



**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

Tesi di Laurea

**HEL E ADE: IL MONDO INFERO TRA CIVILTÀ'
NORDICA E GRECA**

Relatore
Prof. Omar Hashem Abdo Khalaf

Laureanda
Karine Gabriela Zotescu
n° matr. 2015274 / LTLLM

Anno Accademico 2022/2023

*A me stessa,
alla mia determinazione
e ad ogni mio successo.*

INDICE

INTRODUZIONE	5
CAPITOLO 1. Mitologia nordica e divinità	9
1.1. Cosmologia e miti	12
1.2. Hel: Dea dei morti	22
CAPITOLO 2. Mitologia greca e divinità	31
2.1. Cosmologia e miti	35
2.2. Ade: Dio dei morti	41
CAPITOLO 3. Parallelismi – il mondo infero tra mitologia nordica e greca	45
3.1. Analogie tra mitologie	46
3.2. Analogie tra divinità	48
3.3. Differenze tra mitologie	51
3.4. Differenze tra divinità	52
CONCLUSIONE	55
BIBLIOGRAFIA	57
ESTRATTO IN INGLESE	61
RINGRAZIAMENTI	67

INTRODUZIONE

L'obiettivo di questa tesi è la comparazione tra due distinte mitologie, cioè la mitologia nordica e la mitologia greca. Purtroppo, trattare la mitologia ci porta in un mondo complesso poiché, nonostante sia stata esaminata in vari modi da diversi poeti, filosofi, antropologi e linguisti, quest'ultimi non sono riusciti a fornirne una definizione precisa. Ogni civiltà, che si è sviluppata nel corso dei tempi, ha concepito una grande raccolta di miti e una sua cosmologia, ossia racconti sacri o simbolici riguardanti l'origine del mondo e delle creature viventi, spesso presentando eroi e divinità, ambientati in contesti lontani dalla realtà comune. I miti sono il prodotto del desiderio naturale dell'umanità di raccontare storie, siano esse vere o inventate; svolgono un ruolo di interesse e curiosità utilizzando figure simboliche, ma anche di insegnamento attraverso modelli di comportamento. Le storie mitologiche sono avvincenti, sorprendenti, ma anche semplici e facili da capire: spesso si basano su opposti, come il bene e il male, il maschile e il femminile e cercano di rispondere alle domande fondamentali dell'umanità e alla sua sete di conoscenza, dall'origine del mondo ai viaggi degli eroi. I protagonisti sono vari e si alternano tra l'essere umano e la natura. La necessità di rispondere a queste domande riguardanti l'origine del mondo, dell'universo e dell'umanità stessa, i cambiamenti delle stagioni, i fenomeni naturali, la vita, la morte e il dolore, il destino dell'umanità e tutto ciò che la circonda ha sempre spinto l'essere umano a fornire spiegazioni rappresentate in narrative fortemente simboliche, e che ci hanno portato oggi a uno dei fenomeni culturali più importanti e significativi delle civiltà: la mitologia. Le risposte a questi interrogativi mostrano la cultura e le interpretazioni di tali miti delle varie popolazioni. I miti sono le basi religiose e morali su cui si basa la struttura sociale di popoli come i Germani, i Greci e i Romani, che nella loro lunga storia hanno trovato in essi precisi punti di riferimento. Singolarmente parlando, la mitologia nordica è un sistema di credenze e racconti che caratterizza la cultura dei popoli norreni, gli scandinavi antichi, abitanti dell'Europa settentrionale, durante l'era vichinga. Questa mitologia era caratterizzata da un pantheon composto da numerose divinità, tra cui Odino, Thor, Freyja, Loki e anche sua figlia Hel, ciascuna con il proprio ruolo e attributi specifici. Queste divinità venivano spesso descritte come esseri potenti e immortali, ma al tempo stesso influenzati dalle passioni umane come l'amore, la gelosia e l'odio. La mitologia norrena includeva anche storie di

creature mitiche come draghi, giganti e nani, e le saghe dei coraggiosi guerrieri vichinghi che intraprendevano imprese eroiche. Questo sistema di credenze aveva una notevole influenza sulla società norrena, dando forma ai loro valori, codici morali e persino al loro sistema giuridico. La mitologia norrena è ancora oggi fonte di ispirazione per opere letterarie, artistiche e cinematografiche. Un elemento centrale della mitologia nordica è il Ragnarøk, una profezia sulla fine del mondo in cui Hel, la dea degli inferi, svolge un ruolo cruciale. Hel è la dea nordica dei morti nella mitologia germanica, figlia di Loki e della gigantessa Angrboda, governatrice del regno dei morti, noto come Helheim. Preferisce abitare nelle regioni più fredde e buie del regno, dove riceve le anime dei defunti. Hel viene descritta come una donna metà viva e metà cadavere, raffigurata con un volto pallido e freddo, capelli scuri e occhi penetranti: metà del suo corpo è bellissimo e affascinante, mentre l'altra metà è scheletrica e decomposta; questo simboleggia il suo dominio sulla vita e sulla morte. Come dea della morte, Hel è anche responsabile di valutare gli spiriti che arrivano nel suo regno. Decide se accoglierli nella felicità dell'Asgard o se condannarli a una vita di sofferenza nell'Helheim. Hel ha il potere di inviare i morti in diverse regioni del suo regno, a seconda del loro comportamento durante la vita: coloro che si sono comportati in modo virtuoso possono godere di una vita dopo la morte migliore, mentre coloro che hanno commesso azioni malvagie sono condannati a un eterno tormento. Nonostante sia una figura oscura e spesso temuta, Hel è considerata una dea onorabile e rispettata dagli dèi norreni. La sua sfera di influenza nella mitologia e nella cultura nordica è fondamentale, mostrando la loro comprensione della morte come parte naturale del ciclo della vita. Inoltre, Hel rappresenta la dualità della vita e della morte, il confine tra il regno dei vivi e quello dei morti. È anche per tale motivo che la sua figura complessa e affascinante continua a influenzare la narrativa e la mitologia nordica ancora oggi.

Dall'altra parte, la mitologia greca è un complesso sistema di credenze, miti e storie che si sviluppò nell'antica Grecia e che ebbe una profonda influenza sulla cultura e sulla società greche. I Greci attribuivano a ogni aspetto del loro mondo, come l'amore, la guerra, l'agricoltura e il mare, una divinità o un dio associato. Nell'Olimpo, la dimora degli dèi, regnava Zeus, il padre degli dèi e degli uomini, noto per il suo potere e la sua ira. Accanto a lui c'erano altre divinità importanti come Atena, la dea della saggezza e della guerra strategica, e Apollo, il dio della luce e delle arti. Nella mitologia greca ci

sono anche numerosi eroi, come Eracle (noto come Ercole nella cultura romana), figlio di Zeus e Alcmene, conosciuto per la sua forza sovrumana e per le sue famose "imprese" o fatiche, ma anche Ulisse, protagonista dell'Odissea, un viaggio epico che racconta le sue avventure e i suoi incontri con divinità e creature mitologiche. La mitologia greca è anche ricca di creature strane e fantastiche come ad esempio, il Minotauro, una creatura metà umana e metà toro, rinchiusa nel labirinto di Creta, e il Pegaso, il leggendario cavallo alato, figlio di Poseidone e della gorgone Medusa. Inoltre, non è solo un insieme di storie e credenze, ma ha anche una funzione educativa e morale: mitologia greca ha ispirato numerosi artisti, scrittori e pensatori nel corso dei secoli, influenzando profondamente la cultura occidentale. Corrispettivamente a Hel c'è Ade, il dio degli inferi nella religione greca, il sovrano del mondo sotterraneo dominato da morte e oscurità. Ade, insieme anche alla dea norrena Hel, rappresentano l'aldilà e hanno un ruolo fondamentale nel destino dell'uomo, ma ciò che le distingue è l'approccio culturale e simbolico con cui vengono rappresentate queste due figure.

Nel corso della tesi, verranno esplorate le divergenze e le analogie tra Hel e Ade, concentrandosi sugli aspetti come l'aspetto fisico, il ruolo nel pantheon, le responsabilità divine e le interazioni con gli altri dèi. Attraverso questo confronto, il lavoro si propone di analizzare e valutare le influenze culturali che hanno modellato la rappresentazione di queste divinità degli inferi, permettendo di comprendere meglio i diversi valori e credenze delle società nordica e greca antiche. Il confronto tra Hel e Ade può dunque aiutarci a comprendere più a fondo i sistemi mitologici di queste due culture, rivelando dettagli importanti sulle visioni degli antichi scandinavi e greci riguardo alla morte, all'aldilà e alle forze che governano il destino umano. Attraverso l'analisi approfondita di queste figure e il confronto dei loro ruoli all'interno delle rispettive tradizioni mitologiche, questa tesi mira a fornire uno sguardo più completo sulla complessità e la diversità delle credenze antiche, permettendo di apprezzare le sfumature e le differenze culturali che danno forma all'immaginario mitologico degli inferi.

CAPITOLO 1. MITOLOGIA NORDICA E DIVINITÀ

Esplorando le civiltà del mondo sviluppatesi nel tempo, la mitologia scandinava viene considerata una delle più affascinanti e ricche tradizioni mitologiche del mondo antico. Si tratta di un insieme di miti e racconti di una civiltà nata tra i popoli germanici del Nord Europa, in particolare in Scandinavia a partire dall’VIII secolo. In queste terre spesso si parlava dei Vichinghi, un gruppo di colonizzatori e pirati, ma di base composta principalmente da artigiani, contadini, commercianti, marinai e guerrieri di religione pagana e politeista¹. La loro religione si basava sui culti germanici ed era strettamente collegata alla mitologia norrena, la quale comprendeva un vasto insieme di creature e figure mitiche, come elfi, nani, giganti di ghiaccio e draghi. Vi era anche una forte venerazione per divinità molto simili all’essere umano, come Odino, Thor, Freyja, Loki e molti altri, e soprattutto venivano narrate storie epiche, nelle quali venivano rappresentate le gesta degli dèi e degli eroi sotto chiavi ricche di simbolismo e insegnamenti morali. Infatti, quest’ultime trattavano di coraggio, onore, lealtà, ma anche di tradimento, inganno e tragedia offrendo così una visione del mondo che riflettesse sia l’aspetto brutale della vita, ovvero una lotta tra forze positive e forze negative, sia l’importanza della devozione agli dèi e alla comunità. Le loro credenze religiose venivano caratterizzate da un concetto tipico di quotidianità, rappresentato dal termine *síður* (“usanza” o “abitudine”). A differenza dei cristiani, i quali prediligevano la venerazione delle loro divinità nelle chiese, i norreni rispettavano la costumanza di adorarle nelle loro stesse case, in radure disperse nelle foreste o in luoghi sacri. Infatti, nonostante ci siano testimonianze dell’esistenza di templi dedicati agli dèi, non abbiamo nessuna documentazione sui riti svolti al loro interno.²

Alla base del sistema di scrittura dei popoli germanici e scandinavi troviamo le 24 rune (il termine, *Rūn* (f., pl. *Rúnar*) è generalmente interpretato come significante: “segreto”, “sussurro”, “mistero”) appartenenti a un sistema scrittoria antico, denominato Futhark. Venivano incise su pietre, solitamente di legno o di metallo, attraverso bastoni o bacchette di legno e dipinte con il sangue, e raffiguravano episodi di diverse figure importanti all’interno della mitologia nordica come ad esempio: Thor, Odino, Loki, ma

¹ Montanari, Flavio. *Mitologia Norrena*. 16 Aug. 2021, p. 3.

² Mark, Joshua J. “I Nove Regni Della Cosmologia Norrena.” *Enciclopedia Della Storia Del Mondo*, www.worldhistory.org/trans/it/2-1305/i-nove-regni-della-cosmologia-norrena. Accessed 24 Aug. 2023.

anche Freyr. Le rune inizialmente furono utilizzate per creare delle scritte magiche su amuleti o su pietre sepolcrali, come protezione contro spiriti malvagi, poi successivamente come strumento di divinazione, poiché si riteneva che le rune potessero consentire il raggiungimento di una maggiore consapevolezza della propria esistenza³. Risulta evidente, dunque, che la mitologia nordica e le sue divinità abbiano lasciato un impatto duraturo sulla cultura moderna, influenzando l'arte, la letteratura e il cinema in particolar modo e senza ombra di dubbio rappresentino un importante capitolo nella storia delle credenze del Nord Europa. Le loro storie epiche e i loro insegnamenti morali sono un affascinante esempio di come le culture antiche cercassero di comprendere il mondo che li circondava e di dare un senso alla loro esistenza.

La storia dei miti norreni è rappresentata, infatti, in diverse opere; tuttavia, fonti attestano che il primo a riferirsi ai Germani fu Giulio Cesare nei suoi *Commentarii de bello gallico*, resoconto della sua campagna di conquista del Nord Europa continentale. Nonostante questo titolo, l'intento di Cesare è di riferirsi tanto ai Galli ma anche ai Germani dando a quest'ultimi una prima presentazione nella quale ne descrive l'aspetto culturale, sociale e religioso. Un'altra fonte di rilevante importanza è *De origine et situ Germaniae* (più comunemente noto come *Germania*) attraverso la quale Publio Cornelio Tacito descrive dettagliatamente i Germani, la loro struttura sociale, cultura e religione. È chiaro che l'obiettivo di Tacito consistesse nel criticare la società romana di un tempo attraverso una chiara descrizione della Germania per poter quindi fornire un'idea di come anche la società romana potesse ritornare a uno stato selvaggio.

Ad ogni modo, le principali opere riguardanti la religione, la cultura, le usanze, le narrazioni tramandate a voce dalle popolazioni germaniche e la loro mitologia sono l'*Edda in prosa*, l'*Edda poetica*, la *Ynglinga Saga*, la *Völuspá* (in norreno: "La profezia della völva"), il primo e più famoso poema dell'*Edda Poetica*, e i *Gesta Danorum* di Sassone Grammatico⁴. Scritta dallo storico islandese Snorri Sturluson, nato a Reykiaholt nel 1179⁵, l'*Edda Poetica* è una raccolta di poesie di vario contenuto che raccoglie elementi di tipo mitologico ed eroico da una serie di manoscritti provenienti da epoche

³ RWV Elliott. *The World's Writing Systems*, a cura di Peter T. Daniels, William Bright. Oxford University Press, 1996, p. 333-334.

⁴ Saxo, Grammaticus, et al. *Gesta Danorum. The History of the Danes. Volume 2*. Oxford University Press, 2015.

⁵ Branston, Brian. *Gli dèi del nord*. Milano. 1962. p. 44

differenti, tra cui il *Codex Regius*, il manoscritto più antico, il quale viene conservato nella biblioteca di Copenaghen. Si tratta di un manoscritto, risalente al XIII secolo rinvenuto da Brynjólfur Sveinsson nel 1643, di notevole importanza in quanto costituisce un elemento fondamentale per l'Edda poetica. Il codice, composto da 29 brevi testi tra cui dieci mitologici e diciannove eroici disposti secondo un preciso ordine cronologico e raccolti a loro volta in 45 fogli (di cui 16 sono pagine bianche), si è formato durante due periodi temporali: il suo nucleo originario risale ai primi del 1200; tuttavia fonti attestano che il *Codex Regius* sia poi stato integrato con altro materiale come l'aggiunta di strofe appartenenti a nuclei tematici differenti e vennero persino apportate delle modifiche, come la sostituzione di passaggi in versi con riassunti in prosa.

Per quanto riguarda l'*Edda in prosa*, l'obiettivo di questo manuale è quello di mantenere e preservare l'eredità poetica trasmessa dagli scaldi, ovvero poeti presso le corti scandinave durante l'epoca vichinga. Attraverso l'utilizzo dell'*Edda poetica* l'autore è stato in grado di fornirci le giuste interpretazioni e spiegazioni, senza le quali, purtroppo, i poemi eddici sarebbero stati incomprensibili alle civiltà a venire. Inoltre, Snorri fu il primo autore a rappresentare la teoria dell'evemerismo⁶, ossia l'idea che, per merito di incredibili imprese in vita, gli dèi, inizialmente essere umani, fossero venuti trasformati in divinità successivamente⁷. La parola "Edda" significherebbe in senso generale "antenata"⁸, "la grande nonna, madre del mondo"⁹ e quindi questa raccolta potrebbe essere interpretata, in un certo senso, come "storie raccontate dall'antenata, storie dei tempi della bisnonna".

Apparentemente la parola deriva da veda, le scritture hindu o la sacra vidyā (conoscenza, da vid, conoscere, percepire) da cui derivano il wissan Germanico, il veta Svedese, e l'antico inglese wit — tutte parole che significano "conoscere"¹⁰

Il termine "Edda", secondo quanto rinvenuto, viene utilizzato nella letteratura norrena solamente in due occasioni che corrispondono al *Rígsþula*, un poema mitologico incluso nel *Codex Wormianus* poiché venne escluso dalla raccolta dell'*Edda poetica*, e al

⁶ Montanari, Flavio. *Mitologia Norrena*. 16 Aug. 2021, p. 42-43

⁷ Ibidem p.42.

⁸ Snorri Sturluson. *The Prose Edda : Tales from Norse Mythology*. University Of California Press, 2002, p. 8

⁹ Elsa Brita Titchenell. *The Masks of Odin*. 1985, p. 32

¹⁰ Titchenell, Elsa-Brita. *Le Maschere di Odino: La Sagghezza degli Antichi Norreni*, Theosophical University Press, 1985. Tradotto da Nicola Fiore, 2015, p. 33

Skáldskaparmál, nel quale Snorri si impegna a fornire ai lettori una serie di epiteti poetici.¹¹

Questo libro si chiama Edda; lo ha composto Snorri Sturluson e qui si segue l'ordine in cui egli lo dispose.¹²

Tramite questa citazione, possiamo dunque dedurre che il titolo sia stato posto a posteriori da un soggetto diverso rispetto a Snorri ma che riconduce la sua redazione a quest'ultimo.

1.1 Cosmologia e miti

Nella cosmologia norrena, ossia l'insieme dei miti riguardanti la creazione dell'universo, non vi è un dio supremo creatore. La creazione dell'universo è il risultato di una serie di eventi casuali e di lotte tra diverse entità. Questo concetto riflette l'idea di un universo caotico e mutevole, in cui le forze del bene e del male coesistono e si influenzano reciprocamente.

Secondo i miti narrati da Snorri nell'*Edda in prosa*, l'universo norreno, prese forma da una superficie circondata da buio e caos che prendeva il nome di Ginnungagap (in norreno: "Varco spalancato", "Baratro").

Era il principio dei tempi: Ymir vi dimorava; non c'era mare né spiaggia né onde gelide; terra non si distingueva né cielo in alto: un baratro enorme c'era ed erba in nessun luogo.¹³

Questo vuoto oscuro colmo di caos e buio era suddiviso in due estremità quali il Niflheim (in norreno: "Casa di nebbia") e il Muspelheim. Il Niflheim, terra del nord, viene descritto come un luogo freddo e buio, completamente sommerso dal ghiaccio, contrariamente al Muspelheim, terra del sud, il quale viene rappresentato come un regno infuocato. Dall'incontro dei venti provenienti da queste due terre opposte, che portano allo scioglimento del ghiaccio, ha origine la prima creatura sulla Terra Ymir: un gigante senza forma, senza razionalità o coscienza che grazie alla sua corporatura avrebbe potuto ricoprire l'intera Terra da disteso.¹⁴ Dal suo corpo si formarono molte creature

¹¹ Snorri Sturluson. *The Prose Edda: Tales from Norse Mythology*. University Of California Press, 2002, p. 8

¹² Snorri Sturluson, and Gianna Chiesa Isnardi. *Edda*. Garzanti, 2016, p.1

¹³ Scardigli Piergiuseppe. *Il Canzoniere Eddico*. 2009, p. 5

¹⁴ Chiara Chiesa Isnardi. *I Miti Nordici*. Longanesi, (C, 1991) p. 49-50

(tra cui anche gli dèi), alcune rappresentate come forze del caos primordiale e distruzione, come ad esempio i giganti. Dai suoi piedi, infatti, nacque un essere dotato di sei teste Thrúdhgelmir, chiamato anche il Possente Tonante, poiché di fatto possedeva sei gole e sei lingue.¹⁵ Tuttavia, lo scioglimento del ghiaccio portò alla formazione anche di un'altra creatura: la vacca sacra Auðhumla.

In questo luogo primordiale e quieto, sebbene assediato da ghiaccio e fuoco, s'incontrano la brina [...] e i flussi di calore dal Luogo di Muspell [...]. L'azione congiunta del gelo e delle vampe di calore dà luogo alla vita, [...]. Il liquido così prodotto si dispone in forma umana e produce un gigante antropomorfo che viene chiamato dagli uomini Ymir (forse 'Gemello'), [...]. Il gigante Ymir compare senza alcun intervento divino, né è egli stesso un dio [...]. Ymir genera in maniera singolare tutta la malvagia stirpe degli Hrímpursar, [...]. La natura androgina di Ymir è dunque evidente, almeno funzionalmente.

La pioggia determinata dallo scioglimento della brina dà, inoltre, origine a un altro essere [...] non è un essere malvagio [...] è una vacca che ha nome Auðhumla ('Fertile Vacca Privata di Corna'). Il suo compito iniziale è quello di nutrire Ymir con le sue mammelle [...]. A sua volta, Auðhumla dà vita e nutre un altro essere [...]. Questo essere, bello d'aspetto, grande per dimensioni e vigoroso nella forza, si chiama Búri ('Genitore').¹⁶

Dal ghiaccio salato di cui si nutre Auðhumla nasce Buri (in norreno: "Colui che genera"), entità ermafrodita dalle sembianze umane che genera a sua volta Borr. "*Dall'unione di quest'ultimo con la gigantessa Bestla nacquero Odino, Vili e Ve, le prime vere divinità*", il quale obbiettivo, insieme agli altri dèi, fu quello di dare forma e ordine al mondo. Quindi, insieme decisero di uccidere Ymir, per poi utilizzarne il corpo come materia prima per la creazione della Terra.

Senza alcuna motivazione espressa i figli di Borr uccidono il gigante Ymir, lo gettano dal margine più basso di Niflheimr in mezzo al Ginnungagap e dal suo corpo smembrato nascono la terra e il cielo come li conosciamo; dalla carne e dalle ossa del macroantropo provengono la terra e le montagne, dai suoi peli le piante, dal sangue le acque, dal cervello le nubi, dalla calotta cranica, infine, la volta celeste. Sole, luna e stelle, invece, come s'è visto, traggono origine dalle scintille di varia forma e dimensione rilasciate da Muspell. Le ciglia di Ymir sono quindi usate per costruire l'enorme palizzata che limiterà il mondo abitato dagli uomini, chiamato Miðgarðr, propriamente 'Recinto Mediano', più diffusamente conosciuto come la 'Terra di Mezzo'.¹⁷

¹⁵ Branston, Brian. *Gli dèi del nord*. Milano. 1962, p. 63

¹⁶ Meli Marcello. *Esistenza e omicidio nella cosmogonia norrena*. Medioevo Europeo, Firenze, Rivista di filologia e alta medievalistica, Vol 2 nr.1, 2018, p. 74-77

¹⁷ Meli Marcello. *Esistenza e omicidio nella cosmogonia norrena*. Medioevo Europeo, Firenze, Rivista di filologia e alta medievalistica, Vol 2 nr.1, 2018. p. 79

Dal suo cranio gli dèi crearono il cielo, per il quale vennero incaricati quattro nani a sostenerlo, Nordri, Sudri, Austri e Vestri, ovvero i punti cardinali. Per quanto riguarda le parti del suo corpo che non vennero utilizzate per creare il mondo, esse vennero gettate nel Ginnungagap, creando così vari regni e creature come i giganti di ghiaccio ma anche animali, piante e infine gli esseri umani, dotati di razionalità, coscienza, fuoco e intelletto, caratteristiche distintive concesse da Odino. Secondo la mitologia nordica, dopo la morte di Ymir e l'avvento dei figli di Bor, le creature generate si organizzarono in nove regni distinti (singolarmente conosciuti come Vanaheimr (regno dei Vani, Asaheimr o Asgard (regno degli Asi), Alfheimr (dimora degli elfi della luce), Midgard (il mondo degli uomini), Jotunheimr (regno dei giganti), Niflheimr (regno del ghiaccio e della nebbia), Muspellsheimr (regno delle forze del caos), Svartalfheimr (dimora degli elfi oscuri) e Nidavellir (regno dei Nani), ognuno dei quali era situato su una specifica parte di un enorme albero, tale da oltrepassare i cieli con la sua folta chioma.

Nove mondi mi ricordo, nove interni sostegni E il grande frassino che penetra la terra.¹⁸

Nell'Edda, l'Albero della Vita è chiamato Yggdrasil, simbolo di vita e di unione tra il bene e il male, tenuto a sostenere l'intero cosmo.

Nell'Edda, l'Albero della Vita è chiamato Yggdrasil, apparentemente per varie ragioni. [...]Ygg è stato variamente tradotto in congiunzione con altre parole come "eterno," "imponente," o "terribile," e anche "vecchio" o, meglio, "senza tempo". Odino è chiamato Yggjung — "vecchio-giovane," equivalente al biblico "Antico dei Giorni"[...]. Yggdrasil è il destriero di Odino o, con la stessa logica, il suo patibolo, [...]. In questo modo di pensare, qualsiasi Albero della Vita, grande o piccolo, costituisce una croce sulla quale la sua divinità regnante rimane trafitta per la durata della sua presenza materiale.¹⁹

Inoltre, viene ricordato anche come l'albero dove Odino rimase appeso per nove giorni e nove notti senza né acqua né cibo, attraverso il quale riuscì ad acquisire la sapienza attraverso le rune:

¹⁸ Scardigli Piergiuseppe. *Il Canzoniere Eddico*. 2009, p. 5

¹⁹ Elsa Brita Titchenell. *The Masks of Odin*. 1985, p. 38-39.

Lo so io, fui appeso al tronco sferzato dal vento per nove intere notti, ferito di lancia e consegnato a Óðinn, io stesso a me stesso, su quell'albero che nessuno sa dove dalle radici s'innalzi. Con pane non mi saziarono né con corni [mi dissetarono]. Guardai in basso, feci salire le rune, chiamandole lo feci, e caddi di là.²⁰

Durante la prima metà di vita di quest'albero, tuttavia, esso viene chiamato Mjötvidr (in norreno: "misura che cresce"). Come qualsiasi Albero della Vita presente nelle varie civiltà, che siano umani o cosmici, "*trae nutrimento dalle sue tre radici*"²¹, ossia Gladsheim, Midgard e Niflheim. Solo dopo aver raggiunto la piena maturità, grazie alle energie conferitegli dalle sue radici divine, diventa Mjötudr (in norreno: "misura che si esaurisce"). Yggdrasil attraverso la sua rugiada di miele²² nutre i regni che sostiene, donando loro vita e permettendo loro di crescere; purtroppo, però "*Yggdrasil non è immortale*"²³, infatti, man mano che il tempo passa viene sempre più consumato da vari animali come i quattro cervi che si nutrono dei germogli delle sue foglie, non permettendo loro di crescere, le due capre che a loro volta si nutrono della sua corteccia e infine, alla base, il serpente Nidhöggr che indebolisce le sue radici rosicchiandole da sotto. Viene comunemente associata al suo nome la metafora del piccolo roditore, rappresentato come simbolo di vita o coscienza in grado di attraversare le strade dell'esistenza:

Durante tutta la vita dell'Albero del Frassino uno scoiattolo fabbrica la sua casa nell'albero e corre su e giù per il tronco mantenendo le comunicazioni tra l'aquila, o il gallo sacro, alto sulla sua cima, e il serpente alla sua base. Il piccolo roditore rappresenta la vita o la coscienza, che attraversa le altezze e le profondità dell'esistenza. È raffigurato anche come un trapano che può perforare la materia più densa. Nell' *Hávamál*, che racconta come Odino, cercando l'idromele bardico nascosto nelle profondità di una montagna, chiese aiuto allo scoiattolo (o trapano) per forare la roccia e, sotto forma di un serpente, entrò attraverso il foro. Una volta lì, persuase la figlia del gigante Suttung che aveva l'idromele nascosto nel suo regno sotterraneo, a fargliene bere un sorso, e così ottenne la saggezza. Questo è un tema sempre ricorrente: la ricerca divina dell'idromele nella materia, acquisendolo e imparando da esso prima di ritornare nei mondi superni.²⁴

²⁰ Langbarte. "Lo so Io, Fui Appeso al Tronco Sferzato Dal Vento." *Thulean Perspective Italia*, 20 May 2017, thuleanperspectiveitalia.wordpress.com/2017/05/20/lo-so-io-fui-appeso-al-tronco-sferzato-dal-vento/. Accessed 3 Nov. 2023.

²¹ Elsa Brita Titchenell. *The Masks of Odin*. 1985, p. 39

²² Ivi, p. 44.

²³ Ibidem, p. 44.

²⁴ Ivi, p. 44-45

Il battito delle ali dell'impetuosa aquila situata sulla chioma del Frassino sacro, la quale deteneva il compito di sorvegliare in caso di minaccia verso gli dèi da parte di nemici, era in grado di formare venti che avrebbero potuto distruggere il mondo degli uomini. Al contempo, il compito del gallo sacro Víðópnir era quello di annunciare l'avvento del Ragnarok, argomento che verrà trattato successivamente

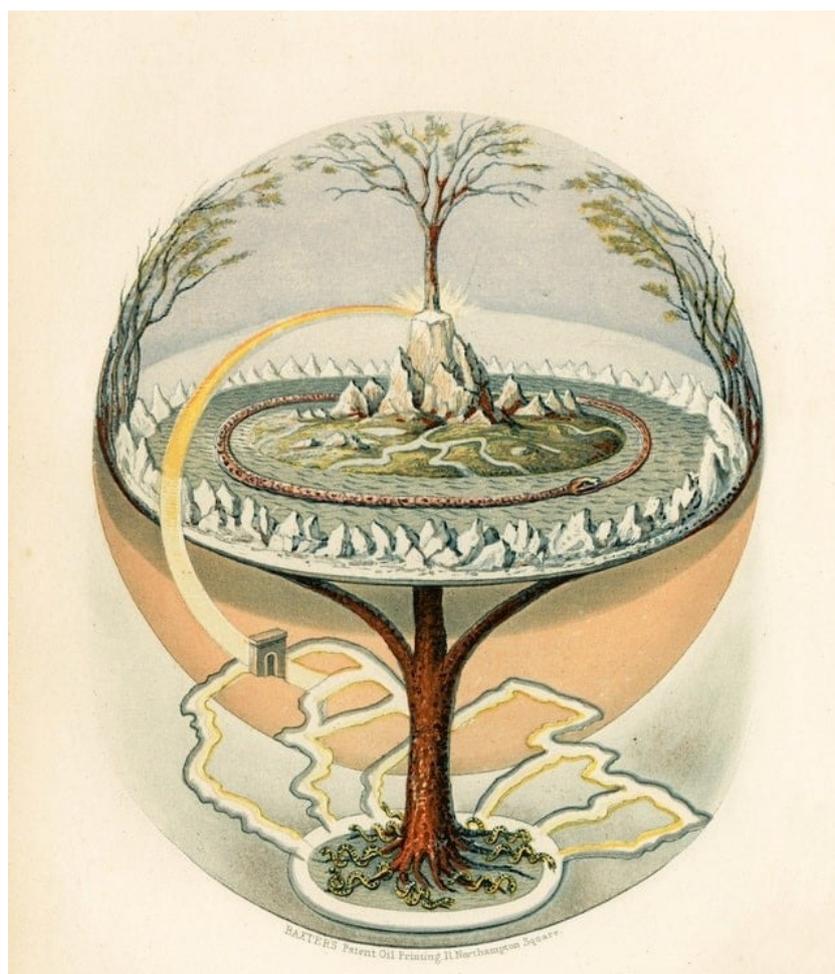


Figura 1: Yggdrasil: L'Albero Mondano ²⁵

Prendendo in considerazione le singole radici divine, è rilevante trattare di Gladsheim poiché, al centro di esso, vi è una fonte chiamata Udhr, nome associato anche alla più vecchia delle tre Norne (spiriti femminili con la capacità di creare e controllare il destino degli esseri umani), fonte dalla quale sgorga un'acqua che dona forza ed energia. Infatti,

²⁵ Yggdrasil: L'Albero Mondano. www.worldhistory.org/image/13625/yggdrasil-by-finnur-magnusson. Accessed 24 Aug. 2023.

leggende narrano che i Vichinghi fossero convinti che questa fonte donasse bellezza ai cigni bevendola, oltre che alle Norne, e per tale motivo erano considerati animali sacri da parte degli dèi.

So che un frassino s'erge, Yggdrasill lo chiamano, alto tronco lambito da limpide acque; di là vengono rugiade che piovono nelle valli. sempre s'erge, verde, sopra la sorgente di Urðr.²⁶

Questa triade femminile ci ricorda quella delle Moire dell'antica Grecia che riprenderemo nel prossimo capitolo e delle Parche dell'antica Roma. All'interno delle credenze germaniche, si pensava che le Norne avessero la capacità di stabilire il destino degli uomini, un fato sul quale gli uomini non avevano alcun potere.²⁷

Da quel luogo vengono donne, di molto sagge, tre, da quello spazio che sotto l'albero s'estende; ha nome Urðr l'una, Verðandi l'altra - sopra una tavola incisero rune - Skuld quella ch'è terza; queste decisero il destino, queste scelsero la vita per i viventi nati, le sorti degli uomini.²⁸

Analizzandole meglio singolarmente: Urðr “destino”, Verðandi dal verbo verða “divenire”, “ciò che diviene” e per ultima Skuld “debito” o “colpa”, rappresentante del compito che ognuno di noi ha nel corso della vita possiamo quindi desumere che le norne sono esseri magici femminili strettamente legati al destino inesorabile dell'uomo; infatti, questo è un motivo per cui si narra che vadano dalle partorienti per decidere il fato del loro neonato. Inoltre, così come si recano da coloro che stanno per creare vita, si dice anche che a loro appartengano i lupi, il quale compito fosse quello di straziare i cadaveri dopo le battaglie, chiamati anche Grey Norna (“cani delle norne”).²⁹

Questo mondo presenta al suo interno due ambienti di particolare importanza, ossia il Valhalla e Ásgarðr. Facendo riferimento al Valhalla o chiamato anche Sala di Odino (l'Aldilà dei norreni), si tratta di una grande sala sacra appartenente a Odino, una sorta di paradiso di guerrieri meritevoli ai quali veniva destinato il termine Einherjar, situata a Ásgarðr, nella quale si riunivano i guerrieri morti valorosamente in battaglia

²⁶ Scardigli Piergiuseppe. *Il Canzoniere Eddico*. 2009, p. 8

²⁷ Boyer Regis. *Asi e Vani*. A cura di BONNEFOY Yves, Parigi, Dictionnaire des Mythologies, 1981. Milano, «Dizionario delle mitologie e delle religioni», 1989. p. 797

²⁸ Scardigli Piergiuseppe. *Il Canzoniere Eddico*. 2009, p. 8

²⁹ Chiara Chiesa Isnardi. *I Miti Nordici*. Longanesi, (C, 1991) p. 303-305

degni di ottenere l'immortalità per aver dimostrato coraggio e sacrificio, accompagnatici dalle Valchirie e scelti personalmente da Odino, pronti a difendere gli dèi dall'avvento del Ragnarok.³⁰ Per quanto riguarda le Valchirie, si trattava di figure femminili poste ad aiutare Odino, rappresentate come guerriere armate di scudo e lancia in sella a possenti cavalli. La sala si presentava con una struttura particolare: era composta da 540 porte, con muri caratterizzati da lance di alcuni dei guerrieri più valorosi, il tetto formato da scudi dorati con scenari di guerra rappresentati su di essi, panche e arredi erano ornati di armature. Perdi più, per raggiungere la sala, i guerrieri dovevano attraversare a nuoto il fiume Thund, alla fine del quale era presente un lupo famelico posto a sorvegliare la porta occidentale e un'aquila che sorvolava sopra esso. Per riuscire a varcare la soglia, secondo quanto attesta Snorri, era necessario risultare valorosi. Inoltre, nell'Edda in prosa, i Vichinghi, ma anche tutte le altre civiltà, credevano che seppellendo le ricchezze e averi con i defunti questi potessero raggiungere l'Aldilà più facilmente.

Tuttavia, il Valhalla non era l'unico Aldilà che i guerrieri avrebbero potuto incontrare, infatti, all'altro capo vi era anche il regno di Folkvangr, o anche denominata la sala di Freya o Sessrumnir (in norreno: "Sala con posti a sedere"), dove si riunivano i guerrieri incapaci di accedere al Valhalla. È importante evidenziare che, i guerrieri morti in battaglia in maniera non valorosa, oltre a coloro morti di vecchiaia o malattia, non avrebbero avuto accesso né al Valhalla né al Folkvangr, ma bensì a Hel, il regno dei morti che riprenderemo a breve.³¹

Invece, riguardo Ásgarðr, è innanzitutto necessario far chiarezza sulle due stirpi divine che caratterizzavano gli dèi del pantheon germanico: Asi e Vani. Snorri, attraverso le sue opere, afferma che gli Asi, guidati da Odino, in realtà provenissero dall'Asia per poi muoversi verso le terre del Nord Europa, in particolare in Svezia. La loro terra d'origine era conosciuta come Goðheimr (in norreno: "Terra degli dèi") o anche Ásaheimr. Tra le figure divine principali nella stirpe degli Asi (in norreno: "Æsir", al singolare "Ás", "Áss" o anche "Qss". letteralmente: "La trave più alta della casa") troviamo sicuramente Odino, Thor, Loki, Heimdallr e Frigg. Mentre tra quelle dei Vani (in norreno "Vanir", al singolare "Vanr") troviamo Njörðr, Freyr e Freyja, i quali sono principalmente associati ad elementi come magia, fecondità e fertilità e vivono nel

³⁰ Montanari, Flavio. *Mitologia Norrena*. 16 Aug. 2021, p. 82-85

³¹ Ivi, p.85-86

Vanaheim, a ovest di Asgard, regno selvaggio e molto legato alla natura.³² Tuttavia, sin dagli inizi dei tempi, in particolare nell'età dell'oro della mitologia norrena, queste due fazioni, pur avendo le stesse origini, vivevano in una situazione di conflitto.

Il primo conflitto, secondo la völva, ebbe origine per causa della misteriosa e seducente maga Gullveig (in norreno: "ebbrezza dell'oro"), più conosciuta come Freya, appartenente alla stirpe dei Vanir e rappresentata come dispensatrice di discordia, odio e invidia tra gli dèi e gli uomini. Purtroppo, nonostante i Vani avessero chiesto clemenza per la maga, a causa della spregevole sorte decisa dagli Asi, che si concluse senza risultati, cominciò la guerra tra le due fazioni che terminò con un trattato di pace. Si mise, quindi, in pratica un tipico rituale norreno che si trattava di uno scambio di ostaggi per garantire la tregua: Freya, Freyr e Njord si spostarono dagli Aesir, mentre Hoenir e Mimir ai Vanir, permettendo così un'alleanza tra Asi e Vani che li avrebbe aiutati a lottare nel Ragnarok.³³ Questa crisi iniziale viene trattata in diversi testi, tra cui in quattro stanze della profezia di Völuspa, in cui la veggente racconta in modo velato l'intera storia degli dei, ma anche in due scritti dell'esperto Snorri. Völuspa, 21-24:

Ho studiato a lungo in altra sede (Tarpeia, 1947, pp. 249-291), questo passo che l'ipercritica di Eugen Mogk («FEG», 58,1924) aveva preteso di sottrarre all'insieme dei documenti sugli Asi e sui Vani. L'ordine degli avvenimenti, qualificati come «prima guerra di eserciti nel mondo [...], sembra un po' confuso in quei passaggi rapidi e discontinui, che non raccontano, ma si accontentano di evocare episodi già noti agli ascoltatori. Vi si parla lungamente (21-22) di un essere femminile chiamato Gullveig, «Ebrezza dell'Oro», inviato dai Vani presso gli Asi i quali, [...], non possono disfarsene; questa strega semina la corruzione, soprattutto tra le donne. Vi si parla inoltre di un giavellotto, apparentemente magico, lanciato da Odhinn contro l'esercito nemico, il che non impedisce che «rotta fosse la cinta del castello degli Asi» e che «i Vani bellicosi potessero percorrere liberamente le pianure.»³⁴

Skáldskaparmal (cap. 4: Sn. E., p. 82, risposta di Bragi alla domanda: «Dove viene l'arte chiamata Poesia?»):

Ne è causa il fatto che gli dèi (godhin: sono gli Asi) ebbero una guerra col popolo dei Vani. Ma convocarono una conferenza di pace e fecero una tregua nel modo seguente: si accostarono entrambi a un medesimo vaso e vi sputarono il loro sputo. Quando si separarono, gli dèi lo presero e non vollero lasciar perdere questo segno di pace: così ne formarono l'uomo che si chiama Kuasir. Egli è così saggio che non

³² Ivi, p. 43-47

³³ Montanari, Flavio. *Mitologia Norrena*. 16 Aug. 2021, p. 42-44

³⁴ Dumézil Georges, *Gli dèi dei Germani*, Adelphi, 1991, p. 20

vi è domanda al mondo alla quale non trovi risposta. Partì per il vasto mondo per insegnare agli uomini la saggezza. Ma un giorno andò a trovare i nani Fjalarr e Galarr che l'avevano invitato. Essi lo attirarono in disparte e lo uccisero. Fecero colare il suo sangue in due vasi e in un paiolo; il paiolo si chiama Odhrorir e i due vasi Sôn e Bodhn. Mescolarono al sangue del miele e si formò un idromele tale che chiunque ne beve diviene poeta e uomo di scienza.

I nani dissero agli Asi che Kuasir era soffocato nella propria intelligenza perché non vi era nessuno abbastanza abile per esaurire il suo sapere per mezzo di domande.³⁵

Ynglingasaga (inizio della Heimskringla, capp. 1, 2, 4, 5):

Il cerchio di mondo che l'umanità abita è diviso da golfi; grandi mari provenienti dall'oceano esterno lo penetrano. [...]. Dall'estremo nord, dalle montagne che sono al di là di ogni luogo abitato, scende un fiume che attraversa la Grande Svezia; il suo vero nome è Tanai [il Don], ma anticamente era chiamato Tanakvisl [kvisi = braccio di fiume] o Vanakvisi; [...] Nei Vanakvisl si trovava il paese chiamato Vanaland o Vanaheimr [paese, patria dei Vani]. Questo fiume separa i due terzi della terra: a est, quello chiamato Asià, a ovest l'Eurôpâ. [...]

A est del Tanakvisl si trovava quello che si chiamava l'Asaland o Asaheimr [paese, patria degli Asi], e il castello-capitale che era nel paese veniva chiamato Asgardhr. E in questo castello viveva un capo chiamato Odhinn. [...] Odhinn era un grande uomo di guerra, andava molto in giro e si impossessava di molti regni. Era talmente vittorioso che vinceva tutte le battaglie. [...]

Odhinn marciò con la sua armata contro i Vani, ma essi resistettero validamente e difesero il loro paese e le vittorie furono alterne. [...] 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, Njordhr il ricco e suo figlio Freyr; e gli Asi, in cambio, quello che si chiamava Honir e dissero che era perfettamente adatto a fare il capo. [...] e Mimir, un uomo molto saggio.

[...] i Vani sospettarono che gli Asi li avessero ingannati al momento dello scambio degli uomini. Presero Mimir, lo decapitarono e inviarono la sua testa agli Asi. Odhinn prese la testa, la unse con erbe perché non imputridisse, pronunciò su di essa dei canti magici e le diede il potere di parlare e di dirgli molte cose segrete. [...].³⁶

Tornando a Ásgarðr, si trattava quindi della dimora e fortezza degli Aesi, la terra più fertile che si potesse trovare, ricca di oro e gioielli, città celeste circondata da grandi mura e contornata da alte torri, secondo quanto narra Sturluson. Si tratta di un mondo divino civilizzato e impostato in tal modo che i norreni modellassero la propria visione di vita su questo luogo ultraterreno. Tuttavia, Ásgarðr era collegato al mondo terreno, ovvero Midgard, attraverso un ponte divino rappresentato sotto forma di arcobaleno: il Bifrost.

³⁵ Ivi, p. 20-21

³⁶ Ivi, p. 21-26

In cima e a capo di esso troviamo Heimdallr, figlio di Odino, il cui compito era impedire il passaggio di nemici e mortali e il quale veniva rappresentato da Snorri con incredibili capacità quali, ad esempio, una vista che gli permettesse di viaggiare tra regni solo grazie ai suoi occhi, ma anche un udito sovrumano e la mancanza di sonno. Inoltre, Heimdallr avrà un ruolo fondamentale nel destino di Loki durante il Ragnarok, ma questo verrà affrontato successivamente.

Ma cos'era Miðgarðr? Terra di forma circolare circondata da un mare profondo situata tra Ásgarðr e Niflheimr, denominato anche il regno di mezzo o regno degli uomini³⁷. Al suo interno tra le acque profonde viveva Jörmungandr, figlio di Loki, e con lui altri orrendi serpenti che rappresentavano le forze del male. Miðgarðr è principalmente una fortezza le cui mura sono state create grazie alle sopracciglia del gigante Ymir.³⁸

Tornando a parlare delle singole radici divine, la seconda, situata nel regno di Jötunheim, la patria dei giganti, nasce dalla fonte del “saggio gigante Mimer”, chiamata anche fonte della materia assoluta. A questa fonte vi è associata una leggenda riguardante Odino, ovvero la mancanza di un occhio è dovuta al fatto che beva ogni giorno da questa fonte e che quindi, l'occhio mancante si trovi sul fondo di questa fonte.

In molti racconti popolari in cui è rappresentato come un vecchio con un mantello di pelliccia blu, Odino ha un cappello floscio per nascondere il fatto che gli manca un occhio.³⁹

Tuttavia, non abbiamo nessuna certezza che alle origini avesse due occhi anziché tre: infatti leggende narrano dell'esistenza di un “terzo occhio”, chiamato anche occhio dell'intuizione, che con il tempo si è ritirato all'interno del cranio trasformandosi in ghiandola pineale. Si può quindi supporre che Odino, padre degli dèi, dio della coscienza, abbia rinunciato parzialmente alla sua vista per ottenere quotidianamente un sorso dalla fonte di Mimer. Bisogna fare attenzione però a non confondere l'albero di Mimer, cioè Mimameid, l'Albero della Conoscenza con l'Albero della Vita sebbene i due possano, per alcuni aspetti, essere considerati interscambiabili tra di loro. Questo perché:

³⁷ Montanari, Flavio. *Mitologia Norrena*. 16 Aug. 2021, p. 39

³⁸ Elsa Brita Titchenell. *The Masks of Odin*. 1985, p. 63

³⁹ Ivi, p. 40-41

La conoscenza e la saggezza sono i frutti della vita e del vivere; al contrario, l'applicazione della saggezza nel vivere porta l'immortalità anche nelle gamme più elevate dell'Albero della Vita.⁴⁰

Per quanto riguarda la terza e ultima radice divina invece, essa si propaga in Niflheim (in norreno: “La casa delle nubi”) dove hanno origine le nebulose, e la quale viene alimentata dalla sorgente Hvergälmer, “pozzo risonante” formato dalle gocce che scendono dalle corna del cervo di Yggdrasil, dalla quale si propagano tutti i “fiumi di vite” nel mondo.

1.2. Hel: dea dei morti

Per poter comprendere appieno la storia di Hel, dea del regno dei morti (Helheim), è necessaria una specifica analisi di un altro dio, il quale occupa una posizione importante all'interno della mitologia norrena: Loki. Si tratta di un personaggio mitologico che proviene dalla tradizione norrena e appare in diverse storie e leggende della mitologia scandinava. Viene rappresentato come dio dell'astuzia e della scaltrezza, dell'ingenuità e degli inganni, ma soprattutto della distruzione, il più crudele nel pantheon norreno. È noto per essere un dio travestito da uomo con la capacità di mutare forma per scopi puramente personali, astuto e ingannatore, infatti riuscì ad ingannare il fratello, la madre e molti altri personaggi. Rappresentato con una personalità complessa e ambigua in quanto sia stato capace di ottenere la divinità, nonostante appartenga alla stirpe dei giganti, rappresentando così una qualità misteriosa e sacra nella natura umana. Egli, effettivamente, non appartiene né alla stirpe degli Asi, né dei Vani, e per questo motivo viene considerato più un demone che un dio; presenta una completa mancanza di preoccupazione del benessere nei confronti dei suoi simili. La sua figura non ha un carattere lineare⁴¹ e può essere interpretata secondo due prospettive differenti: da un lato, è l'intelligenza divina che si è risvegliata nell'umanità primordiale (la gemma di Freya con cui è associato), infatti, se visto dal punto di vista del suo carattere redentore, viene chiamato *lopt* (“nobile”)⁴², termine strettamente collegato ai caratteri elevanti dell'intelligenza umana; tuttavia, non è oggetto di culto per sua natura. Loki, al contempo, è anche il libero arbitrio, ossia la possibilità di far scegliere all'umanità di seguire il

⁴⁰ Ivi, p. 42

⁴¹ Montanari, Flavio. *Mitologia Norrena*. 16 Aug. 2021, p. 52-54

⁴² Elsa Brita Titchenell. *The Masks of Odin*. 1985, p. 53-58

percorso del bene o del male. D'altra parte, è il truffatore, il rinnegato, colui che porta sfortuna agli dèi ed è costantemente rimproverato per il suo comportamento malvagio, quindi l'antitesi dei tradizionali valori norreni. Viene ricordato soprattutto perché sarà colui che, alla fine del mondo, dirigerà le forze malvagie contro gli dèi.⁴³ Inoltre è paragonato ad altre divinità ambigue che svolgono il ruolo di trickster, ossia un personaggio (uomo, donna o animale antropomorfo) vorace, abile nell'inganno e caratterizzato da una condotta morale, al di là delle regole convenzionali come ad esempio Lucifero; infatti, il suo nome potrebbe derivare dal latino *lux* ("luce") e, come Lucifero, sarebbe portatore di luce, ma è considerato inanzitutto portatore di un fuoco distruttivo.⁴⁴ Un'altra possibile derivazione del suo nome è *locke* ("ragno"), poiché il ragno può essere interpretato a sua volta in due modi: tessitore di vita, di ragnatele, ma anche creatura ingannevole che trae in inganno la preda e la uccide.

Nonostante Loki fosse associato al male, rappresenta allo stesso tempo un male necessario per ristabilire l'equilibrio cosmico: Loki viene infatti raffigurato come nemico o alleato degli dèi (rimedia alle circostanze che ha causato e lo troviamo a fianco di Thor nelle sue spedizioni) e rappresenta il male contenuto nella stessa creazione primordiale, un male che spesso deve combattere per il bene per preservarlo fino alla battaglia finale stabilita dai fati. Inoltre, il male di cui Loki sembra essere l'incarnazione è generalmente meno spiacevole grazie alla comicità che lo pervade e ai suoi continui inganni geniali. Sappiamo che ebbe tre figli dopo il suo matrimonio con la gigantessa Angrboða: la terrificante dea Hel, dea della morte e custode degli inferi, il lupo Fenrir, il serpente Jörmungand, che circonda Miðgarð e che alla fine del mondo ucciderà Odino e Sleipnir, o meglio conosciuto come il destriero di Odino, nato da una relazione tra Loki mutato in giumenta e uno stallone. Perdipiù, Loki si pensava fosse il marito di Sigyn, da cui ebbe il figlio Narfi e Váli, ma non abbiamo fonti che lo attestino con certezza.⁴⁵

Per quanto riguarda le creature della mitologia norrena, tra queste ne troviamo alcune come quelle sopracitate, Fenrir e Jörmungand, ma anche altre, come Helhest, il cavallo infernale a tre zampe di Hel. Quest'ultima, creatura che secondo il folklore degli antichi popoli si aggirava di notte nei cimiteri e che il suo incontro avrebbe preannunciato la morte, malattia o infortuni. Si tratta di creature mitologiche che caratterizzavano le

⁴³ Chiara Chiesa Isnardi. *I Miti Nordici*. Longanesi, (C, 1991), p. 246

⁴⁴ Branston, Brian. *Gli dèi del nord*. Milano. 1962, p. 181-184

⁴⁵ Chiara Chiesa Isnardi. *I Miti Nordici*. Longanesi, (C, 1991) p. 247

leggende norrene e personificavano le paure più comuni dei popoli nordici. In particolare, si parlava spesso di Fenrir attraverso leggende e rune ritrovate raffiguranti questo terribile lupo malefico, figlio di Loki, fratello di Hel; descritto come essere gigantesco, caratteristica derivante dalla madre Angrboða, e di estrema astuzia, come il padre Loki, estremamente feroce e per tale motivo venne più volte incatenato presso l'isola di Lyngvi. Dall'altra parte, anche Jörmungand (in norreno "demone cosmicamente potente") non era da meno: creatura malvagia serpentina capace di sputare veleno, mandato da Odino a sorvegliare gli oceani e destinato a morire per mano di Thor (e viceversa).

I veggenti norreni credevano che le persone potessero sopravvivere dopo la morte del corpo e che le avventure della coscienza continuassero ininterrottamente dopo la morte. Quando un corpo umano muore, l'occupante inizia un viaggio attraverso il regno di Hel, ma prima di intraprendere questo viaggio, l'anima di un individuo è equipaggiata con scarpe rigorosamente conformi al suo carattere: una persona gentile e buona ha scarpe robuste, mentre una persona grossolana e legata alla terra non ha scarpe o è scalza in mezzo a rovi e rocce che deve attraversare per raggiungere la fonte di Urd, dove il suo futuro sarà deciso. Seguendo il giudizio, l'anima cerca il proprio habitat e trova il posto adatto a lei in base alle affinità tra le varie regioni infinite dei morti. Se questo è in linea con le sue inclinazioni naturali, può godere di prati illuminati dal sole e fioriti; un altro, invece, se è malvagio, può essere chiuso in una gabbia piena di veleno sotto le porte degli inferi che conducono ai mondi inferiori. La durata di questi stati dopo la morte non è indicata dall'*Edda*, ma secondo la logica come pure secondo la mitologia greca, tibetana, e molte altre si può dedurre che ogni anima rimanga nella sua immaginazione finché non viene esaurita la sua attrazione.⁴⁶

Il regno di Hel si trovava sotto le radici di Yggdrasil e si poteva raggiungere solo percorrendo un lungo sentiero noto come Helveg. In questo oscuro e desolato mondo, luogo gelido e pieno di nebbia, le anime ospitate morte per malattia o vecchiaia, ma anche guerrieri più malvagi, assassini, peccatori, potevano vivere mentre aspettavano il Ragnarok, un evento in cui avrebbero dovuto combattere le forze malvagie di Loki. Tra dirupi e voragini, nascosta allo sguardo umano, in una caverna oscura e gelida era celata la porta che dava accesso a questo luogo chiamata Gripahellir ("Grotta della Rupe").

⁴⁶ Elsa Brita Titchenell. *The Masks of Odin*. 1985, p. 81-84

Dietro ad essa un mostruoso e feroce cane infernale, Garmr, cosparso di sangue umano sul petto, latrava contro chiunque cercasse di fuggire, divorandoli il più delle volte. Una volta oltrepassata questa grande porta, vi era una ripida discesa che conduceva nell'oltretomba e affianco ad essa si trovava il fiume sotterraneo Gyoll (“urlante” o “echeggiante”), il quale portava a diversi settori di supplizio del regno di Hel. Ogni zona era però a sua volta delimitata da una porta che veniva sorvegliata da una fanciulla chiamata Modhgudhr e la quale controllava gli ingressi delle anime per assicurarsi che ognuno di esse avesse il classico pallore mortale e che non vi fossero dei mortali curiosi giunti fin là per spiare i segreti dell’Aldilà. Tuttavia, a queste porte era possibile accedere solo attraverso un ponte d’oro massiccio alla fine del quale si ergeva la Porta di Hel. Si trattava di una porta sostenuta da un gallo dalle piume del colore della ruggine, il quale compito sarebbe stato di svegliare le schiere di morti e i signori di Hel per combattere le forze del bene all’avvento del Ragnarok.

Oltre la Porta di Hel, le sezioni erano estremamente diverse in base alle anime che dovevano ospitare. Per esempio, Nastrond, luogo di pena, era una spiaggia per spergiuri, assassini e adulteri, nella quale viveva anche Nidhhôggr, un orribile dragone che disturbava le anime cercando di sbranarle ma anche un groviglio di serpenti che non facevano altro che peggiorare la loro sofferenza. Il fiume Slidhr (“terribile”) era necessario per raggiungere questo luogo e i guerrieri che vi nuotavano venivano feriti da coltelli e spade affilatissime che costituivano i suoi frangenti. Inoltre, sulla spiaggia infernale era allestito un cantiere navale oscuro dove schiere di esseri mostruosi, immersi nel fetore dei cadaveri strappavano le unghie dai corpi martoriati con forza per poi poter costruire la nave Naglfar, che avrebbe trasportato i "figli di Hel" al luogo dello scontro finale con le forze del bene. Nidhafjoll (“monti dell’oscurità”) era un'altra parte di Hel, con le sue montagne sempre coperte da nebbia scura e sorvolate da Nidhhoggr con le vittime dei supplizi sulle sue ali, dove viveva anche il gigante mostruoso Hrimgrinnir (“Dal cappuccio di gelo”) e le Vilgimir, creature femminili dispensatrici di dolore che offrivano alle anime urina di capra da bere paragonandola all’idromele divino. Nel Hel c'era anche l'isola Lyngi, al centro del lago sotterraneo di Amsvarnit, dove si trovava incatenato il lupo Fenrir, come abbiamo già detto, e dove altre entità malvagi venivano incatenate come punizione.

Tornando a Hel, la sua storia comincia nel momento in cui Loki e la gigantessa Angrbodhra hanno una relazione, dalla quale nascono tre figli: un lupo chiamato Fenrir, un serpente marino chiamato Jormungandr e Hel, la quale nascita provocò tutte le malattie che colpiscono il genere umano. Questi tre, per il potere e la paura che sprigionavano, vennero divisi e lei venne incaricata da Odino di sorvegliare il mondo degli inferi affinché lei stessa non potesse dare problemi ad Asgardh. Il suo compito era quello di accogliere gli assassini, spergiuri, adulteri e molte altre anime malvagie che si erano macchiate di gravi colpe, ma anche i morti per vecchiaia o per malattia, o meglio coloro che non hanno compiuto azioni eroiche o virtuose nel corso della loro vita.

Secondo alcune fonti Loki aveva un rapporto molto profondo con la figlia; infatti, nel momento in cui venne imprigionato dagli dèi, fu Hel stessa a liberarlo e a ospitarlo nel regno dei morti, con la sola condizione di portarle con lui tutti coloro che fossero morti per cause non eroiche. A differenza dei guerrieri destinati al Valhalla, i morti che entrano a Hel non sarebbero stati destinati a mangiare la carne del cinghiale immortale o godere del divino idromele, anzi tutto il contrario. All'interno del suo regno vive in un palazzo squallido e scarno, Eliudhnir, privo di qualsiasi tipo di comodità e bellezza, così come anche i suoi servi Ganglati ("ozioso") e Ganglöt ("sciatta") descritti come esseri orribili che vagavano vestiti di stracci scuciti e che per il cui fetore nessuno era in grado di entrare. Hel era rappresentata con lo sguardo rivolto sempre verso il basso, come ad indicare la terra sulla quale sdraiavano le anime morte ma anche le anime che ne sarebbero nate, con metà del volto cadaverico e metà normale e un colorito che andava tra il cadaverico e il roseo, chiara rappresentazione di una situazione di bilico tra la morte e la vita, tra la putrefazione e la rinascita.⁴⁷

Nonostante la sua natura cupa e mostruosa, Hel non è rappresentata né come buona né come cattiva, ma neutra. È una mera rappresentazione della morte in un regno che è alla fine di ogni percorso umano. Tuttavia, ha un ruolo importante nella mitologia norrena poiché è responsabile sia del regno degli spiriti dei morti che del regno degli spiriti dei defunti. La concezione norrena della morte e dell'oltretomba è influenzata dalla sua figura ibrida, che è associata a simboli e rappresentazioni significative. L'eredità di Hel è pervasiva nella cultura nordica e anche oltre, nonostante la scarsa documentazione

⁴⁷ Filagrossi (1999). "Hel- Il Crepuscolo Degli Dèi." *Ilcrepuscolo.altervista.org*, ilcrepuscolo.altervista.org/php5/index.php?title=Hel. Accessed 24 Ago. 2023.

della mitologia norrena. Una delle poche testimonianze della presenza di questa dea all'interno della mitologia norrena ci viene fornita da Snorri *nell'Edda in Prosa*.

All'inizio dell'Edda in prosa ci viene narrato un episodio che tratta di un monologo tra Odino e una profetessa nel quale lui le chiede una lettura del futuro. La profetessa, dunque, cominciò narrandogli l'origine del cosmo per come l'abbiamo visto: i giganti, Ymir, i Nove Mondi, Bor, lo scontro tra Asi e Vani, della morte di Balder e la leggenda del vischio. Snorri si sofferma a dare al lettore anche una descrizione dell'albero della vita e delle sue creature, arrivando infine a narrare del Ragnarok e ciò che è destinato ad avverarsi.

Sola sedeva di fuori quando il vecchio giunse Yggjungr degli *Æsir* e la fissò negli occhi. “Che cosa mi chiedete? Perché mi mettete alla prova? Tutto so io, Óðinn, dove un occhio celasti là, nella famosa Mímisbrunnr!” Beve Mímir l'idromele ogni mattino sopra il pegno di Valföðr. Volete saperne ancora? Per lei Herföðr scelse anelli e collane, sagge parole di ricchezza e la verga della profezia: vede lontano, lei, e oltre, in ogni mondo.

Viene da oriente Hrymn, il re dei giganti, reggendo lo scudo innanzi a sé. Furioso si attorce Jormungand, immane serpente che scuote le onde. L'aquila stride e strazia i cadaveri Salpa Naglfar, la nave dei morti. Ma un'altra nave salpa da est è quella che conduce sul mare le schiere di Müspell. Loki ne regge il timone. L'armata dei mostri avanza e il lupo è in testa. Da sud viene Surtr ammantato di fiamme. Gli dèi si ergono a difesa con le spade accese dal sole.

Si spaccano le rocce, si accasciano le gigantesse, gli uomini intraprendono l'ultimo viaggio, il cielo si schianta. Ed ecco, viene a Frigg un altro dolore, quando Óðinn va a combattere col lupo.⁴⁸

E così la völva concesse al potente dio un preavviso sulla sua morte e la distruzione del suo mondo. Tuttavia, gli offrì anche uno sguardo su un possibile futuro nuovo mondo dopo il Ragnarok:

E vedo ancora una volta affiorare la terra dal mare, novellamente verde. Scrosciano le cascate, vola in alto l'aquila, lei che dai monti va a caccia di pesci. Seppure non seminati, i campi produrranno messi. Scomparirà ogni male e farà ritorno Baldr. Vedo ergersi una corte ricoperta d'oro, ancora più bella del sole, alta nel cielo. Li abiteranno schiere di valorosi e saranno felici in eterno.⁴⁹

⁴⁸ Snorri Sturluson, and Gianna Chiesa Isnardi. *Edda Di Snorri*. 1981.

⁴⁹ Snorri Sturluson, and Gianna Chiesa Isnardi. *Edda Di Snorri*. 1981.

È giusto soffermarsi di più su cosa sia il Ragnarok e cosa abbia comportato. Veniva definito anche l'apocalisse della mitologia norrena ("Crepuscolo degli dèi", "destino degli dèi"), l'ultimo capitolo dei miti norreni, duello finale tra dèi e giganti in cui tutte le creature viventi, tra cui uomini e dèi, ma anche l'universo stesso, sarebbero state distrutte dando così vita a un nuovo cosmo. Previsto da una völva a Odino, annunciò la fine dei tempi narrando i possibili e tragici avvenimenti della distruzione e creazione del cosmo. Il Ragnarok venne preannunciato da una serie di grandi cambiamenti climatici, tra cui il "grande inverno" chiamato Fimbulvetr: tre inverni di seguito senza mai sole che portò a caos, malnutrizione e guerre civili.⁵⁰

Si colpiranno i fratelli e l'uno all'altro daranno morte i cugini sopprimeranno i vincoli di parentela: crudo è il mondo, grande il meretricio; tempo di guerra tempo di spada vanno in pezzi gli scudi tempo di bufera tempo di lupo prima che il mondo neppure un uomo risparmierebbe l'altro.⁵¹

Ma si presenteranno anche terremoti, maremoti, inondazioni, segni dalle divinità stesse come il raggiungimento, dopo secoli, da parte del lupo Skoll del sole ma anche il lupo Hati della luna, che portò quindi a una terra avvolta completamente dalle tenebre priva di stelle.⁵²

Ad annunciare l'arrivo del Ragnarok saranno tre galli secondo la Völva:

Là sedeva sul colle e pizzicava l'arpa Il custode della gigantessa, l'ilare Eggther. Cantò vicino a lui, nel bosco degli augelli, il gallo di un bel rosso e Fjalarr era il suo nome. Cantò accanto agli asi Gullinkambi Gli uomini desta per Herjafodhr; ma un altro anche canta in basso sottoterra, gallo rosso-fuliggine, alle corti di Hel. Forte abbaia Garmr dinnanzi a Gnipahellir, spezzerà il proprio vincolo: correrà poi, il lupo. Molte scienze lei conosce: ancora nel futuro scorgo Rovina di dèi, possenti divinità di vittoria.⁵³

Cominciarono così i preparativi negli Inferi per il grande scontro a capo del quale c'era Loki, seguito dai suoi stessi figli che riuscirono a liberarsi dalle loro prigioni. Al timone della nave Naglfar ci sarà Hrimr, nave costruita con le unghie dei morti e che salperà mentre tutte le forze del male si raccoglieranno contro gli dèi. Mentre Fenrir spalancherà le sue grandi fauci per divorare tutto lungo il suo cammino e sprigionerà fuoco dagli occhi

⁵⁰ Montanari, Flavio. *Mitologia Norrena*. 16 Aug. 2021, p.88-93

⁵¹ Scardigli Piergiuseppe. *Il Canzoniere Eddico*. 2009, p. 12

⁵² Chiara Chiesa Isnardi. *I Miti Nordici*. Longanesi, (C, 1991) p. 186

⁵³ Scardigli Piergiuseppe. *Il Canzoniere Eddico*. 2009, p.12

e dalle narici bruciando tutto, Jormungandr schizzerà veleno ovunque, tanto che la terra e il cielo ne saranno infettati. Il cane Garmr sarà libero dalle sue catene, mentre il corno della battaglia Gjallarhorn suonerà forte e il sacro frassino tremerà.⁵⁴

S'agitano i figli di Mimir – la fine del mondo attorno a quell'antico Gjallarhorn; s'approssima-alto soffia Heimdallr il corno che sporge, Oðinn parla con la testa di Mimir. Trema Yggdrasill il frassino eretto. Scricchiola il vecchio tronco mentre il gigante si slega. Prima che lo inghiotta il “parente di Surtr”. Forte abbaia ora Garmr dinnanzi a Gnipahellir, spezzerà il proprio vincolo: correrà, poi, il lupo. Molte scienze, lei, conosce: ancora nel futuro scorgo Rovina di dèi, possenti divinità di vittoria.⁵⁵

Guidati da Sutr il “nero”, gli abitanti di Muspellheim, i giganti del fuoco, arrivarono ad Asgardh attraverso il ponte Bifrost, che per via dei loro passi pesanti cadde a pezzi nel territorio sottostante generando un'enorme valanga. Come già anticipato, Thor e Jormungandr riuscirono a sconfiggersi a vicenda, il lupo Fenrir inghiottì Oðinn, e Víðarr, assetato di vendetta per la morte del padre si infilò nella bocca della creatura, conficca un piede nella sua mascella inferiore, afferra la mascella superiore e lacera la gola del mostro.⁵⁶ Così come la terribile fine di Loki sarà determinata da Heimdall che a sua volta morirà per mano di Loki, Freyr combatterà contro Surtr, il gigante malvagio del fuoco, mentre il dio Tyr affronterà il mastino posto a guardia di Hel, il cane infernale Garmr. Sebbene gli dèi combatterono con coraggio, alla fine caddero nella battaglia.⁵⁷

Le fiamme consumeranno l'intero universo prima di affondare nelle acque primordiali mentre il mondo sprofonderà e brucerà nel mare; non resterà più nulla e si tornerà alla versione originale del Ginnungagap: una distesa non uniforme, oscura, senza alcuna forma di vegetazione o vita. Anche se questo rappresenta la fine del mondo, non rappresenta la fine dell'esistenza; una volta che il mondo attuale sarà distrutto, ne sorgerà uno nuovo dalle acque e l'intero ciclo si ripeterà: le acque che avevano invaso il mondo poi spariranno e le piante torneranno a crescere, insieme a un sole più splendente e nuova vita.⁵⁸

⁵⁴ Chiara Chiesa Isnardi. *I Miti Nordici*. Longanesi, (C, 1991), p. 186-187

⁵⁵ Scardigli Piergiuseppe. *Il Canzoniere Eddico*. 2009, p. 12

⁵⁶ Branston, Brian. *Gli dèi del nord*. Milano. 1962, p. 303-305

⁵⁷ Mark Joshua J. “I Vichinghi.” *Enciclopedia Della Storia Del Mondo*, www.worldhistory.org/trans/it/1-16741/i-vichinghi/. Accessed 3 Nov. 2023.

⁵⁸ Montanari, Flavio. *Mitologia Norrena*. 16 Aug. 2021, p. 92-93

Il sole si oscura la terra sprofonda nel mare, cadono dal cielo le stelle lucenti. Erompe il vapore e chi nutre la vita; gioca alta la vampa con il cielo stesso. Feroce latra Garmr dinanzi a Gnipahellir: i lacci si spezzano e il lupo correrà. Molte scienze ella conosce: da lontano scorgo il destino degli dèi, possenti divinità di vittoria.⁵⁹

⁵⁹ Scardigli Piergiuseppe. *Il Canzoniere Eddico*. 2009, p. 14

CAPITOLO 2. MITOLOGIA GRECA E DIVINITÀ

La storia della civiltà greca è caratterizzata da diverse fasi, ognuna delle quali ha esercitato profonde influenze culturali. Si inizia con la civiltà minoica e micenea, si continua con quella romana e bizantina e si conclude con la modernità. L'Antica Grecia, che si è sviluppata tra il 1000 a.C. e il 323 a.C., è ampiamente riconosciuta dalla comunità storica internazionale come una delle epoche che hanno segnato maggiormente lo sviluppo della cultura occidentale, caratterizzata da una vasta gamma di realizzazioni culturali, politiche e sociali come il teatro di Epidauro, il Tempio di Delfi e l'Acropoli che divenne il simbolo di Atene. Per quanto riguarda la politica era una delle tematiche più interessanti del tempo, poiché le *póleis*, o città-stato greche, erano costituite come unità politiche autonome che con il tempo divennero sempre più rivali, ma che successivamente vennero riunificate sotto il comando di Alessandro Magno.⁶⁰ Uno dei principali aspetti della civiltà greca è la sua religione, parte fondamentale della vita quotidiana degli antichi greci: si trattava di una religione politeista, il che significa che credevano in molte divinità e le veneravano. Un concetto strettamente legato alla religione era la mitologia: la mitologia greca è un insieme di miti e leggende dei Greci antichi, un mezzo utilizzato per trattare dell'ambiente intorno a loro, dei fenomeni naturali, dello scorrere del tempo, delle vite e origini degli dèi ma anche dell'origine dell'umanità e di ciò che li attenderà dopo la morte. Uno degli obiettivi principali dei miti, oltre a quelli religiosi, educativi e artistici, era quello di suggerire, attraverso consigli pratici, come condurre una vita soddisfacente e di condividere la storia attraverso generazioni per permettere ai discendenti di avere un contatto con i loro antenati.⁶¹

Questa mitologia inizialmente era tramandata oralmente a causa del basso livello di alfabetizzazione, probabilmente da poeti minoici e micenei o attraverso la narrazione degli aedi, partendo all'incirca dal XVIII secolo a.C. L'aedo era un vero e proprio cantore professionista, tradizionalmente ritratto come non vedente perché parlava con "gli occhi dell'anima" ed era considerato quasi un profeta poiché aveva un rapporto diretto con le Muse e parlava loro attraverso la sua persona.

⁶⁰ Raffaele Apollaro, and Historia Magistra. *Mitologia Greca*. Atlante della Mitologia: Miti e Leggende da Tutto il Mondo, 2023, p. 1

⁶¹ Carpenter, T. H. *Art and Myth in Ancient Greece*. Thames & Hudson, 2022.

Per via della trasmissione orale, i miti venivano spesso arricchiti e interpretati diversamente a seconda del narratore, per meglio attirare l'attenzione del pubblico. In seguito, questi miti cominciarono ad essere trascritti in poemi da poeti come Omero ed Esiodo risalenti all'VIII secolo a.C. Alcuni esempi potrebbero essere: *l'Iliade* di Omero, la quale racconta gli ultimi capitoli della guerra di Troia e che potrebbe essere un condensato dei numerosi conflitti che si sono verificati tra i greci e i popoli orientali a loro confine durante l'Età del Bronzo (1800-1200 a.C.); *l'Odissea*, invece, racconta il lungo viaggio dell'eroe Odisseo dopo la guerra di Troia, mentre la *Teogonia* di Esiodo presenta una genealogia degli dei. All'interno di questi miti venivano spesso citati diversi eroi, tra cui si ricordano soprattutto Ercole, Achille, Giasone, Perseo e Teseo: figli di genitori divini e mortali, rappresentazione di un legame tra divinità e umani, capaci di intraprendere eroiche imprese. Al contempo però, esistevano figure mitologiche come re Midas, Narciso e re Creso, i quali comportamenti erano chiari esempi da evitare a differenza degli eroi. Un'altra fonte importante per la diffusione della mitologia greca erano le rappresentazioni su ceramica caratterizzate da scene narrate nei miti. Persino grandi edifici pubblici e monumenti storici come il Partenone di Atene, il Tempio di Zeus e il Tempio di Apollo erano decorati con rappresentazioni visive che raffiguravano le scene più conosciute della mitologia. La mitologia greca, tuttavia, non tratta solamente di divinità ed eroi ma anche di mostri e strane creature come il Ciclope, il cinghiale gigante della leggendaria caccia di Calidone, le sfingi, l'Idra, Cerbero, Medusa e molti altri; si trattava di creature feroci, prive di ragione e portatrici di caos che ostacolavano le avventure degli eroi.

Tornando alle divinità, gli dèi e le dee greci erano immortali e si pensava che abitassero sul Monte Olimpo, la montagna più alta della Grecia di 3.000 metri situata al confine con la Macedonia. Questi dèi e dee erano simili agli esseri umani, ma avevano poteri straordinari. La mitologia greca racconta di numerose storie riguardanti gli dèi e gli eroi greci come, ad esempio, ci sono storie di Zeus, il re degli dèi, che combatte contro i Titani per ottenere il potere supremo sull'Olimpo ma anche storie riguardanti gli dèi dell'amore, Afrodite ed Eros, così come le dee dell'arte e della sapienza, Atena e Apollo. Tuttavia, bisogna prestare attenzione al fatto che amore, sessualità e matrimonio sono concetti a sé stanti nella mitologia greca anche se strettamente collegati tra loro; infatti,

gran parte delle storie d'amore narrate nella mitologia greca rappresentavano relazioni extraconiugali di natura omosessuale.⁶²

La mitologia greca ha influenzato molti aspetti della cultura occidentale, inclusa la letteratura, l'arte e la filosofia, e per questo, miti e le leggende greci sono considerati ancora oggi degli importanti pilastri della cultura occidentale. Le divinità greche furono rappresentate come esseri antropomorfi con caratteristiche umane, ma anche con poteri e abilità sovrumane; esse avevano influenza su tutti gli aspetti della vita umana, dalla natura al destino personale. Tra le più importanti divinità troviamo: Zeus, il re degli dèi, Era, protettrice delle donne, Atena, la dea della conoscenza, Afrodite, la dea della bellezza, Poseidone, il dio del mare e fratello di Zeus, e Ade, il dio dell'oltretomba nonché altro fratello di Zeus.

Zeus, era il re degli dèi dell'Olimpo e degli uomini e governava il Monte Olimpo, la dimora degli dèi. Figlio di Crono e Rea, sposato con Era e fratello di Poseidone e Ade, Zeus divenne il sovrano dell'universo e il dio del cielo e del tuono e il protettore dell'ordine naturale e umano, dopo essere riuscito a sconfiggere suo padre. La figura di Zeus era caratterizzata da una grande forza e potenza, spesso rappresentato con una barba folta e un tuono nella sua mano e associato all'aquila e all'albero di quercia, simboli della sua grandezza e onnipotenza. Era inoltre noto per le sue numerose avventure amorose, in cui assumeva forme diverse per sedurre le dee e le mortali di cui si innamorava. Infatti, ebbe molti discendenti, tra cui Atena, Ares, Apollo, Eracle e Perseo. Nonostante la sua posizione di supremazia, Zeus non era immune alle passioni umane e alle debolezze. Era noto per la sua gelosia e per la sua ira, che talvolta lo portava a punizioni estremamente violente. Tuttavia, Zeus era anche un dio giusto e imparziale, e spesso agiva in modo compassionevole e generoso.

Era, regina degli dèi, figlia di Crono e Rea, simbolo di fecondità, in quanto dea protettrice dei parti e del matrimonio, infatti, veniva spesso invocata dalle coppie che si sposavano per garantire la loro felicità e prosperità coniugale. Era fu una figura di grande potere e autorità, e veniva spesso rappresentata come una donna imponente, con un atteggiamento fiero e regale. Era considerata la madre di tutti gli dèi e delle dee, e il suo matrimonio con Zeus rappresentava l'unione sacra che manteneva l'ordine nel mondo divino. Tuttavia, nonostante il suo ruolo importante e il suo potere, venne spesso descritta

⁶² John Howard Oakley, and Rebecca H. Sinos. *The Wedding in Ancient Athens*. 1993.

come una dea gelosa e vendicativa. Era nota per la sua gelosia nei confronti delle numerose amanti di Zeus e per le sue frequenti punizioni nei confronti di coloro che osavano sfidarla o disubbidire ai suoi comandi. Descritta anche come dea protettrice delle città e delle istituzioni governative era spesso invocata per garantire la prosperità e la stabilità delle comunità umane.⁶³

Athena era la dea della saggezza, della guerra e della giustizia spesso raffigurata con un elmo e l'egida, uno scudo decorato con la testa di Medusa. Era anche la dea della strategia militare e veniva invocata dagli eserciti greci durante le guerre. Secondo la leggenda, Athena è nata in modo straordinario, uscendo completamente armata dalla testa di suo padre Zeus. Come divinità della saggezza, Athena è spesso associata all'ingegno, alla razionalità e all'intelligenza. Athena è anche una delle divinità che sostiene e protegge le arti. È venerata come patrona degli artigiani, delle tessitrici e degli scultori. Secondo una leggenda, Athena ha combattuto con Poseidone per il controllo di Atene, offrendo agli abitanti un regalo prezioso. Mentre Poseidone aveva creato una sorgente d'acqua salata, Athena aveva piantato un ulivo. Gli abitanti di Atene scelsero l'ulivo di Athena come dono, simbolo di prosperità e civilizzazione.⁶⁴

Poseidone è una delle divinità più potenti e importanti della mitologia greca: figlio di Crono e Rea, fratello di Zeus e Ade, Poseidone è uno dei tre grandi dei dell'Olimpo. È il dio del mare, delle acque e dei terremoti, e viene spesso rappresentato come un uomo barbuto con un tridente, simbolo del potere che esercita sulle acque. È spesso descritto come un dio impulsivo e iracondo, di carattere forte e indomabile. Le sue irruzioni e la sua furia sono spesso associate ai terremoti che scuotono la terra e alle tempeste devastanti che si scatenano in mare. È considerato il protettore dei marinai e degli esploratori, ma è anche temuto dai suoi eccessi eccessivi. Poseidone è famoso per la sua rivalità con Athena, la dea della saggezza, e spesso i loro duelli si sono svolti in mare, dando origine a molte leggende e storie mitologiche. Si dice che Poseidone abbia creato numerosi mostri marini per vendicarsi delle città che non gli rendevano omaggio, e che abbia scatenato tempeste per ostacolare gli eroi che cercavano di superare le sue prove. Nonostante il suo temperamento infuocato, Poseidone è anche associato all'aspetto pacifico del mare, e

⁶³ Raffaele Apollaro, and Historia Magistra. *Mitologia Greca*. Atlante della Mitologia: Miti e Leggende da Tutto il Mondo, 2023, p. 47-49

⁶⁴ Raffaele Apollaro, and Historia Magistra. *Mitologia Greca*. Atlante della Mitologia: Miti e Leggende da Tutto il Mondo, 2023, p. 67-72

viene spesso raffigurato in scene di calma e tranquillità. È un dio che incute rispetto e timore, ma che allo stesso tempo dona abbondanza e fertilità alle terre costiere. Poseidone svolge un ruolo importante nel pantheon greco e la sua figura è stata celebrata e temuta per secoli. Ancora oggi, il suo mito continua ad avere un impatto sulla cultura e sull'immaginario collettivo, ricordandoci la grande forza e la bellezza ma anche i pericoli e la tempesta che il mare può rappresentare.⁶⁵

Questi sono solo alcuni degli dèi più importanti nella mitologia greca ma ogni città-stato greca aveva anche le sue divinità locali che venivano venerate. La religione greca aveva anche una forte dimensione rituale, infatti venivano spesso offerti sacrifici di animali e preghiere alle divinità. I templi dedicati agli questi dèi erano costruiti in tutta la Grecia, come ad esempio l'Acropoli di Atene che ospitava molti dei più importanti templi. È importante inoltre evidenziare l'enorme influenza che la civiltà greca e le sue divinità hanno avuto sulle altre culture, inclusa la civiltà romana che ha adottato e adattato molti degli dèi e dei miti greci.

2.1 Cosmologia e miti

Gli antichi greci erano affascinati dallo studio dell'universo e hanno sempre cercato di capirne le sue leggi e l'origine. I primi pensatori greci svilupparono diverse teorie cosmologiche, spesso basate sulla mitologia. Ad esempio, nell'Iliade di Omero, si credeva che il cosmo fosse diviso tra il cielo degli dèi, che vivevano sul Monte Olimpo, e il mondo degli uomini, che vivevano sulla terra. Con il passare del tempo, la cosmologia greca si sviluppò anche grazie alle idee dei filosofi presocratici, come Talete, Anassimandro e Anassimene. Essi cercarono di spiegare l'origine dell'universo in modo razionale, senza ricorrere alle divinità. Ad esempio, Talete pensava che l'acqua fosse l'elemento primordiale da cui tutto aveva origine, mentre Anassimandro sosteneva, invece, che l'apeiron ("l'infinito") fosse la sostanza originaria. Un altro importante contributo alla cosmologia greca venne inoltre da Pitagora e dai suoi seguaci, che credevano nell'armonia e nell'ordine matematico dell'universo. Secondo loro, i pianeti e le stelle si muovevano su orbite perfette e seguivano una precisa geometria. Infatti, un punto di svolta nella

⁶⁵ Graziosi, Barbara. *The Gods of Olympus: A History*. Metropolitan Books, Henry Holt And Company, 2014.

cosmologia greca fu l'opera di Platone, che introduceva l'idea di un'armoniosa disposizione delle sfere celesti e postulava che l'universo fosse diviso in due realtà: il mondo delle idee e il mondo sensibile. Platone influenzò notevolmente gli astronomi successivi, come ad esempio Aristotele, che sviluppò una visione geocentrica dell'universo in cui la Terra era al centro e intorno ad essa gravitavano gli astri.⁶⁶ La cosmologia greca continuò ad evolversi nel periodo ellenistico, con importanti contributi da parte di figure come Eratostene, che calcolò il diametro della Terra, e Tolomeo, che raffinò il sistema geocentrico aristotelico e lo documentò nella sua opera "Almagesto". Nonostante molte delle teorie cosmologiche greche siano state superate dai successivi sviluppi scientifici, la cosmologia greca ha rappresentato un fondamento significativo per la comprensione dell'universo nell'antichità e ha influenzato il pensiero scientifico e filosofico dei secoli a venire.

Sappiamo che i miti (in greco "mythos", "parola solenne di un dio,") hanno come protagonisti esseri soprannaturali e raccontano le origini dell'universo, degli dèi e degli uomini. Pertanto, il mito non è semplicemente un racconto del tutto inverosimile come potrebbe sembrare a chi vive in un mondo dominato dalla scienza e dal pensiero razionale, ma contiene una sua verità, il mito non corrisponde a un testo preciso e nemmeno a un genere letterario specifico ma si tratta di un insieme di contenuti che compongono una trama generica, composta da personaggi ed eventi fissi che si ripetono di generazione in generazione.⁶⁷

Ma torniamo alla creazione dell'universo secondo la cosmologia greca. I miti tratti da Esiodo nella *Teogonia* narrano di come l'universo greco abbia preso forma da quattro esseri primigeni: Caos, Gaia, Tartaro ed Eros. Sappiamo che all'inizio della storia cosmica c'era il Caos, che veniva rappresentato come un baratro immenso senza confini dove non si poteva trovare alcun elemento né solido né liquido al suo interno, nulla al di fuori dell'ἀήρ (in greco "aria"): era costituito principalmente da aria e per tale motivo scorrevano al suo interno impetuosi venti. È importante però sottolineare che nella *Teogonia*, ma con riferimenti presenti anche in Omero, esistevano due tipologie di ἀήρ:

⁶⁶ Michela Sassi. "Cosmogonie Ioniche: Talete, Anassimandro, Anassimene - Treccani." *Treccani*, 2014, www.treccani.it/enciclopedia/cosmogonie-ioniche-talete-anassimandro-anassimene_%28Storia-della-civilt%C3%A0-europea-a-cura-di-Umberto-Eco%29/. Accessed 3 Nov. 2023.

⁶⁷ Giovanni Cerri, *Ideologia arcaica dei 4 elementi*, Vol. 20, 1998, p. 5-41

un'aria 'leggera, limpida, trasparente', cioè l'aria che caratterizza il Caos, e un'aria 'densa, nebulosa, impenetrabile alla vista' che caratterizzerà il Tartaro alla sua formazione. Successivamente al Caos nascono altri tre enti primigeni: Γαῖα, la Terra, Τάρταρος, il Tartaro ed Ἔρως, l'amore, il desiderio sessuale. La Terra è il corpo più antico della storia cosmica: a forma di disco, di notevoli dimensioni e spessore, sospeso orizzontalmente nello spazio. Il Tartaro, invece, non ha né sostanza solida né liquida poiché, come è stato detto prima, è caratterizzato da un'aria 'densa, nebulosa, impenetrabile alla vista'. Per quanto riguarda l'Eros, possiamo dire che anch'esso, come il Tartaro, non è un corpo ma piuttosto una forza attraente a livello sessuale, che sarà la responsabile principale della nascita di nuove generazioni, prima divine, poi eroiche e infine umane; viene, inoltre, personificato in una divinità antropomorfa, il famoso dio alato continuamente corteggiato dalla dea Afrodite.

Ma, come è ben risaputo, per poter creare vita è necessaria anche un'entità maschile oltre all'entità femminile. Verrà quindi generato dalla Terra e considerato come suo pari: Οὐρανός, il Cielo, il quale si colloca al di sopra di essa a una distanza eguale rispetto a quella tra quest'ultima e Tartaro.⁶⁸

Esiodo ci descrive quest'immagine cosmologica della *Teogonia* in sette versi, dal 116 al 122, e vengono elencate in ordine di comparsa senza alcuna relazione genealogica tra loro. Infatti, vediamo, anche secondo quanto ci dice Esiodo, che Gaia, Tartaro ed Eros nascono dopo il Caos, sottolineando quindi una sorta di rapporto di temporalità.

E nacque dunque il Càos primissimo; e dopo, la Terra dall'ampio seno, sede perenne, sicura di tutti gli Dei ch'hanno in possesso le cime nevose d'Olimpo, e, della terra dall'ampie contrade nei bàtrati, il buio Tàrtaro; e Amore, ch'è fra tutti i Celesti il piú bello, che dissipa ogni cura degli uomini tutti e dei Numi, doma ogni volontà nel seno, ogni accorto consiglio.⁶⁹

Dal verso 123, invece, troviamo dei riferimenti alle divinità e alle diverse relazioni che le legano a livello genealogico.

Dal Caos ebbe vita quindi Èrebo, e Notte la negra. Nacquero l'Ètere e il Dí dalla Notte, che ad Èrebo mista giacque in amore, e incinse, li die' l'una e l'altro alla luce. La Terra generò primamente, a sé simile, Uràno tutto cosperso di stelle, che tutta

⁶⁸ Giovanni Cerri. "La nozione di 'materia' nella Grecia arcaica" http://peitho.amu.edu.pl/wp-content/uploads/2017/11/Peitho-8-2017-03_Cerri.pdf, p. 58-65

⁶⁹ Hesiodus, and Graziano Arrighetti. *Teogonia*. Rizzoli, 2007. Vv. 112-118

potesse coprirla, e insieme sede fosse dei Numi del cielo sicura; e generò gli alti Monti, graditi riposi alle Ninfe, che Dive sono, ed hanno riparo per valli boscoso, e il Ponto generò, senza gioia d'amor, ch'è un immane pelago, dove mai non si miete, che gonfia ed infuria.⁷⁰

A sua volta, Notte darà vita a molte entità, tra cui il fato, la morte, i sogni, le tre Moire (Cloto, Lachesi, Atropo), le ninfe Esperidi (note anche come "Ninfe del Tramonto"), l'inganno e la vecchiaia. Invece, il cielo, i monti e il mare sono figli generati da Gea, la quale avrà altri quarantacinque figli con Urano: dodici Titani, sei maschi (Oceano, Crio, Ceo, Iperione, Crono e Giapeto) e sei femmine (Tea, Temi, Teti, Febe, Mnemosine e Rea), tre Ecatonchiri o Centimani, mostri con cinquanta teste e cento braccia (Briareo, Cotto e Gia), e tre Ciclopi (Arge, Bronte e Sterope), con la particolarità di avere un occhio solo al centro della fronte. Saranno i Titani Crono e Rea a dare inizio alla dinastia degli dèi olimpici ossia Estia, Demetra, Era, Ade, Poseidone e Zeus.⁷¹ Tuttavia, secondo i miti, una profezia che preannuncia la fine del regno di Crono per mano di uno dei suoi figli lo portò al tentativo di ingannare in ogni modo la sorte ingoiando la sua prole man mano che nasceva. Rea, stanca di vedere i suoi figli inghiottiti decise ingannare Crono, consegnandogli un masso avvolto in un panno e mettendo al sicuro il suo ultimogenito Zeus, il quale venne cresciuto e custodito da Gea, finché, una volta adulto, sarà in grado di detronizzare il padre riuscendo così a liberare i suoi fratelli.

Tuttavia, quando la nuova generazione divina venne alla luce si scatenò una guerra tra Titani e dèi dell'Olimpo poiché Crono e i suoi fratelli non volevano essere spodestati, una battaglia, nota anche come Titanomachia (guerra contro i Titani), che durò più di un decennio. Dopo aver vinto la Titanomachia, la nuova generazione di dèi avrebbe dovuto dividersi il regno in modo equo; si stabilirono dunque tre sfere di potere per risolvere il problema: il mondo terrestre (include il cielo), la terra, il mare e l'oltretomba. Secondo la ripartizione a Zeus spetterà il cielo e la terra, a Poseidone il mare e infine a Ade l'oltretomba: verranno così poste le basi per la nascita di un nuovo mondo.⁷²

Ma tornando al poema di Esiodo: nei primi versi introduttivi della *Teogonia*, ovvero vv. 11- 21, vediamo un primo riferimento al canto delle Muse, ripetuto per tre volte all'interno del poema, un proemio in onore delle Muse:

⁷⁰ Ibidem

⁷¹ Raffaele Apollaro, and Historia Magistra. *Mitologia Greca*. Atlante della Mitologia: Miti e Leggende da Tutto il Mondo, 2023, p. 11-13

⁷² Ibidem

Salve, figlie di Zeus, concedete l'amabile canto, dite la nascita sacra degli immortali sempre esistenti.⁷³

Esiodo comincia trattando della loro processione notturna, nella quale le dee cantano la genia degli dèi immortali, trattando della loro nascita, gesta e competenze (v. 21), iniziando da Zeus, chiamato anche Giove (con riferimento alla cosmologia romana), e successivamente da Era o Giunone, sua moglie; seguono poi alcune delle divinità più influenti tra i figli di Zeus come ad esempio Atena, Apollo e Artemide, per finire poi con Poseidone.

Queste cose ditemi o Muse che abitate le case d'Olimpo fin dall'inizio, e dite quale per prima nacque di esse. Dunque, primissimamente nacque il Khaos; subito dopo la Terra dall'ampio petto, sede sempre sicura di tutti gli immortali che abitano le vette dell'Olimpo nevoso, ed il Tartaro nebbioso nelle viscere del suolo spazioso, ed Eros, che tra gli dèi immortali è il più bello, che scioglie le membra, di tutti gli dèi e di tutti gli uomini vince la mente nel petto ed il saggio consiglio.⁷⁴

Dopo aver introdotto le divinità più rilevanti, compaiono però altre due importanti divinità femminili, ossia Temi e Afrodite, le quali precedono Zeus di una generazione secondo l'albero genealogico della *Teogonia*. Ma non solo, appariranno infatti tra i versi anche Ebe, Dione (che in Omero viene rappresentata come madre di Afrodite, mentre in Esiodo come semplice Oceanina v. 353) e Leto, oltre ai due Titani, che troviamo sia in Omero che in Esiodo, ovvero Crono e Iapeto. Infine, verranno descritte anche divinità che sono rappresentanti di elementi del cosmo: Eo, Elio e Selene, rispettivamente Aurora, Sole e Luna, seguite da Gaia (Gea), Oceano e Notte.⁷⁵

Cominci il canto mio dalle Muse Elicònie, che sopra l'eccelse d'Elicóna santissime vette han soggiorno, e con i molli pie' d'intorno alla cerula fonte danzano, intorno all'ara del figlio possente di Crono. Esse, poiché nel Permesso lavate han le tenere membra, o d'Ippocrène nell'acque, oppur del santissimo Olmèò, intreccian d'Elicona sui vertici sommi, carole agili, graziose: ch'è grande virtù nei lor piedi. Di qui balzando poi, nascoste entro veli di nebbie, muovon di notte, attorno spargendo la morbida voce, per esaltar nell'inno l'Egíoco Giove, e Giunone la venerabile Dea, che muove con sandali d'oro, e la figliuola di Giove signora dell'égida, e Atèna occhi azzurrina, e Apollo, e Artèmidè vaga di frecce, e Posidóne, il Dio che cinge, che scuote la terra, e Teti veneranda, Ciprigna dagli occhi fulgenti, Dióna bella, ed Ebe dall'aurea ghirlanda, Latona, Giapèto, Crono

⁷³ Giovanni Cerri. "La nozione di 'materia' nella Grecia arcaica" http://peitho.amu.edu.pl/wp-content/uploads/2017/11/Peitho-8-2017-03_Cerri.pdf, p. 58

⁷⁴ Ivi, p. 59

⁷⁵ Paola Dolcetti. *Luciano, Esiodo e i temi fondanti della cultura letteraria greca, tra parodia e ambivalenza*, 2015

acuto pensiero, ed Aurora e Selène lucida, ed Elio grande, e Oceano immenso, con Gea, con Notte negra, e tutta la stirpe dei Numi immortali.⁷⁶

È essenziale inoltre notare la mancanza di definizione all'interno del poema di Esiodo del termine Chaos, il quale compare semplicemente nella sua essenza senza alcuna informazione aggiunta che ci permetta di ricostruire la sua immagine, se non che è l'unica realtà (personificazione divina o elemento fisico-spaziale del cosmo) non femminile che si riproduca per partenogenesi.

D'altronde però, anche la Notte e l'Erebo non vengono descritti nella *Teogonia* in maniera completa; tuttavia, si può dedurre dal testo, e anche da riferimenti presenti nell'*Illiade* e nell'*Odissea*, che siano entrambi strettamente collegati a un mondo sotterraneo oscuro nel quale vivevano le anime dei defunti e delle divinità sconfitte o mostruose, come Ade, Persefone, il cane Argo ma anche creature come i Centimani, Atlante e il fiume Stige. Il Tartaro però, a differenza dell'Ade, si colloca sul fondale estremo, il più lontano possibile dalla superficie terrestre mentre l'Ade è collocato immediatamente sotto la superficie terrestre.

tanto sotto la terra, quanto il cielo è lontano da terra: tanto spazio, infatti, è da terra alle nebbie del Tartaro.⁷⁷

Quindi l'universo è strutturato secondo il Chaos, un immenso baratro di aria trasparente in continuo movimento vorticoso, dove al suo interno erano situati tre dischi paralleli di eguale grandezza. Il disco mediano, solido, corrisponde alla Terra, equidistante dagli altri dischi, superiore e inferiore, rispettivamente Urano, il Cielo e Tartaro. Per quanto riguarda la porzione compresa tra Terra e Tartaro, poiché qui non troviamo né il Sole né la Luna, sarà sempre piena di oscurità: si tratta di una voragine sotterranea, anche chiamata Aldilà o Ade; dimora del dio della morte e della sua consorte, Ade e Persefone, dove vivono le anime dei morti assillate dalla tempesta.⁷⁸

⁷⁶ Hesiodus, and Graziano Arrighetti. *Teogonia*. Rizzoli, 2007. vv 1-21

⁷⁷ Giovanni Cerri. "La nozione di 'materia' nella Grecia arcaica" http://peitho.amu.edu.pl/wp-content/uploads/2017/11/Peitho-8-2017-03_Cerri.pdf, p. 65-69

⁷⁸ Giovanni Cerri. "La nozione di 'materia' nella Grecia arcaica" http://peitho.amu.edu.pl/wp-content/uploads/2017/11/Peitho-8-2017-03_Cerri.pdf, p. 57-58

UNIVERSO ESIODEO

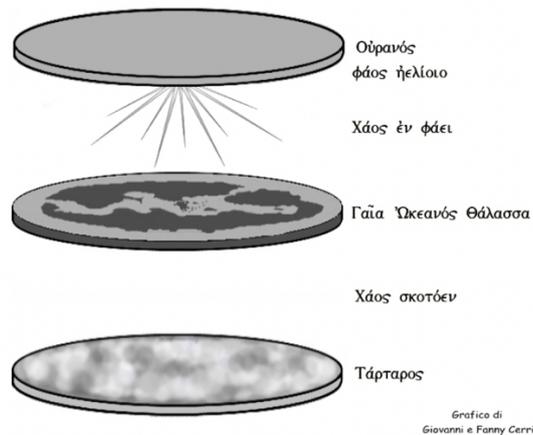


Figura 3: *Universo esiodico*⁷⁹

2.2. Ade: dio dei morti

Come abbiamo già detto, alla fine della Titanomachia, i 3 fratelli, Zeus, Poseidone e Ade, si spartirono il regno, lasciando ad Ade il regno dell'oltretomba. Quando parliamo di Ade intendiamo sia il nome del mondo dell'oltretomba sia quello del dio a cui è stato affidato e che lo governa. Questo luogo non deve per forza essere considerato come un luogo di sofferenza poiché può essere interpretato come un'eterna dimora di riposo per le anime. Il dio Ade è il primo figlio maschio di Crono e Rea, viene descritto come un uomo robusto e potente, dai capelli corvini e con uno sguardo severo. Viene spesso rappresentato come un dio negativo e può apparire nelle raffigurazioni con una cornucopia in mano, simbolo della vita che emerge dal terreno, con un bastone o alla guida di un carro trainato da cavalli color pece. Miti narrano di una sua maledizione secondo la quale chiunque avrebbe mangiato del cibo nell'oltretomba, sarebbe rimasto imprigionato in questo luogo tetro per l'eternità. Noto soprattutto per aver rapito con l'aiuto di suo fratello Zeus Persefone, unica figlia di Demetra, attraverso l'utilizzo di un narciso. Il tremendo dolore della madre per la perdita della sua unica figlia causò una terribile carestia nel mondo, la quale portò Zeus a considerare di riportare Persefone nel regno dei vivi e restituirla alla madre. Tuttavia, nonostante Ade avesse accettato di renderla, riuscì ad ingannare comunque Persefone facendole mangiare sei semi di

⁷⁹ Ivi, p. 76

melagrana e facendole così subire la maledizione da lui stesso imposta. Questo avrebbe comportato il non vederla per sei mesi ogni anno, ma per i restanti sei mesi avrebbe potuto riaverla nel regno dei morti; nel momento in cui Persefone avrebbe abbandonato il mondo dei vivi per tornare da Ade, la natura si sarebbe spenta e sarebbe calato il freddo, permettendo all'autunno e all'inverno di arrivare e perdurare fino al suo ritorno in superficie, con la quale sarebbe tornata la primavera e l'estate.⁸⁰ Tra i suoi servitori erano noti: Caronte, il traghettatore, il cui compito era quello di trasportare le anime dei defunti sul fiume Acheronte; Cerbero, il cane a tre teste guardiano dei cancelli dell'Ade permette alle anime di entrare ma mai uscire; le Moire, ovvero entità femminili capaci di tessere il nostro destino; e infine, Ecate, dea della magia e antenata delle streghe.

Nel momento in cui le anime passavano nell'Ade, a giudicarle vi erano tre giudici: Eaco, Minosse e Radamanto. Essi avevano il compito di distribuire le anime dei defunti a una delle tre zone dell'oltretomba: i campi Elisi, dove era possibile trovare le anime degli eroi; il prato di Asfodelo, una sottospecie di limbo riservato a gran parte delle anime; e infine il Tartaro, luogo più profondo degli inferi dove si trovava il corpo fatto a pezzi del padre di Ade, Crono, ma non solo, perché qui venivano situati i più ignobili peccatori, condannati a un tormento eterno per mano delle Furie.

Sappiamo che Ade non aveva un rapporto pacifico con gli eroi e i semidei. Infatti, nonostante fosse un dio neutro, amava ingannarli. Un mito strettamente correlato a questo concetto è la storia di Orfeo ed Euridice. Orfeo, considerato il più grande poeta vissuto prima di Omero, era in grado di affascinare con la sua lira e il suo canto sia gli esseri animati che quelli inanimati. Non riuscendo più a sopportare una vita senza la sua amata, convinto di poter sortire qualche effetto anche agli dèi, decise di andare nell'Ade per tentare di recuperarla. Gli dèi e le creature dell'oltretomba furono così tanto impietositi dalle sue implorazioni e dal suo canto funebre che Cerbero non latrava più, Caronte si era fermato dal traghettare le anime dei morti, Tantalo non sentiva più la sete o la fame e i tormenti di tutte le anime cessarono. Ade provò pietà per lui e gli permise la possibilità di riportare l'amata defunta alla luce del sole, ma ad una condizione: durante la strada di ritorno non avrebbe mai dovuto cadere nella tentazione di voltarsi verso Euridice. Tuttavia, Orfeo, in prossimità della luce, non poté resistere e si voltò a guardare la sua

⁸⁰ Graziosi, Barbara. *The Gods of Olympus: A History*. Metropolitan Books, Henry Holt And Company, 2014.

Euridice, ma non appena il suo sguardo si posò su di lei, scomparve come nebbia dinanzi a lui. Una volta tornato in superficie, l'atteggiamento di Orfeo nei confronti della vita cambiò: non suonò e non cantò più, provava un forte odio nei confronti di tutte le donne. Il mito si conclude con la morte di Orfeo, il quale a causa del suo disprezzo verso le donne, venne sbranato dalle Menadi offese dal suo atteggiamento, che decisero di gettare la sua lira e la sua testa in mare. È chiaro che il mito nasconda un duplice significato: da una parte sottolinea il potere della poesia, che può essere in grado di ispirare anche le persone più insensibili, in questo caso Ade, dall'altra, invece, sottolinea come l'uomo non sia in grado di realizzare i propri ideali, che spesso svaniscono proprio nel momento in cui stanno per essere raggiunti.⁸¹

Tornando a Esiodo e a quanto ci riferisce nei suoi poemi, i Titani, dopo aver perso la battaglia contro Zeus, vengono gettati nel Tartaro, che si trova, come abbiamo già detto in precedenza, sul fondo estremo, lontano dalla superficie terrestre e dallo stesso Ade, il cui ingresso, noto come la Porta del Giorno e della Notte è situato nella parte immediatamente sottostante la superficie terrestre.

tanto sotto la Terra, quanto il Cielo è lontano da Terra: tanto spazio infatti è da Terra alle nebbie del Tartaro.⁸²

Intorno al Tartaro corre una muraglia di bronzo, circondata a sua volta dalla notte, che la avvolge in triplice giro. Essa è chiusa da una porta di bronzo voluta e messa in opera da Poseidone⁸³

Tuttavia, la porta di cui si tratta nell'ultimo verso non è quella più significativa del complesso Ade-Tartaro; piuttosto, la porta che consente l'ingresso nell'Ade dal mondo dei vivi ha un valore più alto nell'economia del cosmo. Quest'ultima assume il ruolo di essere originale, un punto di partenza del processo generativo insieme al Caos e il Tartaro.

⁸¹ Raffaele Apollaro, and Historia Magistra. *Mitologia Greca*. Atlante della Mitologia: Miti e Leggende da Tutto il Mondo, 2023, p. 92-94

⁸² Giovanni Cerri, *Ideologia arcaica dei 4 elementi*, Vol 20, 1998, p. 5-41

⁸³ Giovanni Cerri, *Ideologia arcaica dei 4 elementi*, Vol. 20, 1998, p. 5-41

CAPITOLO 3. PARALLELISMI - IL MONDO INFERO TRA MITOLOGIA NORDICA E GRECA

La civiltà nordica e la civiltà greca, come abbiamo visto nei capitoli precedenti, sono due culture antiche diverse che hanno avuto un impatto significativo sulla storia dell'essere umano. La civiltà nordica, conosciuta anche come cultura germanica o vichinga, si sviluppò principalmente nelle regioni settentrionali dell'Europa, come ad esempio nella Scandinavia. Si trattava di una società in gran parte basata sulla tradizione orale e aveva una struttura sociale e politica decentralizzata. I vichinghi erano conosciuti per le loro abilità marittime e spedizioni di pirateria, commercio e colonizzazione in diverse parti dell'Europa e come ben sappiamo la loro religione era basata sul culto degli dèi pagani, come Odino, Thor e Loki, e aveva una forte componente mitologica.

D'altra parte, invece, la civiltà greca si sviluppò nell'area mediterranea, in particolare nell'antica Grecia, all'incirca intorno l'800 e il 300 a.C. La società greca era sostanzialmente organizzata in città-stato indipendenti chiamate *poleis* (Atene e Sparta), ciascuna con la propria forma di governo. Gli antichi greci hanno dato importanti contributi nel campo dell'arte, della filosofia, della politica e della scienza e sono inoltre considerati i fondatori della democrazia. In aggiunta, la loro letteratura classica (come le opere di Omero e le tragedie di Eschilo, Sofocle ed Euripide) ha avuto un impatto duraturo sulla cultura occidentale. Infine, così come la religione nordica, la loro religione era basata sul politeismo, veneravano quindi una vasta gamma di divinità che governavano diversi ambiti della vita umana.

È evidente il riscontro di un certo numero di analogie, ma anche di differenze, tra le due civiltà: ad esempio, mentre la civiltà nordica era più simile a una società tribale e guerriera, la civiltà greca era più urbanizzata, sofisticata e orientata verso il commercio e il libero scambio. Ancora, la religione nordica era caratterizzata dalla presenza di divinità guerriere e una visione del mondo più fatalistica come abbiamo ben visto nei capitoli precedenti, mentre la religione greca includeva una gamma più ampia di divinità che spesso riflettevano ideali umani. Nonostante queste differenze, entrambe le civiltà hanno avuto un impatto significativo sulla storia umana: sia la civiltà nordica che quella greca hanno lasciato un'eredità culturale duratura, che continua ad influenzare la nostra società moderna in termini di arte, letteratura, politica e filosofia.

3.1. Analogie tra mitologie

Analizzando nello specifico queste due grandi civiltà, si può notare che tra gli elementi analoghi presenti nelle rispettive mitologie, i più importanti sono: le creature mitiche, le sfide eroiche, il concetto di destino, il Ragnarok, l'Olimpo e per ultimi ma non per importanza, gli dèi.

Ma trattiamo ogni singolo concetto nel dettaglio. Entrambe le mitologie presentano una vasta gamma di creature mitiche e leggendarie; ad esempio, nella mitologia greca ci sono creature come le sirene, i centauri e i ciclopi, mentre nella mitologia nordica si hanno creature come i giganti e gli elfi che spesso svolgono un ruolo significativo nelle storie e nei miti di entrambe le tradizioni. Ma oltre alle creature vengono trattati spesso anche gli eroi, i quali vengono messi alla prova e devono affrontare sfide per dimostrare il loro valore. Ad esempio, nella mitologia greca abbiamo Eracle (o Ercole), che deve completare i suoi famosi Dodici Lavori per redimersi dai suoi crimini. Nella mitologia norrena, invece, abbiamo eroi come Sigurd e Beowulf, che compiono atti di coraggio e bravura per difendere il proprio popolo.

Per quanto riguarda il concetto di destino e di ordine del mondo, nella mitologia greca vengono nominate le Moire, o Parche: figure femminili che tessono il destino degli dèi e degli uomini, decidendo il loro destino. Le Moire sono tre dee del destino: Clotho (colei che filava il filo della vita), Lachesis (colei che misurava la lunghezza del filo) e Atropos (colei che lo tagliava). Esse rappresentano il potere che determina la vita e la morte degli esseri umani, nonché il destino che si svolge secondo la loro volontà. Nella mitologia norrena, invece, esiste la figura del fato, Wyrð, ossia colei che controlla il destino di tutti gli esseri viventi; allo stesso tempo però esistono anche figure simili alle Moire, chiamate Norne, dee del destino e del tempo, coloro che determinano il destino degli esseri umani e controllano il filato della vita: Urd (colei che rappresenta il passato), Verdandi (rappresenta il presente) e Skuld (rappresenta il futuro). Tuttavia, le Moire sono spesso descritte come figure più oscure e misteriose, mentre le Norne sono legate anche ad altri aspetti della mitologia norrena, come ad esempio i nove mondi, ma anche l'albero cosmico Yggdrasil.

Possiamo quindi riassumere che entrambe le tradizioni mitologiche riconoscono che la vita e gli eventi siano in qualche modo predeterminati e che esistano forze superiori all'essere umano che governano il destino dei singoli individui.

Un altro interessante confronto che possiamo fare tra le due mitologie è sicuramente quello riguardante la fine del mondo. Nella mitologia norrena si crede nell'avvento del Ragnarok, ovvero una guerra finale tra gli dèi che porterà alla distruzione del mondo, come abbiamo ben visto nel capitolo precedente. Per quanto riguarda la mitologia greca, invece, l'Olimpo, il quale corrisponde al Ragnarok norreno, è considerato un luogo immortale, un luogo che non è destinato a cadere o ad essere distrutto da nessun tipo di forza maligna. È quindi evidente che entrambe le mitologie ci forniscano una visione diversa sulla fine dell'umanità e del mondo, ma entrambe riconoscono che il ciclo della vita include anche la sua fine.

Allo stesso tempo, così come ci sono dei parallelismi sulla fine del mondo, ne esistono altri sull'albero della creazione: l'albero presente nella casa di Omero rappresenta l'Axis Mundi, ossia l'Asse del Mondo, chiamato anche Pilastro Cosmico. Secondo l'esperienza sciamanica l'Universo è costituito da tre piani, ossia Cielo, Terra e Inferi, collegati reciprocamente da un asse centrale. Si pensava che il foro attraverso il quale quest'asse collega i piani venisse utilizzato dallo sciamano per innalzarsi o discendere dai suoi viaggi spirituali. Lo stesso concetto si può ritrovare anche nella mitologia nordica nella figura dell'albero cosmico Yggdrasil, situato al centro dell'Universo con il compito di sorreggere quest'ultimo.

Relativamente agli dèi, entrambe le mitologie hanno una grande quantità di dèi e dee che presiedono a differenti aspetti della vita e del mondo naturale, come ad esempio Zeus è il re degli dèi nella mitologia greca, mentre Odino è il sovrano degli dèi nella mitologia norrena ed entrambi sono considerati potenti e influenti, spesso rappresentati come figure di autorità. Ma vedremo successivamente che queste analogie non si soffermano solamente ai due sovrani.

Prendendo invece in considerazione dei testi in particolare, nelle *Gesta Danorum* di Saxo Grammaticus, si possono notare molti temi strettamente correlati alla figura di Odisseo con la figura di Hadingo (re danese), tra questi i tratti caratteriali, le imprese e la passione per la navigazione e le navi; inoltre, esattamente come Odisseo venne aiutato da Atena, anche Hadingo verrà aiutato da Odino. All'interno delle *Gesta* sono spesso presenti storie di re o principi soliti a travestirsi da servi o vecchi mercanti con l'obiettivo di ingannare e sorprendere i propri avversari nei momenti più improbabili come i banchetti, esattamente come nelle vicende descritte nell'*Odissea*. Alcuni esempi

potrebbero essere il caso di Hiarnone, re fuggiasco travestito da servo e riconosciuto per via della sua cicatrice.

Tuttavia, le analogie presenti tra il mondo greco e quello germanico non sono riflesse solo nella mitologia e nella letteratura ma anche nelle relazioni sociali e negli stili di vita. Questo lo vediamo, per esempio, nel distacco tra proprietà pubblica nelle mani dei re e i suoi beni privati descritto sia nell'*Odissea* che in *Beowulf*.⁸⁴

Dunque, in sintesi, entrambi i pantheon degli dèi, le creature mitiche, i temi eroici e il concetto di destino mostrano come le due mitologie abbiano influenzato profondamente la cultura, il pensiero di queste antiche civiltà; per di più la continuità culturale della civiltà nordica nel corso del tempo e queste affinità che abbiamo riscontrato tra la mitologia greca e quella nordica dimostrano come entrambe le tradizioni abbiano molti elementi in comune, pur però presentando alcune differenze significative.

3.2. Analogie tra divinità

Come abbiamo già anticipato, le divinità greche e nordiche sono affascinanti per molti, ed è interessante notare alcuni parallelismi tra i due pantheon, spesso causati dall'influenza culturale reciproca tra queste civiltà antiche. Entrambe le mitologie sono ricche di storie di dèi e dee che governano il loro pantheon, interagendo con gli esseri umani e influenzando il mondo intorno a loro. Sebbene le culture greca e norrena siano state separate dal tempo e dallo spazio, alcune caratteristiche e ruoli divini sono sorprendentemente simili.

In entrambe le mitologie, le divinità greche e nordiche sono rappresentate come forze della natura. Ad esempio, Zeus, il re degli dèi greci, è associato ai fulmini e alle tempeste, mentre Thor, il dio del tuono norreno, lancia il suo martello per creare i tuoni. Entrambi sono considerati potenti e invincibili nelle loro rispettive mitologie, infatti, spesso Thor e Zeus vengono associati, ma allo stesso modo anche Odino e Zeus. Thor e Zeus sono considerati entrambi i più potenti dèi all'interno dei rispettivi pantheon e hanno simboli simili: il martello per Thor che richiama tuoni e fulmini e le folgori per Zeus. Allo

⁸⁴ Vinci, Felice. "Evidenze Di Un'originaria Matrice Nordica Dell'iliade E Dell'odissea." *Rivista Di Cultura Classica E Medioevale*, vol. 55, no. 2, 2013, pp. 381–487, www.jstor.org/stable/pdf/23972379.pdf?refreqid=fastly-default%3Aaa77c17761f115cc9c2e797f1b52229c&ab_segments=&origin=&initiator=&acceptTC=1. Accessed 9 Nov. 2023.

stesso tempo però Thor viene spesso associato anche al dio greco Ares, pur nonostante il dio nordico sia rappresentato più umano e vicino ai mortali. Per quanto riguarda invece il confronto tra Odino e Zeus, Odino è il padre di tutti gli dèi nella mitologia nordica e condivide alcune caratteristiche con Zeus. Entrambi sono visti come governanti degli dèi e degli uomini, sono associati al cielo e alla giustizia, e godono del potere della saggezza e della prescienza. Inoltre, entrambi hanno un seguito di dee e dei che si radunano nella loro dimora divina. Persino il racconto della loro creazione è simile: Zeus, nato da Crono solito a divorare i propri figli, riesce a sconfiggere il padre, liberare i fratelli e spartirsi il mondo con loro; Odino, figlio di Borr, non ucciderà direttamente il padre come Zeus, piuttosto il creatore di suo padre, Ymir, e dal suo corpo, insieme ai suoi fratelli, genererà l'universo. Tuttavia, Odino viene spesso descritto in modo ambiguo a differenza di Zeus, ma questo verrà approfondito successivamente.

Anche le dee della fertilità hanno un ruolo importante sia nella religione greca che in quella norrena. La dea greca Demetra governa sulla terra e sulla fertilità delle colture, mentre Freya, la dea norrena dell'amore e della fertilità, è associata alla pienezza e alla fecondità ed entrambe le dee sono considerate fondamentali per il benessere dell'umanità e per la prosperità delle colture.

Altre affinità simili invece si possono trovare tra la dea norrena Freya e la dea greca Afrodite: Freya, la dea dell'amore e della bellezza nella mitologia nordica, assomiglia ad Afrodite, la dea dell'amore e della bellezza nella mitologia greca. Entrambe le dee sono associate all'amore romantico, all'attrazione sessuale e alla fertilità ed entrambe sono rappresentate come donne belle e desiderabili.

Elementi di similarità si possono associare anche tra Poseidone, il dio greco degli oceani, e Njord, il dio sponsale norreno. Entrambi sono associati all'acqua e alla navigazione, e sono considerati protettori dei marinai e dei viaggiatori. Entrambi gli dèi hanno anche dominio sui tesori degli abissi marini, come perle e coralli.

Alcune divinità hanno addirittura nomi simili tra le due mitologie. Ad esempio, Hermes, il dio greco dei viaggiatori e dei messaggeri, è molto simile a Odino, il dio norreno associato alla saggezza e alla conoscenza. Entrambi gli dèi sono noti per la loro velocità e per la loro capacità di comunicare tra il mondo divino e quello umano.

Continuando con un altro parallelismo significativo, sebbene meno evidente, è quello tra la dea greca Pandora e la sua corrispettiva dea norrena Gullveig, rappresentati

come personaggi femminili dannosi per il destino dell'uomo. Pandora è conosciuta per la sua capacità di corrompere gli dèi e portatrice di guerre, invidie e incanti malefici tra gli uomini; l'apertura del vaso datole da custodire da Zeus porterà alla liberazione di tutti i mali del mondo e quindi alla fine della pace tra dei e mortali. Pandora è stata sempre descritta come una persona che non fu in grado di mantenere il controllo delle cose e che la sua unica colpa fu la sua curiosità, che portò a tutti i mali del mondo. Allo stesso tempo anche Gullveig, la dea dei Vani, verrà mandata sulla Terra per diffondere il caos; infatti, viene rappresentata come responsabile della prima guerra cosmica, che distrusse l'equilibrio ideale che era stato stabilito dai dèi norreni.

Ultimi, ma non per importanza, Loki e Prometeo: Loki, il dio della malizia e dell'inganno nella mitologia norrena, può essere paragonato a Prometeo, il titano dell'astuzia e dell'intelligenza nella mitologia greca. Entrambi sono noti per essere furbi e manipolatori, spesso causando problemi agli dèi e agli uomini. Inoltre, entrambi hanno disobbedito agli dèi più potenti per portare benefici agli esseri umani. Il dio Loki, come abbiamo già detto, nel pantheon vichingo viene rappresentato in una maniera estremamente negativa; purtroppo, l'etimologia del nome Loki non è ancora certa, ma d'altra parte l'*Illiade* fornisce l'etimologia del termine *λοιγός*, ("flagello, sterminio, distruzione") con il suo corrispettivo aggettivo *λοιγίος* ("funesto, esiziale"): è quindi significativa l'immagine di un demone portatore di morte nel campo di battaglia descritto nell'*Illiade*. Purtroppo, la mitologia norrena è tanto contraddittoria quanto quella greca. Spesso, è Loki stesso a determinare il progresso umano: ha insegnato come fare reti da pesca, come scaldarsi con il fuoco e come costruire ripari; è un gigante e per tale motivo un essere caotico e instabile; occasionalmente uomo e occasionalmente donna, capace di trasformarsi in animali e vivendo una vita dissoluta e promiscua.⁸⁵

Tuttavia, non tutti gli dèi e le dee hanno corrispondenze dirette nelle due mitologie. Ad esempio, la dea greca Atena, la dea della guerra e della saggezza, non ha una controparte equivalente nella mitologia norrena. Allo stesso modo, Loki, la figura

⁸⁵ Vinci, Felice. "Evidenze Di Un'originaria Matrice Nordica Dell'iliade E Dell'odissea." *Rivista Di Cultura Classica E Medioevale*, vol. 55, no. 2, 2013, pp. 381–487, www.jstor.org/stable/pdf/23972379.pdf?refreqid=fastlydefault%3Aaa77c17761f115cc9c2e7971b52229c&ab_segments=&origin=&initiator=&acceptTC=1. Accessed 9 Nov. 2023.

ingannevole e trickster della mitologia norrena, seppur associabile in modo ipotetico a Prometeo, non ha un equivalente diretto nella mitologia greca.

3.3. Differenze tra mitologie

Dopo aver analizzato le corrispondenze tra queste due grandi civiltà del passato, è fondamentale evidenziare anche le differenze che le distinguono l'una dall'altra. Una delle principali differenze è costituita dalla diversa rappresentazione del mondo infero: l'inferno nordico e l'inferno greco sono disegni molto diversi che appartengono a due tradizioni mitologiche distinte.

L'inferno nordico, noto anche come Hel o Helheim, è il regno dei morti nella mitologia norrena. Viene rappresentato come un luogo freddo e oscuro, situato sotto la terra, dove gli spiriti dei morti sarebbero andati dopo la morte. Non viene interpretato necessariamente come un luogo di punizione, ma piuttosto come luogo in cui si trascorre l'eternità senza alcuna gioia o felicità. Hel è governato dalla dea omonima Hel, figlia del dio Loki, che decide il destino delle anime dei morti. L'inferno greco, invece, noto come Tartaro, è invece un luogo di punizione nella mitologia greca: si trova nelle profondità della terra, sotto gli Inferi, ed è riservato agli esseri umani malvagi e ai Titani ribelli. Il Tartaro viene rappresentato come un luogo di tormento eterno, dove le anime sono sottoposte a pene inimmaginabili come la tortura e il tormento fisico; governato da tre divinità: Ade, il dio degli Inferi, al quale Zeus concesse il governo di questo mondo, Persefone, sua sposa, e Cerbero, il cane a tre teste, guardiano custode dell'ingresso.

In sintesi, mentre l'inferno nordico è un luogo di tristezza e privazione, l'inferno greco è un luogo di pene e tormenti. In entrambe le tradizioni mitologiche, l'inferno rappresenta però un luogo di destinazione dopo la morte, dove si trascorre l'eternità in base alle azioni compiute durante la vita.

Altra importante distinzione, seppur banale, si può notare nell'origine geografica: la mitologia nordica, come abbiamo già detto, è l'insieme di credenze e storie dei popoli scandinavi, come ad esempio i norvegesi, gli svedesi e i danesi; la mitologia greca, invece, proviene dall'antica Grecia e si estende anche ad altre regioni circostanti, come ad esempio l'antica Roma.

Andando più nello specifico notiamo che persino i temi centrali si distinguono tra loro. Le tradizioni mitologiche nordiche tendono a concentrarsi sulla guerra, l'onore, la

famiglia e il destino, con cicli epici che raccontano le storie degli dèi, degli eroi e degli eventi cosmici, come il Ragnarok, la fine del mondo, mentre la mitologia greca si focalizza principalmente sulla creazione, l'amore, la giustizia e le varie vicissitudini della vita umana con cicli epici contenenti storie di eroi greci e delle loro imprese, come ad esempio l'*Illiade* e l'*Odissea*. Possiamo inoltre aggiungere che le due civiltà si distinguono anche per la loro visione del mondo: da un lato le tradizioni mitologiche nordiche hanno una visione più tragica e fatalistica del mondo, con l'idea che sia predestinato alla distruzione; dall'altro la mitologia greca, invece, ha una visione più ottimistica e umanistica, con l'idea che l'uomo possa raggiungere la grandezza attraverso l'intelligenza e il coraggio.

Allo stesso modo hanno anche due pantheon divini completamente diversi tra loro. Nella mitologia nordica, gli dèi principali sono gli Aesir, tra cui Odino, Thor e Freyr, mentre nella mitologia greca abbiamo un unico gruppo contenente gli dèi principali come ad esempio Zeus, Poseidone e Atena, solo per citarne alcuni. Importante sottolineare che cambia anche la natura degli dèi tra le due tradizioni; infatti, nella mitologia nordica, gli dèi sono rappresentati come esseri potenti ma anche imperfetti e soggetti a emozioni umane a differenza della mitologia greca, invece, dove gli dèi sono rappresentati come esseri immortali e perfetti, con poteri divini assoluti.

In sintesi, le differenze tra la mitologia nordica e greca riguardano l'origine geografica, il pantheon divino, la natura degli dèi, i temi centrali, i cicli narrativi e la visione del mondo. Pur avendo alcune influenze reciproche, queste due tradizioni mitologiche sono distinte e uniche nella loro espressione e nella concezione del divino e dell'umanità.

3.4. Differenze tra divinità

Così come esistono analogie tra le diverse divinità, esistono anche alcune differenze chiave tra di loro. Le divinità nordiche sono spesso rappresentate come guerrieri potenti e fieri, con un sottotesto di fatalità e destino. Essi hanno una connessione stretta con la natura e sono influenzati da concetti come l'onore e il coraggio. Invece, le divinità greche, dall'altra parte, sono spesso rappresentate come più umane, con preoccupazioni e sentimenti simili a quelli degli esseri umani; la loro mitologia è spesso caratterizzata da drammi familiari e rivalità tra gli dèi. In generale, si potrebbe dire che la mitologia nordica

tende ad avere una visione più "oscura" e fatalistica della vita e degli dèi, mentre la mitologia greca è spesso caratterizzata da una combinazione di eroismo, dramma umano e una connessione più intima tra gli dèi e gli esseri umani. Inoltre, ci sono differenze fondamentali nelle culture e nel carattere delle divinità greche e norrene. La mitologia greca è caratterizzata da un culto della bellezza e dell'arte, con divinità come Afrodite, la dea dell'amore e della bellezza, e Apollo, il dio della musica e delle arti. La mitologia norrena, d'altra parte, è spesso pragmatica e ruvida, con divinità come Thor, il guerriero coraggioso, e Odino, il padre supremo di tutti gli dèi.

Prendendo come esempio uno dei soggetti principali di questa tesi, si considera che il confronto tra il dio Ade e la dea Hel riguardi principalmente e rispettivamente i loro ruoli nella mitologia greca e nordica. Il dio Ade è una figura importante nella mitologia greca, poiché è il signore del regno dei morti, chiamato anche Ade. È uno dei tre fratelli Olimpici, insieme a Zeus e Poseidone, e governa il suo regno sotterraneo con fermezza e autorità. Ade è spesso rappresentato come un uomo severo con un aspetto oscuro e austero, spesso circondato da anime perse nel suo regno. Al contrario, la dea Hel è una figura della mitologia norrena, proveniente dalla cultura vichinga: figlia di Loki e governatrice di Helheim, il regno dei morti nella mitologia norrena. Hel è spesso rappresentata come una donna dal volto metà vivo e metà morto, poiché incarna entrambi gli aspetti dell'aldilà. La sua figura è più oscura e malvagia rispetto ad Ade, ed è spesso associata a una morte violenta e senza onore.

I due dei condividono alcune somiglianze nel loro ruolo come sovrani del regno dei morti e nel loro aspetto oscuro, ovvero entrambi governano su un mondo sotterraneo in cui vengono condotte le anime dopo la morte e sono spesso associati a un'immagine di morte e oscurità. Tuttavia, le loro differenze culturali e i contesti mitologici in cui sono inseriti li rendono distinti.

Sempre strettamente collegati al mondo infero, è importante notare la correlazione presente tra Cerbero e Garmr: entrambi cani leggendari appartenenti rispettivamente alla mitologia greca e norrena. Ma trattiamoli più nel dettaglio.

Cerbero è un cane a tre teste e guardiano degli Inferi. È noto per essere il custode dell'ingresso dell'Ade e per impedire l'uscita dei morti; la sua ferocia e la natura demoniaca lo rendono una figura temuta e potente. Garmr, d'altra parte, è un cane a due teste nella mitologia norrena ed è associato a Hel, la dea dei morti, descritto come un

enorme cane nero con occhi ardenti e un profondo boato. Garmr è considerato un avvertimento dell'arrivo dell'apocalisse e della fine del mondo. Entrambi i cani hanno la stessa funzione di vigilare sui regni dei morti, anche se in mitologie e culture diverse. Tuttavia, hanno alcune differenze significative come: il numero di teste, Cerbero ha tre teste, mentre Garmr ne ha due; la loro posizione all'interno del mondo infero: Cerbero è confinato all'ingresso dell'Ade, mentre Garmr è legato all'Helheim, il regno dei morti nella mitologia norrena; il loro aspetto secondo le mitologie: Cerbero è spesso raffigurato con serpenti che si arrampicano sul suo corpo, una coda di serpente e artigli affilati. Garmr ha un aspetto più "canino" tradizionale, sebbene sia descritto come enormemente grande e terrificante; ma allo stesso tempo anche il loro significato simbolico: Cerbero rappresenta l'inaccessibilità dell'Ade e l'impossibilità di sfuggire alle conseguenze delle proprie azioni mentre Garmr è un presagio di calamità e distruzione, indicando la fine del mondo come la si conosce. In generale, sia Cerbero che Garmr incarnano la paura e la minaccia della morte. Entrambi i cani sono figure potenti e rispettate nelle rispettive mitologie e svolgono un ruolo significativo nella rappresentazione del regno dei morti.

Nonostante le somiglianze e le differenze, entrambe le mitologie greca e norrena offrono un affascinante sguardo sulle credenze e sui valori delle antiche culture europee. Esplorare le similitudini e le differenze tra le divinità greche e nordiche ci permette di apprezzare la vastità della mitologia e della storia umana.

CONCLUSIONE

Questo lavoro di ricerca si è posto come obiettivo quello di fornire un'analisi e soprattutto un attento confronto tra due delle più importanti civiltà della storia, la civiltà nordica e la civiltà greca, mettendone in risalto tutti gli aspetti comuni ma anche le differenze che le contraddistinguono l'una dall'altra e come esse si siano influenzate culturalmente a vicenda nel corso dei secoli.

La ricerca ha previsto un'indagine approfondita che verte interamente sulla loro cultura, partendo dal loro passato, comprendendo quindi i testi, gli autori più importanti, le attività principali, la religione e i culti, fino a raggiungere l'aspetto che a noi interessava maggiormente, ovvero la mitologia. In particolare, è stato posto un focus verso due divinità, per poi poter mettere in luogo un confronto tra quest'ultime: Hel, dea dei morti nella mitologia germanica e Ade, dio dei morti nella mitologia greca.

Dal lavoro di tesi e dalle analisi effettuate è emerso che la dea germanica presenta indubbiamente caratteristiche singolari: viene descritta come mezza mortale e mezza cadavere, con una faccia pallida e labbra blu, rappresentando l'aspetto spaventoso della morte. La sua figura incute timore e rispetto, e rappresenta l'inizio di un nuovo viaggio per le anime dei defunti. Ade invece è spesso rappresentato come un dio cupo e scontroso, che si preoccupa poco degli affari umani e concentra la sua attenzione sul dominio dei morti. La sua figura riflette l'idea di un regno inaccessibile e misterioso, in cui le anime vanno a vivere una vita eterna senza desideri ed emozioni umane. Entrambe le figure rappresentano divinità dell'oltretomba nelle rispettive mitologie e sono considerate i sovrani dei regni dei morti, rispettivamente Helheim nella mitologia germanica e l'Ade nella mitologia greca, svolgendo quindi un ruolo fondamentale nella concezione della morte e nell'aldilà delle rispettive culture. Nel confronto tra Hel e Ade, emerge una differenza principale nella rappresentazione dei rispettivi regni: mentre Helheim è spesso descritto come un luogo freddo e oscuro, l'Ade viene descritto come un luogo buio e privo di vita, indice di rappresentazione delle differenze climatiche e geografiche tra il nord e il sud dell'Europa, ma potrebbe anche indicare le differenze culturali nella concezione dell'aldilà. Inoltre, come abbiám già visto, entrambe le figure sono coinvolte in storie mitologiche che coinvolgono eroi e divinità delle rispettive tradizioni e che contribuiscono a enfatizzare il potere e l'influenza di Hel e Ade sul destino degli esseri umani. Ad esempio, Ade è coinvolto nel mito di Persefone, che viene portata nel regno

dei morti contro la sua volontà, mentre Hel nel mito di Baldur, che viene ucciso e inviato nel suo regno.

La vera morale di questo lavoro di tesi è insita nel fatto che sebbene ci siano differenze nella rappresentazione dei loro regni e nelle storie mitologiche associate a loro, entrambe le figure giocano un ruolo fondamentale nella concezione della morte e nell'aldilà delle rispettive culture.

BIBLIOGRAFIA

- Angelis, Giulio. *Mitologia Norrena*. 2022.
- Asuni, Michele, et al. *The Beginnings of Philosophy in Greece*. Princeton University Press, 2020.
- Branston, Brian. *Gli Dèi Del Nord*. 1962.
- Carpenter, T. H. *Art and Myth in Ancient Greece*. Thames & Hudson, 2022.
- Cerri, Giovanni. "Ideologia Arcaica Dei 4 Elementi." *Academia.edu*, vol. III-VI, 1995, pp. 437–67, www.academia.edu/6268193/Ideologia_arcaica_dei_4_elementi. Accessed 21 Nov. 2023.
- Cerri, Giovanni. *La Nozione Di "Materia" Nella Grecia Arcaica*. Università Roma Tre, 2017, peitho.amu.edu.pl/wp-content/uploads/2017/11/Peitho-8-2017-03_Cerri.pdf.
- Chiara Chiesa Isnardi. *I Miti Nordici*. Longanesi, 1991.
- Colonna, Aristide. *Opere Di Esiodo*. 1977.
- "Cosmogonie Ioniche: Talete, Anassimandro, Anassimene - Treccani." *Treccani*, 2014, www.treccani.it/enciclopedia/cosmogonie-ioniche-talete-anassimandro-anassimene_%28Storia-della-civilt%C3%A0-europea-a-cura-di-Umberto-Eco%29/. Accessed 3 Nov. 2023.
- Dolcetti, Paola. "Luciano, Esiodo E I Temi Fondanti Della Cultura Letteraria Greca, Tra Parodia E Ambivalenza." *Sezione Di Lettere*, 2015, pp. 52–64, <https://doi.org/10.15160/1826-803X/1190>. Accessed 21 Nov. 2023.
- Elsa Brita Titchenell. *The Masks of Odin*. 1985.
- . *The Masks of Odin. "Le Maschere Di Odino: La Saggezza Degli Antichi Norreni."* Theosophical University Press., 1985. Tradotto da Nicola Fiore, 2015.
- Filagrossi, Cristian. *Hel*. 1999.
- Gaiman, Neil, and P. Craig Russell. *Norse Mythology II #1*. Dark Horse Comics (Single Issues), 2021.
- Georges Dumézil. *Gli Dei Dei Germani. Saggio Sulla Formazione Della Religione Scandinava*. Adelphi, 1991.
- Graziano Arrighetti. *Cosmologia Mitica Di Omero E Esiodo*. "Studi classici e orientali," 1966, pp. 146–213.
- Graziosi, Barbara. *The Gods of Olympus : A History*. Metropolitan Books, Henry Holt And Company, 2014.

- Hesiodus, and Graziano Arrighetti. *Teogonia*. Rizzoli, 2007.
- John Howard Oakley, and Rebecca H. Sinos. *The Wedding in Ancient Athens*. 1993.
- Károly Kerényi. *Gli Dei E Gli Eroi Della Grecia. Il Racconto Del Mito, La Nascita Delle Civiltà*. Il Saggiatore, 2010.
- Langbarte. “Lo so Io, Fui Appeso al Tronco Sferzato Dal Vento.” *Thulean Perspective Italia*, 20 May 2017, thuleanperspectiveitalia.wordpress.com/2017/05/20/lo-so-io-fui-appeso-al-tronco-sferzato-dal-vento/. Accessed 3 Nov. 2023.
- Logan, Donald F. *Storia Dei Vichinghi. Viaggi, Guerre E Cultura Dei Marinai Dei Ghiacci*. ODOYA, 2016.
- Mark, Joshua J. “I Nove Regni Della Cosmologia Norrena.” *Enciclopedia Della Storia Del Mondo*, www.worldhistory.org/trans/it/2-1305/i-nove-regni-della-cosmologia-norrena. Accessed 24 Aug. 2023.
- . “I Vichinghi.” *Enciclopedia Della Storia Del Mondo*, www.worldhistory.org/trans/it/1-16741/i-vichinghi/. Accessed 3 Nov. 2023.
- Meli, Marcello. “Esistenza E Omicidio Nella Cosmogonia Norrena.” *Medioevo Europeo*, vol. 2, no. 1, July 2018, www.medioevoeuropeo.uniupo.com/index.php/mee/article/view/63. Accessed 21 Nov. 2023.
- Montanari, Flavio. *Mitologia Norrena*. 2021.
- Otto, Walter. *Gli Dèi Della Grecia*. Adelphi Edizioni spa, 2016.
- Philippon, Paula, and Sabbatucci. *Origini E Forme Del Mito Greco*. Translated by Brelich, 1983.
- Raffaele Apollaro, and Historia Magistra. *Mitologia Greca. Atlante della Mitologia: Miti e Leggende da Tutto il Mondo*, 2023.
- Regis, Boyer. *Asi E Vani*. 1981. *Dictionnaire des Mythologies*, «Dizionario delle mitologie e delle religioni, 1989, p. 797. A cura di BONNEFOY Yves, Parigi.
- Sassi, Michela. *Cosmogonie Ioniche: Talete, Anassimandro, Anassimene*. Treccani, 2014, www.treccani.it/enciclopedia/cosmogonie-ioniche-talete-anassimandro-anassimene_%28Storia-della-civilt%C3%A0-europea-a-cura-di-Umberto-Eco%29/. Accessed 3 Nov. 2023.
- Saxo, Grammaticus, et al. *Gesta Danorum : The History of the Danes. Volume 2*. Oxford University Press, 2015.
- Scardigli, Piergiuseppe. *Il Canzoniere Eddico*. Garzanti, 1982. A cura di Piergiuseppe Scardigli e Marcello Meli.
- . *Il Canzoniere Eddico*. 2009.

- Snorri Sturluson. *The Prose Edda : Tales from Norse Mythology*. University Of California Press, 2002.
- Snorri Sturluson, and Gianna Chiesa Isnardi. *Edda*. Garzanti, 2016.
- . *Edda Di Snorri*. 1981.
- Solmsen, Friedrich, et al. "Review of Hesiod, Theogony." *Gnomon*, vol. 40, no. 4, 1968, pp. 321–29, www.jstor.org/stable/27684456. Accessed 21 Nov. 2023.
- The Classical Quarterly , and Cambridge University Press. "Vol. 17, No. 1 ." *Www.jstor.org*, JSTOR, May 1967, www.jstor.org/stable/i226079. Accessed 21 Nov. 2023.
- Unger, J. Marshall. "The World's Writing Systems, Edited by Peter McDaniel and William Bright." *Language in Society, Vol. 26 No. 3 Pp 436-39*, Jan. 1997, www.academia.edu/8057957/The_World_s_Writing_Systems_edited_by_Peter_McDaniel_and_William_Bright. Accessed 21 Nov. 2023.
- Vinci, Felice. "Evidenze Di Un'originaria Matrice Nordica Dell'iliade E Dell'odissea." *Rivista Di Cultura Classica E Medioevale*, vol. 55, no. 2, 2013, pp. 381–487, www.jstor.org/stable/pdf/23972379.pdf?refreqid=fastly-default%3Aaa77c17761f115cc9c2e797f1b52229c&ab_segments=&origin=&initiator=&acceptTC=1. Accessed 9 Nov. 2023.
- West, M. L. *The East Face of Helicon : West Asiatic Elements in Greek Poetry and Myth*. Clarendon Press, 1997.
- Yggdrasil: L'Albero Mondano*. www.worldhistory.org/image/13625/yggdrasil-by-finnur-magnusson. Accessed 24 Aug. 2023.

ESTRATTO IN INGLESE

Greek and Norse mythologies are two distinct belief systems that provide insight into ancient civilizations and their perception of the divine. Taking each one individually, we can say that Norse mythology is a system of beliefs and tales that characterizes the culture of the ancient Norse people, even known as the ancient Scandinavians, inhabitants of northern Europe, during the Viking Age. This mythology was characterized by a pantheon composed of numerous deities, including Odin, Thor, Freyja, Loki, and his daughter Hel, each one with their own specific role and attributes. These deities were often described as powerful and immortal beings, but at the same time influenced by human passions like love, jealousy, and hatred. Norse mythology also included stories of mythical creatures such as dragons, giants, and dwarfs, and the sagas of brave Viking warriors undertaking heroic feats. This system of beliefs had a significant influence on Norse society, shaping their values, moral codes, and even their legal system. Norse mythology still serves as inspiration for literary, artistic, and cinematic works to this day. A central element of Norse mythology is Ragnarok, a prophecy about the end of the world in which Hel, the goddess of the underworld, the goddess ruling over Helheim, one of the nine worlds inhabited by the cosmology of Norse mythology, plays a crucial role. Hel is the Norse goddess of the dead in Germanic mythology, daughter of Loki and the giantess Angrboda, ruler of the realm of the dead, known as Helheim. She prefers to dwell in the colder and darker regions of her realm, where she receives the souls of the deceased. Hel is described as a half-living, half-corpse woman, depicted with a pale and cold face, dark hair, and piercing eyes: half of her body is beautiful and charming, while the other half is skeletal and decomposed; this symbolizes her dominion over life and death. As the goddess of death, Hel is also responsible for judging the spirits that arrive in her realm: she decides whether to welcome them into the happiness of Asgard or condemn them to a life of suffering in Helheim. Furthermore, Hel has the power to send the dead to different regions of her realm, depending on their behavior during life: those who behaved virtuously can enjoy a better afterlife, while those who committed evil actions are condemned to eternal torment. Despite being a dark and often feared figure, Hel is considered an honorable and respected goddess by the Norse deities. Her sphere of influence in Norse mythology and culture is fundamental, showing their understanding of death as a natural part of the cycle of life. Obviously, Hel, depicted as being half alive

and half dead, served as a bridge between the living and the dead: unlike Hades, Hel was not primarily associated with punishment but rather presided over a neutral realm where souls resided after death. These souls were not punished for their actions but rather lived out an existence defined by the choices they made in life. She represents the duality of life and death, the boundary between the realm of the living and the realm of the dead. It is also for this reason that her complex and fascinating figure continues to influence Norse narrative and mythology to this day.

On the other hand, Greek mythology is a complex system of beliefs, myths, and stories that developed in ancient Greece and had a profound influence on Greek culture and society. The Greeks attributed a deity or God to every aspect of their world, such as love, war, agriculture, and the sea. In Mount Olympus, the abode of the gods, Zeus reigned, the father of gods and men, known for his power and wrath. Alongside him were other important deities such as Athena, the goddess of wisdom and strategic warfare, and Apollo, the god of light and arts. In Greek mythology, there are also numerous heroes, such as Hercules (known as Heracles in Roman culture), son of Zeus and Alcmena, famous for his superhuman strength and his famous "Labors" or feats, as well as Odysseus, the protagonist of the *Odyssey*, an epic journey that tells of his adventures and encounters with deities and mythological creatures. Greek mythology is also rich in strange and fantastic creatures such as the Minotaur, a half-human, half-bull creature imprisoned in the labyrinth of Crete, and Pegasus, the legendary winged horse, son of Poseidon and the gorgon Medusa. It is not only a collection of stories and beliefs but also has an educational and moral function: Greek mythology has inspired numerous artists, writers, and thinkers over the centuries, profoundly influencing Western culture. Correspondingly to Hel, there is Hades, also known as Pluto, the god of the underworld in Greek religion, the ruler of the subterranean world dominated by death and darkness, ruling over the souls of the deceased. He was the brother of Zeus and Poseidon and resided in the realm of the dead, known as the Underworld. Hades was portrayed as a somber and austere deity, enforcing justice, and maintaining order in the afterlife. His role was crucial in the Greek belief system, as the Greeks believed that after death, souls would be judged by Hades, receiving either reward or punishment accordingly. Hades, together with the Norse goddess Hel, represents the afterlife and plays a fundamental role in the fate of mankind, but what distinguishes them is the cultural and symbolic approach with which

these two figures are represented. The comparison between Hades and Hel reveals some interesting differences in the civilizations that revered them. Greek society placed great importance on the concept of justice, holding individuals accountable for their deeds in both life and death. The Greeks believed in a system of rewards and punishments, wherein Hades played a crucial role in maintaining order and ensuring that justice was served. The underworld, governed by Hades, was likened to a judicial system, wherein souls were judged according to the deeds and actions they performed during their lifetime.

However, several comparisons could be made between Germanic and Greek deities: Odin, the chief god in Germanic mythology, was associated with war, magic, and wisdom. He can be compared to Zeus in Greek mythology, as both were rulers of the gods and wielded thunderbolts. Both Odin and Zeus were known for their intelligence and power. Moreover, Freyja, a prominent goddess in Germanic mythology, was associated with love, beauty, and fertility. She can be compared to Aphrodite in Greek mythology, as both were goddesses of love and desire. Both Freyja and Aphrodite were known for their enchanting beauty and ability to inspire desire. Even Thor, the son of Odin and the god of thunder in Germanic mythology, can be compared to Ares in Greek mythology. Both were incredibly strong and known for their physical prowess. Last but not least, Loki, the trickster god in Germanic mythology, can be compared to Hermes in Greek mythology. Both were known for their cunning and ability to deceive and they were also messengers of the gods and had connections with the underworld. These are just a few examples of the comparison between Germanic and Greek deities. While there are similarities in certain attributes and roles, it's important to note that each mythology had its own unique divine beings and stories that made them distinct from one another.

Norse mythology, however, presented a more complex view of the afterlife. The realm of Helheim, overseen by the goddess Hel, did not primarily focus on judgment or punishment. Instead, the souls were allowed to continue their existence in a realm defined by the choices they made in life. This distinction reflects a difference in the belief systems and values of Greek and Norse civilizations. While the Greeks laid emphasis on upholding justice, the Norse believed in a more neutral and balanced afterlife.

In conclusion, Greek and Norse mythologies offer a fascinating insight into the civilizations that created them. The comparison between the deities Hades and Hel showcases the differing values and beliefs of the Greek and Norse people. Hades, the god

of the underworld in Greek mythology, represented justice and punishment, while Hel, the goddess ruling over the realm of Helheim in Norse mythology, exemplified a more neutral afterlife. These differences highlight the unique cultural perspectives and societal values of the ancient Greeks and Norse people, enriching our understanding of their mythological traditions.

Both mythologies portray a rich tapestry of gods, goddesses, and mythical creatures, offering a striking comparison between civilizations and their respective underworld deities, the god Hades and the goddess Hel. This research work aimed to provide an analysis and, above all, a careful comparison between two of the most important civilizations in history, the Norse civilization and the Greek civilization, highlighting both the common aspects and the differences that distinguish them from each other, as well as how they have culturally influenced each other over the centuries. The research involved an in-depth investigation focused entirely on their culture, starting from their generic past, including texts, the most important authors, main activities, religion and cults, and reaching the aspect that interested us the most, namely mythology. Accordingly, their culture was examined in detail from various aspects; in particular, there was a focus on two deities, in order to compare them: Hel, the goddess of the dead in Germanic mythology, and Hades, the god of the dead in Greek mythology. The thesis work and the analyses carried out revealed that the Germanic goddess undoubtedly presents unique characteristics: described as half mortal and half corpse, with a pale face and blue lips, representing the terrifying aspect of death. Her figure instills fear and respect and represents the beginning of a new journey for the souls of the deceased. On the other hand, Hades is often portrayed as a dark and sullen god, who cares little about human affairs and focuses his attention on the realm of the dead. His figure reflects the idea of an inaccessible and mysterious kingdom, where souls live an eternal life without human desires and emotions. Both figures represent deities of the afterlife in their respective Scandinavian and Greek mythologies and are considered the rulers of the realms of the dead, Helheim and Hades, respectively, playing a fundamental role in the conception of death and the afterlife in their respective cultures. In comparing Hel and Hades, a main difference emerges in the representation of their respective realms: while Helheim is often described as a cold and dark place, Hades is often described as a dark and lifeless place; according to this analysis, this could reflect the climatic and

geographical differences between the north and south of Europe, but it could also represent cultural differences in the conception of the afterlife. Furthermore, both figures are involved in mythological stories that involve heroes and deities from their respective traditions, emphasizing the power and influence of Hel and Hades on the fate of human beings. For example, Hades is involved in the myth of Persephone, who is taken to the realm of the dead against her will, while Hel is involved in the myth of Baldur, who is killed and sent to her realm. The true moral of this thesis work lies in the fact that although there are differences in the representation of their realms and the mythological stories associated with them, both figures play a fundamental role in the conception of death and the afterlife in their respective cultures. The objective of this thesis is the comparison between two distinct mythologies, namely Norse mythology, and Greek mythology. Unfortunately, dealing with the term mythology leads us into a complex world because, despite being examined in various ways by different poets, philosophers, anthropologists, and linguists, they have not been able to provide a precise definition. Every civilization that has developed over time has conceived a great collection of myths and its own cosmology, that is, sacred or symbolic tales concerning the origin of the world and living creatures, often presenting heroes and deities, set in contexts far from common reality. Myths are the product of humanity's natural desire to tell stories, whether true or invented; they play a role of interest and curiosity using symbolic figures, but also of teaching through models of behavior. Mythological stories are captivating, surprising but also simple and easy to understand they often rely on opposites, such as good and evil, male, and female, and they seek to answer humanity's fundamental questions and thirst for knowledge, from the origin of the world to the journeys of heroes. The protagonists are varied and alternate between humans and nature. The need to answer these questions regarding the origin of the world, the universe, and humanity itself, the changes of seasons, natural phenomena, life, death, and pain, the fate of humanity and everything that surrounds it has always driven human beings to provide explanations represented in highly symbolic narratives, bringing us today to one of the most important and significant cultural phenomena of civilizations: mythology. The answers to these questions show the culture and interpretations of these myths by various populations. Myths are the religious and moral foundations on which the social structure of peoples such as the Germans,

Greeks, and Romans is based, who throughout their long history have found in them precise points of reference.

Throughout the thesis, the divergences and analogies between Hel and Hades has been explored, focusing on aspects such as physical appearance, role in the pantheon, divine responsibilities, and interactions with other gods. Through this comparison, the work aims to analyze and evaluate the cultural influences that have shaped the representation of these underworld deities, allowing a better understanding of the different values and beliefs of ancient Norse and Greek societies. The comparison between Hel and Hades can therefore help us to better comprehend the mythological systems of these two cultures, revealing important details about the views of ancient Scandinavians and Greeks regarding death, the afterlife, and the forces governing human destiny. Through in-depth analysis of these figures and a comparison of their roles within their respective mythological traditions, this thesis aims to provide a more complete look at the complexity and diversity of ancient beliefs, allowing us to appreciate the nuances and cultural differences that shape the mythical imagery of the underworld.

RINGRAZIAMENTI

Ci saranno sempre pietre sulla strada davanti a noi. Saranno ostacoli o trampolini di lancio; tutto dipende da come le usiamo. (Friedrich Nietzsche)

Al termine di questo lavoro, volevo dedicare questo piccolo spazio per ringraziare tutti coloro che hanno contribuito, con il loro supporto, alla realizzazione della stessa e alla conclusione del mio attuale percorso.

Dedico, in particolare, questa tesi alle persone più importanti della mia vita, ai miei pilastri, coloro che mi hanno aiutata fin dal primo giorno e le uniche persone che ci hanno sempre creduto. Coloro che festeggiavano ogni mia singola vittoria e ne gioivano forse anche più di me, coloro che ad ogni passo che mi ha portata a raggiungere questo traguardo erano al mio fianco, a sostenermi in ogni mia scelta, che fosse essa corretta o sbagliata. È a loro ispirato, dedicato e dovuto questo lavoro: ai miei genitori.

Alla mamma Elena, il mio più grande punto di riferimento, colei che mi ha trasmesso la perseveranza e l'organizzazione, che nonostante le sue maniere fastidiose di farmi capire gli errori, non le ho mai dovuto chiedere di restarmi a fianco, di aiutarmi, di guidarmi lungo tutto il mio percorso e sostenermi anche nei miei momenti di crisi. Grazie per aver festeggiato con me le mie vittorie, per aver pianto con me le mie sconfitte, per aver avuto più ansia di me per ogni singolo esame e per esserti disperata più di me per ogni singolo inconveniente capitato quest'anno. Grazie per essere sempre pronta ad aiutarmi anche se spesso ti rispondo male. Grazie per non avermi mai lasciato la mano, ti voglio bene mamma.

Al papi, che mi ha insegnato il valore del sacrificio, che mi ha sempre accompagnato in ogni mia scelta e che non mi ha mai abbandonata, che nonostante non sappia ancora benissimo in cosa io mi sia laureata, quali lingue io abbia studiato e cosa voglia fare della mia vita, non mi ha mai negato nulla e mi ha sempre supportata in qualsiasi cosa io abbia deciso di fare e so che sempre lo farà. Grazie di credere in me e nelle mie capacità e di sostenermi sempre nonostante tutto, ti voglio bene.

Spero che questo mio piccolo traguardo vi renda fieri di me e che possa, anche solo in piccola parte, dare significato a tutti i sacrifici che avete fatto per me. Grazie ancora.

A Manuel, il mio MZ, che nonostante tutto, mi è sempre stato accanto in ogni difficoltà. Ti ringrazio perché, nonostante non avessi la più pallida idea di quello che ti stessi dicendo, nonostante ti abbia stressato con i miei mille esami, l'Erasmus, l'ansia e la disperazione, la laurea, ecc.... mi hai sempre ascoltata, hai sempre cercato di aiutarmi in ogni modo possibile e non ho mai dovuto chiederti o supplicarti di farlo. Sei sempre stato al mio fianco, pronto a spronarmi a migliorare, ad andare avanti e a lottare per quello in cui credevo e sognavo. Sei stato il mio punto di forza quando pensavo di non farcela più e quando mi sentivo più sola che mai, e per questo, ti sono infinitamente grata. Grazie per supportarmi ogni singolo giorno e di amarmi nel modo più sincero possibile. A te, che sei il mio migliore amico, la mia metà, il mio passato, il mio presente e spero il mio futuro. Grazie per prenderti sempre cura di me.

Alle mie migliori amiche, senza le quali probabilmente non sarei mai arrivata alla fine di questo percorso. Come dico sempre, nell'impegno e nel dovere c'è sempre bisogno di un momento di relax per ottenere il giusto equilibrio. Voi siete e sarete per sempre il mio equilibrio. Alla fine di questi ringraziamenti, sappiate che vi concedo solo 1 abbraccio, usatelo bene perché non avrete seconde possibilità.

A te Charly, la mia amica di sempre, con la quale ho sempre pensato ci fosse un filo invisibile che ci lega perché troppo simili per non essere sorelle. A te che mi conosci da una vita ormai e che mi hai seguita lungo tutti questi tre lunghissimi anni. Nonostante siano cambiate molte cose in questi anni, la nostra amicizia non è mai cambiata. Ci siamo sempre state l'una per l'altra, che fossero momenti bui o meno, momenti importanti delle nostre vite o momenti temporanei. Ci sei stata nei miei momenti di euforia, pronta a festeggiare un bel voto o un mio successo con una bella cochina o un buon the freddo, rigorosamente al limone, perché i miei successi sono anche i tuoi, ma il mio prosecco non sarà mai il tuo a meno che non sia "dolce con le bollicine". Ma ci sei stata anche nei miei momenti più demoralizzanti, momenti in cui ti dicevo "No, io domani pacco, non sono pronta", e tu a momenti venivi a casa mia a prendermi a padellate in testa, e facevi bene perché poi ti dicevo che avevo preso 27. Sei stata di fondamentale importanza e lo sarai sempre e per questo ti ringrazio immensamente. Però, ora che mi sono laureata e ho un motivo in più per avere ragione, mi ascolterai ogni tanto, visto che le cose le dico solo perché ti voglio bene o no?

A te Gaia, una delle mie prime vere amiche. Mi ricordo ancora il nostro primo incontro nel giardino della scuola di Ospedaletto a fare lavoretti, intrecciare fili sulla rete, vedere gente cadere dai gradoni in cemento e spaccarsi i denti e cercare di capire cosa ci fosse di così speciale nel fuoco (probabilmente è da là che siamo diventate delle piromani). Siamo cresciute insieme e sapere di averti ancora nella mia vita mi rende estremamente orgogliosa. Gli anni passano e molte amicizie vanno e vengono purtroppo, ma noi siamo ancora qua, ci siamo sempre state l'una per l'altra, pronte ad aiutarci a vicenda, che sia per insultare gli ex che ci siamo ritrovate (o sappiamo noi chi altro) o per combinare qualche guaio, almeno uno al giorno per togliere la vecchiaia di torno. Senza i tuoi tiktok le mie pause studio sarebbero durate sicuramente meno, ma ne valeva la pena (occhiolino occhiolino). Grazie per avermi insegnato e soprattutto continuare ad insegnarmi ogni giorno ad essere un po' più buona e positiva, perché se fosse per me... peccato che, al contrario, nonostante i miei continui insegnamenti tu non abbia ancora imparato a voltare le spalle con stile a certi soggetti. Ma ti voglio bene lo stesso e lo sai.

A Valentina, a te che sei stata la scoperta più bella di questi tre anni universitari (che sono parsi 10). Sei stata la mia ancora di salvezza nei momenti di crisi. L'unica che potesse davvero disperarsi in ogni forma e lingua con me, l'unica che capisse veramente la disperazione che ci mettevo nelle lamentele e nei pianti, la gioia di trovare un esame che potessimo preparare tutte insieme tra una heetsina e l'altra, l'aperitivo ai giardini con meno 8 gradi o le corse a prendere l'ultimo treno perché perdevamo la cognizione del tempo. Ti ringrazio perché i miei successi sono un po' anche tuoi e so che se ad oggi sono qua è anche grazie a te.

E infine, ultima, ma non per importanza ovviamente perché sennò dovrei metterla per prima, ringrazio principessa Mao, per gli amici Maolo, l'amore della mia vita, la mia amata gattina, che tra uno spuntino e l'altro, una dormitina e l'altra, dentro e fuori per la porta, è stata la miglior compagna di studio e ascoltatrice di sempre. Senza la tua compagnia, i miei pomeriggi e le mie notti di studio non sarebbero stati gli stessi. Non c'è modo migliore di studiare se non con un trattoretto di sottofondo. Per sempre impressa nel mio cuoricino.

Ringrazio tutti coloro che mi hanno aiutata ad affrontare nel migliore dei modi questo percorso. Siete troppi per citarvi tutti, ma sapete benissimo l'enorme contributo che mi avete dato. Grazie di cuore.

Volevo inoltre ringraziare il professor Khalaf, per il suo costante e paziente lavoro di supporto, di revisione, di suggerimento e correzione.

C'è stato un momento in cui ho pensato: 'non ce la faccio, non ce la posso fare da sola'. Poi ho chiuso gli occhi e ho immaginato me stessa mentre agivo. E ce l'ho fatta: Ho superato la paura e ce l'ho fatta! (Meredith Grey, grey's anatomy)