



## Riflessioni elementari sul linguaggio simbolico dei miti, con riferimento alla creazione e alla forma del mondo

*"Un mito è una religione a cui nessuno crede più"*  
**James Feibleman**

**A cura di:** Carlo Di Stanislao

Nella società greca arcaica la parola *mythos* designa una storia vera, il cui contenuto è estremamente prezioso perché sacro ed esemplare.



In epoche posteriori a quelle di Omero e di Esiodo, e quindi dopo il secolo VII a.C., il mito incomincia ad essere svuotato dei significati religiosi e separato da ciò che propriamente si considera reale. Prende il suo posto il pensiero razionale (*lògos*) e quindi il pensiero storico (*historia*): la nozione di mito finisce con l'indicare «ciò che non è reale»[1] [2].

Ma che cos'è propriamente un mito? Nel linguaggio corrente del XIX secolo, mito significava ancora tutto ciò che si opponeva alla realtà: la creazione di Adamo, la storia del mondo raccontata dagli *Zulù* o la *Teogonia* di Esiodo erano miti.

Oggi si comincia finalmente a conoscere ed a comprendere il valore del mito elaborato dalle società «primitive» e arcaiche, cioè dai gruppi umani in cui il mito costituisce il fondamento stesso della vita sociale e della cultura. Essendo reale e sacro, il mito diventa ripetibile, poiché serve da modello e anche da giustificazione a tutti gli atti umani. In altri termini un mito è una storia vera che è avvenuta all'inizio del tempo e che serve da modello ai comportamenti degli uomini[3]. Va detto, innanzitutto, che mito e simbolo possono essere difficilmente compresi disgiunti l'uno dall'altro, perché il secondo sta al primo come l'alfabeto ad un linguaggio[4].

Il termine "simbolo" deriva direttamente dal latino *symbolum*, ma le sue radici etimologiche affondano in realtà nel greco nei termini *sun* e *ballv*, cioè "lego insieme". In sostanza si tratta di questo: chi si esprime attraverso un linguaggio simbolico vuole sia raccontare la pura "storia" che emerge dalla interpretazione letterale e che parla al cuore dei semplici, sia trasmettere significati di carattere religioso, politico, etico, in modo "velato" affinché siano intesi solo da chi è preparato a riceverli e a farne buon uso, sia veicolare messaggi di carattere "esoterico", riservati ad una ristretta élite di saggi e di iniziati, che trasmettono in tal modo i contenuti di un patrimonio sapienziale che solo pochi sanno maneggiare[5].

E' questa peraltro l'esatta chiave di lettura della Divina Commedia, indicata da Dante Alighieri nel suo *Convivio*. Dunque il linguaggio simbolico costituisce la sostanza stessa del mito. I veri miti sono rappresentati in forma di racconto e, come tali, rappresentano un modello chiaro e di facile lettura per l'insieme della comunità o dell'etnia che li ha espressi, ma grazie al loro valore simbolico dei personaggi e delle situazioni, veicolano altresì contenuti meno immediati ma altrettanto preziosi ai capi della comunità e messaggi esoterici alla loro classe sacerdotale, che in essi trova la spiegazione profonda dei riti che regolano il tempo sacro delle comunità stesse. Il mito parla della potenza e della volontà di esseri soprannaturali e del modo in cui crearono ciò che prima non c'era.

Per questo suo intimo rapporto con la realtà, il mito è reale così come inconfutabilmente reale è la realtà percepita dai sensi: e questa realtà diviene sacra per l'uomo, perché essa è la manifestazione del sovrannaturale che l'ha fatta esistere. Inoltre il mito è vero perché si riferisce alla realtà ed è sacro, perché, narrando di ciò che era in principio, narra dell'origine

divina del mondo. Il mito così concepito avrà nella comunità religiosa come sua funzione principale quella di essere a fondamento e spiegazione dei modelli esemplari dei riti e delle attività significative dell'uomo, nessuna esclusa. L'uomo arcaico si considera illuminato ed educato da un complesso di miti, così come l'uomo moderno, in un certo senso, si considera formato dalla Storia: conoscendo il mito, l'uomo arcaico viene a conoscere l'origine delle cose e della vita umana, e quindi a padroneggiarle, mentre la vita stessa assume una carattere sacro, sovranaturale. Sembra improbabile che una società possa liberarsi completamente dal mito: l'uomo moderno subisce l'influenza di tutta una mitologia diffusa che gli propone molti modelli da imitare. Infatti i miti e le immagini mitiche si ritrovano ovunque, laicizzati, degradati, travestiti: basta saperli riconoscere.

Quando con il trascorrere del tempo la funzione fondante del mito perse la sua centralità nella vita dei popoli, la memoria della sua sostanza narrativa si conservò in forme via via più confuse eppure permanenti, diventando racconto epico, leggenda, ballata, fiaba e infine frammento folclorico. Tolkien[\*] seppe ripresentare i miti europei sotto una nuova veste, ridando loro appieno la loro importanza, nel suo capolavoro, "Il Signore degli Anelli", in cui si fondono tradizioni e mitologie norrene, arturiane, caroline, celtiche, sassoni, germaniche, romane e greche[6].

Sono moltissimi i miti che affrontano il tema della creazione del mondo (secondi in quanto a quantità solo a quelli che narrano della nascita degli Uomini) ed ogni cultura ne ha dei propri. Tuttavia si possono riconoscere anche in popolazioni lontanissime geograficamente e storicamente archetipi tra loro molto simili. La superficie terrestre per chi vi si trova sopra non può non sembrare piatta e bisognerà attendere fino ai Pitagorici per trovare qualcuno che abbia il coraggio di affermare che la Terra è sferica. Per questo motivo molti miti cosmogonici partono da una semplice divisione dal sopra e dal sotto[+], in cui Cielo e Terra si originano.

L'importanza delle antiche civiltà mesopotamiche nella formazione delle civiltà successive è stata ampiamente dimostrata dagli storici e, in particolare, dagli studiosi delle religioni.

Il patrimonio mitico dei Sumeri, degli Assiri, dei Babilonesi, stratifica un ampio materiale che si ritrova nella narrazione delle origini presso le civiltà successive, a partire da quella del popolo d'Israele; persino nella mitologia greca se ne avverte più di una eco.

Le narrazioni mesopotamiche a tutt'oggi conosciute sono ricavate dai frammenti di decine e decine di testi, attraverso la comparazione dei quali si sono potute ricostruire delle vere e proprie epopee; la più famosa di queste è l'antico poema epico (il più antico prodotto dall'umanità) "la Saga di Gilgamesh"[7].



La "Guerra degli Dèi" è una narrazione vecchia di almeno quattro millenni e appartiene alla tradizione babilonese. La principale versione è giunta a noi su tavolette d'argilla scritte in caratteri cuneiformi, che sono la trascrizione di un patrimonio tramandato sino ad allora oralmente, allestita nel 600 a.C. per la biblioteca del re Assurbanipal.

Oggi questi preziosi frammenti di quell'epoca remota sono conservati al British Museum di Londra.

Non si tratta di un mito fra tanti; esso infatti veniva narrato dai sommi sacerdoti di Babilonia nel sacrario più segreto del tempio nel quarto giorno delle feste che si celebravano per l'avvento dell'Anno Nuovo: feste fondamentali, che ruotavano intorno al tema della rinnovarsi della vita. Il protagonista della narrazione è il dio supremo della capitale babilonese Ninive, Marduk dai quattro occhi. Inizialmente non vi era né il cielo, né la terra, ma esistevano solo l'acqua salata e quella dolce, mischiate tra loro a simboleggiare il chaos primigenio[±]; Apsu (il principio maschile) e Tiamat(quello femminile) governano le acque e dalla loro unione ha origine tutta la stirpe divina. Dai loro nipoti Anshar e Kishar, rispettivamente lo spirito di tutto quanto era sopra e quello di tutto ciò che era sotto, nasce Anu, il Cielo e da questi a sua volta deriva Ea. La grande famiglia divina si allarga sempre più e i due déi originari, Apsu e Tiamat, ne sono continuamente disturbati; ma mentre Tiamat soffre in silenzio, Apsu decide di averne abbastanza e s'appresta a distruggere la propria progenie. Ea, appresane la decisione, lo fa addormentare con una bevanda magica e poi lo uccide; suo figlio, Marduk, viene al mondo con caratteristiche molto particolari: è già pienamente virile, ha quattro occhi e quattro orecchie, è di forma imponente e maestosa, di statura gigantesca ed ha lo splendore di dieci déi. In taluni aspetti ricorda Atena sia perché nasce già adulto sia perché si dimostrerà un abilissimo

stratega (infatti Atena aveva fra i suoi attributi anche quello di dea della guerra; mentre Ares personifica la forza selvaggia del guerriero ella ottiene la vittoria grazie ad una superiore intelligenza e saggezza, nonché ad una profonda conoscenza dell'arte bellica).

Inoltre, a differenza degli altri déi della cosmologia babilonese non presenta alcuna associazione con fenomeni naturali, proprio come la protettrice di Atene. Gli altri déi però si stancano ben presto degli scherzi che il giovane Marduk si divertiva a fare ai loro danni e così chiedono l'aiuto di Tiamat per impartirgli una lezione; dopo aver creato undici mostri (la Vipera, il Drago, il Mammuth, il Grande Leone, il Cane Rabbioso, l'Uomo Scorpione, i demoni dell'Uragano, la Libellula e il Centauro), formano un esercito e muovono all'attacco di Marduk. Questi accetta di difendere l'onore del cielo a patto che divenga capo degli déi.

Non vedendo altre soluzioni accettano questa proposta e tutti i poteri gli vengono conferiti: diventa così il re dell'universo. Marduk armato di un'arco e con una rete si dirige verso l'esercito ribelle; gran parte di questo si dà alla fuga vedendo l'ira che pervade il grande dio. Tiamat invece gli si slancia contro urlando, ma Marduk la imprigiona nella rete che aveva portato con sé e ordina all'uragano di avanzare: la dea non può più così chiudere la bocca e la freccia mortifera scoccata da Marduk penetra nelle sue fauci e ne squarcia le vene. L'esercito, perduta la propria condottiera, tenta la fuga, ma viene comunque annientato.

Essendo stato sconfitto il chaos primordiale si impone per Marduk l'obbligo di dare un ordine al cosmo; così prende la dea abbattuta, la divide in due parti "come un'ostrica" e solleva una metà con cui forma il firmamento celeste. Poi misura le acque che si stendono sotto il firmamento e con l'altra metà del corpo di Tiamat le copre: finalmente c'è la terra. Poi Marduk assegna ai loro posti i vari déi, crea il sole, la luna e le stelle[§], regola il tempo e le stagioni ed infine forma l'Uomo. Il momento più significativo dell'intero mito è sicuramente la sconfitta di Tiamat da parte di Marduk e la successiva creazione del cielo e della terra; alcuni hanno voluto leggere in questi fatti il passaggio dal matriarcato al patriarcato o, più radicalmente, la vittoria del principio maschile sul principio femminile, ovvero la razionalità contro la natura. Tuttavia anche una semplice lettura del significato più superficiale de "La Guerra degli Déi" può svelarci alcuni particolari interessanti[8]. Bisogna tenere presente che nella società babilonese, così come in molte altre, chi deteneva le conoscenze scientifiche apparteneva alla classe sacerdotale. In particolare gli astronomi-sacerdoti Babilonesi dall'alto delle loro *zigurra*t compirono molte osservazioni del cielo notturno e sebbene tali studi fossero per lo più legati alle predizioni astrologiche furono tuttavia di grande aiuto ai loro successori grazie alla sistematica catalogazione dei fenomeni astronomici. Ma mentre svilupparono un sistema coerente e abbastanza "scientifico" per la volta celeste, per quanto riguarda invece la forma della Terra le loro conoscenze rimasero ad un livello mitologico. Secondo altre fonti i Babilonesi concepivano il nostro pianeta come un disco elevantesi in una montagna centrale e circondato dall'oceano, dietro cui un sistema di monti sorreggeva un firmamento emisferico solido[\*\*].



Spostandoci di circa 13000 km verso ovest e compiendo un salto nel tempo di 3300 anni troviamo l'impero Azteca al culmine della propria potenza. Il popolo degli Aztechi (ossia «la gente di cui non si conosce il volto»), fiero e guerresco, attorno al 1500 aveva conquistato gran parte del Messico centrale, assorbendo le grandi civiltà olmeca, zapoteca, mixteca e toleca.

Avevano eletto già nel 1320 la città di Tenochtitlan, che sorgeva nello stesso luogo oggi giorno occupato da Città del Messico, come propria capitale. Uno degli aspetti più noti di questa affascinante civiltà era quello di offrire agli dei sacrifici umani[++]. Quetzlcoatl e Tezcatlipoca, i due déi supremi della mitologia azteca, decisero un giorno di creare la terra, dato che nulla si muoveva sulle acque (che già esistevano). Si trasformarono perciò in due serpenti e afferrarono la Dea della Terra, un essere immenso con il corpo costellato di bocche ed occhi, e tirarono fino a romperla a metà. Con la parte posteriore crearono la Terra, con quella anteriore la volta celeste; gli altri déi però non approvarono l'affronto portato alla loro consimile e per ripagarla trasformarono i suoi occhi, le sue bocche ed i capelli negli elementi naturali, quali i vegetali, i fiumi ed i monti. Stabilirono inoltre che da lei nascessero gli alimenti per gli uomini; di tanto in tanto, perciò, richiedeva cuori e sangue umani per placare la sua fame.

Sebbene intercorra un abisso spazio-temporale tra i Babilonesi e gli Aztechi le analogie tra i due miti presentati sono innegabili: una dea (la natura è sempre vista in tutte le culture come

una madre) viene scissa in due parti a formare cielo e terra, in modo da coprire le acque e rendere possibile la vita; ed è sempre un principio maschile che si incarica di dare un ordine al cosmo[9]. Ma soprattutto è interessante notare come pur essendo due civiltà con buone conoscenze astronomiche non giunsero mai a comprendere la sfericità della terra: per far ciò bisognerà attendere i Greci, con i pitagorici[##]. In questo passaggio storico si delinea, in embrione, lo spostamento dal simbolo linguistico al linguaggio scientifico e si registra la prima "decadenza" del significato del mito[10] [11].

### Indirizzo per chiarimenti

Carlo Di Stanislao

E-mail: [c.distanislao@agopuntura.org](mailto:c.distanislao@agopuntura.org)  
[amsaaq@tin.it](mailto:amsaaq@tin.it)

### Note

[\*] John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) ha scritto la storia più bella del ventesimo secolo, "Il Signore degli Anelli"; nel suo capolavoro si avverte una sensazione di profondità, dato dalla coerenza di ogni singolo dettaglio. Non si tratta però «di un'illusione, come un'imitazione di dorsi di libri senza i libri dietro»: la sua opera maggiore è stata quella di forgiare un mondo (Arda) e delinearne le vicende nello svolgersi del tempo (le tre Ere) in cui vanno ad inserirsi i fatti narrati ne "Il Signore degli Anelli", che come una singola pietra preziosa conferisce bellezza all'intero diadema. Il ruolo di Tolkien, come afferma lui stesso nel saggio sulle fiabe "Tree and Leaf" ("Albero e Foglia"), è quello di subcreatore, cioè all'interno del Mondo Primario in cui viviamo, opera di Dio, egli ne forma un altro, quello Secondario. Il mezzo con cui si può portare a termine un compito di siffatte proporzioni è la Fantasia (da non confondersi con il Sogno o l'Illusione) e tramite l'Arte si può produrre Credenza Secondaria, cioè rendere credibile il mondo che si è creato. Le qualità che deve avere per essere anche appassionante, oltre che credibile, sono «il ristoro, l'evasione, la consolazione»: ristoro affinché si ritrovi una visione chiara e nitida delle cose che ci circondano, specialmente la natura; evasione perché ci allontanano dalle cose transitorie (ad es. un lampione) e si focalizzi su quelle fondamentali (il fulmine); infine la consolazione dev'essere presente nel Lieto Fine, quello per cui Tolkien conia il neologismo "eucatastrofe" (in contrapposizione alla catastrofe che conclude necessariamente la Tragedia).

[+] La cosmogonia cinese parla di "Acque di sopra" e "Acque di sotto"

[#] L'indistinto di cui parla la cosmogonia taoista e da cui, nell'oscurità, scaturiscono il *Taiqi* ed il *Wuqi*.

[§] Le "Tre Luci del Cielo", secondo la tradizione cinese.

[\*\*] Rappresentazione del mondo secondo i Babilonesi



[##] Narrazione Azteca sui sacrifici umani e la forma del mondo: "Due dèi, *Quetzlcoatl* e *Tezcatlipoca*, portarono giù dal cielo la Dea della Terra. Essa aveva tutti gli arti sparsi di occhi e di bocche, con le quali mordeva come una bestia feroce. Ancor prima che i due dei portassero giù dal cielo la dea, l'acqua già esisteva, anche se nessuno sa chi la creò. La dea si muoveva su quell'acqua e allora i due dei dissero: «Dobbiamo creare la terra». Così si mutarono in grandi serpenti; uno dei due afferrò la dea per la mano destra e per il piede sinistro e l'altro per la mano sinistra e il piede destro. Presero a tirare tanto, che si spaccò a metà. Con la metà dietro le spalle crearono la terra e la metà rimanente la portarono in cielo.

*Gli altri dei montarono in collera per quanto era stato fatto e, per risarcire la dea per il danno che le era stato fatto, tutti scesero dal cielo a consolarla e decisero che da lei dovessero nascere tutti gli alimenti necessari al sostentamento dell'essere umano. Trasformarono i suoi capelli in alberi, fiori ed erbe, la sua pelle in piante e fiorellini delicatissimi, i suoi occhi in piccoli pozzi, sorgenti e piccole caverne, la sua bocca in fiumi e grandi caverne, le narici in valli, le spalle in monti. Di tanto in tanto, nella notte, la Dea della Terra gridava e chiedeva cuori umani; non si chetava se non glieli si offriva e non voleva più dare frutti se non veniva dissetata con sangue umano.”*

[##] Il fondatore di questa scuola o setta, fu Pitagora che, originario di Samo, nella Ionia, nel 530 a.C. si stabilì a Crotone, dove si era sviluppata una colonia dorica; là egli fondò la sua confraternita, che persistette a lungo dopo la sua morte. Il velo di mistero di cui i suoi adepti si avvolsero ci impedisce spesso di attribuire ai loro autentici artefici i progressi scientifici dei pitagorici. Dalle loro oscure intuizioni filosofiche emergono alcune idee che hanno esercitato un'influenza profonda; va ricordata anzitutto la loro originale teoria dei numeri; questi erano considerati come dotati di un'esistenza reale e distinta al di fuori della nostra mente. Guidati dall'intuizione mistica per la quale la sfera è la figura perfetta, così come il 10 è il numero perfetto, i pitagorici introdussero l'idea che la Terra e i pianeti fossero sfere: è questo un'esempio dei molti risultati che nella storia della scienza sono stati raggiunti formulando idee generali su basi teoriche prima e non dopo l'osservazione pratica. Un'interessante ipotesi astronomica fu avanzata dal pitagorico Filolao di Taranto (circa 480-400 a.C.), noto per essere stato il primo a rendere pubblica con un libro la dottrina dei pitagorici. Egli abbandonò la teoria che la Terra fosse il centro dell'universo per supporre che anch'essa, come gli altri pianeti, fosse in movimento e ruotasse attorno a un fuoco centrale, a noi tuttavia invisibile in quanto la faccia della Terra da noi abitata non gli si rivolge mai. Per rendere "equilibrato" il suo sistema egli immaginò l'esistenza di una antiterra, portando le sfere dei corpi celesti mobili al numero sacro di 10, e cioè Sole, Luna, Terra, Mercurio, Venere, Marte, Giove, Saturno (erano quest'ultimi gli unici pianeti del sistema solare conosciuti nell'antichità), antiterra e sfera delle stelle. Sono questi stessi pianeti, senza gli ultimi due, ad essere studiati dalla astrologia cinese, legati, secondo assunti classici, ai diversi aspetti dell'uomo, in base allo schema seguente:

<b>Nome del pianeta</b>	<b>Nome cinese</b>	<b>Collegamento nell'uomo</b>
Sole	ri	Centro sorgente di vita
Luna	yue	Aspetto "riflessivo" interno al Centro come sorgente
Terra	di	Centro sede di vita
Giove	xingmu	Movimento Legno
Marte	xinghuo	Movimento Fuoco
Venere	xingjing	Movimento Metallo
Saturno	xingtu	Movimento Terra
Mercurio	xingshi	Movimento Acqua

## **Bibliografia**

- [1] Potenza M.C. e Scalabrella S.: , La mitologia Classica, Edizioni Studium, Roma 1991.
- [2] Singer C.: Breve storia del pensiero scientifico, Ed. Einaudi, Torino 1975.
- [3] Tolkien J.R.R.: The Silmarillion, Ed. Harper Collins Publishers, New York, 1961.
- [4] Hamilton E.: La mitologia, Ed. Dai mon, Barcellona, 2001.
- [5] AAVV: Enciclopedia dello studente, Ed. M. Gonfalonieri, Milano, 1967.
- [6] Voglino A. (a cura di): Il grande libro della Fantasy Classica, Ed. Nord, Milano, 1998
- [7] Tolkien J.R.R.: The Book of Lost Tales, Ed. Unwin Paperbacks, London, 1982.
- [8] AAVV: Miti della creazione, Ed. Demetra, Verona, 1996.
- [9] Clendinnen I.: Gli Aztechi, Ed. Eco, Milano, 2001.
- [10] Jesi F.: Letteratura e mito, Ed. Einaudi, Torino, 2002.
- [11] Panini G.P.: Il grande libro della mitologia, Ed. Mondadori, Milano, 2002.