

# Bratteati con figure di divinità germaniche



Odino, V-VI sec.



## Ercole = Þórr - Thor

- *Þórr* (isl.a., ingl.a. *Þunor*, ata. *Donar* – sinonimi dei nomi germanici che indicano il “tuono”) fu identificato da Tacito con Ercole per la sua esuberanza fisica;
- *Þorr* viene presentato come un eroe fortissimo e benefico, uccisore di mostri e giganti.
- È la divinità che presiede alla tempesta ed ai fenomeni naturali, per questo è stato poi identificato con il Giove dei Romani;
- Cfr. il nome del “giovedì” (lat. *Jovis dies*) nelle lingue germaniche “giorno di Thor”, un calco sul latino: isl.a. *Þorsdagr*, dan. e sved. *Torsdag*, ingl.a. *Þunres dæg*, ingl. *Thursday*, ata. *Donares tag*, ted. **Donnerstag**.

Il nome < ie. (S)TEN- “tonare”. Questa etimologia mostra chiaramente che il dio *Þorr* è una personificazione del “tuono”.

L'accostamento con Ercole: entrambe le divinità hanno liberato il mondo da numerosi esseri mostruosi e sono armate di clava o martello – nel tempo, tuttavia, ha prevalso l'associazione con Giove.

Grazie alla sua forza straordinaria, *Þorr* riusciva a scagliare il suo pesante martello, *Mjöllnir* (“che stritola”, connesso con il got. *malwjan* “stritolare, spaccare”; o “lo splendente”, isl.a. *mjöllr*). Aveva un aspetto imponente, una gran barba rossa e una voce stentorea e terrificante;

Nel tempio di Trondheim *Þorr* era rappresentato seduto su un carro tirato dai suoi capri, e la sua immagine veniva scolpita su numerosi oggetti (pilastri, polene di navi, sedili, ecc.).

A *Þorr* si fa risalire, nel mondo germanico (settentrionale) l'uso di pendagli claviformi (elemento a favore dell'identificazione di *Þorr* con Ercole (martello/clava, oggetto di protezione contro il male, come testimoniato dai ritrovamenti di pendagli argentei a forma di martello in tombe del X secolo).

# Marte = Týr

**Týr** (isl.a.; ingl.a. **Tiw**, ata. **Ziu**):

in base all'etimologia, in origine, doveva essere un “dio della luce celeste” (ie \*deywos > gm \*teiwaz); una delle divinità più antiche, anche se non immediatamente confrontabile con l'ind.a. *Dyāus pitar* o con il gr. *Zeūs patér*, lat. *Iuppiter* – nel mondo germanico, questa divinità sembra perdere il suo antico primato di fronte al progredire di un altro dio, Odino.

Cfr. il calco germanico su *dies Martis*: isl.a. *týsdagr*, ingl.a. *tiwesdaeg*, ingl. **Tuesday**, ata./alem. *Ziestag/Zīstac*.

A Týr venivano offerti sacrifici umani e una parte del bottino di guerra sospendendo le armature a dei pali (*truncis*), perché era considerato il più potente degli dèi.

Týr era oggetto di particolare culto presso parte degli Svevi oltre che di altre popolazioni: \**Tiwas* è stato identificato con il terribile *regnator omnium deus*, onorato dai Semnoni: Tacito (*Germania* 39) racconta che nel bosco a lui sacro nessuno poteva entrare se non con le membra legate in segno di totale sottomissione.

## Altre caratteristiche

*Tyr* è detto anche *Mars Thingsus*, il “Marte del thing”.

L’attributo *Thingsus* sembra connesso con il gm \**þinga-* “assemblea popolare” (isl.a. *þing*, ingl.a. *þing*, ata. *ding* – significativo è il toponimo danese *Tis-lund* “boschetto di Týr”, Sjælland, che era un luogo di riunione del *þing*): l’assemblea giuridica e politica dei Germani (*Germania* 11) si svolgeva, dunque, sotto la protezione e garanzia di *Mars-Tīwas*;

questa prerogativa giuridica è in armonia con la funzione guerriera del dio, poiché la guerra non era un’azione illegale, ma un mezzo per conoscere, dal suo esito, la manifestazione del giudizio divino sulla bontà di una causa; la guerra si attua perché si compia un giudizio divino e per essa il vincitore apparirà essere dalla parte della causa più giusta.

*Týr* ha come attributo la **lancia**: tale arma non è solo uno strumento di guerra, ma è anche uno strumento di giustizia – l’uso germanico di piantare una lancia nel mezzo del *þing*.

Nelle fonti letterarie nordiche la figura di *Týr* non appare più in grande risalto.

Di lui si dice che assegna la vittoria nelle battaglie e che avrà un ruolo importante nell'incatenamento del lupo *Fenrir* (*Edda* di Snorri: uno dei figli di Loki, responsabili della fine del mondo – inghiottirà il sole) – in *Sigrdrīfomāl* “Canzone di Sigrdrifa” (str. 6) si dice che chi vuole riportare la vittoria deve incidere delle *sigrūnar* “rune della vittoria” sulla spada e pronunciare due volte il nome di *Týr*. Le stesse fonti nordiche riferiscono che *Týr* aveva una sola mano: *Týr* sarebbe rimasto privo della mano per averla posta tra le fauci del lupo *Fenrir* come garanzia del giuramento prestato agli dèi.

# Nerthus = Njörðr

*Njörðr* è il padre di *Freyr* (anord.) che significa “signore” (got. *frauja*, ingl.ant. *frea*, ata. *fro*) “il primo” (< ie. **PR-**, cfr. lat. *primus*).

Tacito (*Germania*, XL) racconta che un gruppo di popolazioni germaniche veneravano una dea *Nerthus* (*id est Terram matrem*) e che in un’isola dell’oceano vi era un basco sacro alla dea nel quale vi era un carro coperto da un drappo; il sacerdote appena avverte la presenza della dea fa attaccare al carro delle giovenche, e la porta in processione. Dovunque passa la dea regna la pace e l’amicizia, e le armi devono tacere fino a che la dea non è ricondotta nel suo bosco sacro; qui il carro, il drappo e la stesso simulacro della dea devono essere lavati in un lago nascosto alla vista degli uomini; e i servi che assistono a quest’ultimo rito si gettano poi nel lago.

La processione su un carro tirato da giovenche, la festa viene celebrata in primavera → *Nerthus* è una divinità protettrice della fertilità.

Il culto di *Nerthus* deve essere molto antico perché cerimonie analoghe si ritrovano presso altre religioni e perché rappresentazioni del carro culturale si ritrovano fino nell’età del bronzo.

## *Asi* e *Vani*

Nella mitologia scandinava, i ruoli sono ripartiti tra due gruppi di divinità i *Vani* e gli *Asi* (isl.a. *áss*, ingl.a. *os* “dio” < germ. \***ans-** < IE AN- “soffiare, spirare”; cfr. lat. **anima**):

i *Vani* rappresentano una forma di religiosità più antica legata ad un tipo di civiltà eminentemente agricola le cui divinità (*Njorðr*, *Freyr*, *Freyja*) assicurano la pace e la fecondità;

gli *Asi* (*Oðin*, *Thorr*, *Tyr*) sono l’espressione di una civiltà più evoluta e sovrintendono alle attività belliche.

Queste due schiere divine, inizialmente contrapposte, si integrano in seguito in un unico cosmo *Oðin*, *Thorr* e *Freyr*; questa associazione viene espressa da una triade che mette in risalto una evidente gerarchia in cui prevalgono gli *Asi* come superiori rispetto ai *Vani*.

## Gli *Asi*

Gli ultimi secoli del paganesimo germanico offrono un'immagine degli Asi troppo elaborata per essere quella originale. Gli Asi erano governati da Odino: egli è chiamato il maggiore degli Asi (evoluzione recente).

La parola *Āss*, oltre che in isl.a. e in got., era diffusa in tutta l'area germanica, come si deduce dall'ingl.a. *ēsa gescot* “colpo degli Asi” in una formula magica contro la lombaggine, e dalla presenza del tema *Ans-* nell'antroponimia gotica, burgunda, longobarda, tedesca, sassone e anglosassone; ed è attestata in iscrizioni runiche a partire dal III sec. Giordane, in *De origine actibusque Getarum* (XIII, 78), dice che i Goti *proceres suos, quorum quasi fortuna vincebant, non puros nomine, sed semideos id est Ansis vecaverunt*, per cui si ha ragione di ritenere che il culto degli Asi si identificasse in origine con il culto degli antenati. In considerazione di ciò si dà la preferenza a quella etimologia che collega il termine gm *\*ansu-* alla radice ANS- “respirare” (ind.a. *ásuh* “soffio vitale, mondo”, *ániti* “vento”, gr. *ánemos* “vento”, lat. *animus, animal*, got. *uz-anan* “esalare”, toc. A e B *ā”m* “vita, respiro”).

# I Vani

Divinità venerate come potenze della fertilità, molto importanti nei culti agrari.

Esse costituiscono un gruppo molto ristretto e comprendono soltanto tre dèi:

## *Njörðr, Freyr, e Freya*

La loro denominazione sembra molto antica, ma l'etimologia della parola *Vani* (isl.a. *Vanir*) è incerta:

il nome andrebbe confrontato con la radice ie. **WEN-** “desiderare, amare” (cfr. lat. *Venus*, ind.a. *vanas-* “piacere, desiderio”) oppure con l'ind.a. *vánam* “acqua” (improbabile).

I *Vani* erano anche considerati maestri di magia: Snorri narra infatti nella *Ynglinga saga* (c. 4) che *Freyja* insegnò agli *Asi* la pratica magica del *seiðr* (in origine “vincolo, legame”); a differenza degli *Asi*, i *Vani* praticavano matrimoni incestuosi fra fratello e sorella.

Tra gli *Asi* e i *Vani* vi è un tale contrasto che il mito parla di una guerra tra le due schiere divine. Snorri (*Heimskringla*, I, 12-13) racconta come Odino avrebbe assalito i *Vani*, e come ne sarebbe sorto un conflitto, che dopo alterne vicende si sarebbe concluso in una pace con relativo scambio di ostaggi. Alla guerra fra gli *Asi* e i *Vani* accennano anche altre fonti nordiche (*Vǫluspá* “Profezia della veggente”, str. 23-24).

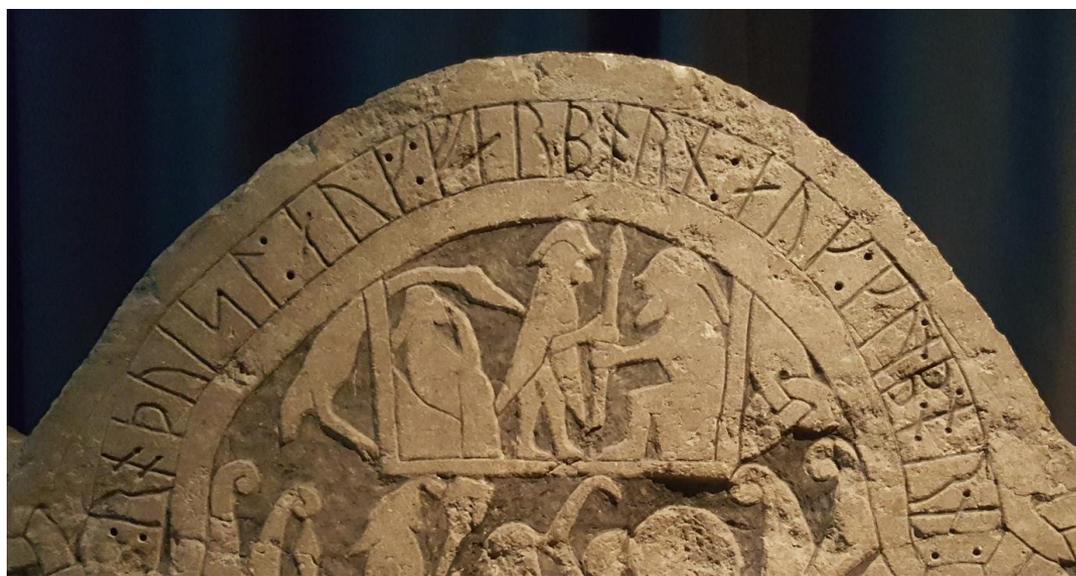
Forse questa mitica lotta è il riflesso di un contrasto storicamente avvenuto tra due mondi religiosi e culturali, e di uno scontro tra due diverse popolazioni. Forse la guerra tra gli *Asi* e i *Vani* rispecchia l’indeuropeizzazione dell’Europa settentrionale, dove si trovava una precedente “cultura megalitica”; ma appare più probabile che questo contrasto tra le due schiere divine si fondi su una diversa composizione degli strati sociali delle popolazioni germaniche, sul contrasto specialmente tra gli agricoltori e i guerrieri.

Pietra runica G 181 che raffigurerebbe Odino, Thor e Freyr sullo fondo.  
In alto sarebbe raffigurato un sacrificio a Odino. Un uomo in piedi offre una lancia a una figura  
seduta. Stele proveniente da Sanda, isola del Gotland, utilizzata come parte di una bara.

Custodito nel Museo Storico di Stoccolma, Svezia.

Dimensioni: 36 x 24 cm





iscrizione in caratteri runici (in *futharc* recente)

Rǫþuissl : aug : farborn : auk : kunborn :

traslitterazione in caratteri latini

roþuissl : aug : farborn : auk : kunborn :

norreno

Hróðvisl ok Farbjorn ok Gunnbjorn.

traduzione in italiano

Hróðvisl e Farbjorn e Gunnbjorn.

# Cosmogonia

all'inizio del mondo ci sarebbe stato il **Gunningap** (il Grande Vuoto) dal quale la materia si sarebbe creata e polarizzata in due mondi:

**Nifheimr** a nord

**Múspellheimr** a sud

L'incontro fra la gelida brina del Nord e il vento caldo del Sud avrebbe generato

il colossale gigante primordiale **Ymir** e la mucca **Auðumla**

**Ymir** si nutriva dai quattro fiumi di latte che sgorgavano dalle mammelle della mucca e generò dal sudore delle sue braccia due esseri animati, **maschio** e **femmina**,

dai suoi piedi sarebbe nato il **gigante a sei teste Thruðgelmir**, padre di **Bergelmir**, dal quale discende la stirpe dei Giganti del gelo

Dal ghiaccio salato, che la mucca leccava per nutrirsi, comparve *Búri* (“colui che genera”), che diede vita a *Borr* (“il generato”), il quale, dopo essersi unito con la gigantessa *Bestla*, generò *Óðin*, *Vili* e *Vé*, esseri forti, intelligenti e avidi di potere che uccisero *Ymir*, nel sangue del quale annegarono tutti i giganti tranne *Bergelmir*.

Da *Bergelmir* venne creato il mondo:

dal cranio la volta celeste, retta da quattro vertici da quattro nani

dal sangue il mare e i corsi d'acqua

dai capelli le foreste

dalle ossa le rocce

dal cervello le nuvole

dalle sopracciglia di *Ymir* gli dèi formarono *Miðgarðr* (“mondo / la terra”, “il recinto di mezzo”: got. *midjungards*, ata *mittilagart*, ingl. ant. *middangeard*), destinata agli uomini

*Ásgarðr* è la dimora degli *Asi*

ai giganti discendenti di *Bergelmir* fu concessa la terra chiamata *Jötundheimr* (“Terra dei giganti”)

## Cosmologia

La terra è circondata dal mare e dal “serpe del mondo”: *Miðgarsǫsormr*, detto anche *Jormungandr* “gigantesco mostro”.

Fuori del mondo abitato si trova l'*Útgarðr* (“recinto esterno”) abitato dai dèmoni e lo *Jotunheimr* ;

l'*Útgarðr* si estende nei quattro punti cardinali, ma variamente: il settentrione e l'oriente sono prediletti dai demoni; il meridione è la regione del calore, dove al tempo della creazione si trova il *Muspellheimr* e da dove verrà *Surtr* al momento del *ragnarok* (“crepuscolo degli dèi”). L'occidente è considerato la regione dei morti che si trova al di là del mare.

Sopra la terra si estende il cielo e sotto la terra si trova il regno infernale, la cui concezione appare abbastanza varia. La tomba è la casa del morto e si chiama *hel* “che cela, nasconde” (got. *halja*, ingl. ant. *hell*, ata *hella*, cfr. lat. *cella* e *celare*); in seguito, il significato si è allargato a indicare il regno infernale e persino colei che lo governa. Il regno dei morti risulta essere coperto dalla neve, battuto dalla pioggia e bagnato di rugiada.

## Escatologia

**dopo la morte di *Baldr***, il dio figlio di Odino e Frigg, bello e di aspetto bianco e splendente, ucciso con l'inganno, i dèmoni che abitavano fuori del *Miðgarðr* si sarebbero preparati all'ultima battaglia;

quando il momento sarebbe giunto i galli dei vari regni si sarebbero messi a cantare e il cane *Garmr*, un dèmone, avrebbe ululato davanti alla sua caverna, *Gnipahellir*; si sarebbero compiuti fratricidi, adulteri e altri crimini; ci sarebbe stato un tempo orribile e l'albero cosmico avrebbe vacillato; da tutte le parti sarebbero spuntati dèmoni:

dall'oceano sarebbe arrivato il serpe del mondo frustando le onde con la sua coda, *Loki* (una divinità particolarmente dispettosa) e le genti di *Muspell* sarebbero venute da oriente sulla nave *Naglfar* ("nave dei morti"), e *Surtr*, un gigante di *Muspell*, ("il nero"; v. isl.ant. *svartr*, ingl.ant. *sweart*, ata *swarz*, got. *swarts*; cfr. lat. *sordidus*) sarebbe venuto da meridione brandendo una spada infuocata.

Allora sarebbe cominciata la lotta fra gli dèi e i dèmoni che avrebbe portato alla **fine**. **Dopo** la distruzione di questo mondo, però, ci sarebbe stata **una nuova era**.

Questa concezione della fine del mondo prende la denominazione di *ragnarok* in isl.ant., nom.pl. “destino, fato degli dèi” < “discorso sugli dèi”, composto da *regin* “dèi” e di *rok* “destino”, cfr. ingl.ant. *racu*, sass.a. *raka*, ata *rahha* “racconto, narrazione, discorso, storia, spiegazione”.

Città del Vaticano, Biblioteca Apostolica, Pal. lat. 577 (inizio IX secolo)  
75 ff.

tramanda la **Formula battesimale in diverse lingue germaniche occidentali** (alto tedesco antico, basso tedesco antico, sassone antico, frisone antico, inglese antico, ff. 6v-7r, 795) all'interno di una raccolta di superstizioni e consuetudini pagane

*Monumentalis dia.  
bols lingua  
sestia vltim.*

ab oeruo oana zepuuy ab oeniui ollu. pu zingunuy ab oeruo o.  
Poppuchitai diabolus. & nāp. ec poppacho diabolus end allum diabol  
zeldes pēpōn. & id ec poppacho allum diabol zeldes end allū diabol & uufreum  
pēp. & id ec poppacho allum diabol & uufreum und uuopdum thunū & n  
& deuodan endes paxnote & ides allēm, than unholdum thehīnū zenotay

zelobitū in zot almehtizun paduā. & zelobo in zot almehtizun paduā  
duā zelobitū in cūpō zoda rynnō ec zelobo in cūpō zoterrynnō. zelobitū  
in hulozun zupō ec zelobo in hulozun zupō.

*Professio fidei  
ut supra*

**D**e pūcilegio ad sepulchra mortuorum.  
De pūcilegio super depunctos. id ad pūc.



Forsachistu diabolae?

*et respondet: ec forsacho diabolae.*

end allum diobolgeldae?

*respondet: end ec forsacho allum  
diobolgeldae.*

end allum dioboles wercum?

*respondet: end ec forsacho allum  
dioboles wercum and wordum, to  
Thunaer end to Uuoden end to Saxnote  
end allum them unholdum, the hira  
genotas sint.*

Gelobistu in got alamehtigan fadaer?

*ec gelobo in got alamehtigan more  
fadaer.*

Gelobistu in Crist, godes suno?

*ec gelobo in Crist, gotes suno.*

Gelobistu in halogan gast?

*ec gelobo in halogan gast.*

Rinunci tu al diavolo?

*e risponde: io rinuncio al diavolo*

e a tutte le venerazioni del diavolo?

*risponde: e io rinuncio a tutte le venerazioni del  
diavolo*

e a tutte le opere del diavolo?

*risponde: e io rinuncio a tutte le azioni e le parole  
del diavolo, di **Thunear** e di **Wōden** e di **Saxnōt**, e  
a tutti quei nemici che sono loro compagni*

Credi tu in Dio Padre Onnipotente?

*io credo in Dio Onnipotente Padre*

Credi tu in Cristo, figlio di Dio?

*io credo in Cristo, figlio di Dio*

Credi tu nello Spirito Santo?

*io credo nello Spirito Santo*

ꝥꝥ. ƒnd ecƒorƒacho allum diobolſ; uuercum and uuordum thunaer  
ƒn de uuoden ƒnde ſaxnote ƒnde allēm thēm unholdum thê hira genotas  
ſint

*End ec forsacho allum dioboles uuercum and uuordum, Thunaer ende Uuôden  
ende Saxnôte ende allum thēm unholdum thê hira genôtas sint.*

"E io rinuncio a tutte le azioni e le parole del diavolo, di **Thunear** e di **Wôden**  
e di **Saxnôt**, e a tutti quei nemici che sono loro compagni"

*Völuspá (La Profezia della veggente)*  
**ms Reykjavík, Stofnun Árna Magnússonar, GkS 2365, 4°**  
codice pergamenaceo del XIII secolo

Edizioni critiche del testo originale

a cura di G. NECKEL 1914 e a cura di H. KUHN 1962

Traduzione in italiano a cura di P. SCARDIGLI 1982

G. NECKEL, *Edda. Die Lieder des Codex Regius nebst verwandten Denkmälern herausgegeben von Gustav Neckel*. I. Text, p. 1-15. Heidelberg: Carl Winters Universitätsbuchhandlung, 1914.

accessibile online presso [Archive.org](https://www.archive.org).

Hlióðs bið ek aller helgar kindir,  
meiri ok menni, mōgo Heimdallar!  
Vildo, at ek, Valfōðr, vel fyrtelia  
forn spiöll fira, þau er fremst um man.

« Silenzio chiedo a tutte le divine genti  
piccole e grandi, progenie di *Heimdallr*!  
Tu vuoi che io, o *Valfodbr*, narri compiutamente  
le antiche storie delle creature, le cose che prime ricordo »<sup>9</sup>

Ár var alda, þat er Ymir byggði:  
vara sandr né sær né svalar unnir,  
iǫrð fannz æva né upphiminn,  
gap var ginnunga, en gras hvergi.

«Era il principio dei tempi:                      Ymir vi dimorava;  
non c'era mare né spiaggia                      né onde gelide;  
terra non si distingueva                      né cielo in alto:  
un baratro enorme c'era                      ed erba in nessun luogo. »<sup>10</sup>

Völ.. 3-6