



LA DISCESA NEGLI INFERI



Il Regno degli Inferi (dal lat. *inferus*, “basso”) è un concetto metafisico (lett. “dopo le cose della natura”, astratto) simbolicamente rappresentato come una regione sotterranea posta dentro la creazione, nei recessi della terra o nelle profondità dell’anima umana. Esso è l’abisso silenzioso e oscuro verso cui tutto va e da cui tutto viene. È il luogo dove tutto si scompone per rinnovarsi, tutto muore per poi rinascere; le divinità che lo governano sono, a motivo di ciò, misteriose, imperscrutabili ed enigmatiche..

A scendere negli Inferi sono: dei, eroi, uomini straordinari e uomini comuni; a seconda che si tratti degli uni o degli altri, la Discesa negli Inferi muta di significato. Sebbene siano immortali, può accadere che anche alcuni Dei scendano negli Inferi. Quando la loro discesa nel regno dei morti diventa una permanenza, non vuol dire che essi muoiano, bensì che mutano la loro dinamica; ovvero agiscono sulla creazione con un’azione che procede dal basso verso l’alto e non dall’alto verso il basso.

Gli Dei che scendono negli Inferi, quindi, vengono così a rappresentare le forze occulte che operano nelle profondità dell’esistenza, vale a dire che operano in quegli oscuri recessi verso cui vanno e da

cui vengono tutte le cose.

Generalmente, questi recessi sono localizzati negli abissi della terra oppure nell’estremo Occidente¹ anche se talvolta vengono indicati precisi luoghi geografici ai quali viene attribuita la funzione di soglia degli Inferi.

In quasi tutte le antiche tradizioni occidentali esiste la storia di una Divinità che scende negli Inferi o di sua volontà o perché forzata; in entrambi i casi, comunque, la discesa acquisisce sempre il significato di un Sacrificio.

Spesso le funzioni di queste Divinità, inoltre, sono salvifiche nei confronti dell’Universo e, soprattutto, dell’uomo anche se, di fatto, hanno una natura ambigua: provvidenziale e minacciosa, creativa e distruttiva al tempo stesso.

L'Aldilà ellenico

Gli antichi Greci chiamavano *Ade*, che vuol dire "l'Invisibile", la divinità che regnava sull'oltretomba e l'oltretomba stesso.

La migliore descrizione dell'*Ade* è contenuta nell'*Odissea*.

Nel mondo omerico esistono l'Olimpo, luogo di delizia riservato ai soli Dei, e l'*Ade* dove finiscono i comuni mortali, sia buoni che cattivi, diventando ombre senza ricordi. Alla base di questo concetto, probabilmente, c'è l'idea che il morto abbia compiuto il suo ciclo e non abbia più alcun legame con la vita passata.

Grandi sono le porte dell'*Ade*, ma soltanto per entrare; l'uscita è interdetta e ad essa fa guardia il cane infernale Cerbero. L'*Ade* è percorso da quattro fiumi: Stige, Acheronte, Pirifligetone e Cocito.

Nell'*Odissea* l'*Ade* è localizzato in un'isola dell'Oceano, nelle lontane regioni dell'Occidente, mentre nell'*Iliade* si trova nelle profondità della terra.

Nel tempo, il concetto omerico dell'Aldilà dei defunti va via via evolvendosi e già nelle opere di Pindaro (poeta greco, VI-V secolo a.C.) troviamo la descrizione di due regni d'oltretomba: i Campi Elisi, luogo di beatitudine per i buoni, e il Tartaro, luogo di pena per i cattivi.

Nei Campi Elisi, infatti, dimorano in eterno gli Eroi, i poeti e gli uomini virtuosi che trascorrono il tempo in una perenne primavera, senza cure ed affanni. Ognuno può continuare a godere quegli innocenti piaceri dei quali s'era più diletto nel corso della vita, libero, però, di quelle torbide passioni che, spesso, mutano le umane dolcezze in amare delusioni e in pene insopportabili.

I poemi omerici e la *Teogonia* di Esiodo descrivono il Tartaro come la regione del mondo più profondo, posta al disotto degli stessi Inferi i quali, già di per sé, erano intesi come il "luogo di sotto" o "sotterraneo" che in nessun modo implicava il concetto cristiano di luogo di dannazione. Gli Inferi, peraltro, non erano

necessariamente tenebrosi, potevano esservi prati e fiumi, e buoni e cattivi vi potevano convivere.

A poco a poco, però, il Tartaro fu confuso con gli Inferi e divenne il luogo in cui i grandi criminali subivano il supplizio eterno. La visione pindarica dell'oltretomba verrà poi adottata da Virgilio nell'*Eneide*.

Pitagora, invece, colloca l'*Ade* sulla Via Lattea, con una porta d'ingresso nella costellazione del Capricorno (Inverno/Morte) e una porta d'uscita nella costellazione del Cancro (Estate/Rinascita) attraverso la quale le anime purificate possono ridiscendere sulla Terra per una nuova incarnazione.

Davvero "rivoluzionaria", infine, la concezione dell'Aldilà di Lucrezio (poeta latino, I secolo a.C.) che nel *De rerum natura* così si esprime in proposito:



*In realtà quei supplizi tutti che dicono vi siano
nel fondo dell'Acheronte, noi li abbiamo qui nella vita.*

La Morte

«C'è la probabilità, nella infinitudine dell'universo, di trovare scintille di intelligenza degli uomini che furono, tra i rumori cosmici, tra i frastuoni delle stelle che esplodono, i sibili delle galassie che si scontrano» (Albert Einstein).

Numerosi miti narrano l'origine della Morte: in essi si racconta sempre che all'inizio gli uomini erano o potevano essere immortali, ma poi arrivò la Morte, generalmente come punizione per la trasgressione ad un comandamento divino.

La Morte, nel suo significato apparente, indica la fine totale di qualcosa di positivo e di vivo: un essere umano, un animale, una pianta, un amore... non si parla della morte di una guerra, ma della fine della pace.



La Morte, però, è anche la via per arrivare nei mondi sconosciuti degli Inferi o dei Paradisi: è, dunque, introduzione e rivelazione.

Per i Greci, la Notte, *Nyx*, era figlia del *Kaos* e madre di *Uranos* (il Cielo) e di *Gaia* (la Terra), ma partorì anche («con nessuno giaciuta li partorì la tenebrosa Notte», Esiodo, *Teogonia*) il Sonno, i Sogni e *Thanatos* (la Morte). Quindi, geneticamente (per usare un termine moderno), *Thanatos*, come sua madre e i suoi fratelli, ha il potere di generare e rigenerare.

I Greci, infatti, malgrado l'angoscia per le tenebre, chiamavano la Notte anche *Euphron*, ovvero la "madre del buon consiglio": ancora oggi usiamo dire "la notte porta consiglio"... Ed è durante la notte, soprattutto, che possiamo progredire mettendo a profitto gli avvertimenti dati dai sogni, come è detto sia nel *Corano* che nella *Bibbia*: «Dio parla in un modo e poi in un altro, e l'uomo non se ne rende conto: in sogno, in visione notturna, quando il sonno discende sugli uomini, sopiti sui loro giacigli, allora apre l'udito dell'uomo» (Giobbe 33, 14-16).

Dice un frammento delfico: «Il sonno, il sogno e l'estasi sono le tre porte aperte verso il mondo sovrumano da cui viene la scienza dell'anima e l'arte della divinazione».

La religione pagana aveva molta fede nel sogno e molti Oracoli, infatti, parlavano ai fedeli servendosi dei sogni.

Spesso agli Oracoli erano preposte divinità sotterranee e quindi legate al regno di Ade; ad esse si sacrificava un ariete nero, dopo di che il postulante trascorrevva la notte nel Santuario, generalmente una grotta, dormendo sulla pelle dell'animale sacrificato. Nel sonno, il fedele sognava e, tramite il sogno, gli appariva la divinità che rispondeva alle sue domande.

La stessa vicenda di Enea, così come la canta Virgilio, ne sottolinea l'importanza in quanto molte delle profezie che conducono l'Eroe alla sua meta finale si esprimono per mezzo dei sogni. Non a caso, l'ingresso agli Inferi descritto dal poeta è caratterizzato dalla presenza dell'*albero dei sogni*, così come l'uscita è segnata dalla *porta dei sogni*.

Presso i Maya, lo stesso glifo² indicava la Notte, l'interno della Terra e la Morte.

La Morte, dunque, è come la Notte e il Sonno, che accompagna la Notte, è la prova generale della Morte.



Note

1] «L'Occidente è spesso opposto all'Oriente come il materialismo alla spiritualità, l'agitazione alla saggezza, la vita attiva a quella contemplativa, la psicologia e la logica alla metafisica, il corpo all'anima, l'essoterismo all'esoterismo... La principale ragione di questa dualità è che il sole si leva ad est e tramonta ad ovest» (*Dizionario dei Simboli*, BUR Dizionari).

2] Glifo: dal gr. *glyphè*, "intaglio", "scultura"; da cui *geroglifico*, dal gr. *ierò-glyphos* (*ierò*, "sacro"): dunque, "segno sacro inciso". Fu Clemente Alessandrino (circa 150-215 d.C.) a dare il nome "geroglifico" a questa forma di scrittura i cui primi esempi risalgono all'inizio del terzo millennio a.C. I "glifi" rimasero pressoché immutati fino al IV sec. d.C. nell'arte monumentale, mentre subirono una semplificazione per quanto concerne la scrittura sui papiri, il più antico dei quali risale al 1800 a.C.

Illustrazioni

Persefone e Ade su trono (V sec. a.C.). Reggio Calabria, Museo Nazionale della Magna Grecia

Plutone, Agostino Carracci (1557-1602)

L'isola dei morti, Arnold Böcklin (1883)

L'isola della vita, Arnold Böcklin (1888)