

STORIA E CULTURA · NORD EUROPA

Cultura Norrena e Vichinga

Storie, miti e tradizioni del Nord Europa

Anteprima gratuita · BraiShop

Indice

Parte 1 – Chi erano i Vichinghi

- Capitolo 1. L'età vichinga: cronologia 793-1066
- Capitolo 2. Il mito contro la realtà
- Capitolo 3. I tre grandi popoli norreni
- Capitolo 4. La società vichinga

Parte 2 – Mitologia norrena

- Capitolo 5. I nove mondi e Yggdrasil
- Capitolo 6. Gli Aesir
- Capitolo 7. I Vanir
- Capitolo 8. Loki, l'imbroglione che cambia tutto
- Capitolo 9. Le creature
- Capitolo 10. Ragnarok

Parte 3 – Vita quotidiana

- Capitolo 11. La longhouse
- Capitolo 12. Cibo e bevande
- Capitolo 13. Abbigliamento
- Capitolo 14. Armi e armature
- Capitolo 15. Il drakkar e la navigazione
- Capitolo 16. Il commercio

Parte 4 – Esplorazione e conquista

- Capitolo 17. Le incursioni nell'Europa occidentale
- Capitolo 18. Variaghi: i vichinghi nel Mediterraneo e a Bisanzio
- Capitolo 19. Islanda e Groenlandia

- Capitolo 20. Vinland: l'America cinquecento anni prima di Colombo

- Capitolo 21. La Rus' kievita

Parte 5 — Religione, rituali, morte

- Capitolo 22. Il blot e i sacrifici

- Capitolo 23. I templi pagani

- Capitolo 24. I riti funebri

- Capitolo 25. Valhalla, Fólkvangr, Hel

- Capitolo 26. La conversione al cristianesimo

Parte 6 — Eredità nel mondo moderno

- Capitolo 27. Le parole vichinghe nelle lingue moderne

- Capitolo 28. L'arte e la cultura pop oggi

- Capitolo 29. Dove visitare oggi

- Capitolo 30. Glossario norreno-italiano essenziale

Appendici

- Linea del tempo dettagliata 750-1100

- Cartine: rotte vichinghe principali

- Albero genealogico delle dinastie reali

- Venti nomi norreni e loro significato

- Bibliografia consigliata

Capitolo 5. I nove mondi e Yggdrasil

Al centro dell'universo norreno c'è un albero. Non una montagna come l'Olimpo, non un cielo a strati come nelle cosmologie semitiche, non un fiume infinito come nella visione egiziana. Un albero, e precisamente un frassino, Yggdrasil. Il suo nome significa probabilmente "cavallo di Yggr" — "Yggr" è uno dei tanti nomi di Odino, e "il cavallo di Odino" è una circonlocuzione poetica per la forca, in quanto un impiccato "cavalca" il legno della propria pena. Odino, in uno degli episodi più oscuri del corpus mitologico, si appende a Yggdrasil per nove notti, ferito da una lancia che lui stesso si è infisso, sacrificio di se stesso a se stesso, e in quel sacrificio guadagna la conoscenza delle rune.

Yggdrasil è enorme. Le sue tre radici raggiungono tre pozzi: il pozzo di Urd, dove vivono le tre Norne — Urd (ciò che è stato), Verdandi (ciò che è) e Skuld (ciò che dev'essere) — che tessono il fato di ogni essere; il pozzo di Mimir, custode della saggezza, dove Odino sacrificò un occhio per bere; e la sorgente Hvergelmir, sotto la radice nordica, dove vive il drago Nidhogg che rode incessantemente le radici. Sui rami corre uno scoiattolo, Ratatosk, che porta insulti tra l'aquila che sta in cima all'albero e il drago che ne morde le radici, perché è

messaggero tra il sopra e il sotto e gli piace fomentare la rissa.

I nove mondi sono distribuiti attorno e dentro l'albero, in una geometria che le fonti non descrivono in modo univoco e che è stata ricostruita più volte da studiosi e artisti. Per comodità, possiamo distribuirli su tre piani.

In alto, il piano celeste, vivono tre mondi. Asgard è il regno degli Aesir, gli dèi della prima famiglia divina: Odino, Thor, Frigg, Tyr, Baldr, Heimdall e gli altri. Asgard è una città fortificata, con palazzi d'oro come il Valhalla di Odino, dove vanno gli eroi morti in battaglia. Vanaheim è il regno dei Vanir, la seconda famiglia divina, di indole più pacifica e legata alla fertilità: Njord, Freyr, Freya. Alfheim è la dimora degli elfi luminosi, ljósálfar, esseri belli e benigni, talvolta confusi con gli Aesir minori.

Sul piano intermedio sta Midgard, il "recinto di mezzo", il mondo degli uomini. È collegato ad Asgard dal ponte Bifrost, un arcobaleno guardato dal dio Heimdall che possiede un corno, il Gjallarhorn, da soffiare al momento del Ragnarok. Attorno a Midgard scorre l'oceano cosmico, e nell'oceano vive Jormungandr, il serpente del mondo, che è così grande da circondare l'intero Midgard tenendosi la coda in bocca. Sempre sul piano intermedio sta Jotunheim, il mondo dei giganti, jötnar. I giganti non sono semplicemente "cattivi": sono forze primordiali, spesso

ostili agli dèi ma anche capaci di unirsi a loro in matrimonio (la madre di Thor, Jörð, è una gigantessa; molte mogli e amanti degli Aesir sono di stirpe gigantesca). Jotunheim è un mondo di montagne, ghiacciai, foreste impenetrabili. Svartalfheim, il mondo degli "elfi neri" o nani, è invece sotterraneo: lì i fabbri-nani forgiavano gli oggetti mitologici, dal martello di Thor alla nave di Freyr che si può ripiegare nella tasca.

In basso, il piano inferiore. Niflheim, il mondo della nebbia, ghiaccio primordiale, freddo originario. Muspelheim, il mondo del fuoco, calore primordiale, caos di fiamme governato dal gigante Surt che alla fine del mondo brucerà tutto. Tra Niflheim e Muspelheim, nelle origini, ci fu lo Ginnungagap — il "vuoto sbadiglio" — dove il ghiaccio del nord incontrò il fuoco del sud e dalla loro fusione nacque il gigante primordiale Ymir. Helheim è il mondo dei morti che non sono morti gloriosamente: i morti per malattia, vecchiaia, parto, gli annegati e gli incidentati. Lo governa Hel, figlia di Loki, una creatura per metà donna bella e per metà cadavere. Helheim non è un inferno di punizione come quello cristiano: è un luogo grigio, freddo, dove le anime vivono una vita pallida ma non sono torturate.

Questa cosmologia esprime una visione del mondo profondamente animistica e ciclica. L'albero contiene tutto, l'albero soffre — è morso, roso, scorticato da animali —

eppure resiste. Anche dopo il Ragnarok, quando gli dèi cadranno e i mondi bruceranno, Yggdrasil sopravviverà e da esso, secondo le fonti, usciranno una nuova coppia umana per ripopolare la terra. È un universo che muore e rinasce, non un universo lineare verso una fine definitiva.

Capitolo 9. Le creature

Il bestiario norreno è ricchissimo. Vediamo le creature principali.

Troll. Esseri grandi, brutti, lenti di mente ma forti, che vivono nelle montagne e nelle foreste. Si trasformano in pietra alla luce del sole – è per questo, dice il folklore, che certe rocce dalla forma strana sono troll fossilizzati. Nelle saghe sono nemici dei contadini, rapiscono il bestiame, talvolta donne. Vivono in famiglie con una matriarca anziana. Hanno spesso un naso enorme e una coda. Nel folklore moderno scandinavo sono ancora vivissimi, e le statuette di troll si vendono in ogni aeroporto del nord.

Elfi. Si dividono in due classi. Ljósálfar, gli elfi luminosi, abitano Alfheim e sono creature di bellezza divina; spesso vengono confusi con divinità minori. Dökkálfar o Svartálfar, elfi scuri o neri, sono in alcune fonti gli stessi nani, in altre creature distinte che vivono sottoterra. Nel folklore tardo, gli elfi diventano huldrefolk, "gente nascosta", esseri invisibili che vivono nelle colline e che possono aiutare o danneggiare gli uomini a seconda di come vengono trattati. Si lasciano loro offerte di latte, di pane.

Nani. I nani sono i fabbri-artigiani del mondo norreno. Vivono in caverne sotto terra (Svartalfheim) e producono tutti gli oggetti magici della mitologia: Mjøl̥nir, Gungnir, Draupnir, Skíðblaðnir, Brísingamen. Sono piccoli, deformi, avidissimi. Possono produrre miracoli ma esigono pagamenti spesso terribili. In molti episodi appaiono in numero di quattro – i quattro nani che reggono i punti cardinali della volta celeste – o di due, fratelli rivali. Una saga parafrasata racconta di un nano che cedette ai fabbri un brutto contratto in cambio della testa di un dio, e quasi vi riuscì.

Draghi. Il drago norreno per eccellenza è Fafnir. Era un nano, figlio del re Hreidmar, ma per avidità si trasformò in drago a guardia di un tesoro maledetto (il tesoro era stato ottenuto come compensazione dagli dèi dopo che Loki aveva ucciso suo fratello Otr trasformato in lontra). Fafnir viene poi ucciso dall'eroe Sigurd, che ne beve il sangue e ne mangia il cuore acquisendo la capacità di comprendere il linguaggio degli uccelli. Il tesoro maledetto causerà rovina a tutti i suoi possessori successivi. Esiste anche Nidhogg, il drago che rode le radici di Yggdrasil. E poi Jörmungandr, il serpente del mondo, che è enorme oltre ogni misura e che si tiene la coda in bocca cingendo Midgard.

Lupi. Fenrir è il lupo più temibile. Figlio di Loki, è stato incatenato dagli dèi con una catena magica chiamata

Capitolo 20. Vinland: i vichinghi in America 500 anni prima di Colombo

Per secoli, dopo il riscatto di certe saghe medievali, c'era stato il sospetto che vichinghi groenlandesi avessero raggiunto il continente americano molto prima di Cristoforo Colombo. Le saghe parlavano di una terra a ovest della Groenlandia chiamata Vinland, "terra del vino" (perché ci crescevano viti selvatiche), e di tentativi falliti di colonizzazione. Per molto tempo, queste storie furono trattate come leggende.

Tutto cambiò nel 1960. Un esploratore norvegese di nome Helge Ingstad e sua moglie Anne Stine Ingstad, archeologa, esaminarono attentamente la punta nord della grande isola canadese di Newfoundland. Lì, in un luogo chiamato dai pescatori locali L'Anse aux Meadows, trovarono i resti di un insediamento norreno: otto edifici, una fucina per il ferro, oggetti di provenienza chiaramente scandinava (una spilla pene-anulare, un mandrino da filare). La datazione al carbonio collocò l'insediamento intorno all'anno 1000. Era la prova archeologica indiscutibile della presenza vichinga in America circa cinquecento anni prima di Colombo.

Le saghe raccontano la storia in questo modo (parafraso, riassumo, senza citare). Verso il 985, un mercante islandese di nome Bjarni Herjólfsson stava navigando verso la Groenlandia per visitare il padre quando una tempesta lo portò fuori rotta. Tornato in rotta, avvistò terre a sud-ovest mai descritte prima: coste boschive, basse, sconosciute. Non sbarcò, ma raccontò la storia tornato in Groenlandia. Leif Eriksson, figlio di Erik il Rosso, gli comprò la nave anni dopo e organizzò una spedizione per esplorare quelle terre.

Intorno all'anno 1000, Leif salpò dalla Groenlandia. Riferendo le saghe, descrisse tre terre incontrate viaggiando da nord a sud: Helluland, "terra di pietra piatta" (probabilmente l'isola di Baffin), Markland, "terra di foresta" (probabilmente la costa del Labrador), e infine Vinland, dove sbarcò e svernò. Vinland aveva un clima molto migliore della Groenlandia, foreste, fiumi pieni di salmoni, prati per il pascolo. C'erano viti selvatiche, da cui il nome (o forse il nome viene da una radice nordica che significa "terra di prato", non "vino" — è una questione filologica ancora dibattuta). L'insediamento di L'Anse aux Meadows è probabilmente la base di Leif o di una spedizione di poco successiva.

Le spedizioni successive — guidate da fratelli e cognati di Leif, e in particolare da Thorfinn Karlsefni e sua moglie Gudrid, una delle figure femminili più affascinanti delle

saghe (donna che sposò più mariti, viaggiò dall'Islanda a Vinland e tornò, fece pellegrinaggi a Roma da anziana) – tentarono di colonizzare Vinland in modo stabile. Ma incontrarono difficoltà. C'erano popolazioni indigene già residenti: le saghe le chiamano skrælingjar (un termine peggiorativo che significa qualcosa come "rugosi" o "deboli"). Erano probabilmente le popolazioni native americane dell'epoca, indigene precolombiane di varia identità etnica. I primi contatti commerciali (latte vichingo contro pellicce indigene) si trasformarono presto in conflitto armato. I norreni, pur meglio armati, erano pochissimi e infinitamente lontani dalle proprie basi. Dopo alcuni anni di tentativi falliti, abbandonarono Vinland.

L'Anse aux Meadows fu probabilmente abitata per pochi anni, forse meno di dieci. Non un insediamento permanente, ma una base di esplorazione e di scambio. Sufficiente però a costituire la prima testimonianza certa di presenza europea nel continente americano. Sufficiente, soprattutto, a riscrivere quello che sapevamo della storia delle scoperte geografiche.

Cosa avevano scoperto, esattamente? Probabilmente non si rendevano conto di aver toccato un nuovo continente. Per loro era semplicemente una terra a ovest della Groenlandia, raggiungibile in pochi giorni di navigazione, con risorse interessanti ma difese da popoli

ostili e troppo lontana per essere utile. La distanza, in fondo, era il problema. La Groenlandia stessa era già al limite delle possibilità di un sistema coloniale che dipendeva dalle navi norrene. Allargare la frontiera a Vinland avrebbe richiesto risorse e organizzazione che la piccola colonia groenlandese non aveva.

Restano molte domande aperte. C'erano altri insediamenti vichinghi in Nord America oltre a L'Anse aux Meadows? Negli ultimi anni nuovi scavi in altri siti canadesi hanno suggerito di sì, ma le evidenze sono ancora controverse. Sappiamo invece, da analisi del DNA recente, che alcuni groenlandesi tardo-medievali avevano DNA nativo americano, segno di matrimoni misti – quindi i contatti continuarono ben oltre L'Anse aux Meadows.

Quello che è certo è che, mille anni prima del moderno volo intercontinentale, alcune dozzine di norreni partirono da una piccola colonia su una grande isola gelata, attraversarono lo stretto di Davis con navi di legno lunghe venti metri, costeggiarono il Labrador e Newfoundland, costruirono case con erba e legno e ferro, accesero una fucina, navigarono in fiumi che nessun europeo aveva mai visto. Senza saperlo, posero la prima impronta europea sulle Americhe.

Continua a leggere

Questa è un'anteprima del libro. La versione completa contiene 30 capitoli organizzati in 6 parti, più appendici con la linea del tempo dell'età vichinga, rotte commerciali, alberi genealogici delle dinastie reali, glossario norreno-italiano e oltre venti nomi norreni con il loro significato.

Scopri tutti gli e-book su BraiShop.com

BRAISHOP

www.braishop.com