

LA MAGIA DEI CELTI

(Parte Prima)

di Devon Scott



Introduzione

Fino agli Anni Cinquanta gli studi sui Celti, sui Germani e in genere sulle popolazioni indoeuropee erano pochissimi, dotte disquisizioni riservate agli specialisti. La massa dei lettori si orientava verso altri temi, molti dei quali inerenti la cultura classica greca e latina. Poi qualcosa è cambiato.

A livello popolare è arrivato Tolkien, con la sua saga celtico-medievale su *Il Signore degli Anelli*; a livello colto George Dumézil, con le sue ricerche sulle origini, la storia, la mitologia e la religione degli Indoeuropei, i Celti, i Germani, gli Sciti, che hanno dato il via ad approfonditi e sistematici studi storici, antropologici e filologici su questi popoli.

Negli Anni Sessanta c'è stata la riscoperta del valore delle origini della propria identità nazionale da parte degli Irlandesi, soprattutto nel periodo più duro degli scontri religiosi nell'Ulster, ma anche degli Scozzesi, dei Gallesi e dei Cornovagliesi; nei primi Anni Settanta gruppi musicali famosi come Dubliners e Chieftains hanno portato in tutto il mondo la musica celtica, ricostruita accuratamente con l'uso degli strumenti tradizionali, come l'arpa, il bodhran, le cornamuse. E ascoltando certe melodie di grande potenza suggestiva si può capire perché i Celti fossero convinti che la musica appartenesse all'Altro Mondo, a dimensioni ultraterrene, e perché le leggende parlino di meravigliosi cantori rapiti dalle fate e costretti a suonare e cantare solo per il Piccolo Popolo.

Il revival della magia ha fatto il resto. Si è diffusa una religiosità paganeggiante, mediata anche dalla New Age, sull'onda della riscoperta delle antiche culture, che mescola spesso impropriamente i Celti con la Nuova Stregoneria. Essa ha attecchito tanto più fortemente quanto più viene sentita l'esigenza di un ritorno ad una vita più semplice, meno caotica, più vicina ai ritmi naturali, alle piante, agli animali. In altre parole, più spirituale e meno materialista.

Oggi nessuno si stupisce più di trovare libri sui Celti e sul druidismo che insegnano l'uso dei simboli celtici ad aspiranti neo-druidi, a fare previsioni con le rune, a curarsi con le piante sacre, a meditare come i guerrieri ed a suonare l'arpa. L'organizzazione di "Feste Celtiche" o *fest-noz*, con balli, canti, giochi e tanta musica, è ormai comune in molte città europee, soprattutto nel periodo estivo, in Italia come in Francia e in Gran Bretagna.

Anche l'atteggiamento verso i Celti, fino a pochi decenni fa considerati solo barbari ignoranti, dall'influenza marginale se non addirittura nulla sulla

nostra cultura, è del tutto diverso. Ora non sono solo i popoli “storicamente” di origini celtiche a cercare in loro le proprie radici. I Celti, con il loro rapporto diretto e armonico con la natura, il culto delle acque, gli alberi, le pietre, incarnano il senso magico dell’esistenza che noi abbiamo perduto e che speriamo di ritrovare con la conoscenza dei riti e dei costumi ancestrali di questo affascinante popolo.

Il folklore celtico, non più oscurato dalla tradizione greco-latina, conosce una nuova giovinezza e ci regala saghe e leggende popolate da fate ed elfi, nani e folletti, gnomi e pentole colme d'oro, giganti e draghi, oscure fortezze, principesse ed eroi, potenti maghi, saggi re, prodi guerrieri, luoghi sacri e misteriosi, spade magiche: l'ombra di un mondo incantato, molto simile alle fiabe che ci hanno raccontato da bambini, che non può fare a meno di stregarci anche adesso che bambini non lo siamo più.

Le origini dei Celti

I Celti sono un affascinante e forse inestricabile mistero. Sappiamo che giunsero in Occidente, con molta probabilità in Ungheria, attorno al 1200 prima di Cristo, e che da lì si spostarono verso il Mare del Nord, le Isole Britanniche, l'Europa centrale, la Francia, l'Italia del Nord, fino a raggiungere le coste atlantiche della Spagna (1). Però, reperti ritrovati in Ungheria e nella regione inglese del Wessex farebbero supporre che fossero già presenti in Europa nel terzo millennio a.C. Probabilmente erano di origine indo-europea, ma su questo non tutti gli studiosi contemporanei di storia, di linguistica e di etnografia concordano. E neppure in epoche antiche riuscirono a mettersi d'accordo: Ammiano Marcellino raccolse gli studi di vari scrittori e decise di elencare tutte le ipotesi sulle origini dei Celti (2). Dopo un po' si stancò, a causa dell'eccesso di ipotesi.

Alcuni li vedevano come esuli Greci e Lidi fuggiti dall'oppressione, altri come Troiani dispersi dopo la distruzione della loro città. C'era chi giurava che fossero popoli autoctoni della zona del Reno, che se ne erano andati in cerca di posti migliori dopo che una lunga serie di disastri meteorologici aveva distrutto i loro villaggi. Erodoto disse che arrivavano dalle sorgenti del Danubio e che il loro territorio si estendeva fino ai Cineti, che abitavano presso le colonne d'Ercole. Lo storico Pitea (attorno al 320 a.C.) distinse i Celti

dai Germani, popolo che abitava tra i fiumi Reno e Vistola. Ecateo sosteneva che avevano la loro patria nella zona delle Alpi Marittime, vicino ai Liguri. Non era escluso che fossero i discendenti dei mitici Iperborei, giunti dalle stelle per stabilirsi a Thule e in seguito rifugiatisi a Iperborea dopo un'immane scontro tra maghi bianchi e maghi neri. I loro pronipoti avrebbero dato origine al popolo dei Celti.



Al di là delle leggende, gli studiosi ipotizzano due successive migrazioni, facendo riferimento alla lingua. Il Celtico Q, base del gaelico, rappresenterebbe il gruppo più antico, giunto in Irlanda e in parte della Spagna. La sopravvivenza dell'irlandese fino a oggi come lingua a sé stante deriva dal fatto che l'Irlanda non fu mai assoggettata a Roma e la lingua indigena persistette, dando perfino origine ad una letteratura indipendente. Il Celtico P, parlato in parte della Britannia, nella Gallia e nell'area centro-europea, sarebbe la lingua del gruppo arrivato più tardi. Le definizioni Q e P significano che il gruppo "kw" si trasformò in qu, k o c, oppure in p, differenziando le lingue nel corso dei secoli.

Il nome *Keltoi* fu loro dato dai Greci, pare "grecizzando" la definizione che essi davano di se stessi: *celts*, il popolo nascosto. I Romani li conobbero come Galli. Diodoro Siculo (3) raccontò una divertente leggenda per giustificare l'origine del termine. Tra gli antenati dei Galli si doveva enumerare anche l'eroe greco Ercole; infatti questi, che passava di ritorno da Tartesso, in Spagna, dove aveva compiuto la sua decima fatica impossessandosi della mandria del re Gerione, trovando il luogo di suo gradimento si fermò e vi fondò la città di Alesia. Qui un giorno incontrò la figlia del re dei Celti, fanciulla di altissima statura e di abbagliante bellezza, ma dal pessimo carattere, che aveva rifiutato qualunque partito non considerando nessuno degno di lei. Appena messi gli occhi sull'eroe, si innamorò follemente di lui e gli diede un figlio, Galate, da cui poi si chiamarono Galli. Lo storico greco

Timeo, che non li amava, sosteneva invece che avevano preso nome dal loro antenato Galate, figlio della ninfa Galateia e del crudele ciclope Polifemo, che si era mangiato in un sol boccone alcuni compagni di Ulisse: l'origine mostruosa giustificava appieno la loro ferocia.

I Celti furono i primi ad emergere dalla massa dei diversi popoli che abitavano l'Europa Orientale, Centrale e Settentrionale, tra i quali c'erano anche i Germani, che vengono talvolta confusi con i Celti. Già dal VI secolo prima di Cristo i Celti erano noti per le loro straordinarie imprese da soldati. Platone li dipinse come bellicosi e con un amore eccessivo per il vino; Aristotele disse che in battaglia erano temerari e molto disciplinati, perché temprati nelle arti guerresche fin da bambini, ma poco intelligenti. Anche il poeta Callimaco li descrisse come bestie ottuse e violente, incapaci di logica e ragione perché discendenti dai Titani, gli avversari degli dei della luce. Molti diventavano mercenari e giravano in cerca di qualcuno che li pagasse per combattere. In alcuni casi furono forse assoldati come sicari: il re Filippo di Macedonia fu ucciso da qualcuno che usava un pugnale di foggia celtica.

Nell'Europa Continentale le ricerche archeologiche hanno scoperto due principali civiltà proto-celtiche: quella di Hallstatt e quella di La Tène. **Hallstatt** è nella regione di Salzkammergut, in Austria; nel 1846 vi fu scoperta una grande necropoli celtica con tombe a tumulo risalente al 700 a.C. circa, ma la zona era già popolata da molti secoli per l'abbondanza di miniere di salgemma, materiale all'epoca preziosissimo: il sale è stato uno dei più antichi beni commerciali del mondo. La civiltà di Hallstatt fu molto fiorente. I Celti erano abilissimi agricoltori; inventarono una particolare metodologia di coltivazione del terreno, basata su di un sistema di divisione a strisce dei campi. In ogni settore il suolo veniva bonificato se argilloso, poi concimato per arricchirlo di sostanze nutritive. I campi erano tenuti periodicamente a riposo e lasciati incolti; questa tecnica, non sfruttando eccessivamente il terreno, premiava con doppi raccolti di cereali. La ricchezza di sale e di legna permise l'esportazione di vivande sotto sale, oltre alle solite affumicate. Essi divennero anche minatori e sfruttarono i ricchi giacimenti di stagno, ambra e rame. Sale, carne conservata, cereali e metalli grezzi o lavorati erano tutti materiali che si potevano facilmente vendere; quando l'evoluzione della loro società permise la formazione di signorie locali con governi stabili, le genti dell'area mediterranea cominciarono ad avere con loro i primi scambi. Si attribuisce ai Celti di Hallstatt, anche se non si sa quanto la cosa sia vera, l'invenzione del compasso, dell'aratro di ferro, del tornio da vasaio e della

macina rotante per ridurre in farina i cereali. Cominciò in questo periodo la differenziazione dei vari gruppi etnici: non più genericamente Celti, ma Averni, Edui, Vindelici, Ambarri, Boi, Galli, Belgi, Elvezi, Senoni, Britanni, Pitti, Scoti, ecc.

L'altra civiltà è quella, più recente, di **La Tène**, in Svizzera, sulla riva settentrionale del lago di Neuchatel. Qui fu scoperto un gran numero di reperti, risalenti al 450 a.C.: armi, monete, utensili, gioielli ed ornamenti, molto diversi dallo stile usato dai popoli mediterranei, che ci ha permesso di conoscere l'arte celtica, con i suoi caratteristici motivi fatti di linee arcuate, intrichi, volute, viticci lussureggianti e grovigli di grande eleganza, con schemi che presuppongono una complessa combinazione tra pura forma artistica e metodo matematico e geometrico.

Per quel che riguarda l'Italia, autori classici confermano la presenza di una popolazione di lingua celtica abitante presso i Veneti già dal VI secolo e l'archeologia ha trovato le tracce di piccoli gruppi nella zona pedemontana lungo tutto l'arco alpino, alcuni databili addirittura al IX secolo a.C. Gli attuali passi del Gran San Bernardo, del San Gottardo e del Tarvisio erano le vie di comunicazione più usate per i commerci e per i contatti tra le popolazioni a Nord e a Sud delle Alpi. Plutarco e Pompeo Trogo (che era di origini celtiche) affermavano che i Celti, quando volevano trasferirsi in un territorio più ospitale, facevano grande attenzione ai segni mandati dagli dei, come uno stormo di uccelli: la direzione indicata dal segno decideva la destinazione, e molti seguirono gli uccelli migratori verso il Sud.

Nelle Alpi Occidentali fiorì la cultura di Golasecca, in provincia di Varese (vicino a Castelletto Ticino), zona che era una delle aree preferite di transito e di contatto tra la cultura celtica a Nord e gli Etruschi a Sud (4). Dopo la metà del 1800 si scoprirono nella zona tombe a incinerazione, risalenti al periodo tra il IX e il V secolo a.C. Alla cultura di Golasecca appartengono le più antiche iscrizioni in "lepontico", lingua celto-etrusca (alfabeto etrusco e lingua celtica), prova che i Celti, non avendo un alfabeto proprio, usavano quello del popolo col quale avevano maggiori contatti: in questo caso gli Etruschi.

Le grandi invasioni dei Celti in Italia, però, si ebbero solo nel IV secolo prima di Cristo. Polibio, nelle Storie, racconta (5) come gli aggressivi Celti, che tiravano a campare in villaggi miseri, in case poverissime e senza suppellettili, costretti a dormire su pagliericci, del tutto ignari delle scienze e

dell'arte, giunti nella Pianura Padana per commerciare, vista la bellezza e la ricchezza del territorio si organizzarono in un potente esercito, attaccarono gli Etruschi e li cacciarono, insediandosi al loro posto. Nel 391 assediaron la città etrusca di Chiusi, chiamati da un certo Arrunte, la cui moglie aveva una relazione con un nobile ricchissimo della città. Il marito tradito, bramoso di vendetta, ma perfettamente conscio di non poter competere con un avversario tanto più potente di lui, si alleò con i Celti per farla pagare al rivale. Poco dopo i Galli Senoni guidati da Brenno riuscirono ad arrivare fino a Roma, che saccheggiarono quasi interamente. Solo il Campidoglio resistette, perché i difensori, secondo la leggenda, furono messi in allerta da un branco di oche, che con i loro strepiti segnarono l'arrivo del nemico. Il colpo fu durissimo, sia per le vite perdute che per la distruzione della città, per non parlare della perdita di prestigio. Il 18 luglio, giorno della sconfitta, fu per sempre ricordato nella storia romana come il dies ater, il giorno nero dell'umiliazione. E da allora i Celti furono visti dai Romani come mortali nemici.

Società e famiglia presso i Celti

La società celtica era basata sulla famiglia e sulla parentela, sul clan, che significa "figli", i cui membri erano legati da obblighi e responsabilità comuni, con poteri assoluti del padre. La monarchia era molto diffusa; le prime tribù a rinunciarvi furono quelle a più diretto contatto con l'influenza romana.

Nell'immagine a lato, una famiglia celtica. Disegno tratto da un libro tedesco del 1850, raffigurante l'abbigliamento dei vari paesi nel corso dei secoli



La tripartizione celtica era legata alla formula di tutte le società indo-europee: gli aristocratici, cui spettava il compito di combattere e di governare, i sacerdoti e i lavoratori manuali, ma la divisione non era rigidissima. Cesare (6) affermava che a contare davvero erano i cavalieri, guerrieri e aristocratici, e i Druidi, sacerdoti e intellettuali. I lavoratori manuali, cioè artigiani, carpentieri, minatori, fabbri e contadini, costituivano la plebe e avevano pochi diritti e tanti doveri, tra cui i tributi molto onerosi, che spesso li costringevano a farsi servi dei nobili per sopravvivere.

I membri delle varie tribù combattevano per la supremazia, la gloria, il rispetto degli altri membri del clan e il bottino; le faide tra tribù vicine erano comunissime e feroci. In caso di necessità si convocava l'assemblea di guerra e tutti, uomini e anche donne, si armavano per combattere il nemico. Il grosso degli eserciti era formato da fanti, spesso armati solo di lancia e fionda, in alcuni casi perfino privi di scudo, se troppo poveri per averne uno. Solamente i nobili potevano permettersi il lusso di tenere un esercito privato di uomini (in gallico *ambacts*, clienti) costantemente al loro servizio; era usuale che l'esercito seguisse il proprio signore fino alla morte, addirittura fino al suicidio nel caso di caduta del capo sul campo di battaglia. Tra gli *ambacts* c'erano i fanti e anche i cavalieri, che talvolta vestivano una cotta protettiva di maglia ad anelli di metallo, un'invenzione celtica. Elmo, spada, pugnale, scudo e lancia completavano l'armamento del cavaliere. In guerra fanti e cavalieri avevano l'appoggio dei carri a due ruote, robusti e velocissimi.

I primi incontri sul campo di battaglia con i Galli spaventarono a morte i Romani. A parte l'esperienza del sacco di Roma, presso Greci e Romani la loro fama era da sempre pessima: audaci fino ad essere temerari, non avevano paura di niente, tanto da affrontare, in qualche caso, il combattimento con indosso solo un perizoma. Si sapeva che mancavano completamente di organizzazione strategica, ma andavano incontro al nemico in preda a quello che i Romani definirono *furor gallicus*: una sorta di terribile smania di sangue, una follia guerresca che si faceva beffe della morte, anzi sembrava cercarla, come se la morte eroica in battaglia fosse da preferire ad ogni altra cosa. Come diceva l'eroe Cuchulain, protagonista della principale saga irlandese, "a patto che io sia famoso, non mi importa di vivere anche un solo giorno in questo mondo". Le ordinate, ben vestite e ben equipaggiate legioni romane furono traumatizzate dalla vista di nemici irsuti e quasi nudi, che li affrontavano urlando forsennatamente, con un assordante

sottofondo di tamburi e trombe. Scagliavano giavellotti con la punta ornata

da rilievi, così da dilaniare i corpi con orrende ferite. In caso di vittoria, onoravano i nemici morti tagliando loro le teste e appendendole come trofei alle pareti.



Nell'immagine a lato, antichi Celti. Disegno tratto da un libro tedesco del 1850, raffigurante l'abbigliamento dei vari paesi nel corso dei secoli

Tacito riferì la loro abitudine di tingersi il corpo di colore scuro e di ripararsi con scudi neri: i loro attacchi notturni assomigliavano ad una calata

di orde di spettri che terrorizzava i nemici. Dione Cassio si soffermò ad enumerare, con dovizia di particolari, le atroci e ripugnanti torture a cui i Celti di Britannia sottoponevano i nemici. Il comandante Paolino Svetonio, arringando le sue truppe, le esortava a vincere o morire in battaglia, sorte meno infausta che cadere vivi nelle mani dei nemici, che non si comportavano come esseri umani, bensì come animali selvaggi, senza leggi e senza dei.

I Galli non erano una compagnia molto piacevole neppure in tempo di pace. Diodoro Siculo descrisse il loro aspetto insolito e le poco simpatiche abitudini:

“Alti di statura, con i muscoli guizzanti sotto la pelle chiara; i loro capelli sono biondi e non solo di natura, perché se li schiariscono anche artificialmente lavandoli con acqua di gesso e pettinandoli poi all’indietro sulla fronte e verso l’alto. Taluni si radono la barba, altri ostentano sulle guance rasate dei grandi baffi che coprono

l'intera bocca e fungono da setaccio durante in pasto, per cui vi restano imprigionati pezzi di cibo e quando bevono la bevanda passa attraverso una specie di filtro. Quando prendono il pasto, sono tutti seduti non su sedie, ma sulla terra, usando per cuscini le pelli di volpe e di cane" (7).

Erano molto ospitali, incredibilmente chiacchieroni, con discorsi pieni di superlativi e di esagerazioni; ma erano anche rozzi e violenti, con tendenza a discutere volgarmente e a litigare, venendo spesso alle mani, gettandosi addosso il cibo e sfasciando tutto quello che capitava loro a tiro. Avevano un appetito voracissimo: in un banchetto con pochi commensali era buona norma servire almeno un bue intero, se non si voleva lasciare qualche ospite a digiuno. Inoltre bevevano vino puro in tale quantità da stramazzone a terra svenuti, quando addirittura non cadevano in uno stato di follia alcolica. Si rimpinzavano di vino, ci dice Diodoro, "con passione furiosa". Per questo i mercanti chiamavano il vino "dono del cielo", dati i lauti guadagni che ne ricavano. Lo trasportavano in anfore via terra, su carri, o in battelli sui fiumi navigabili, e si arricchivano oltre misura perché "per un'anfora ricevono uno schiavo. Essi cambiano, è il caso di dire, la bevanda con il coppiere". Oltre al vino si beveva la corma, una birra di frumento e miele. L'idromele era riservato ai banchetti solenni, essendo considerato la bevanda degli dei. Agli ospiti poteva capitare di vedersi mostrare orgogliosamente le teste dei nemici più coraggiosi, mummificate con olio di cedro, e conservate in cesti apposta per essere comodamente esibite durante i banchetti.

Il loro abbigliamento era "stupendo, con mantelli tinti e colorati con colori vari (...) vestono manti a strisce, fermati da una spilla sulle spalle, capi di stoffa pesante durante l'inverno, leggera durante l'estate, con sopra disegnati quadrati molto fitti e di vari colori" (8). Un particolare colpì i Romani: le "braccae" (da cui deriva la parola braghe), antenate dei pantaloni, che i Romani non avevano, essendo indossate dai popoli dell'Oriente, come ad esempio i Persiani e gli Indiani. Usavano molti gioielli: cinture con fibbie elaborate, spille smaltate a vivaci colori e un caratteristico ornamento da collo, il torquis, fatto di fili intrecciati con due estremità lavorate, che si suppone avesse anche una valenza magico-religiosa.

Nell'immagine a lato, differenze tra un celta e un romano. Disegno tratto da un libro tedesco del 1850, raffigurante l'abbigliamento dei vari paesi nel corso dei secoli



Da Plinio (9) sappiamo che avevano grande cura del proprio corpo e si lavavano con un materiale che chiamavano *sepum*, cioè il sapone, termine e sostanza che, secondo lui, avevano inventato proprio loro. Lo facevano con ceneri di piante e oli vegetali ed esisteva un tipo a pasta dura (ottenuto da piante marine) e un altro a pasta molle e cremosa (ottenuto da piante di terra). Si tingevano con mano pesante i capelli, il corpo e il viso; il poeta Propertio, rimproverando alla donna amata il trucco eccessivo, l'accusò di "*dipingersi come i Celti*".

Fu sempre Diodoro a osservare, con imbarazzato stupore, che le donne dei Galli erano coraggiose come i loro uomini ed anche assai libere nei costumi sessuali: non avendo affatto il pudore delle romane (donne che sapevano tacere e stare docilmente al proprio posto, o almeno così i Romani speravano), con grande ardore sollecitavano, spesso perfino in pubblico, gli abbracci degli uomini e, se qualcuno le rifiutava, consideravano questo un gesto estremamente disonorevole. I Greci non davano alle donne diritti politici; esse non potevano possedere case o terreni, entrare in affari importanti e neppure ereditare. Vivevano in casa, relegate nel Gineceo. Presso i Romani il capofamiglia comandava tutte le donne di casa, che avevano il compito di occuparsi degli affari domestici, della cucina e di fare figli; la donna sposata era un po' più libera della nubile, perché le era concesso di

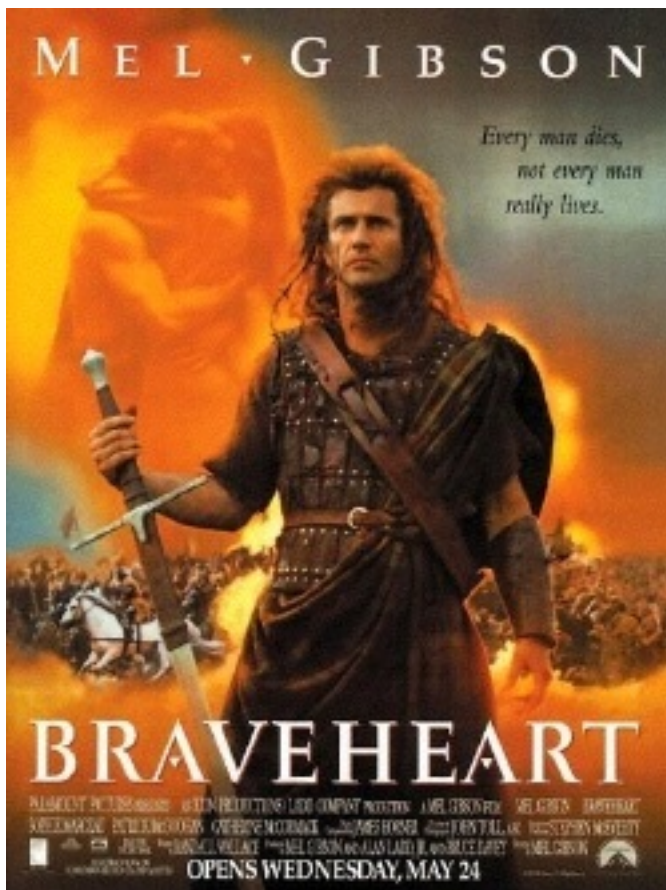
uscire sola, purché fasciata dalla *stola matronalis*, pezzo di tessuto che indicava che aveva marito.

Plutarco (10) descrisse Fulvia, la prima moglie di Antonio, come una donna del tutto anomala e ben poco raccomandabile, che *“badava ad altro che a filare la lana o a rassettare la casa; e non stimava sufficiente dominare un uomo privato, voleva governare un governante, comandare un comandante”*. E concluse malignamente dicendo che Cleopatra aveva un debito morale con Fulvia, perché questa aveva già condizionato Antonio a farsi comandare da una donna.

I Celti davano alle loro donne una libertà d'azione impensabile per il mondo classico. Si hanno testimonianze di donne ambasciatrici, sacerdotesse, guerriere, regine, capi di tribù, giudici, medici e avvocati. Tra i Celti le donne potevano ereditare, possedere beni in proprio, divorziare se il marito non era più di loro gradimento. Gli uomini potevano contare sull'appoggio delle loro donne anche in guerra. Nei *Tain* e nel *Mabinogion*, raccolte di storie gallesi risalenti ad antichissime tradizioni orali, compaiono dee ed eroine, descritte mentre cavalcano intrepidamente, guidano i carri da guerra e combattono con lancia, ascia e spada come guerrieri.

I *Tain* (11), che risalgono ai primi anni dopo Cristo, ma sono stati trascritti nell'ottavo secolo dai monaci, hanno per protagonista Medb, una regina guerriera che elimina personalmente in duello alcuni valorosi nemici. Donna astutissima ed infida, dal carattere pestifero, ma anche bellissima, molto affascinante e dai grandi appetiti sessuali (tanto che il suo amante in carica sta *“addossato all'ombra del prossimo amante”*), Medb comanda millecinquecento soldati e altrettanti uomini liberi. Quando apprende che il re Ailill, suo marito, è proprietario di Donn Cualinge, il più bel toro bruno del paese, gli muove guerra per impadronirsene. Toccherà al famoso eroe **Cuchulainn** l'ingrato compito di difendere l'animale; proprio a Cuchulainn, abilissimo in battaglia e quasi invincibile, perché allievo dalla famosa guerriera Scathach.

L'esempio più citato dagli autori classici è quello di **Boadicea**. Moglie del re Prasutago, alla morte del marito divenne reggente del regno degli Icenii (12), in attesa che le due giovanissime figlie raggiungessero la maggiore età e governassero, come stabilito dal loro padre. Dione Cassio la descrisse come una donna alta, con una gran massa di capelli rossi lunghi fino alla cintola. I Romani, che avevano avuto in Prasutago un alleato, reagirono



sfavorevolmente al fatto che una donna fosse regina; sequestrarono il tesoro del re e, cosa ben peggiore, frustarono pubblicamente la regina e violentarono le due figlie. Boadicea guidò gli Iceni alla rivolta contro gli invasori romani.

Nell'immagine a lato, locandina del film "Braveheart", sulla vita del famoso guerriero scozzese

Assalì la città di Camulodunum (l'odierna Colchester) e la distrusse, dandole fuoco e massacrando gli abitanti romani, poi marciò verso

Londra. Fu mandata a fermarla la legione di Petilio, che sottovalutò il pericolo. Agli Iceni si erano uniti i Trinovanti, la tribù originaria della zona di Colchester, e altre tribù delle zone limitrofe: la legione fu sterminata fino all'ultimo uomo. L'umiliazione peggiore fu, per i Romani, essere sconfitti da una donna. Nel frattempo il comandante Paolino Svetonio, che aveva distrutto Mona, l'isola sacra dei Druidi, raggiunse Londra a tappe forzate, per difendere la città. Accortosi che la città era indifendibile, la abbandonò. Londra subì la stessa sorte di Colchester, cui seguì anche Verulamium (oggi Saint Albans). Tacito e Dione Cassio parlano di settantamila morti e di spaventose torture sugli abitanti, ad opera dei Britanni, che poi uccisero tutti perché preferivano non fare prigionieri. A questo punto Svetonio attaccò e sconfisse gli Iceni e i loro alleati, ma non riuscì a catturare Boadicea: la regina si uccise col veleno per non cadere viva nelle mani del nemico.

La vita religiosa e i simboli sacri

I Celti vivevano in completa armonia con la natura e rispettavano lo spirito presente in ogni cosa. I corsi d'acqua, i laghi, gli stagni, le sorgenti, le foreste, le pietre erano permeati dall'essenza del divino e considerati sacri, in



particolare l'acqua, che scaturendo dalla terra era il dono più diretto ed immediato della Dea Madre.

Dagli scrittori classici greci e romani sappiamo che erano molto religiosi: pregavano spesso, ogni occasione era buona per fare sacrifici ed erano soliti decorare le loro radure sacre con oro e gioielli, bottino di guerra che nessuno toccava, neppure il più povero, perché dedicato ai loro dei. Non ci sono, però, le prove di una fede religiosa nel senso di un insieme organizzato e dogmatico di credenze, anche se essi avevano una serie di cerimonie, formule e rituali magici atti ad influenzare le potenze soprannaturali ed a predire il futuro.

Essi credevano che l'anima fosse immortale. Lucano affermava che i Druidi insegnavano al popolo che "*le anime non cadono (...) nei pallidi regni sotterranei, ma lo spirito passa a reggere altre membra in un altro mondo*" (13). Se la morte per i Celti non era che una pausa in una lunghissima esistenza, si giustificava il totale disprezzo di ogni guerriero nei confronti della morte. Strabone, nella sua Geografia, diceva che "*I Druidi affermano, e altri con loro, che le anime e l'universo sono indistruttibili, ma che un giorno il fuoco e l'acqua prenderanno il sopravvento su di loro*" (14).

Dopo la morte del corpo fisico, l'anima continuava a vivere nell'Aldilà, il Sid (Sidh in irlandese moderno), luogo di beatitudine situato in un'isola lontana

circondata dalla spuma del mare, ai confini occidentali del mondo conosciuto, indicato dalla Stella Polare.

*C'è un albero con fiori
sui quali gli uccelli scandiscono le ore,
ed è in una continua armonia che tutti insieme
scandiscono le ore.*

*Colori di ogni tono splendono
attraverso le pianure dalle voci incantatrici;
la gioia è abituale, tutto intorno c'è musica
nella Piana del Sud della Nube d'Argento.*

Così il poema (15) del IX secolo *Immran Brain maic Febail* descrive questo luogo meraviglioso, in cui non esistono tristezza né tradimento, dove non risuonano mai parole rudi o grossolane, e non si conoscono dolori, debolezze, morte. I sidhe erano molti; alcuni erano posti sopra colline, altri in foreste, alcuni perfino sottoterra, come quello in cui trovarono rifugio i Tuatha dé

Danann dopo essere stati sconfitti. All'aldilà si poteva accedere attraverso ogni specchio d'acqua, da cui la sacralità dell'acqua e delle sorgenti.



A rappresentare la continuità del tempo c'era la sacra ruota (raffigurata anche con raggi o come una spirale), che simboleggiava la creazione dell'universo, il viaggio delle stelle e della luna nel cielo notturno, il percorso del sole durante il giorno. Passavano i giorni e le settimane, cambiavano le stagioni, la vita faceva il suo corso e tutto ritornava allo stesso punto: niente aveva davvero inizio, niente aveva davvero fine. Le anime arrivavano nell'oltretomba attraverso un percorso a spirale e attraverso lo stesso percorso giungevano sulla terra ad incarnarsi.

Molti dei simboli usati dai Celti erano triplici, perché la triplicità era una caratteristica del divino (16). La Triskele, a forma di triplice spirale, indicava la dinamizzazione delle energie, come la croce Swastika, che nei bracci rotanti simboleggiava il sole e lo scorrere delle cose, il movimento, mentre il cerchio ne definiva l'immobilità.



Animali sacri erano il cinghiale, simbolo di abbondanza, che non mancava mai nei banchetti; il toro, simbolo della fertilità; il cervo, connesso a Cernunno, che indicava il ciclo vitale; l'ariete, simbolo di forza aggressiva; il cane, compagno nella caccia e dotato di una saliva che poteva guarire alcune malattie; il cavallo, simbolo di bellezza e potenza sessuale, prediletto dal dio del sole; l'aquila, emblema del padre degli dei.

Tutte le cerimonie esigevano la presenza di un calderone sacro. C'era il calderone di Dagda, che saziava chiunque mangiasse il cibo che vi era cucinato, simbolo dell'abbondanza. Anche Keridwen aveva un calderone magico, simile a quello precedente, pieno di un cibo mistico detto "greal", che conferiva l'immortalità. Il secondo era il calderone della resurrezione, in cui si gettavano i morti in battaglia, che sarebbero rinati la mattina dopo. Il terzo era il calderone del sacrificio, in cui venivano annegati, o più spesso si annegavano, gli sconfitti, oppure le vittime sacrificate a Teutates.

I loro dei erano molto numerosi, circa quattrocento, e non avevano precise funzioni e attributi, come quelli greci e romani, bensì erano divinità tribali e locali, ciascuna con caratteristiche proprie a seconda dei gruppi, sempre rappresentati da un totem (di solito un animale o una pianta, scelti per le loro caratteristiche a simboleggiare la tribù). Cesare tentò invano di fare un parallelo tra gli dei del Pantheon romano e quelli dei Celti, ma riuscì solo ad aumentare la confusione nei suoi lettori. E' ragionevole supporre che i vari gruppi di Celti, arrivati in Europa centrale, occidentale e settentrionale, col tempo si siano fusi con le popolazioni autoctone, incorporandone anche usi, costumi e credenze religiose,



mescolandoli con i propri. Infatti i Celti delle Isole Britanniche avevano divinità diverse dai Celti della Penisola Iberica, dai Galli, dai Celti del centro dell'Europa e dei Balcani.

Tra le divinità più importanti proprie delle Isole Britanniche c'erano Dagda, padre di tutti gli dei, patrono dei Druidi, della scienza, del sapere sacerdotale, dio della vita e della morte; sua figlia Brigit, che proteggeva la poesia e la divinazione; Ogme, figlio di Brigit, dio dell'eloquenza, inventore della scrittura e della magia; Diancecht, dio della salute, della giovinezza e della medicina. Invece i Celti continentali adoravano Teutates, il dio del cosmo, dispensatore del soffio vitale, protettore dei padri di famiglia, dei capi, dei re; Hesus, dio della guerra, che proteggeva i guerrieri, incarnava la vitalità maschile ed il seme fecondatore, e assumeva talvolta le sembianze di un grosso cane feroce; Taranis, dio delle tempeste e delle acque, protettore della navigazione, i cui simboli erano il fulmine e la ruota; Maonos, dio del vigore giovanile e della medicina. I Galli avevano anche il culto di Belenus, dio della luce, e di sua moglie Belisama, dea del fuoco e della saggezza; inoltre veneravano Epona, protettrice dei cavalli e dei cavalieri, e Cernumno, il dio cornuto della caccia, protettore degli animali e dispensatore di abbondanza. Lugh era come il Mercurio romano, patrono delle arti presso tutti i Celti; gli fu dedicata la città di Lugdunum (Lione). Le attribuzioni degli dei maschili non erano fisse, ma cambiavano tra le varie tribù; per esempio, Teutates veniva indicato da alcuni come un equivalente celtico di Giove, da altri come Marte.

Per quel che riguarda le divinità femminili, molti studiosi sono d'accordo sul fatto che le innumerevoli dee dai nomi diversi altro non fossero che molteplici attribuzioni di un'unica dea: la Grande Madre Terra. Keridwen era la Dea Madre nella sua funzione di protettrice delle forze della natura, delle foreste, delle montagne; Rosmerta custodiva il focolare domestico, le tradizioni, le cose sacre; Idunna rappresentava il pensiero creatore, la conoscenza, le opere intellettuali; Danu (o Anu) aveva il volto della luna e regolava le maree e i flussi mestruali femminili; l'irlandese Morrigan (Branwen per i Celti continentali) era la regina delle battaglie, una donna-guerriera di grande valore e audacia.

Gli dei venivano adorati nel Nemeton, sacra radura nei boschi, non in templi costruiti da mani umane: erano dei della natura e nella natura ricevevano i

loro omaggi. Lucano descrisse uno dei boschi sacri con macabra fantasia degna di Stephen King:

“C’era un bosco sacro, mai profanato da tempo immemorabile, che sotto la volta dei suoi rami racchiudeva un’aria tenebrosa e gelide ombre, facendo schermo in alto ai raggi del sole. Non Pani agresti e Silvani, signori delle selve, e Ninfe lo abitavano, ma vi erano celebrate cerimonie di barbari riti: vi si ergevano sinistri altari e, durante i sacrifici, il sangue umano schizzava su ogni pianta. Se un po’ di fede merita l’antichità, che ha provato lo stupore per il divino, persino gli uccelli avevano paura di posarsi su quei rami e le fiere di sdraiarsi in quella selva; neppure il vento o la folgore che piombava dalle fosche nubi si abbattevano su di essa e le fronde degli alberi avevano un brivido tutto loro, senza che il vento le scuotesse. Acque abbondanti cadevano da cupe sorgenti ed i lugubri simulacri degli dèi erano privi d’arte, ricavati rozzamente da tronchi intagliati” (17).

Nel bosco, testimone di orrendi sacrifici, si vedevano "bagliori senza incendi, draghi striscianti che si attorcigliavano intorno ai tronchi". Secondo Lucano, la popolazione era talmente terrorizzata dal luogo che non vi si recava più neppure per pregare e perfino i sacerdoti non vi entravano dopo il tramonto. In realtà, lungi dall'essere lordi di sangue umano, gli altari erano spesso ricoperti di offerte di frutti e focacce. Gli dei amavano i sacrifici umani, ma solo in occasioni molto speciali e non nella quantità sterminata sostenuta dalla propaganda romana. Il sangue che schizzava sugli altari era quello degli animali sacrificati dai sacerdoti celti, esattamente come da quelli romani, per leggere il futuro nelle loro viscere. Le vittime umane sacrificate ritualmente morivano, invece, annegate se il dio preferiva l'elemento Acqua (come Teutates), impiccate ad un albero per un dio che preferiva l'elemento Aria (come Hesus), bruciate se il dio sentiva affine l'elemento Fuoco, oppure sepolte vive per chi preferiva l'elemento Terra.

La grande Dea Madre Terra proteggeva le donne, la maternità, la fertilità, le nascite, gli animali e i raccolti. Nella sua accezione negativa essa dava sterilità, carestia, fame, morte e talvolta portava la guerra: si diceva che "voltava la faccia", presentando il suo lato oscuro. Anticamente i Celti non avevano statue, ma solo figure sbazzate in legno o in pietra; dopo l'incontro con i Greci e i Romani cominciarono a scolpire statue. La dea veniva rappresentata, seduta su di un grande trono, in forma triplice: una fanciulla

indicava la giovinezza, una donna con un bimbo in braccio era l'immagine della madre, una vecchia indicava l'ultimo periodo della vita. Talvolta la triplice dea teneva tra le braccia fiori, frutti, focacce, simbolo dei doni della terra. Quando i primi missionari cristiani trovarono queste figure femminili, venerate dal popolo, coniarono l'espressione "prefigurazione della Vergine" e affermarono che le statue rappresentavano la Madonna, anche se risalivano a tempi di gran lunga precedenti. Molte di queste statue avevano il viso metà bianco e metà nero, a rappresentare il lato positivo e quello negativo della dea, oppure tutto nero, simbolo delle forze che scorrevano nel sottosuolo.

Le Vergini Nere

Le raffigurazioni della Terra, Grande Madre di tutta la natura e delle cose viventi, sono assai comuni in Europa e restano ancora oggi numerosi esempi di questo culto antichissimo, rappresentato spesso da una Vergine nera. Non tutte le cosiddette "Vergini nere" risalgono ai Celti; molte sono arrivate in Europa portate dai soldati di ritorno dalle Crociate, oppure da pellegrini che si erano recati in Terrasanta. Ma la loro diffusione e la facilità con cui sono state accettate dalla popolazione dimostra che si sono inserite in luoghi di culto e in tradizioni religiose preesistenti. Anneli S. Rufus e Kristan Lawson (18) hanno fatto un elenco di queste statue in Europa. In Italia ce ne sono diciannove: Oropa, Graglia, Groscavallo, Rivoli, Sampeyre, Trana e Trofarello in Piemonte; poi una a Lucca, quella famosissima di Loreto (Ancona), quelle di Tolentino (Macerata), Settefrati (Frosinone), Pescasseroli (l'Aquila), Foggia, San Severo (Foggia), Viggiano (Potenza), Crotone, Seminara (Reggio Calabria), Patti (Messina) e Cagliari.

Il santuario della Madonna di Oropa (Biella) è uno dei più interessanti. Pare che sia addirittura il più antico d'Europa tra i santuari dedicati alla Madonna. Nel 369 il vescovo Eusebio si rifugiò qui e nascose la statuetta di legno di una Vergine nera, portata dall'Oriente, nella nicchia di un grosso masso (che fu poi inglobato nella chiesa). Questa pietra aveva però una caratteristica particolare: da tempo immemorabile le donne vi si recavano per propiziare la nascita di figli, tanto che ancora adesso si chiama "**pietra della vita**". Il rituale celtico di "propiziazione" era basato su contatti tra il masso sacro e i genitali della donna che voleva avere figli (19). Si pensava che in questo modo la sterilità venisse curata grazie alle correnti benefiche che uscivano dalla terra. La Vergine nera di Oropa ha alcune incredibili caratteristiche: malgrado la

rispettabile età e la collocazione in un luogo poco asciutto, non presenta segni di umidità, muffe o tarli; nessuna delle sue parti è consumata, nonostante i fedeli abbiano l'abitudine di strofinare sui piedi della statua fazzoletti o altri oggetti per benedirli; infine, alcuni sostengono che né sul viso della Madonna né su quello di Gesù Bambino si ferma la polvere. E una leggenda afferma che sia impossibile portarla fuori dalla chiesa, perché la Vergine si rifiuta di allontanarsi dalla sua collocazione secolare.

In Francia i luoghi di culto sono circa cento. Quasi tutti si trovano in superficie, come la Vergine nera di Rocamadur o quella di Le Puy-en-Velay (entrambe originarie dell'Oriente e portate in Francia al ritorno dalle Crociate); ma alcuni sono posti in cripte o caverne sotterranee, come la famosissima Notre-Dame-de-sous-Terre (nella cattedrale di Chartres), perché sotto la superficie era possibile connettersi meglio con i flussi di energia magnetica che scorrevano nel sottosuolo. La cattedrale di Chartres fu eretta su di un poggio, dove si trovavano le vestigia di un'antico tempio, a sua volta costruito sul perimetro di un bosco sacro druidico. Nella cripta c'è la statuetta della Vergine nera col bambino, trovata in una caverna detta "grotta del druido", scolpita in legno di pero, con una scritta latina sul basamento: *Virgini pariturae* (alla vergine che partorirà).

I piedi della statua poggiano su di un serpente. Nel simbolismo cristiano il serpente rappresenta il Diavolo e la tentazione, ma presso i Celti era l'incarnazione della *wouivre*, la corrente tellurica che serpeggia nel sottosuolo. Secondo alcuni, una serie di "**linee sacre**" collega i luoghi di culto, che sarebbero stati tutti costruiti tenendo conto delle correnti che passano proprio nei luoghi scelti (20). Lo scopritore delle linee sacre fu l'inglese Alfred Watkins, archeologo dilettante e fotografo. Egli sosteneva che i Druidi conoscessero le correnti magnetiche che percorrevano la terra e fossero in grado di trovare i posti in cui l'influenza positiva era più forte e l'orientamento più armonico, per erigervi i loro templi a cielo aperto o per mettervi rappresentazioni delle loro divinità. Dopo anni di ricerche egli pubblicò queste sue teorie in un libro del 1925, *L'antico sentiero diritto*, che suscitò molte polemiche fra gli storici e gli archeologi dell'epoca.

Esiste, però, un'altra teoria sulle Vergini nere e sui luoghi di culto sotterranei o in caverne. Nel suo saggio *The white Goddess*, pubblicato nel 1948, Robert Graves (21) identificò il culto primitivo per la Grande Madre con un culto di gran lunga più antico, nato con l'uomo, dedicato alla Luna (la "Dea Bianca"

del titolo), per la quale venivano compiuti misteriosi riti, trasmessi in seguito ai Druidi, i quali avevano per la luna una grandissima venerazione; di questi riti sarebbero rimaste tracce nelle tradizioni tramandate dalle streghe. Una teoria simile era stata sostenuta dall'archeologa ed egittologa Margaret Murray (22) nel suo *Il dio delle streghe*. La stregoneria sarebbe un'antichissima religione, professata in segreto per secoli, che onorava la dea Madre ed il suo sposo, un dio cornuto (molto simile al Cernunno celtico) che veniva sacrificato per la fertilità della terra.

L'antropologo Roger Bastide, nel suo *Il sacro selvaggio*, sostiene la tesi dell'antica lotta tra il Sole e la Terra-Madre:

"Molte religioni primitive, e in particolare le antiche religioni del bacino del Mediterraneo, conoscono il mito della lotta tra la Terra-Madre, che rappresenta la vita nella sua forma istintiva, irrazionale, anche in ciò che ha di oscuro, di pericoloso (perché la Terra è anche il luogo delle ombre, il soggiorno dei morti), e il Cielo, dove troneggia il Sole, che con le sue frecce trafigge i mostri, dà un ritmo alla durata, stabilendo l'avvicinarsi del giorno e della notte, dell'inverno e dell'estate" (23).

Nelle popolazioni primitive era quindi preponderante il culto della Madre Terra. Con l'evolversi della società, gli dei celesti ebbero la meglio. La Dea non scomparve, ma fu costretta a nascondersi, relegata nei culti iniziatici che adoravano la Madre Terra e la luna (come quelli dei Druidi), nei misteri (come quelli greci di Eleusi o quelli egiziani di Iside), nelle cripte, nei sotterranei e nell'inconscio, memoria ancestrale di ogni uomo. La statua nera sarebbe un simbolo della dea costretta a celarsi nelle viscere della terra per sopravvivere.

Autore: Devon Scott

Messo on line in data tra il Settembre e il Novembre 2004

Il testo è stato inserito in *Il cerchio di fuoco. Leggende, folklore e magia dei Celti* di Devon Scott, Edizioni L'Età dell'Acquario, 2009.

Note bibliografiche

1 - Per approfondire le notizie sulla storia dei Celti si consigliano *I Celti - Catalogo della mostra di Palazzo Grassi*, di vari autori, Edizioni Bompiani; di Venceslas Kruta, *L'Europa delle origini*, Edizioni Rizzoli; di Caitlin Matthews, *I Celti. Un'antica tradizione europea*, Edizioni Xenia; di Jan Filip, *I Celti alle origini dell'Europa*, Newton & Compton Editori; di Gerard Herm, *Il mistero dei Celti*, Garzanti Editore; di Paul-Marie Duval, *I Celti*, Biblioteca Universale Rizzoli; di Murry Hope, *I Celti. La vita quotidiana, le tradizioni mistiche e religiose di una leggendaria popolazione guerriera*, Edizioni Armenia. Per quel che riguarda gli autori classici, si possono trovare molte notizie sulla storia e sulle tradizioni dei Celti in Erodoto, *Le Storie*, Gruppo Editoriale Fabbri, Bompiani, Sonzogno; in Giulio Cesare, *De bello gallico*, a cura di Carlo Carena, Edizioni Mondadori; in Ammiano Marcellino, *Storie*, Edizioni Rusconi; in Plinio il Vecchio, *Storia Naturale*, edizioni Rizzoli; in Diodoro Siculo, *Storia Universale - Biblioteca*, Edizioni Orsa Maggiore; in Tacito, *Tutte le opere*, a cura di Lidia Storoni Mazzolani, Edizioni Newton; in Tito Livio, *Storia di Roma*, a cura di C. Vitali, Edizioni Mondadori.

2 - Ammiano Marcellino, *Storie*, opera citata.

3 - Diodoro Siculo, *Storia Universale - Biblioteca*, opera citata.

4 - Sulla cultura di Golasecca si vedano Maria Teresa Grassi, *I Celti in Italia*, Edizioni Longanesi; Adriano Gaspani, *La cultura di Golasecca. Cielo, luna e stelle dei primi Celti d'Italia*, Edizioni Keltia.

5 - Polibio, *Le Storie*, Biblioteca Universale Rizzoli.

6 - Giulio Cesare, *De bello gallico*, opera citata.

7 - Diodoro Siculo, *Storia Universale - Biblioteca*, opera citata.

8 - Diodoro Siculo, *Storia Universale - Biblioteca*, opera citata.

9 - Plinio il Vecchio, *Storia Naturale*, opera citata.

10 - Plutarco, *Le vite parallele*, Biblioteca Universale Rizzoli.

11 - Autori Vari, *Tàin Bo Cuailnge* (La grande razzia), Edizioni Adelphi.

12 - La storia di Boadicea e della sua rivolta contro i Romani è narrata da Tacito negli *Annali*, che si trovano in *Tutte le opere*, opera citata; e da Dione Cassio, *Storia Romana*, Biblioteca Universale Rizzoli.

13 - Lucano, *La guerra civile (Farsaglia)*, a cura di G. Viansino, Edizioni Mondadori.

14 - Strabone, *Geografia*, Biblioteca Universale Rizzoli.

15 - Kuno Meyer, *The Voyage of Bran, son of Febal*, Edizioni Nutt.

16 - A.A. V.V., *Sacred symbols: the Celts*, Edizioni Thames and Hudson Ltd.

17 - Lucano, *La guerra civile (Farsaglia)*, opera citata.

- 18 - Anneli S. Rufus- Kristian Lawson, *The Goddess Sites: Europe*, Edizioni Harper Collins.
- 19 - Umberto Cordier, *Guida ai luoghi misteriosi d'Italia*, Edizioni Piemme.
- 20 - Nigel Pennick, *Magia, simboli e segreti dei luoghi sacri*, Edizioni Hermes.
- 21 - Robert Graves, *La Dea Bianca*, Edizioni Adelphi.
- 22 - Margaret Murray, *Il dio delle streghe*, Ubaldini Editore.
- 23 - Roger Bastide, *Il sacro selvaggio*, Edizioni Jaca Book.