

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.)

L'interpretatio romana

- atteggiamento della cultura greco-romana
- convinzione che le 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

- **alto medievale 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)

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.

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

Mercurio = Odino

Óðinn (isl.a., ingl.a. *Wōden*, ata. *Wuotan* < **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 Arnar 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* (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.