



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

*Loki: Dalla mitologia germanica al Marvel
Cinematic Universe*

*Un'indagine comparativa sulle trasformazioni di
un dio ingannevole*

Relatore

Prof. Omar Hashem Abdo Khalaf

Laureanda

Alessia Canesso

n° matr. 2015869 / LTLLM

Anno Accademico 2023/2024

More ink has been spilled on Loki than on any other figure in Norse myth. This, in itself, is enough to show how little scholars agree, and how far we are from understanding him.

- Gabriel Turville-Petre

INDICE

INTRODUZIONE.....	7
CAPITOLO 1: Mitologia germanica	11
1.1. Cosmogonia	12
1.2. Struttura dell'universo: Yggdrasill e i nove regni	13
1.3. Il pantheon germanico	15
CAPITOLO 2: Loki, il dio dell'inganno.....	21
2.1. Loki nell'Edda poetica e nell'Edda in prosa.....	21
2.2. I figli di Loki.....	30
2.3. Cenni di (neo)medievalismo: Loki nella cultura di massa	33
CAPITOLO 3: Marvel Cinematic Universe	41
3.1. Mitologia germanica nel Marvel Cinematic Universe.....	46
3.2. Loki nel Marvel Cinematic Universe.....	51
CONCLUSIONE	61
BIBLIOGRAFIA	65
RIASSUNTO	67

INTRODUZIONE

Loki, dio germanico dell'inganno, appare fin dalle fonti antiche come una figura complessa, enigmatica e ambivalente, motivo per cui anche ai giorni nostri viene considerato un personaggio estremamente affascinante, tanto da fornirne negli anni molteplici rivisitazioni. Lo vediamo infatti protagonista di libri, fumetti, videogiochi, film e serie TV, in cui viene adattato al contesto e al pubblico di riferimento. In particolare, la rivisitazione presa in considerazione nel presente lavoro è quella proposta nel Marvel Cinematic Universe dalla Marvel Entertainment, colosso americano nell'ambito dell'intrattenimento che comprende le due celebri divisioni Marvel Studios e Marvel Comics.

La proposta di questa tesi è quella di analizzare questo personaggio dalle molteplici sfaccettature, esplorando i motivi che hanno portato il pubblico ad amare un personaggio che nasce come antagonista e si evolve fino a ad arrivare persino a diventare una divinità diversa da quella di partenza. La scelta di sviluppare questo tema viene da un interesse personale sia per la mitologia in generale che per il mondo Marvel. La profondità e la complessità attribuite a questo personaggio ambiguo fin dai miti antichi risultano estremamente stimolanti, portandomi quindi al desiderio di approfondire le mie conoscenze riguardanti questa figura sia dal punto di vista mitologico che moderno. Ho voluto proporre quindi un'analisi comparativa, partendo dal presupposto che il cinema possa essere un valido mezzo non tanto per diffondere la conoscenza della mitologia, ma piuttosto per stimolarne l'interesse in modo da portare ad una ricerca personale delle fonti da cui questi affascinanti elementi vengono ripresi.

Partendo da un'introduzione generale della mitologia germanica nel primo capitolo, verranno presentate l'origine e la struttura dell'universo secondo i miti riportati nell'*Edda in prosa* e nell'*Edda poetica*, per poi passare a una breve descrizione degli dèi principali che costituiscono il pantheon germanico. Dopo queste premesse necessarie a fornire il contesto delle fonti analizzate, il secondo capitolo si concentrerà sul dio dell'inganno nel dettaglio. Saranno infatti riportati i vari miti in cui esso figura, portatore contemporaneamente sia di caos che di equilibrio: si vedrà come usufruirà della sua astuzia sia per causare discordia e drammi tra gli dèi, sia per soccorrerli. Questa ambiguità è la caratteristica più peculiare del dio, ripresa infatti nella rivisitazione effettuata dalla Marvel.

Successivamente, l'analisi verterà sulla progenie del dio, prendendo in considerazione soprattutto il loro ruolo centrale nel Ragnarök, in cui saranno guidati proprio da Loki. Nello stesso capitolo, inoltre, verranno analizzate ulteriori caratteristiche del dio, tra cui la sua capacità di mutare sia forma che genere e sessualità. A questi ultimi sarà fatto riferimento in particolare nella *Lokasenna*, in cui Loki viene definito "invertito" da Odino e Njörðr.

Per concludere il secondo capitolo verrà fornita una contestualizzazione di Loki nei media moderni, concentrandosi poi sugli studi riguardanti il medievalismo. Lo scopo è quello di esplorare questa disciplina, partendo dalle prime definizioni fornite per poi seguirne lo sviluppo nella storia. Ci si concentrerà poi in particolare sul ruolo che la cinematografia ricopre nella conoscenza che oggi abbiamo del Medioevo e del passato più in generale: sarà tenuta in considerazione soprattutto la proposta di Kelly, secondo il quale un approccio ipercritico dell'inaccuratezza dei film rispetto alle fonti storiche non ha una grande valenza. Verrà preferito infatti un approccio secondo cui i film rappresentano una base di partenza per discussioni produttive che portino ad un approfondimento maggiore e personale dei temi proposti nei film, e non a sterili discussioni su delle possibili inesattezze.

Partendo quindi da questo presupposto si svilupperà il terzo capitolo, che fornisce per prima cosa una contestualizzazione storica della nascita e dello sviluppo della Marvel Entertainment. Verranno poi analizzati gli elementi ripresi nei film dalla mitologia germanica in generale, dai personaggi alle ambientazioni. Verrà infine proposta l'analisi di Loki, concentrandosi in particolare sugli elementi significativi che ne hanno determinato il successo sul grande schermo.

Lo scopo di questa tesi è quindi quello di esaminare come questa figura così affascinante sia stata rielaborata e riadattata dalla Marvel. Verranno prese in considerazione somiglianze e differenze, partendo dagli elementi generali della mitologia ripresi nei film per poi concentrarsi nel dettaglio sul dio dell'inganno. L'esame dell'accuratezza rispetto alle fonti originali non ha lo scopo di sottolineare eventuali discrepanze, ma quello di proporre una discussione produttiva sul ruolo del cinema nella nostra conoscenza del passato, come accennato sopra.

La scelta di prendere in esame una figura intrigante come quella del dio dell'inganno viene proprio dall'interesse che questo personaggio è in grado di suscitare grazie al profondo spessore psicologico che gli viene attribuito, oltre al percorso di crescita e redenzione che verrà mostrato nel corso dei film. Verranno ricercati gli aspetti del dio dell'inganno che lo

rendono così interessante, per comprendere attraverso un'analisi comparativa quali siano stati mantenuti fedeli alla mitologia e quali invece siano stati tralasciati o creati appositamente. Si vedrà infine come queste caratteristiche siano variate nel tempo in modo da adattarsi mano a mano alle diverse esigenze del pubblico.

CAPITOLO 1: Mitologia germanica

La mitologia germanica veniva originariamente tramandata oralmente, quindi le fonti di cui disponiamo non sono molto numerose.

Come spiega Marco Battaglia in *I germani. Genesi di una cultura europea* (2013), la documentazione è molto frammentaria, ma ci sono comunque pervenute tracce anteriori alla cristianizzazione. Le fonti più antiche, quelle archeologiche, comprendono petroglifi, simulacri lignei e siti sacrificali, oltre a tracce di antichi teonimi che provengono da formule battesimali di abiura, toponimi, isolate iscrizioni runiche e formule magiche.

Oltre alle fonti archeologiche, per una ricostruzione di una religione germanica possiamo basarci sul vasto patrimonio della letteratura risalente al Medioevo scandinavo, più tardo e di influsso cristiano. Oltre a queste, le uniche altre fonti locali sono costituite da iscrizioni epigrafiche a carattere votivo, risalenti ai secoli II e IV.

A questa documentazione, inoltre, si associano le testimonianze provenienti dalla tradizione classica, nello specifico la *Germania* di Tacito e il *De Bello Gallico* di Giulio Cesare. Queste sono caratterizzate dal fenomeno dell'*interpretatio romana*, che si traduce nella convinzione che le divinità di religioni straniere differissero da quelle romane soltanto nel nome, ma che fossero loro intimamente simili o comunque collegate.

Un quadro più completo della religione germanica non sarebbe possibile senza tenere in considerazione i dati letterari risalenti alla Scandinavia medievale, convertita a partire dal secolo X, quindi queste fonti presentano un'influenza del Cristianesimo. Di queste fanno parte i *Gesta Danorum* del danese Saxo Grammaticus (secc. XII-XIII), la *Saga degli Ynglingar* e l'*Edda* di Snorri Sturluson, nota anche come "Edda in prosa" e infine l'anonima raccolta di poemi di varia origine e datazione che è l'*Edda poetica*.

Il presente lavoro si concentrerà sull'*Edda* di Snorri e sull'*Edda poetica*. La prima, composta approssimativamente attorno al 1220, è un trattato sulla poesia scaldica e si compone di tre libri: la *Gylfaginning*, ovvero "L'inganno di Gylfi", gli *Skáldskaparmál*, ovvero "Il linguaggio poetico", e infine il *Hatatal*, che qui non verrà approfondito. Snorri, nella redazione dell'*Edda*, attinse ai carmi dell'*Edda poetica*, dei quali fornì spiegazioni approfondite: senza il suo contributo, molti dei miti a cui i poemi eddici fanno riferimento sarebbero per noi incomprensibili.

La seconda è una raccolta di carmi di contenuto mitologico ed epico, che spesso non hanno una relazione organica tra di loro, raccolti in gran parte nel manoscritto medievale islandese *Codex Regius*, una raccolta donata al re Federico II di Danimarca nel 1662 da Brynjólfur Sveinsson, vescovo islandese.

1.1. Cosmogonia

La *Völuspá* o *Profezia della Veggente* è il primo carme dell'*Edda poetica*, in cui Odino chiede ad una profetessa di narrargli l'origine dell'universo fino al Ragnarök. Essa viene citata anche nell'*Edda* di Snorri, nella *Gylfaginning*, per spiegare l'origine e la struttura dell'universo in risposta alle domande poste da Gylfi.

Il carme inizia con la descrizione del nulla cosmico, il Ginnungagap, a nord del quale si trovava Niflheimr, regione fredda e oscura. Dalla parte opposta, invece, venne creato Múspellsheimr, regione molto calda e asciutta, ai confini della quale dimora e ne è il custode Surtr, gigante del fuoco dotato di una spada fiammeggiante con cui alla fine dei tempi porterà rovina e distruzione. Dall'incontro della brina e del vento caldo si formarono delle gocce e dal Ginnungagap emerse il primo essere, il gigante di ghiaccio Ymir, progenitore di tutti i giganti. Dal suo sudore, prodotto mentre dormiva, nacquero sotto il suo braccio un uomo e una donna e sotto il suo piede un altro figlio. Ymir si nutriva del latte della mucca Auðhumla, anch'essa generata dalla brina che si era sciolta. Essa si nutriva leccando delle pietre salate, da cui nacque Buri, che generò Borr che, con la gigantessa Bestla, ebbe tre figli: Odino, Vili e Vè. Essi uccisero il gigante Ymir e con il suo corpo crearono la terra, Miðgarðr, con la sua testa il cielo e con il suo sangue il mare. Gli dèi successivamente da due tronchi crearono un uomo, Askr, e una donna, Embla, da cui discendono gli esseri umani a cui fu assegnata Miðgarðr. La dimora degli dèi e dei loro discendenti si trova invece ad Ásgarðr. Il sacrario degli dèi si trova presso il frassino Yggdrasill, che tiene uniti tutti i mondi.

Il carme si conclude con il racconto del Ragnarök, identificato dai romantici tedeschi come "Crepuscolo degli dèi". Tuttavia, questa è una traduzione datata; in realtà il termine Ragnarök non fa riferimento al tramonto degli dèi: di fatto alcuni muoiono ma altri sopravvivono per dare origine ad un altro mondo. Si riferisce quindi al fato, al destino ultimo degli dèi. La fine del mondo sarà presagita da un grande inverno, il lupo Skoll ingoierà il sole e il lupo Hati ingoierà la luna. I figli di Loki saranno liberi, così come Garmr, il cane infernale e le forze del male sulla nave Naglfar, costruita con le unghie dei morti, con il gigante Hrymyr al timone.

Comparirà anche Surtr insieme ai figli di Muspell che passeranno a cavallo sul Bifröst mandandolo in frantumi. Ad annunciare il Ragnarök sarà Heimdallr con il corno Gjallarhorn, che desterà tutti gli dèi. Odino a cavallo si scontrerà contro Fenrir e troverà la morte, così come Thor nello scontro con Jormungandr. Anche Loki e Heimdallr si scontreranno, morendo entrambi. Infine, Surtr con la sua spada brucerà la terra, e quando il fuoco sarà spento avrà inizio una nuova era. Gli dèi sopravvissuti si riuniranno, dai due esseri umani sopravvissuti, Líf e Lífþrasir, nascerà una nuova stirpe che ripopolerà il mondo. L'universo germanico ha quindi una struttura ciclica, come spiegato da Isnardi (1991, 186):

L'eternità non è che il perenne rinnovarsi dei cicli della vita. Il mondo presente, nel quale l'insanabile conflitto dei contrari è sospeso in un difficile equilibrio, dovrà avere termine quando sarà colmata la misura di tempo che gli è concessa: allora le opposte potenze si affronteranno in una lotta definitiva che non potrà concludersi se non col reciproco annientamento. Solo dalla dualità ricomposta nell'unità rigeneratrice avrà origine una nuova separazione e, con essa, un nuovo ciclo.

1.2. Struttura dell'universo: Yggdrasill e i nove regni

La mitologia germanica presenta una complessa struttura cosmologica, articolata in diversi regni o mondi, ognuno con le proprie peculiarità. La struttura dell'universo germanico può essere delineata principalmente dalla *Völuspá* dell'*Edda poetica*, che, come visto nel cap. 1.1, offre una descrizione della creazione dell'universo, e dalla *Gylfaginning* dell'*Edda*, in cui Snorri Sturluson fornisce una descrizione più elaborata dei mondi e dei loro abitanti.

Come affermato dalla profetessa nella *Völuspá*, esistono nove mondi che costituiscono l'universo, formatosi dalle parti del corpo di Ymir, che è sorretto dal frassino Yggdrasill, come descritto da Snorri nell'*Edda* (1975, 65):

Il frassino è di tutti gli alberi il più imponente e il migliore; i suoi rami si estendono su tutto il mondo e sovrastano il cielo. Tre radici sostengono l'albero e ampie si estendono: una nella terra degli Asi e l'altra in quella dei giganti della brina, là dove una volta c'era il Ginnungagap; ma la terza sta sopra Niflheimr, e sotto questa radice si trova Hvergelmir, e Nídhöggr da basso la rode.

I primi due mondi che vengono citati sono Ásgarðr e Jotunheimr. Il primo è il regno degli Asi, vicino al quale si trova Vanaheimr, il regno dei Vani. Il secondo è abitato dai giganti della brina, avversari degli dèi, e in origine faceva parte del Ginnungagap, insieme anche a Múspellsheimr, regione ardente in cui dimorano i giganti di fuoco, tra cui Surtr.

La terza e ultima radice si trova sopra Niflheimr, il regno in cui si trovano coloro che non sono morti in battaglia, e sotto di essa si trovano Hvergelmir, sorgente da cui hanno origine i fiumi dell'universo, e Nídhöggr, un drago che morde incessantemente la radice per distruggerla. Presso Niflheimr si trova anche Helheimr, il reame dei morti, presieduto da Hel, figlia di Loki.

Sotto alla radice che si trova nel mondo dei giganti si trova inoltre la fonte di Mimir, dal nome del suo custode, in cui sono celati saggezza e acume. Da questa fonte, per ottenere conoscenza, chiese di bere Odino, ma in cambio dovette cedere un suo occhio. Un'altra fonte fondamentale è l'Urdharbrunnr, in cui gli Asi tengono il loro consiglio e a cui giungono a cavallo attraverso il Bifröst, il ponte conosciuto dagli uomini come arcobaleno che dalla terra porta al cielo. Esso è estremamente robusto, fatto con tre colori, tra cui il rosso che arde per tenere lontani i demoni, e presso di esso siede costantemente di guardia il dio Heimdallr, al fine di evitare che i giganti di ghiaccio lo usino per raggiungere la dimora degli dèi.

Sotto il frassino, inoltre, si trova una sala presso la fonte, da cui vengono tre fanciulle: Urdhr, Verdhandi e Skulld. Esse sono le Norne che danno agli uomini la vita e ne determinano i destini. Esistono Norne di varia discendenza: alcune infatti discendono dagli Asi, altre dagli elfi o anche dai nani, e possono essere sia benevole che maligne. Esse, inoltre, attingono all'acqua della fonte e la spruzzano insieme al fango sui rami del frassino, in modo che esso non si secchi o marcisca.

Snorri (1975, 67) continua poi con la descrizione di Yggdrasill, illustrando alcuni animali:

Un'aquila sta fra i rami del frassino e sa molte cose; ma fra i suoi occhi è posato il falco che si chiama Vedhrfölnir. Lo scoiattolo che ha nome Ratatoskr corre su e giù per il frassino e riporta parole d'invidia fra l'aquila e Nídhöggr. Quattro cervi corrono fra i rami del frassino e ne brucano le foglie: si chiamano Dáinn, Dvalinn, Duneyrr, Durathrór. E ci sono in Hvergelmir tanti serpenti, con Nídhöggr.

Successivamente, Snorri descrive altri due regni: quello degli elfi della luce e quello degli elfi oscuri, rispettivamente Álfheimr e Svartálfheimr. Il primo si trova a livello della prima radice, mentre il secondo a livello della stessa che si estende su Jotunheimr, quindi la seconda. Gli elfi luminosi e gli elfi oscuri sono diversi sia nell'apparenza che nella sostanza: i primi sono descritti come più belli del sole, mentre gli elfi oscuri sono più neri della pece.

A livello di Svartálfheimr, si trovano anche gli ultimi due mondi: Miðgarðr, la terra di mezzo, abitata dagli uomini, e Niðavellir, la terra dei nani.

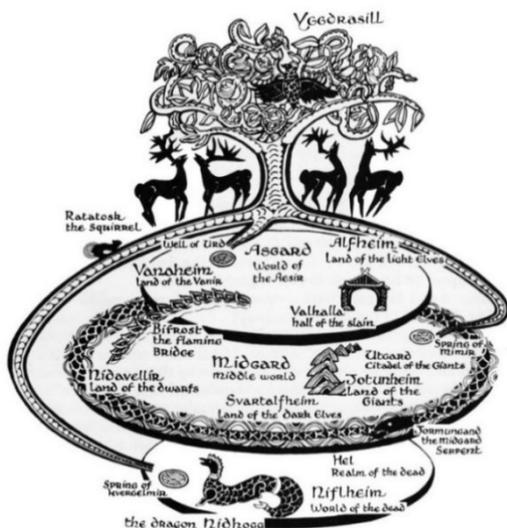


Figura 1: Yggdrasill e i nove regni (K. Crossley-Holland, *The Norse Myths*)

La Figura 1 propone una rappresentazione grafica di Yggdrasill e i nove regni, con lo scopo di rendere più chiara la loro collocazione.

1.3. Il pantheon germanico

Il pantheon germanico è suddiviso nelle due grandi categorie degli Asi e dei Vani. Come affermato da Dumézil (1974, 15), Asi e Vani vivono in perfetta armonia ed esiste una gerarchia in cui prevalgono gli Asi come dèi sovrani. Tuttavia, questa concordia non è sempre esistita. In passato, infatti, i due gruppi divini vivevano separati, fino a quando gli Asi non decisero di mobilitarsi contro i Vani in una guerra che risultò nell'associazione dei migliori tra questi ultimi agli Asi, come viene raccontato nella *Ynglingasaga* di Snorri (in Dumézil, 1974, 23-24):

Óðhinn marciò con la sua armata contro i Vani, ma essi resistettero validamente e difesero il loro paese e le vittorie furono alterne. Ognuna delle parti devastò il paese dell'altra e vi fece danni. E quando da una parte e dall'altra ne ebbero abbastanza, tennero una conferenza, conclusero la pace e scambiarono ostaggi. I Vani diedero i loro uomini più ragguardevoli, Njördhr il ricco e suo figlio Freyr [...]. Óðhinn stabilì Njördhr e Freyr come sacerdoti sacrificanti [...]. La figlia di Njördhr era Freyja, e fu sacerdotessa sacrificante.

Gli Asi vivono in Ásgarðr e sono associati alla guerra e alla sovranità, mentre i Vani vivono in Vanaheimr e sono associati alla magia e alla fecondità e sono i più antichi.

Il pantheon germanico comprende numerose divinità; tuttavia, in questo sottocapitolo, verranno descritti solamente gli dèi principali, con il fine di fornire una breve panoramica utile a comprendere le vicende del dio Loki.

Odino è il sommo e più anziano di tutti gli Asi, figlio di Bestla e Borr. Ha triplice aspetto, in quanto è descritto da Snorri nella *Gylfaginning* come una triade divina, composta da Hár, l'Alto, Iafnhár, l'Altrettanto alto, e Thridhi, il Terzo. Viene chiamato anche Allföðhr perché è il padre di tutti gli dèi e degli uomini; infatti, nella *Völuspá* è detto che diede il respiro ad Askr ed Embla, i primi esseri umani. Tra i suoi figli appaiono anche capostipiti di grandi dinastie. Snorri fornisce inoltre una lunghissima lista di altri nomi, dovuti soprattutto alla grande varietà delle lingue nel mondo o al tramandare delle storie.

È signore della magia e della conoscenza, acquisita dopo aver bevuto un sorso dalla fonte custodita dal gigante Mimir in cambio di un occhio, motivo per cui porta una benda, e parla sempre in versi. È tradizionalmente rappresentato vestito di un mantello con un cappuccio e con una folta barba che gli copre gran parte del volto. Travestito in questo modo si aggira tra l'umanità come un viandante misterioso e dispensa saggezza.

Come descritto da Isnardi (1991, 203), a seconda delle circostanze Odino può essere “piacevole o tremendo, soccorrevole o funesto”, a volte protegge i guerrieri, altre li abbandona, può renderli invulnerabili o chiamarli a sé nel Valhalla, dove sono accolti dalle valchirie che sono sue figlie adottive e in cui ogni giorno combattono tra loro abbattendosi, per poi risorgere e riunirsi tutti insieme a bere. Essi sono i guerrieri conosciuti col nome di Einherjar, che con lui a capo combatteranno durante il Ragnarök. Per questo motivo viene chiamato anche Valföðhr. Molti guerrieri gli dedicavano sacrifici e invocazioni per ottenere la vittoria o una morte gloriosa in battaglia.

Il dio è il guerriero per eccellenza, si compiace nella lotta, ed è connesso con lupi e corvi, animali che si nutrono di cadaveri, e che quindi mostrano ancora una volta la sua connessione al mondo della guerra. Due lupi stanno con lui nel Valhalla, Geri e Freki, ed è accompagnato anche da due corvi, Huginn e Muninn, che gli portano notizie dal mondo e lo consigliano.

Sua moglie è Frigg e con lui condivide il trono e prende parte alle sue decisioni. Di lei non si sa molto, a parte il fatto che vede il futuro, come è scritto nella *Völuspá*, ed è risaputa la sua infedeltà al marito.

Thor, come affermato da Snorri nella *Gylfaginning* (1975, 73), è il più forte tra gli dèi e gli uomini. In quanto figlio di Odino e Jörð è il principe degli Asi, motivo per cui viene chiamato anche Ásathórr “Thor degli Asi” oppure Ásabragr “principe degli Asi”. Un altro nome del dio è Ökuthórr, ovvero “Thor del carro”, appellativo che si riferisce al carro trainato da due capri,

Tanngnióstr e Tanngrisnir, su cui si sposta. Il passaggio del carro provoca il tuono, che insieme al fulmine è manifestazione della potenza del dio.

Thor possiede tre oggetti: il martello Mjöllnir, la cintura della forza e i guanti di ferro. Il primo è un'arma eccellente nella lotta contro i giganti, dei quali il dio è il massimo antagonista. Gli è stato donato dai nani e non può essere impugnato se non con i guanti di ferro. Tuttavia, ha anche una funzione consacratrice: trasmette energia divina contro i demoni e consacra l'unione coniugale. Inoltre, può anche ridare la vita ai capri, che spesso hanno la funzione di sfamare il dio. Infine, il martello è anche lo strumento con cui produce il lampo, da cui scaturisce la pioggia che rende fertile la terra. Per quanto riguarda l'ultimo oggetto, ovvero la cintura, quando il dio la indossa la sua forza divina raddoppia.

Thor è sposato con Sif, donna bellissima con i capelli dorati, che sono in realtà una parrucca donata dai nani che cresce come capelli naturali, realizzata dopo che Loki le aveva tagliato tutti i suoi. Thor è padre di Þrúðr, avuta con Sif, e patrigno di Ullr, da lei concepito con un altro. Ha anche altri due figli di nome Móði e Magni, quest'ultimo avuto con la gigantessa Járnsaxa.

È un dio di antichissima origine, molto amato e venerato, motivo per cui all'avvento della cristianizzazione la sua figura si contrappose fortemente a quella di Cristo, e il suo culto venne estirpato con molta difficoltà.

Un altro dio tra gli Asi principali è Heimdallr, figlio di Odino generato da nove madri vergini, tradizionalmente identificate con nove gigantesse. Viene chiamato anche Hallinskidhi e Gullintanni per via dei suoi denti d'oro. La sua dimora ha nome Himinbiörg, ovvero il monte celeste che si trova vicino al Bifröst. Il dio, infatti, è il custode degli dèi e della successione dei cicli, e sta perennemente a guardia del ponte per prevenire gli attacchi dei giganti di ghiaccio o delle montagne, motivo per cui dorme pochissimo. Inoltre, è dotato di vista acutissima, sia di notte che di giorno, e di finissimo udito. Heimdallr cavalca Gulltoppr e possiede una spada Höfuð e il corno Gjallarhorn, il cui suono si sente in tutti i mondi. Infatti, esso verrà suonato dal dio nel momento esatto in cui inizierà il Ragnarök. In quanto garante dell'equilibrio del mondo è nemico mortale di Loki, che incarna il male: i due si batteranno a duello durante il Ragnarök.

Baldr, figlio di Odino, è descritto da Snorri (1975, 74) come il migliore tra gli dèi, benigno, estremamente saggio, coraggioso e lodato da tutti. È inoltre luminoso e di bellissimo aspetto, infatti è il dio della luce.

Per le sue molteplici qualità positive Baldr rappresenta un nemico mortale delle forze del male, motivo per cui Loki provoca la sua morte attraverso un rametto di vischio lanciato da Höðr, che tuttavia è innocente. Höðr, infatti, è il dio cieco figlio di Odino, istigato ingannevolmente da Loki. Secondo Isnardi (1991, 241), la caratteristica principale del dio, ovvero la sua cecità, non ha solo lo scopo di permettere a Loki di sfruttarlo per raggiungere il suo scopo, ma sembra invece rappresentare Höðr come uno strumento delle forze del buio che mirano a distruggere Baldr, dio della luce. A causa della sua colpa verrà ucciso da Váli, figlio di Odino nato col solo scopo di vendicare Baldr, che, sempre a causa di Loki, potrà tornare dal regno degli inferi solo dopo il Ragnarök, con l'inizio di un nuovo ciclo.

Infine, l'ultimo Ase rilevante che verrà qui trattato è Tyr. Egli è il più coraggioso tra gli dèi e i guerrieri lo invocano per ottenere la vittoria in guerra. A testimonianza del suo coraggio, Snorri (1975, 81-84) racconta di come grazie a lui sia stato incatenato il lupo Fenrir, impresa in cui il dio perde la mano destra, azzannatagli dall'animale. Inoltre, è anche l'unico che gli si avvicina per nutrirlo. Di lui è detto che l'ultimo giorno combatterà contro il cane infernale Garmr, figura analoga a Fenrir, trovando la morte.

Per concludere, verrà fornita una breve descrizione dei tre Vani principali, con il fine di avere una visione più ampia, anche se non approfondita nel dettaglio, del pantheon germanico. Le tre divinità prese in considerazione sono Njörðr e i suoi figli Freyr e Freyja.

Snorri (1975, 75) presenta Njörðr come uno degli Asi, ma specifica che non fa parte della loro stirpe, bensì di quella dei Vani, che dopo la battaglia tra i due gruppi divini lo hanno ceduto come ostaggio. Insieme ai suoi figli avuti dalla sorella, costume frequente tra i Vani, sono accettati con pari dignità tra gli Asi, e sono i protettori della fecondità e della vita (Isnardi, 1991, 277).

Njörðr è dio del vento, del mare e del fuoco, protettore di chi lo evoca durante i viaggi per mare o per una pesca abbondante. Con l'inizio di un nuovo ciclo successivo al Ragnarök sarà destinato a tornare tra i Vani.

Freyr è il dio della fecondità, è stato marito di sua sorella e poi di Gerðr, della stirpe dei giganti. Al momento della fine del mondo lotterà contro Surtr perdendo la vita.

Infine, Freyja insegnò per prima la magia agli Asi ed è la dea della fecondità ed è anche detta dea dell'amore, della fertilità e della lussuria (Isnardi, 1991, 285). A lei spettano metà dei caduti in battaglia, l'altra metà invece a Odino. La sua connessione alla guerra si vede anche dal fatto che possiede un travestimento da falco. Il suo collegamento alla magia, invece, è

visibile anche dal carro su cui si sposta che è trainato da due gatti, animali tradizionalmente associati alla magia.

CAPITOLO 2: Loki, il dio dell'inganno

2.1. Loki nell'Edda poetica e nell'Edda in prosa

Nel pantheon germanico, annoverata tra gli Asi, si trova la figura ambigua ed enigmatica del dio Loki. La sua natura complessa è espressa da Snorri nel trentatreesimo capitolo della *Gylfaginning*, il primo dedicato interamente a Loki nell'*Edda* (1975,80):

Si conta fra gli Asi anche quello che alcuni considerano il calunniatore degli Asi, l'autore di ogni inganno, la vergogna degli dèi e degli uomini tutti, è chiamato Loki oppure Lopti, figlio del gigante Fárbaudi, sua madre è Laufey o Nál, suoi fratelli sono Býleistr e Helblindi. Loki è bello e gradevole nella figura, malvagio nell'animo, molto volubile nei modi. Possedeva più che ogni altro quella sorta di saggezza che si chiama 'astuzia' e menzogne per ogni occasione. Egli portò gli Asi ripetutamente in difficili contese e spesso li trasse d'impaccio con le sue frodi.

Il suo carattere ambiguo e mutevole emerge quindi fin dalla prima descrizione che ne viene fornita. Loki appartiene alla stirpe degli Asi; tuttavia, la sua famiglia e la sua progenie sono strettamente legate alle forze del male. È figlio del gigante di ghiaccio Fárbaudi e di Laufey o Nál. Inoltre, ha anche due fratelli, Býleistr e Helblindi.

Viene descritto di bell'aspetto, astuto e ingannevole. Per la sua natura ambivalente, talvolta sfrutta la sua astuzia per soccorrere gli dèi; altre volte, invece, emerge la sua essenza demoniaca. Una motivazione a questa alternanza viene proposta da Isnardi (1991, 246):

[...] diversi miti dove appare al contempo ausilio e nemico degli dèi. Loki incarna in realtà il principio del male che ha origine nelle origini stesse del mondo, ed è tuttavia necessario all'esistenza del cosmo, incentrata su un dualismo fondamentale e sull'equilibrio di opposti principi, Loki conosce e possiede il principio del male, egli è il «veleno» dell'esistenza: talora però per assurdo deve difendere e preservare il principio del bene perché la sua lotta contro di esso dovrà concludersi solamente al tempo stabilito nell'ultimo giorno.

Loki quindi contribuisce al mantenimento dell'equilibrio dell'universo. Egli figura come aiutante degli dèi in diversi miti, presenti sia nell'*Edda poetica* che in quella di Snorri.

Nella *Brymskviða*, ovvero *Il carme di Þrymr*, Thor viene derubato del suo martello dal gigante Þrymr nel sonno e si confida allora con Loki, l'unico in grado di aiutarlo grazie alla sua astuzia e intelligenza. Quest'ultimo chiede quindi in prestito a Freyja il suo travestimento

da falco per poter volare a Jotunheimr. Lì Þrýmnr confessa di aver sottratto Mjöllnir e afferma che per la sua restituzione pretende in cambio la dea Freyja in sposa. Gli dèi si riuniscono quindi in consiglio, e decidono di inviare al posto della dea il dio del tuono travestito da donna, con Loki al suo fianco che si offre di fargli da ancella. I due riescono ad ingannare il gigante, nonostante qualche perplessità sorta a quest'ultimo durante il banchetto nuziale: Loki, infatti, aveva astutamente replicato alle domande del gigante riguardo l'enorme appetito e gli occhi terribili della sua presunta sposa, affermando che Freyja non aveva mangiato per otto giorni e dormito per otto notti dal desiderio di andare nella terra dei giganti. Il martello viene infine portato nella sala per consacrare la sposa, permettendo a Thor di recuperarlo e usarlo contro Þrýmnr e i suoi.

Un altro episodio in cui è essenziale l'intervento di Loki per salvare la dea Freyja è raccontato da Snorri nella *Gylfaginning*, che verrà approfondito nel cap. 2.2 in quanto narra dell'origine di Sleipnir, uno dei figli del dio.

Inoltre, Loki appare come compagno di Thor nel viaggio presso il re gigante Utgarða-Loki, a cui prende parte anche Þjálfi, raccontato da Snorri della *Gylfaginning* (1975, capp. 44-48). Dopo l'incontro con il gigante Skrímir, che gli consiglia di non essere troppo presuntuosi perchè gli uomini di Utgarða-Loki, ben più grandi di lui, non sopportano le millanterie di certi piccoletti (Isnardi, 1991, 123), si dirigono comunque verso la loro destinazione. Una volta arrivati, si presentano davanti al re, che gli chiede in cosa si sentano più dotati. Per primo risponde Loki, che si vanta di avere la capacità di mangiare in modo estremamente rapido, scommettendo che nessuno dei presenti sarebbe in grado di superarlo. Il re accetta quindi la sfida e chiama Logi per farlo gareggiare: i due si siedono ai due capi del tavolo e iniziano a mangiare più veloci che possono e si incontrano a metà del vassoio. Tuttavia, Loki aveva mangiato solo la carne mentre Logi anche gli ossi e il vassoio, decretando quindi la sconfitta del dio. Þjálfi si misura invece nella corsa con Hugi, risultando a sua volta sconfitto. Arriva infine il turno di Thor, che si dichiara imbattibile nel bere. Il re lo sfida quindi a bere da un corno da cui bevono solitamente i suoi cortigiani: il dio beve tre sorsi finché non gli manca il respiro. Ciononostante, il corno viene svuotato molto poco e il dio lo lancia lontano. Thor chiede quindi di cimentarsi in altre gare e Utgarða-Loki gli propone di sollevare da terra il suo gatto: nonostante i suoi sforzi però riesce ad alzare solamente una zampa dell'animale, risultando quindi nuovamente sconfitto. Il dio del tuono chiede quindi un'ultima prova, ovvero un duello contro la matrigna del re, ma viene battuto. Il giorno dopo i tre compagni si

prepararono per ripartire, accompagnati fuori dal re che rivela di aver usato degli incantesimi, in quanto sapeva del loro arrivo e della grandezza di Thor. Il gigante Skrímir che avevano incontrato era in realtà Utgarða-Loki travestito, Logi era il fuoco violento e aveva bruciato carne e vassoio e Hugi era il pensiero del re. Riguardo a Thor, invece, l'altro capo del corno da cui aveva bevuto era l'oceano, il gatto era Jormungandr e la vecchia matrigna rappresentava invece la vecchiaia che nessuno può vincere.

Un episodio in cui invece Loki figura come minaccia dell'ordine e antagonista degli dèi è quello del rapimento di Iðunn, dea custode delle mele dell'eterna giovinezza, raccontato all'inizio degli *Skáldskaparmál*. Durante un viaggio Loki, Odino e Hœnir trovano una mandria di buoi e decidono di prenderne uno per mangiarlo. Tuttavia, la carne non cuoce nonostante continuino a lasciarla sul fuoco. Improvvisamente sentono una voce da un albero: era un'aquila che impediva al fuoco di cuocere, e chiedeva in cambio un pezzo del bue. Gli dèi acconsentono e l'aquila prende le cosce e le spalle dell'animale, causando l'ira di Loki che la colpisce con un bastone. L'aquila quindi prende il volo, ma il bastone le resta conficcato nel corpo con Loki attaccato ad esso. Il dio implora quindi l'aquila di liberarlo perché sentiva le braccia staccarsi e i piedi urtavano contro massi e cespugli. L'animale acconsente, chiedendo però a Loki di indurre Iðunn ad uscire da Ásgarðr con le mele dell'eterna giovinezza. Loki quindi convince la dea a recarsi in un bosco con le mele con la scusa di volerle confrontare con alcune che ha trovato e lei acconsente, venendo rapita dal gigante Þjazi sotto forma di aquila. Gli dèi, saputo della scomparsa di Iðunn per opera di Loki, lo minacciano di morte. Il dio, spaventato, promette di cercarla e chiede in prestito a Freyja il suo travestimento di falco, con cui vola a Jotunheimr. Quando la trova è sola perché Þjazi era uscito in mare, quindi la trasforma in una noce e la prende tra gli artigli. Il gigante se ne accorge e lo insegue, ma appena arriva ad Ásgarðr gli dèi appiccano un fuoco e, non riuscendo a fermarsi, si brucia e viene ucciso. Skaði, figlia di Þjazi, viene a sapere della morte del padre e desidera vendicarsi, quindi armata si dirige ad Ásgarðr. Tuttavia, gli dèi per placarla le propongono una tregua, che lei accetta a patto che riescano a farla ridere e che le concedano di scegliere uno sposo tra loro. Essi quindi le fanno scegliere un marito permettendole però di guardarne solamente i piedi: sceglie i più belli, credendo che appartengano a Baldr ma scopre che sono invece di Njörðr. Per farla ridere, invece, gli dèi ricorrono anche in questa occasione all'astuzia di Loki, che riesce nell'impresa.

Il dio dell'inganno emerge come rivale degli dèi anche in altre occasioni, come ad esempio quando induce Thor ad avventurarsi disarmato presso il gigante Geirrøðr, come racconta Snorri negli *Skáldskaparmál*. Loki, con il travestimento da falco di Freyja, si avventura nella dimora del gigante e viene catturato. In cambio della libertà promette di persuadere il dio del tuono ad entrare senza guanti, cintura e martello nel suo recinto. Tuttavia, Thor viene avvertito da Gríðr, una gigantessa, che gli consegna la propria cintura della forza, i propri guanti di ferro e il proprio bastone magico; in questo modo il dio riesce a difendersi e a sconfiggere il gigante.

Di Loki, inoltre, vengono mostrate anche caratteristiche buffonesche, in particolare nell'episodio in cui per scherzo taglia tutti i capelli di Sif, descritto da Snorri negli *Skáldskaparmál*. Questa beffa attira sul dio l'ira di Thor, che minaccia di spezzargli le ossa. Loki, quindi, promette di far realizzare per Sif una parrucca d'oro che cresca come capelli veri. Si reca quindi dai nani, e oltre alla chioma per Sif costruiscono anche la nave *Skíðblaðnir* per Freyr e la lancia *Gungnir* per Odino. Loki poi scommette la testa con il nano *Brokkr* che il fratello *Eitri* non sarebbe stato in grado di fabbricare tre oggetti di pari valore. *Eitri* si mette all'opera chiedendo al fratello di soffiare senza interrompersi, ma questo durante il lavoro viene disturbato da una mosca, che in realtà è il dio dell'inganno. I fratelli riescono comunque a completare gli oggetti e portano tutte le loro creazioni di fronte a Thor, Odino e Freyr per farle giudicare. Loki consegna la chioma a Thor, la lancia ad Odino e la nave a Freyr, illustrando le qualità degli oggetti: la prima può crescere come dei veri capelli, la seconda va sempre a segno e l'ultima, una volta spiegate le vele, è sempre sospinta da una brezza verso la destinazione desiderata. *Brokkr*, invece, porta i suoi doni: per Odino l'anello d'oro *Draupnir*, per Freyr il verro *Gjllinbursti* e per Thor il martello *Mjöllnir*, spiegandone le caratteristiche. Ogni nove notti l'anello crea altri otto anelli di uguale peso, il verro può correre più veloce di qualsiasi altro destriero, sia di notte che di giorno e sia in aria che in acqua; infine, il martello può colpire qualsiasi cosa con la forza desiderata senza rompersi, se lanciato contro qualcosa torna sempre indietro e può anche essere rimpicciolito al bisogno. L'unico difetto di quest'ultimo dono è il manico un po' troppo corto, causato dal disturbo della mosca durante la lavorazione. Gli dèi decretano che l'oggetto migliore è proprio il martello, confermando quindi la vittoria della scommessa da parte del nano, che subito pretende la testa di Loki, che però fugge veloce grazie alle sue scarpe magiche con cui può correre sia in acqua che in aria. *Brokkr* però lo fa catturare da Thor e quando sta per tagliargli la testa Loki gli

ricorda di aver scommesso solo quella e non il collo, portando il nano alla decisione di cucirgli la bocca. Tuttavia, il dio riesce subito a strappare i punti.

In questo mito, come in altri presentati precedentemente, emerge anche un'altra caratteristica del dio dell'inganno: quella di essere un mutaforma, come sottolineato anche da Isnardi (1991, 245):

Le metamorfosi di Loki, che può anche apparire come mosca, pulce, falco, salmone, o foca, sono dovute alla sua conoscenza e pratica di quella magia, detta seiðr, che comporta per i maschi inverecondia e comportamento omosessuale.

La sua dubbia sessualità emerge anche in un'altra fonte, la *Lokasenna*, ovvero gli *Insulti di Loki*, contenuti nell'*Edda poetica*. In questo episodio il dio viene estromesso dal banchetto di Aegir per aver ucciso uno dei suoi servi, ma decide di rientrarvi per insultare tutti i presenti: accusa gli dèi di essere codardi e le dee di essere disoneste, o addirittura incestuose. In particolare, alcune strofe sono rilevanti per l'analisi di Loki e di alcuni avvenimenti a lui legati.

Disse Odino:

«[...] Otto inverni fosti, tu, sottoterra
vacca da mungere e femmina
e là hai generato figli
e penso che da invertiti sia questo.»

Disse Loki:

«Di te dissero che avevi fatto incantesimi in Samsey
e battevi sul tamburo magico, come le veggenti.
in veste di maga hai viaggiato tra i popoli
e penso che da invertiti sia questo.» (strofe 23-24) ¹

In queste due strofe, Odino e Loki si scambiano a vicenda l'insulto di essere "invertiti". Odino motiva questa caratteristica citando il fatto che Loki, trasformato in femmina, ha avuto dei figli, caratteristica che emerge con la nascita di Sleipnir richiamata anche in un'altra strofa:

Disse Njordhr:

¹ Scardigli P., *Il canzoniere eddico*, Garzanti, 2004.

«Non mi sembra gran cosa
se le donne si scelgono un uomo,
un amante o ambedue le cose;
ma stupisce che un ase invertito entri qui dentro,
un ase che ha anche partorito figli!» (strofa 33) ²

Anche qui ritorna il termine “invertito”, sempre a sottolineare la sessualità ambigua del dio che, oltre a mutare forma, può cambiare anche sesso.

Le altre strofe rilevanti riguardano invece il destino di Loki:

Disse Loki:

«Tu vuoi proprio, Frigg, che io tiri fuori altre
parole che dicono sventura:
di questo sono la causa: che tu non puoi vedere
Baldr tornare a cavallo verso le sale.»

Disse Freyja:

«Sei davvero, pazzo, Loki, a raccontare le vostre
odiose e malvagie malefatte.
I destini Frigg credo conosca tutti
anche se lei stessa non parla.» (strofe 28-29) ³

Qui Loki fa riferimento all’uccisione di Baldr, che verrà raccontata successivamente nella presente sezione, e rivendica la responsabilità di essere la causa del suo mancato ritorno nel mondo dei vivi. Freyja accenna al fatto che Frigg conosce tutti i destini, quindi incluso quello del dio, che viene infatti esplicitato da Freyr e successivamente da Skaði:

Disse Freyr:

«Vedo il lupo accovacciato davanti alla foce del fiume
fino a quando gli dèi non cadranno:
fra poco anche tu sarai, se non taci,
in catene, artefice di disgrazie!» (strofa 41)

[...]

Disse Skadhi:

² Scardigli P., *Il canzoniere eddico*, Garzanti, 2004.

³ Scardigli P., *Il canzoniere eddico*, Garzanti, 2004.

«Sei di buon umore, Loki: non a lungo così
Potrai giocare a coda libera;
ché su un picco roccioso con le budella gli dèi
ti legheranno del figlio tuo freddo di brina.» (strofa 49) ⁴

I due dèi in queste strofe fanno riferimento all'incatenamento di Loki che, come afferma anche Crossley-Holland (2018, 231-232), viene raccontato sia in prosa brevemente alla fine della *Lokasenna*, sia più dettagliatamente da Snorri nell'*Edda* (*Gylfaginning*, cap. 31), illustrato sempre nella presente sezione alla fine del mito riguardante Baldr. La differenza principale è che nella *Lokasenna* la punizione di Loki figura come conseguenza delle sue invettive, mentre Snorri la presenta come pena per l'uccisione di Baldr.

Questo omicidio è il mito più rilevante tra quelli in cui Loki figura, raccontato nella *Gylfaginning* e definito dallo stesso Snorri (1975, 110) come l'evento più importante tra gli Asi. Il racconto inizia con i sogni di Baldr che predicano pericoli per la sua vita e causano preoccupazione negli dèi. Odino decide di interpellare una veggente per conoscere il destino di Baldr, e lei gli rivela che il dio è atteso da Hel. Odino chiede di sapere chi sarà il suo assassino, per scoprire che sarà Höðr a lanciare il rametto fatale. Odino torna a casa e racconta ciò che ha appreso. Frigg decide quindi di raccogliere da ogni essere la promessa di non nuocere mai a Baldr, e tutti accettano. Per questo motivo, a ogni festa gli dèi si divertivano a far mettere Baldr al centro per lanciargli molte cose diverse, considerando un onore il fatto che nessuna nuoceva al dio. Loki, invece, è l'unico dispiaciuto che nulla possa ferire il dio; quindi, si traveste da donna per chiedere a Frigg se tutte le cose avessero giurato di non fare del male a Baldr. In questo modo Loki scopre che l'unico essere a cui la domanda non era stata posta era il vischio, ritenuto troppo giovane per chiedergli giuramento. Loki quindi si procura la pianta, si reca all'assemblea e si rivolge a Höðr, che stava in disparte perché cieco. Loki gli chiede perché non stia partecipando rendendo onore a Baldr, e questo risponde che non vede dove si trovi il dio e non ha nulla da lanciargli. Loki quindi gli porge la piantina di vischio, e Höðr lo lancia seguendo le sue indicazioni: il rametto vola come una freccia e trafigge Baldr che cade a terra morto. La prima a parlare dopo il dolore sconvolgente è Frigg, che chiede se ci sia qualcuno disposto a recarsi da Hel per chiederle di far tornare Baldr tra i vivi: si offre Hermóðr il gagliardo, figlio di Odino. Gli dèi, nel frattempo, collocano il corpo

⁴ Scardigli P., *Il canzoniere eddico*, Garzanti, 2004.

di Baldr sulla sua nave per allestirvi una pira, a cui vengono aggiunti anche il suo cavallo e sua moglie Nanna, morta per il dolore. Hermóðr nel frattempo arriva da Hel, che afferma che perché Baldr possa tornare deve essere dimostrata la grandezza dell'amore per lui: se tutte le creature ne piangeranno la morte allora potrà tornare tra i vivi, ma se qualcuno si rifiuta dovrà restare negli inferi. Gli Asi, appresa la notizia, mandano messaggeri in tutto il mondo: tutte le creature e le cose piangono Baldr, tranne Þökk, una gigantessa che viveva in una caverna. Essa dice (Snorri, 1975, 114):

Þökk piangerà
con occhi asciutti il viaggio di Baldr fino al rogo;
dal figlio del vecchio
né vivo né morto
mai ebbi vantaggio:
tenga Hel quel che ha.

La gigantessa in realtà è probabilmente Loki, a causa del quale quindi Baldr non può tornare. L'omicidio di Baldr però non resta impunito: Höðr, esecutore materiale del delitto, deve seguire Baldr nel regno dei morti, ucciso da Váli, figlio di Odino nato per vendicare l'assassinio. Höðr e Baldr torneranno nell'ultimo giorno.

Tuttavia, il vero colpevole dell'uccisione di Baldr è Loki che, temendo la vendetta degli dèi, fugge su una montagna, dove spesso durante il giorno si trasforma in salmone per nascondersi nella cascata di Fránangr. Quando gli dèi arrivano al suo nascondiglio trovano nel fuoco i resti di una rete da pesca bruciata e decidono quindi di costruirne una uguale e di gettarla nella cascata. Loki però riesce a schivarla e a nascondersi tra due pietre. Gli dèi però dopo alcuni tentativi riescono a catturarlo grazie al dio Thor che lo afferra, avendo visto dove si trovava dopo un suo salto. Loki, dunque, viene condotto in una grotta insieme ai suoi figli Váli e Narfi: il primo viene trasformato in lupo e sbrana il fratello. Con le interiora di quest'ultimo legano Loki a tre massi, trasformandole poi in ferro. Skaði, inoltre, appende un serpente velenoso sopra il suo viso per fargli gocciolare il veleno sugli occhi, ma sua moglie Sigyn raccoglie il veleno in un catino. Loki resterà incatenato fino al Ragnarök, quando tutte le forze del male, guidate da lui stesso, saranno liberate.

Nei miti descritti si vede quanto Loki sia una figura ambivalente e ingannevole: in alcuni appare come aiutante, in altri come antagonista o buffone e in altri ancora si vedono entrambe

le sue prerogative di garante e contemporaneamente minaccia dell'ordine cosmico. Per questo, come afferma Isnardi (1991, 246):

Loki è l'incarnazione del male cosmico come veleno o come buffone: è, cioè, la copia degradata del dio, la sua versione maligna e ridicola, profanatoria e dissacratrice. Perciò è definito da Snorri “fabbro di mali”: perché, pur possedendo la conoscenza della forza creatrice e ordinatrice del mondo, ne perverte l'uso e lo scopo.

La conoscenza della forza creatrice è trattata da Isnardi anche nella descrizione dell'appartenenza di Loki a una triade divina citata nella *Völuspá* (2004, 7-8, vv. 18-19):

Fin quando tre vennero da quella schiera, asi
potenti e belli, a casa.
Trovarono a riva, spossati
Askr ed Embla, privi di destino.
Non possedevano respiro né avevano coscienza,
non calore vitale, non gesti né colorito.
Óðinn dette il respiro, Hónir la coscienza,
Lodhurr il calore vitale e il colorito.

Isnardi propone l'identificazione di Loki con Lodhurr che, avendo donato agli uomini calore e bell'aspetto, sarebbe da identificare come dio creatore o eroe civilizzatore. Questo passaggio, inoltre, fornisce la ragione forse più probabile dell'identificazione di Loki anche come una divinità del fuoco, interpretazione supportata anche dall'analogia del nome Loki con il termine *logi* che significa fiamma, tra l'altro nome anche del gigante con cui gareggia presso Utgarða-Loki, che rappresenta proprio il fuoco.

Per concludere, Isnardi (1991, 247) approfondisce questo aspetto dell'etimologia del nome Loki, tuttora incerta. Secondo l'autrice il nome potrebbe voler significare anche “distruttore” o essere un'abbreviazione di *Lóðurr* o *Loptr*, che è un suo appellativo che compare nella *Lokasenna*. Questo nome sarebbe legato al termine *loptr*, ovvero aria, che si riferisce probabilmente anche alle scarpe possedute dal dio che gli permettono di camminare in acqua e in aria, oppure potrebbe fare riferimento anche alla sua capacità, testimoniata in diversi miti, di trasformarsi in un volatile.

Infine, l'ultima interpretazione del nome, proposta dal folclore scandinavo, prevede l'associazione della figura di Loki con quella del ragno. A sostegno di questa ipotesi viene proposta l'affinità del nome, che in fonti tarde appare come *Locke*, con il termine *locke*, che in espressioni dialettali o nello svedese medievale indica appunto il ragno. Oltre a questa motivazione, un altro elemento a sostegno viene identificato nell'associazione anche simbolica a questo animale, inteso sia come creatore nel tessere la tela che come ingannatore malevolo. Anche la costruzione della rete da pesca da parte di Loki mentre si trova nascosto sulla montagna può essere ricondotta a questa simbologia.

Il dio Loki, come spiegato da Isnardi (1991) nella conclusione della sezione dedicata a lui, veniva escluso dal culto per la sua natura malvagia; infatti, non ci sono fonti su una sua venerazione e non esistono toponimi legati al suo nome.

2.2. I figli di Loki

Così come Loki, anche i suoi figli sono creature che incarnano il principio del male, come si vede dall'introduzione che ne fa Dumézil (1974, 108-109):

La società degli dèi scandinavi contiene un personaggio estremamente interessante: Loki. Intelligente, sommamente astuto ma amorale e desideroso di fare il male, in piccolo e in grande, per divertirsi non meno che per nuocere, rappresenta, tra gli Asi, un vero elemento demoniaco. Molti degli assalitori del futuro Ragnarök, il lupo Fenrir, il grande Serpente, sono figli suoi, come sua figlia Hel, che presiede al sinistro soggiorno in cui vanno i morti che la Valhöll di Odhinn non accoglie.

Oltre a questi, Isnardi (1991, 245) nomina anche altri figli del dio, infatti egli è anche padre di Sleipnir, delle streghe e di Narfi e Vali. Per quanto riguarda l'origine delle streghe, Isnardi riporta che Loki, dopo aver mangiato un cuore di donna mezzo cotto trovato tra i carboni, rimane ingravidato. Vali e Narfi, avuti con la moglie Sigyn vengono nominati nell'episodio in cui Loki viene legato come punizione per l'uccisione di Baldr.

Della nascita di Sleipnir, come accennato nel cap. 2.1, racconta Snorri nel quarantaduesimo capitolo della *Gylfaginning*. Gli dèi avevano incaricato un fabbro di costruire un muro intorno ad Ásgarðr per prevenire gli attacchi dei giganti, avendo distrutto il precedente nella guerra intrapresa contro i Vani. Il fabbro assicurò agli dèi che avrebbe portato a termine l'opera in soli diciotto mesi, ma in cambio pretendeva la dea Freyja, il sole e la luna. Gli dèi accettarono, convinti che non avrebbe fatto in tempo. Tuttavia, con l'intervento di Loki il fabbro ottenne

il permesso di utilizzare il suo cavallo Svaðilfœri, che sbalordì gli dèi per la quantità di pietre che era in grado di portare. Con loro sorpresa, a tre giorni dal termine fissato il fabbro aveva quasi ultimato l'opera: si riunirono quindi in consiglio, decretando che l'idea di consegnare Freyja e di permettere al fabbro di usare il cavallo era stata di Loki e gli ordinano di fare in modo che il muro non venga completato in tempo. Il dio, quindi, decide di trasformarsi in una puledra per distrarre Svaðilfœri attirandolo in una foresta. Il fabbro a questo punto vedendo che il lavoro non sarebbe stato ultimato viene preso dall'ira e rivela la sua vera natura di gigante, causando l'immediato intervento di Thor che con Mjöllnir lo caccia sotto Niflheimr. Durante la fuga con Svaðilfœri, Loki aveva concepito un puledro che partorì poco tempo dopo: era grigio e dotato di otto zampe, venne chiamato Sleipnir e diventò il destriero di Odino.

Dei figli nominati da Dumézil, invece, Snorri racconta nel trentaquattresimo capitolo della *Gylfaginning*. Loki genera Jormungandr, Hel e Fenrir con la gigantessa Angroboða a Jotunheimr. Gli dèi, scoperta la loro esistenza, consultano le profezie venendo a conoscenza che questa progenie avrebbe rappresentato un grande pericolo per il mondo, quindi Odino chiede che vengano portati al suo cospetto. Per primo si occupa del serpente Jormungandr, che scaglia nel profondo dell'oceano, dove avvolge tutto il mondo e ci rimarrà fino al Ragnarök. Poi si occupa di Hel, a cui assegna il regno Helheimr in Niflheimr, dove accoglie i morti di malattia e di vecchiaia, che non entrano nel Valhalla. Hel è riconoscibile perché ha mezzo volto del colore della pelle naturale e mezzo livido e tiene lo sguardo torvo e crudele rivolto verso il basso. Gli dèi poi portano il lupo Fenrir nella loro dimora, senza sapere cosa farne. Il lupo cresce sempre di più e solo il dio Tyr ha il coraggio di avvicinarsi per sfamarlo. Viste le dimensioni e le profezie di sciagura riguardanti il lupo, gli dèi decidono di incatenarlo. Ci provano due volte, sfidando il lupo a mostrare la sua forza nel tentativo di incatenarlo, ma entrambe le volte esso riesce a liberarsi spezzando le catene. Gli dèi si rivolgono quindi ai nani, chiedendo loro di fabbricare una catena magica, chiamata Gleipnir. Questi la costruiscono usando rumore di gatto che cammina, barba di donna, radici di montagna, tendini di orso, respiro di pesce e sputo di uccello. La catena risulta liscia e morbida come la seta ma estremamente robusta. Gli dèi attirano il lupo sull'isola Lyngvi per mostrargli il nastro di seta, sfidandolo nuovamente a farsi legare per dimostrare di potersi liberare con la sua forza. Il lupo però è sospettoso perché non riceverebbe tanta gloria nello spezzare un nastro così sottile e sospetta un inganno. Gli dèi ribattono che non c'è nessun inganno e che in caso non riesca a

liberarsi lo slegherebbero. Il lupo però chiede una garanzia, non credendo al fatto che lo avrebbero liberato, e pretende che uno tra loro ponga la mano nella sua bocca e si offre Tyr. Il lupo quindi si fa legare ma più cerca di liberarsi più il laccio stringe e vedendo che gli dèi ridono chiude le fauci e stacca la mano a Tyr, e cerca di azzannare gli altri. Per questo viene legato a un masso e gli viene conficcata una spada nella bocca, l'impugnatura che blocca la mascella inferiore e la punta quella superiore, quindi è costretto a tenere la bocca spalancata, da cui esce una bava che forma il fiume di nome Ván. Il lupo resterà intrappolato fino al Ragnarök.

Nonostante gli dèi abbiano convocato Jormungandr, Hel e Fenrir al loro cospetto, pur sapendo delle profezie di distruzione legate a loro, non li hanno uccisi perché tengono molto conto dei loro luoghi sacri alla pace e non li macchierebbero con il sangue. Inoltre, sono necessari all'equilibrio, come spiegato da Isnardi (1991,63):

Le forze demoniache che appartengono al caos e all'oscurità partecipano dell'esistenza del cosmo e sono indispensabili al suo equilibrio. Esse perciò non possono essere annientate, ma soltanto confinate ai limiti dello spazio; il loro esilio avrà termine e i loro legami saranno spezzati solamente nell'ultimo giorno quando verrà esaurita la misura di tempo concessa al ciclo presente.

Come già accennato nel cap. 1.1, al momento del Ragnarök le forze del male saranno guidate da Loki, a capo degli uomini di Hel. Il lupo Fenrir sarà libero e Jormungandr, divincolandosi per liberarsi, inonderà il mondo. Il lupo arriverà con la bocca spalancata, la mascella superiore che tocca il cielo e quella inferiore la terra, mentre il fuoco gli esce dagli occhi e dalle narici. Il serpente procede al suo fianco, inondando l'aria e l'acqua con il suo veleno. Gli Asi si armeranno per combattere: Odino cavalca per primo con la lancia Gungnir e si dirige contro Fenrir, mentre Thor cavalca al suo fianco per combattere contro Jormungandr. Entrambi troveranno la morte: il lupo ingoia Odino e Thor uccide il serpente, ma dopo solo nove passi cade a terra morto a causa del veleno soffiato gli addosso durante la lotta. La fine di Tyr richiama il suo legame con il lupo; infatti, si scontrerà con il cane infernale Garmr, anche lui prima legato in una caverna, e si uccideranno a vicenda. Loki, infine, si scontrerà con Heimdallr in quanto suo nemico mortale e si uccideranno l'un l'altro.

Tutta la progenie demoniaca di Loki, compreso lui stesso, trova quindi la morte nel Ragnarök, dopo il quale un nuovo ciclo con un nuovo equilibrio avrà origine.

2.3. Cenni di (neo)medievalismo: Loki nella cultura di massa

Per presentare alcune reinterpretazioni della figura del dio Loki nella cultura di massa è innanzitutto necessario fornire una panoramica sul termine e sugli studi riguardanti il medievalismo.

Fitzpatrick (2019, XIII) per introdurre la sua ricerca sul neomedievalismo propone la definizione di Holsinger, secondo cui un medievista è uno studioso della storia e della civiltà del Medioevo. Shippey (2009, 45), invece, si allontana dal Medioevo vero e proprio, analizzando la definizione presente nell'Oxford English Dictionary, secondo cui il medievalismo riguarderebbe il sistema di credenze e pratiche del Medioevo oppure l'adozione o la devozione a ideali o usi medievali. Shippey propone invece il medievalismo come un termine che racchiude sia le reazioni al Medioevo sia lo studio di queste reazioni, definendolo infatti come qualsiasi re-immaginazione post-medievale del Medioevo, o qualche aspetto di esso, per il mondo moderno in uno dei diversi mezzi di comunicazione. Inoltre, in ambito accademico, lo definisce come lo studio dello sviluppo e del significato di tali tentativi di re-immaginazione.

Per distinguere le due accezioni di medievalismo appena presentate, Fitzpatrick analizza la differenza tra *medievalism* e *medieval studies*, che in italiano corrispondono rispettivamente a medievalismo e medievalistica. Possiamo trovare la definizione di entrambe nell'enciclopedia Treccani:

Medievalismo: Secondo la storiografia più aggiornata, la trattazione e la rappresentazione del Medioevo e dei suoi contenuti storici, compresi i modi della sua ricezione, così come si sono realizzate e susseguite a partire dalla conclusione dell'epoca medievale.⁵

Medievalistica: Il complesso delle scienze filologiche e storiche che sono volte allo studio della civiltà, dei costumi, delle letterature e delle arti figurative medievali.⁶

Come afferma Fitzpatrick (2019, 5), la medievalistica è un campo di studio accettato e consolidato da tempo, mentre il medievalismo, fondato come disciplina accademica da Workman, è stato accettato solamente in tempi relativamente recenti. Nel mondo accademico, infatti, la medievalistica sembra avere un peso maggiore e un'importanza riconosciuta,

⁵ Treccani.it. <https://www.treccani.it/vocabolario/medievalismo/>

⁶ Treccani.it. <https://www.treccani.it/vocabolario/medievalistica/>

dimostrata da numerosi istituti e centri di studi medievali. Proprio per questo motivo, molti studiosi che si avvicinano agli studi di medievalismo lo fanno con l'aiuto economico e intellettuale degli studi medievali, spesso iniziando la loro carriera come medievisti e poi avventurandosi nel campo più giovane degli studi di medievalismo. Tuttavia, nonostante molti medievisti abbraccino questo campo di studi nascente, la relazione tra i due campi è spesso fragile, come si vede dalla necessità di affidarsi a specializzazioni anche in altri campi.

Inoltre, il termine medievalismo, come dimostrato da Matthews (in Fitzpatrick, 2019, 12), è stato inizialmente utilizzato con un'accezione negativa, collegata probabilmente agli usi precedenti del concetto di Medioevo. Quest'ultimo venne sviluppato nel XV e XVI secolo come un modo per i pensatori del Rinascimento di rompere con il passato immediato, in particolare con il suo legame percepito con il potere della Chiesa cattolica romana, giustificando allo stesso tempo la preferenza per gli impulsi classici dell'antica civiltà greca e romana. Solo alla fine del XVIII secolo, in particolare durante il Romanticismo, il termine assunse connotazioni neutre. Il Medioevo, infatti, è un periodo di circa mille anni (476 – 1492), definito per molto tempo come “secoli bui”. Tuttavia, questa definizione è stata contestata e smentita, in quanto nell'arco di un periodo così lungo si verificarono molti eventi rilevanti, come ad esempio l'invenzione della stampa, la diffusione di nuove conoscenze mediche e scientifiche oppure le numerose invasioni dei popoli germanici.

Il medievalismo ha quindi una serie di usi secolari a cui fare riferimento, mentre lo stesso non vale per il termine neomedievalismo. Fitzpatrick (2019, 17) ne identifica la fonte originale nel suo uso da parte di Eco (1986, 61) nel saggio *Dreaming of the Middle Ages*, in cui l'autore nota come alla gente piaccia il Medioevo, e che pochi minuti in una libreria americana permettono di scoprire molti esempi interessanti dell'ondata neomedievale.

Eco prosegue sostenendo che ricostruiamo costantemente il Medioevo come qualcosa in cui viviamo ancora, sottolineando poi però che occorre distinguere che tipo di Medioevo si sta andando a ricostruire. Nel saggio *Dieci modi di sognare il Medioevo* (1985, 84-86) ne individua appunto dieci diverse tipologie:

1. Medioevo come “maniera e pretesto”, in cui l'epoca viene utilizzata come luogo mitologico in cui collocare i personaggi.
2. Medioevo della “rivisitazione ironica”, in cui si torna all'immaginario di un'epoca passata, vista come irripetibile, per ironizzare sui nostri sogni e su quello che non siamo più.

3. Medioevo come "luogo barbarico", terra vergine di sentimenti elementari, epoca e paesaggio al di fuori di ogni legge.
4. Medioevo "romantico" ottocentesco, che predilige la cupezza del paesaggio e delle situazioni.
5. Medioevo della "philosophia perennis", che presenta aspetti di finezza filologica e altri di dogmatismo antistorico.
6. Medioevo delle "identità nazionali", di tutti i risorgimentali.
7. Medioevo "carducciano", funzionale alla rinascita e allo stabilizzarsi di una Nazione in cerca di identità.
8. Medioevo di Muratori e dei "Rerum Italicarum", caratterizzato da un'attitudine filologica.
9. Medioevo della "Tradizione", della leggenda del Graal, dei Cavalieri del tempo, che vive di illusioni e allusioni.
10. Medioevo dell'"attesa del Millennio", attesa che ha ossessionato in modi diversi ogni secolo.

Secondo Eco è indispensabile essere estremamente chiari nel dire chiaramente a quale di questi dieci tipi ci si riferisce quando si celebra un ritorno al Medioevo.

Il neomedievalismo di Eco, come spiega Fitzpatrick (2019, 18) citando Robinson e Clements, non è molto diverso dalla definizione che ne dà Workman, spesso citato come il padre del neomedievalismo. Anche quest'ultimo sosteneva infatti che il medievalismo non si impenasse soltanto a scoprire o a recuperare il medioevo ma che fosse il processo continuo di ricreazione del Medioevo. Entrambi hanno sviluppato autonomamente la propria concezione del termine all'incirca nello stesso periodo.

Inoltre, Fitzpatrick (2019, 20-22) esplora anche le definizioni sviluppate dalla Medieval Electronic Multimedia Organization (MEMO), un gruppo di studiosi formatosi al Congresso Internazionale di Studi Medievali del 2002 a Kalamazoo. La MEMO è servita come punto di riferimento per lo sviluppo di diverse definizioni di medievalismo, tra cui medievalismo modernista, post-moderno e neomedievalismo:

- Medievalismo modernista: caratterizzato da finzioni medievali sperimentali che implicano discontinuità storica e rifiutano i valori tradizionali, che vengono infatti riscritti in nuovi valori ma inquadrati in antichità simboliche associate al Medioevo.

- Medievalismo post-moderno: più critico nei confronti delle prospettive contemporanee dei valori e dei codici sociali medievali, rappresentati in modo più autentico in quanto rifiutano la reinterpretazione modernista.
- Neomedievalismo: neologismo reso popolare per la prima volta da Umberto Eco, come visto precedentemente. I concetti e i valori medievali sono volutamente riscritti come una visione consapevole di un universo alternativo. I valori contemporanei, come ad esempio femminismo, diritti della comunità LGBTQA+, ecc. dominano e riscrivono le percezioni tradizionali del Medioevo europeo. Le storie neomedievali sono narrazioni "medievali" contemporanee che pretendono di fondere, o addirittura sostituire, il più possibile la realtà; rispetto ai medievalismi postmoderni e modernisti, sono più giocose e in maggiore negazione della realtà.

L'ultima analisi del termine neomedievalismo presa in considerazione nel presente lavoro è quella presentata da Coote in *A Short Essay About Neomedievalism*, saggio facente parte della raccolta *Studies in Medievalism XIX* (2010).

Coote (2010, 25) afferma che i medievalismi si manifestano in due modi. In primo luogo, vediamo la presentazione e la ripresentazione del Medioevo, essenzialmente europeo, nell'arte, nei testi letterari e sullo schermo, al fine di fornire la sensazione della storia. Questo è il significato nominativo del medievalismo, in quanto si concentra sulla produzione, o riproduzione, di un qualche tipo di oggetto, sia esso un libro, un'immagine, un film, un programma televisivo, un videogioco o un'altra risorsa in qualsiasi mezzo disponibile.

In secondo luogo, il medievalismo descrive il processo intellettuale di esame del modo in cui sia i produttori sia il pubblico di oggetti medievali costruiscono i loro significati. Questo denota che il medievalismo funge anche da esame del modo in cui l'elemento medievale viene presentato, ripresentato, ricevuto e compreso. In entrambe queste manifestazioni, si può dire che il neomedievalismo sia una parte del medievalismo in quanto fa esattamente questo.

Per concludere la panoramica sul medievalismo, possiamo passare ad alcuni esempi pratici dei concetti finora esplorati.

Nel mondo contemporaneo la cinematografia è uno dei mezzi principali attraverso cui si sviluppa l'immaginario del Medioevo. Kelly (2004) nel suo saggio *Beyond Historical Accuracy: A Postmodern View of Movies and Medievalism* analizza proprio il medievalismo nell'ambito del cinema. Secondo l'autore, la maggioranza degli americani, e quindi anche degli studenti universitari, ha imparato la maggior parte di ciò che sa a proposito del Medioevo

da Hollywood. Tuttavia, Kelly sottolinea che il trattamento dei film medievali o di ispirazione medievale da parte dei medievalisti accademici è spesso di natura apatica, o addirittura esplicitamente sprezzante. Alcuni di loro definiscono i film sciocchezze di Hollywood, mentre altri sono molto critici nei confronti di ciò che i film riportano in modo errato. In effetti, anche i molti che apprezzano i film medievali li giudicano in base a quanto siano effettivamente precisi. Questo approccio ipercritico è tuttavia inadeguato a causa della premessa su cui si basa, ovvero che questi film dovrebbero essere rappresentazioni accurate della storia ed essere giudicati di conseguenza.

L'autore (2004, 2) propone poi alcuni esempi a sostegno dei concetti presentati: il film *Il 13° guerriero* (1999) è criticato per le sue armi anacronistiche, *Il Gladiatore* (2000) per la sua inesattezza riguardo alla storia romana e *Braveheart* (1998) per le libertà che si prende con i pochi fatti conosciuti riguardo William Wallace. Sono state inoltre criticate dagli studiosi anche le colonne sonore, ritenendo le sinfonie moderne non medievali. I commenti riguardanti invece costumi, armi e armature, coreografie di combattimento, linguaggio e altro abbondano, di solito in negativo. Anche le trame sono spesso criticate a loro volta in quanto considerate troppo libere con i fatti, e i personaggi sono denigrati per essere troppo moderni, o troppo unidimensionali, cliché o eccessivamente romantici.

Secondo Kelly (2004, 3) il problema sta nel presupposto o nella richiesta che i film siano storicamente accurati e di conseguenza vengono giudicati, in modo positivo o negativo, sulla base di tale accuratezza. Per questo motivo, un film che non pretende di essere accurato ha l'opportunità di essere giudicato come un film a sé stante, perché non è basato su un determinato periodo storico. Non tutti i film medievali, infatti, hanno come obiettivo l'accuratezza storica, quindi non dovrebbero essere criticati quando gli spettatori non la trovano.

L'autore (2004, 5) sostiene inoltre che il film è in grado di trasmettere informazioni in un modo molto potente, che in alcuni casi può essere più chiarificante della parola scritta o parlata; infatti, ci sono casi in cui il film può raggiungere livelli di apprezzamento maggiori di quelli possibili nella scrittura.

Kelly (2004, 5-6) si chiede quindi dove si inserisce esattamente il cinema nella conversazione sul passato e in che modo i programmi universitari possono trarre vantaggio dall'uso dei film medievali. Secondo la sua opinione un film non dovrebbe necessariamente essere storicamente accurato per avere valore nello studio della storia; infatti, una discussione su

imprecisioni e inesattezze riguardanti un film può essere molto utile. Propone quindi l'esempio di *Braveheart*, che nonostante le numerose critiche ricevute presenta alcuni elementi realistici della guerra e delle tattiche medievali, oppure anche de *Il Gladiatore*, che, sebbene sia incentrato su una trama romanzata fittizia, è ricco di scorci di una Roma storica e molti dei personaggi sono ritratti piuttosto bene, così come alcune delle loro azioni. Tuttavia, l'autore sottolinea nuovamente che una valutazione limitata all'accuratezza del film medievale è inadeguata. Per comprendere il ruolo del film nel trasmettere la storia, dobbiamo considerare come i film assemblano uno specifico passato storico e cosa implica il mondo del film, non solo in relazione alla nostra ricezione della storia, ma anche in relazione a come vediamo il nostro tempo in relazione a quel passato. Meno interessati ai dettagli storici specifici, i film medievali tentano di catturare altri elementi del Medioevo: impressioni di un passato pagano, cristianesimo, eroismo, sviluppi culturali e l'evoluzione politica del mondo occidentale.

Per l'autore (2004, 10), quindi, è importante chiedersi quali valori vengono associati al Medioevo e, cosa ancora più importante, perché il Medioevo è stato selezionato per illustrare determinati temi, siano essi medievali o moderni. Eroismo, relazioni di genere, lealtà, parentela e religione sono tutti argomenti che possono essere discussi in associazione ai film medievali. Il Medioevo, infatti, riesce a essere molte cose per un pubblico moderno: un mondo mitico in cui individui archetipici o anche culture archetipiche possono assumere forme credibili, un regno in cui la spiritualità e persino la magia possono essere accettate senza domande, un tempo di eroismo semplice, di violenza viscerale, dell'ingiustizia, del rigore morale e del fanatismo depravato. Il Medioevo può essere tutto questo oltre ad un periodo storico da esplorare a livello critico e accademico (Kelly, 2004, 16).

Fitzpatrick, nel suo esporre alcuni esempi, analizza a sua volta come alcuni elementi nei film non siano accurati. Si concentra in particolare sull'analisi dei lavori di Tolkien, come *Lo Hobbit* e *Il signore degli anelli*, in cui gli elementi medievali sono chiaramente evidenti sia nei personaggi che nei luoghi. Inoltre, analizza la riproduzione cinematografica del *Beowulf* o della favola *La bella addormentata* di Walt Disney. Della trasposizione del *Beowulf* (2007) in particolare sottolinea (2019, 73-74) gli elementi che si discostano dal poema originale, come ad esempio la rappresentazione della madre di Grendel come sirena e personificazione di ideale femminile, invece che come essere demoniaco e mostruoso. Questo ideale di bellezza rappresenta in modo evidente gli standard di bellezza contemporanei, nonostante

l'ambientazione medievale del film. L'importazione di ideali anacronistici di bellezza e comportamento femminile nell'ambientazione medievale accuratamente ricostruita lo rendono un chiaro esempio di neomedievalismo. Lo stesso vale per *La bella addormentata* (1959). Il film Disney ricostruisce un'ambientazione medievale apportando però diverse modifiche rispetto alla fonte originale, ovvero la favola di Perrault, scritta nel XVII secolo. La protagonista ancora una volta rappresenta ideali di bellezza chiaramente del XIX secolo, in contrasto con l'ambientazione medievale. Una rivisitazione ancora più radicale della favola è visibile nel live-action Disney *Maleficent* (2014), in cui Fitzpatrick (2019, 101-102) analizza la caratterizzazione completamente diversa e più complessa dei due personaggi femminili principali, legati da una relazione materna: sarà infatti Maleficent a spezzare la maledizione di Aurora. Anche questo è un chiaro esempio di neomedievalismo: le due figure femminili vengono analizzate maggiormente, la storia è raccontata dal loro punto di vista e rispetto alla versione Disney originale sono dotate sicuramente di maggiore profondità. Tutto questo è visto da Fitzpatrick come un veicolo per un discorso post-femminista; Maleficent viene infatti descritta come un personaggio femminile forte, complesso e attivo.

Per quanto riguarda il presente lavoro, l'esempio di neomedievalismo preso in considerazione verrà analizzato nel capitolo seguente, dedicato alla rivisitazione dei miti della mitologia germanica messa in atto dalla Marvel, concentrandosi in particolare sulla figura di Loki. Questa è solamente una delle numerose reinterpretazioni del dio, riprodotto nel tempo attraverso vari mezzi. Ecco alcuni esempi: Loki appare nel manga (2017 - in corso) e nell'omonimo anime (2019 - 2022) *Record of Ragnarok*, oppure come antagonista secondario del romanzo *American Gods* di Neil Gaiman del 2001. Per quanto riguarda il film, oltre che nel Marvel Cinematic Universe appare in *The Mask 2* del 2005 e in *Il rituale* del 2017. Infine, è una figura presente anche nei videogiochi come ad esempio *God of War*, che riprende innumerevoli elementi della mitologia norrena sia nei luoghi che nei personaggi.

CAPITOLO 3: Marvel Cinematic Universe

Nel concludere il capitolo precedente sono state accennate alcune rivisitazioni moderne della figura enigmatica del dio germanico Loki, tra cui quella ad opera della Marvel.

La storia dello sviluppo di questo colosso nel mondo del fumetto e del cinema viene spiegata nel dettaglio da Del Pozzo nei primi due capitoli del suo libro *Marvel Cinematic Universe* (2021, 23-66). Del Pozzo illustra la storia del fumetto in America a partire dagli anni Trenta, periodo in cui iniziano a diffondersi fumetti popolati da supereroi. Vedendo il successo riscosso, molte aziende editoriali iniziano a lanciare i propri personaggi, come ad esempio la DC Comics con Superman o Wonder Woman.

In questo ampio panorama si colloca anche la Timely Comics di Martin Goodman, che negli anni Sessanta verrà rinominata *Marvel Comics*. Il nome deriva infatti dalla prima rivista a fumetti della casa editrice, commissionata a Carl Burgos e Bill Everett, pubblicata il 31 agosto 1939. La rivista riscuote un successo immediato e, per ragioni sconosciute, cambia il nome in *Marvel Mystery Comics*.

I supereroi hanno sempre maggiore successo. Tuttavia, questi personaggi sono tutti estremamente simili tra loro, quasi “intercambiabili” come li definisce Del Pozzo, costruiti sul modello di Superman, eroi perfetti senza macchia.

A rappresentare un’eccezione, però, sono proprio quelli creati dalla Timely:

Queste figure insolite dalle motivazioni conflittuali erano antesignane dei supereroi problematici che in seguito avrebbero portato la Marvel Comics all'avanguardia del settore. Grazie al Sub-Mariner, un giovane ribelle, e alla Torcia Umana, afflitta da una crisi di identità, i fumetti non furono mai più gli stessi.⁷

Già in questi anni, inoltre, inizia a prendere forma la particolare modalità di narrazione conosciuta come crossover, di cui la Marvel farà ampio uso sia nei fumetti che nel cinema. Questo schema narrativo, tradizione di cui la Marvel va estremamente fiera, si basa

⁷ L. Daniels, *Introduzione*, in *Marvel Comics 1 – Edizione 80° anniversario*, tr. it. Marvel Italia/Panini Comics, Modena, 2020, p. 199, in Del Pozzo, *Marvel Cinematic Universe*, CentoAutori, 2021, p. 35.

sull'incontro di personaggi differenti in una trama unica, che si sviluppa nelle singole storie di tutti i personaggi coinvolti.

Nel corso dei primi anni Quaranta le testate a fumetti della Timely si moltiplicano, restando sempre nel tema supereroico. Con lo scoppio della Seconda guerra mondiale, infatti, la figura del supereroe viene utilizzata ampiamente nell'ambito della propaganda. In questo contesto la Timely sfrutta un personaggio destinato a restare nella storia del fumetto, ovvero Capitano America, rappresentato nella sua copertina d'esordio mentre prende a pugni Adolf Hitler.

Purtroppo però già dalla fine degli anni Quaranta, a guerra conclusa, gli Stati Uniti sentono sempre meno il bisogno di figure di supereroi che proteggano l'America da nemici come Hitler e i nazisti. All'inizio degli anni Cinquanta prevale infatti il bisogno di normalità, portando a una forte crisi nel genere fumettistico supereroico. Si sviluppano invece altri generi narrativi, come romance, western, horror o fantascienza. Termina in questo modo quella che gli storici definiscono la "Golden Age" del fumetto.

Questo settore entra quindi in una profonda crisi, aggravata ulteriormente durante la Guerra Fredda a causa di una sorta di "caccia alla strega" che colpisce soprattutto gli ambiti riguardanti la cultura. Bastava infatti anche solo un sospetto di appartenenza o simpatia verso il partito comunista per far chiudere molti editori. Quelli che riescono a sopravvivere puntano soprattutto su generi come thriller, crime oppure horror. Anche la divisione fumetti della Timely, che nel frattempo ha cambiato nome in Atlas nel 1951, diminuisce drasticamente le vendite e propone storie e personaggi più disimpegnati, volgendosi soprattutto al genere della commedia romantica, del western o della fantascienza.

I supereroi vedono un ritorno dalla metà degli anni Cinquanta, rappresentati come opposti ai comunisti, cercando di sfruttare il clima bellico del periodo. La novità di questi anni, dovuta all'aumento del benessere economico generale, è la crescita del potere d'acquisto dei giovani, che diventano quindi il target che porta a fare investimenti nel campo dell'intrattenimento.

In questo nuovo contesto la DC Comics rilancia alcuni supereroi ripresi dagli anni Quaranta, tra cui Flash, ma cambiandone origini, costumi e aspetto fisico per renderli più adatti al nuovo pubblico di giovani. Ad ottobre del 1956 inizia quindi la "Silver Age" del fumetto, con la pubblicazione di Showcase 4 che presenta il nuovo Flash.

Un'ulteriore svolta avviene nel 1960 con *The Brave and The Bold* numero 22 della DC Comics, in cui fa il suo esordio la Justice League of America, un gruppo formato dai maggiori supereroi della casa editrice.

Visto il grande successo, Goodman decide di affidare al suo responsabile editoriale Stan Lee, che collabora con il disegnatore Jack Kirby, l'incarico di inventare anche per la propria casa editrice una serie basata sulle avventure di un gruppo di supereroi. Questi sono i Fantastici Quattro, che esordiscono nel primo numero di *Fantastic Four* datato 8 agosto 1961.

Come spiega Del Pozzo (2021, 60), i personaggi di Stan Lee rappresentano un'eccezione rispetto ai supereroi visti fino a quel momento, e cita proprio le sue parole per spiegare quale sia stato l'elemento distintivo:

Il realismo! [...] Prima che i Fantastici Quattro comparissero sulla scena, c'erano già molti che saltellavano allegramente nei loro bei mutandoni colorati, ma praticamente nessuno di loro aveva problemi personali, nessuno doveva preoccuparsi di come guadagnarsi da vivere, nessuno discuteva mai, né perdeva le staffe, con altri supereroi. Non finché è arrivato il nostro accattivante quartetto. [...] Provavo a immaginare come sarebbero andate le cose se i personaggi del mondo della fantasia fossero esistiti davvero a New York.⁸

I nuovi personaggi non sono quindi i classici supereroi invincibili, ma eroi che, come il lettore, sono imperfetti e umani, che cadono e si rialzano, con le loro paure e vulnerabilità.

Dagli anni successivi Lee e Kirby continuano ad ampliare un mondo fantastico che cresce ogni mese, introducendo gradualmente personaggi indimenticabili ed essenziali per la nuova mitologia moderna che i due autori stanno costruendo.

Prendono quindi vita tutti i personaggi centrali dell'Universo Marvel, sia nel campo del bene che in quello altrettanto variopinto e convincente dei cattivi votati al male e alla conquista del mondo.

La Atlas cambierà infine il suo nome nel definitivo Marvel Comics nel 1961, con cui è conosciuta in tutto il mondo.

Nel terzo capitolo del suo libro, Del Pozzo (2021, 97-141) spiega invece l'entrata della Marvel nel mondo del cinema.

⁸ S. Lee, *Introduzione*, in S. Lee, J. Kirby, *Marvel Masterworks - Fantastici Quattro* n. 1, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2007, p. 4., in Del Pozzo, *Marvel Cinematic Universe*, CentoAutori, 2021, p. 60.

Già a partire dagli anni Ottanta, Stan Lee aveva iniziato ad interessarsi alla trasposizione delle avventure dei personaggi Marvel nell'ambiente cinematografico, per il quale ha sempre avuto una grande passione; infatti, già da anni aveva smesso quasi del tutto di scrivere fumetti per concentrarsi invece su come sviluppare i suoi personaggi in altri media.

I primi tentativi, tuttavia, risultano in una serie di flop o progetti falliti, ad eccezione solamente di due serie dedicate a Hulk e Spider-Man. Inizialmente, quindi, Hollywood non sembra interessata a realizzare film tratti dai fumetti Marvel, nonostante ogni personaggio, con la propria storia e personalità, avesse il potenziale per diventare un fenomeno di massa.

La Marvel Comics Animation, fondata nel 1978 e diventata nel 1981 Marvel Productions con Stan Lee nel ruolo di direttore creativo, annuncia per questo motivo che si dedicherà per il momento a vari progetti di animazione: i supereroi Marvel appaiono allora sugli schermi in serie a cartoni animate, tuttavia ancora lontane dal raggiungere la complessità dei fumetti dai quali erano tratte. Ad ogni modo, nonostante i numerosi progetti e produzioni Marvel degli anni Ottanta, la maggioranza di questi prodotti risultò in una delusione.

Una svolta avviene finalmente nel 2009 con l'acquisizione da parte della Disney, grazie alla quale le serie animate diventano una presenza costante sui suoi canali televisivi.

Ancora una volta la Marvel cerca di approcciarsi al mondo del cinema, ottenendo però nuovamente risultati insoddisfacenti fino al 1998, anno molto importante per la sua storia recente, ovvero l'anno dell'uscita del film *Blade*, cacciatore di vampiri afroamericano. Oltre a questo film, un altro che ottiene un grande successo è *X-Men* (2000). Questi due prodotti fungono in un certo senso da apripista: prima di essi, infatti, Hollywood continuava ad essere diffidente verso i film supereroici.

Gli anni a cavallo del passaggio al terzo millennio rappresentano una svolta nel mondo dei media audiovisivi, che portano all'aumento e al successo dei grandi film d'autore hollywoodiani, in particolare fantascientifici. In un panorama così mutato dopo la svolta digitale quindi i film di supereroi diventano sempre più importanti sia per la cultura che per l'economia.

Nel 2002, il rapporto tra la Marvel e Hollywood migliora ulteriormente quando un altro film su licenza raggiunge un risultato ancora più eclatante di *X-Men*: si tratta del primo *Spider-Man* creato da Sam Raimi e distribuito dalla Sony-Columbia. Da quel momento tutto cambia: i cicli di film sui mutanti e su Spider-Man hanno posto le basi per la nascita di un vero e

proprio nuovo genere cinematografico, quello dei *superhero movies* o dei *cinecomics*, che ha regole contesto narrativo specifici.

Il successo delle due trilogie di X-Men e Spider-Man innesca una vera e propria passione per la Marvel tra gli Studios hollywoodiani. Quindi, in pochi anni, un numero enorme di film sui supereroi ha invaso il mercato, tanto da definire il periodo tra il 2000 e il 2009 come la “*comic book movie decade*”.

Sebbene la DC Comics si concentri sullo stesso terreno, i supereroi della Marvel sono sicuramente quelli che attirano gli appassionati e conquistano il successo sul grande schermo. Tuttavia, questi film solitamente estraggono dai fumetti di riferimento solo gli elementi più superficiali e facilmente comprensibili, trascurando spesso l'essenza della storia.

Per concludere, l'ultimo aspetto da esplorare in questa introduzione al mondo Marvel, ovvero il Marvel Cinematic Universe, viene presentato da Del Pozzo nel quarto capitolo (2021, 143-178) del suo libro.

Una prima definizione viene fornita nella prefazione, scritta da Gino Frezza (in Del Pozzo, 2021, 5):

Marvel Cinematic Universe non è un concetto facile da comprendere e da apprendere. Esso si riferisce a una relazione oggi molto complessa e avanzata tra i fumetti dei supereroi della casa editrice statunitense Marvel e altri prodotti di comunicazione che “adattano” tali personaggi e le loro saghe fumettistiche nell’ambito del cinema e degli altri media (fiction seriale, videogiochi, eccetera).

La creazione di questo universo inizia quando la Marvel Entertainment inizia a prodursi i propri film autonomamente, grazie all’istituzione dei Marvel Studios, stabilizzatisi nel 2007 sotto la guida di David Maisel e con Kevin Feige a capo del processo produttivo. È proprio quest’ultimo l'unico a sostenere con forza l'idea di un universo narrativo condiviso, concependo in prima persona quello che può essere considerato l'elemento apparentemente superficiale ma in realtà cruciale da cui si svilupperà tutto il resto: la famosa scena post-credit nel primo film dello studio, *Iron Man* (2008). In questa brevissima scena, Tony Stark incontra per la prima volta Nick Fury, che dice al protagonista: “Pensa di essere l'unico supereroe al mondo? Signor Stark, lei è entrato a far parte di un universo più grande, solo che ancora non lo sa”.

Successivamente, Nick Fury si presenta come direttore dello S.H.I.E.L.D., parlandogli per la prima volta della “Iniziativa Vendicatori”.

I Marvel Studios si rivolgono a spettatori di tutto il mondo e ai lettori di fumetti Marvel con questa semplice battuta, inserita a sorpresa nella chiusura di un film su un singolo: Kevin Feige, attraverso *Fury*, anticipa che i film dei supereroi Marvel non sarebbero più stati come prima. Dal 2008 ad oggi, infatti, il Marvel Cinematic Universe si sviluppa sul grande schermo attraverso una trentina di film, rendendo la Marvel il franchise più redditizio della storia del cinema.

Narrativamente, i film sono organizzati in fasi, e tutti insieme formano quella che Feige battezza Saga dell'Infinito.

Questo enorme universo, oltre ai film comprende inoltre ulteriori porzioni narrative distribuite attraverso diversi media. Nei primi anni dalla nascita del Marvel Cinematic Universe, ad esempio, la narrazione viene ulteriormente espansa attraverso i Marvel One-Shots, una serie di cinque cortometraggi, con il fine di dare allo spettatore l'impressione di trovarsi in un mondo dinamico e realistico e, in alcuni casi, di offrire idee per futuri progetti. Oltre a questi cortometraggi, lo sviluppo di questo universo è stato effettuato anche attraverso molteplici serie TV.

All'ampliamento di questo universo, inoltre, prendono parte anche molti videogiochi, sia ufficiali che originali creati grazie ad accordi commerciali, come ad esempio quelli con la Lego. Proprio quest'ultima ha portato anche ad interessanti intrecci transmediali, grazie ai numerosi set di costruzioni. In questo modo, quindi, sia con i videogiochi che con i set, gli appassionati possono interagire personalmente con le trame e godersi i film in altre modalità di consumo.

Infine, il Marvel Cinematic Universe ha ovviamente anche una densissima produzione fumettistica, che comprende sia prequel che spiegano le premesse delle storie già esistenti, sia storie inedite che ampliano ulteriormente la narrazione.

3.1. Mitologia germanica nel Marvel Cinematic Universe

Il film che per la prima volta introduce la mitologia germanica nel Marvel Cinematic Universe è *Thor* del 2011, diretto da Kenneth Branagh. Questo film, insieme a *Thor: The Dark World* (2013), *Thor: Ragnarok* (2017) e *Thor: Love and Thunder* (2022) ne mostra diversi elementi, più o meno accurati rispetto alle fonti antiche a noi pervenute viste nel primo capitolo.

Il primo elemento che viene presentato è proprio la presa di coscienza dell'esistenza degli dèi e di altri esseri da parte dell'umanità. Questo è spiegato in un monologo introduttivo da Odino

in prima persona, che specifica inoltre che alcuni esseri sono da temere, come ad esempio i giganti di ghiaccio, chiamati Jotun, venuti da un regno di gelo e oscurità, ovvero Jotunheim⁹. Questi ultimi, infatti, minacciano la terra con la possibilità di una nuova era glaciale. Gli dèi intervengono quindi a difesa degli uomini, respingendo i giganti nel loro mondo e privandoli dello Scrigno degli Antichi Inverni, fonte del loro potere, che verrà poi custodito ad Asgard, patria degli dèi.

Appare poi per la prima volta Odino, interpretato dall'attore Anthony Hopkins. Il dio è rappresentato anziano e scende in battaglia armato di lancia. Nella scena successiva scopriamo anche che nella guerra contro i giganti ha perso un occhio, motivo per cui successivamente verrà rappresentato sempre con un occhio bendato.

In questo film vediamo per la prima volta anche Asgard, rappresentata come una città dorata avanzata, pacifica e lussuosa. Qui incontriamo Thor e Loki che, ancora bambini, ascoltano Odino, loro padre, che racconta loro come Asgard abbia assicurato la pace nell'universo, pace che un giorno uno di loro dovrà assicurare come successore del padre. Scopriamo subito dalla scena successiva che a succedergli sarà Thor, che venendo incoronato eredita Mjollnir. Altri due personaggi della mitologia che vengono presentati in questo film sono Frigga, interpretata da Rene Russo, e Heimdall, interpretato da Idris Elba. La prima è moglie di Odino e madre di Thor, è stata allevata dalle streghe, pratica la magia e può creare illusioni, oltre ad avere la capacità di vedere nel futuro. Heimdall è un dio dagli occhi dorati in grado sentire e vedere ogni cosa, e con la sua spada attiva e sorveglia il Bifrost.

Vista la grande importanza di Thor nel Marvel Cinematic Universe è opportuno soffermarsi per fornirne una descrizione. Della sua creazione Stan Lee ha parlato in diverse occasioni. In un video¹⁰ in particolare ha spiegato che, con Jack Kirby, volevano creare un supereroe che fosse più grande, forte e migliore di tutti quelli creati fino a quel momento. L'unica soluzione era quindi un dio: Lee analizzò quindi dèi greci e romani, ma questi erano già molto noti. Optò quindi per gli dèi germanici, che non erano così ben conosciuti. In questo modo decise poi di sfruttare la figura del dio del tuono, il più forte degli dèi. Oltre alla sua forza, ciò che

⁹ Nel presente capitolo la grafia di toponimi e teonimi germanici sarà differente da quella vista nel primo capitolo, in quanto verrà adottata quella proposta nei film per analizzarli.

¹⁰ Stan Lee speaks about The Mighty Thor, https://www.youtube.com/watch?v=841_jwFYQk

colpi Lee fu l'idea del martello, arma assolutamente non convenzionale che poteva essere sfruttata anche come metodo per far volare il dio.

Tornando al Marvel Cinematic Universe, Thor, interpretato da Chris Hemsworth, viene rappresentato fin da subito ambizioso e incline alla battaglia, soprattutto contro i giganti di ghiaccio che fin da bambino mira a sterminare. A causa della sua superbia, si recherà infatti nel regno di questi ultimi, con lo scopo di dichiarargli guerra a causa di una loro intrusione ad Asgard. Interviene quindi Odino a cavallo, che lo punisce per la sua sconsideratezza esiliandolo sulla terra e spogliandolo dei suoi poteri. Odino fa poi in modo che Mjollnir possa essere sollevato solamente da chi si dimostri meritevole, e, inoltre, fa sì che chiunque sia in grado di sollevarlo erediti anche i poteri di Thor. Il dio e il suo martello finiscono quindi sulla terra, dove Thor incontra la scienziata Jane Foster, interpretata da Natalie Portman, di cui si innamora. Per questo motivo, Thor si sacrificherà per salvare la terra, tornando quindi meritevole di Mjollnir.

Durante la sua permanenza sulla terra, Thor introduce anche un altro elemento centrale della mitologia germanica, ovvero la struttura dell'universo. Il dio la spiega a Jane che, in quanto astrofisica, gli chiede di approfondire l'argomento. Thor afferma quindi: "Mio padre me lo spiegò in questo modo: che il vostro mondo è uno dei nove regni del cosmo, congiunti l'uno all'altro dai rami di Yggdrasill, l'albero del mondo".

Il dio procede poi ad elencare alcuni di questi pianeti, che corrispondono ai mondi della mitologia germanica. Questi mondi, tra cui ovviamente Midgard che rappresenta la terra, verranno mostrati più approfonditamente negli altri film, in particolare in *Thor: The Dark World* (2013), in cui Odino narra della nascita degli elfi oscuri che dimorano su Svartalfheim e che mirano a ricondurre l'universo alla notte eterna che lo dominava prima della nascita della luce. Fu infatti il padre di Odino, Borr, a fermarli la prima volta. Inoltre, sempre in questo film viene mostrato anche il pianeta Vanaheim, in cui si svolge una battaglia a cui prendono parte Thor e i suoi compagni, tra cui anche Sif.

L'ultimo dei mondi germanici che compare nel Marvel Cinematic Universe è Nidavellir, rappresentato nel film *Avengers: Infinity War* (2018). Thor decide di recarvisi perché Eitri, un nano, gli forgi una nuova arma conseguentemente alla perdita del suo martello nello scontro contro Hela che avviene in *Thor: Ragnarok* (2017). Questo pianeta è la dimora dei nani, in cui vengono realizzate le armi più potenti dell'universo; il mondo è rappresentato come una stella circondata da degli anelli, che appena Thor arriva sono spenti e congelati.

Scopre quindi che tutti i nani, ad eccezione di Eitri, sono stati sterminati da Thanos, titano che ha come scopo quello di riequilibrare la vita nell'universo sterminandone la metà degli abitanti attraverso l'uso delle gemme dell'infinito. Quest'ultimo viene interpretato inizialmente da Damion Poitier e successivamente da Josh Brolin.

Per tornare invece al nano Eitri su Nidavellir, lo vediamo interpretato da Peter Dinklage, con le mani fuse nel ferro da Thanos per evitare che forgiasse nuovamente. Il nano aveva infatti realizzato per Thor il martello Mjollnir, ed ora con l'aiuto del dio, dopo aver rimesso in funzione la stella per sfruttarne la forza per fondere il metallo, crea Stormbreaker. Questa, come spiega Eitri, è un'arma per un re, la più grandiosa di Asgard, che potrebbe addirittura attivare il Bifrost.

Per quanto riguarda invece il film *Thor: Ragnarok* (2017) accennato precedentemente, esso verrà analizzato nella sezione successiva dedicata al dio Loki, visto il ruolo essenziale che il dio ricopre nel mito germanico riguardante il Ragnarök.

Infine, nell'ultimo film citato in apertura, *Thor: Love and Thunder* (2022), appaiono altri due elementi importanti collegati a Thor. Dopo che quest'ultimo ha vinto una guerra gli vengono regalate due capre, che poi sfrutterà per trainare una nave attivata da Stormbreaker. Inoltre, in quest'ultimo film emerge anche un potere allo stesso tempo curativo e mortale di Mjollnir: il martello, infatti, ha un potere curativo su Jane malata di cancro, e la trasforma in una nuova Thor. Tuttavia, allo stesso tempo la prosciuga della sua energia vitale. Per questo motivo Jane si sacrifica in un'ultima battaglia brandendo l'arma per salvare Thor, trapassando quindi nel Valhalla in cui viene accolta da Heimdall, deceduto anche lui per mano di Thanos in *Avengers: Infinity War* (2018) salvando Thor attraverso l'apertura del Bifrost.

Per concludere, veniamo quindi ad un effettivo confronto con le fonti antiche. Questa comparazione, prendendo esempio da Kelly citato nella sezione 2.3., non ha come scopo quello di giudicare l'inaccuratezza di questi film, ma di proporre un'analisi su come questi elementi siano stati rappresentati in modo più o meno preciso rispetto ai miti originali.

Partiamo innanzitutto da un'analisi dei personaggi. Odino viene rappresentato in modo abbastanza fedele: oltre agli aspetti già citati, in *Thor: The Dark World* (2013) vediamo inquadrati per un attimo anche due corvi che richiamano Huginn e Muninn. L'aspetto che più differisce dal mito è il motivo della perdita del suo occhio: come visto nella sezione 1.3., il dio rinunciò ad esso per bere dalla fonte di Mimir, mentre nei film, come visto sopra, avviene nella guerra contro i giganti di ghiaccio. Un altro aspetto accennato sopra è l'apparizione di

Odino a cavallo in *Thor* (2011): la cavalcatura rappresentata, infatti, è dotata di otto zampe, e rappresenta chiaramente Sleipnir. Inoltre, Odino nomina il fatto che suo padre sia Borr, aspetto che coincide con le fonti antiche. Infine, come anche nei miti, sua moglie è Frigga (o Frigga, come chiamata nei film). Di quest'ultima, i film forniscono più dettagli, a differenza delle fonti da cui ricaviamo solamente la sua capacità di vedere il futuro e la sua infedeltà, della quale nel Marvel Cinematic Universe non c'è traccia.

Per quanto riguarda Heimdall, la sua funzione e le sue qualità restano pressoché inalterate, tranne la sua discendenza da Odino, che nei film non è presente, e il cambiamento dei suoi denti dorati in occhi dorati. Gli altri suoi attributi, come la sua cavalcatura o il suo corno, non vengono rappresentati.

Infine, veniamo a Thor che, essendo il dio germanico più sfruttato da Stan Lee e Jack Kirby, è anche quello maggiormente rivisitato. Alcuni aspetti vengono ovviamente mantenuti: la sua forza, la sua discendenza da Odino e il conseguente diritto al trono e i suoi capri, nonostante trainino una nave e non un carro. Ovviamente il dio mantiene anche la sua celebre arma, Mjollnir, costruita dal nano Eitri che chiaramente richiama il nano nel mito in cui Loki taglia i capelli a Sif. Tuttavia, proprio a riguardo del martello si possono notare alcune discrepanze: nei film il dio non ha bisogno dei guanti per impugnarlo, ma è sufficiente che ne sia meritevole, caratteristica assente nella mitologia. Un aspetto invece ripreso dai miti è la capacità sia di dare che di prendere la vita: è stato accennato nella sezione 1.3. che il dio al bisogno uccide i suoi capri per mangiarli, per poi riportarli in vita grazie a Mjollnir. Inoltre, nei miti il suo martello viene rubato in diverse occasioni ma mai distrutto e sostituito da un'ascia. Un'altra sostanziale differenza riguardante Thor è il suo legame con Sif. A differenza delle fonti antiche, lei non è sua moglie, ma una sua compagna in battaglia. Per questo motivo, quindi, non compaiono neanche i figli avuti da lei. Tuttavia, Odino in *Thor: The Dark World* (2013) prova a suggerire al figlio che Sif sarebbe una sposa adatta. Infine, sempre riguardo ai legami familiari del dio, si nota un'ultima differenza: sua madre non è Jörð come affermato da Snorri (1975, 73), ma Frigga.

Per concludere, passiamo agli elementi mitologici più generali. La descrizione della struttura dei nove mondi e di Yggdrasill, l'albero del mondo, è molto fedele alla cosmogonia germanica. La rielaborazione più evidente consiste nella rappresentazione di questi mondi. Nelle fonti germaniche, Ásgarðr non era certamente una città sfarzosa e dorata con un'architettura come quella rappresentata nei film. Inoltre, il Bifröst, pur essendo un ponte su

cui gli dèi si spostano, non è l'originale arcobaleno, ma una sorta di ponte tecnologico aperto attraverso la spada di Heimdall che lo sorveglia. Anche Nidavellir, che dovrebbe essere il mondo dei nani, viene rappresentato invece come una grande fornace su una stella circondata da anelli, il tutto costituito di metallo. Tuttavia, esso mantiene comunque la caratteristica di essere la dimora dei nani, e questi, a loro volta, vengono descritti come forgiatori di armi, caratteristica che emerge più volte dai miti. Di Svartalfheim, invece, resta inalterata la caratteristica di essere la patria degli elfi oscuri, mentre di Vanaheim non viene fornito alcun dettaglio oltre alla battaglia a cui prendono parte Thor e i suoi compagni.

3.2. Loki nel Marvel Cinematic Universe

Nella sezione precedente è stata fornita una panoramica dettagliata degli elementi ripresi nei film dalla mitologia germanica, in modo da vederne la somiglianza e la rielaborazione attraverso un'analisi comparativa. Lo stesso scopo è alla base di questa sezione, volta invece ad entrare ancora più nel dettaglio esaminando tutti gli aspetti mostrati del dio dell'inganno seguendo la sua continua evoluzione.

Vista la quantità di film appartenenti al Marvel Cinematic Universe in cui Loki appare, questo personaggio può essere considerato uno dei principali della saga dell'infinito. È interpretato dall'attore britannico Tom Hiddleston e la sua storia si sviluppa in *Thor* (2011), *Avengers* (2012), *Thor: The Dark World* (2013), *Thor: Ragnarok* (2017), *Avengers: Infinity War* (2018) e *Avengers: Endgame* (2019). Infine, è stata dedicata al personaggio anche la serie *Loki*, diretta da Kate Herron (2021-2023).

Un'efficace sintesi della storia del personaggio viene fornita nel sito ufficiale della Marvel¹¹. Nella presente sezione, verranno analizzate analogie e differenze, oltre all'interessante sviluppo di questo enigmatico personaggio: se nelle fonti antiche Loki è un dio ambiguo, nei film Marvel questa caratteristica viene amplificata ulteriormente. Verranno presi in considerazione alcuni dialoghi e scene significativi per la comprensione del dio.

Un'interessante introduzione a questo enigmatico personaggio nel mondo Marvel viene fornita nell'articolo introduttivo di Emma del libro *Io sono Loki* (2023):

Così come gli dèi del mondo greco-romano, anche quelli norreni condividono con gli esseri mortali non solo passioni e virtù ma anche vizi e difetti; è dunque impossibile non essersi sentiti vicini anche

¹¹ <https://www.marvel.com/characters/loki/on-screen/profile>

solo per una volta al dio dell'Inganno nel suo umanissimo sentimento di invidia provato nei confronti di Thor, figlio prediletto di Odino. Proprio questa pulsione così terrena e il suo desiderio di rivalsa hanno trasformato Loki avventura dopo avventura e bugia dopo bugia, facendolo evolvere dallo stereotipo di classico antagonista della Silver Age dei comics (...) ad antieroe tormentato, certamente malvagio e promotore del disordine, ma allo stesso tempo prezioso alleato in grado di mettere la sua astuzia e la sua magia al servizio delle forze del bene. A dare ulteriore spessore e carisma al personaggio ci hanno poi pensato i film del Marvel Cinematic Universe con l'interpretazione del carismatico Tom Hiddleston.

Loki appare per la prima volta nel Marvel Cinematic Universe in *Thor* (2011) da bambino, mentre con Thor ascolta il padre Odino raccontare la storia di come Asgard assicurò la pace nell'universo. Scopriamo quindi subito che Loki è stato cresciuto come figlio del re Odino e della regina Frigga e fratello minore di Thor. Si nota fin da subito quanto risenta di aver sempre vissuto all'ombra del fratello; infatti, credendo di essere il legittimo re di Asgard, Loki cerca di minare l'ascesa al trono di Thor. Per tutta la vita ha desiderato ardentemente l'approvazione del padre e di essere considerato alla pari del dio del tuono. Successivamente però scopriamo che queste non sono le sue vere origini. Loki chiede spiegazioni al padre nel momento in cui scopre che i giganti di ghiaccio non lo congelano toccandolo, ma lui ne prende addirittura il colore:

Loki: Che cosa sono?

Odino: Sei mio figlio.

Loki: E cosa più di questo? Lo scrigno non è stata l'unica cosa che hai portato via da Jotunheim quel giorno, vero?

Odino: No. Al termine della battaglia sono andato nel tempio, e ho trovato un bambino. Troppo minuto per essere figlio di un gigante, lasciato lì sofferente, solo, a morire. Il figlio di Laufey.

(...)

Loki: Perché? Eri fino alle ginocchia nel sangue degli Jotun, perché mi hai preso?

Odino: Eri un bambino innocente.

Loki: No. Mi hai preso per un motivo. Qual era? Dimmelo!

Odino: Pensavo che avremmo potuto unire i nostri regni un giorno, costruire un'alleanza, creare una pace durevole attraverso te.

Loki: Cosa?

Odino: Ma quei piani non hanno più importanza.

Loki: Allora io non sono niente più che un'altra reliquia rubata, relegata quassù fin quando non potrò esserti utile.

Odino: Perché deformi le mie parole?

Loki: Avresti potuto dirmi cos'ero fin dal principio. Perché non l'hai fatto?

Odino: Tu sei mio figlio. Ho cercato di proteggerti dalla verità.

Loki: Perché? Perché io sono il mostro da cui i genitori mettono in guardia i propri figli la notte?

Bene tutto ha senso ora, perché hai sempre preferito Thor in questi anni, perché nonostante tu affermi di amarmi non potresti mai accettare un gigante di ghiaccio sul trono di Asgard.¹²

Vediamo già una sostanziale differenza rispetto alle fonti antiche: Laufey, infatti, viene presentato come suo padre, non come madre.

Dopo questo dialogo, Loki si sente profondamente tradito e sfruttato come semplice pedina politica invece di essere amato come figlio. Questo alimenta la sua implacabile gelosia nei confronti di Thor e il suo senso di inferiorità. I rapporti con il padre e il fratello dapprima tesi e complicati sembrano ora irrecuperabili: Loki, infatti, da qui in avanti cercherà in modo ancora maggiore di ostacolare Thor e addirittura di uccidere il padre.

Tuttavia, Loki tiene molto alla madre adottiva Frigga e la ama più di ogni altro membro della sua famiglia. Lei gli insegna le vie della proiezione astrale e incoraggia il suo dono per la stregoneria, che gli fa guadagnare il titolo di “Dio dell’inganno”. I suoi poteri, molto sfruttati nel corso dei film sia per motivazioni positive che ingannevoli, comprendono anche il mutamento di forma, l'ipnosi, la riorganizzazione molecolare, le esplosioni di energia, la levitazione, l'evocazione, la criocinesi, la telecinesi e il teletrasporto. Inoltre, Loki può connettersi telepaticamente con gli altri e vedere nei loro ricordi, impregnare misticamente gli oggetti e creare fratture tra le dimensioni.

Tornando a Frigga, anche lei a sua volta ama molto il figlio, e questo emerge in particolare in *Thor: The Dark World* (2013), quando il dio è chiamato a rispondere dei suoi crimini. Odino, infatti, gli riferisce che la madre, che ha cercato di intercedere per lui, è l'unica ragione per cui lui è ancora in vita, ma non potrà più rivederla. Tuttavia, grazie alla sua padronanza delle arti magiche, lei si reca a trovarlo nelle segrete attraverso una propria proiezione:

Frigga: i libri che ti ho mandato non ti interessano?

Loki: è così che dovrei passare l'eternità? Leggendo?

Frigga: Ho fatto ogni cosa in mio potere per farti avere conforto Loki.

¹² *Thor*, diretto da K. Branagh, 2011.

Loki: Ah, davvero? Odino condivide la tua preoccupazione? Anche Thor? Dev'essere così fastidioso con loro a chiedere di me giorno e notte.

Frigga: Sai benissimo che sono state le tue azioni a condurti qui.

Loki: Le mie azioni? Cercavo solo di dare verità alla bugia con la quale sono stato nutrito, che ero nato per essere un re.

Frigga: Un re? Un vero re ammette le proprie colpe. Tutte le vite che hai tolto sulla terra?

Loki: Una piccola manciata paragonata al numero che Odino stesso ha preso.

Frigga: Tuo padre...

Loki: Lui non è mio padre!

Frigga: Allora io non sono tua madre.

Loki: Non lo sei.

Frigga: Sei sempre molto perspicace riguardo agli altri, tranne che per te stesso.¹³

Questo sarà l'ultimo dialogo che Loki avrà con la madre, perché poco dopo ne causerà inavvertitamente la morte, aiutando gli Elfi Oscuri ad entrare ad Asgard. Per questo, proverà un profondo rimorso e sarà straziato dal dolore.

Da questo dialogo emerge anche come Loki continui comunque a chiedere del padre e del fratello, mostrando quanto senta la mancanza del loro amore. Infatti, come emerge sempre maggiormente dai film, Loki non è mosso solamente dalla mera bramosia di un trono, ma anche dalla continua ricerca dell'amore familiare. Questo è evidente alla fine di *Thor* (2011) quando, prima di lasciarsi cadere nell'abisso, spiega le motivazioni che lo hanno spinto ad allearsi con Laufey per fargli uccidere Odino, finendo poi per tradire anche il gigante uccidendolo:

Thor: Dimmi, perché lo hai fatto?

Loki: Per dimostrare a mio padre che io sono il figlio degno. Quando si risveglierà io avrò salvato la sua vita, avrò annientato quella razza di mostri, e sarò il vero erede al trono.

(...)

Loki: Non ho mai bramato il trono, volevo solo essere tuo pari.

Thor: Non combatterò contro di te fratello!

Loki: Non sono tuo fratello, non lo sono mai stato.

Thor: Loki, questa è demenza!

Loki: È demenza? Lo è? Lo è?

(...)

¹³ *Thor: The Dark World*, diretto da A. Taylor, 2013.

Loki: Ci sarei riuscito padre, ci sarei riuscito! Per te, per tutti noi!

Odino: No, Loki.

Il rapporto dei tre rimarrà sempre altalenante, oscillando tra aiuti e tradimenti, caratteristica peculiare del dio anche nelle fonti germaniche, come visto nel capitolo precedente. Nonostante Loki non si senta amato, tuttavia, Thor nutre un sincero affetto nei suoi confronti, così come anche il padre. Questo si nota nelle diverse occasioni in cui Loki finge la propria morte, causando lutto e dolore nella famiglia:

Thor: Ti credevo morto.

Loki: Eri in lutto?

Thor: Lo eravamo tutti, nostro padre...

Loki: Tuo padre. Ti ha rivelato le mie vere discendenze?

Thor: Siamo stati allevati insieme, abbiamo giocato insieme, abbiamo combattuto insieme. Non ricordi nulla di questo?

Loki: Ricordo un'ombra. Una vita all'ombra della tua grandezza. Ricordo che tu mi hai scaraventato nell'abisso, io che ero e dovrei essere re.¹⁴

L'affetto del fratello risulta evidente anche dalle numerose occasioni in cui cerca di fidarsi di Loki, venendo tuttavia tradito innumerevoli volte. In *Thor: Ragnarok* (2017) arriva infatti al punto di desiderare di potersi fidare del fratello, sapendo tuttavia che questo non è possibile:

Thor: Hey, sta a sentire, dovremmo parlare.

Loki: Disapprovo. Comunicare apertamente non è mai stato il nostro forte.

(...)

Loki: Odino ci ha uniti. È quasi poetico che la sua morte debba separarci. È come se fossimo estranei ora. Due figli della corona alla deriva.

Thor: Pensavo che non volessi parlarne.

Loki: Il punto è questo. Credo che sia meglio che io resti a Sakaar.

Thor: È proprio quello che stavo pensando.

Loki: Mi hai appena dato ragione?

Thor: Questo posto è perfetto per te: è barbaro, caotico, senza legge. Te la caveresti alla grande.

Loki: Mi ritieni così insignificante?

¹⁴ *Avengers*, diretto da J. Whedon, 2012.

Thor: Loki, io avevo una grande stima di te. Pensavo che avremmo combattuto fianco a fianco in eterno, ma alla fin fine tu sei tu e io sono io. Magari c'è ancora del buono in te, ma ad essere sinceri le nostre strade si sono divise molto tempo fa.

Loki: Sì. Probabilmente sarebbe meglio non rivederci più.

Thor: È quello che hai sempre voluto, no?

Loki poi lo tradisce nuovamente, ma Thor, ormai aspettandoselo, lo immobilizza con una scossa attraverso un dispositivo, e gli dice:

Ah, caro fratello, stai diventando prevedibile. Ogni volta io mi fido di te, ogni volta tu mi tradisci. È un circolo vizioso. Vedi, Loki, la vita significa crescere, cambiamenti, ma tu sembra che voglia restare lo stesso sempre. Quello che vorrei che capissi, è che tu continuerai ad essere il dio dell'inganno, ma potresti essere di più.¹⁵

Si delinea quindi il carattere psicologico di Loki: risente di una vita vissuta all'ombra del fratello, e ricerca sempre l'amore del padre e di quest'ultimo, nonostante loro tengano a lui. Questo risulta sempre più evidente man mano che nei film la complessità del personaggio aumenta, andando oltre il classico cattivo dei fumetti della Silver Age; infatti, il dio sembra svolgere una sorta di percorso di crescita, che culminerà in *Avengers: Infinity War* (2018). Uno dei film su cui vale la pena soffermarsi più a lungo è *Thor: Ragnarok* (2017), vista la grande quantità di elementi collegati alla mitologia germanica e in particolare a Loki. Già dal titolo è evidente che viene ripreso il mito del Ragnarok, introdotto nel dialogo iniziale tra Thor e Surtur, gigante di fuoco che chiaramente rimanda a Surtr. Inoltre, viene introdotto da Odino un nuovo personaggio: Hela, interpretata da Cate Blanchett. È la sua primogenita, dea della morte tenuta nascosta e imprigionata a causa della sua cupidigia incontrollabile, che sarà liberata dall'esilio e prenderà parte al Ragnarok. Si possono già notare le prime rivisitazioni rispetto ai miti germanici, secondo cui Hel non è figlia di Odino, ma di Loki. Una volta arrivata a palazzo, Hela mostra degli affreschi coperti, in cui la si vede raffigurata mentre brandisce Mjollnir e cavalca il lupo Fenris, che chiaramente richiama Fenrir della mitologia. Anche quest'ultimo non è figlio di Loki e non condivide nessun legame col dio. Hela si dirige poi nei sotterranei, dove risveglia il lupo e i soldati sepolti con cui aveva

¹⁵ *Thor: Ragnarok*, diretto da T. Waititi, 2017

combattuto. Questi ultimi, diventati ora un'armata di morti, richiamano gli uomini di Hel che secondo il mito combatteranno nel Ragnarok, capeggiati da Loki.

Nella conclusione di questo film si vede anche la crescita di Loki sopraccitata: il dio, infatti, si allea con il fratello, Hulk e Valchiria per sconfiggere Hela. Vedendo la propria netta inferiorità provocano Ragnarok risvegliando Surtur per fermare Hela.

Il popolo riesce quindi a fuggire a bordo di una nave per ricominciare una nuova vita sulla Terra, un nuovo inizio che rappresenta proprio il fine ultimo del Ragnarok secondo gli studi più recenti.

Il viaggio viene tuttavia interrotto da Thanos all'inizio di *Avengers: Infinity War* (2018). Dopo aver sterminato metà del popolo di Asgard, pretende la gemma dello spazio da Loki, suo ex alleato. Minacciando di uccidere Thor, convince Loki a consegnargliela. Quest'ultimo si offre di collaborare col titano e i suoi seguaci, cercando in realtà di prendere tempo per avvicinarsi a Thanos e attaccarlo. Il titano, avendo previsto la mossa, lo uccide, assicurando che questa volta non ci saranno risurrezioni. Il dio, quindi, arriva al culmine della crescita vista dalla sua prima apparizione, sacrificandosi per amore del fratello.

Quella appena vista, tuttavia, non è l'unica crescita di Loki che viene proposta nel Marvel Cinematic Universe. Nella serie dedicata al personaggio, infatti, ne viene mostrata una più profonda e personale, legata questa volta alle amicizie e agli affetti che il dio sviluppa. Il Loki qui presentato è in realtà una variante che vive in una nuova linea temporale formatasi nel momento in cui in *Avengers: Endgame* (2019) Loki ruba il Tesseract teletrasportandosi. Una volta arrivato alla TVA (Time Variance Authority) incontra Mobius, interpretato da Owen Wilson, che gli mostra la sua vita dall'inizio alla fine: durante la visione Loki appare quasi in difficoltà e incredulo, e non accetta che la sua vita sia predeterminata. Mobius vuole capire cosa spinga il dio dell'inganno ad agire, ed afferma:

Ora perché non rispondi? Ti piace fare del male alle persone? Ti piace uccidere? (...) Non sei nato per diventare re, Loki, sei nato per causare dolore, sofferenza e morte. È così ora, è sempre stato così, e così sempre sarà. Tutto affinché gli altri possano diventare la migliore versione di sé stessi.

Loki appare molto colpito da queste parole e successivamente spiega a Mobius:

Loki: Sai, non mi diverte ferire le persone. Non mi diverte. Lo faccio perché devo farlo, ho dovuto farlo.

Mobius: D'accordo, spiegati meglio.

Loki: Perché fa parte dell'illusione. È il crudele ed elaborato trucco ideato dai deboli per incutere timore.

Mobius: Nel disperato tentativo di controllo. Conosci bene te stesso.

Loki: Un cattivo.

Mobius: Io non la vedo così.

Loki sembra colpito da queste parole: per questo, farà di tutto per diventare una versione migliore di sé.

Alla fine della seconda stagione, infatti, il dio si sacrifica per salvare le persone a cui tiene, prendendo il posto di Colui Che Rimane e dice a Sylvie “So che tipo di dio devo essere. Per te. Per tutti noi”. Diventa quindi una sorta di dio custode di ogni ramificazione temporale, che tutte insieme nelle sue mani prendono la forma di un albero, che ricorda molto quella delle classiche rappresentazioni di Yggdrasill.

Oltre a Yggdrasill appena citato, emergono altri due elementi legati alla mitologia nella serie: l'episodio in cui Loki taglia scherzosamente i capelli a Sif e una rappresentazione degli dèi germanici principali: Thor, Odino e Balder. Quest'ultimo, nonostante la sua grande importanza nelle vicende raccontate nei miti riguardanti Loki, viene solamente nominato.

Infine, un ultimo elemento su cui vale la pena soffermarsi è la fluidità di genere legata al dio nella mitologia, che viene presa in considerazione per la prima volta proprio in questa serie, come dichiara Tom Hiddleston in un'intervista¹⁶. L'attore, infatti, afferma che nei miti antichi l'identità di Loki è fluida sotto ogni aspetto, e la considera un elemento molto antico del personaggio che, tuttavia, fino a quel momento non era ancora emerso.

Come visto nel capitolo precedente, questa sua caratteristica peculiare è legata alla sua capacità di mutare forma, che porta a comportamenti omosessuali secondo quanto riportato da Snorri. Nella Marvel, la caratteristica viene introdotta con uno scambio di battute tra Loki e Sylvie:

Sylvie: Tu invece? Sei un principe. Ci saranno state aspiranti principesse, o magari un altro principe.

Loki: Un po' di entrambi, immagino come per te. (...)

¹⁶ Tom Hiddleston Champions Bisexual Loki: The MCU 'Has to Reflect the World We Live In'

<https://variety.com/2022/tv/news/tom-hiddleston-bisexual-loki-marvel-1235285621/>

Come sottolinea Tom Hiddleston, è un fatto estremamente positivo che la Marvel inizi a riflettere anche questo aspetto sempre più importante negli ultimi anni.

In conclusione, la serie aggiunge uno spessore psicologico ulteriore rispetto a quello proposto e sviluppato nei film, rendendo Loki un personaggio estremamente profondo e complicato, con molteplici sfaccettature che lo rendono molto più di un semplice cattivo dei film o dei fumetti. Il pubblico è portato ad empatizzare e identificarsi con il dio dell'inganno, che condivide debolezze e desideri umani.

CONCLUSIONE

Nel corso della ricerca condotta nel presente lavoro è emerso un interessante confronto tra la figura di Loki attestata nei miti germanici e quella invece rivisitata ad opera della Marvel.

Attraverso un'introduzione del personaggio, analizzando i miti in cui esso compare, si sono delineati i tratti caratteristici di questa intrigante figura. La caratteristica più evidente e peculiare è l'ambivalenza del dio, riscontrabile in innumerevoli episodi. Loki, infatti, in più occasioni utilizza la sua astuzia per causare drammi e incidenti tra gli dèi, in particolare tra questi l'assassinio di Baldr, che ne causa la reclusione in catene fino al Ragnarök. Altre volte, al contrario, utilizza la sua intelligenza per soccorrere gli dèi, come nell'occasione in cui aiuta Thor a recuperare Mjöllnir.

Oltre a Loki, è stata analizzata anche la sua progenie, la maggior parte della quale è legata alle forze del male e ricoprirà un ruolo essenziale nel Ragnarök. Inoltre, nel mito riguardante la nascita di Sleipnir risulta evidente anche il genere fluido del dio, causato dalla sua capacità di mutare forma. A questo viene fatto riferimento esplicitamente nella *Lokasenna*, quando Odino e Njörðr lo definiscono "invertito" a causa del suo aver partorito figli. Infatti, oltre a Sleipnir, il dio partorì anche le streghe.

È stata poi fornita una breve contestualizzazione di Loki nei media moderni e del medievalismo, viste le numerose reinterpretazioni moderne di questa figura così complessa ed enigmatica. È stata infatti presa in considerazione la rivisitazione di Loki proposta dalla Marvel nel Marvel Cinematic Universe.

Questo confronto, oltre ad evidenziare le differenze e le accuratezze presenti non solo riguardo al dio, ma alla mitologia germanica in generale, ha anche permesso di apprezzare elementi ulteriori introdotti con il fine di rispondere alle esigenze del pubblico di riferimento.

Nato infatti come un classico cattivo, nel corso dei film mostra sempre più profondità psicologica. Viene ripresa la sua ambiguità, visibile nei numerosi tradimenti nei confronti del fratello, alternati a momenti di supporto, oltre alla sua intelligenza e alla sua astuzia, che sfrutta sia in negativo che in positivo. Il personaggio viene inserito in un contesto familiare ben preciso che vede sempre più falso e opprimente, nonostante aneli sempre costantemente all'amore dei familiari: è proprio questo a spingerlo ad organizzare diversi piani e tradimenti. Inoltre, anche la sua bramosia per il trono sembra giocare un ruolo centrale nelle sue motivazioni; tuttavia, la dimostrazione di essere meritevole del trono sembra subordinata a

quella di essere degno e alla pari del fratello, al quale sente di essere sempre considerato inferiore.

Lo sviluppo e il percorso di crescita del personaggio proposti nei film sembrano infatti ruotare intorno al tema centrale dell'amore familiare e della dimostrazione di essere abbastanza: è proprio questo l'elemento che rende Loki un personaggio così affascinante ed interessante per il pubblico, lontano dallo stereotipo del cattivo nei film. Le sue motivazioni risultano quasi comprensibili sotto certi aspetti, e portano il pubblico ad empatizzare con questo personaggio ferito, che si sente tradito da quelli che credeva i suoi genitori.

Come affermato sopra, inoltre, sono proprio le esigenze del pubblico a portare all'ulteriore sviluppo di Loki nella serie dedicata interamente al personaggio. Emerge infatti un'ulteriore caratteristica, ripresa dai miti, a cui finora non era mai stato dato il giusto spazio: la fluidità di Loki, sia nell'aspetto che nel sesso. Si potrebbe affermare che la fluidità nell'aspetto sia stata resa grazie alle numerose occasioni in cui il dio muta la sua apparenza. Tuttavia, si tratta proprio solamente di apparenza: cambia vestiti e pettinatura, ma mai forma nel vero senso del termine. Questa caratteristica, così centrale nella mitologia, viene completamente sorvolata. Per quando riguarda invece la fluidità della sua sessualità, viene introdotta, come visto nella conclusione dell'ultimo capitolo, attraverso un rapido scambio di battute in cui Loki afferma di aver avuto a che fare sia con aspiranti principesse che principi. Inoltre, anche il fatto che la sua variante principale sia una donna potrebbe essere ricollegato a questo.

Questo aspetto, inserito solo recentemente, potrebbe essere legato all'importanza sempre crescente che gli studi legati al genere e alla sessualità stanno acquisendo negli ultimi anni. Ulteriori ricerche potrebbero infatti concentrarsi su questo elemento, analizzando nello specifico non solo Loki, ma anche altre figure atte a rappresentare la fluidità di genere e le differenti sessualità, come ad esempio Valchiria che in *Thor: Love and Thunder* (2022) fa riferimento al suo cercare una relazione con una donna.

Infine, un ulteriore scopo di questa analisi è quello di proporre una discussione sul ruolo che i film in particolare ricoprono nella nostra conoscenza della mitologia o di elementi del passato più in generale. È stata infatti proposta un'analisi degli elementi della mitologia germanica rappresentati nel Marvel Cinematic Universe in modo più o meno fedele rispetto alle fonti originali. A questo è stato fatto riferimento nel cap. 2.3. nella sezione riguardante il medievalismo citando Kelly. Secondo l'autore, infatti, il cinema è uno dei mezzi principali attraverso cui si sviluppa l'immaginario del Medioevo. Non propone quindi un approccio

ipercritico verso i film che non rispettano alla lettera la verità storica, ma preferisce considerare queste rivisitazioni come uno spunto o un punto di partenza per discussioni che possono rivelarsi estremamente utili. Attraverso i film, che possono raggiungere maggiori livelli di apprezzamento, e la loro analisi, infatti, le informazioni possono essere trasmesse in modo più efficace.

In conclusione, quindi, un personaggio intrigante come Loki, potrebbe essere proprio il punto di partenza che, suscitando molto interesse, favorisce l'approfondimento della mitologia germanica, portando il pubblico interessato ad effettuare ulteriori ricerche. Come si è visto, i cambiamenti apportati alla figura originale del dio dell'inganno puntano a renderlo un personaggio in cui il pubblico può riconoscersi o con cui può essere portato ad empatizzare.

La ripresa dalla mitologia della sua fluidità sotto ogni aspetto è dovuta proprio a questo: a una maggiore vicinanza del personaggio alle tematiche che nella cultura in cui si sviluppa vengono considerate importanti. Inoltre, questo aspetto dimostra proprio la filosofia della Marvel, che è quella di creare personaggi che riflettano il mondo in cui viviamo. Come affermò Stan Lee¹⁷, la Marvel è sempre stata e sempre sarà un riflesso del mondo in cui viviamo. Quel mondo può cambiare ed evolversi, ma l'unica cosa che non cambierà mai è il modo in cui raccontiamo le nostre storie di eroismo. Quelle storie hanno spazio per tutti, indipendentemente dalla razza, dal sesso, dalla religione o dal colore della pelle. Le uniche cose per cui non abbiamo spazio sono l'odio, l'intolleranza e il bigottismo.

Lo scopo di questa tesi è stato quindi quello di ricercare quali aspetti del dio dell'inganno che lo rendono così affascinante per il pubblico siano stati ripresi dalla mitologia, quali siano stati trascurati e quali siano stati invece enfatizzati o addirittura creati appositamente.

¹⁷ A Message From Stan Lee, <https://www.youtube.com/watch?v=sjobevGAYHQ>

BIBLIOGRAFIA

- Battaglia M., *I Germani: Genesi di una cultura europea*, Carocci, 2021
- Chiesa Isnardi G., *I Miti Nordici*, Longanesi&C, 1991
- Coote L., *A Short Essay About Neomedievalism*, in: *Studies in Medievalism XIX: Defining Neomedievalism(s)*, D. S. Brewer, 2010, 25-33
- Crossley-Holland K., *The Penguin Book of Norse Myths*, Penguin, 2018
- Del Pozzo D., *Marvel Cinematic Universe*, Cento Autori, 2021
- Dumézil G., *Gli Dèi dei Germani*, Adelphi, 1974
- Eco U., *Dieci modi di sognare il Medioevo*. In: *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani, 1985, 78-89
- Eco U., *Dreaming of the Middle Ages*, In: *Travels in Hyperreality*, Harcourt Brace, 1986, 61-72
- Fitzpatrick K., *Neomedievalism, Popular Culture, and the Academy: From Tolkien to Game of Thrones*, Ds Brewer, 2019
- Kirby J., Simonson W., *Io sono Loki*, Panini Comics, 2023
- Scardigli P., *Il canzoniere eddico*, Garzanti, 2004
- Shippey T., *Medievalisms and Why They Matter*, in *Studies in Medievalism XVII: Defining Medievalism(s)*, D. S. Brewer, 2009, 45-54
- Sturluson S., *Edda*, a cura di Giorgio Dolfini, Adelphi, 1975

FILMOGRAFIA

- Avengers*, diretto da J. Whedon, 2012
- Avengers: Endgame*, diretto da A. e J. Russo, 2019
- Avengers: Infinity War*, diretto da A. e J. Russo, 2018
- Loki*, diretta da K. Herron, 2021-2023

Thor, diretto da K. Branagh, 2011

Thor: Love and Thunder, diretto da T. Waititi, 2022

Thor: Ragnarok, diretto da T. Waititi, 2017

Thor: The Dark World, diretto da A. Taylor, 2013

RIASSUNTO

This dissertation is based on an analysis of the Germanic god of mischief Loki, starting with a mythical depiction based on the earliest written sources and then exploring the modern adaptation made by Marvel Entertainment in the Marvel Cinematic Universe.

The objective of this study is to investigate this multifaceted character, examining similarities and contrasts through a comparative analysis of the collected data in order to discover how the features borrowed from Germanic mythology have been revisited and readapted in modern media.

The sources used to conduct this research are varied. The *Prose Edda* and the *Poetic Edda* provide a detailed description of Norse mythology, several articles regarding medievalism were analysed to offer a definition of this discipline, and finally Marvel movies were examined to convey an exhaustive overview of the character's development.

This thesis consists of three chapters. The first one introduces Germanic mythology, starting from a brief description of what kind of sources are available nowadays and then moving on to an explanation of the origin and structure of the cosmos, according to the myths reported in the *Prose Edda* and the *Poetic Edda*. Then, it moves on to a presentation of the main gods that compose the Germanic pantheon. Both Æsir and Vanir are introduced and then the main ones are explored more in detail, like Odin and his wife Frigga, Thor, the god of thunder, Balder, primarily known because of the story of his death and Heimdallr, guardian of the Bifröst.

The second chapter focuses on Loki: his characteristics and role in Germanic mythology are deduced from the numerous myths in which he figures. In addition, a section of this chapter is dedicated to his evil offspring. Finally, the chapter concludes with description of the historical development of medievalism: it explores the multiple definitions of the term that various scholars proposed, from Workman's to Eco's, in order to offer a broad depiction of its evolution in the academic world. Furthermore, the importance of cinematography in our knowledge of the Middle Ages is underlined by reporting Kelly's essay, in which the author explains why a hypercritical approach concerning historical accuracy is not the best one to follow. For this reason, the author suggests that a movie does not have to be historically correct to have value in the study of history; in fact, a debate of accuracies and inaccuracies of a film can be highly useful.

Finally, the last chapter, after providing a short history of the Marvel Entertainment's evolution, focuses on which mythological elements appear in the Marvel Cinematic Universe, highlighting differences and similarities, following Kelly's approach.

According to Germanic myths, Loki is a complex and ambiguous figure: he is mischievous, cunning and tricky. He often causes trouble, but he can also be a valid ally in many situations. In the *Þrymskviða* he helps Thor to regain his hammer, stolen by the giant Þrým, by using Freyja's falcon skin to shapeshift. He also saves the goddess from a marriage with the giant by disguising himself as a maid, accompanying Thor dressed as the bride. In this myth an interesting feature of the god emerges: his ability to shapeshift, which is recurrent in many circumstances. For example, in the myth regarding Sleipnir's birth, another occasion in which he helps the other gods, he transforms into a mare and gives birth to the eight-legged horse. This shows that he changes not only form, but also gender. Furthermore, he is also Thor's companion in various occasions, like their travel to Utgarða-Loki's castle.

But as said before, Loki is not always a reliable ally: he is in fact an agent of chaos, constantly ready to undermine the balance of the universe. This emerges for example in the theft of Iðunn's apples or in Balder's death. The latter is one of the most known myths regarding Loki. Balder, son of Odin and Frigg, was the gods' favourite because he was the most just and beautiful among them. Odin, concerned about Balder's dreams predicting his death, questions a seer about Balder's fate, and she reveals to him that the god is expected by Hel. Odin demands to know who his murderer will be, and discovers that Höðr will be the one to cast the fatal twig. Frigg then decides to collect from each being a promise never to harm Baldr, and they all agree. For this reason, at each festival the gods enjoyed having Baldr stand in the center and throw many different things at him, considering it an honor that none of them harmed the god. Loki, on the other hand, is the only one displeased that nothing could hurt the god; therefore, he disguises himself as a woman to ask Frigg if all things had sworn not to harm Baldr. In this way Loki discovers that the only being not asked the question was the mistletoe, which was considered too young to be asked for an oath. Loki then procures the plant, goes to the assembly and hands Höðr the mistletoe seedling, and he throws it following his directions, killing Balder. In addition, Loki prevents Balder from returning from the realm of the dead: he disguises as Þökk, a giantess who is the only one who does not mourn Balder. Hel had in fact said that in order for Baldr to return, all creatures had to mourn his death. This results in Loki's imprisonment: he is led into a cave with his sons Váli and Narfi: the former

is transformed into a wolf and mauls his brother. With the latter's entrails they bind Loki to three boulders, then turn them into iron, and Skaði hangs a poisonous snake over his face which drips poison in his eyes. Loki will remain chained until Ragnarök.

His evil nature is even more evident in the deity's major role in the Ragnarök in which he will lead the forces of evil, including his offspring. In addition to Sleipnir mentioned above, Loki generated Fenrir, a monstrous wolf, Jǫrmungandr, the world serpent, Hel, the goddess of death, the witches, Váli and Narfi.

In addition, Loki's satirical traits are demonstrated, most notably in the episode where he jokingly cuts off all of Sif's hair. Moreover, a poem of the *Poetic Edda* is entirely dedicated to him: the *Lokasenna*, consisting of Loki's insults directed at the assembly of gods, as well as their ineffective endeavors to retaliate against him. One of such insults is a word which means approximately effeminate, unmanly, coward, or even homosexual. Loki frequently employs insults referring to problematic relationships and sexuality. Although the lexicon related to men seems to be slightly more varied, women are predominantly held accountable for their carnal conduct, which includes engaging in extramarital relationships with Loki.

Therefore, Loki appears as an extremely complicated and intriguing figure. Often described as a liesmith, he embodies the principle of evil and is nevertheless necessary for the balance of the cosmos, because his fight against it must end only at the established time during Ragnarök.

It is probably because of his fascinating and ambiguous nature that nowadays he is such an interesting and popular deity. Due to these reasons, we can see him adapted in many different modern medias, such as movies, TV series, videogames, comics or books.

One of the most popular adaptations is the one created by Marvel Entertainment in the Marvel Cinematic Universe. By means of a comparative analysis, Marvel readaptations of Germanic mythology are examined in detail, in order to understand which aspects were portrayed more or less accurately. This has allowed to offer an exploration of Loki's continuous evolution and growth depicted in the movies and the series.

Regarding Germanic mythology in general, the movies that clearly take inspiration from ancient myths are the ones that compose Thor's saga. Many settings and characters were taken from original sources, like Odin, Frigga, Thor and Heimdall. In addition, several cosmological elements were readapted, like Ásgarðr, Svartálfheimr, Nidavellir and Vanaheimr. Many

characteristics of these elements were maintained unchanged, but some were obviously altered in order to be more appealing for a contemporary public. For example, Ásgarðr is presented as an advanced and golden city, and the Bifröst appears as a hi-tech bridge, rather than a rainbow.

On the other hand, Loki is a very largely reinterpreted character, whose development experienced throughout the films is what strikes the most, together with his psychological complexity: starting as a villain, he becomes a character with whom the audience starts to empathize with.

Loki's first appearance was in *Thor* (2011): interpreted by Tom Hiddleston, the ever-scheming Loki, raised as the son of Odin and queen Frigga, is resentful of living in his brother Thor's shadow. He dedicated himself to the study of magical skills, acquiring the title of "God of Mischief," while his brother focused on developing his physical abilities.

Loki, who considers himself the legitimate ruler of Asgard, plots to sabotage the God of Thunder's rise to power. However, we soon discover that this character is far more complicated than that. Odin reveals that he is in fact the son of Laufey, king of Jotunheimr: Loki instantly understands why his adoptive father always favoured his brother. At the beginning of the first movie in which he appears we can already note some substantial differences from his depiction in ancient myths: Laufey is presented as his father instead of his mother, and he was adopted by Frigg and Odin, raised as Thor's brother. None of these elements was in fact inspired by Norse mythology.

He is therefore depicted as a troubled character, apparently motivated by the desire for the throne but longing for his family's love and approval, particularly his father's. Feeling underestimated and deceived, he turns against his adoptive family, and he betrays them in multiple occasions: he allies with Laufey planning to kill Odin and does everything in his power to make sure Thor doesn't come back from his exile. However, it does not take long for his mythological ambiguity to come out: he also betrays and kills Laufey to save his adoptive father and show his family that he is worthy. This is just an example of the countless turnarounds of the god of mischief, who faces lots of different enemies and allies.

The growth mentioned before reaches its maximum in *Thor: Ragnarok* (2017), in which Loki allies with his brother to save their people from Hela. Together, they destroy Asgard and plan their future. But this happy ending does not last long: their ship is destroyed by Thanos, Loki's

former ally, who threatens to kill Thor. In order to save his brother, Loki sacrifices himself, trying to kill Thanos.

However, this is not the only evolution described in the Marvel Cinematic Universe. In fact, in the series dedicated to the character a deeper and more personal one is shown, this time linked to the friendships and affections that the god develops. In the end, he sacrifices himself again becoming the “God of Stories”, guardian of multiple timelines resembling Yggdrasill. Additionally, the character’s ongoing evolution should not be underestimated. The series brought up a new element, which in mythology is central but in Marvel’s version has just recently been addressed: the god’s ability to shape gender and his bisexuality. In the myths Loki gives birth to Sleipnir, and Odin and Njörðr bring this up in the *Lokasenna*. Hopefully, this aspect of Loki will be further deepened, given the importance that queer studies are gaining nowadays.

In conclusion, the purpose of this dissertation was to research which aspects of Loki that make him so fascinating have been taken up by mythology, which ones have been neglected and which ones have instead been emphasized or even created specifically. In addition, a further purpose of this analysis was to propose a discussion on the role that films play in our knowledge of mythology or elements of the past more generally. An intriguing character like Loki, in which people can recognize themselves or with which they can empathize, with human desires and troubles, could lead to an interest in Germanic mythology, bringing the interested public to carry out further research. The recovery from mythology of its fluidity in every aspect is due precisely to this: to a greater closeness of the character to the themes that are considered important in the culture in which he develops. Marvel has always been and always will be a reflection of the world in which we live, as Stan Lee once stated. That world may change and evolve, but the one thing that will never change is the way we tell our stories of heroism. Those stories have room for everyone, regardless of their race, gender, religion, or colour of their skin. The only things we don't have room for are hatred, intolerance, and bigotry.