



THE LEGEND OF THE GREAT BIRTH



**Per maggiori informazioni
VISITA
www.legrebi.eu**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



THE LEGEND OF THE GREAT BIRTH

Un progetto del programma Europa Creativa

Aeropllo-Topos allou Teatro
(Grecia- coordinatore)

Aida Fondazione
(Italia - Partner)

Smashing Times
Compagnia di Film e Teatro
(Irlanda-Partner)

Stella Polaris Teatro
(Norvegia - Partner)

Action Synergy
(Grecia - Partner)

Fusion of Arts
(Romania - Partner)

Theatre Krzyk
(Polonia - Partner)

Partnership

2018-2020



 Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

Prefazione

Il mito della creazione

Legend of the Great Birth

Leggende sulla cosmogonia

e Archetipi di differenti

Paesi di tutta Europa

L'uomo da sempre si domanda e continuerà a domandarsi: **da dove veniamo? Qual è lo scopo della nostra esistenza?** I miti sono molti, le emozioni infinite, ma nessuna di queste riesce a dare una risposta a queste domande. Come esseri umani, continueremo a riflettere sulla natura della nostra esistenza e sui miti della creazione, per cercare di trovare una ragione soddisfacente della nostra presenza sulla Terra, per giustificare la nostra esistenza e non sentirci come visitatori passeggeri.

Sette organizzazioni artistiche e di ricerca si sono prese in carico queste colossali domande per esplorare fantasiosa

mente e cercare risposte a queste infinite questioni. Sapendo già quanto infruttuosi saranno i nostri sforzi e il fallimento che ci attende, abbiamo scelto il più sicuro e solido tra i percorsi, quello dell'Arte, dove tutto è possibile e tutto può succedere.

Aeropllo-Topos allou teatro

(Grecia-Coordiatore)

Aida Fondazione (Italia-Partner)

Smashing Times Compagnia di Film e Teatro

(Irlanda-Partner)

Stella Polaris teatro (Norvegia-Partner)

Action Synergy (Grecia – Partner)

Fusion of Arts (Romania-Partner)

Theatre Krzyk (Polonia-Partner)

Con il supporto di **EACEA – Culture Heritage**, tutti i partner hanno investigato il mito della Creazione partendo dalle tradizioni dei loro paesi e collegando tra loro le diverse storie. Hanno identificato elementi comuni e differenze e le hanno poste sul palco in uno spettacolo epico.

Questa performance combinerà tutti gli elementi per sintetizzare **il Mito della Creazione dell'Europa** nella sua interezza, mantenendo allo stesso tempo le speciali caratteristiche

e la fantasia creativa di ciascun paese e del suo popolo.

Questo spettacolo si intitolerà: **The Legend of The Great Birth**, e sarà presentato nei teatri di ogni partner a Febbraio 2020. Con la loro ricca creatività e i loro colori, queste sette organizzazioni presenteranno la loro performance, basata sul testo scritto da regista Nickolas Kamtsis. Questo testo teatrale consiste in una dettagliata ricerca condotta da tutti i partner nei loro Paesi. In parallelo, una serie di attività verranno fatte come parte complessiva del progetto. Una di queste è il libretto che tenete tra le mani.

Nicholas Kamtsis
Direttore del teatro
Aeropllo
Topos allou theatre





Il mito Greco della creazione

Di Nicholas Kamtsis
Theatre AEROPLIO-TOPOS ALLOU

Gaia

la dea della terra, fu formata da un caos violento, che esisteva prima che iniziasse il tempo. La dea diede alla luce Urano, il cielo, che la coprì completamente con il suo manto stellato

Loro due divennero i primi marito e moglie. Diedero alla luce molti figli, la maggior parte dei quali erano terribili mostri; creature con 100 braccia e i Ciclopi, potenti giganti con un solo occhio.

Urano ebbe paura di queste potenti creature e li cacciò nelle profondità della terra. Questo causò a Gaia molto dolore, poiché ella amava i suoi figli. Si arrabbiò e cospirò per distruggere il marito.

Finalmente Gaia partorì diversi dei e dee che non erano mostri orripilanti. Tra loro c'era Crono (Saturno) che era abbastanza forte da deporre Urano. Gaia gli diede una falce, fatta della roccia più resistente che conosceva e la diede al figlio con le indicazioni su come agire. Crono si nascose all'ombra di sua madre fino a che non scese la notte, e Urano il cielo scese sulla Terra. Quando Urano infine si riposò, Crono saltò fuori dal suo nascondiglio e uccise il padre con un solo colpo.

Quindi Crono diventò re del cielo al posto del padre. Sposò Rea, una dea della terra, da cui ebbe molti figli. Ma anche Crono fu crudele e timoroso dei suoi stessi figli. Ogni volta che ne nasceva uno, lui lo mangiava interamente, con i vestiti e tutto, in modo da evitare che lo spodestassero.

Rea era schifata da questo comportamento e con l'aiuto della madre Gaia, riuscì a dare alla luce suo figlio Zeus nascosto in una montagna dell'isola di Creta. Rea diede a suo marito una roccia avvolta in fasce da bambino, che lui mangiò in un boccone.

Zeus crebbe velocemente tra la gente del popolo dei Cureti, che lo protessero e si presero cura di lui in modo che diventasse il più potente tra gli dei. Quando fu abbastanza grande, ritornò con un esercito formato dai mostri di Gaia e gli altri dei per detronizzare Crono. La

guerra fu cruenta e terribile e durò per anni ed anni.

Zeus liberò i suoi fratelli e sorelle e costruì il palazzo dell'Olimpo, la montagna più alta di tutta la Grecia, da dove comandò il mondo, gli dei e gli uomini. Sposò quindi sua sorella Era, da cui ebbe numerosi figli. Zeus ebbe molte altre donne in segreto, da cui ebbe altri figli; in poco tempo, il mondo si riempì di altri dei.

Cosa c'era in origine

Non c'è un'unica versione della storia che racconta la situazione originale. I principali contendenti per la primordiale sostanza sono il Cielo (Urano) e una sorta di vuoto, riferito Nulla o Caos. Dal momento che non c'era altro, quello che venne dopo deve aver avuto origine questi primordiali elementi. All'inizio c'era solo Caos. Poi, dal nulla, apparve Erebo, il luogo sconosciuto dove risiedono la morte e le Tenebre. Il resto era vuoto, silenzio, infinito e buio. In seguito, in qualche modo, Eros (Amore) nacque portando con sé un minimo di ordine. Da Eros venne la Luce e il Giorno. Una volta che ci furono Luce e Giorno, Gaia, la terra, apparve. Poi Erebo si unì a Tenebre, che diede alla luce a Etere, la luce celeste e la luce del giorno. Poi le Tenebre da sole produssero Moros (il destino), Il Fato, Thanatos (la morte), Hypnos (il Sonno), Nemesis e altri.

Nel frattempo Gea da sola diede alla luce Urano, il cielo. Urano divenne il compagno di Gea, coprendola su tutti i lati. Insieme generarono i tre Ciclopi, i tre Centimani, e dodici Titani. Tuttavia, Urano fu un padre e un marito malvagio. Odiava i Centimani, e li imprigionò rinchiodandoli nei luoghi più profondi della terra, nel grembo di Gea. Questo fece arrabbiare Gea, la quale iniziò a cospirare contro di lui. Costruì una falce di selce e provò a convincere i figli ad attaccare Urano. Tutti erano troppo spaventati, eccetto il più giovane tra i titani, Crono. Gea e Crono tesero un'imboscata a Urano mentre dormiva con Gea durante la notte. Crono colpì il padre e lo evirò, con la falce, gettando i suoi genitali nell'Oceano. Il destino di Urano non è chiaro. Morì, cacciato dalla Terra, o in volontario esilio in Italia. Mentre se ne andava, promise a Crono e ai Titani che sarebbero stati puniti. Dal suo sangue zampillante nacquero i Giganti, le Tre Ninfe del Frassino (le Meliadi) e le Erinni. Dal mare dove erano stati gettati i suoi genitali nacque Afrodite.

Crono divenne il suo successore. Imprigionò i Ciclopi e i Centimani nel Tartaro. Sposò sua sorella Rea, e durante il suo dominio i Titani ebbero molta prole. Regnò per molti anni. Tuttavia, sia Gea che Urano avevano profetizzato a Crono che sarebbe stato detronizzato da uno dei suoi figli. Per evitare ciò, Crono ingerì ognuno dei suoi figli non appena venivano alla luce. Rea era furiosa per il comportamento di Crono, e cospirò contro di lui. Quando fu tempo di dare alla luce il suo sesto bambino, Rea si nascose, e lasciò che il bambino

venisse cresciuto dalle ninfe. Per nascondere il fatto, avvolse una roccia in fasce da neonato e lo diede da mangiare a Crono come fosse il bambino. Questo bambino era Zeus. Crebbe in giovinezza sull'isola di Creta. Consultò Meti per capire come sconfiggere Crono. Lei preparò una pozione da far bere a Crono per fargli vomitare gli altri bambini. Zeus giacque con Meti, ma ebbe immediatamente paura delle conseguenze. Era stato infatti profetizzato che Meti avrebbe partorito figli estremamente potenti: la prima, Atena e il secondo, un figlio più potente di Zeus stesso, che avrebbe potuto detronizzare Zeus. Per prevenire queste terribili conseguenze, Zeus la ingannò facendo sì che lei si trasformasse in una mosca, e quindi la mangiò in un boccone. Ma era troppo tardi: Meti aveva già concepito un figlio. In tempo iniziò a preparare un elmo e lo fece indossare alla sua figlia nascitura. Il martellamento del suo lavoro di costruzione dell'elmo, causò a Zeus un gran dolore, e Efesto o con un'ascia o con un martello aprì la testa di Zeus, dando alla luce Atena. Atena uscì dalla testa di Zeus già cresciuta, armata e corazzata. Rea convinse Crono ad accettare suo figlio e a Zeus fu permesso di tornare sul Monte Olimpo come coppia di Crono. Questo diede a Zeus l'opportunità di somministrare a Crono la pozione. La pozione funzionò e Crono vomitò gli altri cinque figli. Essendo dei, essi erano illesi. Furono grati a Zeus fecero di lui il loro leader. Crono doveva ancora essere sconfitto. Lui e i Titani, eccetto Prometeo, Epimeteo e Oceano, combatterono per conservare il loro potere. Atlas diventò il loro leader in battaglia e in alcuni momenti sembrarono sul punto di sconfiggere gli dei. Tuttavia, Zeus fu abile. Scese nel Tartaro e liberò i Ciclopi e i Centimani. Anche Prometeo si unì a Zeus. Tornò alla battaglia con i suoi nuovi alleati. I Ciclopi dotarono Zeus di fulmini da usare come armi. Sistemò i Centimani in un'imboscata con dei massi. Quando fu il momento, Zeus si ritirò attirando i Titani nell'imboscata dei Centimani. Essi lanciarono centinaia di massi con una tale furia che i Titani pensarono che la montagna stesse crollando loro addosso. Si ritirarono, lasciando a Zeus la vittoria. Zeus esiliò nel Tartaro i Titani che avevano combattuto contro di lui. Eccetto Atlantide, che fu condannato ad una punizione speciale: reggere il mondo sulle sue spalle. Nonostante la vittoria, Zeus non fu al sicuro. Gea, arrabbiata che i suoi figli fossero stati imprigionati, diede alla luce il suo ultimo figlio, Tifone. Tifone era così terribile, che molti dei fuggirono alla sua presenza. Zeus lo affrontò, e, grazie alle sue folgori, riuscì ad ucciderlo. Tifone fu seppellito sotto il monte Etna, in Sicilia. Molto più tardi, un'ultima sfida al potere di Zeus fu fatta dai Giganti. Arrivarono quasi ad invadere il monte Olimpo, impilando una montagna sopra l'altra nello sforzo di raggiungere la cima. Tuttavia, gli dei erano cresciuti forti, e con l'aiuto di Eracle i Giganti furono sottomessi o uccisi.

Il mito classico greco delle Cinque Età dell'Uomo, deriva da un poema del VIII secolo a.C. intitolato Teogonia, scritto dal pastore Esiodo, che insieme a Omero divenne uno dei più antichi poeti epici. Basò probabilmente il suo

lavoro in un' indefinita leggenda antica, proveniente forse dalla Mesopotamia o dall'Egitto.

Un' Ispirazione Epica

Esiodo era un pastore della Beozia, regione della Grecia, che incontrò le Nove Muse mentre pascolava le sue pecore. Le Muse erano le figlie di Zeus e Mnemosine (la Memoria), creature divine che ispiravano creatori di tutti i tipi, inclusi poeti, oratori e artisti. Da tradizione, le Muse venivano invocate all'inizio di un poema epico. In questo caso, le Muse ispirarono Esiodo a scrivere un poema di 800 versi, la Teogonia. In questo poema, Esiodo racconta di un mito della tradizione greca che traccia l'evoluzione dell'umanità secondo cinque "età" o "razze" successive, che includono l'età dell'Oro, l'età dell'Argento, l'età del Bronzo, l'età degli Eroi e il presente (di Esiodo), l'età del Ferro.

L'Età dell'Oro

L'età dell'oro corrisponde al mitico primo periodo della storia umana. La gente dell'età dell'oro fu creata da o per il Titano Crono, che i Romani chiamano Saturno. I mortali vivevano come dei, non conoscevano tristezza o fatica; quando morivano, era come se si addormentassero. Nessuno lavorava o cresceva infelice. Le primavere non finivano mai. È anche descritto come un periodo durante il quale le persone crescevano al contrario. Quando morivano, diventavano daimones (termine greco solo successivamente tradotto con "demone") che vagavano sulla terra. Quando Zeus sconfisse i Titani, l'Età dell'Oro finì. Secondo il poeta Pindaro (517-438 a.C..) nella mentalità greca l'oro ha un significato allegorico, significante la luce, la buona sorte, benedizione, e tutte cose belle e positive. A Babilonia, l'oro era il metallo del sole.

Età dell'Argento e del Bronzo

Durante l'età dell'argento di Esiodo, in carica c'era il dio olimpico Zeus. Zeus creò questa generazione di uomini decisamente inferiore in saggezza e rispetto rispetto agli dei. Divise l'anno in quattro stagioni. Gli uomini dovevano lavorare (piantare cereali e cercare un rifugio), ma un bambino poteva giocare 100 anni prima di crescere. Le persone non onoravano gli dei, così Zeus li distrusse. Quando morirono, diventarono "spiriti benedetti degli Inferi". In Mesopotamia, l'argento era il metallo della luna. L'argento è più malleabile e meno luminoso dell'oro.

La Terza Età fu quella del bronzo. Zeus creò gli uomini dal frassino, un legno duro utilizzato per le lance. Gli uomini dell'Età del Bronzo erano terribili, forti e bellicosi; e non mangiavano pane, vivendo principalmente di carne. In Grecia e nei miti più antichi, il bronzo era connesso alle armi, alla guerra, e

ai conflitti; le loro armature e le loro case erano costruite con il bronzo. È questa la generazione di uomini che venne distrutta dal diluvio. Quando gli uomini del Bronzo morirono, finirono negli Inferi. Il rame e un componente del bronzo è il metallo di Ishtar a Babilonia.

L'Età degli Eroi e del Ferro

Per la quarta età, Esiodo non usò la metafora metallurgica ma la chiamò l'età degli eroi. Per Esiodo l'età degli eroi fu un periodo storico che fa riferimento all'epoca micenea e alle storie raccontate dal suo compagno, il poeta Omero. L'età degli eroi fu un periodo migliore e più giusto, nel quale gli uomini chiamati Hemitheoi erano dei semidei: forti, coraggiosi ed eroici. Molti furono distrutti dalle grandi guerre della leggenda greca. Dopo la morte alcuni finirono all'inferno; altri nelle isole dei Benedetti.

La quinta età fu l'età del ferro, il nome che Esiodo diede ai suoi tempi, nei quali tutti gli uomini moderni furono plasmati da Zeus come malvagi ed egoisti, aggravati da stanchezza e dolore. Tutti i tipi di malvagità si verificarono in questa età. La pietà così come altre virtù scomparirono e la maggior parte degli dei rimasti sulla Terra la abbandonarono. Esiodo predisse che Zeus avrebbe annichilito questa razza un giorno. Il ferro è il metallo più duro e fastidioso da lavorare.

Il Messaggio di Esiodo

Le cinque età dell'uomo rappresentano un lungo passaggio di degenerazione continua, che traccia le vite degli uomini derivanti in origine da un primitivo stato di innocenza giungendo infine alla malvagità, con una singola eccezione per l'età degli eroi. Alcuni studenti hanno notato che Esiodo tesseva il mito e la realtà insieme, creando una storia mista basata su un antico racconto, la quale potrebbe fungere da riferimento e dalla quale si può imparare.

Il termine filantropo è perfetto per descrivere il grande titano della mitologia greca, Prometeo. Ci amava. Ci aiutava. Sfidò gli altri dei e soffrì per noi. (Non c'è da stupirsi che assomigli a Cristo nel dipinto). Leggi cosa ci dicono le storie della mitologia greca su questo benefattore dell'umanità. Prometeo è famoso per un paio di storie apparentemente non correlate: il dono del fuoco all'umanità e l'essere incatenato a una roccia dove ogni giorno un'aquila veniva a mangiargli il fegato. C'è una connessione, comunque, e mostra perché Prometeo, il padre del Noè greco, venne chiamato il benefattore dell'umanità.

Prometeo e il Dono del Fuoco all'Umanità

Zeus spedì la maggior parte dei Titani a Tartarus per punirli per aver lotta

to contro di lui nella Titanomachia, ma dato che Prometeo, titano di seconda generazione non si era schierato con i suoi zii né con suo fratello Atlas, venne risparmiato. Zeus poi assegnò a Prometeo il compito di creare l'uomo dall'acqua e dalla terra, il quale portò a termine l'incarico, ma nel corso del processo si affezionò agli uomini che Zeus aveva anticipato. Zeus non condivise questi sentimenti di Prometeo, voleva evitare di dare potere agli uomini, soprattutto sul fuoco. Prometeo si curò più degli uomini che dell'ira del sempre più potente e autocratico re degli dei, quindi rubò il fuoco dal fulmine di Zeus, lo nascose in un gambo vuoto di finocchio, e lo portò all'uomo.

Prometeo e Hermes, considerati due Dei imbroglioni, hanno entrambi una pretesa sul dono del fuoco. A Hermes è riconosciuto il fatto di aver scoperto come produrlo.

Prometeo e la Forma del Sacrificio Rituale

Il passaggio successivo della carriera di Prometeo in quanto benefattore dell'umanità avvenne quando lui e Zeus stavano sviluppando le forme cerimoniali per i sacrifici di animali. L'astuto Prometeo escogitò un metodo infallibile per aiutare gli uomini. Divise le parti macellate di animali in due pacchetti. In uno c'era la carne di bue e le interiora avvolte nel rivestimento dello stomaco. Nell'altro pacchetto c'erano le ossa del bue avvolte nel suo grasso. Uno sarebbe andato agli dei e l'altro agli uomini che facevano il sacrificio. Prometeo presentò a Zeus le due opzioni ed egli scelse quella che ingannevolmente sembrava la migliore: ma dentro al grasso c'erano le ossa.

La prossima volta che qualcuno dice: "Non giudicare un libro dalla copertina" potrebbe venirti in mente questa storia.

Come risultato del truccetto di Prometeo, per sempre, ogni volta che gli uomini dovevano fare sacrifici agli dei, avrebbero potuto banchettare con la carne, dato che l'offerta agli dei consisteva nel bruciare le ossa degli animali. Zeus rispose facendo del male a coloro che Prometeo amava più di tutto: suo fratello e gli umani.

Prometeo Continua a Sfidare Zeus

Prometeo non era ancora intimorito dalla potenza di Zeus e continuava a sfidarlo, rifiutando di avvisarlo della pericolosità della ninfa Teti (la futura madre di Achille). Zeus aveva provato a punire Prometeo facendo del male ai suoi cari, ma questa volta, decise di castigarlo in modo più diretto. Ordinò a Hermes di incatenare il Titano al monte Caucaso dove un aquila avrebbe mangiato il suo fegato auto-rigenerante ogni giorno. Questo è il tema della tragedia di Eschilo su Prometeo ed è anche un'immagine presente in molti dipinti. Alla fine Ercole salvò Prometeo e Zeus si riconciliò con i Titani.

La Razza Umana e la Grande Inondazione

Nel frattempo Prometeo aveva creato un uomo chiamato Deucalione, uno di quelli che Zeus aveva risparmiato dall'alluvione da quest'ultimo generato per distruggere le creature della Terra. Deucalione era sposato con sua cugina, l'umana Pirra, figlia di Epimeteo e Pandora. Durante l'inondazione Deucalione e Pirra restarono al sicuro su un'imbarcazione come fece Noè con la sua arca. Dopo che tutti gli altri malvagi esseri umani furono eliminati, Zeus fece ritirare le acque in modo che Deucalione e Pirra potessero sbarcare sul Monte Parnasso. Mentre si facevano compagnia a vicenda, e potevano fare nuovi figli, erano soli e chiesero aiuto all'oracolo di Temi. Seguendo le indicazioni iniziarono a lanciare sassi dietro alle loro spalle. Quelli lanciati da Deucalione diventarono uomini, quelli lanciati da Pirra, donne. Dopo nacque il loro figlio, un bimbo che chiamarono Hellynas, da cui i greci diventarono conosciuti come ellenici.



Il mito Italico della creazione

Evrinomi
divide il mare dal
cielo e inizia a ballare,
da solo, prima sulle
onde, intrecciandole

Di **Matteo Mirandola**
Fondazione AIDA

Introduzione

Nel corso dei secoli il progresso scientifico ha relegato in un ruolo di secondaria importanza le antiche narrazioni mitiche attribuendo loro un ruolo negativo di alterazione della realtà, incompatibile con le leggi che regolano l'universo. Di recente, tuttavia, è stato riconosciuto che il mito, nella sua accezione più ampia, costituisce un ineliminabile atteggiamento intellettuale dell'uomo nei riguardi della realtà esterna, circostanza che lo pone alla base della cultura di ogni popolo. Il valore del mito è stato pertanto rivalutato, e con esso l'importanza della cultura tradizionale, pur nel riconoscimento dell'essenzialità del ragionamento logico-concettuale e quindi del discorso di tipo apofantico, strutturato secondo le regole della logica. Il mito assume oggi particolare rilievo nello studio delle scienze sociali e viene considerato un'importante forma primaria di conoscenza. In particolare, sia in senso storico-cronologico, per quello che riguarda le narrazioni mitiche nell'Italia preromana, romana e post, sia in senso logico, pensando al significato più vasto dato oggi al termine emitoi e che riguarda spesso la dipendenza di qualsiasi discorso apofantico da concetti primari non dimostrabili.

Come accade nelle altre culture europee il mito, anche in Italia, è sempre stato centrale per la nascita, la fioritura e quindi lo studio, la comprensione dei popoli che si sono avvicinati nella nostra Penisola nello specifico. L'analisi del mito italico è fondamentale per capire la società, l'antropologia, la conoscenza umana prima dell'arrivo del metodo scientifico basata più su leggende, sulla Natura, sulla religione invece dell'intelletto.

Il mito in Italia si divide in pre-romano, romano e post romano, cioè prima dell'avvento della

Monarchia a Roma, durante la Monarchia, la Repubblica e l'Impero e dopo la sua caduta. Una parte centrale è la cosmogonia.

La Cosmogonia Etrusca

Abbiamo pochi elementi a disposizione sulla cosmogonia etrusca. Quello che è arrivato fino a noi lo dobbiamo al filosofo Seneca. La ninfa Vegoe o Vegonia rivela all'etrusco Arunte Veltimna, capostipite della più importante gens Volumnia, come il mare è stato separato dall'etere cosmico per volontà di un creatore, un'entità divina che appare sempre in maniera imprecisa, sia nell'aspetto che nelle mansioni e che si manifestava in molteplici modi, assumendo connotati diversi. Il mondo secondo la civiltà etrusca è stato creato in seimila anni, nel primo millennio viene formato il cielo e la terra, nel secondo il firmamento, nel terzo il mare e tutte le acque che sono sulla superficie del globo, nel quarto il Sole, la Luna e le altre stelle, nel quinto tutti gli animali che abitano le acque, l'aria e la terra, nel sesto l'uomo. Detto questo, caratteristica fondamentale è che il Mondo naturale e il Mondo Soprannaturale sono strettamente collegati ed obbediscono ad un unico principiod'ordine. L'entità suprema si manifesta attraverso eventi naturali che l'uomo deve interpretare. Nel caso degli Etruschi, questo compito era riservato agli Auguri e agli Aruspici, carica che ispirerà i romani.

La Cosmogonia Sarda

La cultura nuragica nata nel XX millennio a.C. vede la nascita del mondo attraverso il mito di Tirannide, continente dove un giorno si scatena un terribile terremoto, che crea il mondo e quindi quella che sarà la Sardegna, e attraverso il mito dell'isola, ultima creazione di Dio dopo l'universo usando sassi, sole e abbondanti raccolti.

Cosmogonia Romana con influenze elleniche

L'area geografica italiana colonizzata dai greci dall'VIII secolo a.C. conosciuta come Magna Grecia vede Eurinome, la Dea di Tutte le Cose, emergere dal Caos, non trovando nulla di solido su cui appoggiare i piedi. Allora divide il mare dal cielo e inizia a danzare, da sola, prima sulle onde, intrecciandole; poi si sposta verso sud e si accorge che alle sue spalle soffia un vento che le sembra nuovo: con lui, pensa Eurinome, si può iniziare l'opera della creazione. Così la dea afferra Borea, il Vento del Nord e lo stringe tra le mani. Borea è un vento speciale, capace di fecondare le cavalle solo soffiando. Non appena Eurinome rimane incinta grazie al soffiare del vento, si trasforma in una colomba e, volando sul mare, vi

depone l’Uovo Universale. Al momento giusto, ecco uscire dall’uovo tutte le cose esistenti, i figli di Eurinome: il sole, la luna, i pianeti, le stelle, la terra con i suoi monti, i suoi fiumi, i suoi alberi e tutte le creature viventi.

Cosmogonia Romana

La cultura romana, prima della sua “ellenizzazione” aveva una scarsa tradizione scritta e letteraria, era, per quanto riguarda la religione, più “arcaica” ed “animista”. Gli antichi romani credevano che prima della creazione del mondo ci fosse il caos dappertutto ma un dio di nome Giano mise ogni cosa al suo posto. Secondo i romani Giano è un dio con due facce (chiamato bifronte per questo motivo) molto caotico e che grazie a lui tutto è perfetto: le cose pesanti in basso e quelli leggere in alto, i pesci nuotano nei fiumi, le bestie corrono tra i boschi e gli uccelli volano tranquilli.

Giano creò gli uomini che si sono stabiliti in un colle chiamato da loro Gianicolo, il colle è abitato da strane creature come le fanciulle protettrici della natura e i Fauni: metà uomini e metà bestie. Giano è nominato il dio della porta che stava alla soglia per accogliere gli amici e scacciare i nemici. Dal nome Giano in latino (lanus) deriva il nome del mese di gennaio, in latino (Ianuarius).

All’inizio, dunque, era solo il Caos. Poi arrivò Gea (Terra), il Tartaro ed Eros. Caos ha avuto per figlio Erebo (il regno dei morti e degli dei infernali) e Notte. Dalla unione di Erebo e Notte naquero Etere ed Emera (giorno): dalle tenebre la luce del giorno. La Terra ebbe per figli Urano stellato, a lei del tutto simile, e poi i monti e il mare. Come si vede, ora il Caos inizia ad avere un ordine e tuttavia il tutto è ancora in un certo senso “caotico”: il racconto della genesi-formazione romana del creato attende la nascita degli dei.

Inoltre, se si osserva bene, sia i figli di Caos sia i figli di Notte e quelli di Terra altro non esprimono che la lotta cosmica del trapassato dal Caos all’ordine, dalle tenebre alla luce. E’ solo con la nascita degli dei che il creato avrà un senso compiuto, un suo ordine, un suo fine.

L’origine dell’uomo, la sua storia, il suo destino sono importanti nella cosmogonia italiana. Un esempio peculiare del mito d’origine è rappresentato dal mito di Prometeo e da quello di Deucalione; questi due miti evidenziano i caratteri fondamentali di una comune prospettiva, la quale privilegia più l’aspetto umano che quello cosmogonico. Si potrebbe dire che con essi si affaccia timidamente nella storia umana la prima forma di una antropologia, ovvero la domanda sulla posizione dell’uomo nel cosmo.

Gli dei greci, romani, etruschi hanno fra loro caratteristiche uguali per esempio i loro nomi sono tradotti dal greco al romano, dall’etrusco al romano e così via (per esempio Zeus in Grecia, Giove a Roma, Tinia per gli Etruschi, ecc). Molti

autori romani hanno scritto dei miti di Roma come Ovidio. Ovidio ha scritto diverse opere centrate sul mito romano e di religione come *Le metamorfosi* e i *Fasti*. Nei *Fasti*, ha interpretato i primi sei mesi del calendario romano antico, le leggende degli dèi e l'origine dei rituali a loro dedicati. L'antica cosmogonia, mitologia romana mantengono un profondo legame con la città e la sua ricca storia attraverso una leggenda: la nascita dei suoi supposti fondatori, Romolo e Remo.

BIBLIOGRAFIA

AA.VV. *Prospettive cosmiche*, 1991 Padova, Franco Muzzio Editore AA.VV. *Cosmogonie. Miti della creazione dell'Universo 2001 Roma, Manifestolibri* BARBIERI, L. *Storia della Cosmologia*, 1992 Bologna, Editrice CLUEB Gianfranco Romagnoli, *Le cosmogonie*, 2002 Palermo, Editore Centro internazionale studi sul mito.





Il mito Irlandese della creazione

Di Mary Moynihan
Smashing times

Oran Mor

La Grande Melodia, crebbe, cantando l'oscurità diventò luce, una spirale, un impeto sonoro che raggiunse un crescendo dal quale nacque un cavalluccio marino

Una volta il tempo non esisteva. C'era solo un posto nel nulla privo di acqua, terra o aria e senza Dei, umani o animali. C'era solo la profondità del nulla e la sua oscura, eterna quiete.

E in questo profondo e supremo silenzio, lentamente crebbe un sussurro, che diventò un suono che si muoveva attraverso il buio senza fine. La canzone era L'Oran Mor, "La Grande Melodia", e crebbe, cantando l'oscurità divenne luce, una spirale, un impulso sonoro che raggiunse un crescendo e dal quale nacque un cavalluccio marino. Un ippocampo bianco, una femmina, il cui nome era Lir. Lei diventò un pezzo di schiuma bianca e l'Oran Mor non finì qui. Lei continuò a cantare, come creatura generò creatura, e se ne formarono molte altre, emergendo fuori dalla canzone fino a quando un intero oceano di cavallucci marini bianchi e spumeggianti crearono gli oceani più profondi. La canzone è semplicemente lì e ha formato gli oceani più scuri cantando. Dalla canzone emerge una creatura dalle sembianze umane femminili che è lo spirito eterno dell'Oran Mor, la quale emerge per diventare un tutt'uno con le sue creazioni. L'Oran Mor è diventato donna e il suo nome è Ladra, l'Anziana Bianca. Cantando crea il cielo, poi canta gli oceani che diventano una tempesta furiosa, con i mari selvaggi che volano in alto, la schiuma bianca spruzza un milione di stelle nel cielo nero. Una stella cade a terra creando una serie di isole e quando Ladra cammina sul terreno, dai suoi piedi sorgono i luoghi sacri. Cade un seme, il quale crescendo verso l'alto, verso l'antico cielo, diventa una quercia gigantesca.

Da questa quercia nascono gli dei, che daranno vita ad altri dei. Gli dei vivono in spazi invisibili mentre ascoltano Ladra cantare. Nei suoi sogni cadono le gocce di pioggia e fiori, piante e alberi nascono, dando speranze ai sogni degli umani in maschi e in femmine e in molte altre forme. Ladra furiosa scaglia pezzi di corteccia della quercia sulla terra e da ciò nascono i Giganti. Essi vagano, andando a riposarsi in posti dove possono mettersi a dormire, e dopo secoli diventano montagne.

La Primordiale Melodia del Mare

L'Oran Mor, cantata oggi, riempie il creato (per coloro che possono sentirla) con la sua armonia divina. Scorre attraverso le montagne giganti, le città sommerse, i mondi invisibili, fiumi mistici e pozzi sacri e attraverso ogni creatura vivente, un invisibile forza vitale, una fonte di creazione per tutti quelli che possono sentire la sua canzone.

Quindi il mondo nacque nel nulla e nel silenzio, seguito dalla canzone ed è la canzone che cantò la terra, il mare e il cielo così creandoli attraverso l'eterno spirito di Ladra che diventa parte della nostra coscienza e della nostra memoria. È Ladra, l'Anziana Bianca che sogna l'esistenza degli umani, che culmina con il cantare per far esistere gli antichi celtici.

La leggenda qui sopra è simile alle canzoni degli Aborigeni. La melodia della canzone descrive la terra sulla quale si canta la canzone, segna il viaggio e aiuta ognuno a trovare la propria via nel mondo. La canzone crea la terra e il mare, e in Irlanda è l'Anziana Bianca che crea gli dei, cantando e danzando le vie del mondo nell'esistenza.

Con il passare del tempo Ladra, l'Anziana Bianca sogna di un essere umano e disegna una donna chiamata Cessair in Irlanda. Cessair arriva in una barca e alcuni dicono sia la nipote di Noè scappato dalla Grande Inondazione. E quindi inizia la prima invasione dell'Irlanda.

La Donna nei Primi Miti e Leggende Irlandesi

La prima prova di attività umana mai trovata in Irlanda fu rinvenuta in un insediamento Mesolitico (a metà dell'era della pietra) nel Monte Sandel nel County Derry (nel nord dell'Ireland), datata al carbonio 7000 AC¹. La lingua irlandese e la cultura tradizionale celtica erano prevalenti in Irlanda prima dell'arrivo del cristianesimo intorno al quinto secolo DC. I primi monaci cristiani irlandesi registrarono i vecchi miti, leggende e le storie, fedelmente, come avrebbero fatto con la propria religione nelle loro scritture² comunque non è chiaro quando la tradizione celtica e il linguaggio irlandese è apparso in Irlanda o quando si è sviluppato.

Gli antichi Celti veneravano sia Dei uomini che Dee e consideravano l'essenza della vita come una donna. La rappresentazione di una dea Celtica nei miti irlandesi mostra una cultura dove le donne erano centrali nella società e avevano posizioni di potere.'

Nelle prime leggende e mitologie, la femmina era abbastanza dominante nell'aldilà come lo era sulla terra. Il territorio irlandese e le caratteristiche del suo paesaggio come le montagne, i fiumi e i laghi sono spesso associati a dee o altri esseri soprannaturali femminili. Le vecchie divinità irlandesi non avevano specifiche aree di influenza come quelle greche o romane, per esempio. La stessa dea irlandese poteva essere una ragazza o una vecchia, una madre o una vergine, una guerriera o una seduttrice, dipendeva dall'occasione. Nella mitologia era Eriu che diede il suo nome all'Irlanda ma furono usati anche i nomi delle sue sorelle dee Banba e Fodla. Un altro trio di sorelle dee, le quali si chiamavano tutte Brigid ed erano protettrici della fertilità, della guarigione, dei fabbri e della poesia. Presidiavano un fuoco perpetuo e sul festival di primavera di Imbolc. Anu fu un'importante dea nell'Irlanda pre-cristiana e diede il suo nome a due colline somiglianti a un seno femminile nel Kerry chiamate "Paps of Anu". Così come Dana potrebbe aver dato il nome ai Tuatha de Danann. Eamhain Macha (ora chiamato Navan Fort) vicino a Armagh, fu chiamato così in onore a Macha la quale, secondo la leggenda, fu forzata a gareggiare mentre era incinta contro i cavalli del re per salvare suo marito dalla vergogna e dal disonore. Lei vinse la gara, diede immediatamente alla luce due gemelli e morì maledicendo gli uomini di Ulster, augurando loro di soffrire il dolore del parto nei momenti di maggiore difficoltà³.

Le dee celtiche occupavano posizioni di spicco, spesso ciò rifletteva la realtà vissuta dalle donne nella società celtica. Le donne erano libere di portare con sé armi (ciò valse fino almeno al 7 secolo), entrare in politica e diventare druidi. Come Moyra Caldicott giustamente sostenne in "Donne nella mitologia celtica": "una delle cose che ho trovato molto appagante nei miti celtici è che le donne vengono onorate per la mente tanto quanto per il corpo"⁴.

Queste donne sono sia mitiche che realmente esistite e sono un esempio delle grandi donne guerriere del passato.

1 <http://womeninhistory.scoilnet.ie/content/main.html>

2 <http://womeninhistory.scoilnet.ie/content/main.html>

3 <http://womeninhistory.scoilnet.ie/content/main.html>

4 <https://powderroom.kinja.com/tis-the-season-to-celebrate-irish-women-warriors-and-fe-1691153534>

Le storie sono:

- **Donne Druido**
- **Morrigan Macha**, figura mitica soprannaturale associata a nascita, morte e guerra.
- **An Cailleach Bhéara** è una mitica Dea Irlandese mutaforma, la quale possiede una gamma di forme e funzioni.
- **Grace (Grainne) O'Malley**, una guerriera e regina pirata.

L'Eredità delle Donne di Potere di Oggi

Nell'ambito del suo lavoro europeo, Smashing Times ha implementato due grandi progetti europei per aumentare la consapevolezza verso le storie di donne in Irlanda e in Europa al giorno d'oggi.

Il primo progetto è chiamato: “Donne Guerra e Pace” e racconta le storie delle donne in Europa durante la Seconda Guerra Mondiale. Il secondo progetto è chiamato: “Donne in un'Europa uguale” e riguarda le storie delle donne nell'Europa attuale. Entrambi i progetti sono stati supportati da “Europa per i Cittadini” e il “Dipartimento degli Affari Esteri e Fondo di Riconciliazione Commerciale”

Storie di Donne dalla Seconda Guerra Mondiale

“Donne, Guerra e Pace” usò i processi creativi del teatro e del film per esplorare il ruolo delle donne in Europa nella Seconda Guerra Mondiale e il potere dell'EU nel promuovere la pace e la parità dei sessi al giorno d'oggi. Il progetto si concluse nella creazione di un'originale performance teatrale: “La Donna è Presente: Storie di Donne nella Seconda Guerra Mondiale” di Deirdre Kinahan, Mary Moynihan, Fiona Bawn Thompson e Paul Kennedy; un breve film “Di Loro i Nostri Nomi” distribuito a livello internazionale e proiettato al Kerry Film Festival e il London Eye International Film Festival; e la creazione di un libro sulle donne in guerra e in pace con una prefazione di Marian Harkin, MEP. Il libro contiene le storie di 23 donne, mettendo in evidenza le loro esperienze durante la Guerra e come hanno fatto a promuovere i diritti umani, la parità dei sessi e la pace.

La performance e il film creati come parte del progetto “Donne Guerra e Pace” sono entrambi basati su una creativa rivisitazione di momenti delle vite delle donne durante la Seconda Guerra Mondiale rievocando storie di coraggio, sacrificio e amore in mezzo all'orrore della guerra, di come le donne si opposero al Fascismo e al totalitarismo e si rifiutarono di accettare l'oppressione. Fra le storie delle donne che hanno ispirato la performance e il film c'è quella di Mary Elmes (1908-2002), una donna di Cork che fu la prima persona irlandese onorata

con il titolo: 'Righteous Among Nations' (giusti fra le nazioni) per aver salvato dei bambini ebrei dalle stanze a gas dei nazisti durante il conflitto; **Ettie Steinberg** (1914-1942), l'unica donna ebrea e cittadina irlandese a essere stata uccisa ad Auschwitz; **Martha Hillers** (1911-2001), proveniente dalla Germania, scrisse la sua autobiografia *Eine Frau in Berlin* (una donna a Berlino) con l'acronimo di 'Anonyma' (anonimo) descrivendo in modo dettagliato le sue esperienze gli ultimi giorni della guerra, di come lei e oltre un milione di donne furono abusate e stuprate dai soldati degli Alleati facenti parte dell'Armata Rossa; **Neus Catala Palleja** (1915-2019), spagnola, fu un membro del partito Socialisti Uniti della Catalogna durante la Guerra Civile Spagnola, una attiva collaboratrice con la Resistenza Francese nella Seconda Guerra Mondiale e sopravvissuta al campo di concentramento femminile di Ravensbruck; **Maria Eugenia Jasinska** (1906-1943) da Lodz in Polonia, lavorò per la Resistenza e diede la vita piuttosto di fare nomi; e **Dolores Ibarruri** o *La Passionaria* (1895-1989), una leader rivoluzionaria spagnola, attivista politica, comunista e crociata contro il fascismo durante la Guerra Civile, creò il famoso grido "Loro Non Devono Passare".

Storie di Donne di Oggi

"Donne in un Europa Uguale" è un progetto artistico europeo che utilizza i processi creativi del teatro e del film, un contesto femminista e una risorsa digitale online per promuovere una maggiore conoscenza dei diritti delle donne e dei cambiamenti positivi che sono arrivati in relazione alla parità dei sessi come risultato di appartenere all'EU oggi. Sono state intervistate 21 donne (6 dall'Irlanda, 5 dalla Spagna, 5 dalla Croazia e 5 dalla Serbia. Le interviste sono contenute nel libro **"Donne in un Europa Uguale"**, il quale può essere letto da tutti, per promuovere un ricordo dell'uguaglianza delle donne e esperienze di vita in Europa, dando voce alle donne e alle storie che sono ugualmente ascoltate e imparate.

Fra le donne irlandesi intervistate è presente **Olwen Fouéré**, attore, regista e artista creativo; Senator **Ivana Bacik**, avvocato e professore di diritto criminale al Trinity College di Dublino e senatore del Labour Party; **Mary Lawlor**, attivista per i diritti umani, fondatrice and membro di bordo di Front Line Defenders e professore aggiunto alla School of Business, Trinity College Dublin.

⁵ *The Women in an Equal Europe Book can be accessed at*
[http://www.epageflip.net/i/1013141-women-in-an-equal-europe-book/105?m4=.](http://www.epageflip.net/i/1013141-women-in-an-equal-europe-book/105?m4=)

Le donne spagnole intervistate sono: Pilar Mena, una specialista in relazioni lavorative, insegnante e consulente di risorse umane all'Università di Valencia; Catalina Valencia, coordinatrice della Start-up Europe Awards e responsabile della comunicazione, Fondazione Finnova; Lourde Miron, educatore sociale, studente di giornalismo, presidente e direttore generale, Jovesolidés.

Le donne intervistate dalla Croazia includono Milena Babic, professionista in sviluppo della società civile; Senka Nedeljkovic, giornalista; e Biljana Gaca, Consigliere della città di Vukovar, Croazia.

Fra le donne serbe intervistate abbiamo Ivana Novakovic, professoressa di genetica umana alla facoltà di medicina dell'Università di Belgrado (Serbia); Marina Illic Manager di logistica e raccolta fondi al Social Margins Centre e Global Human Rights Forum; infine Manja Marinkovic, co fondatrice e direttrice esecutiva al Social Margin Centre, Belgrado (Serbia).

Molte persone stanno lavorando insieme oggi in Europa per dare uguaglianza a tutti e molti gruppi stanno ancora lottando per i diritti umani. Un processo chiave nella lotta per l'uguaglianza per uomini, donne e trans è di ammettere e accettare le differenze, riconoscendo inoltre cosa abbiamo in comune. Tutti gli stati europei condividono miti e leggende ma hanno anche i loro e inoltre condividono storie di persone potenti nella storia e di oggi che stanno facendo una campagna per l'uguaglianza. Ricordandoci i nostri miti e leggende e le storie di persone normali nella storia che hanno fatto cose straordinarie è un processo chiave per esplorare le nostre differenze e le cose che abbiamo in comune e promuovere l'uguaglianza per tutti.





Il mito Norvegese della creazione

Di Per Spildra Borg
Stella Polaris theatre

All' inizio l'inizio non era iniziato.
Tutto non era niente e niente era il tutto.
Non c'era il paradiso non c'era l'inferno.
Non c'era il giorno né la luna o il sole.
Era tutto un buco senza tempo
Senza fondo né direzione o qualche sorta di effetto.

Il vuoto era insopportabile
E soffocò le loro gole desolate.
Non era niente come nessuno conosce
E dato che nessuno sapeva loro non lo sapevano.
Ginnungagap nessuno lo chiamò
Quindi, niente aveva un nome.
Il vuoto poteva prevalere
Qualcuno diventò freddo e qualcuno diventò caldo
E si adagia in cima o in fondo

Il primo era ghiaccio e l'altro fuoco

Ymir

Un orco gigante, l'origine
del gigante di brina dal
cui gravido sudore mentre
dormiva, dalla ascella,
dalla fioca energia si
generarono un mostro e
una fragile fanciulla

Niflheim raffreddò Nord
Muspelheim oceano di calore al Sud

Nel Mezzo Ginnungagap giaceva nascosto
Si aprì e diventò la ragione
Per cui il ghiaccio e il fuoco che scorrevano
dentro
C'era un raccolto del ghiacciaio e del calore
Che diventò pioggia, che diventò brina
Che diventò vapore, che iniziò a gocciolare

Da questo gocciolare nacque il mostro “Ymir”
Un orco gigante, l'origine del gigante di brina
Dal cui sudore mentre dormiva
Dalla ascella dalla fioca energia
Si generarono un mostro e una fragile fanciulla

Si posarono ed ebbero un figlio
Un gigante a sei teste, uno spavento senza paura
Si, quindi la vita venne creata sulla terra
I figli di Ymir divennero giganti crudeli.
Tutto andava bene per i malvagi e gli orchi.
Ora la gentilezza e prati dorati erano assenti

Stava ancora gocciolando dalla brina e dal vapore,
e da queste gocce ne uscì una mucca.
“Audhumla” disse la mucca e si lamentò.
Dalle mammelle scorrevano quattro fiumi di latte.
Ymir si allattava dalle possenti mammelle
Mentre la mucca leccava il sale della pietra

Il primo giorno, la lingua della mucca portò alla luce
capelli umani dalla pietra di marmo.
Il secondo giorno i capelli diventarono una testa.
Il terzo giorno la mucca fece uscire un uomo.
Burr uscì fuori nel vento

Era bello da guardare, alto e forte, e diventò selvaggio quando
Vide la sua immagine che gli sorrideva dal fiume.
Poi si fidanzò con una gigante e quell'estate nacque il loro figlio Burr,
che presto avrebbe preso la gigante Bestla.

Bestla, Bestla, figlia di Boltorn
tre volte Burr entrò dentro Bestla,
e insieme ebbero tre uomini forti
Odino il saggio, Vili e Ve
Erano coloro che comandavano fra il Paradiso e la Terra
con loro la morte arrivò nel mondo.

Trucidarono Ymir, l'indulgenza.

Il suo sangue divenne un inondazione che affogò la sua prole,
tutti i giganti ad eccezione di Bergelmir, il grande "Gummer"
che sopravvisse con sua moglie
Da loro discende una famiglia di giganti.

Ora, Vili e Ve detengono il potere di fare
e così anche Odino;

La carne di Ymir divenne la terra.

Il suo sangue e acqua divennero l'oceano del mondo
le ossa e i vortici divennero montagne e rocce
i denti crearono il sale e le pietre.

Il teschio divenne il cielo
mentre si ingrossava oltre il cielo e la terra.

C'erano quattro angoli sulla terra;

Est e Ovest, Nord e Sud.

Sotto di essi dormivano quattro nani, che russavano come il gigante Surt di Muspel

Bisogna dire di Surt

che siede vicino al fuoco sfrigolante

e al ferro gioioso al confine di Muspel.

Probabilmente aspetta alla fine del mondo,

dove si spezza il cielo, e cresce la vita,

tutto viene cestinato in scorie e ceneri

Ora Odino prese coraggiosamente le scintille di Muspel

E ne fece fuoco e stelle

Alcune erano bloccate mentre altre erano risolte.

Solo Surt capì quanto forti erano.

Alcuni diventarono giorno e altri erano notte

Da qui in poi vennero misurati in mesi e in anni.

Il gigante Narfe ebbe sua figlia Notte
che diede luce a un figlio che chiamò Giorno.

Entrambi furono mandati dal gigante Fato

ognuno sul suo cavallo alto nel cielo

da cavalcare intorno alla terra

finirono di cavalcare in un solo giorno

Notte chiamò Rimfax e il suo cavallo
che fa gocciolare l'erba con la rugiada mattutina.
Il giorno chiamò il suo cavallo Skinfaxe
che illumina la terra, l'aria e il mare.
Ora mancavano solo la Luna e il Sole.
Così è come sono arrivati al paradiso

Mundilfari ebbe il figlio Luna
e la bellissima sorella chiamata Sole,
ma erano nomi che irritavano gli dei.
Come punizione, Luna e la sorella Sol
furono messi a controllare le grandi stelle
ancora chiamate luna e sole

Ora Sole e i suoi cavalli stanno correndo
Per scappare dal lupo Skoll
che i giganti dicono inghiotterà il sole.
Pronto a inghiottire la scintillante Luna
come canta Wolva nella sua profezia.

L'Oceano circonda la grande terra rotonda
Qua fuori i giganti si stabilirono a Utgaard.
Ora gli Dei iniziarono gioiosamente a costruire la loro
Casa chiamata Aagaard
Un posto protetto dai giganti.

Tutto fu creato, quasi tutto.
C'era il paradiso e il cielo.
L'oceano, la terra e la casa dei giganti.
C'era la luce e gli alberi come i capelli di Ymir.
Il sole e la luna e la casa dell'umanità
Mancavano solo gli umani!

In un giorno di sole i tre figli di Burr
andarono a fare una pacifica passeggiata al mare
Scoprirono tre alberi alla deriva,
li modellarono come esseri umani
un uomo e una donna. Che forza avevano!
Bramosi se ne andarono.

Odino diede loro il destino e lo spirito
così avrebbero potuto godersi il fatto di esistere
Vile offrì la responsabilità, l'intelligenza e la saggezza
così potevano cogliere il contesto
Vile diede loro un'anima e i sei sensi
Così potevano capire quanto speciali fossero.

Asir battezzò l'uomo Ask
e la donna venne chiamata Embla
Da loro discende l'umanità
Si stabilirono in un posto chiamato Midgard,
dove impararono a vivere con la vegetazione del posto
e tristemente, cantare di più

Ma gli Asir stessi, qual'era il nome della loro casa?
Il posto nascosto e segreto vicino al paradiso
la valle isolata sulla terra
un posto raggiunto solo dal ponte Bifrost,
l'arcobaleno, solo il sole sa dove finisce.
Come sapete la casa degli Asir fu chiamata Asgard.

Ad Asgard cresce un frassino
il più grande albero di sempre
Il suo tronco dalla terra raggiunge le stelle
e le foglie si propagano sulla vita.
Tre radici danno supporto all'incrollabile albero
Yggdrasil è il nome del tronco.

Una delle radici arriva lontano
fino al pozzo alla sorgente Urd
dove gli dei sono presi a tenere la loro corte
Qui abitano Urd, Skuld e Verdande
Passato, presente e futuro Norns
Donne che governano il corpo dell'umanità e del destino.

Un'altra radice finisce al centro di Utgaard
dove Mimer vive nel pozzo della saggezza
E comanda con un occhio spaventoso.
Mimer ha avuto l'occhio da Odino il silente

Quando Odino ha bevuto dal pozzo della saggezza
fu illuminato da Mimer.

L'ultima radice arriva giù a HEL,
la terra dei morti, dove il drago Nidhug
mangia alla radice con i suoi denti gialli
e manda messaggi cattivi e malvagi
assieme allo scoiattolo Ratatoskr fino in cima
all'Yggdrasil, dove siede l'aquila.

C'è altro ancora da dire sull'Yggdrasil
Tra gli occhi dell'aquila si siede un falco
Nell'albero quattro cervi camminano
mangiando avidamente le piccole foglie
Ogni settimana, il Norn versa acqua quieta
dal pozzo sul bellissimo albero

Questo è il tempo
che una volta fu chiamato Ginnungagap.
Utgaard ha i giganti, Midgard gli umani.

Ad Asgard vivono i potenti dei
Nell'ampia pianura della valle dell'Ida
Dodici eroi meritano di essere ricordati:

Odino l'onnipotente padre di tutti loro.
Thor il dio del tuono.
Il forte Njord che assiste i bisognosi
E Tyr ricordato per il coraggio
Vidar il vendicativo
e il cacciatore Ull che tira con il suo arco.

Asen Balder è molto gentile
Il suo sfortunato fratello chiamato Hod
Forsete è il figlio dei Balders

Heimdall è il guardiano della casa degli Asir
Il poeta Brage è il dio delle canzoni
Dovrebbe essere menzionato anche Locke, l'imbroglione.

Oltre tutte le regole degli dei, le tre norn,

Dee delle rune,
che non vedono differenza tra il passato e il futuro,
se la vita fosse un nodo, loro lo scioglierebbero.
Tutto quello che fanno, lo fanno, e lo fanno completamente.
Norn significa la natura verticale,
nessuno può scappare da essa.
C'è Urd, l'antico liberatore
Verdande, lo spettatore del giorno,
C'è Skuld, la fata del futuro
Insieme loro dicono la stessa cosa

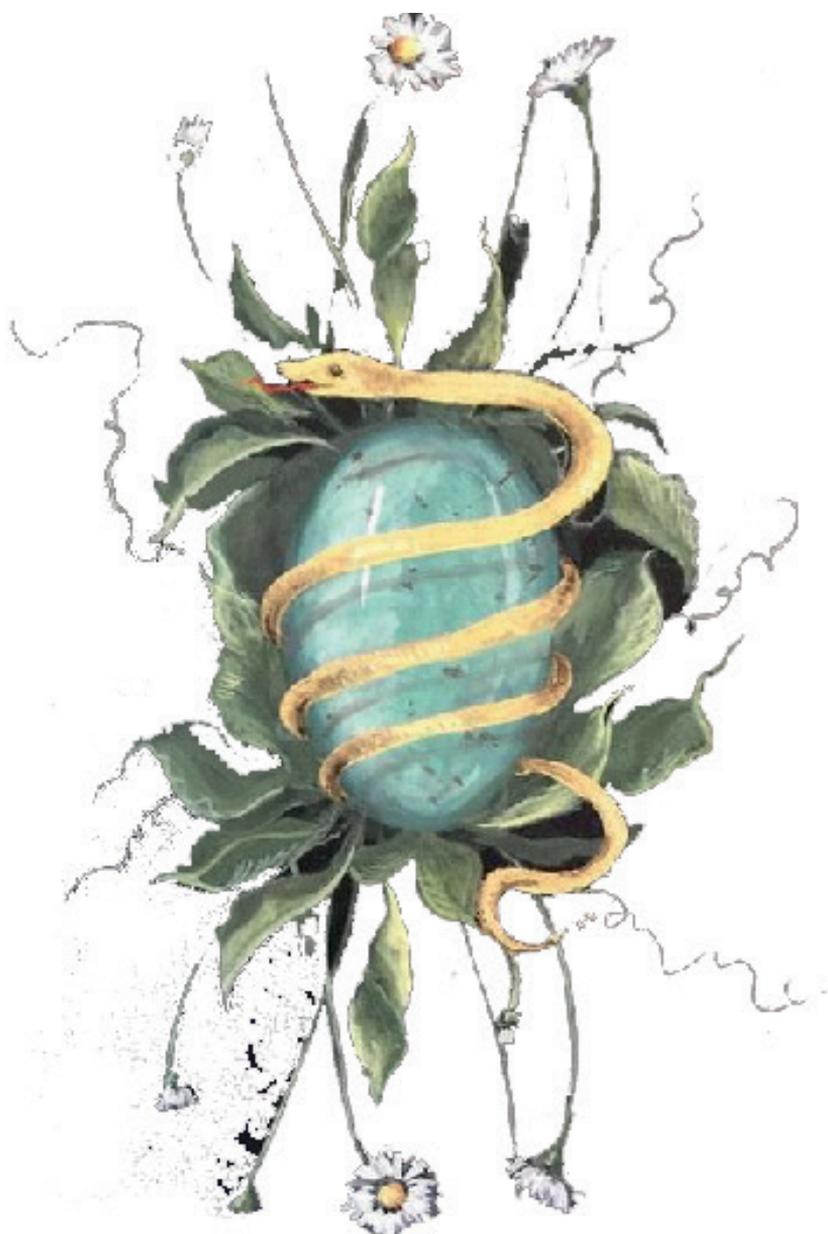
La Canzone dei Norn

Quando le voci si rallegrano nell'oscurità
E la pioggia colpisce la pietra cava
Quando il vento soffia attraverso le finestre rotte
E si crea un silenzio improvviso nella sala,
allora puoi sentire la nostra canzone
sul significato degli dei e degli eroi.

Ammettiamo di essere vecchi, ma non dimenticati
E cantiamo forte dentro la tua anima.
Non siamo appena diventati poesia
E ancora controlliamo i passi degli spiriti.
Quando senti le forze che non conosci,
senti molto più di quello che vedi.

Sotto l'albero senti la voce di Balder
E il volva chiama da un seminterrato
Bjovulf e Roskva ti danno un consiglio
quando fai un viaggio avventuroso in un posto strano.
La brezza leggera nel tuo sangue
una carezza mandata a te da Kraka.

Tu non sei mai solo, quando sei con te stesso
Ma sei confortato dagli eroi a cui tieni.
Tutto ciò che succede ha uno scopo,
e se ti ricordi di noi, sai anche
che la vita continua e l'obiettivo di tutto è
che la vita continua e la morte non fa differenza



Il mito Rumeno della creazione

Firtat Nefirtat

Le storie fanno intendere che Dio creò la terra con l'aiuto degli animali, mentre Satana provava a mandare a monte i suoi piani

Di Roxana Alexandru
Fusion of Arts

Creazione del mondo

Le storie fanno intendere che Dio creò la terra con l'aiuto degli animali, mentre Satana provava a mandare a monte i suoi piani. Nella maggior parte delle versioni, prima dell'esistenza della terra, un oceano senza confini chiamato Apa Sambetei era la dimora di Dio (Firtat) e del Diavolo, visti più come padrone e servitore che posti allo stesso livello. In queste storie il Diavolo viene chiamato "Nefirtatul" ed è un po' lo sciocco fratello di Dio nelle versioni folkloristiche. Queste storie appaiono non solo nel folklore rumeno, ma anche in quello Arumeno, Macedone Slavo e Bulgaro. Al momento di decidere di creare la terra, Dio mandò il Diavolo a prendere una manciata di argilla dal fondo del grande oceano nel suo sacro nome. Il diavolo si mise in viaggio e provò invece a portare alla superficie il proprio nome, ma non ci riuscì fino a quando non portò su il nome di Dio.

Come questo pezzo di argilla cresceva nella terra, Dio si mise a dormire. Il Diavolo provò a spingerlo oltre il lato, ma la terra in continua espansione lo avrebbe ostacolato. Dopo aver provato a lanciare Dio fuori dalla terra in ognuno dei punti cardinali, se ne andò via dalla croce che aveva disegnato sul terreno.

Come si è formata la Terra?

Anche dopo che l'immaginario e il simbolismo cristiano divennero parte della cultura rumena, la Madre Terra è identificata come la consorte di Dio, il Santo Padre.

L'origine delle montagne è spiegata in molti modi dalle varie culture delle diverse regioni in Romania. Uno di questi è che le montagne si sono formate come risposta alla richiesta di Dio che esigeva che la Terra nutrisse tutta la vita, la Terra rabbrivì e si formarono le montagne. Un'altra versione suggerisce che la Terra era troppo grande per stare sotto al firmamento, quindi Dio provò a restringerla, così nacquero le montagne. Spesso questi racconti sono accompagnati dall'immaginario di uno o più pilastri che sostengono la Terra dal basso e sono spesso posti sotto alle montagne. I terremoti sono spesso attribuiti alla Terra che scivola a causa del diavolo che rode questi pilastri in continuazione, ricostruiti poi da Dio e da i suoi angeli in tempi di digiuno.

Il Mito Rumeno della Creazione

Il mito della creazione nel folklore rumeno presenta due temi essenziali: il tema delle acque primordiali, nel quale Fîrtat manda Nefârtat a prendere il "seme della terra", e il tema della creazione del mondo da parte di due esseri fraterni rivali, chiamati Fîrtat and Nefârtat. All'inizio non c'era nient'altro che acqua; questo niente era fatto di schiuma, dalla quale crebbe un fiore nel quale c'erano una farfalla e un verme - in altre versioni appaiono direttamente dalla schiuma del mare; poi la farfalla divenne un ragazzo bellissimo che illuminava qualsiasi cosa intorno a lui, era Dio (Fîrtat), e il verme era Nefârtat il Diavolo, una creatura con sembianze umane ma senza luce.

Nella cultura tradizionale rumena, la Terra emerge dallo scontro fra il bene e il male fra i due fratelli, Fîrtat e Nefârtat. Mentre entrambi fluttuavano sopra l'acqua, Fîrtat chiese al fratello di raccogliere la sabbia dal lungomare in suo nome così avrebbero potuto stendersi su un pezzo di terra. Con la poca sabbia raccolta, avrebbe fatto un pezzo di terra nel quale si sarebbero stesi entrambi, ma Nefârtat, il simbolo della malvagità, provò a prendere possesso della terra, lanciando suo fratello nell'acqua. Ma la terra continuava a crescere per proteggere Fîrtat, così nacque il nostro pianeta.

L'essenza del mito, lo scontro tra il bene e il male, è contenuto in un'altra leggenda nella quale al posto di Fîrtat e Nefârtat ci sono Dio e il Diavolo, e qui il mito continua con la creazione delle valli e delle montagne. Viene detto che dopo che il diavolo provò a buttare Dio fuori dal pezzo di terra, ormai non c'era

più acqua nel mondo. Dio mandò un'ape da un porcospino a chiedergli consiglio, ma non lo ricevette, quindi origliando l'ape scoprì che le montagne, le colline e le valli dovevano essere create così che l'acqua e la terra potessero esistere nel mondo. Fu detto e fatto, ma l'ape non riuscì a fuggire dalla collera del porcospino che la maledisse, gli uomini avrebbero mangiato dal suo sterco. Ma Dio benedì il suo sterco facendolo diventare miele.

Il nome Firtat e Nefertit sono considerati come una metafora di luce/acqua per Fir Tat, e terra/oscurità per Nefertiti. Sono simili e probabilmente collegati all'iraniano Airdate 'signore delle acque', e Amir dada, 'signore degli alberi', parenti degli indiani Haurvatat e Ameretat, (Darmesteter 1875) e nella stessa classe della coppia Mitra/Varuna e Ohrmazd/Ahriman. Rappresentano l'acqua e le altre piante, uno è luce, l'altro oscurità, uno è terribile, l'altro gentile, quella espressione della totalità, l'altro l'immortalità, si trovano indubbiamente nei due personaggi mitologici rumeni: Firtat, che vola sopra l'acqua, creatore divino, lucente, celestiale, e Nefârtat, oscuro, veloce, ingannevole, fundamentalmente associato a Satana. La coppia rumena è un'inseparabile relazione unitaria.

Il conflitto sorge quando una delle due unità prova a uscire fuori da essa, quando Nefârtat prova a tenere la terra per sé. Ma solo quando rinuncia e vive in armonia con Firtat l'atto della creazione può avere luogo. Firtat non può creare niente da solo, e Nefârtat perde la sabbia dalle sue dita perché non è vita, essendo non-vivente, rappresenta solo l'azione. Nella concezione rumena solo l'unione dei due in armonia può creare la terra, uno dei termini di dualità da rispettare per entrare in armonia nell'atto della creazione. Questo mito è molto antico, in risposta ad alcune sintesi filosofiche della cultura rumena, il mito della creazione, dai tempi antichi, si affianca a molte altre espressioni estetiche e culturali rumene, tra cui la ben nota e amata ballata Miorita.

Mitologia Rumena

Tre leggende che potresti non conoscere

Il Solomonar

A volte buono, a volte un po' malvagio, il Solomonar è considerato il grande stregone delle tempeste e dei venti, maestro di tutti i laghi, delle alte montagne e delle grotte profonde, creatore della brina, della nebbia e della grandine. Alto, rosso di capelli, con occhi sporgenti, vestito con un lungo cappotto bianco, è sempre descritto mentre porta il suo Libro Magico, la fonte dei suoi poteri. Inol

tre, le persone che dicono di averlo visto affermano che, oltre al suo libro, egli porta un pezzo di legno per chiamare i venti e un'ascia di ferro che usa per creare la grandine.

La mitologia rumena afferma che solo un bambino nato con un segno distintivo sulla faccia e sul corpo può diventare uno stregone di quel calibro. Portato via da un vecchio Solomonar, il ragazzo è allenato per venti anni alla scuola di Solomonar, che si trova da qualche parte alla fine della terra, in una caverna profonda. Qui studia le lingue di tutti gli esseri viventi della Terra, tutti gli incantesimi mai creati e poi, dopo molti duri test, è lasciato solo, in un tavolo di roccia, a trascrivere tutta la sua conoscenza in un libro.

Sono generalmente considerati dei maghi buoni e spesso si presentano come falsi mendicanti, per testare la gentilezza della gente. Se qualcuno si rifiuta di aiutarli mentre sono sotto mentite spoglie, portano la brina e forti tempeste per rovinare i raccolti. Ma se vengono aiutati, offrono regali al fiume e compiaccono le fate dell'acqua. Nelle varie regioni dello stato, i Solomonar sono divisi in due categorie: buoni e cattivi. Si dice che i malvagi portano tempeste furiose e inondazioni, ma anche queste creature maligne hanno un nemico: un vecchio Solomonar che è diventato un Maestro delle Pietre.

Alcune persone credono che i Salomone siano successori degli Alti Sacerdoti Daci conosciuti come Kapnobatai, ma hanno ricevuto il loro nome dal re Salomone, famoso per la sua saggezza e grande conoscenza. Altri affermano di essere discendenti di Sant'Elia e che questa è la ragione per cui dominano così bene le tempeste e i tuoni. Qualunque siano le loro origini esatte, i Solomonars non sono considerati scomparsi e, in effetti, sono ben rispettati e hanno un posto speciale tra gli esseri magici del folklore rumeno. Alcune persone affermano di averle persino viste, specialmente nella regione di Bukovina.

Jidovi – I Giganti dei Carpazi

Le leggende di molte nazioni descrivono un'era passata nella quale il mondo era governato da umani giganti. Alcune fonti sostengono che questa era leggenda, non era del tutto una storia e che questi giganti governarono il mondo in un certo periodo. Anche se non si sa se fossero esistiti o meno, ci hanno lasciato delle bellissime storie sul loro stile di vita.

I Giganti Rumeni chiamati Jidovi sono probabilmente fra le creature folkloristiche più amate. I Jidovi sono descritti nelle leggende rumene come gentili e pazienti, che camminano da una collina all'altra facendo passi giganteschi. La loro presenza in Romania è ricordata dalla moltitudine di posti chiamati in loro onore: il tavolo Jidovi, la caverna Jidovi, la collina o le tombe di Jidovi, c'è anche jidovina, un'unità di misura che corrisponde a svariati metri, l'equivalente del passo di un gigante.

Dovunque tu vada la loro memoria è ben conservata e non bisogna sorprendersi di sentire che ci sono ancora molte persone che credono nella loro esistenza passata.

Nei Carpazi, i Jidovi sono spesso chiamati Blajini, che significa i Buoni, o i Novaci, che significa i Potenti dato che riescono a sradicare un albero senza sforzo. Vivevano in caverne e in fitti boschi, si divertivano a parlare e rispettavano i piccoli umani, che consideravano i loro successori, i successivi proprietari di tutti i fiumi e le montagne. All'inizio del 1900, c'erano ancora delle persone che dicevano di aver sentito vere storie sui Jidovi dai loro nonni che dicevano di averli visti di persona. Secondo le loro storie, c'erano pochi giganti rimasti e vivevano in armonia con gli umani. Quando arrivò la grande inondazione, i Jidovi si presero cura delle persone e degli animali senza chiedere nulla in cambio. Inoltre, c'è una storia che si ripete a prescindere dalla regione, quando i giganti vedevano le persone arare la terra li prendevano in mano come piccoli giocattoli, sorridevano e poi li rimettevano giù di nuovo. Ma la migliore leggenda di sempre è quella del famoso accordo fra il grande re della Dacia, Burberista e tutti i Jidovi delle montagne. Venivano lasciati vivere nelle montagne solo se promettevano di proteggere, a costo della vita, il grande tesoro della Dacia. Quindi si crede che, nelle caverne più profonde delle Montagne Carpatiche, possano ancora vivere alcuni Jidovi che proteggono i tesori per le generazioni a venire.

Zburatorul – L'amante dalle stelle

Le mitiche creature della notte di solito sono spaventose e malefiche, ma questa, una creatura affascinante, nata da un amore sconosciuto, così attraente e misteriosa come un vero principe della notte. È chiamato Zburatorul, che significa "Colui Che Vola", un bell'uomo volante che tormenta il sonno delle giovani donne e delle giovani spose.

Secondo la mitologia rumena, Zburatorul è la personificazione delle intense emozioni del desiderio erotico e della brama di un uomo. È descritto come una stella cadente, che viene giù dal camino o entra dalla finestra, entra nella stanza di una donna sotto le sembianze di un uomo bellissimo e, qualche volta, nella forma dell'uomo che lei ama. Si incontrano e consumano il loro amore nel mondo dei sogni ma tutto è così intenso, così reale che la giovane donna diventa esausta e ossessivamente innamorata.

Qualche vecchio libro racconta di storie su ragazze perseguitate da questo uomo misterioso, e diventano talmente disperate per amore che iniziano a comportarsi da lunatiche, camminando per il villaggio quasi svestite e trasandate, ovviamente stremate e a volte semi-coscienti. Quanto dev'essere stato crudele

per loro essere giudicate da tutta la comunità solo perché i loro sogni sono diventati la loro seconda realtà, piena di amore e di passione. Il loro destino era ancora più crudele se si erano appena sposate. Venivano considerate squaldrine, screditate dalla comunità e dalla loro famiglia, incolpate di avere una scarsa forza di volontà e poco amore o rispetto per il loro uomo, responsabile e lavoratore. Ma Zburatorul non era un comune amante, sviluppò ossessioni e curare la sua malattia d'amore era un cosa difficile da fare.

Anche ora, in qualche villaggio remoto, ci sono delle persone che ricordano delle donne che stavano per perdere il senno o il loro matrimonio per sempre. Fortunatamente, c'erano delle persone prescelte, conosciute come stregoni buoni che, col permesso delle donne possedute e con un po' di magia, riuscivano a curarle. Si dice usassero parole magiche con le quali chiedevano a Zburatorul di andarsene, di nascondersi e di non tornare mai più. Usavano piante magiche come l'aglio selvatico, la mandagora, il levistico o erba di cervo per creare forti pozioni nelle quali far fare il bagno a queste donne per tre giorni di fila. Alla fine di questo rituale, le donne guarivano, Zburatorul se n'era andato e la vita proseguiva come al solito.

Nonostante si sappia che questi stregoni sono scomparsi tanto tempo fa, le storie d'amore e i sogni di passione certamente no. Forse Zburatorul si è adattato ai tempi moderni e usa altri metodi per tormentare l'amore delle giovani donne.

Bibliografia

1. Cosma Aurel- Cosmogonia poporului român (The Cosmogony of the Romanian People).
2. Leeming, David Adams. Creation Myths of the World: An Encyclopedia. ABC-CLIO, 2010. eBook Collection (EBSCOhost).
3. Andrei Prohin- Personaje fantastice in eshatologia populara romaneasca(4. Fantastic characters in the Romanian mythology); Marcel Olinescu- Mitologie românească(Romanian mythology);





Il mito della creazione Polacco

Swietowit

All'inizio c'era solo un mare infinito e luce. Swietowit stava volando sopra questo abisso nella forma di un cigno

Di Teatr Krzyk

In tutte le credenze c'è un mito originale della creazione, che racconta come è stato creato il mondo. Tuttavia, per gli slavi, c'è il problema che non sono state preservate forme scritte, ciò ci permette di presentare in modo inequivocabile il mito slavo della creazione del mondo e di rispondere a molte questioni sulla religione slava. Ciò che sappiamo oggi si basa sulla ricerca linguistica ed etimologica e sulle scoperte archeologiche.

Alla fine del diciannovesimo secolo, venne creata una versione del mito riguardante la creazione del mondo che può essere considerato credibile. Questo mito è illustrato qui.

All'inizio c'era solo mare e luce senza fine. Swietowit stava volando al di sopra di questo abisso nella forma di un cigno. La sua solitudine lo infastidiva, quindi quando vide la sua ombra nell'acqua decise di separarla sua ombra da sé. Nacque Perun, che abitò il mondo sopra il mare, e Weles che si tuffò nel grande oceano e abitò il mondo al di sotto. In ogni caso si annoiarono di questo mondo vuoto.

Fu quando Weles decise di prendere una manciata di sabbia dal fondo del mare. Fu solo al terzo tentativo, quando pronunciò correttamente l'incantesimo "Con il potere di Perun e il mio", che riuscì a lanciare la sabbia sopra la superficie dell'acqua, nascondendone un po' in bocca. Perun lanciò la sabbia sulla superficie dell'acqua ed iniziò a crescere.

Weles stava soffocando per la sabbia che gli cresceva nella bocca e quindi la sputò fuori. Così si crearono le montagne.

La terra creata era piccola, questo era il motivo per il quale Weles decise di non condividere la terra con suo fratello e tenere tutto per sé. Perun si era stancato e si addormentò. Mentre dormiva, Weles decise di spingere il fratello in acqua. Come cominciava ad avvicinarsi alla riva, il terreno cominciò a crescere ad un ritmo allarmante. Svegliandosi Perun si spaventò perché gli mancava il cielo, quindi mandò un'ape ad investigare. Volò via ascoltando la conversazione di Weles con la capra che aveva creato. Tornò da Perun e gli disse ciò che aveva sentito, che per far smettere la terra di crescere bisogna impostare le direzioni del mondo. Perun arriccì un bastone dalle onde e lo impostò in modo da creare le quattro direzioni del mondo. In questo modo, si formò la terra che conosciamo oggi.

I fratelli discutevano su chi avrebbe dovuto governare il mondo. Poi Swietowit di nuovo è apparso e ha diviso il mondo equamente tra loro. Perun ricevette il cielo e la terra e Weles regnò su Nawia.

Questo mito aveva versioni leggermente differenti. Perun ad esempio, avrebbe dovuto spostarsi in barca sul mare quando Weles emerse improvvisamente. Quando gli chiese chi fosse, rispose alla domanda a condizione che Perun gli permettesse di salire sulla barca.

Un'altra versione parla di Weles, come creato dal riflesso di Perun nell'acqua (che conferma la teoria dualistica della creazione del mondo). Esiste una versione in cui Perun e Galles appaiono sotto forma di due piccioni (o anatre) seduti su una quercia, uno dei quali si tuffa nel mare e riporta un po' di sabbia nel becco dal fondo. Alcuni sostengono anche che invece di Perun, il mondo abbia creato Swarog. O che è apparso al posto di Swietowita.

Non importa quante voci o quante persone appaiono, la grande maggioranza, se non tutti, sono neutrali, e nessuno di loro fu in grado di creare il mondo da solo, che è il motivo della loro cooperazione. Una di queste forze (Perun/Swarog) domina il cielo, l'altra (Weles) domina la sfera scura, lo spazio non materiale. Nel mezzo è dove queste due potenze opposte si incontrano (non combattono ma cooperano e si completano a vicenda) e questa parte in mezzo è il luogo dell'accoglienza, questo è il nostro mondo tra la nawia e la Legge.

C'è anche una canzone arcaica che, nonostante le influenze cristiane, riflette il senso del mito.

Si potrebbe dire che Swaroga è fuoco, Perun rappresenta i santi e ironicamente, Weles è San Pietro, il santo patrono dei marinai il cui simbolo comprende la barca e il pesce. Tutto si adatta bene, giusto?

com'era dall'inizio del mondo,
non c'erano cielo e terra
solo il mare blu
c'erano incendi in questo mare
I santi si sedettero attorno a questi fuochi
hanno consigliato chi mandare al mare
vai Peter sul fondo del mare
Prendi Peter giallo sabbia
ci sediamo in tutto il mondo
per dare alla luce il cielo e la terra



