

# Prima Festa Celtica di LUGHNASAD

1 Agosto 2009

Costa Volpino, Loc. Ceratello

c/o Locanda "Ai Ciar"

Reportage di Lunastella



Il programma annuncia un mercatino a tema e diverse attività di intrattenimento, tra cui la dimostrazione di macinatura dei cereali e cottura sulla pietra, racconti bardici, combattimento con armi e rituale druidico a conclusione della giornata. Tutte le attività di intrattenimento sono a cura dell'Associazione Culturale Gent Salvadega, di cui io stessa faccio parte. Quindi il mio è il racconto di una che ha vissuto la festa "da dentro", con l'adrenalina di chi ha

l'onore/onere di organizzare il tutto per intrattenere la gente.

## UN VIAGGIO DIFFICILE

Nella mitologia celtica, il dio Lugh è colui che incarna la luminosa vitalità del sole, dispensatore delle energie che necessitano alla terra per far germogliare e crescere il grano e tutto ciò che serve al sostentamento degli esseri che popolano il pianeta. Ma, così come il sole che sempre nasconde un lato oscuro e foriero di incendi, devastazioni e siccità, anche Lugh evidenzia il suo potenziale negativo, nella contrapposizione delle polarità opposte tipica della cultura celtica, che è fondamentalmente basata sul duplice aspetto di ogni cosa. E a quanto pare, il nume pare fortemente intenzionato a farci conoscere questo suo lato oscuro, in occasione di questa rievocazione storica in suo onore!

Già è stato difficile per me raggiungere con la mia auto Caer Arianrhod (la sede dell'Associazione Gent Salvadega), in quel delle Orobiche per dare una mano con il trasporto del materiale per montare il campo storico: basti pensare che soltanto due giorni prima mi ha mollata in autostrada, costringendomi a ricorrere al carro attrezzi e a quel brav'uomo che è il mio meccanico che in un solo giorno l'ha fatta

ripartire (lui santo subito!). Oggi invece non è la mia auto a dare problemi, ma quella dell'Orso, su cui viaggiano gran parte dei materiali!

La povera "Red Bastard" è più carica di un mulo ed è auto ormai datata che più non regge la fatica congiunta del caldo, delle strade in salita e del peso. Infatti, dopo aver arrancato lungo la salita che conduce all'Aprica, una densa nuvola di vapore in pressione aleggia intorno al cofano. Fortunatamente ce ne accorgiamo subito e ci fermiamo cercando di far raffreddare i bollenti spiriti della poveretta. Un abbondante rabbocco di acqua fredda pare risolvere almeno temporaneamente il problema, ma pochi chilometri più avanti siamo costretti a ripetere l'operazione e così per altre due o tre volte. Decidiamo allora di ricorrere a un meccanico, spiegandogli la situazione e la nostra urgenza di raggiungere Costa Volpino per onorare l'impegno preso: siamo gli animatori della festa e non possiamo per nessuna ragione al mondo disertare!

Il bravo meccanico si dà da fare con qualche tappullo, ma consiglia vivamente di far vedere l'auto appena possibile. Non ci chiede niente in cambio del suo lavoro e così ripartiamo speranzosi. Ma la Red Bastard non ci sta e ricomincia a fumare dopo alcuni chilometri di strada. Un secondo meccanico scuote il capo ed annuncia che stiamo fondendo il motore e che non vale neppure la pena di ripararla!

Disperati telefoniamo alle organizzatrici della festa, che ci mandano incontro due auto su cui prendono posto i nostri Druidi Tairin e Ladì e il materiale per montare l'accampamento storico. Gwenci ed io proseguiamo con la mia draghetta grigia - che fortunatamente non si lamenta - e Orso decide di fare l'estremo tentativo di portar su la Red Bastard alleggerita dal carico per trasportare i lunghi pali che costituiscono la struttura delle tende storiche e che non stanno in nessuna delle altre vetture. Ma la povera auto esala il suo ultimo respiro a metà della salita, costringendoci a mollarla a bordo strada, dopo aver fermato diverse auto in salita per farci aiutare dai conducenti a spingerla.

Un gentile signore, dopo avere ascoltato i nostri problemi, si offre di trasportare Orso e pali sulla sua jeep e finalmente riusciamo tutti a raggiungere la locanda "Ai Ciar" e ci apprestiamo ad allestire il campo.



## LA FESTA

Il posto è bellissimo, con alte vette rocciose che si stagliano nitide contro il cielo turchino. L'accampamento montato richiama ben presto i primi visitatori, che curiosi si aggirano tra le tende, osservano la macina e gli scudi e gli abiti celtici cuciti da Ladì. Molti sembrano interessati e chiedono spiegazioni, che vengono prontamente fornite da Tairin e Farfalla Letale (il capo dei Guerrieri Veneti

# ASHURA

regina delle oasi

che sono venuti a darci manforte per la parte relativa ai combattimenti).

Sono proprio i Guerrieri Veneti a dar vita ai primi combattimenti che animano la festa e richiamano parecchie persone all'esterno del campetto destinato al campo storico ed agli scontri all'arma bianca.



E' uno spettacolo nello spettacolo, dal momento che la sola vista di quei gran pezzi di marcantoni che si muovono agilmente in mezzo all'accampamento suscita una certa sensazione tra il pubblico. Quando poi passano alle armi, fornendo spiegazioni sulle tecniche di combattimento adottate, con descrizioni accurate e di comprovata attendibilità storica, lo spettacolo è garantito.

I due guerrieri sembrano danzare in mezzo al campo, ma i segni rossi sui loro toraci lucidi di sudore evidenziano che non si tratta di una finzione: non è un'accademia di mosse concordate ma la rievocazione di un vero duello all'arma bianca, con un'unica variante: si cerca di calibrare i colpi per non farsi troppo male, ma il combattimento è reale e i lividi pure!

Cominciano a combattere col bastone, poi passano a spada lunga e brocchiero (un piccolissimo scudo rotondo del diametro di circa 30-40 cm) e infine spiegano i gesti simbolici che accompagnavano i combattimenti dei gladiatori nelle arene.



Il pubblico è ben presto coinvolto dalla foga d'arme dei due combattenti e si sofferma volentieri intorno alla nostra arena.

Salutati con grandi applausi i due Veneti Farfalla Letale e Valoj, si passa al combattimento celtico vero e proprio con Orso e Gwenci che si affrontano con scudo e spadone. Si tratta di un combattimento di tutt'altro genere rispetto a quelli messi in campo dai Veneti, ma certamente non meno spettacolare. Gwenci affronta

il suo compagno con un impeto guerriero tale da farla assomigliare alla stessa Morrighan - la celtica dea della guerra - e l'Orso non le è certo da meno. Entrambi indossano gli abiti tradizionali celtici, e protezioni di pelle e cuoio, di fattura artigianale e si affrontano con spada e scudo.

Si tratta di un duello appassionante e ben poco importa alla fine chi segna più punti, dato che oggi la posta in gioco non è la vita e neppure l'onore, ma una semplice dimostrazione, realistica e non simulata, ma certamente non all'ultimo sangue.

Il sole è ancora caldo, pur mentre incomincia la sua parabola discendente nel cielo ed i guerrieri si rinfrescano la gola con una bella birra ghiacciata.

E' tempo di lasciar spazio ad un'arte di natura diversa da quella della spada, anche se talvolta ne uccide più la lingua che la spada: l'arte bardica.

Tocca a me rompere il ghiaccio con il pubblico più difficile da gestire: quello dei bambini, alcuni dei quali non sono per niente interessati al racconto e continuano a schiamazzare a gran voce nel grazioso angolino in riva al ruscello, che abbiamo scelto per le nostre narrazioni. E' la mia "prima volta" da bardo e sono piuttosto emozionata, ma a dispetto della mia inesperienza, dei disturbatori e della non felice posizione che ho scelto per mandare la voce, riesco a mantenere un gruppetto compatto di ascoltatori che mi segue fino in fondo alla mia narrazione, gratificandomi alla fine di applausi ed anche di alcune domande riguardo alla Fiaba del "Berretto Blu", che è una mia personale rivisitazione di una storia tradizionale francese - la Francia era la terra dei Galli - già riscoperta da Perrault in una sua raccolta di fiabe.

Posso e devo senz'altro migliorare le mie prestazioni, ma per essere la prima volta sono soddisfatta di me, e lo sono anche i miei maestri Tairin e Ladì, che più tardi si esibiranno nel racconto bardico vero e proprio, quello rivolto al pubblico adulto.



Mentre si attende che faccia più scuro, facciamo ritorno all'accampamento per la macinatura dei cereali. All'inizio sono in pochi a farsi intorno a curiosare, ma non appena le fiamme del focolare scoppiano rosseggianti nell'aria, ecco che i visitatori arrivano, ad osservare il

lavoro delle donne intorno alla pesante macina di pietra grezza. Il fresco della sera porta anche clienti al banchino di abiti celtici e i caldi mantelli a ruota di Ladì vanno letteralmente a ruba, soprattutto quelli neri.

# ASHURA

regina delle oasi

Al termine della macinatura, riesco a fare una rapida visita al mercatino - giusto il tempo per lasciare un po' di soldi agli artigiani che vendono idromele, sidro, pietre e folletti.

E poi è la magia della sera che diventa notte e nell'aria si odono le note cristalline dell'arpa di Ladì, che si mescolano al canto del ruscello ed alla voce suadente di Tairin - nella sua veste di bardo incantatore, che incatena il pubblico alla sua narrazione della Storia di Taliesin - uno dei capisaldi della tradizione bardica.

Gli applausi scrosciano e i miei sono i primi, ché pur avendo ascoltato molte altre volte questa storia dalla voce di Tairin, la trovo sempre nuova e diversa e vi trovo nuovi spunti su cui riflettere!

La sera diventa ben presto notte e la notte accende le stelle in cielo ed il fuoco al centro dell'accampamento. E' la festa di Lughnasad e il rituale prevede parole e gesti volti a ringraziare per i frutti della terra, le messi abbondanti ed il sostegno che la Madre continua a dare alle opere degli uomini.

Lo splendente Lugh presiede alla festa e a lui sono dedicati i brindisi rituali con l'idromele - l'ambrato nettare che i celti ricavano dal miele!

La speranza di messi prospere e abbondanti nella nostra vita conclude il rito e la giornata.

La parte oscura di Lugh resta nell'ombra, ad ammonirci di non sentirci mai troppo sicuri e di non dare mai nulla per scontato: egli attende con pazienza, pronto a dirigere la sua lancia infallibile contro nuovi bersagli.

