

L'origine della morte*

Il racconto dell'origine della morte, conseguente alla decisione di due personaggi, uno dei quali vuole che l'uomo sia immortale mentre l'altro chiede che muoia, è ampiamente diffuso nelle regioni occidentali dell'America del Nord.

Tra gli *Indiani Thompson*, Coyote e Corvo discutono se gli uomini debbano essere immortali o mortali. Corvo vuole che muoiano, perché diversamente ce ne sarebbero troppi. Si riferisce a loro chiamandoli «i suoi nemici». In un consiglio, Corvo, Cornacchia, Mosca e Verme votano per la morte perché intendono cibarsi dei cadaveri. Coyote vuole che la morte sia come il sonno. La decisione è presa a favore di Corvo e la figlia di Corvo è la prima a morire. Quando Corvo chiede di cambiare la decisione, Coyote risponde che non è possibile modificarla (Teit, MAFLS 11: 1). In un'altra versione, Ragno dice che Formica si taglierà a metà e morirà. Formica risponde che ritornerà in vita dopo alcuni giorni. Ragno vuole che gli uomini restino morti, perché altrimenti ce ne sarebbero troppi. Viene consultata Mosca, che decide a favore di Ragno, perché vuole che i suoi figli vivano sui corpi dei morti. Il figlio di Ragno muore e lui invano rimpiange la decisione (Teit, JE 8: 329). In un'altra versione ancora, Corvo chiede a Colui-che-è-vecchio di lasciare morire suo figlio definitivamente (Teit, JE 8: 330). — Nel racconto dei *Kutenai*, il capo desidera che tutti muoiano due volte. Gli uomini accettano, con l'eccezione di Corvo, che intende cibarsi degli occhi dei cadaveri. La sua decisione viene accolta. Gli uomini uccidono i due figli di Corvo e lui chiede invano che la decisione presa venga revocata (Boas, BBAE 59: 213). — Le versioni dei *Lillooet* sono come segue: qualcuno chiede a

* Pubblicato in «The Journal of American Folklore», 30 (ottobre-dicembre, 1917), n. 118, pp. 486-91.

Corvo che gli uomini muoiano. Corvo acconsente. Il figlio dell'uomo muore e lui rimpiange la decisione (Teit, JAFL 25: 356). In un'altra versione, Corvo persuade Colui-che-è-vecchio e perciò gli uomini muoiono. Il figlio di Corvo è il primo a morire e lui rimpiange la decisione (Teit, JAFL 25: 356). Pare verosimile che, nella prima versione tramandata dai *Lilloet*, i personaggi siano stati invertiti per errore. — Un frammento degli *Shuswap* probabilmente fa riferimento allo stesso racconto. Il figlio di Colui-che-è-vecchio muore e, in questo modo, la morte fa la sua comparsa (Teit, JE 2: 746). — C'è un racconto *Sanpoil* che non è molto chiaro. Un uomo uccide e seppellisce suo figlio e la sorella scompare nella caverna in cui il fratello era stato sepolto. Volpe, Falco e Aquila tentano invano di riportarla indietro. Tre giorni dopo, Avvoltoio perde sua figlia e chiede al capo di riportarla in vita. A questo punto gli viene detto che, dato che dietro sua richiesta era stato deciso che gli uomini sarebbero morti, la ragazza non può essere riportata in vita (Gould, MAFLS 11: 106). — Gli *Ute* narrano della discussione tra due fratelli. Il più giovane desidera che l'uomo ritorni dopo la morte, il più anziano vuole che resti morto. Il più giovane allora uccide il figlio del più anziano che, a causa della decisione precedente, non può essere riportato in vita (Powell, RBAE 1: 44). — La versione degli *Shoshoni* è molto breve. Lupo afferma che gli Indiani non moriranno, Coyote vuole che muoiano (Lowie, PaAM 2: 239). — Gli *Assiniboin* dicono che Iⁿktoⁿ'mⁱ discusse la questione della vita e della morte con gli animali. Alcuni volevano che gli uomini ritornassero in vita dopo quattro giorni,¹ ma Iⁿktoⁿ'mⁱ decise che dovessero restare morti (Lowie, PaAM 4: 104). — I *Quinault* raccontano che il figlio di Aquila muore e che Corvo decide che deve rimanere morto (Farrand, JE 2: 111). — I *Coos* parlano della morte del figlio di un uomo. Suo cugino pretende che resti morto, mentre l'uomo vuole che torni indietro dopo quattro giorni. Poi il figlio dell'altro uomo muore e non può essere riportato in vita (Frachtenberg, CU 1: 43; traduzione in basso Umpqua, CU 4: 41). — Tra i *Takelma*, Coyote si rifiuta di prestare la sua coperta a Cimice, il cui figlio è morto, perché non vuole che questi torni in vita. Poi è il figlio di Coyote a morire e non può essere riportato in vita in base al precedente rifiuto di quest'ultimo (Sapir,

¹ Il numero quattro ricorre nella simbologia di molte delle popolazioni indigene americane, tra le quali assume un significato rituale [N.d.T.].

UPenn 2: 99, si veda anche JAFL 20: 49). — I *Klamath* dicono che la morte fu concordata in una discussione tra K'mu'-kamtch, Talpa, Insetto-che-vola e Serpente-giarrettiera. Quest'ultimo vuole che l'uomo muti la pelle proprio come lui, mentre gli altri chiedono che l'uomo invecchi e muoia (Gatschet, CNAE 2: 103). — Il professor Kroeber mi informa che gli *Yurok* hanno numerose versioni del racconto dell'origine della morte: in tutte queste, la larva di una cavalletta, talvolta associata alla talpa, appare tra i personaggi. Spesso questi sono designati come «coloro attraverso i quali noi moriamo». Secondo una delle versioni, essi tramano la morte e sono personaggi malvagi che sono in parte tenuti sotto controllo; in un'altra versione, c'è una disputa in cui prevalgono sui loro avversari. Questi ultimi si ancorano sotto certe rocce lungo il corso del fiume in cui i loro spiriti ancora abitano. — Gli *Hupa* raccontano che l'eroe culturale tenta di compiere un viaggio intorno al mondo per renderlo grande abbastanza affinché gli uomini, una volta invecchiati, possano tornare giovani. I suoi nemici tramano per impedirglielo e mettono delle donne sulla sua strada, che lo seducono ostacolando il suo piano. Per questo l'uomo è mortale (Goddard, UCal 1: 132). — Secondo gli *Shasta*, il figlio di Grillo muore e Coyote vuole che sia sepolto. Questi desidera che l'uomo muoia, perché il mondo sarebbe altrimenti troppo affollato. Quando è il figlio di Coyote a morire, l'accordo precedente non può essere modificato (Dixon, JAFL 23: 19; Kroeber, UCal 4: 180). — In un'altra versione, la stessa storia è raccontata con Ragno e Coyote (Frachtenberg-Farrand, JAFL 28: 209). — Tra i *Wintun*, Olelbis vuole che gli uomini vadano fino in cielo quando sono vecchi per fare il bagno lassù e ritornare giovani. Ordina a Poiana di costruire una strada a questo scopo. Coyote intima a Poiana di interrompere il lavoro. Coyote è il primo a morire (Curtin, *Creation Myths of Primitive America*, 163, 174). Gli *Achomawi* raccontano che Volpe vuole che l'uomo torni indietro dopo la morte. Coyote pretende che resti morto. Nessuno ritorna dopo la morte e così prevale Coyote (Powers, CNAE 3: 273). — Gli *Yana* narrano che Coyote, Coniglio-coda-di-cotone, Scoiattolo-grigio e Lucertola si trovano in una capanna sudatoria. Coyote vuole che l'uomo muoia. Gli altri si oppongono e chiedono che il morto torni in vita. Lucertola fa ammalare un uomo. Questi muore ed è sepolto in una capanna sudatoria. Si muove finché Coyote non prende a calci la tomba. Allora gli uomini creano un serpente a sonagli, che uccide il figlio di

Coyote. Sebbene quest'ultimo desideri che il figlio sia riportato in vita, la decisione presa in precedenza non può essere modificata (Sapir, UCal 9: 91). — Tra i *Maidu*, Colui-che-dà-nome-alla-terra vuole che gli uomini tornino in vita. Coyote è contrario. Poi suo figlio viene morso da un serpente a sonagli e muore. Invano Coyote chiede che torni a vivere (Dixon, BAM 17: 46, 47; PAES 4: 29, 51). In un'altra versione dei *Maidu*, Colui-che-dà-inizio-alla-terra vuole che gli uomini riprendano vita. Coyote si oppone (Dixon, BAM 17: 43; JAFL 16: 34). Un'ulteriore versione dei *Maidu* è stata registrata da Merriam. Hi'-kaht vuole che gli uomini ritornino in vita. Storno è contrario e Coyote è d'accordo con lui. Poi il figlio di Coyote viene morso da un serpente a sonagli e muore. Non può essere riportato in vita per via della precedente decisione (Merriam, *The Dawn of the World*, 55). I *Nishinam* (*Maidu* meridionali) dicono che Luna desiderava che gli uomini ritornassero, dal momento che questa cresce e cala. Coyote voleva che i corpi fossero cremati. Luna creò il serpente a sonagli, che uccise il figlio di Coyote, e la decisione non poté essere modificata (Powers, CNAE 3: 341). — I *Wishok* riportano uno scontro simile tra Rana e Spinagarlu. Il figlio di Rana muore e Spinagarlu decide che debba restare morto. In seguito, muore il figlio di Spinagarlu e non può essere riportato in vita (Kroeber, JAFL 18: 96, 499). — In un racconto *Miwok*, Lucertola-nera vuole che gli uomini tornino in vita. Storno si rifiuta, sostenendo che i cadaveri puzzano (Merriam, *l.c.*, 55). In un'altra versione, Falcone cerca di riportare in vita la moglie, ma Storno dice di sentire l'odore di un cadavere. Se non avesse parlato, la morta sarebbe tornata in vita dopo quattro giorni (*Ibid.*, 132). In un'altra versione ancora, Coyote si trova a sud della prima persona che muore, Storno a nord. Il cadavere emana cattivo odore. Coyote vuole riportare in vita il morto, ma Storno si oppone, affermando che ci sarebbero troppi uomini (Kroeber, UCal 4: 203). — Gli *Yokut Gashowu* narrano che alcuni uomini volevano che il morto giacesse nei pressi della capanna per tre giorni. A Storno non piaceva l'odore e convinse gli uomini a bruciare il corpo (Kroeber, UCal 4: 205). È stato registrato un resoconto piuttosto confuso tra gli *Yokut Truhohi*. Due insetti hanno una discussione. Uno dei due non vuole che ci siano troppe persone in vita. Prende accordi affinché gli uomini di medicina uccidano le persone e si tenga una cerimonia per i defunti. Coyote è d'accordo. Altri non apprezzano la decisione. Pare che questo faccia parte di un racconto simile. Una

storia degli *Yokut Yauelmani* sembra confondersi con l'origine della mano umana. In essa si afferma che Coyote causò la morte degli uomini perché le mani umane non erano serrate come le sue. Lucertola allora creò le mani umane come sono ora, ma Coyote stabilì che gli uomini dovessero morire. — Tra gli *Yuki*, la morte è portata nel mondo per mezzo di Coyote, il cui figlio muore e viene da lui seppellito. Il creatore si offre di riportarlo in vita, ma Coyote insiste che chi è morto rimanga morto (Kroeber, UCal 4: 184). — I *Pomo* di lago Clear ritengono che Storno sia responsabile della morte irrevocabile (Merriam, *l.c.*, 213). — I *Luišño* raccontano di un litigio in cui Nebbia, Tuono (?) e Vento (?) pretendevano che l'uomo morisse, mentre altri volevano che visse e cambiasse. Non vengono forniti ulteriori dettagli, ma pare che il mito faccia parte di quello del dio morente (Kroeber, JAF 19: 313). — Tra i *Diegueño* gli uomini decidono se devono morire per sempre, andarsene per un determinato periodo e poi ritornare oppure vivere per sempre. Mosca decide che devono morire per sempre (Du Bois, JAF 14: 183). — I *Papago* riportano che Verme voleva che gli uomini morissero e che la morte fu introdotta come risultato di una discussione in cui si diceva che il mondo sarebbe stato troppo piccolo se tutti avessero continuato a vivere (H.R. Kroeber, JAF 25: 97). — Il racconto dei *Cœur d'Alène* probabilmente appartiene a questo filone, sebbene la tipologia del resoconto sia un po' diversa. Una donna ha due figli gemelli che cadono in uno stato di morte apparente. Quando la madre rientra la sera, nota delle impronte di piedi. Osserva i figli di nascosto e li sente litigare. Uno dice che è meglio morire, l'altro desidera rimanere in vita. Quando si accorgono della sua presenza, smettono di parlare e, da quel momento, gli uomini muoiono. Apparentemente, questo racconto contiene elementi della storia della madre dei cani² (Teit, MAFLS 11: 125).

Ho qualche dubbio circa il fatto che la storia dei *Wishram* sull'origine della morte appartenga a questo filone. Le mogli e i due figli di Coyote e Aquila muoiono. Sono riportati indietro dalla terra degli Spiriti, ma Coyote li lascia scappare dal contenitore in cui vengono trasportati. Per questo gli uomini muoiono per sempre. Se non li avesse fatti scappare, sarebbero tornati indietro per rimanere nel nostro mondo durante l'autunno e la primavera.

² Si vedano, per esempio, gli Indiani Thompson (Teit, MAFLS 6: 62; 11: 30).

Le storie raccontate dagli Indiani delle Pianure appartengono a una tipologia per certi versi differente. Due personaggi si accordano sul fatto che, se un oggetto gettato nell'acqua torna a galla dopo essere stato lanciato, l'uomo ritornerà in vita. Se rimane sul fondo, resterà morto. In un racconto degli *Indiani Hare*, il coleottero *agotsuté* (*Lamia obscura*) e Rana discutono. Il primo vuole che l'uomo muoia, il secondo che viva. Il primo getta nell'acqua un sasso, che affonda, e pertanto l'uomo muore (Petitot, 115). — Gli *Indiani Dog-Rib* narrano come gli animali volessero che i morti fossero come semi lanciati nell'acqua, che germogliano alla vita. L'eroe culturale Chapewee, tuttavia, decise che dovessero essere come sassi, che scompaiono (Sir John Franklin, *Narrative of a Second Expedition to the Shores of the Polar Sea* [London, 1828], p. 293). — I *Kaska* raccontano che Volpe e Orso si sfidano. Volpe getta nell'acqua un ramoscello, che risale in superficie: pertanto gli anziani devono ritornare giovani. Allora Orso lancia un sasso sopra il ramoscello, in modo che non torni più a galla, e quindi gli uomini non tornano in vita una volta morti (Kaska, JAFL 30: 434, 444). — In una storia degli *Arapaho*, viene gettato nell'acqua dello sterco secco di bisonte,³ che galleggia. Poi è il turno di un sasso, che affonda (Dorsey e Kroeber, FM 5: 17). In un'altra versione degli *Arapaho*, viene lanciato prima un ramoscello, poi dello sterco secco di bisonte, un pezzo di midollo e un sasso. La storia fa riferimento ai bianchi e agli Indiani, dove il pezzo di midollo rappresenta i bianchi (*Ibid.*, FM 5: 81). Lo stesso racconto è diffuso anche tra i *Blackfeet*. Vecchio-uomo getta nell'acqua dello sterco secco di bisonte, dicendo che se galleggia gli uomini resteranno morti per quattro giorni. Vecchia-donna non è d'accordo e lancia nell'acqua un sasso, dicendo che se affonda gli uomini rimarranno morti per sempre (Wissler, PaAM 2: 20). In un'altra versione, il figlio della donna muore alcuni giorni dopo e non può essere riportato in vita per via della precedente decisione (Grinnell, *Blackfoot Lodge Tales*, 138). In una versione dei *Piegan del nord*, ricorre la stessa discussione, ma quando Vecchio-uomo getta lo sterco secco di bisonte, Vecchia-donna lo trasforma in un sasso (Wissler, PaAM 2: 21). Altrove si riporta che il figlio di una donna è malato. Vecchio-uomo si reca al fiume con la madre e le chiede

³ Lo sterco secco di bisonte veniva utilizzato come combustibile al posto della legna, in quanto nelle Grandi Pianure non vi sono alberi [N.d.T.].

se debba lanciare un sasso o dello sterco secco di bisonte. Se ciò che getta rimane a galla, il bambino guarirà; se affonda, morirà. La donna sceglie il sasso, che affonda, e quindi il figlio muore. Per questo, tutti gli uomini devono morire (Grinnell, *Blackfoot Lodge Tales*, 272). — In un racconto *Cheyenne* ci si accorda sul fatto che, se un sasso galleggia e dello sterco secco di bisonte affonda, l'uomo vivrà. Quando il sasso viene gettato nell'acqua, rimane a galla per un momento e alla fine affonda. Quando è il turno dello sterco secco, affonda per un momento e poi torna a galla (Kroeber, JAFL 13: 161). — Nella storia dei *Comanche*, si dice che nei tempi passati i morti ritornassero in vita dopo quattro giorni. Coyote getta un sasso nell'acqua e afferma che i morti si comporteranno come il sasso. Dato che questo non ritorna indietro, i morti restano morti (Lowie-St. Clair, JAFL 22: 280). — Gli *Apache Jicarilla* dicono che Corvo compiva divinazioni per comprendere se gli uomini sarebbero morti. Per prima cosa lanciò nell'acqua un bastone su cui venivano stese le pelli ad asciugare. Quando questo tornò in superficie, provò di nuovo e gettò un pestello di pietra. Questo non tornò in superficie e, pertanto, gli uomini muoiono (Goddard, PaAM 8: 194). Russell riporta la stessa storia dagli *Apache Jicarilla*, nella quale si narra che un ceppo fu gettato nell'acqua e affondò (JAFL 11: 258). — I *Navaho* raccontano di una divinazione. Un raschietto per il cuoio viene gettato nell'acqua e i contendenti affermano che, se galleggia, l'uomo vivrà. Quando Coyote compie la divinazione, getta nell'acqua un sasso e, dato che affonda, l'uomo è mortale. Questi sostiene che, se l'uomo non fosse mortale, la terra sarebbe troppo piccola (Matthews, MAFLS 5: 77).

Hans Egede ha registrato un racconto simile tra gli *Indiani Greenland*. Sorse una disputa tra due uomini riguardo ai vantaggi derivanti dalla morte dei propri simili. Da quel momento l'uomo è mortale (si vedano anche Rink, *Tales and Traditions of the Eskimo*, 41; David Crantz, *Historie von Grönland* [Barby, 1765], 262). Non sono affatto certo che questa storia sia interpretata in modo corretto. È probabilmente analoga al racconto dell'origine del giorno e della notte, narrato sulla costa occidentale della Baia di Hudson (Boas, BAM 15: 306).

Petitot (114) riporta un altro racconto degli *Indiani Hare*, nel quale si dice che un uomo e sua moglie stavano giocando e danzando ai margini del cielo. Iniziarono a gemere: «Oh, i nostri figli!»; da quel momento l'uomo è mortale.

Da queste annotazioni appare come la storia dell'origine della morte derivante da una discussione si manifesti in due forme principali: nella versione occidentale, la decisione è presa in un consiglio; nella seconda versione, la decisione è la conseguenza di un atto di divinazione. Nel primo caso, tutte le forme tipiche della storia terminano con l'avvenimento che vede il decesso del figlio del personaggio che ha istituito la morte, la cui decisione poi non può essere revocata. Questa versione è stata registrata in un vasto territorio che si estende dalla California meridionale verso nord, fino al territorio dei Lillooet. Probabilmente non è nota tra le tribù costiere della regione del fiume Columbia. La seconda tipologia, in cui la morte è dovuta all'esito di una divinazione, è stata registrata tra le tribù Athabaska settentrionali, gli Arapaho, i Blackfeet, gli Cheyenne, i Comanche, gli Apache Jicarilla e i Navaho. Pertanto, è tipica dell'intera regione collinare a est delle Montagne Rocciose e dei territori contigui. Non è possibile affermare con certezza quanto si estenda verso est nella regione del fiume Mackenzie.

Al di fuori del territorio qui descritto, sono riportati racconti di tipo diverso. Le storie dell'origine della morte registrate sulla costa del Pacifico settentrionale a nord dell'isola di Vancouver sono state trattate nel mio resoconto sulla mitologia Tsimshian (RBAE 31: 663). — Nel racconto dei *Pawnee* sulle origini del gioco del cesto⁴ viene menzionata l'origine della morte. Gli dèi plasmano le immagini di un ragazzo e di una ragazza. Donano delle frecce al ragazzo e gli ordinano di uccidere degli animali, allo scopo di comprendere se l'uomo debba essere mortale o immortale. Dicono: «Lasciamo che uccida uno degli animali e, qualsiasi tipo uccida, che così sia!». Non vengono fornite ulteriori spiegazioni dell'avvenimento (Dorsey, CI 59: 44). In un racconto piuttosto diverso, Fulmine dispone le costellazioni sul terreno. Sarebbero vissute sulla terra come razza immortale, se un lupo non fosse stato inviato dalla stella Coyote-stolto a rubare la bisaccia di Fulmine. I Lupi vengono uccisi dagli uomini e, in questo modo, la morte fa la sua comparsa (Dorsey, MAFLS 8: 17). — Secondo i *Caddo*, Coyote non

⁴ Si tratta di un gioco di dadi, tradizionale tra i Pawnee, nel quale si usano un cesto e dei noccioli di prugna: secondo una leggenda, la Luna ne fece dono alle donne affinché, svagandosi, non avvertissero i morsi della fame. Il cesto rappresenterebbe la Luna, madre delle stelle [*N.d.T.*].

era soddisfatto perché alcuni morti ritornavano in vita mentre altri no. Perciò, dispose che tutti dovessero restare morti (Dorsey, CI 41: 14). In un'altra versione, si dice che tutti gli uomini desiderano che i morti tornino dopo un breve periodo di tempo. Coyote vuole che restino morti. I morti sono riportati in vita in una capanna della medicina, alla quale le anime giungono in un turbine d'aria. Coyote sbarra la porta della capanna quando il turbine d'aria si avvicina e, da quel momento, gli uomini muoiono (*Ibid.*, 15). — I racconti dei *Cherokee* (Mooney, RBAE 19: 254), degli *Zuñi* (Cushing, RBAE 13: 72) e di altre tribù più a est non fanno parte di questo filone (si vedano anche i Cree [Simms, JAFL 19: 334] e i Winnebago [Radin, JAFL 22: 311]).

Nel territorio in esame esistono anche alcuni racconti dell'origine della morte che non sono pertinenti alla presente ricerca, come la storia raccontata dagli *Hupa* del figlio dell'eroe culturale che fu portato via dalla tomba dal padre, ma che tornò indietro correndo per dieci volte. Per questo motivo gli uomini restano morti (Goddard, UCal 1: 224).

Franz Boas
Columbia University, New York