

Un tipo più ampio di aggregazione politica

Tacito, *Germania* cap. 13: L'assunzione delle armi da parte del giovane – non appartiene più alla casa, ma allo stato.

Una forma di associazione superiore che trascende la concezione tribale della *Sippe*, un nucleo embrionale di stato, viene descritto nel cap. 11. Tale associazione è rappresentata **dall'assemblea** (il *thing*) presieduta dai sacerdoti, in cui confluiscano, su di un piano di uguaglianza, tutti gli uomini atti alle armi. L'assemblea si riunisce in giorni stabiliti (in periodi di novilunio – informazione fornita anche da Cesare) o per convocazione straordinaria (*Germ.*, cap.11).

Compiti: la discussione di questioni di comune interesse, l'amministrazione della giustizia. I reati più lievi e le altre faccende di minore importanza potevano essere discussi dal consiglio dei maggiorenti (*principes*).

Istituzioni di carattere egualitario vs *comitatus*

Termini germanici per “sovrano”

- got. *þiudans* < *þiuda* “popolo” cfr. ata *theuda*
- ingl. a. *kyning* < germ. **kuni* “razza/stirpe” + *-ing*
- ata *chuning/chunink*
- isl.a. *konungr*

Trasformazione della società germanica

La trasformazione della società germanica dipende dall'apertura del mondo germanico ai contatti economici e sociali col mondo celtico e romano.

La storia documenta, anche nel I sec. d.C., in alcuni capi germanici l'assunzione di poteri politici straordinari, come in *Maroboduus*, presso i Marcomanni, o in *Arminius* e *Civilis*, animatori di rivolte contro i Romani; ma si tratta di episodi saltuari, stimolati dalla politica romana.

Personaggi quali Odoacre (re dei Turcilingi e degli Sciri) e **Teoderico** (re degli Ostrogoti), invece, da semplici condottieri di eserciti quali erano, andarono ad **“ereditare” dall'impero romano dei veri e propri poteri monarchici**, senza i quali non avrebbero potuto assumere allora la guida di stati con una organizzazione complessa come quella dello stato romano.

I *reges* germanici

Autori antichi parlano di *reges germanici* in relazione alle **tribù settentrionali ed orientali**.

Il **re** viene eletto dall'assemblea e può essere deposto in qualsiasi momento, soprattutto quando vuole imporre autoritariamente la sua volontà.

La **funzione del re è essenzialmente sacra**: la sua persona è importante in quanto simbolo ed emanazione della comunità, e viene scelto in base alla fiducia nella sua capacità di interpretare ed assecondare i voleri degli dei e del fato e di guidare secondo questi il destino della collettività. Qualora dimostrasse di non possedere più questa facoltà può essere sacrificato agli dei - il sovrano erulo *Ochos* (secondo Procopio, *De Bello Gothico*, II, 14, 38; 15, 27-28).

Ad oggi, disponiamo di pochi documenti per poter affermare che gli istituti germanici menzionati caratterizzarono tutto il mondo culturale germanico nel periodo prediasporico, prima dell'abbandono della "Cerchia Nordica" (IV-V sec. d.C.).

Lo sviluppo di una aristocrazia guerriera nell'ambito del *comitatus* e l'accettazione del principio dell'autorità individuale sono testimoniati con più frequenza presso i Germani dell'Ovest, mentre la monarchia di tipo sacrale, sottoposta alla volontà del popolo, fu probabilmente caratteristica del mondo arcaico settentrionale e orientale.

Classi sociali

Per quanto riguarda la suddivisione in classi sociali, il ritrovamento di tombe principesche datate tra 50 e 150 d.C. testimonia l'esistenza di una oligarchia intertribale nell'ambito del territorio germanico settentrionale;

la presenza di vere e proprie classi sociali è testimoniata molto più tardi e solo in alcune popolazioni occidentali più vicine all'influsso della società celtica, rigidamente organizzata in caste (cfr. Cesare, *B.G.* VI, 13).

Tacito ci informa dell'esistenza di schiavi trattati con una certa mitezza (*Germ.*, cap.25): costume caratteristico di tutti i Germani.

Widukindo di Corvey (*Res gestae Saxonicae*, 919-973, *libri tres*, I, 14) [il monaco Vidukindo del convento sassone di Corvey è il primo a scrivere la storia del suo popolo]: esistevano presso i Sassoni tre classi di liberi, tra le quali erano impossibili commistioni (erano vietati matrimoni tra membri di classi diverse):

nobiles, liberi e liberti;

in ambito anglosassone: *eorl, ceorl, læt*

presso i Frisoni: *ethelinga, frilinga* o *frihals* e *letar* o *liti*.

I *liti* (“liberti”) sono una categoria intermedia tra liberi e schiavi, vincolati generalmente alla terra e alla protezione di un potente;

Il riflesso di una tripartizione di origine antichissima, presente oltre che presso alcuni Germani anche presso altre popolazioni indeuropee.

La religione degli antichi Germani

Aspetto problematico a causa della

- frammentarietà delle informazioni
mancanza di un quadro completo ed organico
- eterogeneità delle informazioni per contenuto,
lingua, epoca, approccio

Fonti

- **archeologiche** di epoca pre-cristiana che forniscono informazioni ‘autentiche’
petroglifi (incisioni figurative su roccia)
simulacri lignei
siti sacrificali
rappresentazioni iconografiche sui bratteati
- **iscrizioni epigrafiche a carattere votivo** che offrono informazioni ‘confuse’
realizzate fra i secc.II e IV provenienti dall’area renana
dediche ed ex voto a dèi celto-germanici qualificati da appellativi latinizzati
- **classiche** viziate dalla *interpretatio romana*
De Bello Gallico, VI 21 di Cesare (50 a.C.)
Germania, capp. 7, 9, 11, 39, 40 di Tacito (98 d.C.)

-De Bello Gallico, VI 21 di Cesare (50 a.C.): atteggiamento religioso primitivo, privo di rituali, dediti al culto degli elementi naturali – figure divine non antropomorfe

[VI. 21] Germani multum ab hac consuetudine diffēerunt. Nam neque druides habent, qui rebus divinis praesint, neque sacrificiis student. Deorum numero eos solos ducunt, quos cernunt et quorum aperte opibus iuvantur, Solem et Vulcanum et Lunam, reliquos ne fama quidem acceperunt.

21. I Germani hanno consuetudini molto diverse. Infatti, non hanno druidi che presiedano alle cerimonie religiose, né si occupano di sacrifici. Considerano dèi solo quelli che vedono e dal cui aiuto traggono giovamento palese, il Sole, Vulcano e la Luna, degli altri dèi non hanno neanche sentito parlare.

Da *Germania* di Tacito

Capitolo 9:

- | | |
|---|--|
| 1. Deorum maxime Mercurium colunt, cui certis diebus humanis quoque hostiis litare fas habent. Herculem ac Martem concessis animalibus placant. 2. Pars Sueborum et Isidi sacrificat. | 1. Sopra tutti gli déi i Germani onorano Mercurio al quale in giorni determinati è concesso sacrificare anche vittime umane. Placano Ercole e Marte immolando animali permessi. 2. Una parte degli Suebi fa sacrifici anche a Iside |
|---|--|

Tacito describe una triade di divinità maschili identificate con gli dei romani

Mercurio, Ercole e Marte

e una divinità femminile identificata con **Iside**

ci parla poi della venerazione di **Nerthus**, una divinità femminile comune ad alcune popolazioni del settentrione.

L'interpretatio romana

- atteggiamento della cultura greco-romana
- convinzione che la divinità di religioni straniere differissero da quelle romane soltanto nel nome, ma che fossero loro intimamente simili o comunque collegate.
- sulla base delle singole somiglianze di culto (talvolta solo presunte), i Romani credevano di riconoscere i propri dèi nei corrispondenti stranieri, conferendo loro i nomi latini

Le divinità germaniche identificate da Tacito con divinità del *pantheon* romano sono state individuate nelle fonti germaniche anche se talvolta il parallelismo stabilito dall'autore latino non risulta del tutto trasparente

- **fonti alto medievali in latino**

- ad opera di missionari cristiani spesso volte ad esasperare gli aspetti più violenti (non del tutto affidabili)

Gesta Hammaburgensis Ecclesiae Pontificum di Adamo da Brema (1070)

- di chierici, missionari o funzionari di corte e cancellerie dei regni romano-germanici
testi penitenziali e omiletici

- ad opera di storici del mondo germanico settentrionale
Gesta Danorum di Saxo Grammaticus (1185 circa)

alto medievali in gran parte in islandese antico

offrono un resoconto completo, organico, con un *pantheon* delle diverse divinità nordiche / germaniche poco verosimile, poiché è il risultato

- di operazioni erudite e politico-dinastiche
- della rielaborazione di una tradizione orale fissata più tardi per iscritto da una élite di intellettuali
- dell'influenza del Cristianesimo

Edda poetica (i carmi mitologici) (ms dopo la metà del XIII, ma di elaborazione precedente)

Edda di Snorri (inizio XIII sec.)

Alcune saghe islandesi

Le informazioni delle diverse fonti vanno vagliate criticamente e confrontate tenendo conto delle loro eventuali ‘distorsioni’ della ‘realtà’

Le diverse fonti **confermano**

- la preponderanza di culti locali
- la mancanza di un *pantheon* germanico ordinato e condiviso in egual misura da tutte le antiche popolazioni germaniche

Antichi teonimi in

- formule battesimali di abiura
- toponimi
- isolate iscrizioni runiche
- testi del Medioevo scandinavo
- all'interno delle *kenningar* (dal valore estetico e formalistico di un canone mitologico distaccato dalla sfera culturale)

Il ms Città del Vaticano, Biblioteca apostolica Vaticana, Cod. Pal. (Vatic.). *lat.* 577, f. 6v trasmette, invece, una **formula di *abrenuntiatio diaboli* modificata**:

Forsaichistu diobolae.
et respondeat. ec forsacho *diabolae*
end allum diobol/gelde
respondeat. endec forsacho allum diobolgeldae.
end allum dioboles uuercum /
respondeat. end ec forsacho allum dioboles uuercum and
uuordum **thunaer** / ende **uuoden**
ende **saxnote** ende allvm them **unholdum**
the hira genotas / sint.

Si risponda	Rinneghi il diavolo? io rinnego il diavolo e tutte le ricompense diaboliche?
si <i>risponda</i>	e io rinnego tutte le ricompense diaboliche e tutte le opere diaboliche?
si <i>risponda</i> :	e io rinnego tutte le opere diaboliche e le parole Thunær e Wōden e Saxnōte e tutti gli spiriti che siano loro alleati

Il ms Città del Vaticano, Biblioteca apostolica Vaticana, Cod. Pal. (Vatic.). lat. 577, f. 6v, ultimi quattro righi:

mirus & plebano & pper biterpueorū centū mirus & monachi certam ppa
 tepia p pullgū meminepūto. h̄ podēzanzur ep̄is cū m̄a cap. eddo ep̄is cū
 p̄pud burgo lullo ep̄is cū m̄a m̄a cū. lupur ep̄is cū p̄nonip. balde
 b̄chay ep̄is cū b̄y eluo. uulp̄p̄annur ep̄is cū m̄a d̄y p̄medur uocu
 tur ep̄is cū nodom̄. m̄a p̄p̄annur ep̄is cū ebora cap. genbaudur ep̄is cū

Abnuntiatio dia.
 bolis lingua
 Teotisca veteri.
 P̄p̄rūchirai diabolus. & p̄p̄. ec p̄p̄racho diabolus end allum diabol
 zeldē p̄p̄ōn. end ec p̄p̄racho allum diabol zeldus end allū diabol & uub̄cum
 p̄p̄. end ec p̄p̄racho allum diabol & uub̄cum und uuop̄dum **thunū &**
 & de uuodā & de p̄xnote & de allēm than unholdum thehira genotay
 & sint

ep̄is cū nouonip
 onur p̄no p̄mau
 p̄p̄no lūb̄icay
 m̄d̄. Jacob ep̄is
 ohann̄ ep̄is cū
 adul̄p̄ur ep̄is
 p̄ep̄is cūray b̄uo
 m̄a p̄olur ep̄is
 io. lunt p̄ndur ab
 ip̄ ab dege medico
 . leodh̄ayur ab

ecop̄oerū m̄ayur ab de p̄ann̄ico. d̄p̄n̄ayur ab de noualicio. uualdo ab
 de p̄o iohanno. p̄ub̄icudur ab de bur b̄unno. zodob̄atur ab de p̄ur bac̄
 achal b̄atur ab de p̄ab̄ayur und p̄adur ab de p̄a columba ebay p̄ndur
 ab deul d̄ah̄u genur ab dem̄i ella. p̄azinzayur ab de utico.
 Abnuntiatio dia.
 bolis lingua
 Teotisca veteri.
 P̄p̄rūchirai diabolus. & p̄p̄. ec p̄p̄racho diabolus end allum diabol
 zeldē p̄p̄ōn. end ec p̄p̄racho allum diabol zeldus end allū diabol & uub̄cum
 p̄p̄. end ec p̄p̄racho allum diabol & uub̄cum und uuop̄dum thunū &
 & de uuodā & de p̄xnote & de allēm than unholdum thehira genotay
 & sint

Mercurio = Odino

Óðinn (isl.a., ingl.a. *Wōden*, ata. *Wuotan* < germ. **wōðanaz*; da una radice ie. **WAT-** “essere spiritualmente eccitato”, da cui:

isl.a. *oðr* “eccitazione, arte poetica”,

ingl.a. *wōd* “zelo”, “canto”,

ata. *wuot* “ira” = lat. *uates*, *vātēs* “vate, indovino”)

cfr. il calco che traduce il nome del terzo giorno della settimana:

ingl.a. *Wodnesdæg* e l’ingl. **Wednesday** sono strutturati sul lat. *Mercurii dies*;

nell’area tedesca ata *mittawecha* e ted. **Mittwoch** sono formati invece sull’espressione latino-cristiana *media hébdomas*.

Alcune caratteristiche

- La lancia di Odino: *Gungnir* (“che brandisce”) e per questo è anche chiamato *Dǫrruðr* (“che combatte con il dardo”).
- A Odino sono sacri il lupo e il corvo: il legame del lupo con il culto odinico si coglie nel fatto che i guerrieri che gli si consacrano sono detti *ūlfheðnir* “pelle-di-lupo”;
- il corvo è l’uccello che si pasce dei cadaveri rimasti sul campo di battaglia, tanto che gli scaldi chiamavano il corvo *Yggjar mār* “uccello di Yggr – il terrifico, un appellativo di Odino.
- Due corvi di nomi *Huginn* e *Muninn* (nomi derivati da *hugr* e *munr* “pensiero”) si posano sulle spalle di Odino e gli raccontano tutto quello che succede nel mondo.
- Odino ha un cavallo con otto zampe chiamato *Sleipnir* (*slip* “che scivola, sdrucchiola”), con il quale il dio cavalca per terra e per aria.

- L'anello di Odino: *Draupnir*, che ogni nove giorni genera otto anelli dello stesso peso
- Odino era anche il dio della poesia (il furto dell'idromele che concedeva il dono della poesia e della saggezza – Suttungr, nell'*Edda* di Snorri) e della magia (è considerato l'inventore delle rune – *Hāvamāl*, str. 138-139, 146 sgg.)
- Odino: un vecchio di grande statura con lunghi capelli grigi e con barba fluente; ha un solo occhio (*Völuspā*, str. 28) e porta in testa un gran cappello che gli copre una parte del viso, e sulle spalle porta un ampio mantello turchino – un tratto caratteristico è costituito dai suoi mascheramenti e dalle sue trasformazioni.

Vendel Royal Helmet Plate (900 AD)
Odino e i suoi corvi





Stele che mostra Odino che cavalca Sleipnir nella Valhalla.

Dimensioni 38 x 25.3 cm

Ritrovata a Tjangvide, Alskog, Gotland, Svezia. IX secolo.

Custodita oggi presso il Museo Storico Svedese a Stoccolma, Svezia



Odino in una illustrazione contenuta nel ms Reykjavik, Sofnum Arnam Magnússonar (XVIII secolo), che tramanda l'*Edda* di Snorri

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 = Njǫrðr

Njǫrðr è il padre di *Freyr* (isl.a.) 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 bosco 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**:

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

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

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

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.

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”; isl.a. *áss*, ingl.a. *os* “dio” < germ. **ans-* < IE AN- “soffiare, spirare”; cfr. lat. **anima**).

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 G81 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



Cosmologia

Per i Germani il “**mondo / la terra**” è “il recinto di mezzo”: got. *midjungards*, ata *mittilagart*, ingl. ant. *middangeard*, isl. ant. *miðgarðr*.

Nel “mondo di mezzo” abitano gli uomini e gli dèi; dopo che gli dèi crearono la prima coppia dettero agli uomini “la terra di mezzo” e costruirono per sé, nei pressi, la fortezza *Ásgarðr* (“recinto degli Asì”).

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

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

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* "