Se Karfehava non li gradisce, invece di invitarli nella sua veranda sputa loro in bocca. Poi ordina loro di seguire il fiume fino al mare. Lì si trasformano in sale e calcare. «Quando la calce ci brucia la lingua, diciamo che sono i nostri antenati defunti trasformati in calcare»⁶.

Secondo i Kayan, gli spiriti devono attraversare un fiume servendosi di un ponte formato da un'unica as-

⁵ Codrington R. H., *The Melanesians*, Oxford, 1891, pp. 279, 280.

⁶ Hose C. e McDougall W., *The Pagan Tribes of Borneo*, London, 1912, II, p. 41.

⁴ Blackwood B., *Both Sides of the Buka Passage*, Oxford, 1935, pp. 506, 511.

se sospesa tra le due sponde. *L'asse è continuamente smossa* da un guardiano chiamato Maligang. Se durante la sua vita terrena lo spirito ha preso una testa, attraversa il ponte senza difficoltà, altrimenti cade giù e viene corroso dalle larve o da un grosso pesce⁷. I Malanau chiamano Maiwiang il guardiano del ponte, che cerca di spaventare le anime gettando su di loro della cenere mentre tentano di passare il ponte. Questo spirito è in realtà un cane bicipite che deve essere ammansito con una pietra preziosa che viene assicurata al braccio destro del cadavere prima della chiusura della bara⁸.

Layard scrive che l'essere più temuto degli indigeni di Malekula si chiama «Le-hev-vev». «È qualcosa che ci tira giù per inghiottirci». Layard precisa che nelle zone dove vige la discendenza matrilinea questo essere è maschio, mentre dove vige la discendenza patrilinea e femmina. Egli osserva però anche che l'appellativo dato ai vecchi gerarchicamente importanti non è che una variante del nome del custode dell'aldilà. Layard ha domandato al suo informatore: «Vi inghiotte azzannandovi?». La risposta fu: no perché non ha corpo. Esso è uno spirito. «È per proteggerci da Le-hev-vev che celebriamo riti e sacrifici-chiamo maiali». Ciascuno inoltre deve possedere un maiale vivo con le zanne ricurve che lo protegga quando incontra il custode dell'aldilà. Quando l'uomo muore, il maiale viene ucciso e offerto in pagamento al custode dell'aldilà. Quando l'uomo giunge alla *grotta dei morti*, lo spirito maligno lo respinge, ma c'è anche uno spirito buono, Tagar o Tagar-lavo, in cambio di un altro maiale gli permette di entrare.

⁷ Ibid.

⁸ Ibid., p. 45.

⁹ Layard J., «Der Mythos der Totenfahrt auf Malekula», *Eranos Jahrbuecher*, Zuerich, 1937, pp. 254, 255. Cf. anche *idem*, «The Journey of the Dead» in *Essays Presented to C. G. Seligman*, London, 1939, p. 113.

Dopodiché l'uomo vaga finché non arriva a una spiaggia. Lì accende un fuoco per attirare l'attenzione del traghettatore del paese degli spiriti e coglie una sorta di erba. Poi viene traghettato su di una cortecchia di banana fino a un grande vulcano chiamato «Origine del Fuoco». Si parla anche di un «sentiero del fuoco» che significherebbe «entrare nel vulcano»¹⁰.

Secondo un'altra versione del viaggio dei morti, l'essere che sorveglia l'ingresso è decisamente femminile ed è la nonna di dieci fratelli pietrificati. In questa zona si usa mettere nella tomba una canna di bambù lunga quanto il morto. Quest'ultimo verrebbe inoltre accompagnato da una gallina che i partecipanti al funerale hanno provveduto a mangiare. Il defunto porta lo spirito sull'estremità del suo bastone, e si avvia alla «grotta dei morti». Lì cresce un albero dai frutti magici chiamato nu-wi-men-men. Il defunto comincia a mangiare i frutti di questo albero ovvero a masticarne la cortecchia, i familiari in lutto lo apprendono e sanno allora con certezza che egli *se ne è andato davvero*. Il defunto arriva a un fiume, e qui apprendiamo a che cosa gli serve il bastone: egli tocca il fiume, l'acqua si apre e passa incolume. La «pietra mangia-naso» gli mangerebbe il naso se non fosse per la gallina che porta sulla punta del bastone e che offre in sacrificio. Il successivo incontro avviene con uno spirito chiamato Lesaw, che abita in una roccia nell'oceano. Questa roccia è contemporaneamente un pescecane, e su di essa è posato un uccello. L'uccello invita il morto ad avvicinarsi; se questi non ha con sé un maiale da offrirgli, viene divorato; se invece ha il maiale, glielo offre in sacrificio e passa oltre incolume. Nel rituale funebre questo spirito viene rappresentato da una maschera alta circa sei metri. Gli uomini tirano alla maschera, le donne invece piangono. La maschera è ornata di

¹⁰ Layard, «Der Mythos...», pp. 256-261.

pitture raffiguranti un volto umano, un pescecane, un uccello, la luna nuova e un pentagramma¹¹. Un uomo chiamato Mel-teg-to ha introdotto un'innovazione erigendo a se stesso un grande mausoleo di pietra decorato in modo da assomigliare a delle pinne, credendo con questo di trasformarsi dopo la morte in un pescecane di pietra che penetra nello spirito pescecane¹².

Deacon, riferendosi alla stessa area, ci dà del viaggio dei morti una versione alquanto differente. Al confine tra Seniang e Mewun c'è nel mare uno scoglio chiamato Lembwil Song. La Terra dei Morti è situata in una regione alberata al di là di questo scoglio, a breve distanza dalla superficie del suolo. Quando a Seniang muore qualcuno, il suo spirito si dirige a nord finché non giunge a uno stretto chiamato Niew, che porta alla laguna, e che egli deve attraversare così come devono attraversarlo i vivi che vanno in quella stessa direzione; ma mentre per i viventi esso risulta largo intorno ai dieci metri, per lo spirito non è più largo di un nastro o di un ruscelletto facilmente superabile. Al passaggio dello spirito il paesaggio, pur rimanendo lo stesso che conosceva da vivo, gli appare *impercettibilmente mutato; valli e colline gli sembrano deformate come in sogno*.

Superato lo stretto, lo spirito vede la roccia Lembwil Song e, davanti alla roccia, la donna spirito Temes Savsap. Davanti a costei è tracciata nella sabbia una figura geometrica chiamata «Nahal» (il sentiero). Il cammino che lo spirito deve seguire passa nel mezzo di questa figura. All'avvicinarsi dello spirito, Temes Savsap cancella metà del tracciato e informa il viandante che prima di procedere oltre deve completare esattamente il disegno. Molti uomini, mentre sono in vita, imparano a disegnare que-

sta e altre figure geometriche e perciò riescono a proseguire indenni il loro cammino. L'uomo che non supera la prova, invece, viene afferrato, divorato da Temes Savsap, e quindi non raggiungerà mai la terra di Wies. Due generazioni fa morì un famoso guerriero. Costui fallì la prova ma riuscì ugualmente a sfuggire agli artigli dell'orca. Rientrò nel proprio corpo e chiese l'arco e le frecce. Poi tornò indietro senza indugi, colpì l'orca e passò oltre liberamente. Le donne non imparano mai queste figure geometriche. Non si sa come riescano a superare l'orca.

Successivamente gli spiriti giungono a due alberi, uno per gli uomini e l'altro per le donne, dai quali prendono lo slancio per nuotare fino all'altro mondo¹³.

Secondo un'altra versione lo spirito femmina si identifica con la figura geometrica chiamata «il sentiero»¹⁴.

Tutto questo non è altro che il nostro sogno fondamentale, il momento dell'addormentamento, ma permeato di una notevole angoscia. Il sogno fondamentale ricorre in varie versioni, come ad esempio nel fatto di venire inghiottito, di entrare in uno spirito femmina, di passare per una caverna o nelle acque, di arrampicarsi sugli alberi e saltarne poi giù ecc. Il bastone che fende le acque è lungo quanto il corpo del defunto, come dire che lo spirito coincide con il corpo fallico. Le cosiddette figure labirintiche non sono che varianti del *mandala* o centro concentrico dell'Australia centrale, in altre parole, della vulva e dell'utero. L'enigma da risolvere o i disegni che il morto deve fare corrispondono al tipico sogno d'esame, e la strada intermedia che egli deve percorrere è quella della penetrazione nel corpo femminile. L'orca si identifica con il disegno da tracciare, così come la

¹¹ *Ibid.*, pp. 261-266.

¹² *Ibid.*, p. 266.

¹³ Deacon A. B., *Malekula*, London, 1934, pp. 552-556, 580.

¹⁴ *Ibid.*, p. 585.

sfinge si identifica con l'enigma della sfinge^{14a}. L'eroe risolve il problema da maschio, aggressivamente, con arco e frecce. «Gran parte delle informazioni circa la vita degli spiriti ci provengono da un uomo che ha effettivamente visitato la Terra dei Morti e ne è ritornato vivo»¹⁵. In altre parole, derivano da un sogno.

Per togliere ogni dubbio circa l'identità tra passaggio e coito, riporto qui di seguito la versione del viaggio nell'aldilà che ha corso nelle isole Trobriand.

Lo spirito che ostruisce il cammino è chiamato Topileta. Esso vive con le proprie figlie. Se lo spirito del defunto è femmina deve copulare con Topileta, se è maschio sono le figlie che provvedono alla bisogna. Dopodiché lo spirito può passare oltre. Una volta raggiunto l'aldilà, lo spirito si accoppia con uno degli spiriti ospiti alla presenza degli altri spiriti, che stanno a guardare o che, stimolati da tale visione, fanno altrettanto¹⁶.

Qui il passaggio ha più il carattere di un coito che di una regressione uterina, e il primo evento che si svolge nell'aldilà è un sogno della scena primaria.

Il motivo del «sonno» ricompare nelle isole Rossel. Quando un uomo diventa vecchio, gli amici lo avvertono che puzza e che la sua ora è venuta. Lo conducono in riva all'oceano e gli dicono di camminare diritto innanzi a sé. Così scompare nel mare e si trasforma in un pesce enorme *che dorme per alcuni giorni e quindi muore*. Il Signore dell'Aldilà (Kangö)

^{14a} Cf. Róheim, *The Riddle of the Sphinx*, London, 1934.

¹⁵ Deacon, *op. cit.*, p. 556. Cf. anche Deacon, «Geometrical Drawings from Islands of the New Hebrides», *Journal of the Royal Anthropological Institute*, LXIV, 1934, pp. 129-147; Layard John, «The Making of Man in Malekula», *Eranos Jahrbuecher*, XVII, 1948, pp. 203-283; *idem*, «Labyrinth Ritual in South India», *Folklore*, XLVIII, 1937, pp. 115-183.

¹⁶ Malinowski B., *The Sexual Life of Savages*, London, 1929, pp. 363, 364.

è stato il primo uomo perito di morte violenta. Essendo una persona di rango elevato non vollero mangiarlo e lo distesero sulla spiaggia. Accanto al cadavere rimase un bambino. Durante l'attesa l'ano del morto cominciò a crescere e il bambino vi guardò dentro. Sospinto dagli altri, il bambino scomparve nell'ano del morto, dopodiché il defunto si alzò e divenne il primo reggente dei morti. In questo caso la morte viene associata all'entrata nel corpo, sebbene in una versione omosessuale ed anale.

È interessante notare che il bambino che penetra nell'ano del morto diventa successivamente l'anima del Signore dei morti, del quale abbandona nottetempo il corpo per rientrarvi al mattino, quando il Signore dei Morti si sveglia¹⁷.

Anche il seguente mito di Ceram contempla l'entrata a spirale nell'altro mondo.

Un uomo chiamato Ameta (*meta* = notte) ebbe una figlia da una palma di cocco. Questa figlia si chiamava Hainuwele, che deriva da *nuwele* (palma di cocco) e *hai* (ramo o gamba). Nel giro di tre giorni divenne una giovane fanciulla. Ma non era come i comuni esseri umani, in quanto non defecava escrementi bensì vasellame e gong cinesi, per cui il padre divenne molto ricco.

Si svolgeva in quei giorni una grande danza *maro* (vedi spiegazione più sotto), e la gente danzava in una grande spirale che si avvolgeva nove volte. Hainuwele stava al centro dei danzatori e dava loro *sirih* e *pinang* da masticare. Danzarono per nove notti; Hainuwele stava sempre al centro, e ogni notte, invece delle solite cose da masticare, dava ai danzatori cose sempre più preziose. La gente la invidiava per la sua ricchezza e decise di ucciderla.

Durante la nona notte di danze, mentre essa si

¹⁷ Armstrong W. E., *Rossel Island*, Cambridge, 1928, p. 119.

trovava di nuovo in mezzo ai danzatori, scavarono vicino al luogo dove si trovava un fosso profondo. Quindi danzarono in una spirale che si andava restringendo intorno alla fanciulla. Infine la spinsero nel fosso e la ricoprirono di terra. Quando la danza a spirale ebbe termine, e il padre vide che Hainuwele non tornava a casa, capì che era stata assassinata sul luogo stesso dove la danza *maro* si era svolta. Prese con sé nove foglie e si avviò verso il luogo dove si svolgeva la danza abitualmente. Ficcò le foglie nel terreno e quando ritirò la nona foglia, vide attaccati ad essa i capelli e il sangue di Hainuwele. Dissotterrò il cadavere e tutte le sue parti si trasformarono in oggetti di gran valore. Il ventre divenne un grande vaso, conservato ancora oggi al centro del villaggio come un oggetto sacro. I polmoni si trasformarono in un certo frutto, i seni in un altro, gli occhi in un'altra pianta ancora e la vulva in una pianta che ha un gradevole odore e un buon sapore. Dalle natiche ebbe origine un'altra pianta, e un'altra ancora dalle orecchie. I piedi, le cosce e la testa dettero origine ad altrettante piante.

Per questo delitto il padre maledì tutto il genere umano. Allora una donna chiamata Mutua Satene costruì sul luogo dove si era svolta la danza un grande cancello formato da nove spirali, appunto come la danza *maro*. Quindi si mise a un'estremità del cancello tenendo in mano le braccia recise di Hainuwele. Radunò da un lato del cancello tutti gli esseri umani. «Io vi abbandono perché vi siete macchiati di un delitto. D'ora in poi dovrete passare tutti per questo cancello; quelli che lo passeranno conserveranno la loro natura umana, gli altri andranno incontro a qualche nuovo evento».

È così che si sono creati molti animali e spiriti. Prima erano tutti esseri umani. Quanti riuscivano ad attraversare il cancello a spirale raggiungevano la donna; alcuni andavano a destra, altri a sinistra. La don-

na batteva con un braccio di Hainuwele quanti le passavano davanti. Quelli che andavano a destra diventavano Patalima, quelli che andavano a sinistra diventavano Patasiwa (due metà). Quando la gente muore, raggiunge Satene passando per la spirale a nove giri¹⁸.

Questa storia ha molte ramificazioni, sia a Ceram che in altre zone del Pacifico. Vediamo come la fanciulla del cocco trovi un duplicato nella dea della morte. Abbiamo inoltre un mito nel quale la prima donna discende da un albero di cocco. Troviamo poi che questa dea della morte coincide con la luna, e che la prima fanciulla mestruata diventa a sua volta la luna¹⁹.

Partendo da questi miti possiamo giungere a due conclusioni sicure. Una, che il percorso nell'altro mondo non è altro che il cammino che conduce nella vagina. L'altra, che la vagina è una vagina mestruata e quindi pericolosa²⁰.

Sono tuttavia i maschi a prendere iniziative aggressive. Essi uccidono Hainuwele a causa degli oggetti che escono dai suoi escrementi. Il rapporto tra l'albero di cocco e il maiale, nonché l'origine escrementizia dei preziosi dimostrano che il racconto si rifà ai miti del ciclo *kune*²¹.

È inoltre chiaramente indicato l'elemento anale, e questo conferma la nostra precedente tesi secondo la quale la spirale rappresenta gli intestini. Dato poi che la donna si identifica con la luna, cioè con la vagina mestruata, il percorso pericoloso potrebbe benissimo

¹⁸ Jensen A. E. e Niggemeyer H., «Hainuwele», *Veröffentlichungen des Forschungsinstitutes fuer Kulturmorphologie*, Frankfurt am M., 1939, pp. 59-63.

¹⁹ *Ibid.*, p. 45.

²⁰ *Ibid.*, pp. 53-55.

²¹ Cf. Róheim, *Psychoanalysis and Anthropology*, pp. 184-192; *idem*, «Psychoanalysis of Primitive Cultural Types», *International Journal of Psycho-Analysis*, XIII, 1932, p. 121, Tauhau e i Mwadare.

simboleggiare l'entrata vaginale. Nel processo primario questi «significati» sono lungi dall'escludersi a vicenda.

Il sogno che segue potrebbe corrispondere al mito del viaggio dell'anima.

Un paziente in analisi presso la signorina Lillian Gordon sogna:

«Sto correndo per un viale verso un luogo dove solevano vivere i miei genitori. O forse è un altro luogo, dove viveva la mia prima ragazza, Mary. Passo davanti a una casa rotante, c'è gente che vi entra ma non ne esce.

«Nella seconda scena un uomo di mezza età, che assomiglia al marito del principale (che è una donna) ma anche a un analista di sua conoscenza, sta spingendo la carrozzella di un bambino. Egli dice che il bambino deve essere condotto in un garage. Il garage ricorda un manicomio svizzero. Ha qualcosa da aggiungere circa la casa rotante: assomiglia a una casa circolare che aveva visto durante una passeggiata in campagna con la sua ragazza, che a quell'epoca era incinta».

È evidente che la casa rotante è l'utero (l'aldilà, dove la gente va senza tornare), e anche il momento dell'addormentamento. L'uomo di mezza età è l'immagine paterna, mentre il paziente stesso è il bambino rinato nella carrozzella, che desidera invece regredire di nuovo (garage, manicomio). La regressione nell'utero viene equiparata alla pazzia.

Dopo una lite con la moglie un paziente (tratti caratteriali anali) sogna:

«Sono con Peter, lo sto baciando e vezzeggiando. Entriamo in una grande casa oscura. Si tratta, come risulta poi, del Teatro Metropolitan, come se avessi lì un camerino. Ho l'impressione che l'opera eseguita sia la *Fledermaus* (Il pipistrello). Vaghiamo per un passaggio che sembra un labirinto: una porta. Il portiere (forse l'analista) mi dà una chiave per entrare

nella stanza. Io la rifiuto. Andiamo oltre. Stiamo per entrare in una stanzetta quando improvvisamente appare sulla soglia una vecchietta dall'aspetto soprannaturale. Apre le ali: è un pipistrello (*Fledermaus*). Poi entra nella stanza mia madre, ma nelle sembianze di una giovane fanciulla. Mi sveglio.

Esiste una stretta correlazione tra la costipazione del paziente e le sue difficoltà in campo sessuale. Il percorso circonvoluto (quasi un labirinto) è il suo tratto intestinale. La vecchietta è, ovviamente, la madre soprannaturale. Il pipistrello gli entra nei capelli: angoscia di castrazione.

Secondo i Lushei Pupawla, il primo uomo che è morto tira su quelli che muoiono dopo di lui con un grande arco a pallottole. Su certuni, però, non può tirare, e cioè su quanti hanno ucciso altri uomini, o hanno sacrificato determinati animali selvatici, o hanno posseduto tre vergini o sette donne non vergini; sulle donne, invece, può tirare sempre. Tutti coloro che colpisce con il suo arco non possono attraversare il fiume²².

Questa idea che solo gli uomini entrano nell'aldilà si basa effettivamente su una superiorità del maschio? Secondo me non ha nulla a che vedere con una circostanza del genere. Queste credenze si basano su sogni nei quali il corpo del sognatore (anche se si tratta di una donna) ha una connotazione fallica, laddove la casa o porta (o stagno) rappresenta la vagina o l'utero.

Lo spirito Toradja deve superare un maiale che potrebbe morderlo; il cadavere di un bambino raccoglie una nocchia per lanciargliela. Langkoda, lo spirito esaminatore, storpiato quanti non si sono sposati o non hanno ucciso almeno un nemico. L'unico modo per superarlo è quello di raccontare in dettaglio le pro-

²² Shakespeare J., *The Lushei Kubi Clans*, London, 1921, p. 63.

prie conquiste amorose e in battaglia, avendo l'astuzia di farlo ridere in modo che il suo grande labbro inferiore gli ricopra gli occhi e l'anima possa passare inosservata²³. L'atteggiamento controfobico nel sogno in genere, e in questi sogni in particolare, consiste nell'opporre alla vagina vorace la potenza fallica. In altre parole, nel suo contenuto manifesto il «sogno fondamentale» può mostrare maggiormente l'elemento del desiderio oppure quello dell'ansia. Secondo i Wathathi e altre -tribù del Nuovo Galles del Sud, l'anima raggiunge un sentiero che si biforca. La prima è una strada pulita che conduce a una giovane e bella donna. Lo spirito, invece, deve avviarsi per la seconda strada, piena di rovi, e superare con un salto un baratro in fiamme. Due donne cercano di farlo inciampare servendosi di una corda. Una delle due cerca di sedurlo e l'altra, che è cieca, cerca di fargli fare un passo falso. Infine lo spirito giunge al dio-padre Tha-Tha-pulli, che gli dà una lancia e gli mostra come si possono colpire gli emu. Siccome in questa regione l'emu è comunemente il simbolo della madre, risulta evidente la reciproca interferenza dell'orgoglio e dell'angoscia di castrazione²⁴.

Nelle isole Fiji il percorso delle anime consiste in un viaggio estremamente complesso. L'anima arriva dapprima a un albero di pandano, che deve colpire con il dente di balena che è stato posto nella sua tomba. Se l'anima colpisce l'albero, va tutto bene, perché ciò significa che i suoi amici stanno strango-

lando le sue mogli e queste lo seguiranno quindi nell'altro mondo²⁵.

Che rapporto c'è tra lo strangolamento delle mogli e il lancio di un dente di balena contro un albero? Se consideriamo il dente e l'albero un simbolo rispettivamente del pene e della donna, è evidente che strangolare le mogli significa passare nell'aldilà. Questo mostra infatti la potenza, del defunto circostanza confermata del resto dalla constatazione che lo spirito scapolo non ha alcuna speranza di entrarvi²⁶. Secondo Thomson, l'ombra arriva a un ponte che è in realtà una mostruosa anguilla. Mentre l'anima lo attraversa, l'anguilla si dimena, quasi a sollecitare l'ombra, in quanto già stanno provvedendo a strangolare le sue mogli. affinché la seguano. L'anguilla che si contorce è di nuovo il pene, come dire che solo mediante la potenza fallica il sognatore riesce a superare le sue angosce.

Se un uomo è privo di mogli, ha la certezza di venire ucciso lungo il cammino che passa in prossimità della Grande Donna. Un altro spirito si nasconde tra le canne e sfida lo spirito al combattimento. «Chi sei e da dove vieni?». Se lo spirito mentisce e sostiene di essere un personaggio importante, viene ucciso da questo altro spirito. Se rimane ucciso nel corso del combattimento, l'altro spirito lo cuoce e se lo mangia.

Il sentiero verso l'aldilà termina *improvvisamente sull'orlo di un precipizio*, alla cui base si stende un lago profondo. In questo lago troviamo il Caronte delle Fiji, che è lo stesso dio Ndengei o un suo rappresentante. E qui abbiamo di nuovo il controinterrogatorio. Se lo spirito risponde: «Sono un grande capo, avevo grandi ricchezze, molte mogli, governavo un popolo potente, ho ucciso molti nemici in guerra»,

²³ Moss R., *The Life after Death in Oceania and the Malay Archipelago*, London, 1925, p. 279; Kruijt A.C., *Het Animisme in den Indischen Archipel*, Hague, 1906, p. 350.

²⁴ Cf. Róheim, *Animism, Magic and the Divine King*, London, 1930, p. 51; *idem*, *Australian Totemism*, London, 1930, p. 205; Cameron A.L.P., «Notes on Some Tribes of New South Wales», *Journal of the Royal Anthropological Institute*, XIV, 1884, p. 364; *idem*, «Traditions and Folklore of the Aborigines of New South Wales», *Science of Man*, 1903, p. 46.

²⁵ Williams T., *Fiji and the Fijians*, London, 1858, I, p. 239.

²⁶ Thompson B., *The Fijians*, London, 1908, pp. 120, 121.

il traghettatore risponde: «Siediti sulla pala del remo e rinfrescati alla brezza», ma non appena quello si è seduto, alza bruscamente l'impugnatura del remo e lo scaglia a capofitto nelle acque profonde, attraverso le quali passa poi nell'aldilà²⁷.

Nell'isola di Normanby abbiamo potuto ottenere sull'aldilà informazioni particolareggiate, poiché ho conosciuto alcuni di quelli che avevano fatto il viaggio e ne erano ritornati; i dati si riferiscono pertanto a informazioni di prima mano.

Yakudi, uno storpio del villaggio di Wairakeli, mi ha raccontato come è diventato un veggente. Il veggente è *enobeu* (cioè «addormentato»). Trovò un *enobeu* che lo istruisse. «Infine» disse, «ci siamo strofinati gli occhi e siamo andati a dormire». Prima di dormire il maestro, però, dovette grattarsi anche i piedi, e questo per essere poi in grado di attraversare il burrone verso l'altro mondo; gli occhi se li strofinano per vederci bene. «Scendiamo con tutto il nostro equipaggiamento²⁸. Si alzò il vento e la casa cominciò a muoversi. Sine Bomatu (la Donna del Vento dell'Est) ci bloccava il cammino. Ma Kekevagei (la nipote di lei, reggitrice dell'aldilà) le disse: 'Non fermarli'. Quando giunsero nell'aldilà, lo zio gli disse che lo stava aspettando e compose per lui il seguente canto:

*«L'anima va dritta per il ponte,
Sine Bomatu dice: benvenuto!
Cuocerò con l'olio i crostacei della riva
O, vergini di Bwebweso».*

Le vergini di Bwebweso sono pronte a concedersi allo spirito. Queste vergini sono spiriti e non sono mai state esseri umani. Anche a loro vengono grattati

²⁷ Williams, *op. cit.*, pp. 245-247.

²⁸ La sensazione di scendere è particolarmente significativa in quanto l'aldilà si trova sul Monte Bwebweso.

i piedi affinché riescano ad attraversare il baratro che separa i due mondi, e strofinati gli occhi perché possano vederci bene.

«Se muore una vecchia, avrà seni di fanciulla. Se muore una bambina, avrà anche lei i seni di una giovane donna che abbia appena partorito.

«L'importanza attribuita ai seni delle vergini nell'altro mondo è significativa; essa implica anche che l'*enobeu* o il dormiente o lo spirito è un neonato».

«Quando tornammo dall'altro mondo, spuntava il giorno» aggiunge.

Kekevagei è la reggitrice dell'aldilà. Ha un bel corpo e gonne corte. La sua pelle sembra una rosea noce di cocco acerba. Ha i capelli lunghi e graziosamente unti d'olio. La gonna assomiglia a quella delle donne delle isole Trobriand, e Boyowa (Trobriand) riveste all'incirca lo stesso significato che Parigi ha in America.

L'altra donna, Sine Bomatu (la Donna del Vento dell'Est), è una vecchia che sembra una nonna. Se una vedova si risposa, non si tratta di un vero matrimonio, in quanto il marito defunto la sta ancora aspettando a Bwebweso.

Lì gli spiriti hanno tutto quello che abbiamo sulla terra: pesca, giardinaggio, danze, il *kune*²⁹. Si contendono le donne, ma non fanno spedizioni cannibalesche. Dopo il combattimento non permangono rancori. Il paesaggio è piatto, non ci sono colline. Cade ogni distinzione tra un villaggio e l'altro.

Bwebweso si trova nelle viscere della terra³⁰. Quando un uomo muore, innalzano una *scala dello spirito* mediante la quale il defunto scende a Bwebweso. Al termine della scala, sotto terra, c'è un abisso. Il ponte

²⁹ Spedizione commerciale. Cf. Róheim, *Psychoanalysis and Anthropology*, New York, 1950.

³⁰ E questo nonostante il fatto che si tratti in realtà di una montagna.

che lo attraversa è molto liscio, ma tutti gli spiriti riescono a passare. Sine Bomatu è molto liscia, ma tutti gli spiriti riescono a passare. Sine Bomatu rappresenta l'unico ostacolo. Il baratro non è molto profondo; quando piove, esso trattiene l'acqua. Arrivati alla collina di Koiwaga³¹ gli spiriti trovano una sorgente che butta «acqua oleata»³².

C'era un tempo un uomo chiamato Dukoja (Ondecherisalgonola-collina). Costui aveva litigato con la moglie e ora voleva suicidarsi gettandosi nel burrone di Bwebweso. Nella caverna c'era però una donna di nome Oiwaga. «O, che bella donna» si disse. «Vorrei che fosse mia moglie». Tornò a casa e comunicò alla moglie che l'indomani mattina sarebbe partito per l'altro mondo. Dormirono fino al mattino; la moglie gli cosse due igname da mangiare durante il cammino per Bwebweso. Invece l'uomo andò da Oiwaga, la donna della grotta. Si sposarono, ed alla donna non mancarono mai igname. «Io non sono come gli esseri umani» disse quella, «il mio giardino è invisibile». Frattanto nel villaggio i bambini rimproverarono alla madre di aver spinto il loro padre al suicidio. Infine l'uomo tornò al proprio villaggio.

La caduta, o elemento fondamentale del sogno, può essere rappresentato, come nei sogni, dalla caduta non tanto del sognatore quanto di qualcosa altro che rappresenta l'anima.

Tra i Wamira della Nuova Guinea Britannica «quando un uomo muore gli spiriti dell'aldilà ne apprendono la morte dal precipitare da un albero di qualcosa chiamato *obu*... Quando lo spirito arriva, attraversa l'Uruam, un altro fiume nelle montagne»³³.

³¹ Uno dei colli che formano la grande montagna di Bwebweso.

³² L'unzione del corpo riveste particolare importanza in tutti gli incantesimi d'amore.

³³ Seligmann A. G., *The Melanesians of British New Guinea*, Cambridge, 1910, p. 658.

Ed ecco il resoconto del viaggio dello spirito nell'altro mondo quale lo ha riferito a Paul Radin un informatore Winnebago.

«La prima cosa che si incontra è questa: arrivi a un burrone, assolutamente invalicabile, che si estende fino alle due estremità della terra, giù nell'acqua. Sa che cosa mi ha detto mio nonno quando gli ho chiesto: 'Come si fa a passare?': mi ha detto: 'Tuffatici dentro a capofitto'»³⁴.

La raccolta di tutti questi dati, e di molti altri che potremmo citare, ha un preciso scopo, e precisamente quello di dimostrare che se il momento del passaggio da questo all'altro mondo corrisponde all'*addormentarsi*, la nostra concezione dell'altro mondo deve inconsciamente modellarsi su quella del sonno o del sogno. Torniamo una volta di più alla teoria di Lewin secondo la quale «il sonno è orale» e «essere divorati» corrisponde a un desiderio dell'es: ebbene, si riscontra esattamente il contrario. «Orale» significa diretto sull'oggetto; il sonno, invece, è di natura essenzialmente narcisistica. Il concetto dell'«essere divorato» ricorre sicuramente nelle credenze di natura escatologica, ma lungi dall'essere un desiderio dell'es, esso rappresenta una aggressività orale rivolta all'interno e pertanto il maggiore *ostacolo* al raggiungimento di un felice aldilà.

La prima grande epopea che sia mai stata registrata, la storia di Gilgamesh, il prode re di Erech, ci illumina in parte sul significato di questi racconti.

Eabani, l'amico di Gilgamesh, è morto. Gilgamesh percepisce dapprima la morte dell'amico come un orribile sonno. Infine, quando capisce che cosa è accaduto, impazzisce di terrore e d'angoscia. Decide allora di andare a trovare il suo avo Utnapishtim, salvato dalla inondazione e divenuto immortale, per chieder-

³⁴ Radin P., «The Culture of the Winnebago as Described by Themselves», *Special Publications of the Bollingen Foundation*, n. 1, 1947, p. 69.

gli di rivelargli il segreto per sconfiggere la morte. Egli passa così per la *Porta del Sole*, sorvegliata da due scorpioni giganti. Gilgamesh segue il sole; la porta coincide con l'orizzonte a occidente. Al termine del mondo Sabitu, la bella dea protettrice della vita, cerca di trattenerlo dal vano tentativo di trovare l'immortalità. «La vita che vai cercando, non la troverai; l'immortalità è riservata agli dei, all'umanità tocca la morte», Sull'orlo del mondo, là dove le acque della morte circondano il mondo, egli incontra Sursu, il messaggero di Ut-Napishtim «il lontano». Quindi viene traghettato sulle acque della morte. Si spezza l'albero o succede qualche altra cosa, fatto sta che Gilgamesh viene a trovarsi in pericolo. Infine si rivolge a Ut-Napishtim che gli racconta la storia della inondazione. Ut-Napishtim gli rivela inoltre che potrà sconfiggere la morte se riuscirà a star desto sette giorni e sette notti. Li portano in gran fretta, ma è troppo tardi. La moglie di Ut-Napishtim gli porta sette pagnotte di pane per tenerlo sveglio, ma lui si appisola per un secondo compromettendo con questo il suo diritto all'immortalità. Gli viene però praticato un bagno che gli restituisce forza e giovinezza, e indossa abiti destinati a non logorarsi *finché non tornerà nella sua città*. Di nuovo la moglie di Ut-Napishtim lo aiuta: gli rivela dove può trovare acqua dolce e «la pianta che fa ringiovanire gli esseri umani». Egli si tuffa in fondo allo stagno e torna a galla con la pianta. Ma pochi giorni dopo scopre un altro stagno, si bagna in esso, e mentre è ancora nell'acqua, un serpente gli ruba «la pianta dell'immortalità»³³.

A rigore questo mito non rientra nel tipo del «descensus Averno», ma gli si accosta molto. Se lo consideriamo nel suo insieme come un sogno di Gilga-

mesh, dovremmo dire che egli si tuffa nello stagno del sogno per procurarsi la pianta che ringiovanisce. Il sogno vero e proprio è di impronta edipica. L'avo che non vuole promettergli l'immortalità e l'immagine materna che cerca di salvarlo con i pani (mammelle). Gli stagni d'acqua sono due, uno con il pene che ringiovanisce, l'altro con il pene che uccide (il serpente). Come dire che l'uomo potrebbe essere immortale se non esistesse l'angoscia di castrazione.

T.H. Gaster ha pubblicato dei testi canaaniti, scoperti recentemente, nei quali ricorre il ben noto schema della Lotta Stagionale del Dio della Luce e del Tuono (Jahve, Marduk) contro l'oceano, il caos, o la notte. Cito qui di seguito uno di questi miti. Il titolo di questo particolare mito o sogno suona: *Baal viene attirato nel Mondo degli Inferi*.

Mot, il Dio degli Inferi, invita il potente Baal, colui che controlla il tuono è i fulmini, a partecipare come ospite a un banchetto. L'idea di dovervi andare lo riempie di terrore. Ecco come viene descritto il mondo sotto terra:

*«Un labbro proteso in alto verso il cielo
l'altro in basso verso gli inferi;
Baal si appresta a scendere nel suo ventre,
a calarsi nella sua bocca
come una tartina di olive
come un'erba o lo spicchio di un frutto!
In verità, Baal il Possente ha paura,
colpito dal terrore è il Cavaliere delle Nuvole»³⁴.*

Evidentemente, però, non gli rimane altro da fare che accettare l'invito. La dea Anat gli consiglia di prendere con sé tutto il suo equipaggiamento e gli accessori della sua carica. Gli viene inoltre consigliato di accoppiarsi con una vacca per acquisire, per così dire, la forza del toro, nonché di lasciare prole sulla

³³ Jensen R., *Das Gilgamesh Epos in der Weltliteratur*, Berlin, 1906, pp. 1-49; Ungnad A. e Gressmann, *Das Gilgamesh Epos*, Goettingen, 1911, pp. 135-144.

³⁴ Gaster T.H., *Thespis*, New York, 1950, p. 189.

terra nel caso non dovesse farvi ritorno. Baal monta ottantotto volte una giovenca, che concepisce e gli partorisce dei figli.

*«E vieni, prendi le tue nuvole, i tuoi venti, i tuoi secchi, la tua pioggia;
e due dee, una delle quali sarà la ninfa Dew.
Rivolgi direttamente il viso alla montagna cavernosa*

*Solleva la montagna con le tue mani
i boschi sulle tue palme,
e scendi nella corruzione del mondo degli inferi,
vai tra coloro che scendono nelle viscere della terra,
e proverai cos'è il nulla
poiché diventerai come chi è morto!».*

I messaggeri riferiscono a El la scomparsa di Baal. Allora il Dio Supremo piange Baal e i suoi posteri, cioè i suoi discendenti. Anat, l'innamorata di Baal, decide di fare qualcosa di più: entrerà nel mondo degli inferi per recuperare il suo signore.

*«Scende con lei il sole, la torcia degli dei.
Quando è sazia di pianto,
avendo bevuto lacrime quasi fossero vino,
essa chiama a gran voce il sole, la torcia degli dei:
'Caricami addosso Baal il Possente!'».*

Infine la Dea del Sole trova Baal, lo carica sulle spalle di Anat e Baal riceve finalmente la dovuta sepoltura. Ashtar viene nominato successore di Baal, ma si dimostra troppo debole per quella carica. Anat va di nuovo in cerca di Baal che, sebbene debitamente sepolto, non è ancora tornato in vita. Mot rifiuta di restituire la vita a Baal.

*«'Come un agnello me lo metterò in bocca,
sia spezzato come un capretto nel... del mio...!
Suovvia, è a capriccio del divino Mot*

*che il sole, quella torcia degli dei, brucia,
che il cielo balena!'»».*

La vergine Anat è ancora alla ricerca di Baal, «come il cuore di una mucca nei confronti del suo vitello, come il cuore di una pecora nei confronti del suo agnello». Allora afferra Mot e lo squarta con una spada, quindi lo disperde in un setaccio, lo brucia nel fuoco, lo macina in un mulino, in modo che gli uccelli ne possano mangiare i resti.

Ora Anat riferisce a El un sogno che preannuncia il ritorno di Baal. Essa dice:

*«Nel mio sogno, o El dal cuore gentile,
nella mia visione, o Creatore di tutte le Creature,
i cieli piovevano opulenza,
i uadi scorrevano miele,
lo so pertanto che il possente Baal è vivo,
che sua Altezza, il signore della terra, esiste ancora!».*

Di nuovo il Sole trova Baal, signore della terra, che questa volta ascende al trono e sconfigge Mot³⁷.

In una versione ittita parallela del «dramma stagionale» il dio scomparso si chiama Telipinu. Tutti gli dei si prodigano per farlo tornare perché in sua assenza la terra e gli dei stessi morirebbero di fame.

La dea regina dice al dio del Tempo:

*«'Fa' qualcosa!
Vai tu stesso, o dio del Tempo, a cercare Telipinu!'.
Fu così che il dio del Tempo andò alla ricerca di
Telipinu.
Nella città di lui bussò alla porta, ma non riuscì a
farsela aprire;
Si limitò a fracassare il proprio martello contro la
porta»».*

³⁷ Ibid., p. 199.

³⁸ Ibid., pp. 189-224.

³⁹ Ibid., p. 363.

Poi cercano Telipinu nel cupo vortice delle acque, nelle foreste, ma non riescono a trovarlo. Finalmente l'ape trova il dio e lo *sveglia* con il suo pungiglione. «Mentre *dormo* cercando di riparare un torto, voi mi venite a disturbare» dice Telipinu⁴⁰.

Il lettore farebbe bene a seguire la accurata e dotta esposizione di Gaster circa la sua teoria del *dramma stagionale*. Gli eventi sono in sostanza i seguenti: la cerimonia si svolge in una data cruciale del calendario, che spesso coincide con il solstizio o con l'equinozio, e senza l'inizio di una nuova stagione o del nuovo anno.

1. Essa si apre con una serie di riti pubblici, quali digiuni, penitenze e altre manifestazioni di austerità

2. Segue un periodo «vuoto» che segna l'intervallo tra il periodo vecchio e quello nuovo. Spesso viene capovolto l'ordine sociale corrente, come pure vengono sospese le abituali attività.

3. Il periodo successivo è caratterizzato da cerimonie intese a scacciare il male, sia sotto forma di capri espiatori che di demoni esorcizzati.

4. A questo punto ha inizio l'aspetto positivo della cerimonia. Viene inscenata una lotta tra le forze della Vita e della Morte, che termina con la vittoria della Forza Vitale. Seguono riti magici per stimolare la vegetazione e riti di licenze sessuali.

5. La cerimonia si conclude con una celebrazione gioiosa della vita riconquistata⁴¹.

L'eclissi della vecchia vita e il rinnovamento di quella nuova assumono la forma della discesa del dio nel mondo sotterraneo seguita dal suo ritorno⁴².

Quando Baal scende nelle «fauci di Mot» si accoppia con una vacca. Se si tratta di un sogno, le due esperienze si identificano. Mot rifiuta di restituire Baal alla vita. Viene allora in aiuto la dea Anat, che

macina Mot in un mulino e lo disperde in un setaccio. *Anat sogna allora* che pioverà e Baal rivivrà. Ed è quanto in effetti accade. Se si interpreta tutto l'insieme come un sogno di Baal, dobbiamo dire che la discesa (o sogno fondamentale) è rappresentata anche dal coito con la vacca. Anat salva Baal e macina Mot in un mulino. Dato che nel sogno una persona viene spesso rappresentata anche da altre immagini, talora contrastanti, possiamo dire che la dea è sia il castratore (il mulino che macina) che il salvatore, (la pioggia che cade dal cielo). La pioggia è la pressione uretrale, il sogno del risveglio. Questa alternanza del giorno e della notte spiega anche il ruolo del Sole.

Nel mito parallelo che abbiamo citato è detto espressamente che Telipinu dorme; la casa che il martello del dio del tempo non riesce ad aprire potrebbe essere pertanto *l'utero del sonno*. Ma anche non accettando la nostra teoria del sogno, dove troviamo, nella vita dell'uomo, un chiaro prototipo di questo rituale stagionale di morte e resurrezione? Nella sequenza dell'addormentarsi la sera e risvegliarsi al mattino.

Il più antico mito di discesa nell'aldilà e successivo ritorno è quello di Ishtar (l'Innini sumero).

Ishtar deve discendere agli inferi perché il re Tamuz è morto.

«Il signore Idin-Dagan dorme,

I giardini cessano spontaneamente di crescere.

La città piange Ishme-Dagan, che è assopito,

E i giardini trattengono spontaneamente i frutti.

La città piange Lipit-Ishtar, che dorme.

La città piange Or-Ninurta, che dorme.

La città piange Bur-Sin, che dorme.

La gagliarda gioventù è ora nella terra del pianto»⁴³.

⁴⁰ *Ibid.*, pp. 361-367.

⁴¹ *Ibid.*, pp. 34-35.

⁴² *Ibid.*, p. 37.

⁴³ Langdon S. H., *The Mythology of All Races: Semitic*, Boston, 1931, pp. 326, 327.

Sappiamo che la morte del re divino viene definita sonno⁴⁴, tuttavia il mito può avere anche un altro significato od origine.

Ishtar (o Innini) indossa tutti gli ornamenti regali. Si orna di lapislazzuli ecc. e cinge i lombi con una fascia di birthstones. Poi Innini si rivolge a suo padre, il dio dell'acqua:

«O padre Amanki, saggio signore...

Tu conosci la pianta della vita⁴⁵, tu conosci l'acqua della vita.

Per me restituisci alla vita costui».

Di notte Innini si spinge allo splendido palazzo degli inferi.

«E... duramente la porta degli inferi

'Apri la casa, custode, apri la c a s a . . .

Apri la casa, ch'io possa entrare'».

Interrogata dal custode, essa risponde:

«Sono la regina dell'oriente, dove sorge il sole,

Perché vieni? nel mondo degli inferi

Per la via dalla quale nessun viandante ritorna».

Infine essa ottiene di passare la porta, o meglio le porte; ma ad ognuna di esse le viene tolto un ornamento o un capo di vestiario, finché rimane completamente nuda. Ciononostante, quando discende alla terra senza ritorno, Ereshkigal trema al di lei cospetto.

«Dopo che la regina Ishtar è scesa negli inferi,

Il toro ha montato la vacca, l'asino ha ingravidato l'asina.

Ma l'uomo forte non ha ingravidato la fanciulla sulla strada maestra.

L'uomo forte dormiva nella sua camera.

La fanciulla dormiva al suo fianco».

⁴⁴ Róheim, *Animism, Magic and the Divine King*, p. 251.

⁴⁵ Colpisce l'analogia con l'epos di Gilgamesh laddove Ut-Napishtim, colui che è sopravvissuto al diluvio, riceve la pianta della vita.

Il Dio del Sole riferisce ad Ea quanto è accaduto. *Ea forma un'immagine nella propria mente e crea una persona chiamata «Il suo avanzare è splendido».* Si dice che questa persona sia un eunuco che viene offerto alla Dea degli inferi in sostituzione di Ishtar⁴⁶.

Ereshkigal manda poi un messaggero a bussare al palazzo degli Annunaki (gli dei dell'oceano) e a strepitare alla sua soglia di corallo. «Falli salire» ecc.

Secondo questo passo, gli dei che popolano il fresco fondo del mare hanno la loro dimora sotto Arallu, la terra dei morti.

Ishtar viene lavata con l'acqua della vita e ricondotta su attraverso i sette cancelli. A ogni cancello le viene restituito un ornamento o un capo di vestiario. Non è detto invece come avviene la risalita di Tammuz nel mondo superiore.

«Tammuz, lo sposo della sua giovinezza

Lavatelo con acqua fresca, ungetelo con olio fino.

Vestitelo con panni radiosi, fategli suonare il flauto di lapislazzuli.

Che le meretrici gli plachino l'anima»⁴⁷.

Secondo la versione babilonese, sette demoni assistono la dea nei suoi sforzi di destare Tammuz dal sonno della morte. Siccome Tammuz è simboleggiato da un agnello e Ishtar da una pecora, lo cercano in mezzo alle greggi.

«'Il signore, Tammuz è assopito', singhiozzano addolorati.

'Il sacro consorte della regina celeste, il signore, è assopito' singhiozzano addolorati».

La liturgia termina con le seguenti righe:

⁴⁶ Ishtar è la protettrice degli eunuchi. Langdon, *op. cit.*, p. 332.

⁴⁷ *Ibid.*, p. 334.