

XI Il crepuscolo degli dèi¹

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

E VERRÀ un giorno la fine del mondo e allora si compirà il fato degli dèi. L'annuncerà un inverno terribile e spaventoso di nome Fimbulvetr:² da ogni parte cadrà la neve vorticando, il freddo sarà intenso e i venti pungenti. Non si godrà più del sole. Tre inverni si susseguiranno e non ci saranno estati di mezzo. Poi verranno altri tre inverni durante i quali in tutto il mondo si scateneranno inimicizie e ovunque si combatteranno grandi battaglie: i fratelli si uccideranno fra loro per cupidigia e non ci sarà rispetto né per il padre né per il figlio nell'assassinio e nell'adulterio. Segni potenti si manifesteranno nel cielo e sulla terra: il lupo Skoll ingoierà il sole – grave sciagura per gli uomini l'altro lupo, Hati, divorerà la luna e sarà grande rovina. Le stelle splendenti saranno cancellate dal firmamento. Tutta la terra si scuoterà e così Jötunheimr, Paese dei giganti; gli uomini percorreranno il sentiero di Hel, l'aquila emetterà il suo grido divorando i cadaveri, s'accasceranno le streghe, generanno i nani davanti alle dimore di pietra. I monti crolleranno, gli alberi saranno sradicati: allora ogni legame sarà spezzato. Così saranno liberi i mostri cosmici: il lupo Fenrir e suo fratello, il serpe di Miðgarðr, che abbandonerà l'oceano e assalirà la terra facendo dilagare il mare sulle coste. Allora sarà sciolta anche la nave Naglfar che sta in Muspell:³ essa è stata costruita in tutte le epoche con le unghie dei morti.⁴ Su quella nave tutte le potenze del male verranno alla battaglia con gli dèi: il gigante Hrymr starà al timone.⁵ Fenrir avanzerà con le fauci spalancate: la mascella superiore toccherà il cielo, quella inferiore la terra; ma le spalancherebbe di più se ci fosse spazio. Dagli occhi e dalle narici gli usciranno fiamme. Suo fratello, il serpe di Miðgarðr, gli

sarà al fianco: soffierà tanto veleno che il cielo e la terra ne saranno contaminati. Garmr, il cane infernale, abbaierà davanti a Gnipahellir: e anch'esso allora sarà libero.



*Il lupo Fenrir ingoia Odino; raffigurazione che si trova sulla croce di Thorwald.
Kirk Andreas, Isola di Man, Inghilterra, età vichinga*

In quel frastuono il cielo si fenderà e all'orizzonte comparirà Surtr, guardiano di Muspell, e con lui i figli di Muspell ⁷ verranno. Surtr sarà il primo: davanti e dietro a lui divamperà il fuoco. Ottima è la sua spada e più luminosa del sole. Quando i figli di Muspell passeranno a cavallo su Bifröst, ⁸ esso andrà in frantumi. Allora tutte le forze del male si raccoglieranno sulla piana che ha nome Vígríðr: essa misura cento miglia in tutte le direzioni. Là avverrà la battaglia definitiva. Ci saranno Fenrir, il serpe di Miðgarðr, Loki e Hrymr e con loro tutti i giganti del ghiaccio e tutti i compagni di Hel. La compagine formata dai figli di Muspell sarà sfolgorante.



Il dio Víðarr uccide il serpe cosmico; raffigurazione che si trova sulla croce di Gosforth. Cumberland, Inghilterra, età vichinga

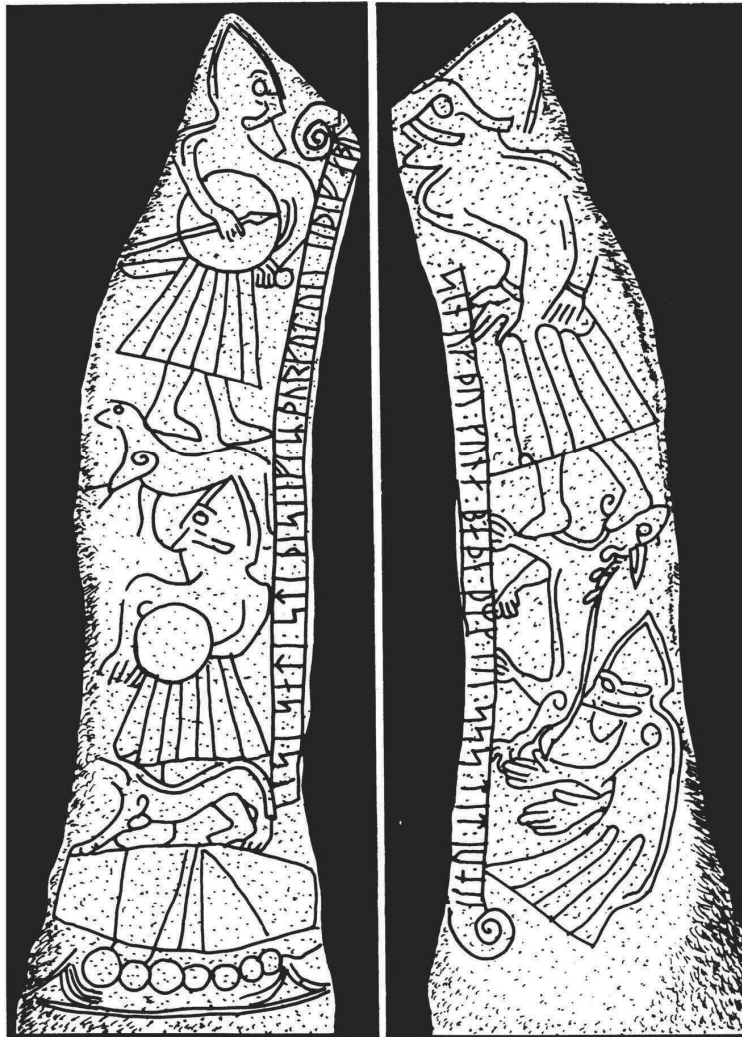
E quando accadranno questi eventi Heimdallr si ergerà e soffierà con potenza nel corno Gjallarhorn: così desterà tutti gli dèi ed essi si recheranno a consiglio. Odino chiederà responsi oracolari alla testa di Mímir presso la fonte. Il frassino Yggdrasill si scuoterà e nulla sarà allora senza terrore né in cielo né in terra. Gli Asi indosseranno Tannatura; un gallo di nome Fjalarr canterà per i giganti, un altro rosso fuliggine per le genti di Hel, un terzo detto Gullinkambi desterà gli Einherjar nella Valhalla:² essi si uniranno agli dèi avanzando sul campo di battaglia. Per primo cavalcherà Odino: sul capo avrà l'elmo d'oro, nella mano impugnerà la lancia Gungnir. Egli avanzerà contro il lupo Fenrir e si batterà con lui, il lupo però lo ingoierà e tale sarà la sua morte. Odino sarà tuttavia subito vendicato da Víðarr suo figlio. Costui avanzerà e con un piede schiaccerà la mascella inferiore del lupo: in quel piede avrà la calzatura che tutte le epoche hanno contribuito a preparare: essa infatti è stata fatta con gli avanzi di cuoio che gli uomini tagliano

via dall'alluce o dal calcagno.¹⁰ Con una mano afferrerà la mascella superiore di Fenrir e gli spezzerà le fauci; poi gli conficcherà una spada fino al cuore: in tal modo il mostro morirà. Thor, giunto alla battaglia al fianco di Odino, non potrà soccorrerlo: egli infatti dovrà combattere un duello senza quartiere con il serpe di Miðgarðr. Questa volta Thor riuscirà a ucciderlo; subito dopo però farà appena nove passi e crollerà a terra morto a causa del veleno che il serpe gli avrà soffiato addosso. Freyr combatterà contro Surtr e sarà lotta dura prima che egli cada; mancandogli la buona spada che aveva donato a Skírnir,¹¹ morirà. Il cane infernale Garmr, sciolto dai legami che lo trattenevano davanti a Gnipahellir, affronterà il dio Týr in un duello per entrambi mortale.¹² Anche Loki e Heimdallr combatteranno e si daranno reciproca morte. Alla fine Surtr appiccherà il fuoco alla terra e tutto il mondo brucerà. Tutto sarà distrutto tranne talune dimore nelle quali saranno radunati i morti, da una parte i buoni, dall'altra i malvagi.¹³ Il luogo migliore sarà Gimlé¹⁴ nel cielo; ottima per buone bevute sarà la sala che si chiama Brimir e si trova in Ókólnir, e anche Sindri tutta d'oro rosso che si trova in Niðafjöll. Questi sono i luoghi dove dimoreranno i giusti. Lontano dal sole invece, a Náströnd, c'è una dimora assai grande e pessima. Ha le porte rivolte verso nord ed è fatta di dorsi di serpenti come una capanna intrecciata. Tutte le teste dei serpi sono rivolte all'interno e soffiano veleno, sicché lungo la sala scorrono fiumi di veleno che saranno guadati dagli spergiuri e dagli assassini. Peggio ancora tuttavia sarà in Hvergelmir: là Níðhöggr tormenterà i cadaveri dei morti.¹⁵

Ma quando il fuoco di Surtr, dopo aver consumato ogni cosa, sarà spento, una nuova era avrà inizio.

Allora la terra riaffiorerà dalle acque del mare e tornerà a essere verde e bella e cresceranno messi non seminate. Gli dèi sopravvissuti si raduneranno in Iðavöllr, là dove un tempo c'era Ásgarðr. Ci saranno Víðarr e Váli, figli di Odino, e con loro Móði e Magni, figli di Thor, che avranno ereditato il martello Mjöllnir. Baldr e Höðr torneranno da Hel e tutti insieme questi dèi siederanno a conversare ricordando le rune e gli eventi passati, il serpe di Miðgarðr e il lupo Fenrir. Tra l'erba troveranno le tavole d'oro appartenute agli Asi. A Hœnir toccherà l'incarico di trarre la sorte. Allora avrà inizio anche una nuova generazione umana. Mentre brucerà il fuoco di Surtr, infatti, due esseri umani troveranno rifugio nel bosco che è detto di Hoddmímir, nutrendosi di rugiada: costoro sono Lif e Lífþrasir¹⁶ e da loro nascerà una stirpe così potente che ripopolerà il mondo. Né mancherà al nuovo mondo un nuovo sole; è detto infatti che Sól prima di essere divorata dal lupo genererà una figlia: costei

percorrerà i sentieri che furono di sua madre donando nuova luce e nuovo calore. Sulla piana tuttavia volerà tenebroso il drago Niðhöggr, serpe lucente di Niðafjöll, fra le piume i cadaveri. ¹⁷



Pietra runica di Ledberg in cui forse si possono riconoscere elementi relativi al racconto sul crepuscolo degli dèi: la nave (Naglfar?) e il lupo che divora Odino. Östergötland, Svezia, XI secolo

Fonti principali: *Völuspá* str. 37-66; *Vafþrúðnismál* str. 17-8, 44-53; *Gylfaginning* di Snorri Sturluson capp. 51-3.

Note

¹ Tale è la comune denominazione della fine del mondo nell'area nordica, la cui fortuna è dovuta anche al termine tedesco *Gotterdammerung* diffusosi con l'opera di Wagner. Tale definizione rende il termine nordico *ragnarøkkr* n., usato da Snorri (cfr. *Gyl* 51). Vicino a esso è tuttavia *ragnarök* n.pl., parola

probabilmente più antica che significa «fato degli dèi». È questa, verosimilmente, la definizione originaria della fine del mondo.

2 «Inverno magicamente potente.»

3 Questa precisazione si trova in *Gyl* 43.

4 Snorri, che ci dà questa informazione, la commenta osservando che chi vuole allontanare nel tempo il giorno terribile della distruzione deve avere cura di evitare che un uomo muoia con le unghie non tagliate portando così materiale per la costruzione di questa nave (*Gyl* 51).

5 Così appare tanto dal racconto di Snorri (*Gyl* 51) quanto dalla strofa 50 della *Vsp*. La medesima *Vsp* tuttavia, alla strofa immediatamente seguente, suona: «Una chiglia giunge dall'Est, verranno di Muspell / i figli, sul mare, Loki la guida...» (*Kjóll ferr austan, koma munu Muspells / um lög lýðir, en Loki stýrir...*). Hrymr è dunque un appellativo di Loki?

6 È una caverna dalla quale si accede al regno infero.

7 Cfr. *I miti*, I, nota 3.

8 Il ponte dell'arcobaleno.

9 Cfr. *I miti*, II, *Appendice 2* e *I simboli*, VIII (b).

10 Snorri che ci dà questa informazione (*Gyl* 51) precisa che chi voglia soccorrere gli dèi dovrà gettare tali avanzi di lavorazione delle scarpe.

11 V. *I miti*, VI.

12 Il cane Garmr è forse un'immagine di Fenrir. Il duello che esso combatte con Týr non sarebbe dunque che l'esito finale di una inimicizia nata quando il lupo aveva mozzato la mano del dio.

13 Questa idea pare senza dubbio influenzata da concezioni cristiane.

14 V. *I miti*, I, 2 e nota 3.

15 Cfr. *I miti*, I, *Appendice 2*.

16 *Líf* n. è «vita»; *Lífþrasir* (anche *Leifþrasir*) m. è «[colui che] aspira alla vita» o «[colui che] lotta per la vita».

17 La diffusione del mito sulla fine del mondo nella mentalità nordica è testimoniata dalle diverse allusioni che si trovano in molte fonti. Cfr. a esempio *Vaf* 39, 55; *Gri* 4, 17, 23; *Lok* 39, 41-2; *HH II* 40; *Váf* 14-5, dove in luogo della pianura Vígríðr la battaglia escatologica viene immaginata sull'isolotto *Oskópnir* «non [ancora] creato»; *Atm* 22; *Bal* 14; *Hyn* 42, 44; *Fjö* 14; *Eirm* 7; *Hák* 20; *Ská* 9. Anche in Saxo, dove apparentemente non c'è traccia del mito, si possono forse riconoscere talune allusioni (cfr. V, VII, 5 e VII, IV, 4). Cfr. anche *Kor* 19, dove lo scaldo per lodare la bellezza dell'amata afferma che gli scogli dovranno andare alla deriva sulle acque e le montagne precipitare negli abissi marini (come nel giorno del crepuscolo degli dèi) prima che venga al mondo una donna

altrettanto bella e famosa quanto Steingenðr. Cfr. inoltre: Amórr Þórðarson, *Carme encomiastico per Þorflmr (Þorfinnsdrápa)*, str. 24 (*Skj* I: A, p. 348; B, p. 321).