



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA

## Università degli Studi di Padova

Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari

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

Tesina di Laurea

# *Rune e medievalismo: il caso Vikings e God of War*

Relatore  
Prof. Omar Hashem Abdo Khalaf

Laureanda  
Valentina Zoncapè  
n° matr.2040089 / LTLLM

Anno Accademico 2023 / 2024



## Indice

<b>Introduzione</b> .....	5
<b>Capitolo I – La mitologia norrena</b> .....	9
1.1 Popolazioni vichinghe e religione pagana .....	9
1.2 Uno sguardo alle origini .....	10
1.3 Gli dèi .....	10
1.3.1 <i>Gli Asi</i> .....	11
1.3.1.1 <i>Odino</i> .....	11
1.3.1.2 <i>I restanti membri della famiglia degli Asi</i> .....	12
1.3.2 <i>I Vani</i> .....	13
1.3.2.1 <i>Freyja e gli altri membri dei Vani</i> .....	14
1.4 L’albero sacro Yggdrasill e l’idromele.....	14
1.5 Oltre la religione nel mondo nordico: la magia.....	15
<b>Capitolo II – Le rune</b> .....	17
2.1 L’etimologia della parola.....	17
2.2 Origini e sviluppo del <i>Futhark</i> .....	18
2.2.1 <i>Le origini</i> .....	19
2.2.2 <i>Il futhark</i> .....	22
2.2.3 <i>Gli sviluppi del fupark</i> .....	23
2.3 Tipologie di reperti: caratteristiche ed interpretazioni .....	25
2.3.1 <i>Diversi tipi di rune</i> .....	27
2.4 Gli usi e il legame con la magia .....	28
2.5 Il rapporto con la religione .....	30
<b>Capitolo III – Rune e medievalismo</b> .....	33
3.1 Il concetto di medievalismo.....	33

3.2 Il caso <i>Vikings</i> .....	35
3.2.1 <i>Trama</i> .....	37
3.2.2 <i>Figure centrali</i> .....	40
3.2.2.1 <i>Il Veggente</i> .....	41
3.2.2.2 <i>Floki</i> .....	42
3.3 Il caso <i>God of War</i> .....	42
3.3.1 <i>Trama</i> .....	43
3.3.2 <i>Figure centrali</i> .....	47
3.3.2.1 <i>Atreus</i> .....	47
3.3.2.2 <i>Mimir</i> .....	48
3.3.2.3 <i>Freya</i> .....	48
3.3.2.4 <i>Odino</i> .....	48
<b>Capitolo IV – Le rune nei case study</b> .....	49
4.1 Introduzione al capitolo .....	49
4.2 Le rune in <i>Vikings</i> .....	50
4.3 Le rune in <i>God of War Ragnarök</i> .....	56
<b>Conclusioni</b> .....	71
<b>Bibliografia</b> .....	75
<b>Sitografia</b> .....	77
<b>Riassunto in lingua inglese</b> .....	79

## Introduzione

La strumentalizzazione di tutti gli elementi inerenti il Medioevo, tra cui il sistema scrittoria runico, è oggetto di interesse sempre maggiore in epoca moderna. Il ventunesimo secolo ha visto esplodere l'interesse per la mitologia norrena, con conseguente rinnovata attenzione per le rune, sistema scrittoria dal fascino di un passato considerato oscuro e misterioso.

La presente tesi mira ad analizzare come le suddette rune siano state utilizzate in fonti della filmografia moderna, qualificate come esempi di medievalismo. L'epoca moderna ha permesso un'esplorazione nuova e dettagliata della tematica, grazie a possibilità e mezzi senza precedenti. Le infinite opportunità che simili strumenti offrono alla filmografia, così come a qualsiasi altro prodotto del medievalismo, consentono la creazione di opere estremamente rilevanti, la cui attendibilità storica onora il passato che si cerca di ricostruire e omaggiare. Tuttavia, esiste anche il rischio di incorrere nella realizzazione di prodotti banalizzanti o dissacranti. Per questo motivo, l'interesse primario oggetto della presente tesi è verificare in che misura i case study scelti – nello specifico la serie TV *Vikings* e il videogioco *God of War* – facciano uso di uno strumento quale le rune, e se le iscrizioni runiche presenti in entrambe le fonti siano realizzate in modo storicamente attendibile o se la fondatezza sia sacrificata invece a favore della narrazione. La scelta è ricaduta su queste due fonti in particolare per precisi motivi: entrambe trattano tematiche analoghe, con ambientazioni e contenuti simili, ma si qualificano come prodotti nettamente diversi. Oltre alla differente finalità (una è una serie TV, che suscita un atteggiamento passivo dello spettatore, mentre l'altra è un videogioco, che richiede invece un apporto attivo), divergono anche per l'obiettivo che si prefiggono, cioè la realizzazione di una ricostruzione storica fedele o la predominanza della dimensione fantasy. Risulta quindi interessante realizzare un confronto fra i due case study anche al fine di verificare quanto possa essere ampio il divario fra queste due tipologie di prodotti.

Per raggiungere questo scopo, si è scelto di analizzare il materiale runico presente in entrambe le fonti, verificando quindi le modalità in cui è stato realizzato e di conseguenza la sua attendibilità storica. Gli strumenti primari utilizzati per la suddetta analisi sono state le stesse immagini proposte dai casi studio, attraverso le quali è stato possibile raggiungere l'obiettivo proposto.

Solamente dopo aver approfondito il legame delle rune con la mitologia norrena e aver chiarito cosa si intenda per scrittura runica, è stata possibile l'effettiva analisi del materiale primario. La presente tesi si compone quindi di quattro capitoli, che permettono un'esplorazione completa della tematica, costruendo un background tale da rendere possibile la discussione che costituisce la base del lavoro.

Il primo capitolo si concentra sulla definizione del legame tra la mitologia norrena e le rune, delineando gli aspetti più rilevanti per il tema trattato. Per questo motivo, si è scelto di definire il background storico e culturale del periodo vichingo, focalizzandosi quindi esclusivamente sull'area scandinava, essendo questo il contesto in cui sono ambientati i case study presi in esame. Viene anche offerto un breve excursus sulle origini del cosmo, per poi concentrarsi sulle figure stesse degli dèi che compongono il pantheon nordico. Grande spazio è lasciato ad Odino, e in parte anche a Freyja, per via della loro estrema rilevanza nei confronti della tematica, mentre le altre divinità sono state solamente accennate per completezza. Il capitolo si conclude esaminando l'importanza dell'albero sacro Yggdrasill e dell'idromele, per poi soffermarsi sull'influenza della magia nel mondo nordico.

Il capitolo secondo risulta il più rilevante per quanto riguarda le iscrizioni runiche. Questo capitolo infatti è interamente dedicato alle rune, descrivendone le origini, l'aspetto, le caratteristiche e l'evoluzione. Non vengono tralasciate l'importanza da imputare all'analisi dell'etimologia del termine "runa", nonché alle tipologie di reperti pervenuti e al rapporto intercorso fra questo sistema scrittoriale e la religione, sia che si tratti di quella pagana che di quella cristiana. Anche in questo capitolo ci si focalizza solo sull'area scandinava, e conseguentemente sulle rune scandinave, proponendo solo un accenno alla loro evoluzione continentale per completezza.

Il terzo capitolo della presente tesi esplora il concetto di medievalismo, chiarendo l'importanza che questo fenomeno culturale ha assunto nell'epoca moderna. Definire l'impatto di figure rilevanti come J. R. R. Tolkien e George R. R. Martin è stato essenziale per comprendere come il concetto si sia evoluto fino ad oggi, e quali nuove possibilità ne siano scaturite. Successivamente, si osservano i due case study in un'ottica più completa, concentrandosi su di essi singolarmente, fornendone una visione d'insieme per poi concentrarsi sulle specifiche trame. Si pone grande attenzione anche ai personaggi più

rilevanti all'interno delle due fonti, ovvero coloro che hanno un legame diretto con le rune, e quindi di essenziale analisi per le finalità della presente tesi.

Il quarto ed ultimo capitolo propone un'analisi e un commento dettagliati del materiale runico ritrovato rispettivamente in *Vikings* e *God of War*, utilizzando immagini che mostrano le suddette iscrizioni. Inoltre, si considera la natura stessa dei casi studio per verificare se le rune siano state utilizzate in modo coerente con quanto ci si aspetta da simili prodotti o se vi siano atteggiamenti controversi.

L'intento generale resta comunque quello di definire l'impatto che il mondo moderno ha sui media e i prodotti che ne derivano, verificando quindi se venga privilegiata l'attendibilità storica (e quindi un utilizzo cosciente e fondato delle rune) o se prevalgano le esigenze di mercato, che vedono nelle rune uno strumento di grande appeal, sia che siano esse realizzate con plausibilità e fondatezza sia che vengano intese come semplici simboli privi di significato.





# Capitolo I – La mitologia norrena

## 1.1 Popolazioni vichinghe e religione pagana

Il legame fra la mitologia norrena e le rune è insito nella natura stessa di quest'ultime. La figura di Odino in particolare si lega ai segni runici sin dalla loro mitologica origine, motivo per cui definire il panorama mitologico nordico è sicuramente una tappa fondamentale nell'esplorazione della tematica oggetto di questa tesi.

La religione nordica pagana si diffonde nell'area scandinava, area di interesse primario della presente tesi<sup>1</sup>, in una prima fase come religione di tipo naturalistico, particolarmente legata alla natura e al mondo animale. Sarà solo a partire dal 2000 a.C. che si potranno notare i primi segnali di mutamento<sup>2</sup>; l'invasione da parte di popolazioni provenienti dal sud e dall'est Scandinavia, nonché cambiamenti nella struttura sociale, dove a fianco alla grande quantità di cacciatori si inizia a diffondere anche una cultura contadina, sono elementi che hanno un peso ed un'influenza discreta sulla religione.

L'epoca di interesse ai fini della presente tesi è quella in cui in Scandinavia i Vichinghi sono la presenza di maggiore spicco, fase denominata appunto "periodo vichingo", che dura in realtà poco più di duecentocinquant'anni, a partire dalla fine dell'VIII secolo<sup>3</sup>. Queste popolazioni hanno in comune, oltre alla religione, l'interesse sempre crescente per l'esplorazione di nuove terre, con il conseguente abbandono della propria patria, anche per periodi particolarmente prolungati. La motivazione più rilevante, accanto ad un innato senso per l'avventura, è sicuramente il pressante bisogno di nuove terre e opportunità di ricchezza, in una patria sempre più popolosa e limitata. I Vichinghi inoltre erano ottimi marinai e navigatori, un valore aggiunto che sicuramente li ha avvantaggiati in questa spasmodica ricerca di facile guadagno e desiderio di potere.

Se quindi questa è l'epoca delle esplorazioni e delle grandi conquiste, la religione pagana pare essere un caposaldo che accompagna la Scandinavia fino alla diffusione del Cristianesimo, e anche oltre<sup>4</sup>. Il legame fra vita quotidiana e religione è saldo sin dalle

---

<sup>1</sup>Si tratta dell'area in cui si sviluppano gli eventi principali di entrambe le fonti analizzate come esempi di medievalismo, *Vikings* e *God of War*; l'argomento verrà analizzato approfonditamente nel cap. 3 del presente elaborato.

<sup>2</sup>Chiesa Isnardi G., *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 2020, pp.25-40.

<sup>3</sup>Ivi, pp.8-20.

<sup>4</sup>Si considera che la diffusione del cristianesimo in Scandinavia avvenga in epoca tarda, intorno al 1000 d.C.; l'argomento verrà approfondito nel cap. 2 del presente elaborato.

sue origini, quando, come poc' anzi menzionato, il mito si limitava ad un'adorazione della natura. Dal momento in cui la religione inizia a mutare, ed assumere le sue caratteristiche definitive, anche la magia inizia a trovare sempre più spazio nella stretta relazione fra uomo e mito.

Si delineano quindi i contorni dell'universo secondo il mito norreno, accanto alla leggenda che descrive l'origine del mondo stesso. Se ci si addentra ulteriormente nel vasto panorama mitologico si incontrano le due famiglie protagoniste della maggior parte dei miti raccontati nei secoli<sup>5</sup>, gli Asi e i Vani, i cui membri, primo fra tutti Odino, assumeranno una rilevanza fondamentale, in particolare nell'epoca vichinga.

## 1.2 Uno sguardo alle origini

Se si prendono in considerazione le origini del mondo secondo il mito nordico<sup>6</sup>, il nome di Odino, accanto a quello dei fratelli Vili e Vè – i primi tre fra gli dèi – compare sin da subito come uno degli elementi chiave che permettono di comprendere l'essenza stessa del cosmo. Il sacrificio compiuto dagli dèi avrebbe dato origine al mondo, e lo avrebbe diviso nei regni che lo compongono.

Il regno degli dèi, prese il nome di Asgarðr, situato al centro del cosmo e del cielo; è qui che si trova la Valhalla, paradiso per tutti coloro che fossero caduti in combattimento<sup>7</sup>. Qui trovano posto sia la terra degli Asi<sup>8</sup> che quella dei Vani, nota con il nome di Vanaheimr. La tradizione vuole che gli dèi continuino a governare fino al loro crepuscolo, il Ragnarök<sup>9</sup>.

## 1.3 Gli dèi

Gli dèi principali del pantheon nordico si dividono nelle due famiglie degli Asi e dei Vani, anche se questa distinzione non è sufficiente a delineare l'idea di divinità nel mondo nordico. Il termine “dio” infatti è *god*, la cui etimologia più probabile è “(l'entità) cui si

---

<sup>5</sup>I racconti relativi la tradizione mitica norrena sono contenuti nelle seguenti due fonti primarie: Hollander Lee M., *The Poetic Edda*, 2<sup>nd</sup> ed., University of Texas Press, Texas, 1986; Sturluson S. - Delfini G. (a cura di), *Edda*, Adelphi, Milano, 1975.

<sup>6</sup>Chiesa Isnardi G., *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 2020, pp.49-52.

<sup>7</sup>Per l'approfondimento a questo tema si rimanda alla sez. 1.3.1.1 del cap. 1 del presente elaborato.

<sup>8</sup>Anche nota con il nome di Asaheimr, luogo in cui si trova la fortezza di Asgarðr. Chiesa Isnardi G., *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 2020, p.218.

<sup>9</sup>Ivi, pp.207-212.

sacrifica” o “l’invocato”<sup>10</sup>; questa definizione di fatto non delinea una figura ben distinta, ma qualcosa di più “fumoso”, di impalpabile, che resta però oggetto di culto intenso da parte delle popolazioni germaniche.

### 1.3.1 Gli Asi

Gli Asi rappresentano i signori assoluti del cielo, la cui supremazia viene stabilita dopo la guerra avuta luogo nei confronti della stirpe dei Vani, la quale si sarebbe conclusa con un patto sacro, che avrebbe permesso una pacifica convivenza fra le parti. Lo scontro fra questi quindi avrebbe permesso una tregua solo a seguito di uno scambio di ostaggi: è in questo modo che alcuni membri della famiglia dei Vani entreranno in stretta relazione con membri degli Asi, e viceversa<sup>11</sup>. Gli Asi sarebbero originari dell’Asia<sup>12</sup>, spostatosi poi guidati da Odino nelle terre del nord, per stabilirsi infine in Svezia.

#### 1.3.1.1 Odino

Odino resta sicuramente la figura più rilevante ai fini dell’analisi proposta in questa tesi, in quanto è considerato padre di tutti gli dèi e di tutti gli uomini, nonché dio per eccellenza della magia. Egli incarna al meglio la molteplicità del concetto di assoluto e divinità, ed è fra tutti la figura più ricorrente nelle fonti pervenute<sup>13</sup>. Odino è descritto come di bell’aspetto e favorevole nei confronti degli amici, ma funesto e tremendo verso i nemici; dotato di un carattere innovatore e sconvolgente, ma allo stesso tempo anche ingannatore ed imprevedibile, è ricordato anche per il triplice aspetto, ad esempio nell’“Inganno di Gylfi”<sup>14</sup>. Nelle rappresentazioni spesso indossa un mantello con tanto di cappuccio che ne cela il viso, coperto da una lunga e folta barba<sup>15</sup>; è con questo aspetto che egli si mostra agli uomini, e per questo viene associato spesso alla figura di un viandante misterioso che dispensa saggezza. I suoi viaggi, sia nella terra degli dèi che in quella degli uomini, sono molto frequenti<sup>16</sup>, ed è proprio questa sua attitudine che fa sì che egli sia considerato il dio più venerato da coloro che seguivano uno stile di vita

---

<sup>10</sup>Ivi, p.215.

<sup>11</sup>Questo argomento, rilevante ai fini della trattazione proposta in questa tesi, verrà approfondito nella sez. 1.3.2 del presente capitolo, in particolare per quanto concerne la figura di Freyja.

<sup>12</sup>Sturluson S. - Delfini G. (a cura di), *Edda*, Adelphi, Milano, 1975.

<sup>13</sup>Ivi & Hollander Lee M., *The Poetic Edda*, 2<sup>nd</sup> ed., University of Texas, Texas, 1986.

<sup>14</sup>Sturluson S. - Delfini G. (a cura di), *Edda*, Adelphi, Milano, 1975, pp.49-124.

<sup>15</sup>Chiesa Isnardi G., *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 2020, p.227.

<sup>16</sup>Sturluson S. - Delfini G. (a cura di), *Edda*, Adelphi, Milano, 1975.

vichingo: certamente guerrieri ma anche viaggiatori, uomini per cui il viaggio rappresentava qualcosa di vitale. La sua caratteristica peculiare è la conoscenza della magia, della quale ottiene il sapere assoluto dopo essersi sacrificato appendendosi per nove giorni e nove notti all'albero cosmico Yggdrasill; rinunciando al suo occhio destro, avrà accesso all'idromele della fonte del gigante Mímir, che gli concederà conoscenza suprema e saggezza<sup>17</sup>. È in questo modo quindi che Odino ottiene la conoscenza della magia, nonché delle rune, conoscenze che avrebbe poi tramandato agli uomini, diventando di fatto il primo maestro di rune<sup>18</sup>. Nello specifico egli è esperto della magia detta *seiðr*<sup>19</sup>, ossia legata a rituali di carattere estatico e che rende capaci di mutare le proprie sembianze e di influire sugli eventi. Per tutti questi motivi Odino si guadagna la posizione di dio supremo e, come già precedentemente menzionato, dio più venerato dagli uomini nordici; non a caso in vaste zone della Scandinavia si ritrovano una grande diffusione di toponimi facenti riferimento a lui<sup>20</sup>.

Egli ha infine uno stretto legame con la morte e con un'altra divinità, Freyja, con la quale condivide metà dei caduti in battaglia, che vengono trasportati dalle valchirie nella Valhalla, maestosa sala in cui i guerrieri potranno banchettare e combattere al fianco di Odino fino al crepuscolo degli dèi.

### 1.3.1.2 I restanti membri della famiglia degli Asi

Accanto ad Odino vanno sicuramente menzionati, seppur di rilevanza minore ai fini del presente elaborato, anche gli altri membri della famiglia degli Asi.

Frigg è la sposa di Odino, comunemente definita dea suprema<sup>21</sup>, prende parte alle decisioni del marito e ne condivide il trono.

Tra i figli di Odino e Frigg è importante menzionare Tyr, Hœnir, Heimdallr, Thor, Baldr e Loki. Tyr, dio ardito, coraggioso e sapiente; il dio della guerra era spesso invocato dai guerrieri con la speranza di ottenere protezione e trionfo<sup>22</sup>. Hœnir, considerato il più pauroso fra gli dèi, è anche colui che verrà inviato come ostaggio alla famiglia dei Vani a

---

<sup>17</sup>Chiesa Isnardi G., *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 2020, pp.97-98.

<sup>18</sup>Anche detto *Runenmeister*. Meli M., *Alamannia runica. Rune e cultura nell'Alto Medioevo*, Libreria universitaria editrice, Verona, p.72.

<sup>19</sup>Chiesa Isnardi G., *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 2020, p.225.

<sup>20</sup>Ivi, p.221.

<sup>21</sup>Sturluson S. - Delfini G. (a cura di), *Edda*, Adelphi, Milano, 1975.

<sup>22</sup>Per farlo si utilizzavano le rune; nello specifico la runa *tīwaz*, che ha lo stesso nome del dio, veniva incisa sulle armi dei guerrieri. Per l'approfondimento sulla tematica si rimanda al cap. 2 del presente elaborato.

seguito del secolare scontro fra le due stirpi<sup>23</sup>. Heimdallr, viene descritto come il guardiano degli dèi, colui che conosce con esattezza l'esatto momento in cui avrà inizio il Ragnarök, che verrà annunciato in tutti i mondi grazie al suo corno, il Gjallarhorn; anche lui, così come Odino, ha accesso alla fonte Mímir e all'idromele, essendo il luogo in cui è custodito il suo corno<sup>24</sup>. Thor, è la divinità che più rivaleggiava con Odino per la supremazia. Molto amato e venerato nel mondo germanico, tant'è che la sua figura, insieme a quella del padre e di Freyr, erano ampiamente venerati nel tempio di Uppsala<sup>25</sup>. Baldr, è invece considerato il più affascinante fra gli dèi, nonché saggio, eloquente e coraggioso. Loki infine è una figura del tutto singolare. Egli viene associato alla stirpe degli Asi ma la sua famiglia e la sua progenie è legata a demoni del male e per questo motivo di pessima natura; il suo carattere è segnato da una profonda ambivalenza apparentemente insanabile<sup>26</sup> e il suo scopo primario verrà assolto solamente all'avvento del Ragnarök.

### 1.3.2 I Vani

Questa stirpe è protagonista insieme agli Asi di quella che è considerata la prima guerra nel mondo<sup>27</sup>. Questa guerra culminerà in un trattato di pace, a patto che vengano scambiati degli ostaggi da entrambe le parti coinvolte: è in questo momento quindi che Njördr insieme ai figli Freyr e Freyja faranno la loro comparsa fra le fila degli Asi, stringendo con loro profondi legami che porteranno ad interessanti e rilevanti conseguenze.

La loro società si distingue profondamente da quella degli Asi: i Vani sono infatti divinità legate alla fecondità e alla prosperità, grandi conoscitori della magia, che permette loro di avere anche accesso al futuro. L'opposizione fra le due famiglie appare anche chiara nella caratterizzazione per cui i Vani vengono rappresentati come appartenenti alla terra, mentre gli Asi sono propriamente considerati signori del cielo<sup>28</sup>. L'insieme di tutte queste peculiarità fa comprendere quali fossero le motivazioni alla base di un simile scontro secolare.

---

<sup>23</sup>Si rimanda alla sez. 1.3.2 del presente capitolo dove questo argomento verrà approfondito.

<sup>24</sup>Chiesa Isnardi G., *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 2020, p.582.

<sup>25</sup>Ivi, p.254.

<sup>26</sup>Ivi, pp.274-277.

<sup>27</sup>Ivi, pp.93-94.

<sup>28</sup>Ivi, pp.307-319.

### 1.3.2.1 Freyja e gli altri membri dei Vani

La figura di Freyja non può che essere considerata, ai fini della trattazione proposta, la figura di maggiore spicco nella stirpe dei Vani. Sarà proprio lei la responsabile di aver diffuso fra gli Asi la magia, pratica comune fra i Vani. Ella è infatti la dea della magia e dell'amore, i numerosi toponimi che la riguardano confermano che il suo culto fosse ampiamente diffuso. Sebbene non fosse di fatto legata ad Odino, Freyja resta la divinità femminile più venerata, superando in effetti il culto di Frigg<sup>29</sup>. Ogni giorno infine ella sceglie metà dei caduti in battaglia, mentre l'altra metà spetta ad Odino.

Fra gli altri membri della famiglia vanno ricordati Njördr, dio che governa il mare, il vento ed il fuoco, il cui culto è testimoniato dai numerosi toponimi e sacrifici in suo onore<sup>30</sup>, e Freyr, dio della fecondità, che governa la pioggia ed il sole, che come già menzionato precedentemente<sup>31</sup>, è fra gli dèi più venerati, a fianco a Thor e Odino.

### 1.4 L'albero sacro Yggdrasill e l'idromele

Sebbene già menzionato in precedenza<sup>32</sup> è essenziale approfondire la tematica relativa l'albero sacro Yggdrasill in quanto è proprio grazie a lui che è possibile reperire l'idromele, tramite primario che permette assoluta conoscenza delle rune. La tradizione mitologica vuole che l'albero sia connesso a tutti i mondi di cui si compone il cosmo, e che anzi sia proprio lui a sorreggerli. Le sue radici infatti si spingerebbero in tutte le direzioni, arrivando agli Asi, ai giganti ed infine in Niflheimr. Sono proprio queste stesse radici inoltre a poggiare su due fonti, una di queste è proprio la fonte Mímir, alimentata dal liquido poc'anzi menzionato.

L'albero è inoltre il luogo in cui gli dèi si recano quotidianamente per tenere consiglio, e vi giungono tramite il Bifröst<sup>33</sup>. Yggdrasill non è solo da intendere come albero cosmico per via del suo ruolo, ma anche per il microcosmo che lo abita: nelle sue fronde infatti vivono svariati animali, fra cui un'aquila, dei serpenti, uno scoiattolo e persino dei cervi<sup>34</sup>.

---

<sup>29</sup>Ivi, pp.317-319.

<sup>30</sup>Ivi, pp.309-310.

<sup>31</sup>Nella sez. 1.3.1.2 del presente capitolo.

<sup>32</sup>Nella sez. 1.3.1.1 del presente capitolo.

<sup>33</sup>Il ponte dell'arcobaleno che rappresenta la via fra terra e cielo. Chiesa Isnardi G., *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 2020, p.81.

<sup>34</sup>Ivi, pp.63-65.

L'albero quindi è il tramite per cui è possibile reperire l'idromele, bevanda divina per eccellenza, dalla quale è possibile trarre conoscenza ed ispirazione, poiché in essa sono mescolate le rune, che la simboleggiano. Questo liquido divino ha conseguito il suo potere per mezzo di un processo di fermentazione che ha permesso alle forze vive della natura di conferirgli le caratteristiche mitiche. Una volta che Odino ne prende possesso diffonderà la conoscenza anche agli altri dèi e uomini, e per questo motivo il potente liquido diventerà disponibile anche nella Valhalla, dove sgorgerebbe dalle mammelle di una capra nutrita dalle foglie di un albero che si trova appunto nella sala. L'idromele è anche la bevanda per eccellenza allegoria dell'ispirazione e della capacità di far poesia dei poeti stessi: sarebbe proprio grazie a quella che i poeti avrebbero ottenuto le capacità che gli avrebbero permesso un uso sapiente e completo delle parole<sup>35</sup>.

Elemento ricorrente nella mitologia, l'albero assume una connotazione di estrema rilevanza, simbolo fondamentale e connesso con la concezione del cosmo. Anche nel mondo degli uomini l'albero riveste un ruolo importante, come testimonia il grande albero sempreverde che cresceva nei pressi del tempio di Uppsala, e ai cui piedi si trovava una fonte sacrificale; sulla sua corteccia e sui suoi rami inoltre venivano incise rune di diverso tipo, in particolare quelle a garanzia della sapienza medica<sup>36</sup>.

### **1.5 Oltre la religione nel mondo nordico: la magia**

È comprensibile che la religione nel mondo nordico avesse un impatto elevato, restando una parte imprescindibile della vita quotidiana, elemento portante su cui si basa una grande parte della cultura vichinga. Accanto a questo però anche la magia gioca un ruolo fondamentale. La religione può essere interpretata come un elemento a carattere passivo: l'individuo si abbandona totalmente ad un potere superiore, e lascia che questo lo guidi, riponendo cieca fiducia in esso; la magia d'altro canto ha un carattere attivo, dimostrandosi come una pratica utilizzata al fine di entrare in diretto contatto con le forze misteriose che governano il cosmo<sup>37</sup>.

Se è possibile affermare con certezza che la tradizione associa il mito e le divinità alla magia<sup>38</sup>, va aggiunto che anche l'uomo ne faceva largo uso, anche come mezzo proprio

---

<sup>35</sup>Sturluson S. - Delfini G. (a cura di), *Edda*, Adelphi, Milano, 1975, pp.131-134.

<sup>36</sup>Chiesa Isnardi G., *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 2020, pp.593-594.

<sup>37</sup>Ivi, p.104.

<sup>38</sup>Si rimanda alle sez. 1.1, 1.3.1.1, 1.3.2, 1.3.2.1 del presente capitolo dell'elaborato.

per entrare ancor più in sintonia con l'Altro Mondo e con gli dèi. Nel mondo divino la magia, oltre ad essere mezzo utilizzato per incantesimi e sortilegi di sorta, era anche lo strumento che permetteva agli dèi di mutare forma, ed assumere le sembianze di svariati animali; questa pratica è comune in particolare ad Odino, Loki e Freyja, nonché in generale alla stirpe dei Vani<sup>39</sup>. Nel mondo umano invece, coloro che facevano uso della magia venivano definiti “sacerdoti”, “indovini”, “maghi”, “stregoni”, e potevano essere sia uomini che donne; nel corso del tempo queste figure assumeranno una connotazione sempre più negativa, fino ad essere fortemente osteggiati con l'avvento del cristianesimo nelle regioni scandinave.

In generale è possibile comunque distinguere due tipologie fondamentali di magia, con funzioni e impieghi diversi: quella “bianca” e quella “nera”. La prima tipologia era senza dubbio la più diffusa, utilizzata in particolar modo sia da sacerdoti che da medici, che la associavano ad un'ampia conoscenza di erbe e piante, che venivano sfruttate in associazione alle formule magiche. Non mancano però le testimonianze dell'utilizzo anche della magia cosiddetta “nera”.

La pratica della magia inoltre era spesso associata a quella dell'utilizzo di canti e di strumenti a percussione, come i tamburi, che creavano una melodia ritmata che permettesse al corpo di separarsi dall'anima, trasportandola nell'universo grazie ad un suono che richiamava quello originario della creazione del mondo<sup>40</sup>. Lo stato di trance a cui si sottoponevano coloro che praticavano la magia è associabile a quello della morte; per questo motivo si considera che coloro che praticavano la magia avessero una stretta connessione con il mondo dell'aldilà<sup>41</sup>.

Una caratteristica ben nota di coloro che praticavano la magia inoltre è quella di saper divinare, ossia prevedere il futuro, abilità che com'è risaputo, padroneggiavano anche i Vani. Non va dimenticato infine il legame che dalle origini intercorre fra magia e scrittura runica: i due elementi infatti spesso convivevano, va da sé quindi che coloro che praticavano la magia erano anche spesso grandi conoscitori delle rune.

---

<sup>39</sup>Chiesa Isnardi G., *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 2020.

<sup>40</sup>Ivi, p.107.

<sup>41</sup>Si considera infatti che Odino, massimo conoscitore della magia, fra le altre cose avesse anche un legame fortissimo con la morte e con il regno dei morti, e che per questo fossero frequenti i sacrifici, sia umani che animali, a lui dedicati. Ivi pp.220-237.



## Capitolo II – Le rune

### 2.1 L'etimologia della parola

Tradizionalmente si tende ad associare il termine runa al significato di “segreto”, “mistero”, “piano”, “consiglio”, “sussurro”<sup>1</sup>, il che fa da subito capire l'intrinseca associazione che ne viene fatta al piano magico<sup>2</sup>.

Fra gli studiosi è possibile riscontrare diversi punti di vista. Nello specifico, secondo Morris<sup>3</sup> il termine andrebbe in realtà associato più a parole come “graffiare”, “scavare”, o ancora a termini legati all'agricoltura<sup>4</sup>; questa analisi sicuramente fa comprendere come, secondo la sua interpretazione, le rune non abbiano in realtà legami con la magia. Un'indagine accurata mostra che in realtà il termine, derivato dalla radice germanica \**rūn-*, compare per la prima volta verso la fine del IV secolo d.C., in una serie di iscrizioni nelle quali esprime il significato di “insieme di segni”, “messaggio”<sup>5</sup>. Proprio da questo presupposto Morris cercherà di dimostrare l'origine del sostantivo da una radice che si adatterebbe alla sua interpretazione poc'anzi menzionata<sup>6</sup>: le forme *rūnō* (sing.) e *rūnōz* (pl.) infatti indicano specificatamente un “messaggio”, “un'iscrizione”, e non hanno quindi il significato di “carattere/i runico/i”. Tuttavia, l'opinione di un altro storico, Krause<sup>7</sup>, permette di fare ulteriormente chiarezza, spiegando come alcune delle iscrizioni rinvenute mostrino come il termine singolare venisse usato con significato collettivo, indicando quindi un “messaggio runico”, mentre il termine plurale indicasse una “sequenza di caratteri runici”. È possibile quindi concludere questa diatriba definendo come il termine *rūnō* si sarebbe sviluppato da un significato di “messaggio” ad uno di “consiglio”, dimostrando quindi che la tesi per cui al termine vadano associati i significati

---

<sup>1</sup>Mess B., *The Etymology of rune*, in “Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur”, Vol. 136(4), 2014, p.527.

<sup>2</sup>Questo argomento verrà approfondito nella sez. 2.4 del presente capitolo.

<sup>3</sup>Nella sua opera: Morris R. L., *The Etymology of NwG.*, in “Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur”, Vol. 107, 1985, pp.344-358.

<sup>4</sup>Mess B., *The Etymology of rune*, in “Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur”, Vol. 136(4), 2014, p.528.

<sup>5</sup>La più antica di queste è quella ritrovata sulla pietra di Einang (Norvegia, secc. IV-V). Battaglia M., *I Germani. Genesi di una cultura europea*, ed. 2021, Carocci Editore, Roma, 2013, p.213.

<sup>6</sup>Ivi, pp.213-216.

<sup>7</sup>Nella sua opera: Krause W., *Die Sprache der urnordischen Runeninschriften*, Heidelberg, 1971, p.157.

menzionati inizialmente sia corretta, mentre non vi siano prove sufficienti ad avvalorare la tesi di Morris<sup>8</sup>.

Il termine in ogni caso assume diverse connotazioni anche in funzione all'area di sviluppo<sup>9</sup>, cosicché nel corso del tempo significati come “sussurro”, “consiglio segreto”, “sapienza occulta”, “consultazione”, “comunicazione privata” compaiono associati a *rūnō*; va inoltre menzionato il fatto che nel corso del tempo affianco al termine principale è possibile ritrovare anche quello di \**garūnja*, che spesso compare in concomitanza, associato agli stessi significati ed utilizzato in maniera non del tutto inequivoca<sup>10</sup>.

In ogni caso è possibile tentare una definizione più precisa del termine che vada oltre la semplice ricostruzione etimologica: per farlo è necessario prendere in considerazione il contesto in cui questo ricorreva<sup>11</sup>. Da un lato va considerato il legame che le rune avevano con le pratiche magiche, dall'altro l'aspetto semantico del termine che rimanda ad una comunicazione orale di carattere circoscritto. Oltre a questo, al termine va anche associato il contesto rituale che riguardava le rune, e di conseguenza anche quelle figure che vengono definite con i nomi di *Runenmeister* e *Runenritzer*<sup>12</sup>.

## 2.2 Origini e sviluppo del *Futhark*

Quando ci si riferisce alla “scrittura runica” (SRUN<sup>13</sup>) si intende un sistema di scrittura pseudo-alfabetico di utilizzo essenzialmente epigrafico, usato in incisioni di vario tipo su diversi materiali, le cui più antiche testimonianze sono riconducibili al gruppo linguistico germanico. L'ordine dei suoi caratteri angolari differisce dalla tradizionale sequenza alfa-beta-gamma, e questo, insieme al fatto che al valore fonetico di ogni runa era associato un preciso referente esterno che iniziava con lo stesso fonema, definiscono il motivo per cui viene considerato un sistema pseudo-scrittoria<sup>14</sup>. I reperti pervenuti suggeriscono, come poc'anzi menzionato, che venisse utilizzato sia a scopi secolari che rituali, ma le

---

<sup>8</sup>Mess B., *The Etymology of rune*, in “Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur”, Vol. 136(4), 2014, p.530.

<sup>9</sup>Il termine *rūnō* è infatti in gotico (got.) *rūna*, in norreno (norr.) *rún*, in anglosassone (ags.) *rūn*, in alto tedesco antico (ata) e sassone (sass.) *rūna*. Meli M., *Alamannia runica. Rune e cultura nell'Alto Medioevo*, Libreria universitaria editrice, Verona, 1998, p.61.

<sup>10</sup>Ivi, pp.68-69.

<sup>11</sup>Questo argomento verrà approfondito nella sez. 2.4 del presente capitolo.

<sup>12</sup>Queste due figure verranno approfondite nella sez. 2.3 del presente capitolo. Meli M., *Alamannia runica. Rune e cultura nell'Alto Medioevo*, Libreria universitaria editrice, Verona, 1998, p.72.

<sup>13</sup>Acronimo per scrittura runica: S = scrittura, RUN = runica. Battaglia M., *I Germani. Genesi di una cultura europea*, ed. 2021, Carocci Editore, Roma, 2013, p.199.

<sup>14</sup>Ibidem.

sue origini restano incerte. Il mito le attribuisce agli dèi<sup>15</sup>, mentre le ricostruzioni storiche mostrano legami con alfabeti mediterranei.

### 2.2.1 Le origini



Figura 1 - Pettine di Vimose  
([www.samlinger.natmus.dk](http://www.samlinger.natmus.dk))

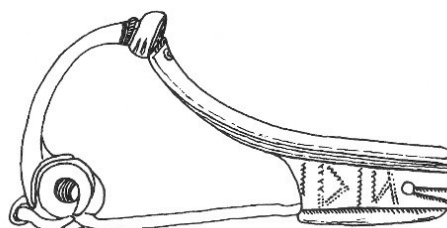


Figura 2 - Fibula di Meldorf  
([www.runemal.org/it/reperti-archeologici/monili-runici](http://www.runemal.org/it/reperti-archeologici/monili-runici))

I ritrovamenti più antichi vengono datati intorno al I secolo d.C., fra questi è possibile ritrovare l'iscrizione rivenuta sul pettine di Vimose (150 d.C. ca), in figura 1, e quella sulla fibula di Meldorf (1-50 d.C. ca), in figura 2, le cui incisioni restano però controverse<sup>16</sup>. È importante tenere in considerazione però uno iato di quasi un secolo tra elaborazione, introduzione della scrittura e prime attestazioni, per questo motivo è possibile far risalire la SRUN ad un periodo ancora antecedente.

L'origine di questo sistema scrittoria non è tuttavia da imputare all'area germanofona, in quanto gli studi in merito mostrano come questi sarebbe basato su un alfabeto mediterraneo. Sebbene questi studi siano solo teorie, e le sue origini di fatto un mistero, le più accreditate e diffuse restano tre: l'origine latina, greca e italica settentrionale<sup>17</sup>.

La teoria latina suggerisce che l'alfabeto runico si sarebbe originato appunto dal latino; questa viene avanzata per la prima volta dal danese Ludvig Wimmer<sup>18</sup>, e giustifica il legame fra i due alfabeti prendendo in considerazione i riscontri fra alcune maiuscole

---

<sup>15</sup>Si rimanda al cap. 1 del presente elaborato dove questo argomento è stato approfondito.

<sup>16</sup>Si discute se si tratti effettivamente di rune o più specificatamente di "proto-rune", il che non rende possibile considerarla come l'iscrizione più antica. McKinnel J., et al., *Runes, Magic and Religion: A Sourcebook*, Fassbaender, Wien, 2004, p.13.

<sup>17</sup>McKinnel J., et al., *Runes, Magic and Religion: A Sourcebook*, Fassbaender, Wien, 2004. Ralph E. W. V., *Runes. An Introduction*, 2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester, 1989.

<sup>18</sup>Nella sua opera: Wimmer L., *Runeskriftens Oprindelse og Udvikling i Norden*, 1874.

latine e alcuni caratteri runici<sup>19</sup>. Secondo l'interpretazione dello studioso danese quindi, questo giustificherebbe la teoria secondo la quale la creazione dell'alfabeto runico non sarebbe stato un processo graduale, quanto piuttosto la realizzazione consenziente di un individuo<sup>20</sup>. Ad avvalorare questa tesi va sicuramente ricordato l'importante influsso esercitato dall'impero romano in tutta l'area europea.

La seconda teoria invece, propone che le rune si sarebbero modellate sulla base dell'alfabeto greco classico. Saranno gli studiosi Otto von Friesen<sup>21</sup> e Sophus Bugge<sup>22</sup> a sostenerla, imputando la responsabilità della sua creazione ai Goti, che intorno al III secolo d.C. nell'area del Mar Nero le avrebbero create e poi diffuse verso nord. Questa teoria però resta la meno attendibile, in quanto non si coniugherebbe con i ritrovamenti runici pervenuti, che sarebbero infatti antecedenti.

L'ultima teoria, tanto quanto la prima, riscuote tutt'ora un discreto successo fra i teorici. Carl Marstrander la propone per la prima volta<sup>23</sup>, suggerendo come le rune si sarebbero originate a partire da alfabeti etruschi alpini meridionali. Questi alfabeti infatti erano diffusi in tutta l'area tra la pianura veneta e le alpi tirolesi meridionali dal IV secolo a.C. fino al I secolo d.C., ed erano basati sulla scrittura etrusca, a sua volta derivata dal greco. Le strette corrispondenze nella forma delle lettere degli alfabeti etruschi e runico non fanno che avvalorare questa tesi, che come già menzionato, resta estremamente valida.

Se la teoria che fa risalire l'alfabeto runico a quello greco resta la meno probabile, è possibile fare affidamento su una delle altre due; nel primo caso, se l'origine fosse latina, l'area di sviluppo avrebbe potuto essere la Danimarca, come testimoniano le grandi quantità di beni di esportazione romana risalenti ai primi secoli d.C.<sup>24</sup>; nel caso invece si consideri l'origine italica, la creazione può essere imputata ai Cimbri. Questa popolazione proveniente dallo Jutland settentrionale (Danimarca) è infatti spesso candidata, a fianco

---

<sup>19</sup>Specificatamente si fa riferimento alle maiuscole F, R, H, S, C. Ralph E. W. V., *Runes. An Introduction*, 2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester, 1989, pp.3-4.

<sup>20</sup>Ibidem.

<sup>21</sup>Nella sua opera: Von Friesen O., *Om runskriftens härkomst*, Uppsala, 1904.

<sup>22</sup>Nella sua opera: Bugge S., *Norges Indskrifter med de ældre Runer*, Cristiania, 1891-1924.

<sup>23</sup>Molti dei suoi studi in merito non sono mai stati pubblicati, tuttavia è possibile trovarne traccia in: Marstrander C., *Sull'origine delle rune e dei nomi runici*, in "Norks Tidsskrift per Sprogvidenskap", Vol. 1, 1928, pp.85-188; Idem, *Le iscrizioni runiche nordiche negli alfabeti più antichi*, in "Viking 16", 1952, pp.1-227.

<sup>24</sup>McKinnel J., et al., *Runes, Magic and Religion: A Sourcebook*, Fassbaender, Wien, 2004, p.12.

ad altri popoli come i Marcomanni e gli Eruli<sup>25</sup>, ad essere fra i primi ad aver utilizzato le rune.

Un altro dilemma da porsi è quindi se sia stato un singolo individuo o piuttosto un gruppo ad aver dato origine all'alfabeto, e quindi con quali motivazioni. Nel caso si consideri che a crearlo sia stato un singolo, questi avrebbe potuto decidere di utilizzarlo come mezzo di comunicazione con l'Altro Mondo o per fini magici; se invece si considera che sia stato un gruppo a comportarne la creazione, lo scopo avrebbe potuto essere probabilmente quello di realizzare un mezzo di comunicazione che si distinguesse da quelli usati dagli altri popoli. In ogni caso quello che emerge è che sicuramente, sia che ci si affidi ad una piuttosto che all'altra opzione, le rune vennero usate come mezzo di comunicazione, per una varietà di scopi diversi, sia essi profani che religiosi, così come magici<sup>26</sup>.

Riassumendo quindi è possibile concludere definendo che l'origine dell'alfabeto runico avviene intorno al I secolo d.C., sulla base di un alfabeto mediterraneo, probabilmente il latino, nell'area danese, a partire da uno o più intellettuali, al fine di utilizzarlo come mezzo di comunicazione, a scopi sia secolari che religiosi e magici<sup>27</sup>.

Oltre all'origine storica va anche considerata quella mitologica, per cui non è inusuale riscontrare l'associazione ad un mito delle origini, volto a giustificare la creazione di un sistema di scrittura. I miti sulle origini tipicamente associano infatti la scrittura ad una creazione divina, essendo questa la naturale conseguenza della ricerca di un rapporto fra linguaggio e religione<sup>28</sup>. Nel panorama nordico quindi la creazione dell'alfabeto runico viene fatta risalire al sacrificio compiuto da Odino<sup>29</sup>, una drammatizzazione del rituale tramite il quale si sarebbe ottenuta l'iniziazione alla parola scritta. Odino di fatto però non inventa le rune, quanto piuttosto le riceve insieme alla conoscenza della magia; questo in ogni caso lo eleva spiritualmente e gli permette una sorta di "fioritura". L'adozione della scrittura runica assume quindi la funzione di un'opera di crescita, sviluppo, elevazione personali<sup>30</sup>.

---

<sup>25</sup>Ralph E. W. V., *Runes. An Introduction*, 2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester, 1989, pp.8-9.

<sup>26</sup>McKinnel J., et al., *Runes, Magic and Religion: A Sourcebook*, Fassbaender, Wien, 2004, p.14.

<sup>27</sup>Questo argomento verrà approfondito nelle sez. 2.4 del presente capitolo.

<sup>28</sup>Birkett T., *Reading the Runes in Old English and Old Norse Poetry*, Routledge, London/New York, 2017, pp.152-153.

<sup>29</sup>Si rimanda alle sez. 1.3.1.1 del cap. 1 del presente elaborato dove questo argomento è stato approfondito.

<sup>30</sup>Birkett T., *Reading the Runes in Old English and Old Norse Poetry*, Routledge, London/New York, 2017, p.157.

### 2.2.2 Il *futhark*

La sequenza runica più antica si identifica con il termine *fupark*<sup>31</sup> – nome definito dai suoni dei suoi primi 6 caratteri – e si compone di 24 grafemi. Ogni grafema del *fupark* corrisponde ad un fonema, indicando quindi una corrispondenza praticamente perfetta fra le sue 24 rune e i suoni distintivi della lingua parlata, almeno fino al 550-650 d.C., quando l'alfabeto originario inizia a subire dei mutamenti<sup>32</sup>; inoltre ogni runa rappresenta un valore semantico identico al nome degli specifici grafemi<sup>33</sup>. L'ordine, come precedentemente menzionato, non segue quello tradizionale alfa-beta-gamma (fenicio-greco), ma la sequenza resta tuttora inspiegata; si pensa che fosse ispirata all'alfabeto preso a modello per la sua creazione. Una cosa certa è il fatto che la scelta dei nomi fosse vincolata da un principio acrofonico per cui ogni nome doveva iniziare con il suono dato<sup>34</sup>. L'intero alfabeto può essere diviso in 3 sezioni, definite comunemente con il termine *ættir*, composte da 8 caratteri ciascuna<sup>35</sup>. La forma originaria dei caratteri è angolata e priva di curve, questo in particolare per il loro iniziale utilizzo su materiali come il legno o simili, su cui quindi la realizzazione dell'iscrizione prevedeva sgraffiatura e non vergatura con inchiostro o sostanze analoghe; man mano che le tecniche e i materiali si affineranno muterà anche l'aspetto dei caratteri. I materiali volti a contenere le iscrizioni erano rigidi, destinati a durare nel tempo, come legno, osso, pietra e metallo; solo in una fase successiva<sup>36</sup> verrà adottata anche la carta come ulteriore opzione<sup>37</sup>. La scrittura veniva realizzata tramite l'incisione dei segni sul materiale prescelto, il metodo variava in funzione del materiale; i caratteri quindi potevano essere incisi, scolpiti, disegnati (in particolare se il materiale era legno, metallo o pietra), mentre tecniche più elaborate verranno utilizzate in fase successiva (è il caso dello stampaggio su monete o

---

<sup>31</sup>È possibile trovare anche l'equivalente grafia *futhark*.

<sup>32</sup>Questo argomento verrà approfondito nella sez. 2.2.3 del presente capitolo.

<sup>33</sup>Düwel K., *Runic* in Murdoch B., Read M. (eds.), "Early Germanic Literature and Culture", Boydell & Brewer, Woodbridge/Rochester, 2004, pp.121-123.

<sup>34</sup>Ralph E. W. V., *Runes. An Introduction*, 2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester, 1989, pp.76-78.

<sup>35</sup>Viene attribuita anche una possibile chiave interpretativa magica legata ai numeri; questa tematica verrà approfondita nella sez. 2.4 del presente capitolo.

<sup>36</sup>Questo avverrà nella fase del passaggio da *fupark* a *fuporc*; l'argomento verrà approfondito nella sez. 2.2.3 del presente capitolo.

<sup>37</sup>Birkett T., *Reading the Runes in Old English and Old Norse Poetry*, Routledge, London/New York, 2017, pp.82-85.

bratteate<sup>38</sup>). La direzione della scrittura non era inizialmente codificata: per questo motivo è possibile ritrovare iscrizioni sia da destra a sinistra che viceversa, dal basso verso l'alto, così come secondo il principio bustrofedico<sup>39</sup>. Un'altra peculiarità della SRUN è la cosiddetta *scripto continua*, ossia la mancanza di spazi a separare, e quindi distinguere, le parole. Occasionalmente veniva fatto uso di punti, detti segni di interpunzione, in numero da uno a sei, a separare sia parole singole che gruppi di parole, o a distinguere membri di un composto con maggiore importanza; in epoca vichinga ai punti vengono sostituiti segni a forma di X, con la stessa funzione<sup>40</sup>. Oltre a queste è possibile riconoscere anche le cosiddette legature, che definivano rune dette vincolanti, ossia dotate di contrazioni di due/tre rune al fine di risparmiare tempo e spazio<sup>41</sup>.

Si considera infine che l'apprendimento di questo sistema scrittorio fosse inizialmente orale, così come per gli altri alfabeti, e che comportasse la memorizzazione dei nomi dei singoli caratteri nell'ordine prestabilito. Solo in un secondo momento avveniva l'effettivo riconoscimento dei singoli caratteri, tramite l'associazione di nome e forma. Infine avveniva la fase dell'esercizio della scrittura, che rappresentava però solo la tappa finale. L'assenza di scuole grammaticali ben radicate, così come di un uso primario della scrittura, rendono l'apprendimento diverso rispetto a quelle lingue come il greco e il latino. Nonostante la tradizione germanica sia avara di indicazioni è possibile prendere in considerazione un testo, seppur tardo e relativo alla versione già mutata del *fupark* originario, considerato un manuale utilizzato per la memorizzazione dell'alfabeto e quindi per il suo insegnamento, che compare con il nome di "Abecedarium Nordmannicum" nel "Cod. Sang. 878"<sup>42</sup>.

### 2.2.3 Gli sviluppi del *fupark*

---

<sup>38</sup>Manufatti monetiformi ispirati alle monete romane raffiguranti gli imperatori, fabbricate in Scandinavia dal V secolo in poi. Battaglia M., *I Germani. Genesis di una cultura europea*, ed. 2021, Carocci Editore, Roma, 2013, p.200. L'argomento verrà approfondito nella sez. 2.3 del presente capitolo.

<sup>39</sup>Con questo termine si intende un ordine che va alternativamente da sinistra a destra e da destra a sinistra, come si svolge l'aratura di un campo. Ralph E. W. V., *Runes. An Introduction*, 2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester, 1989, p.19.

<sup>40</sup>Meli M., *Alamannia runica. Rune e cultura nell'Alto Medioevo*, Libreria universitaria editrice, Verona, 1998, pp.174-185.

<sup>41</sup>Ralph E. W. V., *Runes. An Introduction*, 2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester, 1989, pp.19-20.

<sup>42</sup>Meli M., *Alamannia runica. Rune e cultura nell'Alto Medioevo*, Libreria universitaria editrice, Verona, 1998, pp.33-43.

Le prime mutazioni interessano il *fupark* originario verso il V-VI secolo d.C., definendo la sua modifica nell'area anglosassone in una sequenza ampliata, denominata *fuporc*<sup>43</sup>, in cui i segni passano ad una cifra totale di 29-31<sup>44</sup>.

In Scandinavia invece questi cambiamenti porteranno ad una drastica riduzione del numero delle rune, portando la sequenza ad un totale di soli 16 simboli; questo sviluppo avverrà dapprima in Danimarca, da qui il nome di “rune danesi”, ma si diffonderà poi in tutta l'area scandinava<sup>45</sup>. Il VII e l'VIII sono secoli di grande cambiamento nell'area scandinava in cui il modello sonoro precedente si altera notevolmente con il conseguente sviluppo di nuovi suoni a seguito di trasformazioni fonetiche<sup>46</sup>, per i quali però non esistono simboli di scrittura. La soluzione che si sceglie di adottare è quella di utilizzare simboli già esistenti per molteplici scopi, andando quindi a definire la situazione per cui una singola runa poteva designare fino ad una mezza dozzina di suoni, mentre alcune facenti parte della sequenza originaria caddero in disuso<sup>47</sup>. L'alfabeto che ne deriva quindi si distingue in due versioni, quella del *fupark* danese, appena menzionata, anche conosciuta come “rune a ramo lungo”, che si diffonde intorno all'800 d.C., e quella del *fupark* norvegese-svedese, anche detta “rune a ramo corto”, che risale invece al IX secolo.

Questa tendenza alla semplificazione porterà nel tempo ad un ulteriore impoverimento dei caratteri runici, fino ad arrivare alle cosiddette rune Hälsinge del X-XII secolo, conosciute anche come “rune senza doghe”, i cui simboli appaiono talmente semplificati che per molto tempo non sono nemmeno stati riconosciuti come una scrittura.

Quello che è quindi interessante notare è come nell'area anglosassone il nuovo *fuporc* si ponga in continuità con il *fupark* originario, arricchendosi di segni nell'interesse a mantenere una coerenza grafo-fonetica, sebbene l'ambiente di sviluppo sia incline a mutamenti molto più drastici<sup>48</sup> rispetto a quelli a cui è sottoposta l'area scandinava, in cui

---

<sup>43</sup>È possibile trovare anche l'equivalente grafia *futhorc*.

<sup>44</sup>McKinnel J., et al., *Runes, Magic and Religion: A Sourcebook*, Fassbaender, Wien, 2004, p.14.

<sup>45</sup>Ralph E. W. V., *Runes. An Introduction*, 2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester, 1989, p.22.

<sup>46</sup>Kortlandt F., *Early Runic Consonants and the Origin of the Younger Futhark*, in “North-Western European Language Evolution”, Vol. 43, 2003, pp.71-76.

<sup>47</sup>Ralph E. W. V., *Runes. An Introduction*, 2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester, 1989, pp.22-23.

<sup>48</sup>In quest'area l'influsso del cristianesimo esercita una pressione maggiore e in tempi più brevi, mutando di fatto anche aspetti relativi la lingua oltre che la cultura. Birkett T., *Reading the Runes in Old English and Old Norse Poetry*, Routledge, London/New York, 2017, pp.1-9. Questo argomento verrà approfondito ulteriormente nella sez. 2.5 del presente capitolo.



invece il *fubark* mostra interesse a distaccarsi completamente dal passato, in una cultura che resta peraltro ancora dominata dall'oralità.

In conclusione quindi il *fubark* antico inizia a mutare intorno al V-VI secolo d.C., con la conseguenza che dal VII secolo si potranno distinguere due diversi sviluppi, uno in Scandinavia e uno nell'area anglosassone; tuttavia l'utilizzo del *fubark* continua ad essere attestato almeno fino al IX secolo<sup>49</sup>.

Nei tempi moderni l'interesse per la scrittura runica resta sopito fino al XIX secolo, quando un rinnovato interesse verso il "passato nordico" riporterà l'attenzione su di essa. Questo ne genera un largo uso nella letteratura, così come nella stampa e nelle arti visive, andando a definire i primi esempi di medievalismo<sup>50</sup>. Nemmeno la politica resta indifferente al fascino delle rune, che trova di fatto terreno fertile nel pangermanesimo nazionalsocialista, così come in America, dove molti reperti rinvenuti celano motivazioni politiche e si qualificano come esempi di contraffazione<sup>51</sup>.

### **2.3 Tipologie di reperti: caratteristiche ed interpretazioni**

Ad oggi sono circa 6500 le testimonianze contenenti caratteri runici pervenute, che risalgono ad un periodo di circa 1500 anni. La principale area di concentrazione è la Scandinavia, seguita poi dalle zone dell'Inghilterra e della Germania<sup>52</sup>.

Per definire le tipologie di reperti di cui si dispone tuttora, è importante anche definire le figure fondamentali perché questi possano esistere: il *Runenmeister* e il *Runenritzer*. Al primo spettava il compito di stesura del testo e della sua enunciazione all'interno di complessi di atti rituali; il secondo invece era responsabile della vera e propria incisione dei simboli. Formule ricorrenti negli oggetti pervenuti sono in particolare due: "Io, N.N., scrissi la "runa" (le "rune")" oppure "N.N. scrisse la "runa" (le "rune")", che testimoniano proprio il ruolo svolto da questi due individui<sup>53</sup>.

---

<sup>49</sup>McKinnel J., et al., *Runes, Magic and Religion: A Sourcebook*, Fassbaender, Wien, 2004, p.17.

<sup>50</sup>Ivi, p.15. L'argomento verrà approfondito nel cap. 3 del presente elaborato.

<sup>51</sup>Ralph E. W. V., *Runes. An Introduction*, 2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester, 1989, pp.98-99.

<sup>52</sup>Düwel K., *Runic* in Murdoch B., Read M. (eds.), "Early Germanic Literature and Culture", Boydell & Brewer, Woodbridge/Rochester, 2004, p.125.

<sup>53</sup>Meli M., *Alamannia runica. Rune e cultura nell'Alto Medioevo*, Libreria universitaria editrice, Verona, 1998, pp.72-73.

Tra i manufatti rinvenuti è possibile distinguere fra diverse tipologie di oggetti: bratteate, fibule, fibbie, armi, croci, stele, lastre funerarie<sup>54</sup>. La maggior parte delle incisioni contiene semplicemente il nome del proprietario dell'oggetto, o di colui che ha realizzato l'iscrizione, ma è possibile ritrovare anche iscrizioni magiche, soprattutto invocazioni agli dèi della tradizione norrena (in particolare su oggetti che si configuravano come amuleti), commemorazioni ai defunti, ed iscrizioni a testimoniare le abilità nel padroneggiare appunto le rune<sup>55</sup>.

Molto spesso rendere le incisioni "segrete" o criptiche era nell'interesse di chi le realizzava, proprio per questo motivo venivano usate diverse tecniche allo scopo di mimetizzare l'iscrizione nell'oggetto. Esistevano principalmente tre metodi usati per crittografare le iscrizioni runiche: si utilizzavano anagrammi, abbreviazioni o riarrangiamenti spaziali; si ricorreva ad un codice per cui una runa ne rappresentava in realtà un'altra; ci si avvaleva di vere e proprie rune criptate, volte ad identificare la posizione convenzionale nell'alfabeto della runa a cui si faceva riferimento. È possibile imbattersi anche in altre tecniche, come ad esempio quella della riorganizzazione delle rune, che le rendeva otticamente diverse<sup>56</sup>.

L'analisi dei reperti in ogni caso mostra una grande diffusione di manufatti femminili, come ad esempio gioielli, in cui l'iscrizione era concepita come un elemento accessorio, posta prevalentemente sul retro, e solitamente solo in fase successiva rispetto all'effettiva realizzazione dell'oggetto vero e proprio.

Una seconda categoria molto diffusa è quella delle armi; inizialmente si è pensato che l'incisione anche in questo caso volesse segnalare il nome del proprietario dell'oggetto, ma un'analisi più accurata mostra come in realtà il nome indicato dall'iscrizione facesse riferimento all'arma stessa. Questo è indice dello stretto rapporto che intercorreva fra il proprietario e l'arma.

Anche la categoria degli amuleti occupa una porzione importante; si tratta di piccoli oggetti destinati a proteggere chi li indossava o a conferirgli specifici poteri. Gli amuleti venivano realizzati soprattutto in metallo, diffusi in particolare sotto forma di bratteati: di ispirazione romana, avevano forma circolare ed erano realizzati in lamiera specialmente

---

<sup>54</sup>Ivi, pp.165-174.

<sup>55</sup>Düwel K., *Runic* in Murdoch B., Read M. (eds.), "Early Germanic Literature and Culture", Boydell & Brewer, Woodbridge/Rochester, 2004, pp.131-132.

<sup>56</sup>McKinnel J., et al., *Runes, Magic and Religion: A Sourcebook*, Fassbaender, Wien, 2004, pp.26-27.

d'oro, su cui l'iscrizione veniva stampata su un lato. Fra questi è possibile distinguere quattro categorie: quelli che ritraggono una testa maschile di profilo; quelli che ritraggono più figure umane a volte accompagnate da animali; quelli che ritraggono una testa maschile di profilo, spesso Odino, sopra ad un animale quadrupede (i più diffusi); infine quelli che ritraggono un animale singolo, o una figura simile<sup>57</sup>.

L'iscrizione in ogni caso veniva fatta ponderando bene lo spazio a disposizione, per cui era fondamentale definire dei punti di riferimento che permettessero di sfruttarlo al meglio; spesso si ricorreva all'uso di linee parallele, o di cerchi concentrici, usati come guide entro cui realizzare l'iscrizione<sup>58</sup>.

Ad oggi l'interpretazione di queste resta comunque complicata, sia per via della loro natura, influenzata sicuramente dal tempo che intercorre fra il rinvenimento e l'effettiva analisi, sia per l'attitudine dello stesso runologo. Inoltre anche la classificazione cronologica, la contestualizzazione geografica e il contenuto extra-grafico sono elementi che complicano un'analisi già estremamente complessa<sup>59</sup>.

### 2.3.1 Diversi tipi di rune

Fra i poemi eddici va sicuramente ricordato *Sigrdrífumál*, componimento in cui la valchiria Sigrdrifa istruisce l'eroe Sigfrido sui sette tipi di rune e su come utilizzarle<sup>60</sup>; nel componimento infatti è possibile riscontrarne una grande varietà, legate ad usi e funzionalità diverse<sup>61</sup>.

Le *sigrúnar*, ossia le rune legate alla vittoria, venivano solitamente incise sulle armi destinate all'utilizzo in battaglia, pratica che com'è noto era ampiamente diffusa anche nella realtà e non solo nel testo. L'incisione auspicava ad una sorta di protezione, ma anche ad aumentare le prestazioni dell'arma stessa; ovviamente la finalità era anche quella di buon auspicio e di invocazione alla vittoria. Il nome del dio Tyr è un elemento ricorrente in questo ambito, in quanto la runa *tīwaz* veniva spesso incisa proprio con

---

<sup>57</sup>Ivi, pp.40-41, 60, 69.

<sup>58</sup>Meli M., *Alamannia runica. Rune e cultura nell'Alto Medioevo*, Libreria universitaria editrice, Verona, 1998, pp.169-172.

<sup>59</sup>Düwel K., *Runic* in Murdoch B., Read M. (eds.), "Early Germanic Literature and Culture", Boydell & Brewer, Woodbridge/Rochester, 2004, pp.132-136.

<sup>60</sup>Pettit E., *Sigrdrífumál*, in "The poetic Edda: A Dual-Language Edition", Open Book Publishers, Cambridge, 2023, pp.519-536.

<sup>61</sup>Birkett T., *Reading the Runes in Old English and Old Norse Poetry*, Routledge, London/New York, 2017, pp.121-138.

queste finalità; l'incisione di questa runa nello specifico, il cui nome è chiaramente legato a quello del dio, avveniva proprio in riferimento a lui, essendo egli fortemente associato alla guerra.

È possibile ritrovare poi le *olrúnar*, legate nello specifico alla fortuna; in questo caso molto spesso questa tipologia di simboli veniva associata alla birra, questo perché la loro finalità era legata ad una ricerca di protezione, il che trovava applicazione in primo luogo durante il rituale della “bevuta”, essendo le bevande, e quindi in particolare la birra, spesso avvelenate. Era usanza quindi inciderle su corni di animali, oggetti frequentemente usati come recipienti per le bevande.

Un'altra categoria è quella delle *brimrúnar*, le cosiddette rune “marine”, utilizzate ricercando protezione durante i viaggi in mare. Il loro utilizzo era estremamente comune, venivano infatti incise sulla prua, sul timone e sui remi delle imbarcazioni.

Le *limrúnar* invece, rappresentano la categoria di rune usate a scopo curativo, diffuse già in epoca vichinga e nella Scandinavia medievale. Si era soliti incidere i simboli runici su oggetti che tramite dei veri e propri rituali si qualificavano come amuleti, volti ad indurre la guarigione. Queste rune dette anche “parlate” venivano utilizzate in epoca vichinga anche con lo scopo di reclamare l'eredità o il possesso di determinati oggetti.

Accanto a queste è possibile riconoscere anche altre tipologie di rune, meno comuni e più vicine in realtà ad una funzionalità letteraria che ad un uso diffuso nella vita comune. Fra queste è possibile ricordare le *biargrúnar*, utilizzate durante il parto, le *málrúnar*, usate per conferire eloquenza nelle controversie legali, ed infine le *humrúnar*, che si dice provenissero direttamente da Odino e fossero usate per acquisire saggezza<sup>62</sup>.

## 2.4 Gli usi e il legame con la magia

La discussione legata all'utilizzo che veniva fatto delle rune è in atto da anni ormai; il dilemma che di base crea attrito fra gli studiosi è se le rune fossero di per sé uno strumento intrinsecamente magico, e se debbano quindi essere collegate ad un utilizzo esclusivamente magico e rituale.

È innegabile che le rune venissero utilizzate anche a scopi rituali, magici e mantici, ma quello che emerge dai dati analizzati è che le rune venissero usate anche in questi contesti,

---

<sup>62</sup>McKinnel J., et al., *Runes, Magic and Religion: A Sourcebook*, Fassbaender, Wien, 2004, pp.34-36.

ma non che avessero di per sé una natura magica: rappresentavano uno strumento magico nel momento in cui il contesto lo richiedeva ma non lo erano per natura.

Resta quindi il dubbio relativo all'utilizzo nel quotidiano, e se prevalesses quindi un uso rituale o uno secolare dei caratteri runici. Le testimonianze pervenute confermano certamente che spesso venissero usate con intenzioni rituali – i simboli erano incisi ricercando una protezione o per buon auspicio – così come per scopi pratici immediati, come curare una malattia; il tutto era spesso accompagnato dalla recitazione di incantesimi per aumentarne la potenza ed ottenere i risultati auspicati. Secondo alcune teorie<sup>63</sup> è possibile addirittura che la sequenza runica (sia quella originaria a 24 che quella più recente a 16 simboli) rappresentasse uno strumento magico per cui ad ogni runa fosse attribuito un numero in modo tale che il loro utilizzo invocasse una cifra con potenziale potere magico. Nonostante questo però non mancano gli esempi che testimoniano come le rune fossero usate anche per semplici scopi comunicativi, che andavano oltre l'ambito magico e rituale. I messaggi potevano riguardare tematiche molto varie, dalle missioni commerciali fallite, alle transazioni relative al pagamento di debiti, fino a messaggi politici, o addirittura d'amore. Oltre a questo è importante menzionare anche il fatto che le rune venissero a volte utilizzate a scopo meramente decorativo; un'usanza vichinga ad esempio era quella di posizionare le rune su pietra in fasce intrecciate in modelli particolarmente intricati, mostrando quindi una certa consapevolezza delle possibilità ornamentali della scrittura runica<sup>64</sup>.

È importante ricordare come in una cultura come quella che caratterizza i popoli germanici, e in particolare quelli dell'area scandinava<sup>65</sup>, in cui l'oralità resta una componente primaria, mentre la scrittura assume un ruolo solo marginale, sia facile manipolare la pratica dell'utilizzo dei simboli runici a fini letterari. È proprio in questo modo che nel corso del tempo la componente magica relativa al loro utilizzo ha assunto sempre più fascino: tanto più le rune fossero state associate alla magia, alla pratica magica e rituale, tanto più queste sarebbero state evocative di un glorioso passato eroico, trasformando di fatto la scrittura runica in uno strumento destinato ad un pubblico

---

<sup>63</sup>Queste restano però tuttora solo teorie, non vi sono prove sufficienti ad avvalorarle. Ivi, pp.33-34, 36-37, 85.

<sup>64</sup>Ralph E. W. V., *Runes. An Introduction*, 2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester, 1989, pp.96-97.

<sup>65</sup>Si tratta dell'area che rimane più a lungo isolata rispetto agli influssi del cristianesimo. Questo argomento verrà approfondito nella sez. 2.5 del presente capitolo.

superstizioso e credulone, manipolando un patrimonio culturale legato al passato al fine di ottenere gli effetti desiderati sul presente<sup>66</sup>.

## 2.5 Il rapporto con la religione

Come appurato quindi nell'arco di questi primi capitoli, il rapporto fra scrittura runica e religione pagana era senza dubbio molto stretto. Se l'origine e la conseguente diffusione delle rune secondo il mito sarebbe da imputare ad Odino è innegabile che il legame instauratosi fra queste due componenti fosse parte integrante della cultura germanica.

Per quanto riguarda la religione cristiana invece, il rapporto che va ad instaurarsi appare necessariamente profondamente diverso. Si potrebbe pensare che l'avvento di una religione così distante rispetto a quella a cui le popolazioni erano abituate possa aver determinato dei drastici cambiamenti, primo fra tutti l'imposizione di una rigida rinuncia all'utilizzo delle rune. La realtà dei fatti mostra che la diffusione della nuova religione avviene in modo molto diverso in funzione all'area di riferimento; se nell'area anglosassone e germanica continentale il passaggio al nuovo credo avviene in modo piuttosto naturale e in fase abbastanza precoce, l'area scandinava vede uno sviluppo completamente diverso. L'isolamento di questa zona permette alla cultura pagana di rimanere inalterata per molto più tempo, senza venire di fatto intaccata dai tentativi di conversione e proselitismo attuati dalla Chiesa. Qui infatti il paganesimo ha modo di consolidarsi in maniera molto più intensa, cosicché nel momento in cui anche nel Nord la pressione della nuova religione inizia a farsi intensa, le opzioni che essa si trova davanti sono essenzialmente due: indifferenza totale alle rune e a tutto ciò che hanno significato fino a quel momento, o utilizzo delle stesse a proprio favore, mettendole al proprio servizio. La seconda opzione appare di fatto la più vantaggiosa, da qui l'utilizzo delle rune anche in contesti ecclesiastici<sup>67</sup>.

Le rune quindi trovano spazio attivo all'interno dei nuovi parametri della società, utilizzate ad esempio per iscrizioni commemorative in cui la scrittura runica compariva accanto a scritte latine, come testimoniano esempi quali la Croce di Ruthwell o il

---

<sup>66</sup>Birkett T., *Reading the Runes in Old English and Old Norse Poetry*, Routledge, London/New York, 2017, pp.141-143, 174-175.

<sup>67</sup>Ralph E. W. V., *Runes. An Introduction*, 2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester, 1989, pp.36-39.

Cofanetto Franks<sup>68</sup>. Va sicuramente tenuto conto del fatto che di per sé una tradizione così radicata come quella runica e pagana fosse estremamente difficile da eradicare, per questo si pensa che, come testimoniano alcuni ritrovamenti che mostrano la persistenza di invocazioni a poteri superiori, pagani e cristiani, l'antica tradizione runica pagana sia potuta persistere anche nel Medioevo. Le rune infatti hanno svolto un ruolo importantissimo all'interno del panorama letterario, e la maggior parte delle saghe risale al XIII secolo. Si può ritenere quindi che il cristianesimo non abbia indebolito il legame fra popolazioni norrene e scrittura runica, quanto piuttosto abbia reso ancora più intenso il culto del passato, dando addirittura nuovo impulso al paganesimo<sup>69</sup>.

L'eclissi delle rune quindi non va intesa come ad opera del cristianesimo, in quanto non vi è traccia di avversione alla scrittura runica durante questo periodo, quanto piuttosto alla penetrazione di un'altra componente, che si dimostra capace di un cambiamento ancora più radicale e profondo: quello veicolato dalla tradizione scritta, connessa certamente al cristianesimo ma più specificatamente alla "cultura del libro"<sup>70</sup>. La diffusione del latino infatti richiedeva un diverso modello di alfabetizzazione e di apprendimento e trasmissione della cultura, che necessariamente portarono ad un distacco dalla tradizione condivisa fino ad allora. La perdita del valore sociale attribuito all'oralità avrebbe portato ad una rottura dell'equilibrio fra il livello di alfabetizzazione circoscritto costituito dalle rune e dalla tradizione orale. L'opposizione che pare delinearci non è quindi fra cristianesimo e paganesimo, fra religione e magia, come si è a lungo pensato, quanto piuttosto fra diversi modi di apprendere e trasmettere la cultura.

---

<sup>68</sup>Croce di Ruthwell (Dumfriesshire, secc. VII-VIII): croce in pietra sulla quale sono raffigurate scene ispirate alle Sacre Scritture accompagnate da citazioni in lingua latina e dai versi del poema anglosassone *The Dream of the Rood (Il sogno della croce)* composto da oltre 300 caratteri runici. Cofanetto Franks (British Museum, Museo del Bargello, sec. VIII): cofanetto in osso di balena sulle cui facciate si trovano immagini relative ai gemelli Romolo e Remo, la conquista di Gerusalemme e l'adorazione dei Magi, ed infine la leggenda del fabbro germanico Weland; queste sono inoltre accompagnate da una serie di iscrizioni runiche per un totale di oltre 260 caratteri. Battaglia M., *I Germani. Genesi di una cultura europea*, ed. 2021, Carocci Editore, Roma, 2013, pp.222-224.

<sup>69</sup>Ralph E. W. V., *Runes. An Introduction*, 2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester, 1989, pp.38-39.

<sup>70</sup>Meli M., *Alamannia runica. Rune e cultura nell'Alto Medioevo*, Libreria universitaria editrice, Verona, 1998, pp.215-216.





## Capitolo III – Rune e medievalismo

### 3.1 Il concetto di medievalismo

Al fine di poter prendere in considerazione i due casi oggetto della presente tesi, ossia la serie TV *Vikings* e il videogioco *God of War*, è essenziale definire in che modo questi vadano a legarsi a quanto analizzato nei capitoli precedenti. Entrambi possono essere definiti come esempi di medievalismo, o ancora più nello specifico di neomedievalismo.

I due termini vanno intesi uno in stretta connessione all'altro, in quanto sono di fatto l'evoluzione uno dell'altro. Come menzionato precedentemente<sup>1</sup>, l'interesse nei confronti del glorioso passato nordico torna ad accendersi nel corso del XIX secolo, quando una rinnovata attenzione nei confronti del Medioevo crea nuove interessanti possibilità; a beneficiarne sin da subito è la letteratura, in cui l'esempio più noto, nonché il più emblematico, è quello rappresentato da J. R. R. Tolkien<sup>2</sup>. Non si tratta però solo di un esempio, quanto piuttosto della figura centrale che ha permesso la definizione del termine neomedievalismo nella cultura popolare del XX secolo. Se infatti l'interesse per il passato nordico torna ad essere intenso nel XIX secolo con il Romanticismo, è solo nel corso del secolo successivo che questo assume connotazioni più rilevanti, ed una definizione più completa, andando di fatto a sfruttare questo glorioso e lontano passato come opportunità di riflessione rispetto a questioni sociali e politiche contemporanee.

Il termine medievalismo quindi indica “qualsiasi tentativo post-medievale di reimmaginare il Medioevo, o qualche suo aspetto, per il mondo moderno, in uno qualsiasi dei tanti diversi media”<sup>3</sup>. A questo va quindi collegata la definizione di neomedievalismo, fornita anche grazie al lavoro dell'organizzazione MEMO<sup>4</sup>, definito invece come l'appropriazione e la reinterpretazione dei temi, delle estetiche e dei simboli del Medioevo nella cultura contemporanea<sup>5</sup>. Ciò che distingue quindi i due termini sta nel fatto che il

---

<sup>1</sup>Si rimanda alla sez. 2.2.3 del cap. 2 del presente elaborato.

<sup>2</sup>Ralph E. W. V., *Runes. An Introduction*, 2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester, 1989, pp.97-100.

<sup>3</sup>Shippey T., *Medievalism and Why They Matter*, in “Studies in Medievalism XVII”, 2009, quoted by Fitzpatrick K., *Neomedievalism, Popular Culture and the Academy: From Tolkien to Game of Thrones*, D. S. Brewer, Cambridge, 2019, pp.4-5.

<sup>4</sup>La *Medieval Electronic Multimedia Organization* (MEMO) è costituita da un gruppo di studiosi, formatosi durante i lavori del Congresso Internazionale sugli Studi Medievali a Kalamazoo nel 2002, si occupa fra le altre cose anche di neomedievalismo.

<sup>5</sup>Fitzpatrick K., *Neomedievalism, Popular Culture and the Academy: From Tolkien to Game of Thrones*, D. S. Brewer, Cambridge, 2019, pp.17-30.

medievalismo implica un legame genuino con il Medioevo, da cui trae direttamente ispirazione, mentre il neomedievalismo evoca piuttosto un simulacro medievale, rimanendo “più giocoso e in una maggiore negazione della realtà”<sup>6</sup>. Si può in ogni caso considerare il neomedievalismo come un’evoluzione del termine medievalismo, in quanto propone un’analisi più approfondita, differendo dalla prima riscoperta in quanto si manifesta come un fenomeno più critico e complesso, riflettendo le tensioni e le ambiguità del mondo contemporaneo.

Esplorando il tema del medievalismo quindi è possibile attribuire a Tolkien l’importante ruolo di aver dato forma al neomedievalismo moderno, creando un modello per l’immaginario medievale che ha influenzato generazioni di autori e creatori. Nelle sue opere più celebri infatti, come *Il signore degli Anelli* e *Lo Hobbit*, egli recupera e reinterpreta il Medioevo, grazie alla sua grande conoscenza delle lingue e delle culture medievali, creando un mondo immaginario profondamente radicato in temi e strutture medievali. La sua abilità è stata certamente quella di riuscire a idealizzare il passato medievale, utilizzando uno stile narrativo e un linguaggio arcaico che hanno permesso un’esperienza intensa e verosimile al pubblico, contribuendo a creare un senso di nostalgia per un passato antico che continua ad influenzare la cultura popolare contemporanea<sup>7</sup>. Risulta quindi chiaro che ciò che rende un prodotto del neomedievalismo valido sia proprio la sua capacità di non imitare passivamente gli avvenimenti riguardanti il Medioevo, quanto piuttosto utilizzarli riadattandoli al mondo moderno, sfruttandoli come strumenti al servizio della propria conoscenza e finalità.

Se egli interpreta il ruolo di pioniere del neomedievalismo, va anche presa in considerazione l’evoluzione che il termine subisce nel corso del tempo. Altre personalità hanno raccolto la sua eredità, sfruttando al massimo le possibilità che una simile fonte ha da offrire. George R. R. Martin ad esempio, con il suo *Game of Thrones*, si distanzia dall’idealismo di Tolkien, che sfrutta il panorama medievale per esplorare temi universali – quali la lotta del bene contro il male, il valore della speranza, l’interesse per l’avventura, solo per citarne alcuni – ma piuttosto abbraccia una visione più complessa e realistica, mostrando il lato più crudo e disincantato del Medioevo. Il neomedievalismo quindi si evolve in quelle che sono le sue peculiarità, mettendo in luce questo periodo storico come

---

<sup>6</sup>Ivi, p.22.

<sup>7</sup>Ivi, pp.31-69.

caratterizzato da violenza, corruzione e complessità morale; tutto questo in effetti permette al neomedievalismo di essere ridefinito ed adattarsi meglio alle necessità della nuova generazione, assumendo una posizione centrale nella cultura di massa<sup>8</sup>.

Il medievalismo, e quindi il neomedievalismo, non trova terreno fertile solo nella letteratura fantasy, ma anzi si espande anche in altri campi, entrando in contatto con le infinite possibilità del mondo dei film, dei videogiochi, delle serie televisive; è proprio a queste ultime categorie che appartengono i due case study di questa tesi. Questi nuovi media offrono possibilità ancora maggiori rispetto al passato, e raggiungono un pubblico più ampio, offrendo spazi per l'esplorazione e l'interazione con il Medioevo sempre maggiori. In particolare i videogiochi, con la loro capacità di creare ambientazioni particolarmente immersive ed interattive, offrono un'opportunità di esplorazione e reinterpretazione ancora più completa<sup>9</sup>.

Accanto a quelli che possono essere intesi come i lati positivi del neomedievalismo però, vanno tenuti in considerazione anche quelli negativi. Sebbene opere quali *Game of Thrones*, *Vikings*, *God of War* ed altre, si ispirino ad eventi e figure storiche, spesso tendono a sacrificare l'accuratezza ai fini della narrazione. Ne consegue quindi che queste rappresentazioni possono veicolare un'interpretazione ed una raffigurazione distorta del passato, nonché spesso banalizzante<sup>10</sup>. Ai fini della presente tesi questo si ripercuote nella possibilità che le iscrizioni runiche presenti nei due casi presi in esame possano essere state realizzate senza accuratezza storica, ma semplicemente adattandosi ai fini della narrazione, rispondendo alle esigenze dell'autore e della storia stessa, distorcendone quindi possibilmente gli usi, le finalità e la diffusione.

### **3.2 Il caso *Vikings***

La serie TV *Vikings*, creata da Michael Hirst e trasmessa per la prima volta nel 2013, è ambientata intorno all'VIII-IX secolo e ruota attorno agli avvenimenti di un gruppo di vichinghi provenienti dall'area scandinava che realizzano scorribande esplorando nuove terre ed entrando in contatto con diverse personalità, nonché popoli<sup>11</sup>.

---

<sup>8</sup>Ivi, pp.103-142.

<sup>9</sup>Ivi, pp.178-181.

<sup>10</sup>Ivi, pp.120-128.

<sup>11</sup>Fandom, *Vikings*, 2013-2021, [www.vikings.fandom.com/it/wiki/Vikings\\_Wiki](http://www.vikings.fandom.com/it/wiki/Vikings_Wiki) (consultato il 03.09.2024).

Al centro degli avvenimenti, per lo meno per quanto riguarda le prime stagioni, vi è la figura di Ragnar Lothbrok<sup>12</sup>, agricoltore e guerriero vichingo che interpreta a pieno l'essenza dell'anima vichinga che per natura è desiderosa di esplorazione e possiede un innato senso per l'avventura<sup>13</sup>.

Nonostante la guerra e gli spargimenti di sangue siano fra gli aspetti centrali della serie, valori come la famiglia, la fratellanza e l'amore sono ampiamente esplorati nel corso dei suoi 89 episodi, qualificando la serie come il perfetto esempio dell'evoluzione del neomedievalismo, che, come menzionato in precedenza<sup>14</sup>, esplora il passato medievale scavando più in profondità, dando importanza a elementi complessamente sfaccettati, tanto peculiari del passato quanto attuali. Un altro tema importante all'interno della serie è quello dello scontro fra religione pagana e cristiana, un incontro che pian piano andrà sempre più a rendere visibile la pressione della nuova religione nei territori del Nord<sup>15</sup>. Se però il potere che il cristianesimo esercita su questi popoli è ancora molto blando, grande attenzione è invece posta sull'importanza della religione pagana, come presenza costante nella vita di tutti i giorni. Gli dèi sono figure centrali che spesso influenzano i comportamenti dei personaggi; a cui rivolgersi nei momenti di difficoltà, e da ringraziare invece in quelli vittoriosi. Ragnar in particolare si rivolge spesso ad Odino, figura che considera più affine a sé, e che spesso evoca ricercandone il sostegno e l'aiuto. La venerazione degli dèi rispecchia quanto avveniva nella realtà, mostrando aderenza con quanto dimostrato dalle fonti, come ad esempio per quanto riguarda il tempio di Uppsala<sup>16</sup>.

Fra gli aspetti che caratterizzano la serie va sicuramente menzionato il fatto che sia stata acclamata fra le altre cose per la sua narrazione avvincente, che si avvale di personaggi complessi e di dettagli storici attendibili, pur prendendosi la libertà di distaccarsi dalla realtà nel caso le necessità narrative lo richiedano. Questo è uno dei

---

<sup>12</sup>Ragnar Lothbrok così come la gran parte dei personaggi in *Vikings* sono storicamente accurati, in quanto ispirati a personaggi facenti parte delle saghe e dei miti.

<sup>13</sup>Si rimanda alla sez. 1.1 del cap. 1 del presente elaborato in cui le peculiarità dei vichinghi sono state introdotte.

<sup>14</sup>Si rimanda alle sez. 3.1 del presente capitolo.

<sup>15</sup>Si rimanda alla sez. 2.5 del cap. 2 del presente elaborato.

<sup>16</sup>Va ricordato che le fonti confermano che alcuni dèi, come Odino, Thor e Njördr, fossero particolarmente venerati al tempio di Uppsala; Chiesa Isnardi G., *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 2020, p.582. Si rimanda alle sez. 1.3.1.2 e 1.3.2.1 del cap. 1 del presente elaborato.

motivi che sicuramente rendono l'analisi dell'utilizzo e della presenza delle rune in questo prodotto interessante ai fini della trattazione proposta dalla presente tesi.

### 3.2.1 Trama

Ragnar Lothbrok è un giovane fattore vichingo che vive con la moglie Lagertha, una guerriera, e i figli Bjorn e Gyda, e che durante la stagione estiva, insieme agli abitanti del suo villaggio natale, compie scorribande depredando e saccheggiando paesi stranieri. L'essenza vichinga è profondamente insita nella sua natura, motivo per cui il suo desiderio di avventura aumenta costantemente. Questa sua smania di potere e ricchezza lo spinge ad esplorare per la prima volta le terre ad occidente, dotandosi di una nuova tipologia di imbarcazione, realizzata dall'amico e costruttore di navi Floki. Convinto di avere un destino glorioso di fronte a sé, sostenuto dal volere degli dèi, e supportato anche dagli enigmatici consigli del Veggente – figura mistica che accompagna da sempre i potenti del villaggio –, raduna un gruppo di vichinghi, pronti a sfidare le leggi, che fanno invece di tutto per osteggiarne la partenza.

Egli quindi salpa contro il volere del conte, lo *jarl*<sup>17</sup> Haraldson di Kattegat (il villaggio natale di Ragnar e del suo popolo), accompagnato anche dal fratello Rollo, che in realtà cela sentimenti di invidia e risentimento nei suoi confronti, sentimenti che verranno esplorati ampiamente poi nel corso della serie. Arrivati sulle coste del regno inglese della Northumbria, gli uomini di Ragnar attaccano il monastero di Lindisfarne, e riportano in patria alcuni ostaggi, fra cui il monaco Athelstan, impersonificazione del nascente conflitto fra religione pagana e norrena.

Dopo la prima spedizione, una serie di scontri sempre più violenti faranno in modo che Ragnar conquisti ancora più potere, diventando il nuovo *jarl* del villaggio e continuando l'esplorazione delle terre inglesi. A fronte del suo nuovo titolo, il protagonista giura fedeltà a re Horik e durante una spedizione incontra la principessa Aslaug, la quale rimane incinta. Lagertha rifiuta di condividere il ruolo di moglie di Ragnar, e per questo lascia Kattegat insieme al figlio Bjorn, dopo che la figlia era stata uccisa in precedenza.

---

<sup>17</sup>Storicamente all'epoca dei vichinghi lo *jarl* era colui che veniva posto a capo del villaggio e delle comunità circostanti; la sua autorità e il suo successo dipendevano dal seguito di guerrieri che lo sostenevano; egli sottostava comunque alla figura del re. Chiesa Isnardi G., *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 2020, pp.17, 70, 248.

Anni dopo Aslaug e Ragnar governano Kattegat, insieme ai figli Hvitserk, Ubbe e Sigurd. Durante una successiva esplorazione delle terre inglesi lo *jarl* Borg, con cui Ragnar era in precedenza alleato, decide di attaccare il villaggio, mentre Ragnar e molti dei suoi guerrieri non sono presenti; nel frattempo Aslaug dà alla luce il quarto figlio, Ivar, un bambino menomato le cui gambe sono particolarmente deboli e non gli permettono di camminare normalmente. Una volta tornato in patria Ragnar trova Lagertha e Bjorn ad aspettarlo, che sono corsi in suo soccorso per aiutarlo a riconquistare Kattegat. Lo *jarl* Borg però fugge, ma riesce comunque successivamente ad essere catturato e giustiziato. Nel frattempo Lagertha, tornata dal suo nuovo marito lo uccide, diventando di fatto *jarl* a sua volta. Tornata da Ragnar decide di sostenerlo in un nuovo viaggio nel Wessex, dove i vichinghi si scontrano con re Ecbert e Aelle. Dopo vari scontri e tradimenti, Ragnar, sostenuto in particolare dall'amico Floki che si rivela ora un alleato fondamentale, riesce ad uccidere re Horik, diventando a sua volta re.

La terza stagione della serie quindi si concentra sulle nuove responsabilità che gravano sulle spalle del nuovo re Ragnar, il quale continua l'esplorazione delle terre del Wessex. Fra tradimenti e nuove alleanze si profila a Ragnar la possibilità di conquistare la città di Parigi, fino a quel momento irraggiungibile per i vichinghi. Nonostante il desiderio di conquista, la spedizione a Parigi si rivela un fallimento, che costa alle truppe di Ragnar e dei suoi alleati diverse vittime. Il re resta ferito durante l'attacco, così come il figlio Bjorn, ma nonostante ciò egli ottiene un'offerta da parte dei franchi per mettere fine all'assedio, che decide di accettare. Oltre ad una grande quantità di denaro gli viene offerta anche una sepoltura all'interno delle mura, essendo prossimo alla morte a causa delle ferite riscontrate. Dopo aver salutato il fratello, l'ex moglie e l'amico Floki, il suo corpo viene condotto all'interno delle mura di Parigi, dove la bara che lo contiene però si apre svelando che il re non è in realtà morto. I vichinghi quindi attaccano nuovamente la città, avendo questa volta la meglio.

Ragnar torna a casa, mentre il fratello resta in Francia, dove decide di sposare la principessa al fine di mantenere il potere sulle terre franche. Ragnar nel frattempo ha scoperto che Floki ha ucciso Athelstan, che nel corso del tempo era diventato un amico fidato del sovrano, dopo la sua conversione travagliata. Floki viene accusato pubblicamente, ma alla fine Ragnar sceglie di risparmiargli la vita. Nel frattempo anche nel Wessex le cose si complicano, ed una serie di intrighi portano a re Ecbert sempre più

potere. Intanto Rollo, rimasto a Parigi, conquista sempre più la fiducia dell'imperatore e della sua nuova moglie, rinforza le difese della città e riesce a respingere la nuova incursione del fratello.

Gli anni passano, e a Kattegat, Aslaug e Bjorn, con cui Ragnar ha ormai un rapporto sempre più teso, vengono a scoprire che i vichinghi non hanno più potere nel Wessex, e che Ragnar non gliel'aveva mai rivelato. Egli torna in patria a distanza di anni, e qui si guadagna l'ostilità del suo stesso popolo e della sua famiglia, dopo la sua assenza prolungata. Decide quindi di redimersi riconquistando il Wessex, ma sono pochi gli uomini che scelgono di seguirlo; la maggior parte dei guerrieri preferisce giurare fedeltà al figlio Bjorn, interessato alle terre del Mediterraneo. Dopo la partenza di Ragnar insieme al figlio Ivar, che sceglie di seguirlo, Lagertha attacca Kattegat uccidendo Aslaug e vendicandosi per quanto le ha tolto negli anni precedenti, diventando nuova regina. Ragnar arriva nel Wessex, tuttavia viene catturato da Ecbert, che lo consegna a re Aelle; egli lo tortura ed infine uccide, gettandolo in una fossa di serpenti. Odino avvisa tutti i figli di Ragnar della sua morte. Ivar, tornato a casa e scoperta la morte della madre, vuole vendicarsi, insieme ai fratelli Ubbe e Sigurd, ma insieme scelgono infine di non uccidere Lagertha per non adirare Bjorn. Bjorn quindi decide di organizzare una spedizione nelle terre inglesi per vendicare la morte del padre, ed una volta arrivato sconfigge rapidamente sia Aelle che Ecbert. Nonostante la vittoria delle truppe vichinghe le tensioni continuano ad essere una presenza ingombrante: Floki, dopo la morte della moglie, distrutto dal dolore sceglie di andarsene; Bjorn annuncia il suo desiderio di conquistare il Mediterraneo, ma Ivar lo accusa di voler separare la loro grande armata. Sigurd lo deride, così come ha fatto per tutta la vita, accusandolo di essere il meno valoroso fra i figli di Ragnar, ed in un impeto d'ira Ivar uccide il fratello.

La quinta stagione della serie vede Bjorn salpare verso nuove terre, cercando di soddisfare i nuovi desideri di gloria, mentre Ivar, ora nemico dei suoi stessi fratelli, riesce a guidare i vichinghi verso la città di York. Nel frattempo Floki esplora in solitaria le acque del Nord, che lo porteranno ad arrivare in Islanda. Una volta lì è convinto di aver scoperto una terra straordinaria, e di essere arrivato addirittura ad Asgard, e sceglie di tornare in patria per rivelare ciò che ha scoperto. Intanto a Kattegat, Lagertha deve combattere per mantenere saldo il suo potere, mentre Ivar a York conquista la fama a cui tanto ambiva, riuscendo a sbaragliare l'attacco dei Sassoni.

Nel frattempo, a Kattegat Lagertha viene informata dell'intenzione di Ivar di vendicarsi per la morte della madre, e Ubbe decide di allearsi con lei, comprendendo la natura crudele del fratello. Nello stesso momento Floki torna in patria e convince un certo numero di vichinghi a salpare con lui verso la nuova terra recentemente scoperta. Lagertha riesce a guadagnarsi diversi alleati, e nel frattempo Bjorn torna a sua volta in patria per aiutare la madre. Ivar attacca quindi Kattegat, e la battaglia provoca diverse perdite, culminando con la fuga di Lagertha, che è costretta a cedere il villaggio ad Ivar, le cui armate sono superiori. Egli si proclama quindi re di Kattegat, dando inizio al suo regno tirannico governando come un despota, ma la sua vendetta non si è ancora compiuta. Nel frattempo anche Rollo è corso in soccorso di Lagertha, e aiuta lei e Bjorn a fuggire in Wessex.

Floki, che ha portato i suoi seguaci in Islanda viene accusato di averli ingannati, essendo la terra arida e priva di beni per sopravvivere; si accendono quindi vecchi rancori nel gruppo, che si divide in due. Egli sceglie di sacrificarsi con la speranza di mettere fine agli scontri; fuggito si recherà verso un vulcano, convinto si tratti dell'ingresso per il regno di Hel. Una volta giunto lì capirà invece di non essere in una terra divina e verrà ucciso dall'eruzione del vulcano.

Bjorn vuole tornare a Kattegat per riconquistarla, e riesce a conquistarsi la fiducia degli uomini di York, mentre la madre resta in Inghilterra, dove gli scontri continuano ad imperversare; qui Lagertha ha una crisi per via delle morti che l'hanno sconvolta nell'ultimo periodo, ma viene salvata dai figli di Bjorn, che la riportano in patria. Nel frattempo Ivar, convinto di essere un dio in terra, fa uccidere il Veggente, che mette in dubbio la sua natura divina. Re Ivar però inizia ad essere tradito da diversi alleati, fra cui la stessa moglie, che rivela la posizione del marito a Bjorn, che riesce a farlo fuggire. Bjorn viene quindi dichiarato re di Kattegat.

L'ultima stagione della serie si concentra quindi sugli avvenimenti che riguardano Bjorn, ora sovrano di Kattegat, e del fratello Ubbe, che continua l'esplorazione di nuove terre, concentrandosi ora su quelle islandesi, mentre Ivar è fuggito nella Rus<sup>18</sup>.

### 3.2.2 Figure centrali

---

<sup>18</sup>Fandom, *Vikings*, 2013-2021, [www.vikings.fandom.com/wiki/Vikings\\_\(TV\\_Series\)](http://www.vikings.fandom.com/wiki/Vikings_(TV_Series)) (consultato il 28.08.2024).



Per quanto concerne l'utilizzo delle rune nella serie va certamente sottolineato il fatto che le scritture runiche sono un elemento ricorrente, essendo l'ambientazione storica e gli avvenimenti della serie ambientati in un'epoca che richiede la loro presenza attiva, tuttavia non vengono menzionate spesso, né occupano una posizione centrale. Due figure in ogni caso si dimostrano degne di nota, essendo di fatto le uniche che sembrano padroneggiarne l'utilizzo e menzionarle più volte: il Veggente e Floki.

### 3.2.2.1 Il Veggente

Un soggetto sicuramente centrale per quanto riguarda l'argomento oggetto della presente tesi è il Veggente. Egli impersona il ruolo dell'oracolo di Kattegat, villaggio natale dei protagonisti della serie. Egli è ovviamente devoto agli dèi nordici, ed è colui a cui gli abitanti del villaggio più autorevoli si rivolgono nel momento in cui desiderano profezie, e quindi chiarezza per un futuro che ritengono incerto.

Si ritiene che la sua saggezza derivi direttamente dagli dèi, con cui comunica assiduamente, e che questi gli permettano doti fuori dall'ordinario e che lo distinguono dagli altri. Le profezie che rivela ai personaggi sono di difficile interpretazione, e quindi quasi impossibili da comprendere prima che si avverino; uno dei modi in cui riceve le profezie è leggendo le ossa degli animali. La sua figura è particolarmente enigmatica, e si ritiene che possa essere addirittura uno degli dèi sotto forma umana; egli infatti suggerisce di essere una creatura particolarmente antica, la cui benedizione e maledizione è divinare il futuro come ordinato dagli stessi dèi. Egli inoltre è cieco, ma questa sua peculiarità non fa che intensificare i suoi poteri, rendendolo pienamente abile di vedere solo ed esclusivamente con l'occhio della mente. Fra le abilità di cui dispone è possibile ritrovare l'abilità di leggere e comprendere le rune, oltre che quella di leggere le ossa degli animali, avere sogni profetici, una vita prolungata e comunicare con gli dèi<sup>19</sup>.

Se ci si basa sulle testimonianze pervenute egli può in qualche modo essere equiparato alla figura del *Runenmeister*<sup>20</sup>, in quanto possiede una conoscenza approfondita delle rune, nonché la capacità di leggerle. Si può ritenere quindi che egli fra le varie abilità che possiede sia anche in grado di utilizzare le rune a suo piacimento, e quindi realizzare iscrizioni da utilizzare presumibilmente all'interno di rituali con finalità magiche.

---

<sup>19</sup>Fandom, *Vikings*, 2013-2021, [www.vikings.fandom.com/it/wiki/Il\\_Veggente](http://www.vikings.fandom.com/it/wiki/Il_Veggente) (consultato il 25.08.2024).

<sup>20</sup>Si rimanda alla sez. 1.3.1.1 del cap. 1 e alla sez. 2.3 del cap. 2 del presente elaborato.

### 3.2.2.2 Floki

Floki è uno dei personaggi più singolari della serie. Amico di Ragnar e abile falegname e carpentiere, è lui che costruisce la prima nave che permette ai vichinghi di salpare verso ovest. Egli ha un carattere bizzarro e spesso demenziale, motivo per cui non disdegna l'essere fonte di intrattenimento per gli amici. In realtà questa sua facciata nasconde un uomo emotivamente turbato e molto profondo. Floki è dotato di grande intelletto e fra le varie abilità che possiede è anche in grado di comprendere le iscrizioni runiche e di realizzarle, come dà prova più di una volta. Così come il Veggente, anche lui può essere quindi considerato un *Runenmeister*. Questo suo legame con le rune può essere spiegato tramite l'importanza che la fede norrena riveste per lui. Egli infatti è estremamente devoto agli dèi e non tollera alcuna altra forma di religione; questa sua devozione lo rende anche un grande esperto del pantheon nordico, che difenderà ferocemente in più occasioni<sup>21</sup>.

### 3.3 Il caso *God of War*

*God of War* è un franchise di videogiochi action-adventure sviluppato da Santa Monica Studio e pubblicato da Sony Interactive Entertainment che conta ad oggi un totale di otto prodotti ambientati in epoche e luoghi diversi seppur con tematica analoga<sup>22</sup>. La serie debutta nel 2005 e riscuote rapidamente un grande successo, spingendo la casa di produzione alla realizzazione di diversi sequel, fra cui i più recenti *God of War* (2018) e *God of War Ragnarök* (2022), che si dimostrano i più interessanti per quanto concerne le tematiche trattate in questo elaborato.

Le ambientazioni dei vari videogiochi sono molto diverse; al suo debutto infatti la serie era ambientata in un regno in cui protagonista era la mitologia greca, tematica che si protrae nel corso di varie uscite fino al 2018, quando il tema viene cambiato drasticamente spostandosi sulla mitologia norrena. Al momento questa rappresenta una piccola parte della totalità dei prodotti di cui dispone il franchise, che sicuramente ha ancora notevoli opportunità di esplorare questa nuova tematica, anche a favore del successo riscontrato negli ultimi anni.

---

<sup>21</sup>Fandom, *Vikings*, 2013-2021, [www.vikings.fandom.com/it/wiki/Floki](http://www.vikings.fandom.com/it/wiki/Floki) (consultato il 29.08.2024).

<sup>22</sup>Pagina ufficiale di *God of War* by Sony, [www.playstation.com/it-it/god-of-war/](http://www.playstation.com/it-it/god-of-war/) (consultata il 25.08.2024).

Il protagonista del gioco negli anni resta sempre Kratos, un guerriero spartano che tradito dagli dèi dell'Olimpo intraprende un viaggio di vendetta contro Ares, dio della guerra. Nei primi episodi della serie egli riesce a compiere la sua vendetta sugli dèi, tramite un gameplay che si incentra su combattimenti brutali e una forte componente narrativa, che realizza uno storytelling che esplora tematiche come la redenzione, il destino, nonché appunto la vendetta.

Nel 2018 il franchise compie quindi un cambio drastico, dopo aver esplorato in maniera sufficientemente esaustiva le tematiche relative l'antica Grecia e la sua mitologia; decide di spostarsi su un tema relativamente inesplorato e di seguire l'onda del successo della filmografia ambientata nelle terre dell'antico Nord. Anche in questo caso ad accompagnare gli eventi della serie è Kratos, che qui appare invecchiato ma non meno carico di sentimenti negativi nei confronti degli dèi. Egli si è stabilito nelle terre del Nord insieme al figlio Atreus e nel corso dei due ultimi capitoli della serie deve affrontare le minacce che una nuova terra, abitata da nuovi nemici, ha da offrire<sup>23</sup>.

Ai fini dell'analisi del materiale runico presente nel videogioco si è scelto di prendere in esame il prodotto più recente della saga, ossia *God of War Ragnarök*, in quanto a favore di una condivisione di tematiche ed ambientazioni, risulta fra i due l'episodio della serie che include in misura maggiore una grande varietà di divinità della mitologia norrena, e quindi possibilmente un maggior numero di iscrizioni runiche. Nel corso del tempo il franchise è stato più volte elogiato per la sua qualità tecnica, il design, la narrazione e la caratterizzazione dei personaggi, consolidandosi come una delle serie di maggiore impatto e influenza nella storia dei videogiochi; questi sono fra i motivi per cui questo è il secondo prodotto scelto come case study per l'analisi proposta, con la speranza nuovamente di ritrovare nell'utilizzo delle rune delle possibilità di discussione interessanti.

### **3.3.1 Trama**

Nel capitolo precedente della saga Kratos uccide il dio Baldr, cercando di mettere fine al regno tirannico di Odino, mentre Atreus invece cerca di svelare il mistero relativo le sue origini. Ci si ritrova ora a Midgard, dove Kratos e suo figlio stanno tornando a casa

---

<sup>23</sup>Fandom, *God of War*, [www.godofwar.fandom.com/wiki/God\\_of\\_War\\_Wiki](http://www.godofwar.fandom.com/wiki/God_of_War_Wiki) (consultato il 10.09.2024).

dopo la caccia, quanto vengono attaccati da Freya<sup>24</sup>, la quale cerca di uccidere Kratos, fallendo. Una volta tornati a casa scoprono che uno dei loro lupi, Fenrir, sta morendo, ed Atreus recita un canto funerario per agevolargli il passaggio all'Altro Mondo. Kratos, che nel frattempo è tornato a casa a riposare, viene svegliato da Mimir, e avvisato che il figlio non è ancora tornato. Egli quindi esce a cercarlo e, dopo essersi scontrato con dei nemici, lo ritrova e i due discutono sulle origini di Atreus, che desidera scoprire di più sulla sua identità di "Loki" e del ruolo che avrà nel Ragnarök. Poco dopo, una volta tornati nella loro dimora, i due vengono sorpresi dall'arrivo di Odino, che propone a Kratos di interrompere la sua ricerca della verità, tramite una tregua, ma Kratos rifiuta, portando ad uno scontro fra lui e Thor. Nel frattempo Odino discute privatamente con Atreus proponendogli di andare con lui ad Asgard. Una volta terminato lo scontro Kratos torna a casa, grazie all'aiuto dei nani Brok e Sindri, ed è sollevato di trovare il figlio in salvo, ma anche deluso dal suo comportamento, avendogli nascosto la sua ricerca del dio Tyr e di Loki. Acconsente comunque a seguirlo insieme a Mimir, ad un altare Jötunn<sup>25</sup> vicino casa, dove egli mostra loro il destino dei due lupi di Odino, incatenati in precedenza dal dio per avere più potere sul Ragnarök, che sono stati però liberati. I tre quindi capiscono di doversi recare a Svartalfheim per liberare Tyr, potenzialmente ancora vivo. Una volta liberato questi si rifiuta di entrare in guerra contro Asgard ma acconsente a dare loro importanti informazioni, e gli eroi decidono quindi di tornare a casa di Sindri dove hanno modo di riposare.

Nel frattempo Atreus, accompagnato da Sindri, torna a Midgard per cercare risposte sul Ragnarök e l'aiuto di Freya, ma è costretto a tornare dai suoi compagni di viaggio senza aver ottenuto successo su nessuno dei due fronti. Kratos, Mimir e Tyr decidono di intraprendere un viaggio verso Alfheim<sup>26</sup>, e Atreus decide di unirsi a loro; arrivati a destinazione affrontano alcuni nemici per poi avere una rivelazione scioccante: Groa, la maga che ha rivelato ad Odino importanti informazioni in merito al Ragnarök, ha mentito

---

<sup>24</sup>Anche in questo caso come per *Vikings* i personaggi che fanno parte della serie sono tutte figure facenti parte del mito e delle saghe, rendendo la serie da questo punto di vista storicamente attendibile. L'unica differenza sta nei nomi dei personaggi, che vengono spesso tradotti, motivo per cui il norreno Freyja qui diventa Freya.

<sup>25</sup>Il plurale del termine è Jötnar (sic.) ed indica la razza dei Giganti, la più antica proveniente da Ginnungagap. Provengono da vari regni e ne esistono di vari tipi; fra i Giganti più noti è possibile ritrovare Thor, Tyr, Loki e Fenrir. Fandom, *God of War*, [www.godofwar.fandom.com/wiki/Jötnar](http://www.godofwar.fandom.com/wiki/Jötnar) (consultato il 10.09.2024).

<sup>26</sup>Si tratta di uno dei Nove Regni in cui i personaggi del gioco si recheranno nel corso della storia cercando alleati e risposte.

dicendo che tutti i Nove Regni sarebbero stati distrutti durante il destino degli dèi; in realtà solo il regno di Aesir<sup>27</sup> sarebbe destinato a questo epilogo, a causa dell'intervento di un "Campione" Jötunn. Tyr, sconvolto dalla profezia, ipotizza che il responsabile del Ragnarök possa essere proprio Atreus, che si ritira nella sua camera. Qui ha un sogno premonitore, che gli permette di viaggiare ad Ironwood dove scopre che su Kratos pende una profezia di morte e dopo aver combattuto ulteriori nemici al fianco di una Jötunn alleata, Angrboda, torna a casa. Torna però erroneamente a Midgard, e Kratos, preoccupato della sua assenza va a cercarlo. Una volta ritrovato il figlio questi sono sorpresi da un attacco di alcune valchirie, fra cui anche Freya, la quale però non ha intenzioni ostili ma vuole richiedere a Kratos una tregua, perché possa aiutarla a liberarsi dalla maledizione posta su di lei da Odino<sup>28</sup>. Recatosi a Vanaheimr, il gruppo riesce a scoprire la fonte della maledizione e a rendere Freya nuovamente libera; Kratos, Mimir e Atreus hanno quindi conquistato una nuova alleata.

Tornati a casa di Sindri, Kratos vuole sapere la verità sul destino di Atreus, che però si rifiuta di raccontare quello che sa e invece fugge deciso a recarsi ad Asgard, come spia contro Odino. Arrivato lì incontra Heimdall, dio della lungimiranza, il quale lo attacca. Lo scontro è interrotto da Odino e da Thor; il Padre degli dèi mostra Asgard ad Atreus e gli chiede aiuto per tradurre un cimelio misterioso – la Maschera della Creazione<sup>29</sup> – che potrebbe contenere una vasta gamma di conoscenze. Dopo che Atreus legge parte delle iscrizioni, Odino invia lui e Thor a Muspelheim a trovare un altro frammento dell'artefatto. Mentre si trovano in questo regno Atreus continua la sua indagine, riuscendo a sgattaiolare via da Thor, sempre aiutato da Angrboda, scoprendo nuove informazioni che possono aiutarlo a sventare il Ragnarök; una volta tornato da Thor e trovato il pezzo della maschera i due tornano da Odino.

---

<sup>27</sup>Per identificare le due famiglie degli dèi facenti parte del pantheon nordico vengono usati nel gioco i nomi in norreno, quindi rispettivamente Aesir e Vanir. Fandom, *God of War*, [www.godofwar.fandom.com/wiki/Aesir](http://www.godofwar.fandom.com/wiki/Aesir) (consultato il 27.08.2024).

<sup>28</sup>Lei e Odino nella storyline del videogioco si sono sposati per mettere fine allo storico conflitto fra le due famiglie di dèi, e vivono inizialmente un matrimonio felice. La dea però scopre qual è la vera natura di Odino e per questo vuole prendere le distanze da lui. Lui quindi la maledice costringendola a vagare ininterrottamente e rimanere per sempre a Midgard. Fandom, *God of War*, [www.godofwar.fandom.com/wiki/Freya#Odin](http://www.godofwar.fandom.com/wiki/Freya#Odin) (consultato il 28.08.2024).

<sup>29</sup>Antico artefatto primordiale che si ritrova nel gioco, il cui scopo resta sconosciuto. Si ritiene che la sua interpretazione permetta di svelare il mistero della Creazione nonché ottenere infinita conoscenza. Le iscrizioni sulla sua superficie sono in antico greco, giapponese e geroglifico egizio. Fandom, *God of War*, [www.godofwar.fandom.com/wiki/Mask\\_of\\_Creation](http://www.godofwar.fandom.com/wiki/Mask_of_Creation) (consultato il 27.08.2024).

Nel frattempo Kratos, affiancato dal fedele Mimir e da Freya, decide di consultare le Norne, divinità norrene del destino, con l'intento di scoprire ciò che il figlio non ha intenzione di svelargli. Queste gli rivelano tre importanti informazioni: la prima è che Kratos è destinato a morire, la seconda che il destino di ognuno può però essere cambiato, la terza che Heimdall intende uccidere Atreus. Preoccupato in particolare di quest'ultima profezia decide che l'unica soluzione per scongiurarla è proprio uccidere il dio della lungimiranza. Tornati dai nani Brok e Sindri, Brok rivela a Kratos della possibilità di farsi forgiare un'arma che sia in grado di sopraffare il dio, e per questo gli eroi partono alla volta di Svartalfheim, dove incontrano la Signora della Forgia.

Intanto Atreus, tornato ad Asgard, scopre che l'intenzione di Odino è sempre stata quella di sfruttare la Maschera per scoprire il suo destino dopo la morte e non di scongiurare il Ragnarök. Viene quindi inviato nuovamente in missione per conto del dio, ed insieme a Heimdall e alla figlia di Thor, raggiunge Helheim. Qui libera erroneamente un lupo incatenato, che si svela essere un mastino infernale, che inizia a squarciare il tessuto della realtà. Tornato da Odino lo convince a permettergli di tornare a casa. Una volta tornato dal padre insieme affrontano il lupo e riescono a trasferire l'anima di Fenrir, che grazie al canto funebre di Atreus ad inizio gioco era rimasta intrappolata nel coltello di Kratos, nel corpo del mastino. I due quindi si ricongiungono e svelano l'un l'altro tutto ciò che fino a quel momento si erano tenuti segreto.

Atreus ricongiuntosi quindi con tutti gli eroi racconta loro della Maschera, e decide di tornare ad Asgard per ottenere maggiori informazioni. Qui corregge la sua precedente traduzione e scopre che l'ultimo frammento si trova a Niflheim, dove si reca quindi con Thor. Il segreto di Atreus però comincia ad essere svelato, e gli dèi iniziano a capire che egli è coinvolto nel Ragnarök; Atreus fugge quindi con la Maschera e torna a casa. Qui Odino assume le sembianze di Tyr, e inganna i presenti, uccidendo Brok. Freya decide quindi di mobilitare i Nove Regni contro Asgard, nel frattempo Kratos e Atreus intraprendono un'ultima missione per sventare il Ragnarök. Freya quindi suggerisce che sia Kratos a guidare i Nove Regni come leader. Lui e Freya si recano quindi al tempio di Tyr dove suonano il Gjallarhorn, permettendo a tutti i Regni l'accesso ad Asgard. Odino fa rapidamente capire che le sue intenzioni sono profondamente egoistiche e persino Thor gli si rivolta contro. Gli eroi combattono contro il Padre degli dèi, che viene di fatto ucciso per colpa della sua stessa Maschera. Asgard viene infine distrutta e il Ragnarök compiuto.

Atreus e Kratos si uniscono infine a Angrboda che li accompagna in un tempio Jötunn, quello della madre e moglie ormai defunta dei due; lì Atreus scopre che deve viaggiare da solo per trovare il resto degli Jötnar e scoprire il suo destino. Kratos è rattristato dalla sua decisione ma la accetta e scopre un altro tempio dietro quello della moglie, il suo. Capisce così di essere destinato a diventare il Padre di Tutti i Nove Regni e chiede a Mimir e Freya di aiutarlo a ricostruire ciò che il Ragnarök ha distrutto.

### 3.3.2 Figure centrali

Questa seconda fonte presa in considerazione offre un panorama runico molto più ampio rispetto a quello presente in *Vikings*, motivo per cui sono presenti diverse figure strettamente connesse con le rune, fra cui Atreus, Mimir, Freya e Odino.

#### 3.3.2.1 Atreus

Si tratta del figlio di Kratos e della sua defunta moglie Faye; figura centrale sia nel primo episodio dedicato alla mitologia nordica, sia nel secondo, sempre a fianco del padre. Nel primo episodio della serie<sup>30</sup> padre e figlio si recano nei Nove Regni per spargere le ceneri della moglie e una volta giunti nel regno dei Giganti scoprono che la donna era una Jötunn, la quale ha tramandato l'identità di Gigante anche al figlio. Egli inoltre nel corso della storia scopre anche che la madre gli ha dato alla nascita anche il nome di Loki, rivelando quindi la sua doppia identità. Essendo figlio di un dio della guerra<sup>31</sup> e di un Gigante egli ha poteri sovrumani, fra cui la forza, l'agilità, la capacità di guarire dalle ferite e l'immortalità, ma nonostante questo resta un bambino vivace e curioso, che ama aiutare gli altri e comunicare con loro. Egli è inoltre estremamente intelligente e, anche grazie agli insegnamenti della madre, impara uno svariato numero di lingue. Il suo talento gli permette di interpretare lingue sia scritte che parlate a lui sconosciute, fra queste anche l'alfabeto runico e di conseguenza le iscrizioni che lo riguardano; egli infatti è capace di tradurre tutte le iscrizioni presenti nel videogioco. Inoltre sul suo corpo è possibile ritrovare alcune iscrizioni sotto forma di tatuaggi sul

---

<sup>30</sup>Si tratta di *God of War*, 2018.

<sup>31</sup>Nei primi capitoli della serie si scopre che Kratos è un dio della guerra facente parte dell'Olimpo; Fandom, *God of War*, [www.godofwar.fandom.com/wiki/Kratos](http://www.godofwar.fandom.com/wiki/Kratos) (consultato il 28.08.2024).

collo e sulle braccia, che si illuminano quando utilizza la magia per realizzare incantesimi di vario tipo<sup>32</sup>.

### 3.3.2.2 Mimir

Nel gioco rappresenta il dio della saggezza divenuto consigliere di Odino, finché egli, stanco della sua eloquenza, lo imprigiona per 109 anni. Nella mitologia, così come nel gioco, egli è uno degli ostaggi che le due famiglie si scambiano dopo il secolare scontro che le riguarda, ma viene decapitato dai Vani e la sua testa rimandata agli Asi; Odino la riporta in vita per poter continuare a beneficiare della sua conoscenza<sup>33</sup>. Kratos ed Atreus lo liberano e lui decide di rimanere con loro durante tutto il corso della storia.

Egli è un personaggio estremamente gentile e che cerca sempre di aiutare gli altri e di trarre il meglio dalla sua situazione, sfruttando spesso il sarcasmo e l'ironia. Mimir è estremamente intelligente e conosce quasi tutto dei Nove Regni; inoltre ha la capacità di parlare e leggere numerose lingue. Oltre a questo egli padroneggia abilmente la magia, di cui conosce le regole e le sostanze, ed ovviamente conosce il linguaggio runico<sup>34</sup>.

### 3.3.2.3 Freya

Membro di spicco della famiglia dei Vanir è l'utilizzatrice e massima esperta della magia *seiðr*<sup>35</sup>, praticata dai membri della sua famiglia; dà prova di queste abilità numerose volte nel gioco, utilizzando una svariata gamma di incantesimi di vario tipo. Pratica inoltre la divinazione, che tramite l'utilizzo delle rune le permette di vedere il futuro<sup>36</sup>.

### 3.3.2.4 Odino

Nel videogioco egli è un personaggio estremamente crudele e manipolatore, che interpreta uno dei nemici mortali dei protagonisti. Fra le sue abilità padroneggia l'uso della magia, che gli viene insegnata da Freya. Grazie alla dea infatti egli impara un gran numero di incantesimi e maledizioni *seiðr*, di cui fa uso anche sfruttando la magia cosiddetta nera; infine è anche dotato di grande conoscenza in materia runica<sup>37</sup>.

---

<sup>32</sup>Fandom, *God of War*, [www.godofwar.fandom.com/wiki/Atreus](http://www.godofwar.fandom.com/wiki/Atreus) (consultato il 28.08.2024).

<sup>33</sup>Chiesa Isnardi G., *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 2020, pp.93-94.

<sup>34</sup>Fandom, *God of War*, [www.godofwar.fandom.com/wiki/Mimir](http://www.godofwar.fandom.com/wiki/Mimir) (consultato il 28.08.2024).

<sup>35</sup>Si rimanda alla sez. 1.3.1.1 del cap. 1 del presente elaborato, dove il termine viene approfondito.

<sup>36</sup>Fandom, *God of War*, [www.godofwar.fandom.com/wiki/Freya](http://www.godofwar.fandom.com/wiki/Freya) (consultato il 28.08.2024).

<sup>37</sup>Fandom, *God of War*, [www.godofwar.fandom.com/wiki/Odin](http://www.godofwar.fandom.com/wiki/Odin) (consultato il 28.08.2024).



## Capitolo IV – Le rune nei case study

### 4.1 Introduzione al capitolo

Alla luce di quanto stabilito nei capitoli precedenti, il presente capitolo è dedicato all'analisi delle iscrizioni runiche presenti nei due casi studio presi in esame: *Vikings* e *God of War*. Lo scopo è di proporre un commento del materiale runico presente nelle due fonti, correlando l'analisi con l'immagine dell'iscrizione a cui si sta facendo riferimento<sup>1</sup>.

Per quanto concerne le iscrizioni in sé è possibile notare una netta differenza relativa la distribuzione del materiale. *Vikings* si qualifica di fatto come una serie TV che ha come intento ultimo quello di essere un'interpretazione attendibile degli eventi che possono presumibilmente aver avuto luogo nel periodo di ambientazione, motivo fra l'altro di ricorrente elogio per la serie<sup>2</sup>. È quindi comprensibile il motivo per cui le iscrizioni runiche in questo caso siano relativamente ridotte.

Come è stato precisato nel capitolo 2, l'utilizzo delle rune era pratica diffusa, ma la loro comprensione restava di fatto patrocino di pochi: la padronanza dell'abilità di scrivere le rune, e di conseguenza anche di comprenderle ed essere in grado di utilizzarle a proprio vantaggio, non era abilità posseduta da tutti<sup>3</sup>. Il *Runenmeister* infatti doveva necessariamente essere un individuo che godeva di grande conoscenza, ben consapevole del suo patrimonio culturale e della sua identità linguistica. Doveva quindi essere anche esperto della lingua e della sua grammatica, e avere di conseguenza capacità superiori rispetto alla maggior parte degli individui comuni<sup>4</sup>.

Per quanto riguarda invece la presenza di iscrizioni runiche nel videogioco *God of War Ragnarök*, è possibile constatare che il materiale sia in quantità nettamente superiore. Questo è sicuramente giustificabile per via del fatto che esso si presenti come un videogioco di azione ed avventura, ma in cui la componente fantasy gioca un ruolo estremamente rilevante. Se da un lato *Vikings* si caratterizza per la presenza di personaggi verosimili e spesso ispirati ai miti e alle saghe, che si basano quindi su un fondamento

---

<sup>1</sup>Le immagini presenti in questo capitolo sono tutte tratte rispettivamente dalla piattaforma di streaming Netflix – per quanto riguarda *Vikings*, la quale ne possiede il copyright – e dalla piattaforma di gioco Playstation 4 – per quanto riguarda invece *God of War Ragnarök*.

<sup>2</sup>Si rimanda alla sez. 3.2 del cap. 3 del presente elaborato.

<sup>3</sup>Düwel K., *Runic* in Murdoch B., Read M. (eds.), "Early Germanic Literature and Culture", Boydell & Brewer, Woodbridge/Rochester, 2004, p.132.

<sup>4</sup>Meli M., *Alamannia runica. Rune e cultura nell'Alto Medioevo*, Libreria universitaria editrice, Verona, 1998, pp.46-55.

storico letterario, *God of War* sfrutta personaggi inventati, o comunque mitologici, ma in cui la verosimiglianza ed attendibilità risulta una componente meno essenziale, passando quindi in secondo piano. La presenza di iscrizioni runiche così numerose si manifesta come la risposta ad una finalità narrativa che le consente, se non addirittura richiede. Nel videogioco gli dèi non sono entità invisibili, presenti di fatto solo grazie alla fede dei personaggi che si affidano a loro, come avviene in *Vikings*, ma sono invece personaggi attivi, che fanno parte della storyline, entrando quindi in contatto con i protagonisti della storia. Questa presenza attiva delle entità divine permette di conseguenza un utilizzo meno rigoroso di strumenti come le rune, non essendo l'accuratezza storica una delle componenti di interesse primario ai fini della trama.

#### **4.2 Le rune in *Vikings***

Come poc'anzi menzionato, le iscrizioni runiche in *Vikings* rappresentano solo una piccola parte del contenuto della serie TV, che preferisce non attribuire loro un ruolo centrale, attenendosi all'utilizzo relativamente marginale e ridotto che ne veniva fatto nella realtà. Come menzionato nel capitolo 3<sup>5</sup>, sono due le figure centrali che forniscono buona parte del materiale runico, dimostrando abilità superiori agli altri personaggi da questo punto di vista: il Veggente e Floki.

---

<sup>5</sup>Si rimanda alla sez. 3.2.2 del cap. 3 del presente elaborato dove l'argomento è stato approfondito.



Immagine 1 - stagione 1, episodio 1 "Riti di passaggio".

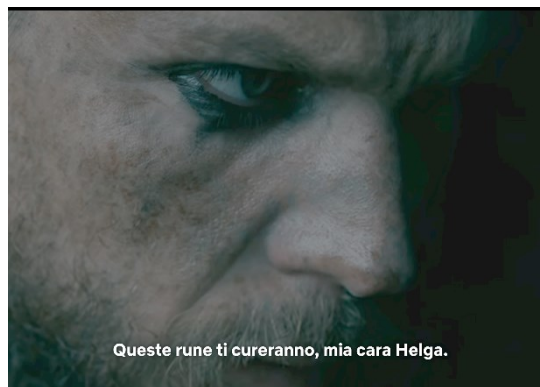


Immagine 2 - stagione 4, episodio 7 "Il profitto e la perdita".

Le immagini 1 e 2 mostrano come a volte le rune siano semplicemente menzionate; nella prima immagine infatti il Veggente sta discutendo con Ragnar (non visibile nella scena catturata dall'immagine) riguardo il suo futuro, ma di fatto egli non fa altro che menzionare le rune. In effetti questa è l'unica immagine che dà prova del legame fra il Veggente e la scrittura runica, il che sembrerebbe quasi paradossale: egli è di fatto la figura che ci si aspetterebbe essere più legata a pratiche magiche e rituali, soprattutto per via del suo ruolo nella serie e dei poteri che gli vengono attribuiti, eppure non mostra mai un utilizzo attivo delle rune. Si potrebbe pensare che questa scelta in parte paradossale sia un modo per prendere le distanze dalle speculazioni relative l'utilizzo delle rune a soli scopi magici, ma in realtà sono praticamente assenti le situazioni nella serie che vedono le iscrizioni runiche utilizzate a scopi altresì comunicativi. Allo stesso modo infatti l'immagine 2 mostra Floki che comunica con la moglie Helga dopo che questa è rimasta gravemente ferita; egli sembrerebbe averle inciso delle rune (che non sono però visibili nella scena) perché possano aiutarla a guarire. Si è di fronte ad un esempio di *limrúnar*, rune realizzate appunto dal personaggio con finalità curative<sup>6</sup> (la medesima tipologia e funzione è riscontrabile anche nell'iscrizione nell'immagine 8). Anche questa volta in realtà si parla delle rune come uno strumento magico, non distaccandosi in realtà dall'utilizzo che effettivamente ne veniva fatto, ma privilegiando nuovamente la dimensione magica.

---

<sup>6</sup>Si rimanda alla sez. 2.3.1 del cap. 2 del presente elaborato dove questo argomento è stato approfondito.



Immagine 3 – stagione 1, episodio 6 “Sepoltura”.



Immagine 4 – stagione 4, episodio 10 “L’ultima nave”.

Le immagini 3 e 4 mostrano invece una presunta usanza che non può ovviamente trovare conferma nelle fonti pervenute; entrambe ritraggono due personaggi che hanno tatuato delle iscrizioni runiche sul viso piuttosto che sulla nuca. L’immagine 3 nello specifico mostra una singola runa al centro della fronte, accompagnata da punti e linee utilizzati a scopo presumibilmente decorativo. La donna nell’immagine interpreta il ruolo di una sacerdotessa che sta per compiere un rituale funerario insieme al sacrificio di una schiava. Il simbolo runico sulla sua fronte trova riscontro nella runa *\*algiz*, settimo simbolo del secondo *ættir* della sequenza più antica del *fupark*<sup>7</sup>, il cui significato ipotetico era quello di “protezione”, “difesa”, ma anche “santuario”<sup>8</sup>, il che si dimostrerebbe sensato visto il ruolo rivestito dalla donna. È possibile in realtà che il simbolo faccia anche parte della sequenza mutata del *fupark* norvegese-svedese, in questo caso però il significato sarebbe quello di “uomo”. L’immagine 4 invece mostra la nuca rasata di Floki, rivelando un tatuaggio contenente una serie di caratteri runici. La prima cosa da notare è il fatto che i caratteri visibili mostrano un riscontro con quelli della versione mutata del *fupark* norvegese-svedese, dando quindi prova dell’accuratezza storica della serie, che specie nelle ultime stagioni è ambientata verso il IX secolo avanzato; i primi quattro simboli sono infatti rispettivamente le rune *\*laguR* “acqua/lago”, *\*úruR* “spruzzo”,

---

<sup>7</sup>Normalmente questa runa viene attestata con forma angolata, ma la sequenza riportata sul bratteato di Vadstena del VI secolo – una delle fonti che riportano l’intera sequenza originaria e ne hanno permesso la ricostruzione – riporta questa versione arrotondata. Ralph E. W. V., *Runes. An Introduction*, 2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester, 1989, p.16.

<sup>8</sup>McKinnel J., et al., *Runes, Magic and Religion: A Sourcebook*, Fassbaender, Wien, 2004, p.22. Düwel K., *Runic* in Murdoch B., Read M. (eds.), “Early Germanic Literature and Culture”, Boydell & Brewer, Woodbridge/Rochester, 2004, pp.122-123.

\*kauna “dolore”, \*isaR “ghiaccio”<sup>9</sup>, cosicché la traslitterazione che ne deriva risulta “Luki”, che richiama curiosamente il nome stesso del personaggio. Il significato di questi simboli, presi singolarmente, mostra un tema comune in questi primi quattro caratteri, che sono infatti poi separati dai seguenti da un punto, che come visto in precedenza era pratica comune allo scopo di dividere parole o composti fra loro. L’utilizzo di questi segni di interpunzione è visibile anche all’inizio dell’iscrizione, che è anticipata proprio da tre punti. Infine, sempre riprendendo quanto già discusso in precedenza, è possibile notare l’utilizzo di due linee parallele, pratica consolidata per consentire un’iscrizione più accurata<sup>10</sup>.



Immagine 5 – Stagione 4, episodio 19 “Alla vigilia”.

L’immagine 5 mostra una pratica analoga, questa volta il simbolo runico è solo disegnato sulla fronte di Floki; ci si potrebbe trovare di fronte ad un esempio di *sigrúnar*<sup>11</sup>. L’immagine infatti mostra che il personaggio, circondato da altri, sta per affrontare una battaglia contro i Sassoni; in questo caso quindi la runa avrebbe proprio lo scopo di invocare la vittoria dell’armata vichinga. La runa \*tīwaz, come menzionato in precedenza, è spesso utilizzata in questo ambito, richiamando il dio Tyr e il suo forte legame con la guerra. Anche in questo caso la runa rappresentata nell’immagine potrebbe proprio essere quella, ma il simbolo mostra delle incongruenze con quello originale, che si compone di sole due aste laterali, contro le quattro presenti invece nel simbolo nell’immagine.

---

<sup>9</sup>McKinnel J., et al., *Runes, Magic and Religion: A Sourcebook*, Fassbaender, Wien, 2004, p.23.

<sup>10</sup>Si rimanda alla sez. 2.3 del cap. 2 del presente elaborato dove questi argomenti sono stati approfonditi.

<sup>11</sup>Si rimanda alla sez. 2.3.1 del cap. 2 del presente elaborato dove questo argomento è stato approfondito.



Immagine 6 – stagione 2, episodio 7 “L’aquila di sangue”.

L’immagine 6 mostra invece una decorazione realizzata da Floki per la prua della nave di re Horik, sulla quale ha inciso dei simboli runici accanto a varie decorazioni. In questo caso i simboli mostrano qualche incongruenza con quelli delle sequenze originali; inoltre alcuni di questi sembrerebbero provenire dalla sequenza del *fupark* antico o dalla sua versione modificata nel *fupark* norvegese-svedese, mentre altri essere parte della sequenza del *fuporc*.



Immagine 7 – stagione 4, episodio 5 “Promesse”.

Una conferma di questo si ha nell’immagine 7, che ritrae Floki con in mano un oggetto in legno sulla cui superficie è incisa una runa. Anche in questo caso si tratta della versione anglosassone della runa *\*ansuz*; questa runa è presente sia nella versione del *fupark* antico che in quella del *fuporc*, dove cambia leggermente aspetto e significato: inizialmente faceva riferimento agli dèi pagani, specificatamente agli Asi, mentre nella versione successiva assume il significato di “bocca”. È possibile che gli autori abbiano preferito la

versione successiva per una motivazione estetica, considerando però la runa nell’accezione del *fupark* antico. Non avrebbe infatti senso che questo oggetto posseduto da Floki – che fa parte fra l’altro di una serie di altri piccoli pezzi di legno con incisi altri simboli runici non visibili nella scena – riportasse rune anglosassoni, completamente fuori dalla loro zona di competenza; inoltre il simbolo sarebbe stato presumibilmente inciso proprio da questo personaggio, che più di tutti nel corso della storia ha mostrato un atteggiamento ostile verso il popolo inglese e la loro cultura. Il nuovo significato attribuito alla runa inoltre sarebbe anche molto meno significativo in questo contesto rispetto al significato originario, che sarebbe appunto più sensato.



Immagine 8 – stagione 4, episodio 1 “Tradimento”.

Infine, l’immagine 8 mostra nuovamente delle incisioni realizzate da Floki, in questo caso per auspicare la guarigione dell’amico Ragnar, ferito in battaglia. Anche qui i simboli mostrano aderenza con quelli originali, in particolare questa volta trovano riscontro con quelli del *fupark* antico, che come dimostrato dalle attestazioni pervenute, resta diffuso almeno fino al IX secolo. I simboli presenti – presi singolarmente – in questo caso hanno significati vari, fra cui “forza maschile”, “tasso”, “difesa/protezione”, “gigante/orco”, “dio della fertilità”. Uno dei simboli più curiosi è il secondo simbolo dal basso presente sul corno di sinistra (che si ripete anche sul corno di destra, come secondo simbolo dall’alto); la runa *\*īwaz* assume il significato di “tasso”<sup>12</sup>, ed è un simbolo ricorrente anche nel materiale presente in *God of War Ragnarök*, che verrà discusso nella sezione successiva. La parola non fa riferimento all’animale, quanto piuttosto all’albero (la

<sup>12</sup>Düwel K., *Runic* in Murdoch B., Read M. (eds.), “Early Germanic Literature and Culture”, Boydell & Brewer, Woodbridge/Rochester, 2004, pp.122-123.

traduzione in inglese è infatti *yew-tree*) il quale si ritiene fosse dotato della virtù di scacciare i demoni e fosse sacro al dio del cielo Ullr; si ritiene inoltre che un tasso fosse l'albero Mímameiðr, l'albero dotato di poteri risanatori corrispettivo dell'albero cosmico<sup>13</sup>.

Si può quindi considerare che tutte le testimonianze runiche presenti in *Vikings* siano realizzate dimostrando coerenza con gli alfabeti runici esistenti, in quanto in nessuno dei casi presi in esame i segni runici sono stati realizzati senza una base di riferimento, e quindi nessuno sia stato inventato *ex novo*. Questo conferma quindi che la serie si qualifica come un prodotto storicamente attendibile anche in questo ambito, seppur vi siano delle incongruenze, comunque limitate, che dimostrano come a volte all'accuratezza sia stata privilegiata la necessità narrativa.

#### **4.3 Le rune in *God of War Ragnarök***

Le iscrizioni runiche presenti nel videogioco si dimostrano in quantità nettamente superiore rispetto a quelle riscontrabili in *Vikings*, ma questo è giustificabile, come già menzionato in precedenza, dalle intenzioni alla base di un prodotto come questo<sup>14</sup>.

L'abbondanza del materiale runico è portata quasi all'estremo, mostrando in taluni casi un abuso dei simboli runici. Questo atteggiamento non deve necessariamente essere considerato come mancanza di conoscenza ed esperienza in materia da parte degli autori, che avrebbero utilizzato le rune senza cognizione di causa a sproposito, quanto piuttosto piena consapevolezza dell'impatto e della strumentalizzazione che è stata fatta dei simboli runici in epoca moderna. La scelta quindi, se interpretata in quest'ottica, si dimostra perfettamente in linea con le necessità narrative dei media moderni, che vedono nelle iscrizioni runiche uno strumento di grande appeal sul pubblico.

---

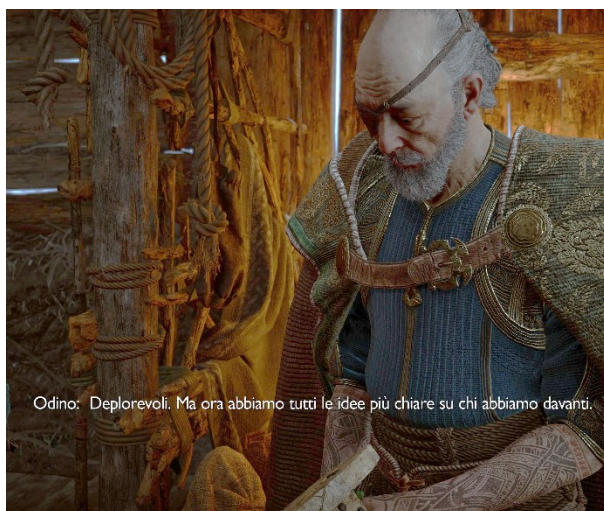
<sup>13</sup>Yggdrasill viene identificato come un frassino ma a lui corrispondono anche altri alberi fra cui Mímameiðr che era invece un tasso; Chiesa Isnardi G., *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 2020, pp.592-596.

<sup>14</sup>Si rimanda alla sez. 4.1 del presente capitolo.



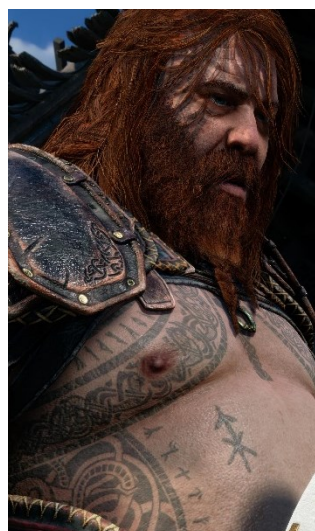


*Immagine 9 – Atreus e Fenrir; Atreus ha delle iscrizioni runiche sull'avambraccio.*



Odino: Deplorevoli. Ma ora abbiamo tutti le idee più chiare su chi abbiamo davanti.

*Immagine 10 – Le iscrizioni runiche sull'avambraccio di Odino.*



*Immagine 11 – Le iscrizioni runiche sul corpo di Thor.*

Le immagini 9, 10 e 11 mostrano che alcuni dei personaggi più importanti nel videogioco hanno delle sequenze runiche tatuate sul corpo. Questa pratica trova riscontro anche in alcune delle scene viste nella sezione precedente per quanto riguarda *Vikings*<sup>15</sup>. Anche questa volta le rune utilizzate trovano riscontro nelle sequenze originali, mostrando sin da subito coerenza storica da questo punto di vista. Accanto ai simboli runici è possibile vedere delle decorazioni, anche in questo caso quindi vi è

---

<sup>15</sup>Si rimanda alla sez. 4.2 del presente capitolo.

consapevolezza che le popolazioni germaniche, e in particolare i vichinghi, erano soliti posizionare le rune all'interno di decorazioni particolarmente intricate<sup>16</sup>.



*Immagine 12 – Mimir e altri personaggi secondari discutono; Mimir ha la testa ricoperta di iscrizioni runiche.*

Un altro esempio di questo si può vedere nell'immagine 12 in cui è possibile osservare i tatuaggi che ricoprono interamente la testa di Mimir. Egli è in effetti il personaggio che si vanta di disporre del maggior numero di conoscenze, anche in materia runica, ed è quindi possibile che le rune in questo caso siano intese come un'allegoria della sua sapienza, che ne avvolge completamente la mente e quindi la testa.

---

<sup>16</sup>Si rimanda alla sez. 2.4 del cap. 2 del presente elaborato. Ralph E. W. V., *Runes. An Introduction*, 2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester, 1989, pp.96-97.



Immagine 13 – Kratos e Mimir leggono un'iscrizione.

Grande uso delle rune viene fatto, come mostra l'immagine 13, in iscrizioni che aiutano i protagonisti nelle loro missioni, guidandoli o dando loro importanti informazioni. Qui è possibile vedere Kratos insieme a Mimir, fedele compagno di viaggio che accompagna il dio della guerra attaccato alla sua cintura. L'iscrizione presente nell'immagine trova riscontro nel *fubark* antico, e ne viene proposta anche una traduzione, ossia "Uccidere uomo-inverno". Se si procede con la traslitterazione dei caratteri che compongono l'iscrizione, il risultato che si ottiene è "Drel uetraman". Il suffisso *-man* nella seconda parola trova riscontro con la traduzione proposta dal videogioco; inoltre è possibile trovare un ulteriore riscontro nella radice della prima parola in due lingue appartenenti al gruppo germanico: la parola "uccidere" è infatti *drepe* in norvegese, *dræbe* in danese<sup>17</sup>. Questo dimostra che la traduzione che gli autori forniscono per questa iscrizione non è del tutto casuale.

---

<sup>17</sup>Viene ricercata una connessione a queste lingue, seppur moderne, in quanto, facenti parte della famiglia delle lingue germaniche, esse provengono dalla stessa protolingua originaria. Per questo motivo è possibile ritrovare all'interno della stessa parola in diverse lingue degli elementi comuni nonostante l'evoluzione e i mutamenti subiti nelle diverse aree e contesti.





Immagine 14 – Atreus di fronte ad una porta con iscrizioni runiche.

L'immagine 14 mostra nuovamente una serie di iscrizioni runiche sparse questa volta su una porta al centro della quale spicca una singola runa, circondata da vari decori accompagnati da figure animali. Il simbolo in questione fa parte della sequenza del *fubark* antico, ed è la runa \**dagaz* “giorno”, penultima della sequenza. La motivazione potrebbe essere relativa al fatto che una volta aperta la porta, Atreus, insieme a Kratos e Mimir non visibili nell'immagine, assistono alla visione relativa il Ragnarök, che si può osservare nell'immagine 19. La parola “giorno” quindi farebbe riferimento al giorno dell'avvento del Ragnarök appunto, ma non vengono fornite spiegazioni esaustive in merito.



*Immagine 15 – Kratos di fronte ad una porta con iscrizioni runiche.*

Grande spazio è dedicato alle iscrizioni che è possibile trovare sulle porte, sia con funzione semplicemente comunicativa/magica, sia di veri e propri sigilli. L'immagine 15 ad esempio mostra l'esterno della porta di casa di Kratos, Mimir e Atreus a Midgard, sui cui stipiti è possibile riconoscere una serie di iscrizioni. In questo caso non viene fornita una traduzione direttamente dal videogioco e una prima analisi potrebbe far supporre che lo scopo possa essere quello di proteggere la casa dalle forze negative provenienti dall'esterno, rappresentando una prima forma di difesa che cerca di sfruttare le rune come strumento magico. Tuttavia se si procede con la traslitterazione dell'iscrizione sulla destra nell'immagine il risultato che si ottiene è "Uwerdgan gmdi", ossia un composto totalmente privo di significato. Questo fa comprendere come in realtà in questo caso gli autori abbiano scelto di realizzare l'iscrizione unendo una serie di simboli runici senza un senso logico, sfruttandoli quindi solo come uno strumento scenografico.

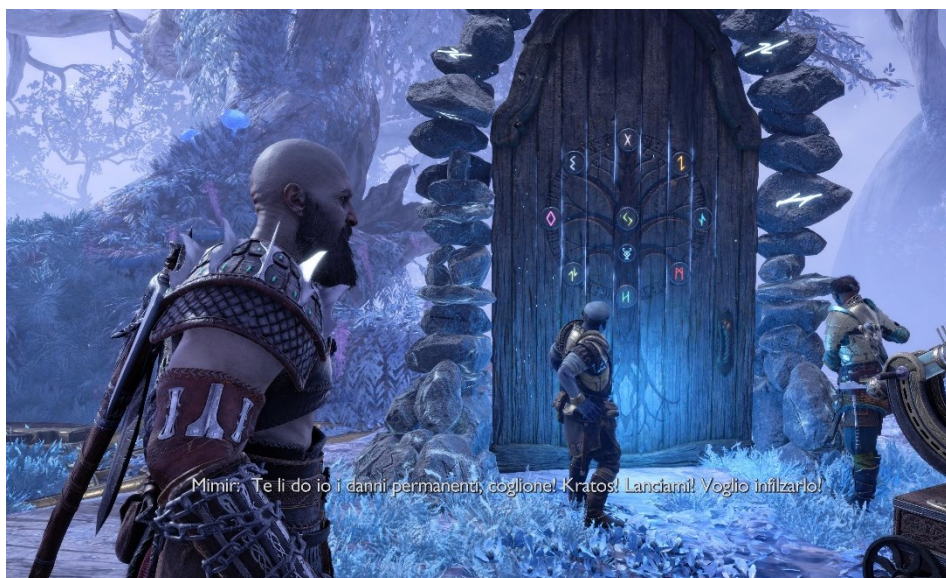


Immagine 16 – Kratos e Mimir di fronte ad una porta con iscrizioni runiche.

Lo scopo è ancora un altro nell'immagine 16, in cui le rune, sempre incise sulla superficie di una porta, sono realizzate all'interno di un'altra incisione, che rappresenta invece un albero, presumibilmente Yggdrasill. Si tratta in questo caso della porta che i personaggi utilizzano per viaggiare attraverso i Nove Regni; ognuno dei simboli runici rappresenta uno di questi, nello specifico è possibile contarne otto nella parte esterna, mentre il simbolo centrale è appunto il nono, che rappresenta Midgard; oltre a questi è presente un altro simbolo che però non è di natura runica, e si trova immediatamente sotto al simbolo centrale. In questo caso le singole rune vengono usate con lo scopo di essere rappresentative dei regni a cui fanno riferimento, tuttavia alcune di queste, per quanto l'alfabeto di riferimento resta sempre quello del *fupark* antico, risultano difficili da riconoscere, in quanto sfruttano versioni più inconsuete e non standard<sup>18</sup>.

---

<sup>18</sup>Si veda ad esempio la runa \**sōwilō* (sole) che è possibile riconoscere nell'immagine come l'ottava nel cerchio esterno (contando in senso orario a partire da quella più in alto); la sua forma standard differisce rispetto a quella nell'immagine, tuttavia esistono testimonianze che provano l'esistenza di versioni della stessa runa a più tratti, fino ad un massimo di dodici. Ralph E. W. V., *Runes. An Introduction*, 2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester, 1989, p.16.





*Immagine 17 – Kratos di fronte ad una porta sigillata da una runa.*

Un altro esempio significativo è fornito dall'immagine 17, la quale mostra un'altra porta su cui il simbolo runico funge questa volta da sigillo. In questo caso nello specifico la runa è già stata menzionata in precedenza<sup>19</sup>, ed ha il significato di “tasso”, associato all'albero cosmico Yggdrasill. Nel videogioco questa runa è rappresentativa di uno dei Nove Regni, precisamente il regno di Jötunheim, e si può ritrovare sulla porta nell'immagine, che viene varcata dai personaggi verso la fine del gioco, subito prima dell'inizio del Ragnarök. Nel videogioco questa runa nello specifico permette la comunicazione fra i mondi, proprio per il suo legame con l'albero sacro; nella scena in questione infatti varcare la porta nell'immagine permette ai personaggi di accedere alla sala in cui si trovano sia Yggdrasill che le porte di accesso agli altri otto regni. Non sembra esserci un legame specifico fra Jötunheim e questa runa, ma se si considera il ruolo di questo regno in particolare nel videogioco<sup>20</sup> la scelta di questa runa nello specifico sembra essere sensata: entrambi sono elementi estremamente importanti e probabilmente i più significativi nel videogioco; questo giustifica il motivo per cui sia stato scelto di sfruttarli a pieno solo nelle fasi finali della storia. Solo grazie l'accesso a questo regno i personaggi possono dare avvio al Ragnarök; per poterlo fare però è necessaria la presenza di un luogo che metta tutti i regni in comunicazione, che sia legato ai Nove Regni e all'albero sacro,

---

<sup>19</sup>Si rimanda all'immagine 8 nella sez. 4.2 del presente capitolo.

<sup>20</sup>Si tratta del regno a cui appartiene Atreus; nel videogioco il Regno dei Giganti – Jötunheim – è un regno a cui solo Atreus può accedere, almeno fino alla parte finale del gioco. Nell'ultima parte del gioco infatti si capisce che questo regno è la meta finale dei personaggi e tappa fondamentale nello svolgimento della storia. Fandom, *God of War*, [www.godofwar.fandom.com/wiki/Jötunheim](http://www.godofwar.fandom.com/wiki/Jötunheim) (consultato il 09.09.2024).

ecco quindi che si crea l'espedito che giustifica l'associazione della runa \*īwaz a Jötunheim. Questa scelta risulta quindi molto interessante, connotando una conoscenza delle rune e dei loro significati abbastanza approfondita, e dimostra come l'associazione della runa a questo specifico regno sia giustificata da una motivazione piuttosto intricata ma del tutto sensata.



*Immagine 18 – Kratos e Mimir di fronte ad uno scrigno con iscrizioni runiche.*

La stessa funzione è riscontrabile anche nell'immagine 18 in cui Kratos si trova di fronte ad uno scrigno sigillato da tre simboli runici. In questo caso, così come anche nelle immagini 16 e 17, lo scopo delle rune non ha nulla a che fare con quanto attestato storicamente, e il loro utilizzo è a scopo puramente narrativo. Anche nell'immagine 15 è possibile osservare un utilizzo delle rune che non è attestato da nessun ritrovamento, tuttavia il fatto che le iscrizioni siano realizzate con finalità verosimili e sugli stipiti della porta in legno lascia spazio alla possibilità che questa pratica potesse realmente trovare applicazione nella realtà, senza che però le attestazioni possano essere sopravvissute nel tempo. Per quanto riguarda invece le immagini 16, 17 e 18 il loro scopo è legato alla tematica fantasy del gioco nonché ai fini della stessa narrazione, ed è facilmente comprensibile come un simile utilizzo non possa trovare spazio nella realtà.



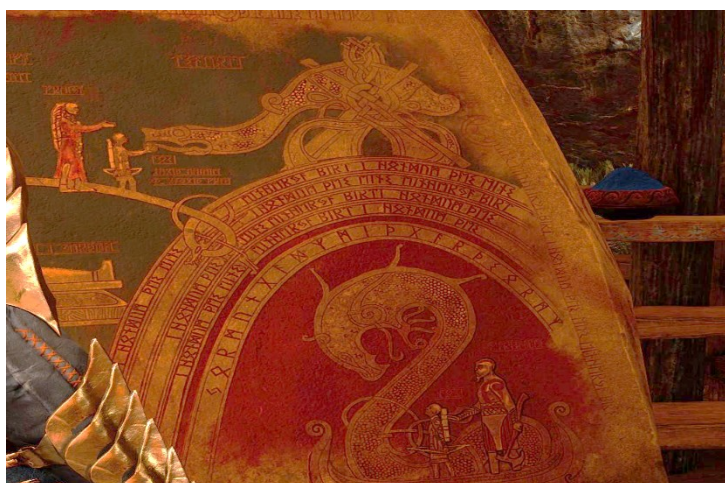


*Immagine 19 – Atreus, Kratos e Mimir vedono gli eventi futuri tramite una visione premonitrice.*

Un ulteriore esempio di ciò è fornito dall'immagine 19 in cui i tre protagonisti si trovano nel mezzo di una visione premonitrice che li circonda. All'interno della visione – relativa al Ragnarök e al loro destino – oltre alle immagini è possibile riconoscere anche delle iscrizioni runiche. Anche in questo caso bisogna tenere in considerazione che per quanto l'utilizzo delle rune sia puramente a scopo narrativo, i simboli trovino nuovamente riscontro nelle effettive sequenze alfabetiche, dimostrando come per quanto gli autori si siano presi ampia libertà nelle modalità di utilizzo delle rune, queste siano sempre basate su uno degli alfabeti esistenti. Anche in questo caso, com'è stato fatto per alcune immagini precedenti, è possibile fornire la traslitterazione delle iscrizioni presenti nell'immagine. Nello specifico quindi il risultato che ne deriva è “Strīpsgud Ragnarok”; mentre la seconda parola richiama chiaramente la tematica della scena nell'immagine, la prima parola trova riscontro in due parole del gaelico scozzese, per cui sarebbe possibile proporre una traduzione del composto come “Scudo-lotta Ragnarok”. Questa traduzione si potrebbe rivelare in effetti sensata nel contesto proposto dall'immagine, tuttavia va preso in considerazione il fatto che il gaelico scozzese non sia una lingua germanica bensì celtica, quindi il legame fra l'iscrizione – realizzata in caratteri runici – e questa lingua è poco sensato.



*Immagine 20 – Atreus e Angrboda leggono il futuro tramite delle iscrizioni runiche.*



*Immagine 21 – Dettaglio delle iscrizioni.*

Sempre restando nel campo della divinazione, le immagini 20 e 21 mostrano Atreus e Angrboda intenti a leggere delle iscrizioni runiche che descrivono nello specifico il futuro di Atreus. In questo caso le sequenze sono particolarmente complesse e accompagnate da una serie di disegni per descrivere in modo più completo le scene. In questo caso è possibile osservare la funzione comunicativa delle rune più che quella magica, in quanto lo scopo delle iscrizioni non è tanto quello di veicolare un'azione rituale, quanto piuttosto di comunicare informazioni. È pur vero però che le effettive comunicazioni comprovate storicamente riguardavano tematiche che non avevano nulla a che fare con la



dimensione magica<sup>21</sup>, mentre qui il tema resta comunque quello del destino e del prevedere il futuro dei personaggi. In ogni caso anche qui, come si era potuto riscontrare nell'immagine 4<sup>22</sup>, si può osservare come vengano sfruttate delle linee che permettano una realizzazione più precisa e funzionale delle iscrizioni. Nell'immagine 4 la motivazione era da imputare alla superficie irregolare dove era stata realizzata l'iscrizione, mentre qui la motivazione è sicuramente legata alla dimensione della superficie, nonché certamente al desiderio di sfruttare al meglio lo spazio a disposizione.



*Immagine 22 – Kratos e Mimir e altri personaggi secondari di cui uno sorregge una spada con iscrizioni runiche.*

Un uso che si rifà invece a quanto dimostrato dalle testimonianze pervenute è quello mostrato nell'immagine 22 in cui è possibile vedere che le iscrizioni sono riportate sulla lama di una spada. Sebbene l'espedito sia esagerato nei termini e nell'aspetto, questa pratica resta storicamente attendibile, in quanto le incisioni sulle armi, specie recanti il nome dell'arma stessa, erano molto comuni<sup>23</sup>.

---

<sup>21</sup>Si rimanda alla sez. 2.4 del cap. 2 del presente elaborato in cui l'argomento è stato approfondito.

<sup>22</sup>Si rimanda alla sez. 4.2 del presente capitolo.

<sup>23</sup>Si rimanda alle sez. 2.3 e 2.3.1 del cap. 2 del presente elaborato in cui l'argomento è stato approfondito.



Immagine 23 – Iscrizioni runiche non standard.



Immagine 24 – Iscrizioni runiche standard e non.



Immagine 25 – Iscrizioni runiche non standard.

Le ultime iscrizioni la cui analisi risulta interessante sono quelle ritratte nelle immagini 23, 24 e 25. In questo caso è possibile riscontrare delle iscrizioni runiche non standard, i cui caratteri non si rifanno a quelli contenuti negli alfabeti conosciuti. In realtà sia l'immagine 24 che la 25 mostrano una certa connessione con i simboli reali. Nell'immagine 24 nello specifico è possibile riconoscere dei caratteri facenti parte della sequenza reale del *fupark*, tuttavia le dimensioni e la modalità in cui è stata realizzata l'iscrizione non permettono di affermare con certezza che si tratti solo ed esclusivamente di rune reali. Per quanto riguarda invece l'immagine 25 è possibile riconoscere dei richiami ai caratteri facenti parte delle sequenze alfabetiche runiche, ed è possibile che la scelta di realizzare dei caratteri così diversi sia guidata da motivazioni estetiche; resta in ogni caso impossibile definire con certezza a quali rune facciano riferimento quelle contenute in questa iscrizione. L'immagine 23 invece resta la più discutibile in quanto non mostra alcun legame con le rune conosciute. Questa scelta risulta in parte controversa in quanto tutte le iscrizioni ritrovate, per quanto possano mostrare determinate incongruenze, hanno sempre dimostrato aderenza agli alfabeti standard, e addirittura coerenza nella scelta di utilizzare sempre i caratteri del *fupark* antico, senza mescolare più alfabeti insieme.

In generale è possibile affermare che le iscrizioni prese in considerazione, tranne per quanto riguarda gli ultimi casi analizzati, mostrano consapevolezza da parte degli autori del videogioco, che hanno mantenuto coerenza nell'alfabeto runico scelto, tranne per

alcune discrepanze che però sono state riscontrate anche nell'analisi delle iscrizioni presenti in *Vikings*. Resta tuttavia da considerare anche che le traduzioni proposte durante l'analisi, seppur limitate, mettono in luce un ulteriore aspetto fondamentale: se da un lato in taluni casi le iscrizioni si rivelano composti aventi senso una volta traslitterati e tradotti, e realizzati quindi, seppur in maniera limitata, con consapevolezza e cognizione di causa, resta pur vero che altre volte queste sono totalmente prive di senso, realizzate solo con lo scopo di sfruttare le rune come elemento decorativo e scenografico. Scegliere in ogni caso di utilizzare sempre il *fupark* antico è una decisione sensata, in quanto il videogioco è di fatto ambientato in Scandinavia in tempi antichi, tempi in cui gli dèi non sono solo presenze inafferrabili nella vita degli uomini, ma figure reali, che forniscono intrecci e sviluppi che fanno parte della storyline. La scelta di questo alfabeto nello specifico era l'unica che fosse effettivamente sensata, in quanto scegliendo di ambientare la storia all'epoca degli dèi, i caratteri runici da utilizzare potevano essere solo quelli del *fupark* antico.

Il modo in cui le iscrizioni sono state sfruttate è del tutto in linea con le considerazioni fatte in precedenza, per cui un prodotto simile ha necessità di prendersi delle libertà che facciano sì che il risultato si distacchi dall'effettivo uso che veniva fatto nella realtà delle rune; di fatto il videogioco resta un prodotto che fa parte della categoria fantasy, perciò mostrare accuratezza storica si dimostra sensato solo entro una certa misura.



## Conclusioni

Lo scopo della presente tesi era quello di definire in che modalità le rune trovino spazio in esempi di medievalismo dell'epoca moderna, utilizzando come fonti primarie (o case study) la serie TV *Vikings* e il videogioco *God of War*. Più specificatamente, l'interesse primario era quello di constatare quale spazio venisse affidato ad un simile elemento, e in che ottica le suddette rune venissero utilizzate in prodotti così simili eppure nettamente diversi: come semplice strumento da piegare al volere e alle necessità della narrazione, senza tenere conto del loro valore storico e culturale, o come elemento fondamentale per definire un prodotto che sia uno specchio veritiero ed attendibile di un lontano e glorioso passato.

L'approccio della tesi ha permesso di definire un panorama completo, composto di diversi tasselli essenziali per una comprensione approfondita dei casi studio presi in esame. Nello specifico quindi, il primo passo è stato quello di approfondire la tematica relativa la mitologia norrena, specificatamente per quanto concerne il suo legame con le rune. Definire personalità come quelle di Odino e Freyja ha permesso di avere una visione più completa delle tematiche che sarebbero state riprese poi successivamente nell'analisi della serie TV e del videogioco. Le divinità infatti svolgono ruoli importantissimi all'interno delle due fonti, sia per quanto riguarda il loro legame con le iscrizioni runiche, sia per le finalità stesse della storia. Senza la comprensione inoltre di elementi come l'albero sacro Yggdrasil, piuttosto che della rilevanza della magia nel mondo nordico, non sarebbe stata possibile un'analisi sufficientemente esaustiva del materiale fotografico proposto nell'ultimo capitolo della tesi.

Un altro aspetto trattato è quello relativo le rune. Si è proseguito quindi andando a realizzare un'analisi approfondita della tematica, che ha permesso di stabilire l'origine del termine, l'utilizzo delle suddette rune, le loro caratteristiche e la loro evoluzione; tutti questi hanno rappresentato tasselli chiave per poter realizzare l'effettiva analisi del materiale fotografico sia inerente *Vikings* che *God of War*.

Infine, l'ultima tappa fondamentale prima dell'effettiva analisi proposta nell'ultimo capitolo dell'elaborato, è stata quella di definire il fenomeno culturale che prende il nome di medievalismo; solo così è stato possibile avere anche una visione d'insieme dei due

case study, che andasse oltre la semplice osservazione dell'utilizzo delle rune, ma che prendesse anche in considerazione l'approccio e le intenzioni con cui questo è stato fatto.

L'analisi del materiale fotografico proposto quindi ha permesso di constatare come entrambe le fonti prese in esame mantengano una certa coerenza con i reperti storici pervenuti; questo prova che l'accuratezza storica, come ci si auspicava, non viene sacrificata completamente, promuovendo quindi la realizzazione di un prodotto che risulti verosimile agli occhi dello spettatore.

Per quanto riguarda *Vikings* nello specifico, è stato possibile appurare che le rune presenti nella serie TV dimostrano coerenza con gli alfabeti runici esistenti, dissipando uno dei timori che avrebbe potuto sorgere nel corso dell'analisi, ossia quello legato alla possibilità che le rune utilizzate fossero inventate in toto senza una base di riferimento reale. L'utilizzo delle iscrizioni runiche, per come viene svolto nella serie, mostra una certa aderenza con quanto dimostrato dai reperti pervenuti, il che conferma come il prodotto si dimostri nuovamente consapevole degli aspetti fondamentali dello strumento di cui si avvale. Si è appurato inoltre che le iscrizioni non occupano mai una posizione prevaricante, rimanendo sempre un elemento di sfondo, motivo per cui il materiale runico presente nella serie resta comunque limitato. Fra le incongruenze emerse va sottolineato il fatto che lo scopo svolto dalle rune, che la serie sceglie di rappresentare, resta comunque sempre quello legato alla dimensione magica, senza attribuire importanza quindi alla loro funzione comunicativa, che come è stato possibile determinare, occupava nella realtà lo stesso spazio e rilevanza di quella magica. Questa scelta si rivela in linea con quanto ci si aspetta da un simile prodotto cinematografico, che comunque ha delle necessità che veicolano le sue scelte e limitano le sue possibilità. Scegliere quindi di concentrarsi sulla dimensione magica delle rune, sempre mantenendole comunque elemento secondario ai fini della trama, risulta la scelta che può e riesce ad esercitare maggior influenza sul pubblico. Per quanto riguarda le restanti incongruenze, queste si rivelano essere solo di carattere estetico, elemento che quindi influisce relativamente sull'attendibilità della serie e dei suoi contenuti. L'analisi quindi delle rune presenti in *Vikings* in linea generale conferma che la reputazione che la serie si è costruita nel tempo, grazie ai vari elogi relativi la narrazione avvincente – composta di personaggi e dettagli storicamente attendibili – non sia infondata.



L'analisi del materiale presente nel videogioco *God of War* mostra sin da subito un importante divario con quanto riscontrato nella serie TV. La prima cosa che è possibile notare è come la quantità di iscrizioni runiche sia nettamente maggiore, cosa che ha permesso agli autori di spaziare molto di più anche per quanto riguarda gli utilizzi mostrati. Se nella serie TV *Vikings* le iscrizioni trovano spazio su oggetti, a fianco di decorazioni più o meno intricate, nei tatuaggi, o come strumento per auspicare la guarigione dei personaggi, qui è possibile osservarne un utilizzo ben più ampio; le rune quindi possono trovarsi sotto forma di tatuaggi, su armi, su porte – come sigilli veri e propri o semplici iscrizioni a scopi protettivi – su pietre o scrigni. Questa varietà maggiore però permette un'ulteriore considerazione: il materiale runico presente in *Vikings* risulta da questo punto di vista più interessante in quanto rispecchia in maniera più veritiera quello che era l'utilizzo effettivo delle rune nella realtà, mentre *God of War* si prende delle libertà maggiori nell'uso che ne propone. Questo in realtà si è dimostrato in linea con quanto previsto; essendo nel videogioco la componente fantasy uno degli elementi fondamentali, non sorprende che l'attendibilità storica sia stata spesso accantonata. La supremazia della componente fantasy non solo permette un distacco maggiore dalla realtà ma anzi lo richiede ai fini di una trama che altrimenti perderebbe di senso. Nonostante questo è stato possibile riscontrare, così come in *Vikings*, se non addirittura in misura maggiore, una certa coerenza con gli alfabeti runici esistenti. Nel videogioco infatti si è scelto di utilizzare sempre solo ed esclusivamente iscrizioni in *futhorp* antico, mentre altrettanto non si può dire per *Vikings* (discrepanza comunque relativa che è stata discussa nel corso del quarto capitolo della presente tesi). Tuttavia, il numero di discrepanze presenti nel videogioco resta comunque maggiore, dimostrandosi nuovamente in linea con quanto ci si aspettava; in taluni casi infatti le iscrizioni risultano basate su caratteri completamente diversi rispetto a quelli degli alfabeti originari, apparendo quindi presumibilmente inventati. Inoltre le traduzioni proposte nel corso dell'analisi, seppur limitate, dimostrano come in determinati casi le iscrizioni siano dotate di significato, realizzate quindi, seppur in misura limitata, con consapevolezza e cognizione di causa, mentre altre volte queste risultano completamente prive di senso, un insieme casuale di simboli runici, scelti presumibilmente solo con finalità scenografiche. Anche durante l'analisi del materiale runico in *God of War* torna presente una specifica prerogativa, che risulta quindi condivisa fra le due fonti, ossia un utilizzo delle rune che continua a

privilegiarne la dimensione magica, tralasciando quella comunicativa. Questa considerazione però deve tenere conto che la seconda dimensione – quella comunicativa – viene in parte presa in considerazione nel videogioco, ma pur sempre restando subordinata alla prima – quella magica. Questo aspetto tuttavia non deve sorprendere, viste le considerazioni fatte finora.

È importante sottolineare che la presente tesi ha proposto un'analisi sufficientemente variegata del materiale runico presente nei due casi studio, pur ponendosi però delle limitazioni; le rune analizzate sono state commentate fra le altre cose per aspetto, uso mostrato e scopo, realizzandone però l'effettiva traduzione solo in determinati casi. Proporre quindi una traduzione completa e più approfondita del materiale runico proposto potrebbe ampliare le possibilità di analisi, fornendo un'ulteriore opportunità di sviluppo di una tematica che resta comunque estremamente attuale. Nell'ampliare l'analisi inoltre, un'altra interessante opportunità potrebbe essere rappresentata dalla possibilità di prendere in considerazione un campione di case study ancora più ampio, per permettere un approfondimento ancora maggiore. Comprendere in che misura la società moderna influenza l'industria dei media, permetterebbe di capire quanto il Medievalismo e i suoi strumenti (quali ad esempio le rune) siano sfruttati ed eventualmente abusati, come semplici componenti da manipolare a seconda delle necessità di mercato. Allo stesso tempo, una simile analisi permetterebbe anche una migliore comprensione delle tecniche che si rivelano particolarmente efficaci al fine di rinnovare nel pubblico l'interesse per il passato, la mitologia e in questo caso l'epoca vichinga e le rune.

Si può quindi concludere considerando che l'uso delle rune realizzato sia in *Vikings* che in *God of War* non si distacchi da quanto previsto, mostrando quindi come entrambi gli esempi di filmografia (o medievalismo) rispettano il passato che cercano di omaggiare, mostrando un'attendibilità storica più o meno ricercata, coniugandola però in ogni caso con le aspettative e le richieste che simili prodotti hanno la necessità di rispettare.

## Bibliografia

Battaglia M. (2013), *I Germani. Genesi di una cultura europea*, ed. 2021, Carocci Editore, Roma.

Birkett T. (2017), *Reading the Runes in Old English and Old Norse Poetry*, Routledge, London/New York.

Chiesa Isnardi G. (2020), *I miti nordici*, Longanesi, Milano.

Düwel K. (2004), *Runic* in Murdoch B., Read M. (eds.), “Early Germanic Literature and Culture”, Boydell & Brewer, Woodbridge/Rochester, pp.121-148.

Fitzpatrick K. (2019), *Neomedievalism, Popular Culture and the Academy: From Tolkien to Game of Thrones*, D.S. Brewer, Cambridge.

Hollander Lee M. (1986), *The Poetic Edda*, 2<sup>nd</sup> ed., University of Texas Press, Texas.

Kortlandt F. (2003), *Early Runic Consonants and the Origin of the Younger Futhark*, in “North-Western European Language Evolution”, Vol. 43, pp.71-76.

McKinnel J., Simek R., Düwel K. (2004), *Runes, Magic and Religion: A Sourcebook*, Fassbaender, Wien.

Meli M. (1998), *Alamannia runica. Rune e cultura nell'Alto Medioevo*, Libreria universitaria editrice, Verona.

Mess B. (2014), *The Etymology of rune*, in “Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur”, Vol. 136(4), pp.527-537.

Pettit E. (2023), *Sigrdrífumál*, in “The poetic Edda: A Dual-Language Edition”, Open Book Publishers, Cambridge, pp.519-536.

Ralph E. W. V. (1989), *Runes. An Introduction*, 2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester.

Sturluson S. - Delfini G. (a cura di) (1975), *Edda*, Adelphi, Milano.

## Sitografia

Fandom, *Vikings* (2013-2021). Disponibile ai link:  
[https://vikings.fandom.com/it/wiki/Vikings\\_Wiki](https://vikings.fandom.com/it/wiki/Vikings_Wiki) (consultato il 03.10.2024);  
[https://vikings.fandom.com/wiki/Vikings\\_Wiki](https://vikings.fandom.com/wiki/Vikings_Wiki) (consultato il 10.10.2024).

Fandom, *God of War* (2022). Disponibile al link:  
[https://godofwar.fandom.com/wiki/God\\_of\\_War\\_Wiki](https://godofwar.fandom.com/wiki/God_of_War_Wiki) (consultato il 10.10.2024).

Pagina ufficiale di *God of War* by Sony. Disponibile al link:  
<https://www.playstation.com/it-it/god-of-war/> (consultata il 25.08.2024).



## Riassunto in lingua inglese

The 21st century has established an ever-growing interest in re-imagining the Middle Ages, resulting in various media products which can be classified as examples of Medievalism. To recreate such an era, many instruments need to be used, among which runes are a relevant one. Therefore, the present paper aims to investigate how runes are used in examples of Medievalism, specifically the TV series *Vikings* and the video game *God of War*. These two sources were chosen due to the opportunity they provide for a comparison between similar yet significantly different media products. To achieve this, the runic inscriptions in both sources are analyzed, aiming to verify whether they were created with a focus on historical accuracy or if it was sacrificed in favor of narrative purposes. In addition to the two primary sources, many others have been considered. Firstly, the *Prose Edda* and the *Poetic Edda* played an essential role in providing a broad knowledge of Norse mythology; among others, a few notable ones emerged: *I miti nordici*, Chiesa Isnardi G. (Longanesi, Milano, 2020); *Neomedievalism, Popular Culture and the Academy: From Tolkien to Game of Thrones*, Fitzpatrick K. (D.S. Brewer, Cambridge, 2019); *Runes, Magic and Religion: A Sourcebook*, McKinnel J., Simek R., Düwel K. (Fassbaender, Wien, 2004); *Alamannia runica. Rune e cultura nell'Alto Medioevo*, Meli M. (Libreria universitaria editrice, Verona, 1998); *Runes. An Introduction*, Ralph E. W. V. (2<sup>nd</sup> ed., Manchester University Press, Manchester, 1989).

This thesis consists of four chapters that provide a thorough analysis of the theme through multiple steps. Firstly, the study begins with an introduction to Norse mythology, highlighting its connection to runes. This first chapter provides background information related to the so-called Viking Age in Scandinavia, the time and place in which the events of the two case studies occur. The chapter gives a brief overview of the origin of the cosmos, focusing then on the most relevant gods composing the Germanic pantheon. Both the Æsir and Vanir are introduced; however, great attention is given to Odin and Freyja, while the others are just mentioned. Odin shows the closest relationship with the runes, being considered the one responsible for their origins and diffusion; both its personality and peculiarities are explored, along with a description of the sacrifice that allowed him to gain most of his knowledge. Similarly, Freyja plays an essential role in the scenario,

influencing Odin's abilities and attitude, as she is the one responsible for sharing her magical knowledge among the Æsir. Another relevant topic this chapter covers is the sacred tree Yggdrasill, which produces the mead – a magical beverage that grants absolute knowledge of the runes to those who drink it. The tree is one of the most important elements in the Norse mythology, as it represents Odin's sacrifice and features prominently in many scenes in both *Vikings* and *God of War*. The chapter concludes by exploring the connection occurring between the magical dimension and religion in the Norse world, emphasizing how magic represented a substantial factor in both mythology and human life. This conclusion highlights one of the most relevant features of the runes: their connection with magic; indeed, they are often associated to the magical dimension rather than the communicational one, as shown in the following chapter. The introduction provided by this first chapter explored the mythological and historical context in which the runes developed, while the following one will focus on a further analysis of these ancient inscriptions.

The second chapter entirely focuses on the runes; the etymology of the word is initially analyzed, in order to introduce the topic by defining its origins and meanings. Furthermore, this section aims to give an extensive insight into the runic inscriptions, defining the origins and the evolutions of the pseudo-alphabetical system known as the *futhork*, along with its characteristics. This chapter, as well as the previous one, maintains the focus on the Scandinavian area, as the most relevant; for this reason, the *futhork* evolution occurring in this specific area is the most discussed, while the continental one is just mentioned. Alongside the analysis of the three suggested origins – the Latin, Greek, and North-Italic options – supported by various scholars promoting different viewpoints, this second chapter delves further into runic inscriptions, providing a detailed overview of the various types of runic findings, including descriptions of the different categories of runes as described in the eddic poem *Sigrdrífumál*. Finally, to enable a proper understanding of the photographic material included in the last chapter of this paper, the runes' usage and their connection with the magical dimension are explored, discussing the ambivalent nature of runes, used for communication yet also as magical instruments. The dispute related to their actual use is still open, as many claim that their use was entirely connected to the magical dimension. However, the great amount of findings prove that, along with their use as amulets or during rituals, runes were also powerful



communicational instruments, used with political, commercial and even sentimental value. The chapter also examines the significant connection between the runic system and religion, exploring the complexity of such a relationship, discussing the reasons behind the decline of the runic writing system. This second chapter concludes the detailed overview of runes; the pseudo-alphabetic system has been thoroughly explored to provide the foundational knowledge essential for the analysis in the final chapter. The third chapter shifts focus to a broader cultural context, examining Medievalism and its contemporary reinterpretation, which directly relates to the two case studies. While the previous chapters provided a deep insight into the runes, the next section sets the stage for understanding how these symbols are reimagined in *Vikings* and *God of War*.

The third chapter moves on to defining the cultural phenomenon known as Medievalism and its evolution, particularly the recent development referred to as Neomedievalism. This introduction is essential to establish significant preconditions for a proficient understanding of the chosen case studies. For this reason, figures such as J. R. R. Tolkien and George R. R. Martin are mentioned, highlighting their contribution to the theme. J. R. R. Tolkien is probably one of the most influential figures defining Neomedievalism in the 20th-century popular culture; on the other hand, George R. R. Martin delves deeper into the theme, contributing to its development. Moving into a more specific exploration, both *Vikings* and *God of War* are examined, providing for each of them a general overview followed by a proper description of their plot, to illustrate how they differ from each other and to introduce the photographic material that will be analyzed in the following chapter. This section also focuses on the most relevant characters – those having a close and direct connection with the runes. Specifically, it describes the peculiarities of the Seer and Floki, the most significant rune-related characters in *Vikings*, and Atreus, Mimir, Freya and Odin, in *God of War*. This chapter officially concludes the theoretical section of the present paper, which has laid the groundwork for the final chapter. The following chapter transitions into a more practical approach, offering a detailed analysis of the runic inscriptions within the selected case studies.

Finally, the fourth and last chapter of the present study is possibly the most important, as it provides the actual analysis of the collected photographic material. The most substantial differences between the two main sources are highlighted, and each picture is

commented upon. This chapter is divided into two main parts, in order to separate the photographic material related to *Vikings* from that belonging to *God of War*. For each picture, the analysis includes a description of the runic inscription shown, along with a possible interpretation and the evaluation of its usage. This analysis aims to verify whether the two main sources provide a consistent usage of the runes, demonstrating at least a general knowledge and awareness of the topic, or if they merely employ them as an appealing tool. Despite a few discrepancies, *Vikings* shows an intention to create a historically accurate product that respects both the past the authors seek to recreate and the requirements they must meet. The idea *Vikings* seeks to promote is of the runes as passive instruments the characters use in specific contexts, interpreting anyway a minor role in the story. The way both the Seer and Floki use the inscriptions is limited, as the runes are indeed considered an appealing instrument while the intention to create a plausible reconstruction of the Viking Age remains the main focus. On the other hand, *God of War* demonstrates a much less restrictive use of the runes, aligning with the initial expectations of such a media product, which, as previously mentioned, is substantially different from the aforementioned TV series. Ultimately, the video game shows a completely different use of the inscriptions; in this case, the runes are a powerful instrument used to enhance spectacular and dramatic scenes, with an active role fostered by the main characters, such as Atreus. However, even if few discrepancies emerged, the video game also proves its competence by offering plausible inscriptions and a few examples of real usage of the runic inscriptions, much like *Vikings*, alongside less legitimate ones, which are nonetheless essential, considering the fantasy-action nature of *God of War*.

In conclusion, the purpose of this dissertation was to define the impact of the 21st-century media and film industry on products that can be considered examples of Medievalism, using two case studies, the TV series *Vikings* and the video game *God of War*, as the means of the analysis. Nowadays, investigating this topic is increasingly relevant as it enhances a deeper comprehension of how Medievalism has evolved in recent decades. Understanding the impact of the society on the contemporary media, bringing new trends into the industry, is fundamental to understand to what extent the past is today exploited, considered a mere tool easy to manipulate to fulfil a purpose. On the other

hand, promoting an accurate yet intriguing reconstruction of the past can revitalize the audience interest in Norse mythology and the Viking Age, breathing new life into Medievalism.

Through a detailed exploration of the runes and their connection to the Norse mythology, it was determined that both main sources propose an interesting and valuable usage of the aforementioned runes, demonstrating adherence to the impose requirements they must fulfil while providing (most of the time) historically accurate examples. The two case studies are similar yet differs substantially in terms of their product category and purpose, which justifies most of the differences observed in the collected material. Notably, the analysis demonstrates that, even amid a growing trend of historical manipulation – from which they do not remain entirely unaffected – these works strive to honor the past they seek to recreate through a mindful and deliberate application of significant elements like runes, while taking into account the constraints they must adhere to.

Despite the limitations of the study, this paper provided an opportunity for a meaningful analysis, which can certainly be extended in light of the present findings. This dissertation thus paves the way for further investigations – potentially incorporating additional case studies – into such a significant and intriguing topic, highlighting the dynamic relationship between history, mythology and modern media.