



edioevo



uropeo

RIVISTA DI FILOLOGIA E ALTRA MEDIEVALISTICA



2/1 - 2018

DIREZIONE

Roberta Manetti (Università di Firenze), Letizia Vezzosi (Università di Firenze)
Saverio Lomartire (Università del Piemonte Orientale), Gerardo Larghi

COMITATO SCIENTIFICO

Mariña Arbor Aldea (Universidad de Santiago de Compostela)
Martin Aurell (Université de Poitiers - Centre d'Études Supérieures de Civilisation
Médiévale)
Alessandro Barbero (Università del Piemonte Orientale)
Luca Bianchi (Università di Milano)
Massimo Bonafin (Università di Macerata)
Furio Brugnolo (Università di Padova)
Marina Buzzoni (Università Ca' Foscari, Venezia)
Anna Maria Compagna (Università di Napoli Federico II)
Germana Gandino (Università del Piemonte Orientale)
Marcello Garzaniti (Università di Firenze)
Saverio Guida (Università di Messina)
Wolfgang Haubrichs (Universität Saarland)
Marcin Krygier (Adam Mickiewicz University in Poznań, Polonia)
Pär Larson (ricercatore CNR)
Roger Lass (Cape Town University and Edinburgh University)
Chiara Piccinini (Université Bordeaux-Montaigne)
Wilhelm Pötters (Universität Würzburg und Köln)
Hans Sauer (Wyzsza Szkola Zarzadzania Marketingowego I Jezykow Obcych W
Katowicach - Universität München)
David Scott-Macnab (University of Johannesburg, SA)
Elisabetta Torselli (Conservatorio di Parma)
Paola Ventrone (Università Cattolica del Sacro Cuore)
Andrea Zorzi (Università di Firenze)

REDAZIONE

Silvio Melani, Silvia Pieroni, Chiara Semplicini

Medioevo Europeo is an International Peer-Reviewed Journal

ISSN 2532-6856

Dipartimento di Lingue, Letterature e Studi Interculturali
Via Santa Reparata, 93 - 50129 Firenze
redazione@medioevoeuropeo-uniupo.com

Libreria Editrice Alfani SNC, Via Degli Alfani 84/R, 50121 Firenze

progetto grafico realizzato da Gabriele Albertini
impaginazione Luciano Zella

INDICE

Lucia Lazzerini, <i>Il Libro de Alexandre: ipotesi, restauri e comparazioni romanze</i>	5
Roberta Manetti, <i>Da Nord-Est a Sud-Ovest e ritorno: Jean Renart, Joufroi de Poitiers e i due grandi romanzi occitani (Jaufre e Flamenca)</i>	33
Marcello Meli, <i>Esistenza e omicidio nella cosmogonia norrena</i>	73
Carmen de Santiago Gómez, <i>La muerte por amor en Johan Soarez Somesso: discusión del tópico en los primeros trovadores gallego-portugueses</i>	83
Letizia Vezzosi, <i>Poema in rima: un'elegia molto particolare</i>	101

Esistenza e omicidio nella cosmogonia norrena

ABSTRACT: Nel presente articolo si ripercorrono le tappe principali dell'origine del mondo secondo la cosmogonia norrena in una chiave interculturale in cui i vari momenti in cui l'esistenza prende forma si trovano in stretto dialogo con culture altre anche molto lontane come quella indiana o greca e in una relazione d'interdipendenza con la norrena e germanica concezione dell'ingiustizia, che ne giustifica l'esito finale.

ABSTRACT: The present article traces the main steps of the origin of the world according to the Norse cosmogony, but from an intercultural perspective: thus the various moments in which existence takes shape are in close dialogue with other cultures – also very distant as the Indian or Greek one – and in a relationship of interdependence with the Norse and Germanic concept of murder, which justifies its final outcome.

PAROLE CHIAVE: Cosmogonia, Apocalisse, Letteratura nordica

KEY-WORDS: Cosmogony, Apocalypse, Norse Literature

Alle origini il cosmo si presenta suddiviso in due parti, delle quali la metà settentrionale è tenebrosa, chiamandosi Niflheimr ‘Luogo della Caligine’ o, con altro nome Niflhel ‘Inferi Nebbiosi’, che si trova sotto il regno dei morti.¹ La metà meridionale è, al contrario, ardente e infocata, ricevendo il nome Muspellheimr ‘Luogo di Muspell’, in cui *Muspell* si rivela membro di difficile etimologia.² Si tratta, dunque, di un cosmo suddiviso in contrapposti domini, sebbene Niflheimr non sia soltanto il luogo del ghiaccio, ma anche delle acque correnti, se al centro della tenebra appare una polla termica di nome Hvergelmir ‘Bacile Gorgogliante’, che dà origine a dodici fiumi, l’ultimo dei quali, Gjöll ‘La Muggiante’, scorre accanto ai cancelli degli Inferi (*Helgrind*). Il fatto che i dodici corsi d’acqua scendano, acquistando in un primo momento vigore e impeto, verso il Luogo di Muspell lascia supporre un’asimmetria spaziale, con i due Luoghi proiettati su un piano inclinato da nord verso sud. Le due masse contrapposte giungono infine in contatto, rispettivamente nella loro parte meridionale e settentrionale, e in quel punto la materia tenebrosa e spessa di Niflheimr si fa più sottile e rarefatta, a tal segno che quella sorta di utero gigantesco in tal modo formatosi viene descritto come uno iato spaziale, proiettandosi all’interno le scintille incandescenti dal Luogo di Muspell e il vapore dei fiumi procedenti dal Luogo della caligine. Spazio senza vento, scintille incandescenti, acqua che il calore trasforma in vapore, questo è il Ginnungagap, nome che assume lo iato spaziale fra i due luoghi.

Fin qui nessuna forza esterna si manifesta a conferire impulso, eppure la materia si dispone secondo qualità interne, col gelo e col fuoco a provocare vapore e scintille orbitanti nella parte più esterna del luogo primordiale, la cui forma non determinata può immaginarsi ellissoidale. Questo stato di cose è destinato a durare fin quando la vita compaia.

I dodici fiumi nel loro complesso hanno nome Elivágar (‘Onde Tempestose Innevate’), ma assumono questa denominazione soltanto nell’ultimo tratto del loro corso, quando sono ormai distanti da Hvergelmir, e perciò al limite settentrionale del Ginnungagap, una volta attraversata la metà meridionale del Luogo della Caligine. Queste onde enfiate ricadono con movimento simile ai frangenti marini, suscitando mulinelli di neve fresca e recano con sé una sostanza velenosa (*eitrkvikja*), che si solidifica assumendo consistenza di cenere imbevuta di acqua, un materiale plastico che, tuttavia, torna a gelare. È evidente

¹ *Gylf 3, SnEFJ*: 11 *vándir menn fara til heljar ok þaðan í Niflhel* «i malvagi vanno agl’Inferi e poi in Niflhel». Hel (cfr. l’ingl. *hell* e il ted. *Hölle*) è il nome sia del regno dei morti sia della dea che vi presiede. Per quello che segue si veda anche il commento a *VspMe*. Per l’*Edda* di Snorri mi sono servito del ‘classico’ *SnEFJ*.

² Cfr. recentemente Zamboni (2006), che mette in relazione il termine *muspilli* antico alto tedesco con l’etimo latino di *vespillus* sulla base del noto fenomeno per cui /m/ vs /b/. Per il codice uppsaliense ho utilizzato il recente Pálsson (2013).

che gli Elivágar hanno in sé il principio del moto e di un calore innato che però diminuiscono con l'allontanarsi da Hvergelmir. Ora, il bordo settentrionale del Ginnungagap è in qualche misura ancora solido e ghiacciato e perciò delimitato, mentre la tossina, che accompagna le onde come nebbia impalpabile, precipita in gocce sulla superficie del ghiaccio, risolvendosi in brina, che s'insinua fin nel Ginnungagap, almeno nella sua parte settentrionale. Insomma, quella sorta di vagina primordiale conteneva nella sua parte settentrionale ghiaccio e brina, che proiettandosi verso meridione si tramutavano in una pioggia fine e sottile, accompagnata da folate di vento. Di contro, la parte meridionale del Ginnungagap, per influenza del Luogo di Muspell, è tutta un vorticare di scintille e particelle di maggior spessore incandescenti.

Nel Ginnungagap, che un tempo separava il fuoco divampante e l'oscura nebbia, fredda ma temperata dalla polla termica, le qualità opposte delle masse originarie si stemperano in un moto caotico di ghiaccio, brina, pioggia, folate di vento, scintille e particelle ardenti. Rimane tuttavia nel mezzo un luogo mite per temperatura e privo di vento, dove il ghiaccio e la brina non sono presenti e il fervore è attenuato. In questo luogo primordiale e quieto, sebbene assediato da ghiaccio e fuoco, s'incontrano la brina che proviene dal Luogo della Caligine e i flussi di calore dal Luogo di Muspell sicché la brina acquista stato liquido per poi ricadere in gocce. L'azione congiunta del gelo e delle vampe di calore dà luogo alla vita, manifesta nelle gocce 'spermatiche' originate dalla brina disciolta. Il liquido così prodotto si dispone in forma umana e produce un gigante antropomorfo che viene chiamato dagli uomini Ymir (forse 'Gemello'), ma che i Hrímpursar ('giganti della brina'), da quello generati, chiamano Aurgelmir (forse 'Chi risuona nella Ghiaia Sabbiosa').

Il gigante Ymir compare senza alcun intervento divino, né è egli stesso un dio; è semplicemente il primo abitatore di un mondo incerto e dotato di una componente velenosa, poiché formato dalla brina degli Elivágar, le cui onde trascinano con sé materia solida. È tuttavia probabile che questo sia un tratto tardo della narrazione, di influenza cristiana, per giustificare nei giganti una natura malvagia, al pari degli omologhi nella tradizione veterotestamentaria principalmente apocrifia.

Ymir genera in maniera singolare tutta la malvagia stirpe degli Hrímpursar, i quali prendono origine da una coppia prodottasi dal suo sudore sotto l'ascella sinistra, arrangiata dunque a utero minore, e da un figlio che Ymir dà alla luce congiungendo i suoi piedi. La natura androgina di Ymir è dunque evidente, almeno funzionalmente.

La pioggia determinata dallo scioglimento della brina dà inoltre origine a un altro essere che rende meno vuoto l'inizio dei tempi; non è un essere malvagio, il che giustifica quanto si è detto sopra della sostanza velenosa e di Ymir. Questo essere è una vacca che

ha nome Auðhumla ('Fertile Vacca Priva di Corna'). Il suo compito iniziale è quello di nutrire Ymir con le sue mammelle, che producono quattro distinti flussi di latte, con fertile definizione delle quattro direzioni dello spazio. Si coglie qui anche il motivo mitico dell'eroe nutrito da un animale, solo che Ymir non è un eroe, ma una vittima sacrificale, come si vedrà. A sua volta, Auðhumla dà vita e nutre un altro essere. Per nutrirsi la vacca lecca brina salata e da qui trae il suo latte. Con l'atto ripetuto di nutrirsi la vacca avvia anche la scansione temporale, poiché il primo giorno, leccando la massa di brina salata, scopre i capelli di un essere antropomorfo, il secondo la testa, il terzo l'intera sua figura. Questo essere, bello d'aspetto, grande per dimensioni e vigoroso nella forza, si chiama Búri ('Genitore'). Se la nascita di Ymir e di Auðhumla è immediato prodotto delle circostanze fisiche originarie, la creazione di Búri è mediata, dal momento che non è solo posteriore ai due esseri primordiali, ma è anche generato da uno di essi.

Il mondo materiale è dunque composto nei primordi da due masse contrapposte per qualità, una polla risorgente calda, dodici fiumi e uno iato in cui gli elementi convengono e si specificano per azione delle due masse opposte. La progressione dei fiumi determina la forma dello spazio e la possibilità di un suo ampliamento nel senso della qualità, adattandosi con ciò a determinare più presenze vitali. Ymir è gigante, più che androgino, volto a una riproduzione secondo l'ascella e i piedi, dunque 'alta' e 'bassa', 'buona' e 'malvagia'. Auðhumla lo nutre, ma per nutrire lei stessa, lecca la neva salata e scopre Búri, scandendo in tal modo la progressione temporale. Due e dodici (i fiumi Elivágar) sono i numeri della materia che va plasmandosi, quattro e tre quelli della vita che è destinata ad accrescersi. Oscurità e luce, gelo e fuoco, rarefazione e solidificazione sono i modi della materia; fuoco, acqua le sostanze primitive; aria e sale quelle derivate. A movimento innato in progressiva accelerazione e decelerazione e, forse, circolarità, si riduce l'agire della materia, al nutrimento e alla riproduzione l'operare degli esseri viventi. È un cosmo elementare, fatto di determinazioni essenziali e pulsioni innate.

Agl'inizi del tempo, come dello spazio, è presente un microcosmo parentale. Da una materia impura, ovvero acqua solidificata in medio grado, compare Ymir, finalmente un essere vitale, alimentato dalla vacca priva di corna Auðhumla. La medesima vacca scopre, quindi genera, Búri, un essere di materiale più solido dell'acqua, non ancora terra, ma sale cristallino. Allo stesso modo di Ymir la vacca nutre questa nuova creatura decisamente antropomorfa. Se, tuttavia, Ymir nasce come esito finale dell'incontro fra i fiumi scaturiti dalla sorgente Hvergelmir, Búri ha bisogno di una gestazione di tre giorni. Qui occorre cogliere un punto fondamentale. Sia Ymir sia Búri sono fratelli di latte. Senza padre, nati nell'esilio dei margini del Ginnungap, hanno una comune madre adottiva. Una volta svezzati, la vacca

scompare dalla costellazione mitologica, non senza aver determinato il primo schema dello spazio e del tempo, rappresentati dalle quattro mammelle e dalla “scoperta” di Búri, sicché fra i due esseri si definiscono due opposizioni fondamentali, espresse da un lato dalla natura atemporale di Ymir e dalla scansione di un tempo tripartito in Búri, dall’altro dalla gerarchia parentale, poiché Búri è fratello adottivo, ma cadetto, del gigante primordiale. La natura femminile originaria non avrà più parte nella mitologia successiva, ma le è sufficiente aver assolto alla funzione d’individuare una prima e generale partizione di spazio e tempo. Materia, movimento e vita sono però disciplinati da Auðhumla, non generati.

A questo punto, al margine settentrionale del Ginnungagap, laddove le dodici correnti si stemperano in un’atmosfera più mite, senza perdere del tutto la loro gelida consistenza, poiché sono soggette a tempeste di brina e nevischio, due esseri si fronteggiano, due fratelli di latte, ma di natura radicalmente diversa. Il loro primo legame sociale è la comune adozione che limita un’estraneità fondamentale. Ymir e Búri, dunque, generano altri esseri viventi, cui trasmettono le loro qualità. Più dettagliata è la descrizione del modo in cui Ymir genera. Si dice che generi una coppia di esseri antropomorfi differenziati sessualmente, dalla mano sinistra; taluni intendono dall’ascella e dal sudore che ivi si raccoglie, a imitazione dell’utero e dello sperma. Sudore, sangue, lacrime, saliva e sperma sono del resto in numerosissime culture considerati specie di un unico liquido fecondatore.³ Ancora, Ymir genera da “piede con piede” i Giganti della Brina (Hrímþursar),⁴ creature mostruose nell’opposizione fra alto e basso, che sembrano stabilire anche una gerarchia di valori, poiché quel che si genera dalla mano, o dall’ascella, è di natura migliore dell’essere prodotto dai piedi o dalle cosce.⁵ Resta il fatto che Ymir non genera col suo sesso, configurandosi in tal modo essere androgino che possiede entrambi i principi della generazione.

In altre mitologie si legge di un essere che nella sua solitudine, spesso in séguito a pratiche autoerotiche camuffate, dà alla luce una figlia e con essa copula, restaurando l’ordine naturale del parto. Risulta allora evidente che è stata l’interdizione nei confronti dell’incesto a determinare una scelta diversa, più innaturale ma socialmente più accettabile. Dell’essere con sei teste, comunque, non c’è traccia nella mitologia norrena. Il confronto con la mitologia indiana, nei suoi testi di media antichità, potrebbe suggerire che Ymir generi dai suoi piedi l’anno, esemplificato qui in sei stagioni, una concezione tuttavia, se non estranea alla tradizione indeuropea, certamente non presente in quella norrena, a meno che con “sei” non s’intenda il semestre (l’anno norreno è composto da due semestri [*misseri*] di centottanta giorni ciascuno). Se risultasse veritiera, invece, la lezione per cui Ymir genera da sé un essere dotato di testa, si potrebbe supporre che la creatura possedesse una testa antropomorfa

³ Per una lettura compilativa e generale sull’argomento, vedi Adams Leeming (2010).

⁴ Cfr. (Faulkes 2005: 11).

⁵ Almeno in un confronto con la mitologia indiana. Si veda Doniger (2002: 451, 510-511).

e un corpo difforme, ma anche di questo non sussistono esempi. Con un qualche ardimento si potrebbe avanzare l'ipotesi che Ymir generi una testa. Nella tradizione norrena, in effetti esiste una testa oracolante, con la quale Odino si consiglia. Si tratta della testa di Mímir, a proposito del quale si racconta però tutt'altra storia, poiché sarebbe stato decapitato in uno sfortunato scambio di ostaggi. È però probabile che il mito di una testa senza corpo, depositaria di una sapienza arcana, sia stato rielaborato e reso intellegibile in séguito alla decadenza del simbolo originario.

Si staglia, in ogni caso, la figura mostruosa di Ymir, la cui antropomorfia rassicura sommariamente chi s'imbatta nel terrificante paesaggio delle origini. Ymir nasce dall'acqua vitale, ma inquinata, non è maschio, non è femmina, genera in maniera abnorme creature antropomorfe sessualmente differenziate insieme a un essere comunque mostruoso, dotato di una pluralità di teste o, se si vuole osare, riassunto in un'unica testa priva di corpo.

Altra è la generazione di Búri, di cui si dice soltanto che generò un altro essere a lui simile, di nome Borr. Sia Borr sia Búri significano genericamente 'nato'. La banalità dei nomi e l'assenza di aspetti mostruosi riconducono queste figure in una rassicurante normalità. Se Búri abbia avuto una Eva non è detto, certamente non si dice che abbia generato in maniera abnorme e certamente Borr ottiene una moglie, la cui genealogia si mostra d'interesse notevolissimo, poiché sposa Bestla, figlia di Bǫlþorn ('Pruno di Sventura'), uno degli Hrímbursar, forse figlio di Bergelmir e nipote di Ymir. I due fratelli di latte si trovano quindi giuridicamente imparentati. Il microcosmo sociale ora assume i connotati di una società esogamica. Bestla è il secondo essere femminile che compare nella nostra mitologia, assolvendo il compito di cementare i rapporti fra la stirpe di Ymir e quella di Búri e di generare tre figli, che saranno attori della storia a venire. Da Borr e Bestla nascono Óðinn, Vili e Vé, una triade di sicura antichità per via dell'allitterazione onomastica, dal momento che dietro a Óðinn sta un *Vóðinn. Dunque, il nostro Odino ha per nonno materno Bǫlþorn e per più lontano ascendente da parte di madre, se non prozio, Ymir.

Osserviamo quello che capita ai margini settentrionali del Ginnungagap. Spazio e tempo sono formati in maniera embrionale, ma distinti nelle loro partizioni con il tempo che ormai prende la forma delle generazioni. Anche la società assume una sua fisionomia, poiché esseri diversi per nascita e struttura, si potrebbe dire, stringono legami di parentela esogamici. Ma lo spazio è ancora informe, poiché mancano la terra e la sua vegetazione, mancano gli astri, o meglio, un movimento regolato delle particelle infocate, ma di diversa consistenza, provenienti da Muspellheimr. Manca il cielo, che è funzione di quegli astri. Manca l'Oceano a segnare il limite con la terra. Mancano gli uomini. Mancano la storia e le sue vicende che investono sia le creature primordiali, sia i loro discendenti sia gli esseri ancora a venire. Perché questo accada è necessario un atto di violenza gratuita e inaudita.

Senza alcuna motivazione espressa i figli di Borr uccidono il gigante Ymir, lo get-

tano dal margine più basso di Niflheimr in mezzo al Ginnungagap e dal suo corpo smembrato nascono la terra e il cielo come li conosciamo; dalla carne e dalle ossa del macroantropo provengono la terra e le montagne, dai suoi peli le piante, dal sangue le acque, dal cervello le nubi, dalla calotta cranica, infine, la volta celeste. Sole, luna e stelle, invece, come s'è visto, traggono origine dalle scintille di varia forma e dimensione rilasciate da Muspell. Le ciglia di Ymir sono quindi usate per costruire l'enorme palizzata che limiterà il mondo abitato dagli uomini, chiamato Miðgarðr, propriamente 'Recinto Mediano', più diffusamente conosciuto come la 'Terra di Mezzo'. Il sangue di Ymir, però, sommerge la terra, provocando la fine di tutti i giganti. Si salva soltanto Bergelmir (forse 'Chi barrisce come un Orso'), figlio di Þrúðgelmir ('Chi risuona nella Violenza'), quest'ultimo nato dal connubio dei piedi di Aurgelmir, assai probabilmente il nome che i giganti davano a Ymir. Insomma, Bergelmir, che scampa all'inondazione, è il nipote di Ymir e da lui tornerà a moltiplicarsi la stirpe dei giganti.

Come si può vedere, il mondo seguente l'eccidio di Ymir è profondamente mutato, poiché lo sguardo si allontana dai primordiali mondi infocato e gelato, così come dalla sorgente che ribolle e dai fiumi da questa originati, assumendo il cosmo un nuovo punto prospettico: non più la dimora fredda e nebbiosa di Ymir, ma una zona temperata che colma il Ginnungagap, all'interno della quale spicca Miðgarðr, e da qui occorrerà guardare quanto è destinato ad accadere. La terra è per intero circondata dall'Oceano, un anello che ospita il più formidabile nemico di Miðgarðr, il Serpe di Miðgarðr (Miðgarðzormr), mentre ai margini esterni della terra abitata, una pietraia scoscesa e inospitale, abitano, principalmente a Settentrione e a Oriente, i giganti discendenti da Bergelmir. Fra gli esseri viventi mancano ancora gli uomini all'appello.

Il mondo in cui gli uomini sono destinati ad apparire è segnato da un atto di violenza a prima vista gratuito. In realtà prima dell'uccisione del progenitore si stava delineando una situazione non del tutto felice. Da un lato i giganti generati nel modo che s'è detto da Ymir si contrapponevano ai nipoti di Bori, fra i quali spicca Odino, che sono per metà giganti, essendo Vili, Vé e Odino figli di Bestla, a sua volta figlia del gigante Bólþorn, del quale non è detto se sia fra i giganti originariamente generati da Ymir. È tuttavia evidente che l'uccisione di Ymir e il tentativo di annegare tutti i giganti può determinare una faida interna destinata a permanere per tutto il ciclo che si apre con la creazione di Miðgarðr e che vedrà opporsi Odino e i suoi ai giganti. La caratteristica del nuovo mondo è l'ingiustizia, ma non una qualsiasi, bensì quella determinata dalla violenza interna alla comunità; insomma, aggregazione sociale e violenza vanno di pari passo. La contrapposizione fra Asi e Giganti, che la mitologia norrena sembra suggerire, in realtà non sussiste, poiché Odino è figlio di una gigantessa, come Týr, Loki è anch'esso un gigante pur vivendo con gli Asi e lo stesso

Heimdallr nasce da nove gigantesse. Lo stesso Þórr, instancabile persecutore dei giganti, è figlio della Terra (Jǫrð), la cui natura divina si avvicina più alla primordialità gigantesca che non alla dimensione più antropomorfa degli Asi. Piuttosto, con i Giganti gli Asi non riescono a venire a patti come con i Vani.

L'omicidio di Ymir non è tuttavia un semplice omicidio (*bani*), poiché nella giurisprudenza germanica si distingueva l'omicidio palese dall'omicidio occulto (*morð*),⁶ una distinzione accolta anche nel diritto islandese (*Grágás*: 245-246). In breve, l'omicida era obbligato a non occultare il cadavere né poteva spostarlo, gettandolo, per esempio in un pozzo, in un fiume o nel mare, ma doveva rendere pubblico il misfatto perché la famiglia dell'ucciso potesse intentare una causa contro l'omicida o esercitare il naturale diritto alla vendetta. D'altro canto la pubblicazione dell'omicidio permetteva di appurare se l'omicida avesse agito con giusta causa o meno. La procedura legale islandese è, a questo punto, relativamente complessa, ma per i nostri fini è qui sufficiente esprimere il principio. Come si vede, nel mito Ymir viene spostato dal luogo dell'uccisione e gettato nel Ginnungagap e i suoi uccisori non rendono pubblico il fatto. L'allontanamento del cadavere dalla scena del crimine, come oggi si direbbe, viola i principi giuridici e impedisce una procedura corretta, la quale prevedeva l'ispezione del cadavere per appurarne la natura delle ferite e valutare da parte di una giuria il luogo o non-luogo a procedere. Come se questo non fosse sufficiente, il corpo viene smembrato e dislocato, impedendo qualsiasi azione legale. Vili, Vé e Odino, da questo punto di vista, sono ciascuno di essi uno *skóggangr* ('uno che va nella foresta'), vale dire banditi, esclusi dalla società.

Il mondo dell'esperienza umana è dunque un cadavere occultato e le potenze (*regin*) che lo hanno procurato colpevoli alla stessa stregua di banditi o grassatori. L'atto primordiale di violenza rimane occultato e reso accettabile non solo nel mito, ma nella stessa sostanza delle cose su cui si esercita l'esperienza umana. Il dramma del cosmo sperimentato dall'uomo qui si coglie come nell'unico frammento preservato di Anassimandro:

... ἐτέραν τινὰ φύσιν ἄπειρον, ἐξ ἧς ἅπαντας γίνεσθαι τοὺς οὐρανοὺς καὶ τοὺς ἐν αὐτοῖς κόσμους. ἐξ ὧν δὲ ἡ γένεσις ἐστι τοῖς οὐσι, καὶ τὴν φθορὰν εἰς ταῦτα 'κατὰ τὸ χρέων' διδόναι γὰρ αὐτὰ δίκην καὶ τίσιν ἀλλήλοις τῆς ἀδικίας κατὰ τὴν τοῦ χρόνου τάξιν'.⁷

[... una certa altra natura non circoscritta, dalla quale sono generati tutti i cieli e tutti i mondi in quelli. Da questi nascono gli esseri e in questi medesimi si dissolvono 'necessariamente, poiché questi stessi scontano la colpa e reciprocamente dell'ingiustizia secondo l'arrangiamento del tempo].

L'omicidio all'inizio dei tempi, che fonda però la società e sul quale si basa la sua coesione, è motivo antropologico diffuso e si risolve nella pratica del capro espiatorio sul

⁶ Cfr. *DRA* II: 179.

⁷ Kirk (1993: 117); cfr. anche Meli (2006).

quale si trasferiscono le tensioni sociali interne con lo scopo di evitare una faida ininterrotta e la fine dell'aggregazione umana.⁸ L'omicidio primordiale fonda il mito e il rito, affidando a quest'ultimo la ripetizione di quell'evento che ha assicurato la conservazione dei singoli e della comunità in funzione preventiva, sicché "la violenza fondatrice è la matrice di tutti i significati mitici e rituali."⁹ Nella vicenda di Ymir niente lascia supporre che il gigante sia una vittima sacrificale, poiché nessuna crisi sociale appare all'orizzonte narrativo, né si ha menzione di riti che richiamino quell'omicidio iniziale. È tuttavia appurato che il racconto mitico tende in vari gradi e misure a obliterare l'evento traumatico che ha fondato il rito espiatorio, celandolo sotto l'affabulazione e il fascino di tutti i racconti che vertano sui primordi.

Nel caso di Ymir è possibile che si avesse a che fare con l'omicidio primordiale di un capro espiatorio, ma questo non è evidente. Evidente è invece la natura mostruosa del creato, sorto dallo smembramento e da una colpa dei figli di Borr scandita sul piano giuridico, sicché il corpo di Ymir è occultato in maniera tale che non possa essere reclamata, da parte dei suoi congiunti, alcuna legittima azione legale. C'è, tuttavia, di più. Col mito dell'occultamento del cadavere di Ymir si coniuga il mito del diluvio, o meglio il mito della terra sommersa, sebbene, a rigore, non si possa ancora parlare di "terra", se non in un aspetto del tutto particolare. Infatti, il sangue del gigante sommerge la parte meridionale del Luogo della Caligine e, prima di essere risucchiato nel Ginnungagap dislocandosi lungo la circonferenza interna, annega tutti i giganti con l'esclusione di Bergelmir e della sua famiglia. Il prezzo, quindi, della creazione del mondo in cui l'uomo verrà a trovarsi, è un omicidio accompagnato dalla frode e da una strage probabilmente calcolata.

Il mondo in cui si troveranno a vivere Vili, Vé, Odino e i loro discendenti e quindi i Nani, i Vani e gli uomini va riconosciuto insieme come un cadavere e il teatro di una strage. Ogni esperienza del mondo è, qualora si conosca il mito, un riconoscimento di quell'atto iniziale di violenza contro il quale nessuno, se non Bergelmir e i suoi, può rivendicare un'azione legale. Non solo venire al mondo è ingiusto, ma lo stesso creato si rivela un'ingiustizia insanabile qualora se ne riconosca la radice. Gli uomini non hanno parte nel misfatto, poiché, come vedremo, compaiono in séguito e nondimeno riconoscono nella natura del creato non il male, che è principio ontologico, ma la violazione della legge e l'ingiustizia che ne segue.

Odino e i suoi fratelli sono, agli occhi di chi conosce la verità, fuorilegge, e difatti si stanzieranno nella terra appena creata; più vicini alle loro dimore saranno, al contrario, i Giganti, ai quali nessuna colpa è imputata. Sono loro, quegli esseri d'aspetto mostruoso,

⁸ Si veda in particolare Girard (2011).

⁹ Girard (2011: 162).

infinitamente sapienti seppur ingenui, forti e irascibili, ma, tutto sommato, sinceri, dalla parte della ragione. L'inganno è la cifra degli Asi, con l'inganno costruiscono la loro dimora, Ásgarðr, con l'inganno si procureranno la bevanda della sapienza e della poesia (il *mjǫðr*, l'idromele), con l'inganno Odino sconfiggerà Vafðrúðnir.

Marcello Meli
Università di Padova

Bibliografia

- Adams Leeming, David, 2010, *Creation Myths of the World. An Encyclopedia*, Oxford, ABC-Clío.
- Doniger, Wendy, 2002, *Le origini del male nella mitologia indu*, Milano.
- DRA = Jacob Grimm, *Deutsche Rechtsaltertümer*, voll. I-II, Darmstadt, Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1989 [1899].
- Faulkes, Anthony, 2005 (ed.), Snorri Sturluson, *Edda*. Prologue and Gylfaginning ed. by A. F., University College, London, Viking Society for Northern Research.
- Girard, René, 2011, *La violenza e il sacro*, Milano, Adelphi.
- Grágás = *Grágás. lagasafn íslenska þjóðveldisins*, a cura di Gunnarr Karlsson *et al.*, Reykjavík 2001.
- Kirk, Geoffrey S et al., 1993, *The Presocratic Philosophers*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Meli, Marcello, 2006, *Anassimandro, il Nirukta e la lingua poetica* in *Sentieri di Mezzo. Tra Oriente e Occidente*, a cura di Marcello Ghilardi ed Emanuela Magno, Milano, Mimesis pp.41-53 (Simplegadi, 27).
- Pálsson, Heimir, 2013 (ed.), *Uppsala-Edda*. Handrið DG 114to, Snorrastofa í Reykholti, Reykjavík, Bókútgáfan Opna.
- SnEFJ* = *Edda Snorra Sturlusonar*, a cura di Finnurr Jónsson, København, Gyldendalske Boghandel - Nordisk Forlag, 1931.
- VspMe* = *Vǫluspá. Un'apocalisse norrena*, a cura di Marcello Meli, Roma, Carocci, 2008.
- Zamboni, Alberto, 2006, *Muspilli: un'eco di funeraria romana nell'escatologia cristiano-germanica?* in *Studi linguistici in onore di Roberto Gusmani*, a cura di Raffaella Bombi et al., Alessandria, Edizioni dell'Orso, pp. 1813-1827.

www.medioevoeuropeo-uniupo.com



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIPARTIMENTO DI
LINGUE, LETTERATURE E
STUDI INTERCULTURALI



UNIVERSITÀ DEL PIEMONTE ORIENTALE