

Óðinn furor lucens: l'ascesa e la morte di un Dio – Giovanna Bruno

Ab imis fundamenta

All'alba dei tempi vi era il nulla, un immenso vuoto chiamato *Ginnungagap*, letteralmente “Varco spalancato”, così come descritto nella *Völuspá*¹:

3 Al principio era il tempo, Ymir vi dimorava.

Non c'era sabbia né mare né gelide onde.

Non c'era terra né cielo in alto:

un vuoto si spalancava e in nessun luogo erba”.



Il *Ginnungagap* era esposto a nord ai gelidi venti provenienti dal *Nilfheim* (*nilf-* = *nebbia*, dal protogermanico *nibulō*; *-heim*= *casa*, dal protogermanico *haimaz*), bagnato dalle piogge e incrostato dalla brina depositata dagli undici fiumi dell'*Élvágar*; il lato meridionale era, invece, illuminato dai bagliori e dalle scintille provenienti da *Múspellheim* (*muspell-* = variamente interpretato dai filologi, sembra comunque derivare dal latino *mundus* con caduta della nasale “n” in analogia con gli infissi dei tempi del presente; *-heim*= *casa*). Allorché il vento caldo sciolse la brina, dalle gocce viventi prese vita Ymir, un Uomo capostipite della razza dei

jötnar (Giganti della Brina). Questi nacque insieme ad una mucca, *Auðhumla*, dalle cui mammelle scorrevano quattro fiumi di latte, col quale si nutriva il gigante; quando la mucca leccò il sale che incrostava le pietre ghiacciate prese forma, in tre giorni, un Uomo dal nome *Búri*, il cui figlio *Borr* prese in moglie la gigantessa *Bestla*, i quali ebbero tre figli: *Oðin*, *Vili* e *Vé*. L'atto della creazione del mondo fu progettato proprio dai tre esseri divini, i quali posero al centro della Voragine Cosmica il corpo di *Ymir*, dopo averlo sventrato, plasmando il cielo, i primi uomini e i vari Modi; a tal proposito il *Grimnir* o *Grimnismál*² dice:

40 Dalla carne di Ymir fu la terra formata, dal sangue i mari, montagne dalle ossa, alberi dai capelli

e dal cranio il cielo.

41 Con le sue ciglia fecero gli dèi gentili

Miðgarðr per i figli degli uomini; e dal suo cervello

furono le impetuose nuvole tutte create.

Una visione indubbiamente cruenta che, tuttavia, ci consente di identificare *Oðinn* come dio primordiale, padre di tutti gli dèi, e "tutore" degli Uomini: sposo di *Jörð* prima e di *Frigg* poi, i suoi figli divino sono *Pórr*, *Baldr*, *Höðr*. Con i suoi fratelli, invece, dà vita ai nani e crea i primi Uomini, *Askr* ed *Embla*, così come è detto nella *Völuspá*:

17 Finalmente tre vennero da quella stirpe,

potenti e belli, æsir, a casa.

Trovarono in terra, senza forze,

Askr ed Embla, privi di destino.

Come ogni divinità, poi, *Oðinn* ha degli animali prediletti: il suo destriero con otto zampe, *Sleipnir* (<< Colui che

scivola>>, simbolo della velocità), a galoppo del quale egli vaga per i modi; due corvi, Hugin e Mugin (<< Pensiero>> e << Memoria>>), che sussurrano alle sue orecchie le cose che vedono o odono; due lupi, Freki e Gri (l'Avido e il Divoratore), che nutre col cibo che sta sul suo tavolo. Si dice, infatti, che Odino non abbia bisogno alcuno di nutrirsi: il vino è per lui tanto cibo quanto bevanda. Così è detto nel *Gylfaginning*, 38³:

Geri e Freki

li sazia, avvezzo alla guerra, Herjaføðr glorioso.

Ma di solo vino

in armi splendente, Óðinn vive per sempre

Conoscenze riguardo il dio le attingiamo anche da fonti latine, prima fra tutte Tacito nell'opera

De origine et situ Germanorum I, 9:

deorum maxime Mercurium colunt, cui ceteris diebus humanis quoque hostiis litare fas habent.



Il dio che Tacito chiama col nome latino *Mercurius* è colui che in protogermanico è detto *Wōðanaz*, termine composto da *Wōð-* col significato di “ebbrezza, eccitazione, furore” e il suffisso *-na*, il quale, se segue un nome collettivo, indica il capo il reggente, la guida; risulta più chiaro se si guarda al latino, ove il suffisso di comando è una forma ricostruita *-no*, per esempio in *dominus* e *tribunus*, derivanti rispettivamente da *domus* e *tribuus* e, perciò, significano <<colui che guida la casa>> e <<colui che guida la tribù>>. Ciò detto, possiamo asserire che *Wōðanaz* sia <<colui che guida il *wōðaz*, l’ebbrezza >>; da tale nome derivano, poi, le sue varianti: *Wōdan/Wōtan* nell’antico alto tedesco; la forma norrena sarebbe passata attraverso un protonordico *Wōðin-*, con la semiconsonante /w/ caduta, poi, dinnanzi alla vocale /o:/. Di qui le varie forme nelle lingue scandinave norrene, *Óðinn* in islandese, *Odin* in danese e norvegese, *Oden* in

svedese⁴. La notizia fornitaci da Tacito è assai importante, poiché documenta la permanenza di questo dio nel *pantheon* germanico ancora nel I sec. d. C.; tuttavia, il quadro della religione germanica che i Romani presentano è, in verità, più rude di quanto la stessa religione tracci. Le iscrizioni epigrafiche, in cui è possibile applicare l' *interpretatio Romana*, non rivelano molto: considerando alcune testimonianze, in ordine cronologico, esse si limitano a un certo numero di laconiche e ostiche iscrizioni runiche. Dal territorio degli Alemanni, per esempio, proviene la cosiddetta *Fibula di Nordendorf* (località della Bavaria), in cui si fa riferimento a Wōdan, Donar e qualche altra divinità (forse Loki): *Logapore Wodan Wigiponarr(?)*; K. Düwel interpreta *Logapore* come <<mago/stregone>>e traduce <<Wodan e Donar sono stregoni>>. Le ultime iscrizioni runiche che, in ordine cronologico, contengono il nome di Odino sono le tavolette di Bryggen (località presso Bergen, Norvegia): ritrovate nel 1955, sono circa seicentasettanta tavolette in legno incise in runico, la maggioranza appartenenti al XIV sec. d. C.; dunque, tale tipo di scrittura perdura anche in età cristiana, almeno in Norvegia. Il contenuto varia dai nomi alle indicazioni di proprietà, fino ad arrivare a brevi invocazioni cristiane; tra queste ultime, però, compaiono i nomi di *Pórr* e *Óðinn* :

Heil sé þúok í hugun góðun Þórr þik þiggi, Óðinn þig eigi.

Salute a te e buoni pensieri, che Þórr ti riceva, e Óðinn ti possieda.

Tavoletta di Bryggen B380

Le testimonianze medievali, invece, danno l'impressione di un politeismo complesso. Sempre al periodo cristiano appartengono manoscritti nei quali appaiono il nome di Odino e degli dèi a lui associati. Un esempio potrebbe essere costituito dalla *Cronaca anglosassone* , nella quale compare il nome di Wōden

come antenato mitico della genealogia dei primi sovrani germani di Britannia, raccolta negli annali in *Old English* e redatta in un arco di tempo che va dall'890 al 1154 circa. Altro esempio potrebbe essere il *Guatrek saga*, contenuto nelle *Gesta Danorum* di Saxo Grammaticus (fine XII sec. d. C.)⁴. Nella saga si narra di un re vichingo, Vikarr, che prega Odino affinché conceda di mutare il vento a favore delle sue navi per portare a termine la spedizione armata nell'Hordaland (contea norvegese); tramite divinazione si apprende che come ricompensa il dio richiede un sacrificio umano, scelto "tirando a sorte" (il termine norreno è *hlutfalli*, cioè "a rapporto"). L'indoeuropeista spagnolo F. Villar ne "*Gli Indoeuropei e le origini dell'Europa*" osserva che⁵:

- Il nome della divinità germanica deriva dalla stessa radice indoeuropea *dyēus* da cui si ricava Zeus (Ζεύς πάτερ) e *Iovis* (genitivo; la forma arcaica è *Diovis*), ed è, perciò, *Tiwaz*⁶;
- La sua forza è simbolicamente rappresentata da una lancia, nella tradizione apparteneva a Týr, dio della guerra e datore di vittorie, una sorta di *Mars*

Se, allora, in base all'*interpretatio Romana*, il dio della guerra è paragonabile a Marte, *Donnerstag*, che con *Iuppiter* identifica il dio sud-germanico *Donar*, è il dio del tuono e del fulmine e coincide con *Iuppiter Tonans*. Va considerato, però, che *Donar* (ant. Alto ted.) è figlio di Wodan ed è meglio conosciuto come *Þórr*, personificazione del tuono; ciò è confermato a livello linguistico, poiché la parola che traduce *tuono* in tedesco è *donner*, in inglese è *thunder* (il nome in ant. inglese è *þūnor*). In merito a ciò, allora, sembra giusto

osservare che le caratteristiche divine si trovano in Ζεύς – *Iuppiter* del mondo classico si diversificano in due divinità differenti nella religione germanica. Per Tacito Odino è alla stregua del dio latino Mercurio, corrispondente al greco *Hermes*, dio psicopompo, guida delle anime, che secondo Platone⁷ sarebbe interprete, ladro e ingannatore nei discorsi in quanto esperto nell'uso della parola. Ciò è reso evidente dalla già citata opera di Snorri Sturluson, il *Gylfaginning*⁸, ove si narra di Gylfi, re di <<quelle terre che chiamano Svezia>> (p. 3), del quale si racconta che si dirige dagli *Asi*, cioè gli dèi, che tali non appaiono al viandante in merito ad un inganno, e cerca di sembrare altro da sé, per cui si fa chiamare Gangleri; questi due sono appellativi di Óðinn, come i nomi che identificano gli *Asi* con cui Gangleri intrattiene una discussione circa il dio in questione. Da qui possiamo capire che Óðinn è dio viandante, il quale, indossando un cappellaccio in testa e un mantello sulle spalle, a volte reggendosi alla sua lancia come ad un bastone, cammina per le vie del mondo⁸. Onde per cui egli è detto *Vegtamr* (viandante); ma è anche identificato come dio-sapiente e dio-mago. Nel *Gylfaginning*, capitolo 2, infatti, è detto:

Re Gylfi è un uomo saggio ed è esperto di magia. Egli si meravigliò di quanto il popolo degli Asi fosse sapiente e capace (...). Ed Egli meditò se questo potesse derivare dalla loro propria natura oppure dalla potenza degli dèi cui essi sacrificavano. Si mise in cammino verso Asgard e viaggiò in incognito e prese l'aspetto di un vecchio e in tal modo si celò.

Tra l'altro, è interessante osservare come è presente la radice *óðr*,, cioè *poesia*, nel nome del dio; è, dunque, il dio della poesia, tanto che, si dice, egli parla sempre in versi e che abbia gettato alcune gocce di idromele, bevanda sacra agli dèi, sulla terra così che gli uomini potessero cantare. Ma come e quando ha acquisito tali funzioni? Dalle fonti a nostra

disposizione è chiaro sia stato un processo durato molti anni, solo dopo molti viaggi e molti incontri fino a giungere a quell' *Axis Mundi*, a cui, come la strofe 19 della *Völuspá* riporta, egli fu appeso per ottenere la sapienza del mondo:

19 Ask veitk standa, heitir Yggdrasill hár baðmr, ausinn
hvíta auri;

þaðan koma döggar þærs í dala falla; stendr æ of grænn Urðar
brunni.

*So che un frassino s'erge chiamato Yggdrasill, alto albero
asperso*

di bianca argilla.

Di là viene la rugiada che cade nella valle, si erge

Ecco, dunque, l'*Axis Mundi* ergersi dalle profondità di un'area acquatica (*brunnr*), la fonte di Urðr, una delle tre Norne; nella strofe 20 della *Völuspá* si dice, infatti, che dalla fonte vengano tre fanciulle, Urdr, Verðandi e Skuld, le quali hanno stabilito l' "*ør-lög*" (dove *ør* corrisponde al ted. *ur*, *lög* al lat. *lex*), cioè la legge primordiale e il destino degli uomini tramite l'incisione su materiale ligneo, quasi paragonabile alle latine *sortes* o i greci *κληρος*, su cui vi sono scritte le rune.



Pur paragonando le Norne germaniche alle Parche latine o alle Moire greche per il loro ruolo destinale, non è stato possibile scorgere alcun legame linguistico⁹ : mentre Skuld ha a che fare con il futuro, le altre due derivano il proprio nome dal verbo *verða*, la cui radice indoeuropea *wert-* ha dato in latino *vērto* , dal significato di “volgere, girare”; lo sviluppo che ha portato a modificare il significato in “divenire” è avvenuto perché il movimento inerente allo *status* ontologico di una certa realtà esprime il cambiamento irreversibile di essa, il che implica un *prius* e un *postea* temporale. Nell’etimologia italiana c’è “divenire” che deriva dal latino tardo “*de-venīre*” e dal suo frequentativo “*de-vent-āre*”¹⁰ , indicando che un soggetto ha modo d’essere

precedente, rappresentato dal "de-", che passa ad uno nuovo. Poiché, come rivelano gli studi condotti dal linguista M. De Martino, *Verðandi* è il part. pres. e *Urðr* il part. pass. del medesimo verbo, possiamo concludere che rappresentano il passato (*Urðr* = divenimmo), il presente (*Verðandi* = essente) ed il futuro (*Skuld*= *ciò che deve essere*); ci viene fatto notare, sempre in *Arcana Verba vol. 2*, che è possibile accostare sul piano linguistico e delle funzioni la strofe 19 della *Völuspá* con l'inno orfico alle Moire LIX, 1-5, in cui sono descritte le acque sotterranee in modo analogo a quelle dell'*Yggdrasill*:

Μοῖραι ἀπειρέσιοι, Νυκτὸς φίλα τέκνα μελαίνης, κλυτὲ μου εὐχομένου, πολυώνυμοι, αἴτ' ἐπὶ λίμνης οὐρανίας, ἵνα λευκὸν ὕδωρ νυχίας ὑπὸ θέρμης ῥήγνυται ἐν σκιερῶι λιπαρῶι μυχῶι εὐλίθου ἄντρου, ναίουσαι πεπότησθε βροτῶν ἐπ' ἀπείρονα γαῖαν·

Moire infinite, care figlie della Notte nera,

ascoltate me che prego, o venerate, voi che abitando presso il lago celeste, dove l'acqua candida per il calore notturno

scaturisce nell'ombroso fondo lucente dell'antro di belle pietre,

volate sulla terra infinita dei mortali

Innanzitutto *sæ* del poema norreno corrisponde al greco *λίμνης*; ancora, la "bianca acqua", dove assieme alle sue sorelle abita Lachesi, la Moira del passato, corrisponde alla "*hvíta auri*", ovvero all'argilla bianca della Fonte di *Urðr*. L'*Yggdrasill* ha qualità di essere bianco grazie alle acque sotto le sue radici che lo nutrono, mantenendolo in vita; è da questo fulgore che assume la *sanctitas* ed è considerato *Axis Mundi*; di qui l'interpretazione di S. Sturluson nel *Gylfaginning* (16e, 16f) circa la strofe 19:

Quell'acqua è così sacra che tutte le cose che giungono là alla fonte diventando bianche come quella membrana che si chiama skjall, la quale si trova sotto il guscio dell'uovo.

Le tre *Nornir* irrorano l'albero con l'acqua del pozzo, dunque, mediante l'impasto del *skjall*, membrana testacea dell'uovo; la rugiada bianca da tale albero, appartenente alla famiglia della *Quercus*, cade sulla terra ed è chiamata *hunangfall* cioè "caduta (fall) di miele (*hunang*; in inglese è *honey*, in ted. *honig*)", bianco e dolce, di cui si cibano le api. Una situazione ben nota al mondo classico: nell'inno omerico ad *Hermes*, *Apollo* narra al neonato *Hermes* come le tre sorelle, vergini dee, dalle rapide ali (tre api?), che dimorano nella gola del *Parnaso*, gli abbiano insegnato come divinare quando lui ancora fanciullo si dedicava agli armenti; le tre dee, volando da una parte all'altra, si nutrono col miele, e su ogni cosa danno profezie veritiere. E, dopo aver mangiato il biondo miele, sono prese dall'ispirazione e acconsentono benevolmente a rivelare la verità; ma se sono private del dolce cibo degli dèi, allora mentono e turbinano confusamente¹¹; ciò è testimoniato anche da *Virgilio*, il quale nelle *Georgiche IV*¹² definisce il miele "celeste dono"; possiamo, allora, dedurre che l' *hunangfall* sia l'*aqua vitae*, la cui dolcezza è legata alla divinazione, per cui è sacralizzante. Pertanto, le *Norne* sono una parte di tradizione indoeuropea, trovandosi anche nella religione indiana, come ci mostra *M. De Martino* nel secondo volume di "*Arcana verba*", e in quella germanica; ed è ancora *Snorri* nel *Gylfaginning*, al cap. 15, a darne conferma:

*Molti meravigliosi posti si trovano in cielo e ciascuno è sotto la protezione divina. Là, sotto al frassino, davanti alla fonte, si trova una bellissima sala. Da essa vengono tre fanciulle che si chiamano *Urðr*, *Verðandi* e *Skuld*. Queste fanciulle assegnano la vita agli uomini e noi le chiamiamo *Nornir*. Esistono però altre *nornir*, le quali giungono presso ogni bambino che nasce per stabilirne la vita e queste sono di*

discendenza divina; altre sono della stirpe degli álfar, e altre ancora sono della stirpe dei dvergar, così come qui si dice:

Di molte origini

ti dico sono le Nornir e non di stirpe comune. Alcune dagli Æsir, alcune dagli Álfar,

alcune figlie di Dvalinn

Quindi parlò Gangleri: “Se le Nornir governano le fortune degli uomini, allora esse le dividono troppo inegualmente,(...)” . Disse Hár: “Le Nornir benevole, di buona stirpe, donano una buona vita. Ma quegli uomini a cui tocca la malasorte, lo devono alle Nornir malvagie”.



Ebbene, spicca il carattere di regalità; il luogo dove esse abitano è situato accanto alle acque sacre; tutto ciò ci porta a considerare il loro ruolo coincidente con la "prima funzione indoeuropea" duméziliana, cioè quella della sovranità magico-giuridica. Ordunque, quanto detto fino ad ora serve per introdurci al modo in cui *Óðinn* diviene *δαιμονιζόμενος*, ovvero sia *posseduto* da un demone come dimostrato con *ōðr*(=*canto, poesia*), che è un derivato storico (poiché sia

Wōdan che l'antico inglese *pōden* derivano dalla forma ricostruita del protogermanico *Wōð(7i)naz*, connesso a *wōpūz* cioè "*furor poeticus*"); mentre il termine norreno ha dato l'antico alto tedesco *wut*, "*furore sacro*", e l'antico inglese ; derivano entrambi dalla radice i.e. *h2wē-*, il cui valore semantico è "poeta/profeta". Il suo tratto precipuo è la folgore, come per Zeus e Iuppiter, e anche per la divinità preindoeuropea. I termini Ζεὺς e *Dyaus Pitā* (divinità vedica) e *Dies/Iū(-piter)* rimandano ad una forma ricostruita i.e. *Dyēws* , connessa alla radice verbale di *hx*, che denota la proprietà fisica della luminosità¹³. Se essa non è considerata come fenomeno naturale appartenente al Sole, è, però, stimato come attributo del cielo diurno; le stesse attribuzioni nelle varie lingue i.e. designanti tale fenomeno mostrano come esso sia legato all'effetto luminoso: inglese "*light-ning*", ossia "luc-ente". La dicotomia acqua-fulmine, allora, rappresenta metaforicamente la regalità (prima funzione i.e. secondo Dumézil), ma proprio l'elemento della folgore combacia con la seconda funzione duméziliana, ossia quella guerriera; lo stesso Dumézil riteneva che le prime due funzioni, tra le tre appartenenti alla fase i.e.(di cui la terza, lo ricordiamo, è quella dei produttori), fossero prerogative del sovrano¹⁴. Nondimeno, la figura di Odino si è sviluppata: il germanista olandese Karl N. H. Petersen riteneva che il dio fosse una figura inizialmente estranea al pantheon germanico; l'idea era che venisse da sud e che avesse una posizione mediocre, come semplice divinità dei morti; è alquanto probabile che abbia affrontato una "scalata sociale". La tradizione nordica propone un palo/albero dai tratti destinali, ove il dio si è impiccato. Nell' *Hávamál* (*Il discorso di Hár*), nella parte denominata *Rúnatal*, è detto¹⁵:

138 Lo so io, fui appeso

al tronco sferzato dal vento per nove intere notti, ferito di

lancia

*e consegnato a Óðinn, io stesso a me stesso, su quell'albero
che nessuno sa*

dove dalle radici s'innalzi.

*139 Con pane non mi saziarono né con corni [mi dissetarono].
Guardai in basso,*

feci salire le rune, chiamandole lo feci, e caddi di là.

È l'Yggdrasill, caro ad Odino tanto quanto la *quercus* di Dodona a Zeus: "cavallo (*drasill*) del terribile (*ygg*)", dove *cavallo* è metafora per *patibolo*, su cui egli si autoinfligge un colpo con una lancia. *Ygg*, come accezione primaria ha dall'i.e. *gaboh(o)lo*, da cui il termine gallo-latino *gabalus*, mentre "terribile" propriamente è *ullr*, altro epiteto designante Odino; ma *ygg* risulta essere legato al sostantivo, e qui più propriamente si potrebbe tradurre come "terrore". L'autoriferimento ha il valore magico della pseudo-morte iniziatica: donando sé stesso a sé medesimo ha offerto un sacrificio necessario per far sì che le rune entrassero nell'armamentario del dio; inoltre, così agendo si è allineato con il "patibolo" stesso dal punto di vista geometrico-spaziale, quasi divenisse addirittura *Axis Mundi*.

Cicerone nel *De divinatione II, 41,85* sostiene che sulle *sortes* vi sarebbero stati <<inscritti segni di lettere antiche>>; quindi, è possibile che sia le rune dell'*Hávamál* sia quelle della *Völuspá* fossero grafemi di tradizione letteraria recente sovrapposti ad antichi segni con funzione diversa, atte alla divinazione; ruolo svolto in seguito dalle medesime rune (intese come materiali lignei). A questo punto potremmo legare Ζεὺς a Wōdan, la quercia di Dodona all'Yggdrasill; i κληροὶ di Dodona corrisponderebbero,

pertanto, alle tavolette delle rune che salgono dalle radici del frassino sacro nel Pozzo di Urðr. L'Odino rinnovato, allora, siede ai piedi dell'albero della vita e qui dichiara <<Óðinn ora mi chiamo, Yggr un tempo nominato, chiamato Pundr ancor prima>>, marcando la scissione dell'originario dio del Fulmine indoeuropeo in una specializzazione di divinità maschili, in quanto è suo figlio Þórr a possedere sia il fulmine che la forza bellica necessaria per essere dio del Tuono. Dall'Yggdrasill, luogo in cui durante il periodo di morte apparente ottiene la Sapienza magica tramite nove magici canti, "rinato", "cresce" in ottima salute dopo aver bevuto il *mjoðr*, cioè <<del prezioso idromele attinto da Óðrørir>> (Hávamál, 140); ancora una volta c'è il richiamo alla poesia: il nome stesso, infatti, significa "frenesia agitatrice". Riferisce egli stesso di aver urlato affinché potesse prender possesso delle "rune chiare" (*Rúnar ... stafi*), grandissime e potentissime, meritando l'appellativo di *hroptr* (da *hrópan*=gridare/chiamare ad alta voce). In quel mentre è preso da *μανία/furor profeticus*, del tutto opposto al metodo con cui si dice abbia intagliato e dipinto le rune, ovvero tacendo (*þá hefir bazt, ef hann þegir*).

<<*Nam ek upp rúnar/æpandi nam*>> (*presi le rune/ gridando le presi*; Hávamál, 139): il verbo norreno utilizzato, *nima*, è messo accanto all'avverbio *upp* e, quindi, significa "prendere su"; mentre *æpandi* è il part. pres. del verbo *æpa*=gridare con connotazione di stato d'animo sconvolto e quasi piangente¹⁶.

Il guardiano di quest'albero, poi, è Heimdallr ed è figlio primogenito di Odino; in realtà, tale nome non è che un'altra ipostasi del dio (come d'altro canto Thorr) e che Snorri identifica come *hvíta auri*. Non sembrerebbe, però, essere una coincidenza, poiché proprio il nome del guardiano va interpretato come Albero (-*dallr*) del Mondo (*Heim-*), anche se non lo si può definire in base ad una specifica appartenenza arborea (frassino o quercia?): l'albero è, dunque, al centro del mondo e lo tiene insieme nei suoi vari elementi, le sue

radici si allungano sotto prati e montagne, sotto il *Miðgarðr*, affiorano nella terra dei giganti (*Jötunheim*), fino a giungere nelle tenebre più profonde di *Hellheim*, gli Inferi. Ecco perché è rinomato anche come Albero del Mondo! D'altro canto sembra che il latino *Mundus* abbia connessione strettissima con il sanscrito *manthani*, cioè "torce/ perfora", e l'antico norreno *mondull*, ovvero "manico con cui si fa girare una macina di mulino"; il personaggio mitologico nordico *Mundil-f'øri*, ossia "colui che fa girare il manico", potrebbe essere il padre di Sol e Luna presenti nell'Edda poetica come gli astri misuratori del tempo e sarebbe la prova del concetto secondo cui l'Universo sarebbe a guisa di un mulinello vorticoso.



<<Per nove notti pendetti (*nætr allar níur*)>>: il lasso temporale di nove giorni è sicuramente connesso con le tre Nornir, essendo nove multiplo di tre, come è dimostrato in *Sólarljóð* (1200 d. C.), poema norreno d'ispirazione cristiana con riferimenti alla mitologia nordica¹⁷: qui il protagonista sostiene di essersi seduto sul trono delle Norne per nove giorni, che sicuramente fa riferimento allo stesso momento prima esposto. Orbene, durante questo lasso di tempo Odino impara nove canti, detti *galdar* e in virtù di ciò lo stesso e tutti gli *Æsir* sono chiamati "fabbricanti dei canti"; alcuni dei suddetti canti li conosciamo, in quanto sono stati ascoltati quando *Allföðr* li rivelò a Loddfáfnir. Con tali incantesimi il Padre degli dèi sa legare gli animi e la volontà umane: può sedare rivolte, placare angoscia e tristezza; riesce a instillare odio nell'animo, arrecare dolori; può persino guarire da malattie. Codesta magia prende il nome di *seðr*, e per i maschi praticarla comporta atteggiamenti vergognosi tanto che è stata tramandata solo tra sacerdotesse. Inoltre, egli non può essere legato, conoscendo canti che possono sciogliere nodi; resuscita dalla terra i morti. In definitiva, si potrebbe dire che quella del dio costituisce una scalata al potere, durante cui sono previste morte e nascita iniziatiche con i conseguenti ostacoli da affrontare. Tale come mantico è stato lo strumento non solo per ricevere il potere divinatorio, ma anche per la veggenza del futuro.

Mímisbrunn

Sebbene sia stato compiuto un sacrificio, per l'ottenimento della sapienza, ciò non sembra esser sufficiente. Bisogna che beva dal nettare sacro per ricevere una sapienza del mondo completa, e ancora una volta l'acqua risulta essere l'elemento fondamentale:

Tutto io so, Odino,

dove tu nascondesti l'occhio nella famosa

Mímisbrunnr! – Mímir beve idromele ogni mattino

dal pegno pagato da Valföðr.

Che altro tu sai?»

[Edda poetica – Völuspá – Profezia della Veggente XXVII]

La vista di *Allföðr*, pur avendo entrambi gli occhi, è limitata. La tradizione racconta che in uno di questi nove mondi sorretti dall'Yggdrasill, quello dei giganti, vi sia situata una fonte dalla quale scaturisce un idromele estremamente prezioso: *Mímisbrunn*, sorvegliato da un dio (o un gigante) della stirpe degli *Æsir*, Mímir, cioè Fonte della Memoria¹⁸.

Giuntovi, Óðinn chiede a Mímir (il Rimembrante) di poter bere dalla fonte, poiché così avrebbe ottenuto ogni tipo di conoscenza, in cambio, però, di qualcosa di altrettanto prezioso. Egli decide di offrire un suo bulbo oculare che pone sul bordo della fonte; Mímir gli permette di attingere alla consapevolezza di tutto quel che concerne l'Yggdrasill ed è per questo conosciuto con l'epiteto *Bileygr* = *il guercio* (così come riportano *Völuspá*, 28 e *Gylfaginnign*, 15d). Si dice, inoltre, che abbia preso la testa di Mímir e portata con sé ad Asgard in funzione oracolare. Il dirigersi alla fonte, comunque, conferma quanto nel mondo classico già veniva definito "*discensus ad inferos*", pur se non con le stesse modalità, poiché nel modo greco, per esempio, ci si calava nel *puteus* per poter cogliere le *sortes*; in questo caso, invece, si è solo calato verso la sapienza, in quanto le rune in precedenza sono giunte a lui rispondendo alla richiesta.

Dunque, l'idromele (dal greco ὕδωρ=acqua e μέλι = miele) gli permette di divenire un "posseduto". In un'altra tradizione è anche detto che il Padre degli dèi ruba al gigante *Surtr* l'idromele, che rende poeta chiunque lo beve. Il che non è

considerato lontano dalla stessa magia, perché tra le qualità di poeta, vate, profeta e mago non vi è una sostanziale differenza.

“Wōdan, id est furor”

Saxo Grammaticus nelle *Gesta Danorum* VI, 5,7, 4-7 racconta che Starkaðr, eroe guerriero, dopo una consultazione oracolare, offre ad Othinus il re norvegese Wicarus (ant. norreno Vikkar), impiccandolo con un laccio di vimini e finendolo a colpi di *ferrum*. Notevole è ancora una volta la presenza della componente regale: offerta umana è il sacrificio di un re ad un re. È possibile comprendere ciò alla luce di quanto Óðinn afferma nel momento in cui impicca il proprio corpo e si colpisce con la lancia, che tra l'altro è la sua Gungnir, ovvero quando proclama “suoi” gli uomini uccisi con le armi. È detto nell'*Hávamál*, nella parte chiamata *Ynglinga saga*. Egli è, perciò, *Valföðr*, “padre dei prescelti”, e *Sigföðr*, “padre delle vittorie”, e stabilisce chi vince e chi perde in battaglia: entrambi doni graditi ai guerrieri. L'infallibile lancia con cui viene sempre raffigurato è un dono dei nani, così come riportato sempre nell'*Hávamál*, e sulla punta vi sono incise le rune; con essa partecipa alla prima guerra del Mondo, quella tra *Æsir* e *Vanir*, due stirpi divine: racconta la *völva* (= veggente, da cui *Völuspá*) quattordici sono gli *Æsir* che abitano il mondo chiamato *Ásaland* o *Ásgarðr*, posto al centro del mondo, sulla cima delle montagne, alte tanto da toccare il cielo. Fortezza degli dèi, vi sono stati eretti splendidi edifici e magnifici templi; dei *Vanir*, invece, ben poco si conosce. Essi vivono nel *Vanaheimr* (*La terra dei Vanir*); sono un popolo soprannaturale, misterioso, esperto in pratiche magiche grazie alle quali sono in grado di vedere il futuro; sono gelosi della propria peculiarità. La prima guerra del Mondo, prosegue la *völva*, terminò con la riconciliazione delle due stirpi e il trasferimento di alcuni *Vanir* in *Ásgarðr*: *Njörðr* e i suoi figli, Freyr e Freya. Vi sono, poi,

altre due dee, *Valkyrjur* (Valchirie), che servono nel Salone di Ásaland, il *Valhöll*, portando da bere agli *Einherjar* (Guerrieri unici, nel senso di eccellenti).



Essi sono la schiera di combattenti morti che Odino sceglie per partecipare all'eterno banchetto di *Valhöll* e che è destinata a combattere al fianco degli dèi nel giorno del *Ragnarök*, la battaglia finale tra gli *Æsir* e i Giganti (che ricorda la battaglia di Zeus contro i Titani. Riguardo al Salone, Snorri nel *Gylfaginning* 40, racconta che dinnanzi le sue porte vi sono una moltitudine di uomini, ma per quanto grande sia la folla, la carne del cinghiale *Sæhrímnir* non avrà mai fine: viene cotto ogni giorno e la sera ritorna integro. Coloro che accedono al *Valhöll* sono tutti quelli che

hanno dimostrato le proprie virtù e per questo mantengono rango e ricchezze, specialmente se bruciati insieme ai loro tesori e alle armi. I re sono accolti con fasto maggiore, sempre secondo quanto riportato da Snorri nel *Gylfaginning* 41, di quanto non capiti ai comuni combattenti, mentre gli eroi più nobili e valorosi Odino li associa alla propria autorità, invitandoli a prendere tutte le decisioni insieme a lui. Gli infimi e i crudeli o vengono esclusi o finiscono per diventare servi degli *Einherjar*. Ogni mattina, poi, dopo che si sono vestiti, gli "Eccelsi" indossano le loro armature escono nel cortile, dove combattono e si uccidono gli uni con gli altri: questo è il loro modo di passare il tempo. Quando giunge l'ora del pranzo, si rialzano, guariti dalle loro ferite, facendo ritorno nella Sala e, riconciliati, siedono assieme a bere. In più, legati al culto di Odino sono le congregazioni dei guerrieri estatici, gli *úlfeðnar* (*lupi mannari*) e i *berserkir* (vestiti d'orso), i quali prima della battaglia entrano in uno stato di furia, detto *berserkangr*, nella quale cominciano a ringhiare, mordere l'orlo degli scudi. Dopodiché si gettano urlando in battaglia, mulinando chi le spade e chi gli scudi, creando un vuoto tutto intorno, insensibili al dolore e alla fatica. Infine, crollano esausti¹⁹; nel *Grímnismál*, difatti, è detto:

Fimm húndruð dura ok um fjórum tögom,

svá hygg ek at Vallhǫllo vera; átta hundruð einherja

ganga senn ór einom durom, þá er þeir fara at vitni at vega.

Cinquecento porte e ancora quaranta

credo vi siano nella Valhǫll.

Ottocento Einherjar

da ciascuna porta usciranno insieme quando andranno a battersi

col lupo.

Vasto, dunque, è il Salone che splende grazie alla sua struttura: <<da lance sul tetto è sorretto, / da scudi il salone è coperto, / da corazze le panche sono tratte >>, ogni cosa risplende poiché d'oro²⁰. Analizzando i termini usati per lancia e scudo, ovvero le due componenti fondamentali per i popoli guerrieri come quello germanico e quello romano, noteremo che ambedue le popolazioni sono in un certo senso vicine: il latino *scūtum*, in effetti, deriva da un *skoitom*, che ha connessioni con il celtico e lo slavo da cui il norreno *skjöldr*; lancia, invece, la lingua italiana lo fa derivare dal latino tardo *lancĕa*, di probabile origine gallica. Tuttavia, il norreno usa la parola *Sköptom*, sennonché non è possibile risalire ad una radice unica, in quanto è chiamata così solo nel *Grímnismál*. Tacito, al contrario, sostiene che *framea* sia il nome che i Germani le davano; ancora, in antico norreno *geirr*, dal proto-germanico *gaizaz*, da cui derivano la forma latina *gaesum* e quella greca *γαῖσος* adoperati dai Galli per identificare l'arma, tutti derivano dall'i.e. *ghaisos*. Per completare il quadro e dare una immagine più vivida della Valhöll, va sottolineato che nei *Grímnismál* riferisce dell'esistenza di una testa di lupo appesa all'entrata occidentale e un'aquila che si leva al di sopra (ritornano i tratti distintivi del dio). In verità, ciò che interessa maggiormente è che, un giorno tre galli cantano per annunciare che finalmente è giunto il giorno del giudizio. *Ragnarök* <<iniziò a poco a poco>>²¹: i campi pronti per il raccolto si ghiacciano, facendo indurire tutta la terra; l'aria diviene gelida, il cielo si oscura, costringendo gli Uomini ad accendere falò, mentre fuori i lupi ululano famelici e furiosi; ma l'inverno si prolunga e fa sì che gli Uomini diventino famelici e si sbranino tra loro. Ad Ásgarðr tutto prosegue come sempre, ma la terra ribolle e a Muspellheim informi creature ignee si aggirano per la zona; Loki raggiunge

il luogo in cui Týr, dio della guerra, aveva incatenato, grazie ad un inganno, il lupo Fenrir, figlio di Loki, a costo della mano (così come è riportato da Snorri nell' *Edda poetica*); nel *Völuspá* 46 si dice:

S'agitano i figli di Mímir; si compie il destino

al suono del possente Gjallarhorn.

Forte soffia Heimdallr,

il corno è nell'aria.

Discorre Óðinn

con la testa di Mímir

E prosegue sottolineando che tutto trema, persino l'albero di frassino, Yggdrasill; tutti gli dèi s'avvicinano al confine, anche Surtr, guardiano del *Muspellheim*, impugna la sua spada. Odin odal suo trono tutto ha veduto: <<levava la lancia Óðinn/ e la scagliava nella mischia>>, chiamando al suo fianco gli *Einherjar*, i quali, assieme agli *Æsir*, avanzano come *berserker* sulla piana della battaglia; frattanto il dio si scaglia contro Fenrir, affondando la sua lancia di frassino fra le mascelle del lupo, che, di contro lo azzanna: lo scuote, lo stritola e lo inghiottisce. Si unisce, così, Fenrir a sua sorella, la serpentessa che circonda il mondo, la quale è impegnata nella battaglia contro *Pórr*, ormai sfinito; eppure egli, dolorante, si lancia contro la serpentessa spaccandole il cranio con il martello che per lui avevano creato i nani, *Mjöllnir*. La serpentessa, cadendo, sputa veleno, il figlio di Odino fa solo nove passi per avvisare gli altri dèi che forse non tutto è perduto. Infine, il sole si oscura, la terra sprofonda nel mare.

È possibile che un dio muoia? La questione è assai controversa, soprattutto trattandosi di Odino. Per cominciare, dunque, bisognerà informarsi sul culto del dio: secondo alcuni

studi, a partire da quelli condotti da A. Mercatante (mitologo inglese)²², sembra che il culto provenisse dalla Danimarca, da dove, durante il periodo delle migrazioni (dal IV sec. a. C), si propagò nella penisola scandinava, in massima parte in Svezia e in alcune parti della Norvegia. Essendo dio della guerra e della magia, era particolarmente caro ai guerrieri, mentre gli agricoltori preferivano l'ordine di Thor, a cui si affidavano per le buone messi, e a Freya per la fertilità. Il dio fu, così, particolarmente venerato in età vichinga, durante cui i giovani partivano per spedizioni alla conquista di terre più fertili. Null'altro si conosce, se non le notizie dateci da autori di epoca cristiana, come i già citati Snorri Sturluson e Saxo Grammaticus. Snorri, per esempio, pur se politeista, negli anni in cui scrisse l'*Edda Poetica*, visse una profonda crisi spirituale, essendo a contatto con il Cristianesimo, che, quando prese il sopravvento, sostituì del tutto la religione precedente, declassando a semplici racconti fantastici i miti politeisti. A questo punto si potrebbe asserire che, poiché non vennero più rispettati riti e rituali a lui dedicati, né tanto meno quelli relativi alle divinità adesso associate, in accordo con quanto sostenuto da M. Massenzio in *Kurangara, una apocalisse australiana*, la divinità in questione può essere ritenuta morta²³.



A modo suo sparisce, dunque, dalle scene e rimane invisibile per più di un millennio, fino a quando, nel XIX sec., si assiste ad una sorta di *revival* del mito e del dio; basti pensare alla saga de "L'anello dei Nibelunghi" composta da R. Wagner, ispirata tra l'altro ad un poema epico medievale, il *Waltharius*²⁴. Un secolo più tardi si diffuse, poi, l'Odinismo, una branca dell'Etenismo e che deve il suo nome al giornalista statunitense Orestes A. Brownson, che la definì tale nella *Lettera ai protestanti* scritta nel 1848. In seguito riutilizzato dal poeta australiano Alexander R. Mills, il quale affermò che la religione germanica pre-cristiana fosse un sentiero decisamente più "salutare" per i popoli di retaggio nord-europeo, contrariamente al Cristianesimo.

L'esoterista tedesco Guido Von List, quando visitò la cripta della cattedrale di Santo Stefano (edificata su di un tempio pagano) nel 1862, a Vienna, si ripromise di edificare un nuovo tempio per Odino e fu il massimo esponente del misticismo germanico. Durante la fase nazista della Germania, infine, alcuni gruppi occultistici ripresero le dottrine teutoniche e ciò influenzò molto la società dell'epoca, dando vita al misticismo nazista, ovvero a quella dottrina che attribuisce in genere alla persona di A. Hitler e alla missione nazista un significato para-religioso. Parallelamente, nel 1930 Mills ordinò l'edificazione della chiesa Odinista, la cui dottrina teutonica venne presentata da un'opera dello stesso; ciò portò alla formazione, nel 1972, del Rito Odinico e la prima organizzazione europea fu fondata da John Yeowell in Inghilterra. Tale rito istituì centri minori in Germania e Australia nel 1995; in America settentrionale nel 1997. Attualmente, l'odinismo è vasto e multiforme.

Note:

1

<https://bifrost.it/GERMANI/Fonti/Eddapoetica-1.Voluspa.html#2>

2

<https://bifrost.it/GERMANI/Fonti/Eddapoetica-4.Grimnismal.html>

3 S. STURLUSON, *Edda poetica*, Adelphi Milano 1975

4.S GRAMMATICUS, *Gesta dei re e degli eroi danesi*, a cura di L. Kock e M. A. Cipolla, *Collana i millenni*, Torino 1993

5 F. VILLAR, *Gli Indoeuropei e le origini dell'Europa*, Urbino 2014(ed. or. *Los indoeuropeos y los orígenes de Europa. Lenguaje e historia*, Madrid 1991), parte seconda, cap. secondo p.p. 139-148

6 Confrontando la morfologia di nove lingue indoeuropee, F. Villar in *Gli Indoeuropei e le origini dell'Europa* (parte terza, cap. secondo, p.p. 2248-262) deduce che, per quel che concerne le consonanti, ne esistono tre serie: sonora (prima serie), sorda (seconda serie), sonora aspirata (terza serie). Qui si fa riferimento alla prima serie delle consonanti occlusive dentali: la dentale "d" indoeuropea in gotico come esito si una trasformazione morfologica dà "t", mentre le altre otto lingue danno "d".

7 Platone, *Cratilo*, 407e-408d. BURrizzoli , Milano 2008 (prima ed. 1993),p.p. 59-61

8 S. Sturluson *Gylfaginning*, pag. 6-7; ed. Adelphi

9 M. DE MARTINO, *Arcana Verba*, vol. 2, Bari 2015, p.p. 254-260.

10 Ibidem

11 C. PISANO, *Hermes, lo scettro, l'ariete. Configurazioni mitiche della regalità nella Grecia antica*, Napoli 201, p.p 24-28

12 VIRGILIO, *Georgiche IV*, 149-227, a cura di A. Branchesi, Milano 1999

13F. VILLAR, *Gli Indoeuropei e le origini dell'Europa*, Urbino 2014(ed. or. *Los indoeuropeos y los orígenes de Europa. Lenguaje e historia*, Madrid 1991,p.p139-148

14 G. DUMEZIL, *L'ideologia tripartita degli indoeuropei*, (ed. or. *L'idéologie tripartite des Indo-Européens. Bruxelles, 1958*), Rimini 2003p.p. 25-30

15

<https://bifrost.it/GERMANI/Fonti/Eddapoetica-2.Havamal.html#Rune>

16 <https://bifrost.it/GERMANI/Linguistica/Norreno.html>

17 *Sólarljód. Il canto del sole. Un poema didattico visionario norreno del sec. XIII, a cura di A. Piccolini, Catania 2009.*

18 Secondo lo studio condotto da F. Villar in *Gli Indoeuropei e le origini dell'Europa (parte terza, cap. secondo p.p. 224-280)*, il nome deriva da un ricostruito i. e. (s)me-m^e/or- e connesso a memor latino; il procedimento di trasformazione è simile a quello subito dal greco, che diventa Μνημοσύνη, da μνήμη; per cui Mímis-brurnn è versione nordica di Μνημοσύνη λίμνη

19 *Canti dell'Edda. La voce degli eroi nordici. Ediz. Critica, trad, a cura di Olga Gogala di Leesthal, (prima ed. Torino 1939)*

20 Ibidem

21 A.S. BYATT, *Ragnarok, il crepuscolo degli dèi*, Trento 2013, p.87

22 A. MERCATANTE, *Encyclopedia of world mythology and legend, New York 2004, p.p 729-231*

23 M. Massenzio in *Kurangara, una apocalisse australiana, Roma 1976, p.p 36-38*

24 *La Chanson de Walther (Walthari poesis); a cura di S. Albert, S. Menelgaldo, F. Mora; Università Stendhal, 2008*

Giovanna Bruno,

(Marcianise) docente di Lettere laureata in Filologia classica presso l'Università degli studi della Campania "Luigi Vanvitelli" nel 2018 con una tesi in Storia delle Religioni.