

Gemma Massi

CULTURA CELTICA E RUNE



**Ebook
Didattici**

I Celti furono una grande nazione formata da 486 tribù, parlavano più lingue, circa 88 ed un'infinità di dialetti, specifici per ogni provincia. La lingua celtica aveva le declinazioni molto simili al latino e dal tipo di lingua parlato soprattutto nelle isole del nord, è poi nato il Gaelico. Vivevano in terre diverse e lontane, non avevano molti contatti fra di loro, viene da pensare quindi, che si conoscessero per scambi commerciali e che si unissero in momenti di conflitto. Solitamente non avevano fissa dimora. Sembra che la lingua più antica fosse il Lepontino, parlato a nord dei laghi alpini. Abitavano l'attuale Europa settentrionale, le isole Britanniche, la penisola Scandinava e l'Islanda. Alcuni di loro provenivano da zone intorno all'Himalaia, dalle Tundre, zone del Nord-Est e durante i periodi interglaciali si mischiarono con popolazioni autoctone stanziandosi in Europa. Tutti i popoli Celtici furono gli eredi linguistici e culturali dei Protocelti, quella popolazione che venne in effetti dal vicino Oriente dopo lo scioglimento dei ghiacci dell'Era Glaciale di 19.000 anni fa. Dagli ultimi studi effettuati dagli archeologi sull'Aplogruppo del Cromosoma Y, (Aplogruppo Y: combinazioni del Cromosoma Y, detto di Adamo, che viene trasmesso da padre in figlio), si ricava che queste popolazioni erano già presenti nel periodo Mesolitico ed arrivarono a stanziarsi nelle zone di "La Tène" fra l'alto Reno e le sorgenti del Danubio. Secondo la tradizione irlandese, ci fu un popolo di "Dei" saggi e belli del periodo "pre-celtico" detto: Tuatha De Danann che adorava la dea Dana-Danu-Anu, ma la Dea primaria era Morrigan, detta anche la "triplice"; adoravano anche Epona, divinità femminile protettrice dei cavalli e dei cavalieri, dal Celtico "Epos"="Cavallo". Epona, a volte raffigurata con una cornucopia, quindi anche dispensatrice di doni e fertilità. Fu l'unica Dea Celtica adottata dai Romani e le fu accostata la Dea Diana; a lei era dedicato come fiore, la Rosa Canina. Altro Dio venerato fu Sucellus, o Dio col martello, protettore della viticoltura paragonato a Giove.

I popoli Celtici non usavano raccontare di loro se non oralmente, quindi tutto quello che ci è pervenuto lo dobbiamo a Erodoto, Aristotele, Plutarco, Strabone. scrittori come Virgilio e Catullo sembra avessero origini Celtiche. Simpatico e strano il fatto che, nonostante i Celti non ci abbiano lasciato nulla di scritto, hanno sempre avuto tanto fascino e suscitato tanta curiosità: dal loro alone di mistero infatti, sono nate poi le saghe dei Nibelunghi, Re Artù, le romanze di Orlando. In Bretagna sembra avessero sviluppato un sistema di scrittura, detto "Ogam" o "alfabeto Ogamico" di cui però poco si sa, anche perché erano caratteri scritti soprattutto su rametti di nocciolo, perciò facilmente deperibili. Ogam era anche il Dio protettore dell'eloquenza. Questa civiltà nomade, rurale era costituita da pastori e cacciatori che nei periodi di pace basavano la loro vita sull'agricoltura e la pastorizia. Usavano già i metalli e il legno, possiamo considerarli come i precursori dell'"attrattismo" d'Europa, perché non considerando nel loro immaginario, la realtà come un soggetto artistico, nella lavorazione dei loro monili, riproducevano animali o piante, in forma "distorta", diremmo noi "astratta", era arte per arte e questo fa dei loro gioielli un vero capolavoro. Nella lavorazione dei metalli erano i più moderni dell'epoca, producevano oggetti che i Romani non sapevano fare. La loro abilità nella lavorazione del metallo era tale che costruirono bighe con grandi ruote, scudi

robusti, addirittura sono state trovate in alcune tombe cotte di maglia che furono poi adottate dai Romani. A loro dobbiamo l'introduzione verso il 3° secolo a.C., dei chiodi nell'architettura dei bastioni, uso sconosciuto sia in Grecia che in Italia; questo ci porta a pensare che poterono costruire nel tempo, cascine, poi borghi più stanziali con fortificazioni. A loro dobbiamo l'invenzione dei pantaloni, più pratici per cavalcare e tenere caldo.

Le popolazioni Celtiche, conducevano dunque, un'esistenza molto semplice, cercavano di vivere in accordo con i ritmi della natura e di Madre Terra, erano acuti osservatori della volta celeste, avevano rispetto e tolleranza verso le credenze delle varie popolazioni. Per quanto riguarda l'Agricoltura, sembra che queste popolazioni, conoscessero ed usassero la rotazione delle colture, l'uso del letame. e conoscessero anche un certo tipo di pianta della vite, producevano perciò vino, anche se la loro bevanda preferita era l'**Idromele**, un distillato ad alta gradazione alcolica ricavato dalla fermentazione del miele. Conoscevano ed usavano il Farro, l'Avena, il Miglio e altri tipi di frumento. Loro specialità era la coltivazione del grano, i loro raccolti erano talmente abbondanti che potevano permettersi di esportarlo, addirittura nelle tombe dei Faraoni in Egitto sono stati trovati semi di grano simili a quelli coltivati dai popoli Celtici. Conoscevano ed usavano anche l'Artemisia che i Druidi mettevano ad essiccare il giorno di San Giovanni, ed era portata al collo a modo di collana perché si riteneva che scacciasse sia gli spiriti maligni che la fatica. Un'altra usanza era il raccogliere il 2 Febbraio, un fascio di Avena, vestirlo da donna e deporlo in un cesto accanto ad un randello di legno; rappresentava la Dea Brigit, in seguito trasformata in Santa Brigida d'Irlanda. Prima di andare a dormire, il fagotto, veniva messo nel camino e veniva implorata la Dea di farsi viva e far avere un buon raccolto. Le piante a loro più sacre erano: l'Agrifoglio, il Vischio (che veniva colto da un Sacerdote Druido vestito di Bianco in una notte di luna piena, tagliato con un falchetto d'oro e lasciato cadere in un telo bianco tenuto da vergini affinché non toccasse il suolo e non perdesse il suo potere). Il Vischio era considerato una pianta medicinale molto potente, un antidoto universale contro ogni veleno, sortilegio, malattia, rimedio contro la sterilità. Erano sacre e importanti anche piante quali il Frassino, il Sorbo, la Quercia, il Nocciolo e il Sambuco; per loro i boschi erano templi, quindi posti sacri. Consideravano gli alberi come doni dal cielo, regali degli Dei, fonte di vita e quindi nel loro massimo rispetto riconoscevano a loro qualità che solitamente si danno all'essere umano: saggezza, educazione, forza. Le popolazioni Celtiche, come abbiamo già detto, avevano un profondo rispetto per gli alberi, cosa che non capirono, non concepirono e non vollero accettare i primi missionari cristiani che provarono a convertire queste popolazioni, tanto che uno dei primi compiti che si proposero i missionari, fu proprio quello di proibire il culto che si rendeva agli alberi e di distruggere i boschi sacri. Narra la storia che Bonifacio fece abbattere la quercia di Geismar che era stata consacrata al Dio Thor. Culto non indifferente per questi popoli era quello dedicato alle acque tanto che diversi fiumi europei portano il nome di loro Divinità. Esempio in Irlanda è il fiume Boyne dedicato alla Dea Boan, ancora la Marna dedicato a Matrona.. troviamo ancora ex voto di origine gallica accanto al fiume Senna. Incidevano messaggi in blocchi di PIETRA che a

seconda della grandezza e posizione, vengono chiamati: Dolmen o Menhir. I Dolmen da "dol=tavola e men=PIETRA" erano quasi certamente, altari, o avevano una funzione astrologica. Probabilmente i Menhir "men=PIETRA e hir=lungo" servivano per convogliare correnti sotterranee di acque o le forze telluriche della Terra. Usavano colori naturali che ricavano dalla macerazione di un'erba selvatica, spontanea biennale, l'Isactis Tinctoria o Guado per tingere le stoffe e il corpo di blu. Usavano anticamente seppellire i defunti in tumuli di pietre con oggetti appartenuti al defunto, poi passarono alla cremazione, perché bruciando pensavano che lo Spirito raggiungesse il Sé; unendosi poi con il tempo ad altri popoli, tornarono alla tumulazione, ma non misero più niente dentro i tumuli. Era un popolo che non temeva la morte che anzi era vista come un passaggio, piuttosto era importante per loro morire con dignità.

Anche se la cultura Celtica era alquanto maschilista, questi popoli erano monogami, le donne godevano di un certo rispetto, autonomia, gli stessi diritti ed in alcuni casi anche di autorità, tanto che venivano ammesse alle riunioni politiche. I popoli Celtici, ritenevano che le Divinità non si potessero rappresentare in alcun modo, quindi non avevano immagini sacre, quasi certamente furono l'unico popolo che non adorava statue. Alle loro divinità attribuivano un comportamento comprensibile all'uomo, perché nella divinità vedevano l'umano, e i loro Dei non erano immortali. Raccontano gli storici romani (intorno al 90 a. C.) che i Celti avevano un fisico possente, carne soda e chiara, capelli biondi o rossi, i nobili lasciavano crescere i baffi lunghi e pendenti, venivano chiamati infatti "Galatai", ossia "lattei". Diodoro, narra che erano biondi anche perché lavavano i capelli in acqua con gesso, pettinandoli all'indietro. Spaventavano per la loro statura, i loro riti di guerra terrorizzavano. Tagliavano la testa del nemico ucciso che ritenevano degno di stima e la conservavano come trofeo; la testa era ritenuta la sede della saggezza, del potere, del valore. (Il taglio della testa del nemico del resto era usanza in altri popoli). I Celti credevano nell'immortalità dell'anima e ne collocavano la sede fisica nella testa, quindi possedere la testa di una persona, equivaleva a possederne l'anima, lo spirito e il potere personale. Ad avvalorare questa ipotesi troviamo, ad esempio, il santuario Celto-Ligure di Roquepertuse in Provenza nei cui pilastri erano state costruite nicchie per ospitare teste. Per le popolazioni Celtiche, la guerra era uno spettacolo, una spavalderia, quindi combattevano quasi come gioco, per dimostrare il proprio valore, a volte anche nudi per mostrare la loro possenza, lo sprezzo del pericolo ed anche perché lo spogliarsi di tutto era offrirsi totalmente agli Dei.

Verso il 1000 a.C queste popolazioni, iniziarono a migrare verso il continente europeo, in un'Europa (Ereb) in gran parte coperta di foreste, e non necessariamente per motivi bellicosi, andarono alla ricerca di nuovi posti dove potersi stanziare. Occuparono così la Francia, la penisola Iberica, la Britannia, l'Irlanda. Due etnie in modo particolare si spostarono a cavallo: una con gli occhi azzurri, alti biondi si spostò in Bretagna e un'altra con occhi bruni, medio-alta, capelli scuri, in Spagna (Celti-Iberi). I Romani conobbero i Celti stanziati in Francia, la razza

bionda e alta e li chiamarono Galli o gialli. Giallo dal latino "galbinus" o ancora più arcaico "Galbus" da cui il latino "ialdus", latino e inglese Yellow. Oltrepassarono le Alpi e giunsero lungo il corso del Po, fino alla costa Adriatica, fu qui che si stabilirono gli Insubri, i Cenomani, i Lingoni e i Senoni (vedi Senigallia nella regione Marche dove rimasero fino al 295 a.C., anno della battaglia del Sentino in cui furono sconfitti dai Romani). Altra battaglia importante da ricordare e che vide un'altra sconfitta da parte dei Celti Boi (probabilmente originari della Bosnia) in Italia fu la battaglia di Talomone nel 225 a.C. Andarono anche verso est, zona di influenza Etrusca e poi verso Sud. Tra il IV e il III secolo a.C. invasero la Macedonia, la Tessaglia, saccheggiarono Roma (390 a.C.) e Delfi. Si spinsero in Grecia dove erano chiamati "Keltoi", valore, eroi, uomini alti, forse da qui il termine "Galli", e lì fondarono la città di Ankara. Il loro potere iniziò a vacillare quando visto il guadagno, molti divennero mercenari facendosi ammalare dallo scambio lucrativo; rifiutarono sempre comunque l'uso della scrittura, affidandosi al sapere dei loro sacerdoti, i "Druidi". I guerrieri celtici erano ricercati come mercenari, infatti nel 480 a.C. si unirono ai Cartaginesi contro i Greci, si unirono anche ai Sanniti, agli Etruschi e ad altri popoli. Il 18 Luglio del 390 a.C., narrano gli storici del tempo che l'esercito romano fu sbaragliato dai Galli Senoni, condotti dal condottiero Brenno, sulle sponde del fiume Allia, un affluente del Tevere, i soldati romani terrorizzati si diedero alla fuga quando udirono le tremende grida dell'esercito celtico formato da dipinti guerrieri e dal suono del "Càrnix", una tromba ricavata dal cranio di un cinghiale. La sconfitta fu tale che quel giorno fu ricordato come "Dies Nefastus". Seguì un lungo assedio a Roma, durato sette mesi, terminato con la resa da parte dei Romani dopo pagamento. Risale a questo momento la famosa frase "Vae Victis =guai ai vinti", detta da Brenno gettando la sua spada nella bilancia, usata per il pagamento dell'oro, dopo essere stato accusato di falsarne il peso.

L'impero romano continuò a combatterli finché nel 225 a.C., a Talomone ci fu la caduta dei Celti della Gallia Cisalpina. Rimasero comunque un popolo non facile da piegare alle leggi di Roma. Nel 52 a.C., si fece avanti un aristocratico, grande guerriero e grande stratega, Vercingetorige che divenne un leader carismatico, ma ormai le popolazioni celtiche non avevano più l'unità di un tempo, quindi dopo un lungo assedio alla città di Alesia in Gallia, Vercingetorige si vide costretto ad arrendersi e fu poi ucciso da Cesare che non gli diede i giusti onori. Alcune grandi città e capitali odierne furono fondate dai Celti: Parigi, Berna, Budapest, Belgrado, Bratislava, Lugano e, in Italia, Milano, Torino, Bergamo, Como, Brescia, Senigallia ed altre. Dalla fine del 700 d.C. a oltre il 1000, conosciamo i Vichinghi, tribù di Danesi, norvegesi e svedesi che si spinsero verso sud. Loro mete furono le regioni costiere e fluviali del regno franco, il sud della Gran Bretagna, la Spagna e il Mediterraneo. La maneggevolezza e la velocità delle loro lunghe navi, permisero agli uomini del nord di navigare sempre più in fretta e più lontano, fino a giungere, molto prima di Colombo sulle coste nordamericane.

I sacerdoti Celtici venivano chiamati Druidi. Il loro ruolo era molto importante, detenevano sia il potere spirituale sia quello temporale, tanto che nelle assemblee, il Druido prendeva la

parola prima del re ed aveva potere di vita e di morte. Erano dispensati dal servizio militare e non pagavano le imposte. Il termine Druido molto probabilmente viene da "Druid" antico Irlandese, un accrescitivo e "Wid" cioè vedere. Quindi i Druidi erano "molto veggenti". I Druidi erano dei Saggi e il loro pensiero era molto vicino a quello dei Saggi dell'India. La loro filosofia ha inculcato in tutti i popoli Celtici la convinzione che non esistono differenze tra l'illusione e quello che noi chiamiamo realtà. Nulla è stabile, tutto cambia e si trasforma, tutto è solo ingannevole apparenza. L'addestramento di un Druido avveniva in circa 20 anni, prima si diventava Bardo, poi Ovate, poi Druido. Le figure femminili che affiancavano i Druidi, erano Sacerdotesse, o Druidesse, prendevano parte ai riti dedicati alla Dea, alla fertilità, alla morte, profetizzavano ed erano esperte nella conoscenza delle erbe. Vivevano e praticavano principalmente nelle isole (Avalon, l'isola delle mele) e nei boschi, specializzate in veggenza, profezia ed avevano intrapreso un cammino quasi monastico.

GLI DEI

Il capo di tutti gli Dei era ODINO. Il nome deriva dall'antico norvegese OD che significa "vento" o "spirito che pervade tutti". Detto anche Wotan. Si pensa che il suo culto provenga dalla Danimarca poi diffusosi in Scandinavia, Svezia, Norvegia. Il più antico degli Dei, principale rappresentante degli Asi. Gli Asi erano una stirpe divina formata da 12 Dei e Dee e spiriti minori. Odino figlio di Borr e della gigantessa Bestla, fratello di Vili e Vé, sposo di Frigg. In quanto padre era collegato all'unità della famiglia, la protezione, e gli erano stati attribuiti ben 49 nomi. Associato alla sapienza, conoscitore di tutte le arti, ispirazione poetica, profezia. Odino è il Dio Viandante che chiede ospitalità sotto mentite spoglie ed ama disputare con altre creature per conoscerne la saggezza. Possiede un cavallo a 8 zampe, Sleipnir. Quindi Dio dei viaggiatori. Possiede anche due corvi Huginn (pensiero, la parte razionale, il cervello sinistro) e Muninn (memoria, quindi la parte del cervello destro) che partono all'alba e tornano al tramonto portando le notizie dal mondo. Ha anche due lupi e tiene accanto a sé la testa di Mimir (antico Dio rinomato per la sua saggezza che si dissetava ad una fonte bevendo Idromele). I suoi guerrieri sono rivestiti di pelli d'orso e di lupo e sono terrificanti. Dimora ad Asgard e il giorno a lui associato è il mercoledì. A lui è stata associata la scoperta delle Rune, si narra infatti nel poema "Hamaval" (canto dell'Eccelso") che Odino intorno ai 40 anni sentì che non gli bastavano più la conoscenza e l'esperienza accumulate, andò in crisi mistica e vagò per mesi nella foresta. Spossato si addormentò sotto una quercia e sognò Ogma, una divinità che gli suggerì come fare. Trovò un ALBERO adatto, un Frassino, si appese a testa in giù per nove giorni e nove notti (il numero nove è per la tradizione Celtica di grande potere: è un'estensione del numero tre, simbolo di completezza) per una caviglia (la sinistra), la gamba destra incrociata sulla sinistra (ricorda l'appeso dei Tarocchi), si incise il costato con un falcetto d'oro (anche al Cristo fu inciso il costato molto tempo dopo...) Offrì per la saggezza un occhio

alla fonte di Mimir (questo donare un occhio, ci fa riflettere sull'importanza della "vista" interiore) entrò in trance, e trovò le RUNE che donò agli uomini.

"Guardai in basso, afferrai le Rune, gridando le afferrai; caddi dall'Albero".

Odino, vide le Rune durante le 9 notti, con l'aiuto delle Norne che erano in contatto con lui, le afferrò, le disegnò. L'ultima notte si fa risalire al 30 Aprile, giorno prima di Beltaine (Calendimaggio, festa della Rinascita). In quel momento, la morte rituale di Odino, tutta la luce dei 9 Mondi si spense, per un attimo tutto fu tenebra, per tornare poi, in modo abbagliante. Da allora il Frassino divenne Yggdrasil, L'Albero Cosmico. Le 9 notti di Odino, sono 9 notti iniziatiche per raggiungere la saggezza:

- 1) La notte dell'Essere
- 2) La notte del Mondo
- 3) La notte delle Emozioni
- 4) La notte dell'Amore
- 5) La notte del Materialismo
- 6) La notte della Madre
- 7) La notte del Padre
- 8) La notte della Creazione
- 9) La notte dell'Iniziazione.

Altra divinità importante era FRIGG sposa di Odino, Dea dell'Amore, protettrice dei Matrimoni, a lei è legato un mazzo di chiavi come simbolo di apertura verso il mondo dell'Amore, Signora delle acque. Le era sacro il periodo invernale e i 12 giorni e 12 notti che seguono il Solstizio d'Inverno, durante questo periodo, le giovani donne non dovevano filare. Frigg è una delle tre Dee (Holla- Berchta- Frigg) legate alla Grande Madre, in fondo, anticipazioni della nostra Befana.

Un'altra divinità è FREYA (Benedetta sia la Dea dell'Amore scintillante Freya, la Bellissima). Il suo nome significa "La Signora". Il giorno Venerdì in inglese "Friday" prende il nome da lei. Figlia di Njord e Skadhi, sorella di Frey e sposa di Odino (probabilmente è la stessa Frigg). Famosa per la sua bellezza, Dea dell'Amore e della sessualità, ricchezza, porta fertilità ai campi. A lei è sacro il Vischio, i suoi animali preferiti sono :la Scrofa (per la fertilità), il Falco (per la profondità della vista), il Cuculo che annuncia la primavera e annuncia l'arrivo di Freya che scioglie le nevi e porta l'abbondanza. A Freya spetta la metà dei caduti in battaglia, dirige perciò le Valchirie. Della famiglia dei Vani, quando ci fu la guerra con gli Asi, fu mandata con il fratello come ostaggio presso questa stirpe, questo atto permise il termine della guerra. Freya possiede una collana bellissima unica, un ornamento splendente, fatta di oro e Ambra, "Brisingamen," costruita da 4 nani a cui lei concesse i suoi favori in cambio della collana.

Possiede anche un mantello fatto di piume di falco che le permette di volare fra i mondi. Per muoversi usa un carro dorato trainato da 8 gatti neri. La principale magia di Freya è il Seidhr, una danza estatica che porta le fanciulle in trance ed è vietata agli uomini.

Fratello di Freya è **Freyr**. Faceva parte della famiglia dei Vani, con la sorella fu mandato in ostaggio agli Asi per poter far interrompere la guerra che era nata fra le due famiglie di Dei. Suoi animali preferiti erano: un cinghiale, un falco, un lupo e un cavallo. Possedeva una spada magica che combatteva da sola, ma che regalò insieme al suo cavallo che poteva cavalcare attraverso le fiamme per amore di una Gigantesca bellissima, Geror, di cui si era invaghito. Per questo motivo nel Bagnarok, combatterà senza armi Surtr capo dei Giganti di fuoco e perirà. Sua è la nave luminosa Skidbladnir, costruita dai nani, che faceva rotta automaticamente verso la meta e che poteva accogliere a bordo tutti gli Dei, quando non serviva si poteva ripiegare come un foglio di carta e riporre in tasca. La battaglia di Bagnarok, ci riporta al confronto e la lotta con le nostre paure, contro noi stessi. In questa ultima battaglia con i Giganti, muoiono tutti, Thor combatte ed uccide il serpente JORMUNGANDR, da cui però è ucciso con il veleno. Heimdall combatte contro Loki che uccide ma da cui è ucciso, Odino uccide il lupo FENRIR, ma a sua volta ne sarà ucciso.

Tyr, Dio della verità che soprintendeva alla giustizia, controllando che le promesse e gli impegni venissero onorati. Nella Germania Nord Occidentale, i dibattimenti si svolgevano all'interno di una foresta sacra nel nome di Tyr, in onore del quale venivano innalzati sacrifici. Tyr il Dio giusto, fu colui che per mantenere fede ad un patto fatto da tutti gli Dei con il feroce lupo Fenrir, che spadroneggiava e terrorizzava gli Dei, sacrificò la sua mano destra nelle fauci del lupo. Narra la leggenda che fu fatta una profezia secondo cui Fenrir avrebbe ucciso Odino e gli altri Dei, dopo aver portato il terrore ad Asgard. Gli Dei preoccupati fecero costruire diverse catene che misero al collo del lupo ma senza successo, in un attimo venivano rotte. Si rivolsero allora ai nani che ne fabbricarono una con sei ingredienti diversi che nessuno avrebbe saputo riunire: 1) rumore di passo felino, 2) barba di una donna, 3) radici di montagna, 4) tendini d'orso, 5) respiro di pesce, 6) sputo d'uccello. Sfidarono allora il lupo ad indossarla, ma Fenrir intuendo l'inganno volle una promessa: qualora non l'avesse rotta, un Dio avrebbe messo la sua mano nelle sue fauci. Gli Dei fecero il patto che però, dopo che il lupo ebbe vinto, non mantennero, tranne l'onesto Tyr che mise la mano destra nella bocca di Fenrir rimanendo così privo della sua mano.

Un Dio non molto conosciuto e di cui si hanno poche immagini, solo qualche altorilievo, è Cernunno (colui che porta le corna). Dio cornuto, divinità della natura, della fertilità, dell'abbondanza, sovrano di tutti gli animali, raffigurato con appesi alle corna dei Torques. Creatura virile con braccia muscolose e viso altero, questo Dio è comparato a Frey. Bisogna dire che le corna nei tempi passati erano simbolo di nobiltà, in posizione con le gambe incrociate come il Buddah.

Altro Dio importante era Heimdall, guardiano del ponte arcobaleno Bifrost. Figlio di 9 madri, gigantesse del mare, fratello maggiore di Sif, la sposa di Thor. Privo di un orecchio, ma con un udito così fine che riesce a sentire la nascita di un filo d'erba. Simbolo di fedeltà, possiede un corno che suonerà per avvisare gli altri Dei dell'arrivo dei Giganti per la battaglia finale di Bagnarok. Sarà l'ultimo a morire combattendo con Loki, uccidendosi a vicenda. Per curiosità, un suo figlio si chiama Karl.....(vedi l'Opel del 2015).

Thor figlio di Odino e della dea Jord (la terra selvatica, incolta) è la divinità più importante dopo suo padre. A lui è dedicato il giovedì, dallo svedese arcaico " thorsdag= giorno di Thor". Thor è la divinità dell'eccesso, della forza bruta, viene rappresentato grande, con la barba rossa, i suoi occhi lanciano fiamme, con il martello Mjolnir in mano; martello magico , fabbricato dai nani con cui difende la società divina dai Giganti.

Loki Dio invidioso del benessere terreno e divino, bugiardo e astuto. Divinità dalla doppia personalità. Padre di tre mostri: Fenrir (il tremendo lupo), Jormungend (il serpente) ed Hella (la Dea degli inferi). Loki verrà incatenato ad una roccia per aver fatto uccidere il Dio Balder; dalla bocca di un serpente cadono gocce di veleno che gli bruciano costantemente, il viso.

ULLR è il Dio della caccia, dell'arco e degli sci, della stirpe degli Asi .Divinità benevola e luminosa, figlio di Sif prima che sposasse Thor e quindi diventato in seguito suo figliastro. Ullr è sposato con Skadi, gigantessa dell'inverno e con Hell Dea degli inferi, per cui vive gli inverni con Skadie le estati con Hell. Prese il posto di Odino per dieci anni quando quest'ultimo fu mandato in esilio dagli altri Dei per un comportamento maschilista non accettato. Ullr si può ricollegare al segno del Sagittario che ha sublimato, superato i propri istinti, le pulsioni.

LE FESTE CELTICHE

I Celti erano ottimi conoscitori dell'astronomia, come dimostra il Calendario di Coligny, un documento in bronzo in cui troviamo diverse parole inedite ed il calcolo del tempo, un calendario formato da 5 anni, un lustro, per un totale di 62 mesi. Dividevano l'anno solare in base all'alternarsi delle stagioni che segnavano con delle feste solari e feste lunari, davano perciò molta importanza agli Equinozi e ai Solstizi. Diverse feste celtiche sono rimaste ed ora festeggiate da noi con altri nomi.

SAMHAIN (31 ottobre/1° novembre), oggi per noi Ognissanti, è il Capodanno Celtico, è la notte che non appartiene né all'anno vecchio né all'anno nuovo. E' un tempo fuori dal tempo in cui si annullano i confini e può esserci l'incontro con gli spiriti che quella notte si sentono liberi di viaggiare nel mondo. Per rendere le Entità favorevoli, era usanza porre sul davanzale miele, o dolcetti da offrire a loro, ed era anche usanza, affinché non entrassero in casa, porre fuori delle rape svuotate con dentro un cero (la nostra zucca). Festività in cui si abbandona il

vecchio e si fanno progetti per il nuovo, tempo di ritiro, di saldare i debiti. SAMAHAIN è una notte adatta alla divinazione visto che le barriere del tempo sono abolite. Si spengono i fuochi in casa per riaccenderli e riportare luce in casa.

IMBOLC (31 gennaio/1° febbraio) per noi Candelora, festa dedicata alla Dea Brigit, la triplice, Dea dell'abbondanza, della luce, del focolare, saluta il ritorno della Primavera.

BELTANE (30 aprile/1° maggio), oggi per noi Primo Maggio, si festeggia la fine dell'inverno, il ritorno dei fiori e il Palo di Calendimaggio indica L'Albero Cosmico che collega cielo e terra. E' il Matrimonio Divino fra il Re Cervo (il cielo) e la Vergine Cacciatrice (la Terra). A BELTANE venivano accesi fuochi nelle colline e si abbandonavano tutte le regole morali ed anche questo momento, come tutti i momenti di passaggio, era adatto alle divinazioni. Sembra che il primo fuoco sia stato acceso dal Druido Mide, del popolo dei Nemed, tale fuoco durò 7 anni e dallo stesso veniva acceso ogni fuoco.

LUGNASAD (1° agosto), per noi Ferragosto, momento del raccolto, festa che saluta la fine del lavoro nei campi e segna l'inizio del riposo. Festa del Dio LUGH, "Lo Splendente", colui che è abile in tutte le arti. Il Dio Lugh è uno dei componenti dei Tuatha de Dannan. E' l'Archetipo del Salvatore, colui che porta un lieto evento. Anche Lugh come Odino ha due corvi profetici, paragonato dai Romani a Mercurio

UN PO' DI MITOLOGIA

Per conoscere e addentrarsi nello studio delle Rune è necessario conoscere un po' della Mitologia nordica. Secondo i popoli Celtici all'inizio non c'era nulla. Esistevano solo due vortici: NIFLHEIM, il mondo delle tenebre e del ghiaccio e Mulspeilheim il mondo del fuoco e del calore e fra di loro il vuoto senza vita. Dall'incontro del ghiaccio con il fuoco, scaturì una sorgente ribollente che raggiungendo il ghiaccio produsse una schiuma dalla cui condensazione nacque un'entità primordiale di nome Ymir, era tanto enorme che quando si sdraiava con il corpo copriva tutta la terra. Insieme a lui nacque la mucca Audmhulla che lo allattò. Audmhulla leccando il ghiaccio diede forma al gigante Buri (il generante) che generò BOOR (il generato) che a sua volta sposò una gigantessa, Bestla e diedero i natali a Odino, Vili e Vé. I tre a loro volta uccisero il gigante Ymir e sparsero il suo corpo sulla terra formando così le montagne, i fiumi, le stelle, etc etc. Ricordano molto Zeus, Poseidone e Ade che combatterono contro i Titani (mitologia greca). Loro tre (Odino ;Vili e Vé) furono poi i creatori dell'uomo "Ask" (dal frassino) e della donna "Embla" (dall'olmo) a cui Odino diede dono dell'anima e della vita, Vili dell'intelligenza e del tatto, Vé dell'aspetto, dell'udito e della vista. L'uomo e la donna, alla nascita erano nudi, perciò gli Dei diedero loro delle vesti. Ricorda Odino nell'Edda : "**Le mie vesti diedi nei campi a due uomini di legno. Grandi uomini si credettero come ebbero gli abiti, nudo, chiunque è affranto**". (Ci riporta un po' alla fiaba di Pinocchio, burattino di legno).