

COLLANA CULTURA NORRENA · VOL. 7

Bestiario Norreno

Mostri, creature e spiriti del Nord



BRAISHOP

Bestiario Norreno

Mostri, creature e spiriti del Nord

COLLANA CULTURA NORRENA · VOL. 7

Bestiario Norreno — Mostri, creature e spiriti del Nord
Collana Cultura Norrena, volume settimo
Edizione BraiShop

Tutti i diritti riservati. Riproduzione vietata senza autorizzazione scritta
dell'editore.

Prima edizione digitale

Indice

Introduzione

PARTE PRIMA · Le creature primordiali

1. Ymir, il primo gigante
2. Audhumla, la mucca primordiale
3. La generazione dei giganti del gelo (jötnar)
4. Buri, Bor e gli antenati degli dèi
5. La cosmogonia: il sangue di Ymir e la creazione

PARTE SECONDA · Le grandi creature cosmiche

6. Yggdrasil — il frassino del mondo
7. Jörmungandr — il serpente di Midgard
8. Fenrir — il lupo gigante
9. Hel — la regina del regno dei morti
10. Niðhögg — il drago alle radici dell'albero
11. Ratatoskr — lo scoiattolo messaggero
12. Veðrfölnir, Dáinn, Dvalinn, Duneyrr e Duraprór — i cervi e l'aquila

PARTE TERZA · I giganti

13. Thrym — il re dei giganti
14. Skadi — la cacciatrice
15. Hrungnir — il gigante di pietra
16. Mökkurkálfi — il gigante d'argilla
17. Hyrrokkin — la cavalcatrice di lupi
18. Suttungr e Gunnlöd — i custodi dell'idromele
19. Surtr — il signore di Muspelheim

PARTE QUARTA · Nani, elfi e creature minori

20. I nani (dvergar) – origine dai vermi del corpo di Ymir
21. I quattro nani delle direzioni: Norðri, Suðri, Austri e Vestri
22. Brokkr e Sindri – i fabbri di Mjöllnir
23. Andvari – il nano del tesoro maledetto
24. Elfi luminosi (ljósálfar) e elfi oscuri (dökkálfar)
25. Le norne – Urd, Verdandi, Skuld
26. Le valchirie – guerriere del Valhalla
27. Le disir – spiriti femminili protettori
28. I vaettir – spiriti del territorio

PARTE QUINTA · Mostri, draghi e prodigi

29. Fáfnir – il drago del tesoro
30. Garmr – il cane di Helheim
31. Hati e Sköll – i lupi che inseguono sole e luna
32. Loki e le sue trasformazioni
33. Sleipnir – il cavallo a otto zampe
34. Gullinbursti – il cinghiale d'oro di Freyr
35. Tanngriðsnir e Tanngnjóstr – i caproni di Thor

PARTE SESTA · Spiriti del paesaggio e folklore

36. Draugar – i morti che camminano nelle saghe islandesi
37. Mara – gli spiriti notturni
38. Nykr e creature acquatiche dei fiordi
39. Il folklore dei troll nella tradizione scandinava
40. La sopravvivenza del bestiario nei racconti popolari nordici

Appendici

- Indice alfabetico delle creature
- Glossario norreno
- Per saperne di più
- Mappa simbolica dei nove mondi
- Cronologia delle fonti

Introduzione

Questo volume raccoglie e racconta in forma divulgativa il bestiario della mitologia norrena, ricostruito a partire dalle fonti antiche scandinave: l'Edda Poetica, l'Edda in prosa, le saghe islandesi medievali. Le creature di cui si parla in queste pagine non sono invenzioni di un autore moderno, né ricostruzioni di letterati ottocenteschi. Sono figure che vivevano nell'immaginario delle popolazioni del nord almeno dall'alto medioevo, e che probabilmente affondavano le proprie radici in epoche molto più antiche.

Un bestiario, come questo, è una forma di scrittura che esiste in molte tradizioni del mondo. I bestiari medievali europei raccoglievano descrizioni di animali reali e immaginari, mescolando osservazione naturalistica e interpretazione simbolica. I bestiari del mondo islamico e dell'Estremo Oriente facevano cose simili, con accenti diversi. Anche il bestiario norreno, ricostruito a partire dalle fonti antiche, ha questa duplice natura: racconta creature, e attraverso queste creature racconta un modo di vedere il mondo.

Il bestiario del nord è particolarmente ricco. Comprende creature cosmiche di taglia immensa, come l'albero Yggdrasil che tiene insieme tutti i mondi, o il serpente Jörmungandr che cinge la terra abitata; comprende esseri di natura intermedia, come i giganti del gelo o gli elfi luminosi; comprende creature minute e domestiche, come

gli spiriti del territorio o le presenze femminili che proteggono le famiglie. Tutte insieme formano un universo abitato, in cui ogni elemento del paesaggio fisico ha una sua dimensione invisibile.

Il presente volume è strutturato in sei parti, ognuna dedicata a una categoria di creature. La prima parte tratta delle figure primordiali, le creature cosmogoniche da cui ha avuto origine il mondo. La seconda parte presenta le grandi creature cosmiche, quegli esseri di taglia incommensurabile che strutturano l'universo norreno. La terza parte è dedicata ai giganti, una stirpe complessa che vive ai margini del mondo abitato e che interagisce continuamente con gli dèi. La quarta parte tratta dei nani, degli elfi, delle norne, delle valchirie, delle disir, dei vaettir e di altre creature minori ma essenziali. La quinta parte presenta mostri, draghi e prodigi di vario genere. La sesta parte, infine, raccoglie figure del folklore connesso, come i draugar, le mara, il nykr, i troll.

Concludono il volume alcune appendici: un indice alfabetico delle creature, un glossario dei termini norreni più ricorrenti, una sezione di suggerimenti per chi voglia approfondire, una mappa simbolica dei nove mondi con le creature che vi abitano, e una cronologia delle fonti antiche da cui il bestiario è ricostruito.

L'auspicio è che questo volume possa essere insieme una lettura piacevole e uno strumento di consultazione utile. Le creature del bestiario norreno hanno qualcosa di

profondamente umano, anche quando sono di taglia cosmica o di natura mostruosa: parlano dei timori, delle speranze, dei desideri, delle paure delle popolazioni che le hanno immaginate, e attraverso di esse arrivano fino a noi voci antiche che meritano di essere ascoltate.

Le creature primordiali

Prima che esistesse il tempo, prima che esistessero gli dèi e prima che la materia avesse forma, la mitologia norrena immagina un grande spazio vuoto: Ginnungagap, l'abisso aperto. A nord di questo abisso si stendeva Niflheim, la terra delle brume gelide, e a sud Muspelheim, la terra del fuoco. Dall'incontro tra il vapore caldo che saliva dal sud e il ghiaccio che si addensava dal nord nacquero le prime creature di cui parlano le fonti. Sono creature di una statura immane, prima ancora che il cosmo abbia preso forma, e dai loro corpi, dai loro gesti e dal loro sacrificio si genererà tutto ciò che esiste.

Le prime cinque voci di questo bestiaro non riguardano dunque mostri da combattere o spiriti del paesaggio, ma figure cosmogoniche: un gigante primordiale, una mucca enorme che lo nutre, l'intera stirpe gelida che da lui discende, e infine i progenitori degli dèi. Sono creature pacifiche e violente al tempo stesso, indifferenti e generative, e parlando di loro si parla in realtà dell'origine del mondo norreno.

Ymir, il primo gigante

Nella cosmogonia raccolta nell'Edda in prosa, Ymir è la prima creatura vivente. Compare quando il calore di Muspelheim, soffiando da sud, incontra il ghiaccio di Niflheim e lo fa fondere. Dalle gocce che si liberano in mezzo all'abisso si forma un corpo di proporzioni smisurate, dotato di vita ma privo di stirpe: Ymir, padre di tutti i giganti del gelo.

Le fonti antiche descrivono questo essere come al di là di ogni misura umana. Non è descritto con la malvagità che la tradizione successiva attribuirà ai suoi discendenti, e non si oppone a nessuno: semplicemente è. Vive solo, nell'abisso ancora informe, e dorme. È durante il suo sonno che inizia la moltiplicazione della stirpe gelida.

Dal suo sudore, infatti, nascono altri esseri: sotto l'ascella sinistra spuntano un maschio e una femmina; dalla gamba sinistra, sfregando contro la destra, nasce un figlio. Da queste creature, generate per partenogenesi attraverso la pelle e il sudore, ha origine l'intera stirpe degli hrímpursar, i giganti del gelo. Ymir non genera dunque secondo le modalità ordinarie della vita: la sua fertilità è cosmica, paragonabile a quella della pioggia o del fiume che si dirama in mille rivoli.

Il nome stesso di Ymir è oggetto di interpretazioni. Alcune tradizioni norrene lo collegano a una radice che indica un grido o un suono primordiale, altre a un termine che evoca l'idea di un gemello, di una creatura doppia. La sua figura riveste in ogni caso una funzione fondamentale: è materia in attesa di forma, sostanza prima del cosmo.

Ymir si nutre del latte di Audhumla, la mucca primordiale comparsa anch'essa dal ghiaccio. Per tutto il tempo della sua esistenza, gigante e mucca convivono in una sorta di silenzioso ciclo nutritivo: lei lecca il sale dal ghiaccio, lui beve il latte che sgorga dalle sue mammelle. Niente di violento accade tra loro, niente che possa anticipare la natura conflittuale che la stirpe gigantesca assumerà nelle generazioni successive.

La fine di Ymir è invece drammatica. Quando dai blocchi di ghiaccio lambiti da Audhumla emerge Buri, e da Buri discende Bor, e da Bor nascono Odino, Vili e Vé, questi tre fratelli decidono di uccidere il gigante primordiale. Nessuna fonte antica spiega del tutto la ragione di questa scelta: si tratta forse del primo atto fondativo del cosmo, del taglio violento che separa la materia indifferenziata dalle forme distinte degli esseri.

Dal corpo di Ymir, dopo la sua morte, gli dèi modellano il mondo. La carne diventa terra, le ossa montagne, i denti rocce e ghiaie, il sangue mari e fiumi, il cranio la volta del cielo, il cervello le nubi. Le sopracciglia formano la palizzata che racchiude Midgard, la terra abitata dagli uomini. In una

grande quantità di tradizioni mitologiche del mondo si ritrova questa idea di un cosmo costruito dal corpo di un essere primordiale, ma la versione norrena è particolarmente dettagliata, e ogni parte del corpo trova una corrispondenza precisa in una porzione del mondo abitato.

Il sangue di Ymir, riversandosi, provoca un grande diluvio in cui annegano quasi tutti i suoi discendenti. Si salvano soltanto Bergelmir e sua moglie, che riescono a costruire una sorta di imbarcazione e dai quali ripartirà la stirpe dei giganti. È un'eco curiosa di un motivo che ricorre in altre tradizioni del nord, e che le fonti norrene custodiscono senza darne una spiegazione interpretativa: per loro è semplicemente quanto accadde.

Ymir non è quindi un mostro nel senso moderno del termine. È una creatura cosmica, neutra rispetto al bene e al male, la cui esistenza precede ogni distinzione e la cui morte coincide con la nascita del mondo come lo conosciamo. La tradizione lo ricorda con un misto di rispetto e di distanza, come si guarda a qualcosa di troppo grande per poter essere giudicato secondo le categorie umane.

Audhumla, la mucca primordiale

Accanto a Ymir, nelle prime pagine della cosmogonia norrena, compare Audhumla. Il nome è stato spiegato in molti modi diversi: alcuni lo collegano all'idea di abbondanza, altri a quella della mucca senza corna, altri ancora a una radice che richiama il latte stesso. Quale che sia l'etimologia, l'immagine che le fonti antiche restituiscono è quella di una mucca enorme, nata anch'essa dal disgelo delle terre di Niflheim, e destinata a nutrire la prima creatura del mondo.

Dalle sue mammelle scorrono quattro fiumi di latte, e di questo latte si alimenta Ymir. Si tratta di un'immagine domestica trapiantata in uno scenario cosmico: l'allevamento è un'attività familiare alle popolazioni scandinave dell'epoca in cui queste tradizioni vengono fissate per iscritto, e l'idea di un essere che vive del latte di una vacca è quanto di più quotidiano si possa immaginare. Eppure in questo contesto la mucca è grande quanto un continente, e il suo latte alimenta una creatura grande quanto un mondo.

Audhumla non si limita a nutrire Ymir. La sua azione nel mondo è anche un'azione modellatrice. Le fonti raccontano che lecca i blocchi salati di ghiaccio. Il sale, per le