

## DALLA *TABULA SMARAGDINA* DI HERMES TRISMEGISTO<sup>1</sup>:

“E' vero senza menzogna, certo e verissimo:  
ciò che è in basso è uguale a ciò che è in alto,  
e ciò che è in alto è uguale a ciò che è in basso,  
per fare i miracoli della cosa una...”

### *IL PERCORSO INIZIATICO DEL VIANDANTE ED IL SUO RITORNO.*

Parlare di tarocchi oggi significa far correre automaticamente il pensiero ad un abile gioco truffaldino di cui, secondo la mentalità comune, sono specialisti gli zingari ed i ciarlatani: fumo negli occhi per abbindolare gli ingenui che sono disposti a sfidare i limiti della condizione umana e della logica per conoscere il proprio futuro, così guadagnando certezze illusorie per esorcizzare l'angoscia<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> La *Tabula smaragdina* è uno dei documenti alchimistici più antichi e di più persistente durata. Si presumeva che nella sua stesura originale fosse stata rinvenuta, in una caverna, incisa su di una lastra di smeraldo tenuta fra le mani della salma di Ermete Trismegisto, il tre-volte-grande Ermete [*trismegisto* vuole in realtà dire *tre-volte-grandissimo*].

<sup>2</sup> La ricostruzione del percorso iniziatico di tipo alchemico secondo i Tarocchi trae spunto dalla nota opera di O. WIRTH, *I tarocchi*, edizioni Mediterranee Roma, 2002, dallo studio di A. FILIACI, *I tarocchi. Il sentiero degli uomini e degli dei*, Bastogi, Foggia, 1998 e dai testi della tradizione alchemica occidentale pubblicati nel volume *Alchimia* de I Meridiani, a cura di M. Pereira, ed. Mondadori, Milano, 2006. Il simbolismo dei tarocchi è la rappresentazione della via Regia che conduce alla scoperta del Sé, ovvero, in linguaggio alchemico, alla realizzazione della Grande Opera.

Per di più, il fatto che un gioco venga utilizzato a fini divinatori appare una contraddizione in termini. Ogni gioco, infatti, e specialmente un gioco di carte, si presenta come una totalità; è un insieme di elementi costanti, che interagiscono sulla base di regole codificate, cui non si può togliere ed aggiungere nulla e che non è possibile modificare. Un gioco e cioè la somma dei dati da manipolare che lo compone, per funzionare deve essere fisso e completo, altrimenti il complesso delle operazioni che riguardano i dati risulta falsato in partenza. Per contro, ogni forma di divinazione conduce in un campo illimitato, perché comprende tutti gli avvenimenti possibili, che sono in numero infinito, tra quelli manifestati o soltanto ipotizzati. Peraltro, la congerie eventi concepibili determina ad ogni istante uno spettro sconfinato di combinazioni e di biforcazioni imprevedibili (o anche prevedibili, il che in pratica è la stessa cosa, se si esclude il carattere della certezza).

A questo infinito deve corrispondere un altro infinito, su cui l'indovino basa il suo oracolo: gli agglomerati di piombo, i riflessi che attraversano la sfera di cristallo, le viscere degli animali sacrificati, il fumo dell'incenso, l'olio versato sull'acqua, i simulacri dei sogni, i disegni formati sui fondi del caffè. In questi oracoli non c'è nulla che si ripeta,

---

L'alchimia è l'arte della trasformazione (l'Ars Magna): produrre un insieme di mutamenti sul materiale oggetto di lavoro per condurlo ad uno stato nuovo, dal grezzo al sottile, dal metallo vile all'oro. La parola alchimia deriva, dall'arabo al-kimia o dall'egizio al-chem, da cui il significato etimologico di "scienza della terra nera", ovvero della materia primordiale. Gli istinti dell'uomo fanno parte di questa energia primordiale.

L'antico simbolismo alchemico è stato peraltro rivisitato dallo psicanalista C.G. JUNG, che ha visto in esso un metodo di esplorazione dell'inconscio (C.G. JUNG, Studi sull'alchimia, Bollati Boringhieri, Torino, 2002).

come nella vita, in cui gli avvenimenti, le fortune e le disgrazie sono dello stesso tipo, ma mai uguali.

Nelle carte accade qualcosa di apparentemente diverso, perché l'illimitato sembra confluire in un numero finito di simboli: appena 22 arcani maggiori.

Il novero delle possibilità pare restringersi, offrendo maggiori certezze all'interprete. La complessità degli accadimenti viene ricondotta ad un novero definito di eventi nodali: un incontro, un viaggio, un amore, un tradimento, una malattia, successo o insuccesso, ricchezza o rovina, l'inevitabile morte.

Eppure il repertorio circoscritto dei segni può combinarsi in modi molteplici, disegnando croci, cerchi o mazzetti. L'occhio del divinante può scorgere ed isolare nella complessità delle immagini particolari significativi: un rimpianto nello sguardo retrospettivo del *Matto*, un tavolo operatorio nel piano alchemico del *Bagatto*, una scelta decisiva nella biforcazione dell'*Innamorato*, una località di mare nell'abisso acquatico della *Luna*, o il flusso sanguigno nel liquido che scorre tra le anfore della *Temperanza*.

Il divinante coglie le associazioni nel gioco delle sincronicità, ignorando i nessi causali. Dà voce al flusso, che risuona sempre uguale e sempre diverso nella melodia della vita, che sale e discende nel flusso e riflusso. La sequenza conosciuta degli arcani maggiori dallo zero procede sino al 22, per ritornare ad annientarsi nella circolarità del respiro cosmico; è solo uno dei possibili percorsi attraverso cui l'umanità si dibatte per reintegrare la sua pienezza del suo *Mondo*, che non a caso è l'ultimo arcano, in cui trova il suo coronamento il percorso iniziatico disegnato dai simboli.

Il postulante, confuso ed ignaro di sé e delle leggi che regolano la vita, s'inerpica lungo il sentiero della conoscenza, ma la sua visione è confusa. Neppure sa collocare l'inizio del viaggio e la sua meta. Per lo più gli accade di brancolare nel buio e disperdersi in un labirinto, nel quale si amplificano i sensi e si assottiglia l'intelletto. E' solo di fronte alla realtà interiore del viaggio che è costretto a compiere. Interpella un divinante, nella speranza di dipanare il suo groviglio interiore, sciogliendo i grumi emotivi e rendendo fluida la propria energia. Così potrà aprirsi alla luce dell'anima ed accendere la propria lanterna interiore, che rischiarerà il suo percorso individuando nuovi varchi e dando spazio ad ulteriori possibilità. Sotto la guida della divinante, il postulante si prepara ad affrontare il viaggio iniziatico. Così dà attuazione al precetto ermetico visitando le profondità insondabili di sé stesso ("*interiora terrae*") e rettifica il proprio mondo interiore, per cercare la vera medicina che risanerà le due ferite<sup>3</sup>. Il postulante pone la domanda al divinante nella fioca illuminazione di una candela e tra fumi di incenso: "Qual è la verità del mio cammino?". Il divinante dispone gli arcani maggiori, coperti, sul tavolo, con lentezza e cura meticolosa. Gli ordina:

---

<sup>3</sup> L'acrostico V.I.T.R.I.O.L. è emblematico della finalità dell'alchimista: "Visita Interiora Terrae, Rectificando, Invenies Occultum Lapidem". L'invito, rivolto alla terra interiore, è il seguente: "Visita l'interno della Terra, rettificando troverai la pietra nascosta". Cfr. su questo lavoro l'opera *Il lavoro alchemico ovvero la ricerca della perfezione*, di O.M.Aïvanhov: "Non bisogna lottare contro le debolezze e i vizi". Che si tratti di gelosia, di collera, di cupidigia, di vanità, occorre mobilitarli affinché operino nella direzione voluta. La conoscenza delle regole dell'alchimia spirituale consente di saper trasformare e utilizzare tutte le forze negative".

"Comincia a scoprire le carte ad una ad una, lentamente. Saranno le tue guide. Lasciale parlare".

Il nostro postulante, che da ora in poi chiameremo Viandante, inizia il viaggio scoprendo la prima carta. Gli basta questo gesto per spostarsi nello spazio e nel tempo, entrando in un tunnel pieno di colori a velocità supersonica. E' catapultato in un grandissimo Carnevale. Vede attorno a sé uomini e donne, col il volto coperto da maschere dorate e abiti di ogni tipo, del presente, del passato e del futuro. Arlecchini, fate e principesse danzano insieme a guerrieri, astronauti e marziani, al suono delle infinite musiche dell'universo, che si fondono in un'unica, grande melodia. Il tutto velato da un'orgia di coriandoli che offuscano la visione.

Il Viandante assume le sembianze del Matto. Indossa un abito variopinto e, a mo' di buffone, porta un collare con i sonagli ed un buffo cappello a righe. Non si mescola al carnevale, ma comincia a vagare per sentieri solitari, in perenne stato di ubriachezza, travolto dell'irrazionale. L'ombra prevale sul più fioco barlume di consapevolezza, per celebrare i fasti dell'orgia carnevalesca. L'ordine si rovescia per recuperare creatività. L'istinto pungola il *matto*, assumendo le sembianze di un animale mordace che tira giù i calzari gialli della materialità, per scoprire la nudità dello spirito. Attraverso la forza animalesca dell'istinto si dispiega il principio della coscienza superiore.

Tutto sembra possibile, perché la lava primordiale non si è ancora solidificata imprimendosi nelle forme. La pura potenzialità che caratterizza l'origine è racchiusa nello zero, che viene associato all'unico arcano non numerato. Ogni inizio ha in sé il vuoto, che si dispiega, come la ruota del pavone, nei suoi

infiniti colori e trova approdo nella dissoluzione della morte, come nella pienezza della vita eterna.

Il nostro Viandante, nei panni di un insano giullare, può permettersi di avanzare volgendo la testa all'indietro, senza curarsi di dove metterà i prossimi passi, avendo davanti a sé l'infinito. Si perde lungo il sentiero che costeggia il mondo dei morti.

Tra le bare disperse nella terra desolata si fa strada un coccodrillo, araldo del mondo dei morti. E' il primo mostro in cui il viaggiatore si imbatte, che può divorarlo e farne uno dei tanti cadaveri psichici disseminati sulla via.

Nel deserto della mente in preda al delirio, può dunque sopravvivere un fiore, seppure appassito, in cui si materializza l'energia vitale che deve risvegliarsi. Ma il paesaggio è aspro e le presenze sono sinistre.

Il Viandante in preda al delirio urla frasi sconnesse e comincia a mimare una danza animalesca. E' ipnotizzato dal movimento che parte dal basso per salire e coinvolge ogni più piccola parte del corpo sgraziato. Quasi non si accorge della presenza alle sue spalle del coccodrillo, che spalanca le fauci pronto ad ingoiarlo. Fa un grande balzo ed a si sottrae al morso letale. Si ode uno stridore di mascelle e dalla bocca del rettile esce un fiotto di sangue nero, che s'innalza in un pennacchio e ricade negli occhi, accecandolo.

Il Viandante si sveglia dal delirio carnevalesco. Approfitta dello smarrimento dell'animale per darsi alla fuga, svoltando ad una grande curva e lasciandosi alle spalle la bestia e la terra desolata.

Cresce dunque nel Viandante la voglia di proseguire ed esplorare altri *Mondi*. Ha ucciso per la prima volta la Bestia che gli sbarrava la strada. Ora è pronto a rimettersi in marcia, consapevole che ad ogni istante

la Vita si intreccia con la *Morte*, nel silenzio impalpabile di un amplesso tra le polarità opposte e simmetriche. A tratti deve seguire percorsi obbligati, per poi trovarsi in un crocevia dal quale si diramano di volta in volta opposte direzioni. Qui si ferma per scegliere la strada più propizia, abbandonando ogni altra diramazione. Non vede chiaramente la sequenza delle possibilità che si prospettano e sa che non potrà mai conoscere quelle a cui rinuncia. Tuttavia, ha un'intuizione, per quanto confusa, della Verità assoluta per calarla nella verità del momento.

Il Viandante sa che la vita è un gioco e non si tira indietro. Può esitare, ma non rinuncia a giocare, anche d'azzardo. *Rien ne va plus* è la formula magica.

Nel corso delle sue peregrinazioni, s'imbatte in un giovane illusionista, abile giocoliere ed incantatore, che lo affabula con discorsi alati e giochi di prestigio. Lo accoglie con un sorriso fintamente ingenuo e la sua favella sciolta e melliflua:

"Benvenuto nel *Mondo* della magia, che è fatto della stessa sostanza dei sogni. Qui il pensiero può creare e dissolvere, promuovere il ciottolo a pianeta ed incoronare anima e corpo nel centro radiante".

Il Viandante lo guarda di sbieco, con occhi vuoti. Il giocoliere comincia a ridere con un trillo argentino e comincia a salmodiare:

"ciò che credi insignificante può diventare immensamente grande e ciò che ti appare immenso può diventare minuscolo ed aprirsi *oltre*".

Il Viandante non lo capisce. Gli domanda:

"Chi sei?"

"Mi chiamano Bagatto. Hermes è il mio secondo nome. Sono il protettore dei viandanti, delle strade, del

commercio e dei ladri, apportatore di sogni e guida delle anime. Ti basta?"

Il Viandante non risponde. Osserva il giovane dall'espressione enigmatica che gli si para davanti. E' in piedi, dietro un tavolo rettangolare color carne di cui sono visibili solo tre gambe, tra le quali può scorgere quelle divaricate del giocoliere, che indossa un abito e culottes del colore dell'acqua. Nelle mani tiene una bacchetta ed una moneta d'oro, che agita ed intreccia con movimenti circolari delle braccia, in un moto sempre più vorticoso, fino a confondere la circolarità con la verticalità in un ritmo sincronico. Si muovono le energie tra le polarità, in un passaggio continuo tra l' 'alto' e il 'basso', che reifica la corrispondenza insegnata nella Tavola Smaragdina.

Così il *Bagatto* esprime l'illimitato potere creativo della coscienza, che si materializza nel cappello verde, rosso e giallo, che ha la forma di un otto rovesciato. E' l'evoluzione del cappello indossato dal *Matto*. Ma le ridicole *Lune* colorate si sono trasformate nella perfezione del simbolo matematico dell'infinito.

Il mago gioca, ma è terribilmente serio in questo mirabile atto creativo. Il Viandante abbassa lo sguardo e, ai piedi del *Bagatto*, scorge lo stesso fiore rosso che aveva visto vicino al giullare. Quel fiore che appassiva nel deserto del folle, comincia ora a germogliare, inaffiato dall'acqua di vita. Così la bara sepolta nel deserto viene promossa a tavolo alchemico. Il prestigiatore solleva la testa dal suo gioco e dice al Viandante:

"Attraverso l'inganno della creazione faccio girare i *Mondi*. Le immagini scorrono sull'infinito sul grande schermo della mente. Il cuore dell'universo non smette mai di battere e così concepisce e genera".

Il Viandante ammutolisce, mostrando di non capire. Ma il mago non gli dà il tempo di articolare domande:

"Non parlare, ma va e scopri i tuoi poteri".

Il Viandante prende la sua bisaccia e si lascia alle spalle il prestigiatore. Non ha più nulla da apprendere o da ricevere da quell'istrione. Attraversa chilometri nel vuoto del deserto e non incontra anima viva. Ad un certo punto viene attratto da una conca tra le dune e non può credere ai suoi occhi. Davanti a lui si para un sovrano tenebroso e barbuto, con tanto di scettro dorato sormontato da un fiordaliso nella mano destra ed il globo del mondo nella mano sinistra.

Il giovane re sembra soppreso nel vedere apparire un essere vivente e legge lo stupore nei suoi occhi. Lo apostrofa:

"Perché ti meravigli forestiero? Anche il deserto è un regno ed ha bisogno del suo Imperatore. Il vuoto va governato, perché non ci si perda in esso".

Il Viandante lo fissa con insistenza ed osserva il suo trono. L'*Imperatore* è assiso su di una pietra cubica perfetta gialla come il *Sole*. Sulla facciata esterna è disegnato il suo stemma, un'aquila che spiega le ali nere sulla luce cubiforme, disegnando la prigione dell'inconsapevolezza.

Il Viandante ha un guizzo di saggezza:

"Cosa puoi governare se non servi nessuno?"

Il re del nulla rimane soprappensiero e non risponde, come se il Viandante gli stesse mostrando qualcosa che non ha realmente visto, l'infinità del vuoto ed il rischio di perdersi nella Potenza fine a sé stessa.

Rimane immobile come una statua di sale per un tempo indefinito. Il Viandante ha fretta, è ansioso di andare via, ma lo trattiene come una catena invisibile.

D'un tratto, il sovrano del nulla commette un gesto che mai si sarebbe aspettato, dando prova di una forza sovrumana: afferra lo scettro con le due mani e fa forza con le braccia, fino a spezzarlo. Commenta:

"Il mio potere è lacerato come carta. Ma le ali restano intatte. Potenza dell'arcano ".

Il Viandante resta attonito. Non sa come interpretare questo gesto. Poi accade qualcosa che attira la sua attenzione. Si gira e dietro di lui si è materializzato un anziano prelato con la barba, seduto in cattedra. L'uomo guarda davanti a sé, in lontananza, ostentando un'aria clemente ed incurvato dal peso della tiara calcata sulla testa incanutita. E' intento a pontificare ed a dispensare consigli ed insegnamenti. Ma che ci fa un Papa nel deserto?

Il Viandante abbassa lo sguardo e si accorge della presenza, ai piedi del *Papa*, di due fedeli. A prima vista appaiono uguali, abbastanza anonimi, entrambi col capo marchiato dalla tonsura. Ma, a guardare meglio, l'atteggiamento è completamente diverso.

Il primo, chiamiamolo 'il mistico', china la fronte sulle mani giunte ed accetta il dogma con umiltà, consapevole della propria incompetenza in materia spirituale. Ascolta, annuisce e tace. Ogni tanto congiunge le mani in preghiera.

L'altro tende le braccia e chiede:

"esiste la Realtà o ciò che crediamo che essa sia? Esiste il pieno o il vuoto?".

Il *Papa* tace, assorto, e gli risponde con un'altra domanda:

"esiste il suono di una mano sola?".

Il discepolo scaltro rimane per un po' con lo sguardo vuoti, poi alza la testa, come per dire "ho compreso".

Il Viandante lo osserva: lui non si piega ciecamente alla dottrina insegnata, ma nello stesso tempo non osa rompere con le credenze generalmente accettate. Solo, si sforza di adattarle al suo spirito.

Terminato l'insegnamento, il *Papa* tace e si pone in meditazione. Poi solleva la mano destra, in segno di benedizione. Il mistico abbassa la testa con devozione, per riceverla. Il discepolo scaltro osserva; così il Viandante. I due vedono la stessa cosa. La mano benedicente del *Papa* proietta sulla sabbia dorata dal tramonto un'ombra allungata. Appare la testa nera di un capro, Azazel, il demone del deserto così temuto dall'antico popolo ebraico. Nel silenzio del deserto si leva una voce. Non è esatto dire una voce, ma piuttosto un tuono, qualcosa di sovrumano. Forse è Dio stesso a parlare, o il *Diavolo*:

"E' vero senza menzogna, certo e verissimo. Ciò che è in alto è uguale a ciò che è in basso, e ciò che è in basso è uguale a ciò che è in alto..."

Il cielo è squarciato da lampi ed incomincia a piovere, sempre più forte, uno dei terribili acquazzoni del deserto. Il Viandante è disperato, annaspa, cade, si impiasticcia di sabbia bagnata. Alla fine vede un crepaccio nella duna di pietra. Vi s'infilava dentro. Nota appena la scritta incisa a stampatello nella roccia:

"Questo è un luogo terribile"<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Con la definizione 'luogo terribile' si indicano gli antichi siti di culto legati alla Dea Terra, che è la Grande Madre, che è Ea, che è Cibele, che è Gea, che è Demetra, ma anche quelli collegati alla Dea Luna, che è Iside, che è Ishtar, che è Lilith, che è Selene, che è Athena, che è Ecate, che è Diana e via dicendo. Essi furono sostituiti o adattati alle esigenze del nuovo cristianesimo paolino. Nella cristianità detto epiteto è usato nel cospicuo numero di luoghi sacri dedicati alle Vergini Nere o in satuari realizzati nelle grotte (tra cui quello in Monte Sant'Angelo, dedicato a san Michele Arcangelo).

I suoi occhi devono abituarsi alla penombra. Sente delle presenze, ma non le distingue. Tuttavia non ha paura. C'è un'aura di accoglienza. Si siede acucciandosi in un angolo, per rilassarsi un po'.

Una voce di donna matura si leva tra i tuoni e lo scrosciare dell'acquazzone battente all'esterno:

"Io sono tutto ciò che è stato, che è che sarà, nessun mortale mai sollevò il mio peplo. Sono Iside, la sacerdotessa del mistero. Mi chiamano **Papessa**. Chi sei Viandante e cosa fai qui nella tempesta?"

"Chi sono non lo so più, *Papessa*, mi sono perso lungo il sentiero degli uomini di buona volontà e mi sono imbattuto in strani personaggi. Stavo parlando qui fuori con il *Papa* e l'*Imperatore*, quando sono stato sorpreso dall'acquazzone ed ho trovato rifugio qui".

"Benvenuto straniero nella caverna dei misteri, in cui fummo rinchiuse io e mia figlia dai nostri sposi che regnano nel deserto".

Lo sguardo del Viandante, che ormai si è adattato alla semioscurità, distingue due figura di donna. La *Papessa* ha il volto semicoperto da un velo bianco, sormontato da una tiara d'argento sulla quale si erge una falce di *Luna*. Lo stesso velo si distende tra le due colonne del suo trono, quasi a delimitare il mistero retrostante. Indossa un abito celeste coperto da una stola rossa, che ne coprono integralmente la figura. E' una donna imprigionata, senza volto e senza corpo, messa a regnare sulle tenebre custodite da una grotta.

Lo sguardo del Viandante si concentra su di un libro antico dalla copertina dorata, che la *Papessa* tiene socchiuso con la mano destra. La sacerdotessa previene la sua domanda:

"E' il Libro dei Segreti, che nessuno potrà mai scoprire, se io non decido di affidargli le chiavi che tengo nella mano sinistra".

Poi aggiunge, con una punta di malizia:

"Neppure i nostri carcerieri qui fuori possono accedere a questi segreti. Vedi, Viandante, l'insegnamento che io custodisco si fonda sull'immaginazione, il cui potere è racchiuso nella falce di luna che sovrasta la mia tiara d'argento. Scosterò il velo che cela il mio volto solo se il mio confidente non sarà schiavo di miraggi, ma avrà acquisito il grande potere di immaginare nel modo giusto".

All'improvviso si leva una voce buffonesca

"Da dove veniamo, chi siamo dove andiamo?"

L'effetto di domande così serie poste dalla voce in falsetto è straniante.

"Taci" ordina secca la *Papessa*, colpendo la sfinge rosso carminio a seni nudi su cui si appoggia "Perché fai queste domande al forestiero se non c'è risposta?" Poi si rivolge al Viandante "Immagina e comprenderai".

Il Viandante socchiude gli occhi per immaginare. Il suo campo visivo è invaso dal chiaroscuro del pavimento a riquadri alternati, bianchi e neri. Sono in continuo movimento ed intrecciano una danza, mescolandosi e separandosi, per formare infinite tonalità di grigio e tornare ad essere ciò che erano in origine, bianco e nero. L'estasi della comprensione si dispiega attraverso la percezione delle differenze. La sacerdotessa intuisce il suo lavoro interiore:

"Hai capito la mia lezione, Viandante: l'unità è piatta e non parla al nostro cuore. Ogni umana conoscenza procede dallo sdoppiamento e dal contrasto".

La voce profonda della *Papessa* viene interrotta dalla risata trillante di una giovane donna seduta alle spalle del Viandante:

"Come al solito, mamma, tu confondi i nostri visitatori con le tue complicazioni. Io invece non voglio che scappino via atterriti. Siamo così sole quaggiù. In realtà è molto più semplice di così".

Il Viandante si aspetta una reazione violenta da parte della *Papessa*, contraddetta dalla figlia. Invece lei si rivolge in tono mansueto e protettivo:

"E com'è allora, mia piccola Imperatrice?".

Il Viandante volge lo sguardo verso la giovane figlia e rimane abbagliato. Vede una ragazza dai lunghi capelli d'oro, che avvolge nella mano sinistra uno scettro imperiale, sormontato da globo e croce. Nel braccio sinistro tiene stretto uno scudo color carne, sul quale è effigiata un'aquila gialla, con la testa rivolta verso lo scettro, le zampe divaricate e le ali volte all'insù. Indossa un abito avvitato dello stesso rosso del mantello materno, ed una stola azzurra come il corpetto della madre. Una curiosa simmetria. Ma quello che colpisce soprattutto il Viandante sono le sue grandi ali di pietra bianca. E' bellissima e non ci mette molto ad innamorarsene.

La giovane dice, rivolta al Viandante:

"Io sono nata Madre e il mio *Imperatore* mi ha fecondata, ma mia madre non mi permette di generare".

"Sciocchezze" replica secca la *Papessa* "sei tu che ti trastulli e tardi a generare".

"Ho grandi ali di pietra e non posso volare. Ho il ventre pieno e non genero. Le creature, come le piante, hanno bisogno di luce. Invece io sono prigioniera dell'oscurità".

"Sei tu che hai scelto di restare qua ed io ti tengo con me. E a volte il tuo sposo ti prende, mentre il mio mi lascia nelle viscere della Terra".

L'*Imperatrice* spiega al Viandante:

"Mia madre pensa che io lo ignori, ma so benissimo che ha fatto un patto con il mio sposo: mi tiene qui con sé e mi lascia andare solo in primavera, perché lui mi fecondi. Ma poi torno qua dentro ed espello in rivoli rossi il frutto dell'amore".

Il cuore del Viandante è così pieno d'amore, che sta per scoppiare:

"Vieni via con me. Ti porterò alla luce e ti feconderò sotto i raggi del sole. Così potrai generare".

"Guai" tuona la *Papessa* "Non farlo o sarà la sciagura. I nostri uomini ci uccideranno senza pietà".

Gli occhi della giovane si riempiono di lacrime. Non replica, in preda ad un'infinita tristezza. La *Papessa* ha vinto la battaglia. Ammorbidisce la voce e dice, rivolta al Viandante:

"Il tuo tempo è scaduto, Viandante. Hai fatto un passo falso. Non avresti mai e poi mai dovuto provarci. Ora vai, o chiamo le guardie e ti faccio uccidere. Ti mostro un'uscita segreta, cosicché tu non debba incontrare i nostri sposi".

Il Viandante percorre un cunicolo buio ed esce attraverso un altro crepaccio. Ci sono ancora gli strascichi della tempesta, ma la strada è libera. Il Viandante è triste per il sogno d'amore precocemente infranto. Vorrebbe restare e portare via con sé l'*Imperatrice*. Ma sa che le possibilità di sopravvivenza non sarebbero molte. L'*Imperatore* sguinzaglierebbe il suo esercito per cercarli e verosimilmente, lui sarebbe giustiziato e la sua amata rinchiusa nella caverna per sempre. Si accontenterebbe

anche di rimanere lì come un clandestino. Ma l'ineffabile *Papessa* farebbe da delatrice. Non resta altro da fare che proseguire, cercare un'armatura e prezzolare degli armigeri che lo aiutino nell'impresa.

Il Viandante si rimette in marcia attraverso il deserto. Ai giorni roventi seguono le notti gelide. Il silenzio gli scava dentro una voragine, lo ripulisce di pensieri ed emozioni. La sua visione si fa più chiara ed essenziale. Non gioisce e non soffre.

D'improvviso il paesaggio cambia. Il deserto finisce ed il sentiero s'inoltra in una vallata di erba e fiori. Ogni tanto compaiono alberi di querce, dapprima radi e che man mano s'infittiscono. Si sente odore di terra umida e gli uccelli cinguettano tra gli alberi. Il cuore del Viandante si riempie di gioia. E' ignaro della prova che lo aspetta. L'ordalia della scelta.

Il sentiero si biforca in due strade divergenti, ma apparentemente uguali. Non c'è alcuna indicazione che possa aiutare il Viandante a discernere. Non gli resta che fermarsi, per cogliere il minimo indizio che lo aiuti a decidere. Pone ogni piede all'inizio di una strada. Rimane in attesa, finché si accorge di non essere solo. Si guarda intorno e le vede.

Alla sua destra c'è una bellissima quanto algida principessa dai lunghi capelli biondi, che indossa un abito azzurro. Somiglia alla sua *Imperatrice*. Esclama:

"Mia adorata, sei venuta da me per salvarmi. Fuggiamo insieme e viviamo d'amore, non curandoci del *Mondo*".

La principessa lo fissa con sguardo glaciale e gli risponde in tono austero:

"Non sono chi tu pensi. Il mio nome è Virtù. Dovrai lottare con coraggio e determinazione, obbedendo alle prescrizioni che ti saranno impartite. Ti prometto che,

se seguirai la Via che ti mostro, vincerai su ogni avversità e sarai tu stesso *Imperatore*".

Il Viandante tace deluso. Da sinistra lo richiama una voce roca di donna, che promette godimenti terreni:

"Non ascoltarla, Viandante. Tu sei stanco, tanto stanco. Hai bisogno di poggiare le tue membra in una molle alcova e ristorarti tra braccia accoglienti".

Il Viandante è catturato dalla malia della voce e si avvita in essa come in una rete. Si gira e vede una baccante dispensatrice di piacere, avvolta in veli verdi e gialli che ne lasciano indovinare le curve.

Non si accorge che la sua indecisione è spiata da Cupido, che irraggiando energia cromatica sopra la sua testa, scocca con forza la sua freccia. Da quel momento il Viandante non è più padrone delle sue emozioni. In una parola, è **Innamorato** dell'amore.

Crede di vederci chiaro ed in un lampo crede di sapere qual è la direzione da seguire: la Via della Mano Sinistra, più piacevole e veloce della pratica della Virtù<sup>5</sup>. Ancora non immagina quale rischio stia correndo. La baccante si allontana intonando il canto ipnotico delle Sirene. Il Viandante non esita a

---

<sup>5</sup> Se la creazione, l'essere, la mano destra in breve, è il principio di vita in estensione o sviluppo, la controparte sinistra altro non è che il principio di vita in contrazione, ovvero non essere, ovvero stato di morte, la distruzione delle precedenti strutture armoniche di vita, siano esse microcosmiche o macrocosmiche. Tale concetto si applica sulle vie che dovrebbero portare al contatto di vario tipo col divino. Generalmente tali vie vengono suddivise appunto in vie della Mano Destra e vie della Mano Sinistra, intendendo le prime come vie mistiche, le seconde come vie Magiche, o meglio e più genericamente, operative. Già qui vi è una diversità di modalità operativa: se le prime sono contraddistinte dalla contemplazione, le seconde si differenziano per la loro attitudine verso l'Azione. Vie come la Magia cerimoniale e l'Alchimia si configurano quindi, già di per sé, come vie di Mano Sinistra, o "luciferine", essendo basate su rapporti di causa - effetto avviati dall'operatore, mago o alchimista che sia.

seguirla imboccando la strada a sinistra, sordo agli angosciosi richiami della Virtù tradita.

La baccante fugge con la rapidità di un miraggio. Il Viandante la vede all'orizzonte, ma per quanto corra non riesce a raggiungerla. Le forze man mano gli vengono meno ed aumenta la sua frustrazione. Ogni tanto la baccante lo richiama con una risata ammiccante.

Il Viandante trae dei respiri profondi e riacquista Forza. Riprende dunque ad inseguire la preda con lena. Tuttavia, nonostante il suo impegno, la distanza continua ad aumentare.

Proprio nel momento in cui decide di arrendersi, la buona sorte sembra venirgli incontro mandandogli un curioso Carro trionfale, dalle ruote rosse e baldacchino azzurro come l'abito della Virtù, sostenuto da quattro sostegni giallo - verdi come i veli della baccante. Il veicolo è trainato da un cavallo bianco mansueto, ma determinato nell'andatura e da un cavallo nero, impulsivo e focoso, ma indeciso. Manca il conducente ed il mezzo procede a tentoni. Il destriero bianco tira a destra, ma riesce a contrastare le virulente impennate a sinistra del suo compagno nero.

Il Viandante assiste alla scena ed ha un'idea. Ferma il Carro afferrando il cavallo nero per la criniera e grida: "ia, bello ferma." I destrieri si sottomettono al comando, fermandosi all'unisono ed il Viandante si pone alla guida del veicolo. Non è esperto nell'arte di domare i cavalli, ma la voglia di raggiungere la meta lo sprona a dare comandi secchi e decisi, che vengano recepiti dagli animali.

Sotto la sferza del giovane nocchiero, il carro procede a velocità crescente lungo la via. Ma per quanto possa correre, il miraggio della baccante è ormai svanito.

L'astuta seduttrice ha approfittato del momento di distrazione conseguito all'arrivo del Carro, per volatilizarsi. Il Viandante è disperato: quella che credeva una salvezza, si è rivelata una trappola. Ora è solo, in balia di due cavalli imbizzarriti.

Tuttavia, proprio quando il suo stato di confusione si fa paralizzante, appare l'immagine della salvezza sotto le sembianze di una bionda ieratica, seduta su di un trono dorato e vestita in tunica rossa e mantello azzurro. In lei rivede la bellezza dell'*Imperatrice* prigioniera nella grotta e la limpidezza statuaria della Virtù a destra del bivio. Ma guardandola bene, non è nessuna delle due, è molto più vecchia di entrambe. Ha comunque una particolarità che la contraddistingue: impugna la bilancia nella mano sinistra e la spada nella destra.

La dama gli sbarrava la strada. Il Viandante è costretto ad arrestarsi. Lei rivolge una domanda muta. Lei risponde:

"Con la spada taglio gli eccessi, con la bilancia della **Giustizia** misuro il destino dei mortali e trasformo il disordine in armonia, riequilibrando i contrappesi".

Il Viandante prende coraggio. Forse lei saprà dirgli dove lo porterà la via che ha scelto da *Innamorato* e dove è finita la maliarda che insegue. Chiede:

"Sono sulla strada giusta? Cosa devo fare della mia vita, custode della Bilancia che pesa le fortune e le disgrazie del genere umano?"

"Taci, non pronunciare la tua domanda. Piuttosto, falla risuonare all'interno e ti sarà risposto".

Il Viandante tace, ma non ode alcuna risposta. La sua delusione traspare dallo sguardo. Ma la *Giustizia* non se ne cura affatto. Osserva con attenzione la bilancia, che pende decisamente a sinistra.

"Ho pesato il tuo destino e puoi vedere il responso. La sinistra è creativa, ma può recare sciagura, se le energie non sono ben bilanciate. Fa attenzione, ragazzo. Se non vuoi precipitare negli abissi della sciagura devi fermarti e meditare in silenzio. Perciò scendi dal carro e resta per un po' nel deserto".

Il Viandante ha un moto interiore di ribellione. Proprio ora che sperimenta l'ebbrezza del movimento e del progresso attraverso la guida del Carro e l'energia dei cavalli, interviene la *Giustizia*, questa signora segaligna ed austera, a rallentarne il cammino. Dunque, incurante del monito, riparte aggirando la donna e lancia i cavalli al trotto. Procede per tutto il giorno, ma davanti a lui c'è solo deserto. Al termine della giornata i cavalli sono sfiniti ed hanno la schiuma alla bocca per la sete. Anche il Viandante è stanco ed affamato. Libera i cavalli, si stende sulla sabbia e cade in un sonno profondo.

Viene svegliato da una luce sul volto. Aprendo gli occhi, si accorge di avere sopra di sé una lanterna. Soltanto mettendo a fuoco lo sguardo realizza la presenza di un vecchio barbuto che indossa un mantello marrone ed ha il capo coperto da un cappuccio. Di primo acchito non riesce a frenare un sobbalzo, ma si placa scorgendo il volto bonario del vecchio **Eremita**. Ciò che lo colpisce maggiormente sono gli occhi azzurri sulla pelle cotta dal sole. Il reticolo di rughe da cui sono contornati contrasta con la *forza* che esprimono. L'effetto della visione è straniante: il Viandante è al cospetto del proprio *alter ego* che ha scelto di ritirarsi dal *Mondo*. La luce della lanterna è la luce del deserto.

L'*Eremita* sembra avere intercettato i suoi pensieri:

“Io sono il signore del deserto e lo governo con la mia lanterna, che rischiarà il passo e la mente. L'uomo carnale brucia di passione e si distrugge. Anche l'uomo spirituale brucia, non per annientarsi, ma per realizzare una solenne trasformazione. Ti sei smarrito nel deserto, Viandante? Qual è la tua meta?”.

“La mia meta è il viaggio, *Eremita*. Il mio obiettivo è la ricerca. Non ho verità, ma semi di dubbio. Tu non dubiti mai *Eremita*?”.

“Il mio cibo è il dubbio, che digerisco e trasformo. Il mio bastone di bambù mi consente di sentire il terreno e di conoscerlo. E' la mia colonna vertebrale, nella quale scorre Kundalini come un serpente di luce, attraverso i sette nodi dei chakra. Impara ad accogliere, Viandante, ed a trasformare. Te ne faccio dono, insieme alla lanterna, perché ti aiutino nel difficile viaggio che hai intrapreso”.

Il Viandante accoglie il dono con gratitudine e si accomiata commosso:

“Ti penserò *Eremita*, se e quando raggiungerò la meta”.

L'*Eremita* sorride e si allontana zoppicando.

Il Viandante rimane nel deserto dieci giorni e dieci notti, digiunando e meditando. Il decimo giorno, nell'ora della canicola, ormai in preda alle allucinazioni, ha una visione: il cielo si apre e ne escono due strani animali, un mostro marino armato di tridente ed un animale giallo con le zampe palmate e la testa canina; il primo scende e l'altro sale, aggrappandosi ad una ruota a doppio cerchio, immagine di un turbine generatore di vita. Al centro c'è una manovella che ne controlla il movimento. Al di sopra della ruota, su di una piattaforma immobile, è saldamente piazzata una sfinge armata di spada.

Una voce di donna rimbomba nel deserto:

“Controlla la manovella, se vuoi onorare la Ruota della Fortuna che decide le sorti degli esseri senzienti”.

Aleggia nel cielo una maga bionda e graziosa, che indossa un abito celeste ad un mantello rosso. Ha la testa coperta da un cappello a larghe tese, a forma di otto rovesciato, della stessa foggia di quello indossato dal *Bagatto*. La maga muove con naturalezza i suoi passi nell'aria rarefatta e si accosta alla *Ruota*. Afferra con mano bianca e sottile la manovella, assecondando e rafforzando il movimento della *Ruota*.

Da quel gesto semplice e naturale scaturisce un vortice di luce. Le energie scorrono libere. I due serpenti del Caduceo ermetico si innalzano dal turbine, lungo l'asse vertebrale che sorregge la ruota. La maga comunque mantiene con Forza il controllo della manovella. Continua a far girare la *Ruota*, regolandone il ritmo, altrimenti in balia di forze contrapposte.

“Hai compreso, Viandante?” chiede la maga. Il Viandante non risponde. In realtà non è in grado di capire.

Ad un cenno della maga si apre la porta del cielo e ne esce un leone ruggente, che spicca un balzo verso il turbine. La maga allontana la mano dalla manovella. Con delicatezza, afferra le fauci del leone e le blocca. Il leone rimane impietrito e mugola come un cucciolo scodinzolante. La maga domanda:

“Ora hai capito Viandante, quanta *Forza* c'è nella dolcezza dei tratti e dei modi? Va e non dissipare il potere che ti è stato dato. Non è tuo e ne devi fare l'uso per cui ti è stato concesso. Altrimenti...”.

Il monito della maga risuona come un presagio ed attraversa come un brivido la schiena del Viandante. Ma lui rimuove la percezione e si rimette in marcia. Dopo alcuni giorni di cammino nel deserto, il bastone donatogli dall'Eremita oscilla come l'antenna del

rabdomante, puntando sempre di più verso il suolo. Cominciano a spuntare i primi cespugli, dapprima radi, poi sempre più fitti; incontra dunque alberi di banano e palmizi, poi timida erba che si trasforma in fitto sottobosco. La zolla si fa umida e scura. L'anima acqua trasuda dal ventre della Terra e si sprigiona nell'aria. Risuona lo scroscio di una cascata.

All'improvviso lo vede sotto una grande palma: un Angelo con grandi ali color carne versa del liquido lattiginoso da una brocca d'argento ad una d'oro. Dopo la lunga peregrinazione nel deserto, il liquido vitale ricomincia a fluire, anche se, costretto entro i due recipienti, non fertilizza la Terra.

Alla vista del Viandante, l'Angelo sospende l'operazione di travaso e parla con voce asessuata:

"Sono l'Angelo della Temperanza. Ti aspettavo Viandante, per annunciarti la fine del deserto. Sarai stanco ed assetato. Ti offro l'acqua della Vita, perché trovi ristoro dalle tue fatiche e possa riprendere il cammino con accresciuto vigore".

"Benedico che e chi ti ha mandato ed accetto volentieri la tua offerta".

"Non ti porgo la brocca. Devi bere direttamente dal flusso, cosicché possa nutrirti d'oro e d'argento".

Il Viandante accosta le labbra spaccate dalla sete al rivolo serpentino che scorre tra le due brocche ed ingoia lunghe sorsate. Ma è costretto a sputare. L'acqua sa di whisky, cosa che non s'aspettava. Tuttavia, riprende a bere e ci prende gusto. Un piacevole torpore lo invade, come una ventata calda.

"Buon riposo Viandante" sono le ultime parole che sente pronunciare dall'Angelo, con la dolcezza autorevole di un decreto celeste ed irrevocabile. Il giovane obbedisce al bisogno irrefrenabile di distendersi e

sprofonda nell'oblio. Fa appena a tempo a sentirsi afferrato da braccia nerborute.

Si sveglia con una fitta lancinante alle caviglie e la testa che gli scoppia. Apre gli occhi e si ritrova **Appeso** per il piede sinistro ad una corda legata ad una traversa verde poggiata tra due alberi, a testa in giù e con le braccia legate dietro la schiena. La gamba destra è libera di muoversi nell'aria e tuttavia ricade, immobile, piegata dietro l'altra gamba.

Il sangue gli va alla testa, procurandogli uno stato allucinatorio in cui si mescolano dei ricordi confusi: l'Angelo, l'acqua di vita e poi... l'hanno preso i briganti. Come è potuto accadere? L'Angelo lo sapeva, oppure a sua volta è stato preso di sorpresa e non lo ha potuto avvertire? Non avrà mai una risposta e tuttavia, una cosa è certa: l'Angelo non c'è più, si è volatilizzato, mentre lui è solo ed imprigionato.

Ha la testa come un pallone, i bulbi oculari gli schizzano fuori dalle orbite, la gamba è un pezzo di legno ed il piede si gonfia e perde sensibilità. Tra un po' andrà in cancrena, che gli staccherà il piede, per invadergli la gamba e chiuderlo nel guanto gelido della **Morte**. Man mano che il corpo si fa sempre più rigido e perde sensibilità, la mente si sveglia a nuove percezioni e si fonde con i sensi in alterazioni di coscienza e visioni allucinatorie.

Tac! Si scioglie l'ultimo legaccio che lo tiene attaccato al corpo. Attraversa un tunnel tra due filari di luci dei colori dell'iride. Viene sputato fuori da una pressione invisibile. Si espande, galleggia e nuota in uno spazio notturno. Scopre di non avere occhi, ma

può guardare, anzi 'vede' sotto di sé un terreno nero ed un cartello dov'è scritto 'nigredo'<sup>6</sup>.

La terra nera è cosparsa di teste, mani, piedi tagliati e buttati tra le zolle a germogliare. Alcuni sono ancora rivestiti di carne, altri mangiati dalla putrefazione, finché non affiorano pezzi d'ossa bianche, completamente scarnificate. Un tanfo dolciastro e nauseabondo invade il senso olfattivo che sopravvive nel doppio del Viandante.

Nella terra nera si aggira uno scheletro, che calpesta le teste mozzate di due regine incoronate. Mettendo a fuoco la vista interiore, riconosce l'Eremita, che continua ad appoggiarsi sul suo bastone. Il deserto lo ha ucciso. Poi si sofferma su di una testa bionda e la guarda in volto. Vede la sua Imperatrice e scoppia in un pianto irrefrenabile. E' la fine.

O forse no. Lo scheletro dell'Eremita si anima, risorge in una danza dapprima lenta, poi sempre più ritmica. Si leva un tam - tam, senza tamburi, prodotto dal battito dell'aria intrisa di putredine, che diventa viva e pulsante. Lo scheletro continua a dimenarsi, la danza è una scossa che muove le anche, piega la colonna come un giunco, spalanca e richiude le costole come un mantice che soffia polvere e morte per generare cellule - chimera. Le cellule sono granelli, si riproducono a milioni, si fondono in un cuore cavo, che sboccia come un fiore e si riempie di carne e di sangue; nascono le arterie e le vene come pistilli, si moltiplicano e si intrecciano in un reticolo rosso e bruno; la testa ruota attorno al pernio del collo, nelle orbite vuote

---

<sup>6</sup> Nel linguaggio alchemico, la "nerezza" rappresenta lo stato di putrefazione. la Nigredo costituisce il primo stadio della Grande Opera, in cui l'uomo deve affrontare il suo viaggio negli inferi, ossia all'interno di se stesso. Viene detto che la Nigredo è talvolta definita "più nera del nero più nero".

fioriscono gli occhi protetti da palpebre rosa; il teschio si copre di una maschera di pelle e di una barba blu, nel cuoio capelluto spuntano capelli grigi; lo scheletro si veste di carne e di pelle, che lo calza come una guaina e si mette addosso il mantello. L'Eremita è vivo e cammina sulla terra nera e tra un po' anche la sua Imperatrice rinascerà, le membra tagliate si ricomporranno, la terra si ripopolerà. Rinasceranno i fiori dalla terra morta e la vita continuerà a scorrere, come sempre.

Ma non è ancora finita. La calma apparente si rompe in un boato. La terra urla e trema, c'è uno stridore di animali atterriti e gli uomini gridano nel panico. Dopo una scossa terribile, si apre una voragine, che inghiotte scheletri, uomini e fiori. Il Viandante è risucchiato da una forza magnetica, che lo precipita nell'abisso conico degli Inferi.

La caduta si ammortizza in un materasso rivestito di pelle tigrata, sul quale il Viandante rimbalza. E' tutto buio ed il nostro non ha la percezione chiara dell'ambiente in cui si trova. E' molto caldo ed umido e c'è un tanfo di zolfo. Si sente un gorgoglio di acqua che bolle in una pozza sottostante. L'atmosfera è minacciosa. Ma il pericolo per il momento è scampato.

Ma il sollievo lascia il posto all'orrore, quando affiora dalla fanghiglia un essere sporco e mostruoso: ha testa e zampe di capro, seni e braccia di donna e ali di pipistrello. Alla vista del Viandante, gli occhi sanguigni si stringono per scagliare dardi e gli zoccoli piantati su di un piedistallo di ossidiana scalpitano e battono un ritmo incalzante, che non promette nulla di buono. Il puzzo è insopportabile. Il Viandante non può trattenere la nausea e dà di stomaco. Il capro prende a motteggiarlo:

"Salute, Viandante, sei al cospetto del Diavolo, principe di questo Mondo e l'unica cosa che riesci a fare è vomitarmi addosso? Non è gentile".

Ai piedi del suo piedistallo sono legati due piccoli esseri cornuti che cominciano a ridacchiare, facendo eco ai lazzi del loro padrone.

Il Diavolo li mette a tacere con un gesto di stizza e prosegue:

"Ti sembra educato entrare a casa mia senza bussare? Chi sei dunque straniero?".

"Non ti dirò il mio nome. Chiamami Viandante, capro".

"Cosa ti turba Viandante? Forse specchiarti in me e vedere per la prima volta quello che sei davvero?"

Il Viandante scuote la testa, in segno di diniego. Il suo cuore batte come un tamburo, ma lui bluffa:

"Tu non mi turbi, capro, perché non puoi scendere dal tuo piedistallo ed inseguirmi. La mia arma è il movimento, dunque posso sfuggirti come voglio. Il tuo potere si fonda sull'illusione, capro. Basta 'vedere' per renderti assolutamente inoffensivo".

Il Viandante sente la sua voce parlare con calma ed autorevolezza, ma non sa da dove affiori quella *Forza*. In realtà è terrorizzato. Comunque, il bluff sembra funzionare come un esorcismo. Il *Diavolo* emette un urlo che fa tremare l'aria. Il gorgoglio aumenta d'intensità ed il puzzo di uovo marcio si fa insopportabile. Il Viandante teme di non farcela. Poi il capro esplode in una sonora risata ed esclama:

"Per ora hai superato la prova Viandante, squarciando il velo dell'illusione. Il Male non esiste, se riconosci l'altro da te e lo fai tuo. Io sono il principio della vita che scorre. Domino le creature, perché vogliono vivere ed essere dei. Ora ti faccio vedere il segreto che custodisco".

Il capro solleva le braccia, mostrano due scritte tatuate in celeste: "Solve" e "coagula"<sup>7</sup>. Sopra la scritta, sugli omeri, è tatuata con inchiostro scuro l'araba fenice che rinasce dalle sue ceneri.

Il Viandante osserva a lungo il simbolo e fa un cenno di intesa:

"Ho capito capro. Ora lasciami andare".

Il capro scoppia in una risata stridula, imitato dai due animaletti ai suoi piedi. Poi ne slega uno e gli ordina di accompagnare l'ospite all'uscita. Lo congeda: "Forse ci rivedremo Viandante e fa attenzione. Le insidie si nascondono in Paradiso. Qui è tutto chiaro". Con sua grande sorpresa, il Viandante viene accompagnato ad un'ascensore panoramico. Dopo un tratto nell'oscurità, l'ascensore emerge dalle viscere della terra e s'innalza su di una **Torre.** Ma il Viandante non può vedere quello che lo circonda, perché l'ascensore è scosso da un terribile urgano. Agli scrosci di pioggia e raffiche di vento si alternano tuoni e lampi che fanno tremare la *Torre*, che oscilla come un pendolo.

La violenza della tempesta fa rimpiangere al Viandante gli abissi inferi puzzolenti di zolfo ed il terribile capro. Finalmente l'ascensore si apre ed approda su di una piattaforma in cima alla *Torre* con i merli. Il Viandante si affaccia dalle mura per guardare.

E' una notte di **Luna** nera, resa ancora più fonda dalle nubi cariche d'acqua. Il rumore di pioggia si confonde

---

<sup>7</sup> "Solve et Coagula" è la formula alchemica per eccellenza, mezzo che gli alchimisti usavano per evolvere e rigenerare se stessi, che viene rappresentata con l'immagine dell'araba fenice. L'operazione che veniva messa in atto per trasmutare i metalli ordinari in oro (sappiamo che questo si riferiva principalmente all'aspetto spirituale). Solve: rottura degli elementi, dissolvenza delle forzature, degli stati negativi del corpo e della mente per giungere mediante la ripetizione dell'operazione alla Pietra Filosofale. Coagula: coagulazione degli elementi dispersi nel tutto nella fase "solve", la nuova sintesi degli elemnti.

con l'ululato dei cani affamati, ai piedi della Torre. Questa volta il Viandante è davvero in preda all'angoscia. Le tenebre sono alte ed i demoni notturni si aggirano a caccia dei viventi. Gli occhi si abituano all'oscurità, al punto che il Viandante indovina la presenza di un cratere ai piedi della Torre, in cui ribolle una polla d'acqua dal vago sentore di zolfo.

Il presagio si materializza in un lampo che scoperchia la torre, provocandone il crollo. Il Viandante cerca di aggrapparsi ai merli, ma nulla può contro la violenza dell'impatto. Precipita nella notte fonda, insieme ai detriti della Torre diroccata.

Al risveglio, il dolore nelle ossa è lancinante e costringe il Viandante all'immobilità. Tuttavia, riesce ad alzare lo sguardo al cielo e vede brillare le **Stelle.** Ha la certezza di non essere abbandonato e che le divinità splendenti vegliano su di lui.

Una carezza lo sfiora sulla fronte, come un alito di vento. La vede. E' lei, la sua *Imperatrice*, svestita di ogni orpello. E' magnifica nella sua nudità. Il volto è lunare ed i capelli hanno il colore delle stelle. La visione gli mozza il respiro e gli taglia la parola. Ma una domanda gli brucia dentro:

"Non mi hai detto come ti chiami, mia salvatrice".

La donna poggia l'indice sulle labbra e gli risponde con un soffio di voce:

"Chiamami Sofia. Sono venuta per riportarti alla Vita".

Prende una brocca dorata e gliela porge, invitandolo a bere. Lui riconosce la brocca dell'Angelo. Si abbevera senza domande. Per la prima volta sente il sapore dell'acqua in ogni cellula del corpo. E' talmente forte che gli brucia dentro e sembra staccargli la carne.

Sofia lo guarda come per dirgli: 'Va tutto bene'. Poi gli porge la brocca d'argento e lo invita a bere.

Questa volta ingurgita una sostanza vischiosa che sa di menta. L'aroma mentolato è talmente intenso da procurargli un brivido di gelo, come se assorbisse tutto il calore sprigionatosi il momento prima. L'effetto terapeutico è immediato: il dolore nelle ossa scompare all'istante e lo invade il sonno.

Si sveglia quando il Sole, stella del giorno, è già alto nel cielo. Sulla terra piovono gocce di luce che la fecondano. Gli occhi del Viandante incontrano gli occhi di Sofia. Lei lo aiuta a rialzarsi e lo sguardo si trasforma in un abbraccio. Piovono gocce di luce dal Sole e la Terra gode nell'amplesso, protetto da un cerchio d'erba smaltata di fiori. Regnano l'armonia e la pace nel giardino incantato.

Nella valle inondata di Sole, l'Angelo appare ancora una volta, suonando la tromba del Giudizio, per annunciare una nuova nascita. L'amore è un seme, che piantato nella Terra viva, germoglia e dà frutto. Il seme è stato piantato nella Terra dissodata e pronta ad accoglierlo. Il Viandante è morto e rinato. Ha trovato la Saggezza. Nascerà dall'unione sacra il Figlio spirituale, per la costruzione del Tempio umanitario. L'iniziato ora possiede gli strumenti per costruire un'umanità nuova all'insegna dello Spirito, soffio animatore infinitamente multiplo e complesso nelle sue manifestazioni, ma uno e semplice nella sua essenza.

La Grande Opera ha il suo coronamento nel cerchio magico della Natura immortale, che costruisce il Mondo<sup>8</sup>. Il Viandante iniziato vede la Realtà come danza

---

<sup>8</sup> L'Alchimia rivela (cioè vela due volte) nel simbolo della Grande Opera, il processo con cui l'Uomo può arrivare a Realizzarsi, ossia a divenire cosciente della propria vera Realtà Spirituale. La Tradizione Iniziatica dai tempi più remoti tramanda la Conoscenza della realtà divina dell'uomo e lo fa in modi e maniere che si adattano nella forma ai diversi periodi storici ed alle caratteristiche della società dell'epoca. E' compito dell'Iniziato decodificare ed

perpetua, in cui tutto gira incessantemente per esistere. La dea della Vita corre entro una ghirlanda verde di foglie di acanto, come uno scoiattolo che fa girare la sua ruota. Rimane fissa al centro del movimento rotatorio che lei stessa ha generato.

Il Viaggio volge al termine, mentre la candela sul tavolo del divinante sta consumando l'ultimo barlume. Si è fatta sera ed il postulante gli siede ancora di fronte, in attesa del responso finale, che non si fa attendere:

"Ben tornato, Viandante. La Grande Opera è compiuta". Nel dire ciò, raccoglie le carte e le rimescola. Una di esse scivola dal mazzo, cadendo sul tavolo: riappare il volto straniato del *Matto*, l'arcano senza numero. Il Viandante è sorpreso, non se lo aspettava. Il divinante gli sorride, come si fa con un bimbo un po' tardo a comprendere:

"Quando hai raggiunto la vetta dalla quale si contemplan tutti i regni della Terra, soccomberai alla vertigine dell'Infinito. *Ensoph*<sup>9</sup>, l'Abisso senza fondo,

---

"aprire" le antiche forme e gli antichi simboli, portando così alla propria coscienza, l'unità degli insegnamenti tramite i quali sarà in grado egli stesso di raggiungere la Meta alla quale è destinato: la Reintegrazione del Sé o, in altri termini, la Realizzazione.

Obiettivo della Grande Opera è la ristrutturazione del rapporto tra il Sé e il mondo, dove il mondo è innanzitutto una dimensione interiore. Il termine ha invero due accezioni: una esteriore, in cui il mondo coincide con l'universo e tutto ciò che esiste in esso; l'altra è connessa al soggetto ed ha a che fare con il senso che diamo al nostro stare sulla terra. La parola 'mondo' ha la stessa radice di 'mundus', che significa pulito, ordinato. Non può dunque esistere un mondo se non si presuppone un insieme ordinato di elementi.

<sup>9</sup> L'En Soph dei cabalisti ebrei, letteralmente 'infinito', indica l'impossibilità di cogliere l'origine e il fine e ha solo la funzione di far desistere il pensiero dalla pretesa prometeica di voler essere ovunque e tutto risolvere in se stesso. Come è scritto, in più di un testo della Qabbalah, in En Soph, infinito, non c'è alcuna apertura, su di lui ogni interrogativo è vano, come su ogni idea che attenga alle possibilità del pensiero.

ti assorbirà, per ricondurti nel seno materno della Grande Notte, generatrice degli esseri e delle cose". Il Viandante si espande nell'estasi della dissoluzione. Ogni fibra del suo essere esplode in fuochi d'artificio. La candela si spegne nel buio della Notte.

*IL COMPIMENTO DELL'UOVO ALCHEMICO.*

## IL MONDO

LA FORTUNA BENDA IL MACROGIOCO DEI MONDI VETROSI,  
MENTRE I DERVISCI DANZANO LA ROULETTE CO(S)MICA  
DEI FLUSSI E RIFLUSSI, FUNAMBOLI DELLA STORIA  
CHE TESSE E RICUCE LA VITA MALATA DI DELUSIONE.  
ALI D'ANGELO NIDIFICANO NELLE PIEGHE DELLA SPERANZA  
E VENERE SCIOGLE IN POLLUZIONI NOTTURNE  
IL MARE IPERURANIO, DOVE LE ILLUSIONI CONSACRANO  
E SVENDONO PLACEBO PER LA GUARIGIONE DI DAME OFFESE.  
VAGANO NELLO SPAZIO LAPILLI D'ANIME CHE NON VOLLERO  
NASCERE  
MA VIVONO NEL CERCHIO DEL TEMPO INCORONATO D'ALLORO.

*LA DONNA DANZA LA SUA PERFEZIONE IN UNA CORONA DI  
FOGLIE.*

L'ANDROGINO INDOSSA SENI DI PLASTICA E PORGE LA MANO  
ARMATA

---

DALLA PROTESI FALLICA, CHE SVILISCE E CONSACRA  
IL MUTAMENTO SATURO D'ATROFIA TAURINA, ALLA *TERRA  
DESOLATA*.

IL LEONE DIVORA LACERTI D'INFINITO NELLA SAVANA DEL TEMPO  
E L'AQUILA PRENDE IL VOLO NELL'UOVO GRAVIDO D'ATTESE  
SE L'ANGELO STENDE LE SUE ALI DI CRISTALLO  
E RIEMPIE LA CORNUCOPIA DEL MONDO DI DESTINI E  
(S)FORTUNE  
ABBONDANZA DI VITE ORFANE DI EBBREZZA.

L'UOVO COSMICO PROTEGGE IL SOLE NELL'ACQUA DI VITA  
SE L'ANIMA RINTANA IL GUSCIO NELLA TERRA  
PER NASCERE ANCORA.

*IN PRINCIPIO ERA IL VERBO*

## **IL MATTO**

DIMORA NEL PUNTO "ZERO" L'ALIENAZIONE DALLA POTENZA  
CHE NUTRE L'UTERO DELL'UNIVERSO DI EMBRIONI MORENTI.  
SE LA TERRA INGOIA I PASSI CIECHI IN SGUARDI IMPREGNATI DI FUMO  
IL TEMPO EDENICO INDOSSA ALI DI FARFALLA, PER SOLLEVARRE ZAVORRE  
E SORVOLA I TRASCORSI DEL GIOCO, PER TUFFARSI NELL'ILLUSIONE.  
LA SQUADRA E IL COMPASSO TRACCIANO LINEE MASSONICHE  
PER ALIMENTARE IL PARADOSSO, LUCIDO NELLA FOLLIA  
CHE DISTENDE IL TEMPO NEL GIARDINO DELLE POSSIBILITÀ NEGATE  
DOVE IL POMO DI ADAMO TENTA IL SERPENTE, PER CONDANNARE EVA  
NEL GIOCO CHE METTE IN PALIO RITIRATE, DAL FRONTE DELLA RAGIONE

*ALIAS*

S'INTESSE DI NOIA L'ARMONIA BICROMATICA DEI COLLETTI BIANCHI  
L'ANONIMATO VOMITA OGNI GIORNO FABBRICHE UFFICI TRIBUNALI  
SE IL GRANDE FRATELLO SCIORINA LA SUA PANTOMIMA DEL SESSO.  
LA FIERA DELLE VANITÀ REGALA SCISSIONI DI PERSONALITÀ  
PER VENDERE PANACEE ESISTENZIALI COME VIAGRA DELL'ANIMA.

LA FOLLIA INDOSSA ABITI FIRMATI NEL TEMPO DELL'APOCALISSE.  
HANNO IMPRIGIONATO L'ISTINTO NEL TEMPIO DELLA RAGIONE

I TELESCHERMI DIRAMANO

UNA COMUNICAZIONE DI SERVIZIO:

*"IL DIO PAN È MORTO"*