

**'È ANDATA COME PENSAVO'. TRASGRESSIONE DELLO SCRIPT RITUALE
NELLA GÍSLA SAGA SÚRSSONAR**

**'IT HAS GONE AS I THOUGHT IT WOULD'. RITUAL SCRIPT
TRANSGRESSION IN THE GÍSLA SAGA SÚRSSONAR**

Angie Padilla¹

Abstract: Analyzing the Norse sagas through Cognitive Poetics allows us to trace mental structures as cognitive schemes (*frames*) that helping to plan problem-solving strategies through the creative imagination. Different *frames* structure a script, which is a complex scenario of predetermined sequences of actions, such as rituals. When these scripts undergo alterations in expectations, this causes an emotional response that acts as a cognitive attractor. Taking *Gísla saga Súrssonar* as an example, we can see how the ritual script at the beginning of the saga, in which the protagonists fail a pact of blood-brotherhood, is transgressed setting off a chain of dire consequences. This transgression activates emotional cognitive responses in the reader, who, in noting the transgression of a ritual script, predicts the negative outcome of the story. The reader of the saga foresees an adverse fate to the protagonists, also due to the presumed superknowledge and super-perception of the deities who, called to witness a blood pact not respected, deny their favor to the protagonists, leaving them at the mercy of their own destiny. The confirmation of the disgraceful conclusion could lead to prosocial behavior in readers, activating the awareness of personal responsibility and the consequences of one's actions.

Keywords: Cognitive poetics; Old Norse Sagas; Gnoseology; Old Norse rituals.

Riassunto: Analizzare le saghe norrene attraverso la poetica cognitiva, ci permette di tracciare strutture mentali come schemi cognitivi (*frame*) che aiutando a pianificare strategie di risoluzione dei problemi grazie all'immaginazione creativa. Diversi *frame* strutturano uno *script*, ovvero, scenari complessi di sequenze di azioni prefissate, come i rituali. Quando vengono tradite le aspettative di uno *script*, si attiva una risposta emotiva che funge da attrattore cognitivo. Prendendo come esempio la *Gísla saga Súrssonar*, possiamo vedere come lo script rituale all'inizio della saga, in cui i protagonisti falliscono un patto di fratellanza di sangue, venga trasgredito innescando una catena di terribili conseguenze. Questa trasgressione comporta delle risposte cognitive emotive nel lettore, che, notando la trasgressione di un copione rituale, predice l'esito negativo della storia. Il lettore della saga prevede un destino avverso ai protagonisti, dovuto anche alla presunta superconoscenza e super-percezione delle divinità che, chiamate a testimoniare un patto di sangue non rispettato,

¹ Angie Padilla is graduated with a BA degree in Scandinavian Languages and Literature (Germanic Philology) at the University of Pisa and a MA degree in Communication Theories (Cognitive Science) at the University of Florence. Independent scholar. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1688-458X> E-mail: angie.padillabassett@gmail.com

negano il loro favore ai protagonisti, lasciandoli in balia del proprio destino. La conferma della conclusione vergognosa potrebbe portare a comportamenti prosociali nei lettori, attivando la consapevolezza della responsabilità personale e delle conseguenze delle proprie azioni.

Parole chiave: Poetica cognitiva; Saghe norrene; gnoseologia; rituali norreni.

Introduzione

Per comprendere un qualunque discorso sono necessarie delle conoscenze presupposte che permettano di fare inferenze. A partire da una frase semplice del tipo: “La goccia che ha fatto traboccare il vaso”, dobbiamo sapere cosa è un vaso, che esso può contenere una certa quantità di liquido e che, se riempito troppo, il contenuto trabocca e così via. Quando parliamo diamo per scontate alcune informazioni implicite relative a un concetto che si inserisce in una serie strutturata di stereotipi i cui modelli vengono definiti *frame* (Minsky, 1975).

Un *frame* (cornice) è una struttura di dati che corrisponde a un oggetto o una situazione stereotipici, codifica il modo in cui un oggetto o una situazione tipicamente si presentano, incorpora le loro caratteristiche consuete e le aspettative ricorrenti che vengono indotte (Peruzzi, 2004, p. 286).

Un *frame* corrisponde a un oggetto o una situazione stereotipici e comporta determinate aspettative in cui una parte concettuale relativamente stabile si unisce a slot insaturi che possono essere modificati senza violare il frame. Per spiegarlo prendiamo ad esempio il frame che rappresenta il concetto di “cucina”. Possiamo aspettarci che la cucina si trovi in una stanza all’interno di una casa, che abbia pareti e tetto, dei fornelli, un frigorifero e un piano di lavoro. Alcuni di questi elementi sono rinegoziabili, ovvero possono essere modificati senza alterare il frame, come può essere un forno a legna invece di uno a gas, o i fornelli a gas invece che a induzione. Se invece nella cucina troviamo un elemento non previsto nel prototipo, ad esempio un bidet, questo altera il nostro frame costringendoci a riconcettualizzarlo. Non esiste il prototipo di cucina che possa rappresentare tutte le cucine esistenti², ma è attraverso il frame che rappresenta il concetto di “cucina” che possiamo comprendere di cosa stiamo parlando.

² Un termine generico può essere usato per rappresentare elementi anche molto diversi tra loro ma accomunati da alcune caratteristiche comuni di diverso tipo, che Ludwig Wittgenstein (1953) chiama

Questi *frame* sono modelli che rappresentano una guida stereotipica per il comportamento accettato all'interno di una società e permettono di fare inferenze e prevedere gli eventi (Johnson-Laird, 1989, p. 525). Strutturati insieme questi *frame* possono formare uno *script*, ovvero uno scenario di attività complesse con margini di indeterminatezza e rivedibilità come, ad esempio, andare al ristorante, sostenere un esame, fare la doccia ecc.

Roger Schank e Robert Abelson nel 1977 hanno elaborato il concetto di *script*, ovvero degli eventi dinamici strutturati in sequenze ordinate che trasmettono informazioni utili a livello mnemonico. Gli *script* possono fungere da guida per il comportamento sociale all'interno di una comunità e sono utili per comprendere e categorizzare gli eventi della vita quotidiana all'interno di una cultura.

Il nostro sistema percettivo ci permette di categorizzare ogni informazione percettiva rendendo più rapidi i processi cognitivi.

Come ha dimostrato una ricerca su una lingua dei nativi americani nel Canada svolta da Eleanor Rhodes (1977), alcuni elementi di un discorso sono sufficienti per trasmettere uno scenario strutturato all'ascoltatore. Ad esempio, chiedendo: "Come sei arrivato alla festa?" è possibile rispondere: "Ho guidato", "Ho preso l'autobus", ecc. Queste risposte non possono essere comprese senza avere delle conoscenze pregresse, come, ad esempio, cosa è un veicolo, come funziona, ecc. Questo permette di menzionare in maniera metonimica un veicolo per indicare tutti i passaggi compiuti a svolgere il viaggio dalla partenza alla destinazione, attivando lo script completo dell'azione.

Anche i rituali possono essere considerati degli script poiché sono composti da una serie di azioni stereotipate. Nel matrimonio cattolico, ad esempio, sappiamo che il rito può essere composto da una sequenza di azioni tra cui:

- Ingresso in chiesa;
- Sermone del prete;
- Scambio degli anelli;
- Bacio degli sposi;

"rassomiglianza di famiglia", come ad esempio la parola "gioco" che rappresenta attività altamente differenti tra loro.

- Riso lanciato dagli invitati.

Oltre alle azioni esistono dei ruoli e degli oggetti specifici dello *script* come in questo caso può essere il ruolo del prete, o il bouquet della sposa come oggetto.

Se ci trovassimo di fronte a un matrimonio officiato da uno sciamano invece che da un prete e gli sposi invece che esseri umani sono due alieni e infine l'abito della sposa indossato è viola invece di bianco, allora dovremo rivedere il nostro *script*. Potremo riconoscere comunque il rito di matrimonio pur variando i dettagli grazie alle "rassomiglianze di famiglia" con lo *script* conosciuto. Questo dimostra che gli *script* sono elementi dinamici e rivedibili.

Quando avviene una discordanza inaspettata all'interno di uno *script* convenzionale, ad esempio, se durante un matrimonio gli sposi si schiaffeggiano a vicenda invece di baciarsi, si attiva un attrattore cognitivo che focalizza l'attenzione su un particolare effetto dovuto alla trasgressione delle aspettative. Questo è un effetto sfruttato nel caso dell'ironia³.

Anche in ambito letterario esistono degli *script*. Il lettore elabora una macrostruttura cognitiva dinamica che rende in grado di interpretare e ricordare il testo, il quale verrà interpretato in base alle esperienze personali e alle percezioni emotive del lettore.

La natura dinamica degli *script* permette al lettore di valutare la coerenza interna di un testo anche quando la narrazione è di natura fantastica e ambientata in un mondo inventato con leggi fisiche e culture diverse da quelle che conosciamo. In questo modo, leggendo un testo, possiamo creare dei *frame* e degli *script* specifici.

Un lettore può anche farsi delle aspettative in base al genere letterario del testo. Ad esempio, nella letteratura di fantascienza possiamo aspettarci alieni, astronavi, ecc.; mentre nel caso delle fiabe possiamo aspettarci frasi come "c'era una volta".

Stockwell (2002, 78) suddivide gli *script* narrativi in:

- *Situazionali*; le azioni quotidiane;
- *Personali*; i ruoli nel contesto;
- *Strumentali*; lo scopo dell'azione.

³ Vedi la *Scriptal Ambiguity* di Schank e Abelson 1977.

Ad ognuno di questi *script* corrispondono quattro tipi di *headers*, ovvero degli indicatori che servono a decifrare il contesto dello script:

- *Precondition*; i presupposti per avviare l'azione;
- *Instrumental*; i mezzi con cui realizzare lo script;
- *Locale*; l'ambiente;
- *Internal conceptualisation*; azione o ruolo nello script.

Questi strumenti di analisi del testo possono essere applicati ad ogni tipo di testo letterario portando a nuove riflessioni sulla percezione della narrazione nei lettori/ascoltatori. L'individuazione di questi elementi cognitivi non dipendono da contesto, periodo e cultura, sebbene questi elementi possano giocare un ruolo sulla loro interpretazione da parte del lettore o ascoltatore.

Interpretazione e funzione del testo letterario

Secondo Carl Gustav Jung esiste un inconscio collettivo universale e immutabile che è costituito da degli "archetipi", ovvero delle rappresentazioni della psiche inconscia (Jung 1997). Queste immagini primordiali sono dei simboli ipostatici che si ritrovano spesso nei sogni, nei miti e nelle fiabe tramite i quali l'inconscio collettivo comunica con l'inconscio individuale. Gli archetipi si basano su dei modelli originari tramite cui la psiche si regola risultando simili alle *eidos* platoniche.

I personaggi di fiabe e miti si basano proprio su questi archetipi primordiali che si plasmano sulla cultura divenendo metafora della vita. Le forme innate della psiche su cui si basano questi personaggi, ricordano il modo in cui la mente categorizza.

Per dare un senso all'esperienza, la mente umana categorizza in modo automatico classificando in categorie. L'esperienzialismo, teorizzato da George Lakoff (1987) suggerisce come la categorizzazione si basi sulla teoria della mente incarnata, ovvero il modo in cui siamo fatti in relazione con l'ambiente circostante. Ogni elemento dell'esistenza viene categorizzato in base a questo presupposto, che siano esperienze, frasi, emozioni, ecc.

La *teoria dei prototipi* di Eleanor Rosch ha dimostrato come, all'interno di una categoria, esista un membro più rappresentativo definito membro prototipico⁴. Questo modello prototipico per Lakoff (1987) è un sottoprodotto degli ICM (*Idealized Cognitive Models*), una struttura mentale che varia in base alla cultura. Ad esempio, nel famoso esempio di Fillmore (1982) la categoria per la parola "scapolo" vale solo all'interno di una determinata cultura.

Per ogni categoria è possibile formare un prototipo composito, che può avere delle varianti e varie sottocategorie devianti. Questi prototipi possono ricollegarsi ai *frame*.

Nel mito e nella fiaba avremo dei *frame* per alcuni personaggi specifici ricorrenti⁵ come "vecchio saggio", "giovane eroe", per i quali non abbiamo bisogno di descrizioni ma è sufficiente avere una connotazione specifica per richiamare lo stereotipo nella mente del lettore (Auerbach 2000).

I personaggi stereotipici alla base dei racconti popolari sono ricorrenti in tutte le epoche e culture, come ha riconosciuto Jung, poiché riflettono gli archetipi della mente umana inconscia e universale. L'esistenza di questi archetipi universali dipende dalla *teoria della mente incarnata*, ovvero, la nostra percezione e comprensione del mondo dipende dalla propriocezione corporea in relazione con l'ambiente circostante. Non potremmo pensare diversamente perché ogni pensiero si basa sulla realtà e sul modo in cui siamo fatti. Possiamo infatti immaginare un mostro con quattro orecchie perché ne abbiamo due, non potremmo ideare delle orecchie se non esistesse il concetto di suono, ad esempio. Allo stesso modo, il concetto di "vecchio" esiste perché sappiamo cosa significa la gioventù, come cambia un corpo con il tempo, ecc. (Padilla 2020).

Questi *frame* in rappresentanza dei personaggi letterari rendono facile riconoscere alcuni elementi al loro interno senza dover dare eccessive spiegazioni grazie alla "sospensione dell'incredulità"⁶. Questo approccio alla narrativa permette di sospendere volontariamente il giudizio sul testo per affrontare la lettura come narrazione veritiera.

4 Cfr. gli esperimenti in Rosch e Mervis 1975 e Rosch, Simpson e Miller 1976.

5 Questi personaggi ricorrenti si ricollegano agli archetipi di Jung poiché sono ricorrenti in tutte le culture ed epoche.

6 Teorizzato da Samuel Taylor Coleridge nella sua *Biographia Literaria* del 1817.

La capacità umana di prendere per vera una narrazione contraddittoria con la nostra esperienza del mondo reale è stata chiamata da Peruzzi (1994: 53-59) il *Principio di Invarianza del Potenziale Referenziale* (PIRP)⁷ e dimostra come sia necessario mantenere alcune conoscenze del reale per poter creare un mondo fittizio credibile e coerente⁸.

La lettura di un testo comporta un'interpretazione da parte del lettore in base all'esperienza reale e al suo ambiente culturale. I *frame* e gli *script* riconosciuti all'interno della narrazione sono intesi come strutture mentali e vengono chiamati *schemi*. Questi schemi permettono alla *Cognitive Poetics*, ovvero gli studi cognitivi applicati alla narrativa, di comprendere e categorizzare gli eventi narrati e posizionarli all'interno di una cultura.

Questo meccanismo comporta un costante confronto tra il mondo reale e il mondo letterario, portando il lettore a modificare la propria percezione del mondo reale. Allo stesso modo, le nostre conoscenze modificano la personale interpretazione di un testo. Come possiamo notare grazie a un esperimento di R.C. Andersen del 1977, un testo ambiguo verrà interpretato in maniera differenziale in base alla cultura e al background del lettore.

La scelta di uno schema invece di un altro, nel ricostruire il contesto con cui decodificare le informazioni incomplete del testo, dipendono da diversi fattori, come ad esempio la distanza temporale tra la stesura del testo e la lettura dello stesso da parte del lettore, il contesto situazionale in cui viene letto, le finalità, l'ideologia ecc. Anche la valutazione di obiettivi, sentimenti e ruolo dei personaggi comporta un giudizio sul testo⁹.

La letteratura può essere utile per ricostruire processi di pensiero e raccogliere informazioni sulla società che ha ideato determinati racconti poiché sono un veicolo di conoscenza e comunicazione (Clunies Ross 1994-98). I testi antichi come le saghe norrene o i miti possono influenzare il comportamento sociale degli uomini poiché trasmettono *script* sociali e culturali. V. Propp (1928; 1946) individua ruoli e funzioni ricorrenti nella struttura

⁷ PIRP. For any sentence *j*, if some expression in *j* is lacking or intentionally deprived of reference, some other expression in *j* preserves or increases its role of referential anchor to concrete (perceptual) experience, in order that intelligibility of *j* be preserved (Peruzzi 1994: 55).

⁸ Questa teoria si discosta molto da *l'epoché* di Husserl poiché la sospensione del giudizio di Husserl avviene in maniera globale e non parziale, come suggerisce Peruzzi.

⁹ Per approfondire i ruoli in letteratura si veda Culpeper 2009.

delle fiabe che identifica come prototipi con la funzione di trasmettere conoscenza risalendo alle strutture cognitive alla base di *frame* e *script*.

L'immaginazione e la creatività sono risorse fondamentali per la sopravvivenza e il prevenire degli errori, per questo motivo una narrazione aiuta a risolvere problemi tramite quel che Kenneth Craik (1943) chiama "prova delle alternative" che permette di rappresentare mentalmente degli scenari prima di agire sul piano reale.

Richard Restak (2004) ha dimostrato che il cervello umano elabora le informazioni in forma di storie e che i racconti hanno un ruolo importante nella costruzione del sapere poiché sono in grado di modificare sia la struttura del cervello che l'esperienza personale (Loytard, 1981). Per questo motivo storie come miti, fiabe e saghe possono trasmettere un modello mentale dinamico del comportamento sociale accettato.

La teoria dei modelli mentali di Johnson-Laird (1983; 1996) mostra come il ragionamento sia strettamente collegato con i processi immaginativi che permettono di simulare situazioni ipotetiche, passato e futuro. Questi modelli sono una risorsa adattiva dell'essere umano, hanno vincoli topologici e consentono di pianificare e fare inferenze. Le inferenze possono essere influenzate dall'ambiente culturale e dalla memoria personale a partire da un modello percettivo e da questi dipendono le differenti visioni del mondo, ovvero, la condivisione di un modello mentale da parte di un gruppo di individui (D'Andrade 1987; 1989).

Il modello culturale condiviso gioca un ruolo anche nell'ascolto o nella lettura di un racconto. A partire dalle aspettative dei prototipi letterari, è possibile approcciare uno stesso testo in maniera differente in base allo scopo o al retroterra culturale. Un filologo germanico, ad esempio, affronterà la lettura delle saghe norrene in maniera differente rispetto a un bambino che ascolta la stessa storia la prima volta.

In questo articolo prendiamo ad esempio una saga del XIII secolo. La lettura di un testo lontano da noi nel tempo e nello spazio può risultare complessa, poiché l'interpretazione sarà probabilmente diversa rispetto a ciò che poteva essere recepito dai contemporanei.

I messaggi delle narrazioni tramandate oralmente, e successivamente messe per iscritto, possono variare nel tempo. In questo articolo non indagherò in maniera approfondita il retroterra storico-culturale o letterario poiché lo scopo di questo lavoro è tentare di dimostrare come l'analisi cognitiva letteraria possa portarci a fare inferenze intuitive utili ad ampliare la

conoscenza culturale. Dunque, invece di partire dalle conoscenze pregresse sul mondo scandinavo medievale, cercherò di analizzare un elemento testuale di una saga per risalire agli elementi della cultura norrena.

Memoria e literacy delle saghe norrene

Le saghe sono un genere letterario prosastico messe per iscritto tra i secc. XIII e XIV circa derivati probabilmente da una tradizione orale. Non sappiamo quanto di vero sia stato narrato nelle saghe e quanto invece sia il frutto della funzione letteraria di fantasia. Il dibattito sulla loro storicità è ancora aperto, tuttavia, questi testi trasmettono preziose informazioni culturali, sociali, ideologiche e modelli di pensiero dell'epoca della loro trascrizione.

Uno degli elementi di maggiore complessità del fenomeno 'saga' risiede nella continua tensione tra singoli eventi o nuclei di storie concatenate oggetto della narrazione e il significato reale che l'estensore di un certo testo conferisce a quegli eventi, perspicui soltanto a coloro che condividevano una certa idea di società e si identificavano con le relative esperienze in un determinato periodo (Battaglia, 2016, p.151).

Le narrazioni permettono di trasmettere facilmente la memoria culturale di un gruppo sociale (social frameworks of memory) costruendo un ponte tra presente e passato (Halbwachs 1992).

Le saghe, per la maggior parte anonime¹⁰, sono state probabilmente influenzate dal patrimonio culturale europeo contemporaneo (Tveitane, 1969; Lönnroth 1965). A partire da una tradizione orale locale e dalla tradizione agiografica, queste narrazioni hanno sviluppato un proprio stile letterario (Turville-Petre 1953: 141-2; Cormack 1994: 29). Le convenzioni narrative dell'epoca medievale si basavano sulla cultura della performance, per cui il rapporto tra fonti orali e fonti scritte delle saghe non è fisso ma varia di caso in caso (Mitchell 2001: 168-72).

La stesura di queste storie permise di conservare e trasmettere informazioni su società e cultura tramite la memoria collettiva e la tradizione, definite rispettivamente da Assmann

¹⁰ L'anonimato delle saghe fa sospettare un valore delle saghe e del prestigio di queste narrazioni inferiore alla produzione scaldica (Mundal 2012: 220-21).

(1992; 48-66) memoria *comunicativa* e memoria *culturale*. Si trattò di un mezzo nuovo per rappresentare e conservare la memoria del passato islandese (Assmann 1992), riconosciuto a posteriori come patrimonio delle radici identitarie (Fentress, Wickham 1992).

L'avvio della raccolta di questi racconti per conservare la memoria identitaria nasce dal clima sociale e politico del sec. XIII. Secondo Ólason (1998: 35) furono i decenni successivi alla sottomissione norvegese caratterizzata da disagi economici, politici e sociali a favorire la nascita di una tradizione letteraria che idealizzava il passato in chiave genealogico-familiare (Kristinsson 2003).

Come ha notato Hermann (2010: 71), non va dimenticato tuttavia che la memoria culturale riguarda la relazione del passato con il presente e non riflette il passato in sé, al contrario è più collegato al futuro poiché le narrazioni possono fungere da guida per l'azione sociale. La memoria culturale è una *rappresentazione* revisionata della memoria esternalizzata attraverso una manipolazione letteraria. La narrazione del passato non riguarda esperienze dirette ma l'interpretazione delle esperienze riviste alla luce delle ideologie contemporanee alla messa per iscritto (Hermann 2010). Clover (1985: 254) individua la problematicità nello stabilire se le saghe rappresentino la realtà dell'epoca della colonizzazione, quella della trascrizione letteraria o un sincretismo tra le due e anche se e quanto rappresentino la realtà storica o una versione fantasiosa del passato pagano riconosciuto collettivamente. La questione è complessa, ma possiamo incanalarla nella teoria di Pierre Nora (1989) secondo cui la memoria funziona come un continuum temporale in cui passato, presente e futuro sono l'estensione uno dell'altro.

La narrazione di eventi passati può fungere da spiegazione e giustificazione del presente. In base al circolo della mimesi di Paul Ricoeur (1990), le narrazioni riflettono la società che l'ha prodotta e allo stesso tempo influenzano la società contemporanea.

"If one starts from the premise that literature is not a closed system, but part of the principal meaning-making processes of a culture, interacting with other symbol system, then an analysis of literary stagings of memory can provide information about a culture's predominant memorial concepts" (Neumann 2008: 335).

In una società con un delicato equilibrio politico-giuridico, priva di una monarchia centralizzata e guidata da una oligarchia di potentati senza potere esecutivo, commissionare la costosa trascrizione di una saga era un'iniziativa politica e sociale di prestigio per la promozione politica (Kristinsson 2003; Friðriksdóttir 2014). Per questi motivi la produzione letteraria islandese fu uno strumento di lotta politica e ideologica (Mundal 2015; Tulinus 2000).

Oltre agli aspetti sociologici e letterari esiste un aspetto giuridico della saga su cui M. Andersson (1967: 4-30) pone l'attenzione. Secondo la sua teoria, la catena di azioni e reazioni delle saghe può essere inscritta in uno schema a 6 punti (introduzione, conflitto, culmine, vendetta, riconciliazione, conseguenze) attraverso i quali gli eroi tentano di ristabilire l'onore (individuale o familiare). Grazie a queste narrazioni è possibile raccogliere informazioni non solo sugli aspetti culturali e storici, ma anche sul materiale giuridico dell'epoca (Andersson 2006: 17-8).

Le saghe non si limitano alla trasmissione della memoria culturale, ma hanno anche fini di semplice intrattenimento, mantenendo la funzione poetica teorizzata da Aristotele. La narrazione delle saghe è caratterizzata da uno stile sobrio e da una caratterizzazione dei personaggi basata sulle azioni invece che sulla loro psicologia i cui *topos* ricorrenti riguardano la faida (o i cosiddetti faidemi: vendetta, mediazione, soluzione¹¹) o gli ideali e le convenzioni sociali. Gli avvenimenti nelle saghe spingono a riflettere sulle cause e le ragioni per cui certi eventi accadono.

Nelle Saghe degli Islandesi si trovano frequenti faide interfamiliari, il cui nucleo narrativo si basa su idee e sentimenti, sull'onore personale o familiare e sulle regole morali o sociali. Dunque, sulla famiglia, la fortuna e le norme morali con cui l'azione umana viene giudicata (Ólason 1993: 31).

La saga che approfondiremo fa parte di questo genere.

¹¹ cfr. Byock 1982b; 1994.

Trasgressione dello script rituale nella *Gísla saga Súrssonar*

La *Gísla saga Súrssonar*, scritta presumibilmente intorno al 1230, offre uno splendido esempio di come funzionano gli script narrativi e della ricchezza di informazioni che possono trasmettere sulla cultura e la mentalità dell'epoca in cui sono stati scritti.

Questa saga narra la drammatica storia di Gísli Súrsson e della sua famiglia. La linea narrativa traccia una serie di episodi spesso interdipendenti la cui concatenazione porta alla morte del protagonista. Uno degli episodi più interessanti della saga è il momento in cui il protagonista Gísli insieme a suo fratello Þorkell, al marito della loro sorella Þorgrímr e al fratello della moglie di Gísli Vésteinn, sono in procinto di consacrare il loro legame di amicizia con il rito del giuramento della fratellanza di sangue (*Fóstbræðralag*), ma all'ultimo momento Þorgrímr rifiuta di assumere questo fardello verso Vésteinn poiché non ha con lui legami di sangue, rompendo così il giuramento e interrompendo il rito sacro. Questo avvenimento rende la vicenda ancora più grave e intensa poiché rifiutare la consacrazione dell'alleanza di sangue davanti a tutti gli dèi chiamati a testimoni, comporta delle conseguenze distruttive e fatali.

Il giuramento di sangue nella cultura norrena rende i protagonisti come fratelli effettivi legandoli in maniera indissolubile e rendendoli così obbligati nei diritti e doveri della fratellanza, ad esempio nell'obbligo della vendetta in caso di uccisione del fratello di sangue, proprio come se fossero fratelli biologici.

Come spiega Vohra (2018: 116):

The most commonly used terms for men joined in 'fictitious' relationships in Old Norse sources are *svara-bróðir*, *eið-bróðir* (sworn-brother), *blóð-bróðir* or *blóði* (blood-brother), and *fóst-bróðir* (foster-brother). While all of these terms are frequently used interchangeably, they are not all exactly synonymous to one another. There are subtle differences between them. *Svara-bróðir* or *eið-bróðir* (sworn-brother) and *blóð-bróðir* or *blóði* (blood-brother) appear to be specific terms which hint at the ritual inherent in the 'construction' of the 'fictitious' bond.

Sebbene esistano alleanze basate sullo scambio del sangue in molte parti del mondo, questa cerimonia del giuramento della fratellanza di sangue nel mondo norreno¹² si trova

¹² Questo rito si trova menzionato anche nella *Lokasenna* (59) in cui Loki ricorda a Óðinn che hanno mescolato insieme il sangue (*blanda blóði saman*) e dunque hanno obblighi l'uno verso l'altro. Nella *Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana* viene detto: *vökva sér síðan blóð ok létu renna saman*,

descritta solo in tre fonti: la *Gísla saga Súrssonar*, la *Fóstbroeðra saga* e il *Gesta Danorum* di Saxo Grammaticus.

Nel capitol 2 della *Fóstbroeðra saga* leggiamo:

ON '...þá skyldu þeir ganga undir þrjú jarðmen, ok var þat eiðr þeira. Sá leikr var á þá lund, at rísta skyldi þrjár torfur ór jörðu langar; þeira endar skyldu allir fastir í jörðu ok heimta upp lykkjurnar, svá at menn mætti ganga undir. Þann leik frömdu þeir Þormóðr ok Þorgeirr í sínum fastmælum.'

Trad. 'Dovevano camminare sotto un triplice arco di erba rialzata, e questo era il loro giuramento. L'arco è stato realizzato ritagliando tre pezzi di torba attaccati al terreno ad entrambe le estremità, quindi rialzati in modo che gli uomini potessero camminare sotto di essi. Þormóðr e Þorgeirr hanno intrapreso questo rito come parte del loro patto giurato.

Nel *Gesta Danorum* (libro I) Saxo descrive il rito così:

Lat. '[s]i quidem icturi fedus ueteres uestigia mutua sanguinis aspersione perfundere consueuerant amiciciarum pignus alterni cruoris commercio firmaturi'.

Pur nelle differenze, ci sono degli elementi comuni che mostrano l'esecuzione di un rituale formale. La descrizione più completa è quella che approfondiremo in questo articolo si trova nella *Gísla saga Súrssonar* in cui possiamo vedere come il rito della fratellanza di sangue possa essere considerato uno script rituale.

En þeim sýnist þetta ráðligt, ganga nú út í Eyrarhválsodda ok rísta þar upp ór jörðu jarðarmen, svá at báðir endar váru fastir í jörðu, ok settu þar undir málaspiót, þat er maðr mátti taka hendi sinni til geirna. Þeir skyldu þar fjórir undir ganga, Þorgrímr, Gísli, Þorkell ok Vésteinn. Ok nú vekja þeir sér blóð ok láta renna saman dreyra sinn í þeiri moldu, er upp var skorin undan jarðarmeninu, ok hræra saman allt, moldina ok blóðit. En. síðan fellu þeir allir á kné ok sverja þann eið, at hvern skal annars hefna sem bróður síns, ok nefna öll goðin í vitni. Ok er þeir tókust í hendr allir, þá mælti Þorgrímr: "Ærinn vanda hefi ek, þótt ek gera þetta við þá báða, Þorkel ok Gísli, mága mína, en mik skyldir ekki til við Véstein" – ok hnykkir hendi sinni. "Svá munum vér þá fleiri gera," segir Gísli ok hnykkir ok sinni hendi, – "ok skal ek eigi binda

héldu menn þat þá eiða; ovvero: che il loro sangue scorra insieme, che ha tenuto gli uomini in giuramento, dimostrando l'esistenza di una pratica di giuramento di sangue.

mér vanda við þann mann, er eigi vill við Véstein, mág minn." Nú þykkir mönnum um þetta mikils vert. Gísli mælti þá til Þorkels, bróður síns: "Nú fór sem mik grunaði, ok mun þetta fyrir ekki koma, sem nú er at gert. Get ek ok, at auðna ráði nú um þetta." - *Gísla saga Súrssonar*, 6

Trad. Andarono dunque fuori su Eyrarhvalsoddi e là incisero nel terreno una lunga zolla erbosa, [la sollevarono] in modo che le due estremità rimanessero fisse e sotto [di essa nel mezzo] misero una Lancia intarsiata, tanto lungache un uomo con la mano [tesa] potesse arrivare [a toccare] il chiodo che tiene ferma la punta della lancia. Tutti e quattro dovevano ora passare sotto, Þorgrímr, Gísli, Þorkell e Vésteinn; poi essi si recisero una vena, fecero scorrere il loro sangue sul terreno da cui era stata tagliata via la zolla erbosa e mescolarono tutto insieme, terra e sangue. Infine caddero in ginocchio e pronunciarono il giuramento che ciascuno avrebbe vendicato l'altro come il proprio fratello, chiamando a testimoni tutti gli dèi. Ma quando tutti si presero per la mano Þorgrímr disse: "Un onere sufficiente io mi assume se faccio questo con Þorkell e Gísli, miei cognati, ma non ho obblighi con Vésteinn", così ritrasse la mano. "In più d'uno dobbiamo fare così", disse Gísli ritraendo la mano, "io non voglio avere legami con quell'uomo che non li vuole con Vésteinn, mio cognato". Alla gente parve questa una cosa molto grave. Gísli disse allora a Þorkell suo fratello: "È andata come sospettavo; quel che si è fatto sarà vano, io credo che il destino abbia avuto la sua parte". (Chiesa Isnargi, Gianna, 1985, p. 39-40).

Lo script rituale del rito del giuramento della fratellanza di sangue (*Fóstbræðralag*) qui descritto si compone di questi elementi:

- Incisione e sollevamento zolla erbosa;
- Inserimento lancia intarsiata;
- Attraversamento sotto il cerchio di terra;
- Spargimento del sangue sul terreno;
- Invocazione degli dèi testimoni;
- Giuramento in ginocchio;
- Stretta di mano.

Gli *headers* dello script narrativo possono essere suddivisi in questo modo:

- *Precondition*: Gísli, Þorkell, Þorgrímur e Vésteinn decidono di legarsi a vincoli di fratellanza per evitare l'avverarsi di predizioni infauste.
- *Instrumental*: Vengono richiamati gli dèi testimoni con tutti i protagonisti presenti.
- *Locale*: Islanda
- *Internal conceptualisation*: viene avviato il rituale per rendere sacro il legame tra i protagonisti (in questo caso *l'header* non viene soddisfatto).

La sensazione che il lettore ha leggendo dell'interruzione del giuramento, indipendentemente dal suo background culturale, è di angoscia. Si ha subito la sensazione che ciò che è accaduto non porterà a niente di buono. Questo perché uno script rituale è stato trasgredito.

L'attrazione cognitiva di questa trasgressione attiva l'attenzione del lettore, un atto sacrale violato richiama alla mente l'importanza del mantenere la parola data e la consapevolezza delle conseguenze del trasgredire alle regole. In questo caso in particolare si aggiunge la gravità della testimonianza divina.

Questo rituale è stato interpretato come un rituale legato alla rinascita della terra. I fratelli devono passare sotto delle zolle di erba e una lancia, unire il loro sangue e prestare giuramento chiamando gli dèi come testimoni.

Leggendo questo passo, abbiamo una sensazione di ansia, una tensione emotiva negativa che ci fa inferire un esito infausto. Questo legame di partecipazione emotiva, attivato grazie all'immaginazione, ci fa immedesimare empaticamente con i personaggi, anche se le narrazioni trattano personaggi e situazioni distanti da noi. Leggendo riportiamo un feedback degli avvenimenti di fantasia nel mondo reale.

Le emozioni che scaturiscono da elementi esterni come paesaggi, oggetti, colori ed azioni, si imprimono più facilmente nella memoria rispetto alla semplice descrizione dello stato d'animo dei personaggi. Questi indicatori semantici dalla forte valenza emotiva si chiamano 'trajectors' e sono in grado di trasmettere emozioni al lettore o ascoltatore che è così in grado di fare inferenze su un personaggio o una situazione.

Ad esempio, dire: “lo avevano rapito e chiuso in una stanza da solo al buio per 9 notti” darà una sensazione di tristezza e solitudine, senza bisogno di specificare le emozioni provate dal personaggio.

Nelle saghe norrene in particolar modo, questi *trajectors* permettono di anticipare gli eventi, ad esempio quando un uomo si appresta a uccidere è spesso vestito di blu, oppure se si scatena una tempesta avverrà probabilmente una tragedia.

Prosocialità e trasmissione delle conoscenze

Le narrazioni permettono di ampliare le nostre conoscenze (Taylor 1999), grazie al confronto con nuove situazioni e punti di vista con cui viene attivata l'identificazione emotiva con il pensiero e le azioni altrui (Goldman 2010) e tramite i quali si attiva un coinvolgimento corporeo grazie alla simulazione incarnata (Gallese 2005, 41-42). Leggendo di un'azione vengono stimulate le stesse regioni del cervello che si attivano quando viene svolta realmente quella determinata azione (Zwaan et al., 2010).

Come abbiamo accennato precedentemente, le narrazioni aiutano a trasmettere un modello mentale o visione del mondo insegnando il prototipo¹³ di azione sociale all'interno di una cultura.

In questo caso la trasgressione rituale all'inizio di questa saga ci suggerisce due cose:

- L'importanza di mantenere la parola data all'interno della cultura norrena;
- La responsabilità personale nell'affrontare le conseguenze delle proprie decisioni.

Abbiamo prove dell'importanza dei giuramenti in Scandinavia durante l'Epoca Vichinga (Gallo, 2004; Mauss, 1950; Stein-Wilkeshuis 1998). Il valore politico e sociale dei giuramenti era un elemento fondamentale per favorire il successo della società poiché poteva garantire il controllo del comportamento della popolazione (Hedenstierna-Jonson, 2009;

¹³ Per approfondire le teorie sui prototipi nella categorizzazione concettuale si rimanda a E. Rosch 1975a; 1981)

Raffield et al., 2016), come risulta dai resoconti diplomatici dell'epoca¹⁴. Per questo motivo non sorprende il ruolo chiave di questi giuramenti in molte narrazioni norrene.

In base agli studi degli anni '50 e '60 di John Austin, fare un giuramento è un vero e proprio atto linguistico, ovvero un'azione che non potrebbe essere compiuta senza il linguaggio. 'Giurare' è un verbo performativo: non serve a descrivere ma a compiere un'azione. In questo caso non possiamo valutare il vero o il falso del giuramento o della promessa, ma le sue *condizioni di felicità* all'interno del contesto socio-culturale. Ad esempio, possiamo valutare la sincerità del parlante o il grado di probabilità che la promessa venga mantenuta (Padilla 2021).

Nella società islandese medievale era importante poter fare affidamento sulla parola data, poiché la disonestà poteva minacciare l'intero sistema sociale, per questo motivo revocare l'onore in caso di violazione di un giuramento poteva essere un deterrente alla menzogna (Laing 2014).

Come nota Laing, il significato di giuramento è legato al richiamo di una divinità a testimoniare il vincolo della promessa. Nel mondo norreno la violazione di un giuramento comportava non solo conseguenze giuridiche ma anche conseguenze spirituali. Aggiungere l'etica religiosa all'imperativo morale permetteva di garantire maggiore conformità tra parola e azione.

Troviamo informazioni sui giuramenti sia nei testi legali che nella narrativa islandese medievale. Queste informazioni sono preziose per capire l'importanza e il ruolo che i giuramenti hanno avuto nella società dell'epoca (Riisøy 2016). L'invocazione divina a testimoniare sembra essere stata una pratica pagana mentre la Bibbia non sembra avere un atteggiamento positivo verso i giuramenti. Sebbene nel lavoro di Elsa Sjöholm (1988) si affermi che le narrazioni di giuramenti pagani nascano in un contesto prettamente cristiano, ovvero sarebbero un'idealizzazione del passato pagano dimenticato, Sven Grundtvig (1871) ricostruisce la consuetudine dei Goti a giurare sulle armi, sapendo che esse si sarebbero rivolte contro di loro in caso di rottura del giuramento. Allo stesso modo anche gli dèi pagani

¹⁴ Abbiamo testimonianza di alcuni trattati di pace tra l'Impero bizantino e i Rūs nel X secolo nella Russian Primary Chronicle (Lupoi, 2000; Stein-Wilckshuis, 2002) e delle cronache di negoziati tra eserciti vichinghi e re carolingi e anglosassoni (Nelson, 1991; Swanton, 2000).

potevano arrabbiarsi contro i trasgressori (Läffler 1905; Davidson 1994:210, Holtsmark 1941:1), come dimostrato da un'antica formula di giuramento svedese dell'antica legge Västgöta del 1220.

Questa teoria è supportata anche dalla legge di Úlfjótr¹⁵ del sec. X in cui si narra di un giuramento su un anello, durante il quale viene invocato l'aiuto di alcune divinità: *hjálpi mér svá Freyr ok Njördr ok hinn almáttki áss*¹⁶.

Nel testo di legge Grágás possiamo leggere una versione del Discorso di Garanzia della Pace (trygða mál):

“... if one of you tramples on treaties made or smites at sureties given, he shall be an outcast vargr despised and driven off as far and wide as ever men drive outcasts off, Christians come to church, heathens hallow temples, fire flames, ground grows, son calls mother, mother bears son, men make fires, ship glides, shields flash, sun shines, snow drifts, Lapp skis, fir tree grows, falcon flies a spring-long day with a fair wind beneath both wings, heavens revolve, world is inhabited, wind whistles, waters flow to the sea, men sow seed” (Dennis et al. 1980: 184–185).

Rompere un giuramento comportava l'essere emarginati, diventare fuorilegge.

Descrivere un giuramento può essere dunque un modo per raccogliere la memoria culturale o legale, ma allo stesso tempo può essere veicolo di apprendimento sociale.

L'apprendimento sociale avviene anche attraverso le storie che vengono narrate all'interno della comunità. La *Teoria generale dell'oralità primaria* impostata da Eric Havelock (1986), individua nella narrazione la modalità più efficace di trasmettere la conoscenza di una cultura con le sue tradizioni e valori. Anche J. Bruner (1960) sostiene l'importanza del narrare nella stabilizzazione sociale poiché aiuta a comunicare valori etici, obblighi istituzionali e interpretazioni culturali trasmettendo di generazione in generazione una visione del mondo.

Le storie create all'interno di un contesto sociale aiutano a comprendere meglio la realtà dando un senso al bagaglio socioculturale in cui si è immersi. In questo modo è possibile

¹⁵ La cui storia è narrata nel *Landnámabók*, in *Pórðar saga hreðu* e *Þorsteins þátr uxafóts*. Cfr. Olsen 1966: 30-39).

¹⁶ Non tutti gli studiosi sono concordi sulla storicità di questa legge. Per maggiori informazioni sul dibattito si rimanda a Olsen 1966: 48; Aðalsteinsson 1998:45–50, 1999:164–165; Brink 2002:109; Riisøy 2013; Sundqvist 2007: 175–176

interpretare la nostra esperienza reale comparandola con gli avvenimenti delle narrazioni tradizionali.

Ascoltare o leggere storie di altre persone e altre situazioni permette di ampliare le nostre conoscenze che ci aiuteranno ad affrontare situazioni già vissute dai personaggi di una storia seguendo il loro esempio o al contrario, ideando nuove strategie di problem solving. Questi esempi letterari orientano e vincolano l'agire umano interno a un contesto socioculturale determinato.

Era importante dunque insegnare l'importanza di mantenere il giuramento, legato indissolubilmente al successo della cooperazione all'interno del gruppo. Aggiungere l'invocazione degli dèi a un rito di giuramento potrebbe implicare una preoccupazione soprannaturale per la prosocialità¹⁷. Non abbiamo prove di leggi morali codificate a livello spirituale; tuttavia, ogni cultura ha delle linee guida per ciò che è considerato giusto o sbagliato, ovvero l'idea di moralità che Dominic Johnson ha identificato con la prosocialità (2005, p. 418)¹⁸.

Il comportamento prosociale permette di favorire la solidarietà tra i gruppi in uno scambio reciproco. Sapere che mantenere la parola data avrà risvolti positivi sulla propria vita e la propria discendenza, spinge a non trasgredire. Così come la possibile punizione divina e un aldilà spaventoso può spingere a comportarsi in maniera gentile con gli altri per avere una ricompensa futura. L'idea di punizione oltre la morte spinge a considerare il ruolo degli dèi durante i giuramenti, come è stato testimoniato sia da fonti archeologiche che testuali. Un esempio utile è il cosiddetto "anello del giuramento" associato al dio Ullr come descritto nell'*Atlakviða* (Raffield, Price, Collard, 2019; Eriksen, 2015). Come l'anello nel matrimonio cattolico, anche gli anelli del giuramento sono legati a patti, giuramenti e fedeltà. Oltre ai reperti, come l'anello di Lilla Ullevi in Svezia o l'anello gotico di Pietroassa, questi anelli del giuramento vengono menzionati anche in alcuni testi come la *Eyrbyggja saga* che descrive un anello al centro del pavimento su cui tutti gli uomini devono giurare oppure nella Cronaca

¹⁷ Nelle scienze cognitive della religione la prosocialità è stata equiparata alla moralità.

¹⁸ Johnson defines morality as a "measure of the extent of belief in supernatural punishment for selfishness within each society".

Anglosassone in cui un gruppo di vichinghi giura la pace con il re Alfredo nell'876 su un anello sacro (o un braccialetto).

Rito del giuramento e infrazione

Considerando l'importanza dei giuramenti nella società scandinava, infrangere un giuramento era considerato una grave trasgressione che poteva marchiare il trasgressore. Oltre alle pesanti sanzioni in caso di inadempimento di un giuramento legale, aggiungere la punizione soprannaturale contribuisce a limitare i rischi di infrazione, ridurre la violenza e garantire l'ordine sociale.

Abbiamo alcune testimonianze sulle conseguenze dell'infrazione di un giuramento a livello legale, ad esempio nella *Grágás*, un compendio di leggi islandesi del sec. XII. Sulle conseguenze soprannaturali delle punizioni si trovano indicazioni nella letteratura norrena, ad esempio. Una testimonianza importante sulle punizioni soprannaturali si trova nel trattato politico risalente alla metà del sec. X tra l'impero bizantino e i Rūs in cui era prevista una punizione che stabiliva to "be killed with his own weapons and not be protected by God or Perun¹⁹" per coloro che avrebbero rotto il giuramento.

Gli dèi nordici non sembrano aver avuto un ruolo attivo nella punizione dell'infrazione. Essi si limitavano alla revoca della protezione soprannaturale dei trasgressori lasciandoli in balia del destino, dunque rendendoli pienamente responsabili delle conseguenze delle loro azioni e a rischio di una morte infausta.

Il destino era spesso impersonificato dalle *dísir*, spiriti femminili collegati al fato e alla prosperità e per questo motivo la protezione divina poteva aiutare ad affrontare il destino soprannaturale. L'importanza della benevolenza di spiriti e antenati è documentata anche dalla pratica di offerte e sacrifici.

Perdere la protezione degli dèi, degli antenati o degli spiriti (ad esempio le *dísir*), significava poter rimanere vittima dei più disparati incidenti, come si vede ad esempio nel poema eddico *Grímnismál*, in cui il re Geirröðr dopo aver legato e torturato per otto notti il dio Óðinn, finisce per inciampare sulla propria spada, rimanendo ucciso.

¹⁹ Perun era l'equivalente di Þórr tra i Rūs.

Geirrodd the king sat with a sword on his lap, half drawn from the sheath. But when he heard that it was Odin who had come there, he stood up and intended to pull Odin away from the fire. The sword slipped from his hand, hilt downwards. The king lost his footing and plunged forwards, and the sword pierced him through, and he was killed. Odin disappeared. And Agnar was then king for a long time afterwards (Larrington, 2014, p. 56).

Commettere determinate trasgressioni, tra cui infrangere un giuramento ritenuto sacro nella società scandinava, implicava il ritiro della protezione da parte degli dèi, lasciando così gli uomini al loro destino. Un esempio di questa idea si può ritrovare nel *Landnámabók*, il testo medievale che narra dell'insediamento nordico dell'Islanda tra il IX e il X secolo. Nel capitolo 8 si narra la storia di Hjørleif ucciso dai suoi schiavi. L'amico Ingolf spiega come questo avvenimento sia giustificato dal fatto che Hjørleif non effettuava sacrifici:

Ingolf had two slaves called Vifil and Karli, and he sent them west along the shore to look for his highseat pillars. When they came to Hjørleifshofdi, they found Hjørleif dead there, so they turned back to tell Ingolf what had happened. He took the death of Hjørleif and his men badly. He set out west to Hjørleifshofdi, and when he saw Hjørleif he said, "It's a sad end for a warrior, to be killed by slaves; but in my experience, this is what always happens to people who won't hold sacrifices (Pálsson & Edwards, 2006, p. 20).

Dunque, non adempiere agli obblighi rituali verso gli dèi in questo caso comporta una morte precoce e ignobile.

Anche nella *Gísla saga Súrssonar* abbiamo un ottimo esempio a dimostrazione degli effetti nefasti della trasgressione a un rito di giuramento. Come abbiamo visto, gli dèi sono stati chiamati a testimoni di un rituale di fratellanza di sangue e all'ultimo momento è stato interrotto il rito e infranto il giuramento. Non vediamo alcuna reazione effettiva delle divinità ma subito sia il lettore che il protagonista, percepiscono che a questo evento seguiranno conseguenze negative.

Come osserva Gíslí in questo avvenimento "I think that fate will have its way over this." (Faulkes, Johnston, 2001, p. 12).

Dal momento in cui i quattro cognati interrompono il rituale, la compagnia si divide in due gruppi. Da una parte Gíslí e Vésteinn e dall'altra Þorkell e Þorgrímr. Quando Þorkell ode una conversazione in cui sua moglie confessa di provare amore per Vésteinn, Þorkell decide

di venticarsi su Vésteinn. Vésteinn viene ucciso da un misterioso assassino che ha lasciato dietro una lancia che apparteneva alla famiglia di Gísli. Gísli, legato a Vésteinn da affetto e amicizia, decide di vendicarne la morte e uccide a sua volta Þorgrímr, marito di sua sorella, sospettando sia l'esecutore del delitto. Il delitto rimane irrisolto finché la sorella di Gísli scopre la verità grazie a una poesia enigmatica recitata da Gísli stesso. Dopo questa scoperta, la sorella di Gísli lo denuncia ed egli subirà la condanna della proscrizione a cui seguirà dopo qualche anno la morte.

Tab. 1 - Azioni e conseguenze nelle narrazioni prese ad esempio

	Grímnismál	Landnámabók	Gísla saga Súrssonar
Azione	Re Geirröðr contro Óðinn	Hjorleif non fa sacrifici	Infrange un giuramento
Conseguenza	Muore sulla sua spada	Ucciso dai suoi nemici	Costretto a uccidere suo cognato Accusato di omicidio Esiliato Ucciso

Senza il fallimento del giuramento del legame fraterno di sangue, gli eventi sarebbero potuti accadere ugualmente, mostrando una storia di vendette familiari nate da invidia e gelosia. All'evento viene aggiunto l'elemento soprannaturale della testimonianza divina all'interruzione del giuramento. Sappiamo che a causa del rituale incompiuto gli dèi toglieranno il favore ai protagonisti.

Non avere la protezione divina significa prendersi la responsabilità delle proprie azioni con tutte le sue conseguenze²⁰. Gli esseri umani sono creature fallibili e questa consapevolezza può attivare il pensiero magico-religioso, spingendo a cercare il favore di spiriti e divinità per superare gli eventi avversi e imprevedibili della vita (Padilla 2021: 127-142).

Per ridurre la sensazione di minaccia, l'essere umano attiva una serie di credenze e rituali (Harmon-Jones, Harmon-Jones 2008) che possano aiutarli a gestire l'ansia intervenendo sulla realtà in modo da percepire di avere un controllo sugli eventi (Inzlicht, Tullett 2010). Gli esseri

²⁰ Una trattazione a parte meriterebbe il discorso dell'accettazione del destino da parte dei protagonisti.

umani continuano a svolgere i rituali per ottenere uno specifico effetto anche se questo effetto non rispetta le leggi della causalità fisica per la loro funzione sia sociale che individuale.

I riti sono comportamenti socioculturali intenzionali svolti per raggiungere un obiettivo che promuovono la coesione sociale, il benessere e il senso di appartenenza al gruppo le cui conseguenze psicologiche e sociali sono evidenti (White 2021). L'esecuzione di un rituale comporta conseguenze sociali, come nel caso del giuramento della fratellanza di sangue in cui due persone si uniscono in una relazione di fratellanza legittima e riconosciuta dalla comunità.

Il rito del giuramento della fratellanza di sangue, preso in esame in questo articolo, è un rito di aggregazione o *postliminare* (van Gennep) che può essere descritto dalle tre fasi di un evento-frame (Fillmore 1982; Sørensen 2003: 210):

- Spazio CONDIZIONALE (fase che precede l'azione) – la decisione di unirsi come fratelli di sangue.
- Spazio AZIONE (fase in cui viene attuata l'azione) – lo svolgimento del rito
- Spazio EFFETTO (fase dell'effetto successivo all'azione) – l'effettivo cambio di status familiare (in questo caso rinnegato).

Il rito del giuramento della fratellanza di sangue permette di stabilire un nuovo ordine sociale tramite un rito di passaggio riconosciuto dalla comunità.

Affinché un rituale risulti efficace è necessario che vengano rispettati l'ordine, il modo, gli strumenti, le azioni e le parole in maniera completa e corretta (White 2021).

Richiamare le divinità durante l'atto rituale comporta un'interferenza soprannaturale nelle azioni umane. Come sostiene Boyer (2001) i principi morali hanno origine dagli *dèi legislatori* o antenati che hanno stabilito delle regole normative²¹. Inoltre, gli agenti soprannaturali sono entità direttamente interessate dalle azioni morali degli uomini. Operare in accordo con le leggi morali stabilite dagli agenti soprannaturali comporterebbe la benevolenza di queste entità che, avendo parte attiva sugli eventi del mondo, possono vegliare

²¹ I concetti morali organizzati in un sistema di regole nascono da dei processi mentali che guidano sentimenti, pensieri, e azioni. Questi processi mentali portando a dei *ragionamenti* morali guidati dai *sentimenti* morali, ovvero degli effetti emotivi basati sul giudizio morale appreso (Boyer 2001).

sugli uomini. La protezione di spiriti, antenati e divinità può plasmare il destino degli uomini, pur non dimenticando che nella cosmogonia norrena gli dèi stessi sono soggetti al destino²².

Fortuna e destino nella società norrena

Questo concetto di agenti soprannaturali interessate all'operato umano si ricollega con il concetto di sfortuna in relazione allo scambio sociale. Nel mondo norreno gli dèi non erano considerati onniscienti, tuttavia potevano monitorare il comportamento umano e vagare nel mondo fisico sotto mentite spoglie (vedi ad esempio nel *Grímnismál*). A differenza di altre culture nelle religioni mondiali che conosciamo, gli dèi nordici non punivano i trasgressori direttamente in maniera attiva, ma la punizione consisteva nel revocare la protezione lasciando l'individuo in balia del destino, impersonificato dagli spiriti delle *dísir* (Raffield, Price & Collard 2019).

Concordo con la ricerca di Taggart (2021) secondo cui gli esseri soprannaturali sono state attribuite superpercezione e superconoscenza, in base alla *Teoria della Mente*, ovvero l'attribuzione di stati mentali ad altre entità. Richiamare una divinità durante un rito o una preghiera per chiedere aiuto o assistenza presuppone delle credenze di base, tra cui l'esistenza di tale entità e la certezza che la divinità non solo riceva il messaggio ma possa comprenderlo e influenzare il corso degli eventi in risposta. Questo comporta il concetto di antropomorfismo, un pregiudizio cognitivo che porta ad attribuire caratteristiche umane a oggetti inanimati o entità soprannaturali in un *Processo di Transfer*.

Dunque, durante un rito in cui gli dèi vengono chiamati a testimoniare, queste entità sono in qualche modo "presenti". In base a questa teoria, dunque, gli esseri soprannaturali possono percepire e conoscere gli avvenimenti umani e agire di conseguenza. Un'azione contro la morale riconosciuta potrebbe infastidire gli esseri soprannaturali che possono decidere di non essere più favorevoli agli uomini lasciandoli in balia della fortuna o sfortuna.

Il concetto di fortuna nel mondo norreno non è collegato solamente al favore degli esseri soprannaturali o al caso ma riguarda le abilità di un uomo, fisiche o mentali o la sua discendenza (Gropper 2017; Sommer 2007). Secondo Peter Hallberg (1973) questo modo di

²² Gli dèi stessi sono mortali e il loro destino è di morire nella battaglia finale del Ragnarök.

vedere la fortuna come l'emanazione della personalità garantita da un potere superiore, è un concetto precristiano.

La fortuna non è determinata dal caso ma può derivare dal destino impersonale di una persona, dalla sua natura o da agenti soprannaturali (*dísir, fylgjur, nornar* o divinità)²³.

Nel mondo norreno il destino è ereditario, gli eventi passati plasmano il destino in una sequenza di eventi che si susseguono per causa-effetto (Brøndsted 1958). Leggendo la *Gísla saga Súrssonar* siamo consapevoli di quanto ogni azione umana abbia delle conseguenze, non solo nel singolo individuo ma anche in tutta la sua discendenza, idea che ha la sua espressione nel concetto dell'*hamingja*.

L'*hamingja* può essere considerata come la personificazione della fortuna di una persona. Questo tipo di fortuna subisce modifiche in base alle azioni morali svolte in vita e viene ereditata di generazione in generazione, per cui un comportamento contro le divinità, ad esempio, porterà conseguenze a tutta la discendenza. Il mondo norreno non limita le conseguenze alla persona che ha commesso i fatti, ma le azioni lasciano un marchio che si estende di generazione in generazione causando potenzialmente conseguenze nefaste a catena. L'infrazione di un giuramento sacro può rovinare l'*hamingja* di tutta la famiglia.

Nelle *Saghe degli islandesi* possiamo notare come gli eroi plasmano il loro destino in base alla volontà di conquistare l'onore (Gehl 1939). Dunque, destino e libero arbitrio sono strettamente intrecciati e seguono l'obiettivo di autorealizzazione dell'eroe (Winterbourne 2004).

Il destino non è una sentenza a cui sottomettersi passivamente, al contrario è una sfida da affrontare con coraggio per realizzare i propri desideri e conquistare l'onore in vita o nella morte. Pur non potendo sfuggire al proprio destino poiché esso è ereditato, è comunque possibile trarne il meglio attraverso le proprie scelte (Gropper 2017).

Come nota Sommer (2007) nelle saghe degli islandesi risulta chiaro quanto la sfortuna sia legata a qualche trasgressione. Tra le cause ricorrenti della sfortuna troviamo:

- Uccisione di parenti;

²³ Per un'analisi più approfondita sui diversi termini che definiscono il destino o la fortuna e il loro uso si rimanda a Sommer 2007.

- Sacrilegio;
- Giuramento;
- Rottura della pace:
- Niðingsverk;
- Maledizioni o magia.

L'uomo sfortunato spesso riceve una condanna morale a causa della sua perdita dell'onore, che, come abbiamo visto, sono strettamente collegati. Secondo Grønbech (1931) la parola *niðingr* definisce l'uomo sfortunato, ovvero un uomo senza onore. Diventare un *niðingr* è la peggiore condanna sociale possibile nella cultura norrena, un uomo che ha perso il suo valore come essere umano a causa di un atto deplorabile diventando il più spregevole degli uomini (Jesch 1998, 2001).

Come ha notato Sommer (2007) è vero che un *niðingr* è un uomo sfortunato che ha perso l'onore, ma non è necessariamente vero che l'uomo sfortunato diventi automaticamente un *niðingr*. Esistono infatti molte cause di sfortuna e non sempre a essa è collegata una condanna o è conseguita da una trasgressione.

In alcuni casi, come nella *Gísla saga Súrssonar*, l'uomo sfortunato non riceve la condanna dalla società, ma anzi è l'eroe stesso della storia. Il protagonista della saga, Gísli, è un uomo considerato sfortunato poiché non può sfuggire al suo destino e le sue azioni risultano inevitabili (Gropper 2017; Sommer 2007). Per questo motivo Gísli è considerato un eroe e riceve la simpatia dei lettori. Le sue azioni sono guidate dai codici d'onore e dai legami familiari e per questo motivo l'uccisione obbligata del cognato non viene condannata, sebbene lo porti a un finale tragico.

Sebbene nella *Gísla saga Súrssonar* non si parli esplicitamente di destino, esso viene comunque nominato. Nel testo troviamo quattro corrispondenze di '*verða auðit*' (cap. 9, 21, 26 e 38 così come nella stanza 22) il cui significato impersonale dimostrerebbe, secondo Walter Gehl (1934), che il concetto di destino nel mondo norreno si collega più a una filosofia di vita che a una credenza religiosa.

Secondo Sommer (2007), la causa principale del destino avverso di Gísli è l'uccisione del cognato; tuttavia, io credo che questa azione sia una conseguenza di un destino avverso già

segnato le cui radici si ritrovano nella storia familiare e il cui culmine senza possibilità di ritorno avviene al momento del rito del giuramento della fratellanza di sangue infranto.

Sappiamo che l'uccisione dei parenti è un grave atto data l'importanza del legame familiare nella cultura norrena, per cui anche solo rinnegare la fratellanza di sangue sancita dal rituale comporta conseguenze nefaste.

Come abbiamo discusso precedentemente, il giuramento era un elemento importante nelle società scandinave e costituivano la base delle strutture legali e sociali dell'era vichinga poiché contribuivano al funzionamento della società, per questo motivo era importante trasmettere un insegnamento prosociale tramite le narrazioni che spingesse a mantenere la parola data, anche grazie all'intervento soprannaturale. La personificazione della fortuna ereditaria trasporta l'idea morale ad un livello più alto e intenso, spingendo al massimo la prosocialità della popolazione.

Conclusioni

La semplice analisi di un elemento narrativo all'interno di una saga risulta ricca di informazioni per poter fare inferenze e tentare di analizzarlo da nuovi punti di vista.

In questo breve articolo ho tentato di mostrare gli effetti della lettura di un evento-frame, in questo caso nella veste di uno script rituale incompiuto, su un lettore, indipendentemente dal suo background culturale. Abbiamo visto che l'interruzione del giuramento della fratellanza di sangue narrato nella *Gísla saga Súrssonar* può suscitare sensazioni di angoscia e inferenze sul futuro nefasto dei protagonisti.

Pur non avendo conoscenze sul mondo scandinavo medievale, è possibile tramite la lettura intuire che l'interruzione del rituale possa comportare una serie concatenata di eventi negativi. Comparando le intuizioni date dalle teorie *Cognitive Poetics*, ho tentato di risalire alle informazioni culturali e sociali che abbiamo del mondo norreno.

Gli studi storico-letterari hanno confermato l'importanza del giuramento nella cultura norrena, la cui trasgressione non aveva ripercussioni solo giuridiche ma anche spirituali.

Durante il giuramento infatti sono stati chiamati a testimoni gli dèi, aggiungendo all'impegno morale anche l'etica religiosa. Una volta trasgredito il giuramento, le divinità tolgono il loro favore ai protagonisti, lasciandoli in balia del loro destino.

Essere abbandonati dagli dèi porta gli uomini a prendersi carico delle proprie azioni e a dover fare i conti con il caso o la sfortuna, poiché non c'è più nessuna entità soprannaturale a proteggerli.

Per questo motivo la mia teoria è che la serie di eventi infausti che porta alla fine tragica del protagonista non sia dovuta all'uccisione del cognato, ma all'interruzione del rito.

La lettura di una serie di eventi infausti capitata a un eroe positivo spinge alla prosocialità e può essere uno strumento di controllo politico e sociale.

L'analisi cognitiva delle saghe può mostrare nuovi aspetti e nuovi punti di vista per comprendere meglio la cultura norrena. Tramite un'analisi letteraria ed epistemologica è possibile risalire ad alcuni concetti da poter confrontare con le conoscenze filologiche che abbiamo. In questo breve percorso ho tentato di porre le basi per mostrare l'utilità delle scienze cognitive nell'analisi delle culture passate, sperando di approfondire in futuro questo lavoro.

LIST OF TABLE:

Tabella 1. Azioni e conseguenze nelle narrazioni prese ad esempio

References:

Primary Sources

DENNIS, A., FOOTE, P., & PERKINS, R. (Trans.). (1980). *Grágás I, Laws of Early Iceland*. Winnipeg: University of Manitoba Press.

FAULKES, A; JOHNSTON, G. (2001), *Gísla saga Súrssonar*, in *Three Icelandic Outlaw Sagas*. London: The Guernsey Press Co.

HOLLANDER, L.M. (1949), *Fóstbræðralag Saga*, In *The sagas of Kormák and the Sworn brothers*. Princeton: Princeton University press.

LARRINGTON, C. (Trans.). (2014). *Grímnismál; Atlakviða*; In *The Poetic Edda*. Oxford: Oxford University Press.

NELSON, J. L. (1991). *Annals of St-Bertin*. Manchester: Manchester University Press.

PÁLSSON, H.; EDWARDS, P. (Trans). (1972). *Landnámabók*. The book of settlement. Manitoba: University of Manitoba Press.

SCHACH, P., & HOLLANDER, L. M. (Trans.). (1959). *Eyrbyggja Saga*. Lincoln: University of Nebraska Press.

SWANTON, M. (Trans.). (2000). *Anglo-Saxon Chronicles*. London: Phoenix Press.

Secondary Sources

ADALSTEINSSON, J.H. (1998). *A Piece of Horse Liver: Myth, Ritual, and Folklore in Old Icelandic Sources*. Háskólaútgáfan, Reykjavík, Iceland. 188 pp.

ANDERSEN R.C., RALPH E.R., SCHALLERT D.L., GOETZ E.T. (1977), "Frameworks for comprehending discourse", in *American Educational Research Journal*, 14, 4, pp. 367-381.

ANDERSSON T. M. (1967). *The icelandic family saga; an analytic reading*. Harvard University Press.

ANDERSSON T. M. (2006). *The growth of the medieval icelandic sagas (1180-1280)*. Cornell University Press. London.

AUSTIN, John L. (1962), *Come fare cose con le parole* [How to Do Things with Words], Marietti, Casale Monferrato 1987.

BATTAGLIA, Marco (2016), *Medioevo volgare germanico*, Pisa, Pisa University Press.

BRINK, S. (2002). Law and legal customs in Viking Age Scandinavia. Pp. 87-110, In J. Jesch (Ed.). *The Scandinavians from the Vendel Period to the Tenth Century: An Ethnographic Perspective*. Studies in Historical Archaeoethnology, 5. The Boydell Press, Woodbridge, UK. 374 pp.

BRUNER, J. (1956), *A Study of Thinking*, Wiley, New York.

BRUNER, J. (1960), *The process of education*. Harvard University Press.

- BRØNDSTED, M. (1958), *Digtning og skæbne: En studie i æstetisk determination*. Copenhagen, Munksgaard. See also Gerd Wolfgang Weber, *Wyrd: Studien zum Schicksalsbegriff der altenglischen und altnordischen Literatur*. Bad Homburg, Gehlen, 1969.
- CLUNIES ROSS, Margaret (1994), *Prolonged Echoes: Old Norse Myths in Medieval Northern Society, vol. I: The Myths*, Odense, Odense University Press.
- CLUNIES ROSS, Margaret (1998), *Prolonged Echoes: Old Norse Myths in Medieval Northern Society, vol. II: The Reception of Norse Myths in Medieval Iceland*, Odense, Odense University Press.
- CRAIK, K. J. W. (1943), *The Nature of Explanation*, Cambridge, The University press.
- CULPEPER, J. (2009), "Reflections on a cognitive stylistic approach to characterization", in Brône, G. T., Vandaele, J. (a cura di), *Cognitive Poetics. Goal, Gains and Gaps*, Berlin, New York, Mouton De Gruyter, pp. 125-153.
- D'ANDRADE, R. G. (1987), "A Folk Model of the Mind", In Holland, D., Quinn, N. (Eds.), *Cultural Models in Language and Thought*, Cambridge, MA, Cambridge University Press: pp. 112-148
- D'ANDRADE, R. G. (1989), "Cultural Cognition", In Posner, M. I. (Ed.), *Foundations of Cognitive Science*, Cambridge, MA, The MIT Press: pp. 795-830.
- DAVIDSON, H.R.E. (1994). *The Sword in Anglo-Saxon England: Its Archaeology and Literature*. The Boydell Press, Woodbridge, UK. 237 pp.
- ERIKSEN, M. H. (2015). "Portals to the past: An archaeology of doorways, dwellings, and ritual practice" in *Late Iron Age Scandinavia* (Doctoral Dissertation). University of Oslo.
- GALLESE, Vittorio (2005), "Embodied simulation: from neurons to phenomenal experience", *Phenomenology and the Cognitive sciences*, 4, pp. 123-48.
- GALLO, L. L. (2004). Persistent motifs of cursing from Old Norse literature in Busluboen. *Linguista e Filologia*, 18, 119-146.

- GEHL, Walter (1939), *Der germanische Schicksalsglaube*. Berlin, Junker und Dünhaupt Verlag, 1939.
- GOLDMAN, A. (2010), "Mirroring, Mindreading, and Simulation", in Pineda, J., *Mirror Neuron Systems: The Role of Mirroring Processes in Social Cognition*, University of California Humana Press, San Diego, pp. 311-330.
- GROPPER, S (2017), Fate, in Jakobsson, Á., & Jakobsson, S. (Eds.). *The Routledge Research Companion to the Medieval Icelandic Sagas* (1st ed.). Routledge.
- GRUNDTVIG, S. (1871). *Om de Gotiske Folks Våbenéd*. Det Kgl. Videnskabernes Selskab, København, Denmark. 63 pp.
- GRØNBECH, Whelm (1931). *The Culture of the Teutons*. London
- HALLBERG, Peter (1973) 'The Concept of Gipta-Gæfa-Hamingja in Old Norse Literature.' Proceedings of the First International Saga Conference: University of Edinburgh, 1971, eds. Peter Foote, Hermann Pálsson, and Desmond Slay, London, *The Viking Society for Northern Research*, pp. 143-83.
- HAVELOCK E. A. (1986), *La musa imparata a scrivere. Riflessioni sull'oralità e l'alfabetismo*, Laterza, Roma-Bari.
- HEDENSTIERNA-JONSON, C. (2009). Social and political formations in the Scandinavian areas, 8th-10th century. The martial perspective. *Territorio, Sociedad y Poder*, 2, 89-104.
- HERMANN, P. (2010). Founding narratives and the representation of memory in saga literature. *Arv: Nordic yearbook of folklore*, 66, 69-87.
- HOLTSMARK, A. (1941). Kong Atles eder. *Maal og Minne* 33:1-10.
- JESCH, J. (1998). Murder and treachery in the Viking Age. In T. Haskett (Ed.), *Crime and punishment in the middle ages* (pp. 63-85). Victoria: University of Victoria.
- JESCH, J. (2001). *Ships and Men in the Late Viking Age: The vocabulary of runic inscriptions and Skaldic Verse*. Woodbridge: The Boydell Press.

- JOHNSON, D. (2005). *Gods punishment and public goods: A test of the supernatural punishment hypothesis in 186 world cultures*. *Human Nature*, 16, 410–446.
- JOHNSON-LAIRD, Philip N. (1983), *Modelli mentali* [Mental Models: Towards a Cognitive Science of Language, Inference and Consciousness], Il Mulino, Bologna 1988.
- JOHNSON-LAIRD, Philip N. (1989), "Mental Models", In Posner, M. I. (Ed.), *Foundations of Cognitive Science*, Cambridge, MA, The MIT Press, pp. 469-499.
- JUNG, Carl Gustav (1941), *Gli archetipi dell'Inconscio collettivo* [Einführung in das Wesen der Mythologie], Torino, Bollati Boringhieri, 1977.
- LÄFFLER, L.F. (1905). Ännu några ord om de hedniska edsformulären I Norden. *Antiquarisk tidskrift för Sverige* 13:1–11.
- LAING, Gregory L., (2014) "Bound by Words: Oath-taking and Oath-breaking in Medieval Iceland and Anglo-Saxon England". Dissertations. 382.
- LOYTARD, J. F. (1979), *La condizione postmoderna* [La Condition postmoderne: rapport sur le savoir], Feltrinelli, Milano, 1981.
- LUPOI, M. (2000). *The origins of the European legal order*. Cambridge: Cambridge University Press.
- MAUSS, M. (1950). *Sociologie et anthropologie* [Sociology and anthropology]. Paris: Presses Universitaires de France.
- OLASON (1993) The Saga of Icelanders in Anthony Faulkes and Richard Perkins (ed.): *Viking Revaluations*. Viking Society Centenary Symposium 1992. (Viking Society for Northern Research, 1993). London, pp. 26-42.
- OLSEN, O. (1966). *Hørg, hov og kirke: Historiske og arkæologiske vikingetidsstudier*. Lyngø, København, Denmark. 307 pp.
- PADILLA, Angie (2021), *Fell ek aftr þaðan. Semantica cognitiva del mito norreno: un caso di studio sul Rúnatal*, MA Thesis, University of Florence, Italy.

- PERUZZI, Alberto (1994), "From Kant to Entwined Naturalism", in *Annali del Dipartimento di Filosofia*, IX [1993], Università di Firenze, Olschki, Firenze, pp. 225-334.
- PERUZZI, Alberto (2004), *Il significato inesistente: lezioni sulla semantica*, Firenze University Press, Firenze.
- PROPP, Vladimir J. (1928), *Morfologia della fiaba* [Morfologija skazki], Torino, Einaudi, 1966.
- PROPP, Vladimir J. (1946), *Le radici storiche dei racconti di fate* [Istoričeskie korni volšebnoj skazki], Torino, Bollati Boringhieri, 1972.
- RESTAK R. (2004), *The New Brain. How the Modern Age is Rewiring Your Mind*, Rodale Ltd, London.
- RAFFIELD, B. (2016). *Bands of brothers: A re-appraisal of the Viking Great Army and its implications for the Scandinavian colonization of England*. *Early Medieval Europe*, 24, 308-337.
- BEN RAFFIELD, NEIL PRICE & MARK COLLARD (2019) Religious belief and cooperation: a view from Viking-Age Scandinavia, *Religion, Brain & Behavior*, 9:1, 2-22,
- RHODES, Richard (1977), *Semantics in Relational Grammar. Proceedings of the Thirteenth Annual Meeting of the Chicago Linguistic Society*, Chicago, Chicago Linguistic Society.
- RIISØY, A.I. (2015) "Eddic Poetry: A Gateway to Late Iron Age Ladies of Law", *Journal of the North Atlantic* 801, pg. 157.
- ROSCH, Eleanor (1975), "Cognitive Reference Points". *Cognitive Psychology* 7: 532-47.
- ROSCH, Eleanor (1981), "Prototype Classification and Logical Classification: The Two Systems", In Scholnick, E. (Eds.), *New Trends in Cognitive Representation: Challenges to Piaget's Theory*, Hillsdale, N.J, Lawrence Erlbaum Associates, pp. 73-86.
- SCHANK, Roger, ABELSON, Robert (1977), *Scripts, plans, goals and understanding: An inquiry into human knowledge structures*, Lawrence Erlbaum, Hillsdale.

- SJÖHOLM, E. (1988). *Sveriges medeltidslagar: Europeisk rättstradition i politisk omvandling*. Rättshistoriskt bibliotek 41, Nordiska bokhandeln, Lund, Sweden. 331 pp.
- SOMMER, B. Sebjerg (2007) 'The Norse Concept of Luck.' *Scandinavian Studies* 79, pp. 277–94
- STEIN-WILKESHUIS, M. (1998). "Scandinavian law in a tenth-century Rus'-Greek commercial treaty?" In J. Hill & M. Swan (Eds.), *The community, the family and the saint. Patterns of power in early medieval Europe*. Turnhout: Brepols. (pp. 311–322).
- STEIN-WILKESHUIS, M. (2002). "Scandinavians swearing oaths in tenth-century Russia: Pagans and Christians". *Journal of Medieval History*, 28, 155–168.
- STOCKWELL, P. (2002), *Cognitive Poetics. An Introduction*, London - New York, Routledge.
- SUNDQVIST, O. (2007). *Kultledare i fornskandinavisk religion*. Occasional papers in Archaeology, 41, Uppsala University, Uppsala, Sweden. 272 pp.
- TAGGART, D. (2021). Did a Little Birdie Really Tell Odin? Applying Theory of Mind to Old Norse Religion. *Journal of cognition and culture*, 21(3/4), 280-308.
- TAYLOR, D. (1996), *The healing power of stories: stories of your life*, New York, Doubleday.
- VOHRA, P. (2017). Creating Kin, *Extending Authority: Blood-Brotherhood and Power in Medieval Iceland*. In *The Palgrave Handbook of Masculinity and Political Culture in Europe*.
- VOHRA, P. (2018). Creating Kin, *Extending Authority: Blood-Brotherhood and Power in Medieval Iceland*. In: Fletcher, C., Brady, S., Moss, R., Riall, L. (eds) *The Palgrave Handbook of Masculinity and Political Culture in Europe*. Palgrave Macmillan, London.
- WINTERBOURNE, A (2004), *When the Norns Have Spoken: Time and Fate in Germanic Paganism*. Madison, Fairleigh Dickinson University Press.
- WITTGENSTEIN, Ludwig (1953), *Ricerche filosofiche* [Philosophische Untersuchungen], Einaudi, Torino, 2009.

ZWAAN, Rolf A., TAYLOR, Lawrence J., DE BOER, Mirte (2010), "Motor resonance as a function of narrative time: further tests of the linguistic focus hypothesis", in *Brain and Language*. 112, pp. 143-149.