

Le Maschere di Odino:

La Saggezza degli Antichi Norreni

Elsa-Brita Titchenell

Prima Edizione copyright ©1985 della Theosophical University Press. Tutti i diritti Riservati. Traduzione italiana © 2015 Nicola Fiore. Questa versione può essere scaricata per una visualizzazione off-line gratuita ad uso personale. Tranne che per qualche breve estratto, nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta o trasmessa per uso commerciale o per altro uso senza chiedere il permesso alla Theosophical University Press.

CONTENUTI

[Presentazione dell'Editore](#)

[Introduzione](#) di Grace F. Knoche, ed.

[Prefazione](#)

[Ringraziamenti](#)

[Profilo Biografico](#)

[Guida alla Pronuncia](#)

Parte I: Commentario:

[I Miti, una Capsula del Tempo](#)

[L'Albero della Vita — Yggdrasil](#)

[Dèi e Giganti](#)

[La Creazione Cosmica](#)

[La Creazione Terrestre](#)

[I Regni della Natura](#)

[Rig, Loki, e la Mente](#)

[La Morte e la Rinascita Umana](#)

[Iniziazione](#)

[Tavole:](#) Riproduzione del Codex Regius

Parte II: Note, Discorsi Tradotti, e Storie:

[Völuspá](#) (La Profezia della Sibilla)
[Gylfaginning](#) (L'Apoteosi di Gylfe)
[Hávamál](#) (Le Parole dell'Eccelso)
[Vaftrudnismál](#) (Il Poema dell'Illusione)
[Thor e Loki in Jotunheim](#) (La Casa del Gigante)
[Hymiskvædet](#) (Il Discorso di Hymer)
[Grimnismál](#) (Il Discorso di Grimnir)
[Trymskvædet](#) (Il Furto del Martello di Thor)
[Kvædet om Rig](#) (Il Canto di Rig)
[Loki Ruba il Gioiello-Brisinga](#)
[Grottasöngur](#) (La Canzone del Mulino)
[Völundskvædet](#) (Il Discorso di Völund)
[Lokasenna](#) (La Disputa di Loki)
[Allvismal](#) (Il Discorso di Allvis, il Sapiente)
[Grogaldern e Fjölsvinns Ordskifte](#) (Gli Incantesimi di Groa e lo Scambio del Saggio)
[Skirnismál](#) (Il Discorso di Skirner)
[Vägtamskvædet](#) (Il Discorso del Pellegrino)
[Odens Korpvalder](#) (Il Poema del Cadavere di Odino o il Poema dei Corvi di Odino)
[Riepilogo](#)

[Glossario](#)

[Bibliografia](#)

Presentazione dell'Editore

Le Maschere di Odino si apre su una capsula del tempo che è rimasta sigillata per ere, rivelando la conoscenza di un'antichità remota in cui scienza, filosofia e religione, erano una sola cosa. Qui è esaminata l'Edda Norrena e sono decodificati i suoi racconti di dèi ed eroi, elfi e nani, usando le chiavi teosofiche, per fornire una panoramica dei cicli cosmici della vita ai vari livelli dell'Albero del Mondo.

I miti contengono un umorismo licenzioso come pure una grande

ispirazione. Il Commentario di Elsa Brita-Titchenell e la sua nuova traduzione dei principali Discorsi dell'Edda Poetica o Edda Maggiore forniscono una chiave per comprendere la saggezza eterna dei bardi di ogni paese.

La *Völuspá*, il Poema più noto dell'Edda Maggiore, è anche riprodotto fotograficamente dal manoscritto originale, il *Codex Regius*, che si trova nella collezione Arna Magnussonar a Reykjavik, in Finlandia.

Introduzione

Buona parte delle persone che hanno sentito parlare dell'Edda o dei miti norreni pensano principalmente a Balder, il dio-sole che fu ucciso da un ramo di vischio, o possono evocare il potente Thor che scaglia fulmini e saette, e i cui passi fanno tremare la terra. O forse si sovengono di Loki, l'ingannatore, che senza malizia provoca danni e sembra creare continuamente problemi e tuttavia, con fantasiosa arguzia e intelligenza, risolve le difficoltà che ha provocato.

Le Maschere di Odino è uno studio stimolante della "saggezza degli antichi norreni." Nel descrivere i vari aspetti e le forme che Odino assume per acquisire la conoscenza dei nove mondi abitati da dèi e giganti, umani, elfi e nani, Elsa-Brita Titchenell ha in vista una finalità più ampia. Essendo una seria studiosa sia dell'Edda che della Teosofia, la struttura della sua ricerca è di portata cosmica, perché il suo intreccio abbina la teosofia perenne o l'eterna saggezza divina alla trama dell'Edda, i cui fili multicolori s'intrecciano in modelli d'interpretazioni variopinte e spesso ispiratrici.

Le più antiche tradizioni del mondo sostengono che molto tempo fa tutti i popoli, per quanto separati dalle distanze, erano gli eredi comuni di un corpo di verità sacre impartite alle umanità

primordiali da esseri divini provenienti dalle regioni alte; e, inoltre, che i creatori dei miti di ogni paese, trasmettevano, a livelli maggiori o minori, l'arcaica saggezza/scienza. Su questo sfondo l'autrice s'impegna a interpretare alcune delle saghe più importanti dell'Edda norrena, ritraducendole dal testo svedese e confrontandole con l'originale islandese. Il suo scopo non è di elaborare un'altra versione dell'Edda, essendoci già parecchie versioni inglesi disponibili in versi o in prosa ma, piuttosto, di "penetrare nel cuore del significato ispirato" che è nascosto nelle tradizioni mitologiche del mondo. Un tentativo del genere sarebbe stato fuori questione, lei crede, ma è diventato possibile per due cambiamenti radicali avvenuti nella vita complessiva del pensiero: primo, la scoperta circa un secolo fa di una porzione della filosofia teosofica di H. P. Blavatsky e il suo effetto emancipante sullo spirito umano; e, secondo, i nuovi sviluppi nella scienza occidentale.

Nella Parte I, Elsa Titchenell traccia le linee generali dei principali personaggi coinvolti nel dramma della creazione cosmica e terrestre come sono tramandati nell'Edda, inclusi i doni di spirito, mente e vitalità, fatti all'umanità primordiale dai tre Aesir (dèi) in modo che noi umani, nel tempo, potessimo diventare "creatori di dio." Rapportando gli insegnamenti teosofici alle attuali scoperte di astrofisici e fisici ai simboli mitici della tradizione, lei rappresenta gli antichi mitografi come filosofi e scienziati di calibro. Per i bardi norreni, o *skald*, il gioco tra dèi e giganti rappresentava l'incessante interazione dello spirito e della materia su una serie di "livelli" o piani come "fiumi di vita" in movimento, ciascuno secondo il proprio modo, attraverso le varie dimore delle sfere planetarie e solari sotto il dominio di Odino, il Padre di Tutto.

Nella Parte II, le *Note* dell'autrice che precedono i Discorsi tradotti offrono al lettore una guida preziosa attraverso lo stupefacente

labirinto di allusioni metaforiche e simboliche. La saga d'apertura è la ben conosciuta *Völuspá* o la Profezia della Sibilla, che parla della formazione dei mondi, di Odino alla ricerca della saggezza nelle sfere materiali, e del ribaltamento "dell'albero della vita" quando gli dèi si ritirano e la terra non esiste più — finché la Vala (Sibilla) vede un'altra terra che emerge dal mare, poiché i vecchi mali sono risolti e gli Aesir ritornano. Nel Canto dell'Eccelso leggiamo della consumata esperienza di Odino quando per nove notti intere è "appeso all'albero sferzato dal vento," l'Albero della Vita, affinché potesse "innalzare le rune" e bere l'idromele dell'onniscienza.

C'è molto da rallegrarsi e da istruirsi nella rivisitazione di tutti i discorsi, ciascuno con la sua storia e la sua verità da insegnare. È apertamente dichiarato che è trattata solo una porzione del materiale disponibile, e questa è presa principalmente dall'Edda Poetica o Edda Maggiore di Saemund il Saggio. Consapevole, comunque, della sfida posta dal linguaggio misterico del simbolismo usato dai poeti-filosofi dell'antichità, l'autrice spera che altri troveranno in questo "frammento della saggezza runica" lo stimolo per approfondire ulteriormente e più completamente gli studi degli antichi archivi norreni.

GRACE F. KNOCHÉ

Prefazione

Erano i primi anni Cinquanta quando l'autrice trovò casualmente un libro nella Biblioteca Universitaria Teosofica ad Altadena — un volume splendidamente rilegato dell'*Edda* in Svedese. Sebbene fin dall'infanzia avessi familiarità con almeno qualche porzione delle "storie delle divinità" norrene, quella era la prima volta che leggevo i discorsi poetici dell'Edda Maggiore. Esplorando i versi e deliziandomi nelle loro pittoresche "metafore poetiche," mi

godevo i caratteristici giri di frasi, quando all'improvviso, come da un fulmine, fui colpita da un lampo abbagliante del significato, un accenno della verità basilare. Dapprima scettica, cominciai a leggere con maggiore attenzione, e ben presto mi convinsi che l'Edda si classifica tra le sacre tradizioni mondiali come una scrittura genuina, una miniera d'oro della storia naturale e un tesoro spirituale. Questo è implicito anche nel suo nome in Svedese: *gudasaga* — una storia divina o un *linguaggio di dio* — la forma arcaica del termine "vangelo."

Molti anni dopo, in seguito a tanti esami minuziosi e confronti con altri miti, si erano accumulate delle prove abbastanza soddisfacenti del contenuto scritturale dell'Edda, da giustificare almeno una selezione di qualche frammento che sembra nascondere un percepibile significato esoterico. Tra la grande abbondanza di materiale nei miti norreni è stato necessario essere selettivi, in parte perché ci sono parecchie versioni di molti dei racconti, e in parte perché lo scopo di questo libro è di mettere in evidenza e suggerire interpretazioni di quei miti che sono di particolare rilievo al giorno d'oggi.

La maggior parte dei discorsi e delle storie qui sono tradotti dal *Codex Regius* — il "codice reale" — che fu scritto da Saemund il Saggio un migliaio di anni fa, sebbene il loro contenuto sia stato conosciuto molto prima di quella data. Oggi hanno un chiaro significato dovuto a due fatti apparentemente indipendenti: primo, la rivelazione di una proficua parte della filosofia teosofica universale nel passato diciannovesimo secolo e l'estesa influenza che ha esercitato; e, secondo, da allora in poi è seguito lo sviluppo di una scienza più illuminata in Occidente.

La storia del *Codex Regius* è in se stessa affascinante. Re Federico III di Danimarca mandò Thormod Torfaeus in Islanda con una lettera aperta datata 27 maggio 1662 che lo autorizzava a

comprare antichi manoscritti e altro materiale che contenesse informazioni sulla storia islandese. Egli consegnò tutto questo materiale al Vescovo Brynjolv Sveinsson, un fervente raccoglitore di cimeli fin dal suo mandato come Vescovo di Shalhot nel 1639. Poco dopo, il vescovo mandò al re, come dono, parecchi manoscritti. Torfaeus compilò un catalogo insieme a Gudbrand Vigfusson nel suo Prolegomena al *Sturlunga Saga*. In questa collezione il manoscritto citato come N. 6 è intitolato "Edda Saemundi; quarto." Era un manoscritto prezioso della Libreria Reale a Copenaghen fino a pochi anni fa, quando fu restituito all'Islanda, dove ora si trova nella collezione Arna Magnussonar. Nessuno sa come il Vescovo Brynjolv ne sia venuto in possesso ma deve averlo acquistato una ventina d'anni prima che arrivasse Torfaeus, poiché egli aveva scritto sulla prima pagina il proprio nome in Latino: Lupus Loricatus (ristretto a L)[1] con la data 1643, e aveva anche una copia fatta su una pergamena bianca.

Parecchie versioni dell'Edda esistono parzialmente. Una raccolta di testi scritti a mano è quella dell'Arne Magnusson, che si ritiene provenga dalla stessa fonte di quella di Saemund; un'altra è il *Codex Wormianus* (da cui sono tratti il Canto di Rig e Il Discorso del Pellegrino), e il *Flatöboken*. Gli Incantesimi di Groa, lo Scambio del Sapiente, e il Poema del Cadavere di Odino, provengono dalle traduzioni svedesi di copie cartacee, che non troviamo nel *Codex Regius*. La Canzone del Mulino proviene dall'*Edda* di Snorri.

I Discorsi presentati qui furono dapprima tradotti in Inglese dalle due versioni svedesi di Gödecke e Sander, con frequenti riferimenti ai commentari dello studioso svedese Viktor Rydberg; da allora in poi il risultato fu messo a confronto con la *Saemundar Edda* di Wimmer e Jónsson, un facsimile dell'antico manoscritto del *Codex Regius* islandese con una traslitterazione stampata di

fronte a ogni pagina. È un testo continuo, senza divisioni, e solo con un titolo inserito per segnare l'inizio di ogni Discorso. Molte traduzioni lo spezzano in versi di sei o otto righe suggeriti dal ritmo, ma in molti casi abbiamo scelto di scrivere i versi come quartine. Non c'è alcuna rima, ma un modello allitterativo che, con il tetametro usato in molti dei primi poeti epici, dà ai Discorsi un particolare fascino.

L'Edda consiste in due divisioni principali, come fanno la maggior parte delle scritture che trattano la creazione del cosmo e l'evoluzione dell'umanità. La prima si applica al mondo circostante, la seconda agli "eroi": le razze dell'umanità e il loro sviluppo attraverso fasi d'immaturità del pensiero, gli uomini e le donne autocoscienti che siamo diventati. Gli ultimi racconti a volte fanno uso di caratteristiche geografiche e di effettivi eventi storici per illustrare le raffigurazioni che nascondono. Questo lavoro si concentra principalmente sulla prima parte, che tratta i grandi principi e gli avvenimenti universali, ricercando la filosofia basilare della natura divina che è valida attraverso tutte le vicissitudini dell'avventura umana.

Nel tradurre, sia l'allitterazione che la metrica molto spesso hanno dovuto essere sacrificate, perché il nostro scopo è di trasmettere il significato filosofico e scientifico piuttosto che riprodurre semplicemente lo stile poetico. Esistono già parecchie interpretazioni inglesi in versi e prosa, molte delle quali accompagnate da analisi dettagliate delle forme metriche usate nell'originale. In breve, il nostro scopo non è di creare semplicemente un'altra traduzione ma cercare di penetrare nel cuore del significato ispirato che spesso è nascosto nei miti. Interpretare e precisare quel significato interno nell'Edda è reso possibile ricorrendo all'opera più delucidante del nostro tempo, *La Dottrina Segreta*, la cui autrice, H. P. Blavatsky, contrappose un prodigioso schieramento di miti relativi alla cosmogonia, come

pure alla storia umana e al destino degli esseri viventi. In quell'opera ci sono le chiavi che mostrano lo stesso modello maestoso sottostante alle varie esposizioni di diverse scritture mitologiche; ci è stata data una panoramica dell'universo, la sua periodicità di attività e di riposo, e riconosciamo che la coscienza divina si riflette periodicamente come un kosmo nello spazio e nel tempo.

Per trovare le informazioni contenute nell'Edda dobbiamo esaminare l'etimologia dei nomi e delle loro connotazioni, che in alcuni casi sono numerosi. Per questo, l'*Icelandic Dictionary* [il Dizionario Finlandese] di Cleasby, completato da Gudbrand Vigfusson nel 1869, si è dimostrato d'inestimabile valore perché contiene abbondanti citazioni dai manoscritti originali, e qualche volta presenta una percezione veramente intuitiva. Anche *l'Undersökningar i Germanskk Mitologi* (La Mitologia Teutonica) di Viktor Rydberg contiene uno scrupoloso esame dei termini e molte informazioni.

Il grande problema in un libro come questo è di riordinare il materiale in un modo pratico senza la necessità di eccessive ripetizioni. I Discorsi sono riprodotti in Inglese con un sapore quasi inalterato, e ciascuno è preceduto da note esplicative. Oltretutto, certi temi hanno richiesto un'attenzione speciale; inevitabilmente qualcuno di questi temi li ritroviamo più di una volta, anche se ogni approccio è in qualche modo differente. Nelle note, sono dati i numeri dei versi per indicare da dove deriva un'interpretazione. Inutile dire che in un solo passaggio spesso sono contenuti molti significati, e frequentemente sono semplici accenni che richiedono un'intuizione personale da parte del lettore, perché non sempre è possibile delucidare adeguatamente ciascun simbolo, e nemmeno è necessario. L'ortografia dei nomi è intenzionalmente inconsistente, alcuni sono dati in Finlandese (ad es., Aesir), altri in Svedese (ad es., Äger), per renderli più facili

in entrambi i casi, in modo che il lettore di lingua inglese possa visibilmente distinguerli, e perché in molti casi la radice di un nome ha un significato suggestivo in una lingua, ma non lo ha, o ha una connotazione leggermente diversa, in un'altra lingua. Vi sono anche molti esempi in cui le varianti grammaticali in Finlandese, o un plurale o una forma definita in Svedese, renderebbero irriconoscibile una parola altrimenti familiare, necessitando quindi di inevitabili compromessi in un'interpretazione in Inglese. Quand'è stato possibile, i nomi sono stati tradotti in Inglese per facilitare il lettore a trovare la propria interpretazione. È stato fornito anche un Glossario e un Indice.

Ringraziamenti

Molti ringraziamenti vanno a un numero di persone che mi hanno aiutata a creare questo libro: primo, al defunto James A. Long che, quand'era Presidente della Società Teosofica, ha incoraggiato i miei studi sull'Edda e ha pubblicato otto articoli sul suo significato teosofico nel Volume IV della rivista *Sunrise* tra il 1954 e il 1955, con all'incirca una mezza dozzina di ulteriori articoli che sono apparsi in seguito durante un periodo di anni; i miei ringraziamenti vanno anche al dr. Kirby Van Mater, senza il cui incitamento questo libro non sarebbe mai cominciato; grazie anche a Sarah Belle Dougherty che lesse il manoscritto e propose di mescolare il materiale in un ordine migliore; grazie a Gertrude (Trudy) Hockinson che battè a macchina più volte ampie parti del manoscritto; a Rod Casper della Millikan Library del California Institute of Technology, che fu d'aiuto nel procurarmi materiali di ricerca. Grazie ad A. Studley Hart, che fece una magia editoriale; la mia cara amica Ingrid (Binnie) Van Mater, che non solo lesse il lavoro con occhio chiaro e critico ma controllò anche le voci dell'indice e del glossario, e mi ha aiutata in tutti gli inevitabili e delicati compiti che devono precedere il completamento di un

libro. In seguito, lei, Manuel Oderberg, Eloise e Studley Hart rilessero il libro. Devo ringraziare lo staff produttivo della Theosophical University Press, in particolare Will Thackara, Raymond Rugland, Mark Davidson e John Van Mater jr., che curarono con molta dedizione il completamento del libro. Soprattutto ringrazio con gratitudine Grace F. Knoche, senza il cui costante sostegno non si sarebbe verificato niente di quanto ho detto prima.

ELSA-BRITA TITCHENELL

31 Maggio 1985

Altadena, California

Profilo Biografico

Elsa-Brita Titchenell (il suo cognome originario era Bergqvist) nacque a Uppsala, Svezia, nel 1915. Frequentò le scuole francesi a Stoccolma e nell'allora internazionale città di Shangai, Cina, prima di completare la sua educazione formale in Inghilterra.

Nel 1937 fece parte dello staff della Royal Swedish Legation e del Consulate General a Shangai dove, durante la II Guerra Mondiale e l'occupazione giapponese, si adoperò per migliorare le condizioni dei prigionieri alleati.

Nel 1948 emigrò negli Stati Uniti per lavorare negli International Headquarters della Società Teosofica, che oggi hanno sede a Pasadena. Per otto anni fu anche nello staff amministrativo del California Institute of Technology, ritirandosi dal suo Dipartimento di Astrofisica nel 1980. Fu anche Editore Associato della rivista *Sunrise* dal 1989 fino alla sua morte, nel 2002.

Tre articoli di Elsa-Brita Titchenell sui Miti Norreni sono stati

pubblicati in Italiano:

L'Origine delle Ere (Origin of Eras)

Il Calderone degli Dèi (Caldron of the Gods)

Il Destino dell'Uomo nel Mito (Man's Destiny in Myth)

Vedi su Istituto Cintamani online: *I Miti della Creazione nelle Tradizioni dei Popoli* (Creation Myths in World Traditions)

ristampato da *Sunrise magazine*, © Theosophical University Press, novembre 1976. Traduzione italiana 2011 © Nicola Fiore.

Guida_alla_Pronuncia

Ogni linguaggio ha realmente un alfabeto tutto suo; anche se possono essere usati gli stessi simboli scritti, i suoni che essi rappresentano sono sottilmente diversi in ogni lingua parlata. In particolare questo è vero per le vocali, che in Inglese sono cinque, in Svedese nove, e diciassette nell'antico Finlandese. Molti dei nomi dei personaggi dell'Edda hanno parecchie ortografie, tutte ugualmente valide, alcune Finlandesi, altre nell'antico Norreno, altre in Svedese, Danese, o Norvegese. Abbiamo usato l'ortografia Svedese o Finlandese, sostituendo per le lettere supplementari gli equivalenti più strettamente Inglese. Così þ è comunemente *th* come in Thor, mentre ð è dato come *d*. La seguente guida alla pronuncia è un compromesso che dà semplicemente un'indicazione dei suoni effettivi. Le vocali:

Vocale — Lunga / Vocale breve Equivalente

a come in *father* / *sat*

e come in *say* / *set*

i come in *fatigue* / *sit*

o come in *move* / *soot*

u come u meno il suono "ee" / hut

y come nel tu francese / Gluck

á come in corps / sot

ä come in care / set

ö come in deux francese / neuf

Le consonanti si pronunciano approssimativamente come in Inglese. La *g* è dura davanti alle vocali dure (a, o, u, a) ma è morbida come *y* davanti alle altre vocali (morbide): La *r* è detta come nella pronuncia Scozzese o Francese.

[1] Vedi Tavola 1, la riproduzione fotografica della Völuspá dal manoscritto del Codex Regius, alla voce 'Tavole', dopo il Capitolo 9. — n. d. t.

[Parte I](#)

[Contenuti](#)

[Theosophical Society Homepage](#)

Parte I

COMMENTARIO

Capitolo 1

I Miti — Una Capsula del Tempo

Una delle cose più affascinanti dei miti è che appaiono più duraturi della vita stessa. Anonimi e senza tempo, sembrano giacere increati in qualche limbo universale, aspettando di essere scoperti. Il loro messaggio è eterno come lo spazio illimitato, diffuso come le energie che fanno turbinare la polvere cosmica in spirali e roteare i mondi atomici nelle formazioni organizzate che sono i mondi più vasti.

Può esistere una sola verità, una realtà che tutto abbraccia, che è proprietà comune di tutta l'umanità. È sempre esistita ed esiste tuttora. Dalla luce bianca di quella verità primordiale s'irradiano le mitologie e le scritture del mondo e, anche se la luce rimane ancora, è frantumata attraverso innumerevoli menti umane nei colori prismatici della conoscenza parziale e dei differenti credi. Tuttavia, confrontando le diverse mitologie, possiamo ancora discernere in esse la verità che diede loro origine.

Tra le molte espressioni delle antiche tradizioni in varie parti del globo troviamo che le Edde Norrene contengono scienza e filosofia di alto livello, una conoscenza a tutto tondo che costituiva anche la religione di qualche popolo dimenticato da lungo tempo, che deve aver preceduto l'era dei Vichinghi, e nessuno sa in che periodo. A giudicare dalle idee che incorporavano nei loro racconti, includevano nelle loro raffigurazioni del mondo una consapevolezza di molte delle forze e delle potenze che noi conosciamo sotto diversi nomi e che sono state riscoperte dalla

scienza suppergiù durante il secolo passato. Considerando che la tradizione norrena, sebbene nei suoi elementi essenziali risalga a una preistoria sconosciuta, ha dovuto passare attraverso il mondo delle zuffe dei guerrieri Vichinghi e ha indubbiamente dovuto abbozzare, nel dipingere le avventure degli dèi e dei giganti, una tavolozza più vivida di quella usata originariamente, è notevole quanta profonda filosofia sia oggi riconoscibile da noi.

Molte generazioni che esposero ripetutamente i racconti probabilmente non ne comprendevano l'importanza; per loro, i racconti servivano semplicemente a far passare le lunghe notti buie, e a popolare i cieli e la terra di dèi ed eroi. Se preservarono casualmente le antiche tradizioni per le successive e più ricettive generazioni, chi può dire che non fosse questo lo scopo dei mitografi? È veramente un miracolo che questi canti e queste storie continuino ad esistere ancora, se consideriamo che solo pochi dei libri più venduti oggi sopravvivono perfino all'anno della loro pubblicazione. Se i miti tramandavano soltanto gli eventi comuni, reali o immaginari, avrebbero dovuto cadere nel dimenticatoio molto tempo fa. La loro longevità è dovuta a una stabilità incorporata che poggia su un substrato di realtà, indipendentemente dalle caratteristiche climatiche e regionali che prestavano le loro sfumature a queste storie. La maggior parte dei popoli ha familiarità con un'abbondanza di racconti classici, epici, e mitologici, di parecchi gruppi di popoli; noi li impariamo come bambini e, come genitori, li trasmettiamo senza chiederci da dove provengano, semplicemente perché sono interessanti e ci piacciono. E, tuttavia, nelle nostre lingue, la parola "mito" è venuta a significare qualcosa di spurio senza qualche base realistica. I miti erano trasmessi oralmente per ere, cantati da chi aveva imparato a memoria un'incredibile quantità di versi, ed è una questione controversa se quei bardi fossero meno precisi rispetto alla parola scritta. Sappiamo tutti con quale veemenza i bambini si

oppongono a qualsiasi cambiamento quando ascoltano le classiche fiabe. Forse riconoscono istintivamente che queste storie sono sacre e devono essere protette da manipolazioni.

Naturalmente, non tutti i miti hanno un significato. Alcuni sono semplicemente divertenti; altri suggeriscono una scienza reale, sebbene formulata in un dialetto poco familiare, mentre soggetti che consideriamo distinti e separati — astronomia, biologia, antropologia, psicologia, fisica — sono trattati come un insieme integrato. Le allusioni alla storia da tempo dimenticata per noi sono prive di significato; comunque, i miti, trattando temi senza tempo e di un'applicazione universale — la creazione dei mondi, gli eventi astronomici, la storia naturale — preservano attraverso le ere la scienza, la filosofia e la religione, ed emergono dall'oscurità quando una generazione percepisce il loro messaggio.

Poiché ogni mitologia derivante dalle tradizioni più antiche echeggia la stessa grande cosmogonia e impartisce istruzioni simili per la vita etica nel suo codice distintivo, possiamo parzialmente decifrare quel codice raffrontando vari sistemi. Senza questa decodificazione, molte fiabe, molti ritrovamenti archeologici, leggende, opere e miti, restano privi di significato, una copertina senza un libro, una cornice che circonda una tela vuota. Ma se prendiamo in esame il messaggio interno ai miti possiamo, in verità, definirli una preziosa capsula del tempo — non piena di *cose*, ma che consiste di una saggezza che sotto le sembianze delle storie conserva intatta la nostra eredità di tutto quello che ha un valore durevole.

Il Linguaggio dei Miti

La mitologia non è proprio una raccolta di storie; è un linguaggio. Come altri linguaggi, usa i simboli per trasmettere idee secondo associazioni classiche: simboli come "sopra," "alto," "sublime," denotano cose che sono nobili ed elevanti, e "giù," "inferiore,"

"basso," denotano cose ignobili e indesiderabili.

Un tipo di simbolo che si trova spesso nelle Edde è la "perifrasi," usata perché si credeva che dare il vostro vero nome a uno straniero significasse dargli potere su di voi, e così era preferibile un epiteto descrittivo, la perifrasi. Per comprendere le Edde dobbiamo quindi esaminare l'etimologia dei nomi, perché spesso ci fornirà una chiave del ruolo coperto da un personaggio in una particolare situazione. Quando ci sono delle perifrasi, abbiamo cercato di tradurle per dare al lettore un'opportunità di discernere da solo i loro significati. Spesso, una perifrasi è usata anche per richiamare l'attenzione sul particolare aspetto di una persona o oggetto che al momento risulta rilevante.

Ad esempio, quando l'afflitta Idun giace piangente, caduta dall'Albero della Vita, il Discorso racconta di come "le lacrime cadevano dagli scudi del suo cervello." Potremmo tradurlo "dai suoi occhi," naturalmente, ma questa traduzione priverebbe il poema del suo particolare sapore. Ugualmente, l'Albero della Vita, Yggdrasil, è raramente menzionato due volte con lo stesso nome. Può essere chiamato il "sostenitore della vita," il donatore d'ombra," la "pacciamatura del suolo," il "nobile albero di Frassino," il "cavallo di Odino," o il "patibolo di Odino" (su cui egli è crocifisso).

I miti norreni fanno anche uso di giochi di parole, che possono essere un metodo efficace e intricato d'insegnamento. Un esempio notevole è il racconto di Cenerentola, il cui vero titolo racchiude una notevole dose di saggezza. In Francese lei è Cendrillon, e in Inglese è la piccola 'Polly Flinders' (che sta seduta tra le ceneri). È un racconto troppo noto per aver bisogno di essere ripetuto, e la simbologia è chiara. In breve, la fanciulla orfana è maltrattata dalla matrigna cattiva e dalle sue perfide figlie; l'anima umana che ha perso il contatto con il suo padre nel cielo è dominata dal lato

inferiore della natura che non è la sua vera famiglia. Notate che è una matrigna, non una vera madre, a rappresentare la malvagità. Allontanata dal suo luogo appropriato, l'anima lavora per recuperare la sua giusta posizione. Con purezza e virtù si guadagna l'aiuto della sua madrina, che è una fata, l'anima spirituale. Molti racconti usano questo tema di una misteriosa madrina dispensatrice di doni, che rappresentano le qualità più fini di un'anima, sviluppate attraverso il merito individuale. Questo potere elfico che unisce l'anima umana alla sua divina sorgente è il canale (l'elfo) che conferisce alla fanciulla tutte le doti spirituali che lei ha meritato.

La Cenerentola Norrena si chiama *Askungen* — (*ask*, cenere + *unge*, bambina), "la bambina della cenere." Lei è un germoglio del "nobile albero del Frassino," Yggdrasil, l'Albero della Vita, che sostiene i mondi con tutte le loro forme di vita sui suoi rami. Tutti gli esseri viventi sono figli dell'Albero del Frassino cosmico, dalla particella più minuta a quella più grande. Inoltre, ciascuno di noi non solo è un membro dell'albero cosmico ma, per suo diritto, un albero della vita.

La bambina della cenere rinasce anche ciclicamente dalle ceneri del suo primo sé, come la fenice. Vi è pure un collegamento con Gullveig, "la sete dell'oro," che incita la mente cosciente a cercare "l'oro" dei mistici alchemisti — la saggezza. Gullveig è definita come "tre volte bruciata e tre volte rinata, e tuttavia lei vive." (Völuspá, 22)

Se *Askungen* è scritto *ás-kunnigr*, allora sono rivelati altri significati di questo termine versatile: primo, "consanguineo di dio" — cioè, di lignaggio divino; e ancora, "che conosce dio" — avendo la conoscenza della divinità; e anche "che conosce come un dio" — poiché possiede la saggezza divina; e ancora, "conosciuto agli dèi." Ognuno di questi significati potrebbe descrivere le rare

anime che hanno ottenuto la perfezione umana. Emerge un ulteriore significato se dividiamo la parola *ás-kungen*: significa "il re degli aesir," e implica che il sovrano degli dèi è insito nell'orfanella della storia. Così, con un ingegnoso gioco di parole il titolo di questa fiaba trasmette una ricca filosofia.

Molti interpreti hanno evidenziato il ruolo ricoperto dalle migrazioni razziali nei racconti mitologiche, e indubbiamente Odino, le cui gesta e la cui supremazia sopravvivono sotto forma di storia, rappresentava un popolo primordiale, forse proveniente da uno degli strati più profondi di Troia, com'è stato supposto da più di un mitologo. Nondimeno, questo non impedisce in alcun modo altre applicazioni delle saghe — astronomiche, psicologiche e spirituali. Tutto il pantheon rappresenta le proprietà che esistono in natura — e in noi stessi — che hanno evidentemente un'importanza vitale non solo per noi che siamo i regni terrestri ma che influenzano anche la qualità della vita attraverso tutto il regno solare.

L'effettiva divulgazione delle idee richiede tre fattori: primo, il messaggio da impartire; secondo, i significati dell'espressione usata per trasmettere il messaggio; terzo, una mente comprensiva preparata a riceverlo. Ne consegue che le scritture mitologiche devono attingere a una perenne conoscenza comune e ricorrere a eventi che illustrino le loro verità. Quindi, le cose che fanno parte dell'immaginario collettivo sono evidenziate attraverso i miti: la guerra e le battaglie sono preminentemente rappresentate perché sono state tutte, troppo frequentemente, una parte familiare della scena umana; inoltre, raffigurano vivamente il conflitto che ha luogo nell'anima di un individuo che ha intrapreso la ricerca delle mete finali e degli ideali elevati. Questo perseguimento del progresso umano verso un livello più nobile è in gran parte quello che i poemi epici si prefiggono di incoraggiare.

I Racconti degli Eroi

I racconti degli eroi delle Edde hanno un carattere marcatamente duale. Sono sia quasi storici che leggendari, e trattano una profusione di eventi che intrecciano un ampio numero di personaggi in una rete di trame e complotti, di faide e sotterfugi. Molti degli avvenimenti connessi sono così coinvolgenti e i loro protagonisti così numerosi, che dipanare il filo delle storie rappresenta una sfida alla maggior parte dei genealogisti specializzati. Comunque, con qualche retroterra della metodologia mitologica possiamo distinguere un barlume di luce che indica un modello adeguato al progresso delle primordiali razze umane, le loro caratteristiche, i loro metodi di vivere e i mezzi di propagazione.

La filosofia teosofica colloca l'uomo tra i creatori del nostro mondo fin dal principio, quando lui e il globo stesso non erano ancora di sostanza fisica come la conosciamo oggi, ma si condensarono molto lentamente da una nebulosa primordiale. I nomi degli eroi più antichi ce ne danno un'interessante conferma. Se le loro gesta sono un modo di simbolizzare il progresso di queste prime razze, possiamo rintracciare la nostra discendenza dai fasci amorfi di nubi fino agli esseri gelatinosi e infine di carne; da organismi asessuati a quelli androgini e a quelli bisessuati; e da impulsi irriflessivi, sognanti, non coscienti, fino alle intelligenze gradualmente risvegliate. Dal regno più esperto degli dèi inferiori i protoumani furono guidati e istruiti a pianificare, coltivare, mietere, modellare oggetti, affilare strumenti e, nel corso del tempo, a diventare autosufficienti e indipendenti. Nei racconti degli eroi possiamo vedere, dal modo in cui i personaggi interagiscono, come le forme di vita si modificarono attraverso immense durate di tempo e quindi cambiarono la composizione del globo. I tipi successivi, umani e non umani, si susseguirono l'uno con l'altro, in competizione per l'ambiente e la vitalità, con

antagonisti e familiari che conquistavano e si soppiantavano reciprocamente, e con molteplici matrimoni generavano uno scenario di figli radicalmente differenti. Alcuni non erano né umani né bestiali ma creature curiosamente duttili, che compivano passivamente azioni inaspettate e indiscusse.

Per relazionare le epopee alla preistoria dell'umanità si dovrebbero districare i numerosi e intricati fili delle narrazioni — un'impresa monumentale con nessuna sicurezza di un'interpretazione o di una sequenza precisa. La lunga saga di *Sigurd Fáfnesbane* (la rovina di Fáfnir) è un accenno a quei remoti eoni. La versione germanica è conosciuta come una parte del ciclo dei *Nibelungen*.

Nibelungen, o *Niflungar*, nel linguaggio norreno significa "i figli della nebbia" (*nifl*, nebulosa). Ricordando molto da vicino i "Figli della Nebbia di Fuoco" nella *Dottrina Segreta*, essi appaiono anche come le forze che furono d'aiuto nel portare in esistenza il mondo primordiale. Ai Niflungar seguirono i *Völsungar*, che significa "figli di *völsi* (fallo)," un'umanità molto posteriore che aveva cominciato a propagarsi sessualmente — uno sviluppo che la teosofia colloca nella terza e nelle susseguenti umanità.

Intervallate con la saga ci sono numerose faide che evidentemente si riferiscono a una successione di razze, a ramificazioni di razze e tribù minori, come pure ai vari tipi di coscienza rudimentale, caratteristica dei popoli nelle prime fasi della vita del pianeta. La storia contiene un mucchio di inganni e vendette, vendette sanguinose perpetuate attraverso intere generazioni, raccontati tutti nello stile narrativo imparziale, senza giudizi, che è uno dei distintivi della mitologia genuina. Le valutazioni sono di competenza della finzione e riflettono le usanze passeggere di un'era; i racconti mitici tramandano gli avvenimenti senza lode né biasimo.

Nascoste nel simbolismo di questi racconti con le loro numerose digressioni possiamo individuare, dall'abbondanza di aneddoti, l'avanzare impetuoso, lungo le ere, del primordiale sviluppo del nostro pianeta, quando la sua materia si stava ancora consolidando e tutti i regni della natura erano in fase di formazione. La crescente sostanzialità e la varietà di forme fornirono i mezzi per l'evoluzione fisica, mentre fu messa in moto anche la dinamica che tendeva a ritardare lo sviluppo della spiritualità che, prima del punto di svolta, era controbilanciata dall'evento ricordato come la venuta di Rig, quando un raggio del dio Heimdal, "l'Áse più canuto," entrò nell'umanità in tre fasi successive.[1] Il nostro lignaggio è quindi tre volte divino. Ancora, come Sigurd (la rovina di Fáfnir), noi siamo istruiti da dio e, come lui, illusi dagli inganni della materia, e dobbiamo rimediare e ricostituire la spada che abbiamo ereditato: la volontà con cui superare l'illusione e risvegliare le Valchirie nell'anima.

La Scienza nell'Edda

Per riconoscere i riferimenti a fatti e artifici nelle leggende e nella tradizione mitologica dobbiamo noi stessi avere una certa familiarità con le cose alle quali si fa riferimento. Ci vuole un tecnico dello stesso tipo per riconoscere la descrizione di un'invenzione tecnologica di un altro, e ci vuole la conoscenza di un fenomeno naturale per riconoscerne la descrizione in un mito. Nei miti, i riferimenti a elettricità, magnetismo, o alla conduttività, passavano inosservati dagli studiosi dei secoli precedenti, che sapevano poco o niente di queste cose; che i "carri alati" e le "lame piumate" dell'Edda — come i "carri celesti" sanscriti del *Mahābhārata* e del *Rāmāyana* hindu[2] — potessero aver descritto strumenti di volo, prima di quando noi abbiamo avuto l'aviazione, era sfuggito alla loro conoscenza. Oggi che usiamo normalmente gli aerei, possiamo, se vogliamo, rintracciare forti indicazioni che non solo i viaggi aerei, ma anche le fasce di Van Allen, il campo

magnetico della terra, i buchi neri, e il QSOs[3] erano noti ai creatori di miti. Abbiamo ancora da imparare quali forze prodigiose fossero usate da qualche costruttore dei monumenti ciclopici e delle piramidi, e come facessero a muovere massi che pesavano tonnellate e modellarli con precisione come un gioiello, in luoghi così distanti come Egitto, Perù, Britannia e Cambogia.

Gli archeo-astronomi sono abbastanza sicuri che molti, se non tutti, dei cerchi di pietre della Britannia — Stonehenge è solo uno delle centinaia di questi siti e certamente il più conosciuto — furono costruiti e usati per osservare i movimenti dei corpi celesti; tra le altre cose, gli allineamenti dei dolmen erano apparentemente usati per calcolare le eclissi, qualcosa che richiede uno studio raffinato da lungo tempo e un calcolo preciso. Si pensa che qualcuna di queste strutture abbia ospitato anche delle università per altri studi. I mondi sia antichi sia moderni contengono vestigia di una varietà di espedienti: tumuli, cerchi di pietra, ruote di medicina, incisioni rupestri, e costruzioni, che servivano ad allineare stelle e pianeti. La Scandinavia e la Britannia abbondano di questi misteriosi cerchi di pietra, miniature dei meglio conosciuti megalitici, formati da stele collocate in formazione rotonda o ovale. I miei amici ed io eravamo soliti giocare in una simile "nave di pietra" su una collinetta di un'isola nel Baltico. Dopo settimane di scavo comprendemmo che le pietre, che erano all'incirca solo una sessantina di centimetri, erano sepolte così in profondità, che non riuscimmo mai a smuoverne qualcuna. Considerando che la zolla erbosa si era accumulata quasi sulla loro estremità, dovevano avere una considerevole antichità. (Altre navi di pietra sono probabilmente posteriori ai siti sepolcrali dei Vichinghi; l'usanza era di deporre il condottiero a bordo del suo vascello in fiamme, e mandarlo a bruciare sul mare, un'usanza sostituita dalla sepoltura con i beni personali, la nave e tutto il resto.) I cerchi di pietra più

antichi erano collocati in questo modo perché potessero fornire dei marcatori d'osservazione per solstizi, equinozi, cani solari (quei misteriosi riflessi su entrambi i lati di un sole che sorge o tramonta), e forse osservazioni più sofisticate, come il sorgere elicoidale di certe stelle.

Nei miti, molte cose che sembrano assurde o inconsistenti sono spiegabili se cambiamo la nostra ottica; invece di considerare i loro autori come degli ignoranti, e l'universo dal punto di vista materiale, possiamo definire il cosmo come un'espressione di vita e di vite, come un organismo composito e vitale che contiene inimmaginabili campi di coscienza e infiniti livelli di sostanze. Oggi, un numero crescente di scienziati sta entrando nel regno della filosofia e ammette che la razza umana è parte intrinseca di un sistema universale di vita. Un recente testo d'astronomia contiene quanto segue:

L'astronomia insegna che noi siamo creature dell'universo, figli delle stelle, progenie delle nubi interstellari. Siamo i prodotti dell'evoluzione cosmica. Forse siamo il modo in cui l'universo prende coscienza di sé. Tu ed io e le altre creature viventi nel cosmo — quando guardiamo nello spazio vediamo la sorgente di noi stessi. E a questi spazi completamente aperti aggiungiamo speranza, paura, immaginazione e amore.[4]

I miti norreni riguardano il sole, la luna, i pianeti e le dimore che i "poteri benefici" hanno formato come loro abitazioni. Ad alcune di queste dimore, disposte su una serie di "ripiani" — gradi diversi di sostanze — sono dati nomi come Bredablick (Ampia Vista), Himmelsberg (Montagne del Cielo), Lidskjäl (il Ripiano della Compassione),[5] Sökvabäck (Fiume Profondo), e altri suggestivi appellativi. Ovviamente non è possibile descrivere in termini umani le sfere superne degli dèi ma possiamo presumere che le sfere stellari e planetarie che vediamo in cielo siano i corpi visibili

delle loro divinità, cioè, delle energie coscienti, ciascuna con la sua individualità distinta. I miti che trattano di questi "dèi" e "dee" e delle loro sezioni e dei padiglioni che hanno costruito per sé, danno l'idea di una famiglia: un gruppo di parenti che hanno precisi caratteri e disposizioni. Agiscono e reagiscono reciprocamente, e in generale si comportano come potremmo aspettarci dai componenti di una famiglia.

Sebbene i mitografi riverissero queste "potenze benefiche" come i poderosi motori delle sfere, nelle tradizioni più antiche non vi è cenno al loro culto, nel senso moderno del termine; c'è un riconoscimento del loro "valore" come poteri universali che si sono sviluppati dai primitivi mondi "giganti" e che sono davanti a noi nel sentiero evolutivo, tracciando il percorso del destino umano per gli eoni futuri. Né le divinità sono confinate ai mondi solari e planetari che le rappresentano. Il loro scopo è più lungimirante, qualcosa che oggi noi conosciamo in campo fisico: le esplorazioni spaziali hanno dimostrato che un pianeta è circondato da un involucro di plasma magnetico così immenso, che il globo visibile è stato paragonato a una palla da baseball nella prua di un dirigibile. Il potente vento solare versa anche torrenti di plasma, che si mescolano alle magnetosfere planetarie, spianandole sulla luce diurna (di fronte al sole) e spingendole lontano nello spazio sul lato notturno.

Nonostante le differenze nell'esposizione, la scienza moderna e i miti antichi descrivono il sistema solare in modo molto simile: i miti lo descrivono come un essere gerarchico in cui flussi di energie vitali — i fiumi di vita dell'Edda — scaturiscono da dimora a dimora, vincolando le energie divine (le coscienze) in una ragnatela di vita e movimento; la scienza fisica lo descrive come un'immensa organizzazione in cui gli effetti gravitazionali producono maree e, in modo inspiegabile, influenzano i cicli di crescita sulla terra. Su scala molto più vasta, ammassi e super-

ammassi galattici sono obbligati gravitazionalmente a interagire. I miti sembrano essere in accordo con la natura quando descrivono il sistema solare come un vasto composto in cui mondi visibili e invisibili corrispondono a ogni permutazione del gigante-dio — energia-materia — interazioni, interazioni parallele di influenze psicologiche e altre influenze intangibili, come quelle con cui abbiamo familiarità nella sfera umana.

In linea con questa visuale, la scienza astrofisica per qualche tempo ha discusso la relativa possibilità di un universo "chiuso" in contrapposizione a un universo "aperto." La risposta dipende da come la materia esiste nello spazio, invisibile e apparentemente non osservabile dai nostri attuali strumenti. Quale che sia l'esito di questa discussione, per il nostro scopo è sufficiente che a quella materia invisibile, impercettibile, intangibile, apparentemente non osservabile dagli strumenti fisici, sia accordata una rispettabilità scientifica. Questo si avvicina alla scienza mitologica che ha sempre sostenuto l'esistenza di sostanze non fisiche. Non che i miti abbiano bisogno di una conferma o di un rifiuto, perché il loro messaggio può essere valutato sui propri meriti.

Se l'enorme preponderanza della materia è invisibile, diventa semplicemente logico considerare i globi nel cielo come parte di sistemi di mondi più grandi che non vediamo ma che possono essere analoghi alle corrispondenti parti invisibili della nostra natura, e interagire con esse. Nella tradizione teosofica le sfere visibili del nostro sistema solare sono considerate i componenti più grossolani dei loro rispettivi esseri planetari. Sono i loro corpi; possiamo ipotizzare ma non vedere le loro anime. Per rendere ancora più chiara quest'idea, interagiscono reciprocamente come gli esseri umani interagiscono senza contatto fisico. Certamente noi condividiamo i nostri pensieri e sentimenti, a volte ispiriamo e siamo ispirati da un altro; così anche i componenti invisibili del sistema solare possono aiutare a sviluppare ed influenzare altri

componenti invisibili e visibili. Questo avvalorerebbe l'idea che fiumi di vite, compresi tutti i tipi di caratteristiche (e sostanze combinate), si riversano attraverso l'immenso corpo solare lungo sentieri magnetici di attrazione, essendo ogni vita un'entità nella sua giusta o minuta porzione dell'insieme. Alcune di queste vite s'incorporano nelle forme minerali — quelle che possiedono il pesante carattere terrestre che per noi è difficile immaginare come "vita"; altre sono progredite nella fase vegetale con le sue grandi e possibili varietà; altre sono progredite nello stato animale e in diversità ancora maggiori; e noi rappresentiamo lo stadio umano. Tutta l'interconnessione del sistema è dimostrabile, in quanto noi abbiamo il nostro posto nella catena biologica del cibo, dove trasformiamo e trasmutiamo la materia del globo; più importante, elaboriamo le proprietà della coscienza di tipi ampiamente diversi. Tutti gli esseri che attraversano le fasi dell'esistenza fino al limite che abbiamo raggiunto, dimorano nelle loro appropriate sfere di vita all'interno dell'essere più grande che tutti aiutiamo a costituire. Quindi, non è così strano supporre che noi, uno dei fiumi di vite, abbiamo una casa per ogni aspetto della nostra natura in qualche regno dell'universo solare. Ciò sembra quello che i miti implicano nel loro modo criptico.

Le affascinanti descrizioni date nel *Grimnismál* delle dodici case degli dèi, ciascuna sul proprio "ripiano" (piano), sono estremamente indicative del modello dato nella *Dottrina Segreta*, e in seguito elaborate da G. de Purucker ne *La Sorgente Primordiale dell'Occultismo*. Lì s'intende chiaramente collegare ciascuna divinità e il suo corrispondente pianeta con una parte invisibile dell'essere interiore del nostro pianeta, mostrando un rapporto scambievole che vincola tutte le parti di ogni componente individuale del sistema solare. Corrispondenze intricate connettono ciascun personaggio dello scenario celeste ad ogni altro, e questo spiega, come nessun'altra cosa potrebbe fare, le

complesse interrelazioni tra le divinità norrene; lo stesso si applica al pantheon dei greci e di altri popoli. Quando i miti garantiscono una continuità in cui i mondi esistono fuori dalla nostra percezione, sia "sopra" che "sotto" il campo familiare di frequenze che caratterizza la materia e che fa anche parte del nostro universo, quando i miti indicano che le nostre familiari proporzioni continuano all'infinito sopra e sotto la nostra "linea di visuale" e che lo spazio apparentemente vuoto è pieno di vite che non percepiamo, non abbiamo strumenti per provare o rifiutare quest'informazione finché saremo diventati capaci di apprendere e sperimentare i "ripiani" e le "case" di cui essi parlano.

L'interpretazione è quindi una questione soprattutto individuale. Un mito che si riferisce a Freya non specifica sempre se si riferisce al pianeta Venere visibile oppure all'invisibile potere caratteristico che protegge la nostra umanità ed ha una particolare relazione con essa; o s'intende che potrebbe essere la parte del nostro pianeta ispirata da Venere. In ogni caso, non possiamo porre limiti alla versatilità della natura; i limiti sono in noi stessi.

Un'interessante possibilità che si presenta quando contempliamo l'universo astrofisico riguarda la straordinaria prevalenza nello spazio di stelle e galassie binarie, che oltrepassano di gran lunga quelle singole, e in molti casi sono accoppiate in modo tale che, mentre un componente sta costruendo la sua sfera fisica, l'altro sta eterizzando — sta irradiando la propria sostanza. In certi casi, il primo componente sta "cannibalizzando" il secondo. Se consideriamo il modello teosofico delle divinità solari e planetarie che s'incorporano, concretizzano in sé la sostanza e formano le loro abitazioni, mentre altri dèi dello stesso sistema stanno per morire, risulta che dove le sfere sono in via di sviluppo verso un incorporamento più sostanziale e altre dello stesso sistema lo stanno abbandonando, una simile coppia di globi gemelli, quando attraversa il "ripiano" della nostra percezione può molto

probabilmente essere vista come un sistema binario.

A meno che proclamiamo di possedere una conoscenza completa — cosa che nessuna persona intelligente si permetterebbe di dire — dobbiamo ammettere che possono esserci condizioni di vita a noi sconosciute. I miti implicano, anche se non possono descriverlo, un universo riempito dalle coscienze evolventi che usano le forme della vita, la maggior parte delle quali sono sconosciute ai nostri sensi. Per i creatori di miti tutta la natura era un insieme vivente, in cui i sistemi minori e i sistemi maggiori vivevano e interagivano, essendo ciascuna unità principalmente una coscienza che attivava e animava un corpo adatto.

Apparentemente, era dato per scontato che i mondi con altri tipi di materia s'interpenetravano e a volte interagivano con il nostro, anche se il più delle volte al di là della nostra consapevolezza. Il loro modo di descrivere i fenomeni familiari come l'elettromagnetismo ci dà una chiave del modo in cui i miti possono contenere un'informazione reale. Sarebbe interessante speculare su come noi spiegheremmo la nostra conoscenza ai superstiti di un'immane catastrofe e come potrebbero riconoscere la scienza dopo qualche spiegazione sommaria. Immaginate, ad esempio, di spiegare il modo in cui opera l'elettricità — qualcosa facilmente illustrabile da una tempesta elettrica — e come queste informazioni sarebbero magicamente trasformate dopo qualche generazione: inevitabilmente farebbero sorgere un nuovo Indra, Giove, o Thor, che scagliano fulmini attraverso il cielo, e ben presto i cieli sarebbero ancora una volta occupati da un nuovo Olimpo o da un nuovo Ásgárd di divinità potenti e capricciose.

Skald e Insegnanti

In quella remota alba quando l'umanità divenne per la prima volta cosciente di pensare, conoscere e selezionare, le tradizioni più antiche concordano che questo risveglio avvenne perché le

intelligenze superiori, le anime più esperte delle umanità del passato, mescolarono la loro essenza con i primi umani. Questo loro atto di compassione ci diede l'imperitura visione della realtà che è il nostro legame con lo sfondo divino della vita.

I miti, se preservano per noi qualche significato, sono una guida a quella luce interiore, accesa quando il nostro tipo era ancora ignaro del bene e del male, quando la scelta ancora non esisteva — una luce che rimane inestinguibile nel più profondo della nostra coscienza. Ci raccontano dei mondi e degli umani che si sottomettevano all'esperienza della vita per completare la nostra perfettibilità, e del sacro proposito per il quale esistiamo. I loro racconti a volte sono oscuri, spesso emozionanti, qualche volta divertenti. Tengono viva la nostra attenzione anche quando non li comprendiamo, stimolando e attirando la nostra intuizione dormiente, sollecitandoci a risvegliare la nostra intelligenza intuitiva e trovare il seme che nascondono.

I bardi che cantarono le saghe mitologiche erano i maestri del passato che suggerivano le maestose vie del pensiero senza imporre qualche dottrina specifica che potesse essere imbrigliata in una serie di fragili opinioni. La bellezza dei loro racconti sta nei voli di meraviglia che stimolavano la mente e nelle visuali sempre più ampie intraviste al di là di ogni ulteriore comprensione. Forse nessuna mitologia possiede così pienamente le chiavi degli arcani della natura come fanno queste reliquie dei nostri antenati norvegesi. Alcune delle versioni più pure della saggezza universale sicuramente sono quelle contenute nelle Ede perché, essendo meno conosciute dei miti greci e romani, sono state meno adulterate. I miti dell'area mediterranea sono stati così ingarbugliati e satireggiati dopo la chiusura delle scuole misteriche, che la mente del pubblico degli ultimi secoli ha visto nei loro dèi poco più che riflessi delle debolezze umane. I loro significati exoterici e inspiegabili sono stati, attraverso il Medioevo

europeo, fraintesi e travisati. Di conseguenza, la gente ha cominciato a considerare tutti i miti come fantasie infantili di chi adorava qualsiasi cosa che non riusciva a capire. Se avessimo un maggiore intuito nei riguardi delle nobili verità che questi racconti originariamente erano destinati a trasmettere, potremmo arricchire il nostro clima spirituale. È come se l'eredità mitologica delle lontane terre nordiche avesse dato alla saggezza delle ere un rifugio più sicuro degli altri.

Nessuno sa per quanto tempo le storie norrene siano state trasmesse oralmente prima di essere trascritte. In verità, potrebbe essere un periodo davvero lungo da quando fiorì l'ultima civiltà che possedeva la conoscenza dello spirito dell'uomo, dell'origine e del destino dell'universo, e del corso dell'evoluzione. I creatori di miti erano indubbiamente i più saggi dell'umanità; i bardi norreni, come quelli dell'antica India e di altre terre, formularono la loro conoscenza in versi ritmici che potessero essere facilmente memorizzati e quindi conservare la loro autorità attraverso i millenni, anche se solo come un diversivo. Chi imparava e cantava i canti norreni era uno *skald*, un termine usato ancora oggi in Svezia con il significato di "poeta." Comunque, la connotazione che gli è data nelle Edde è quella di uno che possiede la saggezza, la conoscenza spirituale, ed è intimamente legata all'idea dell'idromele, la bevanda degli dèi. Lo *skaldemjöd* (idromele poetico) si riferisce ai Misteri, la saggezza cercata da Odino, il principale degli dèi creatori, nella sua missione attraverso le sfere della materia — il "mondo gigante."

La verità spirituale, la filosofia logica, e anche le realtà scientifiche, sono occultate nella mitologia. In realtà, le scoperte più recenti della scienza spesso provano che sono indispensabili per comprendere la scienza nei miti. Non potremmo mai sapere come i popoli sconosciuti di una remota antichità siano pervenuti a questa conoscenza se non riconosciamo che la verità è innata

nell'intelligenza della vita, rappresentata sulla terra dalla razza umana. Le antiche leggende raccontano che gli dèi crearono gli umani dalla propria sostanza, "a loro immagine," come afferma la Bibbia, e che per lunghe ere gli insegnanti divini camminarono sulla terra con noi, allenando le intelligenze appena nate a comprendere e a lavorare secondo i metodi della natura. Nel corso del tempo, poiché la razza umana perseguì la conoscenza e acquisì l'esperienza del bene e del male attraverso l'esercizio del libero arbitrio, l'innocenza di quei giorni fu perduta. Nel processo precipitoso verso interessi più materiali, l'umanità si allontanò dai suoi precettori divini. Da allora in poi, la nostra razza *deve* imparare la sua liberazione: la nostra coscienza umana deve imparare a distinguere la verità dall'errore e affrancarsi deliberatamente dai richiami della materia, per assumere il suo legittimo posto tra gli dèi.

È da quel periodo primordiale, quando gli dèi e gli umani si mescolavano, che ebbero origine molti dei racconti mitici. Non dobbiamo sorprenderci se spesso ci risultano oscuri, perché indubbiamente hanno attraversato molte fasi della memoria umana, che è fallace; e la nostra comprensione, come il nostro scetticismo, deriva dalla nostra attitudine interiore. Con la nostra attuale conoscenza e l'apertura mentale che sta gradualmente prevalendo sul pensiero dogmatico del passato, una volta che riconosciamo in qualsiasi mito il riflesso di una verità che è stata scoperta indipendentemente dalla scienza, o le nuove filosofie scientifiche e le dottrine religiose non settarie, diventa più facile vedere la stessa verità naturale in altri sistemi.

Edda significa "la grande nonna" e, per estensione di significato, "matrice," che indica "la madre del mondo." Apparentemente la parola deriva da *veda*, le scritture hindu o la sacra *vidyā* (conoscenza, da *vid*, conoscere, percepire) da cui derivano il *wissen* Germanico, il *veta* Svedese, e l'antico Inglese *wit* — tutte parole che

significano "conoscere." Gli *skald* avevano una posizione onorata perché possedevano la conoscenza e, anche ai tempi dei Vichinghi, il *drott* (druido) era ancora riverito perché deteneva la saggezza divina. (In seguito questo termine fu usato per designare un capo coraggioso e nobile, un re guerriero, più adatto alla razza bellicosa che allora erano diventati i Vichinghi.) Questa saggezza, o Edda, era divulgata dagli *skald* che viaggiavano da una comunità all'altra dei contadini che abitavano lungo le numerose baie e insenature delle terre scandinave. Una tale baia è chiamata *vik* e chi abitava sulle sue rive era conosciuto come un *viking*.

Dovremmo giustamente ricordare che i Vichinghi, che popolarmente si ritiene abbiano terrorizzato l'Europa, e che alcuni di loro abbiano evidentemente scoperto l'America molto tempo prima che Colombo facesse il suo famoso viaggio, sebbene fossero un popolo rozzo e semplice, avevano spiccate nozioni di onore e moralità. Si pensa che molti di loro siano vissuti con un codice di disciplina che pochi oggi avrebbero cura di seguire. Tra i pirati predoni in alto mare, i mercanti erano esposti a rischiose minacce per via delle loro merci, e ne affidarono la protezione ai Vichinghi. Questi Norvegesi, con la loro fama di forza e valore, fornirono scorte armate e diventarono gli agenti di sicurezza del continente: (Le guardie del corpo di tutti gli imperatori di Bisanzio dal nono al dodicesimo secolo erano Vichinghi.) Nessun dubbio che fra di loro c'era chi poteva cedere alla tentazione di gestire il proprio "racket di protezione," ma si sarebbero trovati contro tutti i Norvegesi, che nel complesso ebbero per secoli un'influenza civilizzatrice.

Istituirono legge e ordine — il famoso Danelagh — dovunque si stanziassero; e un migliaio di anni fa l'Islanda era la patria originaria delle regole democratiche parlamentari, e aveva il primo sistema giuridico conosciuto di processi con una giuria di pari. Ma questo è incidentale.

Con il passare del tempo, sorge il dubbio se la saggezza nascosta

nei canti e nelle saghe fosse completamente compresa anche dagli stessi skald; potrebbero anche aver sovrapposto al contenuto qualche abbellimento adatto al loro pubblico, o aver omesso dal proprio repertorio i racconti meno popolari. Si può anche giustificare l'errore umano nella trasmissione orale, perché non abbiamo alcun modo di sapere come, ancora più indietro nel nebbioso passato, queste vestigia della saggezza siano state formulate per la prima volta. Sappiamo che Saemund il Saggio (1057 — 1133), dopo aver studiato in Francia, aprì una scuola a Oddi, in Finlandia, dove si crede che abbia trascritto l'Edda Maggiore o Edda Poetica. L'Edda Minore è attribuita a Snorri Sturlusson (1178 — 1241), che frequentò la scuola a Oddi come allievo del nipote di Saemund, periodo in cui dev'essere venuto a conoscenza dei Discorsi. Egli ne rimaneggiò in prosa la maggior parte, inclusi parecchi che non esistono più in forma poetica. Molti studiosi trovano i suoi rimaneggiamenti più facili da comprendere rispetto ai poemi alquanto oscuri dell'Edda Maggiore.

Nella loro introduzione al *Corpus Poeticum Boreale, The Poetry of the Old Northern Tongue* (1883), G. Vigfusson e F. York Powell evidenziano che buona parte del materiale menzionato nei commentari in prosa sui primi miti poetici non si trova nei versi sopravvissuti o è abbozzata e incompleta. Così arrivano alla conclusione che le versioni in prosa, sia di Snorri Sturlusson o di qualche commentatore, devono essere state prese esplicitamente dagli originali che non esistono più. In verità, i due studiosi si riferiscono a delle parti della *Völuspá* citate in una versione in prosa come "un confuso guazzabuglio alla rinfusa di versi spezzati e distorti, come se le righe del poema fossero state agitate insieme in una bottiglia" (p. xcvi); e propongono quella che forse è una valida ipotesi, cioè che dopo la prima formulazione della saggezza nel mito, elaborata da qualche grande veggente o veggenti, "l'Era della Produzione si è chiusa, e comincia l'Età dei Commentatori,

Copisti, Annotatori, e dobbiamo accontentarci se possiamo avere il libro così com'è, prima che venisse l'Età della Negligenza e della Decadenza, e l'opera fosse in parte distrutta." (p. xcvi)

Verso il 1890, lo studioso svedese Fredrik Sander pubblicò il suo *Rigveda-Edda*, in cui fa risalire la tradizione germanica agli antichi Ariani. I suoi studi lo convinsero che la mitologia norrena provenisse dall'India e preservasse i miti hindu più fedelmente di quanto avessero fatto i classici greci e romani, che sono molto travisati. Max Müller riteneva che la tradizione dell'Edda fosse più antica dei Veda; altri, incluso Sven Grundtvig, pensano che le Ede abbiano avuto origine nella remota Età del Ferro; altri ancora postulano una primitiva origine cristiana. Quale che possa essere la loro datazione, in molte parti del mondo il *contenuto* dei miti concorda con le tradizioni più antiche, per cui possiamo concludere che derivino tutte da una singola sorgente, una formulazione preistorica di scienza, filosofia e misticismo, una volta comuni a tutta l'umanità o, alternativamente, che ciascuna nacque indipendentemente e casualmente — un'idea troppo pretestuosa per essere accolta in maniera seria. In ogni caso, l'evidenza indica che un singolo corpo tradizionale ha ispirato le tradizioni, le cui vestigia devono essere trovate dappertutto sulla superficie del nostro globo.

Questo studio è limitato quasi del tutto a una parte dell'Edda di Saemundar per due motivi: primo, a causa della stragrande maggioranza dell'argomento trattato nei relativamente pochi discorsi inclusi qui, insieme alla convinzione che, per quanto ridotti e incompleti essi possano essere, ciò che è stato selezionato perlomeno non è adulterato. Anche se questi versi contengono probabilmente una verità parziale rispetto a quella conosciuta un tempo, possiamo essere ragionevolmente sicuri che questi versi non sono stati elaborati con eventuali piccole aggiunte spurie fatte da autori posteriori. L'altro motivo della nostra selezione è il

riconoscimento, in questo materiale, delle verità che si trovano correntemente e analizzate più esaurientemente nella moderna letteratura teosofica. Molte di queste verità, inoltre, dopo essere state trascurate per secoli nelle religioni popolari, ora vengono riscoperte quasi ogni giorno dalla nuova ricerca scientifica, che concorda sorprendentemente, in vari modi diversi, con gli insegnamenti teosofici.

La nostra è un'era molto più liberale di qualsiasi altra nella storia. Quando il Cristianesimo si diffuse in Europa, i fanatici della nuova religione distrussero sistematicamente i templi e i santuari degli antichi dèi e massacrarono chi persisteva nei riti pagani. I pagani delle terre nordiche, abituati a un'ospitalità illimitata e ad un'assoluta tolleranza in materia religiosa si trovarono largamente disponibili a questo sfruttamento, e furono convertiti o distrutti prima di adottare delle misure per prevenire quest'annessione inaspettata e prepotente. Caddero sotto il controllo dei papi di Roma che stabilirono l'uso della lingua Latina e dei vangeli ortodossi al posto delle lingue e delle scritture native. La religione norrena divenne ben presto una forma ibrida del Cristianesimo, compreso solo in parte e innestato su una radice pagana che già allora era degenerata. Solo la lontana Finlandia, il cui popolo e la cui casta sacerdotale erano relativamente inaccessibili e impossibili da essere controllati dalla Chiesa, sfuggì alla metodica distruzione dei suoi santuari e tradizioni. Anche i preti cristiani che stavano lì ignoravano le nuove regole — del celibato, ad esempio — e continuavano alla stregua dei loro antenati, usando la lingua dei loro padri e trasmettendo ai propri figli le antiche tradizioni. Fu lì che Saemund il Saggio visse e trascrisse l'Edda Maggiore poetica, conservandone il fraseggio, il cui metro ritmico evoca intuizione nell'ascoltatore. In seguito Snorri elaborò versi coincisi e collegò i racconti che avevano a che fare più in particolare con le razze umane e il loro sviluppo. I miti hanno dato

vita a numerose leggende popolari e fiabe che sono state adattate a vari mezzi di comunicazione, dai ritmi dalle filastrocche per bambini alla grande opera, con diversi mezzi di diffusione come 'Mamma Oca' e Wagner, e includono le raccolte fatte dagli studiosi del folklore come i Fratelli Grimm nel diciannovesimo secolo.

Delle numerose proclamazioni della saggezza universale nei canti spirituali, storie, insegnamenti, e vangeli, ogni nuova luce che è accesa continua ad ardere a lungo solo se la verità rimane di primaria importanza per i suoi aderenti. Prima o poi l'attrito sfocia nelle istituzioni umane, fondate per preservare il messaggio, prevalendo su di esso e oscurandolo; da quel momento l'attenzione è focalizzata sulla maschera — metodo e rituale — mentre la realtà è ignorata. Travisamenti, cattive interpretazioni e superstizioni prevalgono rapidamente, perché l'ispirazione è perduta e la conoscenza sacra dimenticata ancora una volta. Le divinità mitologiche, che erano state le maestose leggi della natura universale, furono personificate come dèi ed eroi, le cui gesta appaiono impensabili perché mancano della saggezza una volta contenuta in quelli che oggi sono rituali vuoti — tutto quello che rimane di un'unione compassionevole degli umani con i poteri divini che governano l'universo.

Tuttavia i miti sopravvivono. Questo è l'eterno mistero: l'indistruttibile cuore della verità, camuffato in centinaia di modi, che ha ispirato l'umanità attraverso tutte le ere. In ogni terra sono vissuti quei pochi che, avventurandosi coraggiosamente nelle sfere dove lo spirito dimora inviolato, hanno riportato con loro un sorso di quell'imperitura sorgente della verità. Questi discendenti dei primi creatori di miti sono gli *skald*, i poeti e i veggenti che hanno conservato intatte le linee di comunicazione tra l'umanità e gli dèi. Essi divulgano la saggezza eterna attraverso le ere mentre noi altri continuiamo a dilettarci negli "incantesimi di dio" che risvegliano nelle nostre profondità il vago ricordo di una fede sacra. Le voci

dei bardi non possono mai morire, perché essi cantano il modello dell'eternità. Il loro appello si rivolge alla nostra parte immortale, anche quando il sé mortale può farsi beffe, come Loki che, non invitato e impreparato, entra nella sala del banchetto degli dèi.[6]

Capitolo 2

L'Albero della Vita — Yggdrasil

Ogni mitologia raffigura un Albero della Vita. Nel racconto biblico, le divinità (elohim) "gelose" — usualmente tradotte come "il Signore Iddio" — perché l'uomo aveva mangiato il frutto dell'albero della conoscenza del bene e del male, ebbero paura: "Badiamo ora che non stenda la mano e prenda anche dell'albero della vita, ne mangi e viva in eterno." Esse quindi posero una spada fiammeggiante che roteando custodiva l'albero della vita."[7] Nei miti Bantu, un imponente Albero della Vita insegue la dea della fertilità e con lei genera tutti i regni della natura;[8] In India, l'albero *Aśvattha*[9] è radicato nel cielo più alto e discende attraverso gli spazi portando sui suoi rami tutti i mondi esistenti. Il concetto di un albero che si dirama nei mondi è universale. Cosa abbastanza interessante, noi continuiamo la tradizione di adornare un albero con sfere multicolorate che rappresentano le molte varietà dei mondi che pendono dai rami dell'albero del mondo, anche se il significato si è perduto da molto tempo.

Nell'Edda, l'Albero della Vita è chiamato Yggdrasil, apparentemente per varie ragioni. Questo è un altro ingegnoso gioco di parole che i bardi norvegesi usavano per trasmettere il loro messaggio. *Ygg* è stato variamente tradotto in congiunzione con altre parole come "eterno," "imponente," o "terribile," e anche "vecchio" o, meglio, "senza tempo." Odino[10] è chiamato Yggjung — "vecchio-giovane," equivalente al biblico "Antico dei Giorni" — un concetto che la mente può afferrare soltanto con il risveglio

dell'intuizione. Yggdrasil è il destriero di Odino o, con la stessa logica, il suo patibolo, implicando un sacrificio divino, una crocifissione del guardiano silenzioso il cui corpo è il mondo. In questo modo di pensare, qualsiasi Albero della Vita, grande o piccolo, costituisce una croce sulla quale la sua divinità regnante rimane trafitta per la durata della sua presenza materiale. Mentre Yggdrasil può riferirsi a un universo completo con i suoi mondi, ogni essere umano è un Yggdrasil nella sua misura, una miniatura del frassino cosmico. Ognuno è radicato nel terreno divino dell'Essere Totale e porta il suo Odino — lo spirito onnipresente che è la radice e la ragione di tutte le cose viventi.

Qualsiasi Albero della Vita — umano o cosmico — trae nutrimento dalle tre radici che si diramano in tre regioni: una sorge in Ásgárd, la dimora degli Aesir, dov'è irrigata dalla fonte di Urd, comunemente tradotta come il passato. Comunque, il vero significato del nome è Origine, causa primaria, essendo la connotazione quella di cause antecedenti da cui scaturiscono tutti gli effetti consequenziali. Urd è una delle tre "vergini che conoscono molto," le Norne o il Fato, il cui sguardo profetico scandisce il passato, il presente e il futuro, tessendo i fili del destino dei mondi e degli uomini. Una era chiamata Origine, la seconda Divenire; queste due forgiarono la terza, chiamata Debito. I lotti della fortuna, vita e morte, il fato degli eroi, tutto viene da esse."[\[11\]](#) *Urd*, il passato, personifica tutto quello che è stato prima e che è la causa sia del presente che del futuro. *Verdande* è il presente ma non è una condizione statica; al contrario, significa Divenire — il punto matematico dinamico, sempre mutevole, tra passato e futuro; un punto d'importanza vitale perché è l'attimo eterno della scelta dell'uomo, quando è fatta una scelta volontaria e cosciente, guidata dal desiderio, sia per il progresso sia per il regresso sul sentiero evolutivo. Ed è significativo che queste due *Norne* creano la terza, *Skuld*, che significa Debito: qualcosa di

dovuto, fuori dall'equilibrio, da riportare in equilibrio in futuro — l'inevitabile risultato di tutto il passato e del presente.

Mentre le Norne sono l'equivalente nordico delle fatidiche Moire greche che tessono i fili del destino, riconosciamo in esse quelli che nelle Stanze di Dzyan[12] sono chiamati i *Lipika* — un termine sanscrito che significa "scribi" o "archivisti." Come le Norne, essi sono i processi impersonali e implacabili che registrano ogni evento e pongono le basi per l'azione equilibrante del karma, la "legge" naturale "delle conseguenze" o causa ed effetto, che opera infallibilmente in tutti i campi d'azione determinando le condizioni che ogni entità affronta come risultato delle sue scelte passate. Nei regni che non hanno autocoscienza questo è un riaggiustamento puramente automatico; nel regno umano, ogni movente, nobile o vile, apporta determinate opportunità e ostacoli che modificano il futuro. Inoltre, poiché la consapevolezza umana è capace di scelte autodeterminate, è ugualmente sempre più cosciente della sua responsabilità per gli eventi futuri. Ogni essere è il risultato di tutto quello che ha fatto in passato, e ciascuno diventerà quello che sta seminando dei suoi attuali pensieri e delle sue azioni. Il registratore del sempre mutevole complesso di forze rimane nella sua più intima identità il sé superiore nell'uomo, la sua Norna individuale, che l'Edda chiama *hamingja*. Nella tradizione cristiana è il nostro angelo custode.

La seconda radice di Yggdrasil scaturisce dalla fonte di Mimer, la fonte della materia assoluta, che appartiene al "saggio gigante Mimer," sorgente di tutta l'esperienza. È detto che Odino beve ogni giorno dalle acque di questa fonte, ma per farlo egli ha dovuto perdere uno dei suoi occhi, che è nascosto in fondo alla fonte. In molti racconti popolari in cui è rappresentato come un vecchio con un mantello di pelliccia blu, Odino ha un cappello floscio per nascondere il fatto che gli manca un occhio. Comunque, questo non significa che egli *ha* solo un occhio. Per cominciare, possiamo

essere così sicuri che egli avesse solo due occhi? Le sacre scritture di molti popoli parlano di un passato remoto quando l'umanità possedeva un "terzo occhio" — l'organo dell'intuizione — che, secondo la teosofia, milioni di anni fa si ritirò nel cranio dove rimane in forma rudimentale come ghiandola pineale, aspettando il tempo in cui ancora una volta sarà più funzionante di quanto lo sia oggi. Una tale interpretazione c'informa non solo del significato del racconto ma di un linguaggio figurativo usato in questi miti. Poiché l'immersione nel mondo della materia fornisce l'esperienza che porta la saggezza, la coscienza (Odino) sacrifica parte della sua vista per ottenere quotidianamente un sorso d'acqua dalla fonte di Mimer, mentre Mimer (la materia) ottiene una parte della vista divina. Mimer è il progenitore di tutti i giganti, la radice eterna di Ymer-Örgälmer, il gigante di brina dal quale sono formati i mondi.

Tanto tempo fa, si racconta, Mimer fu ucciso da Njörd (il tempo) e il suo corpo fu gettato in una palude (le "acque" dello spazio). Odino recuperò la sua testa e "conferiva con essa quotidianamente"). Questo suggerisce che il dio, la coscienza, usa la "testa," cioè la parte superiore della sua associazione alla materia, il veicolo o corpo, per raggiungere una misura della coscienza unendosi al lato divino energizzante della natura. La dualità appare sempre universale: nessun mondo è così basso, nessuna coscienza così elevata, da andare oltre questo perpetuo interscambio, perché l'impulso divino si organizza tutti i giorni e dimora nei mondi dell'azione, "risvegliando le rune della saggezza" con l'esperienza. Coscienza e materia sono quindi reciprocamente relative a tutti i livelli, in modo che quella che è coscienza su uno strato di vita cosmica è materia nello stadio sopra di essa. I due lati dell'esistenza sono inseparabili, entrambi comprendono ogni livello di vita poiché i giganti crescono negli dèi e gli dèi sono i graduati dei mondi del primo gigante, che evolvono verso una divinità ancora più grande.

L'albero di Mimer è Mimameid, l'Albero della Conoscenza, che non dev'essere confuso con l'Albero della Vita, sebbene i due siano, per certi versi, interscambiabili, poiché la conoscenza e la saggezza sono i frutti della vita e del vivere; al contrario, l'applicazione della saggezza nel vivere porta l'immortalità anche nelle gamme più elevate dell'Albero della Vita.

La terza radice di Yggdrasil si estende in Niflheim (la casa delle nubi) dove nascono le nubi — nebulose. Questo, come gli altri due regni, non si riferisce a un luogo ma a una condizione. Il nome è altamente affascinante perché le nebulose sono stadi nello sviluppo dei corpi cosmici. La radice è irrigata da Hvergälmer, la sorgente di tutti i "fiumi di vite." — classi di esseri,^[13] quelli che chiamiamo i regni della natura che nella loro grande varietà di forme costituiscono ogni globo. Niflheim, dove sta la sorgente di tutti questi tipi di vita, contiene il calderone ribollente della materia — sostanza primordiale indifferenziata dalla quale derivarono le materie di tutte le gamme di sostanzialità e materialità. È la *mūlaprakṛti* (la natura-radice) della cosmogonia hindu, il cui complemento divino è *parabrahman* (oltre-brahman).

L'intricato sistema di vita di Yggdrasil contiene sia fatti di storia naturale che informazioni cosmologiche che possono essere spulciate nei testi. Ad esempio, la prima radice, scaturendo da Ásgárd, il reame degli Aesir, irrigata dalla fonte del passato, rappresenta il "fato degli eroi" — causa ed effetto per tutte le gerarchie dell'esistenza, e gli dèi non sono esenti da questa legge inesorabile più di qualsiasi forma di vita. Tuttavia, ogni momento cambia il corso del destino perché ogni essere agisce liberamente nei limiti della propria condizione che si è creata da sé.

La seconda radice, irrigata dalla fonte di Mimer, trae nutrimento dall'esperienza nella materia, acquisita dall'occhio divino dello spirito, poiché Odino conferisce quotidianamente con la testa di

Mimer.

La terza radice è irrigata dai numerosi fiumi di vite: tutte le diverse espressioni necessarie ad acquisire ogni tipo di coscienza.

Durante la prima metà della sua vita, Yggdrasil, il possente Frassino, è chiamato Mjötvidr (misura che cresce) quando nel suo processo di crescita le energie dell'albero scaturiscono dalle sue radici spirituali nei mondi in divenire. Le sue sostanze fluiscono a tutti i livelli, arricchite dalle fonti nutritive che alimentano le sue tre radici di spirito, materia e forma. Dopo aver raggiunto la piena maturità l'albero diventa Mjötudr (misura che si esaurisce); i suoi succhi allora rifluiscono nel sistema radicale, le forze della vita abbandonano i regni della natura, quando l'autunno della sua vita matura i frutti e i semi per le future vite successive. Prevale un lungo letargo durante il successivo gigante di brina — o ciclo di riposo.

Questa metafora dell'albero, usata in tanti miti e scritture per rappresentare il cosmo, è notevolmente precisa. Sappiamo come sulla terra, a ogni primavera, un flusso di forze infonde il suo potere di crescita in ciascun ramo o foglia, donando bellezza e perfezione alle fioriture; e come, quando l'anno volge al termine, la linfa ritorna nel sistema radicale, lo nutre e gli fornisce un fondamento più solido per la crescita dell'anno prossimo. Vediamo un'analogia a ciò anche in ogni vita umana: la carne di un bambino è soffice e delicata ma aumenta nella massa e nel peso fino a metà della vita; poi il processo s'inverte, culminando nella trasparente fragilità della vecchiaia. Così, nell'incorporamento dei mondi, i poteri divini impregnano di carattere, struttura e forma, la materia latente e informe, accrescendo la sostanza e la consistenza. Gli strati del cosmo si espandono dall'interno, diramandosi attraverso tutti i gradi della materia fino a raggiungere il limite di quella fase d'evoluzione, dopo di che le

forze di vita si ritirano nei regni spirituali quando la radice divina accoglie in sé l'essenza, l'aroma dell'esperienza. Così avviene che la coscienza s'incorpora attraverso mondi a più livelli, meritandosi l'idromele divino dell'esperienza.

Yggdrasil nutre tutti gli esseri con una rugiada di miele che dona la vita. I mondi che pendono dai suoi rami su tutti i suoi piani di esistenza ricevono dalle radici divine quello che è necessario alla crescita: la predisposizione dalla fonte di Urd, l'esistenza materiale dalla fonte di Mimer, e i mezzi appropriati per esprimersi dai fiumi di vita di Hvergälmer. Alla morte, quando lo spirito si ritira come fa la linfa nutriente nelle radici, i semi degli incorporamenti futuri rimangono come una memoria imperitura mentre il guscio vuoto della materia è riciclato per un uso futuro, proprio come le foglie che cadono da un albero durante l'inverno diventano pacciamme per arricchire il terreno.

Yggdrasil non è immortale. Il suo periodo di vita è coevo alla gerarchia rappresentata dall'albero. Le forze distruttive sono sempre al lavoro e portano al suo declino finale e alla morte: le sue foglie sono mangiate da quattro cervi, la sua corteccia mordicchiata da due capre, le sue radici sono indebolite dal serpente Nidhög (che le rosicchia da sotto). Quando ha consumato il suo periodo di tempo, il possente Frassino è abbattuto. Così è insegnata la natura temporale dell'esistenza e l'impermanenza della materia.

Durante tutta la vita dell'Albero del Frassino uno scoiattolo fabbrica la sua casa nell'albero e corre su e giù per il tronco mantenendo le comunicazioni tra l'aquila, o il gallo sacro, alto sulla sua cima, e il serpente alla sua base. Il piccolo roditore rappresenta la vita o la coscienza, che attraversa le altezze e le profondità dell'esistenza. È raffigurato anche come un trapano che può perforare la materia più densa. Nell' Hávamál, che racconta

come Odino, cercando l'idromele bardico nascosto nelle profondità di una montagna, chiese aiuto allo scoiattolo (o trapano) per forare la roccia e, sotto forma di un serpente, entrò attraverso il foro. Una volta lì, persuase la figlia del gigante Suttung che aveva l'idromele nascosto nel suo regno sotterraneo, a fargliene bere un sorso, e così ottenne la saggezza. Questo è un tema sempre ricorrente: la ricerca divina dell'idromele nella materia, acquisendolo e imparando da esso prima di ritornare nei mondi superni.

Capitolo 3

Dèi e Giganti

Se studiamo le mitologie alla luce delle dottrine teosofiche riconosciamo che i loro dèi sono forze naturali personificate che non sono statiche o perfette ma rappresentano intelligenze evolventi di molti gradi. Molte sono così avanti rispetto alla nostra condizione, che sorpassano le nostre più vivide immaginazioni, poiché in passato si sono sottoposte alla fase dell'autocoscienza più rudimentale in cui ora ci troviamo noi e hanno ottenuto una grandezza spirituale che tuttavia noi dobbiamo ancora raggiungere. Altre possono anche essere meno evolute del regno umano, e si troverebbero nel percorso "più basso" verso la materia, non avendo ancora raggiunto il nostro stadio di sviluppo materiale.

Gli dèi e i giganti dell'Edda sono i due lati dell'esistenza, la dualità da cui sono formati i mondi. S'incorporano nelle stelle, nei pianeti, negli umani — in ogni forma di vita. Ciò include le organizzazioni apparentemente senza vita della materia — rocce, nubi temporalesche, onde oceaniche — che non pensiamo mai che siano viventi ma, essendo organizzazioni di atomi, possiedono il dinamismo degli atomi che le compongono, come pure la loro unica struttura caratteristica e il movimento. Le energie che

forniscono questo dinamismo nell'universo sono le coscienze individuali in evoluzione, che i miti chiamano dèi.

I giganti, la loro controparte, sono l'inerzia: freddi, immobili, informi. Essi diventano materia solo quando sono vitalizzati e messi in moto dagli dèi, e cessano di esistere quando gli dèi si allontanano. I periodi di tempo in cui le organizzazioni, gli organismi, sono dotati di vita, sono i giganti nominati nell'Edda; sono, per così dire, i periodi di vita degli dèi come pure i loro corpi.

In numerose storie troviamo uno o più dèi che viaggiano nel mondo gigante, visitando alcuni giganti "per vedere come sono arredate le loro sale." Vi è spesso un confronto tra un dio e un gigante che si affrontano nel classico indovinello in cui i protagonisti, a turno, pongono degli enigmi che l'altro deve risolvere. Il perdente deve pagare con la sua vita. Il significato di questa contesa è chiaramente uno scambio d'informazioni a beneficio di chi ascolta o legge e simbolizza in modo magistrale il modo in cui un'energia divina informa il lato sostanziale della sua natura in cui s'incorpora; in cambio riceve l'esperienza dell'esistenza e una comprensione più ampia. La susseguente "morte" del gigante (che perde sempre questo scontro) rappresenta un cambiamento di stato, una crescita, quando la natura materiale rudimentale muore dalla sua precedente condizione entrando in una fase più avanzata dell'evoluzione.

L'esistenza è apparentemente senza fine; le entità sono progredite o immature solo in relazione ad altre entità, mai in un senso assoluto nel tempo e nel tipo. Come gli *aion* (eoni) degli Gnostici, i giganti norreni sono incorporati nelle loro forme appropriate con le quali interagiscono. Spesso un gigante è chiamato il "genitore" di un individuo, mostrando le caratteristiche della sua era, così come si potrebbe dire che una persona è "un figlio del Rinascimento" o "un prodotto del suo tempo." Possiamo definire un ciclo più breve

all'interno di un ciclo maggiore come una figlia del gigante, e parecchie figlie rappresentano una serie di cicli all'interno di quelli più grandi.

Quando gli dèi formano i mondi e s'incorporano in essi si dice che preparino le tavole per la loro festa, perché è a quelle "tavole" stellari, planetarie e diversamente materiali, che le intelligenze divine condividono "l'idromele" dell'esperienza da cui sono nutriti.

In contrapposizione ai giganti, che agiscono come veicoli o vettori delle energie divine durante i periodi di vita degli dèi, ci sono gli eoni di non-vita, durante i quali gli dèi sono lontani dall'esistenza, ritirandosi nelle loro sfere naturali, lasciando la materia in uno stato di entropia. Queste età sono i giganti di brina, che rappresentano i periodi d'inerzia quando non è presente alcuna energia. Durante quest'assoluta mancanza di movimento non c'è vita o esistenza nello spazio lasciato libero; nessun atomo si muove, nessuna forma è organizzata perché nessuna energia divina è presente a dare vita a un essere qualsiasi. Nelle filosofie orientali quest'immobilità totale è chiamata *pralaya* (dissoluzione), quando le coscienze sono nei loro appropriati nirvana e la materia si è completamente dissolta. L'unica possibile descrizione di una tale condizione sarebbe ciò che la scienza definisce come zero assoluto (0° K, zero gradi Kelvin): la quiete totale, l'immobilità assoluta, l'assenza di qualsiasi tipo d'intelligenza. Per noi, naturalmente, è uno stato puramente ipotetico, impensabile per gli esseri viventi, ma la scienza moderna si avvicina strettamente all'idea del gigante di brina quando riconosce che la materia è il prodotto delle energie in movimento — perché senza movimento non sarebbe materia.

L'Örgälmer (il suono primordiale) dell'Edda,[\[14\]](#) come Brahmā, "colui che sviluppa" nella cosmogonia hindu, è il primo avanzare del movimento vibratorio che dà inizio alla formazione di un

cosmo; l'ultimo gigante Bǫrgǫlmer (il suono della realizzazione), che "è macinato nel mulino" ed è "salvato" per essere riutilizzato, è parallelo a Śiva, il distruttore/rigeneratore. Sarebbe difficile escogitare una descrizione del big bang e dei buchi neri della scienza astrofisica più efficace di questi nomi mitologici. Essi suggeriscono le sistole e le diastole di qualche grande cuore cosmico, le prime che riversano nella manifestazione le energie che organizzano un cosmo fuori dal caos, e le seconde che riassorbono le essenze di vita nel cuore sconosciuto dell'Essere, lasciando dissolvere le sfere corporee, macinate nei mulini degli dèi nell'omogeneità congelata del gigante di brina.

In qualsiasi tipo d'esistenza, che sia la vita di una galassia, un essere umano o un atomo, vi è un interscambio costante tra energia e inerzia, coscienza e sostanza, spirito e materia, dèi e giganti. Le coppie degli opposti sono unite per sempre, reciprocamente indispensabili. Non potrebbe esserci alcun gigante senza il suo dio corrispondente che porta l'energia necessaria a organizzare la struttura degli atomi; d'altro canto, gli dèi hanno bisogno di veicoli per acquisire l'esperienza tramite la quale la coscienza è alimentata. Senza mondi materiali di qualche sorta, la coscienza non ha alcun modo di crescere o di esprimersi. Per cui, gli dèi e i giganti sono per sempre dipendenti e interconnessi reciprocamente. Così l'idromele degli dèi è fermentato nella 'birreria' (spazio) di Åger e servito alle tavole dei sistemi solari e planetari. Questa è la versione norrena dell'idea hindu che l'universo esiste per l'esperienza e l'emancipazione dell'anima.

Nel corso delle ere, gli dèi dei miti furono considerati come personaggi umanoidi; le divinità greche sono state danneggiate moltissimo per quest'umiliazione, ma anche quelle delle Edde sono state degradate con un ridicolo a buon mercato nelle storie popolari e nei commentari. I loro campi di forza dinamica che si sovrappongono e gli effetti gravitazionali che causano, nelle storie

popolari erano raffigurati come rapporti coniugali, extraconiugali e incestuosi, che sono stati giudicati come cattivi comportamenti di divinità molto improbabili da generazioni sia di laici che di studiosi. La stessa Edda dà in modo divertente un esempio di quest'attitudine nella "Disputa di Loki."

Odino

Il primo tra gli Aesir è naturalmente Odino. Come Padre di Tutto egli è la radice divina di ogni essere in tutti i mondi, l'essenza della divinità presente in ogni forma di vita, nella minima particella come pure nel cosmo stesso. Quando visita i mondi dei giganti, Odino cavalca un destriero con otto zampe chiamato Sleinpir (aliente), generato da Loki, e usa numerosi nomi e appellativi che in ciascun caso indicano la sua specifica missione. Egli possiede un anello magico che ogni nove notti dispensa altri otto anelli simili. Ciò si riferisce evidentemente ai cicli proliferanti in cui ogni spirale, compreso un numero di spirali più piccole, rappresenta il movimento ricorrente nel tempo e nello spazio: le ruote nelle ruote della simbologia biblica. Questo motivo della spirale lo possiamo trovare tra le piante e gli animali attraverso tutta la natura, dai mondi atomici ai vasti movimenti radicali delle stelle e delle galassie nello spazio.

Il primo e più comprensibile Discorso dell'Edda Maggiore, la Völuspá, è indirizzato a Odino, il pellegrino divino che attraversa i mondi cercando le profondità della materia per fare esperienza, le rune della verità, perché Odino è sia individuale che universale. A livello planetario egli è lo spirito dirigente del pianeta Mercurio; ed è contemporaneamente il dio interiore di ogni essere sulla terra e il messaggero divino, Hermod, che è anche suo figlio e corrisponde all'Hermes dei greci.

La consorte di Odino è Frigga, la saggia madre degli dèi, un modello di benevolenza e custode della saggezza segreta. Nei miti

norreni corrisponde all'egiziana Iside e, anche in altri sistemi, alla madre universale immacolata dalla quale emergono o discendono tutte le cause energizzanti della vita (gli dèi). Frigga è definita come colei che "conosce ogni fato dell'essere, anche se lei stessa non dice nulla" (Lokasenna). Il suo potere equivale a quello di Odino e, sebbene la sua influenza sia onnipervadente, non è mai una forza invadente. Osserviamo anche che Frigga, secondo la tradizione, non occupa un palazzo (vedi *Grimnismál*) sebbene, come Saga, ne condivide uno con Odino. Possiamo quindi dedurre che, mentre Frigga è l'aspetto immanifestato e passivo di Odino, la saggezza del suo eterno passato sotto forma di Saga (nota n. 29, capitolo 10) la rappresenta nello stadio della vita.

Poiché Odino si trova su molti livelli — come un potere creatore in tutti i mondi, il Logos della filosofia classica dei greci, e anche colui che informa lo spirito umano — egli è onnipresente e dev'essere trovato in tutte le fasi dell'esistenza, a volte mascherato, spesso sotto differenti nomi, ma sempre riconoscibile. Questo rafforza l'idea che l'essenza divina è presente in tutte le forme di vita e che è l'unico ideale autoesistente nella non-vita quando il cosmo si dissolve nel nulla. Quindi, non c'è da sorprendersi nel trovare riferimenti a Odino come Padre di Tutto e di scoprirlo sotto una maschera o l'altra in ogni racconto e poema. L'esempio più lampante è nella *Völuspá*, quando Odino è salutato come "O tu che hai una parentela santa" — in riferimento a tutte le forme di vita in un universo. Nell'*Hávamál* egli è "l'Eccelso," nel *Vaftrudnismál* è *Gagnrád* (consiglio proficuo), nel *Grimnismál* egli è *Grimner* (incappucciato o travestito), nel *Vägtamskvädet* è *Vägtam* (pellegrino: abituato alle strade). Nel Valhalla egli saluta i suoi eroi come *Ropt* (il diffamato, il frainteso) per ragioni che saranno spiegate.[\[15\]](#)

Thor

Un'altra divinità universalmente riconosciuta è Thor, che corrisponde al Giove o Jupiter dei romani e, sotto certi aspetti, al greco Zeus. Sorgente di tutta la vitalità e tutto il potere, egli ha anche molti nomi che suggeriscono i diversi fenomeni ai quali si applica la forza elettromagnetica. Thor non è solo il Tonante che controlla l'atmosfera (in parallelo con Jupiter il gioviale e Jupiter Pluvius), è anche il reggente del pianeta Giove. Quando Thor appare sotto il nome di Vior, rappresenta la vitalità, la forza di vita che anima ogni essere. Come Lorraine, è l'elettricità che conosciamo sulla terra ed egli ci visita dal cielo che ci circonda con fulmini e tuoni.

Nella vastità dello spazio, Thor è Trudgälmer (il suono di Thor), l'energia di sostenimento (il Fohat della filosofia orientale) che organizza il cosmo fuori dal caos e mette sotto controllo le spirali galattiche. Trud o Thor è la forza impellente che tiene gli atomi in movimento e, come il Vishnu hindu, mantiene in azione tutte le cose durante il loro periodo di vita. Il martello di Thor è Mjölñir (mugnaio), la forza polverizzante che distrugge così come crea. È il circuito elettrico che ritorna sempre alla mano che lo ha mandato. Simbolizzato dalla svastika, sia a tre che a quattro braccia, rappresenta il movimento vorticoso, il potere sempre in azione che non cessa mai mentre qualsiasi cosa vive nel tempo e nello spazio.

Trudgälmer ha due figli: *Mode* (forza) e *Magne* (potenza), che indicano i due poli dell'elettricità o il magnetismo a livello cosmico. Ogni cosa connessa a Thor ripete la dualità del potere bipolare. I suoi figli, l'azione centrifuga e centripeta, si manifestano come radiazione e gravitazione in tutte le forme di vita. Nell'arena umana conosciamo queste forze come odio e amore, repulsione e attrazione. La cintura ferrea di Thor forma il circuito di corrente elettrica: i suoi due guanti d'acciaio implicano la dualità della polarità positiva e negativa. Le ruote del suo carro sprigionano scintille di fulmini attraverso i cieli; per questo motivo, quando

viaggia all'estero egli è incapace di usare il ponte dell'arcobaleno degli dèi, Bifrost,[16] perché i suoi fulmini ridurrebbero in cenere il ponte; egli deve quindi passare a guado le acque (dello spazio) che separano i mondi l'uno dall'altro. Ciò, apparentemente, non pone alcun problema al dio, ma lascia perplessi trovare un Discorso dedicato completamente a uno scambio piuttosto monotono di millanteria tra Thor e il traghettatore Hárbard, che Thor sta cercando di persuadere a trasportarlo attraverso il fiume. Evidentemente è uno stratagemma per dimostrare la necessità di un conduttore a convogliare il potere elettrico. (Il Discorso qui non è incluso.) Sul pianeta terra l'attività di Thor è esplicita dai suoi due figli adottivi, Tjalfe (velocità) e Röskva (lavoro), servitori familiari della nostra civiltà assetata di potere.

La bella moglie di Thor si chiama Sif, e ha una lunga chioma d'oro che è l'orgoglio di tutti gli dèi. Rappresenta la vitalità della crescita e anche il raccolto che si ricava da essa e, analogicamente, il potere evolutivo e lo stimolo a progredire che sostiene il corso dell'esistenza di tutti gli esseri.

Le Divinità Solari e Altre

La divinità solare del nostro mondo è Balder. Egli muore e rinasce annualmente ogni giorno, e rappresenta la durata della vita del sole. Questo è un modo di descrivere gli aspetti sempre nuovi presenti in ciascun ciclo, maggiore o minore, poiché il dio sole "muore" e "rinasce" ad ogni rotazione e rivoluzione del pianeta terra. L'anima del sole è chiamata Alfödrul, la "radiosa ruota dell'elfo," mentre il globo visibile è detto il "giocattolo di Dvalin." Come il sole fisico sostiene la nostra vita sulla terra, così la sua essenza vitale sostiene la nostra vita spirituale.

Quando il dio sole è ucciso dal suo fratello cieco Höder (ignoranza e tenebre) — un racconto commovente narrato nel Vägtamskvädet — la devota moglie Nanna muore di crepacuore, ed è sostituita

dalla fedele sorellastra Idun che eredita il compito di nutrire gli dèi con le mele dell'immortalità. Da tale contesto si può assumere che Idun rappresenta la nostra terra, mentre Nanna rappresenta il corpo della luna che morì tanto tempo fa. Nello schema teosofico anche la luna è il predecessore del nostro attuale pianeta vivente.

Il pianeta Marte nell'Edda è rappresentato dal dio Tyr — un termine che significa "animale," cioè un essere animato, un'energia, quindi un dio. Tyr è una figura eroica tra le sue divinità fraterne per aver sacrificato la sua mano destra aiutando Fenris, il lupo che, lasciato libero, è destinato a divorare il sole.

Il dio del nostro pianeta terra, Frey, è il fratello di Freya, la Venere-Afrodite norrena. Essi sono i figli di Njörd, che è rappresentato dal pianeta Saturno e che raffigura il Tempo (come il greco Crono). Freya è la patrona e protettrice della razza umana che lei indossa sul suo petto sotto forma di una gemma — il Brisingamen: l'intelligenza spirituale nel genere umano (*brising*, fuoco, specificamente il fuoco della mente illuminata; *men*, gioiello.) La moglie di Frey è Gerd, figlia del gigante Gymer.

Loki

Tra gli dèi un posto unico è occupato da Loki. Pur essendo della stirpe dei giganti, egli ha ottenuto la divinità, e rappresenta una qualità molto misteriosa e sacra nella natura umana. Da un lato, è l'intelligenza divina che si risvegliò nell'umanità primordiale (la gemma di Freya alla quale egli è associato) e anche il libero arbitrio con cui l'umanità può scegliere il suo percorso di bene o di male; d'altro canto, egli è il truffatore, il rinnegato, quello che porta sfortuna agli dèi ed è continuamente rimproverato per il suo comportamento malizioso, dopo di che diventa anche l'agente che rimedia la situazione da lui provocata. Nel complesso, Loki tipicizza la mente umana, intelligente, sciocca, immatura. Se considerato sotto l'aspetto del suo carattere redentore, allora è

chiamato Lopt (nobile) e si applica alle caratteristiche elevanti e aspiranti nell'intelligenza umana.

Vi sono molti più dèi nel pantheon, due dei quali richiedono una speciale menzione: Forsete, giustizia, la cui funzione nell'universo norreno corrisponde strettamente a quello del karma nelle filosofie orientali. Un altro è Brage, la personificazione dell'ispirazione poetica, la saggezza del poeta e l'illuminazione divina nell'anima — dell'universo e dell'uomo.

Risulta evidente dai racconti che i Vaner sono dèi superiori agli Aesir in un universo che ha molti gradi di percezione, appercezione, intuito e comprensione, dove il più grande ispira i minori che sono contenuti in esso, in una successione infinita di vite gerarchiche. Le due classi di dèi, i Vaner e gli Aesir,^[17] apparentemente corrispondono agli *asura* e *sura* (non-dèi e dèi degli hindu; i primi hanno un duplice significato: sia al di sopra degli dèi sia al di sotto degli dèi.) I Vaner sono quasi sempre definiti come "i saggi Vaner," e sembra che non ricoprano un ruolo diretto nelle sfere della vita. Gli Aesir, d'altro lato, ispirano i corpi celesti viventi, i pianeti nello spazio. Abitando in Ásgárd (la corte degli Aesir), essi visitano i mondi dei giganti, di solito in incognito, o mandano emissari a rappresentarli. Un esempio lampante di questo è l'avatāra Skirner — un "raggio" del dio Frey — che è mandato a corteggiare Gerd, la fanciulla gigante, in nome del dio. La pura divinità non può avere alcun contatto diretto con la materia ma deve "essere travestita" o, per usare un termine elettrico comune, deve "essere ridotta" attraverso un trasformatore, o quello che i miti norreni chiamano *alf* (elfo), che significa un "canale," un'anima. I "travestimenti" degli dèi in ogni caso sono appropriati e caratteristici della missione in cui sono impegnati al momento.

In ogni mitologia alcuni dei passaggi più misteriosi e difficili da

comprendere sono quelli che trattano la guerra degli dèi. Nell'*Apocalisse* biblica, sono Michele e gli angeli che combattono il drago celeste con le sue corti; nel *Rig-Veda* la battaglia è tra *sura* e *asura*, e nell'Edda le stesse forze cosmiche lottano in opposizione, come i Vaner e gli Aesir. Poiché il pensiero occidentale è stato per lungo tempo abituato a vedere la divinità come una singola persona divina, il solo livello di vita superiore all'uomo nel cosmo, si ritiene popolarmente che gli Aesir rappresentino rispettivamente una classe più antica e i Vaner una classe più recente di divinità. Vi sono, comunque, valide indicazioni che questi due tipi di poteri appartengono a livelli diversi d'esistenza, uno superiore all'altro; possono anche paragonarsi ai *kumāra* (in Sanscrito: i vergini) hindu e agli *agniṣvāta* (quelli che hanno assaporato il fuoco), rispettivamente dèi che rimangono immanifestati e quelli si sono incorporati nei mondi materiali. Il verso 25 della *Völuspá* lo convalida dicendo che gli Aesir sono stati cacciati dalla loro roccaforte celeste lasciando nei regni divini i Vaner "vittoriosi." Il combattimento, che innesca la forza cosmica di Thor e una nuova creazione, appare come il risultato di Gullveig (sete dell'oro) che viene bruciata e che, come l'enigmatica Fenice, risorge più bella dopo ogni purificazione tramite il fuoco, "issata sulle lance" degli dèi. Come la trasmutazione alchemica del metallo vile in oro, questo tema mitologico trova una pronta risposta nell'anima umana. Riconosciamo la sua applicazione al forte desiderio d'illuminazione nell'uomo, che negli dèi sfocia nella creazione di un universo; è l'impulso che li spinge a manifestarsi. Paradossalmente, la sete dell'oro ha anche un'applicazione opposta nella nostra sfera umana dove può diventare cupidigia per il possesso.

Al concilio degli dèi Odino pose fine alle deliberazioni: tutti gli dèi devono fare ammenda o soltanto gli Aesir? Gli Aesir, "sconfitti," lasciano il campo agli dèi Vana che rimangono nei loro cieli

mentre gli Aesir, spodestati, s'impegnano ad animare e illuminare i mondi. Questo sembra identificare gli Aesir con gli agniṣvāta, perché danno energia ai mondi nel cosmo. È la loro presenza tra gli esseri viventi che risveglia la nostalgia dell'anima per la sua patria spirituale. Per gli dèi è un sacrificio sublime voluto da Odino, il Padre di Tutto, la presenza divina nel cuore che stimola la crescita della saggezza.

Ancora una volta gli dèi si consultano: Chi aveva mescolato l'aria con il male e data la fanciulla vergine di Od alla razza gigante? Ciò può essere parafrasato: "Chi aveva dato alla razza umana il potere del libero arbitrio di scegliere il bene o il male, e l'intelligenza (il principio Freya, la figlia di Odino e la sposa della virilità — l'anima umana superiore) con cui imparare e crescere attraverso queste decisioni?"

Chi, in verità? Non è fornita nessuna ragione esplicita ma, tenendo in mente il "rinnegato" divino," è evidente che un aspetto di Gullveig è Loki — la natura inferiore evoluta nell'autoconsapevolezza e quindi nella statura divina da una precedente condizione materiale. I suoi trucchi maliziosi sono caratteristici della natura umana, indisciplinati e imperfetti, e tuttavia potenzialmente divini. Loki quasi sempre accompagna gli Aesir nei loro viaggi attraverso i mondi dei giganti e lì funziona da intermediario. Egli rappresenta il ponte tra dio e il nano (l'anima spirituale e la natura animale) nell'uomo, e mostra una spiccata dualità, frazionata tra impulsi nobili e bassi. Quando Loki rubò il gioiello-Brisinga di Freya, l'intelligenza umana fu deviata dalla sua giusta meta e abusata per scopi bassi.

Un patto fatto tra i Vaner e gli Aesir diede origine a uno scambio di ostaggi.[18] I titani Mimer e Höner furono mandati dagli Aesir ai Vaner, che a loro volta inviarono gli dèi Njörd e suo figlio Frey giù dagli Aesir. I Vaner trovarono subito che Höner (l'intelligenza su

scala cosmica) era inutile, a meno che Mimer (la base proteiforme della materia) fosse disponibile a consigliare (la mente con nessun campo materiale d'azione), cosicché tagliarono la testa di Mimer e la mandarono a Odino, che la consultava ogni giorno per imparare i segreti dell'esistenza.

Per noi l'universo a molti livelli dei racconti mitologici è un modo insolito di guardare alle cose ma è implicito nella maggior parte delle antiche cosmologie del mondo. Solo Mimer ha nove nomi su nove livelli di vita con nove cieli e mondi. Altri sistemi possono usarne sette o dodici. La nostra cultura occidentale ha limitato l'universo a tre piani, con Dio sul piano superiore, l'uomo in quello centrale, e il diavolo nel seminterrato. Questo non consente a nessuna forma di vita uno scopo se non quello umano. Tutta la creazione è sotto il nostro stato elevato ed evolve verso di esso, e apparentemente ogni cosa si ritrova in un vicolo cieco. Riguardo alla coscienza e alla comprensione in evoluzione, non vi è alcuna possibilità di miglioramento o crescita oltre lo stadio umano, che ci fornisce ben poco per guardare al futuro e rende irrilevanti i concetti di *infinità* ed *eternità*. In contrasto, la sapienza tradizionale postula vedute senza fine di tempo e spazio, con forme di vita che variano attraverso innumerevoli combinazioni di spiritualità e materialità, in cui il nostro mondo è un'esile sezione trasversale sul proprio livello. In un tale universo non possiamo adeguatamente equiparare il bene con lo spirito e il male con la materia; c'è sempre una scala mobile di relatività, in cui il "bene," in questo contesto, è giustizia, armonia, mentre il "male" è disarmonia. Lo sconcertante riferimento biblico alla "malvagità spirituale nei luoghi alti" può essere spiegato nel senso che denota l'imperfezione in una condizione spirituale, o come il male relativo a uno stato superiore. Attraverso i miti, gli dèi e i giganti, energia e inerzia, coscienza e sostanza, sono inestricabilmente vincolati, sempre relativamente, e non devono essere giudicati dai nostri

modelli limitati di bene e male. Tuttavia, sono continuamente mutevoli, crescendo dal piccolo al più grande, e quando ciò che è ristretto espande i suoi limiti, il centro del sé diventa progressivamente universale.

Nella letteratura Brahmanica gli dèi e i giganti si trovano, tra l'altro, anche sotto le sembianze di *loka* e *tala*. Essi rappresentano i numerosi mondi in manifestazione, incluso il mondo materiale in cui viviamo. Un loka è la coscienza che tende verso il basso su qualsiasi piano, il tala è la corrispondente coscienza che tende verso l'alto, e i termini "basso" e "alto" sono naturalmente simbolici. Quest'interrelazione tra dèi e giganti in eterna opposizione è ben raffigurata nel Grimnismál, che tenta descrivere i "ripiani" sostanziali che costruiscono le "sale" o i "palazzi" dei loro rispettivi abitanti, gli dèi.

La spiegazione della guerra nei cieli dev'essere affidata all'intuito personale di ciascuno. Si può distinguere un progresso delle intelligenze divine che animano i mondi materiali, che appaiono veri e propri inferni a queste influenze benevoli, in modo che gli esseri minori possano ricevere qualche parte della loro illuminazione. Questa tendenza degli dèi a partecipare ai regni inferiori per amore dei loro abitanti è fortemente percepita in tutte le storie degli dèi narrate dagli scandinavi (o dai loro predecessori) e può veramente essere il motivo per cui questi racconti ci affasciano e continuano a essere rispettati e tramandati.

Capitolo 4

La Creazione Cosmica

Prima che appaia un qualsiasi sistema di mondi, niente esiste, solo tenebre e silenzio — Ginnungagap (il vuoto assoluto). Gli dèi si sono ritirati nelle loro sfere superne; spazio e tempo sono pure

astrazioni, perché la materia è non-esistente in assenza di qualsiasi vitalità organizzatrice. È il *chaos* della cosmogonia greca prima che l'ordine, *kosmos*, venga in esistenza. Nelle Stanze di Dzyan[19] è detto: "Il tempo non era, perché giaceva addormentato nel seno infinito della durata." L'Edda lo chiama Fimbulvetr (il possente inverno) — la lunga fredda notte del Non-Essere.

Quando scocca l'ora della nascita di un cosmo, il calore di Muspellsheim (la dimora del fuoco) scioglie il ghiaccio ammassato in Niflheim (la dimora delle nubi) creando il fertile vapore nel Vuoto. Questo è Ymer, il gigante di brina, da cui gli dèi creeranno i mondi: mondi non manifestati e "mondi vittoriosi" in cui i fiumi di vite s'incorporeranno. Ymer è nutrito dai quattro flussi di latte che sgorgano nelle quattro direzioni dalla vacca Audhumla, simbolo di fertilità, il seme ancora immanifestato della vita. "Immolato dagli dèi, Ymer diventa Örgälmer (la forte deflagrazione primordiale), la chiave fondamentale i cui ipertoni vibrano attraverso tutti i piani dormienti dello spazio. Come il Fohat tibetano che fa roteare gli atomi, qui è descritta vividamente una prima vibrazione che organizza il moto nella proto-sostanza inerte, creando vortici le cui estensioni e velocità determinano le lunghezze d'onda e le frequenze che creano le varie gamme della materia. Come dice l'Edda: "Questo fu il primo degli eoni, quando Ymer iniziò a costruire. Non c'era sabbia né mare né onde; non esistevano né terra né cielo; solo l'abisso si spalancava: niente cresceva. Finché un giorno i figli di Bur innalzarono le tavole, Essi che avevano il potere di plasmare Midgård. Dal sud il sole risplendette sulle pietre della corte; allora germogliò l'erba verde nel fertile suolo." [20]

Parafrasando: prima che il tempo avesse inizio, non esisteva alcun elemento perché non vi erano "onde" — nessun movimento, quindi nessuna forma e nessun tempo. Questa vivida descrizione difficilmente potrebbe essere migliore. La materia e tutto l'universo fenomenico sono, come sappiamo, gli effetti del

movimento metodico delle cariche elettriche. Organizzate come atomi con le loro moltitudini di particelle, uniscono alla forma i vari gradi della materia che compone soli e pianeti. In assenza d'organizzazione, le forze, gli dèi, nessuna di queste cose esiste. Lo spazio è di per sé un'astrazione, inimmaginabile, inesistente, e tuttavia la sola esistenza. È Ginnungagap, "l'abisso di Ginn," il Non-essere inesprimibile, indicibile, in cui il gigante Ymer, il gigante di brina, non permette "alcuna crescita" finché le forze creative lo "immolano" e dal suo corpo si modellano i mondi: "innalzare le tavole" affinché essi banchettino con l'idromele della vita.

La vacca Audhumla lecca il sale dai blocchi di ghiaccio ammassati nel Ginnungagap e scopre la testa di Buri (lo Spazio come astrazione, non lo spazio che ha dimensioni). Buri corrisponde al "senza genitori," — all' "auto-generato" della cosmogonia hindu. Audhumla, il seme primordiale della vita, può essere confrontata alla *vāc* hindu, la prima vibrazione o suono, rappresentata anche come una vacca. Troviamo la stessa idea nel mito biblico (*Giovanni*, 1:1): "In Principio era la Parola e il la Parola era con Dio e la Parola era Dio." La Parola (il *logos* greco) significa ragione e contiene anche il concetto di suono, vibrazione. In ogni caso, il primo fremito d'attività esprime la prima ideazione nella mente divina, come una chiave fondamentale e dominante su cui è costruita una serie di ipertoni, ciascuno dei quali diventa la nota dominante di una nuova serie di ipertoni. Se avete mai sentito i riverberi di un gong che lentamente svaniscono all'udito, sentirete l'accordo maggiore costruito su una sola nota profonda. È concepibilmente un simbolo accurato per descrivere un big bang i cui impulsi energizzanti si moltiplicano come armonie ai limiti del suo progredire. Da una tale proliferazione di vibrazioni le coscienze che chiamiamo dèi possono organizzare le forme che servono loro da veicoli, e incorporarsi e dimorare in questi veicoli, che siano soli, umani o vite subatomiche. Dal Buri astratto emana

Bur (spazio come estensione) e da questo evolve un terzo, il logos trino, composto da Odino, Vile (volontà) e Ve (sacralità — *soggezione* nel suo senso originale). Questi sono i noumena o prototipi degli elementi che nella nostra sfera chiamiamo aria, fuoco, e acqua: l'essenza dello spirito (respiro), la vitalità (calore), e il fluido (mente) — i sottili originatori degli stati a noi familiari della materia. Vi è una suggestiva connessione tra quelle che i miti chiamano le "acque dello spazio" — la base di tutta l'esistenza e il campo comune degli universi — e l'idrogeno (dal greco *hydor*: acqua), se ricordiamo che l'idrogeno è l'elemento più semplice, leggero e più abbondante, e l'unico ad entrare nella composizione di tutta la materia conosciuta. Il secondo membro della trinità può essere ricercato nel secondo elemento, elio, che prende il suo nome da *helios*, il sole, nel quale fu scoperto per la prima volta. Possiamo anche trovare una connessione tra il fuoco e l'elemento ossigeno che chimicamente si combina con altri elementi in combustione. Un aspetto del fuoco divino è Mundilföre, la "leva" o "l'asse" che fa girare le "ruote" delle galassie, dei soli, pianeti, o atomi. È il potere che dà il via al movimento rotatorio e traslatorio, che crea vortici, entità dinamiche nelle acque dello spazio.

È sorprendente come gli accenni più o meno oscuri che si trovano nei miti siano riconoscibili nella scienza moderna, anche in quei campi sofisticati come le teorie sulla formazione stellare e sulla cosmologia. Queste ultime mostrano *come* hanno luogo i processi fisici, mentre le prime indicano le cause che li realizzano. In chimica si parla di tre condizioni della materia — solida, liquida, e gassosa; i miti le chiamano terra, acqua e aria, aggiungendone due in più: fuoco ed etere, che erano inclusi nella scienza antica come attributi degli dèi.

Nel remoto mattino mitologico del tempo, la nostra terra con tutti i suoi componenti che vi dimoravano deve essere stata ancora in una condizione che possiamo solo descrivere come eterea. Il globo

doveva ancora condensarsi dalla sua nebulosa (*nifl*) primitiva, nata in Nifhlein (la primordiale dimora delle nubi). Possiamo immaginare come la futura volontà divina, scendendo a spirale verso il basso, poi attraverso i livelli dell'ideazione e del piano intelligente, attraverso sostanze eteree e sempre più grossolane, anche se intangibili, formi gli atomi, le molecole organizzatrici, gli organismi che pianificano, finché siano stati espirati tutti i principi e gli aspetti di un mondo con le sue appropriate forme di vita. Da questo impulso, la polvere delle stelle morte precedentemente si diffuse inattiva attraverso i campi dello spazio dormente, e ricevette nuovamente il bacio della vita e, obbedendo a quello stimolo creativo, formò vortici di energia che diventarono la materia dalla quale furono modellati i nostri mondi.

Prima che il nostro pianeta divenisse fisico, le condizioni meno solide della materia — fuoco ed etere — erano indubbiamente più in evidenza; il fuoco si trova ancora come il calore vitale di tutti i corpi viventi. Anche lo spazio stesso, per quello che ne sappiamo, mostra un simile segno di vita: una temperatura di 2.7° K, mentre difficilmente un'ondata di calore risulta come la prova di un leggero movimento di vitalità, comunque debole. L'etere oggi non è riconosciuto con quel nome, tuttavia gli eufemismi come "mezzo interstellare" e "mezzo intergalattico" sono usati in astrofisica in riferimento ad esso. Fin da quel remoto passato quando il nostro globo cominciò a solidificarsi, l'elemento etereo apparentemente si allontanò dal nostro campo percettivo. In futuro, quando la terra lentamente diventerà eterea, come predicono le tradizioni teosofiche, indubbiamente lo riscopriremo assieme all'accelerazione della radioattività.

Abbiamo visto come Ymer, il gigante di brina, è trasformato dai poteri divini nelle sostanze che costruiscono un mondo, la sostanza proto-primordiale che diventa Örgälmer (la deflagrazione primordiale), la chiave dominante di un cosmo, un'effusione di

energie così potenti da far venire in mente l'avvenimento che gli scienziati chiamano il big bang. La creazione della terra nel Grimnismál (40-41) è più poetica:

"Della carne di Ymer era formata la terra, dei fluttuanti mari il suo sangue, dalle sue ossa le montagne, dai suoi capelli le boscaglie, e dalla sua scatola cranica il cielo. Con le sue sopracciglia i poteri benefici circondarono Midgård per i figli dell'uomo; ma dal suo cervello sicuramente furono creati tutti i cieli scuri."

Le sopracciglia protettive che inclusero il dominio umano suggeriscono molto da vicino le fasce di Van Allen a forma d'arco o di toro che fermano l'eccessiva radiazione cosmica.

Il processo creativo della manifestazione progressiva (chiamata in teosofia "l'arco discendente" — il Mjötvidr dell'Edda), segna il rifornimento, il nutrimento dell'Albero della Vita, mentre la susseguente evoluzione dello spirito e il regresso della materia ("l'arco ascendente" della teosofia e il Mjötudr dell'Edda) porta all'esaurimento del cibo che nutre Yggdrasil. Odino è chiamato Ofner (colui che apre) all'inizio di una fase di vita, quando è inseparabile da Örgälmer, la nota dominante i cui riverberi si moltiplicano nel cosmo. Questo battito sistolico del cuore cosmico dev'essere seguito, al momento giusto, da una diastola, quando, terminata l'espansione, gli dèi si ritirano ancora una volta nel cuore dell'Essere e, in verità, questo ha una sua conferma: alla fine della vita Odino è Svafner (colui che chiude), vincolato a Bärögälmer (la deflagrazione del compimento). Questo gigante della materia è "macinato nel mulino" — livellato alla mancanza di forma, annichilito come materia, con una notevole somiglianza con quella che la scienza ora chiama un buco nero. Si dice di lui che è anche "messo sulla chiglia di un'imbarcazione e salvato" — un'allegoria che ricorda il diluvio di Noè, che garantisce pure il rinnovamento delle forme di vita dopo una dissoluzione. Questo

può essere del tutto possibile come l'usanza funebre originaria di deporre un capotribù morto sulla sua nave-pira e lasciar bruciare il vascello affidato al mare.

I fiumi del Hvergälmer o le diverse classi o regni di vite proseguono il loro corso d'incorporamento attraverso i livelli e le case dei sistemi del mondo. Rappresentano la grande varietà di organismi usati dai numerosi tipi di anime-elfi, incluso il percorso umano. Vi sono i nani e gli elfi di luce, e anche gli elfi delle tenebre che non hanno ancora "combattuto dalla pietra di fondazione della sala fino ai bastioni" (Völuspá 14).

Durante il periodo di vita di un essere cosmico, Odino, il Padre di Tutto, è rigorosamente parallelo a Trudgälmer (il frastuono di Thor), il sostenitore di tutta la vita. Abbiamo visto come Trud (su scala cosmica), Thor (nel sistema solare), Lorrìde (sulla terra) rappresentino l'energia in tutte le gamme dello spettro elettromagnetico e come tutte le loro pertinenze abbiano la connotazione del potere in varie applicazioni. Il martello di Thor, Mjölfnir, crea la materia e la macina per distruggerla; essendo l'agente sia della creazione che della distruzione consacra i matrimoni e uccide pure i giganti, officinando così ai riti della procreazione, e porta anche la morte ritirando le coscienze dalle sfere della vita.

Capitolo 5

La Creazione Terrestre

La creazione del nostro pianeta è raffigurata in parecchi modi. La divinità terrestre è Frey, il valoroso. Egli è figlio di Njörd e fratello di Freya, e possiede una spada magica che si dice sia più corta delle altre armi, ma invincibile quando chi la impugna mostra coraggio. Dev'essere conquistata da tutti i guerrieri di Odino che vogliono raggiungere il Vahlalla.

L'anima della terra è Idun, la custode delle mele dell'immortalità che lei serve agli dèi in certi periodi specifici, e non cede a nessuna supplica durante i pasti. Idun è la figlia del gigante Ivalde, "la più vecchia della sua prole più giovane." Nanna, l'anima della luna, una figlia della sua "prole più vecchia," morì di crepacuore alla morte di suo marito Balder, il dio sole.^[21] Questo potrebbe essere un modo per suggerire che il nostro pianeta vivente vede un sole diverso, un altro aspetto dell'essere solare, rispetto a com'era il suo predecessore. I figli di Ivalde sono gli elementi che compongono il nostro pianeta; sono forze di vita che una volta formavano la dimora di Nanna ma dopo la sua morte cominciarono a formare quella di Idun. Gli insegnamenti teosofici affermano che ogni pianeta, incluso il nostro, come pure il sole, comprende parecchi globi invisibili insieme a quelli che conosciamo, e definiscono la nostra terra come il quinto globo di una serie di sette incorporamenti della divinità planetaria, mentre la luna è stata il quarto globo; il nostro sistema planetario è dunque un passo in avanti rispetto al precedente mondo composito della luna.

Molte tradizioni ritengono la luna il genitore della terra e dicono che le sue sostanze ed essenze vitali sono ancora trasmesse al suo successore. Il fatto che la luna visibile stia lentamente decrescendo, in particolare il lato di fronte alla terra, è supportato dai miti. Figurativamente, si dice che la luna è come una madre che si muove intorno alla culla della sua bambina, la terra. La popolare filastrocca Jack e Jill ha origine nell'Edda dove i loro nomi sono Hjuke e Bil, che vanno sulla luna a prendere la sua sostanza per riportarla sulla terra. Quando si trovano lì, possiamo vedere le loro sagome sullo sfondo del disco lunare, proprio come vediamo l'uomo sulla luna. Le tradizioni degli indiani americani chiamano la terra "madre terra" e la luna "nonna luna," il che implica lo stesso tema di successione.

In un racconto, l'Edda narra la costruzione della terra come una

disputa tra due fazioni: una consisteva dei due figli di Ivalde, i nani Sindre e Brock (i regni vegetali e minerali); l'altra consisteva di Dvalin (l'anima umana-animale non ancora risvegliata) assistita da Loki. La contesa era di stabilire chi potesse creare i doni più appropriati agli dèi.

Brock e Sindre creano per Odino l'anello che si auto-rigenerava, Draupnir, che ogni nove notti dispensa altri otto anelli simili, assicurando il rinnovamento ciclico e la perpetuazione delle forme di vita. Crearono per il dio della terra, Frey, un cinghiale d'oro. Questo simbolo della terra si trova anche nei *Purāna* hindu, dove Brahmā, sotto forma di cinghiale, sollevò la terra dalle acque dello spazio tenendola sulle sue zanne. Per Thor i nani foggiarono il martello Mjölfnir, il polverizzatore. Questo è il "fulmine" nelle versioni popolari, che — come abbiamo visto — rappresenta elettricità e magnetismo, odio e amore, distruzione e creazione, e sotto forma di svastika rappresenta il moto perpetuo. Ha la proprietà di ritornare sempre alla mano che l'ha scagliato, completando un circuito; in aggiunta ai suoi significati fisici questo è un modo per esprimere la legge della giustizia che dirige la natura universale in tutti i suoi "ripiani." Vi riconosciamo subito la dottrina orientale del karma che governa a ogni livello di vita, restaurando l'armonia là dov'è stata infranta e, su vasta scala cosmica, causando la riapparizione ciclica dei mondi. Il martello di Thor è piuttosto corto di manico, comunque, perché durante la sua forgiatura Loki si camuffò da ape e trafisse con un pericoloso pungiglione il nano che brandiva il mantice. Il nano vacillò solo un istante ma fu sufficiente a incrinare il dono e ad accordare la vittoria a Loki e Dvalin. Inoltre, i doni dei nani sono il meglio che possa essere prodotto dai regni vegetale e minerale per lo spirito divino (Odino), vitale (Thor), planetario (Frey). Va notato, comunque, che questi doni, prodotti dai minerali e dai vegetali, sono limitati alle proprietà fisiche connesse ai loro creatori:

l'anello di Odino indica chiaramente il progresso ciclico degli avvenimenti con paragoni che ricorrono continuamente, di cui sono caratteristiche le stagioni che cambiano; il cinghiale di Frey con le setole d'oro lucente guida il suo carro attraverso i cieli; mentre il martello di Thor, creativo e distruttivo, rappresenta la forza di vita e i poteri che associamo agli elementi — tuoni e fulmini, onde e movimenti sismici, e l'interazione dei campi gravitazionali e magnetici.

In competizione con loro, Dvalin, con l'aiuto di Loki, crea per Odino la lancia magica che non fallisce mai il suo bersaglio quando è impugnata da un puro di cuore. Questa è la volontà evolutiva, spesso simbolizzata da una lancia, a volte da una spada. È la voglia innata in ogni essere vivente di crescere e progredire verso una condizione più avanzata. In questo c'è un'implicazione mistica del sacrificio perché anche Odino, appeso all'Albero della Vita, è trafitto da una lancia, come pure altri salvatori crocifissi sono stati trafitti da una lancia.

Il fatto che Dvalin e Loki restituiscano la chioma d'oro di Sif, sua moglie (il raccolto), che è stata rubata da Loki — il cattivo uso della generosità della terra — forse ha un riferimento che va oltre il grano fisico della terra. Il dono della nuova semina e il potenziale infinito della crescita evolutiva a ogni livello della materia e della coscienza porta una grande promessa per il mondo che dev'essere formato. Frey riceve in dono la nave Skidbladnir che contiene tutti i semi di ogni tipo di vita, ma che può essere ripiegata come un fazzoletto quando la sua vita è terminata.

Mentre il fisico, l'astrale, il vitale, e tutti gli altri requisiti per il nuovo pianeta sono assemblati e nuovamente formati in questo modo, i principi spirituali, Lif e Lifthrasir (la vita e il superstite; quest'ultimo significa "difficile da uccidere" o indistruttibile) sono "nascosti nel tesoro solare della memoria." Queste sono le parti

quasi immortali del pianeta, lo spirito-anima eterno del regno umano, l'essenza solare dell'umanità, che dura attraverso tutto il periodo di vita del sole. Allegoricamente, da questo racconto apprendiamo che, sebbene i regni minerali producano doni buoni e utili per le divinità che s'incorporano, l'ingegnosità umana è di un ordine superiore e vince la sfida.

Il nome dato al nostro pianeta fisico, Midgård, significa "la terra di mezzo." Questo collocamento del nostro globo in una posizione centrale corrisponde sorprendentemente alla descrizione teosofica che la nostra casa terrestre si compone di una serie di globi, e il globo centrale è la sfera in cui abitiamo. Il numero dei suoi compagni eterici varia in differenti mitologie; poiché i più elevati sono così spirituali, così al di là di ogni comprensione umana immaginabile, essi sono completamente omessi in alcune cosmogonie mitologiche o soltanto accennati. I dodici globi dell'Edda elencati nel Grimnismál suggeriscono un modello in cui sei globi sempre più materiali culminano nel nostro, seguiti da sei sfere sempre più spirituali nell'apice divino del sistema terrestre. Il nostro globo è il gigante Trym dell'Edda, e sta sul più materiale dei livelli che ospitano e forniscono le sostanze per le dodici case delle divinità.

Come altre storie mitologiche, l'Edda ha i suoi diluvi, sia universali che terrestri. Abbiamo visto come Bärögälmer, il risultato finale di un ciclo cosmico d'attività è "salvato sulla chiglia di un'imbarcazione" per diventare un nuovo sistema di mondi all'inizio del prossimo periodo di manifestazione. Modelli del genere emergono su scala minore nello spazio di vita della terra. Qui i giganti si succedono l'un l'altro e, in un periodo enorme, una serie di gigantesse più piccole ma ancora immense, le loro figlie, si susseguono l'una con l'altra, riflettendo analogicamente le più grandi ere planetarie di vita.

Vi sono sempre delle somiglianze tra il primo di una serie e il primo di una serie subordinata, tra il secondo di una e il secondo dell'altra; a volte hanno gli stessi nomi o uno nome molto simile, cosa che può generare confusione ma che serve anche a rivelare un progetto. Ad esempio, possiamo trarre chiare analogie tra i giganti Ymer, Gymer, Hymer, e Rymer, che rappresentano fasi diverse di una serie di avvenimenti cosmici.

Per quanto riguarda il nostro pianeta, sappiamo che è soggetto a graduali cambiamenti per tutto il tempo, in aggiunta ai quali avvengono cataclismi occasionali. Una ragione di tutto questo sono i saccheggi subiti dagli abitanti che, per un lungo periodo, violano le leggi che governano l'ecologia; quando la distruzione umana diventa intollerabile, la natura si ribella portando un violento cambiamento e restaurando l'equilibrio delle forze. Questo fa parte dei normali processi del sistema restaurativo della terra e del suo salutare recupero e ripresa.

Gli sconvolgimenti maggiori, comunque, che causano cambiamenti radicali nella disposizione di continenti e mari, sono governati dall'impulso ritmico delle correnti di vita del pianeta, e hanno luogo a intervalli la cui lunghezza sorpassa di gran lunga qualsiasi storia secolare. Durante i quattro bilioni e mezzo di anni fino al periodo attuale della terra, solo quattro di queste immani catastrofi sono ricordate nella tradizione teosofica. Gli eventi minori sono naturalmente più frequenti.

Le mitologie sono unanimi nel raccontare storie di diluvi e il ripopolamento del globo dopo che era stato spogliato completamente della vita umana. Alcune tradizioni Amerinde narrano di una serie di "soli" che si succedono l'un l'altro. Ciascun sole dura il periodo in cui gli elementi governanti, aria, fuoco e acqua, sono in equilibrio; gradualmente, comunque, uno o l'altro prevale causando un incremento di tensione fino a raggiungere un

punto critico, quando un violento rilassamento ristabilisce l'equilibrio, alterando radicalmente la configurazione di massicci montuosi e oceani. Gli abitanti del "nuovo mondo" vedono il sole che prende un sentiero diverso nel cielo. Secondo le tradizioni Nahuatl come pure quelle degli Hopi, ora noi siamo nel quinto sole. Gli Zuni affermano con grandi dettagli che siamo nel quarto mondo ma con piede nel quinto. Fate il confronto con gli insegnamenti teosofici: noi siamo nel quarto dei sette percorsi della nostra terra, e anche nel quarto della serie di sette globi (chiamata una catena), ma nella quinta umanità su questo globo.

Capitolo 6

I Regni della Natura

Mentre gli dèi e i giganti rappresentavano i poli complementari della divinità e della materia su una scala graduata che si estende sia verso lo spirito sia verso la materia oltre le nostre percezioni, per i mitografi norreni la natura era piena di esseri viventi a tutti gli stadi dell'evoluzione. Ognuno di questi esseri rappresentava il suo dio (l'energia della coscienza) che si esprimeva nel suo modo appropriato, o anima, e incarnava in un aspetto adatto il suo gigante. Il nostro mondo visibile e tangibile era uno dei mondi — una sottile sezione trasversale di una vasta gamma di contrapposizioni di dio-gigante attraverso cui le onde di vita fluivano incessantemente con lo scopo di infiniti tipi di cambiamenti e crescite evolutive.

Il legame che separa e unisce il dio e il suo corrispondente gigante è il suo *alf* (elfo) che, come sappiamo, significa fiume o canale. L'elfo esprime le sue qualità divine attraverso la forma sostanziale, nella misura delle sue possibilità. Questo fa di ciascun essere una triade: primo, la coscienza divina o Odino l'eterno, il Padre di Tutto, la radice immortale di ogni essere, che anima il gigante o il

corpo che muore ed è macinato nel mulino, dissolvendosi quando la vita divina si è allontanata; il legame tra i due è un elfo — l'anima che evolve attivamente e incanala l'influenza divina nel mondo materiale, ed egli stesso evolve verso il suo hamingja, il suo angelo custode o il sé divino individuale. L'elfo-anima partecipa a entrambi i tipi d'influenza: ispirato dalla sua natura divina progredisce sempre più armoniosamente perché a poco a poco si unisce a questa nobile sorgente del suo essere, mentre la propria tendenza materiale, appesantita dalla plumbea resistenza della materia, il suo gigante, rimane mortale. Questo è mostrato molto chiaramente nel Discorso di Völund, dove l'elfo-anima, l'umanità, è tenuto prigioniero da un'epoca malvagia, e che tuttavia supera in virtù della volontà e dalla determinazione spirituale, come pure dall'ingegnosità.

Attraverso il lungo e lento corso evolutivo gli elfi ottengono sempre di più l'unione cosciente con i loro divini mentori e a poco a poco diventano immortali; però, finché non raggiungono un tale stato, questi beniamini degli dèi passano ogni riposo benedetto tra le vite sulla terra insieme alle divinità nella sala del banchetto (spazio) del titano Äger, ma nell'oblio di tutto ciò che li circonda. Vi sono numerose classi di elfi a vari stadi di consapevolezza: gli elfi della luce sono coloro che tra una vita e l'altra dormono tra gli dèi al loro banchetto celeste, mentre gli elfi delle tenebre sono trascinati verso i mondi inferiori.

Le anime che non hanno ancora raggiunto la fase umana e autocosciente nella loro evoluzione sono chiamate "i nani." Queste anime elementali s'incorporano negli animali e nelle piante, nei minerali all'interno del globo, e nelle forze del vento e dell'atmosfera. Le storie popolari li descrivono come persone piccole di statura. Apparentemente, questo deriva dalla traduzione del *midr* finlandese, del *mindre* svedese, come *più piccolo*. Ciò è del tutto legittimo e ha dato vita al concetto che i nani siano esseri di

taglia più piccola rispetto agli umani. Comunque, un'interpretazione ugualmente valida, e che ha più senso, è che essi sono *inferiori* agli umani — meno evoluti, meno completi nel proprio sviluppo. Giudicando dai loro nomi, si riferiscono evidentemente ai vari animali, piante, e altre creature al di sotto dei regni umani, per cui probabilmente il diminutivo indica il loro stadio evolutivo piuttosto che la loro taglia fisica.

Tra i nani elementali (quelli appartenenti ai regni di vita meno evoluti anche dei minerali) ci sono i *troll*, che hanno fama di essere nemici dell'uomo, e i *tomtar*, che servono e aiutano l'uomo in molti modi. Nelle storie popolari il troll è raffigurato come un mostro ripugnante, e il tomte come un attraente spiritello che indossa un costume grigio e un rosso cappello frigio. Ogni fattoria dell'antichità aveva il suo tomte che proteggeva il bestiame e le coltivazioni, impediva ai cavalli di dormire sul ghiaccio dell'inverno, e compiva numerosi altri servizi durante l'anno. Tutto ciò che chiedevano in cambio era un caldo porridge di riso dalla porta della stalla alla Vigilia di Natale. I troll, comunque, erano gli alleati degli stregoni e non erano contrari a fare scherzi agli ignari. È da rilevare che in tutto questo folklore non c'era un vero scambio tra umani e nani a livello mentale o emozionale. Utili o pericolosi che siano, i nani non sono, intenzionalmente e automaticamente, benevoli o malevoli ma semplicemente forze non pensanti della natura, che agiscono automaticamente e senza benevolenza o malizia, cosicché la considerazione dell'uomo per loro era curiosamente impersonale. Nessuno si affezionerebbe a un tomte, anche se gli fosse grato per le sue azioni. Alla classica fata dalle ali impalpabili, come pure agli gnomi e ai folletti e ad altre "persone piccole di statura" appropriatamente vestite, sebbene la loro *apparizione* sia una creazione della fantasia umana, non si può negare del tutto un'esistenza. Varie leggende antiche che ci parlano di questi e altri abitanti del Mondo dei

Sogni, "sprovvisti dell'anima," sono l'eco di una conoscenza molto reale che nel corso delle ere è stata deformata e fraintesa: che sotto i minerali sulla scala evolutiva ci sono entità e forze che si esprimono nelle proprietà degli elementi materiali o stati della materia. Sono esseri che sarebbe difficile definire, perché non abbiamo nessun'idea del tipo di "anima" che s'incorpora nei minerali, e ancora meno delle creature al di sotto di essi sulla scala del progresso evolutivo. Le storie classiche e medievali dipingono gli abitanti degli elementi come salamandre (del fuoco), ondine (dell'acqua), silfidi (dell'aria), e gnomi (della terra); l'Edda li classifica tra i nani e attribuisce loro la parentela con i titani o giganti degli elementi appropriati. Come il greco Oceano (le "acque" dello spazio) generò le ondine, così, nei miti norreni, Äger, con sua moglie Ran, dea del mare, generò le nove onde. Quelle che oggi chiamiamo leggi della natura, sui cui attributi facciamo un costante affidamento — tutte le funzioni chimiche e fisiche, automatiche e semiautomatiche del mondo naturale — sono espressioni di forze elementali. Senza queste forze non potremmo contattare la materia in cui viviamo, e non potremmo nemmeno contare sul suo funzionamento. Sono i modellatori delle nuvole, la tensione di superficie che definisce una goccia di rugiada, sono loro che provocano l'insorgere della fiamma e la caduta dell'acqua. Comunque, non avendo taglie e aspetti definiti, questi esseri non sono generalmente riconosciuti come forme di vita, sebbene possano assumere qualsiasi forma immaginata dalla fantasia popolare. I popolari esseri fatati o gnomi sono stati occasionalmente visti da persone perfettamente razionali, la loro apparizione e i vestiti indossati sono dovuti a immagini mentali create dalle leggende popolari e dalla consuetudine che essi possono essere così forti, specialmente in certi posti, che una natura sensitiva, combinando queste dicerie con le proprie impressioni, può percepirli in quel modo. La facoltà che crea l'immagine è una forza molto reale.

Si dice che i nani siano al seguito di Dvalin perché i regni inferiori ricevono l'impulso a crescere da Dvalin (colui che è in trance — l'anima umana che ancora non si risvegliata al suo potenziale). Raffigurata come Ask ed Embla (frassino e ontano), miniature dell'albero del mondo, Yggdrasil, la razza umana era ancora in una condizione vegetativa, priva di mente, priva di pensiero, e crescendo solo come le piante fanno, senza coscienza di sé, fino a quando "gli dèi guardarono indietro e videro la loro situazione critica." Allora, i figli di Ivalde stavano ancora modellando il pianeta, era il periodo dei giganti, la cui durata di vita era la nostra luna.

I nani al seguito di Dvalin nella *Völuspá* sono chiamati con vividi appellativi come Scoperta, Dubbio, Volontà, Passione, Fallimento, Velocità, Corna Ramificate, e molti altri ancora. Alcuni nomi sono enigmatici, altri caratterizzano chiaramente alcune piante e animali, "fino a Lofar, munito di mani."

La situazione critica in cui versava l'umanità suscitò la compassione degli dèi, che le fornirono le qualità proprie delle divinità, rendendo l'essere umano un *ásmegir*, un dio potenziale, in una triplice combinazione: un nano, consanguineo di Dvalin, è la sua natura animale; nel suo sé umano egli è un elfo, un canale dell'anima, che vincola la sua natura nanesca agli dèi; e l'anima spirituale è il suo hamingja, consanguineo delle Norne, il suo guardiano e mentore che non lo lascia mai, a meno che l'uomo stesso, con la sua persistente malvagità, recida il suo legame con la divinità, costringendo l'hamingja ad abbandonare il suo compito.

Una classifica più comprensibile viene alla luce quando notiamo che l'uomo comprende i doni dei tre Aesir creativi, essendo composto della loro natura: "Da una simile stirpe [di regni di vite evolventi] discesero Tre Aesir, potenti, compassionevoli, e dove si stabilirono trovarono sulla terra il frassino e l'ontano, indeboliti e

senza destino." (Völuspá, 17-18). Questo rende l'umano un essere composito. Nella penetrante analisi di Viktor Rydberg, gli elementi inferiori erano già combinati nel frassino e nell'ontano prima della venuta degli dèi creatori, i cui "doni" completarono l'uomo come un ásmegir, un dio potenziale — un áse in divenire — che fornisce gli attributi divini che dotano l'universo di forma, poteri e organizzazione. A ogni livello un essere umano è una parte intrinseca delle rappresentanze che vitalizzano l'universo. Nel *Genesi* si trova la stessa idea: le essenze divine della vita universale alitano nell'uomo il proprio respiro e creano un'immagine umana di loro stesse, che possiede in latenza tutto ciò che la vita universale contiene.

La struttura mortale può essere definita triplice: primo, il corpo, composto dagli elementi della terra; secondo, il modello informante, che permette a ogni organismo di trattenere il suo aspetto per tutta la vita; terzo, la forza di crescita vegetativa in tutte le creature, la vitalità fisica o campo magnetico. Questi tre ingredienti erano già presenti nel frassino e nell'ontano. A queste porzioni fisiche gli dèi aggiungono le loro proprietà: Lodur fornisce *lá* e *laeti*, letteralmente sangue e carattere distintivo: sangue nel senso di linea di sangue, tratti genetici ereditari, mentre il carattere distintivo è evidentemente ciò che nella letteratura sanscrita è chiamato *svabhāva*, l'auto-divenire: la combinazione e la proporzione di qualità che danno a ciascuna entità la sua unicità. Questi due doni correlati costituiscono la luce divina o immagine fornita da Lodur che, insieme al dono di Höner, *odr*, la mente o l'intelligenza latente, compongono la natura dell'elfo umano. Questo, quando è acceso da un potere divino diviene un ásmegir, un dio futuro.^[22] Il dono supremo è quello di Odino, che dona agli umani la sua essenza spirituale.

Parecchi tentativi infruttuosi erano stati fatti in precedenza per i popoli della terra con vere e proprie forme umane. L'Edda

descrive il gigante di fango Mockerkalfe che doveva essere distrutto e sostituito. La storia è narrata nell'Edda Minore e racconta la battaglia di Thor con il gigante Rungner:

Rungner fu intrattenuto nell'Ásgárd con la birra servita nei calici da cui Thor era solito bere, e se la scolò tutta, si ubriacò completamente e cominciò a vantarsi dicendo che voleva portare il Valhalla alla Casa del gigante, inondare l'Ásgárd e uccidere tutte le divinità tranne Freya e Sif, che avrebbe portato con sé. Mentre sbraitava, Freya continuava a farlo bere. Alla lunga, gli dèi, stanchi delle sue vanterie, pronunciarono il nome di Thor, che portò immediatamente il Tonante nella sala con il suo martello tenuto in alto. Thor voleva sapere chi aveva lasciato entrare Rungner nell'Ásgárd e farlo servire da Freya come conviene solo agli dèi. Il gigante rivendicò che era lì su invito di Odino, Thor giurò che si sarebbe pentito di aver accettato. Una parola tira l'altra. Alla fine, Thor e Rungner decisero di combattere al confine tra l'Ásgárd e la Casa del gigante, e Rungner andò subito a casa ad armarsi per il combattimento.

Tutto il mondo dei giganti fu messo in allarme per l'imminente battaglia, perché essi temevano conseguenze disastrose, non importa chi ne fosse uscito vincitore. Così crearono un gigante di fango alto nove cubiti che chiamarono Mockerkalfe. Comunque, non riuscirono a trovare un cuore largo abbastanza da animare quella scultura, così gli diedero il cuore di una giumenta. "Ma," dice il racconto nell'Edda di Snorri, "il cuore di Rungner è, naturalmente, di pietra e ha tre angoli." La sua testa è ugualmente di pietra ed egli ha una un'ascia di pietra e uno scudo di pietra.

Accompagnato da Mockerkalfe (detto anche Leirbrimer — acqua fangosa), Rungner attese che arrivasse Thor ma, vedendo l'Áse avvicinarsi, il gigante di fango ebbe una crisi di panico, tanto che "perdette la sua acqua." Il compagno di Thor, Tjalfe, corse

immediatamente da Rungner e gli disse: "Tu sei pazzo a tenere il tuo scudo davanti a te. Thor ti ha visto e attaccherà dal basso." Così Rungner si mise sul suo scudo brandendo l'ascia con entrambe le mani. Tra lampi di fiamme e forti tuoni Thor venne verso di lui. Proprio nello stesso istante Thor scagliò il suo martello e Rungner la sua ascia, così le armi si scontrarono a mezz'aria e l'ascia cadde a pezzi; una metà si sparpagliò sulla terra, diventando magnetite; l'altra metà colpì Thor alla testa, per cui egli cadde al suolo. Ma il martello di Thor schiacciò il cranio di Rungner e, appena il gigante cadde giù, il suo piede trapassò la gola di Thor.

Tijalfe, nel frattempo, aveva facilmente battuto il gigante di fango e ora tentava di sollevare il piede di Rungner dalla gola di Thor ma non riusciva a smuoverlo. Tutti gli Aesir vennero in aiuto ma nemmeno loro riuscirono a sollevare il piede. A questo punto arrivò Magne, il figlio di tre anni di Thor. Sua madre era la gigantessa Järnsaxa (cesoie di ferro). Magne scosse leggermente il piede del gigante, scusandosi di essere giunto in ritardo, ma Thor, orgoglioso di suo figlio, "non lo rimproverò del ritardo." Comunque, un pezzo dell'ascia di pietra rimaneva ancora incastonato nella testa di Thor. La vala Groa (crescita) tentò di rimuoverlo con incantesimi magici; ma appena Thor sentì che il pezzo di pietra stava per essere rimosso volle premiarla raccontandole il suo salvataggio del primo gigante Örvandel (Orione) che egli aveva trasportato in una cesta attraverso le onde ghiacciate. Un dito, che era rimasto fuori dalla cesta, si era congelato, per cui Thor lo spezzò e lo lanciò verso il cielo, dove ancora oggi dove possiamo vederlo splendere. Lo chiamiamo Sirio. Groa fu così affascinata dal racconto, comunque, che dimenticò tutti i suoi incantesimi e l'ascia di pietra rimane ancora oggi incastonata nel cranio di Thor.

Come molti racconti dell'Edda Minore, questo contiene vaghe idee di pensiero che possiamo interpretare in parte, anche se il

racconto probabilmente ha subito dei cambiamenti in base allo spirito e al carattere dei Vichinghi. L'eroe di tre anni e l'età del ferro in cui egli nacque hanno di sicuro un significato, come pure l'allusione a Sirio. A grandi linee, il gigante di fango ha dei paralleli in molte tradizioni, come ad esempio l'Adamo di polvere nel Genesi 2:7. Indubbiamente l'umanità passò milioni di anni per evolvere una forma che poteva sopravvivere come un tipo di essere pensante e responsabile. Né il risveglio della facoltà mentale avvenne improvvisamente, perché dev'essere stato uno sviluppo molto graduale. La tradizione teosofica assegna il risveglio della mente a parecchi milioni di anni fa. Secondo le Stanze di Dzyan, i Figli della Mente (mānasaputra), che risvegliarono la facoltà del pensiero nella razza umana, erano incapaci d'incorporarsi nelle primitive forme degli umani, o anche, in seguito, nella prima parte della terza umanità. Questi dissero: sono "veicoli non adatti a noi." Le curiose piccole "teste di fango" trovate nella campagna messicana potrebbero anche rappresentare quella fase del nostro sviluppo. Solo gradualmente, quando i veicoli furono pronti, gli umani della terza "razza radice" furono capaci di ricevere lo stimolo della mente da coloro che, in un precedente ciclo del mondo, erano progrediti dalla fase umana evolutiva. L'attuale razza umana, se riuscirà a completare la sua evoluzione come anime sapienti, sarà a tempo debito illuminata e ispirerà quelli che ora sono "i nani al seguito di Dvalin" — in qualche eone del remoto futuro o su una nuova terra rinata, che succederà al globo che ora stiamo aiutando a costituirsi.

Capitolo 7

Rig, Loki, e la Mente

Uno degli eventi più ispiranti in ogni mitologia e scrittura, sia pure in modi diversi, è quello che l'Edda chiama la venuta di Rig. Rig è un raggio, una personificazione di Heimdal, l'essenza solare che

discende per unirsi con l'umanità ancora incompleta, svegliando all'attività la mente dei futuri umani non pensanti e semicoscienti, che al momento giusto sarebbero diventati come siamo noi oggi.

Nel Discorso di Rig,[23] il primo tentativo di creare un'umanità diede vita a una razza di "schiavi," un tipo umano bruto e primitivo, generato dai "trisonni" in un miserabile tugurio la cui porta era chiusa all'entrata del dio. Un secondo sforzo fu più promettente: qui la porta del casolare era socchiusa, e il dio lasciò ai "nonni" che vivevano lì i suoi figli, che sarebbero diventati un popolo rispettabile e meritevole, che diedero vita a una simile razza. Al terzo tentativo, i "genitori," che dimoravano in un palazzo, diedero il benvenuto al dio con la porta completamente spalancata. Questa volta la semina divina portò alla nascita di una nobile razza, i cui discendenti divennero per diritto una stirpe regale.

È un racconto notevole e la simbologia è singolarmente trasparente. Ciascuna razza di umani semidivini si riferisce, se si applicano le chiavi teosofiche, a immensi periodi di tempo. Naturalmente queste "razze" hanno una portata del tutto diversa da quelle che oggi chiamiamo razze: gruppi etnici che abitano insieme la terra. Questi, come sappiamo, variano di poco, soprattutto nel colore della pelle. Sono tutti una sola umanità. Per contrasto, i regni "nani" si estendono con impressionanti differenze tra loro: ad esempio, l'oro e il granito, entrambi minerali, hanno soltanto una leggera somiglianza reciproca; il cedro dell'Himalaya e il tarassaco appartengono entrambi al regno vegetale, mentre le falene e i mammut condividono il regno animale. Solo gli esseri umani sono uniformemente dotati di forme e sensi quasi identici. Le nostre differenze sono più pronunciate nell'ambito delle idee e dei sentimenti, talenti e opinioni.

Non conosciamo il tempo trascorso da quando gli dèi fecero il

primo tentativo di risvegliare la nostra intelligenza fino a quando tutto il fiume umano la ottenne, ma possiamo ipotizzare una valutazione in milioni di anni. I miti inseriscono inevitabilmente le loro informazioni in un periodo più breve possibile. Il Genesi biblico, ad esempio, racconta la saga del risveglio della mente umana dicendo che "i figli di Dio videro che le figlie degli uomini erano belle; e presero in moglie tutte quelle che scelsero In quel tempo sulla terra c'erano i giganti, e anche in seguito, quando i figli di Dio si congiunsero con le figlie degli uomini, ed esse diedero loro dei figli, questi ultimi diventarono uomini potenti, famosi nell'antichità. (Genesi: 6: 2, 4) C'è anche un'altra versione dell'evento, quando il serpente dell'Eden spinge Eva a mangiare il frutto dell'Albero della Conoscenza del bene e del male. Anche lui è il risvegliatore: Lucifero, l'angelo più luminoso e bello, il portatore di luce che sfida gli *elohim* (dèi). Nei miti greci il risvegliatore è Prometeo e in quelli norreni è Loki. Sono entrambi titani, giganti, che hanno sviluppato la divinità attraverso l'evoluzione. Avendo essi stessi sorpassato lo stadio umano, portano all'umanità il fuoco divino dai regni degli dèi. Il nome Loki è relativo a *liechan* o *lihuhan* (illuminare), al Latino *luc-*, *lux*, al vecchio Inglese *lēoht* (luce), e al Greco *leukos* (bianco).

Il risveglio della facoltà della ragione, il potere dell'autoconoscenza e del discernimento, fu l'evento cruciale nell'evoluzione dell'umanità. Portò il nostro fiume umano di vita al punto in cui potevano essere fatte scelte deliberate, in cui il ragionamento soppiantava l'istinto, e in cui la conoscenza del bene e del male sarà un fattore decisivo nell'ulteriore sviluppo della specie. I regni privi di pensiero sono guidati dal controllo incorporato dell'istinto, che permette solo una libertà limitata, ma una volta che la mente diventa attiva, consapevole di sé come un essere separato, entra in gioco una corrispondente responsabilità, e colui che agisce è imputabile di ogni cosa che fa, sente, e delle sue

risposte agli stimoli dell'universo circostante. Da quel momento in poi, il dio potenziale non può tornare indietro. Ogni momento comporta una scelta, e ogni scelta produce un flusso infinito di conseguenze, ciascuna derivante da quella precedente. Attraverso molte scelte sbagliate, Loki, in vari racconti, è diventato il creatore di dispetti, l'istigatore di errori, perché rappresenta troppo spesso il cervello inferiore, raziocinante, senza spirito — l'ispirazione. Comunque, egli è il compagno assiduo degli dèi, e serve da intermediario nelle loro trattative con i giganti. Forse la sua natura dispettosa è stata stata enfatizzata piuttosto esageratamente perché richiama l'impertinente temperamento dei Vichinghi. È bene ricordare anche che, mentre egli è spesso la causa di difficoltà nell'Ásgárd, è anche l'agente che risolve i problemi che sorgono dal suo comportamento.

Così agisce la mente dell'uomo: ci causa difficoltà senza fine quando agiamo di testa nostra; quando invece accettiamo la guida di Brage, il saggio bardo che rappresenta l'ispirazione poetica, essa alla fine le risolve.

Capitolo 8

La Morte e la Rinascita Umana

La sopravvivenza dopo la morte del corpo era data per garantita dai veggenti norreni, e le avventure della coscienza continuano ininterrottamente dopo la morte. Quando un corpo umano muore, l'occupante inizia un viaggio attraverso il regno di Hel, la regina dei morti, descritta come mezza blu, cioè mezza morta e tuttavia mezza viva, ed è la sorella di Loki — la mente. Quest'interessante raffigurazione si trova in molte mitologie, e implica che la morte è venuta in esistenza dopo il risveglio dell'intelligenza, cosicché l'uso di questa facoltà e del libero arbitrio che l'accompagna è universalmente connesso con l'introduzione della morte e della

opportunità che essa offre all'anima di valutare e approfittare dell'esperienza fatta in vita, come pure a dare riposo e recupero.

Quando un essere umano muore, prima di intraprendere il viaggio attraverso il dominio di Hel, l'anima è equipaggiata di calzature rigorosamente secondo il suo carattere: una persona buona e gentile è fornita di scarpe robuste mentre quella grossolana e legata alla terra è scarsamente munita di scarpe o è scalza in mezzo a rocce e rovi che deve attraversare per raggiungere la fonte di Urd dove sarà deciso il suo destino futuro. Urd, come abbiamo visto, è l'origine — le cause create in passato. Lei irriga l'albero individuale della vita come pure l'Yggdrasil cosmico: il passato determina tutta la condizione futura di un individuo, nella morte come nelle vite future.

Alla sorgente di Urd l'anima è giudicata da Odino, il suo Sé interiore, il "padre degli dèi" come pure il suo "padre nel cielo." Ma, sebbene Odino si pronuncii, egli fa così secondo il suggerimento di Urd — il passato dell'anima determina il giudizio del suo dio interiore e il suo collocamento nei molti livelli del regno Hel. Seguendo il giudizio, l'anima cerca il proprio habitat e trova il posto adatto a lei in virtù dell'affinità tra le varie regioni infinite dei morti. Può gioire di prati illuminati dal sole, rivestiti da fiori, se questo è in armonia con le sue inclinazioni naturali; un'altra, essendo di cattiva indole, può essere confinata in una gabbia imbevuta di veleno sotto le porte degli inferi che portano ai mondi inferiori. L'Edda non specifica la durata di questi stati dopo la morte, ma se possiamo ragionare secondo la logica come pure secondo fonti mitologiche greche, tibetane, ed altre, è sufficiente presumere che ogni individuo rimane nel suo mondo di sogni immaginati finché la sua attrazione si è esaurita. Un'altra descrizione dello stato dopo la morte è data nella Disputa di Loki, dove gli elfi presenziano al banchetto degli dèi, ma sonnolenti e inconsapevoli di quanto li circonda.

Al momento giusto, il creatore di Áse è pronto a riprendere il suo viaggio attraverso la vita sulla terra. Visita di nuovo la fonte di Urd, che ora ha il compito di selezionare una madre per la sua nuova nascita. Una volta ancora, vediamo che il passato determina il futuro in un'inevitabile sequenza di causa ed effetto. Abbiamo visto che Bǫrgälmer, il risultato finale di un cosmo o di qualsiasi mondo, fu macinato e salvato per essere riutilizzato nella successiva manifestazione come Örgälmer. La stessa legge può essere applicata analogicamente alla vita umana, che è un universo su scala ridotta. Proprio come i semi sparsi a primavera, dopo molti giorni e notti, daranno il loro frutto dove sono stati sparsi, così i semi del pensiero e dell'azione devono produrre il loro raccolto di bene o male nel campo in cui ebbero origine, anche dopo molte morti e nascite.

Il solo vero inferno nell'Edda è Niflhel, la sfera della materia assoluta dove il materiale per nuovi mondi è formato dalle scorie precedenti, dopo essere state macinate nel mulino, amalgamate, ridotte senza forma. È il calderone di Sinmara che, come il calderone della Ceridwen[24] gallese, contiene la materia-madre. Sembrerebbe che solo un'anima così completamente depravata da non avere idromele da offrire al suo dio interiore possa conoscere lo spaventoso fato di un'estinzione totale; avendo allineato tutto il suo essere con il lato-del gigante della sua natura, ha perduto ogni traccia di spiritualità e il suo hamingja non può più nutrire e ispirare il suo ritorno alle sfere divine che sono la sua casa. Una tale anima, essendo passata irrimediabilmente attraverso e sotto la casa di Hel con le sue numerose sale tutte sontuose e lugubri, non avendo nessuna crescita dello spirito eterno, discende nel Niflhel dell'estinzione assoluta. Tutti gli altri visitano la fonte di Urd, che sceglie la sorte futura della vita: le condizioni più appropriate e utili a una successiva crescita dell'anima. Le circostanze così scelte non sempre possono essere di nostro gradimento, perché non

abbiamo la saggezza del nostro hamingja divino per vedere i bisogni precisi dell'anima. Potrebbe essere che a qualcuno una vita felice porterà tante simpatie e maggiore consapevolezza, ma molto spesso dalla sofferenza nasce più effettivamente la conoscenza dei bisogni altrui e la saggezza per trasmetterla in modo efficace, maturando l'anima e rendendola capace di unirsi all'universale nella compassione divina. La giusta e idonea scelta dalla fonte del passato non sarà mai fatta.

L'Edda, come gli altri classici tradizionali, dà per garantito il reincorporamento della coscienza a tutti i livelli e la giustizia assoluta della legge naturale. Vi è un commento cristiano aggiunto alla fine del Secondo Discorso di Helge Hundingsbane:

Nei primi tempi si credeva che le persone rinascessero dopo la morte; ma oggi questa è chiamata solo una vecchia leggenda. Si dice che Helge e Sigrun siano rinati; allora egli era chiamato Helge Haddingskate e lei Kåra Halfdansdotter, com'è narrato nei Discorsi del Corvo; e lei era una Valchiria.

Vale la pena osservare che nei reperti più antichi di qualsiasi mitologia si trova la parte più grande della teosofia universale e i concetti più elevati. Sembra che nel passare dei millenni non si sia fatto che distorcere le versioni pure della preistoria; per cercare le idee primitive spesso dobbiamo brancolare attraverso cortine di pregiudizi ignoranti e inibitori che sono stati interposti nel trascorrere dei secoli e che effettivamente nascondono i gioielli del pensiero contenuto.

Capitolo 9

Iniziazione

Ogni essere umano esprime a un certo livello la coscienza divina che anima tutte le forme di vita — Odino, il Padre di Tutto,

sorgente di tutti gli dèi — e noi percepiamo il nostro legame spirituale con una vita più grande, il nostro hamingja individuale. Mentalmente, facciamo intrinsecamente parte dell'intelligenza che informa e riempie il sistema solare, personificato dal principio Freya; emotivamente attiriamo le energie stimolanti di Idun e del mondo circostante. La nostra corazza esterna, il corpo fisico, è forgiata dal materiale che è disponibile nella sfera in cui c'incorporiamo, sebbene sia modellata sui tipi che noi stessi abbiamo plasmato nel nostro lungo passato con innumerevoli scelte e decisioni.

Mentre tutti i regni della natura includono gli stessi ingredienti, il grado in cui essi manifestano le varie qualità dipende dallo stadio in cui si sono sviluppati. Noi che costituiamo il fiume umano di vite, pur possedendo tutte le facoltà che abbiamo messo in gioco nel nostro passaggio attraverso i regni del nano, esibiamo anche le caratteristiche umane peculiari dell'autocoscienza e del fuoco intellettuale e, nei nostri momenti d'ispirazione, abbiamo una vaga idea della consapevolezza spirituale che nei futuri eoni sarà nostra. Così, essendo umani, intelligenti fino a un certo grado, siamo capaci di proseguire la nostra evoluzione verso la divinità con conoscenza e intento, accelerando così la nostra crescita per ottenere il destino più grande che ci attende al prossimo gradino della scala della vita cosciente.

Nelle scritture mitologiche, nelle fiabe, leggende e tradizioni popolari, sicuramente non ci sono racconti più stimolanti di quelli che narrano degli eroi che ci hanno preceduti nel pellegrinaggio che stiamo facendo attraverso le sfere della vita, anime nobili che hanno ottenuto una prospettiva più ampia, una verità più grande, una visione più illuminata di quella che oggi possediamo — i Buddha, i Bodhisattva, gli Avatāra, i "falchi dell'Uno" (i guerrieri di Odino) — che "si sono impadroniti del regno dei cieli con la violenza," che invece di andare alla deriva nella corrente di una

tortuosa e lenta crescita, hanno raggiunto la meta dell'evoluzione umana, in cui "la goccia di rugiada scivola nel mare splendente," per dirla con un'ispirata frase di Sir Edwin Arnold.

Tutte le mitologie contengono alcuni racconti delle lotte di un eroe, le sue tribolazioni, e del fallimento o del successo nel superare gli ostacoli — un'eco del proprio passato — per riunirsi al suo sé divino. In Occidente, la storia più nota dell'iniziazione è quella narrata nei Vangeli cristiani, che contengono molti simboli riconosciuti annessi a un simile evento. Un altro popolare racconto misterico è la *Bhagavad-Gītā*, in cui l'anima umana riceve l'ammonimento del Sé divino a sconfiggere le tendenze familiari e spesso appassionate dell'ego umano, che devono essere vinte. Anche l'Edda contiene racconti simili, e uno dei più rilevanti è la bella allegoria di Svipdag.[\[25\]](#)

Queste leggende sono lezioni pratiche per chi desidera seriamente alleggerire il fardello delle sofferenze che affliggono la razza umana. Chi intraprende il rigoroso allenamento autogestito dell'evoluzione accelerata deve necessariamente aiutare il progresso dell'insieme e, con l'esempio e l'incoraggiamento, provocare una reazione a catena della crescita spirituale. Quindi, chi desidera ardentemente aiutare i propri simili evita la serie di errori senza fine e di sofferenze a cui è soggetta l'umanità, incamminandosi su un sentiero dove allenare tutta la sua natura, in modo da poter aiutare e incoraggiare l'evoluzione del tutto.

Coloro che completano con successo questo percorso, il più impegnativo di tutte le avventure umane, una volta riconosciuti, sono riveriti universalmente come salvatori e redentori, perché sono i "perfetti" che non hanno più niente da imparare nella scuola della vita, tuttavia ritornano per aiutare e istruire quelli che restano indietro a loro sulla scala evolutiva. Le saghe che raccontano le prove degli iniziandi sono le più popolari e le più

conosciute di tutte le storie e leggende, anche nella letteratura esoterica, sebbene raramente siano riconosciute come tali. In queste storie avventurose l'eroe deve prima diventare egli stesso completamente senza paura; deve estorcere al "drago" di saggezza i segreti del "canto degli uccelli": significa che egli deve conoscere direttamente la struttura e le funzioni dell'universo; deve avere la volontà di sacrificare tutte le ambizioni personali, persino il successo della propria anima, all'interesse onnicomprensivo per il bene dell'insieme. Chi riesce a ottenere quest'universalità altruistica diventa un collaboratore del mondo del quale fa parte.

La favoleggiata casa degli eletti dell'Edda, dove gli eroi vanno dopo essere stati uccisi in battaglia, è il Valhalla (*val*, scelta o morte + *hall*, sala). Reso popolare soprattutto dalle opere di Wagner, il Valhalla è una delle allegorie norrene più conosciute eppure meno comprese. È diventato altezzosamente una rumorosa parodia del cielo dove vanno a fare baldoria i rissosi Vichinghi. Portati dalle Valchirie in questo reame del dio guerriero Odino, ogni notte si deliziano con carne di maiale e idromele, e ogni mattina ritornano a combattere solo per essere uccisi di nuovo. Il Valhalla è protetto da molte barriere: è circondato da un fossato, Tund, dove un licantropo, Tjodvitner, pesca per gli uomini. La sua porta è assicurata dalla magia, e sulla porta del palazzo è appeso un lupo trafitto, sormontato da un'aquila che gronda sangue. Ed è anche sorvegliata da due cani lupo di Odino. Per capire il significato di tutto ciò dobbiamo definire i termini usati.

Ciascuna delle barriere intorno alla Sala degli Eletti simbolizza alcune delle debolezze che devono essere conquistate. Il guerriero che vuole attraversare il fiume del tempo (Tund) e il fiume del dubbio (Ifing) deve mantenere un proposito risoluto e un'autonomia personale se non è stato ancora sommerso dalla turbolenti correnti dell'esistenza temporale. Deve evitare le brame bestiali della sua natura animale (gli allettamenti di Tjodvitner) se

vuole raggiungere l'altra sponda. Il Buddhismo, ad esempio, parla di quattro stadi d'avanzamento, cominciando da quelli che sono entrati nel fiume, e terminando con quelli che hanno raggiunto con successo l'altra riva. Si dice che tutta la natura esulti quando un aspirante raggiunge la sua meta.

In seguito, il candidato che cerca il Valhalla deve sconfiggere i cani Gere (avidità) e Freke (ingordigia): deve evitare il desiderio, anche il desiderio della saggezza che sta cercando, se vuole ottenerla. Per trovare il segreto della porta magica deve avere una forte ispirazione, purezza d'intento e una determinazione inflessibile. Il lupo e l'aquila devono essere vinti e trafitti sull'entrata della sala per stare in guardia contro la loro intrusione. Questo significa conquistare la natura bestiale (il lupo) e l'orgoglio (l'aquila) — cercando da sé in qualsiasi modo chi, come il Prometeo dei greci, sorge in forme sempre nuove per sfidare colui che si avvicina al regno degli dèi. Tutte le armi d'offesa e di difesa devono essere abbandonate e trasformate nei materiali costruttivi che formano il sacro tempio. Le mura del Valhalla sono costruite dalle lance dei guerrieri, il tetto è fatto con i loro scudi. Nella sala anche l'armatura protettiva è gettata via: "le panche sono cosparse di corazze" (Grimnismál 9).

La resa delle armi è la caratteristica della tradizione misterica. Il candidato all'universalità non può, proprio per la natura di questa ricerca, considerarsi separato dall'insieme; quindi, egli non può usare mezzi divisori di alcun tipo, nel pensiero, nella parola o nell'azione. Le prime a essere eliminate sono le armi d'offesa, perché dev'essere coltivata l'innocuità. Da quel momento in poi, tutti i mezzi di difesa sono aboliti, e alla fine anche tutta la protezione personale di qualsiasi tipo. Il falco dell'Uno ha fatto un passo avanti, oltre il concetto di separatività. Il suo lavoro non è nell'immediato ma nell'eternità. Egli non è più limitato da un sé ma si espande universalmente; l'anima dell'eroe si è disfatta di

ogni preoccupazione personale, ponendo una completa fiducia nella legge divina al cui servizio si pone incondizionatamente.

Se questi miti abbiano avuto origine tra i Vichinghi che, secondo uno dei loro codici, dormivano anche sui loro scudi con la spada in pugno, sembrerebbe fuori luogo. Piuttosto, conferma la teoria che i miti norreni sono antecedenti a questi guerrieri e derivano dalla stessa sorgente arcaica come altre tradizioni primitive, perché è evidente che nel fascino poetico dell'Edda vi sia qualcosa di più che soddisfare l'occhio, anche quando è nascosto nei suoi aneddoti licenziosi.

Il piano della battaglia dove i guerrieri combattono ogni giorno è chiamato Vigridsslätten, che possiamo tradurre come "il piano della consacrazione." È una reminiscenza del *dharmakṣetra* — il campo del *dharma* (dovere, giustizia) — della *Bhagavad-Gītā* dove avviene la battaglia tra le forze della luce e delle tenebre nella natura umana. In quel classico, molti dei suoi antagonisti sono amici e parenti stretti dell'eroe, che deve combattere, e significa che le tendenze caratteriali e le abitudini alle quali egli si è affezionato sono quindi difficili da superare. In entrambe le allegorie il campo della battaglia è l'uomo stesso, in cui sono disposte in file avversarie tutte le qualità umane, che sono il riflesso delle proprietà della natura più grande. Il conflitto quotidiano influenza profondamente il corso evolutivo di tutti gli esseri. Di volta in volta, un falco dell'Uno attraversa il mondo degli uomini per raggiungere i ranghi degli dèi; questi rari precursori che ottengono l'accesso alla "dimora splendente" uniscono le loro forze allo scopo della natura divina. Le Valchirie, i nostri più profondi sé che ispirano, cercano incessantemente il campo della consacrazione per reclutare i meritevoli che scelgono di aiutare gli dèi nelle loro opere infinite verso il completamento del ciclo, quando l'umanità, nel suo insieme, parteciperà alla sua eredità e alla sua responsabilità divina.

"La Sala dell'Eletto risplende d'oro nella Casa della Gioia," secondo il Grimmsismál (8). Qui Odino ogni giorno incorona gli eroi dopo la battaglia. Qui i falchi dell'Uno si deliziano con birra o idromele e sono nutriti dai tre cinghiali dell'aria, acqua e fuoco, che simbolizzano i differenti aspetti della terra, poiché sono l'essenza della loro esperienza durante la vita umana su questo pianeta. I cinghiali che nutrono i falchi dell'Uno rappresentano anche i poteri creativi, l'aspetto energizzante degli elementi della natura. Il verso 18 del Grimnismál, se sostituiamo i corrispondenti tre cinghiali con queste parole, va letto così: "Lo spirito lascia che la mente s'immerga nella volontà e nel desiderio." Così il sé superiore o spirito dell'uomo lascia che l'ego umano sia messo alla prova nei fuochi dell'anima per testimoniare la sua integrità. Se ha successo, l'uomo porta alla nascita il suo dio interiore, il mortale si guadagna la sua immortalità, unendosi alla divinità dimorante in lui.

Odino, il Padre di Tutto, è l'essenza della coscienza creatrice dell'universo a tutti i livelli d'esistenza. Il nome è una forma di *Odr*, l'intelligenza universale (equivalente al Greco *nous* e al Sanscrito *mahat*), della quale l'anima spirituale dell'uomo è figlia. *Odraeir*, il mistico dispensatore di *Odr*, è uno dei santi vascelli che contengono il "sangue di Kvasir" — la saggezza divina (in Greco *theos-sophia*). Kvasir era un "ostaggio" o avatāra inviato dai "saggi Vaner" agli Aesir. Questo è un accenno illuminante che indica la discesa dell'ispirazione divina dai sublimi poteri cosmici nel mondo inferiore di dio, che è di gran lunga superiore al nostro. Potremmo dedurre che l'incessante modello evolutivo in cui Odino, il Padre di Tutto per il nostro mondo e la radice divina di ogni essere vivente nella nostra sfera, si è elevato da una condizione minore precedente ed ora sta progredendo verso stadi superiori, aiutato dall'ispirazione di divinità ancora più alte.

Mentre in senso generale il Padre di Tutto è implicito nell'intera

manifestazione, Odino ha il suo dominio come spirito planetario: suo è il ripiano chiamato Casa della Gioia, dov'è localizzato il Valhalla, la Sala dell'Eletto. Sebbene Val significhi scelta, significa pure morte quando è applicato ai guerrieri di Odino, i "falchi dell'Uno." Riferito al Greco *koiranos*, "comandante," il falco dell'Uno è uno che saccheggia, comanda, o controlla, *uno* — se stesso. Inoltre, ognuno è destinato a morire come ego personale per ottenere la trascendenza della coscienza nel regno impersonale e universale degli dèi. Per dirla in altre parole, egli deve sottomettere il sé umano inferiore e unirsi allo scopo cosmico della vita. Questo è un processo continuo — di crescita, da cui deriva il cambiamento, essendo ogni cambiamento una "morte," una trasformazione da uno stato all'altro, di solito da una condizione meno perfetta a una condizione più perfetta. Le "incoronatrici" dell'eletto (Valchirie) che portano gli eroi nella sacra sala di Odino sono strettamente riferite all'hamingja o angelo custode, l'anima spirituale, il protettore e il custode di ogni essere umano.

Quando il Padre di Tutto accoglie i suoi eroi nel Valhalla, è chiamato Ropt, il "diffamato," e nel Poema del Cadavere di Odino, egli è Nikar, il "dispensatore" della sfortuna. Questi misteriosi accenni diventano più chiari se riconosciamo che Odino è l'iniziatore che, per quanto istruisca e ispiri, deve assoggettare l'ego umano ai fuochi contendenti della propria anima complessa, e non può, non potrebbe influenzare l'esito della prova. Quindi, solo l'iniziato coronato dal successo conosce la vera natura di Odino, lo ierofante, e lo riconosce come Ropt, colui che porta le difficoltà.

Il Valhalla presenta anche un altro aspetto che lo collega alle scritture orientali della remota antichità: Odino, nel Grimnismál dice al suo discepolo che nel Valhalla ci sono "cinquecento porte e quaranta ancora"; e che ottocento guerrieri sorgono da ciascuna

porta quando Odino va in guerra con il lupo. Inoltre, ci è detto che vi sono cinquecento e quaranta sale in più nel Bilskirner al completo (splendente in alto), la più estesa delle quali è "di mio figlio" — la divinità del sole. Moltiplicando 540 x 800 abbiamo 432.000 guerrieri e lo stesso numero di sale. Sia nelle cronologie babilonesi che indiane, questa cifra è presente in molti modi. Il suo multiplo definisce cicli astronomici precisi, mentre, diviso da vari numeri, è applicato agli eventi terrestri di maggior frequenza, anche fino al battito del cuore umano, in genere valutato di 72 battiti al minuto. È la stessa durata in anni umani assegnata all'Età del Ferro, in Sanscrito il *kali yuga*, quando le forze delle tenebre lanciano la massima sfida. Curiosamente, questo dovrebbe essere il numero assegnato ai campioni di Odino, e di certo accenna fortemente a qualche comune sorgente dalla quale sono derivate queste tradizioni ampiamente separate, e a qualche significato nascosto, per cui questa cifra è spesso presente.

È significativo che di tutti i racconti norreni, le battaglie dell'Eletto abbiano goduto della più grande popolarità: pur essendo ignaro del significato nascosto, questo soggetto ha un richiamo che non possiamo negare. Sul piano della battaglia, o della consacrazione, tutti noi incontriamo ogni giorno temibili nemici: la debolezza del carattere e le abitudini che abbiamo acquisito, i lati deboli familiari ai quali siamo attaccati — quelli che la *Gitā* chiama i nostri amici, parenti e insegnanti.

Per la razza umana l'evoluzione può essere definita come una consapevolezza in via di sviluppo, una crescente comprensione della vita. Questa non è semplice conoscenza dei fatti e dei rapporti, né è una comprensione di noi stessi e degli altri; implica una vera realizzazione diretta e una scoperta personale dell'unità degli esseri. Con essa sopraggiunge un'auto-identificazione con tutto, meglio espressa nelle parole "Io non sono il guardiano di mio fratello, io sono mio fratello." Il sé è il non-sé. Nella transizione da

una ristretta interiorità dell'ego a un'auto-trascendenza che include ogni cosa, l'anima umana arriva naturalmente a identificarsi con tutto ciò che è. La battaglia intrapresa dagli eroi di Ygg, che fa guadagnare loro l'entrata nel Valhalla, è l'esercizio costante della volontà, il saldo controllo di ogni pensiero e impulso, l'altruismo totale in ogni momento, in tutte le situazioni. L'ingiunzione "vivere per arrecare beneficio all'umanità è il primo passo," [26] è tacitamente confermata nell'epica dei Norreni, come risulta evidente nel Canto di Svipdag, dove l'eroe, unitamente al suo hamingja — la Freya dei suoi sogni — ritorna per completare "le opere degli anni e delle ere." L'alleato degli dèi cerca non solo di compiere il bene quando si presenta l'opportunità ma di esistere attraverso lo scopo supremo della benevolenza, continuamente citata come la caratteristica delle divinità, "le potenze benefiche." I falchi dell'Uno sono, di fatto, morti ai loro desideri personali e sono "nati vergini," prendendo in prestito una metafora da altri miti, in una sollecitudine universale che li rende capaci di assumere i loro posti naturali in quella che la letteratura teosofica chiama la Gerarchia della Compassione. Gli eroi di Odino non riposano sugli allori ma continuano a giocare una parte vitale nell'eterna lotta della vita come alleati degli dèi.

Le scritture tradizionali alludono al fatto che, fin da quando le divinità discesero tra gli uomini e insegnarono alle prime razze, c'è stata una successione ininterrotta di istruttori spirituali, intermediari tra gli dèi e gli umani, la cui missione è di ispirare e aiutare la razza umana nella sua evoluzione verso la perfezione. Questi adepti nell'arte del vivere sono i falchi dell'Uno. Un raggio divino può incorporarsi nell'umanità di volta in volta come uno di quegli uomini o donne superiori che hanno scelto la via solitaria per fondere il loro sé umano con l'essenza divina nel cuore dell'essere. Anche tra i più elevati messaggeri degli dèi, gli "ostaggi" discendono tra i loro fratelli più giovani come raggi

avatarici. Skirner[27] rappresenta un simile "ostaggio" per la sfera umana.

Molti sono i racconti legati a questo soggetto, racconti che narrano come l'anima evolvente cerchi il suo sé spirituale, la Bellezza Addormentata, o la Bellezza sulla Montagna di Vetro, accessibile soltanto all'eroe valoroso, puro, e completamente altruista. Egli solo può trarre dal suo fodero o dalla sua incudine, o dalla roccia, o dall'albero, la spada mistica della volontà spirituale lì collocata da un dio. Con quest'arma magica egli conquista il drago, o il serpente (dell'egoismo) e ottiene la conoscenza interiore, dopo di che comprende il linguaggio degli uccelli e tutte le voci della natura. Deve vincere ogni debolezza, ogni tentazione, superare ogni paura, essere capace, una volta che è montato sul destriero della sua obbediente natura animale, di avanzare sul fiume ardente che separa il mondo degli uomini da quello degli dèi. Lì egli si unisce al suo hamingja divino. Il dio potenziale è diventato un dio.

Tra l'altro, i racconti dove il cavaliere uccide un drago che sputa fuoco, salvando una bella fanciulla e salvando il regno, potrebbe non essere soltanto una semplice allegoria senza alcuna base nella realtà fisica. Prevalgono così universalmente, che non possiamo respingerli con leggerezza. Mentre è certo che questi racconti simbolici raffigurano l'eroe che vince la sua natura inferiore e realizza il più profondo desiderio del proprio cuore, è anche possibile che possano sovrapporsi a una struttura storica, che sembra essere una pratica comune dei miti. Possiamo speculare sulla possibilità che le primitive razze umane della nostra ronda di vita dividevano la terra con almeno qualcuno dei giganteschi sauri, sia alati, acquatici, o di terraferma, prima che questi ultimi si estinguessero. Chi sa quanti avanzi isolati di specie una volta abbondanti sopravvissero abbastanza a lungo da interagire con le prime umanità! Qualsiasi lotta abbia avuto luogo contro queste specie, potrebbe aver dato vita a leggende che sono durate a lungo

dopo che gli eventi stessi erano stati dimenticati. Se i serpenti marini sono qualificati come i mitologici "draghi," non abbiamo bisogno di andare troppo indietro per trovarne le tracce; ancora oggi sentiamo parlare di questi "mostri" individuati a Loch Ness e altrove. Si dice che i mitologici draghi scandinavi emettessero un potentissimo e nauseante odore che sconfiggeva qualsiasi possibile uccisore di draghi. In verità, è scoraggiante pensare di affrontare qualche gigantesco cocodrillo con l'alito cattivo. Ma questo è incidentale.

Il richiamo universale dei miti nasce da un anelito assopito che abbiamo tutti noi di compiere azioni valorose e temerarie. Vivendo quelle ci possono sembrare vite banali, abbiamo un desiderio profondamente radicato di ottenere la conquista implicita nelle saghe, la vittoria interiore del sé universale sul sé personale. La meta dell'evoluzione umana alla fine dev'essere raggiunta, con o senza il nostro sforzo risoluto. Possiamo andare alla deriva in un lento avvicinarsi immotivato di errori senza fine e continuare a soffrire per gli inevitabili risultati della nostra stoltezza. Possiamo anche opporre attivamente una benefica direzione della natura, e con un'intensa auto-centralità ridurre la nostra sfera d'interessi a un punto matematico e quindi a una definitiva estinzione. Una terza alternativa è quella scelta dagli eroi che decidono di perseguire i propositi degli dèi. Quale che sia il percorso intrapreso, la volontà porta inevitabilmente al momento in cui dev'essere fatta una scelta: sia l'esistenza cosciente come dèi o la dissoluzione nelle acque dello spazio come un inerte e materiale gigante di brina che è macinato nel mulino dell'estinzione. Skirner che cerca di conquistare la gigantessa Gerd a nome del dio Frey implica che egli minaccia Gerd con Rimgrimner, il Mimer ghiacciato (l'aspetto del gigante di brina), la base ultima della materia di tutti gli universi. Ciò significherebbe una completa separazione dal divino potere energizzante degli dèi. Gerd

apparentemente è una razza del tipo umano alla quale è data la possibilità di decidere tra immortalità e annientamento.

Per tutti viene il momento in cui le esortazioni sussurrate dalla divinità sono percepite nel silenzio dell'anima. Quelli che rispondono all'appello di servire gli dèi e aiutare ad alleviare le future sofferenze dell'umanità sono sulla via di diventare falchi dell'Uno, eroi che raccolgono le forze sparse dell'anima sotto il solo comando del proposito universale, e che sono costanti in questo percorso attraverso sforzi persistenti. È semplicemente un'accelerazione della naturale evoluzione del dio potenziale alla quale si sottomettono queste anime eroiche, e con la distruzione dell'egoismo personale alleano i loro poteri al lavoro a lungo raggio che gli dèi fanno nel nostro mondo. Iniziazione significa "cominciare." Significa entrare in una nuova sfera di dovere, in un'arena di vita più esaltante e, per noi, divina." Il "falco dell'Uno" è coronato come un guerriero degli dèi e intraprende le "opere degli anni e delle ere."

TAVOLE

La riproduzione fotografica delle prime cinque pagine del Codex Regius, come fu elaborato da Saemund il Saggio un migliaio di anni fa. La Völuspá copre le prime quattro pagine e termina a pagina 5 in cui l'Hávamál inizia al rigo 4. Notate il monogramma del Vescovo Brynjolv  (Lupus Loricatus) in fondo alla prima pagina, e la data di quando egli l'acquistò, il 1643. (Riprodotta con il permesso dell'Arna Magnússonar Collections a Reykjavík, Finlandia.)

Codex Regius Pagina 1:

scargul. nu ero talpar nauoa huan goenur at rupa grund
val kynoe. Ec sa baldri blodgo tivoz dduf barni ce log
j:olgu stod v vaxu volla heri mose j mose ragr mistur
Yard g: pei meidi e in synir haruplag bettlig hapt Ten
na leiota. baldri brodur var oy boenr lneima sa na opis
sonr ein netty vega. Po h ova hende ne hapt kembt ap
a hal u bar baldri andscota. en pris u gret i: en talo uepfr
val hallar v.e.e.h. Hapt sa ho lora und hua lundr le
gaur heri loca apeckian. par ltr ligu beyr u lino vey
velgryd v.p.e.h. A fellr astan u eny dala layo j lopo
slap heri fo. stod pyr nozdan ampa juollo salt or gve sin
dra ettar. en amr stod a okolm bioe salt iotvnl e sa brn
heit. Sal la ho stunda solo giari na stonda a noep hor
ja dyn. jello ettr dropar in v boza la e undir salt orna
hryoto. Sa ho par vapa punga strama in mod vargar
meint varaz. j par. anael glepr eyra rino par lug nup
hapt nar j in gengna stert vange va v.e.e.h. Avitr sat
in adna i:arn vifi j joddi par jentil kind. vj j pei
alls enja nocce tungll ruggar icolle hamr. jyllr jnoe
vi jois ma ryp magna fior rudo drepra lvar v pa sol
lein op lvmoe ept vep all valynd v.e. h. Sat par thage
j slo harpo gygiar hirp glade echer. got v havo igagl
vifi jagr rade hamr sa e jialan heit. Sol u ato gul
lincabi sa ueer halpa at hiaray at hiarades. en amr
gelt j toed nedan lot rusp hamr at salom heliay Geyr
garmr mroe j gnupa helli yestr mun ltrna en pre
ki reya juolp vere ho proda fram se ec leng v rag
na ruc num sigryva. Brofr muno hiar j at bayo
vpa muno syltrvngar fjrio spilla hart e iheri hoe
dome micill seorvld scalm vld leld ro kloyri vdarro
vargvld af vold freypr nu engi malf ddrv byrma.
eica munf syn en miorude kyndir at en gatta gal

[1] Il Discorso di Rig, cap. 18.

[2] Svedese: *vingvan*, *ffäderblad*; sanscrito: *vimāna*.

[3] Oggetti quasi stellari, popolarmente chiamati quasar.

[4] Michael Zeilk: *Astronomy, The Evolving Universe*, 1979, p. 501.

[5] *Lida*: soffrire o *hlid*, lato, grado, allineamento. Per implicazione, questo "ripiano" potrebbe suggerire che, essendo gli dèi allineati dal nostro lato o, più verosimilmente, "soffrendo" o "empatizzando" — come nella *compassione* in Latino o la *simpatia* in Greco, da *pathein*, soffrire, perdurare e per estensione di significato: sopportare.

[6] Lokasenna (La Disputa di Loki).

[7] *Genesis* 3: 22, 24.

[8] *Indaba, My Children*, pp. 3 — 13.

[9] *Bhagavad-Gītā*, cap. xv.

[10] Chiamato anche Woden o Wotan.

[11] *Völuspá*, 20.

[12] Queste Stanze fanno parte degli antichi annali dei quali *La Dottrina Segreta* è un commentario.

[13] *Grimnismál*, 26.

[14] *Ör* (Islandese) o *ur* (Svedese) è un prefisso preposizionale per il quale non esiste alcun equivalente adeguato in Inglese. Significa "fuori di" e indica un'emanazione da qualche radice primordiale o l'inizio senza inizio.

[15] Vedi Capitolo 9: 'Iniziazioni.'

[16] Chiamato anche *Bäfrast*, *Billrast*

[17] Singolare: *van* e *áss* (in Svedese *ås*); *r* preceduta da una vocale è una desinenza plurale (*vaner*, *åsar* o *aesir*). *Ás* significa anche la trave più alta di una casa. Si possono tradurre: i Van e gli Ase.

[18] Dall'Ynglingasaga dell'Edda Minore.

[19] *La Dottrina Segreta*, I, 27.

[20] *Völuspá*, 3,4.

[21] Vedi il *Vägtamskävet*.

[22] Il Discorso di Rig, Capitolo 18 — pp. 181-183.

[23] Capitolo 18, Il Canto di Rig.

[24] Un personaggio mitologico, un'incantatrice. — n. d. t.

[25] Capitolo 24.

[26] *La Voce del Silenzio*, p. 133 ed. or.

[27] Capitolo 25: *Skirnismál*.

Parte II: Note, Discorsi Tradotti, e Storie
Contenuti

Parte II

NOTE, DISCORSI TRADOTTI, E STORIE

Capitolo 10

Völuspá

(La Profezia della Sibilla)

NOTE DELL'AUTRICE

Tra i Discorsi e le storie dell'*Edda* il posto d'onore spetta indubbiamente alla Völuspá. È la parte più comprensibile e al tempo stesso più enigmatica delle scritture norrene. In essa sono delineati le maestose manifestazioni dei mondi in formazione, gli attributi dell'Albero cosmico della Vita, la sua decadenza e morte, e i susseguenti rinnovamenti e rinascite. Per seguire la progressione degli eventi raccontati dalla sibilla dobbiamo spesso ricorrere ad altri Discorsi e *sagor*^[1] che sono più espliciti, perché nella Völuspá vediamo il lavoro delle eternità compresso in un battito di ciglia, la vastità di un universo in un granello di sabbia.

La *vala* o *völva*, la sibilla che scandisce il poema, rappresenta l'indelebile archivio del tempo, perché da un passato senza inizio gli eventi procedono verso un futuro senza fine con gli universi che si succedono l'un l'altro in turbolente onde di vita. La *vala* personifica la registrazione del passato: la sua memoria, risalendo al "tempo passato," evoca nove primordiali alberi del mondo, dissolti da lungo tempo e che ora rivivono. La Völuspá è anche la risposta della sibilla a Odino nella sua ricerca della saggezza. L'archivio cosmico è consultato dal Padre di Tutto — l'intelligenza divina, cosciente, che periodicamente si manifesta come un universo, stimolato dall'impulso di fare esperienza. Egli è la radice di tutte le vite che lo compongono, immanente in ogni

porzione dei suoi mondi, e tuttavia supremo. Quando la vala si rivolge a Odino come "o tu che sei consanguineo a tutti," questo non solo mostra l'intima relazione che lega tutti gli esseri, ma li identifica pure con il dio che ricerca. Il già citato desiderio di Odino di apprendere "l'origine, la vita, e la fine dei mondi" è un espediente per ottenere quest'informazione a nome di tutti i "figli maggiori e minori di Heimdal (1)[2] — tutte le forme di vita esistenti in questo sistema solare, il dominio di Heimdal — e, occasionalmente, del pubblico che ascolta.

A chi dipinge la divinità come una persona perfetta, onnisciente, onnipresente e immutabile, può sembrare strano trovare un dio che chiede informazioni su qualcosa, specialmente nei mondi inferiori alla sua sfera divina. Ma nei miti le divinità non sono statiche, congelate nella perfezione divina, esse crescono, imparano i vari livelli delle intelligenze. La *Völuspá* usa uno stratagemma poetico per suggerire che la coscienza penetra nei mondi della materia per imparare, crescere, ed evolvere una comprensione maggiore, ispirando, per associazione, la materia attraverso la quale opera.

La vala "ricorda i giganti nati in principio" — mondi ora morti, le cui coscienze energizzanti li hanno abbandonati da lungo tempo, dopo di che le materie prive di ispirazione tornarono all'entropia e al caos. La vala ricorda "nove alberi della vita prima che l'albero di questo mondo crescesse dal suolo" (2). Altrove si menziona Heimdal, che fu "generato da nove vergini"; e anche la veglia di Odino quando è appeso all'Albero della Vita e lasciato per "nove notti intere" (Havamal 137). Tutto questo concorre a suggerire che la nostra terra è la decima di una serie, e segue il gigante di brina Ymer, quando non c'erano "né sabbia né mare né onde" (3).

Ogni albero del mondo è una manifestazione delle coscienze divine che organizzano forme appropriate in cui vivere e ottenere

"l'idromele" dell'esperienza. Quando al momento giusto si ritirano, tutto ciò che non può progredire o trarre profitto dall'associazione con gli dèi, per così dire, qualsiasi cosa sia assolutamente materiale, diventa il gigante di brina.

La saggia sibilla che ha domato i lupi, analogamente alla vala cosmica, sembra rappresentare la saggezza nascosta, la vista occulta. (È da considerare che il termine "occulto" significa qualcosa di nascosto o oscurato, proprio come una stella è occultata quando è nascosta alla nostra vista dalla luna o da qualsiasi altro corpo. Il semplice sillabario è occulto fino a quando è incompreso.) La vala, Heid, è quella conoscenza che esercita un fascino sull'egoista, quindi "è sempre ricercata dalle persone cattive," sebbene possa essere acquisita innocuamente da chi è saggio e "doma i lupi," che ha il controllo sulla natura umana e che, con l'auto-disciplina e il merito, ottiene l'accesso agli arcani della natura. La distinzione tra le due sibille è chiaramente fatta nel poema: "Lei molto vede; io vedo di più" (45). Una si riferisce agli interessi sulla terra, l'altra rappresenta una visione degli archivi cosmici.

Gli skald, i poeti, distinguevano tre diversi tipi di magia: la *sejd* o profezia è la facoltà di prevedere avvenimenti futuri come naturale conseguenza di quelli del passato. Nella maggior parte dei paesi c'erano, fino a qualche tempo fa, molte "donne sagge" che continuavano la pratica di quest'arte, di solito per argomenti banali. Queste chiromanti sono ancora reperibili; molte di loro speculano sulla credulità pubblica e profetizzano più o meno "fortune" spurie in cambio di soldi. Un secondo tipo di magia è il *galder* — una formula d'incantesimo che pretende di piegare il futuro ai desideri personali. Questi sortilegi, se in qualche misura hanno successo, sono spesso stregoneria, sia che vengano fatti in buona fede o ignoranza, oppure, più pericolosamente, con l'impatto della conoscenza e con la volontà e la determinazione

sottostanti. Inevitabilmente le loro ripercussioni completano il circuito e influenzano negativamente chi le ha provocate come pure gli associati che potrebbero essere innocentemente e ignorantemente coinvolti.

Una terza forma di magia è "leggere le *rune*" — studiando attentamente il libro della natura dei simboli e acquisendo una saggezza progressiva. Questo è lo studio dello stesso Odino, quando è appeso all'Albero della Vita (Hivamál 137-38): "Cercavo gli abissi, ho trovato le rune della saggezza, le sollevai con il canto, e ancora una volta sono caduto da lì" — dall'albero.

La vala parla della fine dell'età d'oro dell'innocenza e della morte del dio sole Balder per mano di suo fratello Höder — ignoranza e tenebre — istigato da Loki, l'elfo maligno dell'intelligenza umana. Come in molti altri racconti della perdita dell'innocenza dei primi umani, colui che ci diede la conoscenza del bene e del male e il potere di scegliere, ha dovuto sopportare il biasimo per tutti i mali che sono scaturiti nel mondo. Il biblico Lucifero, il portatore di luce, la "stella luminosa del mattino" è stato trasformato in un diavolo; il greco Prometeo che donò all'umanità il fuoco della mente fu incatenato a una roccia per tutta la durata del mondo e sarà liberato solo quando Ercole, l'anima umana, avrà ottenuto la perfezione alla fine delle sue fatiche. Ugualmente, Loki fu legato alle porte inferiori del mondo sotterraneo per essere tormentato fino alla chiusura del ciclo. In ogni caso, il sacrificio portò a noi umani la luce interiore necessaria a illuminare il nostro sentiero verso la divinità, che sarà ottenuta attraverso lo sforzo cosciente e la rigenerazione autocosciente nella riunione finale con la nostra sorgente divina.

La Völuspá dà una vivida descrizione del Ragnarök. Il termine è stato tradotto come "l'età del fuoco e del fumo," probabilmente perché in Svedese *rök* significa fumo, e gli studiosi di mitologia lo

hanno considerato come una caratteristica del supposto temperamento triste dei norvegesi, che vedono tutto nero. Ma c'è un'interpretazione migliore del termine: *ragna*, plurale dell'Islandese *regin* (dio, governatore) + *rök* (base, causa, origine) è il tempo in cui, alla fine del mondo, gli dèi che governano ritornano alla loro radice, alla loro base. Gli orrori raffigurati che accompagnano la partenza degli dèi sono raccapriccianti, puntualizzati dagli ululati dei lupi di Hel; comunque, questa non è la fine. Dopo il rovesciamento dell'albero del mondo, il poema continua a descrivere la nascita di un nuovo mondo e termina con una nota di serena gioia all'alba di una nuova età dell'oro. Molti sono ignari di questa gioia e, avendo qualche familiarità con "l'Anello dei Nibelunghi" di Wagner ignorano tacitamente le implicazioni di una rinascita cosmica. Tuttavia, il modello si conforma molto più strettamente al tenore degli altri profondi sistemi di pensiero che danno l'idea di una fine definitiva. Questa irreversibile finalit  non si trova nei miti; al contrario, sappiamo che il flusso incessante della natura nell'essere e infine nella sorgente sconosciuta,   inevitabilmente seguito da una nuova manifestazione — un modello che meglio riflette tutto ci  che conosciamo della natura, ed evoca una visione molto pi  ampia dell'impulso eterno della vita che batte attraverso l'infinitudine illimitata e la durata senza fine.

V lusp 

1. Chiedo ascolto a voi, sacre stirpi umane,[\[3\]](#)

Figli maggiori e minori di Heimdal!

Tu vuoi che io narri i vecchi racconti,

O Padre dei veggenti, i pi  antichi che conosco.

2. Ricordo i giganti nati nei primordi,

Che in quel tempo remoto mi allevarono;

Nove mondi ricordo, nove alberi della vita,

Prima che quest'albero del mondo crescesse dal suolo.

3. Questo fu il primo degli eoni, quando Ymer iniziò a costruire.
Non c'era sabbia né mare né onde;
Non esistevano né terra né cielo;
Solo l'abisso si spalancava: niente cresceva.

4. Finché un giorno i figli di Bur innalzarono le tavole,
Essi che avevano il potere di plasmare Midgård.
Dal sud il sole risplendette sulle pietre della corte;
Allora germogliò l'erba verde nel fertile suolo.

5. Il sole si estese dal sud insieme con la luna,
nella cui mano destra c'era la porta del cielo.
Il sole non sapeva in quale dimora lei stesse;
Le stelle ancora non sapevano dove fossero le loro posizioni.
La luna era ignara del suo potere.

6. I potenti andarono ai loro troni di giudizio,
Tutti i santi dèi, per tenervi assemblea;
Diedero un nome alla notte e alle fasi della luna,
Separarono il mattino e il mezzogiorno,
Il crepuscolo e la sera, per contare gli anni.

7. Gli Aesir s'incontrarono sul tappeto erboso dell'Ida,
Innalzarono corti elevate e altari;
Trovarono fucine, fusero l'oro,
Forgiarono tenaglie e altri utensili.

8. Fecero gioiosamente una tavola d'oro nella corte;
Non avevano penuria d'oro;
Finché dalla casa dei giganti
Vennero tre smisurate figlie di giganti.

9. Allora i potenti andarono ai loro troni di giustizia,
Tutti i santi dèi, per tenervi assemblea:

Chi doveva creare un esercito di nani

Dal sangue di Brimer e dalle braccia e dalle gambe del morto?

10. C'era il succhiatore di Forza, maestro dei nani,

Come *Durin* sa;

Furono forgiati molti nani umanoidi dalla terra,

Come *Durin* disse.

11. Luna crescente e calante, Nord e Sud,

Oriente e Occidente, il Ladro, Coma,

Bifur, *Bafur*,^[4]

Bömbur, *Nöre*.

12. *Án*, *Ánar*, *Ai*, il testimone dell'Idromele,

Il Sentiero, il Mago, l'Elfo del Vento, *Thráin*,

La Bramosia, il Desiderio, la Saggezza, il Colore,

Il Cadavere e il Nuovo Consiglio.

13. Il Taglio e il Cuneo, la Scoperta, *Nale*,

La Speranza e la Volontà, il Gallo, *Sviur*,

La Velocità, le Corna ramificate,

La Fama, e il Solitario.

14. È il momento di rivelare i nomi

Della stirpe di Dvalin, fino all'abile Lofar:

Quelli che hanno combattuto

dalla pietra di fondazione della sala

fino ai bastioni.

15. Il Chiarificatore, il Corridore, il Rasoio, il Canale,

Il Santuario della giovinezza e il Portatore dello scudo di rovere,

Il Fuggitivo, la Brina, e il Cercatore e l'Illusione.

16. Nel susseguirsi delle ere

Sarà ricordata a lungo

La lista degli antenati di Lofar.

17. Da una simile stirpe vennero
Tre Aesir, potenti, compassionevoli,
E dove si stabilirono
trovarono sulla terra il frassino e l'ontano,
indeboliti e senza destino.

18. Odino alitò in essi lo spirito,
Höner il discernimento,
Lodur diede loro il sangue
E la luce divina.

19. So che s'innalza un albero chiamato Yggdrasil;
Un albero alto quotidianamente lambito
Da bianche stalattiti di ghiaccio;
Di là viene la rugiada che cade nelle valli,
Esso s'innalza sempre verde sulla fonte di Urd.

20. Da lì vennero tre fanciulle molto sagge,
Da quella sala sotto l'albero;
Una si chiamava Origine, la seconda Divenire.
Queste due crearono la terza, chiamata Debito.

21. Stabilirono la legge,
Scelsero le vite per i figli delle ere,
E i destini degli uomini.

22. Lei ricorda il primo omicidio nel mondo,
Quando Gullveig^[5] fu issata su una lancia;
Tre volte fu bruciata e tre volte rinacque,
Ripetutamente, e ancora lei vive.

23. Heid era il suo nome
E in qualsiasi casa andasse
Profetizzava il vero, era pratica d'incantesimi,
Ed era molto ricercata dalle persone cattive.

24. Allora i potenti andarono ai loro troni di giustizia,
Tutti i santi dèi, per tenervi assemblea;
Soltanto gli Aesir avrebbero pagato un tributo,
O tutti gli dèi avrebbero ricevuto un risarcimento?

25. Odino scagliò la sua lancia contro quella moltitudine.
Questa fu la prima guerra nel mondo.
I bastioni furono presi nella roccaforte degli Aesir;
Vittoriosi, i Vaner s'incamminarono nel campo.

26. I potenti andarono ai loro troni di giustizia,
Tutti i santi dèi, per tenervi assemblea:
Chi aveva mescolato l'aria con il male?
Chi aveva dato la sposa di Od alla razza dei giganti?

27. Thor colpì con furore possente;
Incollerito da quanto aveva appreso;
I giuramenti, parole e promesse, erano stati infranti.
I poderosi patti erano stati violati.

28. Lei sa dov'è nascosto il corno di Heimdal
Sotto il sacro albero inondato dal sole;
E vede un ruscello mescolato al torrente di ghiaccio
Scrosciare dal pegno del Padre di Tutto.
Volete saperne ancora?[6]

29. Lei sedeva fuori da sola quando venne il Vecchio;
il terribile Áse la guardò negli occhi: "Cosa vuoi da me? Perché mi
tenti?
Io so tutto, Odino, so anche dove hai nascosto il tuo occhio.

30. "Nella temibile fonte di Mimer.
Mimer tracanna ogni mattino l'idromele
Per il pegno del Padre di Tutto."
Volete saperne ancora?

31. Il Padre degli Eserciti le donò anelli

E gemme per ottenere da lei

Saggezza e amore.

E lei scrutò ogni parte dei mondi.

32. *Lei vide le Valchirie pronte a cavalcare: Debito calibrò la corazza.*

Così fecero anche Guerra, Battaglia, e Ferita dalla Lancia.

Così sono chiamate le fanciulle dell'Eroe,

Le Valchirie montarono a cavallo per viaggiare sulla terra.

33. *Io vidi il fato a cui era predestinato Balder,*

Il dio gentile, figlio di Odino.

Alto sul campo cresceva,

Esile e bello, un ramo di vischio.

34. Il ramoscello che io vidi sarebbe diventato

Una minacciosa lancia di sofferenza scagliata da Höder.

Fratello di Balder, nato precocemente,

Ma pur avendo una sola notte d'età,

il figlio di Odino guidò la battaglia.

35. Non si lavò le mani né si pettinò la chioma

Finché non trafisse il nemico di Balder sulla pira funebre.

Frigga pianse nel suo palazzo d'acqua il dolore del Valhalla.

E tu, ne sai forse di più?

36. Ella vide un uomo legato sotto la corte

Dove è tenuto il calderone.

Lo sfortunato somiglia a Loki.

L'infelice Sigyn rimane accanto al suo sposo.

E tu, ne sai forse di più?

37. Un torrente di spade e pugnali

Scorre da Oriente

Attraverso valli di veleno.

Il suo nome è Scabbard.

38. Sui bassi prati settentrionali sorgeva una sala d'oro
Che apparteneva alla stirpe di Sindre.

Un'altra sala si trovava sull'Oceano non ghiacciato,
La sala da birra del gigante Brimer.

39. Una sala lei vede che è lontana dal sole
Sulle rive della morte, con la sua porta rivolta a nord.
Gocce di veleno cadono attraverso il tetto
Perché quella sala è intrecciata di serpenti.

40. Lì vide guardare contro la corrente
Spergiuri, assassini, adulteri,
Lì Nidhög[7] succhia i cadaveri,
I lupi sbranano gli uomini.
E tu, ne sai forse di più?

41. A Oriente, nella foresta di Ferro,
Sedeva la Vecchia allevando la progenie di Fenrer.
Fra tutti quei lupi, uno di loro, sotto forma di un troll,
Verrà a distruggere la luna.

42. Si nutre della vita di coloro che muoiono,
E insozza le dimore divine di sangue scarlatto.
Il sole diverrà scuro nelle estati che verranno,
Tutti i venti saranno ripugnanti.
E tu, ne sai forse di più?

43. Lì nel campo, suonando l'arpa,
Siede il lieto Egter, che sorveglia le vergini armate;
Lì canta per lui nel mondo umano
Fjalar, il fiero gallo rosso di primavera.

44. Canta per gli Aesir il gallo dalla cresta d'oro
Che risveglia i guerrieri nella sala del Padre degli eserciti;

Ma un altro gallo rosso fuliggine
Canta sotto terra nelle sale di Hel.

45. L'infernale mastino Garm Ulula nella cavità del Gnipa di Hel.
I lacci si spezzano e Freke, il lupo, corre libero.
Lei vede molto, io vedo di più: al Ragnarök, la battaglia finale,
gli dèi della Vittoria combatteranno strenuamente contro la
morte.

46. I fratelli lotteranno e si uccideranno l'un l'altro.
I legami di parentela saranno dimenticati.
Crudele è il mondo. Prevarrà la fornicazione,
Che attirerà all'adulterio le spose degli altri.

47. Tempo di asce e di spade, gli scudi saranno frantumati;
Tempo di vento, tempo di lupi,
Prima che il mondo svanisca.
Un rumore assordante invaderà i campi,
i troll spiccheranno il volo;
Nessun uomo risparmierà l'altro.

48. I figli di Mimer si agitano.
L'albero del mondo sta morendo, avvampa
Al suono stridulo della tromba del destino.
Loud soffia Heimdal, il corno tenuto alto.
Odino dialoga con la testa di Mimer.

49. Con un ruggito nell'antico albero
Il gigante è sciolto.
Il frassino, Yggdrasil, vacilla
Fin dalle radici.

50. Garm latra nella cavità del Gnipa di Hel.
I lacci si spezzano, e Freke corre libero.

51. Il gigante Rymer si dirige verso occidente,

L'albero si è ribaltato;
Con furia titanica Jörmungandr[8] s'attorciglia,
Flagellando le onde con la schiuma.

52. A voce alta l'aquila strilla;
Bleknäbb[9] dilania i cadaveri.
Nagelfar[10] salpa.

53. Una nave arriva da oriente. Dalle onde
Viene il popolo di Muspell con Loki al timone.
I mostri avanzano con Freke.
Questo è il corteo del fratello di Blyeist.[11]

54. Cosa fanno gli dèi? Cosa fanno gli elfi?
Il mondo dei giganti è in trambusto;
gli Aesir tengono assemblea.
I nani si lamentano davanti ai loro portali di pietra,
Padroni delle montagne.
E tu, ne sai forse di più?

55. Il fuoco divampa da sud con fiamme balenanti.
Il sole si riverbera sulle spade degli dèi assediati.
Le montagne ardono spaccandosi.
Le streghe si allontanano in fretta.
Gli uomini s'incamminano sulla strada di Hel;
I cieli si squarciano.

56. Allora nella vita di Lin[12] sopraggiunge un secondo dolore
Quando Odino va a combattere con il lupo.
Il flagello di Bele[13] lampeggia contro il Fuoco:
Cade così l'eroe di Frigga.

57. Vidar il possente, figlio del padre della vittoria,
Viene a combattere contro la belva della morte.
Il Figlio della Perfezione immerge
La spada dalla sua bocca al cuore. Il padre è vendicato.

58. Si avvicina il luminoso discendente della Terra:
Il figlio di Odino affronta il lupo.
Furioso d'ira uccide il dolore del Midgárd.
Allora tutti gli uomini ritornano verso casa.

59. A soli nove passi dal mostro
Crolla il figlio della Terra.
Il sole si offusca; la terra è sommersa dalle acque;
Le stelle scintillanti cadono dal firmamento.
Il fuoco avvolge il sostenitore della Vita;[\[14\]](#)
Il calore sale alto verso i cieli.

60. Garm ulula nella cavità del Gnipa di Hel.
I lacci si allentano e Freke corre libero.

.....

61. Lei vede emergere dal mare un'altra terra,
Che ancora una volta ritorna lussureggiante di verde.
Scrosciano i torrenti, l'aquila vola
Dalle montagne a caccia di pesci.

62. Gli Aesir s'incontrano sul tappeto erboso dell'Ida
Per giudicare il potente fecondatore del Suolo;[\[15\]](#)
Per rievocare le precedenti imprese
E le rune di Fimbultyr.[\[16\]](#)

63. Vengono ritrovate nell'erba
Le portentose tavole d'oro
Che nei tempi passati
Erano proprietà delle razze.

64. Le messi cresceranno Sui terreni non seminati
Tutti i torti saranno riparati, e Balder tornerà.
Con lui Höder ripristinerà
Sul sacro suolo di Ropt

Gli dèi gentili dell'Eletto.

E tu, ne sai forse di più?

65. Allora Höner può liberamente seguire il suo destino,

Scuotere la verga divina,

Leggere gli auspici;

E i due fratelli costruiranno la loro dimora

Nella selvaggia Casa del Vento.

E tu, ne sai forse di più?

66. Lei vede una sala più luminosa del sole,

Dorata, che splende su Gimle.[\[17\]](#)

Lì abiteranno serenamente i virtuosi eserciti

E la Gioia, per lunghe ere.

67. Allora dal basso delle montagne della notte

Viene in volo il possente drago delle tenebre,

E si libra sui campi sotto forma di una piuma.

Capitolo 11

Gylfaginning

(L'Apoteosi di Gylfe[\[18\]](#))

NOTE DELL'AUTRICE

Il titolo di questo racconto, Gylfaginning, di solito è tradotto come "L'Inganno di Gylfe" perché il verbo *ginna* in Islandese significa beffare o ingannare. Comunque, questo può essere un altro esempio di travisamento semantico, come quello che raffigura i nani come un popolo piccolo di statura invece che come anime non evolute. In Islandese, il sostantivo *ginn* ha veramente un significato molto elevato. È un termine che designa l'inesprimibile principio divino, o essenza, che è oltre gli Aesir, oltre i Vaner, oltre ogni possibile manifestazione, per quanto eccelsa possa

essere. Corrisponde molto da vicino al Sanscrito *tat*, che significa semplicemente "QUELLO" — un'astrazione troppo sacra per essere sminuita nominandola. È l'UNO — l'Onnipotente — il vuoto auto-esistente che è pienezza completa, non percepibile dalla mente finita, ed è il concetto espresso dal termine Ginnungagap — "gli abissi di ginn."

Allora la storia diventa di per sé consistente e può essere interpretata. L'Ásgárd del racconto è stato evidentemente raffigurato come una località terrestre che ospita esseri progrediti, anche se umani, e tuttavia appare distante ed è situato in una sala così alta che si può a malapena vedere il tetto. Possiamo supporre che il giocoliere all'entrata della sala rappresenti una fase di competenza nella magia — un elemento che non manca mai di fare impressione ma al quale qui è data poca importanza: il giocoliere esibisce le sue meraviglie fuori dai recinti. Egli mostra al re che fa visita al santuario il luogo dove si trovano i troni dei tre ierofanti. I loro nomi, o la mancanza di nomi, pongono in se stessi un interessante enigma, suggerendo che, mentre vi sono differenze nella loro posizione, non c'è differenza nel rango.

Non appena il neofito è entrato, la porta si chiude dietro di lui — un dettaglio rivelatore e fedele alla realtà. A quel punto, egli è trattato a lungo nel poema *Hávamál* che, come vedremo, è diretto a tre fasi di crescita spirituale.

Avendo ottenuto dalla triade dei re divini tutta la saggezza possibile, il Re Gylfe "ritornò al suo paese e narrò le cose che aveva udite e viste," adempiendo così al destino di un vero insegnante-studente.

Gylfaginning

Re Gylfe era un uomo saggio ed esperto. Si meravigliava che il

popolo degli Ása avesse una conoscenza tale, per cui tutto avveniva secondo i loro desideri. Riteneva che ciò accadesse sia per la loro natura o fosse opera degli dèi ai quali sacrificavano. Decise di andare a fondo e si preparò ad andare ad Ásgárd in tutta segretezza, travestito da vecchio. Ma il popolo degli Ása era saggio. Intuirono il suo viaggio prima che egli venisse e fecero in modo che Gylfe fosse circondato da illusioni. Quando arrivò a corte, vide una sala così alta che poteva a stento scorgerne il tetto. Il tetto era coperto da scudi d'oro, come altri tetti potrebbero essere coperti da ghiaia.

All'entrata della sala vide immediatamente un uomo che giocava con sette piccole spade contemporaneamente. A Gylfe fu chiesto il suo nome ed egli rispose di chiamarsi Gánglære (apprendista errante), e di essere venuto per via acqua (per mare) e che cercava alloggio lì. Allora chiese di chi fosse la sala. Il giocoliere rispose che apparteneva al re, "e ti condurrò da lui," disse, "così tu stesso potrai chiedergli il suo nome."

L'uomo s'incamminò nella sala, e Gylfe lo seguì. Subito la porta si chiuse dietro di lui. Vide molte stanze e molte persone, alcune che giocavano, altre che bevevano, altre che duellavano. Vide tre alte sedie, una sull'altra, con tre personaggi seduti, ognuno su una sedia. Chiese che nomi avessero questi condottieri e il suo accompagnatore replicò: colui che sedeva sulla sedia inferiore era un re chiamato l'Eccelso, quello sopra di lui si chiamava As l'Alto, e quello più elevato era chiamato Terzo.

L'Eccelso chiese allo straniero quale fosse lo scopo del suo viaggio, e misero a sua disposizione, come pure per tutti quelli che erano nella sala dell'Eccelso, cibo e bevande.

Gylfe disse che prima voleva sapere se si poteva trovare qualche uomo saggio. L'Eccelso rispose che non avrebbe lasciato quel luogo se non avesse dimostrato di essere lui stesso il saggio, e

cominciò a interrogarlo:

Fatti avanti per domandare.

Quello seduto ti risponderà.

[Qui segue il poema *Hávamál*, in cui al postulante è insegnata l'antica saggezza. La conclusione del *Gylfaginning* si trova nell'*Hávamál*. Vedi il prossimo capitolo.]

Capitolo 12

Hávamál

(Le Parole dell'Eccelso)

NOTE DELL'AUTRICE

Il Canto dell'Eccelso è alquanto enigmatico. Ha tre stili completamente distinti e molto diversi, ciascuno con un suo carattere internamente consistente. Gli studiosi sono rimasti comprensibilmente perplessi dall'incongrua sovrapposizione delle parti di questo lungo poema.

La prima porzione, la più lunga, appare come un libro di galateo elementare, una sorta di rustica Emily Post.^[19] Impone regole precise per i rapporti e il mantenimento dell'amicizia; spiega i doveri di un anfitrione e di un ospite nei banchetti festivi; delinea alcuni semplici rimedi casalinghi con gli alimenti comuni, prescrive appropriate regole del bere per mantenere un aspetto sano e modico (ed evitare una sbronza) e dà altri consigli di ordine mondano e di saggezza pratica formulati per adattare una popolazione semibarbarica che deve imparare a vivere in comune.

La seconda divisione, formalmente introdotta nel verso 111, è diretta al nano Loddfáfnir. Qui l'accento è posto sull'azione onorevole e giusta, sulla considerazione per gli altri e su un

comportamento corretto. Loddfáfner è chiaramente un passo avanti rispetto alla popolazione che ha bisogno di direttive per preservare le comodità più piacevoli, ma egli è ancora un nano perché come anima ancora non ha sviluppato la sua umanità in qualche misura considerevole. Questa sezione si applica a ciascuno di noi e Loddfáfner, a questo stadio, può essere considerato alla stregua di qualsiasi uomo. Gradualmente, seguendo i precetti del dio, la natura del nano può sbocciare in un'umanità completa. Come un'anima che si è risvegliata a un certo livello e si sforza di perfezionare la sua condizione, Loddfáfner alla fine è definito un allievo o discepolo, nella terza sezione finale che è di un tenore del tutto diverso. Il suo simbolismo sfugge a ogni analisi mentre orienta l'occhio interiore a visioni di inesprimibile grandiosità. I brevi, laconici versi accennano a concetti così luminosi e a intuizioni così ampie, che possono giustamente essere il soggetto su cui l'eletto medita nella ricerca della saggezza divina.

È evidente che il Canto dell'Eccelso si rivolge a tre tipi di pubblico molto diversi: la prima parte è per un pubblico di persone grossolane che ascoltano solo i consigli più semplici da applicare alle loro azioni quotidiane; la seconda verte sull'etica comune a qualsiasi scuola esoterica o chiesa, pratiche collettive per vivere decentemente. La terza è un'invocazione mistica dell'anima vincente in un discepolo che ha dedicato la sua vita a servire il proposito divino; è diretta a tutti quegli individui che sono capaci di emulare l'impegno di dio e che prestano la loro forza e determinazione al lavoro divino di "innalzare le rune" (138) fatto da Odino, il dio interiore di tutti.

Le stesse tre divisioni naturali possono essere rintracciate in qualsiasi sistema di pensiero o di religione. C'è sempre un gran numero di individui che sono poco ispirati, contenti di sfruttare al meglio le loro condizioni e godersi la vita. In genere, questi

individui aderiscono alle norme convenzionali, che richiedono e presentano un'apparente rispettabilità. Vi è un secondo gruppo abbastanza numeroso che prova piacere a speculare sulle cause invisibili dei fenomeni osservati e che possono sguazzare in una varietà di pratiche superstiziose. Tra di loro vi sono molti che anelano a una coscienza più grande e riconoscono che l'universo poggia su misteri ancora da scoprire, ma spesso sono privi dell'intuizione e della perseveranza che è invece ottenuta dall'autodisciplina.

Il terzo gruppo ha un richiamo poco popolare. È composto da quelli che sono penetrati nel santuario della loro anima e hanno verificato direttamente alcune porzioni della verità. Questi sono gli eletti, i pochi che lavorano per la natura spirituale, indifferenti alle lodi o al disprezzo, e senza mirare ai loro scopi, sapendo che questi sono legati al destino più vasto e universale. Non assecondano mai il soddisfacimento personale sebbene, paradossalmente, il loro altruismo formi la spina dorsale e la resistenza dell'impulso evolutivo umano per tutta l'umanità, il cui avanzamento deve portare al più grande soddisfacimento di tutti.

Per gli insegnanti della saggezza è sempre stato necessario fare una distinzione tra i loro discepoli: quelli che sono irrevocabilmente dediti al nobile lavoro degli dèi ricevono una maggiore quota di conoscenza e, con essa, una responsabilità notevolmente più onerosa. Gesù disse ai suoi discepoli: "A voi è dato di conoscere il mistero del regno di Dio: ma a quelli che sono fuori, tutte queste cose sono date in parabole." (Marco, 4: 11). Anche Gautama il Buddha aveva una scuola esoterica dove agli Arhat meritevoli erano impartiti le istruzioni e l'allenamento; così fece Pitagora e numerose altre guide e precettori spirituali attraverso le ere.

Il Canto dell'Eccelso mostra platee diverse alle quali è diretto sia

nel modo di rivolgersi e, anche di più, nella sua tematica. La parte che l'insegnante sta divulgando a un pubblico in generale termina con una parabola che ci racconta la prima ricerca della saggezza da parte di Odino. I versi 104-110 narrano in un linguaggio alquanto oscuro come, con l'aiuto dello scoiattolo Rate (che può significare anche un trapano), Odino fece un buco nella montagna del gigante e vi entrò camuffato da serpente. Persuase la figlia del gigante a dargli un sorso d'acqua dalla fonte della saggezza custodita dal gigante. Attraverso la storia vi sono numerosi simboli ingarbugliati, ciascuno con parecchi significati — un esempio tipico del metodo usato nei miti per raccontare le verità. Rate, il trapano o il roditore, come lo scoiattolo nell'Albero della Vita, rappresenta la coscienza che dà accesso alle profondità del mondo della materia dove Odino apprende la saggezza, come pure ai vertici della sua corona. Gunnlöd, la figlia del gigante — incapace di ascendere alle vette della divinità, fu abbandonata in lacrime, anche se il "prezioso idromele di Odraerir" — vaso d'ispirazione — fu trasportato verso l'alto ad un passo dalla scala dell'esistenza, elevato "all'antico santuario" della nostra terra. I giganti di brina domandarono se il dio era emerso vittorioso o era stato sconfitto dal gigante Suttung (il precedente incorporamento della terra): Odino fu in grado di assicurare che egli, in verità, era ritornato incolume al regno degli dèi.

Gunnlöd, "la buona donna," personifica un'epoca in cui, tra l'enorme materialismo di suo padre — il ciclo maggiore — almeno una sua parte accolse la divinità e fu in grado di fornire un sorso di saggezza. È suggestivo anche che "Odraerir ora è venuto qui al santuario della terra" alla luce dell'insegnamento teosofico che il nostro pianeta (che fornisce il sacro idromele) è progredito in una fase verso l'alto fin dal precedente incorporamento su un livello inferiore, più materiale, e che quello che prima era il modello astrale della luna è ora il nostro attuale satellite solido e fisico. Ciò

implica naturalmente che l'umanità ha fatto progressi verso l'alto ad ogni fase. "L'antico santuario" si riferisce a una fase ancora precedente, "sull'arco discendente" verso la materia.

Tra gli istruttori divini dell'umanità molti sono quelli che hanno lasciato un segno del loro passaggio; sembrerebbe che Odino sia stato uno di questi, perché nella *Dottrina Segreta*, H. P. Blavatsky afferma che

Non è molto lontano il tempo in cui buona parte, se non tutta, di quello che è fornito ora dagli archivi arcaici, sarà trovata corretta. Allora il moderno simbolista acquisirà la certezza che anche Odino . . . è uno di questi trentacinque Buddha; uno dei più antichi, in verità, perché il continente al quale appartenevano lui e la sua razza, è anche uno dei primi. — II, 423.

Se la parte finale dell'Hávamál è stata conservata fin da un'antichità remota o se fu rielaborata e divulgata nell'attuale forma da insegnanti posteriori è impossibile da stabilire. Possiamo riconoscere in questi versi la vera essenza della cosmogonia esoterica e sentire un profondo rispetto e gratitudine quando contempliamo il sacrificio divino dello spirito cosmico insito nell'Albero della Vita. Questo incorporamento divino avviene attraverso l'esistenza di qualsiasi mondo, perché l'energia cosmica stimola il mondo futuro, e la coscienza energizzante assorbe il suo nutrimento dalla fonte della saggezza custodita dal gigante Mimer, la materia dalla quale sono formati i mondi.

I versi 137-42 danno un'esposizione notevolmente concisa delle dottrine fondamentali dell'antica saggezza, e spiegano la periodicità della vita manifestata e l'azione karmica che ad ogni livello d'esistenza guida ciascun evento, mondo, e azione, verso quelli successivi. Il diciassettesimo *galder* (sortilegio) racconta anche che queste istruzioni sono impartite sotto il sigillo della

segretezza, mentre il verso finale mostra chiaramente perché dev'essere così: non è possibile afferrare il significato degli insegnamenti se la natura non è sufficientemente matura per comprendere. Essi sono "utili ai figli degli uomini, ma inutili ai figli dei giganti" (163): solo l'intelligenza spirituale è capace di ricevere il messaggio interiore; non lo è la natura del gigante, temporanea, non ispirata, perché è priva dell'intuito del discernimento. Per questa ragione ben poco si sa delle scuole Misteriche del mondo antico — o, per quel che importa, di quelle moderne — oltre il semplice fatto della loro esistenza da tempi molto remoti. La conoscenza che esse impartivano *non poteva* essere divulgata a persone non qualificate, non per un'effettiva proibizione ma, più realisticamente, per la necessità di una facoltà sviluppata della comprensione; questa comprensione (la parola letteralmente significa abbracciare) nella propria sfera di simpatia e amore dev'essere naturalmente attiva prima di poter ricevere gli insegnamenti più profondi. Ne segue che svelare i Misteri a qualche livello significativo sarebbe impossibile come spiegare la matematica avanzata a uno scarafaggio. Tuttavia, una violazione della fede è un grave difetto in colui che commette l'infrazione e aggiunge un karma avverso alla razza. Ancora, tutto quanto può essere compreso è "riportato" dal saggio illuminato e condiviso con quelli che sono capaci di trarre vantaggio da ciò che egli deve dare. Re Gylfe sotto l'aspetto di Gánglære, aderì a questo compito, raccontando le cose che aveva appreso, che successivamente erano passate dall'uno all'altro (la conclusione di Gylfaginning, dopo l'ultimo verso 163).

Noterete che, come gli altri poemi mistici, l'Hávamál assume in parte la forma di un lungo canto, che ricorda il Rubayat, il Canto di Salomone, forse perché questa forma è l'espressione più vicina che l'uomo possa elaborare per l'estasi intensa dell'unione con il sé divino, il dio interiore, perché nell'esistenza materiale non c'è

niente di paragonabile. La piena e intima espansione della coscienza umana appartiene naturalmente solo a quelli la cui intera natura è assoggettata al dio interiore, e lo riflette, cioè ai falchi dell'Uno di Odino, così chiamati perché hanno il controllo totale dell' "uno," il proprio ego personale.

Hávamál

1. Controllate ogni entrata prima di passare;
Non sappiamo dove possano annidarsi i nemici.
2. Salute, o generosi! È arrivato un ospite. Mostrategli una sedia.
Ha premura chi deve ritemprarsi vicino al fuoco.
3. Ci vuole calore per uno che viene dal freddo;
Ha bisogno di cibo e bevande l'uomo che viene dalle montagne.
4. Ha bisogno d'acqua chi è ospite, di un tovagliolo e di saluti.
Ci vuole una buona accoglienza
Per chi cerca conversazione e parole amichevoli.
5. Ha bisogno di buonumore chi viaggia in terre lontane.
A casa tutto è facile.
Non vantatevi delle vostre azioni tra coloro che sono saggi.
6. Abbiate cura di non ostentare il vostro intelletto;
L'uomo saggio sta in silenzio
Per quel che riguarda gli altri,
Così non provoca collera.
Nessun uomo ha un Amico migliore del buonsenso.
7. L'ospite prudente che si trova a banchettare
è silenzioso quando si parla sottovoce;
Aguzza le orecchie, osserva con gli occhi;
Così l'uomo saggio si scruta attorno.
8. Felice l'uomo che ottiene lodi e stima;

Ma incerto è quello che un altro pensa nel suo cuore.

9. Felice è colui che possiede in sé il buonsenso e la saggezza di vita;

I consigli di un altro sono spesso cattivi consigli.

10. Il miglior bagaglio che un uomo possa portare
È l'accortezza e le buone maniere,
Sono più utili dell'oro
E sono un forte supporto in caso di bisogno.

11. Il miglior bagaglio che un uomo possa portare
È l'accortezza e le buona maniere;
Mentre non c'è peggiore provvista di un eccesso di birra.

12. La birra non è così buona, come dicono, per la razza umana;
Più un uomo beve, meno sa come controllare la sua ragione.

13. Chi riempie la sua coppa è in uno stato di delirante alterazione.

Ha i sensi rapiti.

Dalle piume di quell'uccello io fui incatenato alla corte di Gunnlöd.

14. Ebbro diventai, ebbro e privo di sensi, nella sala del pacifico Fjalar.

Meglio è quel festino a base di birra

Quando l'uomo se ne va conservando sensi e ragione.

15. Gradevole e allegro sarà un figlio dell'uomo,

E valoroso in battaglia;

Di buon carattere e amichevole

Sarà un uomo quando su di lui incombe la sventura.

16. Un codardo pensa di poter vivere per sempre se evita le battaglie;

Ma la vecchiaia non lo risparmierà,

Anche se lui si è salvato dalle lance.

17. Lo sciocco siede a un banchetto, stralunato e borbottando tra sé e sé;

Ma se beve qualcosa rivela tutto il suo carattere.

18. Uno che ha ben viaggiato

Esprime con dovizia ogni suo pensiero.

19. Non prendere il boccale di birra più grosso,[\[20\]](#)

Bevi con moderazione,

Parla sensatamente o taci;

Nessuno ti riterrà incivile se ti ritiri presto a dormire.

20. Un uomo ingordo senza buone maniere si ammalerà;

Lo stomaco di un cafone diventa bersaglio di scherzi

Da parte di buontemponi.

21. Le greggi sanno quando devono abbandonare i pascoli e tornare a casa;

Ma un insensato non conosce la capienza del suo stomaco.

22. Lo sciagurato di carattere meschino deride ogni cosa:

Ignora, come dovrebbe, che egli stesso non è privo di difetti.

23. Lo stolto sta sveglio tutte le notti preoccupandosi di tante cose;

Così quando viene il mattino egli è sfinito,

E i problemi restano uguali a prima.

24. Lo stolto crede che tutti quelli che gli sorridono siano suoi amici;

E non sa quel che dicono di lui.

25. Lo stolto crede che tutti quelli che gli sorridono siano suoi amici;

Ma lo scopre solo in assemblea, quando pochi parlano a suo favore.

26. Lo stolto pensa di essere molto saggio in un angolo appartato;
Però non sa cosa rispondere quando è interrogato da uomini
validi.

27. Lo stolto, quand'è tra gli anziani, dovrebbe tacere;
Però nessuno sa quanto sia in grado di comprendere
Se mantiene il suo silenzio.

28. Sembra saggio chi fa domande e risposte;
Ma nessun errore può essere nascosto sulla terra.

29. Chi parla molto parla a vanvera;
Una lingua senza freni annuncia la propria rovina.

30. Non prenderti gioco di un altro che viene nella tua famiglia;
Molti si credono saggi sulla propria montagna.

31. Si ritiene intelligente quando evita gli scherzi
Che un ospite fa ad un altro;
Chi prende in giro durante una tavolata
Non vede la collera che suscita.

32. Spesso gli amici litigano e s'adirano al banchetto;
Questo può far nascere delle risse tra ospite e ospite.

33. Uno dovrebbe già aver mangiato al momento giusto
E non andarsene da ospite affamato;
Oppure dovrebbe sedere abbuffandosi, evitando di fare domande.

34. Una strada assai tortuosa porta a un amico sleale,
Anche se abita lungo la via.
Ma per un buon amico, per quanto lontano, vi sono molte
scorciatoie.

35. Un ospite deve andarsene per tempo e non stare troppo a
lungo;
Chi è gradito diventa noioso se indugia troppo a lungo al

banchetto di un altro.

36. Meglio la tua piccola casa dove ciascuno è padrone di se stesso;

Due capre e un tetto di paglia sono meglio che elemosinare fuori.

37. Meglio la tua piccola casa dove ciascuno è padrone di sé;
Sanguina il cuore di chi deve elemosinare il cibo ad ogni momento.

38. L'uomo non dovrebbe mai lasciare di un passo
Le armi in un campo incustodito;
Perché non si sa se prima o poi egli avrà bisogno della propria lancia.

39. Non ho mai visto qualcuno così generoso
Da rifiutare ciò che gli veniva offerto;
Né qualcuno così munifico
Da rifiutare una ricompensa, sia pure guadagnata.

40. Chi ha soldi non soffre il bisogno;
Ma risparmiare è una virtù che può far cadere in errore.

41. Con le armi e i vestiti gli amici si compiacciono reciprocamente;
Doni da entrambe le parti aiutano a far durare un'amicizia.

42. Con chi ti è amico sii amico, e ricambia i suoi doni;
Gli scherzi devono essere ricambiati con scherzi,
L'ipocrisia con l'ipocrisia.

43. Con chi ti è amico sii amico, e ricambia i suoi doni;
Ma nessun uomo deve stringere amicizia con l'amico del suo nemico.

44. Se sai che ti è amico, credi in lui e desidera la sua amicizia,
Condividi i suoi gusti, e ricambia i doni; devi andare spesso a

cercarlo.

45. -Se conosci chi pensa male ma tu vuoi la sua amicizia,
Parlagli lealmente anche se sai che è falso; ripaga le sue bugie con
astuzia.

46. Questo vale anche per uno che tu non stimi, la cui mente è
dubbiosa;

Quando lo incontri sorridigli, scegli con cura le tue parole;
Ricambiagli sempre i doni.

47. Quand'ero giovane viaggiavo da solo e mi smarrivo per le
strade;

Mi ritenevo ricco se incontravo un uomo,
Perché un uomo è una buona compagnia.

48. Gli uomini nobili e coraggiosi vivono meglio;
Raramente sono prede del dolore.

Un uomo sciocco ha paura di molte cose e lesina i doni.

49. Diedi i miei vestiti a due uomini impacciati in un campo;
Si sentirono in forma smagliante vestiti di stracci;

Nudo, un uomo si vergogna.

50. L'abete deperisce su una collinetta arida
Senza la protezione della corteccia e delle foglie;

Così è l'uomo che nessuno ama;
Perché dovrebbe vivere a lungo?

51. L'affetto di un uomo pacifico verso l'amico sleale
Può durare più ardente del fuoco per cinque giorni;
Ma al sesto la sua amicizia si spegne.

52. A un uomo non è necessario dare troppe cose,
Spesso si ottiene la lode con poco;

Con un mezzo pane, con un boccale inclinato,
Ho trovato un compagno fedele.

53. Piccoli mucchi di sabbia e piccoli corsi d'acqua,
Piccole sono le menti degli uomini;
Non tutti sono ugualmente forti nella saggezza;
Ogni età è di due tipi.

54. Ciascuno dovrebbe essere moderatamente saggio — non
altrimenti;
La vita sorride più bella a chi sa quel che sa.

55. Ciascuno dovrebbe essere moderatamente saggio — non
altrimenti;
Perché il cuore dell'uomo saggio non è felice
Se quest'uomo pensa di essere un sapiente.

56. Ciascuno dovrebbe essere moderatamente saggio — non
altrimenti;
Nessuno conosce in anticipo il suo futuro;
Così l'anima è priva di preoccupazioni.

57. L'incendio divampa dal fuoco finché si spegne,
E la fiamma s'accende dalla fiamma;
L'uomo conosce l'uomo dal suo linguaggio, il muto dal suo
silenzio.

58. Si alza di buon'ora chi cerca da vivere o le ricchezze di un
altro;
Il lupo che dorme raramente trova un osso,
O un uomo che dorme trova la vittoria.

59. Si alza di buon'ora chi ha pochi braccianti e va egli stesso a
lavorare;
Molte cose spreca chi dorme fino a tardi; chi è solerte è mezzo
ricco.

60. Un uomo sa la misura delle fascine e della corteccia
Necessarie a riempire un tetto;

E quanta legna da fuoco sia sufficiente per una o mezza stagione.

61. Pulito e nutrito, anche se poveramente vestito,

Egli andrà a cavallo alla Ting;[\[21\]](#)

Nessuno deve vergognarsi dei rattoppi sulle scarpe

Né della cavalcatura povera.

62. Domande e risposte vanno fatte con accortezza

Da chi vorrebbe essere chiamato saggio:

Entra in confidenza solo con uno; ciò che sanno in tre lo sa anche il mondo.

63. L'aquila dalla coda bianca ghermisce e si abbassa sull'antico mare;

Così fa l'uomo che si trova tra la folla dove pochi parlano a suo favore.

64. Un uomo saggio esercita prudentemente il suo diritto e la sua autorità;

Nell'affluire dei guerrieri egli non troverà nessuno che sia il più valoroso.

65. Per ogni parola che dice

Un uomo ripagherà in gentilezza.

66. In molti posti sono venuto troppo presto, in altri troppo tardi;

La birra era stata bevuta, a volte non ancora fermentata;

L'ospite sgradito viene al momento sbagliato.

67. Avrei voluto essere invitato ad alcuni banchetti

Pur non avendo bisogno di mangiare

Se due prosciutti fossero rimasti appesi

Dopo che ne avevo appena mangiato uno.

68. Per i figli degli uomini il fuoco è ottimo come il sole splendente,

Se l'uomo può avere il dono della salute e vivere senza vizi.

69. Nessun uomo è completamente infelice anche se ha poca salute.

Uno è benedetto con i figli, un altro con gli amici,
Un terzo con i granai pieni, Un quarto con le buone azioni.

70. Meglio vivere, e vivere felicemente;
Un uomo buono può ottenere una vacca;
Ho visto il fuoco spegnersi nella casa di un uomo ricco;
La morte stava fuori la sua porta.

71. Uno zoppo può montare a cavallo;
Un monco può guidare il gregge,
Un sordo può essere un valido guerriero;
Essere cieco è meglio che essere arso sulla pira;
Nessuno ha bisogno di un cadavere.

72. Un figlio è meglio anche nato postumo, dopo che il padre è morto;
Perché le lapidi sono innalzate solo dai congiunti.

73. Due sono più temibili di uno;
Ma la lingua è il veleno della mente;
Sotto ogni mantello mi aspetto un pugno.

74. Di notte puoi contare sul tuo foraggio
Ma corti sono i pennoni della nave,
E instabili sono le notti autunnali.
Il tempo cambia nel corso di cinque giorni,
Molto di più in un mese.

75. Non sa, chi poco sa, che molti sono considerati sciocchi dagli altri;
Uno può essere ricco, un altro povero.
Non c'è vergogna per questo.

76. Le mandrie muoiono; muoiono i parenti; anche tu dovrai

morire;

Ma la fama onorevole non muore mai per chi si è fatta una buona nomea.

77. Le mandrie muoiono; muoiono i parenti; anche tu dovrai morire;

So che una sola cosa non morirà mai: la buona nomea di un morto.

78. Vidi pieni gli ovili dei figli di un uomo ricco; ora essi portano il-

Bastone del mendicante;

Le ricchezze sono come un battito di ciglia, i più incostanti degli.

79. Quando lo stolto gode dei beni o dei favori di una donna,

Il suo orgoglio cresce ma non il suo buonsenso.

Egli s'incammina nella cecità di un folle.

80. Questo è quindi risaputo: quando consulti

Le rune conosciute soltanto dai poteri divini,

È meglio che tu taccia su quelle che

Furono incise dal bardo della saggezza segreta.

81. Di notte dobbiamo lodare il giorno, una donna sulla sua pira,

L'elsa della spada quand'è sfoderata; la fanciulla quando va

sposa,

Il ghiaccio quando è attraversato,

La birra quand'è stata bevuta.

82. Gli alberi dovrebbero essere abbattuti quando soffia il vento,

Bisogna salpare quando la brezza è sufficiente;

Parlare sempre nel buio con una ragazza:

Durante il giorno molti occhi scrutano;

Tu hai bisogno di una nave per viaggiare,

Di uno scudo per proteggerti,

Di una spada per colpire, del bacio di una ragazza.

83. Vicino al fuoco bevi la birra, sul ghiaccio pattina,
Compra un cavallo quand'è magro,
E una spada quand'è arrugginita .
Il cavallo lo metti all'ingrasso e il cane da caccia lo addestri.

84. Non credere alle parole di una ragazza né a quelle di una
moglie;
Sulla ruota [del vasaio]che gira sono stati plasmati i loro cuori
E la mutevolezza fissata nel petto.

85. Non fidarti di un arco che cigola, di una fiamma
avvampante,Di un lupo che spalanca le fauci, di un corvo che
stride,
Di un cinghiale che grugnisce,
Di un salice senza radici, dell'onda che si alza, del calderone che
bolle.

86. Non fidarti di una freccia che vola, di un'onda che irrompe,
Del vecchio ghiaccio notturno, di un serpente attorcigliato,
Delle parole di una sposa quando siete a letto,
di una spada spezzata o di un orso giocoso,
Non fidarti del figlio di un re.

87. Non fidarti di un vitello malato, di un servo intraprendente,
Delle belle parole di una Sibilla, di una balena appena uccisa,[\[22\]](#)
Nessun uomo deve fidarsi delle apparenze.

88. Non confidare su un campo appena seminato,
Né troppo presto di un figlio;
Né della sventura di un fratello,
nemmeno se lo incontri su un'ampia strada.

89. Non fidarti di una casa mezza bruciata,
Di un cavallo che corre come il vento
(Diventerebbe inutile se si rompesse una gamba);

Nessun uomo è così fiducioso da credere in queste cose.

90. Così è l'amore delle donne, è volubile,
È come andare sul ghiaccio scivoloso
Con un irruente cavallo di due anni non ferrato,
Male addestrato,
O navigare senza timone durante una violenta tempesta,
O come un zoppo che cerca di catturare una renna
Sulla nuda roccia scivolosa.

91. Parlo apertamente, perché conosco entrambi,
Quanto sia insidiosa per le donne la mente dell'uomo.
Quanto più dolcemente parliamo, tanto più pensiamo il falso;
Ciò inganna anche chi è scaltro.

92. Tu devi parlare con dolcezza e offrile doni
Se vuoi l'amore di una ragazza;
Loda devotamente la bellezza del suo aspetto,
E il giovane corteggiatore appagherà il suo desiderio.

93. Per amor suo nessun uomo biasimerà un altro!
Spesso un uomo saggio, non un folle,
È ingannato da un viso grazioso.

94. Né un uomo dovrà biasimare un altro uomo
Per ciò che succede a molta gente;
Un saggio è spesso reso folle da un desiderio travolgente.

95. Solo la mente sa quel che giace nel cuore,
Solo la mente vede le profondità dell'anima;
Non c'è malattia peggiore di quella che assale il saggio
Che vive senza pace interiore.

96. Questo ho appreso, seduto tra le canne, aspettando il mio
amore,
Il mio corpo e la mia anima mi sembravano saggi,

Ma io non la possiedo ancora.

97. La figlia di Billing[23] io trovai addormentata, bianca come il sole;

Tutto quello che è principesco mi sembrava niente
Se non vivevo con la sua bellezza.

98. "Verso sera, Odino, verrai, se vuoi conquistare la ragazza;
Sarebbe sconveniente, se non fossimo i soli a saperlo."

99. Tornai indietro e mi ritenevo fortunato,
Avevo appreso il consiglio di un saggio.
Avevo sperato di ottenere le tenerezze e la gioia della ragazza.

100. Quando ritornai, tutta la banda dei guerrieri era sveglia;
Con torce abbaglianti, e luci diffuse,
La strada per me era pericolosa.

101. Ritornai al mattino, i servi dormivano;
Trovai un cane legato al letto della santa donna.

102. Gran parte delle dolci ragazze,
Se proprio volete saperlo, sono infedeli.
Questo ho imparato quando la furba fanciulla
Che avevo sperato di adescare
Con astuzia si è beffata di me.
Non ho ottenuto l'amabile sposa.

103. Un uomo felice a casa sua, amabile tra gli ospiti,
Avrà sempre una posizione da saggio;
Deve avere buona memoria e un linguaggio comprensibile,
Se vuole essere saggio e parlare saggiamente;
Un idiota non ha niente da dire,
E questo è il segno di uno sciocco.

104. Ho cercato l'antico gigante, ora sono tornato;
Poco ottenni lì con il silenzio;

Molte parole mi hanno dato il successo nelle sale di Suttung.

105. Gunnlöd sul trono d'oro mi ha dato un sorso del prezioso idromele;

Le diedi in cambio una cattiva ricompensa per le sue premure.

106. Il morso del trapano lasciai che mi facesse spazio, perforando la roccia;

Sopra e sotto di me correvano le vie del gigante. Grande era il mio pericolo.

107. Mi godetti un sorso ben guadagnato; il saggio si accontenta di poco;

Odraerir ora è giunto fin qui all'antica stirpe della terra.

108. Dubitavo che sarei tornato dalla dimora del gigante

Se non avessi avuto Gunnlöd, la brava donna, stretta tra le mie braccia.

109. Il giorno dopo vennero i giganti di brina per ascoltare Il parere di Odino nella Sala Alta;

Chiesero di Bölverk, se egli avesse implorato la sua libertà, Se fosse stato conquistato da Suttung. Odino, mi ricordo, Giurò sul sacro anello che aveva vinto.

110. Ma chi poteva credergli?

Suttung privò del suo idromele Gunnlöd in lacrime!

.....

111. È tempo di parlare

Dalla sedia dell'oratore

Dalla fonte di Urd;

Io vidi e stetti in silenzio,

Scrutavo e pensavo,

Ascoltavo cosa veniva detto;

Udii discutere delle rune,

Non c'era alcuna mancanza di conoscenza

Nella Sala Alta.

Nella Sala Alta ascoltai quello che si diceva.

112. Ti chiedo, Loddfáfnér, di accettare il consiglio:

Se lo ascolti, ne trarrai beneficio nel seguirlo.

Non alzarti di notte se proprio non è necessario

O se devi andare alla latrina.

113. Ti chiedo, Loddfáfnér, di accettare il consiglio:

Non dormire abbracciato a una strega;

Lei può escogitare che tu non vada alla Ting, all'assemblea,

Che tu perda il gusto del cibo

E della compagnia umana,

E che vada a dormire pieno di crucci.

114. Ti chiedo, Loddfáfnér, di accettare il consiglio:

Non sedurre la moglie di un altro con blande parole.

115. Ti chiedo, Loddfáfnér, di accettare il consiglio:

Se t'aspetti un possibile pericolo sulle montagne o nei fiordi,

Rifornisciti di provviste.

116. Ti chiedo, Loddfáfnér, di accettare il consiglio:

Non raccontare i tuoi guai a un uomo malvagio;

Da un uomo di cattiva volontà non riceverai mai dei

ringraziamenti

Per la tua fiducia.

117. Vidi un uomo ferito dalle infide parole di una donna;

La sua lingua velenosa lo ferì a morte e ingiustamente.

118. Ti chiedo, Loddfáfnér, di accettare il consiglio:

Se hai un amico nel quale riponi fiducia

Vai a trovarlo spesso perché i rovi e l'erba crescono

Alti sui sentieri che nessuno percorre.

119. Ti chiedo, Loddfáfnir, di accettare il consiglio:
Attira uomini dall'indole buona con rune benefiche,
Canta canzoni di gioia mentre vivi.

120. Ti chiedo, Loddfáfnir, di accettare il consiglio:
Non affrettarti a spezzare il vincolo d'amore per il tuo amico;
Il dolore ti roderà il cuore
Se non puoi aprire tutti i tuoi pensieri a un altro.

121. Ti chiedo, Loddfáfnir, di accettare il consiglio:
Non scambiare parole con uno sciocco.

122. Da un uomo che è stolto di mente non riceverai niente di
buono,
Ma un uomo nobile può onorarti con la sua dignità.

123. Un'amicizia è salda se uno può aprire la sua mente all'altro;
Rompere i legami è la cosa peggiore; non è un amico chi lusinga.

124. Ti chiedo, Loddfáfnir, di accettare il consiglio:
Non sprecare nemmeno una parola a litigare con un villano:
Spesso l'uomo migliore è sconfitto quando combatte il peggiore.

125. Ti chiedo, Loddfáfnir, di accettare il consiglio:
Fatti da solo le tue scarpe e l'asta della lancia .
Una scarpa può essere fatta male,
Una lancia può essere distorta
Se chi l'ha fatta vuole il tuo male.

126. Ti chiedo, Loddfáfnir, di accettare il consiglio:
Quando hai ricevuto un'offesa, afferma che è un'offesa.
Non dare tregua al tuo nemico.

127. Ti chiedo, Loddfáfnir, di accettare il consiglio:
Non gioire mai del male, ma gioisci sempre del bene.

128. Ti chiedo, Loddfáfnir, di accettare il consiglio:

Non guardare mai in alto durante la battaglia –
Gli umani camminano come cinghiali –
Affinché non si perda il tuo acume.

129. Ti chiedo, Loddfáfnir, di accettare il consiglio:
Se vuoi sposare una brava donna e ottenerne i favori,
Falle generose promesse e mantieni l'impegno;
Nessuna si stanca di un bel dono.

130. Ti chiedo, Loddfáfnir, di accettare il consiglio:
Ti invito a essere cauto; stai molto attento con la birra,
Con la moglie di un altro e, terzo, stai in guardia contro i ladri.

131. Ti chiedo, Loddfáfnir, di accettare il consiglio:
Non deridere mai un vagabondo o un ospite.

132. Spesso chi sta a casa non sa che tipo d'uomo entri;
Nessuno è così buono da non avere difetti, nessuno così
Meschino da non avere qualche virtù.

133. Ti chiedo, Loddfáfnir, di accettare il consiglio:
Non ridere mai del cantastorie dai capelli grigi;
Spesso è valido quel che raccontano i vecchi;
Spesso le labbra rugose di chi ha la testa curva,
La cui pelle è raggrinzita
E che zoppica tra le canne, possono fare discorsi eccellenti.

134. Ti chiedo, Loddfáfnir, di accettare il consiglio:
Non maltrattare l'ospite, non cacciarlo via;
Accogli benevolmente i poveri.

135. Ci vuole una forte spranga per aprire la porta a tutti;
Ma elargisci elemosine
Se non vuoi che qualcuno ti maledica.

136. Ti chiedo, Loddfáfnir, di accettare il consiglio:
Quando bevi birra, invoca l'aiuto della forza della terra,

Perché la terra neutralizza la birra,
Come il fuoco neutralizza la malattia;
La quercia è purgativa, i cereali proteggono contro la stregoneria
La casa protegge contro le liti familiari,
La luna contrasta l'odio,
Un taglio aiuta contro il morso del serpente,
Le rune contro i cattivi propositi,
Un campo di sporczia contro le inondazioni.

.....

137. Lo so, fui appeso all'albero sferzato dal vento
Per nove notti intere, trafitto dalla lancia,
Consacrato a Odino,
Io stesso al mio Sé superiore sull'albero,
La cui radice nessuno sa da dove nasca.

138. Nessuno mi portò pane, nessuno mi diede da bere;
Cercavo gli abissi,
Trovai le rune della saggezza;
Le innalzai con il canto, e ancora una volta caddi là.

139. Nove potenti canti io imparai
Dal saggio figlio di Böltn, il padre di Bestla;
Un sorso bevvi del prezioso idromele
Servito da Odraerir.[24]

140. Cominciasti a riprendermi e a diventare saggio,
A crescere sempre di più, e gioire;
Le parole portavano a nuove parole,
Le azioni a nuove azioni.

141. Conoscerai le rune e leggerai con esattezza i suoi segni,
Segni molto grandi, segni potenti,
Disegnati dal possente che parla,
Creati dal saggio Vaner, incisi dai supremi legislatori.

142. Odino fra gli Aesir, Dvalin[25] tra gli elfi,
Dáin [26] tra i nani,
Colui che tutto critica[27] tra i giganti.
Io stesso ne ho inciso qualcuno.

143. Tu sai come scrivere? Tu sai come interpretare?
Tu sai come comprendere? Tu sai come provare?
Tu sia come pregare? Tu sai come sacrificare?
Tu sai come trasmettere? Tu sai come spiare?

144. Meglio non pregare che sacrificare in eccesso,
Spesso un dono è per un compenso:
Meglio non fare offerte che farne troppe.
Così scrisse Tund[28] per il trascorrere degli anni,
Quando egli nacque, quando egli ritornò.

145. Conosco dei canti che non conosce nemmeno la moglie del re
O qualche altro figlio dell'uomo;
Il primo si chiama Aiuto, e può aiutarti
Nella tristezza e nel dolore e nelle prove difficili.

146. Conosco un secondo canto che dovrebbe essere necessario
A chi vuole essere un guaritore.

147. Ne conosco un terzo, se c'è bisogno,
Che può incatenare qualsiasi nemico.
Posso spuntare le loro lame in modo che la spada
O l'insidia non facciano danni.

148. Un quarto conosco: se i guerrieri mi bloccano
Mani e piedi con lacci e catene,
Io posso cantare un incantesimo che mi renderà libero.
Le catene cadono dai miei piedi e il laccio dalle mie mani.

149. Ne conosco un quinto: se vedo delle frecce scagliate
Contro le mie orde, per quanto rapido sia il loro volo,

Io le fermo nell'aria se le intercetto chiaramente.

150. Un sesto incantesimo io canto: se un uomo mi ferisce
Con le radici di erbacce selvatiche
O un uomo infernale mi odia, egli danneggia se stesso, non me.

151. Il settimo io canto: se un terribile incendio divampa
Nella sala dove siedono i guerrieri,
E se non brucia con tale ardore
Ch'io non possa salvarla,
Allora posso cantare quest'incantesimo.

152. L'ottavo io canto per ognuno,
La tradizione più fortunata che egli possa apprendere;
Quando l'odio è radicato nei figli dei capi,
Lo posso lestamente guarire.

153. Il nono che io conosco, se ho difficoltà
A salvare la mia nave dai flutti,
Posso calmare il vento sulle onde
E anche il mare più burrascoso.

154. Un decimo canto conosco, quando le streghe volano in alto
nell'aria;
Le posso portare fuori strada, fuori dalle loro forme,
Fuori dalle loro menti.

155. Un undicesimo canto conosco; se devo condurre in battaglia
I vecchi amici, io canto sotto gli scudi affinché essi
Possano gettarsi nella mischia con tutta la loro forza,
Fuori dalla mischia, salvi, dovunque vadano.

156. Il dodicesimo io canto, se vedo un albero
Con un uomo impiccato che oscilla dall'alto,
Posso incidere e tracciare le rune, in modo che l'impiccato
S'affretti a parlarmi.

157. Un tredicesimo canto conosco,
Se vogliono che io spruzzi con acqua
Il figlio di un cittadino,
Egli non cadrà, per quanto sia numericamente inferiore,
Non soccomberà a una spada.

158. Il quattordicesimo canto:
Posso richiamare sull'orda dei guerrieri
I nomi degli déi benevoli,
Gli Aesir e gli elfi, io posso distinguerli tutti
Mentre un uomo poco saggio non può farlo.

159. Questo è il quindicesimo canto: quello che cantò il nano
Alle porte dell'Alba;
Egli cantò il potere agli Aesir, il progresso agli elfi,
La forza mentale al sovrano degli dèi.

160. Il sedicesimo io posso cantare se desidero le gioie e i favori
Di una ragazza accorta,
L'amore di una donna dalle candide braccia io posso conquistare,
E far rivolgere a me la sua mente.

161. Il diciassettesimo canto, affinché la fanciulla amata
Non se ne vada via troppo presto.
Per lungo, lungo tempo, Lodfáfner, ti mancheranno
Questi discorsi.
Sarebbe bene che tu li tenessi nascosti,
E se sei fortunato a impararli, sarebbe utile trarne profitto.

162. Il diciottesimo io canto perché non l'ho mai cantato
A una fanciulla né all'amante di qualche uomo.
Quello che è meglio lo sa soltanto una,
Coi che mi abbracciò come una sorella.
Questa è la fine del canto.

163. Ora è cantato l'incantesimo dell'Eccelso nella Sala

dell'Eccelso:

Utile ai figli degli uomini; inutile ai figli dei giganti.

Salute a Lui che cantò! Salute a Colui che sa!

Felice chi lo ascolta!

(conclusione del Gylfaginning)

[Re Gylfe, che si era presentato come Gangläre, udì tutte queste cose]

A lungo parlò l'Eccelso: "Se tu vuoi chiedere ancora, non so da dove vengano le domande, perché io non ho mai udito trattare con maggiore competenza i destini delle ere. Quindi, sii contento di ciò che hai imparato."

Gangläre allora sentì un possente tuono da tutti i lati e guardò fuori attraverso la porta; e quando si girò intorno si ritrovò su un semplice piano: la corte e la sala erano sparite alla sua vista.

Così tornò al suo paese e raccontò le cose che aveva visto e udito. E dopo di lui, questi racconti furono tramandati per generazioni.

Capitolo 13

Vaftrudnismál

(Il Poema dell'Illusione)

Questo è uno dei numerosi Poemi che trattano della natura illusoria dei mondi della materia dove la coscienza è ingannata. Vaftrudnir significa "colui che si avvolge negli enigmi." È un soggetto che tratta l'inganno delle nostre sensazioni percettive. Anche le scritture hindu evidenziano la natura illusoria della materia. In Sanscrito l'illusione è chiamata *māyā*, un termine derivante da *mā*, che significa misurare, per cui si riferisce a qualsiasi cosa grande o piccola che sia limitata, che possa essere misurata. Questo si applica sia allo spazio che al tempo e a tutte le

cose esistenti nello spazio-tempo. Solo lo spazio infinito nella sua eterna durata, senza principio né fine, illimitato e inconcepibile, può essere veramente chiamato Realtà. L'apparente dualità di spazio-tempo è di per sé illusoria — un inevitabile fenomeno che appartiene all'esistenza finita, per quanto di vasta portata, e per quanto noi cerchiamo di andare oltre di esso nella coscienza. È importante realizzare che illusione non significa non-esistenza. L'illusione esiste; siamo circondati dalle illusioni e, in verità, siamo una parte preminente dell'universo illusorio. Siamo talmente abituati a scambiare per realtà certi errori, che difficilmente ne prendiamo coscienza. Ad esempio, la scienza ci dice che la materia è fatta per lo più di buchi — minuscole particelle che si muovono rapidamente in dimensioni proporzionalmente estese dello spazio apparentemente vuoto. I nostri sensi non concordano con questa conoscenza, come un dito schiacciato del piede può subito confermarlo, tuttavia non dubitiamo che la struttura della materia sia costituita da atomi che non abbiamo mai visto. Ammiriamo un bel tramonto e attendiamo che il globo di luce rosso dorata sparisca sotto l'orizzonte, anche se sappiamo che è già sparito otto minuti prima, perché la luce che vediamo ha impiegato otto minuti per raggiungerci attraverso 93 milioni di miglia all'incirca. Vediamo un fiore rosso perché assorbe *tutto tranne* i raggi di luce; quelli che vediamo sono i colori che i petali hanno respinto. Percepriamo anche cose da punti diversi l'uno dall'altro. Poiché i sensi sono pertinenti alla mente e alle sensazioni di una personalità, il loro rapporto dipende in gran parte dalle attitudini, i modi, l'intelletto, e l'esperienza pianificante dell'individuo. A causa delle nostre differenze di prospettive, qualcuno che è più esperto di noi — uno specialista in qualche campo a noi poco familiare — sembra compiere prodezze magiche.

Nondimeno, la verità esiste: l'universo esiste, quindi esiste anche

la conoscenza che ne abbiamo. Nel Poema dell'Illusione, il sé divino, Odino, il ricercatore, la coscienza che sonda, entra nei mondi della materia, discendendo attraverso i livelli cosmici dell'esistenza sostanziale per affrontare il gigante Vaftrudnir e "vedere come sia attrezzata la sua sala," perché è attraversando le sfere della materia che la coscienza divina si guadagna l'idromele della saggezza che nutre gli dèi. Ma Odino rifiuta di fermarsi nella sala dell'Illusione. La coscienza non si trova a casa sua in questa sfera.

Durante la prima metà del racconto (11-19) è il gigante Vaftrudnir che interroga il dio: è la materia informata, animata, sviluppata e istruita dalla coscienza entrante, Odino, che qui chiama se stesso Gagnrád (consiglio retribuito). Nell'ultima parte è Odino ad apprendere, facendo domande al gigante finché, nello scioglimento finale, il visitatore si rivela come il Padre di Tutto. Questo è il corso essenziale degli eventi raccontato in molte scritture: primo, lo spirituale che dà le sue energie e impulsi alla materia, organizzando e costruendo forme per la sua abitazione e incorporandosi in queste forme. Da quel momento in poi, la materia è attratta verso l'interno, per così dire, prestando la sua sostanza alla crescita, al perfezionamento e all'ampliamento della natura spirituale. Così i due lati dell'esistenza sono connessi e associati per sempre, e tendono a essere prima in un modo, poi nell'altro. La coscienza che è entrata nel regno del gigante, anche se può essere temporaneamente catturata dalle reti dell'illusione, "nel pieno delle ere . . . ritornerà a casa con la saggezza del dolore" (39), come dice Njörd. Così saremo tutti.

A Vaftrudnir è insegnato, ci viene ricordato, che i terreni degli dèi e quelli dei giganti sono separati solo dal flusso incessante chiamato Dubbio, sul quale nessun ponte di ghiaccio può mai formarsi; e anche che l'eterno campo di battaglia (la vita), dove le forze benefiche e quelle distruttive si danno battaglia nell'uomo e

nella natura, esiste proprio per quello scopo. Il dio qui indica il corso dell'evoluzione degli esseri per cui il lato materiale dell'esistenza può meritarsi l'accesso al "campo degli dèi benevoli."

Da allora in poi, il mondo del gigante cede la sua saggezza poiché Odino chiede al suo ospite la storia della passata creazione. Nel verso 23 Mundilföre è definito come il genitore del sole e della luna e indica il loro impiego come una misura degli anni.

Mundilföre è la "leva" o l'asse che fa girare la sfera galattica, il potere centrale che trasmette il movimento alla nostra Via Lattea. Nella successiva risposta, nel verso 25, si parla non solo del giorno e della notte terrestre ma anche delle fasi della luna, che sono nominate anche nella Völuspá. È un piccolo accenno ma possiamo presumere senza indebita temerarietà che i bardi possedevano qualche conoscenza d'astronomia e degli eventi stagionali, sufficientemente importanti da essere inclusi nella capsula del tempo dei miti. Il verso 42 è marcatamente rivelatore, se consideriamo che questa è la risposta del gigante: egli è la materia di nove mondi, che scaturisce dagli "inferni sotto Niflhel" — la radice senza radice della materia.

In contrasto, l'elemento spirituale umano "Vita e Sopravvivenza . . . è nascosto nel tesoro della memoria del sole" durante il lungo il freddo inverno d'inattività quando la vita, insieme agli dèi, si è allontanata (44) dal nostro ecosistema. Essi si nutriranno con la rugiada mattutina e daranno vita alle ere future. Qui vediamo ancora una nuova vita che segue la morte dell'attuale sistema dei mondi. A quelli che ora sono gli Aesir succederanno i loro figli, un nuovo Thor e un nuovo Odino (in suo figlio Vidar) che "vendicherà la morte" del Padre delle Ere.

Alla fine Odino rivela la sua identità facendo l'irrefutabile domanda — irrefutabile da chiunque ma non dalla stessa

divinità: Cosa ha sussurrato Odino all'orecchio del dio sole morto? Potremmo meravigliarci che il segreto fosse perpetuato oltre il regno della morte dal Padre Onnipotente dei mondi passati e futuri.

Vaftrudnismál

1. ODINO: Consigliami, Frigg, perché voglio andare
Da Vaftrudnir, l'enigmista,[\[29\]](#) nella sua sala!
Desidero sondare l'antica saggezza
Di lui, il sapiente titano.

2. FRIGG: A casa volentieri ti tratterrei o Padre degli eserciti,
Nelle corti degli dèi,
Ma nessun altro gigante
Ha lo stesso potere di Valftrudnir.

3. ODINO: Molto ho viaggiato, molto ho sperimentato,
Molto ho appreso dalle varie potenze.
Ora, nella sala di Valftrudnir,
Esaminerò di quali poteri sia egli dotato.

4. FRIGG: La fortuna sia con te, e poi, al tuo ritorno,
Possa la felicità trovarsi sulle strade che percorri!
Non sprecare il tuo ingegno, o Padre delle Ere,
Quando t'impegnerai nella discussione con Valftrudnir.

5. *Quindi, Odino si mise in viaggio per provare con i discorsi
La saggezza e lo spirito del titano che tutto conosce:
Arrivato alla sala del padre di Im,
Immediatamente il Pensatore entrò.*

6. ODINO: Salute a te, Vaftrudnir, sono venuto
Nella tua sala per vederti.
Per prima cosa vorrei chiedere:
Sei tu il saggio gigante che tutto conosce?

7. VAFTRUDNIR: Chi è quest'uomo, che nella mia sala
Mi lancia queste parole?
Non lascerai questo palazzo
Se non risulterai tu il più sapiente.

8. ODINO: Gagnréd[30] è il mio nome. Son venuto a piedi
E assetato alla tua sala;
ho vagato lontano e desidero la tua accoglienza
E la tua ospitalità, gigante.

9. VAFTRUDNIR: Perché allora te ne stai a parlare dall'ingresso,
Gagnréd?
Vieni avanti e siediti nella sala.
Allora esamineremo quello che sai,
Straniero o vecchio bardo che tu sia.

10. GAGNÁRD: Un pover'uomo che arriva nella casa di un ricco
Dovrebbe stare in silenzio o parlare saggiamente;
Le chiacchiere inutili sono dannose
Per chi viene presso un ospite maldisposto.[31]

11. VAFTRUDNIR: Dimmi, Gagnréd, poiché dall'ingresso dove sei
Vuoi provare la tua sapienza:
Come si chiama il destriero che porta il giorno
Ai figli delle ere?

12. GAGNÁRD: Criniera luminosa si chiama; ha sfumature rosate
il destriero
Che porta il giorno ai figli delle ere
E dai popoli è stimato il più eccellente;
la sua criniera irradia sempre la luce del sole.

13. VATFRUDNIR: Dimmi, allora, Gagnréd, se dall'ingresso dove sei
Vuoi provare la tua sapienza:

Come si chiama quel destriero che da oriente porta
La notte alle potenze propizie?

14. GAGNÁRD: Criniera di brina è il destriero che porta nello
spazio

Ciascuna notte alle potenze:

Ogni mattina la schiuma cade dalle sue briglie,
Per cui la rugiada scende nelle valli.

15. VAFTRUDNIR: Dimmi, Gagnrád, se dall'ingresso dove sei
Vuoi provare la tua sapienza:

Come si chiama quel fiume che divide
Le terre degli dèi da quelle dei titani?

16. GAGNÁRD: Il nome del fiume che divide le terre degli dèi
Da quelle dei titani è Dubbio;

Scorrerà libero e aperto per sempre;
Nessun ghiaccio si formerà mai su quel fiume.

17. VAFTRUDNIR: Dimmi, Gagnrád, se dall'ingresso dove sei
Vuoi provare la tua sapienza:

Qual è il nome di quel campo dove si combatte
La battaglia tra Surt e gli dèi benevoli?

18. GAGNÁRD: Vigrid è il campo dove si combatte
La battaglia tra Surt e gli dèi benevoli.

Cento giorni di viaggio misura ogni lato
Di quel campo creato per loro.

19. VAFTRUDNIR: Sei saggio, ospite. Vai alla tua panca
E parliamo seduti insieme.

Scommettiamo le nostre teste qui nella sala
Sulla nostra saggezza e arguzia, ospite.

CAPITULUM

20. GAGNÁRD: Per prima cosa, o Vafdrudnir,

Se hai sufficiente saggezza, sai dirmi
Da dove viene la terra o il cielo sopra di essa,
O gigante che tutto conosci!

21. VAFTRUDNIR: La terra fu formata dalla carne di Ymer,
Le montagne innalzate dalle sue ossa;
Dal cranio del freddo gigante di brina
Fu formato il cielo,
E i mari fluttuanti dal suo sangue.

22. GAGNÁRD: Per seconda cosa, Vaftrudmir,
Se hai sufficiente saggezza, sai dirmi
Da dove viene la luna che erra sugli uomini,
E, ugualmente, da dove viene il sole?

23. VAFTRUDNIR: Mundilföre è il padre della luna
E, ugualmente, del sole;
Entrambi nascono attraverso il cielo ogni giorno
Per misurare gli anni per l'uomo.

24. GAGNÁRD: Per terza cosa, o Vaftrudnir,
Poiché sei chiamato il conoscitore,
Sai dirmi da dove viene il giorno che si muove sugli uomini
E la notte che cala con la sua oscurità?

25. VAFTRUDNIR: L'Alba è quella che concepisce il Giorno,
Mentre la Notte è figlia di Dusk.
Le potenze principali crearono
La luna crescente e la luna calante
Per misurare le ere degli uomini.

26. GAGNÁRD: Come quarta cosa, o Vaftrudnir,
Poiché tutti ti reputano un sapiente,
Sai dirmi da dove vengono l'inverno o la calda estate
Alle sapienti potenze principali?

27. VAFTRUDNIR: Vento freddo è chiamato il padre dell'Inverno
Ma Mild è il signore dell'estate:[32]

28. GAGNÁRD: Come quinta cosa, o Vaftrudnir,
Tu che sei chiamato il conoscitore del passato,
Sai dirmi chi per primo tra gli Aesir o tra i consanguinei di Ymer
Nacque nei tempi antichi?

29. VAFTRUDNIR: Innumerevoli inverni prima che la terra fosse
formata

Nacque Bãrgälmer.

Suo padre, si dice, era Trudgälmer,
E Örgälmer il sovrano di suo padre.

30. GAGNÁRD: Come sesta cosa, poiché sei famoso come colui che
conosce,

O Vaftrudnir, sai dirmi

Da dove venne la prima volta Örgälmer tra i figli del gigante
All'alba del tempo, o saggio gigante?

31. VAFTRUDNIR: Da Elivágor[33] scaturirono gocce di veleno,
Fino a diventare un gigante.[34]

32. GAGNÁRD: Come settima cosa, o Vaftrudnir,

Poiché sei considerato esperto,

Dimmi come fece a generare figli l'ardito gigante,
Se non aveva conosciuto alcuna gigantessa!

33. VAFTRUDNIR: Per gradi, dalla parola del gigante di brina

Si svilupparono insieme l'uomo e la donna;

Accoppiando piede con piede il gigante generò
Un figlio dalle molte teste.

34. GAGNÁRD: Come ottava cosa, o Vaftrudnir,

Tu che sei considerato l'esperto del passato,

Dimmi chi ricordi che fosse il primo o il primordiale,

Tu che sei un gigante sapiente!

35. VAFTRUDNIR: Innumerevoli inverni prima che la terra fosse formata,

Nacque Bǫrglmer,

Il primo che io ricordi, il gigante primordiale,

Fu posto in una madia.[35]

36. GAGNÁRD: Come nona cosa, o Vaftrudnir, tu che sei reputato intelligente,

Dimmi da dove viene il vento che soffia sull'onda,

Anche se è invisibile?

37. VAFTRUDNIR: Rásvǫlg è arroccato alla fine dei cieli,

Un gigante sotto forma d'aquila,

Dalle sue ali sono soffiati i venti erranti

Che urlano sugli uomini.

38. GAGNÁRD: Come decima cosa, o Vaftrudnir,

Poiché conosci perfettamente i destini degli dèi,

Dimmi da dove è venuto Njörd presso i figli di Vaftrudnir.

Egli regna sulle corti e sui santuari,

Generato dalla stirpe di Ása!

39. VAFTRUDNIR: Nella casa dei Vaner lo crearono le sagge potenze

E lo mandarono come ostaggio agli dèi;

Alla fine dei tempi egli ritornerà

Nella casa con la saggezza del dolore.

40. GAGNÁRD: Dimmi l'undicesima cosa: dov'è che gli eroi

Si uccidono l'un l'altro ogni giorno?

VAFTRUDNIR: Essi scelgono gli Eletti, cavalcano via dalla battaglia,

E insieme siedono, riconciliandosi.

41. GAGNÁRD: Come dodicesima cosa, o Vaftrudnir, dimmi come
Fai a conoscere gli scopi infiniti del destino degli dèi.
Delle rune degli eoni e degli dèi
Tu conosci tutto quello che è vero, o saggio gigante!

42. VAFTRUDNIR: Io dico il vero delle rune dei giganti
Come pure degli dèi! Poiché sono venuto nei nove mondi,
Dagli inferni sotto gli abissi di Nifhlel.

43. GAGNÁRD: Molto ho viaggiato, molto ho sperimentato,
Molto ho appreso dalle varie potenze:
Quali umani vivranno quando per l'uomo sarà scaduto
Il temibile inverno di Fimbul?

44. VAFTRUDNIR: Vita e Sopravvivenza giacciono nascosti
Nel tesoro della memoria del sole.
La rugiada mattutina è il loro nutrimento,
E da esse nasceranno le ere future.

45. GAGNÁRD: Molto ho viaggiato, molto ho sperimentato,
Molto ho appreso dalle varie potenze:
Da dove verrà il sole nel cielo senza sentieri
Quando Fenris lo avrà divorato?

46. VAFTRUDNIR: Una sola figlia la ruota dell'Elfo genererà
Prima che Fenris la raggiunga;
La radiosa fanciulla cavalcherà a cavallo
Per le strade di sua madre
Quando gli dèi si saranno ritirati.

47. GAGNÁRD: Molto ho viaggiato, molto ho sperimentato,
Molto ho appreso dalle varie potenze:
Quali sono le fanciulle che nelle distese d'acqua
Infallibilmente troveranno la via?

48. VAFTRUDNIR: Tre possenti fiumi scaturiscono attraverso le

terre

Delle fanciulle del genero ricercatore;[\[36\]](#)

Esse sono hamingja per diritto

Anche se allevate da giganti.

49. GAGNÁRD: Molto ho viaggiato, molto ho sperimentato,

Molto ho appreso dalle varie potenze:

Quali degli Aesir rimarranno quando

Le fiamme di Surt si saranno estinte?

50. VAFTRUDNIR: Vidar e Vale dimoreranno nei santuari degli dèi

Quando le fiamme di Surt si saranno estinte.

Mode e Magne allora avranno il Mjölfnir

E faranno il lavoro di Vingner.[\[37\]](#)

51. GAGNÁRD: Molto ho viaggiato, molto ho sperimentato,

Molto ho appreso dalle varie potenze:

Che ne sarà del vecchio Odino

Quando il regno dei governanti andrà in frantumi?

52. VAFTRUDNIR: Il lupo divorerà il Padre delle Ere,

Ma Vidal lo vendicherà;

Vidal attaccherà le mascelle gelate

Con l'arma sacra di Vingner.[\[38\]](#)

53. GAGNÁRD: Molto ho viaggiato, molto ho sperimentato,

Molto ho appreso dalle varie potenze:

Cosa sussurrò Odino all'orecchio di suo figlio,[\[39\]](#)

Quando quest'ultimo fu portato sulla pira?

54. VAFTRUDNIR: Nessuno sa quello che *tu* hai detto in quel momento

Sulla pira all'orecchio di tuo figlio.

Con le labbra di un morto ho narrato il mio racconto:

Le rune antiche e il Ragnarök.

Capitolo 14

Thor e Loki in Jotunheim[40]

(La Casa del Gigante)

NOTE DELL'AUTRICE

Questo piacevole episodio ha fatto divertire molto un pubblico di persone semplici. Apparentemente è un fatto avvenuto nella storia del nostro globo, quando i venti ghiacciati accompagnavano l'abbassamento del livello dell'acqua al tempo in cui le calotte polari si svilupparono sui continenti, assorbendo una maggiore quantità d'acqua. Al tempo stesso, c'era uno spostamento della posizione del serpente Midgård — l'equatore, o forse l'arco della Via Lattea. Non c'è dubbio che questi avvenimenti denotino un periodo di glaciazione, ma sull'era del ghiaccio la questione è aperta.

Questo Discorso ricorda strettamente, in un particolare, la ricerca da parte degli dèi del calderone di cui si parla nel Discorso di Hymer (che lo segue). In entrambi i racconti Loki istiga un'azione proibita che suscita l'ira di Thor sullo sfortunato colpevole, ma qui è il figlio del contadino — un ciclo minore — che frantuma le ossa.

Come nel *Vaftrudnismál* (Il Poema dell'Illusione), la visita di Thor e di Loki al mondo del gigante raffigura le percezioni errate alle quali è soggetta la coscienza nei mondi dei giganti. Noi non percepiamo le cose come sono realmente, e anche gli dèi, sembra, sono circondati dall'illusione che segna l'esistenza nella materia.

Thor e Loki in Jotunheim

Un tempo l'era del ghiaccio prevaleva sulla terra, distruggendo le coltivazioni e uccidendo uomini e bestie. Thor, accompagnato da Loki, s'incamminò per protestare con il gigante Ränsvälg che,

sotto forma di aquila, alimentava i venti ghiacciati su Midgárd. Naturalmente dovevano prendere una strada indiretta, come abbiamo accennato prima, perché il carro di Thor non poteva attraversare il ponte dell'arcobaleno che unisce i mondi degli uomini e quelli degli dèi: i suoi fulmini avrebbero incendiato il ponte. Così guadaronò il fiume Ifing (dubbio) che segna il confine tra questi mondi.

A Midgárd furono ospitati da un povero contadino che aveva due figli, Tjalfe e Röskva. Per integrare lo scarso cibo, Thor macellò le due capre che trainavano il suo carro, Tandgniostr e Tandgrisnir (dente che digrigna e dente spezzato). Egli istruì i suoi compagni a mettere attentamente le ossa intatte nelle loro pelli. Durante il banchetto, Loki sussurrò al figlio del contadino di assaggiare il midollo che, egli disse, aveva proprietà magiche, e il ragazzo così fece spaccando un osso. Al mattino, Thor rianimò gli animali con un colpo del suo martello su ciascuna delle pelli, ma trovò che una delle sue capre era zoppa. Incollerito al massimo, il Tonante minacciò di distruggere il contadino e tutta la sua famiglia, ma il vecchio placò il dio offrendogli come servi i suoi due figli. Da quel momento, Tjalfe (velocità) si unì agli dèi nella loro escursione, mentre Röska (lavoro) stette ad aspettare il loro ritorno.

Una notte, durante il viaggio, si ripararono in un edificio dalla forma curiosa, che conteneva due stanze, una molto larga, l'altra piccola. Disturbati e messi in allarme da un lungo rombo, i viaggiatori si nascosero nella più piccola delle due stanze. Al mattino, uscendo, nelle vicinanze trovarono un mostruoso gigante addormentato: la casa era il suo guanto, i rombi erano i suoi russamenti. Accanto, c'era il suo sacco di foraggio. Essendo affamati, i due dèi tentarono di aprire la borsa ma nemmeno Thor fu capace di sciogliere i nodi, così tentò di svegliare il gigante. Tre volte il suo martello colpì la testa del gigante, per cui l'addormentato si agitò e borbottò qualcosa sulle mosche, ma non

si svegliò. Gli dèi erano arrabbiati. Comunque, a tutt'oggi ci sono tre valli che circondano la montagna dove il gigante dormiva.

Alla fine, i due Aesir e Tjalfe raggiunsero la casa del re dei giganti, il cui nome, Urgárdaloki, significa Loki-della-corte-estrema. Qui gli dèi furono sfidati in una serie di competizioni. Primo, Tjalfe gareggiò nella corsa contro il campione dei giganti ma fu vergognosamente distanziato. Poi Loki, che in quel momento era voracemente affamato, propose a un gigante una gara di velocità nel consumare i cibi. Fallì ancora perché, sebbene i due avessero finito insieme, il gigante aveva consumato i vassoi come pure il cibo. Thor propose allora di scolarsi qualche corno pieno da bere, ma quando gli fu consegnato un recipiente enorme, ne abbassò di poco il livello. Gli fu chiesto di sollevare il gatto del gigante. Mortificato da un compito così semplice, fu tuttavia capace solo di sollevare una delle sue zampe. Da quel momento venne invitato a lottare contro qualsiasi gigante, e fu ridendo che la nutrice più anziana dei giganti lo affrontò, e facilmente depose il Tonante su un ginocchio.

Dopo queste indegne sconfitte gli dèi partirono per tornare alla propria sfera, accompagnati per una parte del viaggio dal loro ospite, che — una volta fuori dalla casa — cominciò a spiegare le illusioni di cui erano stati preda. Sebbene Tjalfe avesse la velocità del fulmine, il suo contendente nella gara era Pensiero, che facilmente lo aveva distanziato. Il contendente di Loki era Logi (fiamma), che aveva consumato non solo tutto il cibo ma anche il vassoio di legno. Il corno che Thor non era riuscito a svuotare aveva la sua punta negli abissi oceanici; tutto il mondo dei giganti aveva starnazzato con paura perché il livello delle acque si era notevolmente abbassato. Il gatto era realmente il serpente di Midgárd, Iörmungandr, che Thor non era riuscito a smuovere. Riguardo alla nutrice più anziana dei giganti, Elli, in realtà era vecchia, e al momento giusto abbatteva chiunque, anche gli dèi.

Quando Thor, in un momento di grande collera, sollevò il suo martello per vendicare queste sconfitte ricevute con l'inganno, scomparvero il suo ospite e qualsiasi città sulla pianura che si estendeva senza fine in tutte le direzioni.

Capitolo 15

Hymiskvædet

(Il Discorso di Hymer)

NOTE DELL'AUTRICE

Il nostro sistema solare ha la sua dimora in una parte dello spazio da cui vediamo certe configurazioni di stelle. La nostra terra ruota sul proprio asse in modo che per metà del tempo ciascun lato è illuminato dai raggi solari ed è in ombra per l'altra metà del tempo poiché viaggiamo lungo il sentiero quasi circolare della sua orbita. Le stelle che vediamo sono quelle che si trovano sul lato oscuro del nostro pianeta, cioè quelle esterne al sistema solare nella direzione in cui guardiamo di notte. Questa direzione, naturalmente, cambia con le stagioni, per cui nel corso di un anno, una rivoluzione intorno al sole, di notte abbiamo guardato tutte le stelle che ci circondano nella nostra zona. Quelle stelle che sono quasi a livello con la nostra orbita, chiamata il piano dell'eclittica, sono state raggruppate in 30 archi di grado, e questi gruppi sono denominati le dodici costellazioni dello zodiaco. Insieme, fanno un cerchio completo (360 gradi). Il nostro sole, che è situato in un braccio della galassia a spirale che chiamiamo la Via Lattea, è circondato dai dodici "animali" (cioè esseri animati) dello "zoo" celeste.

Abbiamo bisogno di avere un quadro preciso di questo scenario per capire che il racconto del gigante Hymer suggerisce il preludio a un nuovo incorporamento, probabilmente del nostro

sole, forse di un pianeta come la terra. Secondo gli insegnamenti teosofici, un pianeta vive un numero di vite con intervalli di riposo paragonabili alla morte, durante il periodo vitale del sole. È anche sottoposto a periodi più brevi di riposo paragonabili al sonno, durante il proprio periodo di vita. Il modello è analogo a quello dei tipi umani di vita e altrimenti, che includono sonno e veglia come pure morte e nascita.

Hymer è evidentemente una fase preliminare nella formazione di un corpo celeste. Le sue nove figlie, o eoni, sono le nove madri del dio Heimdal, il dio degli inizi, che, come abbiamo visto, è una divinità solare. Egli ha un'affinità particolare con la costellazione di Aries, l'ariete, il creatore degli inizi: dell'anno all'equinozio d'inverno, dell'anno zodiacale (25.920 anni terrestri), e di ciascun periodo di vita del nostro pianeta. Egli è personificato nel vento che, come l'ariete con la sua testa, urta, soffia, o spinge. Come genitore delle nove madri di Heimdal, apparentemente Hymer rappresenta l'inizio dell'attuale incorporamento del nostro sistema solare nello schema comprensivo di stelle in cui il sole ha il suo habitat. Alla fine della vita egli è chiamato Rymer. Entrambi i nomi evocano Ymer, un concetto universale che in questo caso è applicato a un caso particolare.

Qui possiamo quindi citare un particolare spiraglio di luce: nella storia biblica, in Genesi 17, avviene una trasformazione aggiungendo la lettera H, aspirata, che simbolizza il respiro, lo spirito, il principio di vita: Abram diventa Abraham, e sua moglie Sarai diventa Sarah. È possibile che i Nordici abbiano usato la stessa convenzione per indicare l'ispirazione della vita nella materia quando Ymer diventa Hymer con l'ispirazione del potere divino che dà la vita al nostro mondo.

Nel racconto di Hymer, gli dèi hanno appreso per divinazione che il titano Äger — lo spazio — poteva fornire l'idromele

dell'esperienza con cui essi si nutrono, poiché egli "possedeva in abbondanza quest'idromele ." Ma quando Thor ordinò ad Äger di allestire un banchetto per gli dèi, egli rispose: "Portami prima un calderone per versarlo. Allora farò un banchetto per gli dèi."

Poiché non c'era un recipiente abbastanza grande da contenere l'idromele, gli dèi rimasero senza, finché Tyr[41] si ricordò che il suo parente Hymed possedeva un tale calderone. Thor e Tyr si misero in viaggio per trovare Hymer e comprare il calderone, "con l'astuzia, se necessario." Sul loro cammino attraverso Midgård incontrarono Egil, il "montanaro, figlio di Tjasse dagli occhi offuscati" — cioè il precedente periodo evolutivo. Egil fu incaricato di badare alle due capre che trascinavano il carro del Tonante, e gli dèi procedettero a piedi.

Alla casa del gigante furono salutati dalla moglie che li avvisò di nascondersi prima che Hymer arrivasse con il suo solito cattivo umore. A tarda sera il "deforme e aspro Hymer" arrivò a casa dopo la caccia; qui c'è una deliziosa metafora poetica che descrive come "i pezzi di ghiaccio crepitavano quando egli entrò, perché la foresta della sua faccia era gelata" (10). La moglie cercò di addolcire il suo umore in formandolo che il loro giovane parente Tyr era arrivato nella sala portando con sé "un nobile avversario chiamato Vior." [42] Questo prova la riluttanza del gigante della materia a trattenere l'energia del dio in un modo che richiama la prima legge del movimento di Newton: "Un corpo rimane in riposo o continua a muoversi alla stessa velocità nella stessa direzione, a meno che non sia attaccato da una forza definita.

Allo sguardo feroce del gigante l'asta si spezzò in due e otto caldaie caddero a terra, e solo una rimase intatto. Con la consueta ospitalità (obbligatoria) Hymer ordinò che fossero macellati tre torelli per la cena. Thor ne divorò due, cosicché il mattino dopo il gigante e il Tonante si trovarono nella necessità di dover

prendere del pesce per mangiare. Vior si offrì di remare se il gigante avesse provveduto all'esca, per cui Hymer, ironicamente, invitò Thor a pigliare uno dei buoi della sua mandria, sapendo che questa era un'impresa del tutto impossibile. Thor, comunque, riuscì a farlo senza difficoltà. Sul mare "Hymer richiamò a bordo due balene insieme" (21). Thor prese all'amo Iörmungand, il serpente di Midgárd con il risultato che gli iceberg si scossero, i vulcani eruttarono, e tutto il mondo tremò, finché Thor restituì il mostro all'abisso.

In questa storia si sovrappongono parecchie interpretazioni, e le descrizioni possono applicarsi ad eventi terrestri, al sistema solare o cosmico. Il serpente di Midgárd che conosciamo rappresenta l'equatore, che si è spostato più e più volte nella storia della terra; può anche indicare il piano dell'eclittica che è l'apparente sentiero del sole attraverso il cielo; o può essere la Via Lattea che si contorce intorno al cielo con le stagioni, come un'immensa fettuccia immersa nelle "acque" dello spazio. Il serpente è uno dei tre temibili figli di Loki; gli altri due sono Fenris, il lupo che divorerà il sole alla fine del suo periodo di vita, ed Hel, la fredda regina mezza blu dei regni della morte.

Hymer era scontento per il successo del dio; per molto tempo non disse una parola ma "girò il timone nella direzione sbagliata" (25). Questo può indicare un cambiamento nella configurazione delle stelle osservate, causato sia dall'introduzione di un nuovo corpo o dalla distruzione di un pianeta precedente; potrebbe anche significare semplicemente un cambiamento dell'inclinazione dell'asse polare della terra — l'allineamento magnetico delle rocce. Non c'è menzione di un nuovo cambiamento di direzione, ma l'imbarcazione approdò in breve tempo. Hymer richiese al dio di riportare a casa le balene al villaggio, e legare subito la capra acquatica a riva." (26).

Così la nostra attenzione si è soffermata su una curiosa sequenza di oggetti: vediamo una "capra acquatica," un rematore, un pesce, l'ariete, il bue o il toro, e le "due balene insieme." Trasportati nelle antiche e consuete descrizioni delle costellazioni zodiacali, riconosciamo in essi rispettivamente il Capricorno, l'Acquario, i Pesci, l'Ariete, il Toro e i Gemelli, tutti congiunti con lo sconquassamento del serpente di Midgård. L'implicazione è inequivocabile se realizziamo che queste sei costellazioni consecutive coprono 180 gradi di cielo, cioè un mezzo cerchio, o quanto poteva essere visto contemporaneamente. Può essere una semplice coincidenza?

Ritornato a casa del gigante, Thor fu sfidato a rompere un recipiente per bere ma, per quanto lo sbattesse con tutta la sua forza contro una colonna, il calice rimase intatto, mentre la colonna si spezzò in due. Quando la moglie del gigante sussurrò a Thor di infrangere il calice contro il cranio dell'ospite, perché non esisteva una sostanza più dura, l'Áse così fece con il risultato che "il supporto dell'elmetto rimase intatto mentre l'orlo del calice si spezzò in due" (31). Da quel momento gli dèi furono liberi di portare fuori il calderone, ma non senza aver prima sconfitto l'orda dei giganti che li inseguivano. Questo, naturalmente, fu fatto da Mjölhnir, il martello di Thor.

Quando raggiunsero il luogo dove l'innocente Egil stava badando alle capre di Thor, uno degli animali si era azzoppato, proprio come nel racconto precedente, quando Loki aveva persuaso il contadino a spezzare un osso di midollo. Qui la collera del Tonante si era placata solo quando Egil aveva offerto i suoi due figli come servi di Thor. Da allora in poi, in qualsiasi luogo della terra si trovi Lorrìde, l'aspetto terrestre di Thor, egli è accompagnato da Tjalfe (velocità) e Röska, i figli di Egil, "l'innocente montanaro," che lo servono come agenti elementali dell'elettricità vitale.

La ricerca del calderone di Hymer, con tutti i suoi dettagli e apparenti banalità, è un Discorso che può essere letto e riletto senza che "suoni il campanello" della comprensione, almeno se non applichiamo la chiave delle cosmogonie senza tempo per discernere quale possa essere stato un metodo per trasmettere l'idea che gli dèi stanno cercando il luogo appropriato per una stella o un pianeta che devono reincorporarsi. Il calderone sembra rappresentare un volume specifico dello spazio che soddisfa certe richieste. Una coscienza solare o planetaria che sta per entrare nella vita deve trovare il suo luogo appropriato, e questo è definito come il luogo da cui le stelle circostanti presentano un determinato aspetto. Vi è, quando pensiamo a ciò, solo un modo per definire una particolare posizione nello spazio, ed è quello che deve descrivere i suoi dintorni. Il calderone di Hymer qui è localizzato nominando sei costellazioni consecutive dello zodiaco, che attraversano un emisfero o mezzo del cielo, come appare dal nostro sistema solare.

Così il Discorso di Hymer ci parla di un essere celeste che si prepara ad entrare in una nuova manifestazione: cerca, per desiderio di vita (Tyr) e forza di vita elettromagnetica (Thor), il suo antico habitat (il calderone). Questo espediente molto ingegnoso ben dimostra, ancora una volta, la tecnica usata dai saggi per perpetuare la loro conoscenza con i mezzi della tradizione. I popoli stessi erano del tutto incapaci di afferrare anche il più semplice dei racconti, così potevano essere usati come trasmettitori inconsapevoli di realtà scientifiche. La rottura della trave di colmo allo sguardo feroce del gigante e la distruzione di tutte le caldaie, tranne una, sospesa da quel polo, senza dubbio molti lo ritengono un aneddoto divertente, ma nello scherzo può essere assicurata la memoria di un evento astronomico dalle proporzioni stupefacenti, quando l'asse polare di rotazione di un sistema globale o universale si ribaltò,

lasciando intatta solo una "caldaia" o recipiente: la località dove un globo rinasce nello spazio che aveva precedentemente occupato. La cattura e la liberazione del serpente di Midgár da parte di Thor conferma lo stesso modello degli eventi.

In Ásgard gli dèi aspettavano l'ampio recipiente "quando alla Ting degli dèi arrivò il vittorioso Thor portando con sé il calderone di Hymer." Ora gli dèi bevono abbondantemente con Äger ad ogni autunno "quando il grano d'oro è immagazzinato," com'è tradotto in alcune versioni, senza dire che il raccolto è l'apice di ogni periodo d'attività, che sia un giorno, un anno, una vita, o un eone. È allora che gli dèi assorbono l'idromele mistico che è stato infuso nello spazio dove un mondo è vissuto ed è morto.

Hymiskvädet

1. Gli Dèi della Scelta[43] avevano fatto una buona caccia
Ma prima di rimpinzarsi avevano molta sete;
Scossero le verghe della divinazione, studiarono i segni,
Ma trovarono che Äger aveva un prezzo troppo alto.

2. Il montanaro sedeva fuori, felice come un bambino,
Il montanaro, figlio di Tjasse dagli occhi offuscati;
Il figlio di Ygg (Thor) lo guardò negli occhi:
"Allestirai spesso un banchetto per gli Aesir."

3. Alle decise parole del guerriero,
L'ansia s'impadronì del gigante,
Tramò la vendetta contro gli dèi;
Chiese al marito di Sif [44] di portargli il calderone:
"Allora sarò io a fabbricare la vostra birra."

4. Ma da nessuna parte i nobili dèi
O i saggi Vaner sapevano qualcosa;
A lungo, il fedele Tyr diede a Lorrìde (Thor)

Quest'amichevole consiglio:

5."A oriente delle onde di Eli vive
Il molto saggio Hymer, alla fine del cielo:
Mio padre, amante delle battaglie,
Possiede questa caldaia,
Un recipiente capace, profondo per miglia."

6. "Pensi di poter prendere quel recipiente?"
"Se usiamo l'astuzia."

7. Viaggiarono a lungo per tutto il giorno
Da Asgárd per raggiungere Egil;
Egli stava custodendo le capre cornute
Quando arrivarono davanti alla sala di Hymer.

8. Il figlio[45] trovò sua nonna,
Una ripugnante vecchia con 900 teste;
Ma venne fuori un'altra donna adorna d'oro
Con belle sopracciglia per portare a suo figlio l'idromele.

9. La moglie: "Progenie dei Titani, o voi nobili,
Io vi nasconderò sotto un calderone;
Spesso mio marito è burbero nei riguardi degli ospiti
Ed è di cattivo umore.

10. Prima che si facesse sera, il deforme e crudele Hymer
Ritornò dalla caccia;
Quando entrò i pezzi di ghiaccio crepitarono,
Perché la foresta della faccia dell'uomo era ghiacciata.

11. Salve, Hymer, abbi pensieri miti!
Il rampollo è venuto alle tue sale,
Colui che aspettavamo da tanto lontano;
Con lui è venuto un nobile avversario, amico dei guerrieri,
Si chiama Vior.[46]

12. "Vedi, si sono riparati sotto il fastigio,
Impauriti, dietro il paletto."

Allo sguardo furioso del gigante, la colonna si spezzò
E il colmo del tetto si frantumò in due.

13. Otto caldaie caddero giù dalla trave di colmo;
solo una, temperata saldamente, rimase intatta.z
Gli ospiti si fecero avanti quando il truce vecchio gigante
Con sguardo furente seguì il suo nemico.

14. Non prometteva niente di buono
Quando sul pavimento vide
Il terrore dei giganti.
Egli ordinò di prendere tre torelli e di cuocerli.

15. Ciascuno dei tre aveva una testa più corta
E destinati ad essere grigliati; solo il marito di Sif
Mangiò prima di andare a dormire,
Con l'aggiunta di due buoi.

16. L'antico congiunto[47] di Rungner pensò
All'abbondante pranzo che Lorrìde aveva consumato.
"Credo che domani noi tre dobbiamo pescare del pesce da
mangiare."

17. Vior avrebbe remato sull'onda
Se il baldo gigante avesse provveduto all'esca.
"Vai alla mia mandria a prendere l'esca, se hai coraggio,
baldo Gigante frantumatore di montagne!
Ti aspetto anche se non trovi che sia un compito facile
Prendere come esca un mio bove."

18. Il dio si affrettò allegramente verso la foresta,
Dove stavano i buoi tutti neri;
Il flagello dei giganti[48]
Spezzò entrambe le corna del toro.

19. Disse Hymer: "Tu, carro maestro, sei terribile
Anche se te ne stai quieto,
ei ancora peggio quando sei in azione."

20. Il lampeggiante maestro della capra comandò
Al parente della scimmia di remare lontano,
Ma il gigante non aveva alcuna voglia
Di remare lontano.

21. Il possente Hymer issò a bordo dell'imbarcazione-
Un paio di balene insieme,
Ma a poppa, Vior, consorte di Sif,
Approntò astutamente uno stratagemma.

22. Il salvatore dei popoli, il flagello del serpente,
Ora sollevò la testa del bue sull'arpione:
E guardò la bocca aperta di quello che gli dèi odiano,
Quello che è arrotolato
Negli abissi intorno a tutte le terre. [49]

23. Allora il baldo Thor coraggiosamente trascinò
Il velenoso serpente sull'imbarcazione:
Colpì pesantemente con il suo martello
La sommità della testa del fratello caduto del lupo.[50]

24. Le montagne rumoreggiarono,
I campi gridavano ad alta voce;
Così collassò il mondo antecedente;
Il viscido serpente sprofondò nel mare.

25. Infelice era Hymer
Quando remava verso casa.
Per lungo tempo non disse una parola;
Girò il timone in direzione sbagliata.

26. Hymer parlò: "Tu dividi equamente

Il lavoro con me: portati a casa le balene,
Al villaggio, e lega la capra acquatica a riva."

27. Lorrìde[51] afferrò la poppa
E trascinò il cavalluccio marino[52] a riva;
Con spirito, con i remi e con la sassola;
Il cinghiale del gigante[53] tra i flutti egli portò al villaggio
Attraverso i sentieri della foresta nera.

28. Ma ancora il gigante dal carattere ostinato
Rivaleggiò con il dio;
Disse che l'uomo non era forte,
Pur essendo un rematore,
Se non avesse infranto un recipiente per bere.

29. Lorrìde subito scagliò il calice,
La colonna di pietra si spezzò
Ma il calice rimase sano:
Sedutosi, egli lo gettò contro le colonne della sala,
Ma il calice che gli aveva dato il suo ospite rimase intatto.

30. A lungo la concubina del gigante, una donna affabile,
Diede questo consiglio,
Tutto quello di cui era a conoscenza:
"Colpisci la testa di Hymer con il calice,
È più dura di qualsiasi calice.

31. Thor si alzò, s'invigorì,-
Raccolse le sue forze di Ása:
Il supporto dell'elmetto rimase intatto
Mentre l'orlo del calice si spezzò in due.

32. Disse allora Hymer: "Ho perduto il prezioso tesoro,
Vedendo il calice infranto,
Caduto dal mio grembo;
Non posso più ritrattare la mia parola, questo gioco

Era troppo amaro.

33. "Sei libero di portar via il calderone

Dalla nostra corte, se ci riesci."

Due volte Tyr tentò di rimuoverlo,

Ma il calderone rimaneva fermo e saldo.

34. Il padre di Mode[54] afferrò l'orlo

Con una forza tale che il suo piede bucò il pavimento;

Il marito di Sif lo sollevò sulla sua testa:

Le maniglie tintinnavano contro i suoi talloni.

35. Non erano andati lontano

Quando il figlio di Odino guardò indietro;

Vide le orde di Hymer che si avvicinavano

Dalle valli orientali, a centinaia.

36. Abbassò la caldaia, la mise giù,

E si volse contro quella moltitudine assassina

Con il Mjöltnir,

Abbattendo le terribili balene di pietra

Che si affrettavano dietro di lui con Hymer.

37. Non viaggiarono a lungo perché la capra di Lorrìde

Barcollò e cadde tramortita davanti a loro;

La saltellante bestia aveva una gamba zoppa;

E questo era stato causato da Loki.

38. Ma voi avete udito, chiunque sia istruito

Negli incantesimi di dio, e potete rapidamente vedere

Il salario che egli si guadagnò dall'agricoltore,

Che cedette come servi entrambi i suoi figli.

39. Alla Ting degli dèi venne il provocatorio Thor,

E portò con sé il calderone di Hymer;

Ora gli dèi bevono abbondantemente con Äger ad ogni autunno,

Quando il grano d'oro è immagazzinato.

Capitolo 16

Grimnismál

(Il Discorso di Grimner)

NOTE DELL'AUTRICE

Questo Discorso si potrebbe considerare l'istruzione più esplicitamente esoterica riguardo alla composizione dei mondi, che si trova in qualsiasi mitologia esistente. È paragonabile alle descrizioni della natura interna del nostro universo che troviamo in altre fonti, come la Qabbalāh e le scritture persiane e hindu; in verità, se prendiamo la *Dottrina Segreta* come pietra di paragone, l'insegnamento di Grimner è sorprendentemente esplicito.

Odino, sotto un altro aspetto (Grimner significa incappucciato, camuffato), spiega al suo discepolo Agnar la costruzione del nostro universo dai livelli più alti della divinità fino ai mondi di materia più bassa, completando lo schema abbozzato nella *Völuspá* riguardo ai processi creativi e distruttivi che s'alternano in un universo. L'astrologia dei miti non si riferisce ai temi natali e alle previsioni personali. Tratta le proprietà dei mondi viventi, con il carattere e le funzioni delle loro divinità planetarie e le interrelazioni e le forze vitali che circolano attraverso i corpi celesti.

Nel *Grimnismál* troviamo le due prime razze della terra che si sviluppano sotto la diretta supervisione divina: Agnar, la più vecchia, istruita da Frigga, madre degli Aesir, e Geirröd, la più giovane, da Odino. Il Padre di Tutto induce Geirröd a usurpare la posizione di Agnar — la seconda umanità che soppianta la prima. C'è un preciso parallelo nel Vecchio Testamento quando a Rebecca è detto: "due nazioni sono nel tuo grembo e due stirpi di

popoli . . . un popolo sarà più forte dell'altro popolo; e il popolo più vecchio servirà quello più giovane" (Genesi, 25:23). Segue poi la storia ben nota di Esau che vendette la sua primogenitura al gemello più giovane.

La terza umanità è simbolizzata dal figlio di Geirröd, chiamato anche lui Agnar, che è istruito da Grimmer, ora chiamato Väratyr (Il Dio dell'Essere o il Dio-che-è). Al ragazzo, essendosi guadagnato questo privilegio con un atto di gentilezza, è insegnata la formazione e la composizione del sistema solare: i suoi "livelli" di sostanze, i "piani" visibili e invisibili della letteratura teosofica — e le corti, le sale, o i palazzi che sono le dimore dei loro rispettivi dèi. Le caratteristiche di questi palazzi di potenze divine sono indicate molto ingegnosamente, anche se nessuna parola potrebbe dare un'adeguata comprensione delle loro proprietà: semplicemente perché la consapevolezza umana non include i tassi di vibrazione che cadono, sia vicino che lontano, fuori dalla gamma delle nostre percezioni sensoriali. Fino a quando non avremo sviluppato i sensi appropriati a riconoscere queste sostanze, dobbiamo accontentarci di considerare le sfere come case adatte alle potenze che le usano.

Il primo mondo nominato è Trudhein — "Una terra sacra, vicina agli Aesir e agli elfi" (4). Il suo dio, Trudgälmer, è quell'aspetto della divinità trina che corrisponde a Vishnu, il potere che sostiene della *trimurti* hindu[55] o la triade divina. Gli altri due mondi sono Örgalmer che, come il Brahmā hindu, è la forza effusiva e in espansione, il "creatore," mentre il terzo, Bärgälmer, il frutto di una vita, paragonabile a Śiva, il distruttore-rigeneratore. I tre mondi sono chiaramente i tre aspetti della forza motrice, sia in un universo che in qualsiasi altra entità, che si esprime come un cambiamento costante. Le descrizioni delle dodici case degli dèi sono soggette a molte interpretazioni: si possono applicare alle dodici direzioni nello spazio, che sono più

comunemente denominate come influenze zodiacali, e anche ai poteri planetari, attraverso i cui caratteri modificanti queste influenze sono filtrate prima che le riceviamo; possono anche riferirsi alle caratteristiche invisibili della nostra divinità terrestre, che corrispondono a quelle superiori, e sono modificate da esse. L'analogia è una valida guida per comprendere i miti, purché non vengano distorti e portati agli estremi. Poiché le dodici divinità nominate in Grimnismal variano molto nei loro attributi, non c'è da sorprendersi di trovare inclusi dei caratteri diversi come Ull e Trym, rispettivamente la sfera più alta e spirituale della vita nel nostro sistema terrestre, e quella più profondamente immersa nella materia, il globo che attualmente abitiamo.

È bene ricordarci che stiamo trattando con forze qualitative che hanno caratteristiche infinitamente diverse, non personaggi, per quanto esagerati siano. Forse, se potessimo studiare i processi cosmici e i loro poteri dinamici ai loro stessi livelli, potremmo percepirli, ma dal nostro microscopico punto di vista umano li possiamo solo debolmente immaginare come principi che appartengono all'universo solare. I personaggi nei miti sono antropomorfizzati — anche se sono soltanto nominati — e possono darci solo una vaga idea approssimata delle loro reali caratteristiche e funzioni. Proprio così la simbologia zodiacale fornisce solo le indicazioni più deboli riguardo i vari campi d'influenza che dominano le diverse direzioni nello spazio. È semplicemente che non siamo in grado di distinguerli.

I Discorsi non sono sempre sequenzialmente chiari, e ci ritroviamo immediatamente immersi in una citazione appena abbozzata del Valhalla in cui i guerrieri di Odino si nutrono dei tre cinghiali — i risultati delle loro conquiste sulla terra che, come abbiamo visto, sono simbolizzate da un cinghiale nelle mitologie norrene e in altre. I loro nomi, Andrimner, Sarimner, e

Eldrimmner, rispettivamente respiro (aria, spirito), mare (acqua, mente), e fuoco (calore, desiderio e volontà), costituiscono un simbolo dentro un simbolo quando queste caratteristiche si applicano alla composizione sia della natura sia dell'uomo. Quando il verso 18 è parafrasato: "lo spirito lascia che la mente sia immersa nel desiderio e nella libera volontà; pochi conoscono di cosa si nutrono i guerrieri dell'Uno," ne deduciamo che i conquistatori del sé si nutrono di una sublimazione progressiva e determinata dei desideri e della volontà. Questa è psicologia di ordine elevato. Dà sostanza e scopo all'evoluzione umana come un cambiamento progressivo, e offre all'anima umana un potente incentivo di crescita. Ben oltre l'idea che l'evoluzione appartenga semplicemente ai corpi, qui realizziamo che ciò che evolve è la coscienza degli esseri, e che nel regno umano la libera volontà ricopre una parte significativa in questo processo. L'istruzione e l'allenamento di Agnar ha, come sua applicazione pratica, l'avanzamento di una comprensione del ruolo che l'anima umana deve ricoprire nel dramma cosmico.

Odino descrive i suoi due cani, Gere e Freke (19), i suoi fedeli compagni. Egli li nutre, Ingordigia e Golosità, sebbene egli stesso viva solo di vino; il vino e l'idromele sono usati per indicare la saggezza. Così il dio sostiene e usa la natura animale, sebbene egli stesso sia sostenuto solo dalla saggezza. Il Nuovo Testamento offre un parallelo nella nota storia delle nozze di Cana, dove Gesù trasformò l'acqua (le regole del rituale) in vino (l'insegnamento spirituale). Anche i corvi di Odino, Hugin e Munin, descrivono gli aspetti della coscienza necessari a ottenere l'esperienza. Hugin significa la mente in tutte le molteplici connotazioni in cui questo termine è usato: può anche essere usato per proposito, intento, stato d'animo, attitudine, disposizione — applicabili tutti a Hugin. Anche Munin ha molti significati, con la memoria al primo posto. Senza memoria non vi sarebbe alcuna modificazione della mente.

È su questa modificazione causata dall'esperienza accumulata che l'intelligenza si alimenta ed è ottenuta l'abilità, il carattere si modifica, e l'evoluzione procede. Noi costruiamo incessantemente sulla consapevolezza che gli eventi sono passati. Ma c'è ancora di più: Munin determina anche la motivazione, il fattore primario nel dirigere la mente e la successiva azione. È Hugin che rischia di rimanere intrappolato nelle sue escursioni, ma la paura per Munin è eterna.

Il Padre di Tutto parla di Tund, il fiume del tempo, che forma il fossato che circonda Valhalla. Lì guizza il pesce di Tjodvitner — l'umanità. Tjodvitner è uno dei nomi di Fenris, il lupo generato da Loki, tutta la brutta progenie della mente indisciplinata. È il licantropo che pesca per sempre le anime umane da attirare fuori strada. Quelli che attraversano il fiume devono affrontare il "Cancello della Scelta" o "Cancello della Morte," il cui chiavistello può essere aperto da pochi, e che, come abbiamo visto, porta alla Sala dell'Eletto — Valhalla.

Grimner poi spiega al suo discepolo come sia costituito l'Albero della Vita, e i pericoli ai quali è soggetto. Non c'è stato alcun tentativo di tradurre i nomi di tutti i fiumi di vite. È sufficiente che tra essi vi siano appellativi come Saggezza e Guerra (in parecchie forme), che suggeriscono le caratteristiche dei vari regni degli esseri e la loro posizione sulla scala evolutiva. Sono proposti solo pochi dei significati più chiari. I nomi non tradotti, tranne quelli spiegati altrove, sono messi in corsivo. Seguono poi i nomi dei destrieri degli dèi.

Per ultima, la "benedizione di Ull su colui che per primo tocca il fuoco" implica una promessa del perfezionamento umano. Ci ricorda che il mondo immanifestato di Ull — l'apice della divinità nel sistema al quale appartiene la nostra terra — è accessibile. Il "fuoco" di questo mondo "freddo" increato, di pura coscienza, può

difficilmente essere spiegato in termini che sarebbero comprensibili nella nostra esistenza, ma le parole ci danno un accenno delle vastità che il nostro sé essenziale potrebbe raggiungere.

I versi finali del *Grimnismál* non hanno bisogno di spiegazione. In essi, il padre degli dèi rivela i suoi molti nomi, e culmina pronunciando le parole: "Colui che Apre e Colui che Chiude, tutti sono uno in me."

Grimnismál

Re Rödung aveva due figli: uno si chiamava Agnar, l'altro Geirröd. Agnar a quel tempo aveva dieci inverni, Geirröd ne aveva otto. Entrambi remavano in una barca e pescavano, ma il vento li sospinse al largo. Nel buio della notte toccarono terra, scesero e incontrarono un povero contadino che li alloggiò per l'inverno. La moglie si prese cura di Agnar, e l'uomo di Geirröd. Arrivata la primavera, l'uomo diede loro un'imbarcazione, ma quando lui e la moglie li portarono alla spiaggia, l'uomo parlò privatamente a Geirröd.

Avevano avuto un vento favorevole e presto arrivarono alle terre del loro padre. Geirröd era a prua; saltò a terra ma spinse via l'imbarcazione con a bordo Agnar, dicendo: "Vai dove i troll possano prenderti!" L'imbarcazione scivolò sul mare. Geirröd divenne re in sua vece e fu un uomo famoso.

Odino e Frigga si posero a sedere in *Lidskjälf*, [\[56\]](#) e di lì scrutarono tutti i mondi. Odino disse: "Guarda Agnar, il tuo figlio adottivo, che genera figli con la gigantessa in una caverna! Invece Geirröd, il mio figlio adottivo, è un re e governa sulle terre." Frigga replicò: "Egli è così avaro, fa morire di fame i suoi ospiti se sono troppo numerosi." Odino disse che era una grande bugia; fecero una scommessa sulla questione. Frigga inviò la sua ancella

Fulla[57] da Geirröd per avvisarlo che di notte sarebbe arrivato uno stregone che sarebbe stato la sua rovina, e accennò che nessun cane, per quanto feroce, avrebbe attaccato quell'uomo. Fu la calunnia più grande dire che Re Geirröd mancava di ospitalità, ma egli fece in modo che l'uomo, su cui i cani non avevano alcun potere, fosse preso prigioniero. L'uomo era vestito con un mantello blu di pelliccia e disse di chiamarsi Grimner.[58] Non avrebbe voluto dire di più su di sé per quanto Re Geirröd gli ponesse delle domande. Il re lo fece torturare e legare tra due fuochi. Lì egli rimase per otto notti.

Re Geirröd aveva un figlio, di dieci inverni, che aveva chiamato Agnar come suo fratello. Il ragazzo andò da Grimner, gli diede un corno pieno da bere e disse che il padre aveva sbagliato a torturare un uomo innocente. Grimner si scolorì il corno. Ormai il suo mantello aveva preso fuoco. Disse:

1. "Caldo sei tu, Fuoco, e troppo ardente!

Allontanati da me, Fiamma!

Sebbene io abbia sollevato il mantello,

Il rivestimento di pelliccia

Comincia a bruciare.

2. Da otto notti sono legato qui tra i fuochi

E nessuno mi ha portato cibo;

Solo Agnar, il figlio di Geirröd,

Solo lui regnerà sulla terra dei Goti.

3. Salute a te, Agnar; Varatyr[59] ti augura

Che tu sia fortunato in tutte le cose!

Solo perché mi hai dato da bere

Riceverai una grande ricompensa.

4. Una sacra terra io vedo che si trova

Vicino agli Aesir, vicino agli elfi;

Ma in Trudheim dimorerà Thor
Finché il regno dei sovrani sarà preso.

5. Chiamano quelle conche le Valli della pioggia
Dove Ull[60] ha sistemato la sua sala:
Gli dèi diedero a Frey la casa dell'elfo
Come dono quando gli spuntò il primo dentino
All'alba del tempo.

6. Vi è una terza dimora dove le nobili potenze
Coprirono la sala con argento;
Il ripiano del Prescelto fu costruito per se stesso
All'alba del tempo dal saggio Áse.

7. Il Fiume Profondo è la quarta dimora
Dove si sollevano gelide onde
Dove Odino e Saga bevono dai calici dorati.

8. La quinta dimora è la Casa della Gioia
Dove risplende d'oro la Sala del Prescelto
Dove Odino, il Diffamato, ogni giorno incorona
Quelli che sono stati uccisi in battaglia.

9. Riconoscibile chiaramente da quelli che vengono
Da Odino in questa sala
È la struttura del tetto, costruito da lance e scudi,
Mentre le panche sono cosparse di corazze.

10. Riconoscibile chiaramente da quelli che vengono
Da Odino in questa sala
Il lupo appeso sulla porta occidentale,
Con sopra un'aquila grondante di sangue.

11. La sesta è Trymheim dove viveva Tjasse,
Il possente gigante del tempo passato;
Ora Skade, la snella sposa del dio,

Costruisce sui terreni antichi di suo padre.

12. La settima è l'Ampia Vista, dove Balder

Dispose le sue sale;

Su quella terra so che ci sono pochissime rune funeste.

13. L'ottava è La Montagna del Cielo,

Dove si dice che Heimdal

Governi i santuari;

Il guardiano degli dèi con gioia

Beve abbondante idromele in questa casa felice.

14. La nona è Folkvang. Lì governa Freya,

Assegnando i seggi nella sala;

Ogni giorno saluta la metà dei prescelti.

Odino rende omaggio agli altri.

15. La decima è la Risplendente,

Sostenuta da pilastri dorati

E con il tetto d'argento.

Lì Forsete vive le sue giornate

E saggiamente giudica le contese.

16. L'undicesima è Il Porto delle Navi,

Dove Njörd ha arredato la sua sala;

Il mite sovrano degli uomini,

Regna sui sacri templi boscosi.

17. Nascosta dai cespugli e dalle alte canne

È la vasta terra di Vidar;

Lì scenderà mio figlio

Per vendicare suo padre.

18. Andrimner lascia che Särimner

Sia rafforzato in Eldrimner[61]

Dal migliore dei cibi!

Pochi sanno ciò che mangiano i falchi dell'Uno!

19. Gere e Freke sono nutriti

Dal padre degli eserciti avvezzo alla guerra,

Ma Odino, ornato di armi

Vive sempre di solo vino.

20. Hugin e Munin volano ogni giorno

Sui campi di battaglia della terra.

Temo che Hugin non ritorni

Ma ho più paura per Munin.

21. Tund[62] ulula e il pesce di Tjodvitner[63] -

Guizza nel ruscello;

Il fiume che scorre sembra troppo grosso

Per chi passa a guado.

22. Il Cancellone della Scelta è nella muraglia,

Sacro, davanti alle porte sacre;

Sottile è quel cancello, e soltanto pochi

Sanno come può essere sbloccato.

23. Cinquecento sale e ancora quaranta

Si trovano lì, in Bilskirner;

Di tutte le sale con i tetti mi sembra

che la più ampia sia quella di mio figlio.

24. Cinquecento porte e ancora quaranta

So che ci sono a Valhall;

Ottocento falchi dell'Uno emergono all'improvviso

Da ciascuna porta, quando vanno a testimoniare.[64]

25. Heidrun è la capra nella sala del Padre degli Eserciti,

Che bruca le fronde del Donatore d'Ombra.

Riempie fino all'orlo la coppa della creazione con un buon idromele;

Un liquore che non può mai mancare.

26. Eiktyrner è il cervo nella sala del Padre degli Eserciti,
Che bruca le foglie del Donatore d'Ombra.

Dalle sue corna le gocce si riversano su Hvergälmer,
Da dove scaturiscono tutte le acque.[65]

27. Sid e Vid, Sakin, Ākin, Sval e Gunnthro,[66]

Fjörm e Fimbultul;

Rin e Rinnande, Gipul, Göpul, Gammal,

E Geirvimmel,

Il vento intorno alle dimore degli dèi;

Tyn e Vin, Töll e Höll, Grat e Gunntorin.

28. Vina è uno, un altro è Vägsvin, un terzo è Tjodnuma.

Nyt e Nöt, Nönn e Rönn, Slid e Rid, Sylg e Ylg, Vid e Vand, e Strand,

Göll e Leiptr, che scorrono vicino all'umanità

E fluiscono giù fino all'Hel sotterraneo.

29. Körmt e Örmt e i due *Karlögar,* dove

Thor guarda ogni giorno quando si reca in consiglio

Sotto il frassino Yggdrasil; altrimenti il ponte

Degli Aesir brucerebbe nelle fiamme

E le sacre acque ribollirebbero.

30. *Glad e Gyller, Gler e Skidhrimer,*

Silvertopp e Siner, Gisl e Falhofner,

Gultopp e Lättfot; questi destrieri gli dèi elevati

Cavalcano ogni giorno quando si recano al consiglio

Sotto il frassino Yggdrasil.[67]

31. Tre sono le radici che si estendono in tre direzioni

Sotto il frassino Yggdrasil:

Una ospita Hel, sotto un'altra ci sono i giganti di brina;

E sotto la terza, gli esseri umani.

32. Ratatosk è lo scoiattolo che corre sul frassino Yggdrasil:
Le parole dell'aquila in alto, sulla cima,-
Egli riporta al Roditore in basso.

33. Quattro sono i cervi che tendono graziosamente i colli,
Che rosicchiano i ramoscelli in alto.

Dáin e Dvalin,

Dunör e Duratror.

34. Sotto l'albero Yggdrasil ci sono più serpenti
Di quanti ne possa immaginare una stupida scimmia;
Goin e *Noin*, i figli del testimone della tomba,
il dragone dal Dorso Grigio, lo Spettro;
Colui che Apre e Colui che Chiude,
E credo che strappino i ramoscelli dell'albero.

35. Il frassino Yggdrasil deve durare
Più di quanto possano prevedere gli umani;
Il cervo rosicchia sopra il marciume del suo tronco,
E sotto rosicchia il serpente Nidhögg.

36. *Rist* e *Mist* mi portano il corno, *Skäggjöl* e *Skogul*,
Hild e *Trud*,

Löck e *Härfätter*, *Göll* e *Geirönul*,

Randgrid, *Rádgrid*, e *Reginleif*,

Questi portano l'idromele dei vincitori dell'Uno.

37. *Árvak* e *Allsvinn* dovranno trascinare il sole,
Ma sotto i loro fianchi le potenze misericordiose
Hanno nascosto il freddo Ferro.

38. *Svalin*^[68] è quello che si staglia davanti,
Schermato il flessuoso sole;
Le montagne e i marosi brucerebbero
Se da lì egli cadesse.

39. *Sköll* è il lupo che insegue il dio lucente

Al riparo nei boschi;

L'altro, *Hate*, figlio di *Rodvitnir*,^[69]

Precede la sposa del cielo.

40. "Della carne di *Ymer* era formata la terra,

Dei fluttuanti mari il suo sangue,

Dalle sue ossa le montagne, dai suoi capelli le boscaglie,

E dal suo cranio il cielo.

41. Con le sue sopracciglia le potenze benefiche

Inclusero *Midgárd* per i figli dell'uomo;

Ma dal suo cervello sicuramente

Furono creati tutti i cieli scuri."

42. La benedizione di *Ull* e di tutti gli dèi

È chi per primo tocca il fuoco;

Poiché i mondi si aprono intorno

Ai figli degli *Aesir*

Quando i calderoni sono tolti dal cuore.

43. In passato vennero i figli di *Ivalde*

Per costruire *Skidbladnir*.

Le migliori navi per il gentile *Frey*

Il figlio benevolo di *Njörd*.

44. Il frassino *Yggdrasil* è il più nobile degli alberi,

Skidbladnir è la migliore nave,

Odino il migliore degli *Aesir*,

E *Sleipnir* è il migliore dei destrieri,

Bilrast^[70] è il migliore dei ponti,

Brage il migliore dei bardi,

Hábrok il migliore dei falchi,

E *Garm* il migliore dei cani.

45. Ora ho mostrato la mia faccia agli dèi vittoriosi

Per destare la buona volontà;
Tutti gli Aesir sono convocati ai loro crudeli seggi,
Il crudele banchetto di ciascuno.

46. Mi chiamai *Grimne*, mi chiamai *Glángäre*,
Härjan e *Hjälmbäre*,^[71]
Tack e Terzo, *Tunn* e *Unn*,
Helblind e *Hár*.

47. *Sann* e *Svipal*, e *Sangetal* Io sono,
Härteit e *Nikar*,
Bilögd, *Bálögd*, *Bölverg*, *Fjölnir*,
Grim e *Grimne*, *Glapsvinn*, e *Fjösvinn*.

48. Falda Larga, e Barba Folta, Padre della Vittoria,
Nikud, il Padre di Tutto, Padre della morte;
Atrid e *Farmatyr*. Non mi chiamo mai
Due volte con lo stesso nome
Quando viaggio tra le genti.

49. *Grimne* ero Io per *Geirröd*, ma *Jalk* per *Åsmund*,
E *Kjalar* quando guidavo una slitta,^[72]
Tro alla Ting, *Oske* e *Ome*, *Jafnhár* e *Bäflinde*,
Göndle e *Hárbard* tra gli dèi.

50. *Svidur* e *Svidrer* Io ero quando con l'inganno aizzai
Il vecchio gigante;
Quando divenni l'unica sventura
Del figlio di *Midvitner*.

51. Ebbro sei, *Geirröd*, e fuori di senno;
Di molto sei rimasto privo
Quando hai perduto i cani dell'Uno,
E il favore di Odino.

52. Ti ho parlato inutilmente, perché non ricordi niente;

Gli amici t'ingannano e ti truffano,
Vedo la spada del mio amico
Grondare di sangue.

53. Ygg ha ottenuto la tua caduta, la tua vita è finita;
I protettori sono in collera;
Qui tu vedi Odino, avvicinati se puoi!

54. Odino io sono ora, mentre prima ero Ygg,
E prima ancora ero Tund;
Vak e Skilfing, Vafud e Roptatyr,
Colui che Apre e Colui che Chiude:
tutti sono uno in me.

Re Geirröd stava seduto con la sua spada tra le ginocchia, sguainata a metà, e quando udì che Odino era venuto, si alzò andando verso di lui per spostarlo[Grimner: Odino] dai due fuochi. La spada gli cadde dalle mani e scivolò dal fodero, e la spada si rivoltò contro di lui trafiggendolo. Incontrò la sua rovina. Allora Odino scomparve. Da quel momento Agnar fu re per un lungo periodo.

Capitolo 17

Trymskvädet

(Il Furto del Martello di Thor)

NOTE DELL'AUTRICE

Tanto tempo fa, prima che l'umanità diventasse pensante e responsabile, il martello di Thor fu rubato dal gigante Trym. Il martello di Thor rappresenta non solo il potere distruttivo ma anche quello creativo, incluso il potere di generare: quindi Mjöltnir è il simbolo del matrimonio. Loki, rappresentante degli dèi e portavoce presso i giganti, è inviato da Thor per trovare il

martello e immediatamente prende in prestito "il travestimento piumato"[73] di Freya e s'incammina per ritrovare l'insostituibile emblema della creazione. Egli ritorna con la notizia che Trym ha veramente rubato il martello di Thor e lo ha nascosto nelle profondità della terra. In cambio della sua restituzione il gigante della materia chiede che Freya diventi sua moglie. Freya, oltre ad essere lo spirito dimorante di Venere e sorella di Frey, la divinità terrestre, rappresenta, come abbiamo visto, l'intelligenza superiore della nostra umanità; guida e protegge la nostra razza umana, che è il suo gioiello-Brisinga.

Ascoltando l'oltraggiosa richiesta di Trym, la dea s'infuriò con una veemenza tale che la preziosa gemma andò in pezzi. In verità, tutti gli dèi, affrontando quest'emergenza, accolsero costernati l'ultimatum del gigante. Durante le loro consultazioni, Heimdall propose che Thor si camuffasse come Freya in abito nuziale, in modo che egli stesso potesse recuperare quello che era di sua proprietà. Le divinità riunite respingono le sue futili potestè e Thor, riluttante, si sottomette all'umiliazione di essere vestito di lino finissimo e, indossando due pietre rotonde sul petto, si reca alla sala di Trym, accompagnato da Loki abbigliato come una damigella d'onore.

Durante i festeggiamenti nuziali il gigante è inorridito dal portentoso appetito e dalla sete della sposa. Solo l'arguzia di Loki salva la situazione, perché egli spiega che Freya ha digiunato a lungo in attesa di questo lieto evento. Quando Trym si curvò a baciare la sua sposa e, sollevando il velo, affrontò lo sguardo fulminante del dio del tuono, per l'impressione barcollò all'indietro lungo tutta la sala. Loki intervenne ancora con una spiegazione che per fortuna soddisfece il gigante (che evidentemente era piuttosto stupido.)

Trym ordinò che fosse portato il Mjöltnir e deposto sul grembo

della sposa per consacrare il matrimonio. E fu così che la potenza di Thor venne restituita al dio dopo il cattivo uso nella sfera della materia fatto da una razza non ancora risvegliata alle proprie responsabilità come umanità. Qui non è fuori luogo rilevare che la nostra epoca edonistica apparentemente non è la prima a fare cattivo uso del potere creativo e distruttivo. La creatività simbolizzata dal martello di Thor — il potere di mettere in movimento vortici d'azione per contenere la vita e organizzare le forme che gli dèi devono occupare — può ovviamente essere applicata a molti livelli d'esistenza. La nostra terra fornisce esempi analoghi: dalla proliferazione dei cristalli minerali attraverso i molti dispositivi che le piante hanno per disseminare spore e semi, agli accoppiamenti stagionali degli animali, alla sessualità umana, ogni fase di sviluppo apre alla creatività più opportunità di quella precedente. Nelle nostre creazioni noi umani non siamo limitati al mondo fisico; godiamo di una maggiore libertà creativa rispetto a qualsiasi fase precedente di progresso: la nostra intelligenza versatile e l'intuizione esclusivamente umana sono porta aperte per i mondi della scienza e dell'arte, per le gamme d'ispirazione e di ideali filosofici e spirituali non disponibili ai "nani nella corte di Dvalin." Questo ci colloca in una posizione di responsabilità per il governo della nostra terra e dei regni al di sotto di quello umano che seguono la nostra direzione.

Andrebbe ricordato che la storia teosofica registra che, fin dall'epoca in cui il potere creativo venne alla terra dal regno degli dèi, il pianeta è stato sottoposto a una materialità più grossolana di quella che prevaleva quando il martello di Thor fu rubato, e a quel tempo era paragonabile alla nostra condizione attuale. Fin da allora siamo discesi ancora ulteriormente e poi abbiamo cominciato a risalire. Al punto mediano della sua vita, gli atomi più pesanti della terra cominciarono a irradiarsi attraverso la

loro sostanza, cioè cominciò la radioattività. Questo accadde milioni di anni or sono, sebbene sia stato scoperto solo recentemente. Il pianeta continuerebbe a raffinare la sua materia (con intervalli di consolidazione che dovrebbero diventare progressivamente più brevi) fino ad esaurirsi. Secondo la cronologia Brahmanica e teosofica, abbiamo passato il nadir, il punto in cui cominciammo a fare i primi passi ancora una volta verso la crescita spirituale. Il racconto di Völund narra come l'umanità più materiale vi era immersa, l'ora più buia del nostro pianeta. (Vedi Capitolo 21: *Völundskvædet*: Il Discorso di Völund)

Trymskvædet

Era incollerito Thor quando si svegliò e si accorse che aveva perduto il suo martello. Si stropicciò la barba e si strappò i capelli. Il Figlio della Terra brancolò su di lui e le prime parole furono:

THOR: Ascoltami, Loki. Nessuno sa quello che devo dirti, Né in terra né in cielo: il martello è stato rubato all'Áse.

Thor e Loki andarono alla corte della bella Freya, e le sue prime parole furono:

THOR: Prestami, o Freya, il tuo travestimento piumato Affinché possa ritrovare il mio martello.

FREYA: Ti darei il mio aspetto anche se fosse d'oro. Te lo darei anche se fosse d'argento.

Loki volò, le piume frullavano; egli lasciò la corte degli Aesir ed entrò nel mondo del Gigante dove Trym, il principe thurso,^[74] sedeva sull'alto seggio intrecciando i collari D'oro per i suoi cani e attorcigliando le criniere dei cavalli.

TRYM: Come va con gli Aesir? Come va con gli elfi? Perché sei venuto nel mondo del gigante?

LOKI: Con gli Aesir va male. Hai rubato tu il martello di Lorrìde?[75]

TRYM: Ho nascosto il martello di Lorrìde a otto giorni di viaggio da qui, sotto la terra; nessun uomo lo ritroverà a meno che mi porti in sposa Freya.

Loki volò via, le ali frullavano; lasciò il mondo del gigante e si recò alla corte degli Aesir; lì Thor lo incontrò in mezzo alla corte, e le sue prime parole furono:

THOR: Hai portato a termine il tuo incarico e il tuo impegno? Che messaggio mi porti da lontano? Seduto, chi parla spesso divaga; sdraiato, può mentire.

LOKI: Ho tenuto fede al mio impegno e al mio compito: Trym, il principe thurso, possiede il tuo martello. Nessun uomo lo ritroverà se non porta Freya in sposa al gigante.

Cercarono Freya, e subito Thor pronunciò queste parole:

THOR: Freya, indossa l'abito nuziale. Noi due andremo nel mondo del gigante.

Freya era incollerita. S'infuriò con una rabbia tale, che tutte le sale degli Aesir furono scosse. Il gioiello-Brisinga andò in pezzi.

FREYA: Sarei veramente una pazza se venissi con te nel mondo del gigante.

Tutti gli dèi e le dee si riunirono in concilio; i potenti Aesir si consultarono su come Recuperare il martello di Lorrìde. Soggiunse allora Heimdal, il più canuto degli Aesir, il saggio veggente come lo sono tutti i Vaner:

HEIMDAL: Thor si vesta con l'abito nuziale E indossi il gioiello-Brisinga. Si metta addosso un mazzo di chiavi tintinnanti,

Una veste femminile lunga fino alle ginocchia, pietre rotonde sul petto,
E un lino nuziale sul capo!

THOR: Gli Aesir potrebbero dire che sono poco virile
Se mi faccio adornare con un lino nuziale.

LOKI, FIGLIO DI LÖFÖ:[76] Tranquillizzati, Thor! Che parole!
Presto i giganti invaderanno Ásgárd se non recuperi il tuo martello.

Rivestirono Thor con l'abito nuziale e con il grande gioiello-
Brisinga;
Dalla cinta pendevano le chiavi, e una gonna scendeva fino alle
ginocchia;
Sul petto: due pietre rotonde. Velarono il suo capo con un lino
prezioso.
Il figlio di Löfö soggiunse:

LOKI: Verrò come tua damigella d'onore.
Viaggeremo io e te per il mondo del gigante.

Disse il re thurso:

TRYM: Alzatevi, giganti. Spolverate le panchine.
Costoro mi portano Freya in sposa, la figlia di Njörd, da Noatun!
Portatemi le vacche dai corni d'oro e i buoi tutti neri
Per compiacere il gigante; ho in abbondanza tesori e gemme
preziose,
Manca solo Freya.

Verso sera arrivarono gli ospiti; ai giganti fu servita birra. L'uomo
di Sif[77] mangiò da Solo un intero bue, otto salmoni, e tutte le
leccornie che s'intendono per le donne; E tracannò tre bariletti di
birra.

TRYM: Avete mai visto una sposa con un appetito simile?

Non ho mai visto una sposa con dei morsi più taglienti,
O una fanciulla tracannare tanto idromele!

Tra loro Loki sedette furbescamente, ribattendo alle parole del gigante.

LOKI: Freya non ha mangiato niente per otto giorni,
Tanto era desiderosa di venire nel mondo del gigante.

Trym si curvò sollevando il velo della sposa per baciarla; barcollò all'indietro per tutta la sala.

TRYM: Perché Freya ha uno sguardo così feroce?
I suoi occhi ardono come il fuoco.

Tra loro Loki sedette furbescamente, ribattendo alle parole del gigante:

LOKI: Freya non ha dormito per otto notti intere,
Tanto era desiderosa di venire nel mondo del gigante.

Entrò la sorella del gigante per chiedere un dono nuziale.
Supplicò:

LA SORELLA DI TRYM: Dammi gli anelli di oro rosso dalle tue dita
Se vuoi conquistare il mio amore e il mio favore.

TRYM: Porta il martello per consacrare la sposa.
Deponi il Mjölfnir sul grembo della sposa;
Unisci le nostre braccia con il nastro nuziale.

Allora il cuore di Lorrìde gli sorrise nel petto quando egli sentì la dura impugnatura del martello. Per prima cosa, uccise Trym, il re thurso, poi azzoppò tutti i suoi parenti. Azzoppò la vecchia sorella del gigante che aveva osato chiedere un dono nuziale: ricevette colpi, non anelli, martellate invece di gemme.

Così ancora una volta il martello ritornò a Odino.

Capitolo 18

Kvædet om Rig

(Il Canto di Rig)

NOTE DELL'AUTRICE

Tanto, tanto tempo fa, la razza umana non aveva ancora acquisito le capacità che ci oggi distinguono dalle bestie: i poteri del linguaggio, del pensiero astratto, dell'abilità artistica, della creatività e dell'empatia. Questo è il racconto del nostro risveglio dall'umanità rudimentale, iniziando il processo di allenamento, di raffinamento, e di perfezionamento dello strumento umano — qualcosa che continua ancora oggi.

Rig[78] è un raggio di Heimdal, "L'Áse canuto," un'influenza solare. Simbolicamente, egli è alleato con Tyr, il dio degli inizi, e con la costellazione dell'Ariete. Il Discorso narra di come la discesa di quest'influenza divina nell'umanità primordiale ebbe luogo in tre fasi. L'umanità era ancora ottusa, mancando del potere mentale, e vegetava senza meta, andando alla deriva con infinita lentezza lungo il sentiero evolutivo, senza incentivo o desiderio di crescita, quando gli dèi compassionevoli guardarono indietro e videro la loro situazione critica. E così "s'incamminò lungo i verdi sentieri il potente, maturo, saggio Áse, il coraggioso, errante Rig." Discese tra gli uomini per aiutarli a risvegliare il loro ásmegir, un dio potenziale.

Il primo tentativo non ebbe successo: la porta della dimora umana, un miserabile tugurio, era chiusa (2). Alla seconda discesa, il dio trovò l'uomo in un confortevole casolare, la cui porta era socchiusa (13) — parzialmente accogliente; la terza discesa trovò l'uomo che abitava in una casa la cui "porta era aperta" (23): queste forme umane erano idonee a ricevere l'influsso divino della mente autocosciente.

Da quel momento in poi, la razza umana divenne auto-consapevole, capace di stabilire il suo destino. Con il pensiero venne la libertà, e con la scelta venne la responsabilità. Ora l'essere umano era responsabile dei suoi pensieri e azioni a livello morale e intellettuale, come pure semplicemente fisico, come prima.

È notevole che la progenie del dio nella terza dimora venne istruita dal suo stesso padre divino, ricevette le rune della saggezza, e ottenne con successo l'appellativo di "Rig." Questa razza diede vita alle umanità successive; Re, che rappresenta l'umanità più giovane, è avvisato da un corvo di perseguire obiettivi più virili che cacciare uccelli: egli avrebbe dovuto "cavalcare un cavallo, fendere con la spada, e abbattere il nemico." — simboli per imparare a controllare la natura umana, afferrare la spada della volontà, e uccidere il nemico del progresso umano — l'egoismo. L'avvertimento poteva essere una premonizione della perversione delle divine dotazioni della razza seguente. Il racconto di Rig è spesso citato per avvalorare il sistema delle caste che esiste in molte società, sia apertamente che in sottofondo. Comunque possa essere, implica anche una maggiore importanza. Dobbiamo tenere in mente la struttura dei miti, che possono dischiudere profondamente strati di significato al limite della nostra comprensione individuale. Se consideriamo l'evoluzione innanzitutto come un espandersi della coscienza, con forme e personalità complete, vediamo la compassione divina nella discesa di Rig, il nostro genitore divino, che venne a fornirci le qualità specificamente umane che, dopo molti meandri nel corso delle nostre vite, porterà la perfezione della nostra specie.

Kvädet om Ring

Gli uomini dicono che nei tempi primordiali venne uno degli

Aesir di nome Heimdal e cavalcò lungo la riva del mare, arrivando a un casolare e presentandosi come Rig. Da questa storia deriva questo Discorso.

1. Cominciò a camminare a grandi passi lungo i verdi sentieri
Il forte, maturo, saggio Áse,
Il potente, coraggioso vagabondo Rig.

2. Continuò in mezzo alla strada
E arrivò a una capanna la cui porta era chiusa.
Entrò. C'era del fuoco per terra,
al centro sedeva una coppia dai capelli grigi,
Áe e Edda[79] con un vecchio fazzoletto sul capo.

3. Rig sapeva come consigliarli,
Sedette egli stesso sulla panca centrale
In mezzo a loro due, nella sala.

4. Edda gli servì un cibo semplice,
Una pagnotta, dura e secca, di grano grezzo;
Poi portò più cibo in tavola,
Una ciotola era stata messa sul bordo della tavola,
Con una zuppa di vitello cotto a fuoco lento,
il meglio della cucina.

5. Rig sapeva come consigliarli,
Allora si alzò e si preparò per riposare;
Si mise a giacere in mezzo al letto
Tra loro due ai lati della sala.

6. Tre notti dimorò insieme a loro,
Poi si allontanò per la strada principale.
Nove mesi passarono.

7. Edda partorì un figlio. Fu lavato con abbondante acqua.
Aveva un colorito scuro e fu chiamato Thrall.

Le dita erano grosse, la faccia sgradevole,
La sua schiena era piegata, i talloni erano lunghi.

8. La sua pelle era screpolata, le mani erano ruvide,
Con nocche nodose e unghie spezzate.

9. Crebbe e si sviluppò, esercitò la sua forza
Per intrecciare i giunchi, preparare i pesi,
e per trasportare ogni giorno la legna.

10. Venne al casolare una ragazza vagabonda
Con le piante dei piedi piene di cicatrici,
Le braccia bruciate dal sole
E il naso ricurvo verso il basso.
Si chiamava Tir.

11. Sedette in mezzo alla panca;
Con lei sedette il figlio di casa:
Bisbigliavano e ridacchiavano,
In quei giorni onerosi
Thrall e Tir prepararono un letto.

12. Contenti, andarono ad abitare insieme e generarono bambini .

..

[Qui seguono i nomi dei dodici figli e delle dieci figlie.]

Disposero delle fattorie, fertilizzavano i campi,
Allevavano suini, portavano le capre al pascolo,
Vangavano la torba.

Da loro due è discesa la razza degli schiavi.

13. Rig camminava a grandi passi in mezzo alla strada,
Arrivò a un casolare dove la porta era socchiusa;
Vi entrò, c'era un fuoco a terra, gli abitanti erano seduti ai loro
lavori.

14. Afve e Amma[80] erano i padroni di casa.

L'uomo stava tagliando un tronco d'albero per un telaio,
Aveva una barba ben curata e i capelli pettinati all'ingiù,
E una camicia aderente. In un angolo si trovava una cassa.

15. La moglie stava filando a una ruota rumorosa,
Allargò le braccia e fece una trama,
Aveva un fazzoletto intorno ai capelli,
Una sciarpa sul petto, con delle spille
Appuntate sulla schiena.

16. Rig sapeva come consigliarli,
Sedette in mezzo a loro due. . . .

[Qui manca una parte del Discorso.]

17. Rig sapeva come consigliarli,
Si alzò dal tavolo, si preparò per andare a letto;
Giacque al centro del letto con loro due su entrambi i lati.

18. Tre notti egli rimase,
Poi si allontanò in mezzo alla strada;
Nove mesi passarono.

19. Ad Amma nacque un figlio,
Fu lavato con abbondante acqua
E chiamato Karl;[81] il ragazzo fu fasciato,
Bello e roseo, con occhi sfavillanti.

20. Crebbe e si sviluppò; addomesticò i buoi, costruì aratri,
Case di legno e fienili capienti,
Carretti artigianali, e guidava l'aratro.

21. Alla casa fu portata una sposa con chiavi tintinnanti
Su una gonna di pelle di capretto, e fu data in moglie a Karl.
Alert era il suo nome, era adornata da un velo.
Costruirono insieme, unirono i loro beni,
Edificarono una casa e costruirono il loro letto.

22. Vivevano contenti. . . .

[Sono nominati i loro figli: dodici ragazzi e dieci ragazze.]

23. Quindi Rig s'incamminò lungo la strada,
Arrivò a un palazzo con la porta rivolta a sud,
E la porta era aperta, un anello al paletto.

24. Entrò. Il pavimento era cosparso, stavano seduti,
Scambiandosi occhiate amichevoli, Fader e Moder,[\[82\]](#)
Intrecciando le loro dita.

25. L'uomo intesseva delle stringhe, piegava
Un arco di legno d'olmo e ci metteva delle piume
Mentre la moglie stampava con dedizione
Il lino e inamidava le maniche per coprire le sue braccia.

26. Indossava un alto copricapo, una gemma sul petto,
Una blusa ornata di blu e infine una gonna;
Le sopracciglia erano luminose, il seno più leggero,
La sua gola più bianca della neve sfavillante.

27. Rig sapeva come consigliarli.
Sedette al centro della panca
In mezzo a loro due, nella sala.

28. Moder sedette a tavola con il vestito ricamato,
Portò sottili fette di frumento bianco.
Mise sul tavolo i piatti d'argento battuto
Pieni di contorni:
Pesce e maiale, selvaggina fritta,
Vino in una caraffa, tazze costose.
Bevvero e furono contenti sino alla fine della giornata.

29. Rig sapeva come consigliarli,
Si alzò e si preparò per andare a letto.

Giacque al centro del letto con loro due su entrambi i lati.

30. Rimase con loro per tre notti;

S'incamminò lungo la strada.

Nove mesi passarono.

31. Moder partorì un figlio. Fu fasciato nella seta,

Bagnato d'acqua e chiamato Jarl.[83]

Aveva bei capelli,

le sue guance erano rosate.

I suoi occhi scintillavano come quelli di un giovane serpente.

32. Jarl cresceva sul pavimento di quella sala.

Presto roteò lo scudo, intrecciò le corde, tese l'arco,

Intagliò le frecce, montò a cavallo, brandì la spada,

E nuotò tra le onde.

33. Dai boschi che nascondono venne l'errante Rig,

Venne camminando a grandi passi.

Gli insegnò le rune, gli diede il *proprio* nome,

E lo chiamò figlio.

Gli lasciò in eredità i suoi beni, i terreni agricoli,

Terreni agricoli e antiche città.

34. Il possente Jarl cavalcò tra i fitti boschi,

Sulle montagne incappucciate di neve, Fino a un palazzo lontano;

Scagliò la sua lancia, strinse lo scudo,

Spronò il cavallo, tagliò con la spada,

Si eccitò in battaglia, sui campi insanguinati,

Scegliendo di cadere, egli stesso vinse la terra.

35. Solo, egli governò su diciotto fattorie,

spostò le merci e donò a tutti

Gemme, pietre preziose, agili cavalli,

Condivise i suoi anelli, e tagliò l'oro rosso.[84]

36. I messaggeri uscirono sulle strade umide,
Arrivarono al palazzo dove viveva Hårse.
Egli aveva una ragazza dalle dita morbide,
Dalla carnagione bianca,
Di mente nobile, di nome Ärna.[85]

37. La convinsero e la rimandarono a casa sua.
Indossò il lino nuziale e sposò Jarl.
Insieme costruirono e furono felici,
Incrementarono la loro razza
E si godettero la vecchiaia.

38. [Qui seguono i nomi dei loro figli.]
Kon era il più giovane.
Lì crebbero i figli di Jarl, addomesticarono i cavalli,
Fabbricarono scudi arcuati,
Intagliarono frecce e agitarono le lance.

39. Ma Kon, il giovane, conobbe le rune,
Le rune eterne e le rune senza tempo.
Potente era lui nel salvare gli uomini,
Mitigando le spade e calmando i mari.

40. Imparò il canto degli uccelli,
A spegnere le fiamme,
A lenire le pene e a guarire dai dolori,
Aveva la forza e la visione lungimirante di otto uomini.

41. Jarl disputò con Rig sulle rune, Compì gesta e riuscì al meglio.
Ottenne quello che era il suo destino:
Essere chiamato Rig e conoscere le rune.

42. Cavalcò, il giovane Kon,
Attraverso paludi e boschi,
Lasciando che un dardo volante tramortisse un uccello.
Così un giorno cantò un corvo su un ramoscello:

43. "Perché giovane Kon uccidi gli uccelli?"

Dovresti cavalcare un destriero,
Fendere con la spada e abbattere i nemici.

44. "Altri re hanno palazzi costosi e fattorie migliori

Di quelle che tu possiedi;
Guidano bene una chiatta, hanno il bordo della spada
insanguinato,
E infliggono ferite."

Capitolo 19

Loki ruba il gioiello-Brisinga

NOTE DELL'AUTRICE

Qui c'è un esempio in cui la malizia di Loki mette in moto una serie di eventi estremamente connessi al corso dell'evoluzione umana. Su istigazione di Odino, ancora una volta nel suo ruolo di destino, karma, Loki l'ingannatore s'impadronisce della preziosa "gemma di fuoco" di Freya — l'intelligenza umana. Abbiamo visto che Freya rappresenta la facoltà superiore e spirituale dell'intelligenza ed è, come divinità planetaria di Venere, la protettrice e patrona del regno intelligente di suo fratello Frey, la razza umana del pianeta terra.

Quando Freya affronta Odino e gli chiede della gemma, il dio impone una condizione che è profondamente significativa: Freya deve provocare una battaglia tra i due re più importanti del mondo, che non deve risolversi con la vittoria dell'uno o dell'altro ma con l'uccisione di entrambi "da parte di un uomo cristiano." Naturalmente questa frase riflette l'atteggiamento di un'epoca in cui i militanti missionari cristiani diffondevano i vangeli del Principe della Pace nelle terre del nord Europa e dell'Islanda, Comunque, la croce è l'eterna opposizione tra le forze della luce e

quelle delle tenebre: non può esserci alcuna esistenza e di sicuro nessun progresso senza la tensione tra le coppie degli opposti, che denota la vita. È un concetto filosofico significativo che passa quasi inosservato, perduto nella leggerezza degli inganni di Loki. In un senso più lungimirante, diventa evidente che la battaglia di Freya continua per tutta la durata dell'esistenza, alleviata di volta in volta quando un altro cuore umano è sollecitato a sconfiggere le armate che sono in opposizione in se stesso, per ottenere, e dare, la pace che sopravanza la comprensione. Questo deve aggiungere lustro alla preziosa gemma di Freya.

Loki ruba il gioiello-Brisinga[\[86\]](#)

Si dice che Loki scoprì che Freya aveva ottenuto la gemma dai nani. Egli lo raccontò a Odino. Odino allora richiese che Loki avrebbe dovuto portargli il gioiello. Loki obiettò che questo non si poteva fare per il motivo che nessuno poteva entrare nella casa di Freya contro la sua volontà. Odino gli disse di partire e di ritornare solo quando avesse ottenuto il gioiello. Loki sgattaiolò via protestando ad alta voce. Andò a casa di Freya e la trovò chiusa. Fuori faceva molto freddo e ben presto egli si congelò. Allora si trasformò in una mosca e ronzò intorno a tutte le serrature cercando una crepa ma non potette trovare da nessuna parte un buco abbastanza grande da entrarvi. Infine, nell'asse del tetto, sotto le travi, trovò un buco tale, che poteva passarci solo un ago. Attraverso questo buco, entrò. Una volta dentro, si guardò intorno per capire se qualcuno fosse sveglio ma vide che tutti dormivano. Entrò nel letto di Freya e scoprì che lei aveva il gioiello intorno al collo, ma che la serratura era chiusa dall'interno. Loki si trasformò in una pulce, saltò sulla sua guancia e la punse, dopo di che lei si svegliò, si rigirò, e si riaddormentò di nuovo. Abbandonando il suo aspetto di pulce, Loki prese il gioiello, aprì la porta, andò via, e diede il gioiello a

Odino.

Quando al mattino Freya si risvegliò e vide che tutte le porte erano aperte senza essere state forzate, e che il prezioso gioiello era scomparso, fu certa di sapere cosa fosse accaduto. Andò nella sala, da Re Odino, proprio come si trovava, e gli disse che aveva fatto male a permettere che il gioiello le fosse rubato. Odino disse che, come lei una volta aveva ricevuto questo gioiello, così non l'avrebbe riavuto mai più; "a meno che," egli aggiunse, "tu non possa indurre due re, i più grandi del mondo, a battersi reciprocamente a condizione che entrambi combattessero, vivi o morti, finché qualche Cristiano fosse così coraggioso e possedesse tanta fortuna, da osare di affrontare entrambi questi uomini e ucciderli. Solo allora avrà fine la loro sventura, quando lo stesso eroe li avrà liberati dal bisogno e dalla sofferenza dei loro pericolosi sentieri."

Freya fu d'accordo e le fu restituito il gioiello.

Capitolo 20

Grottasöngr

(La Canzone del Mulino)

NOTE DELL'AUTRICE

Sebbene i mulini di Dio macinano lentamente, tuttavia macinano molto finemente. — LONGFELLOW[87]

Qui abbiamo incluso due miti che sembrano alludere alla quarta umanità (Atlantiana) sul nostro globo. Entrambi sono il soggetto di numerose saghe. Una è la Canzone di Grotte, il mulino magico, in quanto si applica a un ciclo terrestre, sebbene, come abbiamo visto, abbia anche un'applicazione più universale. L'altro racconto è quello di Völund, il fabbro. Questo racconto narra

come, nella quarta grande era, l'anima dell'umanità — Völund — fu resa schiava dal male — Re Nidud — l'era più materiale nell'evoluzione della terra e dell'umanità.

Questi eventi nella storia dell'umanità ebbero luogo qualche milione di anni fa, secondo la cronologia della teosofia, nel periodo in cui la razza umana aveva fatto i massimi progressi materiali, sorpassando, in capacità fisiche e tecnologia, persino la nostra attuale epoca. Ma era un prodigio a senso unico, perché l'uomo aveva già dimenticato i valori spirituali che erano stati dati alla razza in tempi primordiali quando le influenze divine s'incorporavano tra le prime umanità e insegnavano e guidavano la nostra infanzia umana.

Tra i miti che possiamo far discendere dalla tradizione della saggezza dell'antichità, i racconti del mulino magico sono forse i più universalmente conosciuti, i più consistenti e, in determinati particolari, i più misteriosi. Non è mai stato spiegato in maniera soddisfacente perché le popolazioni di ogni continente nei tempi antichi evidenziarono particolarmente le proprietà magiche del mulino: lo dotarono non solo della sua accettata capacità di macinare farina ma si credeva che macinasse ogni possibile sostanza per gli dèi.

Per questi motivi, non era un comune attrezzo dell'uomo. Era uno strumento delle forze divine che non solo forniva cibo ma anche salute, ricchezza e sale, felicità, pace, e prosperità — della mente come pure del corpo; macinava i continenti sulla terra e i mondi morenti su scala cosmica, ed espelleva la sostanza omogenea con la quale potevano essere formati i nuovi mondi. Nel *Kalevala* finlandese, il fabbro celeste, dopo parecchi fallimenti al principio del tempo forgiò il mulino Sampo, e il suo lavoro di distruzione e creazione va avanti per tutto il tempo in cui i mondi muoiono e rinascono. Il popolo Maya dell'America Centrale ancora oggi

compie i riti del mulino sacro, sull'eco di antiche leggende perdute. Nell'Edda, il suo nome, Grotte, significa crescita, ed è semanticamente connesso con l'evoluzione.

Il misterioso mulino di tutte le tradizioni sacre è rappresentato in molte fiabe come uno strumento notevole che produceva ogni cosa, le facoltà e proprietà degli esseri, come pure della materia. Era formato dagli agenti divini come la manifestazione della vita e del suo sostentamento. Ed era anche il suo distruttore.

In una storia dell'Edda, due gigantesse sono costrette a fare dei turni per macinare ricchezze e piaceri per Re Frode (il cui nome significa prosperità) durante gli eoni primordiali di pace e gioia conosciuti come l'età dell'oro. Lavoravano ininterrottamente per produrre infinite delizie per il piacere del re. Con il passare del tempo nel monarca s'accresce l'avidità per più oro e per piaceri sempre maggiori, per cui concede alle ragazze pochissimo tempo per riposare, come accade al gallo per cantare o al cuculo per richiamare. Così egli prepara la sua rovina. Inesorabilmente, le infaticabili gigantesse mettono in atto una poderosa vendetta. Il loro canto incessante, accompagnato dal cigolio delle mole di pietra, macinano un esercito che, sotto il comando del re del mare Mysing invade e conquista le terre di Frode.

Re Mysing prende con sé il mulino che produce, e nel tempo cade vittima dell'avidità poiché il mulino magico soddisfa i suoi bisogni: il suo continente è sommerso dalle acque — il classico racconto del diluvio che è narrato in tutto il mondo.

Come nella narrazione biblica e in altri racconti mitologici, il re, o il personaggio protagonista, rappresenta una nazione o una razza di gente in un indeterminato periodo di tempo, dandoci in forma di capsula la storia delle ere. Il diluvio, così comune e al tempo stesso controverso, è raffigurato in ogni tradizione mondiale, perché è un'esperienza comune a tutta l'umanità. I miti

raccontano sotto forma di storia la periodica sommersione ed emersione di massicci di terre continentali — sia come immediati eventi catastrofici, sia come la prolungata erosione e la lenta emersione che conosciamo. Se l'improvviso diluvio che viene raccontato rappresenta un avvenimento unico o che si ripete periodicamente, indubbiamente ha fatto un'impressione sufficientemente profonda sulla coscienza umana, da giustificare il fatto che è parte dell'eredità delle scritture di ogni popolo sul globo.

Alla luce della scienza di oggi il mulino divino rappresenta un qualcosa ancora più universale e significativo di un espediente per descrivere la sismologia terrestre. Nella sua versatilità, nel fatto che è usato per produrre ogni tipo di cosa — non solo materia fisica ma anche altre sostanze — vediamo una chiave del suo carattere come uno strumento della creazione. A questo riguardo, ricorda strettamente il martello di Thor, Mjöltnir (che significa "mugnaio"). Mjöltnir macina i mondi del gigante, e riduce la materia all'omogeneità. È anche l'agente della creazione: abbiamo visto che Thor e il suo martello sono presenti ai matrimoni per garantire la generazione e la riproduzione.

La possibilità di un buco nero astronomico raffigurato come il mulino degli dèi è allettante, perché in ogni avanzamento della scienza astrofisica riguardante questi affascinanti fenomeni ci sembra di essere più vicini alla descrizione del mitologico mulino. Come il gorgo che ha risucchiato il mondo di Re Mysing nell'occhio della macina di pietra, così il vortice che circonda un buco nero in rotazione trascina tutta la materia nella portata del suo insaziabile campo gravitazionale nell'orizzonte degli eventi, dove sparisce dall'universo percettibile. Inoltre, si ritiene che i misteriosi quasar, che emettono quantità apparentemente impossibili di radiazioni a tutte le lunghezze d'onda, dagli infrarossi ai raggi X, coesistano con i buchi neri nei centri delle

galassie. È degno di nota che nelle *Lettere dei Mahatma* (p. 47 ed. or.) che furono pubblicate mezzo secolo prima che i buchi neri fossero ipotizzati — la sostanza dei mondi morti era definita "macinata nell'officina della natura."

Questi mulini divini si applicano su scala cosmica. Come per il Grotte terrestri, il mulino della crescita o evoluzione, le cui ruote massicce sono girate da gigantesse delle ere terrestri, produce il risultato di qualsiasi cosa macinata che è fornita dal corrente "re" o razza umana. Non può fare altro. Così ogni civiltà o onda di vita delle caratteristiche proprietà deve portarne le conseguenze. È detto che durante i primi tempi di pace e abbondanza, un anello d'oro giace per ere, senza che nessuno lo reclami, su un affollato incrocio. Quando sparì, l'età dell'oro era finita. Le succedette una nuova era — Re Mysing — che a sua volta fu sopraffatto dal diluvio quando le sue terre furono sommerse dalle onde, un evento che potrebbe riferirsi alla sommersione del cosiddetto continente Atlantiano e delle sue civiltà. Negli annali teosofici, marcavano il punto mediano della vita del nostro pianeta, l'età più materiale di tutte — la mezzanotte dell'umanità.

È significativo che fosse mezzanotte quando le gigantesse chiesero a Re Mysing se avesse abbastanza sale. Fu un momento decisivo: continuare la creazione della materia, la tendenza verso il basso dell'era passata, o girare la corrente spirituale verso la crescita spirituale. La scelta del re provocò il suo inevitabile risultato: il diluvio sommerse le sue navi e trascinò verso la fine il ciclo del suo regno. La quarta era aveva provocato la propria distruzione con l'inondazione — un evento che offrì all'umanità di elevarsi ancora una volta verso la sorgente divina da cui era originariamente discesa.

Sköld era il figlio di Odino. Aveva un figlio chiamato Fridleif (amante della pace), il cui figlio si chiamava Frode (prosperità).

Durante il periodo in cui Frode era re, il mondo era pieno di pace ed armonia. Nessun uomo avrebbe fatto del male a un altro; non c'erano né ladri né briganti. Per epoche un anello d'oro fu lasciato palesemente su un incrocio, e nessuno lo toccò. Re Frode aveva due schiave, due gigantesse che si chiamavano Fenja e Menja. Erano grosse e forti, abili nel mettere in moto il pesante mulino che nessuno riusciva a muovere. Questo mulino possedeva la proprietà di essere capace di produrre qualsiasi cosa gli fosse richiesta. Il suo nome era Grotte.

Re Frode aveva portato le gigantesse al mulino e aveva ordinato di macinare a suo vantaggio l'oro, la pace, e la fortuna. Non concedeva loro più riposo di quanto se ne prendesse il cuculo per modulare il suo canto. Si racconta che le due poderose gigantesse cantassero la Canzone del Mulino e che, prima di finire il canto, alternandosi alla macina di pietra, avevano macinato un esercito contro Frode, cosicché di notte venne un re del mare, che uccise Frode e s'impadronì di tutti i suoi beni. Questo segnò la fine della Pace di Frode.

Il conquistatore, Re Mysing, portò con sé la macina e le ragazze del mulino. Ordinò loro di macinare il sale. A mezzanotte esse gli chiesero se avesse abbastanza sale, ma egli ordinò di continuare. Macinarono ancora, finché, poco dopo le sue navi affondarono. Si formò un gorgo nel mare, in cui le acque si riversarono nell'occhio del mulino. L'oceano fa le sue schiume quando il mulino gira, ed è per questo che il mare è salato.

Grottasöngur

1. Sono ora giunte a palazzo le due veggenti
Fenja e Menja;

Sono da Frode, il figlio di Fridleif,
Le possenti fanciulle catturate come schiave.

2. Furono legate al mulino
Per mettere in moto la grigia macina;
Egli non dava loro né riposo né pace,
Con l'orecchio sempre teso al cigolio del mulino.

3. La loro canzone era un grido lamentoso
Che rompeva il silenzio:
"Riduciamo i materiali, alleggeriamo le macine!"
Ma egli voleva che macinassero sempre di più.

4. Esse cantavano quando facevano ruotare e girare la macina,
Mentre la maggior parte degli uomini dormiva:
Allora, con voce tonante, Menja, la fanciulla dalla mente forte
Che era di turno al mulino, disse:

5. "Le merci maciniamo, Frode, maciniamo la fortuna,
Piatti colmi di ricchezze sul mulino delle delizie;
Egli siederà sull'oro, dormirà sulle piume,
E sarà sveglio a volontà.

6. "Qui nessuno danneggerà un altro, né sarà preda della malizia,
Né porterà alla rovina,
Né taglierà con la spada affilata, anche se fosse obbligato
A rovinare suo fratello!"

7. Le mani erano inattive, a riposo; la macina ferma;
Allora il re espose le sue vecchie lamentele:
"Non dormirete più del gallo quand'è in silenzio,
Non riposerete più delle parole che dico!"

8. "Frode, tu non fosti completamente saggio,
O amico dell'uomo,
Quando ci portasti qui in schiavitù;

Ci hai scelto per la nostra forza e il nostro aspetto,
Senza tener conto a quale razza apparteniamo.

9. "Duro era Rungner, duro era suo padre;
Tjasse era più grande di loro due;
Ide e Örner, i sovrani della nostra razza, fratelli
Dei giganti della montagna; questi sono i nostri antenati.

10. "Grotte non sarebbe giunto dalla grigia montagna,
Dal roccioso sottosuolo della terra,
Né la fanciulla della montagna starebbe ora a macinare
Se qualcuno conoscesse la sua stirpe.

11. "Nove inverni durò il tempo dei nostri giochi,
Sotto la terra maturò il nostro potere;
Abbiamo sempre compiuto grandi opere;
Abbiamo smosso anche le montagne.

12. "Dai campi dei giganti abbiamo divelto i massi;
Così la terra tremò, sprofondò sconquassandosi;
Da lì rotolammo la pietra sibilante,
La pesante lastra, da far prendere agli uomini.

13. "Nella terra del lungimirante Svijtiod,
Noi due ci unimmo al popolo;
Cacciammo gli orsi, spaccammo gli scudi,
Marciammo attraverso le grigie armate.

14. "Rovesciammo un principe, ne sostenemmo un altro,
Il buon Gothorm aiutammo con le sue orde;
Non ci fu pace fino alla conquista di Knue;
Lì fummo prese e catturate.

15. "Questa fu la nostra esperienza nei primi tempi,
Eravamo ben conosciute tra i guerrieri;
Allora trafiggevamo gli eroi con lance affilate,

Ferendoli e abbrustolendoli con il fuoco.

16. "Ora siamo giunte alla tua casa, o re,
In schiavitù, senza che nessuno avesse pietà di noi;
Il pietrisco lacera i nostri piedi, il gelo ghiaccia i nostri corpi
Quando facciamo girare il mulino che placa le guerre.

17. "Le mani resteranno inattive; la macina si fermerà;
Macinare è stato il compito di tutta la mia vita.
Ma la mano non può stare ferma finché Frode non vede
Che tutto è stato ben macinato.

18. "Le mani sosterranno dure impugnature,
Armi insanguinate. Svegliati, Frode!
Svegliati, Frode, se vuoi ascoltare le nostre canzoni
E i nostri racconti di tanto tempo fa.

19. "Vedo il fuoco che a oriente brucia la fortezza;
Convoca i messaggeri, rafforza i fari!
Un'orda di guerrieri invaderà questo posto
E brucerà la dimora del Bludlung.[\[88\]](#)

20. "Tu non conserverai il trono di Leidre,
Né i tuoi anelli di oro rosso né le tue macchine di ricchezze;
Stringi più forte la presa, sorella,
Non saremo riscaldate dal sangue della balena!

21. "Sicuramente mia sorella, la figlia di mio padre,
Macina con forza,
Perché ella vide molti uomini andare incontro alla morte;
I grandi sostegni del mulino,
Anche se puntellati nel ferro,
Cadono a pezzi — e ancora noi maciniamo.

22. "E ancora noi maciniamo! Possa il figlio di Yrsa,
Discendente di Halfdan, abbattere Frode;

Così potrà essere chiamato figlio

E anche fratello di lei.

Lo sappiamo entrambe."

23. Le fanciulle allora macinarono con maggior vigore,

Erano giovani, erano invase dall'ira del gigante;

Le travi tremarono, l'asta si chinò,

Con assordante fragore il macigno cadde a pezzi.

24. Così collassò il primo mondo.

E la sposa del gigante della montagna cantò:

"Abbiamo macinato per te, Frode, perché fummo costrette.

Alla macina noi donne resteremo fino all'ultimo!"

Capitolo 21

Völundskvædet

(Il Discorso di Völund)

NOTE DELL'AUTRICE

Quella di Völund è una cronaca della degradazione dell'anima della quarta umanità. I tre fratelli e le loro mogli Valchirie rappresentano le prime tre epoche della quarta umanità. Il più anziano era Egil, l'innocente, i cui figli divennero servi di Thor. Il secondo si chiamava Slagfinn, il cacciatore; il terzo, che nel racconto diede il seme della quarta grande età, era Völund, il re elfo — l'anima dell'umanità durante quella fase. Potrebbe esserci un'analogia con i cicli minori che hanno a che fare con tipi diversi di culture: primo, Egil, l'innocente — la fase primitiva; segue la fase del cacciatore-raccoglitore, e la terza: l'esperto in tecnologia. Queste prime razze erano sotto la guida divina delle loro Valchirie, che servivano direttamente sotto la protezione divina di Odino: l'anima spirituale, la radiosità della sorgente divina della coscienza. Essi si allontanarono dal contatto con le loro

spose umane, come narra questo racconto.

Völund è un fabbro, specializzato nell'uso dei metalli. È catturato, azzoppato e imprigionato da Re Nidud (*nid*: male, slealtà) ed è costretto a forgiare tesori per il re. Segretamente egli forgia anche la spada magica (la volontà spirituale) che troviamo in tanti racconti di eroi, e il meraviglioso anello (del rinnovamento ciclico) che riproduce se stesso — analogo a quello creato dai nani per Odino. Durante il suo lavoro forzato, Völund escogita una terribile vendetta e al momento giusto se ne presenta l'opportunità. Seduce la figlia di Nidud e uccide i suoi due figli, che in una versione, durante un banchetto, egli offre al re che non sospetta di niente. Questo cannibalismo del re si riferisce a un periodo, perché il Tempo divora tutti i suoi figli: tutto ciò che il tempo genera alla fine ha un termine. Vi è un parallelo con i miti greci, in cui Crono (che rappresenta anche il tempo) divora i suoi figli. In questa versione, Völund vende al sovrano i crani dei suoi due figli, ricoperti d'argento.

A quel punto Völund fugge su un "carro alato," creato da lui stesso, portando con sé la spada magica e l'anello, le qualità della determinazione di crescere e le opportunità sempre ricorrenti di rinnovamento; con questi inestimabili tesori della nostra razza umana "sorridente, Völund si alzò in aria; Nidud, soffrendo, era rimasto dov'era seduto" (38). Völund è anche chiamato "Rungner (boato) della lama piumata." Anche questo suggerisce che l'aviazione era conosciuta e usata dalla razza che Völund rappresenta. (Anche altre tradizioni registrano che individui umani selezionati scamparono alla sommersione del quarto continente che, come abbiamo rilevato, è stato generalmente chiamato Atlantide, alcuni fuggendo su macchine volanti,^[89] e stabilendosi sulle terre emerse dove essi generarono le razze che appartengono alla nostra attuale quinta umanità.) Il malvagio re che fu abbandonato era evidentemente un periodo in cui

dominava la tecnologia, mentre i valori spirituali mancavano quasi completamente.

Völundskvædet

Nidud era il nome di un re in Svitjod; aveva due figli e una figlia di nome Bödvild. C'erano tre fratelli, i figli del re finlandese; uno era Slagfinn, un altro Egil, e il terzo Völund. Cacciavano sugli sci. Vennero nella Valle del Lupo e si costruirono delle case; lì c'è acqua, il Mare del Lupo.

Al principio trovarono tre donne sulla riva, che filavano il lino, e oltre ad esse c'erano i loro costumi da cigno, poiché erano Valchirie. Due di loro erano figlie di Re Lödver (Njörd), cioè Ladgun-Candido Cigno, ed Hervör-Che Tutto Sa, mentre la terza, Ölrún, era figlia di Kjar di Valland. I tre fratelli presero casa insieme a loro. Egil si mise con Ölrún, Slagfinn con Candido Cigno, e Völund con Colei che Tutto Conosce.[90]

Per sette anni vissero insieme; poi le donne volarono via in cerca di battaglie, e non fecero ritorno. Egil corse sugli sci per trovare Ölrún, Slagfinn cercò Candido Cigno, ma Völund si fermò nelle Valli del Lupo. Egli era, secondo la leggenda, l'artigiano più abile che gli uomini di re Nidud avessero catturato, come ci racconta questo canto.

1. Le fanciulle volarono a sud attraverso i fitti boschi,
Coei che Tutto Sa, la giovane, per adempiere al suo destino;
Discesero per riposare su un lembo di mare.
Questi spiriti del sud che filavano il prezioso lino.

2. Egil ne prese una in moglie, l'amabile fanciulla
Dal bel petto carnoso; Slagfinn prese in moglie Candido Cigno,
Che aveva le ali del cigno; ma la terza sorella
Si strinse al bianco collo di Völund.

3. Per sette anni rimasero, ma all'ottavo
Esse furono preda di un forte desiderio, e al nono
La necessità le separò; le fanciulle sospiravano per i fitti boschi;
Coei che Tutto Sa, la giovane, doveva adempiere al suo destino.

4. Tornarono dalla caccia i saggi cacciatori;
Slagfinn ed Egil trovarono le loro stanze vuote,
Cercarono dappertutto: Egil sció ad oriente in cerca di Ölrún,
Slagfinn andò a sud per cercare Candido Cigno.

5. Völund attese da solo nella Valle del Lupo,
Martellava per forgiare l'oro splendente di rosso,
Lasciando che ogni anello formasse un cerchio divino
Fino al polso,
Aspettando il ritorno della sua sposa dai sopraccigli lucenti.

6. Allora Nidud, re dei Njar, apprese che
Völund attendeva da solo nella Valle del Lupo;
Di notte vennero degli uomini corazzati;
I loro scudi risplendevano luminosi sotto la falce lunare.

7. Arrivati alla capanna scesero dalle selle
E, entrando, percossero tutta la sala.
Videro gli anelli infilati su nastri e piccole canne,
Settecento, tutti di proprietà del fabbro.

8. Li presero, se li infilarono,
Tranne uno, che tralasciarono.
Dalla caccia tornò, sospettoso, Völund,
Dopo aver vagato a lungo.

9. Andò subito a rosolare la carne dell'orso,
Alta ardeva la legna d'abete di bosco
Seccata dal vento, davanti a Völund.

10. Il sovrano degli elfi sedette sulla pelle dell'orso

Mancava un anello. Pensò che l'avesse preso
La figlia di Lödver, pensava che
Coei Che Tutto Sa fosse ritornata.

11. A lungo se ne stette così seduto, finché
Si addormentò. Si risvegliò per il dolore:
Le sue mani erano appesantite, incatenate da duri ceppi,
E anche i piedi erano bloccati dai ceppi.

12. VÖLUND: "Chi sono quegli uomini
Che hanno incatenato il domatore dei venti,
Che mi hanno legato?"

13. Ora fu chiamato Nidud, il re dei Njar:
"Come hai fatto, Völund, saggio elfo,
A trovare il nostro oro prezioso nella Valle del Lupo?
Non c'era oro sulla strada di Grane;
La nostra terra è lontana dal filone aurifero della montagna."

14. VÖLUND: "Ricordo che avevamo un tesoro più grande,
Quando eravamo tutti insieme a casa.
Ladgun ed Hervör, figlie di Lödver, e Ölrún,
Figlia di Kjar.

15. "Lei entrò e percorse tutta la sala,
Camminò ancora a grandi passi e tranquillamente disse:
Ora il male verrà dai boschi."

Re Nidud diede a sua figlia Bödvil l'anello che era stato preso
dalla catena nella sala di Völund; ma lui stesso prese per sé la
spada di Völund. La regina disse:

16. "Vedi come egli digrigna nel vedere la spada
E l'anello messo da Bödvil.
I suoi occhi lampeggiano come occhi di serpente.
Taglia la forza del suo tendine e porta Völund

Nella rada delle barche."

Questo fu fatto, ed egli fu azzoppato e portato nel Savarstad (rada). Lì egli forgiò tesori per il re. Nessuno osava avvicinarsi a lui, tranne il re.

17. VÖLUND: "Nel palazzo di Nidud splende la spada
Che ho temperato al meglio che potessi,
E che ho levigato con tutta mia abilità.

18. "La mia spada fiammeggiante è stata portata lontano,
E mai più ritornerà nell'officina di Völund.
Ora Böldvil indossa l'anello della mia sposa
Fatto con l'oro più rosso, e io non posso farci niente."

19. Così egli sedeva, senza mai dormire, battendo con il suo
martello,
Forgiando con sveltezza, tramando il tradimento verso Nidud.
Due ragazzi vennero di corsa, sbirciando dalla porta:
I due figli di Nidud che stavano a Savarstad.

20. Andarono verso la cassa, chiesero la chiave,
Le loro intenzioni erano evidenti.
Quando guardarono dentro, trovarono
Gioielli in abbondanza, l'oro più puro, e pietre preziose.

21. VÖLUND: "Ritornate da soli, voi due, ritornate domani
E vi darò l'oro scintillante!
Ma non dite niente a nessun uomo o donna del palazzo,
Non dite a nessuno che mi avete visto."

22. Di buon mattino, dissero, fratello a fratello,
Ciascuno all'altro: "Andiamo dal fabbro!"
Si avvicinarono alla cassa, chiesero la chiave,
Le loro intenzioni erano evidenti
Quando vi guardarono dentro.

23. Egli recise le loro teste e buttò i loro arti nell'acqua;
Ma i pallidi crani sotto i capelli
Li ricoprì d'argento e li vendette a Nidud.

24. Le pietre preziose ricavate dalle orbite
Le mandò all'astuta moglie di Nidud;
E dai denti dei due ragazzi
Forgiò una collana per Bödvild.

25. Bödvild venne ad elogiare l'anello
Lo portò da Völund quando questo si ruppe.
E non osò dirlo a nessun altro.

26. VÖLUND: "Riparerò con l'oro il punto rotto,
In modo che a tuo padre sembrerà più bello,
E soprattutto a tua madre, e ugualmente a te!"

27. Völund le portò un bicchiere della migliore birra,
E presto lei si addormentò sulla sedia.

28. "Ora ho vendicato tutto il danno subito,
Tranne uno, il peggiore di tutti.

29. "Va bene," sussurrò Völund,
"Sto ancora in piedi,
Anche se gli uomini di Nidud li hanno
Privati della loro efficienza."

30. Sorridendo, Völund si alzò;
Piangendo, Bödvild lasciò l'isola;
Piena di paura per il suo seduttore
E per la collera di suo padre.

31. La sospettosa moglie di Nidud
Uscì, ed entrò nell'enorme sala
Dove, nella corte, suo marito sedeva a riposare:
"Svegliati, Nidud, campione dei Njar."

32. NIDUD: "Mi sveglio sempre privo di gioia,
Perché i miei figli sono morti.
Fredda è la mia testa, freddo il tuo consiglio;
Voglio consultarmi con Völund."

33. "Dimmi, Völund, saggio elfo,
Che è successo ai miei figli?"

34. VÖLUND: " Prima giurami
Sullo scafo della nave, sul bordo dello scudo,
Sul cuore del cavallo, sull'elsa della spada,
Che tu non arrechi alcun dolore alla donna di Völund,
Né che tu sia la rovina di questa mia sposa;
Se io ho una donna che tu conosci
O che abbia un bambino qui in questa sala.

35. "Vai nella fucina che tu stesso hai creato
Troverai i mantici infangati di sangue;
Lì ho reciso le teste dei ragazzi
E buttati sott'acqua i loro corpi.

36. "I pallidi crani nascosti sotto i capelli
Ho ricoperto d'argento e li ho mandati a te, Nidud;
Gli occhi ingioiellati dalle loro orbite
Ho mandato alla tua astuta moglie.

37. "E dai denti dei due ragazzi ho cesellato
Gemme pendenti e le ho mandate a Bödvild;
Ora Bödvild, l'unica figlia che avete
È gravida di un bambino:"

38. NIDUD: Non ci sono parole che potrebbero
Addolorarmi come le tue,
Né potrei augurarmi qualcosa di peggio, Völund.
Non c'è un uomo così scaltro da poterti disarcionare,

Nessuno è tanto abile da poterti abbattere,
Perché tu voli nei cieli."

39. Sorridendo, Völund si sollevò nell'aria,
Mentre Nidud se ne stava seduto afflitto.

40. NIDUD: "Alzati, Tackrád, il migliore degli schiavi,
Ordina a Bödvild dai sopraccigli lucenti
Di recarsi da suo padre per parlare con lui.

41. "È vero, Bödvild, quello che ha detto:
Che tu e Völund vi siete incontrati sull'isola?"

42. BÖDVILD: "È vero ciò che Völund ti ha detto,
Nidud, che io ero insieme a lui sull'isola
Per un breve momento di colpa.
Non potevo oppormi.
Non potevo resistere a lui."

Capitolo 22

Lokasenna

(La Disputa di Loki)[91]

NOTE DELL'AUTRICE

Gli Aesir e gli Ásynjor (divinità) erano in assemblea nell'inviolabile, spaziosa sala illuminata di oro lucente, per banchettare con la birra preparata nel calderone di Hymer da Åger. Thor era assente, "sulle vie dell'oriente" e Loki non era stato invitato. A questo punto dell'evoluzione, quando la birra era già fermentata, Loki, la mente umana, era diventato orgoglioso ed egoista, refrattario ai suggerimenti dell'anima spirituale, e quindi per lui non c'era posto nella sala del banchetto degli dèi. Gli elfi, comunque, erano presenti: le facoltà più raffinate delle anime umane, che avevano unito la loro essenza, il loro ásmegir (il dio

potenziale), con il Sé divino, e quindi potevano entrare nei recinti sacri.

Loki riuscì ad evitare il sorvegliante Fimafeng (dalle dita agili), e andò nella sala chiedendo di partecipare al banchetto. Ricordò a Odino la loro parentela, chiamando se stesso Lopt (l'alta intelligenza umana che aspira). All'ordine di Odino, Vidar allora cedette il suo posto a Loki e gli servì la birra, ma prima di bere Loki brindò a tutti gli dèi dimenticando Brage (l'intuizione, l'ispirazione bardica). Accusò quella nobile virtù (Brage) di codardia e, quando Brage gli offrì dei braccialetti d'oro (che erano usati come moneta di scambio) e anche il suo cavallo e la sua spada, per riportare la pace in quel santo luogo, Loki rifiutò ancora di tacere. Idun si alzò per difendere Brage, per cui divenne il bersaglio delle pronte invettive di Loki, e presto ciascun Áse e Ásynja, alzandosi per difendere un altro (mai se stesso), ricevette gli insulti del rinnegato. A lungo Frigga intervenne. Tentò di calmare la collera dell'assemblea, ordinando agli dèi di dimenticare le follie della loro gioventù e di rimproverarsi reciprocamente scappatelle dimenticate da lungo tempo, dopo di che Loki si rivolse ancora a lei, accusando la madre degli dèi d'infedeltà. Questo provocò una risposta tagliente da parte di Freya, la quale ricordò a Loki che "Frigg conosce il destino di ogni essere, anche se lei stessa non dice niente." Arrivando sulla scena, anche Thor si mise ad altercare con Loki, che, quando fu minacciato di essere triturato dal Mjöltnir, il polverizzatore, finalmente la smise e se ne andò.

Alla prima lettura, il banchetto degli dèi sembra una sequela inutile di insulti ma, a un esame più attento, rappresenta il modo in cui un intelletto materialistico e non ispirato guarda alla natura, e in particolare come una mente così pragmatica considera i poteri qui rappresentati come dèi nelle storie mitologiche. Gli insulti di Loki vanno interpretati come il

linguaggio di una pescivendola di Billingsgate. Egli vede nelle azioni dei poteri universali solo il riflesso della sua mente limitata e delle sue percezioni distorte. Puntualizzata in questo senso, la metafora diventa del tutto chiara. Infatti, le accuse di Loki all'infedeltà e immoralità sono esattamente ripetute oggi in numerosi libri di mitologia, dove l'adulterio e l'incesto tra le deità sono presi alla lettera e come valore nominale. Ma quando gli dèi e le dee sono, più logicamente, visti come campi di forza sovrapposti, che s'intensificano o si attenuano, e che interagiscono fisicamente l'uno con l'altro — gravitazionalmente e in altri modi attraverso lo spettro elettromagnetico — i loro effetti combinati possono ben accordarsi con quanto narrano i racconti mitologici. Quando, inoltre, le loro varie sfere d'influenza sono impiegate per includere le interazioni divine e spirituali, il loro significato entra nel regno della scienza sacra.

La mente è duale. Discendente da antenati giganti, Loki è anche uno degli Aesir e il loro assiduo compagno, aiutante di campo, e interprete quando essi viaggiano nei mondi giganti. Le sue burle sono, apparentemente, una ricca fonte di divertimento ma, poiché cerchiamo di comprendere il suo posto nell'evoluzione degli esseri, vediamo subito le insidie in cui solo Loki, non ispirato da Brage, ci può trascinare. Alleato all'ispirazione poetica (Brage), la mente pratica inferiore (Loki) diventa elevata (Lopt), la salvezza dell'umanità, e fornisce l'idromele al dio interiore. Quando è solo, egli si estranea dal cuore dell'Essere; incurante dell'intuizione, inveisce contro gli dèi, contro la legge universale, contro la giustizia, l'amore e la compassione. La nostra civiltà ne è una raffigurazione perché, sebbene la maggior parte degli esseri umani siano ben disposti e inclini all'azione compassionevole, spesso l'astuzia è valutata più della virtù, e le abilità fisiche più della saggezza. Se le qualità più delicate mancassero completamente, il nostro mondo sarebbe un vero inferno, perché

una tecnologia non sostenuta dall'etica porta al disastro (letteralmente significa che essa ci separa dalle stelle). Il progresso umano è meglio promosso non dalla mente sola ma da un'alleanza di mente e cuore.

Poiché gli Aesir nei loro festini partecipano al profitto della vita appena passata, gli elfi restano tra loro. Essi sono anime che hanno aspirato a unirsi alle divinità, lasciando "fuori" quella parte della mente — Loki — che cerca suoi fini personali e separati. Ma gli elfi dormenti non sono ancora coscienti nella sfera degli dèi e non possono avere alcuna parte attiva nelle feste; la loro consapevolezza non è adeguata a godere di questi reami. Sono il progresso del bene delle anime, sognando i loro sogni celesti nelle sale superiori di Hel, aspettando lo stimolo ad incarnarsi ancora una volta come uomini e donne.

C'è anche un'altra spiegazione per gli elfi dormenti. Nelle tradizioni sacre ciascuno dei regni della natura ha, a sua volta, il proprio apice in qualsiasi altro mondo; gli altri flussi di vita appartenenti a quel mondo sono allora relativamente inattivi. La nostra terra, se la osserviamo, attualmente concentra le sue forze di vita nella sfera umana. I rappresentanti minerali e vegetali, sebbene presenti, sono per la maggior parte in letargo. Si dice che quando il regno minerale è attivo, le eruzioni vulcaniche prevalgono in maniera tremenda e, quando la vegetazione è nel suo massimo rigoglio, le piante non sono delicatamente radicate ma si muovono liberamente sulla terra. Quando la prossima successiva onda di vita che segue quella umana arriverà sul nostro pianeta, i nostri "dormiranno" nel regno inferiore degli dèi che allora saranno gli evolutori predominanti del globo, "qualificando la birra" della vita.

Äger, chiamato anche Gymer, ha preparato da bere per gli Aesir dopo aver ricevuto il grande calderone, com'è stato detto.[92] A questo banchetto vennero Odino e Frigg, sua moglie. Thor non venne, perché era in cammino verso l'oriente ma Siff, sua moglie, era presente. Anche Brage e sua moglie Idun. Anche Tyr; egli aveva una sola mano, perché il lupo Fenris gli aveva strappato l'altra mano mentre era incatenato. C'erano Njörd e sua moglie Skade, Frey e Freya, e Vidar, il figlio di Odino. C'era anche Loki, e pure i servi di Frey, Byggvert e Beyla. C'era un esercito di Aesir ed elfi.

Äger aveva due servi, Fimafeng,[93] e Elder. Invece del fuoco, era l'oro lucente a emanare la luce, la birra si faceva da sola, e il luogo era inviolabile e spazioso.

Quelli presenti lodarono l'eccellenza dei servi di Äger; Loki non poteva sopportare queste lodi, così uccise Fimafeng; dopo di che gli Aesir impugnarono i loro scudi, gridarono contro Loki, lo esiliarono nella foresta, e ripresero a bere. Loki ritornò indietro e incontrò Elder che era fuori. Disse:

LOKI: Dimmi, Elder, prima di fare un altro passo:
Di che parlavano i figli degli dèi trionfanti?

ELDER: Giudicavano le loro armi e onoravano le loro battaglie,
I figli degli dèi trionfanti.

LOKI: Andrò nella sala di Äger per vedere questo banchetto di bevute.

Provocherò disprezzo e collera nei figli degli Aesir
E così mescolerò la discordia nell'idromele.

ELDER: Sappi che, se tu entri nella sala di Äger
Per vedere questo banchetto di bevute
E riempirai di disprezzo e ingiurie gli dèi gentili,
Essi potranno rivolgerti altrettante invettive.

LOKI: E tu sai, Elder, che se noi due riceveremo altrettante
invettive,
La mia lingua sarà più forbita della tua.

Quindi Loki entrò nella sala. Nel vederlo, tutti rimasero in
silenzio.

LOKI. Assetato è venuto da lontano Lopt in questa sala
Per pregare che qualcuno degli Aesir mi dia un sorso di buon
idromele.

Perché rimanete in silenzio, cupi dèi?

Non avete niente da dire?

Sia che mi mostrate una sedia o che mi mandate via.

BRAGE: Gli Aesir non ti daranno mai una sedia alla tavola di
questo banchetto,
Perché essi ben sanno il tipo di persona con cui scelgono di fare
baldoria.

LOKI: Ricorda, Odino, che in passato noi due
Abbiamo mescolato il nostro sangue,
E tu allora dicesti che non avresti mai bevuto birra
Se non fosse stata servita ad entrambi.

ODINO; Alzati, Vidar, e permetti che il padre del lupo abbia una
sedia nell'assemblea,
Affinché Loki non possa coprirci di disprezzo nella sala di Äger.

Vidar si alzò e cedette il posto a Loki. Prima di bere, Loki si rivolse
agli Aesir:

LOKI: Salute a voi Aesir, salute a voi Ásynjor, salute a tutti i santi
dèi,
tranne a colui che siede sulla panca in fondo — Brage!

BRAGE: Il mio cavallo e la mia spada ti porgo di mia volontà,

Anche un anello ti dono,
A patto che tu non ripaghi gli Aesir con l'invidia e faccia
incollerire gli dèi.

LOKI: Che tu non possa mai essere derubato del cavallo e
dell'anello, Brage!

Di tutti gli Aesir e dèi tu sei il più codardo.

BRAGE: Se fossi fuori invece che dentro la sala di Äger,
Ti stringerei la mano. Servirebbe proprio alle tue bugie.

LOKI: Tu sei coraggioso quando te ne stai seduto,
Brage, un ornamento della panca!

Vai e combatti se vuoi. Un uomo coraggioso non esita.

IDUN: Ti prego, Brage, per i tuoi bambini e per i figli che desideri,
Non molestare Loki con questi tuoi rimproveri, qui nella sala di
Äger.

LOKI: Stai zitta, Idun. Penso che tu sia, fra tutte le donne,
La più ninfomane,
Perché le tue braccia abbaglianti
Hanno prodotto la rovina di tuo fratello.

IDUN: Io non stuzzicherò Loki con delle accuse, qui nella sala di
Äger.

Voglio piuttosto calmare Brage che è in difficoltà.
Non voglio che voi due siate spinti a combattere dalla vostra
furia.

GEFION: [94] Perché voi, due Aesir, dovrete usare parole così
taglianti?

Lopt non sa come egli diverta e allieti gli dèi.

LOKI: Stai zitta, Gefion, non dimentichiamo
Come tu ti sia fatta sedurre
Dal candido giovane che ti diede la gemma

E che tu hai legato alle tue braccia.

ODINO: Tu sei pazzo, Loki, sei fuori di senno,
Stai incollerendo Gefion, perché lei conosce
Tutti i destini delle ere, come me.

LOKI: Taci, Odino, tu non hai mai saputo
Come scegliere giustamente tra i guerrieri;
Spesso hai dato la vittoria a quelli
Che non l'avrebbero meritata, i peggiori in assoluto.

ODINO: E se ho dato la vittoria ai peggiori, a quelli
Che non l'avrebbero meritata, tu hai passato otto inverni
Nell'inferno, una vacca da mungere, usato come una donna,
E hai generato figli, progenie del male.
E questo lo racconto per dirti che sei un miserabile.

LOKI: Si dice che sulla terra tu abbia usato la veggenza,
Che hai truffato la saggezza della sibilla,
E che hai girato il mondo camuffandoti da stregone.

FRIGG: Non dovrete parlare di quello che avete fatto
Quand'eravate adolescenti, quello che voi, due Aesir,
Avete praticato in passato. La gente dimentica i vecchi rancori.

LOKI: Tranquilla, Frigg, sei la donna di Fjörgyn
E hai sempre cercato amoreggiamenti, come quando tu,
La donna di Vidrer, hai stretto sia Vile che Vi al tuo seno.

FRIGG: Se io avessi un figlio come Balder,
Qui nella sala di Äger, tu non sfuggiresti ai figli degli Aesir
Senza essere violentemente picchiato.

LOKI: Bene, Frigg, vuoi che ti dica di più
Delle mie dannose rune? Farò in modo che non vedrai più
Balder cavalcare verso le sale.

FREYA: Tu sei fuori di senno, Loki,
A esporre le tue cattive intenzioni:
Frigg, lo so, conosce il destino di ogni essere,
Sebbene ella stessa non dica niente.

LOKI: Taci, Freya, ti conosco bene. Non sei senza difetti;
Tutti gli Aesir e gli elfi che sono qui dentro
Ti hanno trattata da puttana.

FREYA: La tua lingua dice il falso e credo che in futuro
Ti arrecherà male e danni. Hai fatto incollerire gli Aesir e
Le Ásynjor. Con vergogna ripercorrerai la strada verso casa.

LOKI: Zitta, Freya, sei una strega malvagia; quando
Gli dèi gentili ti trovarono che facevi incantesimi
Con tuo fratello, allora tu sbuffasti malamente.

NJÖRD: Importa poco se la donna abbracci un marito o un
amante,
Ma è un miracolo che l'ermafrodito degli Aesir
Possa entrare qui, poiché egli ha generato figli.[95]

LOKI: Taci, Njörd. Quando da qui fosti mandato verso est
Come ostaggio degli dèi, le serve di Hymer
Ti usavano come un pitale pisciandoti in bocca.

NJÖRD: Ho la consolazione che quando fui mandato nell'est
Come ostaggio degli dèi, generai un figlio che nessuno odia,
Un valoroso difensore degli Aesir.[96]

LOKI: Tieni a freno la tua lingua, Njörd; non resterà più un
segreto
Che questo figlio lo hai generato con tua sorella.
C'era da aspettarselo.

TYR: Frey è il migliore di tutti i fieri Aesir:
Per questo motivo nessuna moglie o amante di un uomo

Si lamenta. Egli scioglie tutti i nodi.

LOKI Stai zitto, Tyr, tu non hai messo pace tra due uomini;
Parliamo della tua mano destra. Fenrer te l'ha strappata.

TYR: Ho perduto la mia mano, e tu la tua buona stella.
Il danno è brutto per entrambi noi. Il lupo non è migliore
Quando è incatenato sino alla fine delle ere.

LOKI: Taci, Tyr. A tua moglie è successo di partorire
un figlio da me; tu non hai mai ricevuto niente,
Nemmeno una piccola ricompensa
per il disonore, povero pazzo.

FREY: Vedo il lupo che giace alla bocca del fiume
Finché i governanti del regno saranno spodestati.
Con lui anche tu sarai messo in catene
Se ora non la smetti, pettegolo.

LOKI: Con l'oro hai ottenuto la figlia di Gymer,
E per questo vendesti la tua spada;
Ma quando i figli di Muspell cavalcheranno nel Bosco Scuro,
Come farai a combattere, allora?

BYGGVER: Se avessi il nobile casato di Ingumar-Frey
E una tale dimora benedetta,
Ti stritolerei più finemente di una zucchina,
Tu, uccello del malaugurio, e ti spezzerei le gambe.

LOKI: Che moccioso è questo che ruba il cibo,
Che annusa le briciole? Tu spettegoli all'orecchio di Frey
E tiri acqua al tuo mulino.

BYGGVER: Byggver mi chiamo e sono stimato intelligente
Tra gli dèi e gli uomini; sono privilegiato
Nel bere buona birra con i figli di Ropt.

LOKI: Stai zitto, Byggver, tu non potrai mai sceglierti
Abbastanza cibo tra gli uomini; e ti sei nascosto
Nel fienile quando gli uomini sono venuti alle mani.

HEIMDAL: Sei ubriaco, Loki, e non hai più dignità;
Perché non la smetti, Loki? Gli eccessi
Fanno in modo che sia il giovane che il vecchio
Perdano il controllo della loro lingua.

LOKI: Smettila, Heimdal. Nel mattino dei tempi
Tu fosti mal predestinato
a essere sempre infangato sulla schiena,
Sei solo un guardiano per conto degli dèi.

SKADE: Tu sei pazzo, Loki, ma non giocare a lungo
Scodinzolando perché, legato con le viscere del tuo freddo figlio,
A una roccia tagliente
Gli dèi incolleriti ti incateneranno.

LOKI: Se a una roccia tagliente gli dèi incolleriti m'incateneranno
Con le viscere del mio freddo figlio,
Io fui sia il primo che l'ultimo nella battaglia
Quando Tjasse^[97] perse la sua vita.

SKADE: Se fosti il primo e l'ultimo
Nella battaglia in cui Tjasse perse la vita,
Allora dai miei santuari, dai miei sacri boschetti,
Otterrai scarsi suggerimenti.

LOKI: Più gentili furono le tue parole al figlio di Löfö
Quando ti concedesti a me nel tuo letto;
Queste cose devono essere dette
Se dobbiamo narrare tutte le nostre magagne.

Beyla/Sif arrivò portando il boccale con l'idromele per Loki.

SIF: Salute a te, Loki, prendi questa coppa con il succoso idromele.

Io sola, tra i figli degli Aesir, posso essere esentata dagli insulti.

Loki prese il corno di birra e bevve.

LOKI: In verità, saresti la sola, se fossi così fedele e premurosa
Con il tuo sposo, ma io conosco chi ha giaciuto
Nel letto di Lorrìde, ed è il furbo Loki.

BEYLA: Le montagne si scuotono; credo che Lorrìde
Stia arrivando qui dalla sua casa: egli metterà a tacere
Il diffamatore, che sia un dio o un uomo.

LOKE: Stai zitta, Beyla, tu sei la donna di Biggver, sei malvagia,
Tra i figli degli Aesir non c'è mai stata un'insolente
Seccatrice come te, sporca mungitrice.

Thor entrò e disse:

THOR: Calmati, miserabile disgraziato,
Ti toglierò la parola con il Mjölñir, il mio martello di fuoco;
Ti staccherò la testa dal collo, così perderai la tua vita.

LOKI: Ora è venuto il figlio della Terra.
Perché sei così turbolento, Thor?
Non puoi vantarti di combattere il lupo
Che divora per intero il padre della Vittoria.

THOR: Zitto, miserabile disgraziato,
La forza del mio martello Mjölñir
Ti toglierà la parola. Ti scaglierò in alto
Nello spazio d'oriente in modo che nessuno possa più rivederti.

LOKI: Dei tuoi viaggi in oriente
Tu non ne hai mai parlato davanti agli uomini
Perché ti sei rannicchiato
Nel pollice del guanto del gigante, guerriero.[98]
Allora non sembravi dissimile da Thor.

THOR: Stai zitto, miserabile disgraziato,
La forza del mio martello Mjölfnir
Ti toglierà la parola; con questa mia mano destra
Io ti abatterò con l'uccisore di Rungner,
Affinché tutte le tue ossa si spezzino.

LOKI: Intendo vivere ancora a lungo, da vecchio, anche se tu
Mi minacci col martello; ti sembreranno terribilmente stretti
I nodi che fece Skyrmir,
Che tutte le tue ossa si spezzeranno, sebbene tu sia venuto
Affamato, forte e vigoroso.

THOR: Zitto, miserabile disgraziato, la forza del mio martello
Mjölfnir
Ti toglierà la parola; l'uccisore di Rungner ti porterà a Hel,
Sotto le porte della morte.

LOKI: Ho cantato per gli Aesir e per i figli degli Aesir
Qualsiasi cosa io volessi, ma solo per te me ne vado,
Perché so che alla fine tu, Thor, mi colpirai col martello.
Hai preparato la birra, Äger, ma non farai più alcun banchetto,
Possa bruciare tutto quello che hai con te,
E che il fuoco arroventi la tua schiena.

Dopo di ciò, Loki si camuffò da salmone nel fiume Frananger,
dove gli Aesir lo catturarono. Fu legato con le viscere di suo figlio
Nare. Narfi [l'altro] suo figlio, diventò un lupo. Skade mise una
vipera velenosa sopra Loki. Sygin, la moglie di Loki, siede
tenendo una ciotola in cui cade il veleno, e quando lei va a
svuotare la ciotola, il veleno sgocciola su Loki. Egli si contorce dal
dolore in modo tale che la terra si sconvolge. Questi sono i
terremoti.

Allvismál

(Il Discorso del Sapiente)

NOTE DELL'AUTRICE

Allvis (il sapiente o colui che tutto conosce) è un nano che desidera sposare la figlia di Thor. Dubitando che il nano sia degno di quest'unione, Thor tuttavia gli concede l'opportunità di sottoporsi e assoggettarsi a un esame intensivo che riguarda le attitudini e la visione che caratterizzano i diversi gradi degli esseri che compongono il mondo. Allvis risponde in maniera soddisfacente a tutte le domande, ma Thor continua a interrogarlo fino all'alba, quando lo colpiscono i primi raggi del sole nascente, ed egli ritorna di pietra o, in qualche versione, si fonde nella montagna dalla quale era emerso.

Molte fiabe hanno questa sorpresa finale, in cui un nano o un troll ritorna di pietra quando affronta l'albeggiare. Qui si presentano parecchie possibili interpretazioni. Una è che le forze appartenenti al lato notturno della natura, non avendo niente a che fare con i problemi del giorno, si ritirano dall'attività quando ritorna la luce. Allvis, comunque, trasmette qualcosa in più di questa tesi. Egli è un nano erudito che si permette di chiedere un matrimonio con la figlia del dio che è il sostenitore della vita: come natura umana egli è ben informato ma non illuminato; sta cercando l'immortalità sulla base della sua considerevole conoscenza, ma la sua natura "nanesca" è ancora immatura e, se non è ispirato e ricettivo alla radiosità solare, non può ottenere la desiderata unione con la divinità. Quando il neofito affronta l'essenza solare, l'elemento nanesco, inadatto a mescolarsi con essa, "ritorna di pietra."

Molte mitologie, inclusa quella biblica, usano la pietra o la roccia per simboleggiare la lettera morta della regione dogmatica.

Questo è esemplificato da Mosè che fa scaturire acqua vivente dalla roccia — che spiega gli insegnamenti all'interno del rituale; e, in seguito, il Cristianesimo ritornò alla "pietra" (*petra* o Pietro) come il fondamento della sua chiesa.

Questo Discorso è probabilmente suscettibile anche di altre interpretazioni ugualmente valide; rivela i diversi punti di vista che caratterizzano la coscienza nelle varie fasi di consapevolezza e comprensione — dal semplice punto di vista materiale dei giganti, attraverso i vari gradi di percezioni dei nani e degli elfi, fino alla visione della natura controllata dagli dèi.

Allvismál

1. ALLVIS: Le panche sono adornate.

Ora una sposa andrà nella sua casa

Con grande fretta, sembra.

Nessun riposo ci sarà nella casa.

2. THOR: Che vigliacco è questo?

Perché è così pallido in volto?

Hai dormito con i morti la notte scorsa?

Mi sembra che in te ci sia qualcosa di simile alla razza dei thursi.

Tu non sei nato per avere una sposa.

3. ALLVIS: Il Sapiente mi chiamano. Vivo sottoterra

E la mia città è sotto la pietra.

Il guerriero del carro[99] sono venuto a cercare.

Che nessuno ritiri la parola data!

4. THOR: Io invece la ritiro, perché sono suo padre,

E ho il sacrosanto diritto di decidere.

Non ero a casa quando lei fu promessa.

Io solo, tra gli dèi, combino matrimoni.

5. ALLVIS: Chi è questo compagno che dice di

Avere il dominio su quella donna bella e benedetta?
In pochi conoscono i tuoi precisi tiri dell'arco.
Chi ti ha portato gli anelli d'oro?

6. THOR: Vingthor[100] io sono. Ho molto viaggiato
E sono il figlio del Gran Barbuto.[101]
Non avrai la fanciulla contro la mia volontà
Né la sua fedeltà.

7. ALLVIS: Tuttavia al più presto avrò la tua promessa,
E riceverò la sua fedeltà. Preferisco non rinunciare
Alla fanciulla bianca come la neve.

8. THOR: Il suo amore non ti sarà negato,
Saggio ospite, se, di ogni mondo, mi racconterai
Tutto quello che desidero conoscere.

9. ALLVIS: Mettimi alla prova, Vingthor,
In tutto quello che vuoi chiedere, per vedere
Se io, il nano, sono attendibile!
Ho viaggiato in tutti i nove mondi
E da ciascuno ho imparato qualcosa.[102]

10. THOR: Dimmi, o Sapiente,
Poiché tu conosci i destini di tutti regni:
Qual è quella terra assegnata ai figli delle ere in ogni mondo?

11. ALLVIS: Gli uomini la [103]chiamano Terra, ma gli Aesir
La chiamano Humus; i Van la chiamano Percorsi.
I giganti la chiamano Sempreverde,
Gli elfi: Crescita.
Chi aspira la chiama Origine.

12. THOR: Dimmi, o Sapiente,
Poiché tu conosci i destini di tutti i regni:
Cos'è il cielo, alto a cupola, nominato in ciascun mondo?

13. Gli uomini lo chiamano cielo, gli dèi: difesa,
Il creatore dei venti: dimora superiore,
Gli elfi lo chiamano: il tetto armonioso,
E i nani lo chiamano la sala grondante.

14. THOR: Dimmi allora, o Sapiente,
Poiché tu conosci i destini di tutti i regni:
Qual' è la luna che i popoli vedono in ogni mondo?

15. ALLVIS: Per gli uomini è la luna
Ma per gli dèi è la decrescente
Che gira la ruota nella dimora di Hel.
I giganti dicono: quella che affretta,
I nani la chiamano lucentezza;
Gli elfi: il conteggio del tempo.

16. THOR: Dimmi, o Sapiente,
Poiché tu conosci i destini di tutti i regni:
Qual è il sole che i popoli vedono in ogni mondo?

17. ALLVIS: Gli uomini lo chiamano sole
Ma gli dèi lo chiamano il giocattolo di Dvalin:
I giganti lo chiamano il sempre splendente,
Gli elfi lo definiscono la bella ruota,
Per i figli degli Aesir è il tutto trasparente.

18. THOR. Dimmi, allora, o Sapiente,
Poiché tu conosci i destini di tutti i regni:
Come sono chiamate in ogni mondo
Le nuvole che s'inzuppano d'acqua?

19. ALLVIS: Gli uomini le chiamano nuvole,
I Van le chiamano fiume del vento:
I giganti: le previsioni del tempo,
Gli elfi le chiamano preannuncio di tempeste,
Il popolo di Hel: l'elmetto che nasconde.

20. THOR: Dimmi allora o Sapiente,
Poiché tu conosci i destini di tutti i regni:
Qual è in ogni mondo,
Il vento che viaggia così lontano?

21. ALLVIS; Per gli uomini è il vento,
Per gli dèi è la ventola,
Per gli dèi supremi (Vaner) è il nitrito;
Per i giganti è l'urlatore;
Per gli elfi è il creatore dei frastuoni,
E nella casa di Hel è quello che crea i vortici.

22. THOR: Dimmi allora o Sapiente,
Poiché tu conosci i destini di tutti i regni:
Cos'è quella calma che un giorno verrà
E si stabilirà su ogni mondo?

23. ALLVIS: Per gli uomini è calma, per gli dèi è la legge,
I Vaner dicono: è la fine-del vento;
I giganti dicono che è soffocante, gli elfi:
Il sonno di un giorno,
I giganti la chiamano la fine dell'essere.

24. THOR: Dimmi allora o Sapiente,
Poiché tu conosci i destini di tutti i regni:
Cos'è, in ciascun mondo, il mare su cui si naviga?

25. ALLVIS: Per gli uomini è il mare,
Per gli dèi è l'occhio dell'imbuto,
Per i saggi Vaner è l'onda;
Per i giganti è la dimora di Eel,
Per gli elfi è il rappresentante della legge,
Per i nani è il mare profondo.

26. THOR: Dimmi allora o Sapiente,

Poiché tu conosci i destini di tutti i regni:
Qual è, in ogni mondo, il nome del fuoco che arde per tutti?

27. ALLVIS: Per gli uomini è il fuoco,
Per gli Aesir è la scintilla che illumina,
Per i Vaner è il carro;
I giganti lo chiamano l'ingordo,
Per i nani è l'incendio,
Nella casa di Hel è il veloce.

28. THOR: Dimmi allora o Sapiente,
Poiché tu conosci i destini di tutti i regni:
Cos'è, in ciascun mondo, quella foresta che,
Facendo ombra, cresce?

29. ALLVIS: Per gli uomini è la foresta,
Ma per gli dèi è la terra-uomo,
Per Hel è l'alga laminaria,
Per i giganti è il combustibile,
Per gli elfi: i rametti del fiore,
I Vaner dicono che è la canna del salice.

30. THOR: Dimmi allora o Sapiente,
Poiché tu conosci i destini di tutti i regni:
Com'è chiamata in ciascun mondo
La notte, figlia delle tenebre?

31. ALLVIS: Gli uomini la chiamano notte,
Gli dèi: oscurità,
Gli dèi supremi la chiamano la camuffatrice;
I giganti dicono: non luminosa,
Gli elfi: gioia del sonno,
I nani la chiamano: colei che avvolge il sogno.

32. THOR: Dimmi allora o Sapiente,
Poiché tu conosci i destini di tutti i regni:

Cos'è, in ciascun mondo,
Il raccolto seminato dai figli dai figli delle ere?

33. ALLVIS: Gli uomini lo chiamano grano,
Gli dèi: ciò che non è ancora maturato,
I Vaner lo chiamano crescita,
I giganti: cibo, gli elfi dicono che è
Il rappresentante della legge,
Nella dimora di Hel è una testa pesante.

34. THOR: Dimmi allora o Sapiente,
Poiché tu conosci i destini di tutti i regni:
Qual è, in ciascun mondo, quella birra che i figli degli eoni
bevono?

35. ALLVIS: Per gli uomini è birra chiara,
Ma per gli Aesir è birra,
Per i Vaner un sorso di potere;
Per i giganti è la legge pura,
È idromele nella dimora di Hel,
Per i figli di Suttung è la bevanda dei banchetti.

36. THOR: In un cuore d'uomo non ho mai visto
Tanta saggezza. Io ti ho ingannato
Con un sotterfugio fino all'alba, nano,
E tu sei ancora sveglio.
Ora il sole risplende nella sala.

Capitolo 24

Grogaldern e Fjölsvinn Ordskifte

(Gli Incantesimi di Groa e lo Scambio del Saggio)

NOTE DELL'AUTRICE

Grogaldern

I due Discorsi che seguono sono connessi tra loro e sarebbe sbagliato separarli. Il primo elenca le qualità necessarie che devono essere acquisite da un candidato all'iniziazione, mentre il secondo si riferisce alla stessa prova finale. Insieme, narrano la storia di Svipdag, e del suo "Apparire come Giorno."

Od[104] (uomo) è inviato dalla sua matrigna Skade a portare a termine un incarico impossibile: trovare e ottenere accoglienza nella sala di Menglad ("colei che gode di un gioiello," un nome di Freya, che possedeva il Brisngamen, l'umanità.) Skade è la sorella, moglie, e anche una figlia di Njörd (il tempo). Fu lei a sospendere il serpente velenoso sulla faccia di Loki quando fu confinato nel mondo sotterraneo.

Per affrontare tutte le insormontabili difficoltà di questa richiesta, Od invoca la madre morta, che si chiama Groa (crescita). Ella risorge dai morti per cantargli nove incantesimi protettivi. Raffigurata come una sibilla, Groa simbolizza il passato dell'eroe, i suoi primi sé che hanno modellato il suo carattere e l'hanno fatto diventare com'è ora. Se le vite di preparazione gli hanno portato le qualità di cui necessita per aver successo, egli dovrà essere attrezzato per la grande prova da affrontare.

Gli "incantesimi protettivi" sono, naturalmente, le forze e le virtù alle quali Od ha aspirato. Primo fra questi è l'affrancamento da ogni pressione esterna; il secondo è l'autocontrollo; il terzo è l'immunità dalle potenti correnti che scaturiscono verso i regni della morte (dell'anima); il quarto è il potere di far diventare suoi amici i nemici, di trasmutare gli atteggiamenti negativi in attributi utili e positivi; il quinto è la spada magica che infrangerà ogni legame, tutte le debolezze limitanti che da ora l'eroe deve superare. Sono i legami personali che fuorviano l'anima dai suoi alti propositi. Il sesto, l'anima gli fornisce l'aiuto degli elementi naturali, anche di quel "mare," il più temibile che gli uomini

conoscano" (11) — la luce astrale con le sue funeste illusioni; settimo, egli ottiene l'immunità dal "gelo dell'alta montagna" (12) — l'agghiacciante paura che afferra l'anima quando deve affrontare vette sconosciute di mondi più puri. L'ottavo è il potere di passare indenne tra le ombre dei morti.

Da tutto questo, un'interpretazione teosofica mostra chiaramente che l'avventura intrapresa da Od è un'iniziazione in uno stato elevato di consapevolezza spirituale. Una simile iniziazione richiede prima una discesa nelle regioni sottostanti al mondo fisico. Ciascun grande Istruttore dell'umanità deve "scendere all'inferno" per dare aiuto ai gradi inferiori degli esseri e sentire e comprendere la loro condizione, pur dimostrando la sua integrità e non lasciandosi influenzare dalle esalazioni nocive di questi mondi.

Al nono incantesimo la sibilla comanda: "Se dovessi discutere con un gigante armato di lancia, possa tu avere abbondanza di parole e di linguaggio saggio!" (14).

I nove incantesimi indicano anche le qualità che sono state sviluppate, o che avrebbero dovuto esserlo, da ciascun essere umano che ha attraversato i nove mondi che abbiamo sperimentato in questo ciclo. Certo è che sono una dotazione necessaria a qualsiasi anima per diventare veramente illuminata.

Fjölsvinn Ordkifte

In questo Discorso troviamo Od che cerca di essere ammesso alla sala di Menglad, il cui nome sappiamo che è una metafora poetica di Freya. Il guardiano al cancello della sala di Menglad si chiama Fjölsvinn (il vero saggio) e non è altro che Odino, che rappresenta il dio interiore dell'uomo e gli ierofanti. Egli respinge il viaggiatore, chiamandolo "gigante" e "lupo," ma Od insiste per entrare nella sala dorata. Quando è richiesto il suo nome,

risponde:

"Vento Freddo è il mio nome, Primavera Fredda era mio padre. Il suo sovrano era Gelo" (6).

Allora Od chiede di chi sia questa sala e apprende che, in verità, è di Menglad, "nata da sua madre e dal figlio dell'incantatore del Sonno" (7).

Qui comincia il racconto della Bellezza Sognante. In Svezia lei è Törnrosa (spina di rosa), la rosa punta dalla spina del sonno: è l'anima spirituale dell'uomo, la bellezza non risvegliata che è lo scopo della vita umana. L'incantatore del sonno è, in un certo senso, identificato con Njörd, come Tempo, e anche con Primavera fredda, una remota età dell'innocenza. Il ricercatore e il ricercato discendono quindi dalla stessa sorgente divina, perché sono l'anima umana e il suo dio interiore. Lo scopo dell'individuo è di ottenere questa riunione con l'universale dopo aver realizzato la sua auto-consapevolezza mediante l'evoluzione in tutti i regni della materia: con Menglad-Freya — il sé superiore dell'uomo, la sua intelligenza spirituale — per diventare uno con la divinità che sta aspettando il suo campione umano.

Camuffato da Vento Freddo, Od pone delle domande al guardiano al cancello, e Odino, il Vero Saggio, risponde: gli dice il nome e le funzioni del cancello che impegna in un vincolo ogni pellegrino che sollevi il chiavistello; gli dice della corte fatta con gli arti del gigante di fango — la sostanza da cui furono prodotte le prime forme di uomini, che furono rigettate dagli dèi come veicoli inadatti, e che furono sostituite da una creazione successiva. Il suo compito è di respingere tutti quelli che vengono. I due feroci cani da guardia, secondo il Vero Saggio, hanno undici orologi per controllare questa vita prima del suo termine.

Quando Vento Freddo chiede il nome dell'albero i cui rami si

stratificano su tutta la terra, gli è risposto che è Mimameid, l'Albero della Conoscenza, "che non è mai abbattuto dal fuoco o dal ferro" (20), e il cui frutto aiuta a rivelare ciò che è nascosto dentro. Da non confondersi con l'Albero della Vita, il suo nome lo lega al "gigante saggio" Mimer, proprietario della fonte della saggezza che si ottiene attraverso l'esistenza nella materia. Anche nel Genesi biblico gli alberi della vita e della conoscenza sono del tutto distinti. È chiaro che la "caduta" dall'innocenza era parte inevitabile del processo evolutivo. L'uomo *deve* lasciare lo stato della fanciullezza ed entrare in quelli che l'Edda definisce i "mondi della vittoria," per potersi meritare, consapevolmente e autocoscientemente, il suo accesso finale all'Albero della Vita. Qui l'anima umana o elfo, Od, deve ottenere, mediante i propri sforzi auto-determinati, lo stato della divinità che lo rende capace di unirsi al suo hamingja (l'essenza immortale). Vedremo ora come, attraverso una certa familiarità con l'Albero della Conoscenza, sia necessario per l'iniziando umano ottenere quest'unione.

Vento Freddo chiede dell'uccello d'oro che sta sui rami più alti di Mimameid, e gli è risposto che è l'uccello che ha larghe ali. L'eroe deve conquistarlo, ma per farlo, deve scendere nel mondo sotterraneo e ottenere lì la magica pozione fermentata da Lopt (alto: aspirazione), l'aspetto ispirato di Loki, la mente guidata dal suo hamingja. La bevanda fermentata, fatta dai rimorsi negli inferni inferiori, è tenuta in un tubo di ferro massiccio, sigillato da nove forti lucchetti. Deve essere sottratta alla sua custode, la temuta strega Sinmara che, come la Ceridwen gallese, sorveglia il calderone. La bevanda fermentata, come la mistica bevanda di soma presumibilmente data in Oriente agli iniziandi, aiuta ad allargare la coscienza ai terribili inferni dell'anima, che il candidato deve attraversare con successo — "pene senza fine" concentrate "in un solo grande dolore" (23) dall'uccello che ha larghe ali.

Ma qui c'è un paradosso: per ottenere da Sinmara la pozione magica che renderà raggiungibile l'uccello che ha larghe ali tra i rami più alti dell'Albero della Conoscenza, l'eroe deve portarle una piuma luminosa di quell'uccello d'oro!

Il candidato che cerca la saggezza degli dèi deve quindi raggiungere le altezze spirituali per discendere nelle regioni più basse e ritornare indenne; solo dopo il suo riuscito ritorno dalla discesa all'inferno può reclamare la sua sposa — ottenere l'unione con l'essenza immortale di se stesso, il cuore universale del suo essere, e conquistare le prospettive della coscienza illimitata — per questo mondo o un ramo dell'Albero della Vita.

Vi è qui una storia nella storia, come spesso accade nei miti. Od, che sta al cancello che conduce alla rivelazione finale, nel suo scambio con il guardiano dell'ingresso, che è il suo iniziatore, la sua guida ed esaminatore, riceve un'informazione che chiaramente è rivolta all'uditore o al lettore: una descrizione dei tipi d'esperienza e illuminazione della mente e dell'anima ai quali deve sottomettersi chi aspira ad entrare nella sala chiamata Calma, "sospesa sulla punta di una lancia, della quale il popolo dell'antichità sapeva solo qualche diceria" (31) — (quando non c'era ancora nessuno che potesse riceverla?)

A lungo Vento Freddo si è rivelato come Svipdag, il radioso — "Che Appare come Giorno." Ora egli chiama se stesso figlio del Sole splendente, "riversato sulle vie di Vento Freddo" (46). I Misteri Egiziani si riferiscono all'iniziato risorto come a un "figlio del sole," per la radiosità visibile intorno a lui. Questa è l'origine dell'*ushniṣa*, cioè l'alone sopra o intorno alla testa dei Bodhisattva, dei Cristi e dei santi, nell'arte antica medievale. Svipdag, l'iniziato che ha avuto successo, rappresenta uno di questi rari individui perfetti nella storia dell'umanità. "Riversati sulle vie di Vento Freddo" siamo tutti noi, ogni monade, ogni scintilla del fuoco

divino, emersi da ESSO all'inizio del tempo e discesi nelle sfere della vita; destinati, alla fine del ciclo, a riunirci con il nostro genitore divino, ciascuna monade della coscienza porta con sé l'incremento dell'esperienza acquisita attraverso tutta la sua esistenza.

La fine di questo Discorso rivela l'Edda come una trasmissione dell'unica teosofia universale che si esprime attraverso le tradizioni sacre come il Buddhismo, il Cristianesimo, ed altre, attraverso tutta la storia. Il racconto di Svipdag si riferisce al vero scopo della vita — che nell'iniziazione è accelerato — un qualcosa che è stato consistentemente trascurato dai moderni mitologi. È il vero punto cruciale dell'avventura dell'eroe, il suo progresso altruistico, il successo, e la riunione coronante con il suo hamingja. Quando Menglad lo accoglie come benvenuto, dicendo che lo ha aspettato a lungo sulla montagna sacra, lui risponde: "Entrambi l'abbiamo desiderato. Io ho sospirato a lungo di te, e tu d'incontrarmi. Ora abbiamo riparato perché noi due insieme ci divideremo il lavoro degli anni e delle ere" (48).

Queste poche parole sono tra le più importanti in tutte le mitologie esistenti: l'eroe unito al suo sé spirituale — non trionfante nella sua gloria o contento di riposare eternamente nella pace celestiale — s'impegna ad aiutare il suo sé superiore per compiere, da quel momento, "il lavoro degli anni e delle ere." Questo verso finale colloca i miti norreni tra le scritture più nobili del mondo, quelle che ingiungono il sacrificio divino con cui l'aspirante mira a servire l'umanità e a ottenere la pace universale solo per rinunciarvi personalmente a beneficio di tutti gli esseri. Questo è l'ideale delle scuole di occultismo genuino attraverso le ere e la motivazione di tutti i salvatori del mondo.

1. FIGLIO [OD]: Svegliati, Groa, nobile donna.

Ti invoco alle soglie della morte.

Non ricordi che mi hai ordinato di venire sulla tua tomba?

2. MADRE [GROA]: Quale fato ha colpito il mio unico figlio,

Per quale male sei nato, figlio mio,

Che tu chiami tua madre dai morti,

Dove lei è andata dipartendosi dal mondo degli uomini?

3. FIGLIO: Un malefico inganno mi ha teso l'astuta donna che

Ha sposato mio padre; lei mi ha mandato

Dove nessuno può andare — a cercare Menglad.

4. MADRE: Lungo è il viaggio, lontane sono le strade:

Lontano arrivano le passioni;

Se riuscirai nella tua impresa,

Anche Skuld[105] sarà contento.

5. FIGLIO: Cantami gli incantesimi che sono efficaci,

Aiuta tuo figlio, Madre! Andrò smarrito

E senza aiuto sulle larghe strade.

Mi sento troppo giovane per il matrimonio.

6. MADRE: Per prima ti canto la canzone della fortuna

Che Rane cantò a Rind:

Scuoti tutti i mali dalle tue spalle e orienta i tuoi passi.

7. Un secondo incantesimo ti canto:

Quando tu vaghi restio sulle strade: le frecce di Urd[106]

Ti proteggano sempre se ti accorgi dei pericoli.

8. Un terzo incantesimo ti canto:

Se i torrenti possenti

Minacciano di sommergerti, si affretteranno verso la dimora di Hel,

E per te abbasseranno il loro livello.

9. Ti canto il quarto incantesimo: se i nemici si appostano
Armati sulle strade degli uomini,
Che le loro menti possano cambiare atteggiamento verso te,
E la loro collera si trasformi in amicizia.

10. Ti canto il quinto incantesimo: se le catene
Ti stringono polsi e caviglie, una spada risuonerà
Su di te, che scioglierà i ceppi dei polsi
E delle caviglie, e le catene cadranno dai tuoi piedi.

11. Ti canto il sesto incantesimo: se ti trovi su un mare,
Il più temibile che gli uomini conoscano,
La stirpe del vento e il frastuono delle onde
Ti aiuteranno nel tuo viaggio.

12. Ti canto il settimo incantesimo: se ti congeli per il freddo
Su un'alta montagna, il gelo della morte risparmierebbe
La tua carne e il tuo corpo conserverà la sua vitalità.

L'ottavo incantesimo ti canto: se sui sentieri nebbiosi
Sarai sorpreso dalla notte, nessun male ti verrà
Dall'ombra di una donna cristiana.

14. Il nono incantesimo ti canto:
Se tu dovessi discutere con un gigante armato di lancia,
Possa tu avere abbondanza di parole e di linguaggio saggio!

15. Non viaggiare su strade dove avverti il pericolo.
Allora nessun ostacolo ti sarà d'intralcio.
Sono stata su una roccia fissata alla porta
Mentre ti cantavo questi incantesimi.

16. Abbi cura delle parole di tua madre, figlio! Portale con te.
Che vivano per sempre nel tuo cuore. Tutto quello che è buono
Tu raccoglierai sempre, se obbedirai alle mie parole.

Fjölsvinn's Ordskifte

1. Fuori dalla corte egli vide avanzare un gigante verso la fortezza:

"Chi è quel miserabile che sta davanti alla corte

E gira intorno alle fiamme purificatrici?

"Chi cerchi, di chi segui le tracce?

Che cosa vuoi sapere, solitario?

"Ritorna indietro sui sentieri bagnati.

Qui non troverai difensori, sei inerme."

2. VIANDANTE: Chi sei, miserabile, che stai alla porta

E non dai il benvenuto al viandante?

Fai solo discorsi scortesi. Tornatene a casa!

3. GUARDIANO: Sono Fjölsvinn, il Vero Saggio, questo è il mio nome.

Conosco abbastanza ma non sono prodigo di cibo.

In questa casa non entrerai mai. Ritrova la tua strada, lupo!

4. VIANDANTE: Nessuno s'allontana dalla delizia

Dei suoi occhi, quando è attratto da qualche dolce visione.

Le corti sembrano luccicare intorno alla sala dorata.

Qui mi piacerebbe abitare.

5. IL VERO SAGGIO: Dimmi qual è il tuo casato di nascita

E da quali antenati discendi.

6. VIANDANTE: Vento Freddo è il mio nome, Primavera Fredda
Era mio padre. Il suo sovrano era Gelo.

Dimmi, o Vero Saggio, devo chiedere e voglio sapere:

Chi governa qui ed esercita il potere su queste terre

E su queste sontuose sale?

7. IL VERO SAGGIO: Menglad è il suo nome, nata da sua madre

E dal figlio dell'incantatore del sonno. Governa qui ed esercita

Il potere su queste terre e su queste sontuose sale.

8. VENTO FREDDO: Dimmi, o Vero Saggio, devo chiedere e voglio sapere:

Qual è quella porta che nemmeno gli dèi
Ne hanno una più ingannevole?

9. IL VERO SAGGIO: Rumorosa è il suo nome e fu creata dai tre figli

Del Frangisole. Come una catena, avviluppa ogni viandante
Che la sblocca e la apre.

10. VENTO FREDDO: Dimmi, o Vero Saggio, devo chiedere e voglio sapere:

Qual' è quella corte che nemmeno gli dèi ne hanno
Una più pericolosa?

11. IL VERO SAGGIO: 'Quella che respinge gli estranei' è il suo nome.

L'ho fatta io con il corpo del gigante di fango;
Così l'ho fatta io, che starà sempre in piedi
Finché gli uomini vivono.

12. VENTO FREDDO: Dimmi, o Vero Saggio, devo chiedere e voglio sapere:

Quali sono quei mastini che non ne ho visti altri più feroci?

13. IL VERO SAGGIO: Uno si chiama Grif, l'altro Gere, se vuoi saperlo.

Undici orologi essi hanno da controllare
Prima che il regno dei Sovrani sia preso.

14. VENTO FREDDO: Dimmi, o Vero Saggio, devo chiedere e voglio sapere

Può un uomo entrare mentre queste bestie dormono?

15. IL VERO SAGGIO: Sono stati incaricati di dormire

alternativamente

Perché sono stati addestrare a controllare gli orologi.

Uno dorme di notte, l'altro di giorno. Nessuno entra qui.

16. VENTO FREDDO: Dimmi, o Vero Saggio, devo chiedere e voglio sapere:

Qui c'è cibo da poter dare loro ed entrare mentre mangiano?

17. IL VERO SAGGIO: Due bisticche si trovano lì tra i
Compagni dell'uccello che ha larghe ali, se proprio devi saperlo.

Quello è il solo cibo che un uomo può dare loro

Ed entrare mentre essi mangiano.

18. VENTO FREDDO: Dimmi, o Vero Saggio, devo chiedere e voglio sapere:

Quale albero estende qui i suoi rami sulla terra?

19. IL VERO SAGGIO: Mimameid è l'albero e nessun uomo sa
Da quali radici è cresciuto;

Quale male possa abatterlo solo pochi possono indovinarlo.

Non è danneggiato né dal fuoco né dal ferro.

20. VENTO FREDDO: Dimmi, o Vero Saggio, devo chiedere e voglio sapere:

Cos'è che estinguerà il glorioso albero

Che né fuoco né ferro possono danneggiare?

21. IL VERO SAGGIO: Quando il suo frutto sarà bruciato sul fuoco
Dalla megera rimbambita, allora verrà fuori

Ciò che dovrebbe restare dentro. Allora l'albero marcirà tra gli uomini.

22. VENTO FREDDO: Dimmi, o Vero Saggio, devo chiedere e voglio sapere:

Qual è il gallo che sta in alto sull'albero,

Tutto risplendente d'oro?

23. IL VERO SAGGIO: Si chiama l'uccello che ha larghe ali,
Che splendendo si posa alto sulla cima di Mimameid.
Egli accumula in un solo grande dolore le pene infinite
Dal fuoco di Sinmara.

24. VENTO FREDDO: Dimmi, o Vero Saggio, devo chiedere e voglio sapere:

C'è un'arma per mezzo della quale

L'uccello che ha larghe ali può essere portato nella casa di Hel?

25. IL VERO SAGGIO: Lavaten è il suo nome. Fu forgiata con il
rimorso da Lopt

Vicino all'ingresso dell'abisso.

Nel tino di ferro, sorvegliata da Sinmara

E bloccata da nove serrature.

26. VENTO FREDDO: Dimmi, o Vero sSaggio, devo chiedere e voglio sapere:

Può ancora venire l'uomo che cerca di prendere quella leva
magica?

IL VERO SAGGIO: Può ancora ritornare chi cerca di prend²⁷. ere
la magica leva,

Se porta quello che pochi possono portare alla donna-guaritrice
Della fruttifera terra.

28. VENTO FREDDO: Dimmi, o Vero Saggio, devo chiedere e voglio sapere:

Vi è qualcosa di costoso che un uomo possenga

Per compiacere la vecchia donna?

29. IL VERO SAGGIO: La scintillante punta dell'ala con la sua
penna

Preso dall'uccello che ha larghe ali tu puoi portare

Come dono a Sinmara prima che lei si degni di darti l'arma.

30. VENTO FREDDO: Dimmi, o Vero Saggio, devo chiedere e voglio sapere:

Qual è quella sala che è fortificata dai fuochi purificatori?

IL VERO SAGGIO: Calma è il suo nome, ed è in31. equilibrio,
Sospesa sulla punta di una lancia,
Della quale il popolo dell'antichità sapeva solo qualche diceria.

32. VENTO FREDDO: Dimmi, o Vero Saggio, devo chiedere e voglio sapere:

Chi tra i figli degli dèi costruì la sala che ho intravisto attraverso il cancello?

33. IL VERO SAGGIO: *Une e Ire, Bare e Ore, Varr e Vägadrasil, Dore, Ure, e Delling;*
Anche l'astuto elfo Loki.

34. VENTO FREDDO: Dimmi, o Vero Saggio, devo chiedere e voglio sapere:

Qual'è quella montagna dove si deve trovare
La sposa nascosta nei sogni?

35. IL VERO SAGGIO: Montagna Sacra è il suo nome,
un rifugio fin dall'antichità per i malati e i feriti.

36. VENTO FREDDO: Dimmi, o Vero Saggio, devo chiedere e voglio sapere:

Chi sono le fanciulle che siedono sulle ginocchia di Menglad,
Tutte insieme, in armonia?

37. IL VERO SAGGIO: Una è Rifugio, un'altra è Superstite, una
terza è Custode;

La quarta è Luminosa, la quinta è Gentile,
Poi ci sono Tenera, Pace,
Compassione, e la Signora della Clemenza.[\[107\]](#)

38. VENTO FREDDO: Dimmi, o Vero Saggio, devo chiedere e voglio

sapere:

Salvano chi sacrifica a loro, se lo ritengono necessario?

39. IL VERO SAGGIO: Salvano saggiamente coloro che sacrificano
In un luogo santo: non c'è un male crudele dell'uomo
Che esse non possano guarire.

40. VENTO FREDDO: Dimmi, o Vero Saggio, devo chiedere e voglio
sapere:

Lì c'è un uomo che possa dormire tra le braccia
Dell'amabile Menglad?

41. IL VERO SAGGIO: Non vi è nessun uomo che possa dormire
Tra le braccia dell'amabile Menglad,
Solo Spivdag; a lui è fedele la fanciulla luminosa come il sole.

42. VENTO FREDDO: Spalanca i cancelli! Davanti a te vedi
Svipdag!
Ancora è incerto se Menglad deciderà di prendermi
Per la sua gioia.

43. IL VERO SAGGIO A MENGLAD; Ascolta, Menglad. È venuto un
uomo.
Vai tu stessa a vedere l'ospite. I cani sono contenti, la casa
Si è aperta. Mi sembra che sia Svipdag.

44. MENGLAD: Se menti dicendomi che l'uomo venuto
Da lontano è Svipdag, i corvi feroci ti strapperanno gli occhi
Dall'alto del patibolo.

45. MENGLAD A SVIPDAG: Da dove sei venuto? Perché ti sei
messo in viaggio?
Con quale nome sei conosciuto nella tua casa?
Dal tuo lignaggio e dal tuo nome
Saprò se per un prodigio dovessi diventare tua moglie.

46. SVIPDAG: Mattino Nebbioso è il mio nome.

Sole Splendente è mio padre. Di là
Sono stato gettato via sulle strade sferzate dal vento.
Nessuno può lamentarsi per l'ordine di Urd
Anche se la motivazione è infondata.

47. MENGLAD: Sii il benvenuto! Adesso ho ciò che ho desiderato;
Con un bacio saluto il tuo caro arrivo.
Ti ho aspettato a lungo sulla montagna del sonno.
Ora la mia speranza si è realizzata.
Ancora una volta sei ritornato, uomo, alle mie sale.

48. SVIPDAG: Entrambi l'abbiamo desiderato.
Io ho sospirato a lungo di te, e tu d'incontrarmi.
Ora abbiamo riparato perché noi due insieme ci divideremo
Il lavoro degli anni e delle ere.

Capitolo 25

Skirnismál

(Il Discorso di Skirner)

NOTE DELL'AUTRICE

Frey, la divinità che s'incorpora nelle molte dimore del cuore, era seduto sul Lidskjalf, da cui scrutava la gigantessa Gerd nella corte di suo padre. Egli si consumava d'amore per lei e voleva chiederla in moglie. L'essere divino non può, comunque, entrare direttamente nei mondi della materia, e quindi Frey inviò il suo scudiero Skirner a corteggiare la fanciulla per conto suo. Skirner si presenta a Gerd così: "non sono un elfo, né un figlio di Ása, né io sono uno dei saggi Vaner" (18). Allora, chi è lui?

Skirner nomina Radiosità, un raggio della divinità, un avatāra che discende in un mondo inferiore per illuminare una razza dell'umanità — una gigantessa. Equipaggiato con il destriero e la

spada del dio, Skirner cavalca fino al mondo dei giganti e ottiene di essere ascoltato da Gerd, ma lei rifiuta tutte le sue proposte. Le mele dell'immortalità non la tentano, e nemmeno "l'anello che fu bruciato con il figlio di Odino" (Balder), ma che ne dispensa otto simili ogni nove notti — suo padre, lei dice, ha abbondanza d'oro. Né cambia idea alle minacce di mali in continuazione nel mondo dei giganti, che saranno sempre peggiori. Comunque, quando le è rivelato il suo futuro — l'estinzione per "impotenza, ottusità, e lussuria" — alla fine Gerd acconsente d'incontrarsi con il dio nel sacro e inviolabile boschetto Barre "dove uno viaggia in pace" (39).

Il Discorso di Skirner potrebbe facilmente essere frainteso come una fantasiosa incongruenza se non fosse per una suggestiva qualità che lo mette a confronto con altri racconti relativi all'incarnazione di una divinità nel nostro mondo: una discesa avatārica. Questa, come gli "ostaggi" inviati dai Vaner agli Aesir, è la penetrazione di un raggio divino di una sfera superiore in un mondo inferiore e il suo incorporamento, per generare una nobile influenza da diffondere sull'atmosfera del pensiero di quel mondo. In determinati frangenti la terra ha sperimentato questi eventi, quando un istruttore divino ha assunto una forma umana per insegnare e ispirare l'umanità. Krishna, Lao-tse, Śankarāchārya, quello che la tradizione ha chiamato il Cristo, e altri, sono esempi di simili avatāra. Sono venuti in certi periodi ciclici; nelle parole di Krishna: "Io mi riproduco tra le creature, o figlio di Bhārata, qualora ci sia il declino della virtù e una crescita del vizio e dell'ingiustizia nel mondo; e così io m'incarno di era in era per preservare il giusto, per distruggere il malvagio, e per stabilire la giustizia." Ogni volta che un avatāra s'incorpora tra gli esseri umani, egli batte nuovamente la nota fondamentale della verità, che risuona per un periodo più o meno lungo, a seconda dell'epoca; alla fine comincia un nuovo ciclo, portando una

diffusione rinnovata dell'eterno messaggio.

Sotto questa prospettiva, la missione di Skirner appare come un simile evento periodico, che ha luogo in qualche epoca preistorica vagamente ricordata — un'incarnazione divina per illuminare Gerd, progenie di una razza gigante materialistica, suo padre.

Prima della discesa, comunque, devono essere superati certi ostacoli. Il luminoso messaggero dev'essere equipaggiato del destriero per poter attraversare i "fuochi purificatori" che circondano il reame degli dèi; egli dev'essere armato della spada di Frey che impugna egli stesso nel combattere i giganti "se il portatore è intraprendente" (9). Nelle storie raccontate su Frey, la sua spada è relativamente corta: all'incirca novanta centimetri. Chi la impugna deve essere coraggioso nell'avvicinarsi al nemico, e intraprendente nel riuscire a disarmarlo: il portatore dell'arma della volontà spirituale è temerario e anche saggio.

Gerd è evidentemente un'era molto simile alla nostra, un'era di abilità e di ricerche: lei è appagata dalle ricchezze del mondo dei giganti, che sono sue, e non si cura affatto dei doni offerti dal messaggero del dio. Solo quando realizza che le pene infinite che accompagnano l'aggrapparsi alla materia si riverseranno gradualmente sulla sua casa, allora sceglie di incontrarsi con il divino compagno nel boschetto della pace.

Un interessante punto sollevato da questo poema si risolve con la matrigna, Skade, il cui nome significa "ingiuria." Lei è l'amorevole figlia di Njörd, il dio Saturniano del tempo, senza età. Abbiamo visto che fu lei a sospendere il serpente velenoso sul viso di Loki per aggravare la sua sofferenza nei mondi sotterranei; ed è anche l'istigatrice del viaggio di Skirner per domandare a Frey cosa lo stia tormentando. Non è un problema facile da risolvere ma va tenuto in considerazione. È possibile che Skade possa rappresentare l'equivalente norreno del misteriosissimo Nārada

della filosofia orientale — il potere che porta un'immediata grande sofferenza ma i cui effetti nel tempo chiariranno il modo per una futura crescita produttiva? Se Skade raffigura un simile agente delle calamità naturali per portare avanti l'evoluzione, rimane una questione discutibile.

Skirnismál

Frey, figlio di Njörd, un giorno era seduto sul Piano della Compassione e scrutava tutti i mondi; guardò nel reame dei giganti e lì vide una bella fanciulla che usciva dalla sala di suo padre verso i quartieri delle donne. Da quel momento gli venne l'angoscia. Skirner era lo scudiero di Njörd. La moglie di Njörd, Skade, lo mandò a conversare con Frey.

1. SKADE: Fatti avanti, Skirner,

Vai a chiedere un colloquio a mio figlio

E domandagli chi è

Che rende infelice quel saggio.

2. SKIRNER: Posso aspettarmi parole piene di collera

Se chiedo a tuo figlio chi è colei che desidera sposare.

3. Dimmi, Frey, principe tra gli dèi:

Perché te ne stai seduto da solo

Nella tua enorme sala.

Giorno dopo giorno, o mio signore?

4. FREY: Come posso rivelare a te,

Compagno della mia giovinezza,

La grande pena del mio cuore?

Anche se il sole splende

Beneficamente ogni giorno,

Tuttavia non splende sul mio desiderio.

5. SKIRNER. Sicuramente il tuo desiderio

Non è talmente elevato da potermelo raccontare;
Nei tempi antichi fummo giovani insieme;
Noi dobbiamo aver fiducia reciproca!

6. FREY: Nelle corti di Gymer ho visto passeggiare
Una fanciulla che mi piace;
Le sue braccia erano talmente luminose
Da riflettere tutti i cieli e i mari;

7. La fanciulla mi è più cara
Della nostra amichevole infanzia;
Ma degli Aesir e degli elfi
Nessuno desidera ch'io mi unisca a lei.

8. SKIRNER: Portami il cavallo che al crepuscolo
Mi può condurre oltre i protettivi fuochi purificanti;
Portami anche la spada che combatte da sé
Nelle battaglie contro i giganti.

9. FREY: Ti porto il destriero che al crepuscolo
Può condurti oltre i protettivi fuochi purificanti;
E anche la spada che combatte da sola
Se il guerriero è intraprendente.

10. SKIRNER AL CAVALLO:
Fuori è buio; dobbiamo viaggiare oltre
Le umide montagne, vicino ai thursi;
O ci salveremo entrambi o entrambi
saremo catturati dal rapace gigante.

Skirner cavalcò nel mondo dei giganti, verso le corti di Gymer; lì,
feroci corvi erano legati alla porta del cortile che circondava la
sala di Gerd. Egli si avvicinò a un uomo seduto su una collinetta.

11. SKIRNER: Dimmi, mandriano che siedi sulla collinetta
E sorvegli tutte le strade,

Come posso ottenere un colloquio con la fanciulla
Ed evitare i feroci corvi?

12. MANDRIANO: Sei condannato a morte o sei già morto,
Tu che sei così alto sul tuo cavallo!

Io sarò duro con te che vuoi ottenere un colloquio
Con la virtuosa figlia di Gymer.

13. SKIRNER: Ci sono cose migliori da fare
Che metterci a litigare,
Quando io voglio avanzare.
Ho solo un giorno d'età
E tutto il mio destino è previsto.

14. GERD ALLA SUA SERVA:
Sento un frastuono roborante,
La terra trema, e le corti di Gymer si scuotono.

15. SERVA: Qui c'è un uomo che
È smontato da cavallo,
Lasciando che il suo cavallo bruchi l'erba.

16. GERD: Digli di entrare nella nostra sala
E di bere lo splendido idromele!
Tuttavia ho il presentimento
Che dall'esterno stia arrivando la rovina di mio fratello.

17. Chi sei, un elfo, o uno dei figli di Ása,
O dei saggi Vaner?
Sei venuto da solo oltre i fuochi alimentati
Dalla quercia per vedere la nostra sala?

18. SKIRNER: Non sono né un elfo né uno dei figli di
Ása, e non sono nemmeno uno dei saggi Vaner:
Ma sono venuto da solo oltre i fuochi alimentati
Dalla quercia per vedere la tua sala.

19. Undici mele d'oro devo darti,
Gerd, per comprare la nostra pace
E perché tu non sia indifferente a Frey.

20. GERD: Non prenderò undici mele
Per avere un uomo:
Frey ed io non possiamo costruire
Insieme le nostre vite.

21. SKIRNER: Allora ti offro l'anello
Che fu bruciato insieme al giovane figlio di Odino,
Ma che ogni nove notti ne dispensa altri otto simili.

22. GERD: Non m'interessa l'anello
Che fu bruciato insieme al giovane figlio di Odino,
Perché non è l'oro che mi manca
Nelle corti di Gymer.

23. SKIRNER: La vedi questa spada,
Flessibile, adornata di rune, che impugno nella mia mano?
Ti staccherò la testa dal collo se rifiuti!

24. GERD: Con la forza non mi costringerai
Mai a prendere un uomo;
Ma so che se tu e Gymer v'incontrerete in battaglia,
Sarà un combattimento vigoroso.

25. SKINNER: Vedi questa spada flessibile,
Adornata di rune?
Con questa cadrà l'antico gigante;
Tuo padre è stato condannato a morte.

26. Ti punisco con una spada magica,
Perché ti devo piegare al mio desiderio;
Andrai dove i figli degli uomini
Non ti vedranno mai più.

27. Tu starai sul tumulto dell'aquila
E firserai il tuo sguardo sulla dimora di Hel;
Avrai disgusto del cibo
Più di quanto gli uomini ne abbiano del serpente lucente.

28. Sarai un mostro sulla strada; Rimmer ti terrà d'occhio;
Il tuo aspetto confonderà tutti;
Sarai più conosciuta del guardiano degli dèi,
Poiché tu avidamente guarderai
Con aria intontita al cancello.

29. Il vuoto, il lamento, la compulsione, l'impazienza,
Le tue lacrime aumenteranno in angoscia;
Siediti mentre io farò su di te incantesimi
Di maledizioni amare,
Di doppia lussuria e disgusto.

30. Sarai ossessionata dalla mattina alla notte
Nelle corti dei giganti;
Passeggerai ogni giorno nella sala dei giganti di brina,
Indifesa e zoppa,
Per te sarà una gioia piangere e soffrire con le lacrime.

31. Con un thurso dalle tre teste tu camminerai,
O resterai senza un uomo o un compagno;
La lussuria ti brucerà, il desiderio ti lacererà,
Sarai come il cardo che cresce sotto le grondaie.

32. Sono venuto nei boschi,
Nei cespugli dell'umido salice,
A prendere la verga magica.
La verga magica l'ho presa.

33. Odino è in collera con te,
Brage è in collera con te,
Frey ti odierà col cuore,

Fanciulla malvagia,
hai provocato l'ira degli dèi
In una questione così importante.

34. Ascoltatemi, titani,
Ascoltatemi, giganti di brina
Figli di Suttung,[108] e anche voi, Aesir:
Ascoltate come io la maledico,
Come le impedirò di avere piacere con un uomo.

35. Rimgrimner è il gigante che ti fotterà
Dietro i cancelli della morte;
Lì tra le radici degli alberi gli schiavi
Ti daranno da bere l'acida urina delle capre;
Non avrai mai una bevanda migliore, fanciulla,
Sia per tuo desiderio sia per tuo comando.

36. "Gigante," tre caratteri di rune per te inciderò:
Impotenza, incoscienza, lussuria.
Poi cancellerò quello che ho scritto,
Se sarà necessario.

37. GERD: Salute a te, giovane, meglio che ora ti porga
La coppa della festa colma di idromele invecchiato!
Non avrei mai pensato di desiderare il bel figlio di Vana.

38. SKIRNER: Vorrei sapere tutto prima di
Prendere a cavallo la strada del ritorno:
Quando tu sarai alla Ting,
Giurerai la tua fedeltà al figlio di Njörd?

39. Barre è il boschetto dove si viaggia in pace,
Come ben sappiamo noi due.
Tra nove notti Gerd giurerà la sua fedeltà
Al figlio di Njörd.

Skirner cavalcò verso casa. Frey stava all'esterno, lo salutò e

chiese notizie.

40. FREY: Dimmi, Skirner, prima che tu tolga

La sella al destriero e faccia un solo passo:

Com'è andata la faccenda nel mondo dei giganti?

Sé andata secondo i nostri voleri?

41. SKIRNER: Barre è il boschetto dove si viaggia in pace,

Tra nove notti Gerd giurerà la sua fedeltà

Al figlio di Njörd.

42. FREY: Lunga è una notte,

Due sono ancora più lunghe;

Come farò ad arginare il desiderio per tre notti?

Spesso un mese mi è sembrato più breve.

Capitolo 26

Vägtamskvädet

(Il Discorso del Pellegrino)

NOTE DELL'AUTRICE

Questa storia spesso raccontata è nota in molte versioni. Balder, il dio sole, era assalito da sogni inquietanti che preoccupavano gli Aesir. Quando Odino apprese che la Dimora di Hel, dea della morte, si stava preparando ad accogliere suo figlio, la consorte di Odino, Frigga, madre degli dèi, disse che pretendeva da tutte le creature il giuramento di non fare del male a Balder. E tutti diedero gioiosamente l'impegno che lei aveva chiesto, e sembrava che il pericolo si fosse allontanato. Solo una cosa era stata trascurata: il vischio, troppo leggero e fragile per costituire una minaccia.

Loki s'accorse di questa disattenzione, strappò la pianticella, ne fece un dardo e andò dove gli dèi si divertivano scagliando armi

contro Balder, che se ne stava a ridere, invulnerabile, perché le armi rimbalzavano e cadevano innocuamente a terra. Solo il gemello di Balder, Höder, il dio cieco, se ne stava da parte. Loki si avvicinò chiedendogli se gli fosse piaciuto partecipare al gioco e si offrì di guidare la mira in modo che anche lui potesse partecipare a quel passatempo. Ma il dardo che Loki mise sull'arco di Höder era il fatidico rametto di vischio, che trafisse il cuore del dio sole, e Balder immediatamente andò nella Dimora di Hel.

Camuffato da Hermod (il coraggio divino), Odino si mise in viaggio per supplicare la regina dei morti a rinunciare al dio sole. Lei era d'accordo, a una condizione: che tutti gli esseri, senza eccezione alcuna, dovevano piangere per lui. Frigga riprese a piangere incessantemente, e tutti piansero per l'amato Áse. Quando sembrava che ogni cosa andasse per il meglio, Frigga incontrò una vecchia megera — Loki travestito — che si rifiutò di piangere. Fu decisivo: Balder doveva rimanere nella Dimora di Hel.

Il dio sole fu messo sulla pira del suo vascello; la sua amorevole moglie Nanna (la luna) morì di crepacuore e fu messa accanto a lui. Prima che il vascello in fiamme andasse alla deriva, si dice che Odino si sia chinato sussurrando qualcosa all'orecchio del figlio.[\[109\]](#)

Vi sono molte chiavi che si adattano a questa storia: il dio sole muore ogni anno al solstizio d'inverno, e rinasce, come suo successore vendicando la morte del padre, pur "avendo una sola notte d'età." Dopo di che nasce un nuovo anno con il sole che ritorna. La festa del "sole invitto" era celebrata in tutte le terre a nord dell'equatore nella stagione sacra, e successivamente diventò il Natale. È il tempo della "nascita immacolata," quando il sé divino nasce vittorioso nell'aspirante iniziato nei Misteri. La nascita di Cristo era segnata in quella data per identificarlo come

uno degli iniziati.

Un'altra interpretazione riferisce il racconto della fine dell'età solare o età dell'oro. Ai tempi della giovinezza dell'umanità, nella mente appena risvegliata dell'uomo prevaleva l'innocenza. Era un'età di pace e serenità, di obbedienza istintiva alle leggi della natura, nel periodo in cui l'influenza degli dèi governava le vite delle creature. Quando la nascente intelligenza umana cominciò a provare il suo potere, la volontà di scelta e il libero arbitrio portarono a inevitabili errori, ed entrò in gioco la legge della responsabilità morale; insieme alle forze dell'ignoranza e delle tenebre, rappresentate da Höder, il dio cieco, furono le cause che portarono alla fine di quest'esistenza mite e vegetativa.

Ugualmente, nel racconto biblico, Adamo ed Eva furono cacciati dall'Eden dopo aver assaggiato il frutto dell'albero della conoscenza del bene e del male, perché erano diventati come gli dèi (elohim), responsabili della loro evoluzione. La mente umana doveva essere libera di scegliere il suo corso; l'automatico andare alla deriva dell'innocenza simile a quella dei bambini non era più l'anima umana, che ora doveva cominciare a dirigere volutamente e intelligentemente il suo progresso verso la perfezione e manifestare in maniera sempre più completa la propria divinità.

Lo stimolo evolutivo dell'intelligenza in azione — Loki, travestito da vecchia megera — si rifiutò di rimpiangere la fine dell'età dell'oro, poiché doveva succedergli il vero lavoro della crescita interiore dell'uomo. Incatenato nel mondo sotterraneo, Loki deve soffrire le sue pene fino alla conclusione del ciclo. La bella Skade, l'aspetto contrario di Njörd, l'età Saturniana, sospende un serpente sul volto di Loki, e il suo veleno gocciola incessantemente sul titano incatenato, aumentando il suo tormento, mentre la sua devota moglie Sigyn rimane al suo fianco, raccogliendo il veleno in una coppa. Quando lei deve

andare a svuotare la coppa, Loki si contorce negli spasmi, e la terra trema.

È una triste riflessione che nella maggior parte delle scritture, se non in tutte, la forzata espulsione dell'uomo dall'innocenza dell'infanzia nell'età adulta e nella responsabilità, sia considerata un male. Forse è stata vista così perché, come umanità, siamo stati riluttanti a diventare adulti. Anche ora, vi sono molti che preferirebbero lasciare le loro mancanze alla porta di qualche divinità, vera o fittizia, e sono risentiti per avere qualche peso da sopportare, sebbene un po' di introspezione e di riflessione dovrebbero convincerci che, per adempiere pienamente a un destino più grande, dobbiamo lasciarci alle spalle l'infanzia e intraprendere una partecipazione determinata alle funzioni dell'universo. Così Loki è costretto a stare nelle profondità della materia e soffrire fino al culmine del ciclo. La sua sofferenza aumenta per il veleno prodotto dal serpente della conoscenza, proprio come quella di Prometeo è aggravata dall'avvoltoio che gli rode il fegato. Entrambe le sofferenze rappresentano il cattivo uso del dono divino della mente. Il sacrificio degli illuminatori terminerà solo quando il travaglio umano si sarà completamente esaurito, quando Fenris, la progenie di Loki, sarà libero e divorerà il sole alla fine della vita, e Vale continuerà il lavoro del dio sole a un livello maggiore d'esistenza. Allora, forse, conosceremo ciò che Odino sussurrò all'orecchio di Balder.

***Vägtamskvädet*[110]**

1. Tutti gli Aesir, dèi e dee,
Si riunirono in assemblea alla Ting;
Le poderose potenze dovevano deliberare
Perché Balder fosse assalito da sogni terribili.
2. Molto leggero era il sonno del dio sole,

Il riposo e il ristoro sembravano scomparsi dal suo sonno;
Ai giganti fu chiesto un responso profetico
Su come questa forza influenzasse la sua creazione.

3. I dadi gettati mostrarono che il figlio più caro
Della stirpe di Ull[111] era condannato a morire;
L'angoscia s'impadronì di Frigga, di Svafner,[112]
E degli altri sovrani. Furono tutti d'accordo su un piano.

4. Fu inviato a tutti i regni del Creato l'ordine
Di giurare che Balder fosse risparmiato;
E tutti giurarono che nessuno gli avrebbe fatto del male.
Frigga ricevette gli accordi e le promesse:

5. Ma il Padre di Tutto temeva un esito incerto:
Percepiva che gli hamingja si tenevano lontani;
Convocò gli Aesir, chiedendo una decisione.
A lungo fu discusso durante questa riunione.

6. Si alzò Odino, il padre degli eoni,
Sellò Sleipnir, il suo destriero dalle otto teste;
Quindi cavalcò prendendo la strada verso Niflhel,
E lì incontrò il mastino che chiama dalla cava.

7. La bestia era insanguinata sul costato e sul petto,
Abbaiò a lungo contro il padre delle rune;
Odino continuò a cavalcare; fragorosi tuonarono i campi
Quando lui si fermò all'alta sala di Hel.

8. Odino cavalcò verso est davanti alla porta,
Dove sapeva che c'era la tomba della sibilla.
Le rune della morte egli cantò alla profetica fanciulla
Finché, costretta a salire, lei parlò dai morti.

9. "Chi tra gli uomini, a me sconosciuto,
Mi costringe pesantemente a ritornare?"

Fui ricoperta dalla neve, sferzata dalla pioggia,
Bagnata dalla rugiada. Da lungo tempo sono morta.

10. ODINO: Mi chiamo il Pellegrino e sono figlio
Di colui che è abituato alla morte:
Parlami dalla dimora dei morti
Come io ti parlo dalla Vita:
Per chi sono le panche adorne di anelli
E il letto ricoperto d'oro?

11. SIBILLA: L'idromele è pronto, poiché l'ha fermentato Balder,
Il prezioso sorso protetto da uno scudo,
La stirpe degli Aesir ansiosamente attende.
Sono stata costretta a dirlo. Ora posso tacere.

12. ODIN: No, sibilla, continua a parlare.
Ti farò domande finché non saprò tutto.
Voglio conoscere di più:
Chi provocherà la morte di Balder
E priverà il figlio di Odino della sua giovinezza?

13. SIBILLA: Höder[113] manderà quaggiù
Il tuo amabile figlio, che troverà in lui
La sua rovina. E priverà il figlio di Odino della sua giovinezza.
Sono stata costretta a dirlo. Ora tacerò.

14. ODINO: No, sibilla, continua a parlare.
Ti farò domande finché non saprò tutto.
Voglio conoscere di più:
Chi lo vendicherà colpendolo duramente,
Chi porterà l'assassino di Balder sulla pira?

15. SIBILLA: Rind[114] porta Vale[115] nelle sale settentrionali.
Ma pur avendo una sola notte d'età
Il figlio di Odino combatterà.
Egli non si laverà le mani, né si pettinerà

Prima di aver portato sulla pira
L'assassino di Balder.
Sono stata costretta a dirlo. Ora tacerò.

16. ODINO: No, sibilla, continua a parlare.
Ti farò domande finché non saprò tutto.
Voglio conoscere di più:
Chi sono le fanciulle che allora piangeranno
E lanceranno nei cieli i loro fazzoletti?

17. SIBILLA: Non sei un pellegrino tu,
Come pensava la sibilla. Tu sei Odino, il padre degli eoni.

18. ODINO: E tu non sei una sibilla,
Non sei una saggia veggente.
Tu sei la madre di tre thursi.

19. SIBILLA: Ritorna a casa con il tuo destriero, Odino,
E riposa la tua mente!
Nessuno ritornerà così vicino a me
Finché Loki sarà liberato dalle catene,
E le forze, che tutto dissolvono, verranno a Ragnarök.[\[116\]](#)

Capitolo 27

Odens Korpgalder

(Il Poema del Cadavere di Odino o Il Poema dei Corvi di Odino)

NOTE DELL'AUTRICE

Questo Poema indica le conseguenze che seguono la morte di un pianeta. È stato omesso da molte traduzioni, perché gli studiosi, guidati dall'eminente Siophus Bugge, hanno preferito ignorarlo, essendo del tutto incomprensibile. È un Poema di grande bellezza, con un forte richiamo mistico, perché il lettore percepisce tutto il vuoto non detto, sognante, quasi inimmaginabile, tra i periodi di

vita quando l'anima planetaria è immersa nell'immobilità che segue la morte. Ogni regno della natura è tenuto in una sospensione senza respiro, statica, inconsapevole, non vivente, che attende gli impulsi elettrizzanti di una nuova alba. Solo il padre di tutto è attivo. In tutta l'*Edda* non vi è un brano di musica più intenso di questa calma dell'impulso di vita, lasciando ogni gruppo di esseri fisso nel suo stato caratteristico di consapevolezza per il lungo riposo fino al ritorno degli dèi.

Odino ha due corvi, Hugin e Munin (mente e memoria), "che ogni giorno volano sui campi di battaglia della terra"[117] e di notte ritornano al Padre di Tutto. Qui vediamo ancora una citazione dell'ansia degli dèi per Hugin, per paura che non torni, e in questa citazione troviamo una ragione convincente. La mente implica una scelta: gli esseri che possiedono questa facoltà, che hanno raggiunto la funzione dell'intelligenza e della libera volontà, proprie dell'umanità sulla terra, devono affrontare le opzioni che queste presentano. Essi possono, se scelgono così, unirsi totalmente con il lato materiale della natura, i giganti, e in casi estremi recidono il loro contatto con il dio interiore, per cui il proprio contributo caratteristico al proposito cosmico è perduto, e l'anima rinuncia alla sua opportunità di diventare immortale. Oppure possono gradualmente fondersi nella sorgente divina della loro esistenza. La scelta critica non è fatta tutta in una sola volta; è l'effetto cumulativo di innumerevoli piccole scelte fatte attraverso i vari stadi di progresso della vita. Nel corso naturale di crescita, l'anima unisce ogni ulteriore esperienza con la sua sorgente divina, e così a poco a poco s'immerge in essa.

È per questo che alla fine di un "giorno" di vita, Hugin ritorna a Odino, portandogli notizie del mondo manifestato e riunendosi alla divinità da cui originariamente ebbe vita. Il suo compagno Munin è il contenitore di tutti gli eventi registrati fin dall'inizio del tempo. È sul rapporto di Munin che sono costruite tutte le

conquiste, perché la memoria rimane eternamente come il fondamento della futura consapevolezza.

Andrebbe rilevato che entrambi gli uccelli si riferiscono non solo alla coscienza umana ma alle corrispondenti proprietà come si manifestano in maniera differente e in vari gradi attraverso la natura. Un pianeta, simile a quello che Idun personifica, possiede le caratteristiche alle quali hanno contribuito tutti i suoi componenti, dalle coscienze elementali attraverso la condizione rudimentale di minerali, la maggiore sensibilità delle piante, la nascente consapevolezza delle vite animali, e l'autocoscienza delle anime umane; include anche il grandioso stato degli uomini e delle donne perfetti, come pure i regni di vita superiori a quello umano. Ogni coscienza che si risveglia a qualsiasi stadio procede attraverso la vita per raggiungere uno scopo e una cognizione più elevati, modificando sempre la sua malleabile e crescente consapevolezza e comprensione, ma è nella fase umana che noi siamo per la prima volta capaci di distinguere questo processo.

Alla fine della sua vita, l'anima planetaria, Idun, è assediata alla fonte di Urd dagli dèi ansiosi che cercano d'imparare da lei la crescita della vita passata e di bere l'idromele che lei può fornire. Applicando le chiavi teosofiche appare probabile che suo padre Ivalde rappresenti il mondo precedente, la catena dei globi lunari dei quali la nostra terra è il successore. Idun, sua figlia, è "la più vecchia della prole più giovane di Ivalde," per cui appartiene alla nostra terra, ed è la progenie del corrispondente globo della precedente catena lunare. Comunque, non la sua parte più fisica, che era Nanna, il corpo che per noi non è più visibile. Nanna morì prima che nascesse la nostra terra, prima che fosse costruita con i materiali che avevano composto la sua forma scartata. Lei raffigura i costituenti inferiori del pianeta, e così alla morte s'immerge nell'incoscienza, punta dalla spina del sonno, "figlio dell'incantatore del sonno." Questa è la vera spina che portò

l'oblio alla Bellezza Dormente (in un'altra interpretazione dello stesso racconto), il cui lungo sonno era finito con il bacio della vita. La spina paralizzante nasce sulle onde ghiacciate, dal gigante di brina (22) i cui seguaci cominciano caratteristicamente a morire ad ogni mezzanotte, uccisi dall'aurora che si avvicina.

Come ci racconta il poema, l'afflitta Idun non ha molto da offrire al banchetto degli Aesir. Comunque, i versi finali di questo poema ci portano la nascita di una nuova vita: quando le streghe e i giganti della notte si rifugiano nelle loro tane "sotto le radici estreme dell'albero di frassino" (25), gli dèi riappaiono e irrompe un nuovo mondo di vita trionfante, con una nuova speranza, annunciato dal "possente suonatore di chiarina sulle montagne del cielo." (26).

Odens Korpvalder

1. Il Padre di Tutto agisce, gli elfi distinguono,
I Vaner conoscono, le norne indicano la via.
I troll nutrono, gli eoni danno la nascita,
I thursi aspettano, le Valchirie bramano.

2. Gli Aesir erano assaliti da oscuri presentimenti,
I veggenti interpretavano male le rune
Della fanciulla fertile.[118]
L'idromele di Urd lei custodiva
Ma non poteva difenderlo
Dalla prepotenza del grande esercito.

3. Hugin si alza verso l'alto per cercarla .
Gli Aesir sono in ansia se lui tarda a tornare;
I sogni del desiderio di vita[119] diventano sofferenza;
Sogni confusi sovrastano i morti.

4. I nani accrescono il loro torpore;

I poteri dei nani diminuiscono;
I mondi s'immergono nel Vuoto di Ginnung;[\[120\]](#)
Alvis, il sapiente, abbatte spesso gli esseri,
E poi ricompone quelli caduti.

5. Non stanno più in piedi la terra o il sole;
Il fiume della distruzione non sta più in alto;
Nascosta profondamente nella fonte di Mimer
Giace tutta la saggezza. Sai ancora qualcos'altro?

6. Dimora nelle conche la fanciulla che conosce,[\[121\]](#)
Caduta giù da Yggdrasil, il frassino:
Gli elfi l'hanno chiamata Idun; lei è la più vecchia
Della prole più giovane di Ivalde.

7. Infelice ella sembrava nella sua sventura,
Prigioniera sotto l'albero supremo.
Non gradiva stare con la figlia della Notte,
Abituata ad avere i mondi come sua dimora.

8. Gli dèi della vittoria videro il dolore di Nanna;[\[122\]](#)
La mandarono nella dimora di Hel, travestita da lupo;
Indossò questo travestimento e cambiò la sua indole;
Confusa dall'illusione, l'apparenza alterata.

9. Odino scelse il guardiano di Bäfrast[\[123\]](#)
Per chiedere all'afflitta vedova del sole morto
Tutto quello che lei sapeva del fato del mondo.
Brage e Lopt ne riportarono la testimonianza.[\[124\]](#)

10. Incantesimi essi cantarono, cavalcando sulle onde,
Il sovrano e i potenti, ai confini del mondo.
Odino, ascoltando Lidskjaf,[\[125\]](#) lascia che essi
Viaggino in ogni parte del mondo.

11. Il saggio Heimdal chiese se Nanna, colei che

Fornisce l'idromele, conoscesse l'origine, l'età,
E la fine delle stirpi degli dèi e dei suoi compagni,
Il cielo, il vuoto, e la terra.

12. Lei non avrebbe detto niente,
Non una parola avrebbe pronunciato
In risposta a loro due che volevano sapere,
Né voleva discutere con loro;
Le lacrime cadevano veloci dagli scudi del suo cervello;
Il suo potere era intorpidito, esaurito, disfatto.

13. Piena di dolore Jorun apparve[126] davanti agli dèi,
Incapace di parlare;
Più loro chiedevano, meno lei diceva;
Tutte le loro parole scaturivano inutilmente.

14. Il primo a investigare fu Heimdal, il guardiano
Del corno del padre degli eserciti;
Portò con se Loki, quello nato da Nal,
Mentre Brage, il bardo, stava a guardia.

15. I guerrieri di Odino raggiunsero il padiglione del vino,
Portati lì dai figli del passato;
Vi entrarono gli eroi di Ygg per salutare gli Aesir,
E parteciparono al banchetto dell'idromele.

16. Augurarono a Hangatyr[127] benessere e gioia,
E di poter sempre bere la sua birra;
I bevitori erano felici di godersi il boccale,
Impazienti di festeggiare con il Sempre Giovane.

17. Invitati da Odino a sedere sulle panche,
I sovrani insieme mangiano e sono sazi di Särimner;[128]
Con il mestolo di Nikar[129] Skögun serve ai tavoli
L'idromele nei corni della memoria.

18. Al banchetto gli dèi chiesero con insistenza di Heimdal,
E le dee chiesero di Loki.
Per tutto il giorno, finché venne buio,
Gli dèi cercarono la saggezza e la profezia della veggente.

19. Pensavano a torto che la faccenda si fosse risolta,
E in maniera lodevole.
Era necessaria l'astuzia per ricavare una risposta
Dalla furba strega.

20. Quando fu buio, Odino parlò. Tutti lo ascoltarono:
"La notte sarà usata per portare consiglio;
Chiunque può, da domani
Troverà la soluzione per il bene degli Aesir.

21. Al margine del giro della montagna intorno alla terra
invernale
La progenie di Fenris, esausta, cadde.
Gli dèi abbandonarono il banchetto, salutando Ropt[130]
E Frigg, alla partenza del destriero della notte.

22. Appena fuori dal tiro, fuori dalle onde gelate,
Viene la spina del sonno al gigante di brina,
I cui seguaci sono uccisi nel bel Midgård
Ogni notte, a mezzanotte in punto.

23. Allora il potere svanisce. Le mani cadono intorpidite.
Un deliquio assale l'Áse dalla bianca spada;[131]
L'incoscienza regna sul respiro di mezzanotte;
Il pensiero abbandona gli esseri stanchi.

24. Ma il figlio dell'Alba sprona il suo destriero
Allegramente bardato con gemme preziose.
Sulla Casa dell'uomo fluisce lo splendore
Che si diffonde dalla criniera del destriero;
Egli estrae dal carro il giocattolo di Dvalin.[132]

25. Alla porta del cavallo settentrionale della terra che nutre,
Sotto le radici estreme del nobile albero del frassino,
I giganti e le streghe si rifugiarono nelle loro tane,
Spettri e nani, e i neri elfi.

26. Gli dèi si alzarono. Forte risplendeva il sole.
Verso nord a Niflheim la notte si allontanò;
Heimdal ancora una volta spuntò su Bãfrast,
Il possente suonatore di chiara sulle montagne del cielo.

Capitolo 28

Riepilogo

Il lettore che è arrivato alla conclusione di quest'opera avrà notato una mancanza di raffigurazioni di dèi e giganti, che di solito abbelliscono i libri sulla mitologia: i miti norreni in genere giocano su Odino con un solo occhio, con un cappello floscio, e un Thor nerboruto che brandisce un primitivo martello di pietra. Tutti gli abbellimenti di quel genere sono stati omessi perché immagini del genere hanno dato ai miti più discredito di qualsiasi altra cosa. Invece, è stato fatto uno sforzo di spersonalizzare i poteri e le sostanze naturali dell'universo, in un tentativo di ribaltare l'usuale tendenza a vedere le divinità mitiche in forma umana e dotare la materia di qualità che essa non possiede. Il primo è un'indegnità alla quale nessun potere planetario o stellare dovrebbe essere sottoposto; il secondo annette alla sostanza inerte proprietà che non hanno nulla a che fare con la sua natura.

Avendo trattato una piccola parte dell'*Edda* di Saemundar, con brevi escursioni in altre fonti, ora dovremmo avere una ragionevole familiarità con il metodo usato dai bardi per tramandare la scienza degli dèi. Attraverso la peculiare magia dei

miti, noi stessi ci ritroviamo ad aver appreso l'origine, l'età, e la fine delle cose, poiché siamo, ciascuno di noi, Odino che chiede. I problemi da affrontare, quando sono riportati alla loro forma più basilare, sono proprio le stesse domande fatte dallo spirito dell'esistenza quando è appeso, sospeso dai mondi superiori, all'Albero della Vita: l'Odino inferiore consacrato all'Odino superiore nell'albero, mentre egli cerca le profondità delle rune della saggezza, sollevandole con il *canto* — suono, movimento, attività.

Nella *Völuspá* e nel *Grimnismál* ci viene data un visione della cosmogonia, un panorama dei mondi viventi che ritornano in attività dopo un riposo cosmico; vediamo gli dèi che siedono ai loro troni di giudizio, riuniti per tenere consiglio e determinare la disposizione degli esseri celesti negli scomparti e nelle case dell'Albero della Vita. Impariamo pure le nostre origini umane e il lignaggio: che discendiamo dai poteri cosmici creativi, *composti* dagli elementi universali che ci forniscono le proprietà appartenenti alla nostra specie.

Altri Discorsi si riferiscono più in particolare al nostro globo e alle sue umanità che si sono succedute l'una dopo l'altra. Troviamo una successione di giganti e gigantesse, razze umane che manifestano caratteristiche diverse e affrontano nuove esperienze per nutrire la coscienza eterna. Lo spirito umano attraversa i ripiani e le case dell'universale Albero della Vita, in cerca di esperienza, proprio come noi ospitiamo miriadi di mondi atomici sui vari livelli della nostra natura, mentre il nostro elfo, il nostro ego, agisce per volere del suo hamingja divino e permette contemporaneamente a se stesso di essere sviato dalle insistenze della natura nanesca in noi. Al tempo stesso, i nostri organismi corporei, insieme ai minerali e ad altri regni, aiutano a costruire i globi del nostro universo, proprio come le vite atomiche in noi forniscono i corpi che ci appartengono nel mondo che

attualmente abitiamo.

I miti sono eminentemente razionali. Non vi sono domande straordinarie sulla credibilità: i sistemi si collegano, i ramoscelli sui rami dell'Albero della Vita sono essi stessi alberi della vita che ramificano all'interno del sistema più grande. Per tutto il tempo, gli dèi, le potenze benefiche, sono al comando dei propri domini; non interferendo negli affari umani, né essendo soggetti alle lusinghe e ai capricci umani, essi sono mondi intelligenti, rigorosamente inavvicinabili da noi, e tuttavia sono un prospetto realistico del nostro futuro. Noi, come bambini piccoli in un mondo di adulti, siamo appena all'altezza dei ginocchi della loro maestosità e vediamo solo il minimo elementare dei loro attributi.

I mondi sono mostrati che vivono e muoiono, e rivivono, e ancora una volta muoiono. Dopo ciascuna vita planetaria gli dèi cercano d'imparare dallo "spirito fecondo" ciò che era stato ottenuto nella sua sfera di dovere. All'interno del regno umano anche noi entriamo nel nostro globo d'azione, conquistiamo qualche sorso d'idromele per deliziare il nostro dio interiore, e usciamo in altri mondi: mondi che hanno una diversa composizione, una diversa sostanzialità, altri campi d'esperienza di cui è partecipe la coscienza evolvente. Lo scoiattolo della consapevolezza ha libero accesso a tutti i numerosi livelli del suo Albero della Vita, e ciò che appartiene a un mondo non ha un'identica applicazione in un altro, sebbene abbiamo delle affinità con tutti. Viviamo e impariamo in essi, ciascuna parte della nostra natura ha la propria base abitativa.

Fin da quando la mente e la volontà della primitiva umanità fu accelerata a pensare e a scegliere i loro — i nostri — primi passi come esseri umani, furono guidate dalle "potenze benefiche" antropomorfizzate come Rig, i nostri sentieri hanno attraversato molte paludi e sabbie mobili dove la luce interiore si era

offuscata, ma anche vette di grande ispirazione. La mente umana, essendo parte integrante della mente di un universo intelligente, non può separarsene, né contenere qualcosa che manca nell'universo, la cui globalità forma una parte che deve costituire una porzione completa di esso. I miti ci assicurano che, quando il nostro stancante viaggio attraverso le valli della materia che scopriamo in prima persona sarà completato, riacquisiremo la nostra divinità e assumeremo un ruolo cosciente e responsabile nel governo del mondo, poiché dento di noi c'è un legame potente e innegabile con le intelligenze luminose che governano i sistemi planetari e solari; sono le gerarchie la cui essenza pervade il loro dominio, proprio come un essere umano permea con la coscienza tutte le vite che pullulano nella sua anima e nel suo corpo. E, salvo a perdere il contatto con la sorgente della nostra ispirazione, il mondo di pensiero che abitiamo è pregno dei segnali dai quali potremmo trarre profitto.

Mai in tutte le nostre avventure la luce dell'ispirazione è stata completamente mancante; sono sempre esistiti gli ideali mitologici, per cui, quelli che cercano la verità coscienziosamente possono trovare la risposta in ogni epoca. Perciò le leggende e le allegorie del mondo durano ancora. Quando la necessità interiore e l'amore altruistico sono d'incitamento, possono diventare più pienamente conosciuti; altre volte restano nascosti nei loro travestimenti di racconti epici e fiabe. Se studiati, riaffermano valori e virtù eterne, e ci insegnano come vivere: perché, come essi chiaramente mostrano, il nostro compito come regno umano è di trasmutare la sostanza grossolana del nostro mondo di giganti nei tesori più duraturi della coscienza — il sostentamento che nutre gli dèi — in noi e nei sistemi dei mondi.

Al tempo stesso, i miti c'insegnano a conoscere la verità e a valutarla: non come dei dati conservati nella memoria di un computer, ma la sfera crescente della verità che ci permette una

visione sempre più libera e che apre alla nostra comprensione i mondi interni di un kosmo vivente. Quest'assicurazione delle nostre origini divine e del destino universale ci fornisce una base per discernere ciò che è sempre valido: non una semplice serie codificata di virtù (che, come ognuno sa, possono diventare vizi se applicate male) ma un fondamento solido del carattere, una direzione interiore del cercatore che punta al vero in ogni situazione.

Le interpretazioni qui offerte sono lontane dall'essere esaurienti, presentando semplicemente uno schema di qualcuno dei temi principali della filosofia teosofica riconoscibile in alcuni dei Discorsi e delle storie dell'Edda. Né ogni simbolo è stato messo in rilievo, né ogni teoria è stata spiegata; molti colpiranno il lettore senza che siano stati puntualizzati. Altri passaggi sono troppo oscuri per essere prontamente letti e, piuttosto che confondere o, possibilmente, fuorviare il lettore, sono stati affidati all'intuizione di discernarli personalmente. Si ritiene che con le chiavi generali proposte per il simbolismo, una mente meditante e percettiva possa trovare i successivi livelli di comprensione, non solo dei miti norreni, ma anche dei miti di altri popoli. Ciò che è stato passato sotto esame è anche incompleto, essendo solo una piccola misura del materiale disponibile nell'Edda. Se questi frammenti della saggezza runica possono incoraggiare altri a intraprendere uno studio più completo di questi antichi annali, allora saranno serviti allo scopo. C'è un vero bisogno, nel nostro mondo di oggi, di ripristinare il rispetto spirituale e la ragione nello sforzo umano, prima di immergerci ulteriormente in un universo privo di significato. Gli antichi dèi non sono morti, tutt'altro. Essi proseguono nel loro compito di mantenere la continuità dei mondi, il loro armonioso funzionamento, assicurando l'equilibrio degli elementi della natura, e conservando a tutti i livelli la delicata efficienza nel nostro ambiente fisico, che lascia

stupefatto il naturalista. L'artefice della natura è l'uomo. I regni che stanno dietro di noi dipendono in larga misura da noi e soffrono moltissimo per i nostri errori, mentre i regni che ci precedono sulla scala dell'esistenza, sebbene non siano influenzati dalle nostre follie, tuttavia sono privati della nostra collaborazione quando agiamo in misura inferiore rispetto al meglio dell'umanità.

È necessario acquisire la consapevolezza del prossimo passo nel nostro viaggio. Od, l'anima umana, deve guadagnarsi quel ponte celeste alla fine del suo travaglio attraverso le valli della materia sferzate dal vento freddo, aiutata dai talenti e dalle qualità conferitele da sua madre, il passato. Solo quando, preparati e pieni di volontà, possiamo adempiere al nostro destino umano e, come Svipdag unito a Menglad, il nostro hamingja, partecipare alle opere degli anni e delle ere.

GLOSSARIO:

[A](#) | [B](#) | [D](#) | [E](#) | [F](#) | [G](#) | [H](#) | [I](#) | [K](#) | [L](#) | [M](#) | [N](#) | [O](#) | [R](#) | [S](#) | [T](#) | [U](#) | [V](#) | [Y](#)

Aesir (ay-seer) [dèi] Divinità attive. Vedi Áse.

Äger (ay-gear) [un titano o gigante] Spazio: il fabbricante dell'idromele per gli dèi.

Agnar (ang-nar) Nome delle prime due umanità; una fu istruita da Grimner (Odino).

Alf (alv) [tramite] Elfo, anima.

Allvis (al-veece) [*all*, tutto + *vis*, saggio] Un nano: un sapiente della terra che corteggia la figlia di Thor.

Andrimner (*and*, aria + *rimmer*, calcolo, calendario] Uno degli orsi che nutrono i falchi dell'Uno.

Áse (aw-seh) [ás, la trave del tetto di una casa] Un dio attivo. Vedi anche Aesir (pl.), Ásynia (f.), Ásynjor (f. pl.)

Ásgárd (aws-gawrd) [ás, dio + *gard*, corte] La Dimora degli Aesir.

Askungen (ask-ung-en) [*ask*, cenere + *unge*, bambina] La bambina della cenere: Cenerentola.

Ásmegir (aws-may-gir) [dio potenziale] Un dio potenziale: l'anima umana.

Ásynja (aw-sin-ya) [una dea, f. di Áse] Una divinità attiva.

Ásynjor (aw-sin-yore) [pl. di Ásynja, f. di Aesir] Una Dea.

Audhumla (a-ood-hum-la) [la vacca mitologica] Simbolo di fertilità.

Balder (bahl-der) Un Áse: il dio sole.

Bärgälmer, Bergelmir (bare-yell-meer) [un titano] Il frutto di una durata di tempo universale.

Barre (bar-reh) [*barr*, un ago di pino] Il boschetto sacro della pace. Snorri definisce il frassino come se avesse *barr*, non avendo mai visto un albero. In Islanda infatti non ce ne sono.

Bele, (bay-leh) La rovina di Bele: la spada di Frey.

Bifrost, Bäfrast, Bilrast (bee-frost, bayv-rast, beel-rast) Il ponte dell'arcobaleno tra uomini e dèi.

Bilskirner (beel-sheer-ner) [lampeggiante, splendente] un ripiano di Valhalla.

Bleknäbb (blayk-neb) [becco pallido] L'Aquila, il gigante Räsvalg.

Bödvild (beud-vild) La figlia dei Re Nidud.

Brage, Bragi (brah-geh) Un Áse: ispirazione poetica, saggezza.

Brimer (bree-mer) [la spuma del mare] Un aspetto di Äger. Vedi Ymer.

Brinsingamen (bree-sing-a-mayn) [*brising*, fuoco + *men*, gioiello] La gemma di Freya, l'intelligenza umana.

Brock, un nano: il regno minerale.

Budlung (bood-lung) Un re (poetico.)

Bur (boo-r) [nascita?] Spazio, la prima emanazione di Buri.

Buri (boo-ree) Spazio congelato, non manifestato, astratto. Tradizionalmente, Re Buri o Bore, personifica l'inverno.

Byleist (bee-layst) [fuoco selvaggio] L'aspetto distruttivo di Loki, la mente.

Draupnir (drawp-neer) [gocciolante] L'anello magico di Odino: il proliferare dei cicli.

Dvalin (dvah-leen) [in coma] L'anima umana non risvegliata, il giocattolo di Dvalin, il disco solare.

Edda [Nonna] La matrice della saggezza umana.

Egil (ay-gil) Un'umanità primitiva, l'età dell'innocenza.

Eldrimner [*eld*, fuoco + *rimner*, calcolo, calendario] Uno degli orsi che nutrono i falchi dell'Uno.

Elfo ["canale"] L'anima umana tra lo spirito e il nano nell'uomo.

Eli-vágör (ay-lee-waw-goor) [onde ghiacciate] Fiumi freddi di materia.

Elohim (ello-heeems) [Dèi, pl. Ebraico] La divinità come aggregato

di molte forze infinite.

Falco, il, dell'Uno, il guerriero di Odino; uno che ha conquistato se stesso.

Fenja (*fen*, acqua) Una delle gigantesse che fanno girare il mulino magico Grotte.

Fenris, Fenrier, figlio di Loki, il licantropo che divorerà il sole.

Fimbultyr (fim-bul-teer) [*fimbul*, possente, grande + *tyr*, dio] La divinità suprema, il dio della saggezza segreta.

Fjölsvinn (fyeul-svinn) [*fföl*, molto + *svinn*, saggio] Odino come istruttore e iniziatore.

Flyting (Inglese dialettale) Disputa in versi, abuso personale.

Fohat [Tib.] Radiazione elettromagnetica.

Forsete (for-set-eh) Un Áse: giustizia, karma.

Freke (fray-keh) [ingordigia] Uno dei cani lupo di Odino.

Frey (fray) Un Áse: spirito planetario della terra; valore.

Freya (fray-a) Un'Ásynja: lo spirito planetario di Venere, protettrice dell'umanità.

Frigga [AS *frigu*, amore] Un' Ásynja: la consorte di Odino.

Frode (froo-deh) [*frodr*, saggio] Un re leggendario.

Frodefrid (froo-deh-freed)] [*frod*, saggio + *frid*, pace] L'età della pace e della saggezza: l'età dell'oro.

Gagnrád (gang-n-rawd) [*gagn*, retribuito + *rad*, consiglio] Odino in Vaftrudnismál.

Galder (ahl-der) Incantesimo.

Gánglære (gong-lay-re) [*gang*, errante + *lare*, apprendista] Re Gylfe che cerca la saggezza.

Garm. Il segugio che sorveglia il cancello di Hel, la regina della morte.

Geirröd (gay-reud) [*geir*, lancia + *rod*, rossa] Un'umanità primitiva.

Gerd (yayrd) Una gigantessa, sposa di Frey.

Gere (yay-reh) [ingordigia] Uno dei cani lupo di Odino.

Gigante, Gigantessa. La materia vivificata dalla divinità.

Gigante di Brina. L'era della non-vita tra le vite attive di un cosmo.

Gimle (gim-leh) [dimora divina] Un piano superiore d'esistenza.

Ginnungagap (yinn-ung-a-gahp) [*ginn*, il vuoto + *unge*, progenie + *gap*, l'abisso] Il mistero del Non-essere.

Gladshheim (glahd-haym) [casa felice] Una località di Valhalla.

Grimner [camuffato] Odino come insegnante del più giovane Agnar.

Groa (groo-a) [crescita] Una sibilla: il passato evolutivo che porta il presente.

Grotte (grott-eh) Il mulino magico del cambiamento, creazione, distruzione: l'evoluzione.

Gudasaga (goo-dah-sah-ga) [*gud*, dio + *saga*, sortilegio] Un racconto divino trasmesso oralmente, un incantesimo di dio o vangelo.

Gullveig (gull-wayg) [*guld*, oro + *veig*, bevanda o sete] L'anelito dell'anima per la saggezza.

Gunnlöd (gun-leud) La gigantessa che servì l'idromele a Odino sulla montagna.

Gylfe (yil-veh) Un re leggendario che cercava la saggezza.

Gymer (yi-mayr) Un gigante, padre di Gerd.

Hamingja (ha-ming-ya) [fortuna] spirito guardiano.

Hávamál (haw-va-maw) [*har*, alto + *mal*, linguaggio] La Legge dell'Eccelso.

Heid (hayd) [*heidr*, cielo luminoso] Una vala o sibilla: la memoria del passato della natura.

Heidrun (hayd-run) [*heidr*, calore o onore] La capra che mordicchia la corteccia dell'Albero della Vita.

Heimdal (haym-dahl) [*heim*, casa + *dal*, conca] "l'Áse più canuto." Il guardiano celeste di Bifrost.

Hel (hayl) [morte] La figlia di Loki, sovrano del regno dei morti. È rappresentata come mezza blu e mezza bianca.

Hel, di (La strada di Hel) Il sentiero dalla nascita alla morte.

Hermod (hayr-mood) [*herr*, ospite + *modr*, collera, stato d'animo] Un Áse: un figlio di Odino.

Höder (heu-der) [*hod*, massacro] Un Áse: il dio cieco delle tenebre e dell'ignoranza.

Höner (heu-ner) Un componente della trinità creatrice; il principio acquoso.

Hugin (hoog-in) [*hug*, mente] Uno dei due corvi di Odino.

Hvergälmer (vayr-yell-mer) [*hverr*, calderone] La sorgente dei fiumi di vite. Nasce in Niflheim e irriga una radice dell'Albero della Vita.

Hymer (hee-mer) Il primo titano di un ciclo di vita. Vedi Rymer.

Idromele, la Bevanda degli dèi: l'esperienza della vita.

Idun (ee-dun) Un'Ásynia: "lo spirito fecondante" che nutre gli dèi con le mele dell'immortalità; l'anima della terra. È la moglie di Brage, l'ispirazione poetica.

Ifing (ee-ving) [*ef*, o *if*, dubbio] Il fiume che separa gli uomini dagli dèi.

Iörmungandr (yer-mung-andr) [*jormun*, immense + *andr*, respiro] Una progenie di Loki: il serpente Midgárd. (Potrebbe essere l'equatore, il piano dell'eclittica, o la Via Lattea)

Ivalde (ee-vahl-deh) Un gigante: il precedente reincorporamento della terra.

Järnsaxa (yern-sax-ah) [*jarn*, ferro + *sax*, una spada corta] Un'epoca: madre di Magne, il figlio di Thor. Sulla terra l'Età del Ferro, nello spazio una delle nove madri di Heimdal.

Kenning (metafora poetica) Un appellativo descrittivo usato al posto di un nome.

Kvasir (kvah-seer) Un ostaggio dato agli Aesir dai Vaner, e cui sangue è la poesia epica.

Lá e Laeti (legge, lay-tee) Discendenza genetica e carattere o aspetto distintivo.

Lidskjälfr (leed-shelv) [*hlid*, allinearsi, o *lid*, soffrire + *skjalfr*, compartimento) Il piano dell'aiuto o compassione.

Lif e Lifthrasir (leev, leev-trah-seer) [vita e sopravvivenza] I principi immortali.

Lin (leen) Frigga, la consorte di Odino.

Loddfáfnir (lodd-faw-ner) Un nano: un'anima umana che impara.

Lodur (loo-dur) Un componente della trinità creatrice; il principio igneo.

Lofar (loo-vahr) [*lof*, mano o lode] Il membro più alto del regno animale.

Logi (loo-gee) [*log*, fiamma] Fuoco selvaggio, la mente non ispirata.

Lokabrenna [*brenna*, rovente] Un nome di Sirio.

Lokasenna [*senna*, beffa] La Disputa di Loki.

Loki [*lokka*, allettare, *logi*, luce] Un Áse della stirpe dei giganti: illuminatore, la mente duale.

Lopt [elevato] La mente che aspira.

Lorride (lor-ree-deh) Thor come potere elettrico sulla terra.

Magne (mang-neh) [potere della devozione: gravitazione?] Uno dei figli di Thor nello spazio cosmico.

Menglad [*men*, gioiello + *glad*, felice] Freya, il cui gioiello è l'umanità.

Menja (men-yah) [il gioiello *men*] Una delle due gigantesse che fanno girare il mulino Grotte.

Midgárd (mid-gawrd) [*mid*, intermedia + *gard*, corte] Il nostro pianeta fisico.

Mimameid (mee-mah-mayd) [*mima*, di Mimer + *meid*, albero]

L'albero di Mimer, che possiede la fonte dell'esperienza.

Mimer (mee-er) [il cielo a nove strati] Un gigante, che possiede la fonte della saggezza da cui Odino beve ogni giorno: la materia.

Mjölfnir (myeul-neer) [mugnaio] Il martello di Thor della creazione e della distruzione.

Mjötudr (myeut-oodr) [*mjot*, misura + *udr*, estenuante] L'Albero della Vita nella sua fase morente.

Mjötvidr (myeut-vedr) [*mjot*, misura + *vid*, crescente] L'Albero della Vita nella sua fase crescente.

Mode (moo-deh) [collera religiosa: radiazione?] Uno dei figli di Thor nello spazio cosmico.

Mundilföre (mun-dill-feu-reh) [simile al perno + fore, viaggiare, muoversi] Un gigante, fratello del sole e della luna: la "leva" o "l'asse" che fa girare le ruote nello spazio.

Munin (moo-nin) [mente, amore, memoria] Uno dei due falchi di Odino.

Muspellsheim (muss-pells-haym) [*muspell*, fuoco + *heim*, casa] Un principio cosmico.

Mysing (mee-sing) Un re marino che conquistò Frode.

Nagelfar (nahg-el-fahr) [*nagel*, unghia + *far*, viaggio] la nave della morte, costruita con le unghie dei morti.

Nanna, l'anima della luna, che morì di dolore quando fu ucciso suo marito Balder. Predecessore di Idun.

Nidhögg (need-heugg) [*nid*, sotto + *hog*, che rosicchia] Il serpente che indebolisce Yggdrasil.

Nidud (nee-dud) [*nid*, sotto, male] un re leggendario: l'età più materiale della terra.

Niflheim (nee-vel-haym) [*nifl*, nuvola, nebulosa + *heim*, casa] Un principio cosmico. Vedi Muspellsheim.

Niflhel (nee-vel-hayl) [*nifl*, nebbia + *hel*, morte] L'estinzione della materia.

Niflungar (nee-vel-ung-ahr) [*nifl*, nebbia + *ungar*, figli] Una primordiale razza umana che era ancora informe, nebulosa.

Nikar (nee-kahr) [che rimestola] Odino come apportatore di sfortuna.

Njörd (nyeurd) Un dio Vana: il reggente di Saturno, padre di Frey e Freya.

Norne [*norn*, fato, sorte] Le tessitrici del destino degli dèi, dei mondi e degli uomini.

Od, Odr (ood-ood-r) [*odr*, arguzia, intelligenza] L'anima umana superiore, spiritualmente ispirata.

Od, di (La donna di Od) (Freya). L'hamingja o sé superiore dell'uomo.

Odino [*odr*, intelligenza, saggezza] Il padre di tutto: il principio divino in tutti i livelli di vita universale. Coscienza.

Odraerir (ood-reur-er) [*od*, saggezza + *raerir*, bachicoltore] Ispiratore della saggezza divina.

Ofner (ohv-ner) [colui che apre] Odino all'inizio di un ciclo.

Okolner (oo-kol-ner) [disgelo] Le "acque" dello spazio.

Örgälmer (eur-yell-mer) [*ör*, originale] La prima vibrazione: il big bang. Vedi Ymer.

Ragnarök (rang-na-reuk) [*ragna*, governanti + *rök*, terra] Quando le divinità sovrane si ritirano nelle loro terre; la fine di un periodo di vita mondiale.

Ratatosk (rah-tah-tosk) [*rate*, viaggio + *tosk*, zanna] Lo scoiattolo nell'Albero della Vita.

Rate (rah-teh) [un trapano] Forava la materia per Odino.

Rig (reeg) [discesa, coinvolgimento] Il risveglio divino della mente umana.

Rimgrimner [*rim*, bordo + *grimner*, maschera] Un thurso, un gigante: freddo, materia assoluta.

Rind (fa rima con *peccato*) La terra in inverno, in letargo.

Rödung (reud-ung) [*röd*, rosso + *ung*, bambino] Il padre delle prime razze Agnar e Geirröd nel Grimnismál.

Ropt, Roptatyr (rop-tah-teer) [*ropt*, diffamato + *tyr*, dio] Odino come apportatore di travagli all'anima; l'iniziatore, lo ierofante.

Röskva (reuss-kvah) [vigore] Figlia di Egil e serve di Thor.

Rune, la saggezza acquisita vivendo.

Rymer (ree-mer) Un gigante: la fine di un ciclo di vita. Vedi Hymer.

Saga, un'istruzione detta o recitata sotto forma di un racconto.

Särimner (say-rim-ner) [*sar*, mare + *rimner*, calcolo, calendario] Uno degli orsi che nutrono i falchi di Odino.

Sejd (sayd) Profezia.

Sif (seev) [*sif*, affinità, la santità del matrimonio] Un'Ásynja: la

moglie di Thor. La sua chioma d'oro è il raccolto.

Sigyn (seeg-in) La moglie di Loki.

Sindre (sin-dreh) [le scorie] Un nano: il regno vegetale.

Sinmara (sin-mah-r) La strega che sorveglia il calderone della materia, l'esperienza nel mondo sotterraneo.

Skade (skah-deh) Sorella e moglie di Njörd, figlia del gigante Tjasse.

Skald: bardo.

Skaldemjöd (skal-deh-myeud) [*skald*, poeta — *mjöd*, idromele] Ispirazione.

Skidbladnir (sheed-blahd-neer) [*skid*, lama + *blad*, foglia] La nave creata dai nani per Frey. Il pianeta terra.

Skirner (sheer-ner) [radiosità] Il raggio del dio Frey, un portavoce per il mondo dei giganti.

Sleipnir (slayp-neer) [scorrimento] Il destriero a otto zampe di Odino.

Surt [fuoco] Il distruttore dei mondi; *skenning*, una metafora poetica anche per la bevanda di Sinmara.

Suttung, Un gigante, detentore dell'idromele divino della saggezza e della poesia.

Svadilfare (sbvah-dil-fahreh) [*svad*, scivoloso + *fare*, viaggio] Un mitologico destriero padre di Sleipnir dalle otto zampe, di Odino.

Svafner (svahv-ner) [colui che chiude] Odino alla fine di un ciclo.

Svipdag (sveep-dahg) [*svip*, bagliore + *dag*, giorno] L'iniziando che ha avuto successo.

Svitjod (sveet-yod) [il freddo, il grande] Svedese.

Tavole Le stelle e i pianeti dove banchettano gli Aesir.

Thor [*thorr, thonor, thur*, il tuono, il consacratore, il potere genuino] Un Áse: il dio del potere, della vita, forza, e del pianeta Giove. Chiamato anche Trudgälmer, Vior, Lorrìde, in applicazioni differenti.

Thurso [ottuso, stupido] Il gigante della materia, non ispirato.

Ting, La Cosa [articoli costosi, inventario] Assemblea.

Tjalfe (chal-veh) [velocità] Figlio di Egil e servo di Thor.

Tjasse (chass-eh) Un gigante: un primordiale periodo di vita.

Tjodvitner (chod-veet-ner) [*tjod*, cavezza + *vitner*, testimone] Fenris, il lupo che pesca per le anime degli uomini.

Tomte (tom-teh) [*tom*, vuoto] Il folletto della natura, servizievole.

Troll, spirito della natura, malizioso.

Trudgälmer (trood-yell-mer) Il Thor cosmico.

Trym (trim) [clamore, battaglia] Un gigante: il nostro pianeta fisico, la terra.

Tund [esca] Un fiume: il tempo.

Tyr (teer) [Áse, dio] Un potere divino, anche il reggente di Marte. Tyr sacrificò la sua mano per aiutare a legare Fenris.

Ull, un Áse: il dio di un mondo altamente spirituale, non manifestato.

Vāc o Vāch (vahch) [Sanskrito: voce, linguaggio] Il primo suono per gli hindu. Vedi anche Audhumla.

Vatfrudnir (vahv-trood-ner) [*vaf*, avvolgere + *thrudr*, forte] Il tessitore delle grandi reti (dell'illusione).

Vägtam (vayg-tahm) [*vag*, via + *tam*, abituato] Pellegrino.

Vala, völva (vah-la, veul-va) [sibilla, veggente] L'indelebile memoria della vita cosmica.

Valchirie [*val*, scelta o uccidere + *kyrja*, il selettore] Gli agenti di Odino.

Vale (vah-leh) Un figlio di Odino.

Valhalla [*val*, scelta o uccidere + *hall*, sala] La sala di Odino dove i falchi dell'Uno festeggiano.

Van, Vanagod, Vanagiant (vahn-a) Gli dèi superiori agli Aesir; le divinità immanifestate e i corrispondenti giganti.

Ve, Vi (vay, vee) [soggezione] Il prototipo cosmico di Höner.

Vidar (veee-dhar) Un figlio di Odino, successore di Balder.

Vidofner (veed-awv-ner) [larghe ali] Il gallo in cima all'Albero della Vita.

Vigridsslätten (vee-grids-slett-en) *viga*, consacrare + *slatt*, pianura] Il campo di battaglia della vita.

Vile (vee-leh) [volontà] Il prototipo cosmico di Lodur.

Vingner, Vingthor [Thor alato] Appellativo di Thor.

Vior (vee-or) Thor come forza vitale negli esseri.

Völsungar (veul-s-ungar) [*volsi*, fallo + *ungr*, bambini] La prima umanità bisessuata.

Völund (veu-lund) Nome di un mitico Fabbro e abile artigiano.
L'anima della quarta umanità.

Völuspá (veu-luss-paw) [*vala*, sibilla + *spá*, profetizzare] Il
principale Discorso dell'Edda Maggiore.

Yggdrasil (ig-dra-seel) [il destriero di Odino, il patibolo di Odino.]
L'Albero della Vita.

Ymer (ee-mer) [il gigante di brina] Örgalmer.

BIBLIOGRAFIA

FONTI DEI DISCORSI:

- *Codex Regius af den aeldre Edda*: Handskriftet No. 2365 4to gl. kgl. Esemplare stampato da S. L. Mollers Bogtrykkeri, Copenhagen 1891.
- *Codex Wormianus*.
- *Edda*, Saemundar hinns Froda: *Edda Rhythmica seu Antiquior, vulgo Saemundina dicta*, Havniae 1787, da una pergamena del quattordicesimo secolo.

Le versioni svedesi di Godecke and Sander sono prese dalle fonti citate sopra e anche da:

- *Hauksbok*
- *Sorla Thattr*, che fa parte dell'Younger Edda (Edda in Prosa.)
- *Younger Edda*, di Snorri Sturlusson

OPERE GENERALI:

- Anderson, R. B., *Norse Mythology*, Scott Foresman & Co., Chicago, 1907.
- Asimov, Isaac, *The Universe, From Flat Earth to Quasar*,

Walker and Company, New York, 1966.

- Barker, A. T., ed., *The Mahatma Letters to A. P. Sinnett*, facsimile reprint of 2nd ed., Theosophical University Press, Pasadena, 1975.
- Bhattacharjee, Siva Sadhan, *The Hindu Theory of Cosmology*, Bani Prakashani, Calcutta, 1978.
- ———, *Unified Theory of Philosophy*, Rama Art Press, Calcutta, 1981.
- Blavatsky, H. P., *Isis Unveiled* (1877), Theosophical University Press, Pasadena, California 1976.
- ———, *The Secret Doctrine* (1888), ristampa dal facsimile, Theosophical University Press, Pasadena, 1977.
- ———, *The Voice of the Silence* (1889), Theosophical University Press, Pasadena, 1976.
- Cleasby, R., and G. Vigfusson, *Icelandic Dictionary*, Clarendon Press, Oxford, 1869.
- Cruse, Amy, *The Book of Myths*, George G. Harrap & Co. Ltd., London, 1925.
- Godecke, P. Aug., *Edda*, P. A. Norstedt, Stockholm, 1881.
- Gordon, E. V., e A. R. Taylor, *An Introduction to Old Norse*, Clarendon Press, Oxford, 1957.
- Hapgood, Charles H., *The Path of the Pole*, Chilton Book Co., Philadelphia, 1970.
- Harrison, Edward R., *Cosmology, The Science of the Universe*, Cambridge University Press, Cambridge, 1981.
- Judge, W Q., *Bhagavad-Gita*, Recension combined with *Essays on the Gita*, Theosophical University Press, Pasadena, 1969.
- King, Ivan R., *The Universe Unfolding*, W. H. Freeman & Co., San Francisco, 1976.
- Krupp, E. C., *Echoes of the Ancient Skies*, Harper & Row, New York, 1983.
- ———, *In Search of Ancient Astronomies*, Doubleday & Co., New York, 1977.

- Kurten, Bjorn, *Not From the Apes*, Random House, New York, 1972.
- Mutwa, Vusamazulu C., *Indaba, My Children*, Blue Crane Book Co., Johannesburg, 1965.
- Nilson, Peter, *Himlavalvets sallsamheter*, Raben & Sjogren, Stockholm, 1977.
- ———, *Frammande varldar*, Raben & Sjogren, Stockholm, 1980.
- Purucker, G. de, *Fountain-Source of Occultism*, Theosophical University Press, Pasadena, California, 1974.
- ———, *Fundamentals of the Esoteric Philosophy*, 2nd & rev. ed., Theosophical University Press, Pasadena, 1979.
- ———, *Man in Evolution*, 2nd & rev. ed., Theosophical University Press, Pasadena, 1977.
- ———, *The Esoteric Tradition*, Theosophical University Press, Pasadena, 1935.
- Rydberg, Viktor, *Undersokningar i Germansk Mitologi (Teutonic Mythology)*, Albert Bonnier, Gothenburg, 1886, 1889.
- Sander, Fredrik, *Edda*, P. A. Norstedt, Stockholm, 1893.
- Santillana, G. de, and H. von Dechend, *Hamlet's Mill*, Gambit, Inc. Boston, 1969.
- Sullivan, Walter, *Continents in Motion*, McGraw-Hill Book Co., New York, 1974.
- Turville-Petre, E. O. G., *Myth and Religion of the North*, Weidenfeld & Nicolson, London, 1964.
- Vigfusson, Gudbrand, and F. York Powell, *Corpus Poeticum Boreale, The Poetry of the Old Northern Tongue*, Clarendon Press, Oxford, 1883.
- Zeilik, Michael, *Astronomy: The Evolving Universe*, Harper & Row, New York, 1979.

[1] Plurale di *saga*, una tradizione trasmessa oralmente, come il

Sanscrito *smṛti* e *śruti*, rispettivamente insegnamenti "ricordati" e "uditi."

[2] I numeri in parentesi si riferiscono solo ai versi dei Discorsi citati nel titolo di questo capitolo.

[3] Famiglie, generazioni di individui imparentati.

[4] I nomi in corsivo non sono tradotti: alcuni potrebbero essere "sillabe senza senso," altri potrebbero riferirsi alla fauna o alla flora sconosciuta, o forse estinta.

[5] "Sete dell'oro." Capitolo 3, paragrafo 'Loki.'

[6] Questa ricorrente frase criptica è tradotta verbatim.

[7] Il serpente che indebolisce le radici di Yggdrasil.

[8] Il serpente del mondo: l'equatore, l'eclittica, o la Via Lattea.

[9] "Palebeak": l'aquila Räsvalg.

[10] "Nailfarer," la nave dei morti, costruita con le unghie degli uomini deceduti.

[11] "Fuoco selvaggio": il lato opposto di Loki.

[12] Frigga, la sposa di Odino.

[13] La spada di Frey.

[14] Yggdrasil, l'Albero della Vita.

[15] Yggdrasil.

[16] Il "dio della saggezza segreta."

[17] Un piano superiore d'esistenza, la dimora della nuova terra e del nuovo sole.

[18] Dall'Edda Minore.

[19] Emily Post (1872–1960) era un'autrice Americana famosa per I suoi scritti sul galateo. — n. d. t.

[20] Il boccale era spesso un corno di vacca o di montone, e lo si faceva scorrere intorno al tavolo da un commensale all'altro. Questo corno non poteva essere posato finché era colmo.

[21] Ting, o Thing, l'assemblea direttiva — il parlamento — alla quale tutti devono partecipare.

[22] Walrus?

[23] La figlia di Billing: la terra ricoperta di bianca neve, chiamata anche Rind.

[24] Böltorn è apparentemente il Trudgälmer, il sostenitore della forza della vita, di un precedente ciclo di vita. Bestla è sorella di Bärögälmer, moglie di Bur, ed è la controparte femminile dei semi karmici della vita precedente e dell'impulso iniziale di quella attuale. Odraerir è la fonte di Mimer, sorgente della saggezza cercata dagli déi in manifestazione.

[25] Colui che dorme.

[26] Il morto.

[27] Colui che tutto conosce.

[28] Un ciclo di tempo.

[29] Vaftrudnir, colui che intesse le reti dell'illusione.

[30] Consiglio retribuito.

[31] Scaltro.

[32] Il resto del verso manca nel Codex Regius.

[33] Il resto del verso manca nel Codex Regius.

[34] Onde ghiacciate.

[35] Il Mulino: distruttore e creatore della materia.

[36] O il ricercatore-parente.

[37] Thor

[38] Mjölfnir, il Martello di Thor.

[39] Balder.

[40] Un racconto dell'Edda Minore.

[41] Tyr, "l'essere animato" quindi "dio," è riferito specificamente a Marte, che è strettamente legato con l'Ariete dello zodiaco, e con Heimdal, come pure con l'impulso energizzante di Thor. Come tale, egli simbolizza la volontà e il desiderio. Qui vediamo ancora la progressione dai giganti agli dèi, perché Hymer, un gigante, rappresenta un genitore o una condizione passata di Tyr, un dio.

[42] Vior, come abbiamo visto, è Thor nel suo potere di forza della vita, la vitalità di qualsiasi organismo.

[43] Gli Aesir.

[44] Thor.

[45] Tyr.

[46] Thor, come vitalità.

[47] Hymer.

[48] Thor.

[49] Iörmungandr, il serpente Midgård.

[50] Fenris.

[51] Thor.

[52] L'imbarcazione.

[53]

[54] Thor.

[55] Letteralmente, "tre facce."

[56] Vedi nota 7. *Lidskjälf* può avere altri significati ma il più probabile sembrerebbe essere "il piano della compassione."

[57] Fulla e Bil sono nomi che indicano le fasi della luna.

[58] Letteralmente: "incappucciato": camuffato.

[59] Dio dell'Essere.

[60] Inverno, un mondo "freddo" o informe.

[61] I "cinghiali" che nutrono gli dèi: aria, acqua e fuoco.

[62] Il "Fiume di fuoco," il fossato intorno a Valhalla.

[63] Tjodvitner — il licantropo, Ferer o Fenris, figlio di Loki, che pesca per gli uomini, per cui Tjodvitner è la razza umana.

[64] $540 \times 800 = 432.000$, il ciclo nominato nei Purāna, che è usato sul modello della tetraktys pitagorica per formare i cicli maggiori, multipli di questo. "L'età dell'oro" è la più lunga dei quattro "yuga" o 1.728.000 anni che è 4×432.000 : "il più lungo di questi è quello di mio figlio," Balder, o l'età dell'oro.

[65] Da Hvergälmer scorrono tutti i fiumi di vite che abitano o animano i regni della natura.

[66] I nomi in corsivo non sono tradotti.

[67] I nomi sono simbolici e descrittivi. I destrieri degli dèi tradotti sono: Contento (di Frey), Dorato (di Brage), Smaltato (di Njörd), Fiume che scorre (di Ull), Cima d'oro (di Forsete),

Sensazioni (di Tyr), Ostaggio (di Balder), Zoccolo Vuoto (di Höder), Cima d'oro (di Heimdal), e Piede di luce (di Höner).

[68] Il "fresco" che protegge i pianeti da quelle lunghezze d'onda delle radiazioni solari che li distruggerebbero, è un mito comune a quelli di altre parti del mondo; anche i "cani del sole" nel verso 39, un fenomeno ottico che si vede alle latitudini nordiche come un doppio riflesso sull'orizzonte quando il sole sorge o tramonta.

[69] Il testimone rosso — i cieli rossi all'alba e al tramonto, che testimoniano un mistero.

[70] Bifrost, il ponte dell'arcobaleno.

[71] I nomi di Odino indicano i diversi travestimenti e funzioni: Cappuccio o Maschera, L'Apprendista errante (vedi L'Apoteosi di Gylfe, dove il nome è quello adottato dal postulante), il Devastatore, il Portatore d'elmo, ecc.

[72] Il mito in cui Odino come Kjalmar guidava una slitta è stato perduto e restano solo riferimenti indiretti.

[73] Freya possiede un mantello di piume di falco che le permette di volare fra i mondi. — n. d. t.

[74] Il gigante della materia non ispirata.

[75] Thor.

[76] "Isola frondosa": la terra.

[77] Thor

[78] Rig significa una "discesa" o un "coinvolgimento."

[79] Il grande nonno e la grande nonna.

[80] Nonno e nonna.

[81] Uomo.

[82] Madre e Padre.

[83] Earl.

[84] Ai tempi dei Vichinghi gli anelli d'oro a spirale usati intorno al braccio superiore servivano come denaro, un pezzo d'anello da braccio era tagliato qualora fosse stato necessario.

[85] Aspirazione.

[86] Da *Sörla Tháttr*, un racconto popolare. L'Islandese *tháttr*, come il Sanscrito *sūtra*, significa un filo di una corda.

[87] Henry Wadsworth Longfellow (1807 –1882) — uno scrittore e poeta statunitense. — n. d. t.

[88] Il Re.

[89] Il *vimāna* Sanscrito, il "carro celeste" menzionato nel *Rig-Veda*, nell'*Atharva-veda*, e nel *Mahābhārata*. È stato anche tradotto come il "carro degli dèi."

[90] Che sa tutto, la scienza.

[91] "Disputa in forma di versi (Dizionario di Webster).

[92] Il Discorso di Hymer.

[93] Quello sveglio.

[94] Gefiorn è un aspetto lunare di Freya.

[95] In un'era passata Loki s'incarnò come una giumenta, e con lo stallone Svadilfare (*svadil*, un luogo scivoloso + *fara*, viaggio, quindi un disastro) generò Sleipnir (colui che scivola), il destriero dalle otto gambe di Odino.

[96] Frey.

[97] Il padre di Skade.

[98] Vedi 'Thor e Loki in Jotunheim.'

[99] Thor.

[100] Vedi Glossario di E-Brita Titchenell: Thor Alato.

[101] Odino.

[102] Questo verso manca nel Codex Regius.

[103] Nel Codex Regius troviamo invece: elfi.

[104] Od deriva da Odr, la mente spirituale, e sta per l'uomo evoluto. Ugualmente, il termine Inglese *man* (uomo) deriva da dal Sanscrito *manas*, che significa anche l'intelligenza superiore, da *man*, riflettere, pensare.

[105] Il Futuro.

[106] Il Passato.

[107] Lif, Lifthrasir, Tjordvarta, Bjärt, Blid, Blod, Frid, Eir, e Orboda.

[108] Il Fuoco.

[109] Vedi Capitolo 13: Vaftrudnismal (Il Poema dell'Illusione).

[110] Vägtam (vagabondo, abituato alla strada): pellegrino.

[111] Balder, il dio sole.

[112] Svafner: Colui che Chiude (colui che porta il sonno): Odino.

[113] Il dio cieco delle tenebre e dell'ignoranza.

[114] La terra del freddo inverno.

[115] Vale, figlio di Odino.

[116] La fine di un mondo.

[117] Vedi Capitolo 16: Grimnismál.

[118] L'equivalente planetario di Bärgalmer, il "gigante fertile."

[119] Quella che i buddhisti chiamano tanhā, la sete di vita, che caratterizza gli elementi inferiori che sono attratti nella materia.

[120] Ginnungagap: Il Vuoto Insondabile.

[121] A Idun, l'anima del pianeta morto, gli dèi chiedono che fornisca un aumento della coscienza.

[122] Nanna: gli elementi più bassi del pianeta morto, che, quando l'anima si è allontanata, si trasformano nel materiale illusorio che sarà nuovamente usato nelle future forme.

[123] Heimdal: "l'Áse dalla bianca spada."

[124] L'intuizione e la mente che aspira.

[125] Il Piano della Compassione.

[126] La futura terra, Idun rinata.

[127] Il dio appeso: Odino,, il grande sacrificio. Vedi Capitolo 12, Hávamál.

[128] Uno degli orsi che nutrivano i falchi dell'Uno: Andrimner, aria; Eldrimner, fuoco; Sarimner, acqua; gli elementi dell'esperienza terrena.

[129] Il Mescolatore: Odino come sfortuna. Skögul è una Valchiria che serve gli dèi e i corvi dell'Uno che si sono uniti al loro dio interiore.

[130] Il diffamato: Odino come ierofante.

[131] Heimdal, guardiano degli dèi sul ponte dell'arcobaleno, che suona Il corno al Ragnarök.

[132] Il giocattolo di Dvalin è il disco solare.

Contenuti

THEOSOPHICAL UNIVERSITY PRESS ONLINE EDITION