

AI MARGINI DELLA SAGA: FINNAR, PROFEZIE E VISIONI NELLA
VATNSDÆLA SAGA

AT THE BORDER OF THE SAGA: FINNAR, PROPHECIES AND VISIONS IN
THE VATNSDÆLA SAGA

Nicola Martellozzo¹

Abstract: This article aims to analyze the description of the soul-journey made by the *Finnar* in the *Vatnsdæla saga*, considering shamanic interpretation as a problematic category. Scandinavians and Finno-Ugric peoples have shared Fennoscandia for centuries, and their intercultural contacts influenced the representation of *Finnar* in Icelandic sagas. These historical relations had left several marks on the Norse literary imaginary, starting from the description of the magic techniques of *Finnar*. Many of these medieval practices were interpreted by scholars through shamanism, relying on the cultural continuity between *Finnar* and Sámi. This approach can be applied also to the soul-journey depicted in the *Vatnsdæla saga*, especially when compared with other similar episodes of Norwegian and Icelandic folklore. However, the perspective and the modalities of the travel are quite different from that of the Sámi shamanism, reflecting instead the Norse categories of magic, used to explain the supernatural abilities of the *Finnar*.

Keywords: *Finnar*, soul-travel, *Vatnsdæla saga*, shamanism

Riassunto: Scopo di questo articolo è analizzare la descrizione del viaggio in spirito compiuto dai *Finnar* nella *Vatnsdæla saga*, problematizzando lo sciamanesimo come categoria interpretativa. La rappresentazione dei *Finnar* nelle saghe norrene è stata influenzata dai contatti interculturali tra Scandinavi e popolazioni ugro-finniche, che hanno condiviso la Fennoscandia per secoli. Queste relazioni storiche hanno lasciato diverse tracce nell'immaginario letterario norreno, a cominciare dalla descrizione delle tecniche magiche dei *Finnar*. Basandosi sulla continuità storica tra *Finnar* e Sámi, gli studiosi hanno interpretato molte di queste pratiche medievali attraverso lo sciamanesimo. Questo approccio può essere applicato anche al viaggio descritto nella *Vatnsdæla saga*, specie se confrontato con altri episodi analoghi presenti nel folklore norvegese e islandese. Tuttavia, la prospettiva e le modalità del

¹ PhD student, University of Turin (Italy), Department of Foreign Languages, Literature and Modern Cultures. *Orcid*: <https://orcid.org/0000-0001-5230-4071> E-mail: nicola.martellozzo@unito.it

viaggio sono decisamente diverse da quelle dello sciamanesimo Sámi, e riflettono piuttosto le categorie norrene della magia usate per spiegare le abilità soprannaturali dei *Finnar*.

Parole chiave: *Finnar*, viaggio in spirito, *Vatnsdæla saga*, sciamanesimo

1. Introduzione

Leggendo con attenzione la *Vatnsdæla saga*, racconto islandese del XIII d.C., troviamo riportato un singolare episodio: un importante guerriero norvegese chiede aiuto a tre stranieri del nord per ritrovare il proprio amuleto scomparso; attraverso una tecnica magica i tre giovani rintracciano il manufatto in un'isola lontana, che il guerriero raggiungerà con la propria famiglia, diventando così il primo colonizzatore dell'Islanda. In diverse fonti medioevali, cominciando dal *Landnámabók*, Ingimundr figura come l'eroe fondatore della comunità islandese; molto è stato scritto intorno a lui e alle imprese della sua casata, decisamente meno riguardo all'episodio appena descritto. Eppure, l'incontro di Ingimundr con i tre giovani rappresenta uno snodo narrativo cruciale, in cui il guerriero decide finalmente di recarsi in Islanda, obbedendo ad un destino cui sino ad allora si era fermamente opposto.

In questo articolo esamineremo nel dettaglio questo passaggio della *Vatnsdæla saga*, adottando un punto di vista inusuale: non quello dell'eroe norvegese, ma quello dei tre stranieri dotati di poteri magici. Questi personaggi rientrano in un preciso modello letterario delle saghe norrene: i *Finnar*. Le loro abilità soprannaturali, lungi dall'essere un semplice artificio narrativo degli scrittori medioevali, vanno considerate alla luce delle credenze e delle pratiche magico-religiose dei popoli scandinavi e dei loro vicini ugro-finnici². In questo senso, le saghe possono essere intese come interpretazioni narrative di eventi passati: non vere e

2 Un chiarimento sulla terminologia usata: con "Scandinavi" indichiamo tutte quelle popolazioni parlanti lingue del gruppo germanico – nello specifico quelle derivate dal proto-norreno – insediate nella penisola scandinava; dunque, linguisticamente i *Finnar* (come le odierne popolazioni Sámi) non sono scandinavi, dato che rientrano nel gruppo ugro-finnico (Winsa 2005; DeAngelo 2010). Ovviamente, in senso geografico anche queste popolazioni sono definibili come scandinave, ma in questo articolo impieghiamo il criterio linguistico. Nelle prossime pagine sarà affrontata la questione fondamentale della coabitazione della Fennoscandia tra Scandinavi e *Finnar* o, usando l'altra distinzione, tra Scandinavi germanici e non-germanici.

proprie fonti storiche, ma riflessi degli immaginari letterari norreni (Aalto & Lehtola, 2017, 8); significativi non solo del modo in cui gli Scandinavi dipingevano se stessi e la propria società, ma di come rappresentavano "l'altro" con cui erano in contatto. L'episodio di Ingimundr e i *Finnar* consiste in questo, un incontro tra due mondi culturali, certo non privo di fraintendimenti.

2. I *Finnar* nelle saghe norrene

Nelle saghe norrene i *Finnar* vengono descritti come una popolazione nomade non scandinava, abitante per lo più nelle zone settentrionali della Norvegia. La maggior parte degli studiosi concorda nel ritenerli gli antenati del popolo indigeno Sámi (Hansen & Olsen, 2014; Tolley, 2009, pp. 40-46), ma rimane problematica l'attribuzione precisa di questo antico etnonimo agli attuali gruppi parlanti lingue sámi diffusi nella Fennoscandia (Aalto, 2015, p. 200). Le saghe medioevali, come creazioni del contesto culturale scandinavo, possono fornire solo un contributo minimo al chiarimento del legame storico tra *Finnar* e Sámi. La cosa però cambia decisamente se consideriamo i contatti interculturali tra le due popolazioni (Winsa, 2005; Lindow, 2003): le modalità con cui le loro relazioni si sono articolate storicamente hanno lasciato una traccia all'interno dell'immaginario letterario norreno, influenzando la rappresentazione dei *Finnar*. Gli aspetti generali di questa caratterizzazione sono stati già ampiamente trattati (Korecká, 2019, pp. 92-98; Aalto, 2015, pp. 201-203), perciò qui ci limiteremo solo a riprendere le tematiche principali, per declinarle successivamente nel caso specifico della *Vatnsdæla saga*.

La maggior parte dei *Finnar* che compaiono nei racconti norreni sono descritti come personaggi ambigui, per lo più negativi. Viene sottolineato il loro basso livello di civilizzazione, il possesso di poteri magici e il confronto serrato con gli Scandinavi per il controllo delle risorse naturali (legname, mandrie, pesca). In un'ottica post-coloniale (Lindow, 2003; Cardew, 2001) questa rappresentazione negativa contribuisce a legittimare il dominio scandinavo nelle regioni settentrionali a spese delle popolazioni autoctone. Più in generale, evidenzia la prospettiva etnocentrica di queste narrazioni, testimoniato dallo stesso termine

“*Finnar*”. Tolley ne ricostruisce l'etimologia riferendosi al protogermanico **finnaz*, con il significato di “cacciatore, nomade” (Tolley, 2009, p. 41). *Finnr*, *fiðr*, *finni*, sono alcune delle molte varianti raccolte da Pálsson (1999, pp. 30-33), con cui nelle saghe ci si riferisce ai *Finnar*. Un esempio interessante è il termine *semsveinar* riportato unicamente nella *Vatnsdæla saga*, una forma linguisticamente ibrida il cui primo termine sembra essere un calco scandinavo di un etnonimo *sámi*.

Con quest'unica eccezione, tutti i termini rappresentano degli esoetnonimi (Hansen & Olsen, 2014, pp. 36-38), ovvero degli etnonimi attribuiti dall'esterno: in questo caso dalla società scandinava, per riferirsi ai gruppi marginali con cui entrò in contatto (Aalto & Lehtola, 2017, p. 11). Più che un riferimento univoco, “*Finnar*” viene spesso esteso a più gruppi distinti, anche se generalmente le fonti medievali distinguono tra diverse popolazioni ugro-finniche (Aalto, 2015, p. 221). A questo proposito Svennung sottolinea come nella Svezia medioevale ci si riferisse inizialmente ai Finni e ai *Sámi* con il medesimo termine (**Fennöz*), salvo distinguere successivamente questi ultimi con la forma composta *skriðifinnöz*, “*Sámi* sciatori” (Svennung, 1974, pp. 133-135; Aalto, 2015, p. 208). Lo stesso vale per i *Bjarmar*, altra popolazione descritta nelle saghe e associata talvolta ai *Finnar*, quando rappresentavano invece gruppi ben distinti, anche geograficamente (Davidson, 2013, pp. 31-32).

Il territorio abitato dai *Finnar*, chiamato *finnmørk* dagli Scandinavi, coincide con gran parte delle regioni settentrionali della Norvegia (Aalto, 2015, p. 215), ma tracce della coabitazione tra le due popolazioni sono state riscontrate anche nella Norvegia centrale, nella regione tra Tromsø e l'Oppland (Aalto & Lehtola, 2017, p. 12), e nella zona meridionale (Mundal, 1996, p. 101). Si tratta di un'area decisamente ampia, anche se certamente inferiore al territorio occupato dai *Finnar* prima della formazione dei regni norvegesi. Tuttavia, la situazione non si è mai tradotta in una separazione rigida; più spesso, il contatto culturale tra le due popolazioni ha permesso una coesistenza pacifica. Barraclough propone in proposito di ripensare il *finnmørk* come una *borderland*, una zona di frontiera mobile e di scambio. Possiamo immaginare questo *border* come un confine poroso, uno spazio d'incontro anziché una linea di separazione, una categoria molto più affine al contesto culturale di una popolazione di cacciatori nomadi. La documentazione archeologica ha evidenziato la regione settentrionale e

ad est della costa norvegese come una grande *buffer-zone* culturale, caratterizzata dalla parziale fusione delle identità piuttosto che da un'imposizione unidirezionale (Barraclough, 2017, pp. 29-33). Anche Kusmenko sottolinea la reciprocità dei contatti tra *Finnar* e Scandinavi durante tutta l'epoca vichinga, di cui propone evidenze a livello lessicale (Kusmenko, 2009).

Testimonianze archeologiche e linguistiche indicano una coesistenza secolare, ma per capire quali generi di relazione esistessero tra questi gruppi occorre rivolgerci alle nostre fonti letterarie. Le saghe medioevali circoscrivono le dinamiche tra *Finnar* e Scandinavi intorno a tre campi culturali principali: tributi e commercio, magia pagana, matrimonio (Aalto & Lehtola, 2017). Rispetto al primo punto, siamo a conoscenza delle tasse versate dalle comunità *Finnar* ai regni norvegesi, che organizzavano per la riscossione appositi *finnferd*, viaggi nel *finnmørk* a scopi fiscali (Mundal, 1996, p. 100). Oltre a questa modalità ufficiale, mercanti e contadini intrattenevano rapporti commerciali più o meno regolari con i loro vicini cacciatori, comprando e vendendo specifiche tipologie di prodotti (Barraclough, 2017, pp. 35-39). Per quanto riguarda il matrimonio, questo avveniva spesso tra le figlie di un capo *Finnar* e importanti nobili e re norvegesi. Tali unioni rappresentano un vero e proprio topos letterario, ma anche una forma di alleanza matrimoniale tra le due popolazioni tesa a creare un «*common family background*» (Mundal, 1996, p. 110), da cui ciascuna parte ricavava una legittimazione simbolica del proprio potere.

Ultimo aspetto, ma non per importanza o per frequenza, la magia. Condannata come insieme di pratiche e credenze pagane sotto l'influenza del Cristianesimo, la magia sembra essere una dote innata dei *Finnar*: non necessitano di alcun apprendistato, ma istruiscono gli Scandinavi o compiono per loro tutta una serie di azioni soprannaturali (Hansen & Olsen, 2014, p. 51; Mitchell, 2003, pp. 140-144). Le saghe descrivono a più riprese le pratiche magiche dei *Finnar* (Barraclough, 2017, pp. 40-43), le cui abilità vanno dal controllo del tempo atmosferico alla predizione del futuro, dalla trasformazione in animali al viaggio in spirito (Davidson, 2013, pp. 21-27; De Angelo, 2010, pp. 274-279). Non si tratta solo della fantasia degli scaldi, se le leggi norvegesi vietavano espressamente il *finnför*, il viaggio nelle terre dei *Finnar* per chiedere un vaticinio sul proprio futuro (Barraclough, 2017, p.40). Questo ricorso alle capacità oracolari continuò almeno fino al XIII secolo (Kusmenko, 2009, p. 68), pratica diffusa

non solo tra la popolazione comune, ma – come riferito nella *Vatnsdæla saga* – anche tra nobili e guerrieri.

Nonostante il commercio, i matrimoni regali e il ricorso ai servizi magici dimostrano un certo grado di fiducia nei confronti dei *Finnar*, la loro caratterizzazione letteraria rimane decisamente ambigua. Secondo DeAngelo, questa rappresentazione negativa è legata anche ad una forma di “determinismo geografico” presente nella società scandinava, secondo cui le popolazioni artiche sono modellate dal clima rigido e inospitale in cui vivono. Nell'immaginario letterario norreno il nord è associato simbolicamente a diversi valori negativi: viene considerato uno spazio marginale, selvaggio, freddo, popolato da esseri soprannaturali (DeAngelo, 2010). Non desta stupore che nelle saghe ci sia una stretta corrispondenza tra la descrizione dei *Finnar* e i *pattern* mitologici di figure mostruose, come *tröll*, *dvergr* e *jötunn* (Aalto, 2015, p. 218; Kusmenko, 2013). Tutti questi esseri vengono immaginati alla periferia geografica e simbolica del mondo scandinavo: vivono nel gelido nord, possiedono poteri magici con cui minacciano l'uomo, e rappresentano in sostanza una controparte negativa delle società, una *otherness* culturale (Aalto & Lehtola, 2017, pp. 14-15).

La rappresentazione dei *Finnar* deve molto a queste figure mitologiche, specie per quanto riguarda il possesso di poteri soprannaturali. Marginalità geografica e pratiche magiche sono i tratti su cui la cultura scandinava insiste per costruire la condizione di estraneità (Barraclough, 2017, p. 20). Come afferma Aalto: «*Finnar* as representations of otherness function as a counterpart for the Norse people. They represent those qualities that Norse people did not wish to attach to themselves, constructing the identities of both groups through oppositions and contrasts» (Aalto, 2015, p. 219). La coesistenza storica tra *Finnar* e Scandinavi ha parzialmente mitigato questo processo di caratterizzazione negativa, che invece è continuato nei confronti di un'altra popolazione artica, i *Bjarmar*: la presenza di forti barriere linguistiche, la mancanza di una condivisione territoriale e di alleanze politiche, sono alcuni dei fattori che hanno reso i *Bjarmar* un esempio di alterità radicale all'interno dell'immaginario letterario norreno (Barraclough, 2017, pp. 49-50).

Abbiamo brevemente ricapitolato i principali aspetti della rappresentazione letteraria dei *Finnar*. *Ça va sans dire*, ogni saga enfatizza solo alcuni di questi tratti, descrivendo di volta

in volta i *Finnar* come stregoni mutaforma, abili arcieri o perfino esseri semi-mitologici. Nella cronaca dei re norvegesi redatta da Snorri Sturluson, l'*Heimskringla*, ritroviamo ciascuna di queste descrizioni, insieme a molte altre varianti (Pálsson, 1999, pp. 35-38); in effetti, questa raccolta di saghe dei re (*konungarsögur*) possiede il maggior numero di riferimenti ai *Finnar*, ritratti quasi sempre a tinte fosche, dotati di pericolose abilità magiche. Non ci occuperemo oltre di queste saghe, peraltro già oggetto di studi approfonditi (Aalto & Lehtola, 2017; Jakobsson & Jakobsson, 2017), e concentreremo invece la nostra analisi sulla *Vatnsdæla saga*. Oltre ad appartenere ad un corpus letterario distinto da quello della *Heimskringla*, questa saga propone un ritratto insolitamente neutrale dei *Finnar* (DeAngelo, 2010, p. 264). All'interno dell'intreccio narrativo questi assumono la funzione di aiutanti dell'eroe, impiegando specifiche tecniche magiche.

3. Il racconto della *Vatnsdæla saga*

Nel precedente paragrafo abbiamo citato le *konungarsögur*, uno dei tre macro-gruppi in cui tradizionalmente sono suddivise le saghe medievali³ (Bampi, 2017; DeAngelo, 2010, pp. 261-262; Pálsson, 1999, pp. 35-38). Come accennato, questi racconti hanno come tema le gesta dei sovrani norvegesi, formando in alcuni casi delle antologie che coprono un lungo periodo di tempo; la società norvegese e la Scandinavia rappresentano il tipico sfondo storico-geografico di questa saghe, a differenza delle *fornaldarsögur*. In queste "saghe leggendarie" la narrazione si sposta sovente altrove (mar Baltico, Russia, isola Britanniche), in una passata età eroica popolata di mostri ed esseri soprannaturali. Questi toni fantastici si ritrovano solo in minima parte nelle saghe degli Islandesi (*íslendingasögur*), che descrivono la colonizzazione dell'Islanda e l'Epoca dello Stato libero (*Þjóðveldisöld*) con forte realismo.

3 La distinzione in *konungarsögur*, *fornaldarsögur* e *íslendingasögur* è lungi dall'essere completamente condivisa dagli studiosi. Le saghe norrene costituiscono un corpus eterogeneo e problematico, oggetto di un lungo dibattito rispetto ai criteri di classificazione (Bampi, 2017). Oltre ai tre macro-gruppi citati, vanno annoverate anche le *Samtíðarsögur* (saghe "contemporanee", composte tra 1117 e 1291), le *Heilagra manna sögur* (saghe agiografiche), le *Þýddar riddarasögur* (traduzioni di poemi cavallereschi), su cui vennero in parte modellate le *Frumdamdar riddarasögur* (saghe cavalleresche scandinave e islandesi).

La *Vatnsdæla saga* ne è uno degli esempi migliori. La saga narra le gesta della famiglia Hofverjar, concentrandosi sulla figura di Ingimundr e sul suo ruolo nella colonizzazione dell'Islanda, seguendo poi le vicende dei suoi discendenti. Nei decenni successivi all'unificazione dei regni norvegesi realizzata dal re Harald furono molti gli Scandinavi che decidono di emigrare in Islanda per sfuggire al potere del sovrano; Ingimundr mantenne invece ottimi rapporti con il re norvegese, per cui combatté nella storica battaglia di Hafursfjord. Nonostante l'ottima posizione sociale raggiunta e la sua ferma opposizione a recarsi in Islanda, l'incontro con dei *Finnar* rese chiaro ad Ingimundr il proprio destino, convincendolo a partire.

Come molte *íslendingasögur*, anche la *Vatnsdæla saga* è stata composta in Islanda nella seconda metà del XIII secolo, probabilmente intorno al 1270 d.C.. Resta da capire quanto questo testo sia affidabile nel descrivere le prime fasi della società islandese, nonostante un documento dal forte valore storico come il *Landnámabók* concordi con la saga circa le circostanze dell'insediamento di Ingimundr. Secondo Hjaltalín (2009), la concordanza dei resti archeologici del XIII d.C. con i paesaggi islandesi descritti nella *Vatnsdæla saga* indica una precisa «landscape ideology, for supporting sets of ideas and values about how society should be organised» (Hjaltalín, 2009, p. 249). La saga di Ingimundr rappresenta un mito di fondazione, elaborato come reazione delle potenti famiglie dei coloni alla transizione politica causata dalla sottomissione alla corona norvegese (Hjaltalín, 2009, pp. 266-267). Il suo valore storico non è legato alla fedeltà con cui ricostruisce il periodo della colonizzazione, ma a ciò che rivela indirettamente sulla crisi del modello culturale islandese del XIII secolo, che nella saga cerca di riaffermare i propri valori identitari (Wezel, 2006, p. 291), nel momento in cui li sta perdendo storicamente.

Eventi e personaggi descritti nelle saghe norrene – anche nelle più "realistiche" come le *íslendingasögur* – costituiscono raramente riferimenti storici affidabili; nondimeno vi troviamo riflessi desideri, paure e valori della società scandinava (Maraschi, 2018, p. 29). Non si tratta solo di frammenti rimasti casualmente "impigliati" nei racconti, ma di un processo consapevole legato alla costruzione del testo. Dopotutto, le saghe furono composte per un pubblico ben preciso, con aspettative, preferenze ed esigenze che cambiavano nel tempo: valga

come esempio l'influenza delle élite sociali islandesi sulla *Vatnsdæla saga*. Per Bampi, questa componente extra-testuale getta nuova luce sullo sviluppo delle saghe medievali, impiegate come "strumenti ideologici" (Bampi, 2017, p. 7) imbevuti delle concezioni e dei valori culturali del pubblico. La prospettiva della narrazione, dunque, è sempre culturalmente posizionata, come abbiamo visto rispetto alla *otherness* dei Finnar e delle loro pratiche magiche.

Nonostante il forte realismo delle saghe islandesi – attraverso cui è possibile intravedere perfino una certa prospettiva storica – nelle *íslendingasögur* ritroviamo comunque riferimenti alla magia e ad esseri soprannaturali, specie dopo l'insediamento in Islanda (Meylan, 2014, pp. 65-71). Come vedremo a proposito del *seiðr*, dalla seconda metà del XIII secolo iniziò un cambiamento nella descrizione letteraria della magia e dei possessori di poteri magici (Friðriksdóttir, 2009). Uno degli esempi più famosi, con cui iniziamo la nostra analisi della *Vatnsdæla saga*, è l'incontro tra Ingimundr e una veggente *Finnar*, invitata ad un banchetto per predire il futuro dei convitati:

Peir Ingjaldr efna þar seið eftir fornum sið, til þess at menn leitufi eftir forlögum sínum. Þar var komin Finna ein fjölkunnig. Ingimundr ok Grímr kómu til veizlunnar með miklu fjölmenni. Finnann var sett hátt ok búit um hana vegliga; þangat gengu menn til fréttu, hver ór sínu rúmi, ok spurðu at ørlögum sínum. Hon spáði hverjum eftir því sem gekk, en þat var nokkuð misjafnt hversu hverjum líkaði. [*Vatnsdæla saga*, 10]

Ingjald e i suoi predisposero là un vaticinio, secondo l'antico uso, affinché gli uomini fossero informati del loro destino. Era giunta allora una donna lappone, esperta di magia. Ingimund e Grim andarono al convito con un grande seguito. Per la lappone fu preparato anche un alto seggio con molta magnificenza; quindi gli uomini andarono ad interrogarla, ognuno lasciando il proprio seggio, e chiesero notizie del proprio destino. Essa predisse a ognuno come si presentava il futuro; ma a ognuno questo destino era diverso, come a ciascuno conveniva. [Saga di Vatnsdal, 1973, p. 164]

Si tratta di uno degli episodi più conosciuti e studiati di questa saga (Korecká, 2019, p. 105; Wezel, 2006; Lindow, 2003, pp. 99-102; Pálsson, 1999, pp. 47-48), specie per quanto riguarda la figura della donna *Finnar*. Dal confronto con altri testi riconosciamo in lei una *völva* ("veggente"), ma il termine usato per descriverla, *fjölkunning*, è traducibile approssimativamente come "esperta di conoscenze antiche". Molti personaggi dotati di poteri magici vengono identificati attraverso aggettivi come *margkunning*, *trolldómr*, *fornfrøðr*, vocaboli che – insieme a *fjölkunning* – coprono un'ampia sfera semantica legata alla

padronanza della magia. Alcuni di questi termini sono attestati ben prima della composizione delle saghe islandesi (Dillman, 2006, pp. 194-212), a testimoniare la familiarità degli Scandinavi con figure simili. La presenza della veggente al banchetto rappresenta una variante “aristocratica” del *finnför*: mentre le persone comuni devono viaggiare nelle terre dei *Finnar*, i nobili come Ingjald possono invitare degli esperti di magia presso di loro; una differenza alquanto indicativa delle asimmetrie di potere tra le varie classi della società scandinava nei confronti dei *Finnar*.

Le modalità della convocazione, l'accoglienza riservata alla veggente, la predizione dei destini individuali, sono tutti aspetti codificati all'interno del contesto culturale norvegese, a cui fa riferimento lo stesso Ingjald per allestire il suo vaticinio. Diversi casi analoghi nella letteratura norrena confermano che si tratti di una pratica tradizionale (Friðriksdóttir, 2009, p. 417). Un passaggio della *Eiríks saga rauða* (4) ci offre la descrizione più elaborata che possediamo di questo rito, in cui una veggente viene chiamata da un possidente terriero per predire la fine della carestia in Groenlandia (Maraschi, 2018). Nonostante questa donna, Þorbjörg, non sia associata esplicitamente ai *Finnar*, la sua descrizione (Maraschi, 2018, pp. 38-39) combacia sotto molti aspetti. Come la veggente chiamata da Ingjald, anche Þorbjörg partecipa a conviti e banchetti in qualità di ospite d'onore, predicando il futuro agli invitati; inoltre, il suo abbigliamento somiglia a quello di altre donne *Finnar*.

Le descrizioni di queste esperte di magia non si trovano solo nelle *íslendingasögur*. Nella *Sturlaugs saga Starfsama* (12) l'eroe Sturlaugr e i suoi guerrieri devono confrontarsi con uno stregone *Finnar* capace di assumere forme animali (Davidson, 2003, p. 30). Nel *Hauks þáttr hábrókar*, racconto minore presente nel *Flateyjarbók*, il re invia manda due inviati a consultare una *Finnar* abile nella tecnica *seiðr*. Il termine *seiðr* viene usato nel contesto culturale scandinavo per identificare una serie di pratiche magiche, come quella descritta nella *Eiríks saga rauða* (Maraschi, 2018, pp. 29-35; Meylan, 2014, pp. 39-45). Si tratta di una delle diverse tipologie di azione magica (Tolley, 2009, pp. 141-143), in cui spicca l'aspetto della divinazione (Korecká, 2019, p. 188) e di attrazione attraverso emissari spirituali (Heide, 2006).

Non sorprende che nelle saghe il *seiðr* sia associato quasi sempre ai *Finnar* (McKinnel, 2005, pp. 97-100; Lindow, 2003, p. 116), e in particolare alle donne. Friðriksdóttir (2009) si è

occupata di questa prospettiva di genere, presentando la magia *seiðr* come una tattica “non convenzionale” che consente alle donne di affermare la propria *agency* nel contesto culturale scandinavo. La studiosa rileva, dalla seconda metà del XIII d.C., un cambiamento nella rappresentazione letteraria delle donne che praticano il *seiðr*: i personaggi femminili assumono una profondità maggiore, usando la magia per affermare la propria volontà e i propri desideri all'interno di una società schiettamente maschilista (Friðriksdóttir, 2009, pp. 425-430). Citiamo in proposito il caso di Ljot, riportato nella *Vatnsdæla saga* (16). Questa donna possiede poteri magici concentrati nel suo sguardo, che impiega per proteggere suo figlio Hrolleif dalla vendetta della famiglia di Ingimundr. È particolarmente interessante la descrizione del triplice “rovesciamento” che caratterizza il suo attacco magico, riconducibile ad alcune pratiche *seiðr* (Davidson, 2003, pp. 25-26). La padronanza della magia *seiðr* conferisce quindi alle donne un certo grado di potere e rispetto, come vediamo nel caso della veggente convocata da Ingjald.

Al convito partecipa anche Ingimundr, che attira la curiosità della *Finnar* rifiutando il proprio vaticinio, scettico rispetto alle capacità oracolari della donna. Questa decide di rivelare comunque il destino del giovane guerriero, profetizzando il suo insediamento in Islanda, nel luogo dove ritroverà il suo amuleto del dio Freyr. Tale manufatto, donatogli dal re Harald in ricordo della battaglia di Hafursfjord, scompare senza spiegazione durante la notte. L'episodio impressiona fortemente Ingimundr che, dopo la morte del padre e il matrimonio con una nobile norvegese, decide di verificare l'esattezza della profezia. Convoca a questo scopo tre giovani *Finnar*, perché si rechino in Islanda e si accertino della presenza dell'amuleto, grazie alle loro abilità magiche:

Hann sendi eptir Finnum, ók komu norðan þrír. Ingimundr segir, at hann vill kaupa at þeim - "ok vil ek gefa yðr smjör ok tin, en þér farið sendiferð mína til Íslands at leita eptir hlut mínum ok segja mér frá landslegi." Þeir svara: "Semsveinum er þat forsending at fara, en fyrir þína áskorun viljum vér prófa. Nú skal oss byrgja eina saman í húsi, ok nefni oss engi maðr." ok svá var gort. Ok er liðnar váru þrjár nætr, kom Ingimundr til þeira. Þeir risu þá upp ok vörpuðu fast ǫndinni ok mæltu: "Semsveinum er erfitt ok mikit starf hǫfu vér haft, en þó munu vér með þeim jarteinum fara, at þú munt kenna land, ef þú kemr, af várri frásögn, en torvelt varð oss eptir at leita hlutinum, ok mega mikit atkvæði Finnurnar, því at vér hǫfu lagt oss í mikla ánaud. [*Vatnsdæla saga*, 12]

Egli mandò a chiamare i lapponi, e dal nord ne giunsero tre. Ingimund dice di voler fare un contratto con loro: - Vi darò burro e stagno, ma voi dovete andare con una mia missione in Islanda, per ricercare il mio amuleto e per informarmi della natura del suolo Essi risposero: -

Per noi, giovani lapponi, la missione è pericolosa, ma vogliamo tentare, dato che tu lo richiedi. Tu devi nasconderci tutt'insieme in una casa, e nessun uomo ci chiami per nome -: così fu fatto. E quando tre notti furono trascorse, Ingimund andò da loro. Essi si levarono su, e respiravano a stento, ma dissero: - Per noi, giovani lapponi, è stato difficile, e abbiamo dovuto sottostare a una grave fatica; tuttavia, noi torniamo con segni tali, con cui tu devi riconoscere la terra, se tu ci vai, secondo la nostra descrizione; ma ci riuscì difficile andare alla ricerca di quell'amuleto, e molto possono le profezie della lappone, poiché noi ci siamo trovati in una grave difficoltà. [*Saga di Vatnsdal*, 1973, p. 166]

Ritroviamo lo stesso episodio riassunto anche nel *Landnámabók*, anche se in questo caso i *Finnar* chiamati da Ingimundr sono soltanto due:

Ingimundur unði hvergi; því fýsti Haraldr konungr hann at leita forlaga sinna til Íslands. Ingimundur lézk þat eigi ætlat hafa, en þó sendi hann þá Finna tvá í hamförum til Íslands eptir hlut sínum. Þat var Freyr ok górr af silfri. Finnar kómu aptr ok hófðu fundit hlutinn ok nátt eigi; vísuðu þeir Ingimundi til í dal einum milli holta tveggja ok sögðu Ingimundi allt landsleg, hve háttat var þar er hann skyldi byggja. [*Landnámabók* 3, 2]

È interessante l'uso del termine *hamförum* (s. *hamfarir*) per qualificare il viaggio, nel senso di *shape-journey* (Korecká, 2019, pp. 108-109). "Forma" è una traduzione approssimativa della parola *hamr*, che possiamo rendere più correttamente con "sembianza", specialmente in riferimento all'aspetto animale. Un *hamhleytha*, per esempio, è un individuo capace di cambiare le proprie sembianze, paragonabile al *versipellis* di Petronio. In entrambe le versioni i *Finnar* assunti da Ingimundr non si recano fisicamente in Islanda, ma grazie alle loro capacità soprannaturali riescono a raggiungere l'isola e fornire una dettagliata descrizione della regione in cui si trova l'amuleto. Con queste informazioni - e con il consenso del re - Ingimundr decidere di lasciare la Norvegia e la sua ricca eredità per raggiungere l'Islanda, scegliendo come insediamento proprio il Vatnsdalur, la "valle del lago":

Nú búask þeir snimma um várit, ok er þeir nálgast norðr til Vatnsdals, þá mælti Ingimundur: "Sú mun sannask spáin Finnanna, því at nú kenni ek landsleg at frásögn þeira, at hér mun oss at visat, ok vænkask nú mjök. [*Vatnsdæla saga*, 12]

Verso la primavera si prepararono rapidamente, e allorché si avvicinarono a nord, verso il Vatnsdal, allora Ingimund disse: - Ora deve realizzarsi la profezia dei Lapponi, poiché riconosco la disposizione del suolo in conformità con il loro vaticinio. [*Saga di Vatnsdal*, 1973, p. 170]

La profezia della veggente si compie quando Ingimundr, scavando le fondamenta del primo tempio islandese, ritrova l'amuleto di Freyr. Il testo non spiega però in che modo il manufatto sia giunto fino in Islanda; secondo il re Harald si tratta della volontà del dio Freyr, che indica in questo modo a Ingimundr il suo destino. Tuttavia, vari elementi suggeriscono che la veggente invitata al banchetto di Ingjald abbia avuto un ruolo in questa sparizione: il suo operato è in un certo senso speculare a quello dei giovani *Finnar* convocati dal protagonista. Il vaticinio ricevuto da Ingimundr si compone di due previsioni: la prima, destinata a realizzarsi quasi immediatamente, riguarda la scomparsa dell'amuleto, mentre la seconda, più a lungo termine, concerne il trasferimento in Islanda.

Il manufatto di Freyr è il filo che unisce le profezie della *vǫlva* al viaggio dei *Finnar*, che nonostante i loro poteri sono incapaci di riportare l'amuleto in Norvegia (Wezel, 2006, p. 289). Questo impedimento ci informa di due cose: la magia dei *Finnar* rende possibile non solo viaggiare "in spirito" a lunghe distanze, ma anche trasportare oggetti fisici; inoltre, le difficoltà affrontate dai giovani maghi sono legate al potere della veggente, poiché «*ok mega mikit atkvæði Finnurnar*». Alla luce di questo, diventa plausibile pensare che sia stata la donna *Finnar* a spostare l'amuleto in Islanda, nella notte intercorsa tra la predizione e il momento in cui Ingimundr si accorge dell'assenza. In quanto *Finnar*, tutti e quattro i personaggi condividono lo stesso patrimonio di conoscenze magiche, ma mentre non viene detto molto sull'operato della veggente, l'episodio dei tre giovani fornisce alcuni dettagli.

La scelta di Ingimundr non è casuale: quando decide di ingaggiare dei *Finnar* agisce in sintonia con un contesto culturale che identifica i membri di questo popolo come esperti di magia. Anche i termini del loro accordo rientrano in tale modello: le abilità magiche dei giovani vengono pagate con metallo e burro, beni di scambio di notevole valore per i *Finnar*, non solo dal punto di vista economico. Il burro prodotto dal latte bovino possiede una particolare valenza simbolica che lo rende superiore a quello ottenuto dalle renne: «Butter, therefore, takes on a symbolic significance which indicates it to be a marker of a favourable climate and sophisticated people» (Cardew, 2001, p. 152). Burro e metallo sono prodotti che ritroviamo anche in altri esempi di commercio tra *Finnar* e Scandinavi, come la vendita di

burro e carne di maiale riportata nel *Helga þátr Þórissonar* (1), o lo scambio descritto nella *Ketils saga hoengs* (3).

L'eroe della *Vatnsdæla saga* cerca l'aiuto dei *Finnar* per la loro capacità di recarsi in Islanda più velocemente di qualunque nave, attraverso un viaggio "in sembianze spirituali" (*hamfarir*). Nel contesto culturale scandinavo erano distinti vari aspetti "spirituali" dell'essere umano (*hamingja, hugr, fylgja*), aderenti al corpo fisico ma capaci all'occorrenza di separarsene. La stessa nozione di "persona" era concepita come qualcosa di molto più composito di quanto non avvenga nel concetto moderno di individuo. I *Finnar* convocati da Ingimundr hanno la capacità di separare temporaneamente una componente spirituale dal proprio corpo, attraverso un rituale magico. Il testo non dice molto in proposito, ma le poche informazioni sono sufficienti a chiarire alcuni aspetti di questa pratica.

La prima caratteristica è l'isolamento dal mondo esterno: i *Finnar* si chiudono in uno spazio isolato, cui nessuno può accedere, escludendo ogni interferenza esterna. In particolare, viene imposto un tabù temporaneo sui nomi dei giovani, il cui utilizzo pregiudicherebbe la riuscita del viaggio. Come in molti contesti culturali, il nome è più di una semplice parola: rappresenta l'identità più intima della persona, per mezzo della quale è possibile esercitare un certo grado di potere. Il divieto esplicito di chiamare per nome i *Finnar* diventa perciò più comprensibile se messo in relazione alle modalità del *hamfarir*: il viaggio magico si basa su una temporanea scomposizione della persona che il nome, in quanto collegamento all'essenza personale, ha la capacità di invertire, ri-chiamando l'aspetto spirituale nel corpo fisico.

Dopo tre notti di isolamento Ingimundr entra nella casa per controllare le condizioni dei giovani maghi, trovandoli prostrati a terra, affaticati e con il respiro debole. Il viaggio ha richiesto un notevole sforzo da parte dei *Finnar*, i quali hanno accettato l'incarico dell'eroe norvegese consapevoli dei rischi che comportava. Si tratta di una fatica tanto fisica quanto mentale: l'isolamento durante il rituale non è legato solo al carattere segreto della pratica, piuttosto è funzionale al raggiungimento di uno stato di grande concentrazione. Cosa possiamo dedurre dalle informazioni ricavate finora? Abbiamo a che fare con una pratica fisicamente estenuante, che richiede un alto grado di concentrazione, condotta per più giorni in uno spazio isolato, e che induce nei tre giovani una visione vissuta come separazione dal

proprio corpo fisico. Presentato in questa prospettiva, possiamo interpretare il viaggio in Islanda dei *Finnar* come una visione avuta durante uno stato di trance, indotta attraverso tecniche di cui non siamo a conoscenza, ma su cui non mancano riferimenti nella letteratura antropologica (Stein & Stein, 2017, pp. 127-134).

Il racconto della *Vatnsdæla saga* presenta molte analogie con una seduta sciamanica. In queste cerimonie l'officiante entra in contatto con il mondo soprannaturale attraverso specifiche tecniche rituali, come l'assunzione di sostanze psicotrope, suffumicazioni, ritmi musicali persistenti, o estenuanti *performance* fisiche (Stein & Stein, 2017, pp. 110-126). Tutte queste pratiche hanno lo scopo di provocare uno stato alterato della coscienza, una condizione di trance durante la quale lo sciamano può agire su un piano spirituale. Non è un caso che molti autori spieghino certi aspetti della magia scandinava attraverso lo sciamanesimo (Strömbäck, 1935; Svennung, 1974; Hóppal & Pentikäinen, 1992; Price, 2002; Biering 2006), supportati inoltre dal fatto che presso i Sámi – considerati come discendenti diretti dei *Finnar* – sono attestate delle pratiche sciamaniche (*noaidevuohta*).

Tuttavia lo sciamanesimo rimane una categoria problematica da usare, riferibile a pratiche e contesti piuttosto eterogenei, difficili da documentare a livello storico (Mundal, 2006, p. 287; Meylan, 2014, p. 5). Perciò, prima di ricorrere allo sciamanesimo come modello esterno per interpretare il viaggio dei *Finnar*, conviene cercare altri racconti e descrizioni appartenenti allo stesso immaginario letterario della saga. Nondimeno, con l'eccezione di un caso (relativamente) affine riportato nella *Óláfs saga Tryggvasonar* (Tolley, 1995, p. 62), l'episodio dei *Finnar* è privo di paralleli nelle fonti medioevali a nostra disposizione; seguiamo allora una strada differente, indicata da quelle rappresentazioni che persistono negli immaginari culturali e vengono trasmesse oralmente nelle leggende popolari. Echi di questo racconto, o del modello che ne sta alla base, sono presenti nel folklore scandinavo e islandese, che ripropongono e rielaborano a distanza di secoli il viaggio magico dei tre giovani *Finnar*.

4. Sogni, Sámi e cucchiai

Nel suo lavoro sulle *migratory legends*, Christiansen (1958) classifica i tipi dal 3030 al 3080 come racconti riguardanti “streghe e stregoneria”. L'ultimo della serie, catalogato come

ML 3080, ci interessa particolarmente per la sua somiglianza all'episodio della *Vatnsdæla saga*. Un marinaio norvegese in viaggio al largo della Cina è angosciato per aver lasciato soli la moglie e il figlio neonato. Interviene per aiutarlo un marinaio, descritto come un Finno (*Finn*), parola legata chiaramente al termine medievale *Finnar*, e che nel contesto moderno viene usata per riferirsi genericamente ai Sámi, come alternativa a "lappone" (*Lapp*). In cambio di una certa dose di alcool, il marinaio sámi accetta di viaggiare alla volta della Norvegia per visitare la famiglia del marinaio. Ai presenti viene intimato di mantenere un silenzio totale, dopodiché l'uomo si sdraia "come morto" al centro di un cerchio tracciato sul ponte della nave. Davanti agli occhi dei marinai questi diventa rigido e pallido come un cadavere, suscitando il timore che sia morto davvero. Invece, trascorso un certo lasso di tempo, l'uomo si risveglia con notizie sulla famiglia del compagno e con un cucchiaino d'argento, portato dalla Norvegia come prova tangibile del suo viaggio (Christiansen, 1958, pp. 54-56).

A proposito di questo racconto, Christiansen rilevò come: «While most of these tales had their origin in the medieval witchcraft complex, there is one legend which has a more direct connection with ancient Norse ideas: the tale of the Finn messenger» (Christiansen, 1964, p. XXVII). Nonostante non faccia alcun riferimento esplicito alla *Vatnsdæla saga*, ci sono numerosi punti in comune tra i due racconti, a partire dalle circostanze che motivano il viaggio. Il marinaio sámi non lo compie per sé, ma come nel caso dei tre *Finnar* con Ingimundr, mette le proprie abilità al servizio di un norvegese che desidera ottenere delle informazioni su una terra lontana. Esiste anche in questo caso una sorta di "contratto" suggellato da uno scambio: il marinaio offre al Finno dell'alcool come compenso per la sua prestazione magica. Lasciamo in sospeso, per ora, se questo scambio rappresenti solo una forma di pagamento, o non abbia anche una funzione più specifica.

Le condizioni necessarie al successo del viaggio sono molto simili a quelle descritte nella *Vatnsdæla saga*. Il marinaio sámi impone il silenzio assoluto, raccomandando di non interferire in alcun modo, e si isola simbolicamente all'interno di un cerchio tracciato *ad hoc*. Lo spazio così delimitato confina il Finno all'interno di un'area rituale, separandolo dai suoi compagni. Mentre è impegnato nel viaggio il suo corpo rimane a terra inerte, pallido e rigido come in certi stati di trance. A differenza dei *Finnar*, il marinaio sámi riesce a riportare dalla

Norvegia un oggetto fisico come testimonianza, ma non si tratta di una discordanza così rilevante: anche i tre maghi possedevano tale abilità, intralciata però dai poteri della veggente.

Flatin (1930) riferisce una versione molto simile della leggenda ML 3080, che riportiamo per la particolare descrizione del viaggio. Sempre al largo della Cina, il marinaio Nirid ha nostalgia della sua famiglia in Norvegia, e il suo compagno sámi si offre di raggiungerla in spirito. Anche qui viene tracciato un cerchio sul ponte, al centro del quale si colloca il giovane Sámi, dopo aver chiesto del brandy a Nirid. Quando l'uomo cade come addormentato, un uccello nero si posa su di lui e raccoglie della schiuma formata agli angoli della bocca, per poi volare via. In questa versione, il viaggio tra Cina e Norvegia dura meno di quello verso l'Islanda: due ore dopo l'uccello è tornato alla nave, il marinaio si riprende e porge a Nirid un vecchio cucchiaino come prova della sua visita, fornendo dettagli sulla situazione della famiglia (Flatin, 1930, p. 116-117).

Riportiamo ancora due episodi affini, raccolti da Arbman (1955). Nel primo di questi un soldato norvegese, impegnato in Danimarca, vorrebbe avere notizie di sua moglie e del figlio che attende. Un anziano Sámi si offre di aiutarlo, preparandosi al viaggio assumendo dell'alcool e collocandosi vicino ad una stufa accesa. Questa insistenza sull'alcool, senza che venga richiesto esplicitamente come pagamento, suggerisce piuttosto che le bevande alcoliche vengano usate per indurre un'alterazione dello stato di coscienza, come surrogato "moderno" per provocare uno stordimento e favorire la trance. L'anziano infatti sembra perdere i sensi, il suo corpo diventa rigido per tutta la durata del viaggio. Al suo risveglio fornisce al soldato notizie sulla moglie e il figlio, recando con sé l'abituale cucchiaino come prova. Il secondo racconto si differenzia un po' dai precedenti, riguardando la sfida lanciata da un Sámi all'arcivescovo di Uppsala, in visita nel suo villaggio. Per dimostrare i propri poteri, l'uomo brucia delle erbe e ne inala il fumo, cadendo così in uno stato di morte apparente. Si risveglia un'ora dopo, affermando di essersi recato a Uppsala e di aver nascosto la fede nuziale della moglie del vescovo nel deposito del carbone dove, puntualmente, viene ritrovata (Arbman, 1955, p. 52-55).

I quattro episodi possiedono la medesima struttura narrativa, perfettamente confrontabile con quella dell'episodio della *Vatnsdæla saga*. Anche i Sámi, come i *Finnar*, hanno

la funzione di aiutanti del protagonista, e possiedono la capacità di abbandonare temporaneamente il proprio corpo per raggiungere luoghi lontani, riportando oggetti fisici come prova. Le poche indicazioni presenti nella saga rispetto alle modalità del viaggio vengono confermate e arricchite dai quattro racconti. Anzitutto una fase di preparazione, in cui il Sámi si isola (fisicamente e simbolicamente), raggiungendo un profondo stato di concentrazione anche con l'aiuto di sostanze alcoliche o suffumicazioni; segue poi un periodo intermedio in cui il corpo rimane a terra inerte, rigido e pallido, in condizioni di morte apparente. È in questa fase che avviene il viaggio spirituale, mai descritto dal punto di vista del Sámi, che si è separato dal proprio corpo. Solo nella versione di Flatin viene accennato ad un uccello, ma non è chiaro se rappresenti un "veicolo" della parte spirituale o una vera e propria sembianza (*hamr*) del Sámi. Nell'ultima fase il Finno riprende possesso del suo corpo e si sveglia, informando dettagliatamente il protagonista, tra lo stupore dei presenti.

Il folklore norvegese non è l'unico contesto dove siano presenti episodi paralleli. In Islanda, proprio dove la saga è stata scritta, molti racconti parlano di esseri capaci di assumere sembianze diverse, un'abilità che Sveinsson ritiene connessa al potere dei *Finnar* descritti nella *Vatnsdæla saga* (Sveinsson, 2003, pp. 189-190). Questa capacità (*hamremmi*) a volte viene ritenuta una vera e propria componente spirituale della persona, legata alla magia pagana, che il battesimo cristiano può scacciare dal neonato. Una variante islandese del racconto ML 4000 (Christiansen, 1958, pp. 57-58), meglio conosciuto come Leggenda di Guntram, riprende il motivo del viaggio spirituale durante il sonno. Il fatto che esista anche una versione sámi di questo stesso racconto (Alver, 1989, pp. 124-125) ci porta a considerare più attentamente il valore dei sogni nel contesto culturale scandinavo.

A livello letterario, saghe mitologiche e *íslendingasögur* danno un peso diverso al sogno (*draum*). In queste ultime le visioni oniriche, spesso provocate da antenati o da spiriti protettori, sono più articolate e funzionali alla trama. Tuttavia, l'uso dei sogni come artificio letterario esercita un effetto destabilizzante sulla struttura narrativa di queste saghe: la prospettiva magica e soprannaturale rivelata nel sogno entra in conflitto con il realismo generale delle vicende (Lönnroth, 2002, p. 156), ma al tempo stesso permette di anticipare gli eventi futuri (Crocker, 2015, pp. 262-265). Un esempio è quello riportato nella *Vatnsdæla saga* a

proposito del sogno rivelatore di Þorkell (Crocker, 2015, p. 276). Di quest'uomo si dice che «var hamrammr mjög ok þó margkunnigr» (*Vatnsdæla saga*, 42), ovvero che possedesse la capacità di cambiare le proprie sembianze e fosse esperto di magia, grazie agli insegnamenti della madre.

Þorkell sogna di cavalcare un cavallo rosso lungo il Vatnsdal, senza quasi toccare terra, e giudica la visione un segno favorevole. Sua moglie Signy è di tutt'altro avviso: il colore dell'animale indica il sangue, e preannuncia sventura. La donna interpreta simbolicamente l'immagine del cavallo basandosi sul doppio senso della parola *mar* (in inglese *mare*), usato per riferirsi sia ad una cavalla adulta, sia ad un incubo (*night-mare*). Secondo Signy, «kvað hest mar heita, en marr er manns fylgja» (*Vatnsdæla saga*, 42), il cavallo/incubo rappresenta la *fylgja* dell'uomo, una sorta di guardiano spirituale che sovente appare nei sogni (Sveinsson, 2003, p. 188), e che in questo caso cerca di avvertire Þorkell della minaccia imminente. I sogni, dunque, permettono a certe componenti spirituali dell'uomo di manifestarsi, separandosi all'occorrenza dal corpo fisico, come nei racconti del tipo ML 4000.

Tornando alle leggende del "Finn messenger" (ML 3080), l'unico che finora ha colto il loro legame con l'episodio della *Vatnsdæla saga* è Jennings (2010). Anche questo studioso ritiene che i Sámi siano il modello storico alla base della rappresentazione letteraria dei *Finnar*, in tutto il contesto scandinavo. Jennings riferisce in proposito un racconto popolare delle isole Shetland, chiaramente mutuato dal folklore norvegese. La struttura narrativa di "Peter White and the Finn", infatti, è identica a quella degli altri quattro episodi esaminati: Peter, originario delle isole Shetland e impegnato in una traversata nell'Atlantico, vorrebbe avere notizie della sua famiglia. Anche in questo caso un marinaio sámi si offre di viaggiare fino alle Shetland in cambio di un po' d'alcool, riportando con sé un cucchiaino d'argento (Nelson, 1971, p. 1-3). Altri studiosi concordano sulla derivazione di questo racconto dal tipo norvegese ML 3080 (Mack, 1992; Bruford, 1980), e riconoscono nei Finni una rappresentazione popolare dei Sámi e delle loro pratiche magiche (Bruford, 1980, p. 53).

Questo genere di interpretazione è stata estesa spesso anche alle saghe medievali, come chiave di lettura delle abilità soprannaturali dei *Finnar*. Lo sciamanesimo è il fenomeno maggiormente invocato a proposito del *seiðr*, della trasformazione in animali, del viaggio in

spirito e in generale delle tecniche magiche dei *Finnar* (Mack, 1992, pp. 184-186). L'idea, diffusa nell'immaginario letterario e popolare norreno, di una componente spirituale capace di separarsi dal corpo in determinate circostanze (*free-soul*), viene ricondotta all'influenza dello sciamanesimo *sámi* sulla società scandinava (Alver, 1989, pp. 125-126). Siamo ritornati così al punto in cui avevamo sospeso la nostra analisi della *Vatnsdæla saga*, che abbiamo arricchito con numerosi paralleli presenti nel folklore scandinavo. Resta ora da valutare se sia possibile ricondurre – e in quale misura – il viaggio *hamfarir* dei *Finnar* alle pratiche sciamaniche dei *Sámi*.

5. La prospettiva del viaggio

Abbiamo già sottolineato la problematicità dello sciamanesimo come categoria antropologica. Anche restringendone il campo d'applicazione alle popolazioni artiche e sub-artiche, rimane difficile definire precisamente quali fenomeni religiosi e rituali vengono considerati (Atkinson, 1992, pp. 307-309). Quest'ambiguità si riflette anche nel contesto delle saghe medievali. Mundal elenca una lunga serie di termini che, nelle saghe norrene, vengono usati per riferirsi a possibili fenomeni sciamanici, notando come «all of these words [...] are what we could call *ethnic terms*, meaning that they are used in the community in which these phenomena, actions, persons and objects were found. [...] Ethnic terms can of course also be put to use as analytical terms. It is, however, important to be conscious that these two categories of terms are different in principle» (Mundal, 2006, p. 287). Nonostante l'interpretazione sciamanica sia stata adottata con largo consenso, specie in riferimento ad episodi mitologici, manca una visione unitaria da parte degli studiosi, parte dei quali contesta recisamente questo approccio. Il dibattito sorto attorno al tema dello sciamanesimo scandinavo e della sua validità epistemologica è stato ricostruito con cura da Schnurbein (2003, pp. 117-126).

Strömbäck (1935) è probabilmente lo studioso che ha sostenuto con maggior forza il legame tra lo sciamanesimo *sámi* e il *seiðr*, esaminando gli episodi più significativi tra quelli riportati nelle saghe come la descrizione del rituale nella *Eiríks saga rauða*. Anche l'abilità di cambiare sembianze (*hamskifte*) viene associata al *seiðr*, una percezione provocata dallo stato

di trance. Il lavoro di Strömbäck è emblematico dell'approccio generale dei sostenitori dello sciamanesimo, di cui abbiamo un esempio anche nell'ormai classica monografia di Eliade (1964). Gli elementi sciamanici vengono cercati in tutto il corpus delle leggende norrene, specialmente nelle *fornaldarsögur* e nei miti riguardanti Odino e il conflitto tra Æsir e Vanir. Mentre, in una prima fase degli studi, è questo materiale mitologico a ricevere maggiore considerazione, con Buchholz (1971) assistiamo ad un decisivo approfondimento nell'analisi della letteratura medioevale islandese; le sue ricerche spaziano dalle tematiche più classiche, come nei primi lavori sull'albero *Yggdrasil*, ad argomenti originali e aspetti poco studiati, come la questione di genere nella pratica *seiðr* o le componenti spirituali della persona.

Sul fronte di chi si oppone all'applicazione dello sciamanesimo va certamente menzionato Polomé (1992). Rielaborando criticamente il lavoro di Buchholz, e facendo inoltre riferimento agli studi di Dillman sulla magia norrena, Polomé decostruisce l'interpretazione classica di Odino come sciamano: più che in termini di pratiche sciamaniche, le azioni dell'*Allföðr* vanno considerate come tecniche ascetiche per ottenere una conoscenza superiore. La posizione di Polomé non è condivisa da tutti gli studiosi che, come lui, rifiutano l'interpretazione sciamanica. Tuttavia, la questione di fondo che orienta le loro ricerche rimane la stessa: chiarire in quale misura lo sciamanesimo rappresenti un tratto proprio del contesto culturale norreno, e quanto invece sia il risultato dell'influenza di popolazioni ugro-finniche sugli Scandinavi.

In questo senso, uno degli approcci più recenti è quello di Price (2002), il quale confronta il *seiðr* con lo sciamanesimo *sámi* scegliendo una strada diversa rispetto alle ricerche di Strömbäck. L'intenzione di Price non è quella di interpretare a priori il *seiðr* attraverso lo sciamanesimo, ma di esaminare ciascuno dei due fenomeni all'interno del rispettivo contesto culturale, e solo successivamente effettuare una comparazione. Il confronto non avviene con lo sciamanesimo *tout court*, ma con il *noaidevuohta*, un insieme di saperi, tecniche e immaginari sociali che caratterizzano lo sciamanesimo *sámi*. Price rileva numerosi punti di contatto tra il *noaidevuohta* e le pratiche *seiðr*, specie con quelle tecniche magiche volte a colpire un nemico o ad influenzarne la volontà. È significativo che proprio questi aspetti del *noaidevuohta* siano stati enfatizzati nel contesto culturale norreno, in linea con l'idea di una "battaglia magica".

Dall'esempio di Price emerge l'importanza di distinguere le effettive capacità dello sciamano *sámi* (*noaide*) dalle abilità magiche attribuitegli nell'immaginario letterario norreno. Nei racconti popolari e nel folklore islandese i *Sámi* sono ritenuti capaci di compiere viaggi in spirito e di cambiare sembianze, una capacità che viene attribuita anche ai *Finnar* nelle saghe medievali. Proprio per questo l'*hamskifte* è tra gli elementi portati più spesso a sostegno sia del legame diretto tra *Sámi* e *Finnar*, sia dell'interpretazione sciamanica di questi personaggi letterari (Clunies Ross, 1998, p. 34). Ora, il *noaide* possiede effettivamente l'abilità di compiere un viaggio in spirito durante uno stato di trance, ma le caratteristiche con cui avviene sono molto diverse da quelle descritte nella *Vatnsdæla saga* e nei racconti che abbiamo esaminato (Hansen & Olsen, 2014, p. 346; Bäckman, 1982, pp. 123-125). Tanto la materializzazione a grande distanza, quanto il trasporto di oggetti fisici sono estranei al contesto *sámi*, e rappresentano piuttosto un motivo elaborato nell'immaginario scandinavo. Tutti i racconti che rientrano nel tipo ML 3080 hanno come costante questo tema, e vengono chiamati anche *spålappar* proprio in riferimento al personaggio del Finno sapiente.

«In non-Saami popular belief, the free-soul or alter ego of the noajdie is often said to materialize in front of the onlooker and is then able to perform real deeds while the noajdie himself is lying in a trance far away» (Bäckman, 1982, p. 122). Un esempio di come certe forme di “proiezione” proprie dello sciamanesimo *sámi* vengano rielaborate è dato del *gand*. Questo termine identifica una sorta di “proiettile magico”, un “emissario mentale” (Heide, 2006) inviato dal *noaide* con scopi nefasti, ma senza alcunché di spirituale: il *gand* è un oggetto fisico di piccole dimensioni, che viene animato e controllato dallo sciamano, non un aspetto separato della sua persona (Taglianetti, 2017, p. 172; Bäckman, 1982, p. 122). In alcune fonti addirittura descritto come un “pene” (*nåejtiendirre*) che il *noaide* usa per aggredire i propri nemici, un simbolismo che secondo Heide ha contribuito a “censurare” le descrizioni delle pratiche *seiðr* (Heide, 2006, p. 167). Nel folklore norvegese i *Sámi* vengono spesso caratterizzati come figure ambigue e vendicative, capaci di minacciare la comunità attraverso la loro magia. Come parte di questa rappresentazione negativa troviamo il cosiddetto *lappe-hugen*, inteso come un vero e proprio aspetto spirituale dei maghi *sámi*, capace di assumere forme diverse e basato sul concetto scandinavo di *hugr* (Taglianetti, 2017, p. 174).

Nel contesto culturale scandinavo, lo *hugr* rappresenta «the soul in the sense of thought, wish, desire, temperament, which can free itself from the body for shorter or longer period» (Tolley, 2009, p. 187), ed è proprio questa componente spirituale che, secondo Taglianetti, permette i viaggi magici descritti nel folklore (Taglianetti, 2017, p. 175). Una volta lasciato il corpo fisico, lo *hugr* consente ad un uomo di assumere sembianze diverse (Korecká, 2019, p. 71), o più precisamente, si concretizza in una nuova forma fisica. Tuttavia, almeno nel contesto islandese, la componente spirituale più conosciuta è la *fylgja*, già incontrata a proposito del sogno di Porkell. In quell'occasione il termine veniva tradotto come “anima”, ma il campo semantico di *fylgja* è decisamente più articolato. Sono state date diverse definizioni di questo concetto (Crocker, 2015, p. 274; Tolley, 2009, pp. 226-227), ma tutte ne sottolineano la forte autonomia rispetto alla persona, al punto che la *fylgja* viene spesso rappresentata come una sorta di spirito protettore (Turville-Petre, 1972, pp. 52-58).

Arrivati a questo punto, possiamo affermare che l'idea di una *free-soul* viene di volta in volta declinata nell'immaginario scandinavo come *fylgja*, *hugr* e *hamr*, e che queste componenti spirituali sono usate per spiegare le abilità magiche dei *Finnar* (nelle saghe medioevali) e dei Sámi (nel folklore moderno). In effetti, Turville-Petre sostiene esista un nesso tra *hugr*, *fylgja* e *hamingja* (altro concetto-chiave nelle saghe), che siano per così dire intercambiabili, almeno fino ad un certo livello (Turville-Petre, 1972, p. 36). Dobbiamo tenere a mente che «in medieval Scandinavia, magic was not merely a set of representations, agents, and actions [...] On the contrary, magic was a fluid category, which received its definition in the relationship between enunciator and utterance» (Meylan, 2014, p. 121). L'idea di *hamr* rappresenta una sorta di denominatore comune, presente tanto nel viaggio spirituale (*hamfarir*), quanto nell'abilità di cambiare forma (*hamskifte*), entrambi riconducibili a pratiche sciamaniche (Bäckman, 1982, p. 126).

Esaminiamo più a fondo le implicazioni del triangolo che lega *Finnar*, Sámi e sciamanesimo. Finora, basandosi sulla continuità storica e culturale tra le due popolazioni, gli studiosi hanno potuto confrontare le conoscenze e le pratiche religiose dei Sámi con le descrizioni letterarie della magia *Finnar*, usando lo sciamanesimo come categoria di collegamento. L'immaginario culturale scandinavo diventa allora un grande serbatoio storico,

nel quale le relazioni storiche con i *Finnar* e altre popolazioni ugro-finniche hanno lasciato delle tracce, come descrizioni di pratiche magiche. Seguendo tale approccio, riconosciamo nell'episodio delle *Vatnsdæla saga* uno degli esempi più significativi delle tecniche sciamaniche *Finnar*; il suo modello narrativo si è conservato nel folklore scandinavo, rafforzando la tesi della continuità storica con il popolo Sámi. Tuttavia, proprio la prospettiva in cui viene descritto il viaggio, qui come nei racconti del tipo ML 3080, ci porta a riconsiderare il concetto stesso di sciamanesimo.

Tornando al dibattito sull'interpretazione sciamanica, occorre chiedersi in che misura i concetti di *fylgja*, *hugr* o *hamr* costituiscano realmente delle categorie emiche. Se consideriamo la continuità e la reciprocità dei contatti interculturali tra Scandinavi e *Finnar*, è verosimile che tali concetti siano nati da quella relazione storica, come tentativi di negoziare il significato di specifici fenomeni tra due contesti culturali profondamente differenti. Ribaltiamo quindi la prospettiva: partendo non dall'interpretazione sciamanica del viaggio spirituale, ma dalla rappresentazione del viaggio spirituale attraverso il filtro culturale dell'immaginario letterario norreno. Non sorprende, allora, che le modalità del viaggio *hamfarir* siano così diverse dal viaggio estatico del *noaide*. Anche se, per assurdo, tra *Finnar* e Sámi non vi fosse alcuna continuità storica, anche se le loro tecniche magiche fossero radicalmente differenti, lo sguardo culturalmente orientato della società scandinava porterebbe comunque ad una rappresentazione sostanzialmente simile.

Vanno dunque distinti due livelli nella descrizione del viaggio spirituale. Da una parte le pratiche storiche dei *Finnar* – assimilabili a quelle dei Sámi – di cui le popolazioni norrene hanno potuto avere esperienza diretta: l'analisi della *Vatnsdæla saga* ha evidenziato così tanti aspetti in comune con le tecniche sciamaniche conosciute, che è davvero improbabile si tratti di pura invenzione letteraria. Usanze come il *Finnfor* hanno permesso alla popolazione scandinava di avere un contatto diretto con le pratiche magiche dei *Finnar*, ma questo non ha necessariamente condotto ad una comprensione reale. Come Ingimundr e i marinai dei racconti, gli Scandinavi rimangono degli osservatori esterni, passivi, che cercano di comprendere quanto accade riconducendolo nei termini del proprio immaginario culturale. A queste pratiche reali si sovrappone perciò un secondo livello, quello dell'interpretazione della

magia *Finnar* attraverso i concetti di *fylgja*, *hugr* o *hamr*, categorie che tentano di mediare l'alterità culturale tra le due popolazioni.

Non dobbiamo valutare troppo rigidamente questo doppio livello descrittivo, considerandolo solo come esempio dell'etnocentrismo scandinavo, né possiamo aspettarci dalla società medievale la stessa sensibilità e il rispetto verso l'alterità culturale propri dell'antropologo. I *Finnar* sono relegati dai redattori delle saghe ai margini delle storie, come storicamente restano ai margini della società scandinava. Ma così come il *finnmörk* rappresenta uno confine geografico permeabile, allo stesso modo la magia costituisce una categoria fluida, uno spazio in cui poter accogliere e rielaborare gli aspetti più incomprensibili e “distanti” del mondo *Finnar*. Certo, l'interpretazione norrena fraintende molti aspetti delle pratiche sciamaniche, sovrapponendovi un altro ordine di significato, ma quello che ci preme sottolineare è che ogni malinteso esiste per definizione solo come parte di un dialogo. L'episodio della *Vatnsdæla saga* ci parla di due contesti culturali e del loro incontro. Rappresenta un tema letterario ibrido, testimonianza delle relazioni interculturali tra Scandinavi e *Finnar*.

Bibliographical References:

Primary sources:

Eiríks saga rauða. In SVEINSSON, Einar O. & ÞORÐARSON, Matthías (Eds.), *Íslenzk Fornrit vol.4*. Reykjavík: Hið Íslenzka Fornritafélag, 1935, pp. 193-237.

Hauks þáttr hábrókar. In VIGFÚSSON, Guðbrandur & UNGER, Carl R. (Eds.) *Flateyjarbók vol.3*. Christiania: P.T. Mallings Forlagsboghandel, 1868, pp. 577-583.

Helga þáttr Þórissonar. In VIGFÚSSON, Guðbrandur & UNGER, Carl R. (Eds.) *Flateyjarbók vol.3*. Christiania: P.T. Mallings Forlagsboghandel, 1868, pp. 359-362.

Ketils saga hoengs. In JÓNSSON, Guðni (Ed.) *Fornaldarsögur norðrlanda vol.2*. Reykjavík: Prentsmiðjan Edda h.f., 1950, pp. 149-181.

- Landnámabók*. In BENEDIKTSSON, Jakob (Ed.) *Íslenzk Fornrit vol.1*. Reykjavik: Hið Íslenzka Fornritafélag, 1968.
- Saga di Vatnsdal*. In SCOVAZZI, Marco (Ed.) *Antiche saghe islandesi*. Torino: Einaudi, 1973, pp. 145-228.
- Sturlaugs saga Starfsama*. In VILJÁLMSSON, Bjarni & JÓNSSON, Guðni (Eds.) *Fornaldarsögur Norðurlanda vol. 2*. Reykjavik: Bókaútgáfan Forni, 1944, pp.309-55.
- Vatnsdæla saga*. In SVEINSSON, Einar O. (Ed.), *Íslenzk Fornrit vol.8*. Reykjavik: Hið Íslenzka Fornritafélag, 1939, pp. 1-131. (trad. it. 1973)

Secondary sources:

- AALTO, Sirpa. "Finnar in Old Norse sources". In AHOLA, Joonas & LUCENIUS, Jenni (Eds.), *The Viking Age in Åland. Insights into Identity and Remnants of Culture*. Helsinki: Finnish Academy of Science and Letters, 2015, pp. 199-226.
- AALTO, Sirpa & LEHTOLA, Veli-Pekka. "The Sami Representations Reflecting the Multi-Ethnic North of the Saga Literature". *Journal of Northern Studies*, 2017, 11 (2), pp. 7-30.
- ALVER, Bente G. "Concepts of the Soul in Norwegian Tradition". In KVIDELAND, Reimund & SEHMSDORF, Henning K. (Eds.) *Nordic folklore: recent studies*. Bloomington: Indiana University Press, 1989, pp. 110-127.
- ARBMAN, Ernst. "Shamanen, extatisk andebesvärjare och visionär". In HULTKRANTZ, Åke (Ed.) *Primitiv religion och magi*. Stockholm: Svenska Bokförlaget, 1955, pp. 49-64.
- ATKINSON, Jane M. "Shamanisms Today". *Annual Review of Anthropology*, 1992, 21, pp. 307-30.
- BÄCKMAN, Louise. "The Noajdie and His Ecstasy. A Contribution to the Discussion". In HOLM, Nils G. (Ed.) *Religious Ecstasy*. Uppsala: Almqvist & Wiksell, 1982, pp. 122-128.
- BAMPI, Massimiliano. "Genre". In JAKOBSSON, Ármann & JAKOBSSON, Sverrir (Eds.) *The Routledge Research Companion to the Medieval Icelandic Sagas*. New York/London: Routledge, 2017, pp. 4-14.

- BARRACLOUGH, Eleanor. "Arctic Frontiers: Rethinking Norse-Sámi Relations in the Old Norse Sagas". *Viator*, 2017, 48, 3, pp. 27-51.
- BIERING, Tine J. "The concept of shamanism in Old Norse religion from a sociological point of view". In ANDRÉN, Anders, JENNBERT, Kristina & RAUDVERE, Catharina (Eds.) *Old Norse religion in long-term perspectives. Origins, changes, and interactions*. Lund: Nordic Academic Press, 2006, pp. 171-178.
- BRUFORD, Alan. "Legends Long Since Localised or Tales Still Travelling?". *Scottish Studies*, 1980, 24, pp. 43-62.
- BUCHHOLZ, Peter. "Shamanism - the Testimony of Old Icelandic Literary Tradition". *Mediaeval Scandinavia*, 1971, 4, pp. 7-20.
- CARDEW, Phil. "Mannfögnuður er oss at smjöri þessu': Representation of the Finns within the Icelandic Sagas". In BLAKE, Andrew & NYMAN, Jopi (Eds.) *Text and Nation: Essays on Post-Colonial Cultural Politics*. Joensuu: University of Joensuu, 2001, pp. 146-158.
- CHRISTIANSEN, Reidar. *The Migratory Legends: A Proposed List of Types with a Systematic Catalogue of the Norwegian Variants*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, 1958.
- CHRISTIANSEN, Reidar. *Folktales of Norway*. London: Routledge & K. Paul, 1964.
- CLUNIES ROSS, Margaret. *Prolonged Echoes. Old Norse Myths in Northern Society vol. 2*. Odense: Odense University Press, 1998.
- CROCKER, Christopher. "Dreaming of Death in Brennu-Njáls saga". *The Journal of English and Germanic Philology*, 2015, 114, pp. 261-291.
- ELIADE, Mircea. *Shamanism: Archaic Techniques of Ecstasy*. New York: Bollingen Foundation, 1964.
- DAVIDSON, H.R. Ellis. "Hostile Magic in the Icelandic Saga". In NEWALL, Venetia (Ed.) *The Witch Figure: Folklore essays by a group of scholars in England honouring the 75th birthday of Katharine M. Briggs*. New York/London: Routledge, 2013, pp. 20-41.
- DeANGELO, Jeremy. "The North and the Depiction of the 'Finnar' in the Icelandic Sagas". *Scandinavian Studies*, 2010, 83, pp. 257-286.
- DILLMAN, François-Xavier. *Les Magiciens dans l'Islande ancienne*. Uppsala: Gustav Adolfs akademien for svensk folkkultur, 2006.

- FLATIN, Kjetil. *Tussar og Trolldom* [ved Tov Flatin]. Oslo: Norsk folkeminnelag, 1930.
- FRIDRIKSDÓTTIR, Jóhanna. "Women's Weapons: A Re-Evaluation of Magic in the Íslendingasögur". *Scandinavian Studies*, 2009, 81, pp. 409-436.
- HANSEN, Lars I. & OLSEN, Bjørnar. *Hunters in Transition: An Outline of Early Sámi History*. Leiden: Brill, 2014.
- HEIDE, Eldar. "Spinning seiðr". In ANDRÉN, Anders, JENNBERT, Kristina & RAUDVERE, Catharina (Eds.) *Old Norse religion in long-term perspectives. Origins, changes, and interactions*. Lund: Nordic Academic Press, 2006, pp. 164-170.
- HJALTALÍN, Thor. "The Historic Landscape of the Saga of the People of Vatnsdalur: Exploring the Saga Writer's Use of the Landscape and Archaeological Remains to Serve Political Interests". *Medieval Archaeology*, 2009, 53, pp. 243-270.
- JAKOBSSON, Ármann & JAKOBSSON, Sverrir (Eds.). *The Routledge Research Companion to the Medieval Icelandic Sagas*. New York/London: Routledge, 2017.
- JENNINGS, Andrew. "The Finnfolk". Text of a public talk at the Shetland Museum, 25 March 2010. <https://www.uhi.ac.uk/en/research-enterprise/cultural/institute-for-northern-studies/research/conferences/previous-conferences-/the-finnfolk/> [Accessed 29 April 2020].
- KORECKÁ, Lucie. *Wizards and Words. The Old Norse vocabulary of magic in a cultural context*. München: utzverlag GmbH, 2019.
- KUSMENKO, Jurij. "Sámi and Scandinavians in the Viking Age". *Scandinavistica Vilnensis*, 2009, 2, pp. 65-94.
- KUSMENKO, Jurij. "Sámi as giants and dwarves in Old Scandinavian literature". In ANDERSSON, Kajsa (Ed.) *L'image du Sápmi. Études comparées vol.3*. Örebro: Örebro University, 2013, pp. 169-201.
- LINDOW, J. "Cultures in Contact". In ROSS, Margaret C. (Ed.) *Old Norse Myths, Literature and Society*. Viborg: University of Southern Denmark, 2003, pp. 89-109.
- LÖNNROTH, Lars. "Dreams in the Sagas". *Scandinavian Studies*, 2002, 74, pp. 455-464.

- MACK, Jane. "Shetland Finn-Men: Interpretations of Shamanism? In HÓPPAL, Mihály & PENTIKÄINEN, Juha (Eds.) *Northern Religions and Shamanism*. Budapest: Akadémiai Kiadó, 1992, pp. 181-187.
- MARASCHI, Andrea. "Eaten Hearts and Supernatural Knowledge in Eiríks saga rauða". *Scandia*, 2018, 1, pp. 25-47.
- MCKINNEL, John. *Meeting the other in Norse myth and legend*. Cambridge: D.S. Brewer, 2005.
- MEYLAN, Nicolas. *Magic and Kingship in Medieval Iceland. The Construction of a Discourse of Political Resistance*. Turnhout: Brepols, 2014.
- MITCHELL, Stephen. "Magic as Acquired Art and the Ethnographic Value of the Sagas". In ROSS, Margaret C. (Ed.) *Old Norse Myths, Literature and Society*. Viborg: University of Southern Denmark, 2003, pp. 132-152.
- MITCHELL, Stephen. *Witchcraft and Magic in the Nordic Middle Ages*. Philadelphia/Oxford: University of Pennsylvania Press, 2011.
- MUNDAL, Else. "The Perception of the Saamis and their Religion in Old Norse Sources". In PENTIKÄINEN, Juha (Ed.) *Shamanism and Northern Ecology*. New York: Mouton de Gruyter, 1996, pp. 97-116.
- MUNDAL, Else. "Theories, explanatory models and terminology". In ANDRÉN, Anders, JENNBERT, Kristina & RAUDVERE, Catharina (Eds.) *Old Norse religion in long-term perspectives. Origins, changes, and interactions*. Lund: Nordic Academic Press, 2006, pp. 285-288.
- NELSON, George. "Atlantic Message". In ROBERTSON, Thomas A. & GRAHAM, John J. (Eds.) *Shetland Folk Book, vol. 5*. Lerwick: Shetland Times, 1971, pp. 1-3.
- PÁLSSON, Hermann. "The Sami People in Old Norse Literature". *Nordlit*, 1999, 5, pp. 29-53.
- POLOMÉ, Edgar. "Schamanismus in der germanischen Religion?". In HAUCK, Karl (Ed.) *Der historische Horizont der Götterbild-Amulette aus der Übergangsepoche von der Spätantike zum Frühmittelalter*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1992, pp. 403-20.
- PRICE, Neil. *The Viking Way: Religion and War in Late Iron Age Scandinavia*. Uppsala: Uppsala University, 2002.

- SCHNURBEIN, Stefanie. "Shamanism in the Old Norse Tradition: A Theory between Ideological Camps". *History of Religions*, 2003, 43, pp. 116-138.
- STEIN, Rebecca L. & STEIN, Philip. *The Anthropology of Religion, Magic and Witchcraft (4 ed.)*. London and New York: Routledge, 2017.
- STRÖMBÄCK, Dag. *Sejd: Textstudier i nordisk religionshistoria*. Stockholm: Hugo Gebers Forlag, 1935.
- SVEINSSON, Einar. *The Folk-Stories of Iceland* (transl. by BENEDIKZ, Benedikt). Exeter: Viking Society for Northern Research, 2003.
- SVENNUNG, Josef. *Skandinavien bei Plinius und Ptolomaios*. Uppsala: Almqvist & Wiksell, 1974.
- TAGLIANETTI, Luca. "Stregoni, pagani ed esseri soprannaturali: l'alterità dei Sami nei racconti popolari norvegesi". *A.I.O.N.-Sezione Germanica*, 2017, 27, pp. 169-180.
- TOLLEY, Clive. "Vörðr and Gandr: helping spirits in Norse magic". *Arkiv för nordisk filologi*, 1995, 110, pp. 57-75.
- TOLLEY, Clive. *Shamanism in Norse myth and magic*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, 2009.
- TURVILLE-PETRE, Edward O. G. *Nine Norse Studies, Viking Society Text Series vol. 5*. Exeter: Viking Society for Northern Research, 1972.
- WEZEL (VAN), Lars. "Mythology as a mnemonic and literary device in Vatnsdæla saga". In ANDRÉN, Anders, JENNBERT, Kristina & RAUDVERE, Catharina (Eds.) *Old Norse religion in long-term perspectives. Origins, changes, and interactions*. Lund: Nordic Academic Press, 2006, pp. 289-292.
- WINSA, Birger (Ed.). *Finno-ugric People in the Nordic Countries. Roots V: The Roots of Peoples and Languages of Northern Eurasia*. Övertorneå: Academia Tornedaliensis - Meän akateemi, 2005.