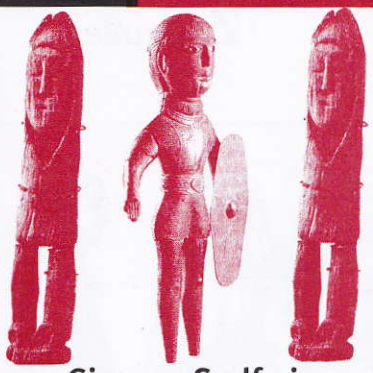

La guerra degli dèi

Lotte e gerarchie sociali nei miti dell'antica Irlanda

Giacomo Scalfari

A uno sguardo superficiale, i miti potrebbero sembrare solo una lunga serie di favole in cui si sono coagulate, nel corso dei millenni, le stravaganti fantasie degli antichi. Ma si tratta, com'è ovvio, di un'ingenuità: prima che la storia diventasse una disciplina, infatti, era attraverso i racconti mitici, tramandati da una generazione all'altra, che gli uomini e le donne spiegavano – e giustificavano – l'organizzazione del mondo.

Lo storico e filologo Georges Dumézil (1898-1986), professore nelle università di Istambul e Uppsala, all'École pratique des hautes études di Parigi e al Collége de France, dedicò tutta la sua vita di studioso all'analisi comparata dei miti indoeuropei. Egli rivendicò sempre la scienza della mitologia come ricerca storica pura, tale da escludere qualunque riferimento alla "struttura" e alla "essenza" universale del mito. Lontano dalla metafisica e dalla trascendenza, Dumézil vedeva i miti come testimonianze autentiche della storia umana. Nella prefazione ad una sua opera affermò:

> I miti non si lasciano comprendere se vengono scissi dalla vita degli uomini che li raccontano. Quantunque chiamati presto o tardi ad una carriera letteraria propria, essi non sono delle invenzioni drammatiche o liriche gratuite, senza rapporto con l'organizzazione sociale o politica, con il rituale, la legge o la consuetudine; il loro ruolo è al contrario di giustificare tutto ciò, di esprimere in immagini le grandi idee che organizzano e sostengono tutto questo[1].

La grande "scoperta" del filologo francese è senz'altro quella che egli definì l'«ideologia tripartita» dei popoli indoeuropei. Attraverso un'indagine comparativa che ha riguardato prevalentemente, ma non solamente, la teologia e la letteratura epica degli Indo-iranici, la mitologia dei Germani, la storia arcaica di Roma e le antiche leggende degli Osseti, Dumézil ha scoperto la costante presenza di una struttura ideologica trifunzionale, che egli ha giudicato essere un'eredità comune di tutta la tradizione indoeuropea arcaica[2].

[1] Georges Dumézil, *Mito e epopea. L'ideologia delle tre funzioni nelle epopee dei popoli indoeuropei*, Einaudi, 1982 (I ed. Paris, 1968), p. XII.

[2] Cfr. G. Dumézil, *L'ideologia tripartita degli Indoeuropei*, Il Cerchio, 2003 (I ed. Bruxelles, 1958). Intorno alle tesi di questo autore si è sviluppato un ampio dibattito; si veda, ad esempio: Cristiano Grottanelli, *Ideologie miti massacri. Indoeuropei di Georges Dumézil*, Sellerio, 1993, e Aa. Vv., *Esploratori del pensiero umano. Georges Dumézil e Mircea Eliade*, Jaca Book, 2000.

Al vertice di tale sistema tripartito e gerarchizzato troviamo la funzione del *sacro* (segnalata come «prima funzione»), che comprende la magia, la scienza, l'intelligenza, il diritto e, conseguentemente, l'esercizio legittimo del potere. Segue poi la funzione della *forza fisica* («seconda funzione»), utilizzata contro nemici ordinari e soprannaturali, sia nella lotta individuale che in guerra. Infine, la funzione che potremmo chiamare della *sanità materiale* («terza funzione»). Essa risulta la meno facile da delineare, in quanto, dice Dumézil,

> [...] ricopre province numerose fra le quali intercorrono legami evidenti ma la cui unità non comporta un centro ben definito: fecondità umana, animale e vegetale, ma, nello stesso tempo, nutrimento e ricchezza, salute e pace (con le gioie e i vantaggi della pace) e anche voluttà, bellezza e l'importante idea del "gran numero" applicata non solo ai beni (abbondanza) ma anche agli uomini che compongono il corpo sociale (massa)[3].

Ora, un elemento fondamentale del trifunzionalismo è la solidarietà fra la prima e la seconda funzione per instaurare e mantenere la supremazia gerarchica nei confronti della terza. Al termine di una lunga guerra incerta, come quella fra Asi e Vani nella mitologia germanica o quella fra Romani e Sabini nella storia arcaica di Roma, che vede i rappresentanti della sovranità magico-religiosa e di quella guerriera combattere contro gli esponenti della terza funzione, si arriva ad una riconciliazione finale che porterà alla nascita di un ordine in cui ognuno ricoprirà il proprio ruolo funzionale nel nuovo assetto organico stabilito.

È interessante notare come, nei racconti mitologici analizzati da Dumèzil, le *guerre di fondazione* siano risolte molto più dagli esponenti della funzione magico-sacrale, che dai loro alleati dediti esclusivamente ad attività guerresche. Questo dato trova forse una spiegazione nel fatto che l'obiettivo ultimo non è quello di annientare l'avversario, ma di piegarlo alla sottomissione; è, dunque, decisivo il ruolo della persuasione piuttosto che della forza.

Analizzando il ciclo mitologico irlandese, però, ci troviamo di fronte a una guerra di fondazione del tutto particolare; essa, infatti, oltre a giustificare sul piano leggendario la nascita di una società tripartita basata sul predominio di sacerdoti e nobili guerrieri (prima e seconda funzione), esprime anche la demonizzazione degli dèi agricoli (terza funzione), legati al mondo femminile.

La saga centrale di questo ciclo è *La seconda battaglia di Mag Tured*, «vicenda bellica paragonabile per importanza mitologica a ciò che per i Greci era la guerra di Troia»[4]. Dotato di poteri soprannaturali e conoscitore di ogni sapere, il popolo divino dei Tuatha De Danann sbarca un giorno in Irlanda per contendere ai Fir Bolg la sovranità dell'isola[5]. Al termine della prima battaglia di Mag Tured, i Fir Bolg sono sconfitti e annientati, ma durante

3 G. Dumézil, *L'ideologia tripartita degli Indoeuropei*, cit., p. 33.
4 Angelo Brelich, *Introduzione alla storia delle religioni*, Edizioni dell'Ateneo, 1966, p. 233.
5 Numerose sono le antologie che raccolgono i racconti dell'Irlanda celtica; in questo testo utilizziamo Gabriella Agrati e Maria Letizia Magini, *Saghe e racconti dell'antica Irlanda*, Mondadori, 1996.

il combattimento viene mozzato un braccio a Nuada, il re dei Tuatha De Danann. La conseguenza di questa menomazione fisica si rivela molto grave: le donne della comunità sostengono vivamente che, in quelle condizioni, Nuada non è più adatto a regnare. Egli, dunque, viene sostituito con Bres (che significa "bello": una caratteristica degli dèi di terza funzione), figlio di una donna dei Danann e di un uomo dei Fomori, popolo autoctono il cui nome vuol dire "demoni sotterranei".

Ora che Bres è sovrano, i Fomori gravano l'Irlanda di tributi e s'impone di lavorare anche ai guerrieri dei Tuatha De Danann: «Non c'era fumo di focolare che non fosse soggetto alla loro imposta. Persino i guerrieri più forti furono costretti a servirli. Ogma portava le fascine di legna da ardere, il Dagda costruiva le fortezze»[6]. Viene qui sottolineato che *persino* Ogma "il campione" e Dagda "il sapiente" sono obbligati a lavorare: e questo perché essi rappresentano rispettivamente la seconda e la prima funzione, soggetti divini trifunzionali che *in assoluto* dovrebbero essere esenti da mansioni umili e faticose, spettanti invece alla terza funzione. Per i capi dei Tuatha De Danann, insomma, la vita va facendosi sempre meno piacevole. Fatica lavorativa e scarsezza materiale: ecco cosa offre ai Danann la sovranità di Bres.

Un giorno, però, il regno viene colpito da una terribile maledizione, Bres allora riconosce di fronte ai Tuatha De Danann che la sua sovranità deve essere restituita. Chiede, però, una dilazione di sette anni: in tal modo ha il tempo di radunare un potente esercito di Fomori con cui cercare di sottomettere nuovamente i Danann.

È allora Nuada che torna ad essere il re. Ma un giorno, alla sua corte, si presenta un certo Lug, uno strano uomo che dichiara e dimostra la sua capacità di fare tutto in modo eccezionale. Così, essendo l'esercito fomoro ormai alle porte, Nuada decide di lasciare il trono a Lug in vista della guerra. Nella seconda battaglia che si combatte a Mag Tured, Nuada cade presto ucciso, mentre Lug conduce i Tuatha De Danann alla vittoria finale.

I Fomori vengono massacrati e respinti fino al mare. Bres "il bello", invece, caduto nelle mani dei Danann, tenta di convincerli di quanto sarebbe conveniente per loro lasciarlo vivere: «... il latte non mancherebbe mai alle mucche d'Irlanda», dice. Ma i Danann rispondono che questa non è una buona ragione, perché «se è vero che può assicurarne il latte, non ha alcun potere sul termine della loro vita e sulla loro fertilità». Bres allora replica sostenendo che grazie a lui i Danann «mieteranno un raccolto ogni quarto di anno». Ma nemmeno questa è una buona ragione per non ucciderlo; infatti, «Finora è andata bene così: la primavera per arare e seminare, perché il grano sia forte all'inizio dell'estate, completi la maturazione e sia mietuto all'inizio dell'autunno, e sia consumato nell'inverno»[7]. Lug, allora, gli suggerisce l'unico modo per trovare scampo:

6 Ivi, p. 46.
7 Ivi, pp. 65-66.

– "Come devono arare gli uomini d'Irlanda? Come seminare? Come mietere? Una volta che avrai fatto conoscere queste tre cose sarai risparmiato".
– "Di' loro [ai giudici dei Danann] questo" rispose Bres. "Un martedì per arare, un martedì per spandere i semi nel campo, un martedì per la mietitura".
Con questo stratagemma Bres fu lasciato libero[8].

Dumézil ha efficacemente dimostrato come questa battaglia possa essere interpretata quale versione celtica di due importantissimi miti indoeuropei, che qui, si sovrappongono l'uno all'altro. Ci riferiamo al mito della *guerra di fondazione* e al mito della *guerra contro i nemici del mondo*. Mentre nella mitologia e nella pseudostoria di altri popoli indoeuropei queste due guerre si ritrovano nettamente distinte, nella battaglia di Mag Tured le troviamo insieme, intrecciate. Solitamente, sostiene Dumézil, la *guerra di fondazione* è quella guerra che vede gli esponenti della prima e della seconda funzione combattere contro chi personifica la terza. Il conflitto termina con un accordo, che produce l'inquadramento degli esponenti di terza funzione nella società tripartita, quali patroni dell'abbondanza, della fecondità, della fertilità agricola e/o di altre attività produttive[9].
Secondo il filologo francese anche nella guerra fra Romani e Sabini bisogna vedere una proiezione pseudostorica della guerra di fondazione indoeuropea. Dopo aver dimostrato come, in tale contesto, Romolo e la tribù dei Ramni rappresentino la prima funzione, i Luceri e l'etrusco Lucumone la seconda, i Sabini con il loro capo Tazio la terza, Dumézil mette in luce quali analogie e corrispondenze vi siano fra la guerra che oppone Ramni e Luceri ai Sabini di Tazio e la guerra fra gli Asi e i Vani della mitologia nordica[10].
Lo studioso rileva che le analogie esistenti fra queste due guerre non riguardano solo il loro senso generale, ma anche l'insieme dei meccanismi che le compongono. C'è ad esempio un chiaro parallelismo fra le vicende della Gullveig (che significa "ebbrezza dell'oro") nordica e la Tarpeia romana:

Da una parte i ricchi e voluttuosi Vani che corrompono dall'interno la società (le donne!) degli Asi, inviando loro la donna chiamata Ebbrezza dell'Oro; dall'altra parte Odino che lancia il suo famoso giavellotto di cui è noto l'irresistibile effetto magico e di panico. Allo stesso modo i ricchi Sabini, da una parte, ottengono quasi la vittoria occupando la posizione-chiave dell'avversario, non col combattimento, ma acquistando con l'oro Tarpeia [...]; dall'altra parte Romolo, grazie a un'invocazione a Jupiter ottiene dal dio che l'armata nemica vittoriosa venga improvvisamente e senza motivo invasa dal panico[11].

La *guerra contro i nemici del mondo*, invece, è il conflitto che vede scontrarsi coloro che si pongono a difesa del cosmo contro quelle forze demoniache, caotiche, infernali che lo vogliono distruggere. Nella mitologia nordica e nella pseudostoria romana i nemici del mondo sono contrastati da una coppia di salvatori: il monocolo e il monco[12].

8 Ivi, pp. 66-67.T
9 Cfr. G. Dumézil, *L'ideologia tripartita degli Indoeuropei*, cit., pp. 73-76.
10 Cfr. G. Dumézil, *Jupiter, Mars, Quirinus*, Einaudi, 1955 (I ed. Paris, 1955), pp. 90-107.
11 G. Dumézil, *L'ideologia tripartita degli Indoeuropei*, cit., p. 87.
12 Cfr. G. Dumézil, *Gli dei sovrani degli indoeuropei*, Einaudi, 1985 (I ed. Paris, 1977), pp. 183-185, e Id., *Le sorti del guerriero. Aspetti della funzione guerriera presso gli Indoeuropei*, Adelphi, 1990 (I ed. Paris, 1985), pp. 62-66.

Odino rinuncia ad un occhio in cambio del sapere magico che permette agli Asi di fabbricare un filo capace di immobilizzare il gigantesco lupo Fenrir – minaccia del mondo – fino al Ragnarök, ossia il "destino ultimo degli dèi". Fenrir, vista la sottigliezza del filo, si fa legare per gioco, ma come garanzia pretende che uno degli Asi gli ficchi una mano in gola. Si trova un solo volontario: Tyr. Il lupo, accorgendosi dell'inganno, strappa la mano a Tyr, ma per il momento il mondo è salvo.

L'esercito etrusco di Porsenna si accinge ad assalire Roma (che nel quadro della trasformazione romana del mito in pseudostoria, equivale all'intero mondo). I Romani stanno demolendo il ponte d'entrata, quando alla testa di esso si pone Orazio Coclite, "il cieco da un occhio", che col suo unico occhio lancia sguardi truci agli Etruschi, sfidandoli al combattimento. Tutte le lance che gli vengono scagliate addosso finiscono prodigiosamente o in acqua o intorno a lui; infine il ponte crolla proprio quando lo stavano per prendere. L'attacco fallisce ma il pericolo che incombe sull'Urbe resta mortale. È dunque il momento di Muzio (Scaevola, "il mancino"), che penetra nel campo di Porsenna per ucciderlo ma, non riuscendoci, di fronte al re nemico, mette la mano destra in un braciere, giurando che altri trecento giovani romani sono pronti a tentare l'impresa che lui ha fallito. Il timore e l'ammirazione per quel gesto e quelle parole inducono Porsenna a concludere la pace che salva Roma. Il meccanismo è lo stesso:

> [Odino] usa il sapere trascendente acquisito con la sua antica mutilazione, così come Coclite, che era già guercio, terrorizza gli Etruschi con i suoi *truces oculi* [...], Tyr e Scaevola sacrificano il braccio come pegno della veracità di una dichiarazione falsa, che induce il nemico, in un caso a lasciarsi legare, nell'altro a rinunciare a una vittoria sicura[13].

Ora, la battaglia di Mag Tured è *guerra di fondazione* e *guerra contro i nemici del mondo* insieme: vi si trovano cioè, sovrapposti, elementi dell'una e dell'altra. Se è vero infatti che nella battaglia di Mag Tured non agisce una coppia salvatrice monocolo-monco come quelle descritte, è anche vero che Lug, per compiere gli incantesimi che daranno una svolta alla battaglia, chiude un occhio e spalanca l'altro, e i Danann avranno definitivamente in pugno la battaglia solo dopo che l'eroe avrà atterrato il campione dei Fomori Balor «dall'occhio penetrante» (chiamato così perché «i guerrieri guardati da quell'occhio, quand'anche fossero stati migliaia, non potevano resistere al nemico»)[14]. Lug, dunque, salverà l'Irlanda lanciando incantesimi con un occhio chiuso e puntando contro i Fomori il *trux oculus* di Balor: si pensi al mago Odino che rinuncia all'occhio per immobilizzare Fenrir con un laccio incantato, e ad Orazio Coclite che minaccia gli Etruschi con il truce sguardo per salvare Roma. E non dimentichiamoci che, proprio come Tyr e Muzio Scaevola, anche Nuada ha perso una mano per contrastare il nemico.

13 G. Dumézil, *Le sorti del guerriero – Aspetti della funzione guerriera presso gli Indoeuropei*, cit., p. 64.
14 G. Agrati e M. L. Magini, *Saghe e racconti dell'antica Irlanda*, cit., p. 64.

L'azione decisiva dell'occhio e la mutilazione della mano, dunque, riguardano i due capi dei Tuatha De Danann, proprio come nella mitologia nordica riguardano i grandi dèi degli Asi: e se da una parte Tyr viene completamente eclissato da Odino, dall'altra Lug sostituisce Nuada sul trono e sul campo di battaglia. Inoltre, fra Danann e Fomori (il cui nome, lo ricordiamo, significa "demoni sotterranei") il conflitto è totale. Non si arriva a nessun accordo e, ad eccezione di Bres, tutti gli altri Fomori vengono massacrati o respinti fino al mare. Ecco gli elementi principali della *guerra contro i nemici del mondo*.
La *guerra di fondazione* si scorge invece dietro al conflitto – che si risolve con un patto – fra i Tuatha De Danann e Bres, il nemico capace di influire sulla prosperità delle vacche e dei campi, e risparmiato dai Danann in quanto conoscitore dei lavori agricoli. Bres, quindi, che è "bello" proprio come Freyr (il dio nordico della fertilità), rappresenta l'aspetto contadino e pastorale della terza funzione. È infatti inverosimile che l'agricoltura e l'allevamento

> [...] non abbiano un loro corrispondente mitico. Essi lo hanno, in effetti, ma, come il Sabino Tazio a Roma, come i Vani Njorder e Freyr presso gli Asi, questo corrispondente è, presso i Tuatha De Danann, un "allogeno assimilato", e il servizio di abbondanza e di fecondità che egli rende ai Tuatha De Danann è l'effetto di un accordo stipulato in seguito a una guerra terribile[15].

La classe dominante dei Celti d'Irlanda ha insomma identificato gli esponenti divini della funzione agricola e pastorale con le forze demoniache. L'agricoltura e la pastorizia, però, erano attività fondamentali anche nella società celtica, e la ricerca archeologica ci dice che fra i lavoratori delle campagne era molto diffusa la venerazione di divinità, soprattutto femminili, legate agli animali e alla fertilità della terra. I dati mitici e archeologici, dunque, lasciano pensare che nel mondo celtico vi fosse una netta frattura – per un certo periodo anche etnica – fra la classe sacerdotale e guerriera da una parte e la classe produttiva dall'altra. Una frattura così tanto ribadita che, evidentemente, generava spesso dure lotte sociali.
Altri due meccanismi collegano la seconda battaglia di Mag Tured alle guerre di fondazione germanica e romana. Uno è il ruolo fondamentale che le donne giocano nella salita al potere di Bres, episodio che richiama quello di Tarpeia quanto quello di Gullveig. L'altro è il ruolo marginale di Ogma, l'esponente della funzione guerriera, durante la battaglia. È invece Lug, esponente della prima funzione, che determina la vittoria dei Tuatha De Danann. La *guerra di fondazione*, infatti, getta le basi del futuro ordine tripartito, in cui la prima e la seconda funzione, più o meno solidali, domineranno la terza. Ma questo ordine dovrà essere il più possibile armonico, senza conflitto. Ecco perché la funzione magico-regale è molto più coinvolta di quella strettamente guerriera: perché il fine ultimo non è la distruzione del Prospero ma il suo inquadramento – in veste di subalterno – nella gerarchia trifunzionale.

15 G. Dumézil, *Jupiter, Mars, Quirinus*, cit., p. 119.