

# La componente scandinava

**ciclo di Sigurðr** inserito all'interno dei **carmi eroici 5-19**

dell'*Edda poetica*

raccolta di poesia eroico-mitologica, in norreno, è conservata nel **ms Reykjavík, Stofnun Árna Magnússonar, GkS 2365, 4°**, un codice pergameneo del XIII secolo (1270 circa – fu ritrovato in Islanda nel 1643 e deve il suo nome a colui che lo ritrovò, *Edda Sæmundi multi scii* “Edda di Semund il Sapiente”, Sæmundr Sigfússon, 1056-1133), un tempo conservato a Copenhagen, poi, dal 1971, restituito a Reykjavík (45 fogli completi).

Il vescovo islandese Brynjólfur Sveinsson (1605-1675) applicò alla raccolta il nome *Edda* che è il titolo dell'omonima opera in prosa di Snorri Sturluson – forse in riferimento all'antichità del contenuto mitologico dell'*Edda*.

- tutte le composizioni poetiche dell'*Edda* si collocano entro uno spazio immaginario che confina da un lato con il **mito**, dall'altro con la **fiaba** e da un terzo lato, per quel che riguarda il ciclo eroico, con la **tradizione storica**
- **i carmi eroici** sono riconducibili a fatti storici avvenuti tra il **IV (375** morte di Ermanarico) e il **VI secolo (568** morte di Teoderico e arrivo dei Longobardi in Italia), convenzionalmente identificata come l'**età delle grandi migrazioni** (*die Völkerwanderungen*)
- **I Goti, i Burgundi, Ermanarico, Attila, Teoderico** hanno un posto nella storia oltre che nella leggenda, essi sono i protagonisti delle **vicende eroiche** care a tutte le popolazioni germaniche e narrate nelle produzioni letterarie delle singole tradizioni linguistiche germaniche

- Per il *Canzoniere eddico* bisogna postulare un tramite norvegese, visto che gli Islandesi sono generalmente coloni norvegesi espatriati a partire dall'874.
- Sia i carmi mitologici che i **carmi eroici** devono essere considerati come particolari di grandi affreschi, i cui soggetti erano noti ai destinatari di questo genere poetico.
- Permane l'incertezza sul disegno d'insieme cui dovrebbero essere riferiti i carmi mitologici – essi presentano, infatti, forti disuguaglianze di tono; si alternano, infatti, carmi dal tono serio e rispettoso delle divinità protagoniste delle narrazioni e carmi dal tono umoristico, in cui le divinità vengono prese in giro.

## I carmi dell'*Edda poetica*

L'*Edda poetica* (per distinguerla da quella in prosa di Snorri Sturluson) è una raccolta di **29 canti anonimi (10 carmi mitologici e 19 carmi eroici)** vari e autonomi per contenuto, ma abbastanza omogenei come linguaggio.

### Carmi mitologici:

1. *Völuspá* (“Profezia della Veggente”), X sec.;
2. *Hávamál* (“Canzone dell’Eccelso”), databile al X sec.;
3. *Vafþrúðnismál* (“Canzone di Vafþrúðnir”), prima metà del X sec.;
4. *Grímnismál* (“Canzone di Grímnir”), X sec.;
5. *Skírnismál* (“Canzone di Skírnir”), intorno al 900;
6. *Hárbarðzlióð* (“Carme magico di Harbarðr”), X sec.;
7. *Hymiskviða* (“Carme di Hymir”), seconda metà dell’XI sec.;
8. *Lokasenna* (“Insulti di Loki”), fine del X sec.;
9. *Þrymskviða* (“Carme di Þrymir”), prima metà dell’XI sec.;
10. *Alvíssmál* (“Canzone del Nano Onnisciente”), XI sec..

## Carmi eroici (sono intervallati da brani in prosa):

1. *Völundarkviða* (“Carme di Völundr”), IX sec.;
2. *Helgakviða Hundingsbana in fyrri* (“Primo Carme di Helgi, uccisore di Hundingr”), metà dell’XI sec.;
3. *Helgakviða Hjörvarðssonar* (“Carme di Helgi figlio di Hjörvaðr”), intorno al 900;
4. *Helgakviða Hundingsbana önnor* (“Secondo Carme di Helgi, uccisore di Hundingr”), metà del IX sec.;
5. *Gripisspá* (“Profezia di Gripir), II metà del XII sec.;
6. *Reginismál* (“Canzone di Reginn”), metà del X sec.;
7. *Fáfnismál* (“Canzone di Fafnir”), X sec.;
8. *Sigrdrífomál* (“Canzone di Sigrdrifa”), intorno al 900;
9. *Brot af Sigurðarkviðu* (“Frammento di Carme di Sigurðr”), inizio del IX sec.;
10. *Guðrúnarkviða in fyrsta* (“Primo Carme di Guðrun”), prima metà dell’XI sec.;

11. *Sigurðarkviða in skamma* (“Carme breve di Sigurðr”), fine XI sec.;
12. *Helreið Brynhildar* (“Viaggio di Brunilde verso gli Inferi”), XI sec.;
13. *Guðrúnarkviða önnor* (“Secondo Carme di Guðrun”), metà del X sec.;
14. *Guðrúnarkviða in þriðja* (“Terzo Carme di Guðrun”), I metà del X sec.;
15. *Oddrúnargrátr* (“Lamento di Oddrun”), I metà dell’XI sec.;
16. *Atlakviða in Groenlenzka* (Carme groenlandese di Attila”), IX sec. o prima;
17. *Atlamál in Groenlenzko* (“Canzone groenlandese di Attila”), intorno al 1100;
18. *Guðrúnarhvöt* (“Incitamento di Guðrun”), I metà dell’XI sec.;
19. *Hamðismál* (“Canzone di Hamdhir”), al più tardi all’inizio del IX sec.

- L'*Edda* non è un unico racconto compiuto: è una sequenza di carmi indipendenti che vanno a costituire una *certa* organicità, non priva di lacune e contraddizioni. Non c'è la compiutezza narrativa dell'epica omerica o di quella cortese.
- Non vi è una linea di demarcazione netta tra carmi “mitici” ed “eroici”: nel primo gruppo troviamo sempre figure e comportamenti antropomorfi, anche se si narra di dèi e giganti;
- I carmi eroici sono pervasi dal soprannaturale e non escludono la presenza e l'intervento degli dei.

- I primi quattro carmi “preparano” in un certo senso il ciclo dei restanti 15, tutti legati da un unico racconto (sebbene in più punti lacunoso e contraddittorio):
- il racconto che parte dal grande eroe **Sigurðr** e dal suo possesso di un tesoro maledetto.
- La conquista e il possesso dell’oro innesca una catena di passioni e sventure, anch’esse annunciate dal principio.
- *Reginsmál* (Carme di Reginn) narra dell’origine della maledizione su quell’oro, su cui Sigurðr sta per mettere le mani. Al proprio “figlio adottivo” Sigurðr, il nano Reginn racconta retrospettivamente la storia dell’oro, che parte da un intervento di una triade di dei. È Loki a creare il pasticcio, ed è lui a trovare una via d’uscita.

# L'inizio della vicenda di Sigurðr-Sigfrido

- La storia inizia con il trio divino formato da Odino, Loki e Hoenir, inseparabili compagni d'avventura che, annoiati dalla beatitudine celeste, scendevano sulla terra, esplorando il mondo intero.
- In una di queste loro peregrinazioni, gli dèi giunsero nei pressi di un fiume limaccioso e, per diletto, ne seguirono il corso fino ad una cascata. Qui, seminasosta dalla vegetazione lussureggiante, scorsero una **lontra** che stava mangiando avidamente un salmone appena pescato nelle acque gelide della cascata.
- Il perfido Loki, approfittando di quel momento, raccolse una pietra dal greto del fiume e, con quanta più forza aveva, la scagliò contro l'ignaro animale, uccidendolo all'istante. Vantandosi di aver preso due prede con un sol colpo, Loki mostrò la lontra e il salmone ai suoi compagni: avevano fame e quello era proprio il cibo che preferivano! Si diressero verso una fattoria lì vicino e chiesero ospitalità, aggiungendo che avevano cibo in abbondanza.

- Era la dimora di **Hreidmarr**, un contadino esperto di arti magiche, un uomo molto potente. Hreidmarr si mostrò entusiasta dell'offerta divina ed aprì la porta, invitandoli ad entrare.
- Ma non appena scorse la **lontra** nelle mani di Loki, chiamò con un urlo bestiale i suoi figli, **Fafnir** e **Reginn**. Con mossa fulminea, padre e figli immobilizzarono gli Asi, cogliendoli di sorpresa. Poi il contadino disse che avevano ucciso suo figlio **Otr** il quale, trasformatosi in una lontra grazie ad uno dei suoi incantesimi, era andato a pescare. Del resto, aggiunse, si chiamava Otr, «lontra», proprio per questa sua abitudine.

- Il terzetto divino, ben conoscendo i nefasti influssi delle malie di Hreidhmarr, gli disse d'essere disposto a pagare qualsiasi prezzo, qualsiasi quantità d'oro per ripagarlo della perdita del figlio.
- Allora, con gesti sicuri, il contadino scuoiò la lontra e ne prese la pelle, facendone un involucro: mostrandolo agli dèi, disse che dovevano portarglielo ricolmo d'oro massiccio e di gioielli.
- Odino inviò Loki, l'unico adatto a tal genere di missioni, nei territori degli **Elfi neri**, i nani che dimoravano nelle profondità della terra: solo essi, infatti, possedevano simili tesori.
- Loki inoltre conosceva bene le vie tortuose del sottosuolo e, forte della sua esperienza di «tessitore d'inganni», sapeva come catturare **Andvari**, un nano famoso per i tesori che custodiva.

- Andvari ogni giorno si trasformava in pesce ed andava a tuffarsi nelle acque di un lago: Loki non fece altro che catturarlo mentre si trovava in acqua e, minacciandolo di morte, si fece condurre nella caverna dove era nascosto l'oro.
- Il nano gli consegnò il suo immenso tesoro: una miriade di monili cesellati in oro finissimo; pepite grosse come pani e gemme preziose in quantità. Andvari, pensando di sfuggire all'occhio vigile di Loki, tentò di trattenersi un anello, un piccolo cerchietto d'oro davvero insignificante in quella marea luccicante. Ma Loki fu lesto: si impadronì anche dell'anello.
- A nulla valsero le preghiere del nano che sperava, partendo da quell'unico residuo del suo tesoro, di riuscire a riempire nuovamente i suoi forzieri.
- **E fu allora che Andvari lanciò la sua maledizione: chiunque avesse posseduto quell'anello sarebbe stato travolto da un mare di guai.** Loki ascoltò le parole del nano e, dando il suo assenso, replicò che lui stesso avrebbe fatto conoscere la profezia ai futuri padroni dell'anello.

- Carico d'oro, Loki fece ritorno alla casa-prigione di Hreidhmarr e mostrò il suo bottino ad Odino. Il padre degli dèi, inspiegabilmente, prelevò dalla massa aurea **l'anello maledetto** e lo nascose. Fu chiamato il contadino per procedere al pagamento del riscatto: la pelle di lontra, sicuramente per virtù di qualche magia truffaldina, si gonfiava a dismisura, accogliendo con voracità intere montagne d'oro e preziosi. Ma, alla fine, il budello si riempì, colmo del tesoro di Andvari: mancava solo l'**anello** sottratto da Odino.
- Scaltro ed ingordo fino all'inverosimile, Hreidhmarr indicò un minuscolo spazio della pelle rimasto vuoto: bisognava riempirlo, disse, altrimenti non avrebbe rispettato i patti. Allora Odino fu costretto a riempire quel vuoto con l'anello che aveva sottratto di nascosto.

Solo allora l'astuto contadino liberò gli dèi. Appena fuori dalla casa, quando non c'era più nulla da temere, Loki raccontò della maledizione di Andvari e, con la dovuta solennità, pronunciò le formule magiche che l'avrebbero attivata:

quell'oro sarebbe stato la rovina di chiunque lo avesse posseduto.

**Nota:** nei versi dei poeti nordici si incontrano espressioni come «riscatto della lontra» oppure «riscatto forzato degli Asi» o ancora «metallo del litigio»: tutte perifrasi per indicare l'oro, che si ricollegavano alla storia del prezzo pagato dagli dèi per riconquistare la libertà.

- Gli influssi malefici del tesoro non tardarono a manifestarsi:
- nella dimora di Hreidhimarr scoppiò un furioso litigio.
- I due figli contestavano al padre il possesso dell'oro: anch'essi, fratelli di Otr, fonte di quell'improvvisa ricchezza, avevano diritto ad una parte del riscatto. Ma, stringendo tra le mani callose il forziere ricavato dalla pelle del figlio, Hreidhimarr rifiutò con sdegno di consegnare anche un solo pezzo del «metallo del litigio» a Reginn e Fafnir.
- Un giorno, con l'animo ormai annebbiato dai sogni di ricchezza, **i due fratelli uccisero il padre: l'oro maledetto aveva fatto la sua prima vittima.** I due parricidi, però, non ebbero pace: subito dopo si azzuffarono, per spartirsi il maltolto, dimenticando i vincoli di sangue.

- Alla fine **Fafnir**, il più violento dei due, ebbe la meglio e, senza pietà, cacciò di casa il fratello.
- Fafnir prese l'elmo fatato usato dal padre per le sue magie: lo chiamavano l'elmo del terrore perché chi lo vedeva tremava, spaventato a morte da quell'orrida visione. Inoltre, saccheggiando il misterioso armamentario paterno, egli si impadronì della spada, l'invincibile **Hrotti** e, portando con sé la pesantissima pelle di lontra, si rifugiò nelle oscure contrade di **Gnita** (Gnitaheiðr)
- Qui si scavò una tana profonda nella roccia e, recitando arcane formule, **si trasformò** in un **drago**, una bestia mostruosa che lanciava lingue di fuoco dalle narici e dalle fauci.
- Da quel momento, accovacciato sulla pelle di lontra, Fafnir non si allontanò mai dal tesoro, tenendo alla larga chiunque osasse passare per quelle terre.

- Intanto Reginn aveva iniziato a peregrinare per il mondo, finché un giorno arrivò alla corte del re **Hjlaprekr** di Þioði, divenendo il suo fabbro di fiducia.
- L'abilità di Reginn, la sua bravura nel forgiare armi ed utensili, furono conosciute anche nel regno di Sigmund della stirpe dei Volsunghi, che, come allora si usava, decise di affidargli l'educazione di suo figlio **Sigfrido**.
- Seguendo gli insegnamenti del suo tutore, **Sigfrido** divenne in breve tempo un nobile condottiero, famoso per la sua maestria nel maneggiare armi e per il coraggio e la lealtà innati.
- Quando Reginn ritenne che il suo protetto fosse pronto per imprese degne di essere cantate nei carmi dedicati agli eroi, gli raccontò del tesoro custodito dal drago e, parlandogli del sopruso che aveva dovuto subire, lo convinse a partire per conquistare quelle immense ricchezze.

- Le mani di **Sigfrido** brandivano la spada chiamata **Garmr**, forgiata ovviamente da Reginn: essa aveva una lama talmente affilata che l'eroe riusciva a tagliare in due un filo di lana trascinato dalla corrente di un fiume. E per provarne la solidità **Sigfrido** aveva colpito con violenza l'incudine di Reginn: la spada non si scalfì minimamente, mentre l'attrezzo metallico si spezzò in due parti, attraversato longitudinalmente dalla portentosa lama.
- Nella strofa 14 Reginn esalta la statura eroica, e addirittura la discendenza divina (da Yngvi Freyr) di **Sigurðr**. Prima di aiutare Reginn a prendere l'oro, Sigurðr ha un altro dovere: vendicare la morte di suo padre (**Sigmundr**) uccidendo i suoi assassini. Nel procedere a questa prova di passaggio, che suggella la sua maturità e virilità, egli ha la "benedizione" di Odino, che appare come misterioso viandante e lascia intendere, attraverso i suoi consigli sulla condotta di guerra e sul comportamento onorevole, che **Sigurðr** è sotto la sua protezione.

- **Reginn accompagnò Sigfrido a Gnita e gli mostrò la tana del drago Fafnir:** insieme studiarono le mosse del mostruoso custode. Solo una volta al giorno il drago abbandonava la sua caverna, ma sempre con il tesoro ben stretto nelle sue grinfie, per andarsi a rinfrescare nelle acque di un fiume lì vicino.
- Allora l'eroe scavò una buca lungo il percorso abituale di Fafnir e, senza farsi scorgere dal drago, vi si calò dentro. Quando, come ogni giorno, Fafnir si mosse, fu costretto a strisciare sulla fossa: con tutta la sua energia **Sigfrido** gli conficcò, dal basso, la spada nel ventre, dilaniandolo a morte.
- Solo dopo l'uccisione del drago rispuntò Reginn, che era rimasto nascosto chissà dove, ordinandogli di estrarre il cuore del drago e di arrostarlo: voleva mangiarlo per acquisire i poteri magici del padre.

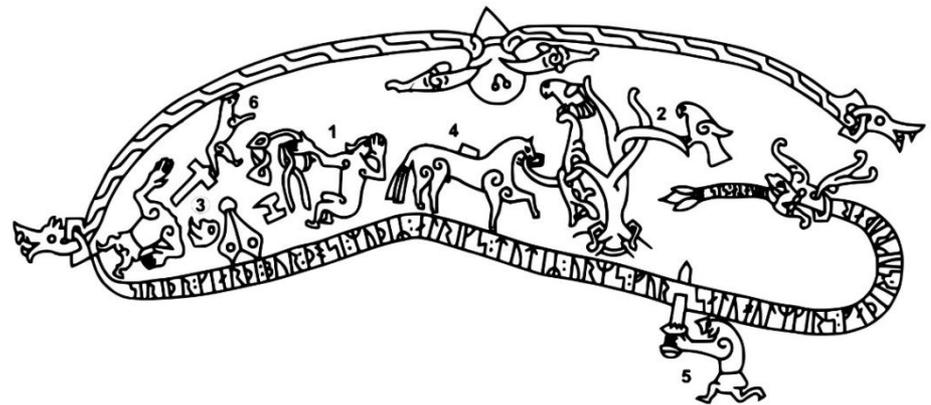
- Nel frattempo, il fabbro raccolse il sangue che usciva a fiotti dal corpo del fratello e lo bevve ancora caldo. Subito dopo, saziato dal caldo liquido, si sdraiò e cadde in un sonno profondo.
- **Sigfrido**, fedele agli ordini del suo tutore, aveva estratto il cuore di Fafnir e, conficcato su uno spiedo, lo stava arrostando. Poco dopo, per saggiarne la cottura, lo toccò con un dito e si scottò.
- Avvenne allora un prodigio inspiegabile: l'eroe avvicinò il dito scottato alla lingua per mitigare con la saliva il calore dell'epidermide e, proprio in quell'istante, si rese conto d'essere in grado di comprendere il linguaggio degli uccelli.

- Ancora stupito per quell'improvvisa virtù, l'eroe udì le parole che, nel loro cinguettio, delle cince gli rivolgevano: esse lo mettevano in guardia contro Reginn, che progettava, dissero, di ucciderlo per impossessarsi dell'oro.
- Spinto da quelle rivelazioni, **Sigfrido** si avvicinò con passi felpati al fabbro traditore e, sorprendendolo nel sonno, lo uccise. Poi stipò tutto l'oro appartenuto al nano Andvari nelle borse laterali che portava appese alla sella del cavallo, un magnifico stallone di nome **Grani**. Forse riuscì a far entrare quella massa aurea nelle bisacce di cuoio della cavalcatura sfruttando una delle magie ereditate scottandosi il dito con il cuore di Fafnir.
- Ormai poteva ripartire, pronto ad accrescere la sua fama con nuove eroiche gesta. E da allora in poi fu famoso come «**Sigfrido, l'uccisore del drago**».

**Pietra di Ramsund**, municipalità di Eskilstuna nel Södermanland, in Svezia. Si pensa sia stata incisa intorno all'anno 1000



- 1) **Sigurðr** nudo seduto davanti al fuoco che cuoce il cuore di Fafnir, per Regin; **Sigurðr** si brucia e si mette il dito in bocca.
- 2) Gli uccelli anticipano le trame di Regin;
- 3) Regin è morto; gli attrezzi da fucina con cui ha forgiato Grani, la spada di **Sigurðr**;
- 4) Il cavallo Grani è caricato con il tesoro del drago;
- 5) **Sigurðr** uccide Fáfnir;
- 6) La lontra Otr.





siriþr : kiarþi : bur : þosi : muþiR : alriks : tutiR : urms :  
fur : salu : hulmkirs : faþur : sukrupar : buata : sis

Trascrizione in antico norreno:

Sigriðr gærði bro þasi, moðiR Alriks, dottiR Orms, for salu  
HolmgæiRs, faður SigrøðaR, boanda sins.

Traduzione:

"Sigríðr, madre di Alríkr, figlia di Ormr, fece questo ponte  
per l'anima di Holmgeirr, padre di Sigrøðr, suo marito."