

Syrdon e il *fændyr*: temi, varianti e variazioni

Laura Massetti

Università degli Studi di Napoli «L'Orientale», Italia; Harvard Center for Hellenic Studies, USA

Abstract In this paper I focus on the Nartic story concerning the invention of the *fændyr* by Syrdon. I present eight versions of the same story, pointing out their similarities and dissimilarities. The comparative analysis of different narrative sequences shows us that the *fændyr* story entails a compact narrative nucleus, comprising three core events, the death of Syrdon's sons, the performance of a domestic funeral offer by Syrdon and a final part in which Syrdon shared his invention with the Narts. This story came to frequently be built on another narrative nucleus, which concerned a cattle raid performed by Syrdon. Variants and variations on common themes connected to the *fændyr*-story thus reveal the fluid workings of the Nartic oral tradition.

Keywords Narts. Syrdon. Oral tradition. Fændyr. Cattle-raid.

Sommario 1 Introduzione. – 2 Studio di una tradizione orale e limiti dell'indagine. – 3 Una storia, tre varianti. – 4 Variazioni su temi. – 5 Punti di sutura narrativi.

1 Introduzione

L'epopea dei Narti¹ comprende racconti relativi all'invenzione del *fændyr* (iron фæндыр, uno strumento musicale ossetico impiegato anche nell'ambito di performance narrative), raggruppati sulla base di temi condivisi. Le storie collegano il *fændyr* a Syrdon/Sirdon (iron Сырдон, digor Сирдон), il *trickster* della tradizione osseta² e, in linea di massima, si articolano come segue.

Per qualche ragione Syrdon decide di rubare una grassa mucca appartenente a un altro Narte. La conduce in una casa sconosciuta al resto dei Narti³ dove risiede la sua famiglia, la fa poi a pezzi e festeggia con i suoi. Il Narte derubato riesce a scovare la tana del ladro grazie alla cagna di Syrdon: fatta irruzione mentre il capofamiglia non c'è, uccide la famiglia di Syrdon e sostituisce le carni della vacca rubata, che cuocivano in un calderone, con quelle delle vittime umane. Quando Syrdon trova i pezzi dei suoi familiari li usa per costruire il *fændyr* che poi dona ai Narti, i quali accolgono Syrdon benevolmente come uno di loro.

Le differenze documentate in varie versioni del racconto riguardano dettagli narrativi minori, come il numero dei figli di Syrdon, o maggiori, per esempio l'inclusione di antefatti narrativi sul perché Syrdon rubi la vacca. Osservare come i particolari di questi racconti si distribuiscono e combinano all'interno delle storie del *fændyr* è l'obiettivo principale del presente lavoro.

Il presente articolo è collegato alle ricerche da me condotte nell'ambito del progetto *Hermes – God of Fire. Reconstructing the Indo-European Background of an Olympian God*, finanziato dalla Carlsberg Foundation. Ho presentato il materiale qui raccolto in un intervento tenuto in occasione del convegno ASIAC 2021 (Roma, 26 ottobre 2021). L'argomento del mio contributo nasce da spunti di approfondimento fornitimi a voce da Vittorio Springfield Tomelleri (nel 2020) che ringrazio per avermi incoraggiato nell'analisi delle diverse versioni relative alla storia del *fændyr*.

1 Per 'epopea dei Narti' si intende la collezione di racconti relativi ai Narti, eroi leggendari del Caucaso. Queste storie sono state tramandate in lingua osseta, cioè in dialetto iron (osseto dell'est) e digor (osseto dell'ovest), ma spesso anche in altre lingue caucasiche. Il presente studio si limita all'analisi di storie in lingua osseta.

2 Nell'ambito dello studio mitologico si definisce *trickster* ('briccone' per antonomasia) un personaggio che segue regole non convenzionali provocando cambiamenti spesso irreversibili dello *status quo*; si veda, come riferimento 'classico', Radin, Jung, Kérényi 1956; per studi più recenti sull'argomento Miceli 2000, Hype 2010 oltre che Eleova, Sausverde 2015, la cui indagine tipologico-comparativa fa riferimento a Syrdon. Sulla figura di Syrdon fondamentale è lo studio di Dumézil 1948, che confronta Syrdon e Loki.

3 In alcune storie sembra che Syrdon abbia due case: una, isolata dal resto dei Narti, in cui vive solo, e un'altra segreta in cui risiede la sua famiglia (cioè i suoi figli o sua moglie e i suoi figli). Occasionalmente i racconti specificano che la casa segreta di Syrdon è situata sotto un ponte, cf., e.g., NK 54 Бакодта дуар, раласта хъур æмæ йæ аласта хидыхъус зæххыбын хæдзармæ «Aprì la porta [sc. della stalla], portò via la vacca (sc. di Xæmyc) e la portò nella sua casa sotterranea, sotto un ponte» (ove non diversamente indicato, le traduzioni sono dell'Autrice).

Dopo alcune note di metodo (§ 2) riassumerò otto versioni della storia, soffermandomi sulle loro somiglianze e dissomiglianze. Mi concentrerò inizialmente su tre storie in cui Syrdon inventa o possiede il *fændyr* (§ 3). Sposterò poi l'attenzione su episodi che, pur non includendo l'invenzione del *fændyr*, sono interpretabili come variazioni connesse all'episodio riguardante la morte della famiglia di Syrdon che, come si è detto, è a sua volta legato alla storia del *fændyr* (§ 4). Comparando questi racconti, proverò a individuare i 'punti di sutura' fra le diverse sequenze narrative attestate nelle otto versioni, al fine di spiegare possibili rapporti esistenti fra differenti varianti e variazioni su temi simili (§ 5): la mia analisi rivelerà che la storia del *fændyr* funge da finale 'positivo' unibile all'episodio di furto di bestiame, che si concludeva in maniera tragica.

2 Studio di una tradizione orale e limiti dell'indagine

Due *caveat* devono precedere l'analisi portata avanti nei paragrafi a seguire:

1. le saghe dei Narti che leggiamo sono trascrizioni di narrazioni fatte a voce da singoli cantori, cioè creazioni di carattere estemporaneo derivanti da una tradizione orale.⁴ Non ci si aspetterà allora semplicemente che versioni della stessa storia, raccontata da persone diverse in luoghi e tempi diversi, differiscano tra loro. Si dovrà anche realisticamente immaginare che uno stesso narratore non raccontasse mai la stessa identica storia due volte. Piuttosto, la versione scritta di un racconto orale assomiglia a un'istantanea: essa cattura una singola performance eseguita in una certa occasione da un narratore che ha appreso la storia da qualcuno che gliel'ha raccontata in precedenza una o più volte. La storia in questione non viene perciò inventata dal narratore, ma pur sempre raccontata con voce e parole sue, molto probabilmente modificando qualcosa rispetto a ciò che egli ha appreso, anche solo a livello formale, cioè cambiando poche parole. Non solo: nel raccontare una storia in una data occasione, il nostro narratore potrebbe (in)volontariamente modificare qualcosa rispetto a un'altra volta in cui ha già esposto lo stesso contenuto. Verosimilmente, egli cambierà ancora qualcosa se e quando racconterà quella storia in futuro per lo stesso pubblico o uno diverso. È giusto perciò pensare che i narratori delle saghe dei Narti dispongano di abbondante materiale narrati-

⁴ Sull'approccio alle tradizioni orali si vedano i fondamentali studi di Lord 2000 (specialmente, 13-29) e Foley 1988.

vo non originale, con il quale interagiscono in maniera piuttosto creativa e decisamente fluida. Ogni performance è infatti interessata da una serie di variabili: occasionalità (luogo, pubblico e rapporto con esso), tempo a disposizione del narratore, creatività e persino forma fisica e/o mentale del performer.⁵ La forma in cui le 'storie sul *fændyr*' sono a noi pervenute riflette tutto questo. Abbiamo a che fare con pezzi di un patchwork-narrativo: le raccolte in nostro possesso radunano spesso episodi combinabili tra loro in base a una logica interna alla narrazione stessa, che opera con nessi di causa-effetto: un evento A causa un evento B, il quale a sua volta causa un evento C etc.

2. Il presente studio non può e non vuole essere esaustivo: come già accennato, le raccolte dell'epopea dei Narti raggruppano *alcune* versioni della storia del *fændyr* raccontate da *alcuni* narratori in determinate occasioni. I testi qui presi in esame non sono quindi tutte le versioni esistenti di quella storia, dato il carattere limitato del mio accesso alle fonti: la presente analisi si basa solo su edizioni contenenti versioni della storia del *fændyr* o riassunti di essa che sono riuscite a reperire e consultare, impresa non sempre agevole. In questo senso, si auspica che il presente contributo possa costituire il punto di partenza per indagini future relative ad altre varianti e variazioni della medesima storia, quando queste ultime saranno disponibili.

⁵ A questo proposito si veda il resoconto di Lord (1936, 108-10) relativo alle circostanze in cui i cantori dell'epica slava meridionale portano avanti la narrazione e sono/possono essere interrotti.

3 Una storia, tre varianti

Alcune versioni della storia del *fændyr* possono essere considerate varianti dello stesso racconto che si articolano in: (A) un antefatto che specifica perché Syrdon decide di rubare la vacca; (B) un episodio centrale del furto della vacca e della sua complicata ricerca da parte del Narte derubato; (C) una coda che comprende l'episodio dello sterminio della famiglia di Syrdon, l'invenzione del *fændyr* e l'offerta funebre ai figli di Syrdon; e (D) un finale riguardante la condizione del *fændyr* con i Narti.

3.1 Versione 1

Prosa in iron raccolto in *ONS* (204-10) (cf. anche Dumézil 1948, 149; Colarusso 2016, 215-19, nr. 42).

(A) I Narti costruiscono una casa comune per le loro assemblee e, per essere certi che la costruzione non abbia difetti, mandano a chiamare Syrdon.⁶ Soslan si reca da lui una prima volta, Xæmyc una seconda. In entrambi i casi, osservata la costruzione, Syrdon si mostra inizialmente reticente (хорз у, фæлæ ма... зæгъгæ, загъта Сырдон æмæ сыстад æмæ рацыди «[la casa] è ok, però... disse Syrdon, ma s'interruppe e se ne andò»), confondendo poi i Narti con risposte enigmatiche che, una volta interpretate, rivelano i difetti della casa: nella nuova dimora mancano il рæхыс, una catena posta al centro del focolare,⁷ e una sposa seduta nell'angolo est della casa.⁸ Quando Xæmyc si reca da Syrdon per la terza volta, Syrdon si rifiuta di andare dai Narti (Хæрд æмæ нозтыл куы фæбадуг, уæд мæм-иу цæуылнæ фæдзурут? Æз нал ацæудзынæн « - Quando si radunano a mangiare e bere forse mi mandano mai a chiamare? Non ci vengo!»); Xæmyc, che aveva promesso ai Narti di portar loro Syrdon a ogni costo, gli dà un buffetto e lo costringe ad andare. Syrdon se ne risente: riconosce che la casa è ora completa e se ne va via triste, ruminando su come farla pagare a Xæmyc. Decide di rubare la sua grassa vacca.

⁶ L'episodio dell'antefatto sottolinea che Syrdon vive in un posto separato dal resto dei Narti. Il frequente impiego di verbi di movimento rende evidente che la sua casa si trova lontano da tutti. Questo dettaglio appare chiaro anche dal fatto che nessun Narte vuole andare a chiamare Syrdon per la terza volta (Фæстæг хатт ма фæцæуын хъæуы Сырдонмæ! Фæлæ йæм ничиуалгомау комы « - Bisogna andare ancora un'ultima volta da Syrdon! - [dissero i Narti.] Ma nessuno vuole andare da lui»).

⁷ Syrdon dice: Хæдзар хорз у, фæлæ дзы астæуæй ницы ис, æмæ гъе уымæн (« - La casa è ok, però non c'è niente al centro»).

⁸ Syrdon dice: Хæдзар хорз у, фæлæ Хурыскæсæны 'рдыгæй къуымы ницы ис (« - La casa è ok, però non c'è niente nell'angolo est»).

(B) Il furto della vacca di Xæmyc (cf. § 1) è arricchito da due episodi connessi con la ricerca della vacca: Xæmyc è convinto che Syrdon sia il ladro, ma non ne ha le prove. Consulta quindi una strega (къялбадæг ус) che non è in grado di svelare dove sia la casa segreta di Syrdon, ma gli consiglia di seguire la cagna di Syrdon. Xæmyc cattura quindi l'animale e, dopo aver legato una corda alla sua zampa, riesce a rintracciare la casa segreta del ladro.⁹

(C) Xæmyc uccide i tre figli di Syrdon (cf. § 1), il quale userà poi le loro ossa per costruire il *fændyr*¹⁰ e fare un'offerta funebre domestica per loro. Le componenti dell'offerta funebre sono infatti collegate ai nomi dei figli di Syrdon: 'Focolare' (K'onagæ), 'Ginocchio' (Uæragæ) e 'Soffio' (Fuagæ).

(D) Syrdon si reca poi con il *fændyr* dai Narti e dona loro lo strumento musicale (Нарт, ай уын мæ лæвар, «Narti, questo è il mio dono per voi»). Entusiasta di questo tesoro, Уырызмæг accoglie Syrdon fra i Narti (нæ хæдзæрттæм дын фæндаг уæд æфсымæрай, «sei accolto nelle nostre case come un fratello»).

Particolari:

- nell'antefatto (identico a quello di vers. 7) e nel finale del racconto (cf. vers. 2-3) Syrdon è associato all'elemento del fuoco: la casa costruita dai Narti manca della catena del focolare, mentre i figli di Syrdon hanno nomi associati al focolare;
- Xæmyc è vittima del furto (cf. vers. 3, 5-8, diversamente da vers. 2 e 4).
- La ricerca di Xæmyc si articola in due momenti: la consultazione della strega (come in vers. 5-8, diversamente da vers. 2-4) e l'escamotage della cagna, presente in tutte le varianti. Si noti tuttavia che qui, come in tutte le versioni che includono l'episodio della strega, il consulto non è risolutivo: la strega non è infatti in grado di rivelare a Xæmyc dove si trovi il nascondiglio di Syrdon, ma lo aiuta. Il motivo della ricerca della casa segreta di Syrdon è inoltre associato a una cagna altrove. In un episodio che fa parte di *IGE* 57, Syrdon ruba la cagna di Soslan mentre Soslan è al *balc*.¹¹ Così la cagna prende l'abitudine di

⁹ Come già notato da Abaev (*IGE* III ad 61), questo *escamotage* riflette il motivo del 'filo d'Arianna', mentre la casa di Syrdon ricorda il labirinto del Minotauro.

¹⁰ йæ хистæр фырты цонджы æстджытæй фæндыр сарæзта, иннæ лæппуты зæрдæйы тæгтæй фæндырæн скодта дыуадæс тæны ... («costrui il *fændyr* dall'osso del polso del primogenito, fece poi le dodici corde dalle fibre del cuore del secondogenito...»).

¹¹ Il *balc* si può descrivere come una spedizione esplorativa e di caccia/razzia, spesa di più giorni, a cui partecipano Narti esperti accompagnati da giovani scudieri.

vagare per le vie dei Narti e tornare di sera a casa di Syrdon. Proprio come *Xæmuc* in questa storia, *Soslan* e i Narti capiscono che *Syrdon* ha rubato la cagna, ma non riescono a trovare la sua casa segreta (Бафиппайтой, уый Сырдон адафта, уый, фæлæ нæ зыдтой, кæм цард, уый, «[sc. i Narti] avevano capito che era stato *Syrdon* a rubarla [sc. la cagna di *Soslan*], ma non sapevano dove egli vivesse»).

- Non si fa menzione della moglie di *Syrdon* (cf. vers. 3-5, 8, diversamente da vers. 2, 6-7). I figli di *Syrdon* sono tre e si chiamano *K'onagæ*, *Uæragæ* e *Fuagæ* (cf. vers. 3, diversamente da vers. 5, 7-8).¹²
- La storia ha un lieto fine: *Syrdon* 'compra' il proprio ingresso nella comunità dei Narti offrendo loro la sua invenzione musicale. Da questo punto di vista il finale della storia è comparabile ad altre storie in cui un outsider, che è anche un ladro di bestiame, fa ammenda per il suo furto attraverso un dono musicale.¹³

3.2 Versione 2

Poema in iron conservato in *NK VI 52*.

(A) I Narti soffrono per una terribile carestia: la terra non dà frutto, non c'è più bestiame eccezion fatta per la mucca di *Uyryzmæg* (иунæг сау ыстур, Уырымæджы хъуг, «rimaneva solo la vacca di *Uyryzmæg*»), situata in un pascolo solitario e sorvegliata da *Sozyryqo* con un complicato sistema di allarme.¹⁴

(B) Alcuni giovani Narti decidono di rubare la vacca, ma *Syrdon* li precede. Di notte mette fuori gioco il sistema di allarme di *Sozyryqo*, poi sostituisce la vacca con una mula, che viene a sua volta rubata dai giovani ladri. *Sozyryqo* si lamenta della perdita all'assemblea dei Narti e *Syrdon* lo provoca davanti a tutti, esponendosi così al suo sospetto. Incapace di trovare il nascondiglio di *Syrdon*, *Sozyryqo* decide di seguire la sua cagna.

¹² I tre nomi si basano su *къона* 'focolare, camino', *yæpar* 'ginocchio' e *фы*, onomatopea per 'soffio'. Gli stessi nomi sono attribuiti ai figli di *Syrdon* in *IGE 57*, che contiene spiegazioni paretimologiche per essi.

¹³ Come ho esposto in una mia presentazione (Massetti [non pubblicato]), questa è anche la trama dell'*Inno Omerico a Hermes*: *Hermes* 'compra' il proprio ingresso nell'Olimpo regalando ad *Apollo* la *χέλυξ* (*lira*) che ha inventato prima di rubare le vacche del dio. Il poema greco presenta una serie di somiglianze con la storia del *fændyr* (vers. 1-3), sulle quali prometto di ritornare in un'altra sede.

¹⁴ *Sozyryqo* è un nome alternativo di *Soslan*.

(C) Trovata la casa segreta, Sozyryqo uccide la moglie e i tre figli di Syrdon (Дæлтгъур, Фy, Æртыскæн), con i resti dei quali Syrdon costruisce il *fændyr*.

(D) Dopo che Syrdon esegue un'offerta funebre che commuove tutto l'universo,¹⁵ egli dona il *fændyr* ai Narti che lo accolgono tra loro.

Particolari:

- l'antefatto include sia la carestia sia l'episodio del doppio inganno ai danni di Sozyryqo e dei giovani ladri rivali. Il motivo della possibile rivalità con altri ladri Narti ritorna in vers. 8. La strategia di sostituzione ricorda vagamente il trucco usato da Syrdon per rubare il bestiame dei Narti in vers. 6.
- Sozyryqo, non Xæmyc (vers. 1, 3, 5-8), è la vittima del furto, ma la vacca rubata appartiene a Uyryzmæg (cf. vers. 4).
- Nella ricerca della vacca, Sozyryqo non consulta la strega (analogamente a vers. 3-4, diversamente da vers. 1, 5-8).
- Sozyryqo uccide la moglie (analogamente a vers. 6 e 7) e i tre figli di Syrdon (come in vers. 1, 3, 6), ma apprendiamo solo il nome di questi ultimi: Dælt'ur 'Posto-presso-il-fuoco',¹⁶ Fu 'Soffio', Ærtyškæn 'Pinze-da-carbone'.¹⁷ Anche questi nomi collegano Syrdon al fuoco (cf. vers. 1, 3).

¹⁵ Questo motivo somiglia al motivo del canto di Orfeo, cf. e.g. Ov. *Met.* 11.1-2.

¹⁶ Abaev 1958, 355: «posto presso il fuoco [...] probabilmente <da> *dæl-dūr pietra in basso».

¹⁷ Abaev 1958, 184: «pinze per i carboni [...] probabilmente dall'iranico *âθr-us-kana- 'ciò con cui si scava nel terreno'».

3.3 Versione 3

Prosa in iron conservata in NK IV 57 (= IGE 61),¹⁸ trascrizione del racconto fatto a Tskhinvali il 30 marzo 1925 dal settantaduenne Ġusojty Kuza, originario di Con,¹⁹ il quale, apprendiamo, aveva imparato le storie dei Narti da suo zio.

(A) Il diavolo femmina (хæйрæг уыдис, ус-хæйрæг, «c'era una volta un diavolo, un diavolo femmina») attacca i Narti durante le loro riunioni, provocandone la morte. Хæмыс decide quindi di contrattare. Un giorno, quando il diavolo si ripalesa, Хæмыс manca il colpo, ma gli lancia un insulto (уый йæ фæстæйæ ралгъыста. Хæйрæг уымæй басывæрджын, æмæ йын райгырд Сырдон, «[sc. Хæмыс] gli bestemmò dietro. Il diavolo ne rimase incinta e ne nacque Syrdon»). Da grande Syrdon si reca da Хæмыс e gli rivela di essere suo figlio; Хæмыс lo accetta tra i Narti ma gli impone di non rivelare chi sia suo padre. Più avanti Syrdon si adira con Хæмыс (Сырдон смæсти Хæмышмæ, «Syrdon si arrabbiò con Хæмыс»).

(B) Il furto di Syrdon è trattato in grande brevità (Сырдон... уышы хъуг адафта, «Syrdon rubò quella vacca»). Хæмыс sospetta di Syrdon che, inoltre, si beffa di lui davanti a tutta l'assemblea dei Narti. Ma l'identificazione del nascondiglio di Syrdon avviene solo grazie alla cagna di Syrdon.

(C) Хæмыс uccide i tre figli di Syrdon, K'onagæ, Uæragæ e Fuagæ. In questa versione della storia, però, Syrdon non costruisce il *fændyr* con le loro ossa, ma sembra esserne già in possesso (йæхæдæг бадзæхт йæ къуыммæ, дыууадæстæнон фæндыр райста æмæ æм къæлæтджунул æрбадти, «lui stesso andò in un angolo [sc. di casa sua], prese il *fændyr* a dodici corde e sedette a cantare»). Come nelle versioni precedenti, Syrdon fa poi un'offerta funebre ispirata ai suoi figli.

¹⁸ Le due edizioni adottano diverse convenzioni grafiche, che riflettono alcune varietà diatopiche della lingua ossetica: сс (NK): с (IGE), e.g. фæкуысси (NK) = фæкуыси; шт (IGE): ст (NK), e.g. мæштæй vs мæстæй (NK); дж (NK): ж (IGE), e.g. джы = жы; в (NK): ф (IGE), e.g. алыварс = алыфарс.

Le edizioni inoltre esibiscono una serie di differenze minime che riguardano la capitalizzazione delle parole e la punteggiatura, e.g. IGE 233 дæхишæй ралгыстай: NK 160 ралгыстай дæхишæй || IGE 234 Къонагæ. Къонагæ, марды: NK 161 Къонагæ om. || IGE 234 йемæй фæнфырæй: NK 161 фæнфырæн йемæй || IGE 235 не 'гасæн: NK 161 негасæн | IGE иуыл: NK иууыл.

¹⁹ Si vedano anche le seguenti caratteristiche dialettali del testo: ш corrisponde a ц and ж (NK, IGE), e.g. æршыдис = æрцыдис, Хæмыш = Хæмыц; ж: дз (NK, IGE), e.g. хæжар = хæдзар; каша = гадза (NK, IGE).

(D) Infine si reca dai Narti e dona loro il *fændyr*, diventando così uno di loro.

Dettagli notevoli della versione 3 sono:

- l'antefatto è diverso da quelli di vers. 1 (= vers. 7) e vers. 2, a loro volta diversi tra loro.
- Xæmyc è vittima del furto come in vers. 1, 5-8 (diversamente da vers. 2 e 4).
- L'elemento della provocazione verbale che rivela il ladro è comune alla vers. 2.
- Come in vers. 2 e 4 l'episodio della ricerca di Xæmyc non include la consultazione della strega.
- Non viene menzionata la moglie di Syrdon (presente in vers. 2, 6, 7): Xæmyc uccide i tre figli di Syrdon (vers. 1-3, 6), che portano gli stessi nomi attestati in vers. 1.
- Il finale della storia somiglia a quello di vers. 1 e 2, tuttavia Syrdon non costruisce il *fændyr*.

4 Variazioni su temi

A differenza di quanto illustrato in precedenza, alcuni racconti non includono necessariamente (A) l'antefatto, né la coda (C) né il finale (D) come li conosciamo. Includono (B) un episodio che riguarda il furto della vacca da parte di Syrdon e/o la ricerca di essa da parte del Narte derubato e (C) un finale in cui la famiglia di Syrdon viene sterminata a cui, a volte, seguono altri eventi (D). È dunque possibile considerare le versioni in questione come variazioni sul tema della morte dei figli di Syrdon, connessa al furto di bestiame o, se si preferisce, come varianti della storia in cui un Narte derubato da Syrdon puniva il ladro con l'uccisione della sua famiglia.

4.1 Versione 4

Testo conservato in PNT0 I 18 (*non vidi*) e riassunto da Dumézil (1948, 148).

(B) Syrdon ruba la vacca di Uryzmæg conducendola nella sua casa segreta. Uryzmæg rintraccia il nascondiglio di Syrdon legando una corda alla zampa della cagna del ladro. Arrivato a casa di Syrdon, Uryzmæg lo accusa apertamente di averlo derubato, mentre Syrdon dice di essere innocente. Uryzmæg mangia poi della carne che Syrdon gli serve e se ne va.

(C) In seguito Uyryzmæg ritorna della casa di Syrdon e uccide i suoi figli. Syrdon li trova e si dispera.

Particolari:

- l'antefatto (A) manca (cf. vers. 5 e 8).
- Uyryzmæg è vittima del furto (diversamente da vers. 1, 3, 5-8). A questo proposito si noti che in vers. 2, la mucca sorvegliata da Sozyryqo apparteneva in realtà a Uyryzmæg.
- Il dialogo in cui Syrdon nega di essere il ladro della mucca può vagamente ricordare l'elemento della provocazione verbale che rivela il ladro (comune alle vers. 2 e 3).
- Come in vers. 2 e 3 nella sua ricerca della vacca Uyryzmæg si serve solo della cagna di Syrdon.
- Il riassunto di Dumézil non menziona la moglie di Syrdon tra le vittime di Uyryzmæg, né i nomi e il numero dei figli di Syrdon.

4.2 Versione 5

Prosa in iron raccontata ad Ardon (Erdon) nel 1921 da Quylaty Géga e conservata in NK IV 53 (= IGE 62).²⁰

(B) Xæmyc, non riuscendo a rintracciare il luogo in cui Syrdon ha nascosto la vacca rubata, si reca da una strega che gli consiglia di seguire la cagna di Syrdon.

(C) Giunto in casa del ladro, Xæmyc uccide uno dei sette figli di Syrdon (Уæларт аг фыцы, аджы алыфарс Сырдоны авд фырты кафынц сивыры фыд æфсæстæй [...] Иу дзы бафтыд йæ къухы, æмæ йæ уыцы ран амардта, «sul fuoco c'era un calderone pieno di carne, i sette figli di Syrdon danzano attorno al calderone, ben pasciuti di carne [...] prese uno di loro [sc. dei sette figli] per mano e li lo uccise»).

Particolari:

- in questa versione non è solo assente l'antefatto (A), come in vers. 4 e 8 (diversamente da vers. 1-3, 6-7), ma anche l'episodio del furto (cf. vers. 1-4, 6-8).
- Xæmyc è vittima del furto (analogamente a vers. 1, 3, 6-8 e diversamente da vers. 2, 4).

²⁰ Anche in questo caso le due edizioni adottano diverse convenzioni grafiche, come IGE 235 нæй: NK 151 нæу || IGE 236 'рхуыдта: NK 151 æрхуыдта || IGE 236 стæй йæ Сырдоны хæдзармæ 'рхуыдта. Хæныц бацыди Сырдоны хæдзармæ, уæдæ вы уыдаид: NK 151 Хæныц бацыди Сырдоны хæдзармæ ом.

- Come in vers. 1, 6-8 (e diversamente da vers. 2-4) la ricerca della vacca si articola in due momenti: la consultazione della strega e lo stratagemma della cagna.
- Tra le vittime di Xæmyc non si fa menzione della moglie di Syrdon (cf. vers. 1, 3, 4, diversamente da vers. 2, 6-7), inoltre i figli di Syrdon sono sette (come in vers. 8, diversamente da vers. 1-3, 6-7).

4.3 Versione 6

Prosa in digor raccontata da Ræmonty Cæraj a Styr-Dyruga il 14 febbraio 1941 e preservata in NK IV 56.

(A) Sirdon aveva una cagna e una mucca pezzata. Dopo aver divorato le carni della propria mucca, Sirdon ne conserva la pelle che usa per camuffare e portar via le vacche degli altri Narti: vedendo la pelle pezzata essi scambiano le proprie vacche per quella di Sirdon.

(B) In questa maniera Sirdon deruba anche Xæmic che, sospettando di lui, si reca da una strega. Questa gli consiglia di servirsi della cagna di Sirdon per arrivare al nascondiglio del ladro.

(C) Xæmic vi trova la moglie e i tre figli di Sirdon addormentati (Сирдонæн æ yocæ æма йе 'ртæ фурти ба фид хуæрдтунæй хустæнцæ, «La moglie e i tre figli di Sirdon, sazi di carne, stavano dormendo»), li uccide e se ne va. Sirdon torna a casa, trova i resti della sua famiglia e pensa «Sirdon venne a sapere che Xæmic gli aveva fatto questo» (Базудта Сирдон, еци куст ин Хæмиц ке бакодта, уой).

Particolari:

- questa versione contiene un breve antefatto che però non spiega perché Sirdon rubi proprio la vacca di Xæmic. (A) ci rivela tuttavia che Sirdon compie ruberie ai danni di tutti i Narti. Il trucco di Sirdon ricorda vagamente il trucco della sostituzione esposto in vers. 2.
- Xæmic è vittima del furto (come in vers. 1, 3, 5, 7-8 e diversamente da vers. 2 e 4).
- Come in vers. 1, 5-8 (diversamente da vers. 2-4) la ricerca della vacca si articola in due momenti: il consulto della strega e lo stratagemma della cagna.
- Xæmic uccide la moglie (cf. vers. 2, 7), e i figli di Syrdon che sono tre (come in vers. 1-3, diversamente da 5, 7-8) e hanno nomi diversi da vers. 1-3: Dæuæn 'Tu', Ĝæjn 'Qui', Kæmidæ 'Da qualche parte'.

4.4 Versione 7

Prosa in iron raccontata da Biræġty Dris a Rassvet, il 5 febbraio 1941, raccolta in *NK IV 54* (153 = *IGE 63*).²¹

(A) Identico ad (A) in vers. 1 (cf. § 3.1)

(B) Syrdon ruba la vacca di Xæmyc intrufolandosi nella stalla di giorno e aspettando la notte per poi aprire la porta della stalla dall'interno. Xæmyc cerca la vacca in ogni dove. Disperato, si rivolge alla strega che gli consiglia di usare la cagna di Syrdon per arrivare a lui.

(C) Xæmyc uccide Mari, la moglie di Syrdon e i suoi due figli, Kÿkk e Koki.

(D) Una volta scoperti i resti della sua famiglia, Syrdon si reca nell'assemblea dei Narti e riferisce loro quanto accaduto, ma nessuno gli crede (Нæ уырныдта уæддæр Нарты мидæг адæмы, ома, Хæмыц хъуыддаг афтæ уыдаид, уый, «nessuno tra il popolo Narte credette che Xæmyc avesse fatto ciò»).

Particolari:

- (A) è identico a vers. 1.
- Xæmyc è vittima del furto (come in vers. 1, 3, 5-6, 8 e diversamente da vers. 2 e 4).
- Come in vers. 1, 5-6 (diversamente da vers. 2-4) Xæmyc si rivolge a una strega.
- Xæmyc uccide la moglie di Syrdon (cf. vers. 2, 5) a cui è straordinariamente dato un nome insieme ai suoi figli che sono due (differentemente da vers. 1-3, 5-6, 8) ed hanno nomi diversi da quelli documentati altrove (vers. 1-3, 6).

²¹ *IGE 63* comprende solo l'antefatto.

4.5 Versione 8

Prosa in iron raccontata dal quarantenne Ġinoty Gu'be a K'ostaj il 21 gennaio 1941 e conservata in NK IV 55.

(B) La vacca di Xæmyc sparisce misteriosamente e così ha inizio la ricerca da parte del suo padrone, il quale dopo aver consultato una strega, si serve della cagna di Syrdon per giungere al covo del ladro.

(C) Xæmyc uccide «i sette figli di Syrdon» (Сырдоны авд фырты).

(D) Segue quindi un discorso diretto di Syrdon, da immaginare probabilmente davanti ai Narti: «- Voglio raccontarvi un fatto prodigioso, buona gente! Stavo preparando le parti di un animale, le avevo messe in un calderone... Ma quando si sono cotte, ne ho estratto con il forchettone sette colli, sette teste!». ²² Segue poi un ulteriore aneddoto su come Syrdon riesce a ottenere un ricco raccolto, mentre quello di Xæmyc va in rovina.

Particolari:

- la storia non possiede un vero antefatto (A); tuttavia, si accenna al fatto che molti Narti vogliono rubare la vacca di Xæmyc (Хъуг уыдис тынг нард, æмæ йæм давынмæ хъавыдысты Нартæй бирæтæ, фæлæ сæ къухы кæм æфтыдис, «La vacca era così grassa che molti Narti volevano rubarla, ma come fare?»). Questa situazione ricorda vagamente l'antefatto della vers. 2, in cui i giovani Narti vogliono rubare la vacca di Uyryzmæg.
- Xæmyc è vittima del furto (come in vers. 1, 3, 5-7 e diversamente da vers. 2 e 4).
- Come in vers. 1, 5-7 (e diversamente da vers. 2-4) Xæmyc consulta la strega e poi usa la cagna di Syrdon per arrivare a lui.
- Xæmyc uccide i figli di Syrdon, non la moglie (come in vers. 2, 6-7). Essi sono sette in numero (come in vers. 5, diversamente da vers. 1-3, 6 e 7).
- Il finale alternativo è simile a quello della vers. 7, poiché Syrdon si rivolge ai Narti.

²² - Диссаг уын радзурдзынæн, хорз адæм, байхъусут-ма! Иу кусарт акодтон, аджы й сæвæрдтон, æмæ фых куы фесты, уæд дзы авд сæрды æмæ авд бæрзæйы фыдисæй систон.

Le somiglianze e differenze su cui ci si è soffermati possono essere ricapitolate nella seguente tabella:

Vers.	antefatto	furto			sterminio della famiglia di Syrdon e finale			
		vittima furto	episodio strega	episodio cagna	morte famiglia		coda	
					moglie	nr. figli	condivisione <i>fændyr</i>	altro (aperto o diverso)
1	Casa	Xæmyc	X	X	—	3	X	—
2	Carestia	Sozyryqo/ Uyryzmæg	—	X	X	3	X	—
3	Nascita	Xæmyc	—	X	—	3	X	—
4	—	Uyryzmæg	—	X	—	—	—	Syrdon si dispera
5	—	Xæmyc	X	X	—	7	—	—
6	Ruberie	Xæmic	X	X	X	3	—	Sirdon sa che è stato Xæmyc
7	Casa	Xæmyc	X	X	Mari	2	—	Syrdon parla ai Narti
8	—	Xæmyc	X	X	—	7	—	Syrdon parla ai Narti

5 Punti di sutura narrativi

Il confronto fra le versioni presentate permette di individuare alcuni ‘punti di sutura’ in cui episodi diversi si incatenano l’uno all’altro. Si pensi, in particolare, alle storie riassunte nel § 4, ad esempio vers. 4-6, che si interrompono prima che Syrdon/Sirdon possa inventare il *fændyr*. Non è impossibile immaginare che tali storie potessero anche continuare con l’invenzione dello strumento musicale. In questo scenario, le versioni in questione si configurerebbero quindi come variazioni sul ‘prequel’ della storia del *fændyr*. Ma procediamo con ordine. Alla luce della comparazione effettuata propongo la seguente ricostruzione, senza implicare, con questo termine, alcun riferimento cronologico, ma solo tipologico-narratologico.

Partiamo da una seguente considerazione generale: è possibile isolare una serie di caratteristiche che sembrano più ‘stabili’ di altre: alcuni elementi sono presenti in tutte le versioni riassunte, altri no. Come già osservato (cf. § 3), le storie relative all’invenzione del *fændyr* sembrano articolate in quattro parti: (A) antefatto, (B) furto e ricerca della vacca, (C) morte della famiglia di Syrdon e (D) invenzione/condivisione del *fændyr*. Se però teniamo conto dei nessi di causa-effetto che cuciono insieme i vari pezzi delle storie, la quadruplicata architettura si rivela in ultima analisi costituita da due nuclei narrativi: uno relativo alla genesi del *fændyr*, l’altro concernente un furto di bestiame.

A sua volta, il nucleo narrativo del *fændyr* si compone di tre eventi principali, cioè sequenze narrative attestate da *tutte* le versioni 'complete' della vicenda:

- la famiglia di Syrdon viene sterminata e Syrdon trova i resti dei propri familiari.
- Syrdon inventa o usa il *fændyr* per fare un'offerta funebre ai suoi figli.
- Syrdon condivide il *fændyr* con i Narti che lo accolgono come un fratello.

Queste tre sequenze narrative sono coerentemente connesse tra loro in vers. 1-3: l'episodio del *fændyr* è dunque legato all'eziologia dell'offerta funeraria fatta da Syrdon ai suoi tre figli. A questo proposito, è significativo che, nelle tre versioni complete della storia (vers. 1-3), Syrdon abbia sempre tre figli, i cui nomi sono in qualche modo associati con l'elemento del fuoco e il focolare. È possibile che questo nucleo narrativo si fosse stabilizzato come a sé stante e che venisse occasionalmente connesso con un secondo nucleo narrativo, relativo al tema del furto di bestiame, ricostruibile come tale sulla base di una seconda serie di caratteristiche 'stabili'. All'interno di questa storia riconosciamo tre sequenze principali:

- il furto/nascondimento della vacca in un luogo segreto.
- L'episodio in cui il Narte derubato cerca la casa di Syrdon e la trova seguendo la cagna del ladro.
- L'uccisione dei figli di Syrdon.

Questi tre eventi principali formano il solido nucleo di una storia che include Syrdon nel ruolo di ladro-protagonista e un Narte di 'primo piano' come antagonista. La storia del furto e della ricerca della vacca, allo stesso tempo, si presta ad essere arricchita con una serie di episodi e antefatti. A questo riguardo, un secondo episodio si configura come piuttosto stabilmente connesso con il nucleo narrativo principale, ovvero la consultazione della strega. È il tema stesso della ricerca lunga e tortuosa della vacca che si presta a essere allargato attraverso questo episodio. Esso sottolinea quanto sia difficile la ricerca della vacca. La strega, infatti, aiuta ma non risolve definitivamente il problema del Narte derubato: si dà quindi rilievo al fatto che *neanche* la strega sa dove si trovi la casa di Syrdon. L'episodio si configura quindi come una sorta di variante del tema della ricerca della vacca. Non a caso, esso è documentato in molte delle versioni 'brevi' della storia, cioè quelle che non sono precedute da lunghi antefatti narrativi né seguite da code. La variante contenente il motivo della strega, infatti, interessava il nucleo relativo al furto di bestiame.

Veniamo ora alla possibile aggiunta degli antefatti: a parte l'antefatto relativo alle ruberie di Syrdon (vers. 6, digor), che è di natura generica, poiché Syrdon è il ladro per antonomasia, tre antefat-

ti principali sono attestati: ‘una volta i Narti costruivano una casa comune’ (vers. 1 e 7), ‘la nascita di Syrdon’ (vers. 3) e l’episodio della grave carestia (vers. 2). Tutti e tre gli episodi sembrano legati al furto della mucca da un nesso di causa, seppur talora debole: essi in qualche modo ci rivelano perché Syrdon abbia deciso di rubare proprio quella vacca. Come già accennato, il collegamento causa-effetto non risulta sempre dei più convincenti: nell’episodio della casa, Syrdon serba rancore a Xæmyc per ‘un buffetto’; in quello della nascita di Syrdon, il narratore ci dice solo che «Syrdon si arrabbiò con Xæmyc». Questo genere di lacuna informativa, unita alla varietà dei differenti antefatti, suggerisce che gli antefatti esistessero come storie a sé stanti e fossero occasionalmente aggiunti come ampliamenti del nucleo narrativo concernente il furto di bestiame. Si può persino immaginare che i ‘nostri antefatti’ venissero occasionalmente uniti ad altre storie in cui Syrdon causava problemi agli altri Narti, in modo simile a cui il racconto in cui Syrdon uccide Soslan è a volte preceduto da una sequenza che ci parla della nascita di Syrdon e Soslan.

Come finiva, dunque, la storia relativa al furto della vacca? È verosimile che l’atroce ritrovamento di Syrdon fosse seguito da una sequenza in cui l’eroe si disperava (vedi vers. 4) o in cui rimaneva inizialmente senza parole. Occasionalmente questo momento offriva un punto di partenza per la storia riguardante l’invenzione e/o la condizione del *fændyr* con il resto dei Narti.

Per concludere, l’analisi portata avanti in questo studio mostra che il tema della morte dei figli di Syrdon funge da finale alla storia del furto di bestiame e da antefatto alla storia del *fændyr*, perciò è verosimile individuare questo evento narrativo tragico come il punto in cui due vicende combinabili si innestavano nell’ambito di una narrazione orale. Un narratore poteva scegliere di terminare la storia del furto della vacca in maniera tragica o, al contrario, cucendola con un’altra, quella della *fændyr*, che comprendeva un finale di riconciliazione fra Syrdon e i Narti.

Abbreviazioni

IGE = Abaev V.I. (1989-91). *Nartæ. Iron geroikon epos./Narty. Osetinskij geroičeskij epos*. 3 voll. Moskva: Akademija Nauk SSSR.

NK = Tamaræ, X. (2007-11). *Narty Kağgytæ. Iron adæmy epos*. Ğæuğyqæu: Gascity Viktorij nomyl rauğdadon-poligrafion kuystuat.

ONS = Kulov, K.D.; Libedinskij, Ju. (a cura di e trad.) (1946-48). *Narty Kağgytæ. Osetin skie nartskie skazanija*. Ğæuğyqæu: Viktorij nomyl rauğdadon-poligrafion kuystuat.

ORS = Abaev, V.I. (1970). *Osetinsko-russkij slovar’*. 3a ed. Moskva: Knižaja tipografija po pečati pri Sovete Ministrov SO ASSR.

Bibliografia

- Abaev, V.I. (1958-89). *Istoriko-etimologičeskij slovar' osetinskogo jazyka*. 4 voll. Leningrad: Akademija Nauk SSSR.
- Colarusso, J. (2016). *Tales of the Narts: Ancient Myths and Legends of the Ossetians*. Princeton; Oxford: Princeton University Press.
- Dumézil, G. (1948). *Loki*. Paris: Maisonneuve.
- Eleova, F.; Sausverde, E. (2015). «Culture Hero's Intrepid Past (Prometheus, Loki, Syrdon ... coyote ...)». *Literatūra*, 57(3), 98-115.
- Foley, J.M. (1988). *The Theory of Oral Composition: History and Methodology*. Bloomington: Indiana University Press.
- Hype, L. (2010). *Trickster Makes This World: Mischief, Myth, and Art*. New York: Farrar.
- Lord, A.B. (1936). «Homer and Huso I: The Singer's Rests in Greek and Southslavic Heroic Song». *Transactions and Proceedings of the American Philological Association*, 67, 106-13.
- Lord, A.B. (2000). *The Singer of Tales*. Ed. by S. Mitchell and G. Nagy. 2nd ed. <https://chs.harvard.edu/book/lord-albert-bates-the-singer-of-tales/>.
- Massetti, L. (non pubblicato). «Hermes and Syrdon. Two Tricksters and their Music». *Indo-European Interfaces: Building Bridges between Mythology, Linguistics and Archaeology* (Uppsala, 15 ottobre 2020).
- Miceli, S. (2000). *Il demiurgo trasgressivo. Studio sul trickster*. Palermo: Sellerio.
- Radin, P.; Jung, C.G.; Kerényi, K. (1956). *The Trickster: A Study in Native American Mythology*. New York: Schocken Books.