

# Le Fate

**Il termine "Fata" deriva dall'antico "faunoe o fatuoe", che significa creatura selvatica, abitante del mondo naturale, ma anche dal latino "fatum", cioè destino, ed era associato a TRIA FATA, nome con cui venivano chiamate le PARCHE (o MOIRE), divinità che filavano sul fuso i fili del destino umano, arrotolandolo sul rocchetto, per tagliarlo infine con le forbici quando ne fosse venuta l'ora.**

**Sono esseri soprannaturali dotati di potere magico, possono cambiare aspetto e farlo cambiare agli altri esseri.**

**L'iconografia fiabesca le vuole alate e leggiadre, ma esistono infinite varietà di fate, anche orribili e deformi. Sono sempre pronte a correre in aiuto degli innocenti perseguitati. Ma i modelli generali di comportamento delle Fate cambiano in modo considerevole: alcune sono sicuramente cattive per natura e sono rese ancora più pericolose dall'aspetto bellissimo con cui adescano gli uomini ignari di andare incontro a una morte orribile. Secondo alcune tradizioni presenziano alla nascita degli uomini per conferire loro doni particolari ed influenzarne l'esistenza in modo benevolo o malevolo. Sono esseri primitivi che non provano sentimenti, e per questo invidiano il genere umano.**

**Come Gnomi e Folletti, anch'esse custodiscono incredibili ricchezze.**



**Le Fate e gli Elfi musicisti possiedono un'abilità magica e suonano una gran varietà di strumenti come il violino, l'arpa, il cembalo e lo scacciapensieri. Molte arie e canzoni note in tutto il mondo traggono origine dal Regno delle Fate: il motivo di Londonderry è una di queste. Danzano spesso sull'erba in ridde chiamate 'Cerchi delle fate'. Si sa che le melodie delle Fate sono belle e tristi e allo stesso tempo selvagge e capricciose, e che esercitano un fascino fatale che può trascinare l'uomo che passi di lì verso il cerchio che, come i baci, il cibo e le bevande delle Fate, può ridurlo in schiavitù eterna nel loro mondo. Se un essere umano entra nel cerchio è obbligato a unirsi ai saltelli forsennati di queste creature; può sembrare che la danza duri un minuto, un'ora o una notte intera, ma in realtà la durata normale, rapportata al nostro tempo, è di sette anni o più. Lo sventurato prigioniero può essere salvato da un amico che, tenuto da altri per la giacca, segua la musica, allunghi le mani dentro il cerchio tenendo un piede fuori e afferri così il danzatore.**

**Le Fate frequentano e vivono in tutti i luoghi naturali come rocce, fonti, boschi e soprattutto i cespugli di biancospino: alberi di biancospino su una collina sono indizio sicuro della presenza delle Fate. E' chiaro che non si può invadere o dissacrare per futili motivi il luogo scelto dalle Fate per vivere: è imprudente chi decide di costruire sul terreno delle Fate; infatti questo piccolo popolo è capacissimo di spostare case, chiese e addirittura castelli se ne contesta la posizione. Le case incautamente costruite lungo un sentiero delle Fate vengono disturbate.**

**Esistono vari tipi di fate. Nell'aria dimorano le SILFIDI, amanti delle scienze, sottili, officiose con i saggi, nemiche degli sciocchi e degli ignoranti; nelle acque dimorano le ONDINE, bellissime fanciulle generalmente malefiche, che si offrono di condurre i viaggiatori attraverso le brume, le paludi e le foreste, ma poi li sperdono e li annegano; anche le GLAISTIG non sono da meno, infatti la loro natura ambivalente le porta ad essere dolci e gentili con vecchi e bambini, ma malvagie e terribili con gli uomini che si lasciano sedurre dal loro aspetto.**

## **La protezione contro le Fate**

**L'accorta gente di campagna ha trovato vari sistemi per scoraggiare le premure delle Fate più moleste. Chi cammina di notte da solo è particolarmente vulnerabile, ma sono stati sperimentati diversi metodi di autoprotezione per i vari tipi di rischi. I sistemi e gli oggetti efficaci sono i seguenti:**

- rivoltare i vestiti (un guanto rivoltato disperde i festaioli se viene buttato all'interno di un cerchio delle fate;  
-campane;**
- ferro: per esempio, un coltello sulla soglia di una porta, un chiodo in tasca, un paio di forbici aperte sul lettino di un neonato;  
-la Bibbia;  
-acqua corrente;  
-pane;**
- un crocifisso o una croce (tracciando una croce sulla superficie di una torta si dissuadono le Fate dal ballarvi sopra);  
-sale;  
-preghiere sacre;  
-sorbo selvatico e filo rosso;  
-la terra di un vecchio cimitero;**

- ghirlande di margherite;
- pietre forate (per la protezione dei cavalli);
- ferri di cavallo (ferro e simbolo della luna combinati insieme);
- lino sul pavimento;
- scarpe disposte con la punta in direzione opposta al letto;
- una calza sotto il letto;
- un coltello sotto il cuscino;
- un rametto di erica;
- la testa di un maiale o un pentagramma disegnati sulla porta;
- l'iperico (erba di San Giovanni).

**Ecco un tipico cocktail antielfo della tradizione medica anglosassone: sciogliere nel vino un po' di mirra e un'uguale quantità di incenso bianco; grattare un'agata e aggiungere la polvere al vino; bere l'intruglio dopo una notte di digiuno, o tre mattine, o nove, o dodici.**

**Nei tempi passati, durante i riti della fertilità di calendimaggio, si usava la margherita, simbolo del sole, per proteggere i partecipanti dal popolo delle Fate, particolarmente attivo durante questo momento dell'anno. Tra gli altri sistemi di protezione ricordiamo le campanelle che gli uomini si legano alle gambe quando ballano.**

**Testi tratti da: Elfi, Gnomi, Nani e Folletti (dizionario del Piccolo Popolo) di Giorgio Schottler, edizioni "Domino Avallardi" e Fiabe Irlandesi di W.B. Yeats, edizioni Newton.  
Le immagini sono © Brian Froud**

