

Susy Zappa



# Fari di Bretagna

Storie di uomini e di mare



**Edizioni il Frangente**

**Bretagna:  
terra di fari, leggende ed ex-voto**

Sono sempre stata impressionata dai fari. La luce che si espande sull'oceano a intervalli regolari; il significato dei diversi colori, bianco, verde, rosso; la differenza tra luce fissa e rotante; i loro nomi, l'altezza, la portata luminosa e infine l'Anima del faro. Salire gli scalini, sentire l'odore umido delle pietre, ammirare le decorazioni, raggiungere la cupola di vetro che protegge la lanterna e osservare l'orizzonte.

Per la prima volta vedevo il mio mondo da un'altra prospettiva, tuttavia la sensazione di stordimento cominciava ad avvolgere il mio essere fino a farmi desiderare di trovarmi altrove. La paura mi spronò a raggiungere le scale e a scendere il più in fretta possibile, ma tutto quel girare intorno alla torre iniziava a provocare in me una forte angoscia e i gradini erano senza fine. Poi iniziò il senso di claustrofobia, non potevo scappare, non potevo gridare e ancora non riuscivo ad arrivare in fondo a quei maledetti gradini così stretti. Ma come aveva fatto il guardiano a vivere in quell'inferno?

Allora mi ricordai dei benefici effetti della meditazione, iniziai a respirare profondamente per rilassarmi, poi pensai che appena avessi raggiunto l'uscita sarei andata in una *pâtisserie* a mangiare una grossa fetta di torta: questo pensiero ebbe su di me un effetto distensivo che mi accompagnò fino all'ultimo gradino. Appena conquistai l'uscita una voce mi accolse con un sorriso chiedendomi: «Bella la vista da lassù?».

In Bretagna ancora oggi si raccontano storie di drammi del mare, ma anche di guardiani del faro, di città sommerse, di capitani coraggiosi, di gloriosi corsari che a volte possono essere lontani antenati. Da bambini i sogni si costruiscono attraverso la magica narrativa del nonno, che fa rivivere un passato le cui tracce si perdono nella notte dei tempi.

Ma ciò che più affascina grandi e bambini sono le storie dei Signori delle Tempeste e dei loro fari, un mestiere romantico che sfiora l'abisso sopra un cielo di cristallini orizzonti. Ancora oggi il mestiere di guardiano incuriosisce e anima la speranza di trovare il proprio faro perché la Bretagna cattura lo sguardo e il cuore.

Breizh, com'era chiamata anticamente, merita la definizione di "terra delle mille leggende" e la sua storia è la fusione delle culture gallica, celtica e latina: una miscela suggestiva e magica. La foresta di Broceliande, luogo incantato per eccellenza, conserva tra le nebbie del tempo i destini della saga arturiana. L'eco dei popoli scomparsi e delle città sommerse risuona tra *menhir* e *dolmen*, leggende suggestive che riportano ai misteri di Bretagna, considerata la porta d'accesso all'Aldilà.

Storie di impalpabili presenze fatate che risalgono ai tempi in cui le donne possedevano il dono di lanciare incantesimi, conoscevano le virtù delle erbe e il potere delle parole. Mai una terra ha avuto e mantenuto a tal punto importanti tradizioni, culti e magia, oltre a una forte connotazione pagana: qui l'antica cultura celtica è ancora viva, soprattutto nel tema ricorrente della morte.

I racconti dei menestrelli fanno sognare a occhi aperti: storie dei santi fondatori del Paese, artefici di grandi miracoli; leggende di fari infestati che riecheggiano tra le lande segrete; l'*Ankou*, la Morte, e le *Anaon*, i Trapassati; l'*Argoat* e l'*Arvor*, le due anime bretoni, spiriti della terra e dell'acqua protagonisti delle *Fest-Noz*, le Feste della Notte, accompagnate da canti e balli, retaggi di rituali druidici.

Queste narrazioni denotano un fedele attaccamento dei bretoni alle proprie origini e un grande spirito patriottico, un'iden-

tità forgiata dalle invasioni, dal processo di cristianizzazione e dall'ostilità del mare.

Se si guarda una mappa geografica si nota come la costa bretone sia la più lunga; milioni di anni di erosione l'hanno scolpita rendendola frastagliata e molto pericolosa per il navigante. Battuto dai venti, il paesaggio cambia in ogni momento, mostrando forza e fragilità; le alte scogliere a picco sull'oceano si alternano a lunghe punte rocciose che avanzano nel mare come cordoni ombelicali...

In Bretagna il fenomeno delle maree si manifesta con particolare intensità, le acque coprono e rilasciano impressionanti formazioni granitiche; le numerose isole, abitate o meno, sono contornate da banchi di sabbia e secche maledette; i venti sono così forti che gli alberi si abbandonano sotto i colpi sferzati dalla tempesta mentre millimetri di costa vengono risucchiati nell'oceano ogni giorno.

Lande e baie selvagge sono attraversate da canali d'acqua che sotto l'effetto delle maree si innalzano e si prosciugano; una costa intagliata da *abers*, piccole valli invase dal mare in un solco poco profondo, si alterna al litorale basso e roccioso dove gli estuari dei fiumi s'infiltrano formando stretti passaggi che collegano la terra all'oceano.

L'acqua, in questa terra di navigatori, dà la vita e la morte e questo mare così mortifero conserva anche un patrimonio religioso: gli ex-voto simbolo di fede e di riconoscenza di un popolo il cui carattere è stato forgiato dall'oceano.

Uomo libero, tu amerai sempre il mare!  
 Il mare è il tuo specchio; contempi la tua anima  
 Nello svolgersi infinito della sua onda,  
 E il tuo spirito non è un abisso meno amaro. [...]

Charles Baudelaire

## Dahut la Belle e Ys, la città dei sogni

Una città sommersa, dimore straordinarie e meravigliose creature prigioniere delle acque. Una storia nata da una leggenda che si rispecchia nel mondo celtico, la leggenda della città di Ys, la cattedrale inghiottita.

*L'engloutissement de la ville d'Ys* è il più celebre racconto bretone e il più narrato in Francia; per soddisfare la fantasia, esistono differenti versioni del mito.

C'era una volta una città, gli uomini l'avevano costruita sopra una roccia davanti alla baia di Douarnenez ed era così bassa che sembrava galleggiare sull'oceano, così era stata costruita una diga per impedire all'acqua di travolgerla e una chiusa con una doppia porta di bronzo regolava il flusso delle maree. Solo il re, Gradlon, possedeva la chiave. La città si chiamava Ker-Ys e regnava sotto un cielo di stelle.

“Gli antichi valori celtici furono rinchiusi in una cripta segregata nell'Anima cristiana.”

Il re aveva rinnegato le credenze pagane e si era convertito al cristianesimo con un tale fanatismo che aveva giurato di uccidere chiunque avesse rifiutato il battesimo e aveva risparmiato solo alcuni poveruomini che lo servivano come schiavi nella sua città.

Gradlon, consigliato dai monaci Guénolè e Coentin, aveva trasformato Ys in una città così bella che Lutèce, l'antenata di Parigi, già capitale di Francia, era gelosa della sua grazia e della sua ricchezza.

Lutèce fece di tutto per diventare come Ys, tant'è che nel 300 a.C. fu ribattezzata Paris, dal bretone “*par Ys*”, che significa “come Ys”.

*Abaoue ma beuzet Ker Ys*

*N'eus kavet den par da Baris.*<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Da quando annegò la città d'Ys/non si trovarono eguali che Paris.

La città di Ys simboleggiava la fine dell'antica civiltà celtica, eclissata dall'intrusione del cristianesimo. Le chiese erano molto belle, con decori artistici, sculture e pitture, Dio era ovunque.

Per offuscare il ricordo dei druidi, re Gradlon aveva fatto innalzare croci sopra i numerosi *menhir* e aveva fatto strappare la lingua a tutte le donne riducendole a schiave mute per impedire loro di trasmettere la conoscenza pagana.

Un giorno Gradlon si trovava sul continente e sul suo cammino incrociò tre profetesse degli antichi Dei: fece uccidere due di loro ma s'innamorò perdutamente della straordinaria bellezza della terza, Malgven la Noire, che portò con sé a Ys e sposò contro il suo volere. Da quel giorno, per onorare le sorelle, Malgven si rifiutò di parlare e morì in silenzio dando alla luce la piccola Dahut la Belle.

Nel momento stesso in cui Malgven morì, Gradlon sentì risuonare nella testa la sua voce suadente che lo condannava a vivere senza discendenti.

Il nome Dahut derivava dal celtico "*dago soitis*", che significa "magia bianca", e poneva l'accento sulla natura soprannaturale della bambina.

Dahut, adulata dal padre, fu istruita nella nuova religione, tuttavia ripudiava un Dio crudele e senza pietà, istintivamente difendeva l'arcaica fede pagana e si rifiutava di piegare la testa all'avanzata del cristianesimo. Lo spirito della madre, Malgven la Prophétesse, era tornato a illuminare gli occhi di Dahut, fedele al culto delle antiche druidesse, che percepiva dentro di sé.

Un giorno Dahut rimase incinta, ma non era disposta a rivelare il nome del padre del bambino. Gradlon promise la mano della figlia e il regno all'uomo che fosse riuscito a calzare la corona reale, sospesa al centro della sala del trono con tre fili. Dahut aveva la bellezza di sua madre e la ricchezza di suo padre: tutti provarono ma senza successo; anche gli uomini del popolo erano invitati, tuttavia la corona restava sempre attaccata ai tre fili.

Per ultimo tentò la prova il più povero tra i poveri, un giovane uomo che possedeva solo un corvo nero. Il ragazzo passò sotto la corona ed essa scese dolcemente posandosi sulla sua testa rossa come il fuoco. Il giovane si chiamava Bran Ruz, “corvo rosso”, e dichiarò di essere il padre del bambino.

Gradlon, che aveva intuito le credenze pagane di Bran dalle sue fattezze, non poteva accettare la situazione, ma non poteva neppure smentire la parola data. Diviso tra l’amore per la figlia e la missione di difendere la fede cristiana, il re finì per ubbidire ai consigli di Guénolè: Dahut, Bran e il bambino furono imbarcati e spediti al centro di una tempesta lasciando che il loro destino si compisse. Gradlon, però, ignorava che Bran Ruz fosse amico di re Pesce e che Dahut avesse ereditato la magia di sua madre: tutti e tre si salvarono e raggiunsero incolumi la terra.

Bran Ruz decise di sfidare Gradlon; il combattimento si svolse nel rispetto delle regole, Bran Ruz si rivelò un guerriero esperto e il vecchio re dovette inginocchiarsi davanti al nuovo re di Ys.

Per prima cosa Bran e Dahut liberarono tutti gli schiavi e istituirono la libertà di culto; era l’inizio del viaggio a ritroso nel tempo verso l’antico druidismo. Purtroppo il loro regno fu molto breve: re Gradlon e il monaco Guénolè si opposero al ritorno del paganesimo; Gradlon aprì la porta della diga permettendo alla tempesta di entrare e Ys fu inghiottita. L’oceano s’impadronì della città e non rimase più nulla. Poi Gradlon fece uccidere Bran Ruz e Dahut e rapì il bambino.

Guénolè, Gradlon e il piccolo s’imbarcarono per raggiungere l’abbazia di Landévennec, ma durante la traversata Dahut richiamò l’Anima del figlio, il quale morì annegato.

La maledizione di Malgven si era avverata; inoltre, secondo la leggenda, Dahut non sarebbe morta ma continuerebbe ancora oggi ad aggirarsi nella baia di Douarnenez sotto le sembianze di una sirena: Marie-Morgane, la Dea dei mari bretoni.



“Lei ammalia i marinai, poi li trascina negli abissi; scatena la tempesta, poi calma il vento.”

Ma nemmeno Ys è morta, è soltanto addormentata e si narra che risorgerà dalle onde quando sua sorella Paris sarà inghiottita.

*Pa vo beuzet Paris*

*Ec'h adsavo Ker Is.*<sup>2</sup>

La città risorgerà più radiosa e gli eroi della Bretagna ritorneranno dall'Altro Mondo, il regno celtico dei Morti.

In Bretagna si dice che il Dio delle acque possiede in fondo al mare un magnifico giardino dove riposano le Anime dei Morti annegati. Un luogo ornato di diamanti e di pietre preziose che risplendono nell'oscurità e fanno apparire il mare come un fuoco.

Ancora oggi i pescatori di Douarnenez raccontano di sentire le campane della chiesa di Ys risuonare nella tempesta durante i giorni magici, mentre i raggi di sole illuminano la porta della città.

“Ogni sette anni, la notte di Natale, la montagna si apre e la fessura lascia intravedere le strade splendidamente illuminate della città addormentata.”

### *Sainte-Anne, mamm Gozh ar vretoned*<sup>3</sup>

Nell'Armorique il culto di Sant'Anna risale alla schiera dei santi bretoni antichi ed è associato all'antica figura di Ana o Dana, la Dea Madre dei Celti. Una prima versione della leggenda la descrive come originaria di Plonévez-Porzay, un borgo vicino a Douarnenez, nel Finistère. Secondo il racconto, Anna era sposata con un signorotto molto geloso e meschino che detestava i bam-

<sup>2</sup> Quando Parigi sarà inghiottita/risorgerà la città d'Ys.

<sup>3</sup> Sant'Anna, nonna di Gesù e dei bretoni.

bini. Quando la donna rimase incinta, il marito la cacciò dal loro castello di Moellien, situato in fondo alla baia di Douarnenez e oggi trasformato in hotel.

Il suo pellegrinare la condusse alla spiaggia di Trefeuntec, in cui l'attendevano una barca e un angelo che la portò in Giudea, dove diede alla luce Maria. In seguito, Anna tornò in Armorique per finire i suoi giorni in preghiera e guarire i malati. Gesù le fece visita e si narra che fece sgorgare una sorgente nel luogo dove in seguito fu costruita la cappella Sainte-Anne la Palud, meta di pellegrinaggi. Quando Anna morì, il corpo fu trovato solo dopo qualche anno, bagnato dalle onde e ricoperto di conchiglie.

Un'altra versione della leggenda è all'origine di un secondo importante luogo di pellegrinaggio: la cappella di Sainte-Anne-d'Auray.

Nel 1623 Sant'Anna apparve a un contadino nel villaggio di Auray, nel Morbihan. Il contadino, Yvon Nicolazic, si confidò con il vescovo di Rennes: la prima apparizione era avvenuta una notte d'agosto, l'uomo era stato svegliato da una luce ardente che aveva rischiarato la stanza e aveva notato la presenza di un'ombra con una candela accesa in mano.

Dopo quella notte più volte il lume di una candela aveva guidato il suo cammino.

Nicolazic era un poveruomo, parlava solo il bretone, non sapeva leggere né scrivere, era un semplice uomo di fede. Viveva con la moglie nel villaggio chiamato Ker-Anna, in bretone "Sant'Anna", e insieme coltivavano un campo chiamato Bocenno. Nessun poteva immaginare che proprio in quel campo, un tempo, sorgesse una cappella dedicata alla santa.

Una sera Nicolazic ebbe la visione della Dama Bianca con la candela in mano che gli chiedeva di ricostruire la cappella in suo onore nel luogo dove era stata edificata secoli prima. Le apparizioni iniziarono a manifestarsi con insistenza e ogni notte la

Dama lo conduceva verso casa illuminando il cammino. Nicolazic cominciò a riflettere e a cercare conforto nella preghiera. Una sera sentì il brusio di centinaia di passi, ma sul sentiero non c'era anima viva. Poi, nella luce, la Dama gli apparve:

«Rassicuratevi, sono Anna, madre di Maria. Dite al rettore che in questo campo, prima ancora del villaggio, esisteva una cappella dedicata al mio nome. È stata la prima cappella di tutti i paesi, ma è caduta in rovina. Desidero che sia ricostruita e che voi ve ne prendiate cura».

I sacerdoti all'epoca non erano ancora pronti a credere nelle apparizioni e il rettore rimproverò severamente il povero Nicolazic.

La notte del 7 marzo 1625 Sainte-Anne apparve nuovamente e il cero condusse Nicolazic, insieme ad altri contadini, fino al cam-



po di Bocenno prima di affondare nella terra. Qualche istante dopo, nel punto in cui la candela si era spenta, i contadini ritrovarono una vecchia statua di legno erosa dal tempo che mostrava ancora tracce di colore bianco e celeste e raffigurava l'antico culto della Dea Ana-Dana, madre dei Celti e degli Dei. La statua fu restaurata dai monaci cappuccini d'Auray e fu riconosciuta

come raffigurazione di Sant'Anna, risultato di un sincretismo tra la credenza pagana e il culto cristiano.

Nonostante le diffidenze, il rettore autorizzò la ricostruzione della cappella nel villaggio di Ker-Anna. Il villaggio prese il nome di Sainte-Anne-d'Auray ed è uno dei luoghi di pellegrinaggio francesi più importanti dopo Lourdes e Lisieux. Il tesoro della basilica custodisce un grandissimo numero di ex-voto, capolavori donati dalla gente di mare.

### **I cacciatori di relitti**

Mio padre esercitava l'antica professione di predatore di relitti, è stato lui a insegnarmi i rudimenti di questo mestiere.

Quando le onde si riunivano per annunciare l'arrivo della feroce tempesta, noi scrutavamo l'orizzonte. Il lavoro consisteva nell'avvistare la nave in difficoltà, attendere il naufragio e recuperare il bottino trasportato dal mare, che, oltretutto, le correnti depositavano in una piccola insenatura vicino alla nostra casa. Come due ragni al centro della tela, attendevamo la nave sfortunata che l'avverso destino conduceva verso gli scogli per schiantarsi nel ruggito delle onde.

A volte un barile di rum rotolava sulle onde e si arenava sulla spiaggia; altre volte era il canotto di una nave inglese; casse di biscotti o vini di Spagna, densi e neri come il sangue.

Questi singolari ricordi animavano le nostre serate, gli oggetti saccheggiati e rubati che non erano stati venduti erano il corredo della nostra casa e mio padre amava ricordare la storia di ognuno di essi.

«Guarda questo buffet, un bel buffet come oggi non ne fanno più! Arriva da un brigantino che si è sfracellato sulla costa di Glénan. E questo baule scolpito? Ti ricordi? L'abbiamo trovato l'anno scorso davanti a l'Île des Moines. Ti ricordi che tempaccio, quel giorno? La goletta ballava sull'acqua come un tappo di sughero!»



«E quella?» chiesi indicando una culla di vimini.

«Ah, quella proviene dal saccheggio della goletta *Catherine*, spinta dalla potenza del vento a sfracellarsi sugli scogli nella baia dei Trapassati», rispose. «Me ne sono impossessato lo stesso giorno in cui ho recuperato un barile di vino.»

Quella sera mio padre, eccitato dal rum che aveva in corpo, espresse il compiacimento per il suo lavoro: «Che bel lavoro, figliolo mio. Non ho neppure bisogno di stendere le reti, la Provvidenza pensa a tutto e pensa ai suoi figli».

I racconti continuarono per tutta la notte.

«Una mattina, erano circa le sei, al largo di Penmarch vidi una tre alberi con tutte le vele spiegate che si dirigeva verso la costa a forte velocità. Pensai che al momento giusto avrebbe ammainato le vele, invece... il disastro fu fatale. E io fui ben felice di attendere tutti quei beni preziosi che la fortuna mi aveva riservato.»

Quella sera di tempesta, mentre il vento glaciale gemeva nella baia, ascoltavo quelle storie avvolto dalla luce del caminetto e dal fumo della sua pipa, quando improvvisamente udimmo due colpi secchi alla porta e mio padre esclamò:

«È la polizia del mare. Da tempo aspettavo la loro visita».

Dopo un attimo di esitazione, mi chiese di andare ad aprire. Il vento si precipitò nella stanza e l'aria s'impregnò di un acre odore misto di iodio, alghe e pesce, un forte odore di morte.

Un uomo maleodorante vestito da marinaio si presentò nella stanza. Una figura alta e scarna, la sua carne decomposta era come quella di un morto rimasto a lungo nell'acqua. Il ventre gonfio gli conferiva un aspetto terrificante. L'uomo chiuse la porta dietro di sé e ci mostrò il volto pallido e scavato, camminava nella stanza e si guardava intorno come se fosse alla ricerca di qualcosa.

«Sono venuto a cercare il mio baule, il mio nome è inciso con il ferro rovente. Navigavo a bordo del *Walrus*, la più potente nave del pirata James Flint, ora sono qui per reclamare ciò che voi mi avete rubato.»

Il Morto prese il suo baule, uscì e il vento se lo portò via.

«Chiudi la porta.» Sbigottiti, ci barricammo in casa spingendo i mobili contro le finestre e le porte. Poi mio padre si versò del rum e trascorremmo la notte interrogandoci, ma senza parlare.

Per tutta la notte i Morti bussarono alle nostre finestre, voci spettrali che reclamavano i loro beni.

Uno voleva la sua pistola, un altro il suo cappello e tutti gridavano il proprio nome e quello della nave su cui erano imbarcati.

All'alba ritornò la calma. Mio padre fece un respiro profondo, si alzò, prese il cappello e, come d'abitudine, uscimmo alla ricerca di relitti. Un'altra tempesta era in arrivo, il cielo e il mare iniziavano a confondersi. Da lontano ci sembrò di distinguere le vele di un vascello.

«Avrei dovuto portare il cannocchiale», disse mio padre.

All'improvviso sentimmo tra le onde i gemiti di un neonato. Allora mio padre si precipitò in casa, prese la culla di vimini e la gettò in mare. Tendemmo le orecchie, ma non sentimmo più nulla. Era iniziato un nuovo giorno, la notte ci aveva aiutato a riflettere: avevamo pagato a caro prezzo la nostra voglia di arricchirci senza faticare, ora era giunto il momento di aiutare i naufraghi del mare.

Senza fede né legge, i predatori di relitti accendevano fuochi per attirare le navi e causarne il naufragio, dopo di che non restava che saccheggiarle.

Mito o leggenda? Dietro il mito si nasconde sempre una realtà.

Il diritto di saccheggio delle navi naufragate, *droit de bris*, era stato istituito in Francia durante l'Ancien Régime per dare un aiuto all'economia locale, particolarmente povera.

Tuttavia, secondo le dicerie, i bretoni approfittavano della legge e i *naufregeurs* erano considerati i più crudeli e impietosi pirati del mare.

“Rubare per fame non è reato.”

I fuochi venivano accesi in particolare lungo il sentiero dei Doganieri: i leggendari fari che punteggiano la costa all'epoca non illuminavano ancora l'immensa oscurità della notte. Aggrappato al timone, la sola possibilità per il comandante era affidarsi a tutti i santi del pantheon bretone, la vista di quei segnali luminosi era un'improvvisa speranza di salvezza, ma egli non sapeva che stava dirigendo la nave direttamente sugli scogli.

Dopo l'inesorabile naufragio, i predatori entravano in azione, si precipitavano sulla spiaggia come orde di avvoltoi intorno alla carcassa e senza pietà alcuna uccidevano i sopravvissuti. In una sola notte tutta la merce veniva trafugata con estrema voracità, anche i cadaveri erano spogliati dei loro beni. La pietà per la ciurma non era contemplata, non si potevano lasciare testimoni.

Secondo una personale interpretazione della legge, i bretoni dicevano che chi sopravvive con ciò che la terra e il mare offrono può affermare che l'oceano gli appartiene e pertanto ha il pieno diritto di recuperare ciò che esso fa naufragare.

Nel 1681 un decreto della Marina vietò questa pratica e prevede la pena capitale per tutti coloro che avessero illuminato la notte con ingannevoli fuochi ma non servì a fermare gli abitanti della costa e delle isole. Ogni naufragio era accolto come una benedizione divina: saccheggiare le navi era ben più lucrativo che raccogliere alghe.

Alcune merci, come pesce secco, burro, cereali, vino e grappa, venivano immediatamente consumate; altre, come lana e stoffe, venivano distribuite per la vita quotidiana; anche la nave veniva smantellata: scafo, alberi, ferro e tutti gli accessori, alla fine rimaneva solo lo scheletro. Gioielli e beni preziosi venivano scambiati o venduti nelle fiere, permettendo la sussistenza della famiglia per intere settimane. La merce esotica arredava le povere case, si narra che gli abitanti di Penmarch servissero un eccellente tè nero di Ceylon in autentica porcellana di Cina.

“Tutti estraggono il miele dal relitto.”

I saccheggi attestati nel XVIII secolo sono numerosi, ma le terribili storie sulle violenze e le uccisioni dei sopravvissuti potrebbero essere state diaframmate rispetto alla verità; forse il mito dei *naufraieurs* è più folkloristico che reale.

“Lasciate che la memoria dei nostri antenati, vestiti da indebiti sospetti, riposi in pace sulle brughiere e sulle scogliere del Finistère.”

## La Luna e le Stelle

Una leggenda bretone racconta che una notte il Mare attirò una nave sulle rocce e tutto l'equipaggio naufragò; la Luna, indignata, lo rimproverò di aver fatto morire tanta gente e lo inghiottì.





Genere	Narrativa
Codice	NAV 55
Autore	Susy Zappa
Editore	Edizioni il Frangente
ISBN	978-88-85719-01-9
Edizione	2017
Lingua	Italiano
Pagine	168 illustrate b/n + inserto b/n
Formato	150 x 210 mm
Rilegatura	Brossura con alette
Prezzo	€ 18,00



### DELLO STESSO AUTORE



978-88-98023-51-6

## FARI DI BRETAGNA

### Storie di uomini e di mare

Dopo l'appassionante *Sein, una virgola sull'acqua*. Ritratto di un'isola bretone leggendaria, la saga continua seguendo il filo conduttore dei fari di Bretagna. Un'avvincente lettura del lato "oscuro" dei fari, che per lungo tempo sono stati punti di riferimento vitali per le navi in balia dell'immensa furia del mare.

Le pagine svelano il racconto affascinante delle origini dei fari più belli di Francia, alcuni dai nomi mitici; un itinerario che si snoda tra paesaggi magnifici e austeri che mutano a seconda della luce e delle maree. La voce del faro si mescola ai presagi della tempesta e narra i terribili eventi e i piacevoli ricordi che riemergono durante le violente mareggiate.

Si svelano le sensazioni più intime del guardiano del faro, che si stemperano in un'atmosfera di drammatici scenari; si riporta a galla la storia, racconti in via di estinzione avvolti da un'aura di romanticismo.

Il faro: un luogo di pietra che richiama energia; un punto d'incontro per esplorare e meditare, testimone perenne dell'illustre mare.

ACQUISTA

### Susy Zappa

Nata sotto il segno dell'Acquario, dopo un percorso rivolto alle varie forme artistiche, la sua passione per la creatività la porta a dedicarsi alla scultura. Collezionista di tutto ciò che ha il fascino di un tempo passato, dalle vecchie scatole di latta ai libri di favole. Cresciuta tra le auto d'epoca di papà, spirito ribelle, cerca di cogliere l'attimo fuggente perché l'oggi è già la proiezione del domani.

Inizia a dedicarsi alla scrittura componendo riflessioni e pensieri, poi l'inaspettato incontro con l'isola bretone Sein e la scoperta delle sue arcaiche leggende e misteri. La decisione di scrivere un libro per raccontarne la straordinaria e infinita storia e far conoscere il fascino di un'isola che, attraverso i secoli, ha attratto pittori e artisti.

Vivere in un faro sarebbe il corollario dell'esistenza onirica di una persona innamorata delle forti emozioni e degli intensi profumi portati dal vento e dal mare in tempesta, nel quale, a volte, la scrittrice rispecchia i propri stati d'animo.

Socchiudendo gli occhi, così si firma l'artista.