



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Università degli Studi di Padova

Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari

Corso di Laurea Triennale Interclasse in
Lingue, Letterature e Mediazione culturale (LTLLM)
Classe LT-12

Tesina di Laurea

God of War e la Mitologia Norrena: un'analisi comparativa

Relatore
Prof. Omar Hashem Abdo Khalaf

Laureando
Matteo Meneghini
n° matr.1220764 / LTLLM

Anno Accademico 2021 / 2022

INDICE

Abstract	1
Capitolo 1: Cenni teorici	5
1.1 Il Medievalismo e il Medioevo	5
1.1.1 Il Neomedievalismo	5
1.2 God of War	7
1.2.1 Un nuovo immaginario	7
1.3 Analisi del prodotto	8
1.3.1 Metodologia	8
1.3.2 Contesto mitologico	9
1.3.3 Storia di God of War	11
Capitolo 2: Analisi dei luoghi	19
2.1 Punti in comune con i testi di riferimento	19
2.1.1 Miðgarðr	19
2.1.2 Álfheimr	20
2.1.3 Muspellsheimr	20
2.1.4 Hel	21
2.2 Divergenze dai testi di riferimento	22
2.2.1 Jötunheimr	22
2.2.2 Niflheimr	23
2.3 Punti d'interesse	23
2.3.1 Andvari	24
2.3.2 Fáfnir	25
2.3.3 Konungsgarðr	26
2.3.4 Corvi di Odino	26
2.3.5 Gullveig	27
Capitolo 3: Analisi dei personaggi	29
3.1 Personaggi importanti per la cultura norrena	29
3.1.1 Mímir	29
3.1.2 Freyja	30
3.1.3 Magni e Móði	30
3.1.4 Brok e Sindri	31
3.1.5 Baldr	31
3.1.6 Atreus	32
3.2 Storie dei giganti	33
3.2.1 Jörmungandr	33
3.2.2 Ymir, il primo gigante	33
3.2.3 Bergelmir	34
3.2.4 Thamur	34
3.2.5 Hrimthur	35
3.2.6 Starkaðr	36
3.2.7 Hrungnir	36
3.2.8 Thrym	36
3.2.9 Gróa	37
3.2.10 Skaði, la regina della caccia	37
3.2.11 Sköll e Hati	38
3.3 Valchirie	38
3.3.1 Gunnr	39
3.3.2 Geirdriful	39
3.3.3 Eir	39

3.3.4 Kára	39
3.3.5 Róta	40
3.3.6 Ölrún	40
3.3.7 Göndul	40
3.3.8 Hildr	40
3.3.9 Sigrún	40
Capitolo 4: Conclusioni	43
Bibliografia	45
Sitografia	45
Ringraziamenti	47

ABSTRACT

This study's goal is to investigate how medieval themes have been incorporated into popular culture through the case study of a famous gaming franchise: God of War.

This dissertation examines how the developers of the latest product of the franchise used their knowledge of Norse Mythology to create an intriguing story for their users. The gaming series has initially included themes from Greek Mythology, until 2018, when the whole location and story of the franchise took a turn, with the inclusion of themes from the European Middle Ages, including its architecture, knights, competitions, berserkers, and runestones. These components spark intense debate among the game's online followers, pique interest in the historical era, and demonstrate a reciprocal interaction between history and its rewritings.

There are, though, some relevant differences between what we know about Norse Myths and Legends, and what Santa Monica Studio (the developers) pictured in this story, so the focus of the dissertation will be the comparison between the real Norse culture, and the way it was represented in the game.

The first chapter of this dissertation will be a sort of introduction to Medievalism and its new geopolitical category: Neomedievalism, a term which was born in the United States of America. Medievalism - the ways in which post-medieval societies perceive, interpret, reimagine, or appropriate the Middle Ages - permeates popular culture. This has led some scholars to adopt the term Neomedievalism, a concept originating in part from the work of the late Umberto Eco *Dreaming of the Middle Ages*, which calls for new avenues of inquiry into the ways we think about the medieval. This new category does not have a cut-and-dried definition, it is outright ephemeral because, unlike Medievalism, it cannot refer to hundreds of years of customs and traditions to turn to; however, its ephemerality has in turn led to an impulse in academic circles to assess the term. In 2002, a group of scholars led to an important turn for the development of the different definitions of Medievalism: modernist Medievalism, post-modern Medievalism and Neomedievalism.

The analysis of the case of *God of War* must start by explaining what the game series has been since now, to then move on to this specific chapter which takes a turn and moves from the Greek Mythology to the Norse one. For this comparative analysis to be possible there must be a reference to look up to, in this case they are two: the *Poetic Edda* and *Snorri's Edda*.

After giving a smattering on the mythological context and the story of this specific chapter of the gaming series, we can move on to the proper analysis of the product. This

specific chapter tells the story of Kratos and his son Atreus, on their way to a journey with the aim of spreading the boy's mother's ashes on the top of the highest peak in all the nine realms. They will encounter quite a number of setbacks, but in the end, they will reach their goal, just to discover that it is just the beginning of their story; in fact, a sequel is planned to come out the first week of November 2022 but, for obvious reasons of time, it could not be included in the analysis that this dissertation offers.

It must be said that some points in the game are a faithful reproduction of the Norse culture, while others tend to diverge from what we can find in the original writings that sum up Norse religion and mythology.

The analysis starts with considering the locations in which the game is set first: Miðgarðr and all the other visitable realms. By looking at the reference texts, we can see that most of the places in the game are rather faithfully reproduced in the game, except for Jötunheimr and Niflheimr, that diverge from the original source, maybe for a reason tied to the gameplay. We also can analyse other places in which side quests happen and see that the game portrays interesting stories of peculiar characters known from Norse mythology, a few examples are the stories of Andvari, the dwarven alchemist that put his soul inside a ring, Fáfnir, the dwarf that turned himself into a dragon to protect his cursed treasure, Gullveig, the sorceress that caused the beginning of the war between Æsir and Vanir, and the links to Odin's crows and what they mean.

If we move forward to the analysis of the characters, there is a plethora of interesting information to work with. Main characters have a strong connection with their equivalents from the reference texts, but all of them tend to change some aspect of their nature, both physical and moral. We see Mímir as an extremely wise person, but at the same time he has quite a mouth for swearwords and insults, mainly towards the Æsir. Also, the story about how Odin lost his eye in the pond the giant was guarding is completely different from the one told in the ancient writings: Mímir says that what the Allfather saw while drinking the water were only hallucinations caused from the mushrooms that were growing in the water. Freyja is seen as the same goddess as Frigg; they tend to be mixed up also inside the Norse culture, but there have always been differences between the two of them. Baldr passes from being the most loved and pure god to being a rude, obnoxious, and quite wrathful guy, everything because of the spell his mother cast back when he was born. He then dies because of the mistletoe, as it is written in the Edda, by hand of Loki. The most peculiar case is Atreus, Kratos' son, which in the end reveals himself to be Loki, the god of mischief: after

this revelation, someone who knows Norse culture can figure out the various events tied to him and fully understand the way in which the developers reimagined him.

Moving on to the other characters, an analysis must be made about the tales of the giants, which can be discovered throughout the various locations the game offers. Most of them are the same stories depicted inside the reference texts, while a couple of them is not that faithful, but still has some ties to the original versions. The player can learn the stories of Ymir, the first giant which was killed and used to create the entire Norse world; Thrym, the cunning giant that tried to steal Thor's hammer; Sköll and Hati, the wolfen jötunn that every day chase the sun and the moon, until they eat them, and Ragnarök comes.

Other important figures are the Valkyries, that are rarely mentioned inside the Edda, but the developers took the few information of them and used them to create as faithful characters as they could, often based only on their names and meanings.

It is safe to say that the game strongly commits to the definition of Neomedievalism depicted in the first character, as it is a representation of it. Sometimes the scenarios and characters represented were faithful to their equivalents of the actual Norse culture, sometimes they took a different path, but always keeping a rather strong connection to their origins.

Thanks to Umberto Eco's work and the categorization of the different definitions of Medievalism made by the Medieval Electronic Multimedia Organization, we find inside the game some sort of willing to deny, or even rework history in some of its points.

We can also notice how the analysed product presents purposefully fragmented histories: the biggest example being the mistletoe, which in some points almost gets forgotten, to reach the game's ending to understand all the interactions that led to that specific outcome.

Concluding, the Californian software house did a good job in representing a product of Neomedievalism. It would be desirable a further analysis based on the games' sequel: *God of War: Ragnarök*, to ensure again the faithfulness level inside it, but it is safe to say that, by bringing a work of the calibre of *God of War*, the developers could not have kept themselves during the creation of the second part of this father-son journey.

1. CENNI TEORICI

1.1 IL MEDIEVALISMO E IL MEDIOEVO

Per poter analizzare questo prodotto in modo efficace, è necessaria un'introduzione su quello che è l'ambito culturale da cui esso trae spunto.

Il Medievalismo, ovvero il modo in cui le società post medievali percepiscono, interpretano, re-immaginano o, addirittura, fanno proprio il Medioevo, permea la cultura pop. Dalle principesse Disney a *Game of Thrones*, la cultura contemporanea continua a trovare nuovi modi di reinventarsi e di conformarsi al periodo di tempo che vuole analizzare. Il Medievalismo in sé continua ad evolversi. Ciò ha portato alcuni studiosi a adottare il termine Neomedievalismo¹, un concetto in parte sviluppato partendo dal lavoro di Umberto Eco *Dreaming of the Middle Ages*, il quale propone nuovi criteri di studio nella nostra percezione dell'ambito medievale.

Questo lavoro di tesi esamina le recenti evoluzioni del Medievalismo e, di conseguenza, del Neomedievalismo, concernenti *God of War*, prendendo spunto da altri importanti punti di riferimento per quella che è la cultura medievale moderna, da *Il Signore degli Anelli* ai film tratti da *Beowulf*, passando per il gaming ambientato in scenari medievali. Queste evoluzioni possono assumere la forma di ciò che può essere considerato facente parte della cultura pop (arte, prodotti, parchi a tema, videogames) oppure uno strumento di critica a livello accademico (monografie, articoli, conferenze, seminari). È solo riconciliando questi ambiti apparentemente diversi che possiamo capire meglio la reinvenzione continua, interconnessa e, spesso, politicizzata del Medioevo presente sia nella cultura pop che in campo accademico.

1.1.1 IL NEOMEDIEVALISMO

Il Neomedievalismo è qualcosa di piuttosto effimero, in termini di definizione vera e propria. Diversamente dal Medievalismo, il Neomedievalismo non può fare riferimento a secoli di usi e costumi per poterne estrapolare delle caratteristiche specifiche che lo rendono ciò che è, tuttavia questo essere effimero ha permesso una ricerca più approfondita in specifici circoli accademici, cosicché si potesse dare a questo termine una sorta di specificità, per distinguerlo dal Medievalismo.

¹ K. Fitzpatrick, *Neomedievalism Popular Culture and The Academy: from Tolkien to Game of Thrones*, Boydell & Brewer, 2019, p.4

La più vicina cosa in comune che il Neomedievalismo ha con una rappresentazione originale dell'immaginario medievale è l'uso di Umberto Eco del termine nel suo saggio, già citato nel capitolo 1.1, *Dreaming of the Middle Ages*. Eco teorizza che noi, in quanto società, ricostruiamo costantemente il Medioevo come qualcosa in cui noi viviamo ancora quest'oggi, caratterizzato a sua volta da "Piccole Epoche Medievali", dieci per l'esattezza, ognuna di esse costituente una diversa categoria utilizzabile per organizzare i nostri "sogni", come vengono denominati dall'autore, del Medioevo².

Durante il Congresso Internazionale sugli Studi Medievali del 2002, un gruppo di studiosi ha formato la Medieval Electronic Multimedia Organization (MEMO), che ha costituito un'importante svolta per lo sviluppo delle diverse definizioni di Medievalismo, le più importanti sono:

- Medievalismo moderno: caratterizzato da finzione sperimentale medievale che implica discontinuità storica, distaccandosi dai valori e dalle teorie tradizionali;
- Medievalismo post-moderno: più critico (del Medievalismo moderno) riguardo le prospettive contemporanee dei valori e degli usi medievali. Spesso dipinge una narrativa "medievale" che riconosce un'inabilità a comprendere il passato più di quanto non comprenda il futuro. Può essere più fedele ai valori medievali perché riconosce l'infiltrazione dell'ideologia modernista e la rifiuta;
- Neomedievalismo: qui l'angoscia si trasforma in aggressività, le storie sono frammentate di proposito, l'illusione di avere controllo si fa presente attraverso cambiamenti dell'illusione stessa, non si avverte più un senso di futilità. I concetti medievali sono riscritti di proposito come se fossero una visione cosciente di un universo alternativo. Questa forma manca della nostalgia del Medievalismo perché rinnega la storia: i valori contemporanei (femminismo, diritti LGBTQA+, tattiche di guerriglia moderna, democrazia, capitalismo, ...) dominano.³

² U. Eco, *Dreaming of the Middle Ages*, 1973, p.63

³ K. Fitzpatrick, *Neomedievalism Popular Culture and The Academy: from Tolkien to Game of Thrones*, Boydell & Brewer, 2019, p.15

Lauren S. Mayer, invece, asserisce che la cosa più saggia da fare è di preoccuparsi meno di cosa, effettivamente, è il Neomedievalismo, e di ragionare di più su cosa provoca, cosa crea e in che modo lo fa⁴.

1.2 GOD OF WAR

Dopo questo doveroso preludio, è necessario dare un contesto riguardante il caso che questa tesi andrà ad analizzare: *God of War*. Quanto appena presentato è il nome di un famoso franchise videoludico *action-adventure*, sviluppato nel 2005 da Santa Monica Studio e pubblicato da Sony Interactive Entertainment.

La storia ha come protagonista Kratos, uno spartano che, pur di diventare imbattibile sul campo di battaglia, stringe un patto con Ares, il dio della guerra. Un patto che finisce per essere infranto da Kratos stesso, stanco dei soprusi del dio. Ares si ritiene, così, offeso e prende il controllo di mente e corpo del protagonista, obbligandolo ad assassinare la moglie e la figlia.

Una volta rinsavito, prende il nome di Fantasma di Sparta e giura vendetta nei confronti del dio della guerra. Grazie anche all'aiuto di Atena, Kratos riuscirà ad uccidere Ares e a prendere il suo posto come nuovo dio della guerra. Tutto il resto dell'Olimpo, però, considera quest'atto un grave affronto, e ciò porterà il protagonista di questa serie videoludica a scontrarsi e, di conseguenza, porre fine alla vita di titani, semidei e persino dèi, ultimo tra tutti Zeus, che si rivela essere suo padre. Al termine di questa sanguinosa battaglia, sembra che Kratos stesso sia destinato a perire, ma una scena dopo i titoli di coda mostra una scia di sangue presente laddove giaceva il guerriero morente, mentre tutta la Grecia sprofonda nel caos.

1.2.1 UN NUOVO IMMAGINARIO

Sembrava che il franchise di sette opere videoludiche fosse terminato con questa scena, presente in *God of War III* ma nel 2018, al San Diego Comic Con viene presentato *God of War*⁵, il nuovo ambizioso progetto di Santa Monica Studio. Ci troviamo a Miðgarðr, la terra dove vivono gli umani nella mitologia norrena: Kratos si è trasferito qui, si è sposato ed ha avuto un figlio, Atreus. Purtroppo, però, la madre del ragazzo muore e come ultimo desiderio chiede che le ceneri prese dalla sua pira vengano sparse dalla vetta più alta di tutti e nove i regni. Così padre e figlio partono per un'avventura che aiuterà loro a creare un legame più forte, viaggiando attraverso i regni grazie al Bifröst, il ponte dell'Arcobaleno, e conoscendo figure di spicco della Mitologia Norrena: Jörmungandr, ovvero la serpe di

⁴ L.S. Mayer, *Simulacrum*, Emery & Utz, 2014, p.223

⁵ Senza nessuna ulteriore specifica, per dare un segno di un nuovo inizio nella saga.

Miðgarðr che avvolge il mondo, Freyja, Baldr, Magni e Moði, i figli di Thor, Mímir, il gigante che ha attirato su di sé la collera di Odino.

Questo cambio di ambientazione e di storia ha portato una ventata d'aria fresca nel franchise, con un prodotto fatto talmente bene da vincere il premio di gioco dell'anno nel 2018, e capace di ottenere il primato di prodotto più venduto di tutta la serie.

1.3 ANALISI DEL PRODOTTO

L'obiettivo, quindi, di questo studio è di analizzare le tematiche di natura medievale e legate alla mitologia norrena sviluppate nel gioco più recente del franchise e compararle con ciò che ci è effettivamente pervenuto dall'epoca per evidenziare eventuali punti in comune o discrepanze, più o meno lievi. È importante aggiungere che nel novembre del 2022 è prevista l'uscita di un sequel, *God of War: Ragnarök*, che coinvolgerebbe altre divinità norrene come ad esempio Thor, ma ovviamente non può essere preso in considerazione per questo studio, non essendo ancora reperibile al momento della stesura.

1.3.1 METODOLOGIA

Per poter analizzare il prodotto, però, è necessaria una spiegazione su quello che è il determinato contesto mitologico a cui fa riferimento l'opera videoludica, e di seguito è presentata la metodologia seguita per poter effettuare la suddetta analisi.

Per poter eseguire un'analisi di tipo comparativo, ed evidenziare punti in comune e punti di divergenza tra mitologia norrena e *God of War*, è necessario confrontare quanto pervenuto a noi tramite testi rilevanti per la cultura norrena, alcuni esempi sono l'*Edda in Prosa* e *Edda Poetica*, due testi fondamentali soprattutto per la definizione della cosmologia e della cosmogonia norrene. Questi testi andranno poi paragonati con l'opera videoludica, e verrà analizzato il modo in cui sono stati rielaborati per rendere il gioco più fruibile per il pubblico.

Alcuni punti sono riproduzioni fedeli di ciò che è presente nei testi di riferimento, per esempio il gigante Mímir, la cui testa mozzata viene riportata in vita e continuerà a dare consigli fino al Ragnarök, mentre vi sono punti di totale contrasto, come la figura di Baldr, che presenta tratti somatici e caratteriali completamente diversi nel videogioco, rispetto alle sue descrizioni nelle varie opere prese in analisi.

Va, inoltre, aggiunto che molte cose a noi pervenute dai testi antichi sembrano, a volte, contraddirsi o sovrapporsi, per esempio: Odino è marito di Frigg, ma è dall'unione con Freyja che nasce Baldr, dopo che i due si sono sposati. Questi accadimenti non sono

spiegati nei testi di riferimento, ma vengono presi per assodati in quanto presenti nelle varie edizioni; lo studioso, quindi, non si pone domande sotto questo punto di vista, ma accoglie ciò che traspare dai testi come dato di fatto.

1.3.2 CONTESTO MITOLOGICO

Gran parte del gioco si svolge a Miðgarðr, termine usato nella mitologia norrena per indicare la terra degli umani e dei troll. Miðgarðr si trova in Mannheimr, uno dei Nove Regni, letteralmente traducibile come “terra degli uomini”. Col passare del tempo, però, è divenuto comune intendere Miðgarðr come regno degli uomini, invece che Mannheimr.

Miðgarðr è, appunto, uno dei Nove Regni tenuti uniti dal leggendario frassino Yggdrasill, creato dai tre fratelli Odino, Vili e Vé dai resti del gigante Ymir⁶. Questo regno fu creato dalla carne e dal sangue del gigante, la prima divenne le terre emerse, mentre la seconda i fiumi e i mari.

Durante questo capitolo della saga si possono esplorare anche altri luoghi di spicco della cultura Norrena: Álfheimr, il regno degli elfi chiari, Múspellsheimr, il regno di fuoco, dimora dei giganti di fuoco e del loro capo Surtr, Hel, la dimora della regina dei morti Hel, da cui prende anche il nome e Niflheimr, il regno del ghiaccio e del freddo.

Per arrivare al punto in cui si presume sia ambientata la storia narrata nel gioco, bisogna riassumere i momenti salienti che hanno portato poi all’inizio dell’avventura, non esplicitati durante l’avventura, ma sottintesi e riassunti nel compendio *God of War: Lore & Legends*, prodotto proprio dalla casa videoludica dell’opera.

La prima pietra miliare da considerare per dare un contesto è la visita ad Asgarðr, il regno degli Æsir, da parte di Freyr, fratello di Freyja e leader dei Vanir, succeduto al padre Njörðr. Il Vanir si reca dagli storici nemici per chiedere una tregua e offrire dei doni, ma viene gettato nel fuoco; riesce a scappare, ma una volta tornato in patria, il suo popolo, oltraggiato dall’affronto subito, muoverà una sanguinosa guerra contro gli Æsir. In realtà nei testi di riferimento non è mai citata questa come causa dell’inizio della guerra, anzi si parla dell’inganno della maga Vanir Gullveig, che si infiltra tra gli Æsir per seminare discordia, allora questi decidono di arderla viva, ma ad ogni volta lei rinasce⁷.

Duecento anni prima dell’inizio della storia⁸, viene forgiato il martello Mjöllnir, che Odino dona a Thor, per usarlo contro i nemici degli Æsir. Grazie a quest’arma il dio del tuono porta avanti una massacrante campagna contro i giganti e i Vanir, mietendo molte

⁶S. Sturluson, *Edda in Prosa. Gylfaginning, L’inganno di Gylfi*, 1220 ca., capitoli 7-8

⁷ Edda Poetica, *Völuspá. La profezia della Veggente*, stanza 21-22

⁸ R. Barba, *God of War: Lore & Legends*, Dark Horse Books, 2020, p. 62

vittime e portando l'ago della bilancia in favore degli Æsir. Queste informazioni sono comprovate dall'Edda di Snorri, dove non solo si accenna alla creazione del martello da parte di nani, ma bensì da un nano di nome Brokkr, il quale figura anche nel videogioco; anche se vi è una discordanza da notare in quanto nell'Edda Brokkr forgia il martello per una sfida con Loki su chi dei due potesse forgiare l'arma più meravigliosa.

Tyr, prova a trascinare Odino ad una conferenza di pace con i re dei giganti a Jötunheimr, ma non c'è benevolenza in nessuna delle due parti, così i giganti esiliano Odino dal loro regno e chiedono a Tyr di bloccare ogni viaggio verso la loro terra, cosa che fa infuriare il Padre di Tutti⁹. A dire il vero questo esilio, su cui poi si baserà quasi tutto il gameplay di *God of War*, non è mai nominato nei testi di riferimento, anzi sono gli abitanti di Jötunheimr ad essere esclusi dalla possibilità di mettere piede a Miðgarðr¹⁰.

Centocinquant'anni prima dell'inizio della storia di Kratos e Atreus¹¹ viene celebrato il matrimonio tra Freyja e Odino, per cercare di portare pace tra Æsir e Vanir. Inizialmente sembra che le cose vadano bene e, una volta guadagnata la fiducia della nuova consorte, Odino si fa insegnare la magia Vanir e Seiðr (ovvero la magia che si crede fosse legata alla previsione del futuro).

Dai due nasce Baldr, ma la felicità di Freyja è interrotta da una profezia che dice che il neonato sarebbe morto, così la potente strega passa molti anni a cercare una soluzione per prevenire questa sciagura. All'interno del gioco Mimir afferma che Odino decide di iniziare a chiamare la sua consorte Frigg, quando in realtà Freyja e Frigg sono due divinità distinte, ed è proprio Frigg la madre di Baldr¹².

Odino, nel frattempo, è geloso dell'amore ricevuto da Tyr da parte di tutti i regni, in aggiunta sospetta (correttamente) che quest'ultimo sia coinvolto nell'ostruzione di ogni viaggio verso il regno dei giganti. Il Padre di Tutti invia, quindi, alcuni dei ad attaccare il tempio di Tyr, che però sparisce nel nulla. Anche qui, come sopra, si tratta di una manipolazione delle fonti effettive, poiché non vi sono riferimenti a tali avvenimenti nei testi di riferimento.

Freyja, con l'aiuto di Mimir e del suo mentore Hildisvíni, riesce a trovare un incantesimo di protezione per il figlio Baldr¹³, mentre Odino, sempre più ossessionato dal Ragnarök, inizia a sperimentare la magia Seiðr in modi perversi, che la moglie trova disturbanti.

⁹ Uno dei numerosi epiteti per identificare Odino.

¹⁰ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 73

¹¹ R. Barba, *God of War: Lore & Legends*, Dark Horse Books, 2020, p. 63

¹² S. Sturluson, *Edda in Prosa. Gylfaginning. L'inganno di Gylfi*, 1220 ca., capitolo 49

¹³ S. Sturluson, *Edda in Prosa. Gylfaginning. L'inganno di Gylfi*, 1220 ca., capitolo 49

L'unico modo per poter salvare la vita di Baldr è di chiamare a raccolta tutto il creato, e pregare che nessuno dei presenti possa fare del male al ragazzo. Alla preghiera di Freyja acconsentono tutti, ma all'appello manca il vischio, assente durante questa invocazione, quindi unico a non promettere di evitare di fare del male al figlio di Odino¹⁴. Nei testi di riferimento Frigg afferma che il vischio non ha giurato di non fare del male a Baldr perché lei stessa decide di non scomodarlo, in quanto gli sembrava una pianta troppo giovane per una tale richiesta.

La pace tra i regni inizia a cedere, e subisce il colpo di grazia quando Odino stesso invia Thor a sterminare gli ultimi giganti rimasti a Miðgarðr, per ottenere le loro profezie sul Ragnarök; Freyja prova a tornare a Vanaheimr, la sua patria, ma Odino lancia su di lei un maleficio che le impedisce di lasciare Miðgarðr e che la priva del suo spirito guerriero; non è più la regina delle Valchirie e non può più combattere. Anche di queste informazioni non ci sono riscontri all'interno dei testi di riferimento, presumibilmente sono anch'esse semplici modifiche apportate dagli sviluppatori per creare più drammaticità all'interno del gioco.

Mímir avvisa Odino che l'unico modo di evitare il Ragnarök è creare pace tra i regni, ma il Padre di Tutti è sempre più paranoico e conclude che il suo consigliere è in combutta coi giganti, così lo intrappola, legandolo alle radici dell'Yggdrasill in cima al monte più alto di Miðgarðr, e lo tortura a lungo nella speranza di avere qualche rivelazione da lui¹⁵. In realtà Odino non tortura Mímir, anzi, consulta spesso la sua testa per prendere le decisioni.

1.3.3 STORIA DI GOD OF WAR

Come brevemente accennato nell'introduzione, la storia del gioco inizia con il funerale della sposa di Kratos, nonché madre del giovane Atreus, Faye. Una volta raccolte le sue ceneri, i due decidono di andare a caccia, cosicché il padre possa testare le abilità del figlio. Durante questa breve caccia, i due incontrano alcuni nemici come draugr¹⁶ e troll, e Kratos si rende conto che il figlio non è ancora pronto ad intraprendere un viaggio di questo calibro.

Una volta tornati a casa, i due si trovano davanti alla porta uno sconosciuto, presumibilmente venuto a cercare il precedente dio della guerra greco. Mentre Atreus si nasconde, Kratos combatte contro questo formidabile nemico, dotato di incredibile resistenza e forza, che però sembra soccombere alla potenza dello spartano.

¹⁴ S. Sturluson, *Edda in Prosa. Gylfaginning*, *L'inganno di Gylfi*, 1220 ca., capitolo 49

¹⁵ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 87

¹⁶ Una creatura non morta della mitologia norrena, letteralmente "camminatore di nuovo", o "colui che cammina dopo la morte".

Conscio dell'incombente pericolo, il Fantasma di Sparta recupera il figlio, e i due partono alla volta della montagna più alta di Miðgarðr, per spargere le ceneri di Faye e potersene andare da un luogo rivelatosi così arduo da affrontare. Durante la salita, i protagonisti fanno la conoscenza del fabbro Brok, che potenzia il Leviatano, l'ascia di Kratos, lascito della moglie, creata dallo stesso fabbro di origini naniche.

Durante una seconda battuta di caccia, alla ricerca di un cinghiale, il duo si imbatte in una strega dei boschi, la quale conosce Kratos e la sua vera natura, che lui tiene nascosta al figlio, ed avverte lo spartano dell'arrivo prossimo degli Æsir e della necessità di svelare il proprio segreto ad Atreus. Dopo aver dato una mano alla strega a curare il cinghiale ferito, rivelatosi amico di quest'ultima, i due procedono con il loro viaggio e, arrivati ad un lago, svegliano Jörmungandr, la Serpe di Miðgarðr, che si dimostra amichevole nei loro confronti, facendo riapparire il Tempio di Tyr, il punto di collegamento fra i nove regni, rimasto sommerso per molti anni a causa del livello dell'acqua che il gigantesco corpo del serpente aveva fatto innalzare. Terminato l'attraversamento del ponte del Lago dei Nove, Kratos e Atreus incontrano Sindri, il fratello di Brok, che decide di potenziare ulteriormente l'ascia del guerriero, essendo stato complice della sua creazione, per rispetto nei confronti della defunta amica, Faye.

Continuando la scalata, i protagonisti sono costretti a fermarsi a causa di una nube nera posta da Odino, che ostacola il passaggio. Qui vengono raggiunti dalla strega dei boschi, la quale li avverte che l'unica cosa che possa permettere loro di dissipare questo Respiro Nero è la sacra luce di Álfheimr, il regno degli Elfi. Pertanto, i tre tornano al tempio di Tyr e, tramite il Bifrost, il ponte dell'arcobaleno, viaggiano verso Álfheimr; tuttavia, la strega viene risucchiata in un portale che la trascina nuovamente a Miðgarðr, a causa di una maledizione lanciata da Odino.

I due, rimasti da soli, si fanno strada nel nuovo regno, combattendo contro gli Elfi Oscuri, in guerra con gli Elfi Chiari. Dopo aver liberato la luce di Álfheimr dal controllo dei primi e aver sconfitto il loro Re, Svartáljǫfurr, i due fanno ritorno a Miðgarðr, alla volta della montagna. Una volta attraversata la nebbia oscura, iniziano la scalata, che procede non senza intoppi.

Quasi arrivati alla vetta, vengono attaccati dal drago sputa-fulmini Hræzlyr. Dopo averlo ucciso, incontrano Sindri che offre delle speciali frecce ad Atreus, il padre ne spezza una e la utilizza per sistemare la tracolla rovinata della faretra del figlio. I due arrivano alla sommità della montagna e scoprono che lo sconosciuto che aveva attaccato Kratos nella loro

casa è ancora vivo, e si tratta del figlio di Odino, Baldr. Egli, assieme ai figli di Odino, Magni e Moði, sta discutendo con il gigante Mímir, conosciuto anche come l'uomo più sapiente che esista. Dopo aver cacciato i tre Æsir, lo jötunn avvicina i protagonisti e rivela loro che hanno sbagliato strada: il picco più alto dei Nove Regni non si trova a Miðgarðr, bensì a Jötunheimr, la terra dei giganti, a cui è stato bloccato l'accesso ovunque proprio da quest'ultimi, per evitare che Thor e Odino vi si presentassero per sterminare la loro stirpe. Mímir si offre di aiutare i due, ma purtroppo è intrappolato in un albero da un maleficio di Odino; quindi, è necessario mozzare la sua testa e consegnarla a qualcuno che sia in grado di riportarla in vita.

Kratos e Atreus tornano con la testa mozzata dalla strega che, seppur riluttante, accetta di aiutarli. Mentre l'incantesimo si svolge, la strega nota le frecce nuove di Atreus e le brucia, definendole molto pericolose. Una volta che Mímir torna in vita, rivela che la strega non è altri che la dea Freyja. A questa rivelazione, lo spartano decide di lasciare immediatamente l'abitazione, dato il suo odio per tutti gli dèi.

Ritornati al Lago dei Nove, Kratos, Atreus e Mímir vengono aiutati dal Serpente del Mondo ad individuare la via verso Jötunheimr, ovvero devono trovare la runa che sblocca il viaggio e uno scalpello magico con cui incidere la runa nel portale. Giunti nelle vicinanze del cadavere del gigante Thamur, i tre riescono a raggiungere lo scalpello; tuttavia, vengono braccati da Magni e Moði. Lo scontro è inevitabile, e durante questo, Kratos uccide Magni e mette in fuga Moði; tuttavia, Atreus mostra i sintomi di una malattia che lo affligge da tempo. Recuperate le forze, i tre ripartono verso una stanza nascosta nel tempio di Tyr, tuttavia vengono attaccati da Moði. Durante la colluttazione, Atreus fa sfoggio della sua rabbia, tuttavia la malattia gli prosciuga tutte le forze e perde i sensi. Kratos riesce a divincolarsi da Moði solo sfruttando la Furia di Sparta, dopodiché (su consiglio di Mímir) porta il figlio da Freyja, essendo lei l'unica in grado di curarlo. Durante la strada, Kratos chiede a Mímir cosa stia accadendo al figlio e il gigante spiega che ciò che il ragazzo sta subendo è la contraddizione di un Dio che crede di essere mortale. Giunti da Freyja, questa rivela che l'unico ingrediente che potrebbe curare Atreus è il cuore del Guardiano del Ponte dei Dannati nel regno di Helheim.

Giunti ad Helheim, Kratos e Mímir trovano e uccidono il Guardiano, per poi riportare il bottino a Freyja, che cura Atreus, così da far riprendere il viaggio ai tre. Qui Kratos rivela la sua natura divina al figlio, e quest'ultimo comincia ad assumere un comportamento più arrogante, sentendosi sicuro delle sue capacità.

Dopo aver superato le prove della camera di Tyr, i tre raggiungono la Runa Nera¹⁷ e Atreus la assorbe per il viaggio. Ritornati nella cima della montagna, Atreus mostra un comportamento sempre più arrogante e presuntuoso, arrivando a disubbidire al padre (infatti durante la scalata, incontrano una terza volta Moði, e qui Atreus lo uccide) e non rispettare più la madre. Giunti in cima, i tre mentre stanno per attraversare l'unico portale rimasto che conduce a Jötunheimr, vengono attaccati da Baldr, e nella colluttazione il portale viene distrutto. Qui Atreus, a causa della sua nuova arroganza, viene catturato da Baldr e Kratos si lancia all'inseguimento. I tre si ritrovano nella stanza del viaggio fra i regni e Baldr ha già avviato il viaggio verso Asgarðr. Tuttavia, Kratos riesce ad anticipare la destinazione ad Helheim e i tre si separano. Kratos, dopo aver raggiunto Atreus, lo rimprovera con durezza e il ragazzo si rende conto di essere la causa della situazione in cui si trovano in quel momento. Grazie alla sapienza di Mímir, i tre trovano un vascello che li riporterà al Tempio di Tyr, ma durante il viaggio scoprono che Baldr è il figlio di Freyja e Odino, e che egli vuole vendicarsi della madre per averlo reso invulnerabile a qualsiasi dolore, odore, sensazione, emozione e tatto.

Fuggiti dalla nave, Kratos, Atreus e Mímir trovano una delle sale nascoste di Odino, dove scoprono un trittico che mostra il dio Tyr sospeso misteriosamente tra i regni. Il Fantasma di Sparta nota che l'occhio del dio è una gemma, come quello di Mímir: quest'ultimo allora, sfruttando la sua magia, scopre che il trittico mostra Tyr intento a viaggiare nel Regno tra i Regni, un regno fisico presente fra gli altri nove, sfruttando una chiave. Tornati a Miðgarðr, i protagonisti ricevono l'aiuto dei fabbri nanici¹⁸, che forgiavano la chiave, permettendo ai guerrieri di proseguire il loro viaggio verso una nuova camera nascosta di Tyr all'interno del suo tempio del Lago dei Nove. Qui riescono a trovare e recuperare la Pietra dell'Unità, utilizzata da Tyr per muoversi tra i regni. Tornati nella stanza del viaggio, i tre, attraverso una scorciatoia nell'Yggdrasil costruita da Brok, giungono ad una scogliera e si lanciano nel vuoto, protetti dal potere della pietra.

Giunti in un luogo nascosto a chiunque - e soprattutto agli Æsir -, i tre ritrovano la torre perduta di Jötunheimr, mancante dal Lago dei Nove. Entrati all'interno di questa, la torre assorbe l'energia della Pietra dell'Unità e ritorna al suo posto nel Lago dei Nove di Miðgarðr. I protagonisti tornano nella sala del viaggio, pensando che l'avventura sia finita; ma si devono ricredere: Mímir rivela che il viaggio non è possibile perché la runa del viaggio è assente, in quanto Tyr sfruttava i suoi stessi occhi - un dono che i giganti offrivano a pochi fidati amici, come Tyr e Mímir - per spostarsi verso il loro regno. Pertanto, i tre

¹⁷ La runa per sbloccare il viaggio verso Jötunheimr.

¹⁸ Brok e Sindri.

tornano dai nani Brok e Sindri, scoprendo che Odino ha nascosto l'occhio cavato da Mímir in un reparto nascosto all'interno della statua di Thor, prima presente nel Lago dei Nove ma poi divorata da Jörmungandr quando questi incontrò Kratos, Atreus e Mímir.

I tre, dopo essere entrati nella pancia del Serpente, riescono a ritrovare l'occhio di Mímir, ma dall'interno sussultano quando il figlio di Loki¹⁹ viene colpito ripetutamente da qualcosa. Dopo essere riusciti a uscire dal ventre del rettile, Kratos, Atreus e Mímir vengono attaccati da Baldr, che aveva attaccato il Serpente per fare uscire i tre allo scoperto.

Nel frattempo, giunge anche Freyja, la quale ostacola lo spartano e Atreus per proteggere il proprio figlio. Dopo un primo breve scontro dove Kratos ha la peggio contro l'invincibile avversario, il giovane figlio dello spartano si frappone tra Baldr e il padre per proteggere quest'ultimo; Baldr colpisce allora con forza il giovane, che rivela tra gli spasmi di non aver perso lui il sangue che macchia i suoi vestiti: il frammento di vischio con cui Kratos aveva legato la faretra del figlio rottasi nello scontro precedente si è conficcato nel pugno di Baldr, che, sbalordito, afferma di aver riguadagnato la propria sensibilità tra le lacrime della madre Freyja, che già in passato aveva esortato Atreus a non far mai uso del vischio.

A ciò segue un duro scontro in cui il Fantasma di Sparta e suo figlio, il quale invoca con successo l'aiuto di Jörmungandr dimostrando di averne imparato la lingua, riescono a sconfiggere sia Baldr, elettrizzato dalla possibilità di provare nuovamente freddo e dolore, che Freyja, che rianima con la magia il gigantesco corpo di Thamur per tentare di bloccare lo scontro. Baldr, pur sconfitto, viene risparmiato da Kratos su esortazione di Atreus a patto che non cerchi mai più né loro due né la madre; davanti però alle lacrime comprensive di Freyja, il dio, ancora accecato dal dolore di aver perso le gioie dell'intera vita per l'egoismo della madre, tenta di strozzarla senza che lei opponga resistenza. A questo punto, esortando i nuovi dei ad essere migliori e a infrangere il ciclo patricida divino, Kratos lo uccide spezzandogli il collo: mentre un fiocco di neve si posa sulla guancia del dio, egli spira percependo finalmente la neve. Freyja si dispera per la morte del figlio e, maledicendo Kratos, provoca un'ultima volta lo spartano, il quale decide di condividere la parte più impressionante del suo passato, l'omicidio del proprio padre e di persone innocenti, con Atreus. Il giovane, incerto ma esortato dal padre a non compiere i suoi stessi errori e ad essere migliore di lui, osserva Freyja andar via in silenzio con in braccio il defunto Baldr: a Kratos e Atreus non resta altro che terminare il loro viaggio.

¹⁹ Jörmungandr è uno dei tanti figli del dio Loki, assieme al cavallo di Odino, Sleipnir e al lupo Fenrir, per citarne alcuni.

Una volta tornati nella sala del viaggio fra i regni, i due attivano il ponte verso Jötunheimr, ora funzionante grazie agli occhi del saggio Mímir. Così Kratos e Atreus, soli dopo aver lasciato su sua richiesta Mímir a Brok e Sindri, raggiungono Jötunheimr, ansiosi di vedere i giganti e di realizzare l'ultimo desiderio di Faye. Entrando in un'ampia stanza, i due però scoprono che i giganti, nonostante la fuga da Miðgarðr, sono ormai tutti morti, ma nello stesso momento rinengono un affresco magico: tutte le avventure vissute da Atreus e Kratos sono raffigurate in esso, implicando che i giganti conoscessero il loro futuro, ma soprattutto vi è rappresentata anche Faye, che si scopre quindi essere un gigante, anzi l'ultimo gigante rimasto su Miðgarðr come guardiano del suo popolo dalle crudeltà degli Æsir - diviene quindi chiaro che Baldr, quando si era presentato a casa di Kratos e Atreus, non stava cercando il Fantasma di Sparta, ma la gigantessa Faye, senza sapere che questa era appena morta e scambiando Kratos per il guardiano degli jötunn a Miðgarðr. Mentre il figlio si allontana domandandosi il significato dei segreti della madre, che lo rendono quindi parte gigante, parte dio e parte uomo, Kratos, rimasto solo, nota una successiva, futura, sezione del dipinto che mostra Atreus reggere un uomo morente non interamente conservata nell'affresco, simile ma non identica alla raffigurazione del padre, nella cui bocca entra una figura serpentina.

Giunti infine sulla cima della montagna più alta, padre e figlio spargono le ceneri dell'amata moglie e madre, salutandola per l'ultima volta mentre le sue ceneri si disperdono nel triste paesaggio di una Jötunheimr costellata di cadaveri di giganti. Lungo la via di casa, Atreus rivela a Kratos il nome con cui sull'affresco era nominato tra i giganti: Loki, il nome che la madre voleva dargli alla nascita e che evidentemente usava comunque con la sua gente, mentre Kratos racconta al figlio la storia del valoroso e gentile spartano Atreus per spiegargli l'origine del suo nome, esortando Atreus, ora cresciuto, a fare le proprie scelte sul loro futuro.

Tornati a Miðgarðr, Mímir rivela che, complice il fatto che a Jötunheimr il tempo scorre più lento che nella terra degli umani, il Fimbulvinter, l'inverno che durerà 3 estati e anticiperà il Ragnarök, è già cominciato come conseguenza delle azioni di Kratos e Atreus, i quali, uccidendo Baldr, l'hanno anticipato di circa 100 anni. I tre allora si avviano verso casa: qui Atreus ha una visione del futuro, in cui il Ragnarök è quasi giunto e un uomo robusto e coperto da un mantello è alla porta della loro casa; alla domanda di Kratos di rivelare la sua identità, l'uomo mostra il martello Mjöllnir, rivelando di essere il dio del tuono Thor, evidentemente in cerca di vendetta per la morte del fratello e dei figli. Al risveglio, Atreus racconta il sogno al padre, che lo esorta a pensare a quello che succederà in

futuro solo quando esso effettivamente arriverà, e nel frattempo di terminare le cose che ancora restano loro da fare.

2. ANALISI DEI LUOGHI

Dopo questa doverosa parte introduttiva, si può passare alla parte di analisi, iniziando dai luoghi presenti nel gioco e comparandoli al modo in cui vengono descritti nei testi di riferimento²⁰. La maggior parte di essi è in linea con quelle che sono le caratteristiche dettate dall'Edda Poetica e dall'Edda di Snorri, ma vi sono alcuni punti di divergenza, che verranno analizzati più avanti nel capitolo.

2.1 PUNTI IN COMUNE CON I TESTI DI RIFERIMENTO

2.1.1 MIÐGARÐR

Come anticipato precedentemente, Miðgarðr è il termine usato nella mitologia norrena per indicare la terra degli umani e dei troll. Si trova in Mannheimr, uno dei Nove Regni, letteralmente traducibile come “terra degli uomini”. Col passare del tempo, però, è divenuto comune intendere Miðgarðr come regno degli uomini, invece che Mannheimr. Dipinto come posto da qualche parte nel mezzo di Yggdrasill, Miðgarðr è circondata da un mondo d'acqua, un oceano, che è impenetrabile. L'oceano è abitato da un gigantesco serpente marino Miðgarðsormr²¹, così grande da circondare completamente il mondo, mordendosi la coda²².

All'interno dell'opera videoludica presa in esame, Miðgarðr risulta fedele alla descrizione qui sopra riportata; ciò è anche dovuto al fatto che il regno degli uomini presenta un immaginario piuttosto chiaro, e quindi non è stato necessario un lavoro di interpretazione particolarmente elaborato da parte del gruppo di sviluppatori.

Va analizzato anche il fatto che in più momenti della storia del gioco, come anticipato nel capitolo precedente, il Miðgarðsormr emerge dalle acque per venire in aiuto dei due protagonisti, che potrebbe sembrare sbagliato, visto che è solo mordendosi la coda che esso può tenere assieme la terra e le acque. Però anche nella Mitologia Norrena vi sono alcuni episodi in cui Jörmungandr è coinvolto, per esempio quando Thor tenta di pescarlo utilizzando come esca la testa mozzata di un bue²³, quindi è possibile dire che non si tratti di un'imprecisione del videogioco.

²⁰ Edda Poetica ed Edda di Snorri.

²¹ Jörmungandr.

²² G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 64

²³ Edda Poetica, *Hymiskviða*. *Il carme di Hymir*, stanza 22

2.1.2 ÁLFAHEIMR

Álfaheimr è il secondo regno visitabile all'interno del gioco, dopo Miðgarð, dove Kratos e Atreus si devono recare per recuperare la Sacra Luce, utile a disperdere il Respiro Nero imposto da Odino all'entrata della montagna che i protagonisti devono scalare. Il punto d'interesse principale del regno è un enorme tempio dorato di cui bisognerà raggiungere il nucleo per poter, appunto, recuperare la Sacra Luce. Vi sono più riferimenti al dio Freyr all'interno del regno, tra cui una pergamena che incita alla ricerca del dio che risulta scomparso all'interno del gioco, non si sa se tenuto prigioniero ad Asgarðr o se vagante per le piane di Miðgarð, un documento che dimostra che egli fosse benvenuto; infatti, nei testi di riferimento si apprende che l'intero regno di Álfaheimr gli fu regalato in onore della comparsa del suo primo dente quando era bambino²⁴.

Non appena i due protagonisti raggiungono il regno degli elfi, scoprono di un'interminabile guerra in corso, quella tra gli elfi chiari, detti Ljósálfar, e gli elfi scuri, i Dökkálfar, che nel gioco vengono nominati Svartálfar, nome comunque corretto perché provenienti dal regno di Svartálfaheimr. Non sembrano esserci riferimenti a questa guerra nei testi presi in analisi ma questa contrapposizione tra elfi chiari e scuri è un palese richiamo all'eterna lotta tra le forze del bene e quelle del male²⁵.

Va, inoltre, sottolineato che, secondo il compendio fornito da Santa Monica Studio, Freyr fosse benvenuto sia dagli Ljósálfar che dagli Svartálfar, cosa che accomunava le due razze elfiche²⁶.

Un'altra menzione da fare è riguardo ciò che dice in un dialogo all'interno del regno il fabbro nanico Brok ai due protagonisti: egli afferma che Svartálfaheimr non sia propriamente il regno degli elfi scuri, ma il regno dei nani, che si sono trovati a convivere con i nemici degli elfi chiari poiché assoggettati da loro. Anche se un po' romanzata, questa affermazione si basa sulla verità, almeno secondo i testi di riferimento: è possibile, infatti, leggere che nani ed elfi scuri abitano sottoterra nel regno di Svartálfaheimr, e proprio per questo hanno qualcosa che li accomuna²⁷.

2.1.3 MUSPELLSHEIMR

Il regno del fuoco, Muspellsheimr, è visitabile solo per alcune prove di forza aggiuntive, e non fa parte della storia del gioco in primo piano. Ciò nondimeno il modo in

²⁴ Edda Poetica, *Grímnismál*. Il discorso di Grímnir, stanza 5

²⁵ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 311

²⁶ R. Barba, *God of War: Lore & Legends*, Dark Horse Books, 2020, p. 24

²⁷ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 311

cui gli sviluppatori hanno dipinto il regno di cui il gigante Surtr è a capo è molto fedele all'immaginario norreno. È, infatti, mostrato come un regno impervio, dove non ci sono altro che fuoco, cenere e tizzoni ardenti²⁸.

Surtr non si mostra, almeno in questo capitolo del gioco, ma si viene a conoscenza della sua presenza solamente tramite uno degli altari jötnar sparsi per il mondo di gioco: si parla di lui e della sua spada fiammeggiante, e di come siano emersi dal Ginnungagap²⁹ subito dopo Ymir. Nel trittico trovato dai protagonisti all'interno del gioco, si nota una scena in cui Surtr combatte con Thor e Odino, profezia del Ragnarök e Mímir informa Kratos e Atreus che, secondo quanto è stato predetto, il gigante di fuoco soccomberà agli Æsir, ma che raderà al suolo Asgarðr nel farlo. Tutto ciò è molto fedele anche secondo gli scritti a noi pervenuti, dove più volte si parla del Ragnarök e di come Surtr guiderà l'esercito dei figli di Muspell contro gli Æsir, per poi combattere contro Freyr e ucciderlo. Dopodiché avrebbe appiccato il fuoco all'intero mondo, per poi morire³⁰. Non sarebbe stato propriamente ucciso da Odino o Thor, ma è supponibile che nella rappresentazione videoludica fosse più plausibile raffigurare due dèi più conosciuti di Freyr dalla maggior parte dei fruitori del prodotto, oppure si potrebbe pensare che siano stati presi loro due come esempi per raffigurare il combattimento di Surtr contro gli Æsir.

2.1.4 HEL

Hel (Helheim all'interno del gioco) è il regno dei morti che non hanno fatto nulla di glorioso in vita, per esempio morire in battaglia; quindi, vi accedono i morti di malattia o di una morte indegna, a differenza di chi può presenziare all'eterna sala da banchetto che è la Valhalla. È un regno inospitale: caratterizzato da freddo, vento e pioggia³¹.

Spesso viene confuso con Niflhel, anche detto Niflheimr, che in realtà dovrebbe essere la parte più profonda di Hel, dove sono destinati gli uomini malvagi, caratterizzata dal freddo perenne che contribuì a creare l'universo assieme al rovente calore di Muspellsheimr.

A differenza da come è rappresentato Niflheimr all'interno del gioco, la rappresentazione di Hel è piuttosto fedele ai testi di riferimento: è infatti perennemente mosso da una tempesta di neve e si possono vedere molte anime dei morti di morte indegna che si dirigono verso il cancello delle anime per passare nell'aldilà. Sembra, però, scollegato

²⁸ S. Sturluson, *Edda in Prosa. Gylfaginning, L'inganno di Gylfi*, 1220 ca., capitolo 4

²⁹ L'abisso cosmico che esisteva prima della creazione dell'universo. Da esso si formarono a nord il gelato regno di Niflheimr, a sud il fiammeggiante regno di Muspellsheimr.

³⁰ S. Sturluson, *Edda in Prosa. Gylfaginning, L'inganno di Gylfi*, 1220 ca., capitoli 51; 53

³¹ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 71

da Niflheimr, in quanto nella sala del viaggio tra i regni vi sono due portali diversi per raggiungere i due regni.

Il cancello delle anime, anche se non specificato, è da considerarsi come Helgrind, che è custodito da una fanciulla detta Móðguðr, che parrebbe il nome di una valchiria³². Nel gioco questa fanciulla è, presumibilmente, stata rimpiazzata da un troll di nome Máttugr Helson: i due nomi sono estremamente simili, per cui è da considerare la scelta da parte degli sviluppatori di trasformare una donzella in un mostro un modo per rendere il gameplay più movimentato, poiché Kratos deve strappare il cuore di questo troll per poter curare il proprio figlio.

2.2 DIVERGENZE DAI TESTI DI RIFERIMENTO

2.2.1 JÖTUNHEIMR

Il regno dei giganti, Jötunheimr (da “jötunn”, che significa, appunto, gigante) è l’obiettivo dei due protagonisti, devono raggiungere la vetta più alta del regno per spargere le ceneri della madre di Atreus, che poi si rivelerà essere Laufey la Giusta, un personaggio non indifferente della cultura norrena: la madre di Loki³³; il suo vero nome però viene svelato solo alla fine del gioco, per non dare anticipazioni sul finale; infatti, durante l’avventura è chiamata Faye da Kratos e Atreus. All’interno del gioco viene detto che lei fosse una gigantessa guerriera, anche se non è mai specificato all’interno dei testi di riferimento, anzi, viene chiamata anche Nál, che significa “ago”, per via della sua corporatura magra e gracile³⁴, ben poco a che vedere con un guerriero.

Nell’analisi della trasposizione videoludica del regno degli jötnar ³⁵, va detto che gli sviluppatori non sono stati particolarmente fedeli a quello che ci perviene dai testi principali della mitologia norrena: Jötunheimr sembra essere assai freddo e oscuro, in quanto è “l’estremo recinto del mondo”³⁶, ma all’interno dell’opera videoludica, pur essendo un posto desolato, poiché tutti i giganti rimasti sono deceduti, viene mostrato come un grande insieme di catene montuose con una lunga scalinata che porta alla cima della vetta più alta; l’errore più grave è senza dubbio il fatto che si tratti di un posto molto soleggiato, quindi piuttosto diverso da quanto reperibile dalle fonti

³² G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 71

³³ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 92

³⁴ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 273

³⁵ Plurale di jötunn.

³⁶ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 51

Inoltre, il regno dei giganti viene anche situato sulle spiagge del mare secondo le fonti, ma viene rappresentato come un posto arido e inospitale all'interno del videogioco; potrebbe essere stata una scelta degli sviluppatori di trasmettere un'idea di decadenza in quanto, essendo diventato un luogo disabitato, non fosse più brulicante di vita, ma ciò comunque andrebbe contro la descrizione originale del luogo, non risultando un terreno particolarmente ospitale a prescindere.

Un'ultima imprecisione riguardante Jötunheimr è una cosa che concerne il fulcro della storia del gioco: non è possibile reperire nei testi di riferimento informazioni secondo cui l'accesso fosse negato al regno dei giganti, anzi è possibile leggere nella *Völuspá* che, essendo Miðgarðr il "recinto di mezzo", esso va difeso dai giganti, che ne sono esclusi: il loro regno, infatti, ha anche nome Útgardr, ovvero "recinto esterno"³⁷.

2.2.2 NIFLHEIMR

Anche Niflheimr, come Muspellsheimr, è un regno visitabile al di fuori della storia principale, che serve semplicemente a recuperare potenziamenti per i personaggi. Consta di un grande labirinto procedurale che muta ogni qualvolta vi si entra e l'obiettivo è di arrivare alla fine per ottenere i tesori che cela, con un problema: è pregno di una nebbia tossica che, se inspirata a lungo, causa la morte del personaggio.

Rispetto ai testi di riferimento, è stato modificato di molto, perché secondo le fonti, Niflheimr è la dimora del freddo, dell'umidità e del buio e in esso, proprio nel mezzo, si trova un pozzo gelido, detto Hvergelmir, da cui molti fiumi cosmici hanno origine³⁸. Nulla di tutto ciò viene rappresentato all'interno del videogioco, seppur il regno sia stato reso inospitale, la differenza che c'è tra Edda e *God of War* è piuttosto evidente; non è nemmeno presente alcun pozzo al centro del regno.

In aggiunta, Niflheimr potrebbe forse essere identificabile con Niflhel, la parte più profonda di Hel, nonché dimora della regina dei defunti figlia di Loki³⁹, un motivo in più per cui sarebbe stato opportuno cercare di rendere il luogo il più simile possibile ai testi di riferimento per mantenere una maggiore fedeltà alla cultura norrena.

Va aggiunto che anche Jötunheimr dovrebbe essere situato a Nord come Niflheimr, per questo nei testi di riferimento i due luoghi mostrano un clima e delle caratteristiche

³⁷ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 73

³⁸ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 49

³⁹ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 53

simili⁴⁰, cosa che non è stata resa all'interno del videogioco, l'unica cosa che li accomuna è l'ospitalità.

2.3 PUNTI D'INTERESSE

Alcuni regni non possono essere visitati all'interno di questo capitolo della saga: è il caso di Vanaheimr, Asgarðr e Svartálfaheimr, per cui non possono essere analizzati; ci sono però dei luoghi che richiamano alcune storie raccontate nei testi di riferimento che si possono prendere in analisi.

2.3.1 ANDVARI

Una delle serie di missioni secondarie del gioco comprende la storia del fabbro nanico Andvari, che aveva creato un magico anello, chiamato Andvaranautr, grazie al quale la ricchezza poteva essere continuamente rinnovata, infatti il nano possedeva molto oro⁴¹.

La missione consiste nel controllare alcune miniere come favore per il nano Brok, in cui si scopre che Andvari provò ad alleggerire il peso del lavoro in miniera creando una forza lavoro obbediente e infinita tramite dei veri e propri golem, che dona al fratello Mótsognir (Móðsognir nei testi di riferimento) e a Surtr, nel regno di Muspellsheimr. Però il controllo su queste entità gli sfugge e i golem iniziano a diventare aggressivi, uccidendo i lavoratori nelle miniere al punto di costringere il fabbro ad usare la sua magia per trasferire la propria anima all'interno di un anello così, pur perdendo il suo corpo fisico, avrebbe potuto vivere per sempre; una volta trovato, l'anello diventa un pezzo d'equipaggiamento utilizzabile da Kratos per incrementare le possibilità di trovare argento e consumabili all'interno dei forzieri presenti nel gioco.

Interessante il modo in cui questa storia sia stata rielaborata pur mantenendo il nucleo originale, con alcuni riferimenti ad altri miti norreni: le miniere da visitare per questa missione sono nominate Miniere di Völunder (richiamo al fabbro Völundr, altra figura nanica interessante per quanto riguarda la mitologia norrena⁴²).

L'anello in cui Andvari trasferisce la sua anima è da riscontrarsi presumibilmente in Andvaranautr, monile che viene rubato al fabbro da Loki secondo i testi di riferimento; anche questo tenuto in considerazione da parte degli sviluppatori poiché, essendo Atreus in realtà Loki, il fatto che ne venga in possesso è adeguatamente collegato a ciò che ci perviene dagli scritti

⁴⁰ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 476

⁴¹ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 333

⁴² G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 439

Non è ben chiaro il perché della scelta di far diventare Móðsognir fratello di Andvari, non essendoci collegamenti specifici tra i due riscontrabili negli scritti, forse un semplice modo di inserire un altro nome effettivamente presente nella cultura norrena per dimostrare di avere delle basi solide che comprovino il lavoro di rielaborazione, ma non è comunque considerabile come una corretta reinterpretazione della mitologia.

2.3.2 FÁFNIR

Un'altra missione secondaria comprende parte della storia narrata nella Saga dei Nibelunghi, quella che racconta di Fáfnir, la serpe uccisa da Sigurðr, nonché uno dei due fratelli che ebbero a che fare con Andvari, che aveva maledetto l'oro che gli era stato rubato da Loki. Il dio delle malefatte, però, aveva fatto in modo che l'oro tornasse nelle mani di Hreiðmarr, padre di Fáfnir e Reginn, che pretesero una parte dell'oro. Fáfnir, noto per la sua cupidigia, non accettò solo la sua parte e rubò anche quella del fratello, per poi nascondersi in una grotta e trasformarsi in serpe, sorvegliando il tesoro⁴³.

All'interno del prodotto videoludico, la missione richiede di entrare in questo deposito in cui Fáfnir aveva raccolto tutto il suo oro, per scoprire che il nano, tramutato in drago, è ancora al suo interno a sorvegliare il tesoro; quindi, l'obiettivo è di liberare il rettile, che risulta essere incatenato, per poter recuperare le ricchezze di cui Fáfnir è a guardia.

La rielaborazione di questo mito ha alcune lacune, poiché in primis viene detto che il nano si trasformò in drago per essersi rimirato in uno specchio pregno di magia Vanir, che lo maledì, quando in realtà la sua trasformazione (in serpe peraltro), secondo la Saga dei Volsunghi, avviene naturalmente come metodo per il nano di difendere il proprio tesoro. L'imprecisione della trasformazione in drago è probabilmente da imputare ad una scelta di gameplay, ovviamente un drago richiama molta più attenzione sul prodotto, rispetto ad una serpe.

Una discrepanza piuttosto importante, però, coinvolge la fine della missione: la serpe, secondo i testi di riferimento, viene uccisa da Sigurðr, che ne beve il sangue e arrostitisce il suo cuore, per poi uccidere il fratello di quest'ultima dopo essere venuto a conoscenza del fatto che le sue intenzioni erano quelle di decapitarlo nel sonno ed impossessarsi del tesoro; una fine molto lontana dalla liberazione del drago che avviene nel videogioco. Ponendo come punto di riferimento il fatto che avvengono uccisioni per tutta la durata della storia di

⁴³ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 388

gioco, questa non è una scelta dettata dalle rimostanze degli sviluppatori nei confronti di una scena di violenza, anche perché l'intera saga di *God of War* si basa su di essa.

2.3.3 KONUNSGARDR

Questo luogo fa parte di una missione secondaria riguardante Móðsognir, di cui si è già accennato in precedenza. È una roccaforte in cui, secondo il gioco, il re nanico si era rifugiato dopo la caduta del suo primo regno. Dopo aver terminato la costruzione di questa nuova fortezza, egli invitò i suoi sudditi a festeggiare nella sala del trono, ma in realtà il suo obiettivo era raccogliere anime per poter creare un'armatura leggendaria che potesse proteggerlo dalla furia di Odino, che aveva dei conti in sospeso con suo padre, Ívaldi. Così Móðsognir uccise tutti per raccogliere anime, poi però i morti si tramutarono in draugr e lo uccisero a loro volta⁴⁴.

Ci sono alcuni punti da analizzare riguardo questa missione: il primo è che non è presente, nei testi di riferimento, nessuna menzione di Konunsgardr; il secondo è che vengono spesso nominati i figli di Ívaldi all'interno delle fonti, ma non viene mai specificato il loro nome. Si sa, però, che erano abili costruttori; infatti, fu opera loro la costruzione di Skíðblaðnir, la migliore fra le navi, appartenente al dio Freyr⁴⁵.

Il punto principale per cui questa missione va analizzata è, però, il nome Móðsognir: letteralmente può essere tradotto come “[colui che] succhia la forza dai corpi”⁴⁶, e questo spiegherebbe la storia dietro questa missione secondaria che, nonostante le imprecisioni, si basa su un dettaglio non indifferente per rimanere fedele alla cultura norrena.

2.3.4 CORVI DI ODINO

Sparsi per tutti i regni visitabili nel gioco vi sono dei corvi di color smeraldo che osservano tutto quello che i protagonisti fanno: una missione secondaria richiede di ucciderli tutti, per poter evitare che il Padre di Tutti continui a spiare ciò che Kratos e Atreus fanno.

Tutto ciò si riferisce al fatto che Odino ha al suo seguito diversi animali, tra cui due corvi: Huginn e Muninn, nomi che significano rispettivamente “pensiero” e “memoria”; egli li spedisce in giro per il mondo perché al tramonto, al loro ritorno, gli sussurrino tutto ciò che hanno visto. Il legame di Odino con questi animali può riferirsi al suo essere sia dio della guerra, sia della morte: i corvi sono, infatti, gli uccelli che, solitamente, si cibano dei

⁴⁴ R. Barba, *God of War: Lore & Legends*, Dark Horse Books, 2020, p. 23

⁴⁵ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 663

⁴⁶ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 332

cadaveri nei campi di battaglia. Nelle *kenningar*, le metafore poetiche tipiche della poesia scaldica, la battaglia viene spesso chiamata "banchetto dei corvi".

Odino viene, inoltre, nominato *hrafnfreistaðar*, ovvero “colui che ammaestra i corvi”⁴⁷, segno del legame che la divinità ha con questi animali.

2.3.5 GULLVEIG

Lungo le coste del Lago dei Nove si possono incontrare molti fantasmi, che chiedono ai due protagonisti di compiere delle azioni per loro, in cambio di una ricompensa: uno di questi fantasmi promette ai due che, se avessero riunito le ossa di Gullveig, una potente maga Vanir, ella avrebbe potuto riunirli a Laufey, anche se deceduta.

Una volta riunite le ossa, Gullveig risorge e promette che li unirà alla loro defunta, nella morte, così i due sono costretti a sconfiggerla.

Gullveig (letteralmente “ebbrezza dell’oro”) è la potente maga Vanir che, secondo i testi di riferimento, scatenò la guerra tra Æsir e Vanir, introducendosi tra i primi e gettando discordia tra loro. Per questo fu arsa al rogo, ma resuscitò, allora fu arsa altre due volte, ed ella tornò ogni volta in vita⁴⁸.

Interessante come sia stata incorporata la sua storia nel videogioco: il fatto di riunire le sue ossa per farla rinascere riprende proprio il modo in cui lei è risorta più volte dopo essere stata uccisa.

Non è nemmeno errato renderla un nemico, poiché, anche in base al significato del suo nome, Gullveig incarna verosimilmente la pienezza della ricchezza, ma soprattutto del potere, come strumenti di corruzione⁴⁹, quindi affrontare il suo spirito corrotto, che si chiamerà *Gullveig*, *l’ancella sacrilega*, collega bene quanto traspare a livello culturale con quello che è il videogioco.

⁴⁷ Edda Poetica, *Skáldskaparmál*, *Discorso sull’arte scaldica*, stanza 9

⁴⁸ Edda Poetica, *Völuspá*. *La profezia della Veggente*, stanza 21-22

⁴⁹ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 520

3. ANALISI DEI PERSONAGGI

All'interno dell'opera videoludica compaiono molti personaggi di spicco della mitologia norrena, alcuni rappresentati fedelmente rispetto ai testi di riferimento, altri appaiono leggermente diversi, con l'eccezione di Baldr, che risulta essere completamente diverso a livello fisico e caratteriale, da come viene dipinto nell'Edda. Di seguito verranno analizzati i principali personaggi e le storie che li riguardano.

3.1 PERSONAGGI PRINCIPALI PER LA CULTURA NORRENA

3.1.1 MÍMIR

Mímir è il guardiano della fonte detta Mímisbrunnr, in cui è celata ogni sapienza. Egli è estremamente saggio, infatti il suo nome significa “[colui che] ricorda” (dunque “sa”). In cambio di un sorso dell'acqua della fonte, Odino stesso ha dovuto cedergli un occhio. Nella saga degli Ynglingar è detto che Mímir viene decapitato dai Vanir e il Padre di Tutti, presa la sua testa, la spalma con unguenti affinché non debba marcire, poiché era per lui fonte di saggezza⁵⁰.

Nel videogioco vi sono alcuni punti in comune ed altri che si discostano riguardo questa figura, rispetto a quanto reperibile nei testi della cultura norrena.

Il primo incontro con lo jötunn avviene sulla cima del picco più alto di Miðgarðr, dove lo si incontra imprigionato nelle radici dell'Yggdrasill e si decide di decapitarlo per portarlo da Freyja e riportare in vita la sua testa. Questa rielaborazione cambia, in parte, il mito originale, poiché Mímir non sta sorvegliando alcuna fonte e non viene decapitato dai Vanir. Però alcune similitudini ci sono: una volta riportata in vita la sua testa, il gigante si aggiungerà ai due protagonisti, appeso alla cinta di Kratos, e sarà colui che durante la restante parte di gioco racconterà aneddoti sulla cultura norrena e darà molti consigli; cosa per cui è noto anche all'interno dell'Edda: Odino gli chiederà consiglio anche nel Ragnarök.

Mímir racconta ai due protagonisti anche del momento in cui, come prima prova di fiducia, dovette sorvegliare una “fonte mistica” per Odino, che in realtà non era altro che acqua mescolata a funghi allucinogeni. Così il padre di Tutti, in preda alle allucinazioni, si tolse un occhio dopo aver bevuto un sorso di quell'acqua, ed il gigante dovette fargli credere che dovesse pagare un pegno per la conoscenza acquisita. Ovviamente in questo caso si romanza di molto l'aneddoto del perché Odino sia privo di un occhio; dovendo fare i conti

⁵⁰ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, pp. 322-323

con l'ambito videoludico, gli sviluppatori avranno presumibilmente ritenuto corretta la manipolazione di questa storia al fine di creare ilarità.

3.1.2 FREYJA

Freyja è la dea Vanir della fertilità, che presiede alle faccende d'amore, maestra di magia presso gli Æsir e divenuta così potente da oscurare Frigg, la sposa di Odino (della quale tuttavia si pensa che avesse una posizione preminente solo presso i Germani continentali⁵¹). Moglie di Oðr, di cui non si è riusciti a ricostruire un culto dedicato (si potrebbe identificare in Odino, forse), piange lacrime d'oro mentre è alla ricerca del suo sposo che non ritorna dal suo viaggio⁵².

Diversamente da quanto mostrato nel gioco, non è lei la madre di Baldr: gli sviluppatori hanno provato ad ovviare a questa imprecisione facendo raccontare da Mímir che Odino decise di iniziare a chiamarla Frigg, ma in realtà, persino all'interno dei testi di riferimento, non è ben chiara la divisione tra le due.

Secondo la cultura norrena, la dimora di Freyja è nel Fólkvangr ("campo di battaglia"). Là ella sceglie ogni giorno la metà dei caduti in battaglia, l'altra metà spetta a Odino⁵³.

Durante una missione secondaria, la regina delle Valchirie, Sigrun, dice che la vera regina di queste ultime è la dea Freyja, che però è stata privata del suo spirito combattivo da Odino in persona. Non vi sono prove secondo i testi di riferimento che indicano che Freyja sia legata alle Valchirie, ma è indubbia la sua connessione alla battaglia, dovuta al fatto che lei possiede un travestimento da falco (cosa che possiede anche Frigg)⁵⁴.

All'interno del gioco viene, inoltre, mostrato il suo cinghiale: Hildisvíni, che in alcuni parti dei testi di riferimento si dice fosse stato creato per lei da due nani, in altre si dice che fosse il suo mentore, tramutato in animale; il videogioco ha riutilizzato la seconda ipotesi.

3.1.3 MAGNI E MOÐI

Di Magni e Moði, figli di Thor, si apprende poco dai testi antichi, però è certo che sopravviveranno al Ragnarök ed erediteranno il martello del padre, cosa che non è stata presa in considerazione all'interno dell'opera videoludica, visto che vengono entrambi uccisi

⁵¹ J. De Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, II, Berlino, 1930, pp. 304-307

⁵² G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 52

⁵³ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 285

⁵⁴ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 554

dai protagonisti. I due dèi presentano in comune col padre l'elemento dei tuoni e dei fulmini, cosa che, però, non può essere comprovata a livello analitico.

3.1.4 BROK E SINDRI

I fabbri di origine nanica non sono figure completamente inventate di sana pianta: in diverse versioni dei testi di riferimento si dice che Mjöllnir fu forgiato da un nano di nome Brokkr, per una gara contro il dio Loki su chi avrebbe potuto costruire tre oggetti di valore meraviglioso per gli dèi⁵⁵. Questo spiega perché i due fratelli rimpiangono l'aver creato il martello che poi il dio ha usato contro la loro stirpe; decidono, infatti, di creare l'ascia Leviatano per contrastare Mjöllnir⁵⁶.

Vi sono anche riferimenti ad un nano di nome Sindri, alla cui stirpe è attribuita una dimora tutta d'oro nella parte settentrionale del mondo, a Niðavellir⁵⁷.

3.1.5 BALDR

Figlio di Odino e di Frigg, Baldr è presentato da Snorri come il migliore fra gli dèi, bello d'aspetto e luminoso, saggio ed eloquente. Costui è così splendente che esiste un fiore, candido, che prende nome dalle sue sopracciglia: si chiama infatti *Baldrsbrá*⁵⁸. Questo dio, si deduce da altre fonti, è anche molto coraggioso⁵⁹. Dimora in Breiðablik, la terra dove si dice vi siano “pochissime rune malvagie”⁶⁰. Egli è amato dagli dèi e dagli uomini ed è per loro fonte di saggezza e di soccorso costante. Queste sue qualità ne fanno un nemico mortale delle forze del caos.

Questa descrizione è quanto di più lontano possa esserci rispetto a ciò che è stato fatto dagli sviluppatori di *God of War*: Baldr appare come un individuo piuttosto secco, colmo di tatuaggi runici, con barba incolta e acconciatura che presenta una testa rasata ai lati con una lunga coda. Mantiene un comportamento arrogante e saccente ed è molto scontroso e violento.

L'unico punto in comune che si può trovare tra il personaggio del videogioco e l'*áss*⁶¹ della mitologia norrena è l'incantesimo che la madre lancia su di lui al momento della sua nascita: viene raccolto tutto il creato e viene fatto promettere a tutti di non fare del male a Baldr, poiché alla sua nascita una veggente ebbe una visione in cui il bimbo era destinato a

⁵⁵ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 93

⁵⁶ R. Barba, *God of War: Lore & Legends*, Dark Horse Books, 2020, p. 62

⁵⁷ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 335

⁵⁸ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 239

⁵⁹ S. Sturluson, *Edda in Prosa. Gylfaginning. L'inganno di Gylfi*, 1220 ca., capitoli 2-3, 9

⁶⁰ Edda Poetica, *Völuspá. La profezia della Veggente*, stanza 24

⁶¹ Singolare di Æsir.

morire. Tutte le piante e gli animali acconsentirono al patto, tranne il vischio, che era considerato troppo giovane per prendersi un tale fardello e non gli venne neanche fatta la proposta⁶². Tuttavia, proprio mentre il dio spiegava a tutti i suoi pari che era diventato invincibile, e chiedeva loro di scagliargli addosso qualsiasi cosa volessero per provarlo, Loki mise nella mano del cieco Höðr un rametto di vischio che, una volta lanciato, uccise Baldr, che dovette scendere in Hel⁶³.

All'interno dell'opera videoludica si racconta di come Freyja avesse fatto questo incantesimo per proteggere suo figlio, ma di come lui fosse divenuto insensibile a tutto, non solo al dolore, ma anche a tutte le emozioni e alle sensazioni positive, motivo per cui inizia a diventare cattivo e a provare odio nei confronti della madre.

Peculiare il modo in cui Baldr perde la vita all'interno del videogioco, dopo aver colpito al petto Atreus (ovvero Loki), la freccia fatta con il vischio che il padre aveva usato per sistemargli la faretra rompe l'incantesimo, facendogli provare di nuovo dolore, freddo, e tutte le altre sensazioni. Anche se poi ad ucciderlo è Kratos, è interessante come la prima causa della sua morte sia proprio Loki, come accade nell'Edda di Snorri.

3.1.6 ATREUS

Il figlio di Kratos, nonché uno dei due protagonisti del gioco, si rivela essere Loki, il dio delle malefatte, alla fine dell'avventura. Figlio della gigantessa Laufey, con la jötnar Angrboða genera tre figli: Hel, guardiana del regno dei morti; Fenrir, il lupo cosmico nemico degli dèi che ucciderà Odino nel Ragnarök; e il serpe di Miðgarðr, che giace nell'oceano avvolto attorno alla terra⁶⁴. Un altro figlio di Loki è Sleipnir, il cavallo a otto zampe di Odino, generato dopo essersi trasformato in puledra⁶⁵.

Alcuni aspetti sembrano combaciare con la cultura norrena all'interno del videogioco, per esempio la madre di Atreus, però ci sono prove che il padre di Loki fosse Fárbaumi, chiaramente non Kratos che è un personaggio fittizio.

Un altro punto particolare è che, essendo Loki il padre del Miðgarðsormr, è difficile capire come sia possibile che Jörmungandr sia già esistente ed aiuti i due protagonisti; nel gioco Mímir dice che la serpe può viaggiare nel tempo, forse un escamotage degli sviluppatori per ovviare questo problema, anche se risulta essere errato per quanto riguarda la fedeltà di riproduzione.

⁶² S. Sturluson, *Edda in Prosa. Gylfaginning, L'inganno di Gylfi*, 1220 ca., capitolo 49

⁶³ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 239

⁶⁴ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 245

⁶⁵ S. Sturluson, *Edda in Prosa. Gylfaginning, L'inganno di Gylfi*, 1220 ca., capitolo 42

Atreus è in grado di usare la magia: può lanciare frecce che prendono la forma di animali, tra cui cervi, cinghiali, lupi, corvi, per travolgere i nemici. Essendo un dio legato agli animali, poiché si può trasformare in molti di essi, questo collegamento ha senso, soprattutto perché Loki può utilizzare la magia seiðr, come Odino; quindi, anche questo è un legame con la cultura norrena facilmente collegabile al videogioco.

3.2 STORIE DEI GIGANTI

Lungo tutta l'avventura di gioco, è possibile scovare dei trittici sparsi in giro per i regni, ognuno dei quali racconta la storia di un gigante, storie che poi Mímir arricchirà di dettagli grazie alla sua conoscenza. Per esempio, la storia di Surtr è già stata analizzata nel secondo capitolo; di seguito si prenderanno in analisi le altre storie narrate all'interno dell'opera.

3.2.1 JÖRMUNGANDR

Nel trittico dedicato al Miðgarðsormr, viene mostrata l'immagine di una gigantessa che lo allatta, circondata da lupi ululanti, probabilmente si tratta di Angrboða, e i lupi possono essere un richiamo a Fenrir, che sarebbe comunque da identificarsi come “fratello” di Jörmungandr.

In una scena, il serpe di Miðgarðr dice a Mímir che Atreus gli sembra familiare; ovviamente, essendo il padre un motivo c'è. Però rimane un mistero come sia possibile che il rettile sia già nella sua forma “adulta”, grazie alla quale può attorcigliarsi attorno al mondo, se non è ancora di fatto stato concepito.

Nel gioco viene detto che, basandosi su alcune leggende, la battaglia finale nel Ragnarök tra Thor e il serpe di Miðgarðr è così incredibile da scuotere l'Yggdrasill fino alle radici e da sbalzare il serpente indietro nel tempo, persino prima della sua stessa nascita. Potrebbe esserci un collegamento a riguardo, nei testi di riferimento: secondo gli scritti il Ragnarök avviene ciclicamente, un nuovo universo si crea per poi incontrare la sua fine, questo dice la profezia⁶⁶.

3.2.2 YMIR, IL PRIMO GIGANTE

Un altro dei trittici sparsi per il mondo di gioco parla di Ymir e, di conseguenza, della creazione del mondo norreno.

⁶⁶ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 191

Inizialmente c'era solo il grande vuoto, il Ginnungagap, non c'erano regni, solo forze primordiali come ghiaccio e fuoco, che poi si sarebbero trasformate nei regni rispettivamente di Niflheimr e Muspellsheimr. Dallo scontro di queste forze primordiali ebbe origine la vita: il primo essere fu il gigante Ymir, chiamato anche Aurgelmir dai giganti di ghiaccio. Ymir venne nutrito dalla mucca Auðhumla, anche lei nata dalle gocce di brina di Niflheimr. Dalla mucca nacque Buri, che ebbe un figlio, Borr, dalla cui unione nacquero Odino, Vili e Vé, i primi fra gli dèi. Questi ultimi uccisero Ymir e affogarono tutta la sua stirpe nel suo sangue, tranne un gigante di nome Bergelmir, che riuscì a fuggire. Con le parti del corpo del primo gigante, gli dèi crearono tutti i regni⁶⁷.

In questa storia, il videogioco rimane molto fedele, raccontandola in modo dettagliato e corretto.

3.2.3 BERGELMIR

Come appena accennato, Bergelmir fu l'unico gigante, assieme alla moglie, in grado di fuggire dalla rabbia omicida di Odino e i suoi fratelli. Una volta scappati, da loro discese una nuova stirpe di giganti del ghiaccio⁶⁸.

All'interno dell'opera videoludica viene detto che, dopo la fuga, Bergelmir divenne il capostipite di tutti gli jötnar, nonché fondatore di Jötunheimr.

3.2.4 THAMUR

Secondo il trittico trovato all'interno del gioco, Thamur era il più bravo gigante scalpeliere in tutti i regni. Si racconta di come Thamur stesse costruendo un grande muro di pietra attorno a Jötunheimr per proteggere la sua gente dai possibili attacchi degli Æsir. Chiese a suo figlio Hrimthur una mano, ma egli voleva diventare un guerriero, così i due litigarono e il ragazzo scappò.

Thamur cercò di inseguirlo per poi trovarsi perso a Miðgarðr, attirando l'attenzione di Thor, che lo uccise; il corpo del gigante, cadendo, distrusse il porto di Njördholm.

Non ci sono prove dell'esistenza di Thamur secondo gli scritti; infatti, uno dei trailer rilasciati prima del lancio del gioco narrava la sua storia e la identificava come "una pagina smarrita della mitologia norrena", imputabile ad una scelta degli sviluppatori per poter dare un contesto ad uno dei luoghi visitabili nel gioco.

⁶⁷ S. Sturluson, *Edda in Prosa. Gylfaginning, L'inganno di Gylfi*, 1220 ca., capitoli 7-8

⁶⁸ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 318

Infatti, il cadavere di Thamur verrà visitato più volte dai protagonisti, ed essendo un gigante di ghiaccio, la sua caduta congelò tutto nei dintorni, per questo si ha una zona ghiacciata all'interno di Miðgarðr.

Va, però, detto che il nome Hrimthur viene nominato nell'Edda Poetica, non per parlare del figlio di Thamur, ma per identificare i giganti di ghiaccio⁶⁹.

Peculiare anche la decisione di inserire Njörðholm all'interno di questa storia: non viene mai nominata all'interno dei testi di riferimento, ma appare essere una città portuale dedicata al capostipite dei Vanir, il dio del vento Njörðr.

3.2.5 HRIMTHUR

La storia di Hrimthur non finisce con l'assassinio del padre da parte di Thor, egli volle vendicarsi e, dopo aver terminato la costruzione del muro iniziato dal padre, andò ad Asgarðr per dire a Odino che le mura del regno degli dèi erano troppo deboli, così si offrì di crearne di nuove, ma se l'avesse fatto entro un certo lasso di tempo avrebbe semplicemente voluto un incontro con la dea Freyja. Odino, sicuro di sé, acconsentì e Hrimthur portò a termine il lavoro grazie all'addestramento del padre e ad un cavallo velocissimo. Il padre degli dèi acconsentì a lasciargli un incontro con Freyja, ma lui volle solo sussurrarle una cosa all'orecchio, per poi andarsene. Odino, umiliato, mandò Thor a uccidere il costruttore. Non si sa cosa egli abbia detto alla dea, ma Mímir suppone che le abbia rivelato il segreto delle difese di Asgarðr, per abbassarle nel caso scoppiasse un'altra guerra.

Questa storia è molto romanzata, ma si basa su alcuni avvenimenti riscontrabili: durante la guerra tra Æsir e Vanir, il muro di Asgarðr era stato gravemente danneggiato, così un fabbro si offrì di ricostruirlo, chiedendo in cambio il sole, la luna e la dea Freyja. Doveva però portare a termine il lavoro in un inverno e non poteva ricevere nessun aiuto, se non quello del suo cavallo, grazie all'intercessione di Loki. Il lavoro procedeva speditamente e di quel passo il fabbro sarebbe riuscito a portare a termine il compito per tempo, così gli dèi obbligarono Loki a sistemare il guaio combinato: egli si trasformò in puledra e richiamò il cavallo del fabbro, che le corse dietro, rallentando il lavoro, ed impedendo al gigante di finirlo per tempo. Così, come ricompensa, Thor frantumò il cranio del fabbro col suo martello⁷⁰.

⁶⁹ Edda Poetica, *Skírnismál. Il discorso di Skírnir*, stanza 30

⁷⁰ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, pp. 113-114

3.2.6 STARKAÐR

Starkaðr era un gigante che, secondo il videogioco, possedeva otto braccia, ed era considerato un combattente formidabile, Odino e Thor però avevano paura che potesse essere un condottiero forte e che potesse sconfiggerli, così gettarono malelingue nei suoi confronti, così gravi da fare in modo che tutti i popoli lo attaccassero (uno di questi era che aveva rapito una principessa elfica e l'avesse stuprata), quando si arrese, Thor gli strappò tutte le braccia e lo fece morire dissanguato.

Nei testi di riferimento si parla di Starkaðr, un gigante formidabile in combattimento, dotato di otto braccia. Gli era stata promessa una fanciulla di nome Ögn, che però era stata rapita da un semigigante di nome Hergrímr. Starkaðr lo sfidò a duello e vinse, grazie alle sue otto braccia. Ma una volta vinto, la fanciulla si uccise, piuttosto di stare assieme a lui. Così il gigante rapì una fanciulla dal regno degli elfi, cosa che destò l'attenzione di Thor, che uccise il gigante e portò a casa la donzella⁷¹.

3.2.7 HRUNGNIR

Hrungnir era un gigante che aveva la testa e il cuore fatti di pietra, poiché era nato senza di essi; perciò, aveva la testa di un bimbo ed era molto incline alla violenza. Un giorno incontrò Odino, che lo mandò ad Asgarðr sotto la sua protezione, per i complimenti ricevuti. Una volta arrivato gli dèi gli fecero bere tutto l'idromele che avevano e da ubriaco disse che li avrebbe uccisi tutti prima o poi. Stanchi delle sue buffonate, gli Æsir chiamarono Thor, che lo fece tornare a Jötunheimr, per sfidarlo a duello una volta tornato sobrio⁷².

I due combatterono e mentre Thor uccise Hrungnir, il suo corpo gli cadde addosso e lo immobilizzò. Solo il piccolo Magni, che aveva appena tre notti, riuscì a liberare il padre.

Nel videogioco, questa storia viene raccontata pressoché ugualmente a come è descritta all'interno degli scritti antichi, quindi molto fedelmente.

3.2.8 THRYM

La storia del gigante Thrym è la storia di come Thor si fece rubare il suo martello, Mjöllnir. Lo jötnar rubò l'arma al dio del tuono mentre egli stava dormendo e tornò a Jötunheimr. Quando l'áss si svegliò, si accorse del furto e mandò Loki a cercare il colpevole. Loki trovò Thrym, che gli rivelò di essere stato lui a rubare il martello, e per riaverlo Thor avrebbe dovuto dargli la mano di Freyja. Ovviamente nessuno voleva cedere

⁷¹ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 416

⁷² G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, pp. 137-139

alla richiesta così, sotto consiglio di Heimdallr, Thor si travestì da Freyja e finse di acconsentire alle nozze; quando Thrym come regalo gli portò Mjöllnir, il dio del tuono lo prese e gli fracassò il cranio, uccidendo anche il resto dei presenti ai festeggiamenti⁷³.

Anche questa storia combacia quasi perfettamente con quella che è la sua versione narrata all'interno del *Thrymskviða*, ovvero il Carme di Thrym, l'unica differenza è che nei testi di riferimento Loki accompagna Thor, fingendosi un'ancella e rispondendo alle domande fatte da Thrym al posto suo, poiché altrimenti il tono di voce maschile avrebbe fatto smascherare il dio.

3.2.9 GRÓA

Dallo scontro con il gigante Hrungrnir, era rimasta un pezzo di cote conficcata nell'elmo di Thor, così egli andò dalla gigantessa Gróa, che era una maga, per farselo estrarre. Thor volle ricompensarla quando si accorse che poteva essere liberato dal suo fardello, così le raccontò di quando aveva portato il marito di lei, Aurvandill, fuori Jötunheimr sulle spalle di una gerla⁷⁴, e disse che entro poco tempo egli sarebbe tornato a casa⁷⁵.

All'interno del gioco, anche questa storia risulta piuttosto romanzata rispetto all'originale nei testi di riferimento. Secondo *God of War*, Gróa era una veggente che aveva una vista molto più allenata di tutti gli altri veggenti; infatti, è lei che aveva previsto il Ragnarök, stando al videogioco. L'unica cosa che non riusciva a vedere era il posto in cui fosse suo marito Aurvandill, e non sapeva che era stato ucciso da Thor. Era un pozzo di scienza, per cui Odino andò da lei in cerca di conoscenza, lei lo fece entrare e lui in cambio le tolse tutti i suoi libri, e la sua vita.

3.2.10 SKAÐI, LA REGINA DELLA CACCIA

Skaði era una gigantessa incredibilmente brava nella caccia: il padre, Thjazi, era in grado di trasformarsi in qualsiasi animale e così l'aveva addestrata a seguire le orme di ogni essere vivente. All'interno dell'opera videoludica viene raccontato di come Odino la chiamò per uccidere un'aquila che rubava le mele di Iðunn⁷⁶, e nessuno degli dèi era in grado di fermarla; la gigantessa accettò e scoccò una freccia precisa che uccise l'animale, per poi scoprire che in realtà quel rapace non era altri che il padre, sotto forma d'aquila.

⁷³ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, pp. 119-121

⁷⁴ Cesta tronco-conica che si infila sulle spalle per tenerla sul dorso e utilizzarla per trasportare oggetti.

⁷⁵ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, pp. 139

⁷⁶ Frutti miracolosi dei quali gli dèi si nutrono per mantenersi giovani e vigorosi.

In realtà, questo mito appare leggermente diverso secondo gli scritti: Thjazi obbligò Loki, minacciandolo, a convincere Iðunn⁷⁷ a recarsi in un bosco, così che lui la potesse rapire. Gli dèi allora presero a invecchiare ed i loro capelli si fecero grigi. Quando scoprirono che Loki era coinvolto lo obbligarono a porre rimedio all'errore commesso, così egli prese in prestito il travestimento da falco di Freyja e andò alla ricerca di Thjazi. Egli trovò Iðunn sola in casa perché il gigante era uscito in mare, così la trasformò in una noce e la portò a casa, però al ritorno, il padre di Skaði si accorse della sparizione e si trasformò in aquila per inseguire Loki. Quando arrivarono ad Asgarðr, gli dèi tesero una trappola al gigante, che cadde e si fece uccidere⁷⁸.

Nella versione originale, quindi, Skaði non fa quasi parte della storia, se non alla fine, dove si arma per tutto punto e si reca alla dimora degli dèi per vendicare il padre. Accetta, però, la pace una volta che gli Æsir riescono a farla ridere.

3.2.11 SKÖLL E HATI

Il primo trittico rinvenibile a Miðgarðr parla dei lupi Sköll e Hati, che rincorrono in cielo rispettivamente il sole e la luna, mantenendo il ciclo di giorno e notte, poiché nel momento in cui riusciranno a raggiungerli e ad inghiottirli, inizierà il Ragnarök⁷⁹.

Anche qui il videogioco rimane fedele ai testi di riferimento, complice il fatto che si tratta di informazioni troppo basiche per la cultura norrena per poterle modificare.

3.3 VALCHIRIE

Durante l'avventura è possibile incontrare dei nemici formidabili: le Valchirie. Esse sono donne guerriere, al servizio di Odino, che scelgono i caduti in battaglia, portandoli nella Valhalla, la sala del banchetto eterno dove i guerrieri morti di morte onorevole combattono tutti i giorni per poi guarire dalle ferite e festeggiare tutte le notti⁸⁰.

All'interno del gioco le Valchirie diventano corrotte, poiché Odino le sigilla nei loro corpi fisici e, non potendo riassumere la loro forma spirituale, impazziscono e devono essere uccise per poterle liberare.

⁷⁷ Iðunn è anche la dea associata alle mele, alla giovinezza e alla primavera.

⁷⁸ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, pp. 115-116

⁷⁹ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 186

⁸⁰ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 57

3.3.1 GUNNR

Gunnr, letteralmente “battaglia”, è l’ancella della guerra⁸¹. Dopo un combattimento, grande o piccolo, è la prima ad arrivare per cercare i valorosi da accompagnare nella Valhalla. Secondo il gioco, una delle Valchirie preferite da Odino.

3.3.2 GEIRDRIFUL

Il suo nome significa “[colei che] afferra la lancia”, ed è la maestra d’armi della Valhalla⁸². Nella sala del banchetto eterno è la responsabile delle armi e dell’addestramento, per prepararsi al Ragnarök.

3.3.3 EIR

Nei testi di riferimento si parla di una dea (non Valchiria) di nome Eir, letteralmente “aiuto”, “grazia”. Potrebbe forse trovare una connessione con alcune divinità citate su due iscrizioni sacre che si trovano sul vallo di Adriano in Gran Bretagna⁸³.

Nel gioco, Mímir la presenta come la guaritrice, anche se strano per un’ancella della guerra, dovrebbe essere colei che cura le ferite dei combattenti nella Valhalla e che li aiuterà durante il Ragnarök.

3.3.4 KÁRA

Secondo i miti, Kára è il nome preso dalla Valchiria Sigrún, dopo essersi reincarnata. Il suo nome significa “[tempestosa come] il vento” o, semplicemente, “riccioluta”⁸⁴.

Mímir racconta di come essa sia la personificazione di una tempesta selvaggia: calma e posata, ma non appena si sente l’odore della battaglia, la furia della tempesta si libera. Di lei dice, inoltre, che le sue lacrime purificano i campi di battaglia intrisi di sangue.

Una rielaborazione piuttosto in linea con quello che è il vero significato del suo nome.

⁸¹ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 308

⁸² G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 308

⁸³ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 292

⁸⁴ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 307

3.3.5 RÓTA

Il suo nome significa “[colei che] provoca la mischia”⁸⁵. Nel gioco di lei viene detto poco, se non che fu la prima ad essere rinchiusa nella sua forma fisica e sigillata in Hel per impedirle di far male a sé stessa e agli altri.

3.3.6 ÖLRÚN

Nome che significa “runa della birra”. Nel mito si dice che il fabbro Völundr e i suoi fratelli fossero sposi di tre Valchirie, Ölrún è una di loro.

Invece, il gioco di lei dice che fosse un tempo figlia di un potente capo guerriero, caduta difendendolo da un attacco di predoni. Venne portata nella Valhalla, dove scelse di dedicare la sua vita alla ricerca della conoscenza, per cui Odino la nominò custode della sapienza.

3.3.7 GÖNDUL

Nome traducibile con “maga”, assieme ad altre Valchirie possiede un nome che nelle fonti allude, più che a una singola figura, a caratteristiche di questo gruppo di divinità⁸⁶.

Di lei, nel gioco si dice fosse bellissima, con una lingua d’argento, così bella che faceva letteralmente impazzire gli uomini, motivo per cui Odino le impedì di mettere piede a Miðgarðr.

3.3.8 HILDR

Anche Hildr può essere tradotto come “battaglia”, secondo i testi di riferimento potrebbe essere la Valchiria che compare nel mito dell’eterna battaglia, dove è detto che durante la notte resuscitasse con la magia tutti i caduti⁸⁷.

Anche lei viene chiamata da Mímir, ancella della battaglia, non va molto d’accordo con le altre Valchirie, poiché vive per il conflitto.

3.3.9 SIGRÚN

Si dice che alcune Valchirie proteggessero alcuni eroi specifici: Sigrún (“runa della vittoria”) proteggeva l’eroe Helgi. Si dice che fosse la reincarnazione di Sváva e che si reincarnerà in Kára⁸⁸.

⁸⁵ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 308

⁸⁶ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 309

⁸⁷ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 308

Mímir la presenta come regina delle Valchirie, anche se lei attribuisce questo titolo alla dea Freyja.

⁸⁸ G. Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., 1991, p. 307

4. CONCLUSIONI

Questo studio si è posto l'obiettivo di analizzare *God of War* in qualità di opera singola e compararlo con la mitologia norrena vera e propria, per poter notare eventuali differenze o punti di congruenza tra i due. L'analisi ha preso come riferimento principale i testi maggiori per la cultura norrena: Edda Poetica ed Edda di Snorri, con l'aiuto di un importante compendio sui miti nordici di Gianna Chiesa Isnardi.

Partendo dalla nozione di Medievalismo e Neomedievalismo, è possibile affermare, al termine di questo lavoro di tesi, che l'opera si confà a quelle che sono le caratteristiche di questa disciplina, ovvero la trattazione e la rappresentazione del Medioevo e dei suoi contenuti storici, compresi i modi della sua ricezione, così come si sono realizzati e susseguiti a partire dalla conclusione dell'epoca medievale. Nella fattispecie, parliamo di Neomedievalismo poiché, grazie al lavoro di Umberto Eco e alla categorizzazione delle diverse definizioni di Medievalismo fatta dalla Medieval Electronic Multimedia Organization, riscontriamo in questo videogioco un rinnegare, o meglio, un rielaborare la storia in alcuni punti. Possiamo, poi, notare come effettivamente all'interno dell'opera presa in analisi le storie siano volutamente frammentate: l'esempio più eclatante è quello del vischio, che a tratti ci si dimentica quasi, per poi raggiungere il finale del gioco in cui si capiscono tutte quelle interazioni che ci sono state riguardo di quell'argomento. Un'altra caratteristica del Neomedievalismo è l'aggressività che prende il posto dell'angoscia, anche questo fattore riscontrabile all'interno del videogioco, anche se va evidenziato il fatto che tutta la serie videoludica è caratterizzata da una violenza piuttosto spiccata quindi, pur essendo contestualizzata alla disciplina che rappresenta in questo prodotto, non si nota un particolare discostamento dagli altri capitoli precedenti, almeno in termini di violenza fisica. L'illusione di avere controllo si fa presente attraverso cambiamenti dell'illusione stessa: anche questa una caratteristica della definizione di Neomedievalismo dettata dalla MEMO; cosa che più volte accade all'interno dell'avventura, anzi è il motivo per cui la storia dura quaranta ore invece di cinque, ad ogni momento in cui i due protagonisti sembrano aver raggiunto il loro obiettivo succede qualcosa per cui devono tornare sui loro passi perché o sprovvisti dello strumento adatto, o impossibilitati a continuare. La caratteristica più importante, però, è il fatto che i concetti medievali sono riscritti di proposito come se fossero una visione cosciente di un universo alternativo: questo giustificerebbe alcune scelte degli sviluppatori di mettere mano a quelle che erano le informazioni a noi pervenute sulla cultura norrena per dare un taglio più vibrante al gioco, anche e soprattutto in termini di gameplay. Come iterato a più riprese durante la stesura di questa analisi, gli sviluppatori di Santa

Monica Studio hanno mantenuto una base più o meno solidamente fedele a ciò che ci è pervenuto dagli scritti di riferimento; rimodellando, il più delle volte, le parti che avrebbero potuto creare qualcosa di più scenico all'interno dell'avventura e delle missioni secondarie, ma comunque mantenendo una base di correttezza a livello storico. Un bell'esempio è quello dei nomi delle Valchirie: nonostante di esse si abbiano pochissime informazioni provenienti dall'Edda, è interessante come nel gioco si sia deciso di dare loro un ruolo che fosse in linea con il vero significato del loro nome. In questo capitolo della saga è difficile veder dominare valori contemporanei (altra caratteristica del Neomedievalismo), ma si possono notare soventi richiami alla cultura popolare: un esempio può essere il fatto che Odino si fosse strappato l'occhio a causa dei funghi allucinogeni presenti nella fonte, e non come pegno per ottenere infinita conoscenza.

Concludendo, la casa videoludica californiana ha fatto un lavoro congruo con quella che è la definizione di Neomedievalismo, a tratti ricalcando perfettamente ciò che sappiamo della mitologia norrena. Sarebbe auspicabile un'ulteriore analisi sul sequel di quest'opera, uscito all'inizio di novembre, per poter verificare ulteriormente il livello di fedeltà rappresentato all'interno di esso, ma è corretto supporre che, avendo portato un lavoro di questo spessore per *God of War*, non si siano risparmiati durante la creazione di *God of War: Ragnarök*.

5. BIBLIOGRAFIA

Gianna Chiesa Isnardi, *I Miti Nordici*, Longanesi & C., Milano, 1991.

Jan De Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, II, Berlino, 1930

KellyAnn Fitzpatrick, *Neomedievalism Popular Culture and The Academy: from Tolkien to Game of Thrones*, Boydell & Brewer, Woodbridge, 2019

Lauryn S. Mayer, *Simulacrum*, Emery & Untz, Cambridge, 2014

Rick Barba, *God of War: Lore & Legends*, Dark Horse Books, Milwaukee, 2020

5.1 SITOGRAFIA

Edda in Prosa: <https://bifrost.it/GERMANI/Fonti/EddaSnorri.html>

Edda Poetica: <https://bifrost.it/GERMANI/Fonti/EddaPoetica.html>

6. RINGRAZIAMENTI

Innanzitutto, vorrei ringraziare il professor Khalaf per i preziosi consigli e per l'aiuto datomi nel redigere la tesi; probabilmente se avessi avuto un altro relatore le cose non sarebbero andate così bene. Poi, ringrazio i miei genitori che, anche se in modi esterni alla mia comprensione, mi hanno sempre dimostrato di volermi bene. Ringrazio Irene, mia sorella, con la quale litigo spesso, ma a cui voglio un sacco di bene, come fratello maggiore le auguro tutto il meglio in questa sua nuova avventura che è l'università, che a me ha dato tantissimo. Un grazie va alla mia compagnia, amici da una vita, che nonostante gli alti e i bassi mi hanno dimostrato che chi voleva esserci, lo dimostrava, anche nei periodi di difficoltà. Non posso non dire un grazie enorme ai miei compagni di corso, il gruppo più inutile e vandalo di sempre, ma le migliori persone con cui passare questi ultimi tre anni, probabilmente le nostre carriere ci porteranno a prendere strade diverse, ma spero tanto che sia possibile tenersi in contatto e continuare a vedersi. Ringrazio i miei "amichetti dei giochi", con cui mi sono sempre trovato bene e ho passato serate all'insegna della disperazione nel perdere a più giochi da tavolo di quanti io non voglia ammettere. Va ringraziato anche il gruppo del poker, nella speranza di ritrovarci presto per qualche mano, ma ricordando sempre le serate divertenti passate assieme. Uno dei ringraziamenti più sentiti e più grandi va alla mia squadra di pallavolo, che in pochissimo tempo è diventata una seconda famiglia, vedo più loro dei miei genitori a momenti, persone fantastiche, posso solo essere grato di averle trovate in questo periodo della mia vita, non riuscirei ad immaginarla senza di loro, ormai. Ringrazio anche i miei ex compagni di classe delle superiori, o perlomeno, quei pochi che vedo ancora dopo tutti questi anni, gli unici che valga la pena di ringraziare, anche se purtroppo ci vediamo meno rispetto ai vecchi tempi, è sempre un piacere. L'ultimo grazie, ma non per importanza, va a Grazia, la mia psicologa, senza la quale probabilmente io non sarei qui, una persona squisita che mi ha fatto capire tanto di me stesso e di quello che voglio nella mia vita.

