

SAGGI ROMANZATI
ELMI'S WORLD



Con il patrocinio dell'Ambasciata Irlandese

Ambasáid na hÉireann
Embassy of Ireland

SUSANNA BERTI FRANCESCHI
GIAN UGO BERTI

STORIE DI FATE, DI DEE E DI EROI

Cha mhisde sgeul mhath aithris da uair



Elmi's World

Casa Editrice



Elmi's World

Via Guillet, 6 - 11027 Saint Vincent (AO)
tel. 388.92.07.016

www.elmisworld.it

STORIE DI FATE, DI DEE E DI EROI
di Susanna Berti Franceschi e Gian Ugo Berti

Collana "Saggi romanzati"

ISBN : 978-88-97192-13-8

© Casa Editrice Elmi's World

Prima edizione marzo 2013

Quest'opera è protetta dalla legge sul Diritto d'autore. Legge n. 633/1941

Tutti i diritti, relativi alla traduzione, alla citazione, alla riproduzione in qualsiasi forma, all'uso delle illustrazioni, delle tabelle e del materiale software a corredo, alla trasmissione radio-fonica-televisiva, alla registrazione analogica o digitale, alla pubblicazione e diffusione attraverso la rete Internet sono riservati, anche nel caso di utilizzo parziale. La riproduzione di quest'opera, anche se parziale o in copia digitale, è ammessa solo ed esclusivamente nei limiti stabiliti dalla Legge ed è soggetta all'autorizzazione scritta dell'Editore.

La violazione delle norme comporta le sanzioni previste dalla legge dello Stato Italiano. L'utilizzo in questa pubblicazione di denominazioni generiche, nomi commerciali e marchi registrati, anche se non specificatamente identificabili, non implica che tali denominazioni o marchi non siano protetti dalle relative leggi o regolamenti.

A Enrica Paresce

SOMMARIO

Qualche considerazione, in forma di premessa	9
Introduzione di Dario Giansanti	13
Cha mhise sgeul mhath aithris da uair	23
Il popolo delle fate	25
Leahhaunnshee	25
Banshee	27
La Pooka	30
Le changeling o fate del cambiamento	32
La fata del lago: Viviana	39
La musica delle fate	41
Lo strano caso di una frittata	42
Storia di una selkie	45
La fata signora	46
La melanconia delle fate	48
Shoika era una silkie	50
La Korrigan e il signore fedele	54
Il mondo delle fate	57
Morgana, la fata dea, sorella di re Artù	60
Brigida d'Irlanda: fata o santa?	62
Danu, la dea madre	68
Morrigan	70
Le profezie della Morrigan	74
I Túatha Dé Danann	79
Il mito	81
La profezia e il massacro	88
Il regno di Bress e la dominazione dei Túatha	91
Il campo Fomuire. Balor, "occhio malvagio"	98

Cath Maige Tuired	103
La seconda battaglia di Mag Tuired	105
Tara	110
Festività celtico-gaeliche	120
Sloinntireachd Bhride	127
Beltaine	128
Lughnasadh	130
Il tempo e la misura	132
Il dio Oghma	135
L'alfabeto Ogham	143
Il ciclo dell'Ulster	146
Deirdre	153
Il tradimento	162
Gli Elfi	164
Il figlio del re	167
Il ritorno di Ghaunadaur	169
La battaglia del principe	170
Il popolo degli uomini	173
Il canto di Gisharel, il poeta del clan di Ralaferin	174
Glossario	179
Bibliografia	191
Biografia autori	195

QUALCHE CONSIDERAZIONE, IN FORMA DI PREMESSA

Viviamo un'epoca dove le memorie conoscono un'incredibile proliferazione, quasi una superfetazione, di contro ad un grande difetto di storia. Mentre le prime ci raccontano di un presunto percorso comune ricondotto invece a una pluralità infinita di autobiografie, dove il passato viene riletto alla luce del presente, la seconda si sfrangia in un orizzonte fatto di particolarismi, dove ognuno chiama a raccolta gli altri, dimenticando invece di fare altrettanto quando è chiamato a sua volta in causa. Nel profilo del tempo presente si inseriscono quindi trascorsi ricostruiti ad arte. È come una tela, fatta di infiniti fili, che si legano tra di loro dando vita ad una trama sempre mutevole, dove nulla sembra essere dato di stabile, una volta per sempre. In realtà la fragilità di ciò che ci accompagna non è figlia della confusione del passato, e men che meno del suo difetto, bensì della paura del futuro. In questa condizione, che è propria di quella situazione logico-temporale che chiamiamo "modernità", dove tutto quello che è solido tende a sfrangiarsi e ad evaporare, le mitografie hanno uno spazio inusitato. Peraltro pensare che l'esistenza degli uomini, tanto più quella corrente, sia riconducibile solo al logos, alla parola razionale (che poi rinvia alla dimensione utilitarista dell'agire umano), sarebbe di per sé una chimera. La speranza del (e nel) presente si articola sempre con il concorso del mito. Già un autore prematuramente scomparso come Furio Jesi aveva scritto cose molto importanti al riguardo. Prima di lui altri ancora. Un nome tra tutti è quello di Carl Gustav Jung. Il mito, infatti, non è il reciproco inverso della parola ma ne costituisce un corredo ineludibile. Il problema è di come esso interagisca con la seconda. Quando vi si sostituisce, rigenerandosi e offrendosi come chiave onnicomprensiva, allora le cose possono, per così dire, sfuggire di mano. L'età contemporanea ce ne ha offerto esempio, invero assai

doloroso. Dopo di che, la razionalità non è meno disastrosa, oltre che parte della più generale manipolazione della coscienza, soprattutto quando si riduce a tecnica fine a sé. Quale sia l'equilibrio tra mito e parola, da ricontrattare di volta in volta, è difficile dirlo. E tuttavia la consapevolezza dei moderni dovrebbe risposare sull'ineludibilità di tale esigenza. La rimozione delle tracce dei trascorsi fa infatti il paio con la proliferazione dei racconti ricostruiti ad arte. Le due cose non sono mai antitetiche. Si badi bene che con ciò affermando non si intende dire che non ci sia un sapere di quel che fu che non possa darsi anche oggi. Il problema, piuttosto, è quello dei metodi della narrazione con la quale questo viene reso di pubblico dominio. Nella coesistenza tra linee diverse di conoscenze si può offrire un orizzonte di senso, che mette in relazione tempi diversi e concorre a dare al presente dei segni. La cura (tralasciando la retorica delle "riscoperte") con la quale le comunità locali si tramandano aspetti del loro passato è l'antidoto alla sua ricostruzione ad arte per parte dei poteri, o di chi aspira ad essi. È ben detto che un popolo senza memoria, in questo caso tanto più necessaria, sia un'unione di individui senza prospettiva. Così vale nel caso del corpus delle fiabe orali celtiche. Ci consegnano non una storia bensì delle storie. Come tali non vere ma verosimili. E al limite, se non verosimili, quindi non attendibili qualora da esse ci si attenda un qualche riscontro fattuale, senz'altro plausibili sul versante degli archetipi che richiamano. Gli archetipi, i segni viventi della continuità, sono qui infatti pressoché tutto. Laddove comunque quello che conta non è ciò che viene detto ma il modo in cui lo si fa. Poiché richiama il ricorso alla fantasia attraverso la quale filtra il rapporto con gli elementi fondamentali dell'esistenza: la natura, nella sua imprevedibilità ma anche e soprattutto con la sua ciclicità; la comprensione dell'esistenza associata, della vita in comunione, come il prodotto di un campo di forze, alle quali si deve pure opporre una capacità di interpretazione, che dia fisionomia all'altrimenti innominabile; la potenza della narrazione come filo ininterrotto tra generazioni diverse e molteplici che assume, nei tornanti storici, la determinazione di componente di

una più generale lotta politica. Non ci si vuole intrattenere, in queste poche righe, in un'interpretazione critica di quanto il lettore troverà nelle pagine a venire. Non ve ne è neanche la competenza ermeneutica. Peraltro si ha a che fare con un campo che propriamente non è dello storico né è quello più strettamente letterario, focalizzandosi piuttosto su un'ibridazione dove la dimensione del memento orale, poi traslato e riorganizzato nella scrittura che subentra ben oltre, prevale su tutto il resto. Vale l'attenzione per quel "mondo parallelo" che è il vero fuoco del racconto celtico, in gaelico come in gallese. Si tratta di una realtà solo apparentemente labirintica, se con tale espressione si evoca la mancanza di un chiaro percorso. C'è invece la dimensione, per intero, di una sovra-realtà che si accompagna a quella quotidiana, interagendo con essa, ibridandosi, mischiandosi. Quanto in ciò ci sia di lenitivo, rispetto alle dure repliche della quotidianità, di allora come di oggi, spetta a chi legge il dirlo. Ogni racconto che rinvii alla fantasia incorpora anche questa funzione. Ma non si risolve in essa, richiamando semmai il bisogno di dare forma all'incomprensibile dell'esperienza con il ricorso al serbatoio di una razionalità diversa. Rifugio, quest'ultima, dal dominio di una metallica oggettività che da sé non si spiega mai. In queste coordinate, e non altre, va quindi cercata la ragione della persistenza di una forma narratologica che sotto la dimensione del cosiddetto "magico" evoca lo sguardo rapito di chi cerca di vedere oltre l'apparenza, attraverso la sorpresa, lo straniamento e, soprattutto, la curiosità. Funzioni che oggi difettano, sostituite dalla proliferazione di un Ego imperativo, tanto urlato quanto fragile. Le leggende celtiche ci rinviano, invece, ad un Noi che è innervato nella terra che l'ha prodotto e chi si rinnova nel confronto con essa, con i suoi luoghi, i suoi tempi, le sue logiche.

Claudio Vercelli

INTRODUZIONE DI DARIO GIANANTI

PRIMA PARTE - IL CICLO DELLE INVASIONI DI ÉRIU

1. Le invasioni

Secondo la tradizione riportata dagli antichi annalisti irlandesi, il popolo dei Gaeli che oggi popola l'isola di Ériu, discenderebbe dell'antica popolazione dei Milesi, che vi sbarcò per la prima volta circa tremila e settecento anni fa, provenendo dalla Spagna. Ma la tradizione dice ancora che i Milesi furono solo gli ultimi di una serie di popoli che, in antichità ancora più remote, vennero dal mare per invadere l'Isola di Smeraldo.

La maggior parte dei cronisti è d'accordo nel parlare di cinque invasioni che, da tempi che possono esser fatti risalire al Diluvio universale, si sarebbero succedute sul suolo di Ériu. La tradizione ne riporta i nomi: i Partoloniani, i Nemediani, i Fir Bólg, i Túatha Dé Dánann e infine i Milesi. L'uno dopo l'altro, ciascuno di questi popoli occupò la verde isola e poi scomparve per lasciare il posto al successivo. Ognuno di questi popoli diede il suo contributo nel definire il territorio, la società e i costumi di Ériu.

Altri cronisti dicono anche che prima di queste cinque invasioni, anzi, prima ancora del Diluvio, vi fu un'invasione ancora più antica, quella delle Genti di Cesair, le quali però non avrebbero lasciato alcuna traccia sul suolo di Ériu.

2. Cronologia

Gli annalisti irlandesi sono molto precisi con le date, anche se esistono diversi computi che differiscono tra loro. Questo è il computo degli Annali del regno d'Irlanda o dei «Quattro Maestri».

2956 a.C. – Quaranta giorni prima del Diluvio sbarcarono in Ériu le Genti di Cesair. Esse discendevano da Bith, quarto figlio di Noè, che non aveva potuto prendere posto sull'Arca. Queste genti erano mal bilanciate nei sessi (tre uomini e cinquanta donne) e scomparvero travolti dal cataclisma. Non lasciarono alcuna traccia del loro arrivo, se non la memoria della loro esistenza, tramandata dall'immortale Fintan mac Bóchra.

2678 a.C. – Trecento anni dopo il Diluvio, arrivarono i Partoloniani. Discendevano da Aithecht (o Fathacht), figlio di Magog figlio di Iafeth figlio di Nòe, ed erano fuggiti dalla loro terra d'origine, Migdonia, la Piccola Grecia o Scizia, perché il loro capo Partholón si era macchiato di parricidio. I Partoloniani erano agricoltori: per primi lavorarono la terra di Ériu, per primi introdussero molti mestieri nell'Isola di Smeraldo. Essi costruirono edifici, macine, zangole. Al loro arrivo, l'isola di Ériu era spoglia e vuota: non v'era che l'unica brulla pianura di Mág Elta, spianata dalle stesse mani di Dio, tre laghi e dieci fiumi, ma nel corso della loro presenza, furono dissodate altre quattro pianure e scaturirono sette laghi che prima non c'erano. I Partoloniani combatterono strane battaglie contro i Fomoriani, un popolo di giganti deformi provenienti dal mare. Furono sterminati da una pestilenza, ma la loro memoria delle loro gesta venne trasmessa dall'immortale Tuan mac Cairill.

2348 a.C. – Per trecento e trent'anni, Ériu rimase disabitata, finché vi giunsero i Nemediani. Come i Partoloniani, anche essi discendevano da Aithecht figlio di Magog figlio di Iafeth, figlio di Nòe, ma al contrario di Partholón, che era fuggito dal suo paese per un delitto, il loro capo Neimed era un uomo libero. I Nemediani dissodarono altre dodici pianure e costruirono due fortezze reali. Combatterono anch'essi contro i Fomoriani una serie di battaglie, le vinsero, ma poi furono sottomessi e resi schiavi. Quando infine si levarono in armi vi fu una battaglia così terribile che entrambe le razze furono sterminate. I pochi Nemediani superstiti si divisero in vari gruppi e dovettero partirsene da Ériu.

1932 a.C. Dopo quattrocento e sedici anni, giunsero i Fir Bólg a popolare Ériu. Questa nuova ondata di colonizzatori arrivò in tempi diversi e divisa in tre tribù: i Fir Domnainn, i Gaileóin e i Fir Bólg, e con il nome di questi ultimi questa finisce per essere chiamata. Essi discendevano da uno dei gruppi dei Nemediani, i quali, tornati nella loro terra d'origine, erano stati resi nuovamente schiavi, così erano fuggiti ed erano tornati in Ériu. I Fir Bólg divisero l'isola in cinque province e le diedero un'organizzazione militare e politica. Essi introdussero tra l'altro l'istituzione della regalità: i re dei Fir Bólg furono i primi sovrani che regnarono su Ériu.

1895 a.C. Dalle Isole Settentrionali del Mondo giunsero poi i Túatha Dé Dánann, una stirpe di druidi e guerrieri, dotati di poteri soprannaturali. Anch'essi discendevano dai Nemediani, anche se da un gruppo diverso da quello che aveva originato i Fir Bólg. I due gruppi vantavano una comune ascendenza e parlavano la stessa lingua, eppure si opposero l'uno all'altro in una sanguinosa battaglia, nella quale i Fir Bólg vennero sconfitti e i Túatha Dé Dánann si impossessarono di Ériu. Nel corso della loro permanenza nell'Isola di Smeraldo, tuttavia, i Túatha Dé Dánann dovettero anch'essi scontrarsi con i Fomoriani, e riuscirono a sconfiggerli in una seconda epica battaglia.

1698 a.C. Per ultimi, i Milesi giunsero in Ériu dalla Spagna. Anch'essi vantavano una comune ascendenza con i Nemediani, la cui origine era tuttavia assai più lontana. Dopo una serie di battaglie, combattute con le forze delle armi e della magia, essi sconfissero i Túatha Dé Dánann e li cacciarono nel sottosuolo di Ériu. I Milesi s'impossessarono dell'isola, e i loro discendenti, i Gaeli, ancora la tengono.

3. I Fomoriani

Non si può parlare dei popoli che colonizzarono Ériu, tuttavia, si parla della razza che disputò con essi il dominio sull'isola e li combatté in terribili guerre, i Fomoriani.

Mentre le altre stirpi di Ériu discendevano da Iafeth figlio di Nóe, i Fomoriani discendevano da Cham. Erano originari dell'Africa, dalla quale erano partiti a bordo di una flotta che essi stessi avevano costruito, al solo scopo di separarsi dalla discendenza di Cham, maledetto da Nóe, per paura di venire anch'essi sottomessi dalla discendenza di Sem. Dopo una lunga navigazione, i Fomoriani erano giunti in Ériu. Cícal Crínchosach si chiamava il capo che li guidò nella nuova terra.

Quando vi sbarcarono i Partoloniani, i Fomoriani si trovavano sull'isola già da duecento anni, dove vivevano cacciando gli uccelli e pescando. Tra di loro le donne erano più numerose degli uomini e avevano tutti un solo braccio e una sola gamba. Nella battaglia che combatterono con i Partoloniani, e che fu combattuta con arti magiche, non morì nemmeno un uomo.

Quando i Nemediani giunsero in Ériu, i Fomoriani, che a quell'epoca abitavano nelle isole intorno ad Ériu, erano assai più agguerriti e minacciosi. Furono dapprima fatti schiavi dai Nemediani, in seguito si ribellarono e sottomisero a loro volta i Nemediani. Il loro capo, Conánn mac Febair, aveva una fortezza nell'isola di Tór Inis e da là teneva sotto controllo l'intera Ériu. Quando i Nemediani si ribellarono, come abbiamo detto, combatterono con essi una battaglia così terribile e sanguinosa che entrambe le razze ne furono quasi sterminate. I Nemediani non poterono più risollevarsi e preferirono abbandonare Ériu ai Fomoriani.

Questi rimasero padroni incontrastati del territorio finché non giunsero i Fir Bólg, anche se non sono registrati scontri tra i due popoli.

In questo periodo i Fomoriani controllavano un vasto territorio che si stendeva dal Lochlann [la Norvegia] ad Alba [la Scozia], ed

erano stanziati in tutte le isolette attorno alle isole britanniche. I Túatha Dé Dánann incontrarono i Fomoriani nel Lochlann e si unirono a loro generando una razza mista. Quando in seguito i Túatha Dé Dánann si stabilirono in Ériu, dopo aver cacciato i Fir Bólg, i Fomoriani cercarono di mettere degli uomini a loro fedeli nei posti chiave del governo Dánann. I loro capi a quell'epoca erano Indech mac Dé Domnann, Elatha mac Delbáeth e Balor mac Néit. Fallito il loro progetto, i Fomoriani si scontrarono con i Túatha Dé Dánann nella pianura di Mág Tuired, in una battaglia che rimase storica negli annali irlandesi, alla fine della quale vennero finalmente sconfitti e ricacciati nei sidhe in fondo al mare.

Fonti

- Libro delle invasioni d'Irlanda
- Annali del regno d'Irlanda o dei «Quattro Maestri»
- Geoffrey Keating: Fondamenti della conoscenza d'Irlanda [II: 5-6]

SECONDA PARTE

1. L'epica delle invasioni

Il Ciclo delle Invasioni, o Ciclo Mitologico, è il primo dei vari cicli che compongono il corpus mitologico irlandese. Seguono il Ciclo dell'Ulaid, il Ciclo dei Re e il Ciclo Feniano. E speriamo di avere tempo e capacità di occuparci di tutto questo immenso materiale...

Il Ciclo delle Invasioni tratta del periodo più antico, quando popolazioni preistoriche giunsero nell'Isola di Smeraldo per occuparla e trasformarla, stabilendovisi per tempi più o meno lunghi e talvolta combattendo gli uni con gli altri per il suo dominio. Viene anche chiamato Ciclo Mitologico in quanto vi sono contenute, per quanto evemerizzate e trasformate, le antiche leggende celtiche sugli dei. Il tutto, tramandato da antiche cronache o da racconti medievali, quindi riletto in un'ottica storicistica e cristianizzata.

2. Il problema delle datazioni

Gli annalisti irlandesi sentirono sempre molto forte l'impulso a collocare i principali avvenimenti della loro storia e del loro mito in una griglia di date sempre più precisa e dettagliata. Per tale ragione, molti monumenti letterari medioevali altro non sono che cronache e annali, dove ogni avvenimento viene collocato in un anno ben preciso, quando addirittura non viene dato il mese e il giorno.

Ancora Keating, che scrive intorno alla metà del '600, fa lunghe disquisizioni nei suoi Fondamenti della conoscenza d'Irlanda cercando di far quadrare i conti tra i vari annalisti e confrontare (cosa assai importante) le date tradizionali del mito irlandese con gli avvenimenti biblici. Questo è quanto avevano fatto i suoi predecessori. Si sapeva che Cesair fosse giunta in Irlanda una quarantina di anni prima del Diluvio, e che Partholon era quanto meno contemporaneo di Abramo, il problema tuttavia era capire in quali anni precisi collocare questi avvenimenti. Il punto era che già le datazioni bibliche presentavano una serie di difficoltà. Sappiamo bene che i vari calcoli sulla data della creazione avevano dato indicazioni discordanti. Ma le incoerenze si trovavano ancora più a monte, in quando la Bibbia ebraica dice che il Diluvio era avvenuto 1969 anni dopo la creazione del mondo, mentre nella traduzione in greco dei Settanta questo tempo era dilatato a 2242 anni, e gli annalisti scelsero via via le cifre offerte dalla prima versione e dalla seconda, talvolta saltando in una stessa opera dall'una all'altra.

Dovendo fare una scelta, invece di dare ogni volta versioni differenti, in questo lavoro abbiamo deciso di rifarci alle date degli Annali del regno d'Irlanda o dei «Quattro Maestri», che ci sembrano, non certo più vicine al dato storico, quanto meno più coerenti delle altre (la Cronaca degli Scoti presenta non poche incoerenze interne che ne rendono impossibile la rappresentazione schematica). Negli Annali l'Anno Mundi 5194 viene equiparato all'Anno Domini 1, essendo questo, secondo i calcoli degli autori del testo, l'anno della nascita di Cristo.

Poiché in questi antichi calendari non esisteva ovviamente un

anno 0, bisognerebbe tenerne conto nelle equiparazioni col nostro calendario. Ma equiparando l'Anno Domini 1 con l'anno 0, tutte le cifre degli anni seguenti alla nascita di Cristo andrebbero slittate di un'unità. Ed equiparando (come si fa in alcuni calcoli calendariali) l'anno 0 come l'anno precedente all'Anno Domini 1, le cifre da far slittare diventerebbero quelle precedenti la nascita da Cristo. Ma poiché si tratta in ogni caso di date mitologiche, puramente indicative, abbiamo deciso in questa sede di non tenere conto di tali aggiustamenti.

Le invasioni d'Irlanda, si nota innanzitutto, sono "formative". Il mito celtico della creazione del mondo non è stato tramandato: eppure lo si può ancora leggere in controtela nell'epica delle invasioni. L'Irlanda, nel tempo mitico di queste invasioni, era completamente diversa da qualsiasi Irlanda gli uomini abbiano mai conosciuto. Con un possente viaggio a ritroso nel tempo, il mito delle invasioni ci mette davanti alle condizioni primordiali delle cose, quando tutto ciò che costituisce il mondo così come lo conosciamo, dalla struttura del territorio ai consueti elementi del vivere civile, non erano ancora stati stabiliti. L'Irlanda delle origini è un'Irlanda incolore e vuota, senza definizione e tradizione. Il suo paesaggio è spoglio e disadorno, e i suoi elementi non hanno ancora un nome, il che è come dire che non esistono. Bisogna tener conto che in Irlanda, più che in altri paesi, ogni pianura, promontorio, lago, collina, insenatura, tumulo, prende il nome da un evento accaduto anticamente: una battaglia, un funerale, uno sbarco, un incontro tra due amanti. Ogni toponimo affonda la sua origine nel passato mitico, nella vita e nella morte dei personaggi dell'epica, e questo tratto, caratteristico della mitologia irlandese, costituisce la tradizione delle Storie toponomastiche.

Ma tornando indietro nel tempo, ecco che troviamo un'Irlanda in cui le cose non sono ancora successe, in cui i nomi non sono ancora stati dati, in cui l'intero paesaggio è una cartina geografica vuota e muta. Non v'è da stupirsi se, quando i Partoloniani giunsero

nell'Isola di Smeraldo, non trovarono che la sola antica pianura di Sen Mág (o Mág Elta), spianata da Dio stesso e su cui non cresceva nemmeno un filo d'erba. Soltanto la mano di Dio aveva sfiorato il paesaggio d'Irlanda. Ma ecco che i Partoloniani dissodarono altre quattro pianure, e in seguito i Nemediani ne avrebbero dissodate altre dodici. E se vi erano solo tre laghi in origine, sette scaturirono durante la permanenza dei Partoloniani, quattro al tempo dei Nemediani e altri tre al tempo dei Túatha Dé Dánann. Ma questo della nascita di un lago durante lo scavo di una tomba e la denominazione del lago secondo il nome della persona sepolta, è tema ricorrente nei miti toponomastici irlandesi.

Come vedremo procedendo in questo viaggio attraverso i miti irlandesi, tutto si configura come un continuo legare eventi mitici ai nomi del paesaggio. Ed è attraverso il mito che il paesaggio acquista lentamente la sua attuale configurazione, diventando come oggi noi lo conosciamo. Il mito irlandese, soprattutto l'epica delle invasioni, è dunque mito formativo, creativo, eziologico.

Stessa cosa per ogni elemento che compone la vita e la cultura quotidiana. L'epica delle invasioni è tutta una serie di prime volte in cui le conoscenze, le tecniche, le relazioni sociali, furono sperimentate e stabilite. Vengono spiegati gli inizi dell'agricoltura, dell'edilizia, del commercio, della molatura. Vengono spiegate le origini della sovranità. Come anche della sapienza, della poesia, dell'artigianato, delle grida di battaglia, del gioco degli scacchi e della palla, delle corse dei cavalli e delle convocazioni delle assemblee. Il Libro delle invasioni d'Irlanda fa particolare attenzione alle occasioni in cui le cose furono fatte per la prima volta, riportando i nomi delle persone coinvolte. Dunque il primo a sbarcare, il primo a morire, il primo ad essere re, il primo ad essere tradito dalla moglie, il primo a pronunciare una sentenza e così via.

Come tutte le culture tradizionali, anche la società celtica non poteva funzionare senza precedenti, senza archetipi che stabilissero gli immutabili ed eterni presupposti che reggono la vita quotidiana. (Rees & Rees 1961).

3. Arrivo dall'Oceano

È facile, leggendo gli antichi testi, interpretare l'Irlanda come un'ipostasi dell'intero mondo. È un fenomeno di etnocentrismo comune a molti popoli: si pensi ad esempio alla Cina o al Giappone. La divisione dell'Irlanda in «quinti» riecheggia la ripartizione della terra in «climi» nelle antiche cosmografie. Ma se quest'isola è una figurazione del mondo, le acque che la abbracciano diventano allora le acque dell'Oceano Cosmico. Non ci si sorprenderà di scoprire che la metafora regge perfettamente. I viaggi per mare narrati nelle leggende irlandesi (*immrama*), come quelli compiute da Bran mac Febail o da San Brandano, diventano veri e propri viaggi per l'Altro Mondo. Le terre favolose poste al di là dell'oceano, di cui favoleggiano queste storie, corrispondono esattamente alle Isole dei Beati e alle Esperidi del mito greco.

Capovolgendo il senso del mito, ecco che i cinque popoli invasori, che dal mare giungono in Irlanda, vengono dall'Altro Mondo.

Non importa se i cronisti medievali abbiano posto le origini di questi popoli in luoghi come la Spagna, la Grecia, o le «isole settentrionali del mondo», o abbiano cercato di ricondurle al mito biblico. Si tratta forse solo di un modo per attualizzare alla luce delle Scritture un antico mito della creazione. Il «venire dal mare» di queste stirpi preistoriche è un «venire all'esistenza». Molti miti in tutto il mondo trattano la creazione come un'emersione dalle acque primordiali. Si può anche pensare ai miti amerindi in cui la creazione del genere umano è presentata come un'emersione dei primi uomini da un altro mondo (o da un mondo precedente), generalmente posto nel sottosuolo.

I popoli che giungono in Irlanda vengono dunque «creati» e non «spostati». Essi arrivano dall'Altro Mondo ed è nell'Altro Mondo che fanno ritorno. Molte volte, nel mito irlandese, la concezione del ritorno al mare si confonde con quella dei sidhe, veri e propri mondi posti nel sottosuolo, sotto le onde, o in isole meravigliose in mezzo al mare. È chiaramente nei sidhe che vivono i Fomoriani ed è nei

sidhe che andranno a vivere i Túatha Dé Dánann dopo essere stati sconfitti dai Milesi. Il fatto che i sidhe siano legati al mare e ai tumuli funerari, fa chiaramente capire quale fosse, in uno stadio antico del mito, il luogo di origine dei vari popoli che giunse a invadere Ériu. Il mito delle invasioni, in controluce, presenta gli stessi elementi del mito greco. Il mare nei miti irlandesi ha qualcosa dell'antico fiume Ōkeanós, che nel mito omerico della creazione viene considerato origine e fine di tutte le cose.

Allora queste stirpi umane che giungono in Ériu potrebbero corrispondere alle stirpi delle varie età cosmiche di cui tratta il mito greco riferito da Esiodo: età dell'oro, dell'argento, del bronzo, del ferro. È possibile, anche se l'analogia non regge a un'analisi più dettagliata. Vi sono comunque molti elementi che possono essere riallacciati a vari miti greci e germanici e indiani, che mostrano in qualche modo un'origine comune.

Dario Giansanti

Tratto, per gentile concessione, dal sito bifrost.it

CHA MHISDE SGEUL MHATH AITHRIS DA UAIR

Una buona storia resta tale anche se venisse narrata una seconda volta

Leggendo oggi le fiabe celtiche raccolte dopo anni di pazienti e appassionante ricerche da parte d'alcuni studiosi e collezionisti, si ha l'impressione di ritrovarsi di fronte a un reperto archeologico dell'età del bronzo. Pochissime contaminazioni storiche ne alterano infatti l'identità, capaci di tramandarsi nei secoli, seguendo un filone che si ripresenta costante secondo una coscienza collettiva destinata a essere dominante in un antico periodo dell'umanità.

Nel 1888, nella premessa alla sua prima raccolta di fiabe pubblicata con il titolo *Fairy and Folk Tales of the Irish Peasantry*, William Butler Yeats così scriveva: "Se lo attiri in un cimitero a mezzanotte, anche l'uomo più pragmatico crederà ai fantasmi; perché siamo tutti dei visionari, se si scava nel profondo. Il Celta, invece, diversamente dagli altri, risulta un visionario già senza che lo si vada a scandagliare". La fiaba celtica ha rappresentato la letteratura d'una civiltà e d'una classe che, per secoli, ha visto gli eventi ripetersi immutabili seguendo un percorso costante di nascita, crescita, amore, sofferenza e morte. Ogni cosa è simbolo, ogni avvenimento ha un significato, ogni storia racchiude in sé la storia di ciascun uomo, ogni leggenda pone le proprie radici nella notte dei tempi.

Il popolo celtico irlandese ha da sempre vissuto in profondo contatto con le forze della natura. La fiaba, racconto orale tramandato da padre in figlio, viene a essere una modalità culturale d'esorcizzare e comprendere fenomeni naturali e soprannaturali che avevano una parte preponderante nella vita quotidiana di tutti.

Esiste tutt'ora, nell'immaginario del popolo irlandese, una sorta di mondo "parallelo", un mondo in cui vivono creature chiamate "fairies", folletti, fate, goblin, elfi, maghi e gnomi, che entrano spesso in contatto con gli umani. Si può dire che dai fratelli Grimm a Perrault, tutti i grandi favolisti europei hanno attinto a piene mani al magico

universo delle fiabe e leggende irlandesi.

È interessante anche osservare le modalità culturali nelle quali s'affirma la tradizione orale celtica: durante le festività pagane, nelle notti di veglia, nelle occasioni di ritrovo durante le lunghe notti invernali, in un'epoca in cui c'erano ben pochi altri divertimenti e il racconto coinvolgeva con la stessa partecipazione bambini, adulti e anziani, le fiabe venivano ad assumere un potente ruolo di coesione e identificazione del gruppo o del clan. I narratori si riunivano alla sera, finito il lavoro, con la famiglia.

Caratteristica tutta irlandese era che ogni uomo o donna narrasse sempre la medesima storia. Capitava talvolta che il narratore cambiasse alcuni particolari o un percorso importante della trama. Il cambiamento veniva ascoltato e quindi sottoposto al verdetto del gruppo. Se il gruppo riteneva il cambiamento nella storia buono e affascinante, la sera successiva si ripartiva da quel punto, abbandonando la vecchia versione.

È importante notare che la guerra civile inglese prima e l'arrivo di Cromwell in Irlanda poi, fecero sì che in quei territori di lingua celtica dove le "storie" venivano recitate in una lingua ufficialmente proibita (gaelico in Irlanda, gallese nel Galles), questa letteratura assumesse anche l'aspetto politico di lotta culturale. La riscoperta della tradizione linguistica fu, da allora, sempre vista come un'arma politica ed è così ancor oggi. Il gaelico, lingua nazionale irlandese, ha una fortissima valenza indipendentista e tutt'ora ci sono leggende che non sono tradotte in lingua inglese come alcune parti dell'epopea dei Túatha Dé Danann.

IL POPOLO DELLE FATE

La narrazione non può non cominciare dal narrare di fate

Sono esseri sovranaturali, vegliano sull'umanità e sono sempre pronte a correre in aiuto degli innocenti perseguitati. Secondo la tradizione celtica possono cambiare d'aspetto e anche farlo cambiare. Possiedono cioè il dono del trasformare. Presenziano in particolare alla nascita degli uomini per conferire loro doni particolari e influenzarne l'esistenza in modo benevolo o malevolo. Molte sono dunque le fate. Noi andremo a narrare di alcune.

LEAHHAUNNSHEE

Il lago era coperto da quella bruma sottile che fa sembrare fantasmi gli alberi solitari. L'aria ferma aveva il sapore dolce della terra umida. Niente pareva vivere, eppure tutto era pervaso dal movimento sottile del tempo che scorre. Leahhaunnshee attendeva. Sdraiata sull'erba bagnata, si specchiava nell'acqua del lago. Che immagine rimandava lo specchio dell'acqua! I capelli d'un rosso intenso, simile alle foglie del platano in autunno, scendevano lisci come seta sulle spalle. La pelle era bianca e trasparente come la neve incontaminata. Nel viso, dall'ovale perfetto, spiccavano come creature vive gli occhi, d'un verde intenso e insieme trasparente. Nessuna creatura del piccolo popolo era più bella di lei e nessuna era più triste e sola. Mille anni erano trascorsi da quando era nata. Sua madre era Eoste dal coniglio bianco, colei che fa fiorire i prati e suo padre, il grande Adna mac Bitha. Lui, nero, ricordato dal piccolo popolo, ma anche da coloro che sono uomini come lui, che dette il nome alla terra. Giungendo dal mare freddo del nord, dopo aver attraversato i grandi ghiacci, Adna vide le scogliere e le colline verdi e nominò l'isola Isna Fid Bad, la terra verde.