

Mirko Pallini – Mauro Moscani

I CELTI

GLI AMANTI DELLA NATURA



Gallia est omnis divisa in partes tres, quarum unam incolunt Belgae, aliam Aquitani, tertiam qui ipsorum lingua Celtae, nostra Galli appellantur.

L'intero territorio della Gallia è diviso in tre parti: in una vivono i Belgi, in un'altra gli Aquitani, nella terza quelli che si chiamano *Celti* nella loro lingua e Galli nella nostra.

(Giulio Cesare, *De Bello Gallico*, I-1)

1. La storia dei Celti.

Introduzione.

I Celti erano diffusi in molte zone del mondo antico, come ad esempio la Gallia – che corrisponde all'odierna Francia – le Isole Britanniche e la stessa penisola italiana.

Purtroppo questo popolo, i cui esponenti erano descritti come alti e biondi, non costituì mai un impero compatto e i Romani, che erano dei gran conquistatori, non ebbero difficoltà ad espandersi nei territori celtici.

Le origini.

Non sappiamo molto sull'origine dei Celti. Quello che sappiamo è che uscirono dall'anonimato nella seconda metà del I millennio a.C. e che si fecero conoscere dapprima da società mediterranee quali per esempio i Greci.

Halstatt.

La cultura dei campi di urne, chiamata di Halstatt per la necropoli trovata presso Halstatt, nel Salzkammergut, si compone di tre classi sociali: contadini, artigiani e commercianti.

Fu un'epoca importante, in cui erano prevalenti le estrazioni di sale e la lavorazione del ferro.

La Tène.

La cultura di La Tène, che parte dal V secolo a.C. e si protrae fino ad

avvicinarsi all'era cristiana, è un'arte soprattutto incentrata sulla stilizzazione di animali, dèi e uomini e, in quanto tale, è anche forma del patrimonio spirituale.

La penisola iberica.

Il popolo dei Celtiberi era situato nella Penisola Iberica e incentrava il suo modo di vita su innovazioni agropastorali e sull'incremento del commercio.

Era un popolo formato da una casta di guerrieri e inoltre conosceva la tecnologia per manipolare il ferro.

L'Italia.

I Galli scesero in Italia e vi si insediarono soprattutto per il commercio e per il clima mite.

La regione di Golasecca, in cui rientrano aree quali la Lombardia occidentale, il Canton Ticino e parte del Piemonte, era una zona di approvvigionamenti e quindi non veniva intesa come popolazione.

Il Mercenariato. Le vittorie e le sconfitte dei Celti.

Tolomeo Cerauno. Sconfitto e ucciso dai Celti.

Bolgio e Brenno. Guide di campagne galliche, nei quali, come scrive lo storico Polibio, opera “una furia guerriera contagiosa, per così dire, come la peste.”¹

Focesi ed Etoli. Scacciano i Celti dal santuario di Delfi (l'ombelico del mondo).

Nicomede I. Dona un territorio ai Celti (o Galati): la Galazia.

1 A cura di Angela Cerinotti, *I Celti*, Verona, Demetra, 1998, pag. 32

125 a.C. La Galazia diventa Provincia romana.

Dionisio il Vecchio. Assolda truppe celtiche e così fanno anche **Cartaginesi ed Etruschi.**

Mercenari. Dediti soprattutto al vino.

I Galli, o Celti, o qualsiasi altro nome sia stato dato loro, hanno cercato di sconfiggere i Romani senza alcun risultato. Tuttavia, a ricordo dei precedenti occupanti, una delle colonie militari fondate da Roma venne chiamata proprio Sena Gallica (oggi Senigallia). Anche i Cartaginesi, guidati da Annibale ed alleati a loro volta con i Celti d'Italia sottomessi dai Romani, cercarono di sconfiggere questi ultimi, ma non sortirono neppure loro alcun risultato.

La Gallia fino ai tempi di Cesare.

Quando Cesare arriva nell'attuale Francia, la divide in tre Popoli diversi: Belgi, Aquitani e Celti o Galli. Ne osserva anche l'aspetto economico, come ad esempio l'agricoltura.

Cesare bloccò Elvezi e Svevi nel 58 a.C. L'anno successivo, attaccò Belgi e Neruli sconfiggendoli, ma lasciando loro al tempo stesso la possibilità di sopravvivere e la sua protezione come “manifestazione di benevolenza.”²

Gli Aduatici furono presi di sorpresa dalla sconfitta dei loro compagni Neruli: tentarono di costruire una finta pace per poi ribellarsi, ma il tutto fallì e furono venduti come schiavi.

Giulio Cesare nel 61 a.C. ebbe la vittoria definitiva e con essa, nel 59 a.C., anche il consolato. La pace dovette però aspettare l'arrivo di Augusto.

Vercingetorige.

Questo condottiero valoroso diede del filo da torcere a Cesare.

2 A cura di Angela Cerinotti, I Celti, Verona, Demetra, 1998, pag. 43

Infatti, puntando alla distruzione dei luoghi di approvvigionamento, voleva riconquistare la libertà.

Ritiratosi infine ad Alesia, tentò alcuni attacchi frontali che vennero però respinti, facendo quindi rientrare la rivolta e determinando anche la condanna a morte dello stesso Vercingetorice.

Britanni e Romani.

Anche in Britannia, i Romani cercarono la conquista e la trovarono, ma con non pochi problemi.

Quando il popolo celtico capì che c'era bisogno di riunirsi, lo fece sotto un capo di nome Cassivellauno re dei Catuvellauno, ma ben presto i Romani conquistarono la fortezza principale di Cassivellauno e Cesare obbligò quella popolazione alla sottomissione, costringendola a pagare un tributo annuo.

Un altro imperatore si occupò dei Celti in Britannia: si chiamava Claudio. Era il 43 d.C. e inviò il suo generale Aulo Plauzio a conquistarla e vi rimase fino al 47. Aulo Plauzio combatté contro un successore di Cassivellauno, che non rispettò i patti. Quest'uomo si chiamava Cunobeli.

Altre rivolte ci furono, ma tutte furono soffocate. Voglio però citare quella di Boudicca, principessa degli Iceni. Era il 60 d.C. ed ella conquistò Colchester, Londra e St Albans, distruggendo la seconda di queste tre città ed occupando la terza. Morì in un massacro e lì finirono anche i movimenti di resistenza celtica. Tutto questo avvenne sotto il governatore Svetonio Paolino.

Dal 78 all'84 d.C. Giulio Agricola sconfisse i Pitti e l'imperatore Adriano, tra il 117 ed il 138, rinforzò il territorio stabilendo in quel luogo forze armate e facendovi costruire una muraglia nota come Vallo di Adriano. Così fece anche il suo successore Antonino Pio tra il 138 ed il 161, erigendo un'altra muraglia un po' più a nord.

In Britannia, il dominio romano durò fino al 407 d.C. allorché ripresero le lotte tra i Celti ed altri nemici.

Il popolo celtico in Britannia era variegato e, in alcuni luoghi, molto

meno consistente che in altri per colpa del terreno arido e del clima. Questa parte della popolazione era dedita al nomadismo, ma comunque si trattava di abili artigiani. Invece, gli altri popoli “fissi” erano dediti all'agricoltura, all'apicoltura, all'industria ed alla metallurgia.

Sottomissione a Roma.

Benché i Romani li avessero conquistati, alcuni di loro tentarono la rivolta. Per esempio, nel 147 a.C. un certo Viriata tentò l'impresa ma fu assassinato. Un altro, di nome Serturio, nel 77 a.C. fu chiamato per guidare una rivolta contro i Romani, ma non ebbe fine migliore del precedente.

Le due ribellioni in Gallia dei Celti vennero da parte dell'alleanza dei traditori romani. Una accadde sotto l'imperatore Nerone nel 68 d.C. ad opera di C. Giulio Vindice e li portò a manifestare scontento per la pressione tributaria. Un'altra avvenne sotto Giulio Civile, che voleva costruire uno Stato indipendente insieme a tribù germaniche e celtiche.

Tutto ciò non servì a niente ed essi furono costretti a trattare la pace nell'autunno del 70. La sottomissione a Roma fu anche definitiva, perché Roma diede ai popoli Celti quella civilizzazione che loro non conoscevano.

Il Cristianesimo nei confronti dei culti celtici.

Ciò che i Celti non potevano accettare della religione cristiana era il fatto di dover rinnegare le loro tradizioni. I Cristiani proibirono in diversi concili, come quello di Arles nel 452 e quello di Nantes del 568, le forme di culto celtiche, considerandole sacrileghe per il culto cristiano.

Il monachesimo irlandese.

In Irlanda, la religione Cristiana e quella celtica coesistero pacificamente. Non ci fu nessuna sorta di violenza tra la tradizione celtica e la religione cristiana, ma anzi San Patrizio, con un astuto stratagemma, impedì i sacrifici. Racconta infatti la leggenda che potesse far risuscitare con la magia l'eroe Cuchulainn.

Importante è sottolineare che raggiunse questo scopo riuscendo ad amalgamare bene il culto della natura con la Parola del Vangelo.

San Patrizio fu inviato come vescovo da Roma e promosse con successo il monachesimo, facendo erigere diversi monasteri.

San Colombano, invece, promosse l'attività missionaria dei monaci nel 563, fondando il monastero di Iona che diventò un riferimento importante per i conventi minori. Per parte sua, San Colombano fondò anche tre altri monasteri in Borgogna, andò in Svizzera e si fermò in Italia fino alla morte, che avvenne nel 615, portando con sé due Regole fondamentali in aggiunta a quelle Benedettine.

Ci sono altri personaggi che portarono il monachesimo irlandese fuori dall'Irlanda, ma noi ci fermiamo qui. Il sistema irlandese si ispirò ad un modello di tipo individuale anziché ad un modello complesso come quello della Chiesa di Roma. Il rappresentante ufficiale era l'Abate: era lui che si relazionava con l'esterno.

Insomma, il monachesimo irlandese, proprio per il rispetto delle tradizioni, ci ha permesso di conoscere alcune cose sui Celti che altrimenti ci sarebbero rimaste precluse.

Le cattedrali gotiche hanno avuto anche derivazioni celtiche che, tramite il monachesimo irlandese, hanno fatto presa anche sulla cristianità.

A Chartres, una delle cattedrali gotiche, vive il culto delle Vergini Nere, associate dai Celti nella **Dea Bianca** e **Dea Nera**, rispettivamente Luna Nuova e Vecchia, Dea della Morte e della Divinazione che si identifica in *Madre – Vergine – Sposa*.

2. L'organizzazione sociale.

Introduzione.

La famiglia della società celtica poteva essere matriarcale e questa era anzi la forma di famiglia più diffusa, dato che la donna poteva avere anche più mariti, ma uno solo riconosciuto legittimamente.

Politicamente, i Celti avevano un re, naturalmente consigliato dal Druido che, in qualità di consigliere, veniva ampiamente e prontamente ascoltato. Se il re era inadatto, accadevano disgrazie quali, ad esempio, la carestia e le conseguenze erano terribili.

L'uccisione del re poteva avvenire in battaglia da parte del nemico, ma anche da parte della propria gente per annegamento nella birra o nell'idromele, oppure il re veniva bruciato vivo in casa sua, naturalmente dopo la sconfessione da parte del druido.

Le classi sociali erano divise in nobili, cavalieri che proteggevano le loro tribù e uomini d'arte; al di sotto, gli uomini liberi – per intendersi, contadini e allevatori – e infine gli schiavi, che erano soprattutto prigionieri di guerra.

Il territorio della famiglia o della tribù era separato da confini naturali (ad esempio un fiume).

Uomo e donna.

Il riconoscimento alla donna di un ruolo significativo nell'ambito della società celtica è davvero assai rimarchevole. La ricchezza di una donna era patrimonio personale di lei, il matrimonio era un contratto che veniva accettato da entrambe le parti e soprattutto, laddove il marito avesse commesso atti illegali, la donna non rispondeva delle azioni di lui, né sul piano morale né su quello economico.

Per la parte dei beni comuni acquisiti durante il matrimonio, una certa disponibilità spettava alla vedova ed il resto alla famiglia del defunto. Il matrimonio non aveva carattere religioso, ma solo sociale. Erano contemplati concubinaggio e divorzio, ma anche l'omosessualità maschile, che non era per niente inconsueta tra i guerrieri celti.

I figli venivano affidati a genitori adottivi fino alla maggiore età – diciassette anni per i maschi e quattordici per le femmine – per un rapporto più stretto tra i giovani di famiglie diverse.

Vita materiale.

Lo sviluppo economico dei celti era basato soprattutto sull'agricoltura e sull'allevamento del bestiame. Il loro cibo proveniva soprattutto dai maiali e dai cinghiali, ma anche dalla pesca. Coltivavano l'orto per la birra, ma anche altri cereali e anche leguminose, nonché lino e canapa per i vestiti e per le tinture (Guado e Robbia). Sfruttavano anche le aree boschive per il legname e per la caccia ed avevano vasti pascoli.

Avevano scambi commerciali con Greci, Romani ed Etruschi ed i loro prodotti erano soprattutto oggetti in ferro battuto, sale e vino, trasportati su strade con carri trainati da buoi e per vie fluviali.

Abbigliamento e ornamenti.

I Celti tenevano molto all'aspetto e anche il più povero era sempre pulito e vestito impeccabilmente. I colori delle vesti indicavano la posizione sociale.

Bianco (il colore che li riassume tutti) per i druidi; rosso (il colore del sangue) per i guerrieri; verde, giallo, blu e grigio (i colori più diffusi nella vegetazione) per le altre classi sociali.

Il re poteva utilizzare tessuti per i quali fossero stati impiegati fino a sette colori; non così i subalterni, sempre meno variopinti a mano a

*mano che si scendeva nella piramide sociale, per arrivare agli schiavi che vestivano di nero.*³

Virtù e vizi dei guerrieri.

I Celti non erano crudeli, nel senso che non torturavano i loro nemici ed il loro modo di comportarsi in quanto ai sacrifici umani officiati dai druidi era parte della loro concezione religiosa.

Lo stato adulto per il giovane celta era fissato all'età di diciassette anni, allorquando assumeva la condizione di guerriero e con essa acquistava poteri non comuni. Con l'ingresso nell'età adulta, il giovane entrava in un mondo in cui possedeva, da quel momento, la responsabilità morale e religiosa in cambio della protezione divina.

Il guerriero era costretto ad obbedire nella sua vita a particolari tabù (Geasa) che non poteva infrangere, pena la sconfitta.

Abitati e fortificazioni.

I Celti non erano una popolazione che coabitasse in un solo territorio, perciò il concetto di abitazione è diverso per ogni regione abitata. Vi erano però importanti tratti comuni: la base poteva essere in muratura, mentre il resto della struttura era in legno e la forma poteva essere rotonda o rettangolare. Conoscevano anche bene gli apparati idrici che servivano soprattutto per i villaggi.

Le fortificazioni, invece, che servivano soprattutto per la difesa del loro territorio, si trovavano su delle alture. Nelle Gallie, nel III secolo, venne in uso la costruzione di una fortificazione con intorno delle castella detta *Oppidum*. Anche Vercingetorige ad Alesia se ne avvalse.

3 Cfr *I Celti*, a cura di Angela Cerinotti, Demetra, Verona, 1998, pp 72–73

Scienza, tecnologia e arti.

I druidi avevano conoscenze astronomiche elevate e usavano i cerchi di pietre come osservatori astronomici, misurando il tempo per capire quando si verificavano le eclissi di sole e di luna, scoprendo dove erano situati i pianeti e infine conoscendo lo spostamento delle stelle.

Erano esperti nella lavorazione dei metalli: sapevano utilizzare ogni tipo di conoscenza e ne cercavano altre per migliorare i loro lavori. Avevano capacità elevate anche nella lavorazione del vetro, dello smalto, della tessitura e della tintura.

A livello urbanistico, i Celti non erano molto attivi. A livello scultoreo, invece, si sbizzarrivano molto di più e infatti le forme erano varie (animali, piante, ecc). Anche nella geometria, trovavano una certa simbologia da poter prendere in considerazione.

Nella pittura, invece, non ci sono testimonianze specifiche, anche se non è detto che non si siano espressi in tale arte.

La musica per i Celti era usata sia nei banchetti che nei riti funebri. Gli strumenti usati erano soprattutto la lira a quattro corde, una specie di siringa (flauto a più canne), il corno ricurvo e la tromba, che probabilmente era usata nelle occasioni belliche.

Uno strumento dal suono dolcissimo era l'arpa druidica, che veniva utilizzata dai druidi anche a scopo curativo. Gli inglesi, quando sconfissero gli irlandesi nel 1601, fecero tabula rasa, proibendone l'uso e causando in tal modo la perdita di tutte le composizioni create.

L'arte del canto era affine a quella dell'India.

La scrittura.

Le Rune non sono di origine celtica, ma germanica; infatti la scrittura celtica, caratterizzata dai simboli usati dalla casta sacerdotale, è detta *oghamica*.

La scrittura del dio Ogham serviva soprattutto per scopi magici e

divinatori ed era destinata ai druidi che erano i depositari della conoscenza.

Si trattava di un sistema di linee verticali su cui erano incisi tratti orizzontali ed obliqui e siccome il tutto veniva inciso su legno, a causa del veloce degrado di quest'ultimo sono stati ritrovati solo pochi reperti.

3. La letteratura celtica.

Il ciclo mitologico irlandese.

Personaggi importanti del ciclo mitologico irlandese sono i Tuatha de Danann e i Fomori: i primi rappresentavano gli dèi e i secondi i demoni.

I Tuatha de Danann erano esseri potenti. Creavano nebbie magiche e possedevano il Calderone dell'abbondanza, che soddisfaceva ogni ospite e il cui proprietario si chiamava Dagda ed era uno dei re dei Tuatha de Danann.

Pur avendo ormai perso il titolo di dèi, i Tuatha de Danann hanno tuttavia un loro posto nella mitologia celtica e sono conosciuti dal mondo esterno semplicemente come il popolo fatato.

Il ciclo arturiano.

Il ciclo arturiano è uno dei più famosi e conosciuti del mondo intero, poiché se n'è abusato fin troppo sia nel cinema che nella letteratura.

Si dice che un Artù storico sia effettivamente esistito e i poemi mitologici citano alcuni episodi somiglianti a quelli del ciclo di re Artù, però in quegli episodi Artù ha un altro nome ed è un dio.

Questa sorta di “declassamento” dal piano divino a quello terreno si è verificata perché il Cristianesimo non poteva permettere simili credenze di stampo pagano e quindi trasformò gli dei in uomini.

Il ciclo di Cuchulainn.

Cuchulainn è detto il Cane di Culann e prese questo nome per non attirarsi le ire di Culann, a cui uccise il cane divenendone poi a sua volta il cane da guardia. Cuchulainn era bello e i Celti lo

consideravano un eroe e – nemmeno a dirlo – anche un dio; inoltre le donne, appena lo vedevano, se ne innamoravano e poi diventavano cieche.

Anche costui, vedendo i suoi racconti, assomiglia ad uno degli eroi classici e, nella fattispecie, a Eracle (Ercole). Come quest'ultimo, per esempio, era figlio di una mortale e di un dio.

La saga di Fionn.

Fionn sembrerebbe una figura storica, ma come tutti i *sembrerebbe* delle epoche andate, sconfinata nella mitologia e così arriva a compiere gesti fuori dal comune.

Fionn si incrocia spesso con i Tuatha de Danann: è un eroe quindi aiutato da questi dèi e lui stesso, a sua volta, li aiuta. Fionn era anche conosciuto per la sua sapienza. Ci sono, al riguardo, diversi tipi di leggende e ve ne cito una in particolare dove si introduce un animale speciale, ossia il Salmone della Conoscenza.⁴

Il bardo Finnéces, avendo catturato uno dei salmoni agognati, mise il suo discepolo Fionn a cuocerlo, proibendogli di assaggiarlo. Ma, mentre girava il pesce, Fionn si bruciò il pollice e se lo mise in bocca, ricevendo così il dono dell'ispirazione. In seguito gli era sufficiente succhiarsi il pollice per conoscere i segreti.

Nella saga di Fionn esiste la vendetta, ma questo atto di vendetta è poi considerato un'onta e quindi da scontare con la morte.

Nei poemi successivi, il paganesimo si mescola chiaramente alle leggende dei santi e così San Patrizio incontra Fionn che, esiliato dalla sua terra e impossibilitato a rimettervi piede, è divenuto un vecchio decrepito non appena vi è ritornato e racconta al santo la propria storia.

4 Cfr. J.A. McCulloch, *La Religione degli antichi Celti*, Cap. VIII, p. 157.

4. La religione dei Celti.

Introduzione.

Gli uomini spesso si costruiscono gli dèi a loro immagine e somiglianza. Infatti, come possiamo vedere nelle forme di mitologia diverse da quella celtica, gli eroi spesso sono figli di dèi o di dèi con mortali e spesso i loro ascendenti divini interagiscono – aiutandoli – con loro o con i loro compagni.

Gli dèi della Gallia non erano molto diversi dagli dèi romani e i Romani stessi riconobbero in quegli dèi le stesse qualità dei propri, che chiamarono alla stessa maniera.

I Celti davano anche importanza ai sacrifici umani e questo proprio perché li consideravano doni agli dèi. Dai Romani tale usanza veniva considerata crudele, tanto che, per esempio, Svetonio definì la cosa nel seguente modo: *druidarum religionem dirae immanitas*⁵, ossia: *la religione dei druidi è disumana*.

Proprio per questo, i Romani in Gallia proibirono il sacrificio umano e nel 40 a. C. non ce n'era già più traccia. In Britannia, però, le cose andavano diversamente ed il sacrificio umano ancora si perpetuava.

È anche importante sottolineare quanto per i Celti fosse importante mozzare la testa ai nemici per offirla in dono agli dei.

Passando alla preghiera, bisogna dire che essa si svolgeva secondo formule tradizionali, invocando il nome del dio e soprattutto danzando, perché la danza era per loro un rituale magico.

Quanto alla divinazione, essa era un'altra forma di magia per i Celti, che la praticavano con le viscere, i canti degli uccelli, i fuochi sacri ed osservando l'aspetto delle nuvole.

5 Cfr. J.A. McCulloch, *La Religione degli antichi Celti*, Cap. XVI, p. 237

Il culto dei morti.

Strano ma vero, i morti venivano considerati vere e proprie anime del focolare e questo faceva sì che gli abitanti della casa offerissero loro del cibo.

L'animale che meglio rappresentava questo culto era l'ariete, che era l'animale sacro associato al dio dell'oltretomba.

Il culto primitivo della natura.

È importante indicare un solo aspetto di questo culto. I Celti veneravano la natura e tutti gli elementi di cui essa si compone. Il Cristianesimo ha però spazzato via tutti questi culti, che sono rimasti solo come leggende.

Il culto dei fiumi e delle sorgenti.

Importanti fra i Celti erano i fiumi e le sorgenti, che potevano servire a scopo curativo. È chiaro però che nelle acque si potevano anche trovare animali sconosciuti, i quali potevano venire identificati come esseri malvagi se erano dannosi o come entità benefiche se erano di aiuto. Va anche da sé che tali aiuti potevano essere ricompensati con l'offerta di vite umane.

Le acque, oltre a questi esseri divini, malvagi o no, potevano essere usate anche come vaticini ed è importante rimarcare che gli animali erano i guardiani delle acque.

Arrivato il Cristianesimo, tutto ciò finì e, al posto delle divinità, i fiumi e le sorgenti venivano identificati con nomi di santi.

Il culto degli alberi e delle piante.

I druidi consideravano sacri gli alberi a tal punto che il loro potere era venerato. Tra di essi possiamo annoverare, ad esempio, le querce,

ma anche il vischio, che veniva raccolto con un falchetto d'oro, e tanti altri.

La Chiesa cristiana non poteva certo accettare questo tipo di culto, che tra l'altro comportava di bruciare, una volta all'anno, l'albero e l'essere umano che rappresentava lo spirito della vegetazione. Cercò quindi di estirpare questa credenza e questo rito, ma con scarsi risultati.

Il culto degli animali.

Serpenti, tori e maiali erano animali sacri agli antichi Celti, tanto che i nomi di tali animali venivano usati come titoli nobiliari o come nomi di luoghi. Un altro animale sacro ai Celti era l'orso, che aveva sia un dio che una dea.

È importante sottolineare l'importanza del culto degli animali, perché l'animale divino, qualunque esso fosse – maiale, toro o altro – era quello che dava potere a chi lo mangiava, purché venisse ammazzato in un determinato periodo dell'anno, in una determinata stagione, nel giorno stabilito e secondo i dettami del particolare culto del luogo dove avveniva l'uccisione.

Il culto delle armi.

È importante fare cenno alle armi, perché per i Celti avevano un ruolo fondamentale e, proprio per questo, sulle armi talvolta venivano fatti degli incantesimi e di questo potere si faceva uso quando era necessario.

I templi.

Non erano edifici in pietra, bensì piuttosto boschi sacri in cui venivano celebrati gli dèi, ai quali veniva eretto, per il culto, un

simulacro o un altare dove venivano praticati sacrifici, talvolta anche umani.

Altari.

Tacito, Cicerone e Lucano parlano di sacrifici umani su altari che potevano essere costituiti da un mucchio di pietre o da un sasso unico.

Simulacri.

I Celti avevano un vero e proprio culto – o adorazione – delle immagini e quelle che venivano rappresentate più di frequente erano le divinità native, come ad esempio il dio Cernunnos e la dea Epona.

Cosmogonia.

Della nascita e della fine delle divinità celtiche si sa poco. Sappiamo soltanto che i Tuatha de Danann venivano dal cielo e che la loro fine era dovuta ad acqua e fuoco.

I Tuatha de Danann.

I Tuatha de Danann erano considerati uomini di scienza e dèi. Non si comprende bene se fossero immortali o meno, perché nei racconti vengono trattati ora come dèi, ora come uomini potenti, però è un fatto che uno dei re dei Tuatha de Danann aveva una sposa di nome *Eriu* o Irlanda.

Tabù.

I Tabù erano importanti per i Celti, che li chiamavano Ogeis o Cegador, ossia, per l'appunto, predizioni. I Tabù potevano essere religiosi o magici e non dovevano essere infranti, altrimenti sarebbero capitate disgrazie a non finire.

I Druidi.

Il Druido è colui che sa e perciò svolgeva diverse mansioni: indovino, medico, filosofo, veggente, ecc., ma anche consigliere che, come tale, non restava mai inascoltato. Quello che il druido diceva era cosa fatta e quindi era l'unico uomo superiore al re. I poteri magici dei druidi erano noti e ne citiamo solo alcuni, come il cambiare aspetto, il rendersi invisibili e l'indurre un sonno magico. Questi druidi e la loro religione vennero dapprima indeboliti da Augusto e Tiberio e quindi Claudio riuscì a sopprimerli quasi del tutto.

Magia.

Il druido veniva definito *magus*, parola che significa mago. Le magie dei druidi provocavano allucinazioni ed ingannavano proprio con le loro trasformazioni. Questo fatto è attestato persino nei testi cristiani, come quello di Thomas Malory, che descrive come Uther viene trasformato da Merlino nel marito di Igraine proprio per ingannare quest'ultima e generare Artù.

Simboli.

Gli dèi celtici sono rappresentati soprattutto con i simboli Martello, Ruota, Cornucopia: tutti simboli di abbondanza.

5. La concezione della morte.

La condizione dei defunti.

Cesare scrive:

I druidi, in particolare, desiderano imprimere loro questa nozione che le anime non periscono, ma passano dall'uno all'altro (*ab aliis, ad alias*) dopo la morte e in questo modo essi intendono soprattutto spronare gli uomini al valore, essendo superato il timore della morte.⁶

Diodoro afferma:

Tra di essi prevaleva la dottrina di Pitagora che l'anima dell'uomo è immortale e dopo aver completato il corso della sua esistenza egli vive ancora, poiché l'anima passa in un altro corpo. Dunque, alla sepoltura del defunto, alcuni gettavano lettere indirizzate ai parenti morti sulla pira ritenendo che il defunto le avrebbe lette nell'altro mondo.⁷

Abbiamo voluto considerare queste due citazioni non per mettere a confronto due dottrine che, come unico punto d'incontro, avevano l'immortalità, ma per mostrare fino a che punto i Celti credevano che il corpo potesse riprendere forma e non soltanto come spirito, ma proprio con carnalità. Appariva, infatti, proprio nella forma di vivente l'unico modo – chiamiamolo così – di potersi rendere invisibile. Il morto, tuttavia, nella concezione druidica del trapasso,

6 Cfr. J.A. McCulloch, *La Religione degli antichi Celti*, Cap. XII, p. 327

7 Cfr. J.A. McCulloch, *La Religione degli antichi Celti*, Cap. XII, p. 327.

poteva fare qualunque cosa facesse da vivo.

Rinascita e trasmigrazione.

È difficile parlare sempre di queste cose: le credenze celtiche in questo campo sono strane. Credevano nella rinascita e nella trasmigrazione dell'anima di una persona, che poteva rinascere in un altro corpo.

L'Elisio.

I nomi dell'Eliso irlandese sono talvolta di carattere generale: Mag Mòr “La Grande Pianura”, Mag Mell “La Dolce Pianura”, Tir n'Aill “L'altro Mondo”, Tir na m-Beo “La Terra dei Viventi”, Tir na n-Og “La Terra dell'Eterna Giovinezza” e Tir Tairngiri “La Terra della Promessa – quest'ultimo forse di origini cristiane.”⁸

I diversi Elisi nei racconti sono:

L'Elisio del Sid.

Descrizione. Qui i tesori, il cibo e le bevande sono migliori di quelli terreni; è situato sulla terra.

L'isola dell'Elisio.

Descrizione. Luogo senza peccato; è situato sul mare.

La Terra sotto le Onde.

Descrizione. Luogo situato – si dice – in fondo a un pozzo; viene confuso con i due precedenti.

Coestensivo con questo mondo.

Descrizione. Riguardo a questo Luogo, alcuni racconti narrano la munificenza e la benevolenza degli dei dell'oltretomba.

8 Cfr. J.A. McCulloch, *La Religione degli antichi Celti*, Cap XXIV, p 352

Avalon.

“Nessuna tempesta, eccessi di caldo o di freddo, o animali nocivi la affliggono; è benedetta da un'eterna primavera e da frutti e fiori che crescono senza fatica; è la terra dell'Eterna Giovinezza, in cui morte e malattie sono sconosciuti.”⁹

9 Cfr. J.A. McCulloch, *La Religione degli antichi Celti*, Cap XXIV, p 357

6. Festività celtiche.

Samhain: 1° novembre.

È la festa che dà inizio all'anno e, sebbene anticamente venisse associata all'agricoltura, è poi diventata una festa incentrata sulle potenze del male, quali spiriti maligni, morti e streghe malefiche, attive soprattutto alla vigilia.

La festa di Samhain è anche associata ai fuochi sacri che venivano accesi in ogni casa e servivano ad allontanare proprio le forze malefiche.

Yule.

Notte del solstizio d'inverno.

Importante è l'uso del fuoco, che serviva per richiamare la luce del sole e riscaldare la Madre Terra.

Nel mondo celtico, questo era il momento di passaggio tra il vecchio ed il nuovo anno, rappresentati rispettivamente da Re Agrifoglio e Re Quercia che simboleggiano anche l'inverno ed il sorgere a nuova vita per il ritorno della primavera.

Yule è quindi anche il passaggio tenebre – luce: si ha la notte più lunga dell'anno e poi dalla mattina seguente i giorni, anche se di pochi minuti, riprendono ad allungarsi e dall'oscurità ed il freddo si va verso la luce ed il tepore primaverili.

Imbolc: 1° febbraio.

È la seconda festività dell'anno e poco si conosce dei suoi riti: dal cristianesimo, è stata associata a Santa Brigida ed era una festa della purificazione.

Era una festa che riguardava il risveglio primaverile della natura, comprendeva dei riti di purificazione ed era dedicata ai guerrieri, a cui veniva somministrata una bevanda a base di miele ed erbe allucinogene.

Il rito della purificazione si basava soprattutto sull'accensione delle candele nelle case.

Ostara.

Giorno dell'equinozio di primavera.

Equinozio viene dal latino e significa “notte uguale”. È la festa che dà il via alla semina e vi si celebrano crescita, vita e fertilità.

In questa festa, si usava andare a cercare il trifoglio che si dice abbia dato origine al simbolo del Triskele. Il trifoglio rappresenta le tre età della dea e i mondi fisico, mentale e spirituale.

Beltaine: 1° maggio – Mezzaestate.

Al contrario della festa di Samhain, che pure anticamente doveva rappresentare la vita e invece successivamente rappresentava la morte e le forze malefiche, la festa di Beltaine rappresentava effettivamente la vita ed i falò che venivano accesi non stavano ad indicare un potere di protezione, ma un potere di buon augurio.

Un altro elemento importante della festa di Beltaine era l'acqua; infatti si facevano pellegrinaggi alle sorgenti sacre e venivano compiuti dei riti propiziatori (di fertilità e vegetazione) per portare benefici alla terra.

Beltaine e Mezzaestate sono due feste molto simili tra loro. Possiamo soltanto menzionare alcune usanze curiose legate al sole, come ad esempio quella di far rotolare una ruota infuocata in mezzo ai campi, oppure quella di far ruotare delle torce per ricreare – anche qui – l'impressione di una ruota infuocata, oppure ancora quella di danzare intorno al fuoco imitando i movimenti solari.

Il tutto aveva lo scopo di ottenere azioni benefiche e purificatrici.

Litha.

Giorno del solstizio d'estate.

Solstizio significa “il sole si ferma” e, in questo caso, si tratta del giorno più lungo dell'anno, dopo il quale le giornate cominciano di nuovo ad accorciarsi.

In antiche celebrazioni, in questo giorno veniva fatta una danza intorno al fuoco per ottenere prosperità e fortuna. Secondo i druidi, il fuoco serviva per sostenere magicamente il sole e scaldare la terra.

In questo giorno, le streghe raccolgono le erbe bagnate e ne fanno mazzi che poi mettono a seccare. Era anche giorno di scambio di promesse di matrimonio o di ricerca dello sposo.

Lugnasad: 1° agosto.

Il dio Lug è associato al sole e, anche in questo caso, è presente il richiamo all'energia solare. Questa era la festa del commercio, del divertimento e dell'abbondanza, legata alle eccedenze di grano, di frutta, di latte e di pesce.

Vi era inoltre anche qui il richiamo alla fertilità, che era associata all'amore promiscuo ed al matrimonio.

Fertilità, purificazione, protezione, augurio: questi sono gli elementi in cui i Celti credevano e che erano ricorrenti nelle loro feste, in cui i Celti pregavano e inneggiavano alle potenze benefiche.

Mabon.

Equinozio d'autunno.

È la festa del dio della vegetazione che, rapito e catturato tre giorni dopo la sua nascita, viene liberato da re Artù e dai suoi compagni

dopo lunghi anni di prigionia.

Mabon è associato alla musica ed alla poesia e quindi ad Apollo. In questo giorno, la notte ed il dì hanno la stessa durata ed è anche la festa che rappresenta la caduta nell'oscurità e nel freddo.

Seguivano ad esso fame e paura per le scorte che potevano finire.

7. Divinità celtiche.

Lug.

È il primo della triade maschile ed a lui è dedicata una festa.

Dio del cielo, del sole e della luce, è dotato di grandi poteri magici che può trasmettere ai suoi adoratori e a lui erano sacri i raccolti. È raffigurato con fisico possente e grande barba. Attorno a lui ci sono alcuni animali simbolici tra cui un gallo, un cappone, un serpente, un corvo e un maiale.

Dagda.

Secondo dio della triade maschile.

“Dagda è un dio primordiale della scienza, dell’amicizia, dei contratti dell’eternità, signore del tempo cronologico e atmosferico, maestro dei quattro elementi, un dio – druido, artigiano, mago onniscente, signore dell’abbondanza, lo si può paragonare al Dis Pater citato da Cesare quando si riferisce al dio primordiale dei Celti”. (Riccardo Taraglio, *Il vischio e la quercia*, Torino 2001, p.197)¹⁰

Ogma.

Terzo dio della triade maschile.

Dio dell’eloquenza generoso e gentile, ma anche a volte iracondo e violento. Protettore dei bardi, è inventore dell’alfabeto capace di unire l’umano e il divino, ossia appunto della scrittura ogham

10 Da *La magia dei Celti*, L. Rangoni, Milano, Xenia 2006, pp. 19 – 20.

utilizzata dai druidi per la loro magia.

La dea madre Dana.

Dea da cui nacquero i Tuatha de Danann e compagna del dio Dagda, era anche portatrice di fertilità ed abbondanza, nonché madre di altre dee.

Morrigan.

Rappresentante della forza vitale, è amata da uomini e donne. Come dea guerriera, rappresenta però anche la violenza, il massacro, la sete di sangue e di vendetta.

Macha.

Dea madre; divinità dei giochi e delle feste.

Babd.

Il significato del nome è “corvo delle battaglie” ed è una dea della morte. Volava sui campi di battaglia con l’aspetto di un corvo.

Nemainn.

La traduzione del nome è “frenesia” e “delirio”. Lanciava urla pazzesche per provocare terrore nei nemici.

Dea invocata per distruggere qualcuno, è oscura e pericolosa.

Arianrhod.

Dea della luna e del destino figlia di Dana.

Branwen.

Una delle tre grandi regine che sorreggono le sorti del mondo e dea potente.

Viene liberata dal suo fratello, gran detentore del calderone che ridona la vita.

Brigit – Brigid.

Brigit è figlia di Dagda ed a lei è dedicata una festa.

Dea dei poeti, dei fabbri, dei medici e di arti, mestieri e cultura, è considerata anche dea della fecondità.

Ceridwen.

La dea della vita che possedeva il calderone della saggezza, il cui contenuto aveva il nome di *greal* ed era preparato con sei piante magiche. Chi ne beveva diventava sapiente e saggio.

Epona.

Dea protettrice dei cavalli e dei cavalieri.

Rhiannon.

Dea dei morti. Può risvegliarli e riportarli in vita e può far addormentare i vivi e alleviare le loro sofferenze.

Cernunnos.

Dio di tutti gli esseri viventi, è raffigurato con gambe incrociate e con indosso dei calzoncini celtici e un copricapo con le corna.

Nella mano destra, tiene un torque e in quella sinistra un serpente

con la testa di ariete.

“Espressione di forza, potenza, abbondanza, e perennità nella trasformazione, simboleggiata dalle corna che cadono e ricrescono più possenti delle precedenti [...]. Al dio Cernunnos vengono spesso associati anche due serpenti tendenti verso un sacco o una coppa da cui sgorga una sorgente a cui si abbeverano un cervo e un toro”. (Riccardo Taraglio, *Il vischio e la quercia*, Torino 2001, p.191 – 192)¹¹

Diancecht.

Dio della medicina.
Medico dei Tuatha de Danann.

Goibniu.

Dio fabbro.

Credne.

Dio dell'arte del bronzo.

Ler.

Dio del mare.

Manannan.

Figlio di Ler, è dio dell'altro mondo.

¹¹ Da *La magia dei Celti*, L. Rangoni, Milano, Xenia 2006, p. 32.

Belenos.

Epiteto dell'Apollo dei Galli. Il dio è collegato al fuoco come elemento trasformatore.¹²

12 J. A. MacCulloch, *La religione degli antichi Celti*, p. 382.

Appendice I. Dizionario delle erbe.

Abete bianco – Ailm – Abies Alba.

L'abete è l'albero della fertilità e della nascita.

Agrifoglio – Tinne – Ilex Aquifolium.

L'agrifoglio è una pianta che veniva usata per costruire armi come lance e scudi. Usato nelle arti magiche, scacciava le energie negative e in medicina le sue bacche venivano utilizzate come purgante e lassativo, mentre le foglie venivano utilizzate in modo vario contro dolori reumatici, febbri, tossi, bronchiti.

Betulla – Beth – Betula Pendula.

La betulla è un'albero a foglie decidue di colorazione argentea simile a quella della luna.

Associata ad entità femminili contro la potenza maschile, è molto probabile che la betulla venisse utilizzata dai Celti per mettersi in contatto con i Sidhe (creature fatate femminili), potenti forze dell'aldilà.

La betulla è molto probabilmente associata alla festa di Imbolc o della purificazione. I Druidi facevano uso probabilmente di allucinogeni quali l'amanita muscaria; la betulla invece è un antidoto contro l'avvelenamento da parte di alcune specie fungine, fra cui la stessa amanita muscaria.

Non solo la betulla veniva usata in medicina, ma anche in moltissimi altri modi, quali ad esempio la costruzione di oggetti in legno utili per la pulitura del cuoio o la produzione di birra dalla corteccia, o la formazione di ghirlande come pegno d'amore, quando addirittura

non si piantava un albero vicino alla casa degli sposi per propiziare la fortuna nel matrimonio.

La betulla, infine, è anche una lettera dell'alfabeto oghamico, che generalmente è la lingua con cui i druidi lanciavano gli incantesimi.

Biancospino – Huath – Crataegus Oxycantha.

Il biancospino è una delle piante care alla grande dea per le sue potenze elementari e caotiche che vengono padroneggiate dai druidi ed è considerato dalle fate la loro dimora preferita.

Celidonia – Thona – Chelidonium Majus.

La celidonia è un'erba curativa utilizzata dai druidi. È un'erba che viene utilizzata soprattutto per gli occhi; infatti è anche chiamata erba degli occhi. Veniva utilizzata anche – per esempio – come erba diuretica e narcotica.

Edera – Gort – Hedera Helix.

È una pianta sempreverde e allucinogena; infatti i druidi la utilizzavano mischiata a vino e birra per creare le loro visioni.

Pur essendo velenosa, poteva essere usata sulle persone ponendola sulla testa per guarire dalla follia e questo è solo uno dei rimedi medici dell'antichità.

Erica – Ur – Calluna Vulgaris.

Pianta associata all'aldilà e all'immortalità. Le api prediligono i fiori di questa pianta producendone miele squisito.

Si dice che i Celti dormendo su un talamo di questa pianta scoprissero tutti i segreti dell'altro mondo.

Frassino – Nion – Fraxinus Excelsior.

Il frassino è l'albero considerato simbolo del bene e del male. Questo albero ha funzioni divinatorie e curative.

I guerrieri celti costruivano le armi come lance e giavellotti in legno e veniva usato proprio questo albero in quanto resistente.

Giusquiamo – Beleonuntiam – Hyoscyamus Niger.

Erba sacra a Belenos.

Il Giusquiamo è noto per le sue proprietà allucinogene. Pianta molto velenosa in dosi eccessive per il suo potere annebbiante della mente, forniva possibilità divinatorie.

Essendo utilizzato come sonnifero o calmante, veniva chiamato *erba del sonno*.

Melo – Quert – Malus Sylvestris.

Il melo è l'albero della conoscenza e della magia. Anche quest'albero è legato al mondo soprannaturale dei Sidhe.

La famosa isola delle mele, cioè Avalon, è l'isola in cui è stato trasportato re Artù dopo la sua dipartita dal mondo reale.

La mela è anche utilizzata come dono dalle creature dell'aldilà, ha un grande potere curativo e i Celti ne avevano gran considerazione.

Nocciolo – Coll – Corylus Avellana.

Albero della conoscenza, delle scienze e delle arti. I druidi per invocare i loro incantesimi utilizzavano bastoni di nocciolo proprio per onorare gli dèi che avevano molta considerazione per quest'albero. Il suo frutto veniva usato dai druidi per ispirarsi.

Olmo – Leim – Ulmus Glabra.

L'olmo è associato alla dea e come albero parte del simbolismo femminile ha un ruolo privilegiato in questa società al pari di altre piante associate al medesimo simbolismo.

Ontano – Fearn – Alnus Glutinosa.

L'ontano è un albero che è associato all'acqua. Essi costituiscono insieme gli elementi druidici per eccellenza. Il rapporto pianta – acqua, infatti, aiuta corpo e spirito eliminando le energie negative.

Per quanto riguarda il mondo dei Sidhe, tale rapporto è fondamentale come mezzo per mettere in comunicazione questo mondo con l'altro e vi è anche un importante nesso con i guerrieri, che costruivano gli scudi con questo legno.

La lettera oghamica dell'ontano è di colore rosso che è proprio della corteccia, la quale veniva usata per la colorazione (appunto rossa) della lana.

La popolazione di Vercingetorige era *Alvaricum*, ossia “popolo della terra dell'ontano”.¹³

Ovulo malefico – Viell – Amanita Muscaria.

Oltre alla divinazione interpretativa dei segni, c'è quella dovuta alle piante di tipo allucinogeno. Poiché la divinazione poteva avvenire anche tramite masticazione di cibo, come per esempio la carne, i druidi non disprezzavano alcune erbe che facevano al caso loro e tra esse il fungo oggi conosciuto come Ovulo malefico o Amanita muscaria. Per quanto sembri strano che i druidi se ne cibassero a causa della sua tossicità, pare che presso alcuni popoli, dopo aver eliminato gli effetti nocivi con un opportuno trattamento, venisse effettivamente mangiata.

13 A cura di Giorgio Maria Miramonti, *Le Erbe officinali antica medicina dei Celti da Plinio a Dianchet*, Aosta, Keltia 1999, p. 80.

Pioppo – Eadha – Populus Tremula.

I Pioppi sono gli alberi per il passaggio tra questo mondo e l'aldilà. I druidi misuravano le tombe con questo legno, su cui venivano incise misteriose lettere ogham che avevano la facoltà di favorire il trapasso.

Sono tre i tipi di pioppo, dice Plinio: bianco, nero e libico.

Quercia – Duir – Quercus Robur.

La quercia è associata ad una delle feste celtiche, quella del 1° agosto, e quindi anche al cielo e al sole. È proprio grazie ad essa che divinavano, in quanto possiede come parassita il vischio, pianta sacra ai druidi.

I Celti utilizzavano le ghiande, insieme alla corteccia, per curare le emorragie, la febbre e la dissenteria.¹⁴

Salice – Saille – Salix Alba.

Il salice è un albero legato alla grande dea, ma anche alla luna ed al sole ed è usato come albero magico.

Sambuco – Ruis – Sambucus Nigra.

Albero sacro importante perché dedicato agli esseri dell'altro mondo; piantato per propiziare i favori e non suscitare le ire degli spiriti. Simbolo di morte e di sventura, non se ne bruciava e neanche ci si fabbricavano culle, per evitare che fate cattive pizzicassero i ragazzi. I druidi usavano la linfa per entrare in contatto con i Sidhe e anticamente ci si curavano le malattie della pelle.

14 A cura di Giorgio Maria Miramonti, *Le Erbe officinali antica medicina dei Celti da Plinio a Dianchet*, Aosta, Keltia 1999, p. 93.

Samolo – Samolus – Samolus Valerandi.

Plinio il Vecchio spiegava alcuni rituali dei Celti per la raccolta di questa pianta, ma anche di altre. Bisognava digiunare per un atto di purificazione nel gesto di entrare in contatto con la natura.

Chi compie questo atto della raccolta deve farlo con la mano sinistra e non si deve voltare indietro né deve posare per nessun motivo il raccolto in un luogo diverso da quello a cui è destinato. Questa pianta serve per preservare gli animali da ogni malattia.

Tutti questi riti vanno sotto il nome di “Magia Vegetale”.

Selago – Lycopodium Selago – Juniperus Sabina.

Per cogliere “la pianta chiamata Selago – informa Plinio il Vecchio – non si fa uso del ferro, si passa la mano destra sul lato sinistro dell’abito come per rubare; è necessario essere vestiti di bianco, avere piedi lavati e nudi, e aver fatto prima una offerta di pane e di vino.¹⁵

I druidi raccomandavano di usare il succo di questa pianta contro i difetti della vista e la utilizzavano nella sua totalità per allontanare la cattiva sorte.¹⁶

Sorbo Selvatico – Luis – Sorbus Aucuparia.

I Druidi, i dotti scienziati del tempo, stupiscono i nostri autori classici per le loro grandi conoscenze. Per i Druidi, in effetti, le conoscenze della natura e delle manifestazioni del divino sono fondamentali.

Alberi particolarmente cari ai druidi per le capacità

15 A cura di Giorgio Maria Miramonti, *Le Erbe officinali antica medicina dei Celti da Plinio a Dianchet*, Aosta, Keltia 1999, p. 108.

16 *Ibidem*, p. 107.

magiche ed incantatrici che possiedono sono il sorbo selvatico, il tasso ed il nocciolo.¹⁷

I druidi irlandesi, infatti, prediligevano l'uso del legno del sorbo e del nocciolo per le loro "bacchette del potere" su cui incidavano dei simboli, mentre usavano il sorbo rosso per creare della nebbia ed altro.

Tra i cibi degli dèi, sono citate le sorbe, oltre alle mele ed alle noci, e dice una leggenda che il sorbo ha il potere di far tornare giovani a patto che si mangino *tre* sorbe, "numero cardine della spiritualità celtica".¹⁸

Da un'altra leggenda, si evince che le sorbe possono allungare la vita di un uomo e possono rimarginare le ferite, mentre un'altra ancora ci informa che un mortale, nutrendosi di sorbe, acquista attributi divini, come ad esempio l'immortalità.

Tasso – Idho – Taxus Baccata.

Il tasso è l'albero della morte per il contenuto di veleno delle sue parti.

Dei bastoncini con scritte oghamiche venivano gettati a terra e i druidi, leggendo i simboli, profetizzavano.

Trifoglio – Seamarog – Trifolium Pratense.

Pianta sacra ai Tuatha de Danann, difendeva dalla cattiva sorte e apportava sapienza e saggezza.

¹⁷ *Ibidem*, p. 113.

¹⁸ *Ibidem*, p. 114.

Verbena – Ferfaen/Crub-An-Leoghain – Verbena Officinalis.

Questa pianta – dice sempre Plinio il Vecchio nella sua *Historia Naturalis* – viene raccolta all'alba dopo un sacrificio espiatorio o propiziatorio. Veniva sfregata sul corpo esaudendo ogni desiderio. Levava la febbre e veniva usata come antidoto per il morso dei serpenti.

I druidi usavano questa pianta per profetizzare ed essa era importante per gli incantesimi che bisognava saper enunciare con il giusto ritmo e la giusta cadenza per evitare che perdessero la loro efficacia e che la pianta fallisse il suo scopo.

Vischio – Druidh Lus – Viscum Album.

I Druidi erano gli uomini del sapere, per cui dovevano conoscere ogni cosa sulle erbe officinali, sia nocive che curative.

I due importanti vegetali dei druidi sono senz'altro il vischio e la quercia, ma lo è ancor di più il vischio di rovere, che si trova raramente e quindi viene usato per cerimonie religiose particolari.

Preparano secondo i riti ai piedi dell'albero un sacrificio e un festino religioso e conducono due torelli bianchi dalle corna legate per la prima volta. Un sacerdote vestito di bianco sale sull'albero, taglia il vischio con una lama d'oro a forma di serpe e lo riceve su un saio bianco. Immolano quindi le vittime pregando il dio di rendere il dono propizio a coloro a cui l'ha accordato. Credono che il vischio, macerato in forma di bevanda, doni la fertilità a ogni animale sterile e che sia un rimedio contro tutti i mali. Tutto questo avviene il "sesto giorno di luna", quando questa ha già una grande forza pur senza esser al culmine del suo corso.¹⁹

19 A cura di Giorgio Maria Miramonti, *Le Erbe officinali antica medicina dei Celti da Plinio a Dianchet*, Aosta, Keltia 1999, pp. 132 – 133.

È importante precisare il simbolismo che richiama il bianco, la luna e il sole. Più specificamente, il bianco richiama la purezza ed il falchetto d'oro i due corpi celesti.

Il vischio, cioè la *Druidh Lus* o *Erba del Druido*, veniva usato per l'epilessia e per le ulcere ma, a parte l'aspetto medico, serviva anche, insieme alla quercia, per l'elezione di un capo.

Vite – Muin – Vitis Vinifera.

Tale pianta mediterranea era nota anche ai Celti, che ne conoscevano il succo, o vino, di cui veniva fatto uso soprattutto nelle cerimonie. Non si trattava, quindi, di un utilizzo smodato, ma in tali cerimonie esso veniva impiegato per alterare gli stati di coscienza.

Appendice II. Dizionario degli animali.

Aquila.

Animale raffigurato sulle monete galliche e iniziatore dei saggi.

Cavallo.

Animale simbolo di regalità. È riconducibile come simbolo alla classe aristocratica.

Cervo.

Animale sacro per i Celti, perché uno dei loro dèi è raffigurato con le corna di questo animale.

Simboleggia la luce e l'eterno ringiovanimento.

Cinghiale.

Questo animale rappresenta la spiritualità e cioè la classe sacerdotale.

Cornacchia.

Animale che simboleggia la fedeltà allo sposo, poiché quando muore il compagno non si accoppia di nuovo.

Corvo.

Animale legato al dio Lug, considerato profetico e quindi legato alla divinazione.

Gufo.

Nel simbolismo celtico, è l'animale che rappresenta l'adulterio.

Maiale.

Animale simbolo di abbondanza e fecondità; associato ai guerrieri per la sua voracità.

Animale anche portafortuna.

Oca.

Animale che rappresenta per i Celti il messaggero del mondo che si trova al di là di questo mondo.

Orso.

Questo animale è simbolo di virtù guerriera e infatti la sua denominazione in celtico è *artos*, in irlandese *art* e in bretone *arzh*, che poi è anche quella del mitico sovrano Artù (*Artoris*).

Serpente.

*In molte culture il serpente (e più tardi il drago) è simbolo dello spirito della terra e delle forze naturali di crescita, decadimento e rinnovamento.*²⁰

Toro.

“Secondo il rito apprestano un banchetto sacro e un sacrificio sotto l'albero e vi conducono due tori di colore bianco alle cui corna pongono legami per la prima volta. Poi il sacerdote, vestito di una veste candida sale

20 Da *Gli animali magici*, L. Rangoni, Milano, Xenia 2005, pp. 99 – 100.

sull'albero, stacca il vischio con un falchetto d'oro e lo ripone in un panno candido. Infine immolano le vittime e pregano il dio di rendere propizio il dono a coloro ai quali lo ha dato. Credono che un decotto di vischio doni la fecondità a qualunque animale sterile e sia un rimedio contro tutti i mali". (*Naturalis Historia*, XVI, 95).²¹

Ci sono altri animali nella mitologia celtica, quali per esempio il **lupo**, e la **lontra**, che seguono e accompagnano il dio Cernunnos insieme con l'**orso**.

Un altro animale della mitologia celtica è il **cane** che l'eroe Cu – Chulain uccide in uno dei suoi primi atti, poi c'è di nuovo la **lontra**, che viene uccisa sempre dallo stesso eroe prima di morire a sua volta colpito con una fionda.

Un altro animale celtico è infine la **lepre**, che viene catturata quale simbolo di virilità ed è usata come dono alle donne durante la festa di Ostara.

21 Da *Gli animali magici*, L. Rangoni, Milano, Xenia 2005, p. 19.

Appendice III. Le fonti scritte greche.

Ecateo di Mileto. Narrazioni geografico – etnologiche.

Avieno. Inimicizia tra Celti e popolo ligure.

Erodoto. Popolo delle sorgenti del Danubio.

Platone. Popolazione bellicosa e dedita al vino.

Aristotele. Coraggio nell'arte della guerra – Disciplinati e poco intelligenti.

Teopompo. Collocazione nell'Illiria.

Eforo. Collocazione nell'Europa Occidentale – Valore militare – Amici dei Greci.

Callimaco. Originati dai Titani.

Posidonio. Coraggiosi, franchi, eccitabili, suscettibili, amanti di ornamenti – onori e conviti sontuosi.

Parla anche di religione – Organizzazione sacerdotale – Credenze ultraterrene e tradizione bardica.

Strabone e Diodoro Siculo. Conservazione dei crani dei nemici uccisi in battaglia come trofei.

Bibliografia.

- J. A. MacCulloch, *La Religione degli antichi Celti*, Milano, CDE, 1999.
- Angela Cerinotti, *I Celti*, Verona, Demetra, 1998.
- Giorgio Maria Miramonti (a cura di), *Le erbe officinali – antica medicina dei Celti da Plinio a Diancecht*, Aosta, Keltia, 1999.
- Marco Massignan, *Le Rune*, Milano, Xenia, 2002.
- Laura Rangoni, *Gli animali magici*, Milano, Xenia, 2005.
- Laura Rangoni, *La magia dei Celti*, Milano, Xenia, 2006.
- L'Universale. Atlante Storico, *Le Garzantine*, Milano, Garzanti, 2005.

Indice generale.

1. La storia dei Celti.....	3
2. L'organizzazione sociale.....	9
3. La letteratura celtica.....	14
4. La religione dei Celti.....	16
5. La concezione della morte.....	21
6. Festività celtiche.....	24
7. Divinità celtiche.....	28
Appendice I. Dizionario delle erbe.....	33
Appendice II. Dizionario degli animali.....	42
Appendice III. Le fonti scritte greche.....	45
Bibliografia.....	46
Indice generale.....	47

PRIMA EDIZIONE
GIUGNO 2007

“Secondo il rito apprestano un banchetto sacro e un sacrificio sotto l’albero e vi conducono due tori di colore bianco alle cui corna pongono legami per la prima volta. Poi il sacerdote, vestito di una veste candida sale sull’albero, stacca il vischio con un falchetto d’oro e lo ripone in un panno candido. Infine immolano le vittime e pregano il dio di rendere propizio il dono a coloro ai quali lo ha dato. Credono che un decotto di vischio doni la fecondità a qualunque animale sterile e sia un rimedio contro tutti i mali”.

(Plinio il Vecchio, *Naturalis Historia*, XVI, 95).

