

Il Kalevipoeg

*Uno studio di mitologia
comparata*

La narrazione mitica

Il Kalevipoeg e il suo autore, Friedrich Reinhold Kreutzwald

Lavoro svolto dagli studenti
della classe V Cs
del Liceo Linguistico, delle Scienze Umane ed Economico-sociale
“Isabella d’Este” di Tivoli
Anno scolastico 2023/4

Con la supervisione del

Prof. Domenico Bellacicco

e con il sostegno del dott. **Aivar Tsarski**, console e addetto culturale dell’Ambasciata d’Estonia in Italia, della prof.ssa **Ülle Toode**, docente di Lingua, Letteratura e Cultura estone presso l’Università degli Studi di Roma Tre, Dipartimento di Lingue, Letterature e Culture straniere, e della dott.ssa **Kadi Auksmann**, segretaria della stessa Ambasciata

(presentato presso la stessa università, il 4 Aprile 2024, dalle studentesse S. Callisti, V. Cherchi, G. Costantini, B. Nardoni, A. Pugliesi e F. Sassano)

Che cos'è il “Kalevipoeg”?



Il *Kalevipoeg* è considerato il poema nazionale estone per eccellenza. Poiché presenta molte somiglianze con quello finlandese compilato dal medico e studioso Elias Lönnrot, il *Kalevala*, entrambi vengono raggruppati sotto il nome di poemi baltofinnici. Però, a differenza dei poemi classici come l'*Odissea*, l'*Iliade* e l'*Eneide*, composti nell'antichità, della *Chanson de Roland* francese, della fine dell'XI secolo, del *Cantar de mio Cid* spagnolo, del 1140 circa, del germanico *Nibelungenlied*, redatto nel tredicesimo secolo d. C., e di *Os Lusíadas* di Camões, del 1572, che sono l'espressione letteraria più alta delle principali culture europee pagane e cristiane, il *Kalevipoeg*, come l'analogo finlandese, è stato compilato solamente intorno alla metà dell'Ottocento dal medico e studioso estone Friedrich Reinhold Kreutzwald (di cui vedremo in seguito la biografia). L'estone realizzò la sua opera muovendo da materiale del medico ed etnografo Friedrich Robert Fählmann (1798 - 1850), da testi propri raccolti durante gli anni universitari e nel 1849 nel villaggio di Setumaa, nell'estremo sud-est dell'Estonia (aperto è il dibattito se dai canti estoni dipendono i runi finlandesi: a posizioni possibiliste, si contrappongono voci critiche, come quelle di Comparetti e di Pentikäinen, per esempio), integrandoli poi con suoi versi fino a compilare quest'importante -anche se sconosciuto ai più. L'importanza per il popolo estone di quest'opera è tale che, durante la vittoriosa battaglia del 19-23 giugno del 1919 a Wenden (facente parte della lotta di liberazione contro i tedeschi tra il 1918 e il '20), i patrioti estoni recitavano versi del *Kalevipoeg* per incoraggiarsi reciprocamente. Oggi, ogni 23 giugno, viene festeggiato in Estonia il *Giorno della Vittoria*. E il corpo giovanile della *Eesti Kaitseliit* (*Lega per la difesa estone*, che ha l'incarico di difendere l'indipendenza del paese contro ogni nemico), sotto le bandiere delle *Giovani Aquile*, organizza una parata celebrativa.

Biografia



Vindri Roin Ristmets nacque il 26 dicembre 1803 nel piccolo villaggio di Jõepere, nei pressi di Kadrina, da una famiglia di umili origini. Il padre, Kingisepp Juhan, dapprima ciabattino, divenne poi giardiniere in una grande tenuta agricola, mentre la madre Ann svolse il lavoro di governante. La famiglia venne liberata dalla servitù della gleba nel 1815 – un anno prima che il decreto dello zar l’abolisse in tutta l’Estonia – e solo allora il giovane poté accedere alla scuola di Kadrina, dove il suo nome venne germanizzato in *Friedrich Reinhold Kreutzwald*.

Nel 1820, Kreutzwald cominciò a lavorare a Tallinn come insegnante di scuola elementare. Fu in questi anni che s’iniziò a manifestare la sua vocazione letteraria, unita all’amore per la propria terra e per la lingua materna e a uno spiccato interesse per le leggende e i canti popolari, con i quali era stato a contatto fin dall’infanzia. Egli tradusse in estone il dramma giovanile di Friedrich Schiller, *Die Räuber (I masnadieri, 1781)*, le cui passioni rivoluzionarie e l’impeto polemico contro le istituzioni politiche e sociali non avevano mancato di far breccia nel suo animo.

Nel 1824, mentre lavorava come insegnante privato a San Pietroburgo, tentò di entrare all’Accademia Medica Militare della stessa città, ma venne scartato a causa delle sue umili origini. L’anno successivo tornò in Estonia per essere ammesso all’Università Imperiale di Tartu, dove si iscrisse alla facoltà di medicina.

Kreutzwald venne a conoscenza del materiale incentrato sul Kalevipoeg da una lettera inviatagli da Fählmann nel 1833, in cui erano citate le narrazioni relative alla figura del figlio di Kalev. Nello stesso anno, si laureò in medicina, si sposò con Marie Elisabeth Saedleriga e si trasferì a Võru, nel sud dell’Estonia, dove avrebbe praticato la professione di medico fino al 1877. Dal matrimonio avrebbe avuto tre figli: Adelheid Anette, Marie Ottilie e Friedrich Alexis.

Negli anni successivi, pubblicò un gran numero di raccolte di fiabe e di poesie, basate sulla rielaborazione di materiale popolare. Nel 1850, alla prematura morte di Fählmann, la Società Culturale Estone lo incaricò di dedicarsi al poema su Kalevipoeg. La prima versione dell’opera, di 14.180 versi, fu completata da Kreutzwald solo nel 1853. Ma, a causa della censura, il Proto-Kalevipoeg non vide mai le stampe. Il manoscritto di questa prima versione dell’epopea è oggi custodito negli archivi del Museo della Cultura Estone.

Deluso dal comportamento della censura zarista, Kreutzwald mise mano a una rielaborazione del poema, completandola solo nel settembre del 1855. La versione definitiva constava di 19.000 versi in 20 canti, a cui Kreutzwald le appose un titolo che esprimesse al meglio il carattere e la natura dell’opera. La nuova edizione del Kalevipoeg venne pubblicata in estone e in traduzione tedesca in sette fascicoli, a cura della Società Erudita, di cui il primo uscì il 10 aprile 1857 e il settimo il 16 agosto 1861. All’uscita dei primi fascicoli, l’opera suscitò scarso interesse, ma già nel 1860, prima che venissero pubblicati gli ultimi, il Kalevipoeg godette d’un improvviso sostegno da parte degli studiosi russi, tanto da conquistarsi il premio Demidov dell’Accademia delle Scienze di San Pietroburgo. Intanto, la popolarità di Kreutzwald cresceva sia in campo medico, sia nel campo della letteratura popolare. La sola versione estone del Kalevipoeg fu pubblicata per la prima volta in Finlandia nel 1862, a Kuopio.

Tra le ultime opere di Kreutzwald, ricordiamo il poema epico-esoterico *Lembitu*, incentrato sull’omonimo condottiero estone caduto nel 1217 nella lotta contro i Cavalieri Portaspada. L’opera venne pubblicata postuma nel 1885. Il «padre dei canti estoni» si era infatti spento il 25 agosto del 1882 a Tartu, dove tuttora vi è un monumento in suo onore.

Il regivärss baltofinnico

Il metro e la struttura formale del canto estone, così come della runa finlandese, vennero studiati dai più dotti finlandesi come Porthan, Europaeus e Lönnrot. Esso ha origine nelle leggi foniche e toniche del linguaggio dei baltofinni caratterizzato da vocali brevi e lunghe e dalla legge dell'accento che cade sulla prima sillaba di ogni voce e mai sull'ultima; la stessa lingua ha accenti secondari che cadono sempre su sillabe dispari (terza, quinta, ecc...). Un'altra caratteristica è la legge dell'*armonia vocalica*, tipica delle lingue agglutinanti come le ugro-finniche, che fa apprezzare all'orecchio il gusto della consonanza. Useremo come esempi frammenti tratti dai due poemi.

La metrica è caratterizzata dal cosiddetto metro kalevaliano o tetrametro trocaico sciolto, un verso di 8 sillabe e quattro piedi trocaici (— ∪ | — ∪ || — ∪ | — ∪; un esempio tratto appunto dal *Kalevipoeg* è il seguente: KUHU / KUKKUS / KAMMITSJALGA). All'orecchio, un verso così cantato suona molto monotono, ripetitivo, ma ciò serviva a favorire la memorizzazione del canto, che spesso poteva andare avanti anche per ore. Il gusto della consonanza poi è accentuato da altri tre fenomeni linguistici, innanzitutto dall'allitterazione (*alkusointu/alliteratsioon*), per la qual cosa in ogni verso devono esserci almeno due parole che hanno inizio con la stessa consonante (a cui deve però seguire una stessa vocale) o vocale (a cui deve corrispondere una vocale anche solo affine; per esempio: “Kuhu kukkus kammitsjalga / Sinna hauda sünniteli / Kuhu rabas kiskujaida / Sinna künka kasvateli / Kingukese kõrgendeli”, *Kalevipoeg*, VIII, tr. fr.: 847 sgg.; tr. de.: 842 sgg.); poi dalla rima (*loppusointu/riim*), che però non è né obbligatoria, né troppo vincolante nel suo ripresentarsi nello stesso verso o tra versi diversi (un esempio tratto dal *Kalevala*: “Onko tässä nuorisuossa, Nuorisuossa kaunisessa, Tässä suuressa su'ussa, Isossa isän alassa ...”, XLI, 219 sgg.) e infine dal costante uso del parallelismo (*runon kerlo*), per cui ogni verso deve dare un'idea completa d'un'idea maggiore e questa dev'essere ripetuta nuovamente con altre parole nel verso seguente. Ciò si capisce bene traducendo il verso appena riportato: “V'ha egli in questa gioventù, in questa gioventù bella, in questa grande stirpe, in questa magna discendenza di padre, ecc.” La lingua è poi arricchita da arcaismi, dialettalismi, parole riempitive messe lì per motivi di ritmo, parole ambigue, metafore vaghe, ellissi, realia, ecc.

Invocazione



Joan Llopis Doménech, *Cantore estone*, 2020

Nell'intonare l'epos, il cantore si rivolge non solo al dio del canto, Vanemuine (facilmente identificabile con il supremo cantore del finnico *Kalevala*, Väinämöinen, anche se è sconosciuto nella mitologia estone ed è solo un'inserzione di Kreutzwald) per avere in prestito la sua arpa al fine d'innalzare un canto di lode ai vecchi tempi, ma anche alle voci provenienti dalla notte dei tempi -in modo da rievocare i tempi migliori e i giorni più belli- e a Juta (figlia adottiva di Vanemuine, che, con il velo magico donatole da Ilmarine per consolarla della morte di Endel, figlio di quest'ultimo, poteva rivivere gli avvenimenti passati), affinché con il loro aiuto e con la loro ispirazione egli possa ridare poeticamente vita agli eroi, ai maghi e alle avventure di Kalev, oramai da tempo dimenticati. Esortandoli con l'immaginazione a venire con lui attraverso l'Estonia a raccogliere le saghe che germogliano dalla terra sotto il giogo straniero e il canto di dolore del suo cuore, egli enuncia il tema principale del suo canto, la rievocazione delle azioni degli eroi nei tempi antichi. L'invocazione si conclude con il tono triste e solenne dell'epos.

Introduzione



M. S. Mishurov, *Cantore*

Il cantore delimita il campo d'azione dell'epos. Esprime a parole le immagini fantastiche di tempi lontani e risveglia i ricordi piú oscuri delle tragiche lotte per la libertà contro i nemici esterni che l'Estonia dovette sostenere fin dalla piú remota antichità. Kalevipoeg e altri eroi morti intonano in cielo i canti di lode. Introducendo l'epos, il cantore si rivolge soprattutto alle giovani generazioni per far loro conoscere la sapienza degli antichi.

Primo canto

Apparizione di Kalev e nozze con Linda

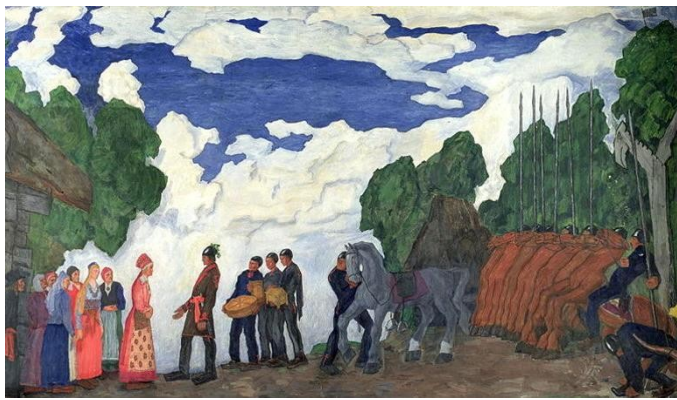


Oskar Kallis, *Kalev abbandonato dall'aquila*, 1912/3

Nel primo canto viene trattata l'origine della stirpe di Kalev. Dopo un'invocazione agli uomini e alla natura affinché s'impegnino a cantare le antiche saghe sulla famiglia di Kalev, s'inizia la narrazione della preistoria estone. I figli del dio supremo Taara dormono con le fanciulle nate dall'uomo e dal loro rapporto hanno origine le stirpi dei Giganti, tra cui anche quella di Kalev. Nell'estremo nord dell'Estonia, presso il bosco di querce di Taara, c'è una casetta appoggiata a una roccia, in cui crescono tre bambini: il primo, appena adulto, va in Russia e diviene mercante; il secondo nel paese di Turja (estremo nord della Norvegia), dove diviene un valoroso guerriero; il terzo, invece, di nome Kalev, dopo aver volato in lungo e in largo sui paesi del Baltico sul dorso della Grande Aquila, viene depresso sulla spiaggia di Wierland, cioè in Estonia, su cui governerà e dove fonderà il paese di Viru, cioè l'odierna Estonia.

All'incirca nello stesso periodo, nel piccolo paese di Lääne, una povera vedova, un giorno, mentre sta accudendo alla sua mandria, trova un pulcino, un uovo di fagiano di monte e un piccolo di cornacchia: portatili a casa, dopo amorevoli cure, da questi nasceranno rispettivamente le fanciulle Salme, Linda e una serva senza nome.

In età da marito, le tre fanciulle hanno molti pretendenti. Per quanto riguarda Salme, tra i tanti a chiederne la mano ci sono la Luna, il Figlio del Sole e il Figlio delle Stelle. Salme respinge per diversi motivi il Figlio della Luna e il Figlio del Sole, venuti con cinquanta cavalli e sessanta aurighi ciascuno, che vanno via scornati, e sceglie come sposo il Figlio delle Stelle. Ma il Figlio delle Stelle, nonostante sia stato apprestato un ricco banchetto per celebrare il suo matrimonio, è impaziente di vedere e di portare via con sé Salme, che però dalla cantina in cui sta crescendo e diventando una donna matura, lo invita con dolcezza ad attendere che sia pronta. Ma il Figlio delle Stelle, nonostante la vedova lo inviti a mangiare e a bere, è impaziente, sicché gli viene condotta davanti la ragazza, che suscita l'ammirazione della vedova e del prossimo marito. A questo punto s'iniziano i festeggiamenti e le danze.



Kristijan Raud, *Il matrimonio di Kalev*, 1933



Kristijan Raud, *Il ritorno a casa di Kalev e Linda dopo il matrimonio*, 1920

Durante il matrimonio di Salme e del Figlio delle Stelle, la Luna, il Figlio del Sole, il Principe del Mare, il Signore dell'Aria, il Figlio del Re di Kungla e il forte campione Kalev vengono a chiedere in successione in sposa Linda dai capelli d'argento. Rifiuta la prima per il suo sorgere in orari impossibili, per il fatto che spesso si nasconde dietro le nuvole e poi riappare e perché certe volte scompare del tutto; il secondo perché, oltre a infiammare e seccare tutto ciò che c'è in natura, d'estate dura troppo e d'inverno non riesce nemmeno a penetrare nelle stanze; il mare per la sua terribilità; l'aria perché può turbinare terribilmente e generare tempeste e il figlio del re di Kungla perché il re ha figlie cobolde che potrebbero odiare gli stranieri in casa. Sceglie invece Kalev, un gigante spaventoso, anche se la vedova cerca d'impedirlo. Ma Linda è ferma nel suo proposito. Anche per loro ci sono il banchetto nuziale e le danze. Come il Figlio delle Stelle per Salme, anche in questo caso il pretendente vuole vederla subito e partire, anche se Linda gli chiede di pazientare fino al momento in cui sarà una ragazza con sopracciglia marroni. Nello stesso tempo chiede alla serva (l'ex piccolo di cornacchia) d'aiutarla a vestirsi. Anche Kalev insiste e finalmente gli viene portata Linda, che, alla pari di Salme, suscita ammirazione. Dopo di ciò, viene celebrato il secondo matrimonio e si dà inizio alle danze. Mentre la festa di Linda e Kalev continua, il Figlio delle Stelle e Salme s'accingono a partire definitivamente, tra le lacrime e il dispiacere della vedova e di Salme stessa. Dopo un accorato lamento della terza figlia, la serva, sulla sua sorte sfortunata, la seconda coppia di sposi parte con la slitta per andare a Viru, nella casa di Kalev.

Secondo canto

Morte di Kalev e nascita di Kalevipoeg

Il poeta enuncia il suo forte desiderio di continuare a intonare il suo canto in onore di Kalevipoeg e accenna alle numerose gravidanze di Linda. Ancora giovane, ha donato a Kalev molti figli vigorosi, di grande statura fisica come il padre, cresciuti accompagnati dal grande amore materno e paterno. Questi, diventati adulti, errano nel mondo in cerca di fortuna perché la terra in cui vivono non è sufficiente a nutrirli. Il motivo vero però è che Kalev vuole che il regno vada a un solo figlio degno di succedergli e a casa, anche se Kalev è oramai vecchio, ci sono ancora due figli, Sohni e Kalevide. Potrebbero essere questi, godendo i favori del padre, a succedergli sul trono, ma un terzo figlio è in procinto di nascere e questo, secondo il genitore, deve diventare re. Kalev infatti, com'è tradizione tra quei popoli, proclama il diritto del figlio più giovane a succedergli, sicché impartisce ordini per la futura organizzazione del reame, che deve rimanere indiviso. In una breve digressione, il poeta fa presente il fatto che il figlio minore di Kalev è oramai conosciuto in tutto il paese e non c'è luogo che non conservi traccia della sua esistenza.

Poco dopo, Kalev s'ammala, ma, poco prima di morire, chiama a sé Linda: dopo aver lodato con dolci parole la costante e amorevole presenza della donna nella sua vita e in quella dei loro figli, le fa un'ultima raccomandazione e cioè di fare di tutto perché il regno resti integro e che il trono sia riservato a colui che ancora deve venire al mondo. Detto ciò, Kalev s'accascia sul letto ed entra in agonia. Linda allora invia una coccinella a cercare il Mago dei Venti e il Mago dei Detti per chiedere loro se Kalev guarirà. Il coleottero vola per una settimana e alla fine incontra la luna a cui porge la domanda, ma essa tristemente non risponde. Volta per un'altra settimana e incontra la stella, a cui porge la domanda, ma anche questa non risponde e tramonta dove il cielo incontra la terra. Un'altra settimana ancora e incontra il sole, con lo stesso risultato di prima. Finalmente incontra il Mago dei Venti, quello dei Detti e quello della Magia a cui chiede il destino di Kalev: il responso è negativo.



Oskar Kallise, *Linda piange sul cadavere di Kalev*, 1917



A. Hoidre, O. Kangilaski e R. Sagritis, *Linda innalza un tumulo a Kalev*, 1962

Kalev muore mentre la coccinella è ancora in volo per tornare a casa ad annunciare la triste notizia. Linda ne piange la morte e per sette giorni e sette notti né mangia né dorme. In questo tempo, lava il corpo del marito con le lacrime e con l'acqua del mare, lo immerge in quella della pioggia, lo pettina con un pettine d'oro e infine lo veste con le vesti più preziose e lo adagia nella tomba. E, magia!, dalle guance di Kalev sbocciano fiori rossi, dagli occhi fiori blu, dalla fronte stellarie e dalle ginocchia bucaneve. Dopo alcuni giorni di lamenti sulla tomba del marito, comincia ad accumulare pietre su di essa fino a formare un tumulo in onore e a futura memoria del defunto, cercando poi di terminare la sepoltura mettendo in cima un grande blocco di granito che ella, pur essendo incinta e stanca, porta da molto lontano. Ma la pietra le scivola ai piedi della tomba. Secondo la leggenda, questo tumulo forma oggi la collina di Tallinn, Toompea, e la pietra sta alla sua base. Costruita quasi interamente la tomba, Linda può abbandonarsi ai lamenti e alle lacrime, che, cadendo sulla terra, formano prima una pozza, poi uno stagno e infine il lago Ülemiste (Ülemiste järv). Dopo un invito al viandante a fermarsi e a meditare presso la tomba di Kalev, il poeta prosegue la sua narrazione.

Qualche tempo dopo, Linda, sentendosi prossima al parto, presa dalle doglie, chiede aiuto al dio Ukko e al dio del parto e dell'allattamento Rõugutaja (un dio creato dalla penna di Kreutzwald) per una nascita rapida e meno dolorosa: tanto sono forti i dolori che ella s'aggira dolorante per la casa e per i boschi in cerca di lenimento. Finalmente i due dei entrano nella stanza di Linda e l'aiutano a mettere al mondo il figlio tanto atteso, Kalevipoeg (figlio di Kalev). Nella culla, il bambino mostra un temperamento piuttosto irrequieto -e, per tale motivo, la madre cerca un aiuto per tenerlo a bada- tanto che entro un mese si libera delle fasce e s'inizia a stare in piedi e a camminare per la stanza, ma negli anni successivi, pur dando sempre dimostrazioni di straripante energia (gioca a tirare i sassi il più lontano possibile con un bastone o con una fionda), accompagna queste con un'abilità sempre maggiore (sradica alberi dal terreno e con il legno si costruisce slitte, facendo esperienza nella natura con i due fratelli precedenti) e il carattere diventa più posato, generoso e riflessivo.

Linda, oramai vedova, viene corteggiata da molti pretendenti alla sua mano, al regno del marito e alle ricchezze di questi, ma ella li respinge tutti e tutti tristemente vanno via. Solo il malvagio mago finlandese Tuuslar ha l'ardire d'insistere, fino al punto, all'ultimo diniego, di proferire minacce contro la donna, che ella, fedele alla memoria di Kalev, ignora per la certezza d'avere al suo fianco i figli. Il mago va via, ma giura di tornare.

Terzo canto

Linda viene rapita da Tuuslar



Il giovane Kalevipoeg siede sulla riva del mare e contempla il gioco delle onde agitate dal vento. D'improvviso, si scatena una grande tempesta e Äike (Pitker), il dio del tuono e dei fulmini, comincia a scagliare fuoco e scintille sul mare per colpire gli spiriti cattivi, che, impauriti e lanciando impropri verso Pitker, cercano rifugio nelle profondità marine. Per loro sfortuna, Kalevipoeg decide di gettarsi in mare per catturarli in gran quantità e, tornato sulla spiaggia, consegnarli ad Äike, che, con la frusta di ferro, li riduce in poltiglia per diventare cibo per i lupi.

Un giorno, mentre Linda resta a casa a sorvegliare che il fuoco che alimenta il camino non si estingua o raggiunga pericolosamente il tetto, Kalevipoeg e i suoi fratelli vanno a caccia nella foresta, accompagnati dai tre fedeli cani (Irm, Armi e Mustukene), dove si mettono sulle tracce della selvaggina (lupi, volpi, orsi, alci, bisonti) per ricavarne pelli e carne, fin quando non ritengono che sia giunta l'ora di tornare a casa.

Un'invettiva del poeta contro Tuuslar ci ricorda intanto che, senza farsi notare, il mago finlandese, s'è avvicinato pericolosamente con la sua nave alla spiaggia presso la casa di Linda. Purtroppo i figli sono lontani, impegnati nella caccia, e la madre è senza protezione. Il mago valuta attentamente la situazione e, al momento esatto, con un colpo di mano, rapisce la donna e la trascina verso la costa per farla salire sulla sua barca e condurla in Finlandia. Linda cerca di difendersi, urla più forte che può, ma la forza del mago la soverchia ed ella è costretta a cedere alla violenza. Poiché i figli non possono sentire le sue grida, Linda implora il dio del tuono Ukku, gli altri dei e anche gli uomini d'aiutarla. Le sue grida sono così forti che Tuuslar è costretto a coprirsi le orecchie per sopportare lo strazio e ad affrettarsi verso la nave per evitare problemi. Gli dei la sentono e, impietositi dalle sue sofferenze, vengono in suo soccorso: infatti, interviene Pitker, che, come punitore degli spiriti cattivi, lancia fiamme ardenti verso il mago, il quale cade inanimato con il corpo paralizzato.

Heldur Laretei, *Il rapimento di Linda*,
1976



Ants Viidalepp, *Kalevipoeg sulla tomba del padre,*

L'intervento di Pitker libera Linda dalle grinfie di Tuuslar, ma gli dei, conoscendo le pene e i dolori che la donna ha dovuto sopportare in tanti anni, decidono di trasformarla in una statua di pietra. Quando il mago riprende i sensi e si guarda intorno, vede vicino a sé solo una roccia affilata, che non può riconoscere come Linda. Dice il poeta che, ancora oggi (sec. XIX), la pietra di Linda si può vedere sulla strada che va da San Pietroburgo a Tallinn ed è gentile usanza che chiunque vi passi davanti la saluti togliendosi il cappello e poggiandolo sulla testa della statua, che conserva forze segrete nel suo ventre.

Prima d'avviarsi verso casa, i tre fratelli gioiosamente intonano ciascuno un canto suscitando l'ammirazione della natura. Lungo la strada, cercano di vedere da lontano il fumo del camino che mostrerebbe intenta a cucinare la loro madre, ma, non vedendolo, s'allarmano e affrettano il passo. Entrati in casa, la trovano vuota, per la qual cosa si mettono a cercare Linda mentre la chiamano, ma non ci mettono molto a capire che la madre è stata rapita. Allora escono nel cortile e decidono di cercarla ognuno per proprio conto. Anche se la ricerca infruttuosa crea angoscia nei fratelli, a un certo punto Sohni e Kalevide si mettono a mangiare e poi a dormire; Kalevipoeg invece si reca sulla tomba del padre per incitarlo ad alzarsi e a collaborare alla ricerca, ma il padre, che dapprima non lo ha riconosciuto, lo consiglia con queste parole: *“Io non posso alzarmi, figlio mio! Le rocce schiacciano il mio petto, le viole coprono i miei occhi, le primule sbocciano dalle mie ginocchia. Devi procedere da solo, figlio mio! Che il vento ti indichi la strada, che l'aria ti guidi, che le stelle t'illuminino”*. Seguendo l'istinto, Kalevipoeg allora va verso il mare e si getta tra le onde per raggiungere la Finlandia.

Quarto canto

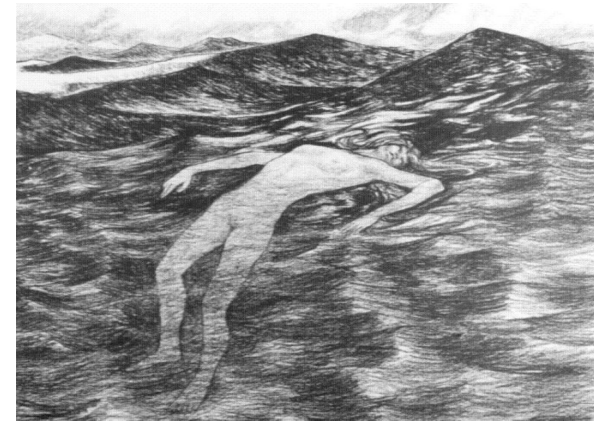
Kalevipoeg incontra e seduce la Fanciulla dell'Isola



Lembit Sarapuu, *Kalevipoeg e la Fanciulla dell'Isola*, 1985

Abbiamo lasciato Kalevipoeg che, percorsa la terraferma in cerca affannosa della madre, s'era gettato dalle rocce nel Mar Baltico. Lo ritroviamo che sta nuotando vigorosamente in direzione della Finlandia, dove spera di trovare al piú presto Tuuslar per punirlo duramente affinché non si permetta piú d'ingiuriare donne e ragazze. La rabbia è tanta che resiste a tutte le difficoltà create dal mare in burrasca, nuotando sempre piú furiosamente verso la meta, guidato solo dalle stelle e senza segnali sulle acque che possano dargli l'idea del tempo trascorso. D'improvviso, s'imbatte in una roccia, ma le onde alla fine lo gettano sulla riva d'un'isola, dove, oramai esausto, decide di riposarsi solo qualche istante, anche se poi s'addormenta. Non è passato tanto tempo dacché s'è assopito che alle sue orecchie giunge un canto soave, come quello d'un uccellino: è il melodioso canto della Fanciulla dell'Isola, Saarepiiga, che lo risveglia. Egli risponde al canto e, incamminatosi, trova la fanciulla vicino al fuoco intenta a cantare melanconici canti d'amore e a filare il lino materno che il sole deve imbiancare e la rugiada mattutina ammorbidire. Il canto ammaliante di Kalevipoeg nella notte silenziosa attrae irresistibilmente e pericolosamente la fanciulla, fino a un intenso scambio di sguardi e di parole. Intenti a parlare, non s'accorgono che la passione li sta prendendo al punto che Kalevipoeg seduce la Fanciulla, giacendo con lei. L'idillio però finisce bruscamente quando la fanciulla incomincia a piangere e a singhiozzare convulsamente, tanto che il padre adottivo e la madre della ragazza vengono risvegliati bruscamente dal sonno, anche se pensano d'aver avuto entrambi un sogno ingannevole. Ma altre grida della ragazza li convincono che non è stato un sogno e allora il padre accorre in suo aiuto tenendo in mano una clava.

Vedendo lo straniero steso vicino alla ragazza, al padre cade dalle mani la clava e la paura lo afferra, mentre la figlia, vergognosa, non è in grado né di alzare lo sguardo, né di parlare. Kalevipoeg, con la più grande indifferenza verso l'angoscia del padre, chiede all'anziano se avesse visto per caso Tuuslar, ma il vecchio, niente affatto interessato alla persona del mago finlandese, risponde di no e chiede a sua volta al nostro eroe chi egli sia, le sue origini. Kalevipoeg allora narra la sua origine, la sua discendenza da Kalev e da Linda. All'udire quei nomi, per la vergogna e l'orrore, la Fanciulla impallidisce, si avvicina sempre di più allo strapiombo e alla fine si getta in mare e affoga. Il padre lancia un grido d'orrore, mentre il figlio di Kalev si getta in mare per tentare di strapparla alle onde senza però riuscirci. Dal mare, dopo qualche minuto, alzando la testa verso la roccia su cui il vecchio attende trepidante che la figlia venga salvata e a lui rivolgendosi, Kalevipoeg freddamente e fatalisticamente commenta l'accaduto con un riferimento al volere del dio: *“Il dio l'ha voluto, Padre dell'Isola, povero vecchio! In mare è caduta tua figlia, nella rete d'un malfattore mia madre. Siamo fratelli nella sventura, la tristezza ci ha colpito nella stessa maniera!”* Detto ciò, va via nuotando, scomparendo alla vista del padre della fanciulla. Al grido del marito, anche la moglie s'è svegliata ed è accorsa. Non convincendosi dell'ineluttabilità del gesto della fanciulla, i genitori la invocano di ritornare a casa, ma la fanciulla fa presente che oramai non è più possibile: *“Non posso ritornare, padre caro, non posso, mamma mia adorata. Se il vostro pianto è tanto amaro, io sono più ancora disperata, rapita nel fondo del mare. I miei occhi sono chiusi dai flutti, il mio cuore serrato dalle onde. Ero scesa nell'onda per cantare la dolce canzone dell'amore. E m'ha afferrata, m'ha rapito il mare. Non piangere, non piangere, mammina, non piangere, babbo mio adorato, la vostra piccolina ha in fondo al mare una casa, tra le alghe un piccolo nido, nella spuma marina un lettino, una culla soffice nelle onde. Mi cullano gli alevidi, mi dondolano i kalevidi, mi addormentano i sulevidi”.*



Eerik Haamer, *Morte di Saarepiga*,
1952

Quinto canto

Kalevipoeg trova e uccide Tuuslar

È ormai l'alba, il sole sta sorgendo e il gallo innalza il suo canto mattutino. Ripartito dall'isola, Kalevipoeg sta ancora nuotando per cercare di raggiungere la Finlandia: fende le onde con le sue bracciate vigorose e non appare indebolito dalla lunga nuotata. La prima luce del sole gli fa intravedere finalmente le coste della Finlandia. Con il sole ormai sorto, il figlio di Kalev raggiunge infine la riva e qui si distende per riposare nella fresca brezza del mattino e accompagnato dal cinguettio degli uccelli, un gioioso ringraziamento alla divinità suprema. Poco distante, Tuuslar ha fissato saldamente alla roccia la sua imbarcazione. La tranquillità del luogo invita Kalevipoeg a dormire, ma, prima d'abbandonarsi al sonno ristoratore, prova a gettare uno sguardo intorno per cercare di vedere Tuuslar, ma invano.



Kristjan Raud, *Gli eserciti di Tuuslar*, 1935

Dopo aver dormito per un giorno intero, il giorno seguente s'inoltra sulla terraferma per monti e valli in cerca della casa di Tuuslar per avere informazioni sulla madre scomparsa. Per far ciò, affronta tutti i pericoli e gli ostacoli che la natura gli mette davanti e il sole che mette a dura prova la sua pelle, ma non riesce a vedere il mago e la madre. L'idea di salire su un punto elevato per osservare dall'alto la regione si dimostra valida: effettivamente, da lassù, Kalevipoeg riesce a vedere il palazzo in cui risiede il mago. Subito ridiscende la collina e con passo veloce s'incammina verso la residenza di Tuuslar, ma, prima d'avvicinarsi, sradica una quercia per utilizzarla come clava contro eventuali nemici, non prima d'averla ripulita dai rami.

Con quella vigorosa arma, Kalevipoeg s'avvia con passo pesante, che fa vibrare il suolo, tanto che il mago, sentendo il suolo tremare, pensa che sia venuto presso di lui Pitker per chiedergli conto delle sue malefatte e punirlo. Ma il mago s'accorge presto che in realtà è Kalevipoeg e non stenta a comprendere il motivo del suo arrivo. Con arti magiche, Tuuslar evoca schiere di guerrieri a piedi e a cavallo e di streghe, che dovrebbero combattere e uccidere il nostro eroe. I guerrieri si gettano con ardore su Kalevipoeg, ma questi, aiutandosi con il tronco di quercia, ne uccide e ferisce moltissimi. Consideratosi oramai sconfitto, Tuuslar implora con tono mellifluido la grazia ai piedi di Kalevipoeg e cerca di spiegare che cosa è successo a Linda, cercando di fargli comprendere che a un certo punto, dopo un lungo sonno, non trovò più la donna e, per il timore che i figli sarebbero venuti a cercarla, decise di fuggire verso il mare per salire sulla sua imbarcazione e tornare in un battibaleno verso la Finlandia. Ma Kalevipoeg, pensando giustamente che quell'implorazione sia falsa e che Tuuslar cerchi d'evitare la morte, senza riflettere un istante, lo uccide spaccandogli la testa con un colpo micidiale assestato con il tronco di quercia, poi s'avvia all'interno del palazzo del mago e cerca ansiosamente la madre in ogni angolo dell'abitazione senza ovviamente poterla trovare, rendendosi alla fin fine conto del grave errore commesso uccidendo l'unica persona che sapeva dov'è la madre. Alla fine s'addormenta e nel sonno gli appare la madre nello splendore della sua gioventù, al tavolo delle nozze, intonando un canto che lascia comprendere che ella ormai è felice altrove. Al risveglio, dopo qualche ora d'incertezza, finalmente comprende dal canto melodioso della madre proveniente dall'oltretomba che ella è morta.

Sesto canto

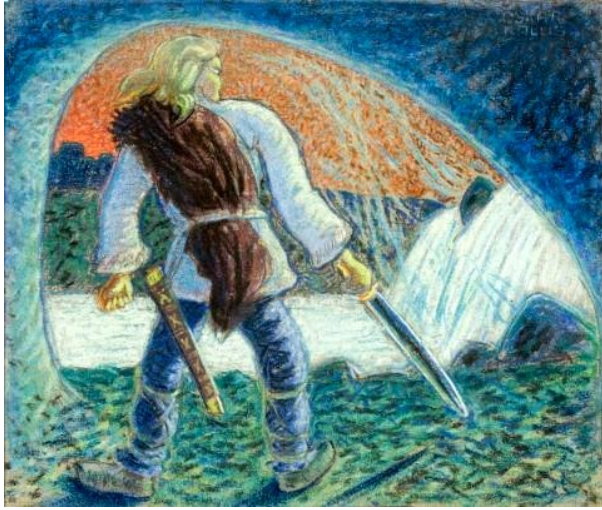
Kalevipoeg acquista una spada magica da Ilmarine



Joan Llopis Doménech, *La spada di Kalevipoeg*, 2020

Dopo tre giorni di pena e di inazione a causa del pensiero della morte della madre, Kalevipoeg, conoscendo la fama dei fabbri finlandesi, decide, prima di ritornare a casa, di far visita al fabbro Ilmarine per acquistare una spada. Dopo aver vagato più giorni per diversi territori, attraversa una foresta di pini in cui sbaglia per tre giorni la strada. Dopo essersi steso sotto un abete, riflette che, mentre tutti tornano verso la propria abitazione, solo a lui tocca di vivere in una foresta, orfano abbandonato dalla madre senza aver mai conosciuto il padre. Al quarto giorno, tre uccelli gli cinguettano di dirigersi verso ovest, suggerimento che Kalevipoeg subito accetta. Mentre procede, una vecchina, saputo il suo intendimento, gli mostra cortesemente la strada per raggiungere il famoso fabbro.

Guidato dopo tre giorni di cammino dai rumori tipici d'una fucina, giunto da Ilmarine, dopo essere stato squadrato da capo a piedi dal fabbro per cercare di comprendere chi fosse, Kalevipoeg gli manifesta il desiderio di acquistare una spada, non prima però d'averne provate quante più possibili. Il fabbro è d'accordo e dice al figlio più giovane di andare a prenderle in un'altra stanza. Dopo averne infrante due battendole sull'incudine con la sua forza possente, gliene vengono portate altre, tra cui sceglie la più robusta e la più tagliente, ma anche questa, benché rimasta integra, presenta la lama molto danneggiata. Allora il fabbro fa prenderne una che era stata forgiata da lui e dai suoi tre figli per il padre di Kalevipoeg mediante incantesimi e in sette anni di lavoro. Il figlio di Kalev la prova colpendo di nuovo l'incudine, che stavolta viene spaccato a metà senza che la spada si danneggi. Kalevipoeg e il fabbro contrattano il prezzo e, per festeggiare la compravendita, viene preparato a casa del fabbro un banchetto che dura sette giorni.



Oskar Kallis, *La spada di Kalevipoeg*,
1912/3

Durante questi sette giorni, la birra scorre a fiumi e lentamente incomincia a fare effetto sulle persone, che progressivamente cedono all'ebbrezza dell'alcool. Il nostro protagonista, anch'esso ubriaco, comincia a vantarsi della sua impresa amorosa con la Fanciulla dell'Isola e a umiliare la memoria di quest'ultima, ma, prima di poter finire il racconto, si trova davanti in atteggiamento minaccioso il figlio piú anziano del fabbro, marito della Fanciulla, che lo rimprovera per i toni poco rispettosi verso questa. Davanti all'indifferenza di Kalevipoeg verso le parole del figlio di Ilmarine, i toni si fanno accesi e gli uomini partecipanti al banchetto sguainano le spade, cosí come fa il figlio di Kalev, che è costretto a duellare con il figlio piú vecchio del fabbro. Con un sol colpo della spada appena comperata, Kalevipoeg lo decapita. I convitati vorrebbero gettarsi su di lui per fare giustizia, ma Ilmarine, consapevole del pericolo che i guerrieri potrebbero correre lottando contro una persona armata di quella spada, li ferma e, rivolgendosi a Kalevipoeg, gli dice: *“Prenditi pure la spada, figlio di Kalev! Ma ricorda, questa spada un giorno si rivolterà contro di te e vendicherà la morte di mio figlio!”* Preso dall'orrore, Kalevipoeg corre via, fino ad arrivare a una cascata, dove si abbevera, e a una collinetta, su cui si addormenta e russa cosí forte che la terra trema e gli uccelli smettono di cantare. La gente del posto pensa che stia per scoppiare un'altra guerra.

Settimo canto

I tre fratelli decidono di scegliere chi di loro sarà re



Oskar Kallis, *I fratelli di Kalevipoeg*, 1912/3

È la fine del giorno: un cantore innalza per l'ultima volta lodi al creatore. Kalevipoeg si risveglia dal sonno e cerca di ricordare con la massima chiarezza possibile gli avvenimenti appena occorsigli che ancora gli appaiono fuggevoli come una visione. Non sa bene se siano avvenuti in Finlandia o sull'isola, non è certo se ha combattuto contro i Turchi o contro i guerrieri norvegesi, l'assassinio del figlio del fabbro non gli suscita alcuna parvenza di pentimento. Raccoglie le forze, si mette in marcia e cammina tre giorni attraverso diversi territori, fino a raggiungere la costa della Finlandia, dove trova l'imbarcazione del mago, di cui s'appropria dopo averla liberata dalle catene che la tengono legata alla roccia. Salitovi dentro, rema con foga, aiutato dalle vele che ha dispiegato. Con il vento in poppa, che gli rinfresca anche la mente, mentre intona un canto di autoammirazione, s'accorge che sta passando rasente l'isola della fanciulla da lui sedotta. È mezzanotte: arrestata l'imbarcazione, nella notte serena, dalle profondità marine, ode il canto di sua sorella, la Fanciulla dell'Isola annegata, che si lamenta dell'incesto. L'accento accorato della fanciulla, il lamento dell'anima cara, le parole che salgono dal mare commuovono Kalevipoeg, che comincia a mostrare pentimento. Cessato il canto, il figlio di Kalev riprende a remare, aiutato dal vento che soffia vigoroso, e presto intravede la costa dell'Estonia, presso cui approda. Subito s'avvia verso casa per rivedere i fratelli, ma per arrivarci deve passare sulla cresta del monte dove gli dei un giorno trasformarono la madre in roccia. Qui è costretto ad ascoltare la voce dello spirito della madre, che lo sollecita a pentirsi dell'incesto compiuto e dell'omicidio del figlio di Ilmarine. Arrivato a casa, Sohni e Kalevide rimangono sorpresi nel vederlo perché lo ritenevano morto. La sera seguente, in casa, ognuno di loro narra i tentativi fatti per ritrovare la madre.

S'inizia il primo, il quale narra che, durante la ricerca della madre, dopo aver girovagato in lungo e in largo per l'Europa del nord (Curlandia, Polonia, Russia, Sassonia, Norvegia), ha incontrato una fanciulla di zinco, la quale, alla domanda se avesse visto per caso la propria madre, non è stata in grado di rispondere perché, essendo rigida come la pietra, non poteva muovere la bocca. L'incontro con altre tre fanciulle -di rame, d'argento e d'oro- non ha miglior fortuna. Anche il secondo fratello, dopo aver viaggiato molto e interrogato le porte d'una capanna, un lupo e un orso non ha ottenuto risposte amichevoli e solo un cuculo gli ha dato l'indicazione di recarsi presso alcune fanciulle in un boschetto di betulle. Di quattro, solo l'ultima ha parlato, ma non ha dato indicazioni utili. Ultimo a raccontare è Kalevipoeg, il quale narra ciò che gli è accaduto durante il viaggio in Finlandia, salvo tacere l'alterco sanguinoso con il figlio del fabbro, l'uccisione di questi e il canto della Fanciulla dell'Isola in fondo al mare. Costatato che la sparizione della madre è irreversibile e rassegnati a essere orfani di entrambi i genitori, il fratello maggiore esorta i fratelli a rispettare il desiderio di Kalev, cioè quello di eleggere tra loro un re dell'Estonia estraendolo a sorte. Prima che ciò avvenga, Kalevipoeg va alla tomba del padre esortandolo di nuovo a uscirne per parlare con lui. Ma il padre, ribadendo l'impossibilità di farlo, lo consola dicendogli che molti avvenimenti che ci capitano non dipendono dalla nostra volontà, ma dal volere degli dei. Non deve perciò vivere nel rimorso, ma riparare a un torto nel miglior modo possibile.

Ottavo canto

Kalevipoeg è eletto re dell'Estonia

La mattina seguente, di buon'ora, i fratelli si mettono in cammino verso sud per cercare il luogo piú adatto per la sfida per decidere il futuro re dell'Estonia. Si fermano spesso presso i boschi per mangiare, bere e riposarsi, ma, al calare della sera, s'avvedono d'una fattoria poco distante, a cui s'appressano. Sull'uscio di casa ci sono marito e moglie, i quali, riconoscendoli come figli di Kalev e pensando, dal loro ricco abbigliamento, che i tre ragazzi siano pretendenti alla mano delle figlie, li invitano a entrare, magnificando in ogni modo in esse sia la loro bellezza, sia la ricchezza che porterebbero in dote. Benché il fratello maggiore faccia presente ai genitori che il loro obiettivo non è quello di sposarsi, il secondo chiede comunque a loro di far uscire le figlie per ammirarle e ballare con loro, ciò che avviene e che induce ancor piú la madre a vantarsi delle abilità casalinghe delle figlie. Kalevipoeg allora taglia corto e ribadisce il fatto che, per loro, è ancora presto per sposarsi e che sono pellegrini in cerca di fortuna.



Kristjan Raud, *Il lancio della pietra*, 1935

Ripreso il viaggio, dopo tre giorni arrivano al lago Peipus, circondato da rive scoscese e abitato da cigni, oche selvagge, anatre e uccelli grigi. Dopo una rapida occhiata, il maggiore dice che quello specchio d'acqua può ritenersi confacente allo scopo e quindi i tre scelgono le pietre piú adatte alla sfida e si dirigono verso la riva. Resta stabilito che vince chi lancia la pietra piú lontano. Il maggiore chiede che gli sia data la possibilità di tentare per primo la sorte in virtù della primogenitura. Accordatagli, la pietra vola in alto e cade nelle acque del lago, non molto lontano dalla riva opposta. Il secondo però fa meglio: la sua pietra sfiora le nubi e cade vicinissima all'altra riva del lago. Kalevipoeg, prima di lanciare, ricorda a lungo e con commozione la madre e gli avvenimenti che l'hanno legato profondamente a lei. La sua pietra raggiunge l'altra riva e perciò viene nominato nuovo re mediante una cerimonia che prevede il versamento di acqua sulla testa, una sorta di battesimo e d'incoronazione cristiani contemporaneamente.



Oskar Kallis, *Incoronazione di Kalevipoeg*,
1915

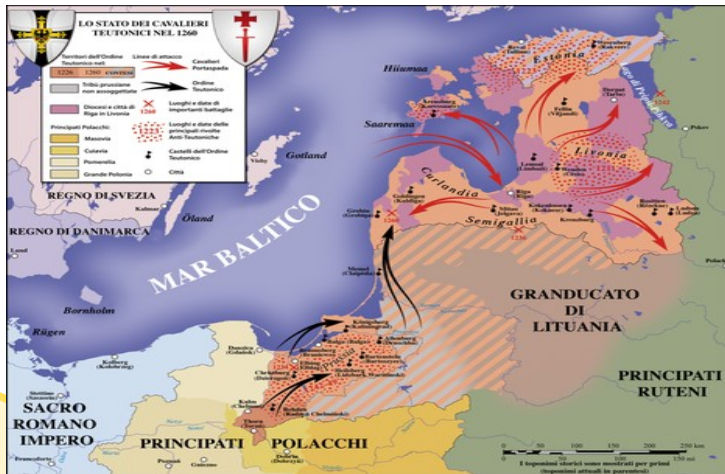
Dopo averlo incoronato re, i fratelli piú anziani si separano da lui e abbandonano con nostalgia la loro patria per cercare fortuna altrove, non prima che Kalevipoeg abbia dato loro consigli per affrontare il viaggio. Il figlio di Kalev, rimasto solo, innanzitutto si mette a riposare sul prato, sentendo anch'egli, come i fratelli, nostalgia degli anni felici dell'infanzia, delle cure che la madre gli ha prestato e del senso di calore che la casa paterna gli ha dato. Come i fratelli, decide che oramai è ora di dire addio all'infanzia e, al pari d'un'aquila oramai adulta, di volare con le proprie ali lontano dal nido, in cerca di fortuna. Perciò, dopo la vittoria nella sfida e la partenza dei fratelli, si rende conto che è ora d'assumere seriamente il governo dello stato e di difendere e proteggere il suo popolo: onorando il lavoro dell'agricoltore, prende in mano l'aratro e comincia a dissodare le terre, a bonificare gli stagni e le paludi, a seminare bacche saporite, a trasformare i deserti in foreste, a ridurre le alture, a fare orti e giardini, a creare campi di grano. Per farla breve, assicura alle future generazioni nutrimento in abbondanza. Ma l'intenso calore della stagione estiva sta quasi per uccidere gli animali che lo aiutano nel lavoro dei campi, senza contare la sua sofferenza per il caldo torrido. Sfiacato dalla fatica, si riposa appoggiando il collo sulla sommità d'una collina, stendendo la mano destra sotto la testa come un cuscino, allungando il corpo lungo il declivio della stessa collina e poggiando i piedi sulla pianura, fin quando il caldo lo fa sprofondare in un lungo sonno accompagnato da un copioso sudore, da cui si formano sorgenti d'acqua. Verso il termine del sonno, preda d'un incubo, vede il suo cavallo sbranato dalle fiere della foresta. Effettivamente, il cavallo, a causa del tormento datogli dagli insetti, si era spostato lentamente verso un fresco boschetto abitato purtroppo da lupi, orsi e volpi, che, annusatolo, gli si erano gettati addosso, sbranandolo dopo una breve e vana difesa dell'animale. Dalle varie parti del suo corpo sono cresciuti alberi e canneti e si sono formate una palude e una montagna, a perenne ricordo del suo sacrificio.

Nono canto

Un esercito nemico minaccia il regno d'Estonia



Kalevipoeg, svegliatosi d'improvviso a causa dell'incubo, con una foglia emette un fischio stridente verso il cavallo, ma il fischio si perde nel silenzio e non riceve alcuna risposta, se non quella del cinguettio degli uccelli. Sollevatosi dal giaciglio, s'affretta a cercare l'animale, seguendo le tracce degli zoccoli, che alla fine lo conducono dove il cavallo giace morto e divorato dalle fiere come il sogno gli aveva mostrato, dato che trova parti dell'animale sparse sul terreno e in mezzo ai cespugli. Sfogato il dolore con profondi sospiri e presa la pelle del cavallo come ricordo, il suo cuore gonfio di ira erompe in una violenta maledizione contro gli animali che hanno ucciso il cavallo. Non pago di ciò, afferra la spada e corre verso il bosco, facendosi strada attraverso i rami e il fogliame per snidare quanti piú lupi e orsi possibili e ucciderli senza pietà. Alcuni rami riescono a sfuggirgli, ma solo perché il tramonto fa divenire impossibile il proseguimento della caccia. Kalevipoeg, stancatosi nella caccia, esce dalla foresta e torna a dormire sul prato, ma, quando sta per addormentarsi, un messaggero gli annuncia che nemici terribili si stanno avvicinando al paese di Viru (esercito che rappresenta gl'invasori che nel corso dei secoli hanno devastato il territorio estone), le cui navi si vedono arrivare numerose da nord per portare morte e distruzione. Il messaggero è inquieto e presenta un quadro fosco del terrore della popolazione. Kalevipoeg, nell'udire apprezzamenti così poco lusinghieri della popolazione da parte del messaggero, lo rimprovera e nello stesso tempo esalta il valore guerresco e solidale degli uomini estoni. Poi lo invita a calmarsi, a ristorarsi e a dormire per poter ripartire la mattina dopo fresco e riposato. Infine, datigli ordini dettagliatissimi per preparare la difesa, torna di nuovo a dormire.





Kristjan Rau, *Il figlio di Kalev e il misterioso straniero*, 1935

Prima che s'addormenti di nuovo, gli si avvicina uno straniero misterioso (in realtà, Taara) come portato da un vento, che subito suscita il fastidio di Kalevipoeg a causa del fatto che lo si disturba continuamente senza farlo riposare. Se avesse saputo, afferma il figlio di Kalev, che tutti gli uragani, tutte le bufere di neve, tutte le tempeste di grandine sarebbero cadute sulla sua testa, piuttosto che fare il sovrano, sarebbe volato via come un uccello, come un'aquila su rocce lontane, sarebbe andato in terre lontane oppure si sarebbe tuffato da coste sconosciute nelle selvagge onde del mare, ecc... Comunque, per non deludere l'interlocutore, lo invita a presentarsi l'indomani mattina presto per riferirgli il messaggio. Il vecchio dai capelli e dalla barba grigi, dopo aver ripreso le immagini evocate da Kalevipoeg per mostrare il suo fastidio e averle ridimensionate nella loro teatralità, ricorda all'eroe i suoi doveri di sovrano e le tante volte che è venuto in soccorso suo e dei genitori; certamente lo loda per gli impegni della campagna che si è assunto diventando re a vantaggio dei suoi sudditi, ma gli fa presente che i tempi felici stanno per finire e quindi ritiene opportuno impartirgli consigli e predirgli il futuro. Fatto ciò, il vecchio va via così com'era venuto e il figlio di Kalev può finalmente addormentarsi cullato dai sogni che, in qualche modo, attenuano i segni dell'autenticità dell'apparizione di Taara. Il giorno seguente, al risveglio, Kalevipoeg non riesce subito a dare un significato a ciò che aveva appreso la sera precedente dal dio a causa delle immagini ingannevoli dei sogni. In ogni caso, impartisce altri ordini su come combattere il nemico e promette d'essere con loro qualora la battaglia dovesse prolungarsi e volgere al peggio. Il canto si conclude con una toccante ed elaborata riflessione contro la guerra: *“Inorridendo, legai fortemente il cavallo bianco/.../incatenai le zampe del sauro/affinché non potesse più fare alcun passo./Poi iniziai a pensare se dal mio viaggio derivasse un vantaggio./.../Il campo di battaglia partorì gemiti paurosi/Perché con i lamenti della battaglia,/con il selvaggio brandire delle spade/devo commettere sacrilegio verso il benessere della pace?/.../Che il malvagio messaggio imputridisca nel fondo melmoso del mare/prima che esso possa far sentire la sua voce alle genti e si diffonda nei paesi!”*

Decimo canto

Kalevipoeg e i due figli del Maligno

L'invocazione che troviamo all'inizio del canto è un invito alle stelle a permettere al cantore di continuare a narrare le vicissitudini del figlio di Kalev e di coloro che lo sostengono nelle sue peregrinazioni.

Kalevipoeg è in cerca d'un nuovo e forte cavallo e quando lo trova si mette subito in viaggio, guidato da un uccellino nelle sue peregrinazioni. Mentre sta errando con i suoi compagni, due figli di Satana, non ritenendo più possibile una loro convivenza presso un piccolo lago, si sono messi alla ricerca di un luogo in cui poter vivere vicini senza calpestarsi reciprocamente e sperano d'averlo trovato nella palude di Kikerpärä, ma presto il desiderio dell'esclusiva signoria del luogo li induce a litigare di nuovo, al punto di urlare ferocemente e di strapparsi i capelli. Come vedono arrivare Kalevipoeg, calmano la loro furia e lo pregano d'appianare il contrasto. Chiesto il motivo della lite e ricevuta la risposta da parte del più anziano dei due che la signoria sarebbe dovuta toccare a lui perché l'aveva scoperta per primo, Kalevipoeg, dopo averli rimproverati per il loro infantilismo e d'accordo con i due, prega allora il suo compagno d'armi Alevipoeg di tracciare equamente i confini nella palude. Il fratello esegue l'ordine e inizia la misurazione piantando pali su una riva del fiume Mustapalli e legandovi intorno corde. Dal fiume emerge la testa d'un vecchio spirito malefico, che non si rassegna a lasciare in pace gli uomini e chiede ironicamente il motivo del lavoro. Alevipoeg risponde astutamente che stanno costruendo una diga per regolamentare le acque. A questa risposta, lo Spirito lo prega con tono di lusinga di non continuare il lavoro e gli promette per l'indomani una ricompensa in denaro, che Alevipoeg quantifica nel riempimento del suo cappello. Quando, il giorno dopo, lo Spirito torna in superficie, non bastano sei carichi d'oro a riempirlo. Sconsolato, lo Spirito promette che porterà il resto all'inizio dell'autunno, ma Alevipoeg è irremovibile. Allo Spirito non resta altro che chiedere in prestito i soldi alla madre e con astuzia invita Alevipoeg a scendere con lui per aiutarlo a portare il sacco. Ma questi, comprendendo il disegno dello spirito cattivo di allontanarlo da quelli già portati, incarica il piccolo scudiero di Kalevipoeg del compito. La terribile oscurità e il percorso tortuoso e disagiata inquietano il ragazzo, che, per la paura, appena giunto nell'antro del Malvagio, non riesce a consumare il lauto pasto composto di cibi e bevande ribollenti offertogli dai fratelli del malvagio in un ambiente sfarzoso.



Vista l'indecisione dello scudiero nel mangiare, i fratelli del demonio, dopo essersi divertiti a parlare in un linguaggio incomprensibile al ragazzo, si beffano di lui lanciandoselo l'un l'altro come una palla. Tremante, il ragazzo li prega di permettergli di prendere le misure della stanza per comunicare agli amici rimasti in superficie quanto in alto lo hanno lanciato. Avendo avuto il permesso, egli ne approfitta per scappare all'esterno dai compagni senza mai guardarsi indietro. Appena all'aperto, viene inseguito prima dalla cagna infernale e poi dallo stesso spirito malvagio, che, prendendolo in giro per la sua fuga a mani vuote, vuole misurare con lui la sua forza in una sfida. Lo scudiero accetta e propone come luogo il monte Näska, ma, essendo troppo piccolo d'età e di fisico, Kalevipoeg prende il suo posto e si dirige a grandi passi con lo spirito maligno presso la montagna. Giunti alla meta, la sfida è, come per l'elezione di Kalevipoeg, mediante lancio di sassi, ma stavolta con la fionda, che Kalevipoeg vince facilmente. Lo spirito chiede la rivincita con un gioco che prevede da seduti, con le piante dei piedi le une contro le altre e tenendo entrambi un bastone, di sollevare l'avversario. Mentre il malvagio, nonostante gli sforzi, non riesce, il figlio di Kalev non solo lo solleva, ma lo lancia in aria e questi, ricadendo a testa in giù, buca il suolo e in quella posizione rimane per otto giorni. Una frase pronunciata da Kalevipoeg ricorda a Kalevipoeg che non ha ancora pagato la sua spada, per la qual cosa il nostro eroe manda Kalevipoeg a saldare il debito, mentre egli decide di riposarsi alquanto dalle fatiche, anche se, nello stesso tempo, pensa a come fermare il nemico in marcia d'avvicinamento e a proteggere il suo popolo. Decide di comprare assi di legno per costruire quattro nuove fortezze: Lindanisa, la più importante, dov'è sepolto suo padre; la seconda sul monte di Taara, sulle rive dell'Emajõgi; la terza a Kolga-Jaani e la quarta ad Allugalta. Dopo aver dato nuovi consigli al suo piccolo scudiero per quanto riguarda la crescita e aver chiesto spiegazioni sulla sua volontà di sfidare il malvagio, lo invita a rimanere in quel luogo, mentre egli sarebbe andato sul lago Peipus per affari importanti.

La Vergine dell'Aria (Ilmatar) in quel momento si trova ad aleggiare sopra una foresta nei pressi e vede una fontana alla quale intende abbeverarsi, ma sfortunatamente le cade dentro l'anello. Kalevipoeg vi si getta dentro per recuperarlo, ma i maghi tentano di farlo affogare gettandogli sopra un masso. Il figlio di Kalev riesce a sfuggire alla trappola e a recuperare l'anello.

L'episodio finale del canto ricorda con notevole somiglianza l'episodio (atto 2°, scena 1ª) del Pélleas et Mélisande di Maeterlinck/Debussy (1892), in cui Melisande, giocando con l'anello in compagnia di Pélleas sul bordo d'una fontana, lo lascia cadere inavvertitamente nell'acqua, con l'unica variante che Pélleas non si getta per recuperarlo, per la straordinaria profondità della fontana. La perdita dell'anello accelererà il dramma finale dei due amanti.

Undicesimo canto

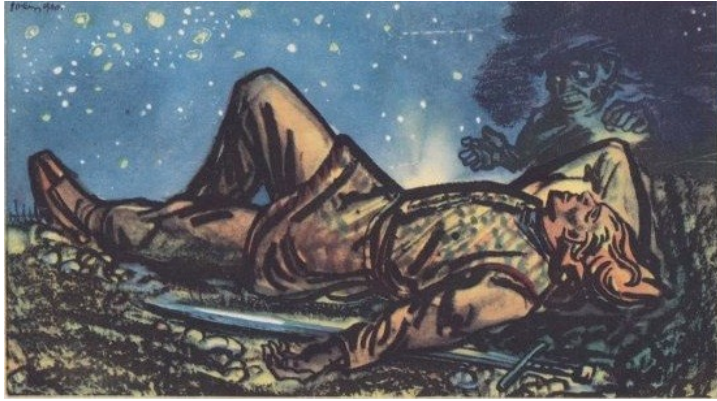
Kalevipoeg e la perdita della spada



Oskar Kallis, *Kalevipoeg trasporta il legname in Estonia*, 1915

Risvegliatosi e messi di nuovo in marcia, Kalevipoeg, dopo essere passato attraverso laghetti e boschetti, per strade che nessuno aveva mai percorso, arriva presso il lago Peipus, dove si guarda intorno per vedere se c'è un'imbarcazione per attraversare il lago e sbarcare a Pihkva, dove avrebbe caricato le assi per costruire le fortezze. Accertato che non c'è, si tira su il lungo mantello e se lo infila nella cintura, in modo da poter attraversare agilmente a nuoto il lago, le cui acque non gli sembrano impossibili da affrontare. Le bracciate vigorose, anzi, mettono paura agli animali che abitano lo specchio d'acqua, che corrono a nascondersi. Il problema però per il sovrano è un mago dal brutto aspetto, esperto in tante arti magiche, che, nascosto dietro un cespuglio, lo vede e, con una formula magica, provoca una tempesta sul lago per farlo affogare al momento del ritorno. Kalevipoeg con tanta difficoltà riesce a giungere a riva e vorrebbe vendicarsi del mago, ma questi è fuggito. Allora si stende esausto -anche a causa del peso delle assi di legno sulle spalle- con la spada al fianco. Mentre dorme, il mago, avvicinatoglisi furtivamente, gli ruba la spada con l'aiuto di tutte le sue arti magiche, a cui deve ricorrere perché l'arma all'inizio sembra resistere a ogni tentativo di furto. Quando poi cerca di guardare il torrente Kääpa, la spada per il peso gli sfugge dalle mani, gli cade nell'acqua e anche con le arti magiche non riesce più a recuperarla, sicché all'alba è costretto a nascondersi.

Al risveglio, Kalevipoeg cerca disperatamente la sua spada, la chiama come un suo simile: *“O compagna fedele, cara spada, ascolta il mio canto dolente. Rispondimi, dove sei?”*, ma l'arma non risponde. Prova a chiamarla di nuovo e anche stavolta niente. Allora comincia a cercarla, la vede brillare sul fondo del fiume e la chiama gioiosamente. Dal fondo del fiume, la spada risponde: *“Sono nel fondo delle acque, su un letto d'oro nel palazzo delle ninfe. Uno stregone malvagio, non riuscendo a sorreggermi, qui mi ha lasciato cadere. E ora rimpiango dei giorni passati il ribollir delle battaglie, le ore in cui mi brandivi contro il nemico per difendere i deboli e per dar pace ai vecchi. Ma disgraziatamente, caro figlio di Kalev, una volta la collera ha oscurato la tua ragione, la tua mano mi ha fatto versare sangue innocente ed è per questo che sono triste e non potrò più sorridere”*.



Evald Okas: *Kalevipoeg e la spada*,
1961

Kalevipoeg, desolato, le risponde: *“Dormi, o mia spada, nel tuo letto morbido. Io ho abbastanza forza nelle braccia per continuare la mia opera anche senza il tuo aiuto. Se un giorno la gente del paese di Viru si accosterà a questo fiume, allora, mia cara, ti leverai dalle acque e canterai. Invece, se metterà il piede in quest’acqua colui che ti ha portata qui, allora, o mia fedele, mozzagli le gambe!”* Kalevipoeg intende il mago, ma in questo momento non immagina chi sarà la vera vittima. Riprende allora il viaggio verso casa con il carico di legna. Lungo la strada incontra tre ostacoli che gli rallentano il cammino: dapprima una foresta dorata di abeti rossi, poi un piccolo boschetto di latifoglie e, ultimo, uno fitto di leucisco. La prima è il bosco degli uomini, il secondo è quello delle donne e il terzo è il rifugio degli orfani, delle vergini e dei malati gravi. Attraversati tutti e tre i boschi, Kalevipoeg urta con il piede contro una massa morbida, che gli solletica la caviglia. Inchinatosi per vedere che cosa fosse, s’avvede che è un omino impaurito e tremante. L’omino, accarezzandogli i piedi, dopo avergli raccontato una storia di giganti, lo prega di dargli protezione e aiuto. Kalevipoeg, divertito dal racconto, inchinatosi di nuovo, lo prende per un ciuffo e lo getta in una sua bisaccia, dove l’omino, cascando nel fondo come in un oscuro pozzo, posa i piedi su una scatola di aringhe e su un pezzo di pane.

Dodicesimo canto

Kalevipoeg e i figli del mago del lago Peipus



Kalevipoeg continua il suo viaggio sotto il peso delle assi, tenendo sempre nella bisaccia l'omino che, come un granchio nel suo nido, s'è beatamente addormentato. Camminando per il bosco, decide di fabbricarsi un bastone da un ramo di pino che gli sarebbe servito innanzitutto come sostegno, poi per scacciare dal suo cammino eventuali bestie feroci e, all'occorrenza, come un'arma di difesa in mancanza oramai della spada. A un certo punto, s'avvede che, dal folto della foresta, escono tre malvagi, i figli del mago del Lago Peipus, che, sobillati dal padre, lo attaccano proditoriamente con bastoni ricavati dai pini, alle cui terminazioni libere sono legate pietre che, abbattendosi con forza su Kalevipoeg, gli provocano grandissimo dolore. Quest'ultimo cerca con le buone di calmare gli animi, ma un colpo assestato a tradimento lo induce a difendersi vigorosamente colpendoli con le assi, anche se li vince solo quando dal folto del bosco un riccio gli consiglia di colpirli con lo spigolo delle tavole. Il suggerimento è ottimo. Vinta la battaglia, Kalevipoeg esorta la bestiola a uscire dalla tana per ringraziarlo, ma il riccio deve declinare l'invito perché non ha una pelliccia per difendersi dal freddo. Dopo avergli promesso un pezzo del suo mantello, l'animale finalmente appare e il figlio di Kalev mantiene la promessa. È quel gesto generoso che ha donato al riccio gli aculei.

Cercando nella bisaccia, Kalevipoeg scopre che l'omino è morto durante la lotta precedente, evidentemente per un colpo di bastone. Con il dispiacere nel cuore, dopo un lungo lamento funebre, lo seppellisce, mangia e si stende sopra il tumulo a riposare, anche se il sonno tarda a presentarsi a causa di amari ricordi che gli passano per la mente. Quando finalmente s'addormenta, il mago del Lago Peipus compie una serie di magie e gli pone accanto al viso alcune erbe che procurano all'eroe un sonno di sette settimane.

Ha un sogno ingannevole: vede una spada meravigliosa, lavorata in un luogo segreto, all'interno d'una profonda grotta posta in una collina che s'innalza al centro della terra. Nella cavità, sette lavoranti di Ilmarine, il fabbro divino, dopo aver collocato un'incudine su una robusta base, stanno lavorando giorno e notte sotto lo sguardo vigile del padrone per fabbricare la piú tagliente e la piú bella di tutte le spade. Frattanto entra una pallida figura, che, senza poter piegare la testa, camminando in maniera incerta e con macchie di sangue addosso, s'inizia a parlare per invitare gli operai a non sprecare l'acciaio per un assassino, per il quale era stata fabbricata una spada ripagata con il sangue: è il figlio del fabbro finlandese, che Kalevipoeg aveva ucciso durante il famoso banchetto dopo averne offeso la moglie. Il re dell'Estonia vorrebbe gridare a tutti che è un mentitore e raccontare ciò che era veramente accaduto. Ma il demonio lo tormenta con incubi spaventosi, impedendogli di muoversi e di parlare. Alla fine, con uno sforzo sovrumano, riesce a liberarsi dal giogo, salta in piedi e punisce il calunniatore. L'incubo lo fa risvegliare di soprassalto con la certezza che è stato solo un brutto sogno, senza però rendersi conto che ha dormito per sette settimane.

Fatta colazione, Kalevipoeg si ricorda che le tavole si sono rotte lottando contro i figli del mago e quindi torna indietro per prenderne altre. Al ritorno, sente un mugolio di dolore: un lupo ha rubato a un pastorello un agnellino dal gregge. Con una sassata uccide il lupo e libera l'agnellino. Ora Kalevipoeg può iniziare il suo lavoro con le assi, che utilizza per costruire un ponte sul lago Peipus, ma non lo può portare a termine perché un terribile uragano gonfia il lago e distrugge il ponte. Prima di rimettersi in cammino, si mette a pescare gamberi.

Sul bordo del lago, un pastorello si lamenta per la sua condizione di orfano maltrattato dai genitori adottivi; la Vergine delle Foreste, uditi i suoi lamenti, gli promette che, al mattino seguente, avrà una bella sorpresa. Infatti, il giorno dopo, per effetto d'un sortilegio, andando al pascolo, troverà sulla sua strada un uovo di allodola, da cui uscirà un topolino, da questo un gattino, da questo un cagnolino e da questo un agnellino e finalmente una pecorella.

Tredicesimo canto

Kalevipoeg scende per la prima volta nel Põrgu

Kalevipoeg è sempre alle prese con il carico di legna sulle spalle. Avendo percorso molta strada, battuta per lo più solo dai lupi, decide di fermarsi per la notte in un luogo adatto a preparare un giaciglio. Al risveglio, il mattino seguente, mentre si sta preparando per continuare il cammino, una gazza sugli alberi lo invita ad affrettare il passo perché l'attendono grandi sorprese in patria. Decide allora di guadaire l'Ilmjärw (un lago che gli antichi Estoni ritenevano erroneamente molto profondo), ma, dopo tre passi, s'accorge appunto che il livello dell'acqua gli è arrivato alle ascelle e il fango lo ha ricoperto. Contrariato dall'ostacolo, inatteso per la sua mole, torna sulla riva, da cui, dopo essersi ripulito dalla melma, si rimette in viaggio. Lungo il percorso, ha modo d'ascoltare, non visto, una vecchia della stirpe del Mago del Sale, che, con un canto magico, fa capire d'essere in grado di far divenire innocuo il veleno dei serpenti. Contento d'aver appreso il segreto, Kalevipoeg riprende il cammino per fermarsi a riposare al calar della sera, dopo essersi costruito un giaciglio con alberi del bosco da lui abbattuti allo scopo. Giunto un nuovo mattino e ripreso il viaggio, arriva al tramonto presso il lago Endel, dove, dietro una collina, scorge tre uomini intenti a cucinare vicino all'imboccatura d'una grotta. Chiesto loro che cosa stanno cucinando, gli dicono che è il pranzo per il demonio e la sua schiatta, pranzo però oggi povero, anche se il giovedì è ben più ricco. Non potendo aspettare di mangiare a causa dei morsi della fame e certo che dal demonio avrebbe trovato qualcosa da mettere sotto i denti, si fa indicare come percorrere l'interno della caverna che conduce al regno dei morti (*Põrgu*). S'inoltra così nell'oscurità e nelle asperità della caverna, camminando talvolta a tentoni e piegato, finché la strada si fa più agevole e si vede un chiarore lontano, proveniente da una stanza chiusa da un portone, affiancato da due vasi. Dalla stanza proviene il canto d'una ragazza, in cui ella rimpiange i bei tempi passati quando viveva felicemente con le sorelle e guarda con dolore quelli attuali, che le vedono prigioniera e desiderose che qualche cavaliere venga a liberarle.



Joan Llopis Doménech, *La vecchina rivela il segreto sul veleno dei serpenti*, 2020



Oskar Kallis, *Kalevipoeg nel mondo sotterraneo*, 1915.

A sinistra, i diavoli preparano la cena di Sarvik; al centro, Kalevipoeg bussa alla porta dell'inferno, avendo il tamburo sciamanico appeso alla cintura; a destra, la fanciulla rapita da Sarvik mentre fila (dietro di lei, il cappello e la spada poi rubati da Kalevipoeg)

Al canto, Kalevipoeg risponde con un altro canto in cui esprime il desiderio di conoscerla. Allora la voce femminile l'invita prima di tutto a immergere le mani nel vaso accanto alla porta con il liquido nero, perché quel liquido accresce la forza necessaria a forzare vittoriosamente la porta. Seguito il consiglio, Kalevipoeg sente subito nei suoi pugni una forza potente, con cui sfascia il portone solo sfiorandolo ed entra finalmente in una magnifica stanza, dove vede una bellissima fanciulla che cerca d'avvicinare. Ma la ragazza, temendo che la forza smisurata delle mani di Kalevipoeg possa disintegrarla, lo invita a immergerle nel vaso con il liquido bianco, in modo da farle tornare normali. Nella stanza, Kalevipoeg appare del tutto indifferente ai complimenti della ragazza, tutto preso da un bastone, da un cappello e da una spada appesi a una parete, tutti dotati di forze magiche. È attratto soprattutto dalla spada, ma la ragazza gli consiglia di lasciarla lì e di prendere invece con sé gli altri due oggetti, che possono invece sconfiggere i tormenti di Sarvik, il re degl'inferi. Kalevipoeg comprende, ma ribatte che quei due oggetti non gli servono, per la qual cosa la ragazza, per dimostrare il loro potere, indossa il cappello per mostrargli i prodigi che questo può fare: alla richiesta di farla crescere in altezza come il gigante, il cappello s'affretta subito a eseguire l'ordine. Affascinato dal prodigio, il figlio di Kalev le toglie il cappello dalla testa e lo indossa lui. Dopo aver danzato per la gioia con Kalevipoeg, la fanciulla chiama le sue due sorelle per far loro conoscere l'eroe. Insieme chiudono la vecchia del Maligno nella cucina. È tempo oramai di libertà per le tre.

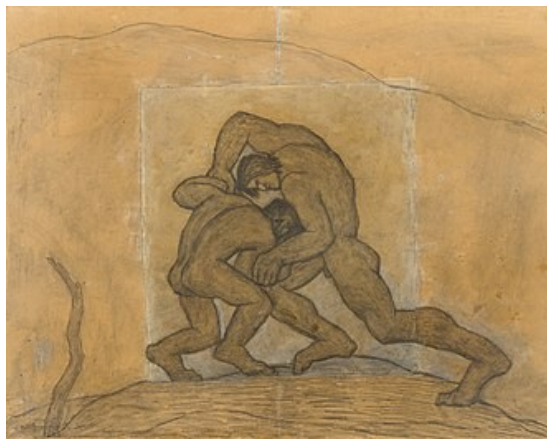
Quattordicesimo canto

Kalevipoeg e le Fanciulle infernali

Il giorno seguente, le fanciulle mostrano a Kalevipoeg le sale dell'inferno, che ricordano quelle d'un castello sulla Terra. Anche l'ordine che regna nell'inferno ricorda quello fondato sulla servitù della gleba. Attraverso un porta di pietra, passando sotto una volta anch'essa di pietra, giungono in una sala, luogo di pena e alloggio per gli schiavi, per i loro figli e per gli uomini della corvée, dove tutto è fatto di ferro: porte, finestre, soffitto, forno, camino, travi, letto, tavolo, ecc. La sala seguente, a cui si arriva dopo una porta e un percorso di ferro, è tutta fatta di rame ed è luogo di pena e alloggio delle schiave, delle figlie di queste e delle donne della corvée. Attraverso un porta di rame, passando sotto una volta anch'essa di rame, giungono in una sala tutta fatta d'argento, luogo di riposo del malvagio. La sala seguente, a cui si arriva dopo una porta e un percorso d'argento, è tutta fatta d'oro e serve per il diletto di Sarvik. Attraverso una porta d'oro, passando sotto una volta anch'essa d'oro, giungono in una piccola sala tutta di seta, dove le ragazze curano l'igiene e si acconciano in maniera lussuosa in occasione della Festa delle Ragazze di Seta. Attraverso un porta di seta, passando sotto una volta anch'essa di seta, giungono in una piccola sala tutta di velluto, dove curano l'igiene le ragazze e si abbigliano in maniera lussuosa quand'è la Festa delle Ragazze di Velluto.



Oskar Kallis, *Discesa nel Põrgu*, 1915



Kristjan Raud, *Kalevipoeg e Sarvik*, 1935



Kristjan Raud, *Fuga dal mondo sotterraneo*, 1935

La sala seguente, a cui si arriva dopo una porta e un percorso di velluto, è tutta fatta di passamaneria, dove curano l'igiene le ragazze e si adornano in maniera lussuosa quand'è la Festa delle Ragazze vestite di Passamaneria. Attraverso un porta di passamaneria, passando sotto una volta anch'essa di passamaneria, giungono non in una sala, ma nella corte, la cui superficie è fatta di lucide monete e in cui sono costruiti sette magazzini, uno di granito grezzo, uno di pietra di cava, uno di uova di gallina, uno di uova di oca, uno di pietre sgrossate, uno di uova di aquila e uno di uova di siuro, un uccello mitologico.

Dopo aver descritto accuratamente il potere di Sarvik, le sorelle confessano a Kalevipoeg d'essere anch'esse di stirpe reale e immortali, ma sfortunatamente tenute prigioniere dal Maligno. Gli consigliano di fuggire perché il Maligno l'ucciderà se lo trova nel suo regno, mentre è sua ferma intenzione quella di liberarle. Allora le ragazze lo invitano a indossare il cappello magico, ma non fa in tempo perché Sarvik è tornato e s'accorge dell'eroe. Tra loro comincia una dura lotta, che resta incerta nell'esito fin quando il nostro eroe non calza il cappello magico e s'ingrandisce fino alle dimensioni di una forte quercia. Alla fine, con un ultimo sforzo, Kalevipoeg afferra e solleva il Maligno, gettandolo poi vigorosamente a terra, tanto che Sarvik sprofonda progressivamente nella terra dalle ginocchia in su. Quando però Kalevipoeg sta per prendere le catene per bloccarlo, Sarvik scompare del tutto nel suolo. Kalevipoeg, prima di andare via, prende la spada e se la lega al fianco, afferra le borse piene d'oro e conduce fuori dell'inferno prendendole tra le braccia le fanciulle (che, a loro volta, si sono impossessate di abiti lussuosi e della bacchetta magica) con l'aiuto del cappello magico, che, una volta uscito, brucia nel fuoco lasciato acceso dai cuochi dell'inferno. Euforico per essere scampato a Sarvik, appena fuori dell'inferno, chiede alle tre fanciulle, che si è caricato sulle spalle insieme con la legna, di vestirsi con abiti di seta blu perché presto Salev, Alev e Olev le avrebbero corteggiate.

Quindicesimo canto

I tre amici di K. sposano le tre fanciulle

Il cognato del Maligno (Tühi) insegue con la sua tribù Kalevipoeg. Una delle tre fanciulle, vedendo che Tühi si sta avvicinando pericolosamente, trasforma con la bacchetta magica il territorio in una grande superficie d'acqua per impedire al nemico l'inseguimento, mentre davanti a Kalevipoeg s'apre progressivamente un ponte che scompare - sempre progressivamente- dietro di lui. Rimasto bloccato, Tühi chiede a Kalevipoeg se abbia portato via con sé dall'inferno le tre fanciulle, se abbia battuto Sarvik nel duello, se abbia chiuso a chiave nella madia del pane la vecchia, se abbia rubato la spada di Sarvik, il cappello magico e il tesoro nella sala dell'oro, ecc. Kalevipoeg conferma tutto a Tühi, anche che ha battuto il cognato in una sfida e l'ha piantato come un bastone nella terra. Prima di cedere, Tühi vuole sapere se Kalevipoeg ha intenzione di tornare per risolvere definitivamente la lite, al che il nostro eroe risponde che, nel caso in cui finissero le monete d'oro, forse torneranno per pulire la sala d'oro.

Allontanata la minaccia ed essendo oramai sera, Kalevipoeg decide di stendersi per riposarsi dalle fatiche. Mentre sta dormendo, sente che lungo i fianchi e poi lungo il corpo fino ad arrivare al collo scorre un liquido caldo: è la Fanciulla-strega, figlia d'un mago del vento, che, giganteggiando su di lui, con un piede su una collina e l'altro su un altro rilievo, tenta d'affogarlo con la sua urina. Ripresa coscienza, Kalevipoeg le getta una pietra che gli era servita da cuscino contro l'orifizio per ostruirlo. Dopo un grido di dolore e non ricevendo aiuto, la strega muore e il suo corpo verrà divorato dai vermi. Dalle piccole vene d'acqua che escono dall'orifizio ostruito nasce il fiume Raudoja.



Il fiume Raudoja

Dopo essersi ristorato e aver caricato sulle spalle il legno e i tesori conquistati, Kalevipoeg riprende la strada di casa. L'aspetta uno straniero, che subito gli chiede la provenienza della legna perché è certo che sia di buona qualità e perfettamente adatta a costruire città, castelli e altro. Kalevipoeg gl'indica dove ha ricavato tutto quel legno, ma afferma anche che non tutte le costruzioni possono essere fatte con quel materiale. Lo straniero, non convinto, gli chiede allora di regalargli quel legno se proprio non lo vuole vendere, perché ci penserà lui a sfruttarlo nel modo migliore. Ben presto, Kalevipoeg si rende conto che lo straniero così esperto in costruzioni è il figlio di Olev. Con lui stringe subito un ferreo patto: mentre egli provvederà a fornire il materiale e a pagare il lavoro, il figlio di Olev si incaricherà di portare a termine i cantieri. Ecco dunque che, per assicurarsi una buona ventura, Olev fa sacrifici sull'altare di Ukko, digiuna, non beve ed esegue altre azioni rituali.

I compagni di viaggio di Kalevipoeg, Alevipoeg e Sulevipoeg, sposano ognuno una sorella, la più giovane il figlio di Alev e la più anziana quello di Sulev. Rimane sola quella mediana, la quale, durante una passeggiata a tre in cui le altre due si scambiano pareri sulla loro vita matrimoniale, piange amaramente. Qualche tempo dopo, il Mago dei Venti, dopo aver notato le tre sorelle, riesce a rapire quella ancora non sposata, pensando di farla sua moglie, e la porta in una fattoria. Alevipoeg e Sulevipoeg si mettono all'inseguimento del mago, ma il mago fa incresparsi il lago per non farli passare. Alevipoeg costruisce un ponte sufficiente a passare il lago e, insieme con Sulevipoeg, riesce a liberarla. Sarà Olevipoeg a sposarla.

Sedicesimo canto

Kalevipoeg in viaggio verso la fine del mondo



Kristjan Raud, *Il viaggio di Kalevipoeg verso Nord*, 1935

Kalevipoeg vuole scoprire dove finisce il mondo e, preso da incontenibile entusiasmo, intona un canto in cui manifesta il desiderio di esplorare nuove terre sul dorso del suo cavallo, affrontando ogni pericolo come una forma di suprema conoscenza allo stesso modo in cui Ulisse affrontava l'ignoto. Pensando che un uccello sia piú veloce del cavallo, invoca un'aquila di portarlo lontano per toccare con mano dove il cielo si unisce con la terra. In quel momento, il saggio uccello Kaaren, un corvo, si alza in volo e lo informa che, nel luogo in cui un uomo vede alberi ad alto fusto vicino alle acque, deve colpire la riva con il tallone del piede destro e ciò farà aprire una bocca segreta che conduce alla fine del mondo. Ma Kalevipoeg ribatte che ha già affrontato almeno cento volte diversi laghi per trasportare il legname e nessuno è troppo profondo per lui, salvo quello di Ilmjärv e quindi non ha timore ad affrontare quel viaggio. Chiede quindi a Oleg di costruirgli una barca con il legno della quercia paterna. Ma Olev ribatte che non conosce uomini in grado d'abbattere quell'albero, sicché gli uomini di Turja chiamati a collaborare suggeriscono, per evitare i fulmini dell'aurora boreale capaci di incendiare il legno, di fabbricare la nave di metallo. Ma il figlio di Kalev pensa che sia meglio la nobiltà dell'argento e così nasce *Lennok* (aeroplano). Costruita, manda a chiamare i suoi amici e con questi si mette in viaggio verso la Finlandia. Lasciata l'Estonia tra grida di giubilo e cappelli levati, Kalevipoeg intona una lode di ringraziamento e pronuncia auguri di buon viaggio per sé stesso e per i suoi compagni. Arrivati in prossimità delle coste della Finlandia, i maghi di quel paese suscitano una violenta tempesta che in breve tempo nasconde ogni punto di riferimento e impedisce al timoniere e a Kalevipoeg di orientarsi.

L'interprete del canto degli uccelli rivolge allora a questi un invito a indicargli la via, ma ciò non sortisce alcun effetto perché la tempesta dura sette giorni e sette notti, fin quando i maghi, stanchi di soffiare, cessano la loro opera. Il sole torna a splendere e, intravista una terra sconosciuta (che il corvo annuncia come Lapponia), la nave le si avvicina fino al punto in cui Kalevipoeg può saltare fuori dell'imbarcazione e nuotare fino alla riva. Esplorando il territorio, il figlio di Kalev con i suoi compagni giungono presso una fattoria, davanti alla cui porta sta filando e cantando una fanciulla, che, alla loro vista, s'impaurisce e si mette a gridare. Sopraggiunge il padre, che viene riconosciuto come Varrak, il Saggio della Lapponia. Kalevipoeg lo prega di diventare capo spedizione, ma Varrak gl'illustra le difficoltà di quel viaggio, per il quale si rischia la morte sull'isola di Sädemesaar (Islanda), com'è avvenuto in precedenza ad altri, e si offre di riaccompagnarlo in patria. Ma Kalevipoeg insiste e gli promette come ricompensa ciò che vuole; Varrak accetta, ma chiede, oltre al salario, anche quel che a casa è incatenato al muro (cioè il Libro della Saggiezza). Dopo un ultimo avvertimento circa l'assunzione di responsabilità da parte di Kalevipoeg, Varrak sale sulla nave: il viaggio riprende, la nave affronta nuovi pericoli, fin quando non arriva in Islanda, allora in eruzione. Solo il figlio di Sulev s'azzarda ad andare a esplorarla, ma torna ben presto, disilluso, per curare le parti bruciate del corpo. Al momento di ripartire, Kalevipoeg s'avvede che manca un ragazzo. Un uccello che si è posato sulla nave l'avverte che il ragazzo è stato ammaliato dalle streghe che vivono in un paese molto lontano, primaverile e assolato, dietro le montagne di ghiaccio, una terra dove i galli e le galline mangiano oro, le oche diventano verdi e i cavoli crescono alti come abeti. Kalevipoeg la raggiunge e dà ordine a sei uomini compreso l'interprete del canto degli uccelli d'andare a cercarlo, mentre egli va a riposare sulla nave, come fa il figlio di Sulev. Gli uomini s'avviano, ma, dopo aver molto camminato, sul far della notte, si accingono a riposare sotto un cespuglio, dove, il mattino seguente, sono svegliati da una gigantessa venuta a raccogliere foglie di cavolo per le mucche, che li porta via dentro il suo gigantesco grembiule.

Portati dentro casa e rovesciati sul pavimento, il padre della gigantessa pone loro tre enigmi. Avendo risposto correttamente e considerandoli uomini saggi, il padre ordina alla figlia di riportarli dove li aveva trovati. A loro volta, gli uomini la pregano di riportarli sulla costa, là dov'è la loro nave. Volando tra grande strepito di fuoco e tuoni, li rovescia dal suo grembiule direttamente sulla nave, che viene spinta in mare aperto dal soffio potente della gigantessa. Kalevipoeg ordina di alzare le vele e di dirigersi ancora verso nord, ma gli Spiriti della Luce del Nord, non gradendo la loro presenza, cercano di danneggiare la nave. I marinai incominciano ad aver paura, ma il figlio di Kalev li incoraggia a proseguire, irridendo i tentativi messi in atto per fermarli. Giungono così presso un'isola i cui piccoli abitanti dal corpo di cane e dalla coda a forma di membro maschile, ma dalla faccia umana, cercano di impedir loro di scendere dalla nave. Kalevipoeg salta giù dalla nave e s'inizia a combattere e uccidere migliaia di queste creature, aiutato anche da un robusto cavallo, che però muore inciampando in un ostacolo posto da un omino. Irato, Kalevipoeg maledice l'omino e devasta il paese affinché non fruttifichi più. Il mago di Sealtmaa invita K. a ripensare a quel che aveva combinato, ma questi ribatte che quel cavallo l'avrebbe potuto condurre sulla via della saggezza. Il mago, non convinto di ciò, ribatte che difficilmente avrebbe potuto trovare quella via dopo quello che aveva fatto. Allora il figlio di Kalev si pente e chiede a Uku di restituire fertilità alla terra e alle acque, un gesto apprezzato dal saggio che, in cambio, gli vuole indicare la strada, ma K. ribatte che il corvo al suo paese gliela aveva già indicata. Il vecchio gli fa presente che il corvo lo ha ingannato perché quella strada conduce diritto agl'inferi. A questo punto Kalevipoeg e i compagni sentono forte la nostalgia di casa e decidono d'abbandonare il progetto: *“Si diventa più saggi ritornando di quanto lo si fosse stato partendo”* afferma l'eroe. Risaliti sulla nave, in breve approdano nel porto di Lindanisa (Tallinn), dove possono ammirare le torri innalzate da Olevipoeg.

Canto diciassettesimo

Arrivano di nuovo gl'invasori

Nei sette anni di pace trascorsi, Olev ha avuto tempo di erigere una potente città sulla collina dove riposa Kalev. Le sue forti torri, le sue possenti mura, suscitano l'orgoglio dei suoi abitanti, che trovano in essa un luogo sicuro per difendersi dai nemici. Kalevipoeg decide di chiamarla Lindanisa in onore della madre (oggi Tallinn). Nello stesso tempo, anche Alev ne costruisce una più piccola in mezzo alle paludi (Harjumaale) e Sulev un'altra presso Alutaha. Presto Lindanisa verrà messa alla prova perché si sta avvicinando di nuovo l'esercito nemico, che cerca d'invasare la terra di Viru per conquistarla e depredarla. I messaggeri arrivano trafelati dal re per annunciarne l'arrivo, sicché Kalevipoeg è costretto a partire per la guerra, accompagnato da guerrieri provenienti da varie parti dell'Estonia (Viru, Kuressaaré e Saaremaa) e anche dalla Finlandia. Monta un fiero cavallo dalla ricchissima bardatura. L'apparizione di Kalevipoeg sul suo cavallo suscita nei suoi sudditi meraviglia e ammirazione. Le ragazze soprattutto sognano d'avere al loro fianco un eroe del genere. Già i guerrieri si ammassano sul campo di battaglia di Assamalla, ma il nemico frattanto ha occupato diversi paesi in cerca di bottino e ha ucciso gli uomini. La battaglia è dunque inevitabile.





Oskar Kallis, *In difesa della terra*, 1915

Subito si distinguono i suoi tre compagni, i figli di Sulev, di Alev e di Olev, che mostrano un encomiabile coraggio. Ma è il figlio di Kalev che splende nel combattimento ravvicinato, incitando il cavallo a gettarsi coraggiosamente sui nemici e vibrando vigorosamente la spada su di loro, come la falce della morte, o uccidendoli o decapitandoli o amputando loro le membra. Alla fine il campo è coperto da diecimila morti e feriti, mentre il cavallo di Kalevipoeg è costretto a procedere in mezzo al sangue dei caduti. Sicuramente nessun sopravvissuto tra i nemici sarebbe sfuggito al suo triste destino se il cavallo di Kalevipoeg non fosse caduto in un acquitrino dissimulato e vi fosse annegato. Impossibilitato a inseguire il nemico, il figlio di Kalev richiama i suoi guerrieri, considerando soddisfacente l'esito della battaglia e anche che stanno arrivando i corvi e i lupi a divorare i morti. Dopo aver diviso il bottino di guerra, Kalevipoeg pronuncia un panegirico del vero guerriero, che dev'essere robusto come mura, immobile come il ferro e forte come una torre ricoperta d'acciaio. Poi invita i suoi guerrieri ad annunciare la vittoria in tutti i paesi estoni. Anche egli farà la stessa cosa insieme con i suoi tre compagni.

Quindi s'avviano attraverso campi e paludi, camminando fino a quando la notte li sorprende in un bosco attraverso cui vedono levarsi verso il cielo una colonna di fumo e di fiamme. Seguendo quella traccia, arrivano a una caverna davanti alla quale una vecchia sta cuocendo su un fuoco una zuppa. I figli di Alev e di Sulev le propongono di aggiungere altro cavolo nel calderone perché, dopo aver fatto un lungo viaggio, hanno fame. Le propongono inoltre di vegliare a turno il fuoco mentre ella si riposa. La vecchia accetta le proposte, ma, prima di andare a riposare, mette i quattro in guardia contro eventuali estranei non invitati che vogliono assaggiare la cucina e potrebbero mangiare la zuppa. Gli uomini promettono di vegliare e si sdraiano per riposare, lasciando ad Alevipoeg per primo il compito di regolare il fuoco. Per tre volte appare un nano con una campanella d'oro al collo, che inganna i guardiani e vuota il paiolo, e per tre volte questo dev'essere riempito di nuovo. Alla quarta tocca a Kalevipoeg vegliare la zuppa. Quando il nano appare di nuovo per mangiare, Kalevipoeg gli chiede come pegno la campanella d'oro che il nano porta intorno al collo, ma il nano ribatte che quella campanella gli è stata legata intorno al collo dalla madre affinché, se si fosse perso, venisse facilmente rintracciato. Il figlio di Kalev allora astutamente gliela chiede solo per il tempo necessario al nano per mangiare. Il nano si mostra d'accordo, ma quella campanella dà una forza mostruosa a Kalevipoeg, che infatti, con un colpo sulla fronte, riesce ad annientare il nano. I compagni di Kalevipoeg, che finora avevano dormito, si svegliano, come si sveglia la vecchia, che decanta lo charme da autentica ballerina che ha avuto in gioventú e poi scompare. I compagni mangiano e poi si concedono un riposo. Appaiono le figlie della Fata dell'Erba, che portano sogni ai quattro dormienti, ma soprattutto al figlio di Kalev, nei quali gli vengono dati consigli per raggiungere o il paradiso o l'inferno o per conquistare la gloria in guerra. Poi, richiamate dalla madre, scompaiono.

Canto diciottesimo

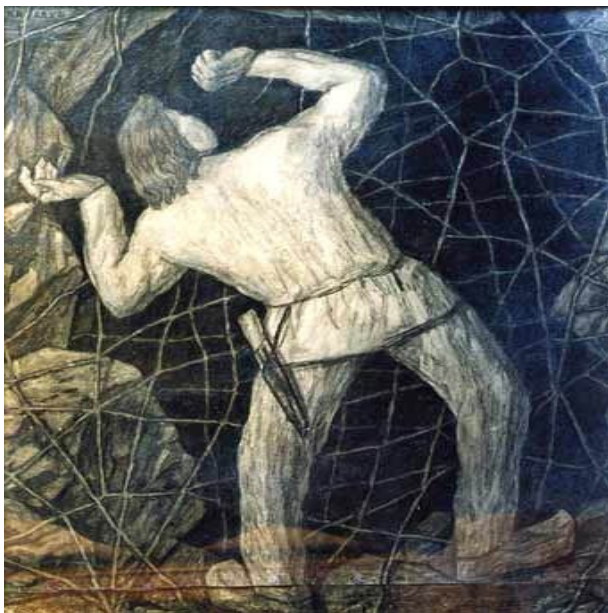
Kalevipoeg scende per la seconda volta nel Põrgu

Dopo un'invocazione all'Aquila del Nord affinché conceda ali al suo canto, a Wanemuine, che prepari il gomitolo dei fili d'oro e d'argento su cui si annoderanno le sue parole, e a Juta, la figlia del precedente, che ha il potere di evocare il passato mediante un fazzoletto magico donatole dal padre, il poeta inizia a narrare la nuova impresa di Kalevipoeg.

Kalevipoeg si sveglia presto e, dopo aver mangiato qualcosa e ricordato quel che era successo il giorno precedente, si reca presso la grotta dove stava la vecchina con il suo paiolo: ora, al suo posto, c'è acqua azzurra, onde a perdita d'occhio, giunchi e iris sulla riva. Come gli aveva detto il corvo Kaaren in precedenza, è quello il luogo dove, battendo il tallone destro sul terreno, si apre una grotta e s'accede al Põrgu. Mentre i fratelli continuano a dormire, egli decide di scendere nelle viscere della Terra per mantenere fede al giuramento fatto a Sarvik di tornare per sfidarlo a duello. Ma subito s'avvede che non sarà facile perché già in prossimità dell'imboccatura incontra il primo ostacolo: nubi fitte di fumo oscuro, vapori di bollitura e fuliggine provenienti dal basso coprono la sua vista e gl'impediscono di procedere. Soffia per cercare di scacciare il forte calore dal viso che gli oscura la visione, ma invano. Allora Kaaren sulla cima degli abeti gli dà un prezioso consiglio, quello di suonare la campanella del nano. Come per miracolo, le fitte nubi svaniscono e lasciano risplendere finalmente il sole, così come si disperde il vapore e la fuliggine proveniente dal ventre della Terra. Rincuorato dal fortunato avvenimento, Kalevipoeg s'inoltra nella spelonca, ma l'oscurità è così impenetrabile che l'eroe deve procedere faticosamente a tastoni, senza poter distinguere alcunché. Viene in suo aiuto un topolino, che gli dà lo stesso consiglio del corvo. Anche in questo caso l'oscurità si dissipa, ma ora la luce nella caverna è strana, né quella del sole, né quella della luna che cola nella frescura della notte, pericolosa attraverso il boschetto di betulle e pallida attraverso quello di ontani.



Oskar Kallis, *Il suono della campana*, 1915



*Kristjan Raud, Kalevipoeg impigliato
nella ragnatela sulla via per il Põrgu, c.
1935*

Ma un altro ostacolo si frappone tra lui e la meta: la fitta rete del ragno, composta da finissimi fili di metallo e da preziosi fili d'argento, saldamente intrecciati a centinaia e tessuti a migliaia. Kalevipoeg cerca di strappare e gettarli via, ma più si dà da fare per eliminare l'ostacolo, più essi si moltiplicano e si serrano fortemente, diventando migliaia e dieci volte mille. Impossibile procedere, tanto più che le forze tendono a svanire. Di nuovo viene in suo soccorso un animale, un rospo, che gli dice d'agire nello stesso modo suggeritogli in precedenza dal corvo e dal topolino. Seguito il consiglio, avviene ciò che era prevedibile e cioè che l'ostinata ragnatela si dissolve e scompare magicamente nel nulla. Ma non è finita qui, perché, procedendo, il figlio di Kalev s'imbatte in un torrente che a prima vista non sembra difficile da attraversare poiché poco largo e poco profondo. Ma come tenta di appoggiare il piede sull'altra sponda, l'acqua bagna le sue dita e il suo tallone scivola nella melma. Dopo aver tentato inutilmente centinaia di volte di fare il passo necessario, è costretto, scoraggiato, a riposarsi. Ma la fortuna è dalla sua parte, perché un gambero dà lo stesso consiglio degli animali precedenti a colui che sembra non aver imparato nulla dall'esperienza. Di nuovo, accade l'insperato, perché riesce ad appoggiare il piede sull'altra riva, mentre il torrente scompare. A un certo punto, l'oscurità si fa sempre più fitta e impedisce di valutare lo scorrere del tempo. C'è solo una luce debole e uniforme. Forse è colpa della nebbia o di scrosci di pioggia? No, sono nugoli d'immonde zanzare che, come Kalevipoeg cerca d'avanzare, nello stesso tempo potenziano e fiaccano i suoi sensi. Di nuovo, sente mancargli le forze. Come in precedenza, un altro animaletto, un grillo, gli suggerisce di suonare la campanella. Il risultato è analogo ai precedenti: come scacciate dal vento, le zanzare scompaiono. Mentre si riposa alquanto dalle fatiche, riflette che forse è il caso di legare il campanello al suo dito mignolo per utilizzarlo alla bisogna. Dopo aver mangiato e riposato un'oretta, si rimette in cammino.

Il passo pesante e ben marcato di Kalevipoeg viene sempre piú avvertito dai servi del Maligno, i quali, appena vedono da lontano il figlio di Kalev, corrono come il vento ad avvertire il loro signore. Messo sull'avviso, il Maligno comanda di mandare i suoi guerrieri piú forti a bloccare Kalevipoeg. Le grida dei galli e l'abbaiare dei cani intanto avvertono il nostro eroe che sta penetrando per vie sconosciute nei recessi degl'inferi. Ma, ancor prima di trovarsi faccia a faccia con quei guerrieri, Kalevipoeg si trova improvvisamente sbarrata la strada da un largo torrente alimentato né da una sorgente né da acqua piovana: il liquido che fluisce non è acqua, ma catrame fuso e resina, che disturbano con il loro calore la vista e il viso dell'eroe. Il torrente sarebbe facilmente attraversabile per mezzo d'un ponte, ma esso viene rapidamente occupato dai guerrieri infernali: una parte di essi sta al centro del ponte, un'altra dietro i primi, una terza sulla riva e una quarta poco dietro a questi ultimi. Quando Kalevipoeg li vede, dapprima li deride, poi s'appresta a combatterli. Sguainata la spada, s'avvicina lentamente a loro e li invita a tornare indietro. Quelli gli rispondono di non darsi tante arie e incominciano a combattere: i balestrieri dalla riva lanciano gragnuole di bolzoni, i frombolieri sassi, altri usano le lance e altri ancora le clave. Ma Kalevipoeg, saldo davanti a loro, con la sua spada ne abbatte numerosi. Poiché quasi tutti vengono uccisi, ne vengono mandati altri, mentre l'eroe non presenta alcun danno. Nonostante i continui invii di guerrieri, finanche anziani, la battaglia è un fallimento per il Maligno. Kalevipoeg, vincitore anche per merito della campanella, è costretto a sgomberare il ponte dai morti affinché possa proseguire il cammino fino alla porta dell'inferno. Con il possente pugno, abbatte il portale dell'inferno e ogni difesa del Maligno cede: il figlio di Kalev può finalmente penetrare negli inferi, dove danneggia anche le stanze interne, rendendo tutto pericolante.

Nella sala dov'è giunto, vede il fantasma d'una donna morta, nel quale gli sembra di riconoscere la madre Linda al tempo della vedovanza, che sta filando con notevole rapidità e bravura. Ha alla sua destra una ciotola con un balsamo che dà forza, nella quale ogni tanto inumidisce le dita, e alla sua sinistra acqua in decomposizione che riduce le energie. Con lo sguardo, gli consiglia di abbeverarsi alla ciotola destra e il figlio silenziosamente segue il consiglio. Infranta con la forza accresciuta una parete, trova una stanza in cui la madre del Maligno sta anch'ella filando a un telaio. La vecchina, avvedendosi della campanella al polso di Kalevipoeg, gliela chiede in dono per metterla al collo del gatto affinché questo metta paura ai topi e faccia divertire le donnole, ma l'eroe si cautela scaltramente: prima di discutere un eventuale dono, gli deve rivelare dov'è il figlio. La vecchina gli dice che s'è allontanato due giorni prima e non sa se tornerà entro breve tempo. Frattanto Kalevipoeg può rimanere come ospite, godere della buona cucina e calmare la sete con l'idromele contenuto nella ciotola sinistra. Ben sapendo l'effetto negativo della bevanda contenuta in quella ciotola, il figlio di Kalev non si lascia ingannare e, diventato ancora più sospettoso, incomincia a scrutare attentamente l'ambiente per scoprire se per caso fosse presente qualche piccola porta nascosta. Trovatane una, sta per aprirla, quando questa si spalanca con fragore e fuoriescono i guerrieri più temerari del Maligno. Kalevipoeg combatte duramente e anche questa volta vince, uccidendone numerosissimi. Appare alla fine Sarvik, il signore dell'inferno, che accusa Kalevipoeg di furto. Dopo la controaccusa di Kalevipoeg, viene presa la decisione di sfidarsi a duello. Per onestà e cavalleria, Kalevipoeg rinuncia alla spada e al campanello. Sarvik, impaurito, vuole riprendere le forze, ma sbaglia a bere la bevanda, beve quella nel boccale sinistro e si ritrova indebolito ancor più. Al figlio di Kalev non resta che bere quella nel boccale destro, che dà forza.

Canto diciannovesimo

Lotta finale tra Kalevipoeg e il Maligno

Il cantore esalta l'impresa militare di Kalevipoeg, piú famosa di tante battaglie anonime del passato. La disputa tra lui e Sarvik si svolge su un ampio spiazzo all'interno dell'inferno: ognuno combatte afferrando l'altro per la cintola cercando di buttarlo a terra: il terribile rimbombare della battaglia è percepito da tutto il mondo esterno. Anche se il Maligno è indebolito e Kalevipoeg irrobustito grazie alle bevande da loro sorbite, il duello tra loro dura sette interminabili giorni e notti. A un certo punto, il fantasma di Linda s'accorge che il figlio è stanco e quindi rischia di cedere, sicché davanti al figlio fa roteare in silenzio dieci volte sulla sua testa il rocchetto e poi lo getta a terra. Kalevipoeg comprende perfettamente il gesto della madre e infatti afferra con tutta la forza possibile il Malvagio, lo solleva, lo fa girare dieci volte sulla sua testa e poi lo getta a terra, mettendogli un ginocchio sul petto e le mani al collo per bloccarlo e poterlo alla fine incatenare saldamente alla roccia. Posta una pietra di grosse dimensioni come porta e ignorando i cattivi auguri e le maledizioni del Malvagio, prende sulle sue spalle diversi sacchi d'oro e d'argento e s'allontana dall'inferno tra le maledizioni anche della madre del Maligno, ripassando sul ponte della battaglia, oramai pericolante. All'uscita lo attende Alevipoeg, che, dopo averlo dissetato e aver appreso che cosa gli era successo nelle profondità della terra, uccide un grosso bue per cena. Dopo aver mangiato lucullianamente, mentre Kalevipoeg si addormenta e dorme per tre giorni, con l'ansimare che si sente lontano per miglia e miglia, il figlio di Alev per difendere l'oro e l'argento portato dal precedente, vi si siede sopra in attesa che l'amico si risvegli. Al terzo giorno, al risveglio di quest'ultimo, tornano a casa.

Kalevipoeg vive felicemente con i suoi compagni a Lindanisa e festeggia. Gli amici lo invitano a scegliersi finalmente una moglie a Kungla (nelle favole, una città meravigliosa, ricca e bella, che Kreutzwald situa nel Gotland). Ma Kalevipoeg risponde all'invito che prima si deve costruire una sala nuziale, decorata riccamente, che anche gli estranei possono ammirare, e anche una camera per i corteggiatori con un letto di seta. Tutti si divertono e cantano per ringraziare gli dei per la protezione che offrono alle case e a questo canto si uniscono un cantore che invoca l'uccello magico Siuru, il figlio di Alev, con una canzone su uno scherzo fattogli in famiglia e Sulev con una canzone sull'importanza del luppolo per fabbricare la birra. Mentre tutti bevono e cantano, i messaggeri di Pleskau, della Lettonia e di quelli in prossimità della foresta di Taara stanno correndo per portare al re la terribile notizia dell'inizio dell'invasione da parte dell'esercito nemico. Kalevipoeg, nell'ebbrezza dell'idromele e della birra, intona a sua volta un canto di gioia, in cui invita i suoi commensali a bere. Verso la fine del canto conviviale, appare Varrak, il saggio lappone, che viene a reclamare il mantenimento d'una promessa che Kalevipoeg gli aveva fatto quando lo convinse a partecipare alla spedizione per conoscere la fine del mondo: cioè, vuole che il Libro della Saggezza di Kalev, che è incatenato robustamente a un muro massiccio nella casa di Kalevipoeg, venga via con lui. Kalevipoeg non conosce affatto quel libro in cui il padre aveva messo per iscritto le sue riflessioni sulla vita, ma generosamente glielo regala, nonostante l'opposizione di Sulevipoeg e di Olevipoeg. Kalevipoeg non intende dare retta ai suoi amici, ma c'è un problema e cioè che non si può rintracciare la chiave del lucchetto. Il re dà allora ordine di abbattere il muro e di mettere la pietra in cui è incatenato il libro su un carro trascinato da sei cavalli.

Giungono i messaggeri e riferiscono al sovrano che i Teutoni stanno invadendo l'Estonia. La popolazione è atterrita e teme per la propria vita. Nessun guerriero è disposto a partire per la guerra, sicché Kalevipoeg comprende che tocca di nuovo a lui sacrificarsi per la sua terra. Prima di partire, si reca alla tomba di suo padre, che però fatalmente tace.

Ventesimo canto

Morte e glorificazione di Kalevipoeg

Kalevipoeg, avvertito del pericolo che l'Estonia stava di nuovo correndo, interrompe il precedente banchetto e manda messaggeri per convocare il piú presto possibile i guerrieri a battaglia. Contemporaneamente, invita i figli di Alev e di Sulev a seppellire insieme il suo tesoro di oro e di argento affinché esso non finisca nelle mani dei ladri. Al sorgere del sole, Kalevipoeg comincia ad armarsi, poi soffia nel suo corno da guerra e raduna gli uomini da tutti i territori a lui soggetti per combattere insieme il nemico. Il suono del corno viene avvertito da tutta la natura che risponde all'eroe. Il popolo esorta i guerrieri alla battaglia e ciascun appartenente alle famiglie si dà da fare per preparare il proprio congiunto a combattere. Frequenti sono le scene di commozione da parte delle sorelle o dell'amata o della moglie di ciascuno di loro. Dopo aver chiamato diverse volte con il corno, il figlio di Kalev sale a cavallo e si dirige sulle rive dell'Emajõgi, verso il bosco di Taara, dove si devono radunare i guerrieri. I ritardatari arrivano con cinque giorni di ritardo.

Kalevipoeg concede un giorno di riposo e un altro per armarsi. Poco prima dell'alba del terzo, i guerrieri finalmente si mettono in marcia e all'inizio di quello seguente s'inizia la battaglia contro i Teutoni, arrivati con le navi. Kalevipoeg combatte furiosamente per mezza giornata, ma il mattino seguente il suo cavallo cade sotto i colpi dei nemici, che fanno anche strage degli Estoni. Durante la furiosa battaglia, un'ascia nemica colpisce il fianco del figlio di Sulev, penetrando fino all'osso. Sulevipoeg ferito cade sul prato, mentre il sangue scorre copioso e sembra che nessun mezzo riesca a fermarlo. Un conoscitore delle rune, uno sciamano, cerca di affidarsi al potere della parola, ma non riesce nell'intento. Allora usa un metodo piú sicuro: lega una benda a monte della ferita e prepara una pomata fatta di erbe che alla fine riesce a bloccare l'emorragia. Frattanto, la seconda battaglia contro i precedenti nemici è finita. Kalevipoeg, dopo essersi dissetato, invita a dare degna sepoltura ai morti. Per due giorni gli altri guerrieri restano sul campo: chi non soffre per le ferite, affila le armi. Trascorsi questi e compiuto il dovere della sepoltura, il terzo giorno Kalevipoeg guida il resto del suo esercito contro Polacchi, Tartari e Lituani, che, per attaccare i guerrieri estoni, hanno potuto contare su spie catturate presso Pskov. La battaglia dura sette giorni, durante i quali i guerrieri ottengono una completa vittoria sui nemici, uccisi in gran quantità. Kalevipoeg dimostra anche in quest'occasione tutto il suo coraggio e tutta la sua abilità di condottiero e di guerriero. Sulevipoeg trova qui la sua fine. I guerrieri morti vengono seppelliti sotto una collina.

Ma le sofferenze degli Estoni non sono finite perché Kalevipoeg è costretto a guidare quel che resta del suo esercito contro i Russi. Dà ordine ad Alevipoeg di distruggere i reparti avanzati del nemico e di fiaccare quelli intermedi. Il figlio di Alev esegue l'ordine e anche in questo caso la vittoria arride agli Estoni, a costo però di numerose perdite, anche se quelle avversarie sono molte di più. Come in precedenza, alla fine della battaglia, Kalevipoeg fa riposare i suoi guerrieri e intanto dà ordine di seppellire i morti. Sulevipoeg viene seppellito sotto una collina artificiale, ai piedi della quale viene posto un vaso con le ceneri dello sfortunato compagno di Kalevipoeg. Dopo la battaglia, Kalevipoeg, Olevipoeg e Alevipoeg si recano verso un laghetto per dissetarsi. Ma la sfortuna sembra accanirsi contro i tre: Alevipoeg, ormai sfinito, mette male il piede, scivola e affoga. I compagni cercano di salvarlo, ma invano. Recuperato il cadavere e portato a riva, come per Sulevipoeg, viene costruita una collina artificiale, sotto cui viene depresso il corpo del figlio di Alev. La battaglia e la morte dei suoi compagni abbattano l'umore di Kalevipoeg, che notte e giorno non riposa per il dolore. A un certo punto, prende la suprema decisione: confessati al figlio di Olev i suoi sentimenti, rinuncia al trono di re a favore di Olevipoeg e s'allontana solitario, non prima d'aver dato alcuni consigli all'ultimo compagno rimasto in vita.

Kalevipoeg erra nella foresta fino ad arrivare al fiume Koiva in Livonia, dove decide di costruire una capanna per sé stesso. Lì vive poveramente, senza dormire, in preda all'angoscia. Per giorni e giorni non si nutre e si lava solo con la pioggia. Un certo giorno, dalla riva, vengono tre Teutoni che, in maniera subdola, cercano di convincerlo a unirsi a loro. Kalevipoeg li ignora, ma sull'acqua del fiume vede riflessi le tre figure che stanno sguainando le spade per ucciderlo a tradimento. Dopo averli attaccati verbalmente, li afferra uno a uno, li fa roteare e poi li uccide gettandoli violentemente al suolo.



Kristjan Raud, *Morte di Kalevipoeg*, 1935



Kristjan Raud, *Kalevipoeg fa la guardia al Põrgu*, 1935

Uccisi i tre cavalieri, sempre dalla riva si presenta a Kalevipoeg un ragazzo mandato dai Teutoni per trattare un affare. Dopo tanti discorsi, il figlio di Kalev, con la scusa del pranzo, lo manda al fiume per vedere se la sua canna da pesca riesca a catturare qualche pesce. Ma il grande peso della canna impedisce al giovane di tirarla su. Kalevipoeg, non vedendolo tornare, va al fiume e tira su lui il pescato. Non volendo più continuare a discutere, lo invita a tornare presso i cavalieri per riferire loro la fine orrenda dei tre precedenti.

Volendo evitare altri disturbi, Kalevipoeg s'avvia verso il fiume Kääpa, nel cui fondo sta la sua spada. Non ricordando la maledizione che aveva lanciato su di essa, scende in acqua, ma, come s'avvicina, la spada ricorda la maledizione e gli taglia le gambe. L'eroe si dispera e urla per il dolore, tanto che gli dei scendono dal cielo per cercare d'aiutarlo. Ma ogni tentativo è vano e il figlio di Kalev muore dissanguato.

L'anima di questi vola verso il cielo, dove ascolta i canti che lo celebrano. Il capostipite Taara, ricordando i meriti di Kalevipoeg, vuol trovare per lui un compito da svolgere sulla terra, sicché ricongiunge l'anima dell'eroe al suo corpo e manda il resuscitato Kalevipoeg alle porte dell'inferno dove dovrà sorvegliare il Maligno. L'eroe cavalca verso la porta dell'inferno, mentre dall'alto una voce gli comanda di colpire con un pugno la roccia dell'inferno, in modo che questa lo tenga prigioniero. Così egli sarà costretto a vegliare il Maligno in ceppi, che cercherà di liberarsi, ma inutilmente. Anche Kalevipoeg farà continui tentativi per liberare la mano, finché ci riuscirà e tornerà in Estonia a portare benefici al suo popolo.

Tra psicoanalisi e antropologia strutturalista

Il mitema della “spada magica” nelle sue combinazioni con altri mitemi

Oltre a un dettagliato riassunto della trama del *Kalevipoeg*, questo lavoro vuole presentare alcuni brevi spunti di antropologia del mito facente parte del programma di studi del liceo delle scienze umane.

Tra i piú famosi antropologi che si sono dedicati allo studio del mito possiamo annoverare quel gigante della disciplina e fondatore della corrente *strutturalista* che risponde al nome di Claude Lévi-Strauss. Le sue *Mitologiche*, oltre ad aver esplorato con rara acribia il mondo mitologico dell’umanità, ha introdotto concetti fondamentali della disciplina, di cui ci avvarremo per analizzare comparativamente diversi miti al fine di trovare elementi che funzionino da “impalcature” del racconto. Uno di questi -ed è forse quello piú conosciuto di Lévi-Strauss- è il concetto di *mitema*.

Che cosa sia il *mitema*, non è difficile a dirsi: il termine è stato coniato dall’antropologo belga fondendo i termini *mito* e *fonema*. Per lui, il racconto mitico è come una lingua: come questa si può dividere in unità minime (il fonema, per esempio “pa”, che da solo non ha alcun significato, ma combinato con un altro fonema come “ne” forma il termine significativo di “pane”), cosí il racconto mitico può suddividersi in equivalenti unità minime che si possono combinare e trasformare secondo regole precise per dare origine alla ricchezza narrativa delle mitologie mondiali. Tutti i miti (e anche le fiabe della tradizione popolare) contengono nuclei narrativi di base che fungono da “strutture” del racconto. Per esempio: un/a bambino/a o anche una donna rapita da un orco, il viaggio pericoloso, la lotta vittoriosa contro il mostro, la nascita miracolosa, il doppio, l’incesto, il tema dell’Edipo, ecc. Da soli non hanno un particolare significato, ma, congiunti con altri mitemi secondo le culture, creano il senso complessivo del mito α o del mito β .

La straordinaria ricorrenza di certi mitemi in tutte le mitologie del mondo vicine o lontane, che non hanno mai avuto contatti reciproci in epoche lontanissime da noi inducono Lévi-Strauss ad affermare che a comporre le storie mitologiche non è stato questo o quell'autore, conosciuto o sconosciuto, ma lo spirito umano inconscio, la prima e la più universale delle strutture. Ciò ci avvicina alla teoria psicoanalitica di Carl Gustav Jung, il quale non smetterà mai di ribadire, a dispetto d'ogni critica, che l'atto creativo umano, almeno negli aspetti più spirituali, deve la sua forza all'io collettivo, i cui archetipi possono parzialmente identificarsi con i mitemi di levistraussiana memoria, perché questi, a differenza degli archetipi junghiani, escludono la compartecipazione della psiche individuale al processo creativo.

Il numero dei miti e, proporzionalmente, quello dei mitemi di tutto il mondo è così incredibilmente vasto che in questa sede non possiamo trattarli tutti e con la dovizia di particolari di cui necessitano. Ci soffermeremo dunque su un mitema che ricorre in molte mitologie mondiali.

Il mitema della spada magica

Se osserviamo attentamente un bambino mentre gioca, in particolare mentre gioca a fare il guerriero, non possiamo non notare il particolare impegno che mette per essere credibile nella parte: si barda di tutto punto da vero combattente, invita sé stesso a impegnarsi al massimo grado nel futuro combattimento, magari pavoneggiandosi davanti allo specchio, e, se gioca in compagnia di coetanei e ha la stoffa da *leader*, si pone alla loro testa e li esorta a seguirlo fedelmente nelle sue imprese. Cura particolarmente la panoplia che gli serve per attaccare e per difendersi, ma, se c'è un'arma a cui pone la massima attenzione e a cui non può assolutamente rinunciare è la *spada* (ovviamente finta), il *brando* di tanta letteratura e musica operistica romantica, il segno del comando.

Tra urla di incitamento corali, il bambino vibra a destra e a manca la sua spada come un vero guerriero contro il nemico, anche se immaginario, e, se la vittoria alla fine gli ha arriso, la solleva con la punta piú in alto possibile in senso di trionfo. La sua educazione mascolina lo ha spinto a preferire l'arma che piú di ogni altra indica il segno del comando e della forza, utile soprattutto per la sua buona maneggevolezza nel combattimento corpo a corpo. La spada, ma ancor piú l'arco e le frecce e la lancia, erano le armi primordiali con cui i nostri antenati si dedicavano alla caccia, fonte di cibo, o alla difesa personale. Oggi, abbandonate nel corso del tempo a favore di armi piú efficaci, vengono messe da parte anche dal bambino nel corso della crescita e restano in un angolo o appese al muro della sua stanzetta come residuo ancestrale dell'evoluzione umana. Con quelle fatte su misura per lui, egli s'addestrava nel corso della crescita per diventare un giorno un buon cacciatore e un abile guerriero.

Non piú usata anche in battaglia, la spada nelle sue varie forme (come la sciabola e il fioretto) era utilizzata o in ambito sportivo o, fino a non molto tempo fa, nei duelli tra persone di un certo livello sociale finché non furono vietati e oggi è rimasta solo con la prima funzione o come arma da parata o ornamento per la divisa degli ufficiali in particolar modo. Ma nell'immaginario dell'uomo europeo essa è rimasta associata alla regalità e allo spirito guerriero: non era con una spada che il sovrano concedeva il titolo di cavaliere a un suo vassallo? E la spada non appare spesso in araldica come simbolo di origine o volontà guerriera? E il fatto che molte spade nel Medioevo avessero un nome non indica il prestigio di cui godevano, come per esempio *Excalibur* di Re Artú e la *Durlindana* del paladino Orlando? Era dunque impossibile che nelle mitologie patriarcali non apparissero spade, in genere magiche, con cui l'eroe poteva compiere imprese mirabolanti.

Nel *Kalevipoeg*, una mitologia che mescola elementi storici (le invasioni dell'Estonia da parte dei Cavalieri Teutonici nel corso del tredicesimo secolo d. C.) e fantastici, ha notevole spazio la spada che il protagonista si fa forgiare dal fabbro finlandese Ilmarine, a cui, come a tutti i fabbri dell'antichità, si attribuivano eccezionale saggezza e straordinari poteri magici. Ricordiamo le vicende di quest'arma.

In cerca d'una spada che possa aiutarlo nel combattere i nemici che attentano alla sua vita e all'esistenza della nazione estone, Kalevipoeg, nel sesto canto, prima di ritornare in patria dalla Finlandia dopo aver ucciso il rapitore di sua madre Linda, decide di far visita al fabbro finlandese -di cui sono note le abilità nel costruire armi di rara potenza e resistenza- per acquistare una spada. Ne dovrà provare e scartare almeno due prima d'entrare in possesso di quella buona, perché queste, a causa della forza esercitata dal gigantesco figlio di Kalev, s'erano infrante colpendo per prova l'incudine. Quella che alla fine sceglie (che non ha nome) era stata forgiata per Kalev: vibrandola, spezza in due l'incudine senza che l'arma mostri segni di danno. Purtroppo, durante il banchetto offerto dal fabbro per festeggiare l'acquisto, Kalevipoeg, completamente ubriaco, venuto alle mani con il primogenito del fabbro, lo decapita, con la conseguente maledizione del padre lanciata alla spada.

Dopo un brevissimo accenno nel decimo canto, ritroviamo la spada assoluta protagonista in quello seguente. Stanco per aver dovuto affrontare una tempesta sul lago Peipus provocata dal mago di quel luogo, Kalevipoeg s'addormenta su un prato. Ma il mago, con arti magiche, riesce a sottrargli la spada che l'eroe aveva deposto al suo fianco per evitarne il furto. Quando il mago nella fuga cerca di guardare il fiume Kääpa, la spada gli cade in acqua e rimane piantata nel letto, a dispetto di tutti i tentativi fatti per recuperarla.

Risvegliatosi, Kalevipoeg riesce a ritrovarla, ma anch'egli, nonostante i tentativi, non può sottrarla al fiume perché la spada si rifiuta di tornare nelle mani d'un uomo che l'ha usata per uccidere ingiustamente un suo simile. Il figlio di Kalev allora lancia contro di essa un'esortazione, che suona come una maledizione: se quello che l'ha portata in precedenza dovesse riattraversare il fiume, la spada deve tagliargli le gambe (Kalevipoeg intende il mago, ma non può ancora sapere che egli sarà la vittima).

Nel canto seguente, Kalevipoeg inizia a sentire i primi morsi della coscienza, sicuramente instillatigli dal rifiuto della spada di seguirlo. Nel sonno, un terribile incubo lo angoscia: sette lavoranti di Ilmarine, in una grotta segreta al centro del mondo, stanno forgiando una spada meravigliosa quando irrompe un uomo coperto di sangue in viso, che non può piegare la testa per salutare, il quale li invita a non sprecare l'acciaio per fabbricare la spada per un assassino. Kalevipoeg vorrebbe gridare la sua innocenza, ma a lungo gli è impedito. Non è difficile riconoscere nell'uomo il figlio maggiore di Ilmarine.

Troviamo per l'ultima volta la spada protagonista nel canto finale, quando Kalevipoeg, avventuratosi nel fiume Kääpa, immemore della presenza della spada, viene da questa amputato delle gambe e quindi condotto a morte a causa dell'emorragia, anche se Taara, nell'epilogo, resuscita l'eroe e, bloccatagli la mano nella roccia all'esterno dell'inferno, lo mette a guardia del Maligno, anch'egli incatenato, ma all'interno.

Nelle vicissitudini della spada nel poema estone, sono presenti alcuni spunti interessanti per un confronto tra questo poema e altre mitologie precedenti per quanto riguarda il mitema dell'"arma magica". Innanzitutto, la trasmissione ereditaria della spada (se non direttamente, almeno per interposta persona che goda la fiducia del primo), segno della volontà del regnante di escludere dalla guida del paese qualsiasi pretendente che non sia il figlio. La spada di Kalevipoeg è appunto quella che il fabbro finlandese con i suoi figli ha fabbricato in precedenza per Kalev, il padre del nostro eroe, e che questi avrebbe sicuramente desiderato fosse affidata alle mani del suo ultimogenito, come ribadito in punto di morte alla moglie Linda, appunto Kalevipoeg. Le particolarità di quest'arma non si fermano qui.

Prima di avere tra le mani questa spada, Kalevipoeg ne aveva provate altre due, sempre con lo stesso risultato, cioè la loro mancata resistenza alla prova dell'incudine: vibrare dall'eroe contro questo, infallibilmente si sono rotte.

La palpabile delusione del figlio di Kalev è però superata quando il fabbro gli sottopone quella forgiata per il padre, che infatti resiste all'urto violento e addirittura spacca in due l'incudine. L'euforia per aver trovato l'arma adatta a lui unita all'ubriachezza durante il banchetto offerto dal fabbro per celebrare la compravendita spingono però Kalevipoeg a insultare ingiustamente il figlio maggiore del fabbro, a mettere mano alla spada e poi a decapitarlo, atto del tutto esecrabile agli occhi del lettore e soprattutto della spada, che non solo si rifiuterà un giorno di tornare nelle sue mani, ma lo ucciderà amputandogli le gambe e dunque dissanguandolo.

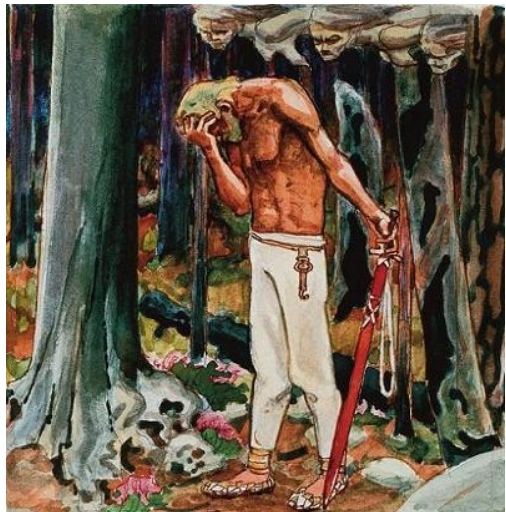
La spiegazione della rigidità morale della spada, di là del fatto che essa s'appella a una suprema ragione umanitaria (non uccidere un tuo simile), però debole alla luce del fatto che essa è fabbricata fin dalla notte dei tempi proprio per ferire o portare morte, sta -mi sembra evidente- in una questione più importante, in cui entra in gioco un altro tema universale, ovverosia il *tabù dell'incesto*. La lite scoppiata tra Kalevipoeg e il figlio del fabbro e la conseguente morte di quest'ultimo ha come causa il vanto che il figlio di Kalev mena di aver giaciuto insieme con la Fanciulla dell'Isola, che, si scopre, era la moglie del figlio del fabbro, il quale forse era a conoscenza del fatto che la moglie era anch'ella figlia di Kalev e dunque sorella di Kalevipoeg. La Fanciulla, alla scoperta del peccato commesso involontariamente, si getta in mare e muore.

A questo punto, diventa comprensibile il comportamento successivo dell'arma, che esprime a parole il suo sdegno verso Kalevipoeg (il dialogo tra uomini, animali e cose è l'eredità di un tempo in cui tutte le componenti del mondo interagivano anche linguisticamente). Kalevipoeg ha commesso un atto indicibile, ha giaciuto con la sorella, da questo momento non potrà più usare quella spada, simbolo del potere affidatogli dal padre.

E anche quando nel Põrgu s'avvede che a una parete è appesa la spada di Sarvik, sarà una delle ragazze prigioniera a dissuaderlo dall'appropriarsene e a consigliargli di prendere il cappello e la bacchetta magici appesi vicino alla spada (anche se poi, fuggendo, la prenderà con sé).

Dunque, nel caso dell'episodio della spada, abbiamo tra loro intrecciati i mitemi della *spada magica* e del *tabù dell'incesto*, presenti entrambi, anche se non sempre insieme, in molte mitologie mondiali. L'incesto del mito estone tra fratello e sorella dovrebbe rappresentare una variabile dell'incesto edipico tra madre e figlio. Ora, come fa notare Lévi-Strauss in un mito analogo degli Indiani Algonchini del Nordamerica, per avvicinare quanto più possibile il racconto mitico estone al mito edipico greco ci vorrebbe il completamento dato dalla presenza di un qualcosa che nel racconto nordeuropeo faccia le veci della Sfinge che pone enigmi a chi osa violare un limite. Penso che lo possiamo trovare nel sedicesimo canto, quando Kalevipoeg, in viaggio verso lo sconosciuto Nord, manda sei suoi compagni d'avventura a ricercare un altro di loro che non era tornato alla nave. I sei, dopo ore di vana ricerca, al calar della sera, si mettono a dormire in un orto sotto un cespuglio, da cui vengono svegliati al mattino seguente da una gigantessa, che, venuta a raccogliere foglie di quell'ortaggio per le proprie vacche, li scopre e, messi in un grembiule, li porta a suo padre, che pone loro tre enigmi. Risolti, vengono lasciati liberi di andare via.

Non potendo contare su una Sfinge estone, possiamo però trarre vantaggio dalle somiglianze. Innanzitutto, il viaggio oltre i confini posti dalla natura (anche nel senso dei rapporti incestuosi) è considerato una *ὑβρις*, un peccato d'orgoglio senza limiti, che impone una forte dissuasione (gli enigmi della Sfinge a Edipo e del padre della gigantessa ai compagni di Kalevipoeg, che lo rappresentano). Poi la grandezza fisica dei personaggi (come la Sfinge, anche Kalevipoeg e la gigantessa sono di proporzioni enormi) e il fatto che i compagni vengano trovati dalla gigantessa sotto un cespuglio e messi nel grembiule (che rimanda al mondo uterino, alla mitologia della nascita e quindi alla sessualità) e la felice risoluzione degli enigmi e la liberazione dalla probabile prigionia (la mano di Giocasta nel mito greco).



Akseli Gallen-Kallela, *Il rimorso di Kullervo*, 1918

Lo stretto intreccio tra i due mitemi lo possiamo trovare anche in territorio finlandese, la cui popolazione è affine linguisticamente a quella estone. Qui troviamo quel mirabile capolavoro della mitologia che è il *Kalevala*, il cui nome richiama facilmente quello del poema estone, contenendo entrambi nella radice il nome del fondatore del popolo finnico. L'episodio che unisce i due mitemi fa parte del ciclo di *Kullervo*, lo sfortunato figlio di Kalervo, la cui disputa con il fratello Untamo determina tragicamente l'intera esistenza del ragazzo. È questa forse la figura più toccante del poema, verso cui il lettore non può che provare forte simpatia. Nel trentacinquesimo runo, incontriamo Kullervo che ha appena pagato le tasse per conto di suo padre e sta tornando a casa. Lungo la strada, incontra una ragazza che attira a sé e seduce: non può purtroppo rendersi conto (perché è a lui sconosciuta) che questa fanciulla è la sorella perdutasi nel bosco in cerca di bacche. Quando entrambi avranno contezza del turpe atto commesso (anche se involontariamente), mentre ella si getta nel fiume e muore, Kullervo, dopo essersi vendicato dello zio causa di tutte le sue sfortune ed essere tornato a casa trovandola devastata e deserta, ritornato casualmente nel luogo dov'era avvenuto l'episodio incestuoso, prova un acuto rimorso. Ed ecco che anche qui la spada che il ragazzo porta con sé non perdona il misfatto. Kullervo la tiene tra le mani, cerca disperatamente un conforto al suo tormento, vuole avere una risposta rassicurante circa il suo comportamento, e quindi le pone domande, tra cui, quella definitiva, se essa abbia piacere di gustare il suo corpo colpevole e il suo sangue infame. E la spada risponde cancellando ogni speranza: “*Come non dovrei godere/di gustar colpevol carne,/di ber sangue dell'infame,/io che pur dell'innocente/bevo sangue e gusto carne?*” È un attimo: Kullervo poggia l'elsa della spada sul terreno e si getta contro la punta, morendo immediatamente.

Entrambi i poemi traggono origine da rielaborazioni dei loro autori di canti popolari accumulatisi nei secoli in due aree differenti dell'Europa del nord, la Carelia russo-finlandese e l'Estonia. Pur ipotizzando un influsso di Lönnrot su Kreutzwald (la versione definitiva del *Kalevala* fu pubblicata nel 1849, mentre la prima versione del *Kalevipoeg* è del 1853), il fatto che antichissimi canti nati in luoghi differenti del Baltico riportino, seppur svolti in maniera differente, il mitema dell'incesto (intrecciato in questo caso anche a quello della spada) e che l'incesto piú famoso, quello del mito eterno di Edipo, ha origine nella lontanissima Grecia non può che confermarci che esso, di là dei rapporti letterari tra lo studioso finlandese e quello estone, è un problema profondamente sentito nella società umana e il suo tabú dunque questione universale.

La grande importanza d'un'arma come la spada per tutte le società umane, patriarcali o matriarcali (si pensi, per esempio, al mito delle Amazzoni), può farsi risalire alla notte dei tempi. Ma, circa la spada magica in ambito indoeuropeo, per quanto riguarda testimonianze scritte, dobbiamo concentrarci su un periodo il cui termine *post quem* è l'Alto Medioevo. In tal senso, la prima attestazione importante si può trovare in area germanica intorno all'VIII secolo: mi riferisco al *Beowulf* anglosassone, in cui sicuramente l'anonimo autore -probabilmente dell'Anglia orientale- ha rielaborato canti norreni tramandati oralmente.

In questo poema troviamo appena accennata la questione dell'incesto presente invece in quelli ugrofinnici, ma, al tema della spada magica, s'unisce un altro mitema, che avrà grande fortuna sia nel mondo europeo, pagano e cristiano, sia in quello extra, quello della *lotta vittoriosa contro il mostro*. Come si vede, una ricombinazione mitemica secondo la teoria di Lévi-Strauss.



H. E. Marshall, *Beowulf combatte il mostro*, 1908

Come nel *Kalevipoeg*, per arrivare alla spada veramente invincibile, Beowulf deve provare prima l'inefficacia di quella precedente. Si tratta d'uccidere il mostro marino antropofago Grendel (il rimando a Polifemo è d'obbligo), ma in quest'occasione Beowulf rinuncia cavallerescamente alla spada, poiché Grendel non sa usarla, e cerca d'ucciderlo con le sole mani, sebbene l'unica cosa che riesca a fare è quella di strappargli un braccio facendolo fuggire ferito a morte. Ma la madre del mostro lo sfida per vendicare il figlio e Beowulf, fedele all'onore di cavaliere, accetta. Prima però d'inoltrarsi nella palude (la discesa simbolica nella figura femminile con intenti bellicosi non è forse in qualche modo un attacco all'interno della madre cattiva, dispensatrice di oggetti cattivi, secondo la teoria di M. Klein?), si fa prestare la spada magica di nome *Hrunting*, che però alla prova dei fatti fallisce miseramente (nel *Kalevipoeg*, come si ricorderà, l'eroe omonimo non riesce a spaccare in due l'incudine con le prime due spade che il mago finlandese gli fa provare). Nell'antro del mostro, oramai in pericolo di vita, Beowulf nota per sua fortuna una spada vittoriosa forgiata dai Giganti (di dimensioni fuori del normale ovviamente, com'è fuori del normale la forza di Beowulf nel maneggiarla) e con questa riesce a uccidere il mostro e a decapitare il figlio. Corrosa dal sangue di Grendel e della madre, anch'essa subirà la distruzione. Una storia mitologica di guerrieri che tale voglia essere non deve giungere subito alla felice conclusione, ma deve esserci almeno una sconfitta per indicare all'eroe la via della salvezza.

Ritroviamo un tema analogo circa cinque secoli dopo, ne *La saga dei Volsunghi*, composta probabilmente in Norvegia intorno al 1250, anche se il mito di Sigurdr, il protagonista della maggior parte della saga, si può rintracciare almeno fin dall'inizio dell'XI secolo, come dimostra l'incisione di Ramsund, nel Södermanland svedese.



Incisione di Ramsund: 1) Sigurðr siede nudo davanti al fuoco preparando il cuore del drago Fáfñir per darlo in pasto al padre adottivo Regin (fratello di Fáfñir). Il cuore non è pronto quando Sigurðr lo tocca, ma si brucia. Portando le dita alla bocca, assaggia il sangue del drago e ciò gli permette di comprendere il canto degli uccelli; 2) Gli uccelli rivelano a Sigurðr che Regin lo tradirà, convincendolo a decapitare il padre adottivo; 3) Morte di Regin; 4) Grani, il cavallo di Sigurðr, carico del tesoro del drago; 5) Sigurðr uccide Fáfñir; 6) Ótr, fratello di Fafnir e Reginn.

La storia di Sigurd, sostanzialmente differente da quella di Beowulf salvo che per la questione dell'uccisione del mostro, s'inizia con la figura del padre Sigmund. Durante la festa di nozze tra la sorella Signy, figlia del re Völsung, e il re del Gautland Siggeirr, un uomo con un solo occhio e con il cappello calato sulla fronte si dirige in silenzio verso *Barnstokkr*, la grande quercia il cui tronco tocca il soffitto della grande sala del palazzo di Völsung, e infila la spada *Gram* nel suo tronco fino all'elsa (come non ricordare Re Artù e la spada nella roccia?), aggiungendo che l'uomo che l'avrebbe estratta l'avrebbe avuta in dono, la migliore spada al mondo, dopodiché esce. Tutti i invitati provano, ma solo uno riesce, appunto Sigmund (si noti che in Norvegia, fino a tempi piuttosto recenti, era uso durante un banchetto di nozze che lo sposo infilzasse la spada nella corteccia d'un albero per procurarsi un felice matrimonio, un chiaro simbolo della deflorazione femminile). Per una serie di tragici avvenimenti, Sigmund vede morire per mano di Siggeirr il padre e nove fratelli, mentre vede risparmiata la sorella, oramai moglie di Siggeir. Anch'egli salvo, con una fuga rocambolesca, si nasconde in un rifugio sotterraneo nei boschi, dove una notte è raggiunto segretamente dalla sorella, che decide di giacere con lui. L'incesto che segue genera Sinfjordi. Anche in questo caso sembra inscindibile il legame tra incesto e spada magica, che condurrà il reprobato, come nel caso di Kalevipoeg, alla punizione della morte. Infatti, altre vicissitudini portano Sigmund a condurre una battaglia in cui lo stesso Odino lo vuole morto per condurlo nel paradiso del Walhalla, la sede celeste degli dei e degli eroi: sul campo di battaglia, Sigmund vede infrangersi la sua spada in due pezzi contro la lancia di Odino e muore trafitto da questa.



Johannes Gehrts, *La spada di Sigmund*,
(1889)

Anche nel caso della *Saga dei Volsunghi*, abbiamo dunque ritrovato lo stretto intreccio dei due mitemi, quello della *spada magica* e quello dell'*incesto* (in *Die Walküre* di Richard Wagner, che segue con una certa libertà la trama della *Saga*, invece il frassino con la spada *Notung* infilata da Wotan (Odino) nel tronco durante il matrimonio del padrone di casa, è nella dimora di Hunding (Siggeirr nella *Saga*), la cui moglie Sieglinde (Signy) è sorella di Sigmund. Questi, ospite una notte di tempesta nella casa, riesce, a differenza di altri prima di lui, a tirar fuori la spada e a fuggire con la sorella, dal cui rapporto incestuoso nascerà Sigfried. L'incesto è qui ancor più diretto che nella *Saga*). Ma la maledizione continua oltre la morte di Sigmund e colpisce un altro figlio.

Qualche tempo prima, Sigmund aveva sposato Hjordis, una nobildonna, da cui aveva avuto l'eroe della saga, Sigurd (corrispondente a Siegfried). Il padre adottivo di questi, il fabbro Regin (Mime in Wagner), lo convince, per godere d'una ricchezza pressoché inesauribile, a uccidere il mostruoso drago Fafnir (un mitema molto citato, che s'aggiunge e s'intreccia con i due precedenti), che, in una grotta da lui custodita, nasconde un immenso tesoro. Ma Sigurd, per fare ciò, ha bisogno d'una spada speciale. Regin si offre di forgiarla, ma, dopo averne fabbricate due del tutto scadenti (si noti lo stesso numero di quelle di Kalevipoeg), pensa d'arrendersi. Sigurd allora si fa consegnare dalla madre i due frammenti della spada Gramr con cui finalmente Regin può forgiare una spada invincibile e con questa Sigurd può uccidere Fafnir e appropriarsi del tesoro da questi custodito, tra cui un elmo che modifica l'aspetto e la grandezza d'una persona (si pensi al cappello di Sarvik). Ma l'oro è maledetto per chiunque lo possieda e infatti Sigurd verrà assassinato a tradimento da un cavaliere mentre dorme.

La maledizione dell'incesto originario tra Sigmund e Siglinde, due fratelli, che sembra riversarsi sulla spada Gramr, in aggiunta a quella dell'oro posseduto dal mostro Fafnir, ricade innanzitutto sul loro figlio Sinfjotli e poi su quello di Sigmund e di Hjortis, Sigurd, che muoiono di morte violenta.

Anche nel caso del grande poema della germanicità medioevale, cioè il *Nibelungenlied*, Sigfrid deve subire i colpi del destino: la nascita incestuosa (nei poemi medioevali germanici, l'incesto non ha una valenza negativa come può averla ai nostri occhi perché esso è considerato una sorta di congiungimento di due entità superiori al fine di creare il guerriero perfetto, spietato e vendicativo, assolutamente libero da remore morali) lo porta a compiere imprese eccezionali con la spada magica *Balmung* come l'uccisione dapprima di due fratelli a lui nemici che custodiscono il tesoro dei Nibelunghi e poi del terribile drago Fafnir nella terza avventura della saga, nel cui sangue Sigfrido si bagna, diventando invulnerabile, salvo che in un punto, fra le due scapole, dove s'era posata una foglia di tiglio che aveva impedito al sangue di coprire la pelle (si noti la somiglianza con il mito di Achille, la cui madre Teti lo aveva immerso completamente nell'acqua del fiume Stige per farlo divenire immortale, salvo sfortunatamente il tallone, dove verrà colpito mortalmente), per non citare le numerose battaglie eroiche da lui sostenute prima e dopo il matrimonio con Crimilde. Ma una vita così gloriosa non poteva che finire tragicamente, appunto per un colpo di lancia infertogli dal vassallo Hagen proprio nel punto rimasto scoperto dal sangue del mostro. Incesto e spada, vita e morte sono ancora congiunte.



Concludo con un esempio tratto dalla mitologia giapponese, paese geograficamente agli antipodi dall'Europa, per dimostrare l'ubiquità dei due mitemi della *spada* e del *mostro*. Per quanto ne sappiamo, tra Giappone ed Europa non ci furono contatti fino al XVI secolo d.C. e ciò dovrebbe dimostrare la validità della teoria di Levi-Strauss. Le prime notizie in Europa su questo nuovo paese furono diffuse da Marco Polo dopo che il veneziano le aveva avute durante un suo viaggio in Cina, ma, fino al 1542/3, quando alcuni portoghesi sbarcarono sulle sue coste, non ci furono contatti diretti. Quindi i piú antichi poemi germanici (*Beowulf*, *La saga dei Volsunghi*, *La saga dei Nibelunghi*) da noi in precedenza trattati in cui si parla della spada magica non dovevano essere conosciuti nel paese del Sol Levante quando un suo poeta, Ō No Yasumaro, tra il 711 e il 712 d.C., scrisse il *Kojiki*, in cui si narrano le origini del Giappone dall'era mitologica delle divinità shintoiste (*kami*) al regno dell'imperatrice Suiko (592-628). La spada leggendaria e magica di cui si parla nel testo si chiama *Ama no Murakumo* (*spada falcia erba*) -nota anche come *Kusanagi*- ed è una delle tante spade magiche giapponesi. La sua storia, come vedremo, s'intreccia a quella del mostro, ma lo svolgimento dei fatti è alquanto differente da quello delle spade europee.

Viene narrato che il dio Susanowo, fratello della dea del Sole Amaterasu, per aver litigato con lei e averla costretta per un suo atto ostile a ritirarsi oltraggiata in una caverna (facendo quindi mancare la luce al mondo, viene mandato in esilio sulla Terra, nella regione di Izumo, dove incontra un vecchio insieme con la moglie e la figlia piú piccola, *Kusinada*. Il vecchio si lamenta con lui del fatto che le altre otto figlie siano state divorate una ogni anno dal drago dalle otto teste e dalle otto code Yamata-no-Orochi, che adesso pretende in sacrificio anche Kusinada. Susanowo, innamorato della fanciulla, dice ai genitori che la difenderà, ma dovrà divenire sua sposa. I genitori sono d'accordo.

Innanzitutto, Susanowo trasforma la ragazza in un pettine magico che infila nella crocchia della propria capigliatura, poi dice ai genitori di preparare otto vasi di sakè e di mettere ogni vaso su un tavolo per un totale di otto lungo un recinto che circonda la casa. Fatto ciò, rimangono in attesa finché non giunge il drago che infila le otto teste in ciascun recipiente fino a stramazzare ubriaco al suolo. A questo punto Susanowo taglia con la sua spada le otto teste tanto che il torrente Hi diventa un fiume di sangue per la gran copia di esso che esce dal corpo del mostro. Ma la sorpresa è tanta quando s'accinge a tagliare le code, perché, dalla sesta, fuoriesce una grossa spada affilatissima, appunto *Ama no Murakumo*, che egli ritiene a ragione leggendaria e quindi dona alla sorella in segno di pace. La leggenda dice che questa spada, il gioiello *Yasakani no Magatama* e lo specchio *Yata no Kagami*, che servì a un'altra dea per far uscire con l'inganno Amaterasu dalla caverna, sono i primi simboli imperiali giapponesi donati da quest'ultima al nipote Ninigi-no-Mikoto, che poi li trasmise al pronipote Jinmu, ritenuto il primo leggendario imperatore del Giappone, e oggi dovrebbero essere ancora conservati in alcuni templi shintoisti del paese del Sol Levante.



Shunsai Toshimasa, *Origine della danza della porta della caverna*, 1889

Come si vede, le paure ancestrali dell'uomo (che il mito rappresenta con la figura del mostro dall'aspetto orribile, cioè il male) e il trionfo su di esse (rappresentato dall'eroe che, grazie a una spada leggendaria, lo uccide e lo smembra: il bene), sono spesso raffigurate con questi due simboli. Nello stesso tempo, la stessa spada porta su di sé involontariamente il marchio d'infamia di essere stata nelle mani d'un incestuoso e a ciò si ribella, condannando quest'ultimo alla morte (vedi le figure di Kalevipoeg, di Sigurd, di Sigmund e di Sigfrid).

Bibliografia

Beowulf (a cura di Ludovica Koch) (2016), Giulio Einaudi editore, Torino.

Comparetti D. (1891), *Il Kalevala o la poesia tradizionale dei Finni, studio storico critico sulle origini delle grandi epopoe nazionali*, Roma, Reale Accademia dei Lincei; ristampa anastatica Guerini, Milano, 1989.

Yasumaro, *Kojiki, un racconto di antichi eventi* (a cura di Paolo Villani), Letteratura universale Marsilio, 2022¹².

Kreutzwald F. R., *Kalevipoeg, das estnische Nationalepos* (2004) (tr. in tedesco di Ferdinand Löwe), pubblicato da Peter Petersen, Verlag Johannes M. Mayer & Co. GmbH, Stuttgart – Berlin.

Kreutzwald F. R., *Kalevipoeg, Épopée nationale estonienne* (2004) (traduzione, presentazione e annotazioni in francese di Antoine Chalvin), L'aube des peuples, Gallimard, Paris.

I Nibelunghi (a cura di Laura Mancinelli) (2017), Einaudi editore, Et Classici, Torino.

Odrahnson T. (2021), *Trilogia gotica (La saga dei Volsunghi, La saga di Ragnar Lodbrok e La saga di Tidrek da Verona)*, Casa editrice Psiche 2, Torino.

Pentikäinen, J. (1989), *Kalevalan maailma*, . Ed. it: *La mitologia del Kalevala*, Vocifuoriscena, Viterbo, 2014.

Raudsep, N. e Stoecklin, P. de (1930), *Le Kalewipoëg: légende épique estonienne*, Paris, Presses Universitaires de France. Tr. it., *Kalewipoeg. La leggenda nazionale del popolo estone*, (a cura di G. Ceroni), Casa Editrice Ausonia, Roma, 1935.

Sitografia

<https://www.bifrost.it/Sintesi/Kalevipoeg.html>