

IL MITO, LA LEGGENDA, LA FAVOLA NELLA VALORIZZAZIONE STORICO

CULTURALE DI UN TERRITORIO PER IL BENESSERE

Prof. Emilio Minelli, Esperto in Culture Tradizionali e Divulgazione scientifica e culturale

Premessa: uomo /ambiente/benessere

E' noto che il rapporto che l'uomo intrattiene con lo spazio non è neutro. Lo spazio, infatti, è innanzi tutto il luogo di proiezione di quelle coordinate che si strutturano nella esperienza umana innanzitutto attraverso l'autopercezione del proprio corpo.

Avviene così che le coordinate di base, destra/sinistra, alto/basso, attorno a cui ogni uomo avverte essere strutturato il proprio corpo, diventano le coordinate fondamentali per l'orientamento e la strutturazione dello spazio attorno a sé.

E' altresì vero che le caratteristiche strutturali dello spazio in cui l'uomo vive, hanno la possibilità di determinare cambiamenti cognitivi ed emotivi rilevanti nell'uomo. E' esperienza comune, infatti, che uno spazio in cui le coordinate di base non siano chiaramente identificabili o che venga percepito come uno spazio caotico, ha buone possibilità di indurre sensazioni di confusione, disorientamento e caos inducendo, in conseguenza di ciò, stress.

Ciò è importante perché ci obbliga a ricordare come una relazione armoniosa con l'ambiente sia di per sé un fattore di equilibrio e di benessere che la cultura dell'inurbamento troppo spesso tende a dimenticare, e quindi la necessità di moltiplicare spazi come quelli del bosco di Triuggio in cui almeno per qualche ora l'utente possa darsi ad un luogo di riposo e relax.

Tutto ciò, però, pur nella sua notevole complessità evidenzia aspetti di correlazione uomo/spazio che possono essere considerati ancora relativamente semplici.

In realtà le caratteristiche della relazione uomo/spazio, uomo/ambiente, si complicano enormemente se si considerano le "griglie culturali con cui ciascuno di noi affiora e vive la struttura spaziale in cui è inserito.

E' noto che per il bambino lo spazio circostante ha una struttura molto simbolizzata e come per altri aspetti del reale ha valenze che derivano e si collegano, senza soluzione di continuità, con quegli aspetti particolari del pensiero infantile che sono: il fantasticare ad occhi aperti~ il sogno e il mito con tutti i prodotti analoghi del pensiero, ad esso strettamente connessi~ quali le fiabe, i racconti~ le novelle, le leggende.

Ciò avviene anche per i popoli primitivi i quali introducono nello spazio che li circonda una serie di valenze simboliche per cui lo spazio risulta vissuto e animato da una serie di presenze (spiriti, demoni~ divinità) che rendono evidenti e strutturano nell'ambiente circostante le proiezioni dei desideri, delle aspettative e delle paure con cui l'abitante primitivo si pone nei confronti dell'ambiente e della comunità che lo circonda.

Pensiero analogico/pensiero analitico: l'origine di un disagio

Il filo comune che collega le due situazioni paradigmatiche così identificate (il pensiero infantile e il pensiero dell'uomo primitivo), ma che è rintracciabile anche in numerosi aspetti della vita dell'uomo adulto in cui permangono tracce dell'attività di pensiero tanto del bambino che del primitivo, è costituito da un particolare strumento del pensiero che è il pensiero analogico.

Il pensiero analogico è caratterizzato da un approccio al reale che non opera per definizioni caratterizzate da un altissimo livello di razionalità ma che preferisce l'uso di strutture particolari del linguaggio che sono il simbolo, la similitudine, la metafora, l'allegoria ecc. In quanto tale è adatto ad esprimere particolari attitudini dell'uomo quali l'intuizione, la creatività artistica, l'emozionalità, vale a dire tutti quegli aspetti della vita che non sono caratterizzati da un altissimo livello di definizione razionale, ma che tuttavia hanno per l'uomo un'importanza almeno pari a quella che ha la Ragione.

Nella vita quotidiana vi è stata da tempo, in Occidente, a causa del forte influsso esercitato dalle ideologie deterministiche, meccanicistiche, positivistiche nell'approccio al reale, una forte selezione

del sistema di pensiero analitico. Ciò, tuttavia, è una importante fonte di stress per l'uomo moderno che si sente diviso e alienato nella possibilità espressiva di parti rilevanti di sé.

In questo senso concepire e produrre una favola che caratterizzasse e connotasse un territorio come quello del bosco è parso un modo interessante e innovativo per dare una forte carica culturale al territorio e nello stesso tempo per consentire, nel momento in cui questo territorio viene fruito, attraverso l'accesso agli aspetti naturalistico culturali connotanti il territorio, una ricomposizione del pensiero analitico e analogico.

Questa riunificazione già di per sé costituisce, attraverso la ricomposizione della globalità dell'uomo nel suo pensare e nel suo sentire, un momento di ricreazione, benessere e relax che può consentire un recupero di quella curiosità di cui spesso l'adulto si trova sprovvisto se non è messo in condizione di recuperare quelle istanze del "bambino interiore" che ogni uomo racchiude in sé e che per attendono solo di essere risvegliate.

Un adulto e un bambino nel bosco, alla ricerca di sé

Vi era un problema di fondo però che era: come sollecitare queste istanze presenti tanto nell'adulto quanto nel bambino, senza creare linguaggi e spazi divisi per una fruizione separata?

Ormai da tempo, infatti, esiste tutta una serie di personaggi fantastici che il bambino conosce molto bene poiché costituiscono i compagni di giochi immaginari di lunghe giornate vissute in un mondo separato, lontano dai riferimenti culturali dei genitori e degli adulti.

Da Topolino a Paperino, da Pocahontas a Shrek sino ai più inquietanti Pokemon giapponesi, il mondo dei bambini si è riempito di personaggi fantastici concepiti apposta per loro, piccoli e selezionati consumatori. Entrare in una revisione critica di questo mondo immaginario ci porterebbe troppo lontano. E' sufficiente qui ricordare come questo mondo fantastico non sia per lo più condiviso dagli adulti i quali hanno come riferimento dell'immaginario personaggi e strutture molto diverse spesso risalenti a storie e racconti della loro infanzia.

Utilizzare questo tipo di materiale dell'immaginazione avrebbe implicato una assegnazione al territorio di una destinazione d'uso specifica per il bambino. Ciò avrebbe poi determinato la necessità di reperire significanti funibili per l'immaginario dell'adulto, con una suddivisione tra adulti e bambini degli spazi fruibili. Questo costituiva però l'esatto contrario di ciò che si voleva ricercare in questo progetto di uno spazio naturalistico/culturale che mirava invece a indurre nell'utente il recupero di un rapporto globale con sé, con l'ambiente e con gli altri: adulti e bambini.

Fantasia e alienazione

Va aggiunto che i personaggi che vengono creati appositamente per i bambini, risultano, per lo più, totalmente avulsi da ogni riferimento di contesto culturale, storico e geografico cui i bambini e i loro genitori fanno riferimento per cui se da un lato hanno una funzione di estraniamento totale del bambino dal mondo reale, cosa che avviene anche con qualsiasi favola, leggenda o mito, dall'altra però fanno perdere completamente qualsiasi riferimento con la realtà storica con cui normalmente i bambini vengono a contatto e che invece potrebbe essere utile valorizzare anche al di là e al di fuori dei percorsi formativi scolastici.

In questo senso si pongono come finalità una evasione totale a differenza delle leggende quali ad esempio, quelle che fanno riferimento al ciclo arthuriano o simili che rimaneggiano la realtà introducendo quell'aspetto mitologico e fantastico che ha la funzione invece di insegnare al soggetto non a dimenticare la dura realtà, ma a ristrutturarla per affrontarla. Questa operazione di rimaneggiamento della realtà attraverso il mito è una operazione strettamente caratteristica di tutte le culture antiche e tradizionali ed ha la specifica funzione di consentire all'uomo come al gruppo in cui è inserito di superare momenti di delusione, fallimento o lutto attraverso il rimaneggiamento celebrativo della realtà che è un modo non per alienarsi da essa ma per imparare a convivere con essa attraverso una modifica dei linguaggi di codificazione e lettura della realtà stessa.

Non è un caso, ad esempio, come tutte le popolazioni che nel corso della storia si sono trovate ad emigrare ritrovandosi soli, in terra straniera, indifesi e minacciati spesso siano ricorsi al mito della discendenza divina per occultare la povertà delle loro origini e per dare slancio alle loro speranze e un futuro ai loro cuori. In questo senso dunque il mito è un prodotto dell'immaginario ma che può avere un grande, profondo e positivo influsso sulla realtà.

Questa operazione è quella che anche al bambino e all'adulto di oggi può consentire, recuperando i

valori fondanti dell'essere e della coscienza, di ricrearsi accettando che anche solo per qualche ora possa essere riaperta una finestra su quel mondo in cui tutte le innamorate diventano principesse, tutti i bambini sono piccoli re, tutti i nemici sono orchi e draghi e alla fine tutti vivono felici e contenti.

L'uso dell'archetipo nella significazione del tempo e dello spazio

La critica maggiore che però si può fare ai personaggi di fruizione mediatica sopraccitati è però quella per cui non attingendo a strutture archetipiche presenti nella coscienza più profonda di ciascuno finiscono per essere fruibili solo da settori specifici di pubblico e per periodi di tempo spesso alquanto limitati come risulta evidente anche dalla continua necessità di un loro continuo rifacimento e di una continua riproduzione.

Una struttura archetipica è invece una struttura che ha una sua profonda radicazione nell'animo umano, che affonda le sue radici a livello delle strutture più profonde della coscienza dell'uomo, che li permane al di là del passare delle età e che entro certi limiti è fruibile anche al di là di riferimenti culturali specifici di contesto.

Un archetipo è dunque un elemento linguistico comune a fasce vastissime del genere umano che talora presenta addirittura una caratteristica di universalità di significato.

Così ad esempio il re costituisce un significante con funzioni abbastanza simili per quasi tutte le culture europee e per moltissime culture extraeuropee. Allo stesso modo l'innamoramento, l'amore contrastato, l'intervento di un mago o di figure magiche, la prova da superare, costituiscono altrettanti significanti il cui valore è percepito in maniera abbastanza uniforme al di là di differenze di età e di contesto culturale anche notevoli.

Quello che più conta però è che l'archetipo costituendosi come un elemento comune del linguaggio, attraverso la sua struttura simbolica, allegorica e metaforica, è in grado di parlare ad adulti e bambini per mezzo di un linguaggio trasversale di tipo analogico pur consentendo livelli differenziati di comprensione dei significati che variano a seconda dei livelli soggettivi di comprensione e delle capacità d'approfondimento dell'utente pur fornendo un livello di comprensione di base in cui tutti possono incontrarsi e comprendersi.

Così ad esempio il potere del Re è tale tanto per il bambino che non l'ha mai conosciuto quanto per il padre del bambino che invece conosce benissimo gli obblighi dovuti alla legge di un sovrano.

Gli archetipi iscritti nel bosco di Triuggio: Cielorrerra/Alberorrempo

Cielo, Terra, Albero, Tempo, costituiscono elementi archetipici che racchiudono spesso significati sovrapponibili tra loro ma che nondimeno si differenziano per alcune specificità che cercheremo qui di illustrare trattando li schematicamente in maniera distinta anche se una delle caratteristiche di questi simboli è proprio quello di essere maggiormente comprensibili quanto più li si valuta assieme in una concatenazione di significanti come peraltro risultano essere posti dalla esperienza naturale che in solo colpo consente di cogliere Cielorrerra/Albero nel Tempo.

Nel caso specifico del bosco di Triuggio abbiamo pensato, attraverso l'uso della favola e della filastrocca dei mesi in essa inserita, di orientare lo spazio dell'utente secondo le due dimensioni fondamentali dell'esperienza corporea e spaziale che sono altresì le due dimensioni entro cui chiunque colloca e percepisce un albero: l'alto e il basso. In questo senso sono stati valorizzati i due elementi che anche per l'esperienza sensoriale costituiscono al di là della simbologia specifica dell'albero i punti di riferimento più naturali per qualsiasi osservatore che si collochi ove sorge il bosco: il cielo e la terra. Questi due elementi costituiscono tra l'altro due degli archetipi fondamentali di tutta l'esperienza magico-religiosa primitiva.

Il Cielo e la Terra costituiscono, infatti, gli elementi di una ierogamia sacra, presso le culture di tutto il mondo, da cui derivano per specificazioni progressive le immagini del Padre e della Madre cosmici il cui valore all'interno di tutte le culture da quelle più antiche sino ai giorni nostri è innegabile. [Eliade, Trattato di Storia delle Religioni, Ed Einaudi].

La Terra e l'Albero

Nel caso in questione, però, la terra non è la mera terra ma la terra su cui insiste un albero, in particolare un bosco che qui assumeremo come la semplice sommatoria dei valori connessi all'albero. I significati collegati all'albero possono essere classificati in maniera molto semplice secondo lo schema sotto riportato:

1. complesso pietra-albero-altare, che fonda un microcosmo rituale negli strati più antichi della vita religiosa (Australia; Cina-Indocina; India; Fenicia-Egeo);
2. l'albero immagine del Cosmo (India; Mesopotamia; Scandinavia)
3. l'albero-teofania cosmica (Mesopotamia; India; Egeo)
4. l'albero simbolo della Vita, della fecondità inesauribile, della assoluta realtà (Cina-Indocina; India; Fenicia-Egeo; Mesopotamia;)
5. l'albero come fonte di immortalità (Mesopotamia; Egitto; Fenicia-Egeo);
6. l'albero centro del mondo e sostegno dell'universo (Altaici e Scandinavi);
7. l'albero come centro di relazioni mistiche fra alberi e uomini presente in tutte le culture
8. l'albero simbolo della resurrezione della vegetazione e della rigenerazione dell'anno e del tempo anch'esso rintracciabile in quasi tutte le culture.

Il simbolo dell'albero, come tutti i simboli, non viene letto e percepito secondo le strutture analitiche che abbiamo usato per la classificazione dei differenti significati racchiusi nel concetto di albero e, come significante, investe l'utente con l'universo dei suoi significati. Per questo motivo ognuno nel bosco troverà ciò che è più vivo dentro sé. Tuttavia è indubbio che si è voluto privilegiare alcuni aspetti particolari connessi a questo simbolo ed in particolare i punti 2,3,6. In particolare per quanto riguarda l'albero cosmico ricordiamo come esso sia ben documentato nella tradizione indiana: "Questo albero Asvattha eterno, le cui radici vanno in alto e i rami in basso, è il puro, il Brahman, ciò che chiamano la non morte. Tutti i mondi riposano in lui!" [Katha-Upanisad (VI, 1)] L'albero dunque rappresenta la Creazione come movimento discendente e quindi tagliare l'albero alla radice significa togliere l'uomo dal Cosmo, isolarlo dagli oggetti dei sensi e dai frutti delle sue azioni. Lo stesso tema ricorre nella tradizione islamica dell' Albero della Felicità ma non dobbiamo stupirci di ritrovarlo in Dante che rappresenta le sfere celesti nel loro complesso come la corona di un albero le cui radici sono volte in alto:

«... in questa quinta soglia

Dell'albero che vive della cima,

E fugga sempre, e mai non perde foglia». [Dante Alighieri, Paradiso, XVIII, 28 seg.]

Ricordiamo, per inciso che la quinta soglia è la sfera rovesciata del pianeta Giove e anticipiamo come questa relazione Cielorrerra sia poi alla base di operazioni di proiezione dei pianeti e delle costellazioni sul territorio che sono documentabili dalle più antiche civiltà Su mere ed Egiziane, risalendo sino ai Celti e risalendo a tempi noi vicini sino al Medioevo.

Tuttavia non va dimenticato come l'albero in quanto simbolo di rigenerazione cresce, perde le foglie, le recupera, va incontro ad una morte apparente e quindi si rigenera (muore e risuscita) innumerevoli volte introduce sul territorio un'altra dimensione fondamentale che è quella del tempo, il tempo che ogni anno si rinnova e finisce come attestato in moltissime tradizioni indoeuropee. La primavera rappresenta in queste tradizioni una risurrezione della vita universale e quindi della vita umana. Come tradizione non ancora dimenticata in tutta la zona Europea ricordiamo la tradizione del Maggio in cui con rituali diversi un legno vecchio è bruciato e sostituito da uno nuovo.

Il Cielo

Vediamo ora il secondo aspetto della unione ierogamica Cielo/Terra: il Cielo.

Basterà qui ricordare come la più popolare preghiera del mondo sia rivolta al "Padre nostro che è nei Cieli" e come questa si sposi con le credenze della tribù africana degli Ewe "Dove è il Cielo ivi è anche Dio". E' quasi universale la credenza secondo cui esiste un essere divino celeste creatore dell'Universo e garante, grazie alla pioggia, della fecondità della terra. Fa parte di una contemplazione condivisa sia dall'uomo primitivo che dall'uomo moderno, la percezione del cielo come una realtà infinita e trascendente ma anche segno di forza, potenza e immutabilità. La volta celeste diventa così per eccellenza una cosa del tutto diversa dalla pochezza dell'uomo e del suo spazio vitale. Le ragioni superiori inaccessibili all'uomo, acquistano i prestigii divini del trascendente, della realtà assoluta, della perennità. Queste regioni diventano altresì abitazioni degli dei ove alcuni privilegiati vi giungono per mezzo dei riti di ascensione celeste e ove, secondo talune religioni, si innalzano le anime dei morti.

Non si può però parlare del Cielo senza tenere conto delle strutture che lo abitano. Sole, luna, stelle costellazioni, pianeti, diventano così nelle più svariate culture i segni con scrutare e valutare il Cielo per capirne influssi e influenze sull'uomo. Collegati all'altra grande struttura archetipica

dell' Albero rovesciato diventano così il segno dell'influenza del cielo sulla terra. E non è un caso che ancora la cultura medioevale produca un'importante teorizzazione come quella della Signatura per cui ad ogni fatto o evento che avviene sulla terra, microcosmo, corrisponde un fatto, un evento o una correlazione a livello del Cielo macrocosmo.

In questo spazio tra cielo e terra vivono così definiti dalla loro appartenenza più ad un regno che all'altro uomini, piante, animali, esseri magici o mitologici. La prossimità maggiore o minore di questi esseri è determinata per l'appunto dalla loro maggiore o minore contiguità alle diverse strutture e ponendo l'uomo al centro questi esseri possono diventare fi-atelli o nemici a scenda delle relazioni di riferimento corrette o scorrette con cui l'uomo si pone con il Cielo e con la terra.

Il tempo

Infine il terzo elemento archetipici, cui viene introdotto l'utente è il tempo. Partiamo anche qui da una osservazione abbastanza semplice. Per le colazioni primitive, per il bambino ma anche, entro certi limiti per l'adulto, il tempo non è omogeneo. Questo significa due cose:

1. la suddivisione del tempo può essere percepita come differente a seconda delle implicazioni psicologiche connesse con il periodo di tempo in cui avviene un evento (il tempo dell'attesa che può apparire lunghissimo o brevissimo a seconda che l'evento che si attende abbia connotazioni piacevoli o spiacevoli per un protagonista);
2. il tempo connota diversamente gli eventi che avvengono in un determinato momento perché il tempo stesso è segno di influssi od influenze che possono dare valenze diverse ad avvenimenti che in esso si producono. Come esempio di ciò possiamo ricordare come presso la popolazione Dayak la giornata presenti cinque tempi distinti che sono rintracciabili all'interno della medesima giornata:
 - a. Sorgere del sole, tempo favorevole per dare inizio a diverse attività che non siano caccia, pesca, viaggiare. I bambini nati a quell' ora sono felici.
 - b. Verso le nove, momento sfortunato destinato a far andar male tutto ciò che si comincia in quel momento. Tuttavia se si inizia un viaggio non c'è da temere un attacco dei briganti.
 - c. Mezzogiorno, tempo molto fausto.
 - d. Ore quindici, tempo della battaglia. Infausto per i nemici, i briganti, i cacciatori, i pescatori.
 - e. Verso il tramonto, piccolo tempo fausto (Levy-Bruhl, *Le surnaturel et la nature dans la mentalité primitive*).

La esperienza magico-religiosa tiene conto di questa strutturazione del tempo ed in più ne introduce una ulteriore che è quella dell'eterno presente. Tutti gli eventi che sono avvenuti in un determinato periodo, infatti, hanno la possibilità di essere riattualizzati, resi presenti basta che si reinstauri il tempo mitico. La favola ha una struttura per cui attraverso un preciso rituale si ha una reinstaurazione del tempo mitico che viene introdotto attraverso la frase "in illo tempore", ovvero "c'era una volta".

Questa piccola espressione è la formula magica che in tutti i miti, le fiabe, le storie e le leggende serve a rendere presenti eventi e fatti che da quel momento diventano contemporanei all'osservatore che attraverso quella formula ha potuto trasferirsi in quel tempo, fuori dal tempo, in cui avvengono eventi che per la loro struttura archetipica sono al di là della storia e di qualsiasi contesto storico. "In illo tempore", infatti, designa uno spazio della coscienza, prima ancora che del tempo, in cui avvengono fatti ed eventi che sono fondamentali per l'uomo e che non sono correlati ai mutamenti storici dei costumi, delle usanze, della morale, ecc. Non a caso anche tutti i momenti fondanti delle varie religioni avvengono "in illo tempore", quando ancora la storia dell'uomo non era scritta. Basti per ciò ricordare il tempo del Paradiso Terrestre della tradizione giudaico-cristiana, rintracciabile peraltro in numerose altre tradizioni religiose.

Non va dimenticato, infine, come il tempo della tradizione magico-religiosa, nella storia umana sia anche il luogo in cui si esprime, attraverso una serie di rituali innumerevoli, una ossessiva esigenza dell'uomo di rigenerazione e rinascita che svolge la funzione fondamentale di farlo riparare dall'angosciosa presenza della morte e della nullificazione. E' così che il tempo, riprendendo osservazioni del mondo naturale ed in particolare del mondo delle piante, diventa un tempo ciclico suddivisibile in un tempo annuale che ogni anno subisce una morte (fine dell'anno vecchio) ed una

rinascita (inizio dell'anno nuovo) ed in un tempo formato da grandi ere che periodicamente iniziano con una grande creazione e finiscono in un grande Caos finale. E' così che il giorno, il mese, l'anno, l'era acquisiscono una funzione ripetitiva di "memento" della fine ma della successiva rigenerazione delle cose e più in generale della vita.

Ntempo nella favola del bosco di Triuggio

In generale la persona che accede al mondo della favola entra in un mondo separato dal tempo ordinario delle sue occupazioni quotidiane, in un tempo celebrativo dei fatti e degli eventi costitutivi dell'essere umano. Anche la favola che abbiamo scritto ha dunque questa funzione di portare l'utente in un altro tempo, tuttavia nel caso specifico attraverso il riferimento puntuale al Cielo, (attraverso la proiezione dell'Orsa Maggiore sul terreno) e allo zodiaco che è un indicatore di tempo, lo spettatore si trova ribadita la necessità di proiettarsi in un tempo fuori dal tempo per poter ritrovare qui il tempo ciclico della rifondazione e della rinascita, che è il tempo necessario per giungere ad un compimento e per produrre nel ragazzo prima e nel cavaliere poi, la novità di un uomo nuovo completamente rinnovato rispetto all'uomo vecchio.

Nella presente favola, tuttavia, accanto al tempo del mito introdotto dalla classica formula rituale "c'era una volta", si è scelto di mantenere un riferimento ad un tempo storico, allo scopo di stimolare nell'uditore un riferimento di contesto storico culturale all'area geografica su cui insorge lo spazio. Per questo accanto al tempo del mito (c'era una volta, incipit) viene subito collocato un tempo documentato e scandito dalla storia: quello della Regina Teodolinda. Questo viene fatto attraverso una trasposizione nella leggenda di fatti ed eventi che desunti da fatti probabilmente accaduti in un determinato periodo storico vengono ripresi e trasposti nella fiaba/leggenda per mezzo della figura del cavaliere di corte e dell'impossibile innamoramento tra una ragazza cristiana ed un cavaliere ariano dei tempi in cui avviene l'evento.

Archetipi, favole e leggende per la conoscenza ed il benessere

Cielo, terra, alberi, tempo sono così gli elementi archetipici che fanno parte di tutti i miti primitivi di creazione e rigenerazione del cosmo che vengono presentati al fruitore:

- per una uscita dallo spazio e dal tempo ordinari della vita quotidiana;
- per un incontro in una precisa area naturalistica di quegli elementi che costituiscono l'origine stessa della coscienza dell'uomo e dell'essere;
- per un recupero attraverso lo spazio del mito di una unità uomo-tempo-natura che gli consentano una ricomposizione di quelle fatture che la quotidianità introduce a livello della vita personale.

Lo spazio, valorizzato dalla possibilità che offre al fruitore di esperire, attraverso gli interventi di architettura vegetale che rendono presente sul territorio i diversi significanti cui abbiamo accennato, permette l'incontro di una dimensione diversa di sé. L'uomo ricollocato nel punto di incrocio fondamentale degli archetipi che stanno alla origine della coscienza stessa dell'essere (Cielo, Terra, Alberi, Tempo), può così ri-vedersi in una dimensione e sotto un aspetto che trascendendo la realtà quotidiana e accedere ad una immagine di sé che le culture tradizionali definivano Uomo Cosmico, ad intendere l'orizzonte e la grandezza in cui l'essere umano andava visto e inscritto.

L'unione ierogamica Cieloterra nel bosco di Triuggio

La prima operazione con cui si è avviata l'opera di trasformazione di questa oasi naturale in una struttura naturalistico-culturale è stata la realizzazione della prima e fondamentale ierogamia: l'unione Cielo-Terra. Per fare ciò si è deciso seguendo tradizioni documentate in tutte le culture tradizionali e in particolare nella cultura celtica di effettuare una proiezione del Cielo sulla Terra. Per questo si è scelto di proiettare una costellazione sul territorio su cui insiste il bosco. Si

sono valutate diverse costellazioni e si scelta alla fine quella dell'Orsa Maggiore. Il motivo di questa scelta è triplice:

1. astronomico
2. mitologico
3. storico

1. Da un punto di vista astronomico la costellazione dell'Orsa Maggiore ha la caratteristica di essere una struttura Stellare dell'emisfero boreale che dal Centro-Europa non scompare mai sotto l'orizzonte e che quindi è osservabile, anche dal territorio in oggetto, per tutti i periodi dell'anno.

2. Da un punto di vista mitologico la costellazione dell'Orsa Maggiore riprende tematiche che fanno parte delle premesse sopra indicate e che servono ad indicare particolarmente bene la stretta relazione Cielo- Terra-Alberi.

Il mito è abbastanza noto. Un giorno Zeus vide la bellissima ninfa Callisto (in greco "la bellissima") e si invaghì di lei. Questa, però, era una delle vergini che seguivano la dea della caccia

Artemide nei boschi e nonostante il divieto di sedurla, Zeus per perseguire i suoi scopi assunse le sembianze di Artemide stessa. Tempo dopo, durante un bagno, Artemide stessa si accorse che Callisto attendeva un bambino e la cacciò. In seguito la cosa venne risaputa da Era, moglie di Zeus, che saputo di Callisto e del suo figlio Arcade, ormai divenuto abilissimo cacciatore, volle vendicarsi trasformando la bella ninfa in un'orsa.

Anni dopo Callisto vagava per i boschi con le sembianze di un' orsa quando incontrò il figlio Arcade. Questi non poteva riconoscere nell'orsa la madre e stava per ucciderla se non vi fosse stato il provvidenziale intervento di Zeus che per impedire questo orrendo delitto innalzò Callisto-Orsa e Arcade tra le stelle ponendoli vicini.

Quando Era vide Callisto brillare tra le stelle montò in collera e furiosa scese nelle profondità degli Oceani ove a Oceano, il più grande dei Titani, e a Tetide, la sua compagna, chiese che l'arsa non potesse mai dissetarsi e quindi raggiungere l'acqua dei fiumi e dei mari che i due avevano generato. Questo è il motivo, secondo il mito, per cui nell'emisfero settentrionale la costellazione dell'arsa Maggiore non tocca mai l'Oceano.

3. Da un punto di vista storico, infine, per i latini guerrieri e agricoltori, le sette principali stelle della costellazione dell'Orsa Maggiore, detta anche Grande Carro, rappresentavano sette buoi infaticabili animali utilizzati nel lavoro dei campi. Da qui deriva quindi la locuzione settentrione (septem= sette, triones=buoi) per indicare il nord.

La favola del Cavaliere del Bosco di Triuggio

Il secondo strumento, associato al primo che si è utilizzato per sottolineare come il bosco sia un luogo particolare in cui sono avvenuti e possono avvenire fatti prodigiosi e meravigliosi al di là dei limiti dello spazio/tempo quotidiani è stato quello della favola-leggenda.

Questo strumento, infatti, fornisce le opportunità maggiori per la risignificazione dello spazio e del tempo, e nello stesso tempo consente di creare all'interno dello spazio naturalistico uno Spazio culturale comune per il più vasto numero di fruitori, adulti e bambini.

E' stata scelta la struttura della favola-leggenda e non della semplice favola perché è sembrato che il riferimento ad un tempo storico potesse costituire motivo di riferimento alla tradizione storicoculturale specifica della area geografica su cui l'area si estende.

Si è altresì optato per la creazione di una favola -leggenda specifica, perché una ampia visione delle favole presenti nell'area brianza non consentivano di individuare quei valori che sono stati esposti e talora proponevano trame e intrecci sicuramente non adatte per una loro utilizzazione da parte dei bambini.

La struttura della favola

Come abbiamo accennato, la favola presenta un tempo mitologico in cui si muovono alcuni personaggi che sono essenzialmente la popolazione degli gnomi ed un tempo storico-legendario in cui si muovono il cavaliere longobardo, Bard, della corte di Teodolinda e i personaggi appartenenti a quella vasta fascia di popolazioni autoctone che in quel periodo erano dominate dalla popolazione Longobarda. Il nome del cavaliere è stato scelto per il riferimento etimologico: Bard = barba.

Sicuramente non è un riferimento del tutto documentato ma l'assonanza con il turco Baba = barba ci è sembrata sufficientemente suggestiva per tenerne conto nel denominare un personaggio leggendario che deve riassumere in sé le caratteristiche dell'Uomo al di là dei limiti di tempo e Spazio.

La favola presenta una struttura abbastanza semplice. Il protagonista, il Cavaliere della corte di Teodolinda, si innamora di una fanciulla appartenente alle popolazioni autoctone sottomesse. La dura realtà di questo amore impossibile, impone al Cavaliere di superare una prova per ottenere la mano della fanciulla. Nelle fiabe il presentarsi della prova simboleggia in genere l'accesso ad un cammino iniziatico che porterà il protagonista ad acquisire caratteristiche differenti rispetto a quelle presentate in origine e quindi prelude ad una trasformazione e ad un cambiamento di sé.

Come spesso accade nella struttura di molte favole, anche qui il protagonista presenta un comportamento che è conforme alle leggi del Cielo e della Terra ma non a quelle degli usi e dei costumi del suo tempo, come spesso si verifica quando si parla di amore; infatti egli disobbedirà le leggi che lo volevano separato dalla popolazione vinta ma seguirà fedelmente la legge del suo desiderio e del suo amore.

Nella favola il protagonista trova come suoi alleati una serie di figure che sono prima un bambino, poi uno gnomo ed infine gli animali del bosco. Tutte queste figure "piccole" rappresentano nella fiaba, secondo un linguaggio reperibile in numerose tradizioni, i fratelli ma, per estensione, gli alleati, le occasioni favorevoli, le opportunità che possono soccorrere l'uomo quando si trova nella necessità di un cambiamento. Questo ad esempio, anche se in un livello poetico maggiore, rappresentarono Virgilio e Beatrice per Dante Alighieri.

Il Cavaliere però rappresenta l'uomo e per esteso tutti gli uomini e le donne che in lui vogliono identificarsi. Da questa posizione il protagonista chiama perciò alla partecipazione il fTuitore e con lui percorre il ciclo di iniziazione attraverso un tempo di rigenerazione che nella favola è stato scandito dall'uso dei segni dello zodiaco come indicatori di tempo. Alla fine del tempo e del percorso iniziatici attraverso cui il Cavaliere acquisirà una conoscenza diversa degli ~nim~li e delle piante e quindi del mondo, egli giungerà a vedere se stesso e l'Universo con occhi diversi.

Egli stesso sarà diverso ed in grado di accettare tanto un eventuale rifiuto della fanciulla quanto il cambiamento che, avvenuto nella storia grazie ad un processo di integrazione sociale operato dalla conversione di Teodolinda al cristianesimo, gli consentirà di sposare la donna che ama. Ciò che ci preme sottolineare tuttavia è come alla fine di questo percorso il protagonista, sia comunque un uomo nuovo, testimone della novità che ciascuno di noi può quotidianamente recuperare in se stesso grazie al contatto con la natura.

I segni zodiacali nel bosco

Lo zodiaco, che viene introdotto dalla filastrocca dei mesi, è stato utilizzato perché mentre la prOleZione della costellazione dell'Orsa Maggiore sul territorio sta da indicare la relazione cielo/terra, i segni zodiacali, che nel bosco hanno anche luoghi specifici di collocazione e riferimento, raddoppiano questa correlazione del cielo con lo spazio e vi introducono il fattore tempo.

Grazie a ciò nel cammino iniziatico del cavaliere troveremo di nuovo accostati gli archetipi del Cielo, della Terra, degli alberi e del tempo. In questo cammino, infatti, che il visitatore del bosco attraverso l'ausilio di strutture di arredo ambientale e di interventi di selezione e di ridisposizione delle piante potrà a sua volta ripercorrere, il Cavaliere si muoverà nel tempo, lo zodiaco con i suoi segni, e nello spazio del bosco ove in diverse punti sono state posizionate le aree di riferimento delle diverse case zodiacali.

A questo proposito ricordiamo come l'uso dello zodiaco quale indicatore di tempo faccia parte di una antichissima tradizione di cui si trovano numerosi esempi in periodo romano (v. fig. 1 e 2) e non poche tracce ancora in periodo medioevale come dimostrano numerose testimonianze di arte romanica (v. fig. 3 e 4).

La teoria medioevale della Signatura

Il riferimento ai segni dello zodiaco ha inoltre aperto la strada all'uso della teoria medioevale della Signatura del cui utilizzo esistono ampie documentazioni sia in campo scientifico che religioso, sino a tutto il periodo rinascimentale. Secondo la teoria della Signatura tra il macrocosmo e il microcosmo esistono corrispondenze profonde che fanno sì che qualsiasi oggetto che c'è sulla terra

rechi in se il segno della realtà celeste con cui è correlato. Oltre a ciò i fatti e gli eventi che accadono sulla terra sono strettamente correlati ad accadimenti che si verificano in cielo. La scansione del tempo è dunque la scansione non solo e non tanto del tempo terrestre ma del tempo universale. La realtà parla dunque del cielo e nel cielo devono essere ricercate le spiegazioni ultime di ciò che avviene sulla terra.

Noi sappiamo che la teoria della signatura era utilizzata per classificare, in base alle corrispondenze esistenti, praticamente tutta la realtà.

L'uso di questo strumento ha così consentito di introdurre un criterio classificativo della realtà che tiene conto di quella unione Cielo Terra di cui parlavamo all'inizio, ma che a ciò aggiunge la possibilità di collegarsi~ attraverso il segno zodiacale corrispondente, a qualsiasi fatto, evento o fenomeno del reale.

Ciò ci ha consentito, attraverso una piccola ricerca su testi classici di elaborare la tabella delle corrispondenze acclusa (v. Tab. 1) grazie alla quale ad ogni segno zodiacale possiamo far corrispondere una pianta, un animale, una gemma, ecc.

L'uso estensivo di questo strumento consente evidentemente di attrezzare in maniera estremamente varia le 12 postazioni dello zodiaco sul territorio trasformandole in potenziali atelier di mostra e lavoro a seconda delle esigenze che potranno emergere dalla gestione dell'area.