

LE STREGHE E IL TESORO NASCOSTO IN UNA LEGGENDA DELL'ALTO MACERATESE

Ricerca su fonti orali

di

Gianni Gubinelli e Joyce Lussu

La leggenda del tesoro nascosto è, come quella dell'età dell'oro senza proprietà e senza stato, comune a tutto il mondo contadino. Nel Piceno, il tesoro è sempre nascosto in una grotta e difeso da configurazioni fantastiche: la bellissima tessitrice-fantasma che all'avvicinarsi del viandante si dissolve in bufera e vento selvaggio, la chioccia d'oro che cova uova d'oro, più pesante di un macigno e impossibile a rimuovere, il rospo che si gonfia e si dilata fino a prendere l'aspetto di una strega.

La strega è sempre colei che sa dove il tesoro è nascosto. E' una figura il cui volto non viene mai descritto, ma a cui si attribuisce una corporatura umana femminile giovane e vigorosa, capace di atti di forza e di lunghe cavalcate notturne sul simbolo dell'energia maschile, il cavallo (o meglio la cavalla), che si ritrova all'alba nella stalla ancora bianco di schiuma e con la coda e la criniera annodate in strettissime treccioline; non esiste originariamente, come mezzo di trasporto delle streghe, la scopa nordica, simbolo del rovesciamento dei valori domestici e casalinghi. In un solo racconto la strega viene descritta come una bella ragazza del tutto normale, che vive in famiglia e ha un fidanzato il quale la viene a trovare, dopo la giornata di lavoro, tre volte la settimana, il lunedì, il mercoledì e il venerdì; finché azzata dalle chiacchiere dei vicini che gli sussurrano che la futura sposa, nei giorni in cui non lo riceve, esce sola di notte, il giovane si presenta il martedì, e con scuse varie si trattiene fino a mezzanotte; e a mezzanotte in punto, la fanciulla si trasforma in un gatto, che s'avventa con miagolii selvaggi su per la cappa del camino; allora la futura suocera mette in mano al fidanzato il lungo spillone col quale fissa alla crocchia il fazzoletto da testa, e lo incita a pungere il gatto; se

di riuscirà, il gatto riprenderà forma umana, la ragazza non sarà più una strega e tutto ritornerà nella norma; se non ci riuscirà, il giovane, uscendo dalla casa, vedrà dietro ogni tronco di «moro» un'ombra indistinta; affretterà il passo, terrorizzato; ma dopo dodici tronchi, dodici streghe gli salteranno addosso e lo faranno a pezzi. Il riferimento al «moro» (gelso) data la favola come abbastanza recente.

E' generalmente impossibile datare l'origine di una leggenda, tuttavia si possono fare alcune osservazioni di ordine storico riguardo a quella presa in esame, che ha al centro la carrozza di fuoco sulla quale bisognerebbe salire per giungere al tesoro, ascoltando in silenzio le indicazioni delle streghe. Non esistono nel racconto riferimenti a personaggi tradizionali dei racconti popolari come il Re e la Regina (introdotti dai longobardi) o Dio e il Diavolo (che appaiono, come sovrapposizione venuta dalla cultura urbana sull'animismo rurale, dopo il rafforzamento del papato grazie alla lotta per le investiture e all'organizzazione delle crociate, e soprattutto dopo la sistemazione del contraddittorio patrimonio culturale cristiano elaborato dai domenicani) o il Padrone e la Padrona (sovrapposizione ancor più recente col consolidarsi della mezzadria). Il racconto ha sempre inizio durante una grande tavolata conviviale in occasione di un raccolto, cui partecipano vecchi e giovani, uomini e donne, tutti con diritto alla parola liberamente critica ma con particolare deferenza verso gli anziani, in quanto depositari legittimi e riconosciuti della memoria e della cultura della comunità. Questa tavolata sembra piuttosto la rappresentazione di una società comunitaria, quale sopravviveva ancora, sparsa e isolata per le zone alto-collinari del Piceno, nelle comunanze emarginate da tutte le strutture statali che si erano succedute, e che solo il censimento generale fatto dopo l'Unità integra e distrugge.

Le notizie della leggenda che analizziamo sono state raccolte nell'alto maceratese da fonti orali: vecchi contadini nelle campagne dei comuni di Pollenza e Cingoli: Feliziani della contrada Ramboni di Pollenza, Salvi di Troviggiano di Cingoli, Mauro di Moscosi di Cingoli, Luigia Capodarca della zona di Monte Franco. Tutti i racconti, da questo sulla carrozza di fuoco e quelli della tessitrice, della chioccia, del rospo, si riferiscono a un unico luogo come centro dell'azione: un crocevia ai piedi del monte Franco, tra Pollenza e Passo di Treja, dove sono state trovate necropoli picene. Caratteristica comune dei racconti è l'immane insuccesso finale. Il tesoro non viene mai raggiunto. E' un'aspirazione sempre frustrata, ma anche una speranza sempre rinnovata.

I personaggi della vicenda sono:

1. la carrozza di fuoco, che ha una sua autonomia, dato che non

si accenna mai a un guidatore: è l'unico mezzo per raggiungere il tesoro e compare solo in alcuni giorni dell'anno, corrispondenti al raccolto dei cereali, dell'uva, delle olive;

2. le streghe, che attendono la carrozza al crocevia ai piedi del monte Franco per metterla sulla giusta strada verso il tesoro e per scoraggiare chiunque voglia salirci;

3. il vecchio o i vecchi che raccontano durante il pranzo in occasione di un raccolto: se è un vecchio solo, non mangia i cibi che vengono portati, ma beve solo vino e miele; se sono più d'uno, sono i contadini più anziani, generalmente non i mezzadri del luogo, ma i braccianti che girano a giornata per le «opere»;

4. le donne della tavolata, che dissuadono i maschi dall'avventura, descrivendone i pericoli e l'inutilità; salvo la fidanzata più giovane, che esprime il suo desiderio di avere un marito capace anche dell'impossibile.

5. un giovane solo o tre giovani che saranno i protagonisti della avventura.

L'azione comincia durante la tavolata, quando il vecchio o i vecchi prendono la parola, gli altri fanno silenzio, e raccontano le storie delle ricchezze che la terra nasconde, accennando infine al crocevia dove quella notte passerà la carrozza di fuoco e dove l'aspettano le streghe.

Nella prima variante, quella in cui il protagonista dell'avventura è un uomo solo, un giovane prende la parola e si vanta di poter trovare il tesoro, anche se questo comporta l'attesa al crocevia, in compagnia delle streghe, della carrozza di fuoco che ce lo porterà. Le donne dell'intera tavolata deridono il giovane, prevedono che morirà di paura al solo vedere le streghe, gli riconoscono forza e abilità nel lavoro da tutti svolto durante la giornata, ma lo invitano a riflettere sull'inutilità dell'impresa perché il tesoro è custodito dalle streghe, che sanno tutto e prevedono tutto, e quindi non si lasciano sorprendere; e se necessario uccidono.

Nella seconda variante tre giovani si sfidano l'un l'altro e decidono che quella notte stessa andranno al crocevia e attenderanno in compagnia delle streghe la carrozza di fuoco. Vengono descritti come amici inseparabili: il primo è impulsivo e deciso a tutto, il secondo è logico e prudente ma altrettanto deciso, il terzo accetta l'impresa per puro cameratismo, legato com'è agli altri due. Le donne della tavolata presagiscono sventure e catastrofi per chi tenterà l'avventura della carrozza di fuoco, e si compiacciono di avere mariti giudiziosi che non pen-

serebbero mai a una cosa simile; affermano che solo i vecchi possono parlare impunemente della carrozza e che i giovani dovrebbero tacere; solo una, la più giovane, osa dire che le piacerebbe un fidanzato capace di osare tanto. In altra versione, i tre amici non manifestano l'intenzione di andare al crocevia, ed escono nella notte senza avvertire nessuno.

Poiché l'opera di dissuasione non ha avuto esito, e il giovane o i tre giovani sono decisi a partire, i vecchi e le donne cercano di dar loro buoni consigli e d'indicare come dovranno comportarsi con le streghe. Per raggiungere il crocevia è necessario munirsi di un sacchetto con sale, olio e pane, di una bisaccia contenente ancora molto sale e di una zampetta di gallina, perché per arrivare dove va la carrozza non bastano mai le sole proprie gambe, e di una forca di legno. Col sale contenuto nella bisaccia si tratterà un cerchio in terra al centro del crocevia, rimanendone fuori finché alla chiusura mancherà lo spazio di una scarpa; poi bisogna entrare nel cerchio, chiuderlo, e mettersi in ginocchio con la forca appoggiata alla gola. Quando arriveranno le streghe, è indispensabile non guardarle, e mantenere il più assoluto silenzio.

Sull'arrivo della carrozza di fuoco e sul modo per salirvi sopra parlano solo il vecchio o i vecchi, sottolineando però che sono forse consigli che non servono, perché nessuno ci è mai riuscito. Quando comparirà la carrozza, bisognerà guardarla, osservando il più assoluto silenzio, senza un sospiro né un grido, indifferenti alle provocazioni delle streghe, ascoltando le indicazioni che queste daranno sulla via da seguire; e appena le ruote avranno fatto tre giri bisogna alzarsi e camminare nel cerchio di sale; allora la carrozza si fermerà. Con la zampetta di gallina in mano l'uomo si avvicinerà alla carrozza, la getterà nel fuoco che la circonda e potrà così attraversarlo ed entrare. E la carrozza lo porterà al tesoro.

Nella variante del giovane solo, egli viene fornito dalle donne dei mezzi necessari alla sua avventura; non gli verranno consegnati direttamente, ma deposti in qualche angolo dove li andrà a prelevare. Quando parte è solo, e nessuno lo saluta. Tutti si aspettano che ci ripensi e che non si muova. Arrivato al crocevia fa tutti i preparativi, ma quando la carrozza di fuoco compare, sopraffatto dalla meraviglia, rompe il silenzio. Allora una folata di vento lo afferra, le streghe gli saltano addosso e lo sbatacchiano sugli alberi, sulle pietre, sulla terra. Il suo corpo sarà concime per la terra in campi che hanno visto nascere altra gente, la quale non gli riconosce diritto alla sepoltura perché diverso e ucciso dalle streghe.

Nella variante dei tre amici essi se ne vanno e preparano da sé l'occorrente per l'impresa. Vi aggiungono una vanga per scavare, dato che il tesoro sarà certamente sottoterra; un'ascia per rompere eventuali por-

te, forzieri o teste di custodi; un ricordo lasciatogli da una donna, generalmente un ciuffo di capelli legati con una stringa di cane. Comunque, uno dei tre ha sempre con sé delle stringhe di cane. Arrivati al crocevia, fanno tutto come indicato, e s'incoraggiano a vicenda guardandosi in silenzio. Riescono a fermare la carrozza e due salgono, ma il terzo, rimasto un attimo solo, rompe il silenzio perché atterrito dalle streghe. Tutti e tre vengono sbattuti qua e là dal vento e dalle streghe come il giovane della prima variante, ma uno dei tre, quello che si è fornito di stringhe di cane, riesce a salvarsi. Ferito e istupidito, riprenderà la via di casa, dove giungerà dopo tre o sette settimane.