

[Leggi qui la prima parte di questo saggio](#) .

Secondo lo studioso russo di fiabe e tradizioni popolari Vladimir Propp (1895-1970), le fiabe di magia di ogni continente, così simili tra loro, hanno un'origine comune che risale ai tempi antichissimi delle prove di iniziazione che i giovani neofiti delle tribù e dei clan, nostri progenitori, dovevano superare per "entrare in società".

Contenuto: 1. Nella foresta oscura; 2. L'offerta di cibo; 3. I Compiti difficili; 4. Torture e squartamento; 5. L'essere silvestre; 6. L'aiutante magico; 7. La grande casa nel bosco; 8. Morte e resurrezione: la bella addormentata; 9. Prima del ritorno: irriconoscibilità e travestimento; 10. il ritorno in incognito, la vittoria.

1. Nella foresta oscura

Una volta superata la soglia, l'Eroe *entra nell'altro mondo*, un luogo oscuro, che è una rappresentazione simbolica del *regno dei morti*

, come si è detto. Qui c'è subito un problema: l'Eroe, che è vivo, non può entrare nel regno dei morti, che è proibito. Il Guardiano, come Cerbero, ha il compito non tanto di impedire che i morti scappino dal loro mondo, ma che dei vivi vi entrino.

Lo studioso russo Vladimir Propp, analizzando le fiabe di magia e i riti, deduce una curiosa asserzione: gli abitanti dell'altro mondo hanno *orrore e disgusto dei vivi*. Si tratta di un'inversione: sono i vivi in realtà ad aver paura dei morti. I morti, secondo alcune leggende,

riconoscono un vivo dal suo odore:

odore di vivo,

dunque.

Ucci ucci sento odor di cristianucci...

afferma l'Orco. L'Eroe deve dunque mimetizzarsi, eliminare ogni traccia del suo odore di uomo.

Ecco allora un ulteriore motivo delle prolungate abluzioni e lavaggi di purificazione e aspersione di olii e unguenti prescritti al neofita in molti riti d'iniziazione; i giovani iniziandi dovevano poi indossare gli abiti funebri, così da non poter essere riconosciuti come vivi.

Tuttavia, neanche la mimesi è sufficiente: vedremo che il giovane o la giovane che si sottoponevano al rito iniziatico, per entrare nel regno dei morti, dovevano "morire per davvero" – almeno così credevano - anche se solo temporaneamente, in attesa di risorgere come uomini nuovi.

2. L'offerta di cibo

Prima di entrare nel regno dei morti, l'Eroe *riceverà l'offerta di cibo*. Nelle fiabe compare qui qualcosa che ha a che fare con il mangiare: la casa di marzapane o di pan pepato, l'offerta di cibo da una strega; nel mito greco, viene offerto nettare e ambrosia degli déi; solo così l'Eroe può veramente entrare nel regno dei morti. L'offerta di cibo prima di entrare nel regno dei morti appartiene ai riti antichi di iniziazione e di sepoltura; anche il morto, per poter accedere al regno dell'Ade deve prima ricevere un banchetto, in forma di offerte di cibo conservate nella sua tomba.

In molte tradizioni regionali italiane, nel giorno dei morti ancora oggi si cucinano dei piatti per un caro defunto, rispettando i suoi gusti da vivo, che vengono lasciati sulla tavola affinché, di notte, il morto li possa gustare.

3. I Compiti Difficili

L'ingresso nel mondo oscuro non è indolore, ma rischioso. L'Eroe viene messo alla prova per valutare il suo coraggio, la sua destrezza, o la sua *conoscenza delle regole*, tutte virtù richieste anche al neofita nel rito d'iniziazione.

Il Guardiano della soglia avvisa l'Eroe di quel che rischia se decide di proseguire il cammino: "*Lasciate ogni speranza o voi ch'entrate*

" è la minaccia all'ingresso dell'Inferno di Dante. È il Guardiano, o la Strega, a sottoporre l'Eroe ad alcuni compiti difficili

Qui la posta in gioco è severa: la vita stessa. Un errore comporterebbe per l'Eroe l'eterna reclusione nel regno dei morti. Si pensi ad Ulisse messo alla prova dal canto delle Sirene, ad esempio.

Un'altra prova presente nelle fiabe di tutto il mondo, è la *privazione del sonno*: l'Eroe non deve addormentarsi, pena la morte, o l'essere divorato dal Guardiano stesso. Nella realtà tribale, il rito della veglia era diffuso nelle pratiche d'iniziazione, prima della circoncisione.

Una prova classica dei riti tribali era quella del fuoco, ben rappresentata in molte fiabe: cotture, bolliture, esposizione alle fiamme del protagonista-vittima. Il fuoco ha da sempre valore purificatore, e dal rito del fuoco ci si attendeva proprio la catarsi dell'iniziato.

Ancora al tempo degli antichi Greci il mito di Achille riporta il valore purificatore del fuoco: Achille, figlio di Peleo, uomo, e della dea Teti sta per ricevere dalla madre l'immortalità proprio grazie all'esposizione al fuoco, che avrebbe dovuto bruciare il suo corpo mortale e renderlo divino; l'intervento del padre, inorridito nel vedere le fiamme minacciare suo figlio, interrompe il rito e impedisce alla dea di completare il suo compito, lasciando il suo tallone vulnerabile. Achille, risulta così "quasi" invincibile, e l'imperfezione di questa sua trasformazione gli costerà la morte in battaglia.

4. La tortura e lo squartamento. Morte e Resurrezione.

Una volta giunto nel regno dei morti, il protagonista viene sottoposto ad ogni sorta di angheria e messo duramente alla prova. Secondo Propp la fiaba rispecchia quanto avveniva nella realtà ai giovanetti durante i riti d'iniziazione. La realtà era cruenta: in alcune tradizioni i ragazzi venivano sottoposti a vere torture e vessazioni, violenze, amputazioni (molto diffusa quella del dito mignolo o di una falange), estrazione di denti, ferite e inserimento nelle carni di oggetti (legni, ossi); alle ragazze, escissione o deflorazione con oggetti del clitoride, infibulazione e altre mutilazioni genitali, circoncisione per i ragazzi; privazione del cibo, dell'acqua e del sonno, tosatura completa di peli e capelli; gli venivano somministrate droghe. Tutto ciò poteva durare

anche delle settimane. Alcuni giovani perivano, anche per le infezioni, durante questi riti, che non erano solo un'allegoria, ma una vera e propria discesa negli inferi, necessaria per la "purificazione".

Propp riporta che nella fiaba solo alcune di queste torture sono rispecchiate, come l'amputazione di un dito della mano. Molto ben rappresentato nelle fiabe è il rito dello *squartamento* presente nell'iniziazione sia in forma simbolica (l'iniziato non veniva effettivamente squartato, ma coperto d'interiora di animali a rappresentare tale atto) sia reale, ossia con l'uccisione e squartamento effettivo di un malcapitato, spesso un prigioniero o uno schiavo.

In alcune fiabe è una fanciulla o la principessa ad essere squartata, il che richiama il rito macabro del sacrificio di una vergine per propiziarsi la benevolenza degli spiriti.

La fiaba di Barbablù ne è un esempio concreto: la fanciulla scopre nel ripostigli proibito i corpi squartati delle mogli del mostro, ed essa stessa viene poi effettivamente decapitata e squartata da Barbablù. Fortunatamente in tutte le fiabe i corpi straziati delle vittime alla fine si ricompongono per magia, e tornano in vita.

5. L'essere silvestre

Talvolta, nei racconti mitici e nelle fiabe compare un essere mostruoso, un fauno, un satiro, rinchiuso nella foresta, tenuto prigioniero. Questo essere silvano è legato ai culti antichissimi di propiziazione della caccia, che poi si spensero nel Neolitico (X secolo a.C.) con l'arrivo dell'agricoltura e dell'insediamento delle prime comunità stanziali; non a caso, questo essere della foresta, descritto sovente come «mostruoso» è spesso vittima di contadini, di un re agricoltore. Però detiene ancora potere sugli animali della foresta, o, più in generale, poteri divini e inquietanti. E' uno di questi esseri, un Sileno, a concedere al re Mida, che lo aveva imprigionato, il dono terribile e mortale di trasformare in oro tutto ciò che egli avesse toccato.

6. L'aiutante magico

L'Eroe raramente è solo nella sua battaglia. In molte fiabe ha un aiutante accanto a sé, che lo sostiene, gli procura mezzi (magici) e armi, gli fornisce buoni consigli. Non è con lui dall'inizio del percorso, non viene dallo stesso mondo dell'Eroe. L'Eroe lo ha incontrato nella foresta, nel regno oscuro a cui appartiene quel nuovo amico; dunque, questo aiutante *non è un uomo, ma un personaggio magico*

, che può assumere varie fattezze, come quella di un cavallo alato, o di una donna (*fata*).

Nei riti tribali di iniziazione si riteneva in effetti che il giovane non fosse da solo nel suo percorso di acquisizione della maturità, ma *accompagnato da uno spirito-guida*, suo protettore nel durissimo viaggio.

7. La grande casa nel bosco

In molti miti e fiabe, l'Eroe, dopo un po' di peregrinare nel regno oscuro, nel fitto della foresta, s'imbatte ad un certo punto in una casa, grande e inaccessibile, protetta da uno steccato o da animali come i serpenti, circondata da siepi, magari sopraelevata su colonne, con le porte e le finestre sbarrate o oscurate. Non è la capanna della strega, è qualcosa di molto più grande e capiente.

Nella realtà del rito iniziatico tribale, la capanna più piccola serviva per la circoncisione del neofita, o altre pratiche, come la deflorazione artificiale delle fanciulle; poi, una volta completata questa prima parte del rito, non tornavano a casa, ma proseguivano l'iniziazione in una casa grande, abitata in comune con altri ragazzi o ragazze (rigorosamente separati in case diverse, affinché non si "contaminassero"), sino al completamento iniziatico. Molte di queste case svolgevano la vera e propria funzione di collegi, ove ai giovani venivano impartite lezioni dagli anziani, dai saggi, su come dovevano comportarsi in funzione del loro ceto sociale. La permanenza nella grande casa poteva durare anche qualche anno, sino alla completa maturità del giovane iniziando.

Nella grande casa si svolgevano anche riti magici, e vi erano conservati gli oggetti sacri della tribù: per questo l'accesso era riservato ai soli iniziandi, ai saggi e agli sciamani, e il tutto si svolgeva nel segreto assoluto.

Propp fa osservare che nella fiaba la piccola capanna e la grande casa nel bosco sono state spesso unificate, e compare sempre e solo o l'una o l'altra.

Nella *casa* riservata agli iniziandi maschi, la posizione dei *fratelli* (i compagni di iniziazione) è

ripartita con ruoli tribali molto precisi: ognuno ha il suo compito, e di solito c'è un *capo*

, scelto per abilità, forza o destrezza. Pensiamo allora ai Sette Nani come esempio di “fratelli iniziandi” nella casa nel bosco del rito tribale.

In molte fiabe si trova il tema della stanza proibita, quella porta sempre chiusa che non va aperta; è connesso con il divieto di accedere alla stanza dove sono conservati gli oggetti sacri dei riti di iniziazione, dove poteva entrare solo lo sciamano o sacerdoti abilitati.

8. Morte e resurrezione – la bella addormentata

Come abbiamo visto, la condizione preliminare affinché l'Eroe possa entrare nel regno dei morti è che egli stesso muoia, anche se solo temporaneamente, per poi risorgere e tornare vincitore.

Nella realtà dei riti di iniziazione, ai giovani neofiti era imposta una sorta di “morte apparente”, di sonno profondo della coscienza, ottenuto anche con droghe, che consentiva l'accesso negli inferi, dove poi veniva messo alla prova. Sonno e morte erano intimamente legati, secondo le antiche tradizioni. Anche Dante non sa com'è finito all'Inferno, però ci dice:

“Io non so ben ridir com'io v'entrai, tant'era pieno di sonno a quel punto”.

La morte apparente riguardava anche le giovani ragazze, e ciò è ben rispecchiato in molte fiabe.

Infatti, a un certo punto di parecchie leggende, giunge nella “casa nel bosco” una fanciulla: rapita, portata con la forza, cacciata nel bosco dai genitori, smarrita.

Di solito, nella casa non trova ostilità, anzi viene trattata con rispetto, elevata al rango di *sorella*, e a lei vengono affidati i compiti di governo della casa mentre i fratelli sono “al lavoro” (a caccia, a tagliar la legna ecc.)

Tutto ciò, secondo Propp, rispecchia la realtà: nei riti tribali, nelle case degli iniziandi maschi non erano ammesse donne, per evitare la “contaminazione”, se non ad alcune, prescelte per le virtù, a cui affidare il ruolo di governo della casa; a loro era dovuto rispetto e cura. La casa degli iniziandi conteneva oggetti sacri per la tribù, per questo le donne ammesse al loro interno ricevevano uno *status* sociale particolare; come gli iniziandi esse dovevano mantenere il segreto su ciò che si svolgeva all'interno della casa, dei riti magici che vi si praticavano.

L'elevazione al rango di *sorella* fa supporre che le ragazze ammesse nella casa subissero a loro volta il processo di *iniziazione*

, con relativi atti di purificazione. Anche loro, dovevano dunque “morire” per poi risorgere, e la morte era rappresentata da un sonno lungo e profondo, che ritroviamo nelle fiabe. Sia Biancaneve sia la Bella addormentata “muoiono” in un sonno senza fine, prima di risorgere liberate dall'incantesimo.

La morte temporanea e la resurrezione erano i momenti fondamentali del rito dell'iniziazione.

Nelle fiabe, la “morte” viene procurata tramite uno tra questi tre sistemi: 1) un oggetto inserito nella pelle, una forcina, un ago, uno spillo; 2) mediante l'ingestione di un cibo avvelenato, come la mela stregata; 3) indossando un certo abito, una scarpetta, o un oggetto, come orecchini o cintura.

Ciò rispecchia quel che avveniva nel rito: la morte simbolica veniva procurata o con l'inserzione di oggetti magici nel corpo, come punte di freccia, legni e ossi, o mediante l'ingestione di sostanze velenose (ma non mortali) o narcotizzanti (da qui il *sonno* della fanciulla). Il caso degli abiti è una probabile trasposizione fiabesca dello speciale vestiario funebre che indossavano i novizi in questa fase del rito. Vestivano da morti, perché, in effetti, credevano davvero di morire e poi di resuscitare.

In alcuni casi, al posto del sonno, l'Eroe o la fanciulla vengono trasformati in animali, come la rana: questa versione narrativa è equivalente alla morte, in quanto, secondo le antiche convinzioni, la morte consisteva proprio nella trasformazione in animale.

Durante il rito iniziatico, tra l'altro, spesso ai novizi era imposto il travestimento con maschere animalesche.

Ad ogni modo la temporaneità di quella morte è garantita: dopo un po', il sortilegio perde il suo effetto – il veleno viene estratto dal corpo, giunge il bacio del principe o della principessa, e l'Eroe risorge. Il rito si è compiuto.

9. Prima del ritorno: l'irriconoscibilità, il travestimento

L'Eroe ha quasi completato il suo percorso d'iniziazione, ma prima di tornare nel “mondo di fuori” subisce un'ultima trasformazione: viene reso irriconoscibile. Una condizione irrinunciabile affinché l'iniziazione produca i suoi effetti magici, è che il novizio *risorga come uomo nuovo*. Non deve aver più alcun legame con il giovane in pubertà entrato nella “grande casa nel bosco”. Ha subito molte prove, alcune terribili: ora è un uomo nuovo pronto al matrimonio, non più un bambino. Riceve anche un nuovo nome, a testimoniare l'avvenuto distacco. Ancora oggi, in alcune tribù africane, quando il giovane iniziato torna al villaggio deve fingere di non riconoscere i suoi genitori. Ogni legame con la vita precedente deve essere reciso.

Nella fiaba, così come nel mito, l'Eroe che torna deve essere davvero irriconoscibile.

Essendo stato lontano da casa a lungo (anche per anni), durante il periodo di massimo sviluppo, è probabile che sia irriconoscibile per davvero. Ma potrebbe non bastare, e un eventuale riconoscimento vanificherebbe la magia dell'iniziazione.

Allora deve cospargere il volto di fuliggine, o di farina, oppure essere sottoposto per mesi al divieto di lavarsi. I capelli, la barba, le unghie diventano lunghissimi, la sporcizia gli oscura il volto; assume le sembianze di un mendicante, di un barbone, e si veste da straccione, anche se magari è un principe.

Questa parte del rito era effettivamente praticata dagli sciamani delle tribù, che imponevano al giovane proprio le trasformazioni citate per renderlo irriconoscibile; la crescita dei capelli, la barba lunga, secondo le antiche credenze, erano legati alla fecondità e al buon esito dei raccolti.

10. Il ritorno in incognito - la vittoria

Dunque l'Eroe può lasciare sotto altre sembianze la “grande casa”, uscire dalla foresta e tornare, sotto mentite spoglie, nel suo villaggio, dove non sarà riconosciuto da alcuno.

Non dovrà rivelare la sua identità, e se qualcuno gliela chiederà deve rispondere “nessuno” oppure fornirne una falsa. Non è ancora giunto il momento di rivelarsi.

In alcune fiabe e miti, l'Eroe appena tornato nel villaggio, ma in incognito, trova la sua promessa sposa, o sua moglie, che si sta per sposare con un altro.

È accaduto a Ulisse, al suo rientro a Itaca: mentre è ancora irriconoscibile, scopre che sua moglie Penelope è insidiata dai Proci che vogliono prendere il suo posto nella casa coniugale e sul trono di Itaca.

Il ritorno di Ulisse a Itaca rispecchia dunque la tradizione: è evidente il parallelo tra il viaggio dell'Eroe omerico, con le sue prove, la discesa negli inferi, i riti magici, e il rito iniziatico.

Gran parte della narrativa, antica e moderna, e in particolare le fiabe di magia, le storie di azione e fantasy, ancora oggi rispecchia il viaggio eroico, il percorso iniziatico, le difficili prove da superare, la discesa negli inferi e il regno oscuro come metafora di un periodo cupo e pieno di ostacoli da vincere, prima di raggiungere la meta, la salvezza, l'ottenimento del “bene prezioso”: sposare la principessa.