

Speciale
Castelnuovo
al Volturno

Domenica in scena la maschera zoomorfa del Cervo, una delle più antiche manifestazioni popolari del Molise

Alle origini dell'Uomo-Animale

Una rappresentazione del carnevale dai profondi significati culturali

di Mauro Gioielli

Gli animali sono elementi significativi in rapporto ai processi di personificazione teriomorfica e alle forme di epifania del mondo divino, ma pure per i particolari valori che assumono nelle culture venatorie o per la funzione che hanno nel contesto delle strutture cosiddette totemiche. Vi è un'area molto ampia — mitologica, rituale e religiosa — nella quale si evidenzia lo speciale fenomeno della trasformazione dell'uomo in animale, secondo una molteplice varietà di tipologie enumerabili nella casistica etnologica e folkloristica, ma che tuttavia si riconducono ad un unico "sistema magico di zootropismo", quello dell'animale nel quale l'uomo, in una narrazione mitica o in una esperienza anomala e rituale [qual è, ad esempio, il Carnevale], si trasforma o si maschera.

Ciò appartiene a mondi faunistici — più spesso selvatici ma anche domestici — che sono propri di culture riscontrabili in tutta l'Europa, ma individuabili anche nell'antropologia americana, asiatica, africana e oceanica, con accenti tra le comunità che conservano sistemi sociali primitivi.

Le figure mitiche. L'immaginario collettivo ha creato e alimentato nella cultura orale, letteraria e artistica figure fantastiche frutto di combinazione tra uomo e animale. La *sirena*: mezza donna e mezzo pesce. Il *centauro*: mezzo uomo e mezzo cavallo. Il *licantropo*: l'uomo che diventa lupo. Il *felino dei sabba*: la strega trasformata in gatta. Sono questi alcuni esempi di *hibris*, figure ambigue che ritroviamo anche nella letteratura colta. I miti propongono frequentemente un quadro etnologico, spiegandosi la trasformazione come conseguenza punitiva del comportamento umano e facendola risalire, in alcuni casi, all'intervento del mondo divino o, comunque, magico.

Nelle "Metamorfosi" di Ovidio il protagonista si muta in *asino*. Nei racconti dell'antica Grecia si narra di Teofane, l'eroina tracia che viene cambiata in *pecora*. La maga Circe, nell'*Odissea*, trasforma in *maiali* i compagni di Ulisse. Zeus fa diventare Licone, eroe arcadico, un *canide predatore*, un mangiatore di uomini.

Anche l'iconografia ha un ruolo importante in questo universo di "doppie figure", che sono poi "doppie personalità". Sono tante le immagini della storia dell'arte che rappresentano donne mutate in *cerva*, sciamani diventati *bufali*, uomini trasformati in



serpenti, bimbi allattati da capre o volpi, naufraghi che attraverso lotte con *mostri marini* sono diventati ititici anch'essi.

Regression e progressione. La spiegazione della trasformazione zootropica, quale appare nei contesti storico-religiosi ed etnici, presuppone molte volte una *valutazione negativa* della condizione animale in rapporto a quella umana, e si rappresenta la trasformazione come "regressione" ad un livello primordiale, selvatico, repulsivo. L'animale è inteso come forma vivente inferiore, demoniaca, inumana. Pertanto allontana dalla normalità in una involuzione della specie.

In altri contesti etnici e religiosi, viceversa, la condizione animale può essere assunta quale aspetto di una *potenza superiore* a quella umana e, perciò, ambita e concretizzabile soprattutto sul piano magico. Si verifica, quindi una "progressione". Tra gli sciamani, ad esempio, la "signoria sugli animali" è uno degli aspetti della potenza superiore. Lo spirito può presentarsi in forma animalesca e, conseguentemente, lo stregone si adegua e tende a divenire egli stesso spirito-fauno.

La Maschera. In determinati scenari culturali [che in taluni casi possono essere anche psicopatologici], la trasformazione avviene attraverso una vestizione simbolica e magica dell'uomo che indossa parti del corpo di animali

uccisi: testa, corna, zampe, coda; più spesso la loro pelle. La vestizione conduce ad una metamorfosi, interpretabile come "legame", laddove l'interprete del travestimento si auto conduce alla identificazione dell'animale e alla sua impersonificazione. La maschera dell'*uomo-fauno* è, insieme a quella dell'*uomo-arboreo*, la più antica.

Quando l'uomo non era ancora agricoltore era già cacciatore e selvaggio. Per cui si identificava con ciò che poteva osservare intorno a sé, ovvero gli animali da cacciare e le piante della selva. Ecco, pertanto, la provocazione alla mutazione, l'esigenza di impossessarsi dello spirito delle piante attraverso mascheramenti *fitomorfi*, oppure dello spirito delle prede da cacciare attraverso mascheramenti *zootropi*. Le maschere fitomorfe risultano essere anello di congiunzione tra l'uomo selvatico e raccoglitore [protoagricoltore] e quello puramente coltivatore. Pertanto sembrerebbero più adatte ad una simbologia agricola che vede nella scansione del ciclo calendariale e stagionale la sua essenza e giustificazione.

Leggermente più arcaica, invece, parrebbe la maschera zoomorfa, laddove la belva da temere perché pericolosa o l'animale da cacciare per cibarsene ci conducono ad un totemismo certamente primordiale, ad una origine della maschera che non ha precedenti.

Zoomorfismo carnevalesco molisano. In molti carnevali — per ragioni che spesso non conducono a interpretazioni certe ed incontrovertibili — troviamo l'uomo-animale, la maschera zoomorfa. Il Molise è area culturale non secondaria rispetto ai riti carnevaleschi in cui sono presenti dette maschere, basti pensare che nella sola provincia di Isernia si riscontrano ben quattro mascheramenti *uomo-animale*: il *Cervo* di Castelnuovo al Volturno, l'*Animale Feroce* di Scapoli, l'*Orso* di Forlì del Sannio e il *Re Caprone* di Cerro al Volturno. Queste maschere risultano "collegate" dall'uso di pelli caprine con cui ci si copre [o ci si coprirebbe].

Un carnevale della stessa tipologia sopravvive anche in provincia di Campobasso. È il *Diavolo di Tufara*: pelli di capra sono anche la peculiarità del suo costume.

Tre di questi carnevali (l'*Orso*, l'*Animale Feroce* e il *Re Caprone*) sono estinti e non hanno più funzionalità rituale.

Per essi sarebbe opportuna una operazione di revival, in parte già iniziata. Gli altri due, invece, godono di forte e vivissima tradizione. L'*Uomo-Cervo* è mascheramento d'origine arcaica, basti pensare che il più antico documento che mostri un uomo mascherato è un graffito preincaico risalente a 15.000 anni fa, che

Il più antico documento che mostra un uomo travestito da animale, con due corna in testa, è un graffito preincaico risalente a 15.000 anni fa

ritrae appunto un uomo travestito da animale, con due vistose corna di cervo in testa, le stesse che costituiscono la peculiarità della maschera di Castelnuovo. Il *Diavolo di Tufara* non è un vero e proprio diavolo, è piuttosto una bestia feroce che non ha nome. È una variante delle analoghe figure zootropiche, delle quali mostra i caratteri distintivi, fatta eccezione per le campane boscherecce che risultano assenti. Il *Diavolo di Tufara* ha

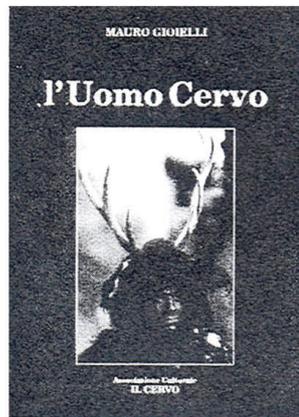


"Il Cacciatore ed il cervo", una scena della rappresentazione drammatica di Castelnuovo

una frenesia tutta sua, una irrefrenabile vitalità, caratteristica di questa maschera.

Fa improvvise capriole, salta ripetutamente, urla, agita il tridente. Si placa solo alla fine del-

la festa, quando ottiene la sua preda: il fantoccio di carnevale che viene condannato a morte e gettato da una rupe del paese. Il Diavolo raccoglie il fantoccio e va via appagato.



La copertina del libro "L'Uomo Cervo" scritto da Mauro Gioielli, studioso isernino delle tradizioni e del folclore molisano che ha svolto una ricerca approfondita che spazia dall'illustrazione del rito fino al significato simbolico dell'animale feroce. Una ricca bibliografia supporta lo studio che attualmente rappresenta la guida più completa all'antica manifestazione che ogni anno si ripropone a Castelnuovo al Volturno.