

Il fato dei Vichinghi

di Carla Del Zotto

Saga di Ragnarr, Iperborea, Milano 1993, trad. dall'islandese antico di Marcello Meli, pp. 141, Lit 18.000.

Saga di Oddr l'Arciere, Iperborea, Milano 1994, trad. dall'islandese antico di Fulvio Ferrari, pp. 166, Lit 18.000.

Per i tipi di Iperborea sono apparse per la prima volta in traduzione italiana due famose *fornaldarsögur* (*Saghe del tempo antico*): la *Saga di Ragnarr Brache di cuoio* e la *Saga di Oddr l'Arciere*.

Fissata su pergamena nel XIV secolo e tramandata principalmente da un solo codice, la *Saga di Ragnarr* descrive le imprese di un re danese del IX secolo, il Regnerus di Saxo Grammaticus, al quale vengono attribuite varie spedizioni vichinghe. La redazione più recente della saga rivela l'intento di armonizzare il diverso materiale della tradizione eroica su Ragnarr e collega il personaggio con la discendenza dei Volsunghi, mitica progenie di Odino. Nel manoscritto infatti alla *Saga dei Volsunghi*, versione scandinava dell'epos nibelungico, segue la *Saga di Ragnarr*, l'inizio della quale è dato convenzionalmente dal capitolo sulla messa in salvo della piccola Áslaug, figlia di Sigurdhr (il Sigfrido dei Nibelunghi) e di Brunilde, futura moglie di Ragnarr.

Nella prima parte della saga il protagonista è Ragnarr, l'eroe pronto a raccogliere la sfida dello *jarl* svedese Herraudhr disposto a dare in sposa la figlia Thóra e il tesoro a colui che ucciderà il gigantesco serpente, custode dell'oro, che minaccia la sua reggia. Nella seconda parte assurgono al ruolo di protagonisti anche Áslaug e i figli di Ragnarr. Sotto la falsa identità di Kráka (Cornacchia), nome impostole dalla malvagia coppia di contadini che l'ha allevata in Norvegia, Áslaug conquista grazie alla sua bellezza Ragnarr e lo sposa riuscendo a superare la prova richiesta. Con il nome di valchiria Randalín (Colei che porta lo scudo) incita quindi i figli alla vendetta per la morte dei fratellastri ed ella stessa si pone alla guida di un esercito contro il re svedese Eysteinn. I suoi figli, Ívarr Senzossa,

pianete da Áslaug alla notizia della morte dei figliastri, trovano un parallelo nei racconti dello *Shábnámé* (*Libro dei Re*) e delle *Mille e una notte*, configurandosi quindi come prestiti di motivi orientali giunti in Scandinavia con il movimento dei Variaghi. Accanto a particolari di carattere magico, la cui ascendenza sembrerebbe più mitologica che fiabesca, quali la tunica di seta che rende invincibili, la mucca Sibilja che mette in fuga schiere di armati con il muggito possente e terribile, la *Saga*

Meli, già traduttore della *Saga dei Volsunghi* (Dell'Orso, Torino 1993; cfr. anche l'edizione pubblicata da Pratiche nel 1994, introd. e note di Ludovica Koch, trad. di Annalisa Febbraro, testo islandese antico a fronte) e collaboratore di Piergiuseppe Scardigli per la nuova versione dei canti dell'*Edda* (*Il Canzoniere eddico*, Garzanti, Milano 1982), consente una lettura piacevole pur nella resa fedele del testo originale. Nell'introduzione sono presentati i principali problemi testuali relati-

causa del proprio cavallo nella sua terra natale. Nella cornice di questa triplice profezia si svolge l'intera saga il cui filo conduttore diviene quindi l'opposizione tra Oddr l'invincibile e il destino già segnato e inevitabile.

La prima risoluzione adottata dal protagonista per tentare di sottrarsi al fato, credendo e fidando solo nella propria forza, è quella di uccidere e seppellire il cavallo Faxi dopo aver bastonato la veggente, rea di aver predetto il futuro a un vichingo insofferente

vamente Oddr si reca in Grecia, in Sicilia, ove si fa battezzare, in Aquitania e in Palestina ove si immerge nel Giordano senza indossare — unica volta della sua vita — la magica tunica. Nuovamente in viaggio Oddr raggiunge la Siria, l'Ungheria e la Terra degli Unni. Assoggettato al Bjálkaland (Terra degli scoiattoli / Terra delle pellicce), localizzabile forse nella Russia settentrionale, alla morte del re degli Unni ne sposa la figlia Silkisif e ne eredita l'impero. Ma dopo tanti anni prepara ancora un viaggio per rivedere la casa del padre adottivo in Norvegia. Tornato in patria e accolto con grandi onori, lungo la strada ove aveva sepolto Faxi inciampa nelle ossa dell'animale e muore per il morso di un serpente fuoriuscito dal cranio del cavallo.

Anche questa saga riflette quindi il mondo delle scorrerie vichinghe verso occidente e dei traffici commerciali degli scandinavi a est e lascia intravedere gli itinerari di pellegrinaggio dall'estremo Nord in Terrasanta. Nella figura di Oddr alcuni studiosi hanno voluto identificare il mercante norvegese Óttarr, il primo europeo di cui si abbia notizia ad aver doppiato Capo Nord. Il resoconto dei suoi viaggi nella Penisola di Cola e nel Bjarmaland fu infatti inserito da Alfredo re del Wessex nella sua traduzione inglese della *Storia del mondo* di Orosio nel IX secolo. Il motivo della morte a causa del proprio cavallo ha invece un preciso parallelo nella *Povest' vremennykh let* (*Racconto dei tempi passati*), cronaca russa del monaco Nestor che registra per l'anno 912 la morte del principe variago Oleg a causa del morso di un serpente uscito dal cranio del suo cavallo morto, così come gli era stato profetizzato. L'ascendenza di questo motivo si può far risalire all'imperatore bizantino Michele III ucciso da Basilio I nell'867 e l'episodio della morte del principe a causa del proprio cavallo rappresenta quindi un motivo orientale giunto in Scandinavia attraverso la Rus', ovvero tramite i Variaghi di Costantinopoli e di Kiev nei secoli X-XI.

La menzione di Arvaroddu in Saxo

Björn Franchi di acciaio, Sigurdhr Serpe negli occhi, compiono poi numerose spedizioni corsare e vendicano la morte di Ragnarr uccidendo Ælla, re di Northumbria, e poi Edmondo il Santo, re dell'Anglia orientale.

La *Saga di Ragnarr* si iscrive così nel genere delle *fornaldarsögur*, narrazioni di vita e imprese di figure storico-legendarie appartenenti a un remoto passato della Scandinavia. Infatti a differenza delle *Íslendingasögur* (*Saghe degli Islandesi*), incentrate su personaggi e avvenimenti svoltisi in Islanda dall'870 in poi, data della colonizzazione dell'isola da parte di esuli norvegesi, i protagonisti delle saghe eroiche del tempo antico provengono dalla Danimarca, dalla Norvegia o dalla Svezia e teatro delle loro imprese sono tutte le zone allora conosciute, mentre un'efasi spesso iperbolica accompagna il racconto di eccezionali avventure arricchite di numerosi particolari fantastici. Tuttavia anche se in queste saghe sembrano venir meno l'apparente obiettività e la presunta storicità degli avvenimenti narrati, cifra stilistica delle *Íslendingasögur*, l'eziologia delle iperboli e degli elementi favolosi è spesso da ricercare nelle lontane esperienze di viaggio che i Vichinghi ebbero soprattutto a oriente. Una presenza scandinava (i *Rus'*) è documentabile nella fondazione dell'antico stato russo di Kiev, così come è nota l'esistenza di una milizia scelta scandinava (Variaghi) al soldo dell'imperatore di Bisanzio. Per non parlare degli intensi scambi commerciali lungo le vie fluviali dell'Europa orientale che univano la Scandinavia a Costantinopoli. Il motivo delle brache di cuoio, pantaloni rinforzati con pece e sabbia indossati da Ragnarr per proteggersi dal veleno del serpente, quello del rettile che adagiato sopra un po' d'oro cresce a dismisura insieme al tesoro stesso, la menzione di lacrime dure di sangue,

di Ragnarr conserva anche echi di avvenimenti realmente accaduti: le incursioni vichinghe in Inghilterra, Francia e Italia, la fondazione di Londra (York?) da parte di Ívarr Senzossa, il martirio di sant'Edmondo per mano dei fratelli di Ívarr.

La *Saga di Ragnarr* conserva inoltre riflessi dell'universo etico degli antichi Germani insieme a una tragica concezione del fato, ineluttabile e ambiguo. Ragnarr, eroe bello e forte, generoso e feroce, trionfa sul serpente di Herraudhr ma trova la morte in una fossa di serpenti dove viene gettato per ordine di Ælla. Áslaug incita i figli al dovere della vendetta di sangue contro Ey-steinn per la morte dei figliastri; Ívarr Senzossa ordisce la vendetta di sangue dei suoi fratelli contro Ælla fingendo di accettare il guidrigildo, indennizzo in denaro proposto dal re inglese per la morte di Ragnarr. Proprio per tale complessità dell'intreccio tra mito, storia e leggenda, la *Saga di Ragnarr* si eleva al di sopra di altre saghe del genere eroico.

La traduzione italiana di Marcello

vi alla tradizione manoscritta, le fonti dirette e indirette su Ragnarr in ambito nordico e latino, le vicende storiche sottese alla narrazione. Un'appendice di note esplicative e una sintetica bibliografia completano il volume di sicuro interesse per tutti coloro che intendano conoscere il mondo della saga, straordinaria creazione letteraria dell'Islanda medievale.

La *Saga di Oddr l'Arciere* è la seconda saga del genere eroico accessibile ora in una versione italiana curata da Fulvio Ferrari. Saga assai popolare, a giudicare dal numero di codici che l'hanno tramandata in redazioni tra loro sensibilmente diverse, narra le imprese del vichingo norvegese Oddr, dotato di forza straordinaria, di poteri magici, di frecce incantate. La monotonia che potrebbe derivare dall'esito scontato dei combattimenti di Oddr contro uomini e mostri è temperata dal pathos suscitato all'inizio della narrazione con la profezia della maga Heidhr. Il destino di Oddr sarà una vita centenaria, una grande fama nei numerosi viaggi e una morte ingloriosa a

verso gli dèi e assai maldisposto verso gli indovini. La seconda iniziativa è quella di partire per allontanarsi dalla terra natale, ove gli è stato predetto che verrà cremato, e per dispiacere al padre adottivo, responsabile dell'invito alla maga. Oddr si dirige a nord, nel Finnmark, e poi a est nel lontano Bjarmaland, regione situata tra il Mar Bianco e gli Urali, inoltrandosi poi nella Terra dei giganti. Sperimenta così le arti magiche dei Lapponi, capaci di suscitare tempeste, si dedica a commerci e rapine lungo la Dvina, combatte l'ostilità dei giganti. Conseguita grande fama per questo viaggio Oddr affronta numerosi avversari: Vichinghi norvegesi e svedesi, berserkir, guerrieri invasati da furia omicida, capeggiati dal danese Angantýr armato della magica spada Tyrfingr. Innumerevoli sono anche le spedizioni corsare nelle Orcadi, in Scozia e in Irlanda ove libera sette fanciulle tra le quali la principessa Ölvör. Ella tesserà per lui una magica tunica in seta che rende invulnerabili e Oddr la sposerà e difenderà la sua terra anche se solo per tre anni. Successi-

Grammatica corretta del testo e presenza di una saga su Oddr Punta di freccia già nel XII secolo, anche se il manoscritto più antico in nostro possesso risale al XIV secolo. E su tale codice, contenente una versione breve della saga, si basa la traduzione di Fulvio Ferrari. Per il lettore italiano rimangono quindi sconosciute le avventure presenti nella redazione lunga, come il combattimento contro un *finngálkn*, un centauro mostruoso, e l'episodio del *lyngbakr*, l'enorme balena che sembra un'isola e trae così in inganno i naviganti che sbarcano su di essa; motivi, questi ultimi, che collegano la saga di Oddr con il *Fisiologo*, la *Navigatio Brendani* e il primo Viaggio di Sindbad nelle *Mille e una notte*.

Anche la traduzione di Fulvio Ferrari è scorrevole ma fedele all'originale. Numerose note di commento traggono con sufficiente chiarezza i principali problemi testuali e letterari della saga. Nella bibliografia, peraltro dettagliata, sorprende tuttavia l'assenza della menzione di opere "classiche" nell'ambito delle relazioni tra la Scandinavia e l'Oriente, come *Varangica* di A. Stender-Petersen, *The Viking Road to Byzantium* (London 1976) di H.R. Ellis Davidson, *The Origin of Rus'* (Cambridge, Mass. 1981) di O. Pritsak. Un po' di perplessità sorge in merito alle convenzioni adottate da Fulvio Ferrari nella scia delle consuetudini scelte da Marcello Meli nella *Saga di Ragnarr* per la citazione dei nomi nordici. Ma al di là di questi piccoli *bella grammaticalia* spero che l'iniziativa così felicemente intrapresa di tradurre per un vasto pubblico le antiche saghe islandesi continui e proponga in un futuro non troppo lontano accanto alle *fornaldarsögur* anche le ben più famose *Íslendingasögur* in versioni condotte sull'originale e debitamente commentate, così come è avvenuto per la *Saga di Ragnarr* e la *Saga di Oddr*.