

Enigma

estratto da: *Enciclopedia*, Vol V., *Divino-Fame*, Torino, Einaudi, 1978.

L'enigma, già nelle fonti aristoteliche, è presentato in stretta connessione con la metafora: «L'enigma... consiste in questo: dire quello che s'ha da dire mettendo insieme cose impossibili: il che, naturalmente, non si può avere congiungendo insieme vocaboli nella loro significazione ordinaria, bensì adoperando i loro sostituti metaforici» [*Poetica*, 1458a, 26-30; ma cfr. anche *Retorica*, 1405b, 3-5 e 1412a, 19-26]. L'enigma diviene così una metafora o una serie di metafore che utilizzano immagini o lessemi i quali non hanno congruenze apparenti fra di loro e che si propongono come un «parlare coperto» che esige una soluzione o risposta. Anche la risposta, nella definizione tradizionale, è orale. È evidente che, in sede lessicografica, l'esplicazione del termine è stata condizionata dalla sua valenza semantica nel greco classico, nel quale *αἴνιγμα* e *αἴνιγμός* (con i corrispondenti latino *aenigma* e neolatini del tipo italiano *enigma*, francese *énigme*, ecc.) discendono da un *αἰνίσσομαι*, attico *αἰνίττομαι*, che è proprio il 'parlare coperto', l'«accennare oscuramente». Di qui si spiega anche la relazione fra enigma e favola: fra *αἴνιγμα* e *αἴτιος*, la quale ultima è un impianto metaforico in cui bisogna leggere un significato (già così in Esopo), senza che la risposta venga esplicitamente richiesta. E parallelamente l'enigma, nel senso indicato, richiama il proverbio che è un esprimersi attraverso metafore, che, ancora una volta, non sollecitano la pulsione ansiosa derivante dalla necessità di rispondere.

Se si supera la limitazione indicata, la situazione enigmatica si configura come una serie di linguaggi cifrati o simbolici che generica no come prova, nel senso che le relative posizioni del proponente e del solutore divengono la sede di una conflittualità che deve essere evinta attraverso lo sforzo del secondo. Il meccanismo è, come apparirà chiaramente dagli esempi proposti, sempre il medesimo in quanto al rapporto probatorio e conflittuale, ma i contenuti o «significati» che soggiacciono al rapporto hanno qualità diverse che non consentono la loro riduzione a un comune denominatore. Si pone qui, nella designazione dei contenuti, un'estrema cautela antropologica che eviti la superficialità di definizioni preliminari, quali appaiono nei lessici correnti, e si tratta di raccogliere, solo al termine di un approfondimento della diversità delle facies culturali dell'enigma, gli elementi che consentono un'approssimazione al significato unificato e generale del fenomeno. Il riferimento alla prova richiama, per molti enigmi, la caratterizzazione iniziatica, quasi l'enigma divenisse un'iniziazione condensata secondo sistemi di linguaggio molto diversi da quelli presenti nelle iniziazioni puberali, tribali e di accesso a società segrete dei popoli senza scrittura. Come nell'iniziazione, il passaggio attraverso la prova comporta un mutamento di status inteso in modo lato: il solutore viene a trovarsi in una situazione diversa da quella dalla quale era partito. Ma ciò può dirsi soltanto di alcuni enigmi, per esempio quelli sapienziali e di accesso alla donna. Altre volte, come nell'enigma rituale o in quello

osceno, la vittoria sul proponente privilegia, accanto a latenti elementi iniziatici, un parallelo con il gioco sacro e rituale, occasione nella quale esplode una forza vitale i cui effetti positivi non sono fruiti unicamente dal solutore, ma si estendono all'intero gruppo: così che l'enigma acquista, in questi casi, una sua particolare «socialità» e una sua funzione che supera il cerchio chiuso del rapporto individuale (si veda, per esempio, il valore sociale delle soluzioni dell'enigma edipico). Questa varietà dei contenuti, ben distinta dalla omogeneità del meccanismo enigmatico (relazione proponente-solutore) consente soltanto un preliminare tentativo di chiarificazione semiotica, secondo la quale l'enigma è un codice di comunicazione fondato su due elementi: a) la proposta o interrogazione polivalente e ambigua, espressa attraverso la mediazione di vari tipi di linguaggio; b) la risposta o soluzione esplicita e chiarificatrice che opera la decodificazione della proposta e che culturalmente assume una funzione liberatoria nella diversità dei contesti in cui l'enigma appare. Secondo tale definizione si può proporre una prima tipologia formale dell'enigma che può essere:

1) Orale, rappresentato, per esempio, nella tradizione classica greca dal mito di Edipo e della Sfinge, nella quale il mostro divoratore provoca oralmente lo sfidante e questi oralmente risponde. Tutto si evolve sul piano della parola-lingua, e l'abilità consiste nel trasformare l'oscurità metaforica in chiarezza dialettica.

2) Gestuale-comportamentale, nel quale l'irruzione della situazione angosciante è connessa al compimento di gesti e di azioni designificabili in risposte liberanti che spesso hanno un rapporto non logico con il linguaggio adottato nella proposta. Nel *Libro dei Re* (*Shāh-nāmè*, XI secolo) di Firdusi, Alessandro Magno (Iskander, Askander nella trascrizione araba) mette alla prova un saggio che gli è stato inviato da Keid, re dell'India. Invia al saggio una coppa di burro fuso perché se ne unga le membra e dia la risposta dopo essersi riposato. Il saggio guarda il burro e dice: «Questo non è per me un enigma». Versa mille aghi nel burro e lo rispedisce al conquistatore. Questi convoca in segreto alcuni fabbri, ordina loro di fondere gli aghi e di ricavarne un disco di ferro, che fa portare al saggio; il quale, a sua volta, lo lucida e lo restituisce ad Alessandro. Alessandro fa collocare il disco, divenuto ormai uno specchio, in un luogo umido, che lo rende opaco. Rinviato al saggio indiano, è da questi reso nuovamente brillante e rispedito ad Alessandro, dopo essere stato trattato con una sostanza che impedisce il riformarsi dell'opacità e della ruggine. Il re lo esamina, convoca il saggio presso di sé e lo invita a sciogliere le proposte gestuali enigmatiche. Il saggio dice: «Il burro penetra nelle membra, e tu hai voluto indicare che possiedi più sapienza di quanta ne abbiano i filosofi di questo paese, ma ti rispondo che lo spirito di un uomo saggio e puro penetra i piedi e le ossa come ago e rompe una pietra quando vi si imbatte. Allora il re mi ha risposto: Quando un cuore si è fatto nero per le ferite e per le gare, come i discorsi sottili di un saggio riuscirebbero ad entrare nell'anima sua avvolta dalle tenebre? lo ti ho replicato che la mia dolce eloquenza, il mio spirito, il mio cuore mi fornivano parole più sottili

di un capello, anche se il tuo cuore era più scuro del ferro. Mi hai risposto: Ho trascorso anni in questo stato e il mio cuore è arrugginito per tutto il sangue versato. Come possono queste tenebre dissiparsi, come potrei sciogliere queste parole se resto nell'oscurità? Secondo la mia scienza delle cose divine, ti ho risposto che, anche quando il tuo cuore fosse stato perverso da tutta l'eternità, non potrebbe più essere attaccato dalla ruggine, una volta che l'ho reso brillante come acqua». Alessandro, stupito, offre doni al saggio, il quale li rifiuta. E, ancora più meravigliato, decide di appropriarsi della sua sapienza, delle sue parole eccezionali e dei suoi consigli [Firdusi, *Shāh-nāmè*, libro XX, *Storia di Iskander*].

3) Topico, il quale è costituito da un *Sitz im Leben* determinante un particolare tipo di angoscia territoriale e spaziale, studiato, per alcune popolazioni senza scrittura, da De Martino [1951-52]. L'uomo viene a trovarsi dinanzi a un topos o spazio che si presenta come ignoto, pericoloso e ostile. Entra nello spazio negativo, corre il rischio della dispersione, lo supera attraverso l'astuzia o l'intervento di terzi e giunge all'autoliberazione. L'esempio classico dell'enigma topico è il labirinto della mitologia di origine minoico-cretese, passata poi a quella greca [cfr. Santarcangeli 1967].

In questo tentativo di diversa definizione dell'enigma va rilevato che i due elementi di proposta e risposta-soluzione non hanno tra loro una struttura necessariamente parallela ed equivalente. Una proposta può essere orale, gestuale-comportamentale, topica, ed esigere una soluzione di tipo diverso. Un esempio è dato proprio dal testo persiano ora citato, nel quale la risposta del saggio è orale, mentre la proposta di Alessandro Magno è gestuale-comportamentale. Ciò non esclude che possano esservi corrispondenze adeguate fra i due momenti della struttura. Per esempio, quando la regina di Saba sottopone una serie di enigmi al re Salomone, in alcuni di essi proposta e risposta sono espresse nello stesso codice gestuale-comportamentale. La regina presenta a Salomone un gruppo di giovani, non distinguibili sessualmente perché tutti vestiti allo stesso modo. Salomone fa portare delle noci e ordina che siano sparse sul pavimento. I maschi le raccolgono sollevando le vesti, poiché non soggetti alla tabuizzazione di pudore; le femmine si servono, invece, del copricapo. La regina invita poi Salomone a distinguere, in un gruppo di persone che gli ha presentato, i circoncisi dagli incirconcisi. Salomone fa aprire dinanzi a loro l'Arca dell'Alleanza, e i circoncisi, che sono abituati alla gestualità rituale giudaica, si inchinano, mentre gli incirconcisi si prostrano a terra [*Midrās Mišlè e Targūm Šēni*, in Bialik 1955, I, 6, 119].

Nelle differenti culture in cui appare -e non ve ne è alcuna in cui esso sia assente -, l'enigma è quindi un contesto di prova o di gara, che esige la compresenza di due parti, delle quali una è inizialmente attiva, l'altra passiva, capovolgendosi i ruoli attivo-passivo nel caso di soluzione della domanda proposta. La parte attiva o proponente è variamente rappresentata da figure proprie alle singole culture (divinità isolate o in gruppo, eroi, mostri, saggi, ecc.), e tale varietà trova riscontro anche nei solutori. È tuttavia da notare che la parte attiva, trasformata in passiva dopo la sconfitta, è, in alcuni casi

notevoli, di sesso femminile, in opposizione alla maschilità prevalente della controparte. Tale carattere, che è evidenziato particolarmente dal mito greco della Sfinge, è di difficile interpretazione: in ultima analisi potrebbe riflettere la valutazione della donna come portatrice di interventi ambigui, oscuri, rischiosi per il gruppo maschile, ma anche come meta ambita soprattutto in quelli che vedremo essere i diffusi enigmi come accesso alla donna (cfr. § I). Numerosi sono anche gli esempi di situazioni inverse, nelle quali l'interrogante è maschio, mentre la figura femminile interviene attivamente nella soluzione: è il caso del mito iranico-avestico del mostro demoniaco Achtya, di sesso maschile, il quale sottopone a prova orale Yovišta, salvato dalla protezione della dea Ardivi Sura Anahita [Lommel 1927, *Yašt V*, XX, vv. 81-82]; ed è il caso della mediazione salvifica attribuita ad Arianna nell'enigma topico del labirinto, nel quale il dominatore negativo è il Minotauro. La prova, proprio come esposizione a un rischio da superare, può divenire in molti casi una gara, pur non perdendo alcunché della tensione psicologica sottesa nell'enigma. Di qui nasce un'ulteriore differenziazione tipologica fra enigma nel quale si istituisce un rapporto oppositorio fra mostro-demone e solutori umani o eroici, ed enigma nel quale proponenti e solutori appartengono alla medesima condizione umana, per esempio nelle gare rituali-sapientziali dei brahmani o dei partecipanti a convivi e banchetti nel costume greco e romano.

Il riferimento ad alcune esemplificazioni storico-linguistiche ed etimologiche conferma l'esposizione al rischio di prova, anche se le immagini in cui i significati di prova sono linguisticamente calati offrono rappresentazioni visivamente diverse della fase ansiogena che il solutore è chiamato ad affrontare. Già si è ricordato che il greco classico incentra il nucleo angosciante di *αίνιγμα* in un «parlare coperto» o in un discorso che deve passare dalla sua tenebra metaforica, ambivalente e ambigua, a chiarezza dialettica e ad acquisto sapienziale. Gli stessi significati sembrano sottostare all'inglese *riddle*, dipendente da un antico valore di *to read*, inteso come 'parlare, recitare oscuramente', connesso forse a un radicale sanscrito *re-*, con la medesima carica semantica [cfr. Grandsaignes d'Hauterive 1949]. Una corrispondenza è sicuramente nell'ebraico *melišāh*, da *liš* o *lūš* 'servirsi di parole ambigue' [Mandelkern 1969, *sub vocibus*]. Ma già nello stesso ebraico e nell'arabo la tensione enigmatica è espressa con immagini che richiamano un «aguzzare», «affilare», «appuntire», poiché è avvertita come un ostacolo o, forse, poiché, come sostiene lo stesso Mandelkern, ogni enigma affina l'intelletto o contiene una punta affilata: così in *hdd*, *hud*, da cui l'ebraico *hīdāh* 'enigma', e l'arabo *h'd*, che più propriamente è 'intreccio' e 'essere contorto'. L'accento semantico è posto proprio sugli aspetti di 'intrico da sciogliere', 'legame', 'nodo' nel persiano *band* [Nafīsī 1935, VIII, p. 1830], apparentato con il tedesco *binden* o con l'italiano *benda*. Anche l'ebraico *hīdāh* può caricarsi dello stesso significato [cfr. *Daniele*, 8, 23], che appare nel latino arcaico *scirpus*, *sirpus*, secondo una dichiarazione di Aulo Gellio («quae Graeci dicunt aenigmata quidam ex nostris veteribus scirpos appellaverunt» [*Noctes Atticae*, XII, 6]), avendo presente che *scirpus* è il 'giunco', e l'enigma è rappresentato come un intreccio di

giunchi. In greco *γρίφος*, che compone *λογογρίφος*, una particolare forma di enigma, è la 'rete'. Diversamente l'enigma si pone come accesso arduo ad una sapienza ultima autorivelantesi nel termine sanscrito *brahmāvadya* o *brahmōdya* 'enunciato del *brahmàn*' (Renou), cioè dell'Uno-Tutto. I due termini sono definiti il primo come «gara che riguarda i poteri magici», il secondo come «enigma ricavato dal Veda» [Monier-Williams 1899, ed. 1970 p. 740, col. I]. Sono coinvolte, invece, le attitudini mantiche ed estatiche nell'italiano *indovinello* e nel francese *dévinette*, derivati da *divinatio* e da *divinare*. Infine va osservato che l'enigma oggettualmente inteso può presentarsi in forma di vero e proprio ostacolo materiale, come oggetto carico di rischi nella speciale valenza del persiano *telesmat*, calco del greco *τέλεσμα* e originante l'italiano *talismano*, onde «superare l'enigma» diviene «spezzare il talismano» [Piemontese 1976, p. 162].

Come struttura oppositoria e binaria, l'enigma comporta per il destinatario una duplice eventualità o casualità, la vittoria o la sconfitta. La soluzione vittoriosa è rappresentabile come una positività vitale che, di volta in volta nelle diverse culture, accresce il potere, la forza, la regalità, la saggezza, o assicura il passaggio da una fase prelogica e predialettica a una dominazione logica e dialettica del dato oscuro proposto. La sconfitta, invece, è una negatività che espone, negli esempi più celebri, il perdente al divoramento, alla morte, alla follia come equivalente di morte, a diminuzione del potere, a fallimento dell'astuzia e della saggezza. Il dilemma vittoria/sconfitta in termini psicologici può essere letto come sollecitazione di stati ansiosi o angoscienti e come irruzione di una tensione problematica (onde non a caso uno dei lessemi greci per enigma è *problema*). Le fasi ansiose emergenti nell'enigma divengono, in effetti, una situazione topica, gestuale, orale, nella quale si condensa in un nucleo ben limitato (la proposta enigmatica) la più fondamentale angoscia dell'essere: così che il porsi dinanzi all'ambivalenza dell'interrogazione si trasforma nel suscitare un'ansia certamente più ampia di quella codificata nella datità enigmatica. Parallelamente l'enigma, proprio perché diviene una forma di confinamento dell'angoscia fondamentale di morte in uno spazio di limitate rappresentazioni (la Sfinge, il mostro divoratore, l'avversario di gara, ecc.), assume la funzione di meccanismo di dominazione dello stesso momento angosciente. La sconfitta, al contrario, pone in crisi tutta la presenza storica di chi è invitato a risolvere: e, cioè, negli enigmi classici di tutte le culture, l'eventuale perdente ha giocato il proprio essere e la propria vita, non soltanto la posta concorrenziale che è alla superficie del codice enigmatico. Il superamento della confusione espressa in tale codice è realizzato non soltanto attraverso la specificità della risposta vittoriosa, ma anche attraverso una proiezione esterna dell'angoscia esistenziale che viene ricostituita e successivamente risolta in un vissuto di carattere mitico o sapienziale.

Tali qualità dell'enigma spiegano congruamente la natura aggressiva del rapporto. Ogni enigma è la sede di una duplice pulsione aggressiva che parte dal proponente e da chi accetta la sfida; e ogni

enigma si configura come una scarica di aggressività che, dopo la tensione delle due parti, viene da una di esse soddisfatta e liberata. In ciò stesso è l'atteggiamento ambiguo in presenza delle situazioni enigmatiche: l'uomo percepisce la sua precarietà esistenziale, intende in qualche modo vincerla e dominarla, ancorandosi a un'esplosione di potenza; e perciò si autopropone, proiettandole in discorsi mitici, le sue esposizioni vitali, nei riguardi delle quali diviene ambiguo. L'enigma lo respinge come momento in cui può definitivamente perdersi, ma lo attrae come prova nella quale può confermare il suo esistere storico; e quindi l'enigma non è soltanto un gioco di parole, di movimenti e di gesti, ma, in ultima istanza, pone in gioco l'esistenza stessa.

Nelle storie culturali la posizione enigmatica può degradarsi fino a divenire puro divertimento e momento ludico, come nel caso delle gare di indovinelli tra bambini, anche se al di sotto di tali gare permane la dinamica di sconfitta/vittoria, aggressività/distensione. Altra forma di perdita di significato è la trasformazione dell'enigma di origine popolare ed etnica, il *Volkrätzel* della terminologia tedesca, in esercitazione culta e letteraria (cfr. § 9). Nella stessa direzione vanno valutati gli aspetti che l'enigma assume nella moderna enigmistica, in forma di sciarada, rebus, doppio senso, anagramma, ecc. Gli antichi avevano già avuto consapevolezza di questi fenomeni di decadimento e perdita di significato. Infatti Aulo Gellio [*Noctes Atticae*, VIII, 13] ricorda che i convitati del filosofo greco Tauro si scambiavano, al termine dei banchetti, degli indovinelli (*argutias quaestionum*) che sembrava nulla avessero di grave e di impegnativo, quasi occasioni per risvegliare l'ingegno ottenebrato da abbondanti libagioni. Ma Tauro li chiama a riflettere che tali indovinelli non sono soltanto giochi di parole, ma proprio gli argomenti sui quali i filosofi avevano meditato nelle età precedenti. La stessa osservazione fa Kowalski a proposito degli enigmi popolari (*bilmedje*) ridotti a gioco di bambini presso i Turchi Ottomani, ricordando che, anche se attualmente essi sono divenuti un genere di letteratura infantile, risultano collegati con originarie tematiche di alto valore cosmogonico e di prova [1913-36, ed. 1960 pp. 1258 sg.].

Se nella sua struttura formale l'enigma è sempre una prova-gara-tensione fra due parti, con tutte le cariche dinamico-psicologiche embricate in una situazione di tensione e attesa, dal punto di vista delle funzioni, e cioè della fruizione e dei significati culturali, assume una grande ricchezza di aspetti. Una sintesi dei tipi funzionali porta a segnalarne le seguenti utilizzazioni:

1. Enigma come accesso alla donna.

In una fiaba persiana, contenuta nel *Bahräm-namè*, propriamente nella sezione intitolata *Le Sette Effigi* (*Haft Peikar*, 1197) di Nazami di Ganje, la scena dell'accesso alla donna e della sua conquista si evolve intorno alla figura di Nasrinnush, figlia del re degli Slavi, con corrispondenze astrologiche e cromatiche. Infatti la principessa è sotto il dominio del martedì, di Marte e del colore rosso. Figlia del

re del Quarto Continente, la terra degli Slavi, ha molti pretendenti e, per difendersi da loro, si fa costruire un castello su un'inaccessibile roccia circondato da talismani (qui torna l'equivalenza talismano-enigma) di ferro e di pietra, ciascuno fornito di una lama che uccide chiunque tenti di accedervi. La porta del castello è occulta. La principessa intende ammettervi soltanto un «vero uomo», cui pone varie condizioni, fra le quali lo sciogliere l'incantesimo dei talismani, lo scoprire la porta nascosta, il rispondere ad alcuni enigmi. Molti sono i re che si presentano, ma sono uccisi dai talismani, e le loro teste troncate sono esposte lungo le mura della città. Un principe, aiutato da un saggio, rompe l'incanto dei talismani, scopre la porta e si sottopone a quattro enigmi che hanno carattere gestuale-comportamentale. Infatti la principessa si toglie due piccole perle dai lobi degli orecchi e le manda al principe. Il giovane soppesa le perle, pone accanto ad esse tre altre perle, rinviandole alla principessa, la quale, viste le cinque perle, le soppesa, le frantuma con la stessa pietra usata per pesarle, vi sparge sopra dello zucchero e rispedisce il tutto al principe. L'ospite, ricevuto l'impasto, versa tutto in una coppa di latte e lo rimanda alla principessa, la quale beve il latte, prepara un lievito con ciò che resta, pesa ancora il residuo e riscontra che esso non segna un capello di meno. Si toglie, allora, un anello dal dito, lo manda al principe che se lo pone al dito e le invia una perla. La principessa scioglie il vezzo delle sue perle, ne trova una simile a quella inviatale, e le rispedisce al principe. Questi le osserva attentamente e non riesce a distinguerle l'una dall'altra. Procura allora una perlina azzurra, la lega con le perle ricevute e le manda alla principessa. Questa si pone le perle agli orecchi e annunzia al padre che finalmente ha trovato il compagno della sua vita. La serie enigmatica va così spiegata. La principessa toglie dai lobi le due gemme per indicare che la vita dura soltanto due giorni. Aggiungendo la terza perla anche il principe vuole accennare alla rapidità con la quale la vita trascorre. L'impasto di zucchero e di perle polverizzate va decodificato nel senso che la vita è intrisa di piacere, è impastata come perle e zucchero che nessuno riesce a separare. Il versamento del latte nell'impasto significa che lo zucchero sparisce come una goccia di latte, con il riferimento probabile all'aspetto transeunte del piacere. La principessa, bevendo il latte dalla coppa, intende dire che è divenuta, dinanzi al pretendente, come un infante; e, quando gli invia l'anello, gli dice di acconsentire alle nozze. La perlina spedita dal principe indica, invece, che egli presume di non essere stato ancora da lei accettato come compagno. E per allontanare il malocchio e l'eventualità di non aver risolto la situazione enigmatica, prende la perlina azzurra, strofina con essa il proprio corpo e in questo modo sigilla il gradimento del pretendente (Bausani 1967; cfr. anche Bausani 1968, pp. 396 sgg.). L'episodio fiabesco ora riassunto è all'origine di una lunga serie di calchi che portano alla fiaba teatrale *Turandot* (1762) di Carlo Gozzi, anche perché l'onomastico Turandot è da leggersi nel persiano *Türandokt* 'figlia del re del Turan'.

Un simigliante esempio di impatto pretendente-sposa appare in un racconto relativo alla Regina dell'India, conservato in una raccolta di novelle persiane tradotte in italiano a Venezia nel XVI secolo su fonte non nota (Cerulli 1975, novella VI]. Ma per trasferirsi in un diverso ambito culturale, va ricordato che in una fiaba del *Cunto de li cunti* (1635) di Giambattista Basile, un re, che ha poca testa, alleva una pulce che diviene grande come un castrato, e, avendola fatta scorticare, offre la figlia in sposa a chi sappia scoprire di quale animale si tratta. Vince la prova un orco che diviene lo sposo della giovane [giornata I, trattenimento V]. Tema, quest'ultimo, che, secondo l'attenta ricerca del Thompson, è diffuso in tutta l'Europa, con massima frequenza nel Baltico orientale, ed è attestato in redazioni importate in Indonesia e nelle Filippine [Thompson 1946, trad. it. pp. 223 sgg.]

Se sottoponiamo l'enigma esemplificato ad analisi psicoantropologica, subito scopriamo, in una prima lettura storico-materialistica, che il codice mitico-narrativo riflette, per evidenza immediata, l'istituto del prezzo della sposa (*bride-price*) tipico delle società pastorali-patriarcali. La sposa, che deve essere acquistata dal gruppo maschile ordinariamente quando il pretendente ha una sua propria autonomia economica (la *səgullāh* ebraica, il *peculium* italico), è qui pagata con il superamento di una prova che garantisce la vitalità e virilità del pretendente, attraverso vittorie espresse in un linguaggio non agevolmente decodificabile. All'interno dello scenario enigmatico concorrono altre componenti. Il pretendente opera sul piano di un tentativo di accesso alla donna-femmina, come status misterioso e rischioso e attraverso la vittoria realizza la sua piena virilità e capacità di generare secondo una tipologia prossima a quella presente nelle iniziazioni puberali e matrimoniali dei popoli senza scrittura. Nel fondo la donna resta come oggetto di scambio, reificazione mediata dal padre che la offre attraverso la soluzione dell'enigma, il quale, questa volta, non dischiude il solutore a un livello sapienziale, ma a un livello fisiobiologico che, in termini junghiani, è da intendere come processo di integrazione e identificazione. D'altra parte, la donna si esibisce in una situazione di difesa che tende a mantenere in proprio un potere, ceduto, dopo la vittoria, al maschio. Ella avverte non tanto una paura del sesso, ma principalmente l'assoggettamento al maschio. E assume un atteggiamento ambiguo, che è insieme attrazione verso la proposta sessuale (matrimonio) e tentativo di sottrarsi. Propp ha almeno in parte chiarito questa irruzione di ambiguità, quando al tipo di principessa della fiaba, rappresentata come fanciulla bellissima, ha contrapposto il tipo della principessa distruttiva, «essere insidioso, vendicativo e malvagio, sempre pronto a uccidere, ad annegare, a storpiare, a derubare il fidanzato» [1946, trad. it. p. 575].

2. *Enigma rituale.*

Per dare un esempio facciamo riferimento all'*aśvamedha*, uno dei più arcaici rituali sacrificali dell'India, nel corso del quale, con l'immolazione di un cavallo, si riconfermava il vigore reale e si

trasmetteva rinnovata potenza alla natura e al gruppo [su di esso, cfr. Dumont 1927; Kirfel 1951). Il sacrificio, nelle fasi di preparazione e di celebrazione, durava due anni. Gli enigmi appaiono in due diversi momenti della cerimonia. Secondo lo *Yajurveda Bianco*, l'enigma (*brahmödyā*) si presenta dopo che il cavallo è stato unto e preparato per l'immolazione. Vi intervengono due sacerdoti sacrificali, lo hotri e il brahmano, l'uno dipendente dal dio Agni, patrono del focolare e del fuoco cosmico e interiore (*tapas*), l'altro da Bṛhaspati. Collocatisi l'uno contro l'altro nei pressi del palo sacrificale (dove il cavallo rappresenta il committente o «signore del sacrificio», o «sacrificante», che, in questo caso, è il re stesso), prendono a discorrere reciprocamente e in ciò stesso trasmettono al sacrificante spirito e splendore. Le risposte e le domande stereotipe vertono su tematiche cosmogoniche e teologiche. Per esempio, lo hotri chiede al brahmano: «Quale fu la prima realtà concepita?», ed ottiene la risposta: «La prima realtà concepita fu senza dubbio la pioggia, il cielo». Il brahmano chiede: «Chi è quegli che cammina da solo?», e lo hotri replica: «È certamente il sole quegli che cammina da solo». Il brahmano interroga: «Quale è il rimedio per il freddo?» e lo hotri risponde: «Il rimedio per il freddo è senza dubbio Agni». Nello *aśvamedha*, lo scambio di enigmi riappare dopo il sacrificio del cavallo e dopo l'arrostimento delle sue interiora, fra quattro sacerdoti, poiché ai due già ricordati si aggiungono l'adhvaryu e l'udgatri, ritiratisi insieme in una speciale tenda (*sadas*). I contenuti enigmatici sono pressappoco gli stessi [*Śatapatha-Brāhmaṇa*, V, 11-14; XII, 2, 6; e XIII, 5-2]. Analoghi scambi di domande e risposte appaiono nello *Yajurveda Nero*. Ma molto rilevante, al fine di comprendere la funzione dell'enigma rituale, è che in ogni caso è prevista la vittoria finale del brahmano [*Āpastambīya-śrautasūtra*, XX, 19, 6], dichiarata dagli assistenti [cfr. Renou e Silbourn 1949, pp. 15 sgg.].

Enigmi di tipo *brahmödyā* ricorrevano anche nei sacrifici funerari (*śrāddha*), secondo la testimonianza delle *Leggi di Manu* [III, 231]: «Tutto ciò che possa compiacere il brahmano, concediglielo senza riluttanza. Consenti che proponga indovinelli estratti dai Veda, perché ciò è gradito ai Mani». Uno dei commentatori del passo di Manu, Madhātithi, non esclude che questi enigmi ripetano ritualmente i miti vedici di competizione fra bene e male, fra Deva e Asura.

Nell'enigma rituale viene meno il conflitto proponente/solutore, i quali non manifestano più cariche di aggressività e di angoscia. Il gioco del chiedere e del rispondere, infatti, è ad esito predeterminato e comporta la necessaria vittoria del brahmano, il celebrante di rango e di casta più alti. Il brahmano è, in sostanza, il detentore della parola dell'Uno-Tutto e, nel contesto, è identificato con Bṛhaspati, una divinità che regge e domina la potenza fondamentale della parola (*brahmān*), la esprime e la comunica, anche in accrescimento fisico e generazionale, ai sacerdoti che lo rappresentano. La vittoria attribuita al brahmano diviene un incrementare l'abbondanza, la ricchezza e la pienezza vitale per il committente del sacrificio, ma anche per l'intero gruppo. È una vittoria sul male [cfr. Gonda 1960]. D'altra parte la

meccanica dell'enigma ad esito prestabilito assume gli aspetti di un autorivelarsi del *brahmàn*, dell'Uno-Tutto, attraverso il suo rappresentante: e tale autorivelarsi, nella rigidità delle formule cerimoniali, è in certo modo culturalmente memorizzata e trasmessa dagli specialisti del rito (cfr. § 12). Più arduo è stabilire perché gli indovinelli sono inseriti nel cerimoniale funebre: potrebbero costituirsi in una comunicazione di forza ed energia ai morti che, per essere trasformati in antenati (*pitj*) sono assoggettati a lunghe prove.

3. Enigma come soluzione di crisi vitale ed economica.

Momenti di tensione e riti di passaggio trascinano il gruppo in vari meccanismi intesi al controllo della situazione rischiosa. Fra questi meccanismi è presente l'indovinello. Gli esempi vengono principalmente dalle culture senza scrittura, che ricorrono alle cosiddette «sedute» per lo scambio di enigmi. Nel matrimonio, nella veglia funebre, in alcuni cerimoniali iniziatici, la soluzione dell'enigma diluisce la tensione, divenendo una forma di magia simpatica (la vittoria dell'interrogato è una vittoria sulla situazione tesa) o estendendo al gruppo la forza e il vigore entrate in crisi. Così gli Alfuri (Celebes) fanno gare di indovinelli nell'epoca che precede il raccolto, quando la sicurezza economica derivante dall'esito positivo dell'opera agricola non è ancora assicurata. I Bolang Mongondo della stessa area e gli abitanti delle Aru ricorrono alle gare quando nel villaggio è presente un cadavere, mentre, per quanto riguarda il rito di passaggio matrimoniale, la funzione liberatrice dell'enigma è già attestata per gli antichi Greci da Platone [*Repubblica*, V, 479]. Questa dinamica di riscatto è chiarita, per il territorio già noto come British West India, da Abrahams [1967; 1968]. Egli ricorda come corrente in quel territorio l'uso di indovinelli nella cultura contadina. Figura importante del comportamento collettivo diviene «l'uomo della parola» il quale ben rappresenta la caratterizzazione orale e magico-orale dell'enigma, ricorrendo egli soltanto a comunicazioni gestuali. L'indovinello può capitare in ogni evento sociale, specialmente nelle attività spontanee che accompagnano il plenilunio, ma anche nelle veglie funebri. Ogni evento di morte individuale trascina il massimo numero di persone che vengono in qualche modo proiettate in presenza della morte come problema socialmente e psicologicamente rimosso. Lo scavo di una fossa, per esempio, richiama da cinquanta a sessanta uomini del gruppo, che intendono così esprimere il loro rispetto verso il defunto e che, in ultima analisi, sono stati traumatizzati dall'evento. Lo scambio di enigmi, la narrazione di racconti, il canto, la danza, i giochi veicolano qui un clima distensivo, un trascendimento del dato brutale che si presenta. Ciascuno di questi comportamenti tradizionali accentua la rimozione e il bloccaggio del tempo corrente e ingenera l'emergenza di una fase licenziosa che aiuta a superare il momento critico. La licenza, circolante al di sotto degli enigmi, riafferma il principio vitale, Eros contro Thanatos. E infatti

si insiste, in questi indovinelli, su temi riferiti ad organi e ad atti sessuali, raramente affrontati in altre occasioni.

4. Enigma osceno.

È diffuso, in varie forme, in tutte le culture, e già lo si è richiamato negli ultimi esempi. Ma tipologicamente qui si intende come enigma osceno quello che si configura come indovinello a livello ludico delle culture popolari. Uno dei tipi più noti è quello che può essere così reso: «Che cosa è quello che regge il mondo (o tutto), uscendo dal pigiama, quando ti svegli?» La connotazione di questa struttura è diversa da quella che qualifica gli altri tipi, poiché ambigue sono proposta e risposta, laddove, negli altri enigmi, a una proposta ambigua non può non corrispondere una risposta chiarificatrice. Nel caso indicato, infatti, la risposta può essere «La testa» o anche «Il pene». La controparte che deve sciogliere l'enigma viene posta in una situazione radicale di incertezza, in rapporto alla quale è portata a pensare all'organo sessuale, mentre il proponente esige da lui la risposta del primo tipo («La testa»). La funzione e il significato culturali degli enigmi osceni, anche nella loro attuale fruizione ludica, dipendono direttamente dalla censura linguistica e dalla tabuizzazione delle terminologie sessuali. Il proponente situa lo sfidante di fronte a una duplice evenienza: il rispetto del modello castigato («La testa») o l'infrangerlo («Il pene»). Perciò l'enigma osceno riflette uno degli aspetti più interessanti del comportamento psicolinguistico, quello dei linguaggi fondati su termini sostitutivi tabuizzanti che toccano gli oggetti e l'atto sessuali. Tutta la nostra lingua è costituita, per quanto si riferisce a tali referenti, da una serie di indizi metaforici che, nella comunicazione, trasmettono soltanto messaggi in codici equivalenti o cifrati, fino al punto che i lessemi, usati originariamente nella loro valenza metaforica, divengono di per sé osceni (si vedano i sostituti popolari e culti per pene, vagina, coito, ecc.). L'indovinello osceno, legato sempre ai doppi sensi, opera liberando la carica tabuizzante e tenta di superare la barriera linguistica consolidata nella tradizione.

5. Enigmi conviviali.

Già riferendosi alla fonte di Aulo Gellio, si è ricordato l'uso greco di gareggiare con enigmi durante o al termine dei banchetti. Ma il riferimento porta a un'analisi più approfondita di questo tipo di enigmi che, al di là della semplice funzione ludica, possono avere significati più densi, collegati alla forza, alla virilità, alla violenza aggressiva e alla vittoria. La spiegazione riduttiva data da Gellio per quanto riguarda questi scambi di enigmi osservati nei convivii del filosofo ateniese Tauro (che, cioè, gli enigmi erano destinati a sollevare gli animi fatti disattenti dal vino), non copre certamente il problema dei significati. Si assuma, ad esempio, la più ricca storia dell'indovinello proposto da Sansone [Giudici, 14, 12-18]. Sansone scende a Timna e ivi si unisce in matrimonio con una donna filisteo. Lungo la strada

si imbatte in un leone e lo uccide. Tornato poi presso la carogna, vi trova miele depostovi dalle api, lo raccoglie, ne mangia e ne dà da mangiare al padre e alla madre. Durante il banchetto di nozze, cui partecipano trenta giovani filistei, propone loro l'enigma in questi termini: «Dal divoratore è uscito il cibo e dal forte è uscito il dolce». La posta è rappresentata da trenta vesti di lusso e da trenta vesti di ricambio che i vincitori guadagneranno. Nei primi tre giorni del banchetto, gli invitati non riescono a giungere alla soluzione. Nel settimo giorno, si rivolgono alla moglie filistea di Sansone, la quale, piangendo, si affida al marito, ottiene da lui la soluzione e la riferisce ai suoi compatrioti. Ma Sansone scopre subito l'origine del trucco e ai trenta giovani dice: «Se non aveste arato con la mia giovenca [cioè: se non foste riusciti a convincere mia moglie], non avreste spiegato il mio enigma». E, invaso dallo spirito violento di Dio, scende ad Ascalona, assale trenta giovani, li uccide, toglie loro le vesti e le consegna ai solutori dell'enigma. Qui si ha una situazione enigmatica molto intricata, che non si diluisce in una pura occasione ludica e conviviale. Va preliminarmente escluso che l'enigma assuma i caratteri di «prezzo della sposa», come in quelli di accesso alla donna, poiché Sansone ha già sposato la fanciulla di Timna. Esso è piuttosto l'acme di un'aggressività reciproca, nella quale da un lato viene sanata la differenza etnico-tribale fra Giudei e Filistei e da un altro lato assume un suo singolare ruolo l'astuzia della donna filistea che ottiene abilmente dal marito la soluzione per comunicarla al gruppo dei giovani. L'enigma, poi, riferendosi a un evento anamnesico di natura strettamente personale (l'incontro di Sansone con il leone), si trasforma in una proposta non agevolmente decifrabile, nel che si rivela l'aggressività sotto altra forma, quella dell'espone l'altro al «non poter decifrare». La conclusione, che è nell'uccisione dei trenta giovani dai quali Sansone si procura gli abiti, consolida una tale tensione. Tuttavia, l'enigma, anche perché collocato nelle sequenze di un banchetto di nozze, ha una sua funzione distensiva, realizzata attraverso la violenza, funzione nella quale Sansone consapevolmente accetta il gioco di una finzione (sa, cioè, che la moglie comunicherà la soluzione ai suoi giovani compatrioti), proprio perché intende raggiungere l'equilibrio turbato dalla diversità etnica.

6. Enigma del mostro divoratore.

È probabilmente il modello più diffuso, noto e letterariamente elaborato, il quale contiene, tuttavia, un substrato mitico di ardua e polivalente interpretazione. Siamo in presenza di un impatto in cui la qualità e il ruolo dei protagonisti esprimono uno stato caotico, ansiogeno, terrificante, che mette in gioco l'essere storico. L'esempio più semplice e immediato viene dall'uso dei Galla (Etiopia meridionale), i quali si scambiano enigmi soltanto nell'oscurità notturna, «perché altrimenti sopraggiunge un cane con un corno il quale morde il proponente dell'enigma» [Haberland 1963, p. 600].

La forma classica è data dalla storia di Edipo e della Sfinge. La Sfinge è un mostro divoratore che appartiene alla genealogia del caos e dell'oscuro, precedente l'ordine culturale, registrata già da Esiodo, nella *Teogonia*. Porta un nome che può essere interpretato come la 'strozzatrice' (cfr. il greco *σφίγγειν* 'strozzare') o anche come 'colei che afferra gli uomini', soprattutto nella forma beotica *Φίγξ*. Figlia di Tifone e di Echidna, o di Echidna e del cane di Gerione, non ha relazione alcuna con la Sfinge egiziana, sempre maschile ed emblema del potere faraonico. Sembra, invece, derivare alla Grecia dall'area mesopotamica attraverso il mondo egeo e cretese. Ha aspetto teriomorfico, con petto, zampe e coda di leone, ali di uccello predatore. Inviata contro Tebe e contro la stirpe cadmea da una divinità olimpica, Hera, deve punire l'omosessualità di Laio, il quale ha amato Crisippo, figlio di Pelope. Si insedia su una collina o su una montagna nei pressi della città e divora o uccide i passanti che non riescono a risolvere gli enigmi che propone. Il mostro è una vergine e sfida con enigmi cantati o ritmati: «La vergine che gli uomini strozza, cantatrice di enigmi» [Sofode, *Edipo re*, v. 1190]; «L'enigma che risuona dalle mascelle feroci della vergine» [Pindaro, fr. 177]. Gli enigmi sono apparentemente di tipo sapienziale: «L'enigma della vergine sapiente» [Euripide, *Fenicie*, v. 48]; «Quando conobbe la musica sapiente della Sfinge feroce, ardua a comprendere, e uccise colei che cantava» [*ibid.*, vv. 1505 sgg.]. Tuttavia contenutisticamente gli enigmi non sembrano assumere alcun carattere di reale accesso a una condizione sapienziale, come avviene invece nella tradizione indiana, ma presentano estrema banalità e sono facilmente risolvibili. Gli indovinelli proposti, secondo i testi, sono due:

a) vi è un essere sopra la terra che ha due e quattro piedi ed un'unica voce / ed ha pure tre piedi; e muta natura egli solo / fra quante creature si muovono in terra, in mare ed in cielo [*Scholia* ad Euripide, *Fenicie*];

b) di due sorelle, la prima genera l'altra, e la seconda, a sua volta, è generata dalla prima. Le risposte sono «L'uomo» per il primo indovinello, e «Il giorno e la notte» per il secondo indovinello, avendo presente il genere femminile del greco *ἡμέρα* 'giorno'. In una versione forse arcaica del mito, ogni giorno i Tebani, riunendosi sulla piazza della città, tentavano di trovare le soluzioni, ma non vi riuscivano, e il numero delle vittime si andava moltiplicando.

L'eroe liberatore è Edipo, che a sua volta porterà su di sé una colpa di incesto. Di stirpe cadmea, è figlio di Epicasta o Giocasta, ricordata come Eurigania o Eurianassa nel ciclo epico. Arrivato a Tebe, affronta il mostro, armato di spada o di asta secondo le rappresentazioni dei vasi attici della fine del VI secolo a. C., o in una lotta nella quale intervengono in suo aiuto Atena e Apollo, secondo le rappresentazioni del *λήχνθος*; dello stile di Medias del v secolo a. C. La soluzione degli enigmi attribuisce a Edipo i tratti di un salvatore e liberatore: «Giunto in questo luogo, hai sciolto la città cadmea / dal giogo della cruda incantatrice, / e ciò senza guida di consiglio / o di nostro insegnamento;

con il soccorso / di un dio ci hai fatto salvi» [Sofocle, *Edipo re*, vv. 35 sgg.]. Una variante esclude l'intervento divino: «Contro la morte alla terra mia / si elevò come torre» [*ibid.*, vv. 1190 sg.]. Il mostro è ucciso da Edipo o, secondo altre versioni, si precipita dalla montagna.

Tenui analogie sono da segnalare nel *Mahābhārata*, dove l'eroe solutore è Yudhiśthira, di rango regale, uno dei giovani dèi Paṇḍava, dichiarato figlio di Dharma (il dio dell'ordine cosmico-sociale) e il cui nome ha il valore di "Saldo in battaglia". Il proponente gli enigmi è un Yakśa, definibile, al di là di tutti gli aspetti positivi, come un genio ambiguo che può portare malattia, possessione e morte. I Yakśa, per esempio, tentarono di impedire al Buddha la predicazione della dottrina [Ganda 1960]. Lo scenario è tipicamente indiano. L'eroe è in una foresta insieme con i fratelli per praticare l'ascesi. Sono presi dalla sete e riescono a intravedere in lontananza un lago meraviglioso. Yudhiśthira invia allora il fratello Nakula che, arrivato alla sponda del lago, avverte la voce misteriosa del Yakśa, presente in forma di gru. Il genio lo invita a non toccare l'acqua se prima non riesce a risolvere gli enigmi che gli propone. Il giovane non tiene conto dell'avvertimento, viola il divieto e cade morto. La stessa sorte tocca agli altri tre fratelli, Sahadeva, Dhananjaya e Bhima, che vengono successivamente spediti al lago. Finalmente lo stesso Yudhiśthira affronta l'impresa, raggiunge il mostro che gli si presenta «con occhi strani, un corpo smisurato alto come un albero di borasso, simigliante al fuoco o al sole, invincibile e gigantesco come montagna, annidato su un albero nell'atto di emettere un urlo fragoroso e profondo come quello delle nubi» [*Mahābhārata*, sezioni 309-12]. Il re accetta la sfida di enigmi, i quali non hanno affatto carattere superficiale, ma riassumono, nel gioco di proposta-risposta, elementi essenziali della sapienza cosmogonica, teologica ed etica della casta brahmanica. Per dare un solo esempio, una delle proposte è: «Chi fa sorgere il sole? Chi gli tiene compagnia? Su che cosa il sole poggia?» La risposta è: «Brahma fa sorgere il sole. Gli dèi lo accompagnano. Il Dharma gli dà modo di tramontare e di essere stabile. Esso si fonda sulla verità». Le prove, assai numerose, riguardano anche l'origine della sapienza, il carattere divino delle caste dei sacerdoti e dei guerrieri, la natura del sacrificio, l'origine dei beni e della prosperità agricola, ecc. Al termine il Yakśa promette la resurrezione dei quattro fratelli morti se l'eroe riesce a risolvere gli ultimi quattro enigmi. Yudhiśthira vince, e allora soltanto quegli che gli si era rivelato all'inizio come portatore di morte, terribile e avverso, dichiara la sua vera natura: è lo stesso Signore di Giustizia, il Reggitore dei mondi, il Dharma, padre di Yudhiśthira. L'eroe invoca, per ultimo, la liberazione da ogni follia e collera (omologate, evidentemente, alla morte) e chiede gli sia concessa una mente carica di pietà universale, di verità e di calore ascetico. Ottiene dal padre divino, con il quale si è identificato, l'esaudimento della sue richieste. Il modello narrativo, come spesso avviene nella tradizione indiana, non resta sospeso nel limbo mitico, ma si costituisce in fruizione salvifica per chiunque approfondisca i significati della narrazione: «Quegli che segue questa storia, illuminante e accrescitrice di gloria, della resurrezione dei

Paṇḍava e dell'incontro del padre con il figlio, ottiene perfetta tranquillità di mente, figli e nipoti, e vita che supera i cento anni» [*ibid.*]. Nella cultura iranico-persiana torna lo stesso schema. Nella *Storia di Gōšt-i Fryānō*, lo stregone Akht entra nella Città degli Interpreti di Enigmi e tenta di distruggerla con tutti i suoi abitanti se essi non sapranno risolvere le sue proposte. Gōšt-i Fryānō, celebre per la sua attitudine di solutore di indovinelli, affronta Akht, il quale tenta prima di precipitarlo nell'impurità, esponendolo al contatto con materie immonde, ma l'eroe risolve trentatré enigmi e ne propone tre allo stregone, sfidandolo a morte. Akht prende il tempo per esaminarli, scende all'inferno per consultare Akharman, che rifiuta di aiutarlo temendo di portar danno alle proprie creature malefiche. Tornato sconfitto, è distrutto dall'eroe. Gli enigmi proposti dallo stregone seguono sempre la linea sapienziale-cosmogonica già rilevata per l'India. Sono del tipo: «Il vero paradiso è in questo mondo o in cielo?», cui l'eroe risponde: «Il paradiso mondano è superiore a quello celeste; e la prova è che quegli che non adempie ai suoi doveri e alle sue opere giuste in questo mondo, non ha possibilità di accedere al paradiso celeste». Questo testo narrativo persiano ha sue lontane ascendenze avestiche anteriori all'epoca sasanide [Haug e West 1872, ed. 1971 pp. 247-66]. I precedenti avestici della narrazione sono nel *Yašt V* dell'Avesta. Vi è ricordato come Yovišta o Yoyšta (da intendersi probabilmente come “il più giovane”, “l'ultimo nato” della stirpe dei Friyāna) affronta Achtya, l'oscuro facitore di male superando una prova di novantanove enigmi grazie all'aiuto della dea Arđvi Sura Anahita [Lommel 1927, XX, vv. 81-82]. Akht o Achtya (Axya) è, nel contesto, una figura assolutamente negativa con un nome che, probabilmente, è da connettere all'iranico *axti* “dolore”, “malattia”.

Il tipo di enigma che abbiamo riferito al mostro divoratore o uccisore, indicandolo come figura emergente nel rapporto, presenta, nelle sue forme e nei suoi contenuti narrativi, varianti tali che resta ben limitata la possibilità di proporre una comune fenomenologia. In realtà le varianti vanno rapportate alle profonde differenze dei *Weltbilder* culturali dai quali gli esempi di enigmi dipendono, nel senso che significati rilevabili negli enigmi di ambito greco non riappaiono in enigmi dell'area indiana; le diversità si fondano su concezioni del mondo fra loro contrastanti; quella greca di carattere logico-dialettico, quella indiana di tono sapienziale-salvifico. La varietà dei contenuti si riflette, evidentemente, nella diversità delle strutture. Tuttavia gli enigmi di questo genere hanno alcuni caratteri comuni. Vi è in essi analogia con i rituali iniziatici e di passaggio (secondo la terminologia di Van Gennep), poiché l'uomo o il gruppo di uomini è sottoposto a una prova, il cui scotto è il non-essere storico e sociale (la morte, l'ingoiamento, l'uccisione, ecc.). Il superamento della prova immette in uno status molto diverso da quello di partenza, status che è genericamente rappresentabile come acquisto di pienezza o di potere in termini di sapienza o di liberazione dal male. Vi è, quindi, una corrispondenza dei processi di identificazione psicologica poiché dalla dimensione del non-identificato, emergente come rischio caotico, si passa alla sicurezza delle personalità integrate, definite e arricchite.

È anche possibile segnalare in questo tipo di enigma un referente ai processi di passaggio da uno status di natura a uno status di cultura, anche se i due termini del passaggio sono rappresentabili in forme diverse all'interno delle civiltà in cui gli enigmi si presentano; in Grecia la natura si configura come il caos prelogico e predialettico che è vinto dalla chiarezza, in India è l'*avidyā* “mancanza di sapienza-saggezza”, presso i Galla è l'oscurità che si risolve in una fase luminosa e dispiegata dell'essere. Una rappresentazione costante è quella che riguarda il proponente dell'enigma, che ha quasi sempre aspetti di personaggio divorante e distruttore, quasi costituito in un'estraneità extraumana per i suoi tratti teriomorfici o demoniaci. Più intricato e ampio diviene il tentativo antropologico diretto a designificare i modelli ricordati per le singole culture. Per esempio, la divinità che nel mito greco invia la Sfinge contro Tebe è Hera, protettrice dei casti connubi e del potere generazionale del sesso, difeso costantemente, contro le valenze di eros-piacere, nelle culture allevatorie e pastorali che accentuano l'importanza economica della famiglia ampia e quindi delle generazioni: così che il peccato omosessuale di Laio destruttura la cultura ed espone il gruppo alla morte. La Sfinge, d'altra parte, si presenta come vergine, ruolo ambiguo e aggressivo in presenza della norma sessuale violata. Ella non riconduce a vita, ma distrugge. Il che non è verificato nello schema indiano di Yudhishthira, nel quale il problema enigmatico centrale è l'accesso alla saggezza-conoscenza, il cui fallimento comporta la morte. Ma, nel mito, si realizza un capovolgimento di ruolo: poiché il padre dello sfidante (Dharma) si identifica infine con lui, e quindi si annulla. Il ruolo paterno, inizialmente ostile, si risolve in un superamento del complesso edipico.

7. *Enigma onirico.*

Le rappresentazioni emergenti nei sogni possono, in alcuni casi, presentarsi come codici enigmatici che esigono una loro interpretazione o soluzione, e determinano una situazione di impatto *sui generis*. Generalmente il sogno enigmatico, come quello profetico, viene inviato da una divinità, la quale lo trasmette in forma non esplicita e immediatamente decifrabile, con la conseguenza che il sognante deve ricorrere a un interprete o solutore.

Già in Mesopotamia si sviluppa una «scienza dei sogni» che influirà su tutte le posteriori elaborazioni. Secondo Furlani, «di alcuni libri di sogni ancora in uso tra le donnicciuole del nostro tempo si può dimostrare con testi alla mano che risalgono attraverso un grande numero di versioni aramee, arabe, siriane, greche e latine fino agli originali babilonesi» [1928-29, II, pp. 213 sgg.]. Particolare importanza per l'influenza esercitata sul destino dei sudditi avevano i sogni del re, la spiegazione prefissata dei quali è attestata da una serie di tavolette cuneiformi. Il *bâru* era il divinatore di alta classe sacerdotale che interveniva in tutte le specie di mantica e anche nella spiegazione dei sogni.

La dinamica interpretativa degli aspetti enigmatici del sogno è molto chiara nella cultura ebraica antica. Nel racconto biblico di Giuseppe, interprete per eccellenza di sogni, il coppiere e il panettiere

del Faraone che, incarcerati, hanno fatto ciascuno un sogno non comprensibile, entrano in uno stato di tensione angosciosa («Giuseppe andò da loro e li osservò, ed ecco che erano turbati»). Giuseppe dichiara preliminarmente che «le interpretazioni appartengono a Dio» e scioglie i nodi propostigli. Il capo dei panettieri ha sognato una vite portante tre tralci, dai quali nascono tre grappoli il cui succo egli sprema nella coppa, portandola al Faraone. Giuseppe spiega che i tre tralci significano tre giorni, dopo i quali il Faraone ricostituirà il coppiere nel suo ufficio. Il capo dei coppieri ha sognato di portare sulla testa tre ceste di pane bianco e di cibi, destinati al Faraone. I cibi sono stati divorati dagli uccelli. Giuseppe spiega che le tre ceste corrispondono a tre giorni, al termine dei quali il Faraone ordinerà l'impiccagione del panettiere [*Genesi*, 40, 1-23]. Nella tradizione ebraica, il sogno (*hālōm*) torna frequentemente proprio come enigma [per esempio, *Genesi*, 41, 1-57; *Daniele*, I, 17; 5, 12; 2, 1-47; 4, 1-34], in una più generale teoria che pone una distinzione fra sogni inviati da Dio e sogni falsi, risolti da divinatori menzogneri. Nel medioevo giudaico, questa scienza avrà notevoli sviluppi, poiché già nel *Talmūd* [55a] è dichiarato che «un sogno non interpretato è una lettera non letta»; e si creeranno delle vere e proprie «chiavi dei sogni» sulla base di speciali relazioni, talvolta logiche talvolta illogiche, fra immagine onirica e significato. E cioè la funzione dell'interprete onirico, analoga a quella del divinatore, è affidata alla sua attitudine mantica, ma anche alla scoperta di relazioni concettuali fra immagine onirica e soluzione. Tali relazioni congrue appaiono piuttosto chiaramente, per dare un esempio, nella storia persiana dei sogni di Keid, re dell'India, che è sotto la pressione dell'invasione militare di Alessandro Magno. Keid ha dieci sogni, convoca dieci saggi per scioglierli, ma costoro non vi riescono. Ottiene, infine le risposte da Mihran, un asceta che vive nella selvatichessa. La simmetria fra enigma e risposta emerge più volte. Keid sogna un edificio nel quale si trova un elefante furioso (Alessandro), vi è soltanto un'angusta uscita, attraverso la quale l'elefante riesce a passare, lasciando, però, la proboscide nel palazzo. Nella risposta il saggio interpreta la casa con la finestra come l'immagine del mondo, e l'elefante come un re empio. In un altro sogno, sempre catastrofico, un uomo ha sete ed è presso un corso d'acqua; un pesce gli versa addosso dell'acqua, ma la testa dell'uomo si allontana da essa. Nella lettura esplicativa, il saggio dice che verrà un tempo nel quale l'uomo sarà trattato con disprezzo quando accederà all'acqua della saggezza; sarà abbassato nel mare, mentre la testa del malvagio sarà elevata; chiamerà all'acqua tutti coloro che hanno sete, ma nessuno gli presterà ascolto [*Firdusi, Shāhnāmè*, libro XX, *Storia di Iskander*]. Anche in Grecia i sogni, inviati da Zeus [*Iliade*, II, vv. 1-35], esigono l'intervento di indovini o interpreti (προφῆται) e sono alla base di una disciplina mantica, l'oniromanzia, che sarebbe stata inventata da Prometeo [*Eschilo, Prometeo*, vv. 485 sgg.]. Questa scienza ha il suo culmine nella *Spiegazione dei sogni* di Artemidoro di Daldi (II secolo d. C.), che raccoglie tutta la tradizione letteraria precedente ed ha larga diffusione nelle culture europee

fino ad epoca tarda (si ricordino, fra le altre, le versioni rinascimentali in latino di Giano Cornaro e in italiano di Pietro Lauro).

A livello popolare i vari «Libri dei Sogni», «Chiave dei Sogni», ecc. hanno la stessa funzione, che è diretta ad usi pratici nella *Smorfia* napoletana, nella quale i sogni vengono risolti in numeri da giocare al lotto.

Tecniche analoghe di soluzione e liberazione dalle pulsioni angoscianti si presentano nella psicoanalisi e nella psicologia analitica, dove sempre i sogni assumono carattere enigmatico che lo specialista chiarisce attraverso l'analisi. Le differenze essenziali fra la lettura freudiana del sogno [per la quale cfr. principalmente Freud 1899] e quella junghiana stanno nella divergenza delle linee teoriche delle due scuole. Poiché Freud scioglie le immagini oniriche come momento di irruzione della pulsione libidica e, posteriormente, dopo il 1914, dell'istinto di morte, pulsioni che sono state rimosse nello stato di veglia e, tuttavia, filtrano, anche nel sogno attraverso la rete della cosiddetta censura onirica, mentre Jung accentua la valenza archetipale e mitica delle stesse immagini [cfr. soprattutto l'analisi dei sogni in Jung 1944].

La qualità dell'enigma onirico è, come si è detto, di genere particolare. Le immagini si presentano come non immediatamente spiegabili, ma la dinamica solutoria è affidata, questa volta, non più al gioco antagonistico della coppia proponente-solutore. I ruoli sono trasformati e, in parte, invertiti, divenendo una struttura triadica o ternaria. Il sognante propone l'enigma che è costituito, però, da un altro elemento del rapporto, la proiezione oggettivata del proprio sé (i simboli onirici), la quale gli diviene estranea e ostile. L'interprete, proprio delle tradizioni religiose, o l'analista delle moderne tecniche psicologiche diviene, come terzo elemento, un solutore che perde le caratterizzazioni aggressive, non è esposto al rischio di morte e si costituisce in salvatore dell'agredito (il sognante).

8. *Enigma divinatorio.*

Va segnalata la peculiarità dei linguaggi divinatori e oracolari, siano essi destinati ad esprimere i responsi personali dei divinatori di tipo estatico, siano invece diretti a rendere i responsi tratti da oggetti materiali e da segni naturali. Talvolta il responso contiene dichiarazioni esplicite, inequivoche, che indicano una situazione reale futura e occulta, e propone una scelta di comportamento che corrisponde all'utilità dell'interrogante. Ma il più delle volte la tecnica divinatoria ricorre a forme di linguaggio che si qualificano per la loro ambiguità e per la loro mancanza di contenuto esplicito, e sono quindi applicabili a una serie numerosa o indeterminata di situazioni. Il divinatore, non avendo specificato nel responso la precisa situazione cui si riferisce, ha così sempre la possibilità di tutelare la credibilità e validità della sua operazione.

Da ciò deriva che spesso il responso oracolare assume struttura enigmatica e che richiede ritualmente un interprete, con ruolo molto diverso di quello dello stesso divinatore (μάντις). La funzione e la distinzione sono ben indicate in Platone: «E perciò anche è legge di porre gl'interpreti come giudici delle divinazioni ispirate: e alcuni li chiamano profeti, ignorando del tutto ch'essi sono interpreti delle parole e delle visioni enimmatiche, ma non profeti, e tuttavia potrebbero molto giustamente essere chiamati interpreti delle cose vaticinate» [*Timeo*, 72a-b].

Un tenue substrato divinatorio sembra essere presente anche in taluni scambi di indovinelli popolari, del tipo dell'*alburea* gallurese, in rima e talvolta cantati. Molto spesso fra i due elementi, proposta e risposta, scambiati in forma di sfida e anche a distanza e per iscritto, manca ogni simmetria logico-linguistica, anche se il proponente sa sempre la risposta che deve ottenere. La soluzione è attribuita all'abilità di rinvenire nelle rime proposte quelle che suggeriscono la risposta, ma non è improbabile che qui si ricostituisca la relazione

enigma-interprete ora segnalata, nel senso che chi risponde «interpreta» le parole della proposta. In uno fra i molti esempi possibili, un uomo sposato va a caccia del cinghiale, mentre un suo amico, che è l'amante della di lui moglie, rifiuta di prender parte alla battuta. A pochi giorni di distanza l'uomo tradito incontra l'amico e gli propone l'indovinello: «Se fossi venuto alla posta [del cinghiale], / avresti mangiato carne, / carne fino alla nausea». L'uomo traduce la proposta nell'evento reale del tradimento consumato: «Se non sono venuto, / segno è che ho munto / una vacca senza figli» (rilievi su campo curati da Mulas nel 1977).

9. *Enigma letterario.*

Già nell'ultimo esempio fatto diviene importante un'ispirazione poetica di carattere popolare, che comporta un'elaborazione più o meno consapevole dei dati enigmatici. Ma l'enigma, che qui conserva ancora i suoi tratti di fenomeno sociale, si trasforma in *Kunsträtsel*, secondo la terminologia tedesca, in esercitazione letteraria, quando ha perso i suoi ultimi rapporti con la base sociale e si fa oggetto di produzione culta. In esso si sviluppa allora l'ingegno più o meno sottile in costruzioni verbali spesso ambigue, con possibilità di soluzioni ambivalenti e dirette, in molti casi, a coprire l'oscenità.

L'enigma letterario ha una sua lunghissima storia della quale possono qui essere ricordati soltanto alcuni protagonisti. Nella Grecia antica Cleobulo di Lindo (Rodi), uno dei sette savi, figlio di Evagora e discendente di Ercole [Diogene Laerzio, I, 89-93], è il presunto autore di circa tremila versi, in gran parte perduti, molti di carattere enigmatico. Anche autrice di logogrifi fu la figlia di lui, Cleobulina. Sinfosio, da identificare forse con Ceciliano Emiliano, è autore di cento indovinelli di tre esametri ciascuno. Per passare al medioevo, sant'Adelmo di Malmesburg raccolse in un suo scritto, composto fra il 690 e il 694, un centinaio di indovinelli in esametri [in «*Monumenta Germaniae historica*,

Auctores Antiquissimi», X]. Da Adelmo dipende san Bonifacio, l'apostolo della Germania per una sua collezione di enigmi [in Migne, *Patrologia latina*, LXXXIX]. Uno dei più antichi testi anglosassoni di indovinelli, rappresentato da novantacinque esempi, è nello *Exeter Book* del VII-VIII secolo, conservato in un manoscritto di epoca posteriore (tardo X secolo) della biblioteca della cattedrale di Exeter. Nel mondo bizantino vanno ricordati gli enigmi di Michele Psello [in Migne, *Patrologia graeca*, CXII, coll. 477-1186]. Scrive un libro di enigmi il medico e filologo Giulio Cesare Scaligero. *Le piacevoli notti* (1150-53) di Gianfrancesco Straparola contengono favole e novelle intramezzate da settantatre enigmi in ottava rima. Di Nicola Reusner è pubblicata nel 1599 a Francoforte una serie di circa trecento enigmi in latino. Indovinelli osceni contiene il *Canzoniere* (1605) di Tomaso Stigliani. I celebri enigmi di Bertoldo alla corte di Alboino nel *Bertoldo* di Giulio Cesare Croce derivano da una *Disputa di Salomone con Marcolfo*, nota in tradizione manoscritta del XII secolo e stampata in latino nel 1470. Autore di enigmi fu il frate conventuale Francesco Moneti, noto in pseudonimo come Moscato Frecenni, nei vari *Almanacchi* che andò pubblicando. Sonetti enigmatici, alcuni caudati, in numero di duecentosessantotto e in ottave enigmatiche in numero di cinquantasette sono nella *Sfinge* (1683) di Antonio Malatesti. Carattere poetico hanno le centinaia di indovinelli, pubblicati a Venezia nel 1689 in latino, di Leone Santucci (Caton l'Uticense Lucchese). Questa tradizione letteraria continua ininterrotta, lungo tutti i secoli successivi, come occasionale divertimento di poeti.

IO. Enigma didattico.

Viene generalmente segnalata dagli studiosi una funzione matetica o didattica dell'enigma, soprattutto nelle forme di indovinello scambiato fra bambini nelle culture popolari e in quelle senza scrittura. Tale funzione è, del resto, presente anche nei proverbi e nelle favole. Un indovinello del tipo «Rosso e piccolo, sedendovi accanto vi si soffia sopra», che esige la risposta «Il fuoco», memorizzerebbe nel bambino gli espedienti tecnici dell'accensione [Haberland 1963, p. 600].

II. Enigma sapienziale.

Nel mondo antico è attestato frequentemente lo scambio di enigmi fra personaggi portatori di saggezza e di regalità che realizzano una sfida per provarsi reciprocamente. Gli esempi classici, oltre che dall'India e dalla Persia, vengono dalla cultura ebraica. La regina di Saba, avendo udito della fama di Salomone, viene a Gerusalemme per provarlo [*I Re*, 10, 1]. D'altra fonte sappiamo che Salomone scambiava enigmi con Hiram, re di Tiro [Giuseppe Flavio, *Antichità giudaiche*, VIII, 5, 3; *Contro Apione*, I, 18], costume confermato da Plutarco [*Convito dei sette saggi*, VIII] per quanto riguarda gli scambi fra Amasis, re di Egitto, e il re degli Etiopi.

Quali fossero gli enigmi proposti dalla regina di Saba a Salomone risulta dalla tradizione medievale giudaica. La regina avanza tre domande: a) «Pozzo di legno e secchia di ferro, attinge pietre e fa uscire acqua», cui il re risponde riferendosi all'ampolla di collirio, fatta con incavo di legno e manico metallico, con sostanza che in origine è polvere e fa lacrimare; b) «Uscì polvere dalla terra, il suo cibo è polvere della terra, si versa come acqua e rende luminosa la casa», cui Salomone risponde riferendosi al petrolio, estratto dalla terra, liquido e usato per l'illuminazione; c) «La tempesta va in capo a tutti loro; emette un grido grande ed amaro; piega il capo come fungo; è lode ai nobili e spregio ai poveri, lode ai morti e spregio ai vivi, gioia per gli uccelli e lutto per i pesci», cui la risposta riporta al lino, che sotto l'infuriare del vento si agita producendo un suono caratteristico; si piega; se ne fanno vesti di bisso per i nobili, sacchi per i poveri; sudari per i morti, corde per l'impiccagione; gli uccelli se ne nutrono; viene usato per fabbricare reti da pesca [Bialik 1955, I, 6, 119].

Anche l'enigma sapienziale può comportare la morte del perdente e, quindi, ha analogie con l'enigma del mostro divoratore. Secondo il testo di Strabone [*Geografia*, XIV, I, 27], il divinatore Calcante, insieme con Anfilocco, figlio di Anfiraio, incontra, tornando da Troia, Mopso, un divinatore di Claro, della stirpe di Tiresia. Calcante lo sfida, proponendogli un enigma, ma Mopso lo risolve e Calcante muore perché perdente [in Esiodo, fr. 278]. In un altro esempio, Omero, giunto a Io, vede alcuni pescatori e chiede loro se portano qualche cosa. Quelli, poiché nulla hanno pescato, ma si vanno spidocchiando per la mancanza di pesca, rispondono: «Quanto abbiamo preso l'abbiamo lasciato, quanto non abbiamo preso lo portiamo», alludendo al fatto che i pidocchi che avevano preso li avevano uccisi e lasciati cadere, e quelli che non avevano presi li portavano nelle vesti. Ora «Omero, non essendo capace di risolvere l'enigma, morì per lo scoramento» [Aristotele, *Sui poeti*, fr. 8]. Colli osserva che il racconto dovrebbe risalire almeno al VI secolo, poiché il fr. 56 di Eraclito lo presuppone [1977, pp. 436 sgg.]. Anche di carattere sapienziale sono gli enigmi che nella tradizione germanica a Odino sono proposti da Wafthrudnir [*Das Wafthrudnirlied*, in *Die Edda*].

12. *Enigma come autorivelarsi della potenza e come occasione di angoscia esistenziale.*

L'enigma, come ultima tra le sue funzioni, ha quella di un codice linguistico, oggettuale, gestuale che esprime un vario rivelarsi e autodeterminarsi storico della potenza nei riguardi dell'uomo. In questo caso la potenza, divinizzata o non divinizzata, si pone come estraneità, talvolta aggressiva, e soggiace a un processo di dispiegamento che non necessariamente assume i linguaggi enigmatici: non sono, per esempio, oscure o difficilmente decifrabili le rivelazioni attraverso le quali, nelle diverse religioni, un dio o più dèi fondano per il gruppo l'ordine etico, sociale e rituale (per esempio i dieci comandamenti biblici o i comandi rivolti da Ahura Mazdā a Zoroastro). Ma una volta assunta la potenza, secondo lo schema filosofico feuerbachiano, quale proiezione mitica dei significati dell'esistenza umana e dei

valori dell'universo, l'autorivelazione sul piano enigmatico e simbolico assume gli aspetti finali di una conoscenza del sé e del rapporto con il mondo. L'uomo può avvertire l'intera realtà come enigma, e in essa egli stesso e gli oggetti, la storia e l'essere divengono simboli che vengono sottoposti a decifrazione. Intuizione, quest'ultima, poeticamente espressa da Baudelaire: «La Nature est un temple où de vivants piliers / laissent parfois sortir de confuses paroles: / l'homme y passe à travers des forêts de symboles / qui l'observent avec de regards familiers» [*Correspondances*, 1857, vv. 1-4].

Già si è osservato come al di sotto degli enigmi indiani del mostro divoratore alla mitologia dell'incontro di Yudhiśthira con il Yakśa è sottesa una scienza della parola ultima (il *brahmàn*) che si presenta enigmaticamente e si risolve in un'identificazione padre-figlio. Nel mondo greco, gli insegnamenti iniziatici proposti ai neofiti dagli eroici fondatori dei Misteri, una volta appresi e compresi, garantiscono al miste un destino glorioso extramondano: «Que' tali che istituirono i Misteri, non pare fossero gente stolta; e in verità già da tempo, per via di enigmi, ci hanno fatto intendere che chi giunga nell'Ade senza aver partecipato ai Misteri né compiuta la sua iniziazione, costui giacerà nel fango» [Platone, *Fedone*, 69c].

Presso gli Ebrei Iddio parla attraverso i suoi saggi e profeti, a mezzo di enigmi: «Aprirò la mia bocca a sentenze, proferirò gli arcani (*hīdōt*) dei tempi antichi» [Salmi, 78, 2]. A Ezechiele viene comandato: «Figlio dell'uomo, proponi un enigma (*hīdāh*) e racconta una parabola ai figli d'Israele» [*Ezechiele*, 17, 2]. In questo filone di pensiero va anche collocata la dichiarazione di san Paolo che rimanda al piano escatologico finale e ultramondano il totale autorivelarsi di Dio e conseguentemente il definitivo autoriconoscimento dell'uomo: «Al presente vediamo infatti come attraverso uno specchio, in maniera confusa (δι'έσόπτρου ἐν αἰνίγματι), ma allora invece [vedremo] faccia a faccia. Ora conosco solo parzialmente, allora conoscerò nello stesso modo con cui sono conosciuto» [*I Corinzi*, 13, 12].

In sintesi l'enigma, nelle sue varie forme funzionali e nella sua ricca tipologia, sembra rappresentare nelle culture una fondamentale tensione umana verso l'autoconsapevolezza e l'autoriconoscimento, espressa in termini mitici, un passaggio dal magma del proprio sé, storico o naturale, al trascendimento di una autocoscienza, indicata come meta da conquistare attraverso lo sforzo, il rischio di morte e la prova.

Alfonso M. di Nola

Bibliografia

Abrahams, R. D.

1967 *The shaping of folklore tradition in British West Indies*, in «Inter-American Studies», IX, pp. 456 sgg.

1968 *Introductory remarks to a rethorical theory of folklore*, in «Journal of American Folklore», LXXXI, n. 320, pp. 143 sgg.

Bausani, A.

1967 (a cura di) *Le Sette Principesse di _atami di Ganje*, Leonardo da Vinci, Bari

1968 *La letteratura neopersiana*, Sansoni, Firenze.

Bialik, H. N.

1955 *Sēfer ha-Haggādāh*, Tel Aviv

Cerulli, E.

1975 *Una raccolta persiana di novelle tradotte a Venezia nel 1557*, in «Memorie della Classe di Scienze morali, storiche e filologiche dell'Accademia Nazionale dei Lincei».

Colli, G.

1977 *La sapienza greca*, Adelphi, Milano.

De Martino, E.

1951-52 *Angoscia territoriale*, in «Studi e materiali di storia delle religioni», XXIII, pp. 52-66.

Dumont, P.-E.

1927 *L'ásvamedha, description du sacrifice du cheval dans le culte védique d'après les textes du Yajurveda blanc*, Geuthner, Paris.

Freud, S.

[1899] *Die Traumdeutung*, Deuticke, Leipzig und Wien 1900 (trad. it. in *Opere*, vol. III, Boringhieri, Torino 1966).

Furlani, G.

1928-29 *La religione babilonese-assira*, Zanichelli, Bologna.

Gonda, J.

1960 *Die Religionen Indiens*, Kohlhammer, Stuttgart.

Grandsaignes d'Hauterive, R.

1949 «Re-», in *Dictionnaire des racines des langues européennes*, Larousse, Paris.

Haberland, E.

1963 *Galla Süd-Äthiopiens*, Kohlhammer, Stuttgart.

Haug, M., e West, E. W.

1872 *The Book of Arda Viraf*, Oriental Press, Bombay-London; ed. Amsterdam 1971.

Jung, C. G.

1944 *Psychologie und Alchemie*, Rascher Verlag, Zürich (trad. it. Astrolabio, Roma 1950).

Kirfel, W.

1951 *Der Ásvamedha und der Puruṣamedha*, Hamburg.

Kowalski, T.

1913-36 «Bilmedje», in *Encyclopédie de l'Islam*, Picard, Paris; nuova ed. Brill, Leiden-Besson et Chantemerle, Paris 1960.

Lommel, H. von

1927 *Die Yäšt's des Avesta*, Vandenhoeck und Ruprecht, Göttingen-Hinrichs, Leipzig.

Mandelkern, S.

1969 *Veteris Testamenti Concordantiae, Hebraicae atque Chaldaicae*, Gerusalemme-Tel Aviv
1969, 8 ed.

Monier-Williams, M.

1899 *A Sanskrit-English Dictionary*, Clarendon Press, Oxford; ed. Motilal Barnasidass, Delhi
1970.

Nafīsī, S.

1935 (a cura di) *Shāh-nāmè*, Teheran.

Piemontese, A. M.

1976 *Magia e mito nel romanzo persiano di Hamza*, in *Magia. Studi di storia delle religioni in onore di R. Garosi*, Roma.

Propp, V. Ja.

1946 *Istoričeskie korni volšebnoi skazki*, Università statale di Leningrado, Leningrad (trad. it. Boringhieri, Torino 1973²).

Renou, L., e Silbourn, L.

1949 *Sur la notion de Brahman*, in «Journal Asiatique», CCXLVI I.

Santarcangeli, P.

1967 *Il mito dei labirinti. Storia di un mito e di un simbolo*, Vallecchi, Firenze.

Thompson, S.

1946 *The Folktale*, Dryden, New York (trad. it. Il Saggiatore, Milano 1967).

L'enigma è una forma di **comunicazione** indiretta connessa ai meccanismi **dell'esoterico/essoterico**, che nelle culture antiche ha costituito sovente, secondo alcuni, il **segno** del trascendimento di uno stato di **angoscia/colpa** determinato da un'esigenza di autoaffermazione individuale in rapporto alla dialettica **caos/cosmo**, presente fra l'altro nei processi di passaggio **natura/cultura**.

Il significato (cfr. **senso/significato**) dell'enigma è generalmente nascosto (cfr. **allegoria, analogia e metafora, metafora/metonimia**) e la sua **interpretazione** può collocarsi nella sfera del **mito/rito**, del **sogno/visione**, della **divinazione**, della **magia**, dell'**iniziazione**, della **finzione** artistica, della **religione**, della **fiaba** (in cui può presentarsi nella forma di **tema/motivo**); esso comunque si può dire sempre connesso al problema del **simbolo**, proposto magari dall'incontro esemplare con **dèi, eroi, mostri** (cfr. **mostro**), al centro di una prova da superare, della rimozione di un ostacolo.

Il **linguaggio** dell'enigma è variabile: da una oralità (cfr. **voce**) pura (Edipo e la Sfinge), a forme di **scrittura** (cfr. **mythos/logos, orale/scritto**), come accade per certi giochi; da tipi di **espressione** gestuale-comportamentale (cfr. **gesto**), a modelli «topici I» (il classico **labirinto**); da aspetti agonistici e proverbiali (cfr. **agonismo, proverbi**), soprattutto nelle **tradizioni** delle popolazioni rurali (cfr. **popolare**), a forme di paradosso che giocano sul limite, fra **ambiguità** ed **errore**, del **dicibile/indicibile**.