

## L'AMBRA, LE LACRIME NEL FIUME PO

*Lungo le vie commerciali che passavano dalla Romagna antica si tramandavano logiche commerciali, metodi di lavorazione ed antiche tradizioni.*



Nel lunghissimo periodo che va dall'età del bronzo antico a quella del ferro la penisola italiana fu percorsa da flussi migratori intensi e complessi, e la Romagna non fu esclusa da questi fenomeni.

Popoli provenienti principalmente dal nord e dall'est percorsero per secoli le zone collinari e quei cordoni litoranei sabbiosi che creavano un corridoio comodo e sicuro tra il mare e le paludi a valle delle colline, utilizzati come comode strade; le loro destinazioni erano le rive dell'Adriatico, o le valli Appenniniche dell'Italia centrale. In queste migrazioni portarono con sé, oltre alle loro cose di tutti i giorni, la loro cultura ed il loro modo di vivere.

La storia ha studiato approfonditamente questi aspetti, rilevando sia le influenze culturali dei popoli in migrazione nei confronti di quelli che già abitavano le aree percorse, sia quelle che dai popoli stanziali passavano a quelli in migrazione.

L'archeologia ha ritrovato testimonianze di ciò in centinaia di manufatti e testi; l'antropologia ha ritrovato le stesse testimonianze in usanze ed abitudini sopravvissute nel tempo.

Vogliamo esaminare alcune di queste testimonianze, quelle meno note e conosciute di altre ben più indagate e famose, e particolarmente legate alla Romagna.

Una delle vie commerciali più importanti dell'antichità era la cosiddetta "via dell'ambra", attraverso la quale si portava questo materiale, ritenuto di grande valore, dall'Europa in tutta la penisola italiana e da qui verso la Grecia.

In realtà di queste vie ve n'erano molte, ma una delle più importanti era quella che partiva dalle coste del Baltico e che, incrociandosi con quella proveniente dall'est e che attraversava l'attuale Istria, portava l'ambra verso la costa alto-adriatica; il percorso si snodava poi fino alle regioni sud-italiane ed alla Grecia, oppure risaliva le valli percorse dai fiumi romagnoli per scendere verso il Lazio e le popolazioni centro-italiche stanziato fino alle coste tirreniche.

Il valore dell'ambra, che a quei tempi ancora non si sapeva derivare dalla mineralizzazione della resina delle conifere e che quindi già dava adito all'immaginazione di strane origini soprannaturali, derivava probabilmente dal colore dorato di questa materia, dal suo aspetto lucido e trasparente, che lo apparentava all'oro; non per niente era utilizzato nella realizzazioni di monili e gioielli, o come merce di scambio di grande valore.

L'altro valore era quello simbolico-religioso, come capita a tutti quei materiali in cui la trasparenza rimanda all'idea della purezza e, conseguentemente, all'immagine del divino.

Le maggiori testimonianze archeologiche su questo materiale si trovano in tutta Italia e, almeno per quanto riguarda la Romagna, principalmente nella zona di Verucchio, nell'alto riminese: si tratta principalmente di monili, di fibule, di statuette, di elementi di decorazione.

*Monili, tra cui una collana in ambra, nel Museo Archeologico di Bologna.*



Testimonianze culturali sono state invece lasciate nel mito di Fetonte e delle Eliadi, ambientato dagli antichi nelle valli del fiume Po (l'antico Eridano)<sup>1</sup>; secondo questo mito le lacrime delle Eliadi per la morte del fratello Fetonte si trasformarono, cadendo nel fiume, in gocce di ambra.

Sia il mito (attraverso l'immagine del carro solare guidato da Fetonte e quello delle lacrime come simbolo di collegamento tra il divino e l'umano) che alcuni manufatti di ambra (quelli che ritraggono uccelli con teste di donna) rimandano al concetto del volo inteso come fenomeno religioso, legato al rito dell'estasi, della divinazione attuata allo scopo di prevedere il futuro.

L'estasi permetteva allo stregone di astrarsi dal proprio corpo fisico e percorrere ampi spazi "volando" al di fuori di esso, ed allo stesso tempo di immedesimarsi nella natura.

<sup>1</sup> A. MASTROCINQUE - *L'ambra e l'Eridano; Studi sulla letteratura e sul commercio dell'ambra in età preromana* - Ed. Zielo, Este, 1991

Questo fenomeno è particolarmente legato alle culture sciamaniche dell'area baltica e ugro-finnica<sup>2</sup>.

E' evidente, inoltre, l'aspetto simbolico religioso del materiale proveniente dal mito delle lacrime delle Eliadi: le lacrime sono trasparenti come l'ambra, ed il suo colore ricorda quello dorato del sole, realizzando così un collegamento tra l'acqua del fiume (elemento terreno ed umano) con il sole (simbolo divino).

Non va inoltre sottovalutato l'aspetto didascalico del mito, che prevede la morte per chi si atteggia a dio: l'ambra rappresenta così un *memento* a questo tipo di azioni.



*Dopo aver pianto la morte del fratello Fetonte le Eliadi vennero trasformate in salici piangenti.*



Ma se l'ambra ed i suoi manufatti sono gli elementi più noti legati ai commerci sviluppatasi grazie a queste vie commerciali, attraverso gli stessi canali sono state veicolate probabilmente anche usanze ed abitudini di quei lontani popoli, usanze e abitudini meno conosciute.

La via dell'ambra passava attraverso quell'area geografica che è nota come zona della "cultura di Hallstaadt".

Situata nell'Austria meridionale, vicino all'attuale città di Hallein, quest'area fu sede della sunnominata antica cultura celtica (quella più recente è nota come "cultura di La Tène").

---

<sup>2</sup> C. CORRADI MUSI - *Retaggio delle culture sciamaniche nord euroasiatiche nei miti e nelle tradizioni popolari lungo l'Adriatico* – su: "L'Adriatico, genti e civiltà." – Collana Saggi e Repertori della Società di Studi Romagnoli". Cesena 1995

Il sito era ricco di miniere di salgemma che, data l'importanza che questo elemento rivestiva nell'antichità per la conservazione dei cibi, rappresentava una delle risorse più importanti di quelle popolazioni.

Gli archeologi hanno dimostrato che gli antichi hallstaadtiani utilizzatori di questo bene usavano, quando l'estrazione con pale e picconi diventava troppo difficile, una tecnica abbastanza inusuale per approvvigionarsi del sale: immettevano acqua dolce nelle miniere, estraendola dopo che essa aveva disciolto il sale e sottoponendola ad evaporazione in ampie e poco profonde vasche scavate nella roccia per estrarne il prodotto. La dissalazione dell'acqua salmastra mediante evaporazione solare era una tecnica in uso anticamente in tutta la costa adriatica, così come lo è tutt'ora; data la stranezza di questo metodo nel caso dell'estrazione del sale dalle miniere non è difficile ipotizzare un collegamento tra la tecnica usata nelle nostre zone e quella usata ad Hallstaadt.

Potrebbe, la via dell'ambra, aver condotto l'informazione del metodo usato in Adriatico fino alle zone di Hallstaadt e indotto le popolazioni locali ad utilizzare questo sistema (più comodo anche se più lungo) per approvvigionarsi di sale.

Difficile che possa essersi verificato il contrario, soprattutto ammettendo il livello culturale ben più elevato delle popolazioni celtiche rispetto a quelle adriatiche di quel momento, in quanto la tecnica dell'evaporazione solare viene suggerita in maniera abbastanza spontanea nei popoli che vivono in riva al mare, semplicemente dall'osservazione dello strato biancastro che rimane, per esempio, su uno scoglio lambito dalle onde; al contrario, come già detto, è poco usuale in quanto non intuitiva per uomini che vivono in regioni alpine<sup>3</sup>.

Se, per quanto riguarda le tecniche estrattive del sale siamo nel campo delle ipotesi, riguardo ad un altro fenomeno possiamo invece essere più certi delle influenze dei popoli del nord e dell'est sulla nostra cultura.

Stiamo parlando di quel particolare gioco infantile noto come "il gioco della settimana", e che prevede di effettuare un percorso seguendo uno schema tracciato sul terreno che propone una serie di rettangoli affiancati.

Lo schema impone di percorrere un tragitto non lineare, a volte con andamento abbastanza semplice, a volte complicato dalla necessità di doverlo percorrere in una direzione e ritornare dalla direzione opposta. Le regole hanno chiaramente lo scopo di rendere difficile il gioco: il percorso deve essere compiuto a volte saltellando su una sola gamba, a volte saltando e atterrando su entrambe le gambe; le righe che delineano lo schema non devono essere calpestate, si deve percorrere un percorso alternato (un rettangolo in avanti, uno indietro, due avanti, due indietro, tre avanti e così via sino ad arrivare in fondo), il rettangolo di arrivo deve essere identificato lanciandovi all'interno un sasso (e anche questo non deve toccare le linee).

Sia gli schemi del gioco che le regole variano passando da una zona all'altra della Romagna; a volte se ne hanno versioni dissimili nella stessa area.

Il percorso complicato tale da ricordare un labirinto, le difficoltà legate al camminare e nel saltare come si è detto, il lanciare il sasso con precisione e, soprattutto, il fatto che ciò sia destinato ai giovani, sono tutti elementi che rimandano a riti iniziatici, quei riti che

---

<sup>3</sup> L'estrazione del sale di miniera mediante evaporazione viene ricordato dall'archeologo Stuart Piggott nel suo: *Il mistero dei Druidi* - Newton Compton, Roma 1982, pag 32.

nell'antichità i giovani devono superare per essere ammessi nella società degli uomini adulti.

Anche il camminare alternativamente su una e due gambe fa supporre che si tratti di un residuo culturale, sotto forma di gioco, di tali riti iniziatici.

Infatti, come è stato ben indagato da qualche studioso<sup>4</sup>, le anomalie sono tipiche di figure destinate a fare qualcosa di particolarmente importante; secondo questa logica la predestinazione, o la fortuna, viene quindi indicata da anomalie come la zoppia, il mancinismo, o l'essere nati avvolti nel sacco amniotico.

In questo modo di incidere, in particolare, l'indagine antropologica sembra privilegiare l'imitazione di un animale, probabilmente di una gru o di una cicogna, per cui è più corretto parlare di riti iniziatici ispirati ed assistiti da un animale totemico, quegli animali che gli uomini antichi erigevano a difensori della tribù e che aiutavano i componenti della tribù stessa nelle loro azioni.

Quando un giovane si sottoponeva ad un rito iniziatico si identificava con l'animale totem del proprio gruppo sociale, e questo gli dava più forza per superare la prova.

Ma la gru è anche l'animale simbolo della cultura sciamanica, è l'aiutante dello sciamano nel raggiungimento dello stato di trance<sup>5</sup>, il suo compagno nei voli che lo portano ad identificarsi con l'universo; quindi ancora una volta ritroviamo un rito, quello iniziatico, che si presenta nell'antichità in tutta l'area europea, ma con caratteristiche tipicamente di provenienza asiatica, anche se tale rito ha perso il suo significato originale e si è trasmesso nel tempo ritualizzandosi sotto forma di gioco.

I riti e le tradizioni si sovrappongono quando si scoprono (come è successo) statuette di volatili realizzati con l'ambra.



*Stuette di volatili in ambra.*

<sup>4</sup> C. GINZBURG - *I benandanti. Stregoneria e culti agrari tra Cinquecento e Seicento* - Einaudi, Torino. 1978

<sup>5</sup> C. CORRADI MUSI, op. cit.

Nel passato le informazioni non venivano trasmesse da quelli che noi oggi chiamiamo i "media"; molte erano dovute a chi, di persona, si recava in un luogo e poi tornava nel luogo di origine.

Oltre alle vie commerciali c'erano anche le vie "religiose" (quelle percorse da chi andava in pellegrinaggio nei vari monasteri dell'Europa e dell'Asia), o le Crociate.

In genere siamo portati a dare grande importanza a chi trasmetteva le informazioni in maniera ufficiale, conscio di fare proprio questa attività (l'esempio più famoso è senza dubbio quello di Marco Polo), ma non dobbiamo sottovalutare l'importanza di tutto ciò che veniva trasmesso attraverso la semplice imitazione di gesti e di rituali (in poche parole, dalla tradizione).

Nel primo caso si ha un'informazione su qualcosa dalla quale possiamo anche prendere le distanze, nel secondo caso essa diventa parte del nostro modo di essere.

