

La Ruota dell'Anno Druìdico: LUGHNASAADH

(Libera traduzione da "Celtic Rituals: an authentic guide to ancient Celtic Spirituality" di Alexei Kondratiev di Finn)



*Lascero la mia falce per terra
mentre l'orecchio che mi nutre è nella mia mano
alzerò i miei occhi verso le vette
e mi girerò velocemente sulla mia caviglia
verso destra
mentre il sole viaggia
dall'est verso l'ovest
dal nord verso il vero centro del sud
con un moto uniforme
(tradotta dai Carmina Gadelica)*

La festa di Lughnasadh è certamente il culmine delle 4 feste che celebrano i **periodi intermedi** fra i momenti di solstizio ed equinozio, il frutto finale del processo che si sviluppa nel corso dell'anno. Infatti il **raccolto** è stato anticipato in tutti i rituali delle precedenti feste, ma solo ora arriva a compimento, celebrando il successo del rapporto fra la comunità umana e la Terra.

Il nome della festa deriva del **Dio del sole "Lugh"**. La seconda parte del nome è "nàsad" che significa "**gioco**" o "**assemblea**". Secondo le antiche tradizioni deriva dagli antichi giochi sportivi e bardici che Lugh stesso avrebbe istituito in memoria della madre adottiva Tailtiu; le celebrazioni duravano alcuni giorni e quindi spesso si parlava di festival di Lughnasadh.

Mentre l'asse Samhain-Beltaine rappresenta nella ruota dell'anno un ciclo di eventi connessi alla Terra, l'asse Imbolc-Lughnasadh è connesso ai risultati del dialogo fra la Terra e l'uomo, espresso nella forma del ciclo agricolo. Se Imbolc era connessa alla dea Brigid, simbolo della fertilità della Terra, Lughnasadh è collegata al Dio Lugh che dona la **fertilità** alla terra stessa.

Lugh era uno degli Dei più conosciuti e celebrati fra le **comunità celtiche** e ha dato il nome a moltissime località in tutta Europa. Il suo antico nome celtico, **Lugos**, pare volesse dire "**lucentezza**": ciò pare fosse collegato sia al sole, da un punto di vista meteorologico, sia alla capacità della mente umana di illuminare l'oscuro attraverso la consapevolezza. In questo senso Lugh è anche il dio dell'intelligenza illuminata. Se Brigid simboleggiava l'energia pura, Lugh rappresenta la capacità di plasmarla.

Un'altra caratteristica associata a Lugh è il potere della **profezia**.

La nascita di Lugh avviene in un periodo di forti tensioni e pericoli. Siccome il campione invincibile dei **Fomòri** (la stirpe del caos che risiedeva nell'antica Irlanda) **Balor** – il cui occhio inceneriva ogni cosa che osservava – poteva essere ucciso soltanto dal suo stesso nipote, i **Tuatha-Dé-Danann** (la stirpe dell'armonia e dell'ordine che risiedeva nell'antica Irlanda, in costante lotta con i Fomòri) si impegnano a fare in modo che la figlia rimanga incinta, pianificando la sua sconfitta. Così **Cian** (il figlio di Dian Cécht) intraprende una segreta intesa con **Eithne**, la figlia di Balor e viene concepito Lugh.

Eithne rappresenta nell'episodio la parte "fomorian" che gli uomini devono assolutamente tenere sotto controllo: il raccolto. Ella rappresenta il reame in cui l'uomo e la Terra necessariamente si incontrano, dove il conflitto fra di loro deve necessariamente essere risolto.

ASHURA

regina delle oasi

Prendendo una parte sia dai Fomori (orientati alla **Terra**) sia dai Tuatha-Dé-Danann (orientati alla **comunità umana**), Lugh è l'elemento ideale per risolvere il conflitto. Per ciò che rappresenta, Lugh è in pericolo di vita fin dalla nascita, come ogni eroe salvatore e ogni "bambino di luce" in ogni tradizione e mitologia: per questo va nascosto.

Inizialmente Lugh viene affidato a **Manannàn**, il signore del convito dell'**Altroregno**, dove vanno tutte le anime benedette dopo la morte, presso Eamhain Abhlach (la terra delle mele).

Manannàn (dio patrono di molte isole come quella di Man o di Arran in Scozia) appare nella letteratura irlandese come il sovrano dell'Altroregno con stretti legami con i Tuatha-Dé-Danann non ancora coinvolti nei loro conflitti. Presso Manannàn, Lugh guadagnerà il titolo di "Ildànach" (pieno di qualità): nella tradizione irlandese questo è il titolo riservato ai grandi poeti, poiché tutta l'ispirazione bardica nasce necessariamente da Eamhain Abhlach, la miniera dell'inconscio. Infatti, quando Lugh arriverà a **Tara**, potrà dichiarare "*File meise ah Eamhain Abhlaigh ealaigh iobhraigh*" (Io sono un poeta dalla terra delle mele, ricca di cigni e alberi di tasso).

Dopo il suo apprendistato nell'Altroregno, Lugh viene affidato alle amorevoli cure di **Tailtiu**, la Regina dei Fir Bolg (uno dei popoli che vivevano in Irlanda prima dell'arrivo dei Tuatha-Dé-Danann), che morì a causa dell'enorme sforzo compiuto per bonificare la pianura centrale dell'Irlanda e renderla coltivabile. Il luogo in cui ella morì venne chiamato "Oenach Tailtenn" (la grande assemblea), dove tutto il popolo, presieduto dagli antichi re si riuniva per Lughnasadh. Deriva da qui la tradizione per cui un luogo, per essere adatto alla riunione del clan e ad ospitare un raccolto, debba avere visto la morte di una donna, come simbolo della sconfitta delle forze caotiche della terra da parte di quelle umane.



Alla fine Lugh reclamò il suo posto fra i Tuatha-Dé-Danann a Tara. Nessuno poteva entrare a Tara se non provvisto di una dote particolare ma Lugh fu salutato Samildànach (con tutte le qualità), divenendo il campione del clan e il dio per eccellenza. Nella battaglia di Maigh Tuireadh, l'apocalittico scontro finale fra le forze della Terra e quelle dell'uomo, Lugh affrontò suo nonno Balor e distrusse il suo occhio malefico con una pietra lanciata. Così i Fomori non furono più invincibili e i frutti della terra ricominciarono a crescere in abbondanza: il raccolto era sicuro.

C'è un altro colpo di scena nella storia di Lugh, comunque: come tutti gli dei celtici ha un'esistenza ciclica. Si sa che la sua consorte, **Nàs**, lo tradiva con **Cermhaid Milbhéal** (dolce bocca), uno dei figli del Dagda. Lugh ferì Cermhaid che fu poi guarito dai poteri del padre; ma uno dei tre figli di Cermhaid (i tre dei di Danu), **Mac Cuill** decise di vendicarsi di Lugh e lo uccise.

Quanto descritto è il mito alla base delle celebrazioni rituali di Lughnasadh: il Dio della Tribù (del clan) e quello che (in diverse forme) è il consorte della Dea della Terra, sono in competizione per i suoi favori; per assicurare un proficuo raccolto, la Dea deve temporaneamente assicurare i suoi favori al Dio della Tribù, piuttosto che al Dio che è normalmente il suo consorte.

Lugh, pur se con diversi nomi, a seconda delle tradizioni celtiche e delle zone, è l'archetipo del Dio tribale: l'**eroe** che salva e conduce a un esito positivo per le persone. Molto verosimilmente l'elaborazione e la disseminazione del suo culto, da parte dei druidi erano associate a una ricchezza di speculazione teologica.

I suoi audaci e prodigiosi "balzi" (un elemento molto stressato in diverse tradizioni che lo riguardano) ricordano il vedico **Vishnu**, i cui passi creavano uno spazio dove non c'era nessuno, permettendo la sconfitta del distruttore cosmico, Varta. È alquanto possibile che il pensiero druidico riguardo Lugh si sviluppasse lungo linee simili e che, se la religione

ASHURA

regina delle oasi

dei Celti indipendenti fosse stata lasciata libera di evolversi da sola, Lugh avrebbe giocato un ruolo universale e pervasivo, come quello di Vishnu nel moderno induismo.

L'avversario di Lugh, il campione della Terra, è chiamato in diversi modi e forme, nelle più recenti celebrazioni di Lughnasadh. In gran parte dell'Irlanda, egli è definito come **Crom Dubh** (il nero incurvato) a cui è dedicata l'ultima domenica di Luglio, definita Domhnach Chroim Dhuibh; durante questa domenica è lasciato libero un feroce e distruttivo **toro** che deve essere fermato dal "**campione del raccolto**" ed è possibile che un sacrificio del toro o una lotta contro il toro sia messa in scena in questo giorno per celebrare il ricordo del mito.

Frequentemente gli aspetti negativi del "campione della terra" sono messi in evidenza in contrapposizione agli aspetti positivi dell'eroe: ad esempio nella area di Cruach Phàdraig nel Mayo è famosa la "**madre del diavolo**" dalla forma di drago chiamata Caorthannach che deve essere imprigionata al di sotto delle acque, dove vivono normalmente i fomori; e la sterile strega **Cailleach** appare ancora qui e là come una forza che deve essere neutralizzata per arrivare al raccolto. Anche la sconfitta del potere delle **nebbie** che ha **forma di drago** è significativa, perché connette le leggende di eroi e **santi** (che sono gli **ultimi avatars di Lugh**), che combattono con draghi o altre creature a forma di serpente.



Il più famoso degli avversari di Lugh, nella letteratura, Balor dall'occhio demoniaco, è forse il più facilmente riconducibile a specifiche circostanze rituali del festival. Il **calore del sole**, prima benvenuto in quanto necessario a mandare via il terrificante freddo invernale, inizia ad assumere una **intensità** – durante l'estate – **eccessiva e avversa** alla vita: un eccesso di energia solare, che rischia di **bruciare** i cereali più che favorire la loro crescita. E in questo momento non c'è nulla di più desiderabile che un po' di energia invernale che – sottoforma dei **temporali** di agosto – rinfreschi e chiarisca l'aria e metta fine agli afosi "**giorni del cane**". Così fa Lugh, estinguendo il fuoco nell'occhio di suo nonno Balor. Il periodo dei "giorni del cane"

in Scozia è detto *An t-Iuchar*, che significa anche "luglio" nel moderno gaelico scozzese: è interessante notare che Iuchar è uno dei figli di Tuireann, che sono nemici di Lugh. Temporalmente e pesanti piogge sono considerate di buon auspicio nel periodo del festival e predicono un buon raccolto.

C'è solitamente una preoccupazione rituale per l'acqua in Lughnasadh, in contrasto con l'enfasi sul fuoco, che contraddistingue Imbolc e Beltaine: acqua e fuoco sono una coppia di opposti nella mentalità celtica. Mentre per Beltaine il bestiame è messo vicino ai fuochi dei falò per purificarsi e dotarsi di protezione soprannaturale, per Lughnasadh i **cavalli sono immersi nell'acqua** e spesso sono forzati a nuotare. Siccome il bestiame di solito è il simbolo del potere della Terra e i cavalli sono associati alla Tribù e alla sua sovranità, pare esserci qui una unione di opposti raggiunta a diversi livelli: il bestiame, di solito associato all'acqua (le dee dei fiumi sono spesso rappresentate come giumente e ci sono moltissime leggende di bestiame magico fuoriuscito dalle acque), è guarito dall'esposizione al fuoco, mentre i cavalli "solari" necessitano di avere un contatto con l'acqua. Questo tema rituale può chiaramente essere collegato a Lugh, che è l'unione fra la natura dei Fomori e dei Danann.

Il giorno di apertura del festival, le comunità si raccolgono in un **punto elevato**, ovvero un punto di incontro fra la terra e il cielo, un luogo in cui tipicamente si manifesta Lugh. Sono particolarmente appropriate le colline, che hanno un pozzo (una dea, motivo tipico fomoriano) vicino alla sommità. I rituali messi in atto sono essenzialmente di 3 tipi: **messa in scena teatrale** di materiale mitologico, in linea con il momento stagionale;

ASHURA

regina delle oasi

inaugurazione del raccolto, attraverso la degustazione dei primi frutti (sia coltivati che selvatici); **attività simboliche** associate alla continuazione della fertilità della terra.

Le scene che rappresentano versioni locali della storia di Lugh sono evidentemente una parte importante delle cerimonie stagionali, con mimi che rappresentano tutti i tipi di **mostri** e forse un vero toro utilizzato per la lotta e il sacrificio degli animali; ma, attraverso i secoli, i materiali non cristiani più appariscenti sono stati messi fuori uso, indubbiamente attraverso l'influenza della chiesa. Molte tradizioni locali suggeriscono che il dio della Terra fosse spesso rappresentato tramite una **faccia di pietra**, scolpita sulla sommità della collina, avente una doppia facciata (per rappresentare l'aspetto duale del dio); l'individuo che invece rappresentava Lugh nella scena, interagiva in qualche modo con la scultura, dimostrando (ad esempio montandoci sopra) la sua vittoria su ciò che la scultura stessa simboleggia. La spettacolare "*Man an Toll*" (pietra perforata) a **Morvah** (ovest Cornovaglia) è considerata importante per le sue proprietà curative ed è disposta fra due altre pietre diritte, essendo quasi certamente un ricordo dell'episodio finale del quarto ramo del **Mabinogion**, in cui **Gronw Pebr**, il rivale di Lleu, per vendicarsi di Lleu chiede di avere una pietra piazzata fra lui e la spada vendicatrice, in modo che la spada possa trafiggere la pietra e ucciderlo comunque.

Fuori dalla Cornovaglia, l'unica sorta di rappresentazione mitologica che ancora sopravvive fino a tempi recenti è la rituale lotta fra fazioni, che si tiene in diverse parti dell'Irlanda. Sfidandosi con dei **bastoni**, i giovani uomini delle due comunità si contendono la vittoria, che simbolicamente significa un raccolto migliore per l'anno successivo: la battaglia è ovviamente una messa in scena dell'antica lotta fra le due schiere di dei, come nella battaglia di Maigh Tuireadh.

Siccome il principale tema della festa è il successo nella mietitura del raccolto di beni dalla terra da parte della comunità, il collettivo godimento del **primo frutto** è il punto più importante della ritualità. Ciò riguarda sia i frutti coltivati, che qualsiasi tipo di frutto selvatico che sia commestibile: essi sono messi a disposizione della tribù attraverso l'intercessione di Lugh (a Samhain invece i frutti sono messi a disposizione e sotto il controllo degli spiriti della terra). Anche se, a causa del clima o di altre circostanze, il pieno raccolto non inizierà se non più avanti, è indispensabile raccogliere e consumare con una cerimonia di ringraziamento anche solo una piccola porzione del raccolto per Lughnasadh. In Irlanda naturalmente negli ultimi 200 anni, il principale raccolto è stato quello delle patate ma in altre regioni, più recentemente, il focus si è spostato sul **grano** o altri **cereali**.

In alcune tradizioni, gli esseri dell'Altroregno – come ad esempio il **Fennodyree**, il selvaggio uomo marroncino, tipico dell'**Isola di Man** - iniziano il raccolto a un livello più sottile, preparandolo prima che la comunità umana lo prenda su nel reame fisico. Il **taglio del primo fascio di spighe** è un atto ritualmente molto importante: in **Scozia** il capo del gruppo dei raccoglitori deve, guardando il sole nascere, tagliare il fascio con una falce e poi tenerlo su in direzione del cielo, girando tre volte sulle caviglie nella direzione del sole e cantando lo "*Iolach Buana*" (la poesia della mietitura). Questo primo raccolto deve essere velocemente tramutato in torte che poi saranno portate presso il sito rituale, sulla cima di una collina e consumate da tutta la comunità.

Era un momento particolarmente gioioso quando, in molte aree rurali fino a poco tempo fa, le riserve di cibo del raccolto dell'anno precedente venivano tirate fuori alla fine dell'estate, quando le persone erano affamate: le espressioni irlandesi "*Iùil an Ghorta*" (luglio della carestia) e "*Iùil an Chabàiste*" (luglio del cappuccio) riflettono proprio questa idea dell'unico cibo rimasto in quel momento, prima del nuovo raccolto. Il cibo selvatico



ASHURA

regina delle oasi

tradizionalmente mangiato nei giorni di Lughnasadh è costituito dai **mirtilli**: ciò era così diffuso nel mondo celtico che il giorno del raccolto in alcune zone dell'Irlanda, era chiamato "*Domhnach na bhFraochòga*" (domenica dei mirtilli).

Il terzo elemento rituale del giorno è connesso alla **fertilità magica** relativa alle persone giovani della comunità. Alcuni commenti vittoriani scandalizzati sostenevano che ci fossero esplicite attività sessuali, mentre invece c'era non più che una parodia erotica accompagnata da gestualità simbolica. In una di queste ritualità, i ragazzi componevano ghirlande di fiori ed erbe e le offrivano alle ragazze. In altre versioni, una ragazza in particolare, si sedeva su una sorta di trono di pietra (spesso presente nei siti dedicati alla celebrazione di Lughnasadh) e offriva fiori davvero come fosse una dea, la rappresentazione incarnata della **fatata regina Aine** (la dea della Terra nel suo aspetto positivo). Un altro rituale associato alla fertilità era il gioco gallese definito "**Rhibo**": un ragazzo e una ragazza erano mossi all'interno di un cerchio formato da altri 6 giovani ragazzi con le mani giunte. In tutti i casi si tratta di rituali in cui regna un'atmosfera di **felice dissolutezza**, con molti balli e canti. Un altro rituale era quello di **seppellire dei fiori** sotto il suolo sacro della terra: infatti, essendo i fiori simbolo della fertilità realizzata e dell'estate completa, seppellirli significava seminare un po' di luce e chiedere così che essa potesse sempre ritornare in futuro.

Infine, un importante aspetto di Lughnasadh come **celebrazione della vittoria della tribù**, era il consolidamento della struttura interna della comunità, ottenuta tramite un "**Aonach**" (assemblea). In essa si riunivano le famiglie provenienti da tutta la zona circostante, per dare a tutti un'idea di unità e di **appartenenza a un unico antenato** e a un unico range di tradizioni comuni; l'assemblea favoriva anche gli **scambi commerciali e culturali**: gli artigiani portavano i loro prodotti, i poeti leggevano le loro ultime poesie, i musicisti intrattenevano, ecc. Era, a un altro livello, un altro raccolto di frutti, la cui generazione era stata preparata a Imbolc per Brighid, la generatrice della creatività umana.

Quando le terre celtiche furono conquistate, le Aontà (plurale di Aonach)

divennero semplici riunioni con danze e canti, nei luoghi antichi dedicati alla celebrazione di Lughnasadh.

Possiamo ora ricapitolare i temi rituali essenziali di Lughnasadh:

- 1) L'assemblea sulle cime delle colline
- 2) La messa in scena del trionfo di Lugh
- 3) La raccolta solenne e la gioiosa consumazione del primo frutto
- 4) La corsa dei cavalli nell'acqua
- 5) Ragazzi e ragazze disposti assieme per la fertilità sacra
- 6) La sepoltura dei fiori come fine dell'estate
- 7) La riaffermazione dell'ordine nelle comunità

Queste tematiche erano così largamente diffuse in tutte le terre celtiche che pare saggio seguirle il più possibile anche nelle nostre celebrazioni odierne. Il raccolto è un periodo di generosità e di lungamente attesa soddisfazione, di appetito e desiderio. È un momento di duro lavoro, ma compiuto in un'atmosfera di gioia e in cui i poteri malefici che agiscono contro la comunità vengono lasciati indietro.

