

TRATTATO TEORICO SULLA SCIENZA DEI MAGI

(L'ABC DELL'ALCHIMIA E DELLA MAGIA)



Indice dei contenuti

1	Introduzione.....	3
2	La natura ondulatoria della materia.....	5
3	Multiverso e piani vibrazionali.....	8
4	Piani vibrazionali ed elettromagnetismo.....	12
5	Teoria del caos e relatività.....	17
6	Il ruolo cosmico dell'umanità.....	23
7	Il sistema nervoso umano.....	28
8	Il sistema nervoso inferiore.....	34
9	Ermetismo del sistema nervoso inferiore.....	39
10	Processo alchemico del sistema nervoso inferiore.....	45
11	Allegorie ed entità del piano astrale.....	53
11.1	SFERE ELEMENTARI (TELLURICHE).....	57
11.2	SFERE ANGELICHE (URANICHE).....	59
11.3	ELOHIM.....	62
12	Interazione con il piano astrale.....	64
13	Il risveglio del drago	80
14	Interazione tra piano mentale e sistema nervoso superiore.....	96
15	Teoria del rituale.....	109
16	La trinità terrena.....	127
16.1	THELEMA.....	129
16.2	IMAGO.....	131
16.3	LOGOS.....	139
17	Magia e religione.....	147
18	Conclusione.....	154

Copyright (c) 13/5/2009 Francis Xavier

è garantito il permesso di copiare, distribuire e/o modificare questo documento seguendo i termini della Licenza per Documentazione Libera GNU, Versione 1.1 o ogni versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation; con le Sezioni Non Modificabili (ELENCO), con i Testi Copertina (ELENCO), e con i Testi di Retro Copertina (ELENCO). Una copia della licenza è disponibile all'indirizzo: <http://www.gnu.org/licenses/fdl-1.3.html>

1 Introduzione

In occasione del mio 40° anno di età ho ritenuto che era giunto il momento di mettere a disposizione la mia personale esperienza nel campo esoterico a coloro che desideravano conoscere e comprendere genuinamente questa scienza tanto bistrattata.

Per la verità sino a qualche anno fa neanche io mi occupavo attivamente di questi argomenti, anzi li evitavo accuratamente coltivando le passioni della mia vita, ovvero l'informatica e l'elettronica. E' vero che certe cose già mi ronzavano attorno sin da tenera età, ma avevo imparato a conviverci e soprattutto ad ignorarle.

Dopo gli accadimenti del 11 settembre ero rimasto piuttosto scettico sulla possibilità che un manipolo di pecorai afgani avesse avuto la capacità di mettere sotto scacco la più potente armata aerea del mondo. Così incominciai a navigare sulla rete cercando di formarmi un'idea su quanto accaduto. Un giorno mi imbattei in un filmato su youtube.com chiamato "La piramide della cospirazione globale" dello scrittore David Icke, nel quale esponeva le sue ricerche e le sue ardite conclusioni che abbracciavano sistematicamente la storia, la geopolitica, le religioni, la massoneria, il simbolismo e l'esoterismo.

All'inizio, come molti altri, ho respinto questo approccio bollandolo come la solita americanata. Ma quelle nozioni erano rimaste impresse nella mente e mi facevano vedere ciò che mi circondava con occhi diversi. Ho quindi approfondito leggendo alcuni dei suoi libri ma espandendo immediatamente la ricerca anche ad altri autori dello stesso filone.

Una successione di eventi personali e professionali mi ha poi portato ad approfondire la tematica dell'alchimia, prendendo in considerazione decine di libri di fonte rosacruciana e autori come Julius Evola, Giuliano Kremmerz, Agrippa, Eliphas Levi e molti altri.

Nel fare questo ho cercato di mantenere vigile in me la componente razionale e dall'impressionante mole di documentazione vagliata ho incominciato ad estrarre, come farebbe qualsiasi tecnico, i meccanismi e i simbolismi ad essi associati, che mi sono subito sembrati molto vicini alla tecnologia della progettazione del software.

Il risultato di questo paziente lavoro è stata la creazione di una cosmogonia scevra dalle sovrastrutture delle religioni e dell'ermetismo alchemico. Il quadro che si trae è che la Scienza dei Magi sia basata sul sapiente dosaggio delle componenti fisiologiche e psicologiche del corpo umano. Nel fare questo non ho potuto fare a meno di accantonare la parte romantica e filosofica di tale scienza, per fare posto ad un approccio più scienziata e rigoroso, per quanto sia ovviamente possibile trattandosi di concetti metafisici notoriamente ricalcitranti all'essere misurati con il metodo scientifico.

In particolare ho messo in relazione le nozioni di fisica quantistica, elettromagnetismo e fisiologia umana con il mondo allegorico rappresentato dagli antichi alchimisti, trovando una sorprendentemente contiguità tra fisica e metafisica.

Ciò mi ha convinto che l'alchimia non è un passatempo per eccentrici annoiati, ma un metodo reale volto a produrre la realizzazione di un'umanità migliore, evoluta dal piano grezzo della materia, in grado di dominare tramite la volontà il cosmo ed il caos, lo spazio ed il tempo, l'energia e la materia.

Ringrazio quanti mi hanno fornito, nel corso della mia ricerca, quei pezzetti del puzzle che ho interiorizzato e messo insieme per risolvere il complesso rompicapo che è l'esistenza umana. Chi siamo? Perché esistiamo? Dove stiamo andando? Questo libro tenterà di dare un'interpretazione razionale e complessiva a queste ataviche domande.

Buona lettura.

2 La natura ondulatoria della materia

Generalmente quando si parla di alchimia si pensa ad un personaggio bislacco con il barbone e tunica che maneggia all'interno della sua officina tra alambicchi, liquidi magici ed erbe rare. Una favola per ben nascondere all'opinione pubblica la vera natura dell'alchimia: il laboratorio è il corpo stesso e gli strumenti sono già tutti lì nelle nostre viscere e nella nostra mente.

Per comprendere l'alchimia è necessario deprogramarsi dalla dottrina ufficiale che vede l'uomo vittima di se stesso e degli eventi accidentali che ne determinano l'esistenza. E' ora che si faccia veramente luce su questo aspetto della biologia umana che sfocia direttamente nella metafisica.

Per farlo è necessario dare una serie di definizioni che chiariscano al lettore che ciò che tratterò di seguito non è una favola o un racconto di fantascienza, ma piuttosto un qualcosa che è sempre esistito e che abbiamo dimenticato a causa di un'ideologia oscurantista figlia del medio evo. L'epoca della caccia alla streghe ha ricacciato nel mistero e nel segreto quello che viene chiamato esoterismo oppure occultismo e che il sottoscritto invece considera una tecnologia alla stessa stregua dell'ingegneria elettronica o bio-chimica.

Prima di tutto è necessario parlare della natura della materia: come è stato dimostrato all'inizio del XX secolo esiste un'equivalenza tra energia e massa e che gli insiemi energetici che normalmente definiamo come quark, elettroni, positroni non sono altro che contenitori di tale energia che messi in talune condizioni si comportano esattamente come onde elettromagnetiche (*interferometria*). Inoltre recenti scoperte hanno evidenziato, come nel fenomeno del **Casimir Effect**, si generino delle forze in spazi nanometrici apparentemente inspiegabili con la fisica classica.

Non essendo un fisico non mi addentrerò nella spiegazione di tali effetti, ma mantenendo un linguaggio semplice dirò che ciò che costituisce il visibile e l'invisibile è composto da energia vibrante che in talune condizioni si condensa in

massa. La massa posta in certe condizioni si ritrasforma nuovamente in energia vibrante.

La natura ondulatoria della materia è ben nota in fisica quantistica e non è affatto un caso che la configurazione di un qualsiasi atomo sia determinata da una funzione d'onda specifica, analogamente come nelle guide d'onda e nelle linee di trasmissione si formano delle onde stazionarie. Ritengo inoltre che lo spin elettronico, ovvero la caratteristica dell'elettrone di ruotare su se stesso provocando un campo magnetico, sia da attribuire sempre al fatto che in effetti esso sia costituito un'onda EM intrappolata in un punto di singolarità dello spazio-tempo.

La caratteristica di vibrazione della materia è normalmente percepita dai nostri sensi anche attraverso la termodinamica dei corpi che si esprime per esempio nell'espansione o la contrazione dei gas oppure il cambiamento di stato da solido a liquido e viceversa.

Un altro fatto su cui vorrei far focalizzare l'attenzione è che quello che noi chiamiamo massa in effetti per il suo 99% è invece vuoto. Siamo di solito abituati a visualizzare un atomo come una pallina solida ma in effetti si tratta di una nuvola elettronica nella quale la probabilità di esistenza dell'elettrone è definita appunto dall'equazione di Shrodinger, da cui si è evoluta successivamente la meccanica quantistica. Anche protoni e neutroni non sono insiemi pieni ma sempre nuvole di particelle chiamati quark. Se potessimo istantaneamente fermare le singole particelle ci accorgeremmo del fatto che quell'insieme che noi credevamo pieno era in realtà vuoto. Considerando inoltre che le stesse particelle non sono altro che una forma di energia condensata la considerazione finale è che di fatto ciò che consideriamo materia non è altro che un'illusione.

Lo scettico immediatamente sogghignerà pensando che non è possibile che quello che lui tocca con le sue dita di fatto non esista perchè sente una sensazione di pressione: in realtà ciò che succede quando il dito preme ad esempio contro un tasto è che il campo elettrico della nuvola elettronica che compone le cellule epiteliali del polpastrello entra in sovrapposizione con quella degli atomi che compongono la

plastica del tasto. Quello che noi percepiamo come pressione non è altro che la forza respingente che si sprigiona tra due nuvole di elettroni e che attiva il sistema nervoso attraverso i recettori di pressione posti all'interno del polpastrello. Questo esempio dovrebbe fornire al lettore una più netta sensazione dell'illusorietà della sua esistenza.

Un'altra interessante informazione che proviene dalla teoria della superstringhe e del multiverso (**M-Theory**) vede l'universo nel quale siamo immersi come una delle tante 'fettine' di un sistema di infiniti universi. Tali universi condividono lo stesso spazio anche se la fisica classica dice invece che non potrebbero compenetrarsi. Invece per la meccanica quantistica questi universi possono coesistere a patto che la materia 'vibri' a frequenze differenti. Questo significa che in questo momento siete seduti davanti al vostro PC e nello stesso tempo magari vi sta passando attraverso una supernova.

Utilizzando una metafora, è come se l'universo in cui siamo immersi sia una stazione radio che trasmette ad una certa frequenza. Gli altri universi sono altre stazioni radio che trasmettono a frequenze differenti con dei salti di frequenza tra una stazione e l'altra ben determinati. Utilizzando la manopola della radio cambiamo frequenza e in tal modo possiamo sintonizzarci su un'altra stazione. Quindi più stazioni radio condividono lo stesso mezzo trasmissivo costituito dall'atmosfera terrestre. Uscendo dalla metafora, il multiverso è l'insieme di universi che vibrano a frequenze caratteristiche diverse e che condividono il medesimo spazio-tempo.

La caratteristica che le onde possano condividere lo stesso mezzo utilizzando frequenze differenti è normalmente utilizzata nelle telecomunicazioni per moltiplicare più informazioni nel medesimo canale di comunicazione. Analogamente un oggetto può compenetrarne un altro a patto che i due oggetti esistano a frequenze vibrazionali differenti.

Tutto questo discorso sulle frequenze è necessario per comprendere il fatto che esseri biologici possono esistere oltre che su pianeti diversi dalla Terra anche in universi paralleli e perfino tra universi, ovvero in quel limbo che esiste tra due bande di frequenze che caratterizzano due singoli universi all'interno del multiverso.

3 Multiverso e piani vibrazionali

Come abbiamo precedentemente descritto, tutto è energia compresa la materia che ne è la sua coagulazione. L'energia può trasportare onde o frequenze e una banda di frequenze compone un singolo universo all'interno del multiverso. Il centro banda di questo universo lo possiamo considerare alla stregua di un piano o sezione dell'ipercubo a 11 dimensioni che definisce il multiverso.

Secondo la teoria inflattiva del multiverso l'energia fluisce da un universo all'altro abbassando la sua frequenza vibrazionale. Buchi neri e stelle sono i portali per i quale fluisce l'energia da un universo all'altro. Secondo la teoria del 'Bubble Universe', ogni universo può essere immaginato come una bolla che contiene un mare di energia. Quando si apre in esso un varco, massa ed energia spiralizzano intorno a questo foro di uscita come attratti da una forza misteriosa sembrando scomparire all'interno di una zona oscura. In realtà l'energia cambia di frequenza e riappare all'interno di una nuova bolla originata dalla prima. Quando la seconda bolla ha raccolto sufficiente energia in essa si possono aprire ulteriori canali che danno origine a nuove bolle secondarie. L'insieme di queste bolle condivide lo stesso spazio-tempo ma è differenziato ognuno da una banda di frequenze che lo caratterizzano.

Tutto il sistema può essere immaginato analogicamente come un insieme di laghetti posti ad altezze differenti sulla medesima montagna. Il laghetto che si trova nei pressi della cima del monte alimenta i laghetti a quota inferiore attraverso dei ruscelli. L'acqua scorrendo da un laghetto a quota superiore a quello di quota inferiore perde energia potenziale. L'acqua contenuta nel laghetto ai piedi del monte avrà l'energia più bassa dell'intero sistema. L'acqua riacquisterà la sua massima energia potenziale evaporando grazie al sole e riaddensandosi ad alta quota come pioggia nel laghetto in cima al monte rialimentando l'intero sistema.

Questo significa che l'energia non si crea e non si distrugge: si trasforma. L'insieme

di energia che riempie il multiverso, indipendentemente dalle vibrazioni che essa trasporta, viene chiamata quintaessenza o etere e generalmente viene simboleggiata con la **VERGINE**.

Il multiverso può essere a questo punto immaginato come una sorta di 'cipolla' ove ogni strato rappresenta un piano del multiverso incentrato su una banda di frequenze specifica. Lo strato più esterno della cipolla rappresenta l'**ASSOLUTO**, ovvero ciò che tutto contiene e che generalmente chiamiamo Dio, ovvero l'unità: tutto è contenuto in esso e tutto è Dio. Lo strato più inferiore di tutti è anch'esso l'**ASSOLUTO**. Quindi l'**ASSOLUTO** è rappresentazione del massimo e del minimo dell'insieme contenente tutte le intermedie frequenze vibrazionali dell'energia.

Gli strati della cipolla esterni alimentano di energia quelli più interni attraverso delle porte di demodulazione attraverso le quali l'energia cambia di frequenza e viene adattata agli strati inferiori. A loro volta gli strati inferiori sono la base per quelli superiori.

Gli strati più interni della cipolla rappresentano bolle del multiverso a frequenza inferiore. Non sappiamo esattamente quanti strati esistano tra la bolla che ci contiene e l'assoluto. Quello che possiamo comprendere è lo strato immediatamente superiore e quello immediatamente inferiore. Limiteremo quindi il nostro discorso a tre bolle o piani del multiverso: il piano mentale (o superiore), il piano fisico (o realtà) ed il piano astrale (o inferiore o inferi).

Il sistema così descritto è sottoposto ad una serie di leggi e principi energetici che le contraddistinguono. La principale legge che regola l'assoluto è la **CAUSALITA'** ovvero l'insieme di azioni e reazioni o cause ed effetto. Una causa può avere origine in un piano superiore e può avere attuazione in uno o più piani inferiori.

I principi energetici che regolano il piano immediatamente sopra al nostro sono le forze di **COAGULAZIONE** e **DISSOLUZIONE** rappresentate simbolicamente dall'**ACQUA** (triangolo con vertice in basso) e **FUOCO** (triangolo con vertice in

alto). Queste forze regolano il passaggio dell'energia in materia (coagulazione) e della materia in energia (dissoluzione). Queste due forze sono costantemente in azione contemporaneamente e quando sono in equilibrio non occorre nessuna azione di trasformazione dell'energia o della massa. Tale equilibrio è rappresentato dai due triangoli che si compenetrano formando l'esagramma del **MACROCOSMO**.

L'azione di coagulazione e dissoluzione (**SOLVE ET COAGULA**) agisce sull'etere o quintaessenza di cui il multiverso è composto determinando effetti sull'equilibrio tra energia potenziale ed energia cinetica. Dissolvere significa trasformare energia potenziale in cinetica, coagulare invece trasformare energia cinetica in potenziale. La somma tra energia cinetica e potenziale nell'assoluto rimane comunque costante.

Le particelle che compongono la materia, come abbiamo detto, sono punti di singolarità nello spazio-tempo, ovvero per dirla in termini analitici sono punti di accumulazione del tessuto spazio-tempo. Possiamo immaginare questi punti come zone di distorsione spazio-temporale ove l'energia rimane intrappolata ovvero come delle 'buche' a forma conica rovesciata verso il basso in cui l'energia spiralizza ed incomincia a vibrare ed a roteare dando luogo al cosiddetto 'spin'.

Essendo le particelle dell'atomo formate tutte da energia intrappolata in singolarità dello spazio-tempo, la configurazione geometrica delle nuvole elettroniche e dei quark contenuti nei protoni e nei neutroni diverranno funzione dell'interazioni energetiche tra di essi dando luogo a un'onda stazionaria che determina fra l'altro la configurazione orbitale dell'atomo. La tabella periodica degli elementi rappresenta atomi con differenti quantità di protoni, neutroni ed elettroni e caratteristiche fisiche diverse.

La meccanica quantistica insegna che dato un fotone (ovvero un treno di onde elettromagnetiche coerente e polarizzato) di sufficiente energia che incidesse su una massa inerte (ovvero che un materiale che non può risentire dell'azione del fotone) produce la creazione di due particelle: il positrone e l'elettrone. Ponendo queste due

particelle a distanza indefinita la meccanica quantistica ci dice che esse manterranno lo spin (ovvero il verso di rotazione) una rispetto all'altra. Ne consegue che le due particelle continueranno ad essere 'collegate' anche se spostate a distanza infinita tra di loro. La conseguenza diretta è che è possibile inviare informazioni tra un punto ed un altro dello spazio agendo sullo spin di una delle due particelle ed istantaneamente la seconda particella assumerà un nuovo spin in coerenza con la prima. Questo fa comprendere l'esistenza di un 'canale di ritorno' tra le due particelle che è ortogonale all'iper-piano spazio-tempo costituito da 3 +1 dimensioni.

Un'altra caratteristica molto interessante delle particelle è la loro dualità. Esse appaiono in alcuni casi come corpuscolari ed in altri casi come ondulatorie ovvero assimilabili ad un'onda elettromagnetica. L'esperimento della figura di interferenza prodotta da due fenditure in cui passano due elettroni oltre a mostrare la natura ondulatoria della materia, mostra un risultato inaspettato anche quando si spara un elettrone su una sola delle due fenditure: si formano ugualmente delle figure di interferenza. O l'elettrone produce un'interferenza con se stesso oppure occorre un'interferenza con una particella 'fantasma': è come se l'elettrone stesso fosse passato contemporaneamente su entrambe le due fenditure. Quindi dato un elettrone e la scelta binaria tra due scelte di percorso, sembra che entrambe siano percorse. Questo dettaglio è molto importante per interpretare come si formino macroscopicamente gli effetti nel mondo reale.

4 Piani vibrazionali ed elettromagnetismo

Il comportamento ondulatorio della materia ci consente di considerare le particelle non più come unità puntiformi di cui si conosce velocità e posizione ma come una forma energetica distribuita spazialmente avente una certa probabilità di esistenza definita da una funzione d'onda. Incredibilmente quando proviamo a misurare la sua esistenza, attraverso particolari rilevatori, spariscono gli effetti ondulatori e la particella sembra riprendere la sua natura corpuscolare. Il principio di indeterminazione di Heisenberg rappresenta lo scoglio sul quale il metodo scientifico ha mostrato tutta la sua limitatezza.

Le equazioni di Maxwell descrivono il comportamento delle onde elettromagnetiche dando una rappresentazione quantitativa del loro comportamento fisico in un perimetro circoscritto nel quale le misurazioni siano ripetibili. Il problema è che se le condizioni a contorno cambiano per tener conto, per esempio, delle variazioni che subisce la variabile tempo se il sistema di riferimento viaggia in prossimità della velocità della luce, ecco che è necessario apportargli delle modifiche: ne consegue che tali leggi sono solo un'approssimazione e soprattutto non chiariscono la natura stessa dell'energia elettromagnetica. Dalle equazioni di Maxwell in poi, la fisica ha incominciato a sfornare una serie di teorie piuttosto che leggi avvicinandosi sempre più al campo della metafisica, essendo di difficile attuazione studiare delle metodologie di misurazione che non influenzassero la misura stessa.

Ritornando alla natura ondulatoria delle particelle è interessante prendere in considerazione il parallelo tra la generazione della coppia positrone-elettrone da un fotone e le onde rifratta e riflessa che si generano se un fascio luminoso incontra un mezzo di densità maggiore (come ad esempio l'acqua). In entrambi i casi abbiamo un treno di fotoni che passa da un mezzo di impedenza Z' ad uno di impedenza Z'' , e che quindi subisce un disadattamento di impedenza. Questo fenomeno avviene anche nella radio-propagazione attraverso cavi coassiali oppure guide d'onda: si generano

due onde, una che continua a procedere nel verso di propagazione dell'onda originale ed un'altra che procede in senso inverso sovrapponendosi con l'onda che l'ha generata dando luogo ad interferenze tra di esse.

Quindi ciò che crea nel mondo fisico una particella di materia, con una massa e una conseguente gravità anche se impercettibile, è il passaggio di un fotone di sufficiente energia per un disadattamento di impedenza dovuto alla differenza di densità tra i mezzi che l'onda attraversa. Se consideriamo che il mezzo che percorre l'onda è comunque l'etere (il vuoto pieno di energia) e che la massa non è altro che un insieme di punti di accumulazione dell'etere nello spazio-tempo, ne consegue che la creazione di particelle di materia-antimateria da un fotone è dovuta all'impressione che il fotone imprime sul tale mezzo plastico dall'accumularsi dei treni d'onda nel punto nel quale si ha la massima derivata di impedenza tra i due mezzi. Se elettrone e positrone vengono fatti annichilire l'uno con l'altro si riotterrà il fotone originario essendosi dissolti i due punti di singolarità di materia ed antimateria precedentemente originatisi.

Le forze che normalmente governano la fisica del nostro universo sono il campo magnetico, il campo elettrico e il campo gravitazionale. Ci sono poi le forze nucleari deboli e forti che si originano a dimensioni atomiche. Il campo gravitazionale, per quello che abbiamo appena detto, è il risultato dell'effetto di sovrapposizione di milioni, miliardi o trilioni di punti di accumulazione che determinano una curvatura dello spazio-tempo intorno alla massa da essi composta.

Il campo elettrico di una particella si trasmette radialmente rispetto al punto in cui è imprigionata l'energia vibrante dell'etere che la costituisce. Il campo elettrico è un effetto legato al piano a più alta frequenza vibratoria del piano fisico in cui è intrappolato l'etere. Se un elettrone viene accelerato da un potenziale elettrico, il movimento cinetico della particella imprimerà nell'etere una specie di scia ortogonale al senso di avanzamento, che normalmente chiamiamo campo magnetico. Il campo magnetico è un effetto legato al piano a più bassa frequenza vibratoria rispetto al piano fisico a cui appartiene l'elettrone. La scia provocata dalla particella nel piano

fisico è in grado di porre in movimento altre particelle dello stesso piano attraverso il fenomeno di induzione elettromagnetica descritta dalle equazioni di Maxwell. Il fotone a sua volta è una particella con massa zero composta da due onde elettrica e magnetica ortogonali tra loro.

Va ricordato inoltre che l'esistenza di una particella in un particolare universo è data dalla frequenza di vibrazione dell'etere in essa contenuta che in qualche maniera ha a che fare con il suo spin. Cambiando la frequenza di vibrazione la particella svanisce da un universo per riapparire in un altro universo avente una banda di frequenze con essa compatibile.

Continuando a trattare di meccanica quantistica non possiamo non fare riferimento ad una tipologia di elementi della tabella periodica chiamati metalli-non metalli ovvero i semiconduttori: nella fabbricazione di microchip sono solitamente utilizzati come materiali di base il silicio ed il germanio. Se all'interno della struttura cristallina di questi materiali vengono posti altri elementi, come Alluminio o Fosforo, si ottengono importanti effetti quantistici che sono alla base della costruzione dei transistor e dei LASER a stato solido. L'ossido di silicio (SiO_2) è normalmente presente nella sabbia del mare oppure nei cristalli di quarzo nella roccia ed ha proprietà piezoelettriche ed elettromeccaniche interessanti: esso viene utilizzato come elemento per i circuiti oscillanti per la proprietà per la quale se sottoposto ad un campo elettrico la sua struttura cristallina incomincia a vibrare variando di conseguenza la sua impedenza. Inoltre se posto sotto sforzo meccanico si creano delle polarizzazioni elettriche molto forti in piccoli frammenti di materiale tali da essere sfruttate per generare archi elettrici. Durante lo sforzo meccanico inoltre si possono notare emissioni di fotoni, il che fa pensare alla possibilità di sfruttare tale materiale per trasformare un azione cinetica della materia in energia elettromagnetica. Secondo quanto detto prima, l'effetto va inteso come una trasformazione dell'energia vibrazionale dell'etere dal piano fisico ai piani vibrazionali superiore (campo elettrico) ed inferiore (campo magnetico). La cosa avviene anche in senso contrario: se su un semiconduttore vengono fatti incidere dei fotoni, si produce al suo interno un campo elettrico. Tale effetto è impiegato nei foto rivelatori, nelle camere CCD o nei pannelli solari.

Per finire questa piccola escursione nella fisica e nella meccanica quantistica dobbiamo citare le scoperte di Nikola Tesla, uno scienziato vissuto a cavallo del 1900 contemporaneo di Einstein ed a cui è stata dedicata l'unità di misura del magnetismo che si esprime appunto in Tesla. Il suo lavoro fu particolarmente incentrato sulla trasmissione dell'energia elettromagnetica e sui motori elettrici. A Tesla è dovuta la trasmissione della corrente elettrica alternata che ha soppiantato l'uso della corrente continua.

Tesla ha inoltre inventato un meccanismo per trasmettere l'energia attraverso il vuoto, anziché attraverso i fili di rame, come ancor oggi siamo costretti a fare. Il sistema di Tesla è costituito da una bobina con geometria a spirale e una palla di materiale conduttivo: la bobina è necessaria per creare una sorta di vortice elettromagnetico grazie alle cariche che scorrono nel conduttore spiralizzando verso il centro; la palla serve da condensatore per concentrare sulla sua superficie le cariche elettriche provenienti dalla bobina. Il circuito è connesso ad un trasformatore e termina a terra. Attraverso il trasformatore nel circuito primario è possibile iniettare energia attraverso impulsi ad onda quadra a bassa frequenza. Il circuito secondario è sostanzialmente simile al primario con la differenza che la spirale gira al contrario. Al trasformatore del circuito secondario viene connesso in parallelo un condensatore ed il carico resistivo. Il fatto interessante è che se si utilizzano più circuiti secondari, tutti ricevono la stessa quantità di energia, il che viola la legge di bilancio energetico e non è spiegabile dalla fisica classica. Un'altra cosa interessante è che il secondario può essere utilizzato separatamente per canalizzare l'energia proveniente da alcuni punti di emissione della terra, chiamati **VORTICI**. Lo sfruttamento di tali vortici consentirebbe di donare al mondo energia gratuita ed abbandonare definitivamente l'utilizzo degli idrocarburi. Si dice che lo stesso Tesla avesse inventato un'automobile elettrica che funzionava sul principio di canalizzazione di queste forze cosmiche.

Ritornando ai vortici, la NASA ha recentemente scoperto che esistono delle emissioni di energia che fluiscono dal sole e terminano sulla terra, come una sorta di 'tubi' che

penetrano la magnetosfera. L'effetto viene chiamato **FTE** o Flux Transfer Event ed avviene come una sorta di scariche massive tra Sole e Terra. Probabilmente l'effetto è legato al complesso meccanismo delle macchie solari (**SUNSPOTS**) su cui ritorneremo in seguito.

La macchina di Tesla non sarebbe basata su onde elettromagnetiche tradizionali, ovvero quelle trasversali o **TEM**, ma su quelle longitudinali o **LEM**. Le onde LEM sono assimilabili alle onde di pressione che si propagano negli abissi marini, mentre le onde TEM a quelle che si propagano sulla superficie del mare. Come tutti abbiamo sperimentato le onde di pressione rappresentate dalla corrente marina sono più efficaci delle onde superficiali. Inoltre le onde LEM sembrano che si propagano istantaneamente analogamente a quando si prende un panno da due lembi e se ne tira uno. L'altro lembo riceve immediatamente la forza longitudinale esercitata sul primo lembo, dovuta alla tensione del panno. La stessa cosa non succede se si fa oscillare uno dei due lembi, originandosi un'onda trasversale che si propaga nella direzione del secondo lembo. La differenza quindi sembra che stia nella velocità di propagazione: le onde TEM si propagano alla velocità della luce mentre le onde LEM sembrerebbe che si propagano ingannando il fattore tempo analogamente come riscontrato negli interferometri ottici non lineari usando onde a coniugazione di fase.

5 Teoria del caos e relatività

Ritorniamo sull'argomento della casualità e della causalità. Queste due parole così simili rappresentano due concetti così antitetici: nel primo caso si afferma la totale aleatorietà degli effetti (fenomeni non deterministici) e nel secondo caso la loro predicibilità (fenomeni deterministici) dovute ad un insieme di cause ed effetti. In realtà utilizziamo il concetto di casualità quando non abbiamo informazioni sufficienti per predire uno o più fenomeni che interferiscono tra loro: in questo caso piuttosto che utilizzare leggi deterministiche del tipo $y=f(x)$ si utilizza la statistica per misurare che un certo fenomeno si produca ripetitivamente nello spazio o nel tempo. Se ad esempio si volesse determinare il numero di macchine che utilizzano un certo tratto di autostrada potremmo evitare di andare ad intervistare tutti gli automobilisti per sapere quale sia stato il loro effettivo percorso e la loro velocità media. Potremmo disporre dei rilevatori automatici in alcuni punti del tragitto ottenendo una visione statistica del movimento automobilistico: quindi saremmo in grado di sapere quante macchine sono transitate per un certo punto e a che velocità media stanno procedendo, senza però avere informazioni circa il loro tragitto completo, la tappa di inizio o il motivo che li ha spinti ad utilizzare quella particolare autostrada. L'approccio deterministico necessiterebbe dell'installazione su ogni autovettura di un dispositivo GPS per tracciarne esattamente la posizione nello spazio e nel tempo. L'approccio deterministico consentirebbe di conoscere istantaneamente tutti i tragitti di tutte le autovetture in movimento e soprattutto di prevedere, ed eventualmente correggere, problemi di congestione delle arterie automobilistiche. Se invece di automobili abbiamo nuvole di elettroni tutto si fa più complicato e l'approccio statistico è sicuramente quello che può fornire informazioni quantitative su di un certo effetto senza però chiarirne la sua natura.

Tutto quello che abbiamo appena accennato è riassunto nella Teoria del Caos. Un sistema è caotico se ha le seguenti caratteristiche:

- *Sensibilità alle condizioni iniziali*, ovvero a variazioni infinitesime delle condizioni al contorno corrispondono variazioni finite in uscita.

- *Imprevedibilità o non-determinismo*, cioè non si può prevedere in anticipo l'andamento del sistema con precisione 'assoluta' a partire da assegnate condizioni al contorno, ovvero l'evoluzione del sistema è descritta, nello spazio delle fasi, da innumerevoli 'orbite' (traiettorie di stato).

- *le Orbite nello ' spazio delle fasi ' restano comunque tutte confinate in un certo spazio, cioè il sistema non evolve verso l'infinito per nessuna variabile.*

Alan Turing in un saggio del 1950, *Macchine calcolatrici ed intelligenza*, anticipava questo concetto: "Lo spostamento di un singolo elettrone per un milionesimo di centimetro, a un momento dato, potrebbe significare la differenza tra due avvenimenti molto diversi, come l'uccisione di un uomo un anno dopo, a causa di una valanga, o la sua salvezza". Per esemplificare con un'idea concreta e quotidiana questo concetto, si parla solitamente delle cosiddette "*porte scorrevoli*" (in inglese sliding doors): una persona deve assolutamente prendere il treno, ma ritarda di giusto due secondi e lo perde. Perdendolo, entra in scena una sequenza di avvenimenti che la porta, ipotizziamo, a ritornare a casa deluso ed imbattersi casualmente nella donna della propria vita svoltando distrattamente l'angolo. Se invece la persona fosse riuscita a prendere il treno, si sarebbe trovata da tutt'altra parte e non avrebbe conosciuto la propria anima gemella.

La **MAGIA** è un'applicazione della Teoria del Caos: si provocano coscientemente le cause iniziali che daranno vita alle sequenze di cause-effetto che determineranno un certo stato nel piano fisico. Approfondiremo questo concetto e le modalità pratiche per determinare le cause nel corso di questo libro.

Un altro concetto che è necessario che il lettore abbia sempre ben presente è l'assenza

del dualismo **MALE-BENE**. Questi due illusori elementi che regolano la nostra vita esistono, ma solo in relazione all'osservatore. Se un animale viene portato al macello questo è un male per la povera bestia ma allo stesso tempo è un bene per chi si ciberà delle sue carni. Se un popolo viene sterminato è un male se visto dal punto di vista di quella gente, ma potrebbe essere un bene per i popoli rivali che potranno appropriarsi delle loro risorse. Su questo concetto potremmo portare innumerevoli esempi citando la storia dell'umanità. Il confine tra **BENE** e **MALE** è una geodetica in perpetuo movimento che è fortemente condizionata dalla situazione in cui ci si trova. Ne abbiamo la prova ad esempio nei processi penali, dove una sentenza di primo grado può essere completamente ribaltata a partire dagli stessi elementi che avevano determinato la condanna (o l'assoluzione) iniziale. In questo caso quello che cambia tra i due processi non sono le prove indiziarie ma la loro interpretazione in un senso piuttosto che in un altro. La stessa cosa si può dire della giustizia teologica, dove peccati, opere ed omissioni perdono la loro gravità in funzione dell'adattamento del clero alla morale comunemente accettata.

La stessa relatività è presente nella dualità **VERITA'-MENZOGNA**. Il concetto di verità è anch'esso dipendente dal punto di vista dell'osservatore: se immaginiamo la verità un centro e i punti di vista sulla verità dei punti di una circonferenza, comprenderemo che le verità percepite saranno infinite, una per ogni osservatore. La verità è soprattutto funzione di chi la osserva: fermo restando che la verità è una sola, l'osservatore la percepirà decodificandola secondo il suo livello di consapevolezza. La capacità di percepire la verità unica, senza essere sviati dal proprio o dall'altrui punto di vista, è un segno della divinità nell'uomo. Questa capacità viene spesso referenziata come **INTUITO**, nel caso che il risultato di una o più sequenze di cause ed effetto possa essere previste con una certa dose di probabilità mettendo insieme una serie di fatti oggettivi conosciuti. Si parla invece di **VEGGENZA** quando tali fatti oggettivi non possono essere presi in considerazione dal soggetto e tuttavia esso è in grado di determinare l'esito finale della sequenza di eventi. E' un pò come se il soggetto facesse un'interpolazione lineare dei campioni di realtà, riuscendo a sostituire magicamente le sequenze mancanti tramite informazioni non provenienti

dalla sfera dei sensi normale riuscendo a produrre il corretto andamento della curva che passa per tali punti. Nell'antichità soggetti dotati di questa capacità venivano chiamati **ORACOLI**.

Nella fisica tradizionale la vegggenza non dovrebbe affatto esistere, al massimo si potrebbe prevedere il comportamento di un effetto analizzandone la storia pregressa e tramite interpolazione lineare determinarne la tendenza. Questo è dovuto alla concezione che il tempo scorra linearmente in una sola direzione, ovvero che gli eventi evolvano cinematicamente seguendo le leggi fisiche sempre e comunque in una progressione di eventi determinati dalle leggi stesse. L'errore che si riscontra tra le misure sperimentali e le leggi fisiche viene identificato come errore dovuto alla misurazione. In realtà le leggi rappresentano solo un'approssimazione di fenomeni di cui non si è compreso correttamente la natura.

L'errore che mina alla base l'intero campo della fisica è il fatto di considerare spazio e tempo variabili indipendenti, ovvero che non sono funzione di nessun'altra variabile. Questo concetto è stato smentito clamorosamente dalla Teoria della Relatività e della Gravitazione attribuite ad Einstein.

Einstein proponendo la sua teoria della relatività nel 1905, formulò l'ipotesi che se riteniamo l'energia totale (E) una costante universale, il cambiamento delle dimensioni relative tra spazio e tempo deve corrispondere ad una variazione della massa dei corpi.

Da qui la famosa equazione della relatività, $E = mc^2$. Questa formulazione comporta che, in prossimità della velocità della luce, la massa di un corpo in moto deve diventare energia. Con Einstein si realizza un grande cambiamento nel modo di pensare allo spazio ed al tempo: l'equazione della relatività stabilisce che se la massa dei corpi in movimento varia a seconda della velocità, allora nuove dimensioni dello spazio/tempo vengono definite dalle interazioni della massa variabile con il campo della energia. Per Einstein spazio e tempo non sono più quantità assolute e distinte, di valore primordiale come aveva supposto Newton, ma intrinsecamente relative, per

cui lo spazio non è assolutamente distinguibile dal tempo; sono gli eventi di interazione tra energia e materia che determinano dimensioni variabili dello spazio/tempo nell'universo.

Purtroppo tali distorsioni relativistiche dello spazio/tempo in funzione della velocità a cui sono soggette le masse dei corpi in movimento, generano inammissibili paradossi logici a tutt'oggi irrisolti: il più famoso è il cosiddetto paradosso dei gemelli. Trattasi di un esperimento mentale in cui si suppone che un gemello resti a terra e l'altro navighi nello spazio ad una velocità che si approssima sempre più a quella della luce; dato che $c=S/T$, se la velocità dell'astronave aumenta, il valore del tempo sull'astronave deve diminuire, deve cioè rallentare il ticchettio dell'orologio del gemello in volo rispetto a quello del gemello rimasto a terra. In tal caso quando il gemello volante torna a casa trova il fratello molto più vecchio di lui. Questo paradosso è stato sperimentato nella realizzazione dei sistemi GPS: i satelliti in orbita hanno tutti un orologio di precisione sincronizzato con un orologio di riferimento posto a terra. E' stato verificato che è necessario risincronizzare periodicamente gli orologi dei satelliti in orbita che subiscono l'effetto relativistico, viaggiando ad una velocità superiore all'orologio di riferimento a terra.

Sempre secondo la teoria della relatività generale, la gravità è espressione della curvatura dello spazio-tempo. La curvatura è determinata dalla distribuzione nello spazio di massa, energia e pressione. Si può dimostrare che sia la curvatura dell'Universo che la sua storia sono completamente determinate dalla sua densità media: al di sopra di un particolare densità critica, lo spazio-tempo ha curvatura positiva, è finito e illimitato, ed è destinato a contrarsi nuovamente nel futuro ; al di sotto della densità critica, lo spazio-tempo ha curvatura negativa, e l'Universo si espanderà per sempre; una densità media esattamente uguale alla densità critica corrisponde ad un Universo piatto, con una espansione infinita, che però tende a rallentare sempre più approssimandosi ad una espansione nulla. Nella teoria del 'Bubble Universe' ogni singolo universo è curvo tanto da realizzare una bolla in virtù della massa oscura (l'etere) di cui è composta.

La relatività ci consegna quindi un concetto di spazio e tempo molto più elastico di quello teorizzato invece dalla fisica newtoniana. Tale plasticità in connessione alla teoria del caos è la base sulla quale la **MAGIA** agisce.

6 Il ruolo cosmico dell'umanità

Sino adesso abbiamo fornito al lettore una serie di definizioni necessarie per comprendere compiutamente il mistero esoterico. Come abbiamo visto, la fisica e la metafisica non sono separate ma una è la continuazione dell'altra. Dobbiamo solo inventare nuovi metodi sperimentali e nuove leggi per trasformare la metafisica in fisica, le teorie in leggi. Del resto anche molte nozioni oggi ben conosciute sull'elettromagnetismo o sulla gravitazione erano considerate esoterismo nel 1800 senza parlare dell'astronomia di Galileo censurata dalla santa inquisizione perchè contrastante con le sacre scritture. Presto qualcuno prenderà questo scritto e lo trasformerà in una analisi quantitativa pienamente dimostrata dall'analisi matematica e da verifiche fisiche.

Introduciamo a questo punto il ruolo dell'uomo nel sistema di piani vibrazionali appena descritti. L'uomo è rappresentazione completa della natura: in esso sono presenti il mondo minerale (ossa ed apparato digerente), il mondo vegetale (sistema vegetativo come polmoni e cuore) ed il mondo animale (muscoli e tendini).

L'uomo è l'unico animale sulla terra che è dotato di consapevolezza di se stesso: COGITO ERGO SUM, penso dunque sono. In fondo è la stessa definizione che si dà il dio di Mosè: IO SONO COLUI CHE E'. Si deduce che un essere senziente esiste se è in grado di comprendere il fatto di esistere: IO SONO, IO PENSO. Ne consegue dunque che un essere non esiste come coscienza se non è in grado di percepire se stesso.

Perchè un entità sensiente diventi consapevole di se stessa, è necessario che essa si confronti con la conoscenza. La favola greca di Narciso è una metafora che rappresenta la coscienza scoprire se stessa rispecchiandosi nel lago della conoscenza. Nel fare questo Narciso cade nell'acqua morendo: la conoscenza e la coscienza si fondono insieme nella morte per rinascere a nuova esistenza. Questa è quella che

viene chiamata morte filosofica o alchemica. L'uomo si scopre Dio e, terminando la sua esistenza animale, rinasce ad una nuova vita di onnipotenza.

Dobbiamo a questo punto differenziare la coscienza e la conoscenza animale (o del piano fisico) dalla coscienza superiore che ha sede nel piano mentale e dalle conoscenze superiori che ha sede nel piano astrale. La consapevolezza, ovvero frutto del binario coscienza-conoscenza, ha vari gradi di esistenza: essa si sviluppa fin dai primi vagiti dell'essere umano e si arricchisce attraverso lo studio e l'esperienza.

Ci sono stati molti studi nei quali si è tentato di penetrare il mistero della mente dando origine alle scienze della neurologia e della psicologia. Analogamente ai sistemi informatici, la mente è strutturata a strati suddivisi in fisico, logico e virtuale:

1) **STRATO FISICO**: è costituito da neuroni, assoni, dendriti, mielina e microtubules. Esso rappresenta il punto di connessione tra il mondo fisico e la mente. Gli scambi tra neuroni nel sistema nervoso avvengono tramite gli assoni (output) e le dendriti (input) trasportando le informazioni sotto forma di scariche elettro-chimiche. Assoni e dendriti sono connessi tramite le sinapsi. Attraverso la trasmissione sinaptica, l'impulso nervoso può viaggiare da un neurone all'altro o da un neurone ad una fibra p.es. muscolare (giunzione neuromuscolare). In relazione agli elementi neuronali che entrano in contatto nella sinapsi, si possono distinguere sinapsi asso-dendritiche, in cui l'assone di un neurone contatta l'albero dendritico di un altro neurone, sinapsi asso-asoniche, in cui due assoni sono a contatto e sinapsi asso-somatiche, che si stabiliscono tra l'assone di un neurone ed il corpo cellulare (soma) di un secondo neurone. Nella sinapsi elettrica, due cellule stimolabili sono tra loro connesse mediante una giunzione comunicante detta anche gap junction. Le gap junction consentono la comunicazione tra cellule per passaggio diretto di correnti elettriche da una cellula all'altra, quindi non si verificano ritardi sinaptici. In genere le sinapsi elettriche, al contrario di quelle chimiche, consentono la conduzione in entrambe le direzioni. Il Sistema nervoso centrale è una fitta rete di connessioni: è costituito da almeno trenta miliardi di neuroni interconnessi tra loro, il quadruplo dei neuroni corticali delle scimmie più evolute. L'uomo dispone di 10 alla 14° o 10 alla 15° sinapsi.

2) **STRATO LOGICO**: è costituito dalla parte elaborativa dei segnali che viaggiano tra neuroni. Essi ricevono in ingresso degli stimoli e li elaborano. L'elaborazione può essere anche molto sofisticata ma in un caso semplice si può pensare che i singoli ingressi vengano moltiplicati per un opportuno valore detto peso, il risultato delle moltiplicazioni viene sommato e se la somma supera una certa soglia (threshold) il neurone scatta (fire) attivando la sua uscita. Il peso indica l'efficacia sinaptica della linea di ingresso e serve a quantificarne l'importanza, un ingresso molto importante avrà un peso elevato, mentre un ingresso poco utile all'elaborazione avrà un peso inferiore. Si può pensare che se due neuroni comunicano fra loro utilizzando maggiormente alcune connessioni allora tali connessioni avranno un peso maggiore, fino a che non si creeranno delle connessioni tra l'ingresso e l'uscita della rete che sfruttano "percorsi preferenziali". I singoli neuroni vengono collegati alla schiera di neuroni successivi, in modo da formare una rete di neuroni. Normalmente una rete è formata da più strati dove nel primo abbiamo gli ingressi e nell'ultime le uscite. Ogni strato fornisce un livello di astrazione superiore allo strato precedente. Ogni area del cervello è specifica per date funzioni, anche se ogni funzione motoria, sensitiva e mentale segue più di una via nervosa, questo permette una compensazione in caso di lesione di ciascuna area. Sappiamo che la corteccia di ciascun emisfero è suddivisa in quattro regioni dette lobi, cioè i lobi frontale, parietale, temporale e occipitale. Ciascun lobo è specializzato per date funzioni. Possiamo dire approssimativamente che il lobo frontale è più specializzato per programmare ed eseguire il movimento, quello parietale per la percezione delle sensazioni somatiche, quello occipitale per la visione, quello temporale per l'udito, l'apprendimento e la memoria.

3) **STRATO VIRTUALE**: da questo punto di vista il cervello è assimilabile ad un sistema informatico in cui sono presenti tre tipi di elementi in accordo al modello di precessamento dei dati di Ivar Jacobson ripreso ultimamente nel paradigma Model-View-Control: input-output, elaborazione e persistenza.

a) **INPUT-OUTPUT**: Il cervello processa i proprio input attraverso una serie di filtri chiamati SUBMODALITA'. Le submodalità o sottomodalità sono le distinzioni che

possiamo fare all'interno di ognuno dei nostri sistemi rappresentazionali e simboleggiano le lenti di distorsione tramite le quali interpretiamo il mondo reale.

b) **PERSISTENZA:** Il cervello rende persistenti le informazioni attraverso la memoria. Ci sono due meccanismi di immagazzinamento delle informazioni, uno per la memoria a breve termine (MBT) e uno per la memoria a lungo termine (MLT). Nelle memoria temporanea (a breve termine) si verifica un rapido deterioramento delle informazioni, mentre la memoria a lungo termine conserva le informazioni in modo sostanzialmente stabile. L'informazione che arriva alla MBT, se non è oggetto di attenzione, comincia subito a cancellarsi anche se, mediante una ripetizione, può essere restaurata. La capacità della memoria a breve termine è quindi limitata: se un'informazione non viene ripetuta con sufficiente frequenza, scompare. Il complesso dei dati presenti in ogni istante nella memoria a breve termine viene detto cuscinetto di ripetizione . L'informazione viene conservata nel cuscinetto finché non è trasferita nella memoria a lungo termine o finché non è rimpiazzata da una nuova. La memoria a lungo termine si considera essere virtualmente illimitata, ma la riattivazione di un'informazione può essere impedita dall'incompletezza delle associazioni necessarie alla sua identificazione. La strutturazione delle informazioni persistenti e la loro riutilizzazione nei nostri processi cognitivi viene studiata nella Gestalt. Il verbo gestalten significa “mettere in forma” o “dare una struttura significativa” e il suo risultato, la Gestalt appunto, è dunque una forma strutturata, completa e dotata di un senso. La Gestalt sottolinea che il tutto è differente dalla somma delle sue parti e perciò la terapia della Gestalt assume che per comprendere un comportamento è importante, oltre che analizzarlo, averne una visione di sintesi, ovvero cercare di percepirlo nell'insieme del contesto globale (visione olistica). Le ricerche della psicologia della Gestalt in particolare, dimostrarono che ogni individuo è costantemente bombardato da una serie di stimoli, ma il sistema percettivo ne seleziona solo alcuni e li organizza in strutture significative, o Gestalt. In termini psicologici questo significa che come individui percepiamo noi stessi e il mondo, come il risultato di un insieme di stimoli selezionati dal nostro sistema percettivo, che costruisce una figura definita rispetto ad uno sfondo indifferenziato; gli stimoli quindi non vengono percepiti in modo disgiunto gli uni dagli altri, ma vengono ordinati in

una unità che risponde al bisogno umano di costruire significati sulla base dell'esperienza percettiva dell'ambiente.

c) **PROCESSO**: la Programmazione Neuro Linguistica (NLP) descrive i processi di accesso della mente ai suoi input/output sensoriali filtrati dalle submodalità ed alla struttura di dati persistenti definita dalla Gestalt. Il processo cognitivo è riassunto nel modello TOTE acronimo di Test Operating Test Exit. Il soggetto per generare un output analizza gli stimoli che possono provenire da uno o più dei suoi sensi esterni oppure dalle aree che presiedono alla loro elaborazione. Lo stimolo provoca un accesso alle esperienze pregresse attraverso un ragionamento interno il cui output viene comparato sino a che il segnale di uscita sia sufficientemente forte per divenire cosciente. La differenza tra inconscio e conscio è dovuta proprio ad un filtro che separa i segnali di minor intensità da quelli a intensità maggiore. Solo i segnali energeticamente più forti superano la soglia divenendo pensieri consci.

A questo punto abbiamo una definizione certa di conscio ed inconscio: l'inconscio rappresenta l'insieme dei processi che hanno un'attività cerebrale tale da non aver abbastanza energia per divenire consapevolezza. In psicologia biologica, con il termine consapevolezza si intende la percezione e la reazione cognitiva di un animale al verificarsi di una certa condizione o di un evento. La consapevolezza non implica necessariamente la comprensione. Il concetto di consapevolezza è relativo. Un animale può essere parzialmente consapevole, oppure può essere consapevole a livello subconscio o anche profondamente consapevole di qualcosa. La consapevolezza può essere individuata in uno stato interno, quale ad esempio una sensazione viscerale o la percezione sensoriale di eventi esterni. La consapevolezza fornisce il materiale "grezzo" a partire dal quale gli animali possono sviluppare delle idee soggettive circa la loro esperienza, il passo successivo alle idee è arrivare a scoprire la parte inconscia, diventando totalmente conscia: questa è l'**ILLUMINAZIONE**. L'uomo è l'unico animale che può raggiungere questo stato, il picco più alto di consapevolezza.

7 Il sistema nervoso umano

Per comprendere profondamente come la mente sia connessa ai piani non fisici è necessario partire dalle teorie sviluppate da Richard Bandler e John Grinder, che hanno operato una sorta di reverse-engineering delle facoltà di induzione ipnotica di Milton Erickson. Secondo la PNL il processo cognitivo ha luogo attraverso delle iterazioni inferenziali chiamate TOTE (test output, test exit) basate su archetipi generati internamente oppure funzione di input provenienti dal mondo fisico. Tali archetipi sono quindi la risultante dell'insieme delle percezioni provenienti dai 5 sensi a cui corrispondono elementi fisici, logici e virtuali della nostra mente. Un archetipo può essere formato da uno o più tipi di percezioni esterne o interne attraverso un associazione neurale che si rappresenta analiticamente con un vettore $\langle V,U,C,O,G \rangle$ che simboleggia i sistemi Visivo, Uditivo, Cenestesico, Olfattivo e Gustativo. Un archetipo può riguardare una percezione totalmente esterna, e si indicherà con il vettore $\langle V_e,U_e,C_e,O_e,G_e \rangle$, oppure totalmente interna, e si indicherà con il vettore $\langle V_i,U_i,C_i,O_i,G_i \rangle$, o infine mista, e si indicherà ad esempio con il vettore $\langle V_e,U_i,C_i,O_e,G_e \rangle$.

Per comprendere la differenza tra percezione esterna o interna, prendiamo ad esempio il sistema visivo: un V_i ed un V_e corrispondono rispettivamente ad una visione autogenerata (fantasia o allucinazione) e ad una visione proveniente dal nervo ottico. Entrambi le visioni sono elaborate dagli stessi centri nervosi e quindi è possibile che esse si sovrappongano.

Il fenomeno della veggenza è un effetto che può essere immaginato come se esistesse anche una V_i ", ovvero una ulteriore visione interna proveniente da un senso visivo che non è fisico e che agisce sui centri nervosi della visione animale utilizzando gli archetipi già memorizzati in esso, imprimendo al sistema nervoso un percezione proveniente da un livello diverso da quello della normale esperienza sensoriale. Essendo il corpo umano connesso tramite il campo elettrico al piano superiore e tramite il campo magnetico al piano inferiore abbiamo due set di esperienze sensoriali non riconducibili al piano fisico.

Riassumendo abbiamo i seguenti input sensoriali:

$\langle V_e, U_e, C_e, G_e, O_e \rangle$ rappresenta l'insieme di percezioni provenienti nel sistema nervoso animale dal piano fisico

$\langle V_i, U_i, C_i, G_i, O_i \rangle$ rappresenta l'insieme di informazioni che sono richiamate dalla memoria o che sono frutto di una elaborazione interna

$\langle V_{i+}, U_{i+}, C_{i+}, G_{i+}, O_{i+} \rangle$ rappresenta l'insieme di percezioni connesse al piano superiore a quello fisico

$\langle V_{i-}, U_{i-}, C_{i-}, G_{i-}, O_{i-} \rangle$ rappresenta l'insieme di percezioni connesse al piano inferiore a quello fisico

Ne consegue che potremmo avere nella nostra esperienza sensoriale un $V = V_e + V_{i-}$, quindi un'immagine esterna sovrapposta con un'immagine interna che è simbolo (metafora) di un input proveniente dal mondo inferiore, oppure un $U = U_i + U_{i+}$, ovvero un discorso interno tra l'io animale e l'io superiore.

Possiamo quindi immaginare la percezione complessiva come funzione della seguente matrice (4x5)

V_{i+}	V_e	V_i	V_{i-}
U_{i+}	U_e	U_i	U_{i-}
C_{i+}	C_e	C_i	C_{i-}
G_{i+}	G_e	G_i	G_{i-}
O_{i+}	O_e	O_i	O_{i-}

Occorre ora comprendere come i livelli non fisici interagiscono con la mente.

Recentemente si è scoperto che le cellule del cervello si attivavano l'un l'altra, in una cascata chiamata "valanga neuronale". Gli effetti valanga che coinvolgono una catena di neuroni hanno la capacità di modulare l'intensità dell'eccitazione nervosa. Lo stimolo è elettrico, ma per passare da un neurone al successivo necessita di essere

convertito alla modalità chimica tramite i neurotrasmettitori. La riserva di questi messaggeri chimici viene depauperata se è trasmessa una serie di successivi impulsi nervosi in sequenza. Si è dimostrato come questo meccanismo, che prende il nome di "depressione sinaptica", sia funzionale a spingere il neurone sull'orlo dell'effetto valanga.

Il fenomeno è analogo all'effetto valanga nei diodi Zener: l'effetto zener è un particolare fenomeno, scoperto dal fisico statunitense Clarence Zener, che si verifica in una giunzione P-N quando ai capi della giunzione si applica una forte tensione inversa, provocando un effetto di breakdown, ovvero di brusco aumento della corrente inversa che può portare alla rottura della giunzione. Il campo elettrico, provocato dalla tensione, che agisce sulla giunzione assume un valore tale da strappare elettroni ai legami covalenti lasciandoli liberi di muoversi. Così facendo, gli elettroni producono una corrente di valore tanto più elevato quanto più il campo elettrico è intenso.

In entrambi i casi possiamo immaginare un effetto simile ad un bicchiere troppo pieno: se si lascia cadere una sola goccia tutto il liquido mantenuto in equilibrio dalla tensione superficiale deborda a 'valanga' dal bicchiere. E qui ritorniamo alla teoria del caos e sulla possibilità di generare macroeffetti partendo da cause microscopiche.

Dato che il campo elettrico è un effetto del piano vibrazionale superiore e che gli effetti tra neuroni sono elettrici o elettro-chimici, possiamo dedurre che il cervello oltre ad essere l'organo del pensiero sia anche la giunzione tra il piano fisico ed il piano superiore che chiameremo **MONDO MENTALE**.

L'effetto di induzione magnetica ha scarsa importanza nei processi cerebrali poiché sarebbero necessari percorsi microscopicamente piuttosto lunghi perchè si possano ottenere interazioni di una qualche rilevanza. Lunghi percorsi invece li possiamo trovare nel sistema nervoso periferico tra il cervello ed il resto del corpo. La maggior parte di queste connessioni nervose passa per la spina dorsale e si dirama da essa tra le vertebre. Gli stimoli verso gli organi viaggiano sotto forma di treni di impulsi elettrici generando un conseguente campo magnetico indotto. La spina dorsale

veicola inoltre le informazioni che provengono dai sensi periferici verso il cervello. Abbiamo quindi scariche elettriche che viaggiano dal cervello agli organi periferici e viceversa.

La spina dorsale, data la sua estensione, si comporta elettro-magneticamente sia come conduttore di segnali che come una sorta di antenna di rice-trasmissione, risentendo delle variazioni di campo magnetico terrestre perturbato dalle particelle emesse dal Sole (vento solare) e dall'azione di radioschermaggio e riflessione operata dalla Luna nel suo ciclo intorno alla Terra.

Detto il tutto in numeri:

- 11 anni di ciclo solare (sunspots)
- 29 giorni di ciclo lunare
- 33 vertebre

Possiamo così dedurre che la spina dorsale sia la giunzione tra il piano fisico ed il piano vibrazionalmente inferiore che chiameremo **MONDO ASTRALE**.

Il cervello è diviso in due parti: un emisfero sinistro e un emisfero destro. Il conscio si situa soprattutto nell'emisfero sinistro, mentre l'inconscio si colloca nell'emisfero destro, fermo restando che invece diverse funzionalità sono bilaterali. Il loro potenziale si può schematizzare nel modo seguente: Conscio 5%, Inconscio 95%. I due emisferi sono così specializzati:

- **EMISFERO SINISTRO**: Razionale, Pratico, Logico, Analitico, Matematico
- **EMISFERO DESTRO**: Emotivo, Creativo, Immaginario, Intuitivo, Olistico

L'inconscio regola tutta la fisiologia: battito cardiaco, funzionamento dei reni e delle ghiandole, comportamenti ed emozioni. L'inconscio controlla tutto il nostro corpo compreso il sistema immunologico: per questo si possono curare delle malattie risalendo alle cause registrate dall'inconscio. Possiamo definire invece il conscio come quella parte di noi stessi che è consapevole di se stessa e del mondo (la mente conscia). È riconducibile all'emisfero sinistro del cervello ed è quella parte che prende decisioni, pensa, analizza e agisce. È quella parte cioè che elabora

informazioni vitali a breve termine. Secondo studi di psicologia classica il conscio può elaborare un numero di informazioni simultanee che va da 5 a 9 : ciò significa che abbiamo la capacità di concentrarci simultaneamente su un numero massimo di 9 elementi insieme. Sopra a questo numero il processo viene passato all'inconscio che è in grado di analizzare molti più elementi contemporaneamente. Il processo vocale è razionale mentre quello visivo è legato all'inconscio essendo molto complesso il processo di decomposizione e riconoscimento delle immagini.

La PNL caratterizza i sistemi rappresentazionali privilegiati in visivo, auditivo e cenestesico. Alcuni ragionano in termini visivi, hanno una forte immaginazione, traggono da ogni avvenimento la parte visiva memorizzandola e trascurando gli altri elementi. Inoltre hanno un tono di voce molto alto, un volume alto, fanno poche pause e hanno una respirazione veloce. La loro gestualità è descrittiva, le mani si muovono verso l'esterno, hanno una postura eretta e lo sguardo alto. Altri ragionano invece in termini uditivi, parlando ed elaborando soprattutto le parole. Hanno un tono di voce molto armonico oppure monotono, piatto. La loro gestualità è a direttore d'orchestra, ovvero muovono le mani a tempo con le parole, e le tengono vicino alle orecchie. Spesso spostano la testa verso la fonte del suono, tenendo la testa reclinata. Infine i cenestesici danno maggiore importanza alle sensazioni che provano o che hanno provato. Hanno un tono e un volume di voce molto bassi e fanno delle pause piuttosto lunghe, assaporando ogni singola sensazione. La loro gestualità è dall'esterno verso il proprio corpo, arrivando anche all'auto contatto. Le loro spalle sono rilassate, lo sguardo è relativamente basso. Il respiro è profondo, basso, addominale e per questo hanno un colorito roseo.

Lo stato di veglia dallo stato di sonno profondo sono caratterizzati dal cambiamento di sistema rappresentazionale privilegiato: se un soggetto ad esempio è un visivo di giorno diventerà un auditivo durante la notte. Il ciclo terrestre di 24 ore consente di concedere all'inconscio 1/3 della giornata mentre al conscio 2/3. Sempre detto in numeri:

- 8 ore dedicate all'inconscio
- 16 ore dedicate al conscio

Le tecniche ipnotiche sviluppate nella PNL consentono di portare in superficie lo strato inconscio che normalmente è attivo solo di notte.

La parte destra del cervello corrispondente all'inconscio è connessa alle funzioni della parte sinistra del corpo e quindi anche alla giunzione verso il mondo astrale attraverso la spina dorsale e il campo magnetico. La parte sinistra del cervello corrispondente al conscio è connessa alle funzioni della parte destra del corpo e quindi anche alla giunzione verso il mondo mentale attraverso la fitta rete di neuroni nel cervello ed il campo elettrico.

Lo sviluppo delle capacità animali verso il mondo mentale viene chiamata la **VIA DELLA MANO DESTRA** o THELEMA (dal greco 'volontà'), mentre lo sviluppo verso il mondo astrale è chiamata **VIA DELLA MANO SINISTRA** o **MAGNETISMO**. La semplice induzione ipnotica è chiamata **MAGNETISMO ANIMALE**.

La via della mano destra è caratterizzata dallo sviluppo della volontà mentre quella della mano sinistra dalla conoscenza. L'accrescimento parallelo attraverso entrambe le vie è ciò che porta l'uomo al pieno concepimento della consapevolezza superiore.

8 Il sistema nervoso inferiore

Come abbiamo descritto la spina dorsale si comporta sostanzialmente come un antenna. Come ogni antenna la frequenza di lavoro sarà proporzionale alla lunghezza degli assoni che la percorrono. Quindi ogni assone avrà un guadagno ed un'impedenza caratteristica e come tutte le antenne si formeranno delle onde stazionarie. La potenza trasmessa sarà funzione della lunghezza d'onda (inverso della frequenza): maggiore sarà la frequenza e minore sarà la potenza necessaria per la trasmissione a parità di distanza dell'antenna ricevente. Gli impulsi inviati dai neuroni non sono portanti sinusoidali, come si usa in radio elettronica, ma treni di impulsi riconducibili a delle onde quadre, come avviene nei segnali digitali dei calcolatori. Questo profilo di onda, visto nel dominio della frequenza anziché del tempo, darà luogo ad una gaussiana con piccoli picchi di segnale anche a frequenze molto elevate.

Gli assoni possono essere lunghi da 1 mm a 1 metro. Ne consegue che la frequenza di risonanza dei filamenti assonici può variare da 1 hertz sino a 1000 hertz, quindi frequenze estremamente basse.

Le onde a bassissima frequenza hanno la caratteristica di essere meno sensibili alla materia che attraversano. Ad esempio i sommergibili utilizzando tali onde per poter scambiare informazioni anche se in immersione. Le onde a bassa frequenza possono essere utilizzate per trasmissioni radio che sfruttano la ionosfera come guida d'onda per trasferire informazioni tra antenne che si trovano oltre l'orizzonte terrestre.

Le onde cerebrali vengono evidenziate da dei tracciati grafici che mostrano l'attività elettrica del cervello attraverso un semplice elettroencefalogramma. Le onde cerebrali hanno diversa frequenza in base alle varie fasi attentive o di quiescenza della giornata o dell'età di un individuo. Si distinguono 4 tipi di onde per 4 stati o età differenti:

1) onde Beta con una frequenza dai 12 ai 35 hertz e caratterizzano lo stato di veglia e

predominanti nel ragazzo dai 12 anni in su.

2) onde Alpha con una frequenza dai 8 ai 12 hertz e caratterizzano lo stato di calma cosciente e predominanti nel bambino dai 6 ai 12 anni.

3) onde Theta con una frequenza dai 4 agli 8 hertz e caratterizzano lo stato di immaginazione e sonno REM e predominanti nel bambino dai 2 ai 6 anni.

4) onde Delta con una frequenza dai 0.5 ai 4 hertz e caratterizzano lo stato di sonno profondo e predominanti nel bambino dai 0 ai 2 anni.

I NERVI SPINALI sono insieme di nervi che partono dal midollo spinale. Sono 31 paia: le prime 8 sono chiamate nervi cervicali; le 12 successive sono i nervi toracici; le ulteriori 5 sono i nervi lombari; infine si trovano 5 paia di nervi sacrali e un paio di nervi coccigei. Possono essere ulteriormente suddivisi in plessi: i primi 4 nervi cervicali costituiscono il plesso cervicale; i secondi 4 nervi cervicali e il primo toracico costituiscono il plesso brachiale; i primi 4 nervi lombari formano il plesso lombare; l'ultimo nervo lombare e i primi 4 sacrali formano il plesso sacrale; l'ultimo nervo sacrale e quello coccigeo formano il plesso sacro-coccigeo. I nervi spinali hanno radici sensorie e motrici; inoltre da qui viene controllato anche il sistema nervoso simpatico. I nervi spinali fuoriescono dalla spina dorsale tra le vertebre tramite dei moto-neuroni raggiungendo organi interni (sistema nervoso vegetativo) e la muscolatura. Alla spina dorsale afferiscono anche i nervi che trasmettono i messaggi cenestesici verso il cervello come pressione e dolore e che si connettono ad essa tramite neuroni sensitivi.

I vari nervi spinali sono quindi di lunghezza differente e quindi ogni nervo ha una sua frequenza di risonanza. Più il nervo è corto è più la frequenza è alta. I nervi spinali che raggiungono l'osso sacro sono i più lunghi e corrispondono alle frequenze di risonanza più basse.

Tramite i nervi spinali gli organi interni sono connessi a precise aree all'interno del cervello. Esiste quindi una corrispondenza biunivoca tra un'area cerebrale ed un particolare nervo spinale. Questo significa che per stimolare tali nervi è necessario accedere alle capacità contenute nell'inconscio che è connesso intimamente con le funzionalità automatiche e semiautomatiche del corpo.

I plessi nervosi sono composti da nervi del sistema nervoso centrale, e in tal caso derivano da diramazioni dei nervi spinali, o da nervi del sistema autonomo. I plessi nervosi sono così definiti:

- *il plesso cervicale*, che innerva la cute e i muscoli del collo, delle spalle, diverse regioni craniche e il diaframma
- *il plesso brachiale*, che controlla la cute e i muscoli delle braccia
- *il plesso lombare*, che innerva la cute e i muscoli dell'addome, dei fianchi, in parte i genitali, la porzione anteriore delle gambe e il dorso dei piedi
- *i plessi sacrale e coccigeo*, che sono correlati alle anche e alla regione posteriore delle gambe e dei piedi

I plessi di natura neurovegetativa traggono origine dai nervi del sistema simpatico e parasimpatico. Sono di questo tipo:

- *il plesso cardiaco*, che si divide in due parti, una coronarica (che innerva le arterie coronarie) e una miocardica (che interessa la parete cardiaca)
- *il plesso solare o celiaco*, che innerva numerose zone della regione addominale (quali i reni e i surreni, la milza, lo stomaco, il fegato)
- *il plesso ipogastrico*, che riguarda altre regioni addominali più profonde
- *il plesso mesenterico*, che attraversa la lamina del mesentere

Da alcune di queste formazioni si diramano nervi dai cui si originano plessi secondari, che innervano aree più circoscritte.

Le aree di nostro interesse saranno le seguenti:

- 1) plesso cocigeo, in particolare per quanto riguarda il nervo ano-coccigeo
- 2) plesso sacrale: si trova in cavità pelvica e ha la forma di un triangolo con la base rivolta verso l'osso sacro
- 3) plesso solare: si trova nella parte addominale del corpo, esattamente sotto il diaframma
- 4) plesso cardiaco: controlla battito cardiaco e respirazione
- 5) plesso cervicale: si trova nel collo, nella loggia carotica
- 6) nervo del trigemino: si divide in nervo oftalmico, nervo mascellare, nervo mandibolare; il nervo oftalmico si divide a sua volta in nervo nasociliare, nervo frontale e nervo lacrimale
- 7) il talamo: i nuclei genicolati laterali del talamo ricevono informazioni dagli occhi e le inviano alle aree visive primarie del lobo occipitale. L'ipotalamo controlla gran parte del sistema endocrino, che a sua volta, mediante gli ormoni, regola molte funzioni corporee. Le strutture del tetto mesencefalico fanno parte del sistema visivo e uditivo e sono responsabili soprattutto dei riflessi e delle reazioni rapide agli stimoli di movimento. La formazione reticolare svolge un ruolo nella regolazione del sonno e della veglia, nell'attenzione, nei movimenti muscolari e in vari riflessi vitali, come il battito cardiaco.

Ognuna di queste zone corporee hanno origini logiche e fisiche all'interno del cervello che le rendono in grado di essere accedute da parte dello strato virtuale rappresentato dall'inconscio. Ogni zona fisico-logica viene stimolata da un corrispondente archetipo del sistema virtuale:

- 1) motricità e possesso (vedi fase anale nei bambini)
- 2) sessualità

- 3) istinto e potere (scala gerarchica)
- 4) emozione, affettività e misticismo
- 5) espressione e parola (logos)
- 6) intelletto (conoscenza)
- 7) volontà (coscienza)

Quindi stimolando un particolare archetipo a livello dello strato virtuale (inconscio) si attivano i centri nervosi logici e fisici che emettono scariche elettriche verso l'organo corrispondente producendo un campo magnetico per induzione ed un'onda elettromagnetica di frequenza proporzionale alla lunghezza del nervo spinale.

9 Ermetismo del sistema nervoso inferiore

La via della mano sinistra, quella che consente l'accesso al piano inferiore tramite i nervi spinali che corrono lungo la spina dorsale, non necessita dello stato cosciente. Per aggirare la coscienza si fa uso massivo della **METAFORA** che consente l'attivazione di precise aree cerebrali attraverso le astrazioni che è in grado di produrre la mente nel suo funzionamento inconscio. La metafora ed il simbolismo funzionano bidirezionalmente sia per accedere alle aree spinali che per ricevere informazioni da esse. Quindi un impulso proveniente dal plesso cardiaco può essere rappresentato inconsciamente come uno stimolo emozionale e quindi richiamare alla mente situazioni contenute nella memoria a lungo termine che sono associate a quel particolare sentimento. Le religioni hanno sempre utilizzato la metafora come mezzo di istruzione inconscia: le parabole del Cristo erano una forma di metafora atta a smuovere la consapevolezza di pastori analfabeti. La metafora può essere espressa attraverso uno o più sensi: opere letterarie, musica, scultura e pittura, profumi e cibi possono tutti concorrere all'istruzione dell'inconscio.

L'attività dei sette plessi spinali è avvertita dallo strato virtuale del conscio come altrettante spirali rotanti di energia (coni) in corrispondenza dei seguenti organi interni :

- 1) ano
- 2) intestino
- 3) stomaco
- 4) cuore
- 5) tiroide
- 6) fronte
- 7) fontanella

Nel caso dell'ano e della fontanella le spirali energetiche sono percepite come disposte longitudinalmente alla spina dorsale e composte da un singolo cono con il

centro rivolto verso il corpo. Negli altri casi vengono percepiti due coni convergenti, posti ortogonalmente per la lunghezza della spina dorsale e centrati su di essa.

Nella religione cattolica questi coni di energia venivano rappresentati simbolicamente come angeli che suonano la **TROMBA**. In realtà il cervello trasla metaforicamente un segnale elettrico sinusoidale a bassa frequenza che proviene dalla zona dei plessi nervosi con la rappresentazione spaziale del cono che ruota. L'insieme di nervi spinali che percorrono la spina dorsale e che sono accordati su frequenze differenti sono rappresentati metaforicamente dalle corde musicali della cetra di Orfeo o dell'arpa di Apollo. Nella religione cattolica gli angeli vengono rappresentati nell'atto di suonare l'arpa celeste. Si comprende immediatamente come la musica e le sette note musicali siano connesse alla stimolazione inconscia dei nervi spinali. Esistono metafore più moderne che rappresentano la spina dorsale come la scopa delle streghe, la spada dei Templari (acciaio filosofico) e più recentemente la spada laser dei Jedi del film Star Wars.

Nella tradizione induista questi centri sono chiamati **CHAKRA** (proviene dal sanscrito e significa "ruota", ma ha molte accezioni tra le quali quella di "plesso" o vortice) e identificati come:

- 1) Muladhara Chakra o Centro Basale o Centro della Radice
- 2) Svadhisthana Chakra o Centro Sacrale
- 3) Manipura Chakra o del Plesso Solare
- 4) Anahata Chakra o del Centro del Petto
- 5) Vishudda Chakra o Centro della Gola
- 6) Ajna Chakra o Centro Frontale
- 7) Sahasrara Chakra o Centro Coronale

Nella tradizione occidentale i medesimi centri erano rappresentati metaforicamente con il nome degli astri concorrendo alla formazione dei giorni della settimana:

- 7) Sunday -> Giorno del SOLE : fontanella
- 6) Lunedì -> Giorno della LUNA : fronte

- 5) Martedì -> Giorno di MARTE : tiroide
- 4) Mercoledì -> Giorno di MERCURIO : cuore
- 3) Giovedì -> Giorno di GIOVE : stomaco
- 2) Venerdì -> Giorno di VENERE : intestino ed organi genitali
- 1) Saturday -> Giorno di SATURNO : ano

Nella tradizione alchemica della trasmutazione dei materiali i centri erano associati ai seguenti metalli:

- 7) Oro : fontanella
- 6) Argento : fronte
- 5) Ferro : tiroide
- 4) Mercurio (argento vivo): cuore
- 3) Stagno : stomaco
- 2) Rame : intestino ed organi genitali
- 1) Piombo : ano

L'insieme del corpo animale viene chiamato **PIETRA FILOSOFALE** che nella prima azione di trasmutazione dell'essere umano viene chiamato **CARBONE** (da cui la parola risorgimentale CARBONARI).

Alternativamente nell'alchimia venivano utilizzati anche i seguenti composti chimici:

- 7) Acquaragia (in grado di dissolvere l'oro) : fontanella
- 6) Ossigeno (ossidazione dell'argento) : fronte
- 5) Zolfo e Azoto: tiroide
- 4) Mercurio (in grado di dissolvere l'oro): cuore
- 3) Acetone : stomaco
- 2) Ammoniaca: vescica, utero, ghiandola prostatica
- 1) Sale : ano

I centri sono rappresentati in alchimia anche attraverso gli elementi:

- 5) QUINTAESSENZA (ETERE)- Tiroide - Plesso cervicale
- 4) ARIA - Polmoni - Plesso cardiaco

- 3) FUOCO - Stomaco - Plesso solare
- 2) ACQUA - Vescica, utero, ghiandola prostatica - Plesso sacrale
- 1) TERRA - Ano - Plesso coccigeo

Oppure attraverso l'iconografia ebraica:

- 4) Aquila - ARIA - Plesso cardiaco
- 3) Leone - FUOCO - Plesso solare
- 2) Vergine - ACQUA - Plesso sacrale
- 1) Bue - TERRA - Plesso coccigeo

E per finire con i volatili da cortile:

- 4) Pavone - ARIA - Plesso cardiaco
- 3) Gallo - FUOCO - Plesso solare
- 2) Colomba - ACQUA - Plesso sacrale
- 1) Corvo - TERRA - Plesso coccigeo

L'insieme degli elementi etere, aria, fuoco, acqua e terra rappresenta il **MICROCOSMO** e viene indicato simbolicamente con il **PENTAGRAMMA**. Analogicamente gli spartiti musicali sono composti da pentagrammi su cui vengono scritte le 7 note musicali raggruppate generalmente in battute di quattro quarti.

Esistono dei punti secondari all'altezza dei seguenti organi:

- 1) palmo delle mani (tra carpo e metacarpo)
- 2) piedi (all'altezza del metatarso)
- 3) nella parte interna dei ginocchi (cavità poplitea che contiene il nervo ischiatico con i suoi rami nervo tibiale e nervo peroneo)
- 4) nella parte interna del gomito
- 5) la milza (plesso solare)
- 6) nervo ottico (subito dietro ai bulbi oculari)
- 7) nervo acustico

I primi due punti sono quelli che nell'iconografia cattolica corrispondono ai fori di ingresso dei chiodi sulla carne del Cristo. La milza corrisponde al foro di ingresso della lancia di Longino. Sempre nelle pitture il Cristo viene rappresentato nell'atto di indicare il Sacro Cuore corrispondente alla zona del plesso cardiaco.

Le scienze esoteriche orientali conoscono tre ulteriori punti che fungono come una sorta di accumulatori di energia:

- 1) il timo (nel plesso cardiaco sopra il cuore)
- 2) Kalpataru (tra plesso solare e stomaco)
- 3) Hara o Chi o Qi (all'altezza dell'ombellico, tra stomaco ed intestino)

La spina dorsale è anch'essa origine di una sensazione conscia trasportata dal sistema nervoso periferico: essa è composta da due flussi energetici che la percorrono dall'osso sacro fino alla scatola cranica. La tradizione induista chiama questi due flussi **KUNDALINI** o **SERPENTE DI FUOCO**. La tradizione greca rappresenta i due flussi con il **CADACEUS** di Mercurio, costituito da due serpenti che si intrecciano lungo un bastone. La tradizione cinese li rappresenta attraverso lo **YING** e lo **YANG**.

Rimossa la rappresentazione mitologica, il lavoro alchemico non è altro che l'accesso alle risorse interiori del subconscio umano per riuscire ad attivare i nervi spinali che corrono lungo la spina dorsale.

I nervi spinali afferiscono attraverso il talamo alla materia cerebrale trasferendo treni di impulsi dal corpo alla mente e viceversa. I plessi nervosi sono fisicamente separati nel corpo ma all'interno del cervello si influenzano l'un l'altro grazie ai meccanismi automatici e semiautomatici risiedenti nell'inconscio.

La mitologia greca è di fondamentale aiuto nel ricostruire queste connessioni dello strato virtuale:

- 1) Marte ama Venere: plesso cervicale connesso con il plesso sacrale
- 2) Minerva viene partorita da Giove: i romani confusero il nome straniero di Minerva

con il loro lemma mens (mente) visto che la dea governava non solo la guerra, ma anche le attività intellettuali. Ne consegue che il trigemino, stimolato dalle attività intellettive, è connesso con il plesso solare

3) Saturno era la divinità romana dell'agricoltura quindi della terra. Ne consegue un collegamento tra il plesso cocigeo e i centri secondari che si trovano sui piedi

La tradizione cattolica ci suggerisce ulteriori collegamenti:

1) nelle funzioni sacre ci si inginocchia: il plesso sacrale è connesso ai centri secondari delle ginocchia

2) Cristo eseguiva la guarigione degli ammalati attraverso l'imposizione delle mani: il plesso cardiaco è connesso ai centri presenti sui palmi delle mani

Infine il modo di dire "farsi largo a gomitate" indica la presenza di un collegamento tra il centro istintuale del plesso solare con quello secondario dei gomiti.

Sono possibili chiaramente altri tipi di connessioni che sono comunque realizzati a livello di processi cerebrali inconsci.

10 Processo alchemico del sistema nervoso inferiore

La via della mano sinistra è volta alla realizzazione dell'illuminazione ovvero il procedimento del rendere consapevole l'essere umano facendo affiorare l'inconscio a livello conscio. Questo processo è ottenibile attraverso una serie di passi da realizzare sulla psicologia umana.

La **SCALA** è il simbolo delle varie fasi che si susseguono (i 12 gradini) che conduce verso la materia sublimata distaccata dal caos. I suoi 12 gradini rappresentano le 12 fasi dell'alchimia:

1. calcinazione
2. congelazione
3. fissazione
4. soluzione
5. digestione
6. distillazione
7. sublimazione
8. separazione
9. cerazione
10. fermentazione
11. moltiplicazione
12. proiezione

Per comprendere queste fasi che a prima vista racchiudono termini ermetici iniziamo facendo un paio di considerazioni:

A) 12 sono il numero di segni dello zodiaco, ognuno dei quali è correlato ad un preciso elemento. Accedere al mondo astrale significa anche penetrare il segreto dell'astrologia. I segni sono così organizzati:

1. Ariete - FUOCO ----- ALFA
2. Toro - TERRA
3. Gemelli - ARIA
4. Cancro - ACQUA
- IDRA
5. Leone - FUOCO
6. Vergine - TERRA
7. Bilancia - ARIA
8. Scorpione - ACQUA
- OFIUCO
9. Sagittario - FUOCO
10. Capricorno - TERRA
11. Acquario - ARIA
12. Pesci - ACQUA ----- OMEGA

L'Agnello, simbolo dell'innocenza e della purezza (da pur = fuoco), è l'emblema del Cristo, il Messia, Sapienza e Potenza di Dio Padre; il Redentore che purifica l'umanità con il suo sacrificio celebrato a Pasqua, ricorrenza non solo della morte e resurrezione di Gesù Cristo, ma anche del suo concepimento. **L'ARIETE** corrisponde all'Oriente, dal latino Oriiri = "sorgere", "nascere"; indica quindi l'alba, il sorgere del Sole che segna l'inizio, il rifiorire della vita nella natura con la Primavera.

L'IDRA compare in due leggende. La prima e la più nota è quella in cui si racconta dell'Idra Femmina come della creatura che Eracle combatté e uccise nella seconda delle sue 12 famose fatiche. L'Idra Femmina, una bestia dalle molte teste, era figlia del mostro Tefeo e di Echidna, una creatura metà donna e metà serpente. Era quindi consanguinea del dragone posto a guardia delle mele d'oro e ricordato nella costellazione del Dragone. Si ritiene che le teste dell'Idra fossero nove, e che quella posta in mezzo fosse immortale.

L'OFIUCO (in latino Ophiuchus, colui che porta il serpente, serpentario o Οφιούχος in greco) è raffigurato come un uomo che porta un serpente. Il suo corpo divide il

serpente in due parti, la Testa del Serpente e la Coda del Serpente, che sono comunque considerate una sola costellazione.

Il nome greco del **PESCE** è formato dall'unione delle sigle di questa frase: Insoys, Khristós, Theoy-Ghiós Sotér, che significa Gesù Cristo.

B) 12 sono i nervi che fuoriescono dal cervello senza passare per la spina dorsale. I nervi vengono numerati a secondo dell'ordine di fuoriuscita craniale verso il caudale:

1. *Nervo Olfattivo*

2. *Nervo Ottico*

3. *Nervo Oculomotore*

(è responsabile del movimento del globo oculare in alto lateralmente e medialmente, mediale e sotto mediale.)

4. *Nervo Trocleare*

(è un nervo motorio che innerva il muscolo obliquo superiore dell'occhio che provvede a ruotare l'occhio verso il basso e lateralmente)

5. *Nervo Trigemino*

(si divide in nervo oftalmico, nervo mascellare e nervo mandibolare)

6. *Nervo Abducente*

(fa ruotare l'occhio verso l'esterno)

7. *Nervo Facciale*

(con le fasce specifiche ed effetrici viscerali, il nervo irradia tutta la muscolatura della mimica del viso; con le fibre sensitive che provengono dalla corda del timpano innerva due terzi della lingua dove si trovano i recettori del gusto; con le sue fasce parasimpatiche ha il compito di regolare la secrezione delle ghiandole lacrimali e le ghiandole salivali sottomandibolari e sottolinguali; con l'innervazione della

ghiandola lacrimale e il battito della palpebra, il nervo facciale ha un doppio compito, quello di mantenere umido l'occhio)

8. *Nervo Vestibolo-cocleare*

(la componente vestibolare avvia impulsi connessi con l'equilibrio, la postura e con i movimenti della testa e del collo; grazie all'alimentazione sensorica all'orecchio interno, l'VIII° nervo è un nervo uditivo; distribuisce anche i riflessi sensorici dall'organo vestibolare e indica al cervello in ogni momento la posizione ed il movimento del corpo)

9. *Nervo Glosso faringeo*

(innerva con fasce visceromotorie specifiche, insieme al nervo vago e attraverso il plesso faringeo, il muscolo costrittore superiore della faringe, come pure il muscolo elevatore dei palatini; ha una grande importanza per l'atto della deglutizione, soprattutto nel collegamento tra naso e bocca. La chiusura evita che il cibo venga spinto nella parte nasale durante la deglutizione. Con l'innervazione della faringe, il nervo glosso faringeo ha un ruolo importante nella formulazione della parola. Con le fibre parasimpatiche innerva la ghiandola parotide la quale produce il 25% della saliva; con fasce nervose sensitive viscerali specifiche, innerva il terzo posteriore della lingua che permette la capacità gustativa dell'amaro tramite le papille vallate; con fasce sensitive viscerali generali, si percepiscono il tatto, la termica, il dolore; altre fibre della sensibilità generale si distribuiscono alla faringe, alle tonsille e all'orecchio medio; le fasce di sensibilità viscerale del seno e del glomo carotico hanno una grande importanza nella regolazione della circolazione e della respirazione)

10. *Nervo Vago*

(le fibre motorie innervano i muscoli della laringe e i muscoli costrittori della faringe; provvedono all'innervazione parasimpatica del cuore, della trachea, dei bronchi e del canale digerente; le fibre sensitive somatiche innervano le meningi della fossa cranica posteriore e parte dell'orecchio esterno; le fibre sensitive specifiche recano impulsi gustativi dall'epiglottide)

11. *Nervo Accessorio*

(il ramo interno contiene soprattutto fibre motorie che si distribuiscono con i rami faringei e laringei del nervo vago e fibra che innervano i muscoli del palato molle; può anche contenere fibre destinate ai rami cardiaci vagali; il ramo esterno provvede all'innervazione motoria dei muscolo sterno cleido mastoideo e trapezio)

12. *Nervo Ipoglosso*

(è l'unico nervo motorio che irradia la lingua; ha una grande importanza per parlare, mangiare, bere e deglutire)

I 12 nervi che si irradiano direttamente dal cervello sono grosso modo controllabili anche consciamente. Gli elementi **ARIA, FUOCO, ACQUA e TERRA** ed a cui corrispondono i plessi cardiaco, solare, sacrale e coccigeo vanno stimolati attraverso l'inconscio. Prendendo spunto dalla religione cattolica che ci enuncia le 7 virtù ed i 7 vizi capitali possiamo comprendere quali siano gli archetipi che stimolano inconsciamente i nervi spinali dei plessi:

7) Talamo - Invidia vs Gentilezza

6) Trigemino - Superbia vs Umiltà

5) Plesso cervicale - ETERE - Gola vs Astinenza

4) Plesso cardiaco - ARIA - Accidia vs Diligenza

3) Plesso solare - FUOCO - Ira vs Pazienza

2) Plesso sacrale - ACQUA - Lussuria vs Castità

1) Plesso coccigeo - TERRA - Avarizia vs Liberalità

Gli archetipi negativi (vizi) e quelli positivi (virtù) vanno utilizzati in fasi successive del lavoro alchemico.

L'alchimia divide le fasi di trasmutazione in nigredo in Nigredo, Albedo e Rubedo.

Prima, alla base, c'è l'opera al nero (nigredo): perché il seme fruttifichi deve essere infatti sepolto nella terra (che è scura). Questo è il "regime di Saturno", la fase "al nero" che copre da sola la metà del ciclo, così come la notte copre la metà del ciclo

solare giornaliero. Poi c'è l'Albedo o opera al bianco, che corrisponde alla primavera, rinascita. Infine la Rubedo o opera al rosso, il compimento e la raccolta (estate/autunno).

L'opera al nero si compie attraverso i vizi, l'opera al bianco attraverso le virtù ed infine l'opera al rosso attraverso le virtù ed il logos (zolfo). Il rubedo rappresenta l'albedo tinto del colore regale: l'uomo diviene così verbo incarnato.

Riconsiderando insieme tutto quanto descritto sopra, mettendo in relazione fasi alchemiche, nervi cranici con sistemi rappresentazionali ed archetipi necessari per l'attivazione dei nervi spinali, si ottiene la seguente lista:

NIGREDO

1. calcinazione - FUOCO (Ira + Silenzio) - OLFATTIVO (Nervo Oftalmico)
2. congelazione - TERRA (Avarizia + Silenzio) - VISIVO (Nervo Ottico)
3. fissazione - ARIA (Accidia + Silenzio) - VISIVO (Nervo Oculomotore)
4. soluzione - ACQUA (Lussuria + Silenzio) - VISIVO (Nervo Trocleare)

ALBEDO

5. digestione - FUOCO (Pazienza + Silenzio) - OLFATTIVO + GUSTATIVO (Nervo Trigemino)
6. distillazione - TERRA (Liberalità + Silenzio) - VISIVO (Nervo Abducente)
7. sublimazione - ARIA (Diligenza + Silenzio) - UEDITIVO + GUSTATIVO (Nervo Facciale)
8. separazione - ACQUA (Castità + Silenzio) - UEDITIVO (Nervo Vestibolo-cocleare)

RUBEDO

9. cerazione - FUOCO + ETERE (Pazienza + Parola) - UEDITIVO + GUSTATIVO (Nervo Glosso faringeo)
10. fermentazione - TERRA + ETERE (Liberalità + Parola) - UEDITIVO +

GUSTATIVO (Nervo Vago)

11. moltiplicazione - ARIA + ETERE (Diligenza + Parola) - Uditivo (Nervo Accessorio)

12. proiezione - ACQUA + ETERE (Castità + Parola) - Uditivo + Gustativo (Nervo Ipoglosso)

Si comprende ora a che cosa serve il voto di umiltà, castità, obbedienza e silenzio richiesto a chi intraprende questa via attraverso la chiesa cattolica. E' il medesimo tragitto che si compie anche nelle vie iniziatiche della massoneria e non è un caso che i gradi siano 33, tanti quante le vertebre della spina dorsale.

Rianalizzando quanto espresso si comprende che per la realizzazione del processo alchemico è necessario costituire delle associazioni ('ancore' in PNL) tra sistemi rappresentazionali e i meccanismi inconsci che attivano a loro volta i nervi spinali. Questo lavoro consente di portare a livello conscio l'inconscio e di riuscire a richiamare a comando i centri energetici.

Non è necessario compiere delle malvagità per superare la fase del nigredo o delle opere di carità materiali per la fase del rubedo. E' sufficiente allenare l'immaginazione richiamando i corrispondenti archetipi alla mente. Questo può essere fatto utilizzando come punto di appoggio un racconto allegorico. I Gesuiti utilizzano a questo scopo il racconto evangelico secondo quanto disposto dal suo fondatore S. Ignazio di Loyola nel suo "Esercizi Spirituali". La via cattolica ovviamente non è l'unica per ottenere questi risultati perchè l'importante non è il mezzo ma il fine.

Possono essere utilizzati alternativamente altri metodi che si basano sulla stimolazione meccanica del singolo centro:

1) Plesso cocigeo : sesso anale, fisting, esercizi di contrazione dell'ano (es. il continuo 'in piedi' e 'seduti' durante la messa)

2) Plesso sacrale: sesso tantrico con ritenzione del seme e completa astinenza dal sesso

3) Plesso solare: utilizzo magico dei cibi (es. il vino ed il pane utilizzati durante la messa)

4) Plesso cardiaco: Rebirthing, fustigazione, coinvolgimento emotivo (es. provare compassione del Cristo in croce)

5) Plesso cervicale: Cabala, Canto, Mantra (es. i canti e le litanie pronunciate durante la messa)

6) Trigemino : ipnosi, alterazione della coscienza tramite droghe, aromaterapia (es. l'incenso diffuso durante la messa)

7) Talamo: sforzi di volontà tramite prove fisiche da superare (es. limitazione del cibo e delle ore di sonno come suggerito negli Esercizi Spirituali)

Una valida via è quella del Kundalini Yoga tibetano o delle pratiche cinesi come il Qi-Kong. Non è scopo di questo libro mettere in comparazione le varie tecniche che comunque provengono da tradizioni secolari di vie iniziatiche proprie di ogni singola regione geografica. Si è qui voluto solo evidenziarne il funzionamento a livello fisiologico e psicologico sul corpo umano.

11 Allegorie ed entità del piano astrale

Una volta attivati i centri nervosi spinali e resi comandabili consciamente tramite una delle possibili vie iniziatiche disponibili, si accede al mondo **INFERIORE** o **INFERI**, ovvero ad un piano a frequenza vibrazionale inferiore a quella della materia. In realtà tale piano è scomponibile in ulteriori 7 piani vibrazionali adiacenti fra loro accordati con le frequenze di risonanza dei sette nervi spinali. Quindi accedendo ad uno dei centri (o chakra) ci si connette di conseguenza ad uno di questi sottopiani analogamente a quello che compiamo accendendo una radio e selezionando la frequenza di un emittente FM.

I sette piani sono rappresentabili metaforicamente come sette sfere concentriche, una sorta di matrioska dove la sfera centrale è l'elemento **TERRA**, come del resto dipinto in molte raffigurazioni antiche.

Il sistema geocentrico (detto anche aristotelico-tolemaico) era un modello astronomico che poneva la Terra al centro dell'Universo, mentre tutti gli altri corpi celesti ruotavano attorno ad essa. In Occidente il sistema geocentrico ebbe ampia diffusione nell'antichità e nel medioevo, soprattutto per ragioni filosofiche e religiose. Nell'antica Grecia esso si fuse con le concezioni filosofiche di chi (ad esempio Platone ed Aristotele) basava il proprio sistema su armonie matematiche e geometriche. I pianeti si trovavano nell'iperuranio (lo spazio "oltre il cielo", cioè sovralunare) ed erano perfetti, quindi dovevano avere orbite perfette. Poiché il cerchio era considerato la forma perfetta, i movimenti dei corpi celesti dovevano essere circolari ed il cosmo doveva essere suddiviso in una serie di sfere concentriche. La sfera centrale (detta anche sublunare) era occupata dalla Terra e dalla sua atmosfera; essa era l'unica parte "imperfetta" del cosmo, sia perché entro di essa i moti erano rettilinei, sia perché mutevole. Al di fuori di questa sfera ve ne erano altre otto, le prime corrispondenti ai sette pianeti (nell'ordine: Luna, Mercurio, Venere, Sole, Marte, Giove e Saturno) e l'ultima alle stelle fisse.

E' chiaro che questo modello non rappresentava effettivamente la volta celeste quanto il microcosmo presente nell'uomo secondo la frase "**COME IN CIELO COSI' IN TERRA**" contenuta nella preghiera del "Padre Nostro".

Un modo allegorico di rappresentazione delle sfere vibrazionali è quella di associarle a luoghi mitologici come l'Olimpo, Shangri-La, Lemuria, Atlantide, Agartha e la Terra Cava.

L'Olimpo (dal greco Όλυμπος) è, con i suoi 2.917m, la montagna più alta della Grecia. Per tal motivo divenne, nell'immaginario popolare, la sede degli dei nella mitologia greca. È situato nella parte settentrionale del paese, tra la Tessaglia e la Macedonia, non lontano dal Mare Egeo. Nel 1938 è diventato sede del Parco Nazionale del Monte Olimpo. Sulla sua vetta, perennemente circondata da nubi, c'erano le abitazioni degli dei (detti olimpi) costruite da Efesto. A capo della numerosa famiglia c'era Zeus. Le altre divinità erano Era sua moglie, Poseidone suo fratello ed Estia sua sorella, Ares, Ermes, Efesto, Afrodite, Atena, i gemelli Apollo e Artemide, Demetra e Dioniso. Ade non abita sull'Olimpo, ma nei suoi inferi. Demetra poi deciderà di vivere per sei mesi nell'Ade vicino la figlia Persefone. Secondo la mitologia i banchetti degli dei erano allietati dalle Muse e dai festeggiamenti con nettare e ambrosia. La voce Όλυμπος olympos non ha etimo certo. È stata accostata a termini greci come ollumi (tagliare, radere, distruggere), oloos (distruttore), oulē (intaglio), mentre il suffisso -mpos, è attestato in diversi linguaggi indoeuropei nella formazione degli aggettivi con significato di posizione. Queste tesi tenderebbero a concepire la parola olympos come "impedimento", "ostacolo", "barriera", e infatti dagli antichi l'Olimpo era considerato una frontiera che separava la Tessaglia dalla Macedonia. Un'altra etimologia si avvale di parole più prettamente indoeuropee come le radici wel- ("girare") e ombh- ("rotondità", ma anche "sommità").

Shangri-La è il nome di un luogo immaginario descritto nel romanzo Orizzonte perduto, scritto da James Hilton nel 1933. In esso si parla di un luogo racchiuso nell'estremità occidentale dell'Himalaya nel quale si vedevano meravigliosi paesaggi, e dove il tempo si era quasi fermato, in un ambiente di pace e tranquillità. Shangri-La era organizzato come una comunità lama, (professante però, non il buddhismo ma il

Cristianesimo nestoriano) perfetta, dalla quale erano bandite, non a nome di legge ma per convinzione comune, tutta una serie di umane debolezze (odio, invidia, avidità, insolenza, avarizia, ira, adulterio, adulazione e via discorrendo), un eden materiale e spirituale dove l'occupazione degli abitanti era quella di produrre cibo nella misura strettamente necessaria al sostentamento e trascorrere il resto della giornata nell'evoluzione della conoscenza interiore della scienza e nella produzione di opere d'arte. Nel 2001 il governo cinese ha dichiarato Zhongdian, nella regione di Yunnan, che confina col Tibet, la vera Shangri-La. Nelle vicinanze c'è il monastero di Hong Po Si, dove vivono una sessantina di monaci e cinque lama.

Lemuria è il nome di un ipotetico continente scomparso, che si suppone si trovasse nell'Oceano Indiano o in quello Pacifico. Lemuria entrò nel lessico dell'occulto tramite le opere di Madame Blavatsky, fondatrice della Società Teosofica, che dichiarò intorno al 1880 che l'esistenza di questo continente, abitato da una razza di ermafroditi spiritualmente puri. Nel 1894 Frederick Spencer Oliver pubblicò *A Dweller on Two Planets*, nel quale dichiarò che i sopravvissuti di un continente immerso chiamato Lemuria, vivevano sopra o all'interno del Monte Shasta nel nord della California. I Lemuriani avrebbero vissuto in un complesso sistema di tunnel scavati nella montagna e, in alcuni casi, sarebbero stati avvistati fuori dalla loro montagna, mentre camminavano coi loro abiti bianchi.

Atlantide è una leggendaria isola il cui nome deriva da quello di Atlante, il leggendario governatore dell'Oceano Atlantico. Nel racconto di Platone Atlantide era una potenza navale situata "oltre le Colonne d'Ercole" che conquistò molte parti dell'Europa occidentale e dell'Africa 9mila anni prima il tempo di Solone (approssimativamente nel 9600 a.C.). Dopo avere fallito l'invasione di Atene, Atlantide sprofondò "in un singolo giorno e notte di disgrazia". Secondo Platone il dio Poseidone si sarebbe innamorato di Clito, una fanciulla di Atlantide, e "recinse la collina dove ella viveva, alternando tre zone di mare e di terra in cerchi concentrici di diversa ampiezza, due erano fatti di terra e tre d'acqua ...". Al centro della città vi era il tempio di Poseidone e Clito, lungo 250 metri ed alto in proporzione, rivestito di

argento al di fuori e di oricalco all'interno, con al centro una statua d'oro di Poseidone sul suo cocchio di destrieri alati, che arrivava a toccare la volta del tempio.

Agarthi è uno dei nomi più comuni usati per definire una civiltà nascosta all'interno dell'Asia centrale. È un regno separato da una cintura di alte montagne e suddiviso in otto parti che formano come un fiore a otto petali in cui vi sono settantasei regni. Kalapa é la capitale di Shambala-Agartha in cui ha sede il palazzo del sacerdote-re e questo regno è situato in India e coincidente col monte Meru o Polo Nord prima dello spostamento dell'asse terrestre, centro del mondo e terra originaria dell'umanità. Shambhala sarebbe una società dove tutti gli abitanti sono illuminati. Secondo la leggenda nella città vi dimorerebbe il re del mondo, il quale ha controllo sul destino dell'umanità. Negli anni '40 una spedizione nazista, della famosa divisione occulta, si recò in Nepal alla ricerca di tale città.

Con l'espressione teoria della Terra cava ci si riferisce a diverse teorie, formulate da diversi pensatori in diverse epoche storiche, secondo cui il pianeta Terra sarebbe cavo al proprio interno. Secondo alcune di queste teorie, sotto la superficie terrestre vi sarebbero altre superfici concentriche, che potrebbero a loro volta essere abitate o abitabili. Sin dai tempi antichi diverse teorie hanno sostenuto l'esistenza di regni e territori sotterranei, sia come teorie relative a ipotetici veri territori sia come metafore per condizioni dello spirito (si pensi all'opera di Platone e al mito della caverna). Alcune di queste teorie col tempo sono andate a costituire le basi per luoghi concettuali, quali l'Ade della mitologia greca, lo Svartálfaheim della mitologia nordica, lo Sheol ebraico o l'inferno cristiano. 'Viaggio al centro della Terra' è un romanzo fantastico di Jules Verne del 1864 verso il centro della terra. Nel racconto il cratere d'entrata è segnalato dall'ombra dello Snæffels il 22 giugno, il solstizio d'estate secondo lo scritto lasciato da Arne Saknussemm, alchimista danese del XVI secolo, che avrebbe (allegoricamente) compiuto l'impresa lasciando vari segni nelle caverne in modo da facilitare il compito dei suoi successori.

Agrippa rappresentava la medesima metafora degli elementi attraverso i venti: Noto dal mezzodi (TERRA), Borea dal settentrione (ARIA), Zefiro dall'occidente (ACQUA) e Euro dall'oriente (FUOCO).

"Il vento Noto spicca il volo con ali umide, coprendosi il volto, terribile d'oscurità, come d'una maschera di pece. La folta sua barba lascia gocciolare l'acqua lungo i fili d'argento. Le nubi s'indugiano sulla sua fronte. Dalle ali e dal seno lascia cadere acqua. Ma Borea, il vento del settentrione, violento e rumoroso, scaccia le nubi, raffrena l'aria e fa gelare l'acqua. Zefiro, chiamato anche Favonio, è un vento leggerissimo che soffia dall'occidente ed è dolce freddo e umido. Raddolcisce i rigori invernali e produce tutte le erbe e tutti i fiori. Euro, che gli è contrario e che si chiama altresì Subsolare ed Apoleote dall'Oriente, è un vento acquoso, nebuloso e divorante."

L'allegoria segue lo schema della croce cristiana:

ARIA

ACQUA + FUOCO

TERRA

Da questa allegoria va estratto un importante insegnamento che riguarda il sistema rappresentazionale cenestesico e che si sostanzia nel segno della croce. Le dita della mano vanno tenute indicando il numero 3 (che potrebbe simboleggiare nigredo, albedo e rubedo oppure corpo, spirito ed anima) come nelle icone rinascimentali. Il movimento verso le quattro direzioni ed le dita che indicano il 3 producono una moltiplicazione che conduce ai 12 segni zodiacali e contemporaneamente ai 12 nervi che si irradiano dal cervello.

11.1 SFERE ELEMENTARI (TELLURICHE)

Altrettanto allegorica è la rappresentazione delle entità spirituali che occupano i vari piani vibrazionali e che sono state descritte in favole e fiabe:

- gnomi o troll (TERRA - PIOMBO - SATURNO - PRIMO CENTRO - SALE)

- ninfe o ondine o sirene (ACQUA - RAME - VENERE - SECONDO CENTRO)

- salamandre o draghi (FUOCO - STAGNO - GIOVE - TERZO CENTRO)

- silfidi o fate (ARIA - MERCURIO - QUARTO CENTRO)

Di seguito si riporta un allegoria che dovrebbe fornire al lettore elementi per comprendere la natura di queste entità secondo quanto è stato descritto dettagliatamente sino adesso.

ORAZIONE DEL QUATERNARIO

*“O Gnomi,
voi che avete la terra per dimora
e ne avete scavati gli abissi
per riempirli della vostra ricchezza
voi, che fate colare i sette metalli
nelle vene della pietra,
voi che nascondete nello scuro regno le pietre preziose delle stelle,
siate i dispensatori dei tesori di cui siete i custodi”.*

*“O Salamandre,
voi che trascinate il carro
dei roteanti soli
in perpetuo giro;
voi, che accendete di fuoco ardente i vulcani spenti,
facendo sgorgare torrenti di luce,
che nutrono con il loro calore
l’Universo tutto...
Voi dagli occhi di brace mostrate l’aspra via*

*dell' infuocato deserto
E sia così”.*

*“Ondine, voi che aprite le cateratte del cielo,
voi che generate le sorgenti dei fiumi
e delle fonti come sangue nel corpo;
voi, oceano che specchia la pallida luna in cui si riflettono
tutti i fiumi dell'essere argentei, voi sogni sfuggenti...
Voi, spettri d'acqua, che abitate la Torre di stagno, sigillate il nostro essere e con la
celeste candela tracciate il cammino nella mortale palude”.*

*“O Silfidi,
voi essenze turbinose di sfavillante arcobaleno.
Voi, che tramutate la vita in ombra e l'ombra in nebbia che si dissolve.
Voi, moto perpetuo nella perpetua quiete,
date corpo alle ombre, e pensiero ai sogni
voi, demoni dell'aria che abitate la Torre del metallo vivo,
spingete i draghi alati dell'aurora per disperdere con il loro potente alito le ombre
della notte”.*

11.2 SFERE ANGELICHE (URANICHE)

Secondo la tradizione cristiana, di origine medioevale, gli angeli sono organizzati in differenti ordini, detti Cori Angelici. La classificazione più influente fu discussa da Pseudo-Dionigi nel quarto o quinto secolo, nel libro *De Caelesti hyerarchia*. In questo suo lavoro, l'autore aveva indicato alcuni passaggi del Nuovo Testamento, nello specifico gli Efesini 6,12 e i Colossesi 1,16, sulla cui base costruire uno schema di tre Gerarchie, Sfere o Triadi di angeli, nella quale ogni Gerarchia contiene tre Ordini o Cori. In decrescente ordine di potenza questi sono:

- Prima Sfera : Serafini, Cherubini, Troni o Ophanim
- Seconda Sfera: Dominazioni, Virtù, Potestà
- Terza Sfera: Principati, Arcangeli, Angeli

PRIMA SFERA (SOLE - ORO - SETTIMO CENTRO)

I SERAFINI (da "Seraph") appartengono al più alto ordine di angeli, asservono il ruolo di guardiani del trono di Dio e continuamente cantano le sue preghiere: «Santo, santo, santo è il Signore degli eserciti! Tutta la terra è piena della sua gloria!». È anche detto che circondano il trono di Dio, cantando la musica delle sfere e regolando il movimento del cielo così come viene comandato da Dio, e che emanano una luce così potente e brillante che nessuno, se non occhi divini, possa guardarli. Quattro di loro circondano il trono di Dio, dove bruciano eternamente per amore e zelo per Dio. Sono angeli dalle 6 ali.

I CHERUBINI stanno oltre il trono di Dio; sono i guardiani della luce e delle stelle. Si crede che, anche se sono stati rimossi dal piano reale e materiale degli uomini, la luce divina che essi filtrano giù dal cielo possa ancora toccare le vite umane. Hanno quattro ali e quattro facce, ovvero una umana, una di cherubino, una di leone ed infine una di aquila. I Cherubini sono considerati coloro dediti alla protezione. Essi stanno a guardia dell'Eden e del trono di Dio.

I TRONI o Ophanim sono esseri angelici dalla forma mutevole e dagli infiniti colori. Il loro compito è quello di portare il trono di Dio per il Paradiso in suo nome. Inoltre, sono descritti come ruote intersecate ad altre ruote, delle quali una si muove avanti e indietro, e l'altra si muove da un lato all'altro. Queste ruote sono dotate di innumerevoli occhi: questa immagine si trova nel Libro di Ezechiele, dove il profeta Ezechiele descrive la visione dei Cieli; il profeta non descrive esplicitamente queste ruote come angeli, ma come oggetti o "creature viventi" che possiedono uno spirito.

SECONDA SFERA (LUNA - ARGENTO - SESTO CENTRO)

Le DOMINAZIONI, sono conosciute anche come Hashmallim, e hanno il compito di regolare i compiti degli angeli inferiori. Ricevono i loro ordini dai Serafini, Cherubini o direttamente da Dio, e devono assicurarsi che il cosmo sia sempre in ordine. È con estrema rarità che le Dominazioni assumano forma fisica per mostrarsi ai mortali. Invece, si interessano tranquillamente dei particolari dell'esistenza. Sono gli Angeli ai quali Dio affida la forza del Dominare. Essi compongono l'esercito dell'Apocalisse e da loro dipende l'ordine universale e la disciplina ferrea alla quale gli angeli si rivolgono per mantenerlo.

Le POTESTA' sono esseri angelici dai molti colori, come vapori nebbiosi. Sono gli elementi portanti della coscienza e custodi della storia. Gli angeli della nascita e della morte sono Potestà. Sono accademicamente guidati e interessati all'ideologia, filosofia, teologia, religione e ai documenti che appartengono a questi studi. Le potenze sono le menti: un gruppo di esperti che servono da consiglieri e pianificatori della politica. Il loro compito è quello di sorvegliare la distribuzione di poteri all'umanità, in loro nome. Nella credenza popolare sono gli Angeli che accompagnano le decisioni dei padri e li consigliano nella cura della famiglia.

Le VIRTU', anche chiamate Fortezze, si trovano oltre il trono di Dio e sono uguali ai Principati. Il loro dovere è quello di osservare i gruppi di persone. La loro forma è simile a lampi di luce che ispirano nell'umanità molte cose come l'Arte o la Scienza, Il nome delle sante Virtù significa coraggio saldo e intrepidità in tutte le attività, un coraggio che mai si stanca di accogliere le illuminazioni donate dal Principio divino, che è anzi potentemente teso all'imitazione di Dio. Dispensatori di Grazia, definiscono l'archetipo, in termini di qualità specifiche, dell'elemento creato. Stabiliscono pertanto le caratteristiche proprie dell'elemento: attribuiscono la forma, il colore, la dimensione, il profumo, la temperatura. Da questo momento in poi l'elemento è pronto per scendere nei piani della materia, manifestandosi, sia esso un fiore o una galassia.

TERZA SFERA (MARTE - FERRO - QUINTO CENTRO - ZOLFO)

I PRINCIPATI sono esseri angelici dalla forma simile a raggi di luce. Si trovano oltre il gruppo degli arcangeli. Sono gli angeli guardiani delle nazioni e delle contee, e tutto quello che concerne i loro problemi e eventi, inclusa la politica, i problemi militari, il commercio e lo scambio. Uno dei loro compiti è quello di scegliere chi tra l'umanità può dominare.

Gli ARCANGELI sono usualmente considerati il secondo ordine più basso della Prima Sfera; questi angeli tendono ad essere i più grandi consiglieri e amministratori inviati dal Cielo. Un arcangelo ha normalmente un ruolo di grande importanza nei riguardi dell'uomo. Secondo l'Angelologia di Pseudo-Dionigi, tuttavia, gli Arcangeli stanno appena sopra l'ordine angelico, quello degli Angeli comuni.

Gli ANGELI appartengono all'ordine più basso della gerarchia degli angeli, e sono i più familiari agli uomini. poiché sovrintendono a tutte le occupazioni degli uomini. All'interno della categoria degli angeli, ci sono differenze di molti tipi. Gli angeli vengono sovente inviati come messaggeri agli uomini. La parola "angelo" proviene dal greco "anghellos", cioè "messaggero".

11.3 ELOHIM

Il monoteismo ebraico faceva largo uso della parola **אֱלֹהִים** "elohim" soprattutto per designare alcuni esseri potenti come gli angeli della corte celeste (Salmo 138,1). Secondo alcuni ciò sarebbe dovuto al fatto che la lingua ebraica era meno evoluta di quella greca, che distingue sempre il termine angelo (**ἄγγελος**) dal termine dio (**θεός**) (si confrontino ad esempio Salmo 97,7 ed Ebrei 1,6). Gli "elohim" o "Dei minori" del Vecchio Testamento non furono mai e poi mai oggetto di adorazione (Apocalisse 22,8-9), furono creati (Ebrei 1,5) e furono considerati figli di Dio (Giobbe 1,6; Salmo 29,1; Salmo 89,7) solo per adozione.

Le forme di omaggio tributate a Gesù Cristo dagli angeli quando fu introdotto nel mondo (Ebrei 1,6), dai magi quando gli portarono i doni (Matteo 2,11), dal cieco nato quando recuperò la vista (Giovanni 9,38), dai discepoli quando apparve risorto in Galilea (Matteo 28,17), dagli apostoli all'ascensione (Luca 24,52), alla destra di Dio dopo il ritorno in cielo (Apocalisse 5,13 e Filippesi 2,10-11) ed alla fine dei tempi nella Nuova Gerusalemme sul trono di Dio e dell'Agnello (Apocalisse 22,1 e 22,3), provocavano non pochi problemi ai giudei convertiti al cristianesimo prima della definizione del dogma della trinità. Gesù Cristo risultava infatti essere l'unico vero figlio di Dio, generato e non creato, di natura divina e non angelica (Filippesi 2,6; Colossesi 2,9; Ebrei 1,5-1,8), onorato come il Padre (Giovanni 5,22-23).

Nel racconto della creazione [Genesi 1,1] compaiono prima gli dèi (Elohim) che hanno creato i corpi inanimati come il cosmo, la terra, il Sole... e solo dopo viene il Dio [JHWH - Genesi 2,4] che ha creato gli esseri viventi. JHWH prende il sopravvento sugli dèi, come sommo «Dio tra gli dèi», perché ha compiuto la creazione più importante: l'uomo. Essendo gli elohim dei di un piano vibrazionale inferiore a quello materiale ne risulta che JHWH non è il Padre Celeste invocato dal Cristo. Possiamo quindi affermare che per Elohim si intendono le sette gerarchie dell'astrale (dette EGREGORE) che compongono l'uomo al disotto del piano materiale. Nelle allegorie pittoriche del cristianesimo i capi (o TESTE) delle egregore sono rappresentati dagli angioletti dipinti con il solo capo e le ali sotto i piedi della Madonna o della Santissima Trinità.

12 Interazione con il piano astrale

A questo punto, dopo aver introdotto molta della teoria su cui si fonda la Scienza dei Magi, è giunto il momento di parlare più di esperienze pratiche al fine di ricollegarle alle conoscenze teoriche espresse nei precedenti paragrafi. E' necessario ricordare al lettore che stiamo continuando a parlare della *Via della Mano Sinistra* ovvero di quell'insieme di pratiche che servono alla connessione del piano materiale con il piano inferiore o inferi ed a cui si accede attraverso l'inconscio. Il termine del percorso iniziatico è conosciuto dai massoni come **Grande Opera** e dai Rosacroce come la **ROSA mistica**. Il percorso del nigredo, albedo e rubedo è rappresentato allegoricamente da Dante Alighieri nella *Divina Commedia* nel viaggio attraverso l'inferno, il purgatorio ed il paradiso in tre cantici di 33 canti ciascuno (tranne l'Inferno, che contiene un ulteriore canto proemiale) che termina con la visione della ROSA dei beati e la visione trinitaria di Dio.

La via della mano sinistra può essere appresa tramite un percorso iniziatico, ovvero una scuola esoterica o una religione che attraverso l'uso di tecniche fisiche e psicologiche consente all'allievo di accedere alle sue risorse di connessione all'astrale. Questo percorso può essere eventualmente stimolato anche dalle stesse entità dell'astrale per un qualche fine sconosciuto o conosciuto al soggetto: generalmente ciò accade per quegli individui che dispongono già, anche se inconsciamente, di una connessione verso il mondo superiore o divino: l'oro dei filosofi ed il tesoro dei pirati.

La via di accesso al piano mentale è superiore ai sette piani vibrazionali di cui abbiamo già parlato ed allo stesso piano fisico. L'unione delle sette sfere (o ruote) e del corpo fisico corrisponde agli 8 strati soggiacenti al trono su cui siede il vero Dio (il nono strato). Il numero zero come il dieci corrispondono entrambi all'assoluto e per questo motivo gli antichi non li rappresentavano.

Ciò che siede sul trono del corpo fisico e dei corpi astrali è il corpo mentale chiamato generalmente **ANIMA**. L'insieme dei sette corpi astrali viene chiamato **SPIRITO**. La

trinità divina del macrocosmo ha quindi la sua corrispondenza nel microcosmo nell'insieme anima - corpo - spirito. Mentre lo spirito può essere fabbricato a partire dal corpo, l'anima si riceve come un'eredità e non è posseduta da tutti gli umani. Il motivo che spinge quindi le entità dell'astrale ad interagire con gli umani è quindi la presenza dell'anima, tesoro ambito dagli spiriti degli inferi e potere del mondo superiore sul mondo fisico ed astrale.

Lo sviluppo delle capacità di rapporto con il piano astrale avanza in congiunzione con l'età del soggetto:

- 1) da 0 a 7 anni -> sfera della TERRA
- 2) da 7 a 21 anni -> sfera dell'ACQUA
- 3) da 21 a 35 anni -> sfera del FUOCO
- 4) da 35 a 49 anni -> sfera dell'ARIA

Negli anni successivi ai 49 il processo si inverte e molti cadono vittima delle malattie associate ai vari centri di cui si riporta solo qualche esempio:

- 1) ARIA: attacchi cardiaci, tumore alla faringe/laringe o ai polmoni
- 2) FUOCO: diabete, carcinoma allo stomaco con metastasi al fegato
- 3) ACQUA: tumori intestinali, problemi motori, ictus e problemi di circolazione
- 4) TERRA: degenerazione dello scheletro e delle articolazioni, cancro del colon retto

Le prime presenze eteriche pronte a farsi vive nella percezione di un umano sono quelle della **TERRA**, essendo quelle corrispondenti all'osso sacro e quindi stimulate dalle pulsioni anali e dalla smania di possesso. Mentre il settimo centro è riconducibile al verbo **ESSERE**, il primo centro è rappresentato simbolicamente dal verbo **AVERE**. E' frequente che nei primi anni di età un bambino si costruisca un alterego immaginario, un folletto con cui giocare ed interagire. Essendo partorito dall'immaginazione tale entità esiste effettivamente nel mondo astrale e generalmente scompare quando il bambino si accinge alla pubertà.

La pubertà è il periodo di cambiamenti fisici attraverso i quali il corpo di un bambino diviene un corpo adulto capace di riproduzione. Con questo processo inizia l'attività delle ghiandole sessuali, che si manifesta nella donna con la prima mestruazione, nell'uomo con la produzione di sperma. A questa fase di evoluzione corporea viene legata l'azione di un potente demone chiamato **LILITH**. Essa compare nell'insieme di credenze dell'Ebraismo come un demone notturno, ovvero come una **CIVETTA** che lancia il suo urlo nella versione della cosiddetta Bibbia di Re Giacomo. Secondo la tradizione della cabala, è il nome della prima donna creata, prima compagna di Adamo e precedente ad Eva. Dei ragazzi adolescenti si pensa che provochi le eiaculazioni notturne con cui genera demoni (i **JINN** nella tradizione arabo-islamica), comportandosi in tal modo come spirito succubo analogo femminile dello spirito incubo maschile.

Durante il periodo puberale ed adolescenziale possono avvenire fenomeni di poltergeist legate alle entità dell'**ACQUA**.

Il termine Poltergeist deriva dal tedesco e significa spirito rumoroso (geist significa spirito, poltern bussare). Di questo fenomeno si ha notizia sin dall'antica Roma ed appare in documenti del Medioevo in Germania, Galles e Cina. Non mancano inoltre presunti casi di poltergeist in epoca moderna. Rappresenterebbe uno dei più particolari fenomeni paranormali. Esso si manifesterebbe sostanzialmente con il movimento improvviso di oggetti: quadri che cadono, mobili che si spostano, elettrodomestici che si accendono e si spengono, pietre e sassi che volano con traiettorie insolite. Questo fenomeno sarebbe inoltre accompagnato anche da altri fenomeni come l'autocombustione, levitazione di persone, comparsa di pozze d'acqua e di scritte sui muri fino alla produzione di voci. In genere il fenomeno di poltergeist possiederebbe tre caratteristiche costanti:

- Gli oggetti che si muovono colpiscono raramente le persone presenti o danneggiano gravemente la casa.
- Il fenomeno durerebbe alcune settimane o alcuni mesi al massimo.
- Si verificherebbe quasi sempre in presenza di una particolare persona, detta persona focale, che, nella maggior parte dei casi, è in età adolescenziale.

L'adolescenza è quel tratto dell'età evolutiva caratterizzato dalla transizione dallo stato infantile a quello adulto dell'individuo; si è poi soliti distinguere anche tra prima adolescenza, corrispondente al periodo puberale dai 12 ai 15 anni, e seconda adolescenza, cioè dai 15 anni fino al completamento dello sviluppo psichico/fisico, generalmente intorno ai 17-18 anni. Vi è un egocentrismo tipico dell'adolescente dato dalla tendenza a rinchiudersi in questo mondo fantastico, che lo può portare a grandi mete, ma anche ad aspre delusioni. Cronologicamente questa fase si colloca nella tarda adolescenza e nella prima giovinezza, tra i 16/17 anni e i 22/23 anni per la femmina e tra i 17/18 e i 28/29 per il maschio.

La fase post adolescenziale è connessa allo sviluppo del pensiero logico-formale e la maturazione degli schemi sociali. In questa fase possono agire le entità del **FUOCO** grazie all'intenso sforzo immaginativo dovuto all'autoaffermazione e la conquista di uno status nella piramide sociale. In questa fase è dominante il potere trasmutatorio del centro solare (stomaco) e con esso l'effetto magico dei cibi sul piano fisico e su quello astrale. In questo periodo si nota un conseguente ingrassamento che viene generalmente attribuito alla fame nervosa ed allo scarso impegno fisico a favore della scalata professionale.

Durante la mezza età, quando la brama di avere, il desiderio riproduttivo e la carriera professionale hanno raggiunto una certa stabilità con una conseguente diminuzione degli stimoli nervosi associati, si ha un preponderanza delle attività del plesso cardiaco e quindi dei sentimenti, odio o amore che siano. Le corrispondenti entità dell'**ARIA** agiscono in funzione di tali sentimenti potendo anche determinare la morte per arresto cardiaco o incidente di una persona verso la quale si nutre un profondo odio. Nello stesso modo si è in grado di guarire una persona anche a distanza come espressione del proprio amore. La manifestazione dei capelli bianchi è sintomo di questo stato e non è un caso che le entità dell'aria siano associate al bianco e all'albedo dell'alchimia (dal latino albēdo, "bianchezza", da album, "bianco").

Il sistema nervoso superiore coordina, inibisce o controlla quello inferiore, così quando il superiore non funziona, quello inferiore aumenta la sua attività. Se il sistema nervoso superiore funziona bene esso domina lo strato inferiore soggiogando

gli elementi che lo compongono. Il limite tra sistema nervoso superiore ed inferiore è fisicamente presente nel cervello all'altezza del talamo e tale limite, nella rappresentazione degli strati fisici-logici-virtuali precedentemente introdotto, può essere immaginato come la differenziazione tra conscio ed inconscio nello strato virtuale.

Lo sviluppo delle tre sfere superiori non è legato al tempo ma all'energia, ovvero lo sforzo di volontà profuso dal soggetto durante la sua vita, ed è riconducibile allo sviluppo parallelo delle tre funzionalità principali del sistema nervoso superiore:

- coscienza
- conoscenza
- espressività

Tale sviluppo comprende vari stati di consapevolezza che sono funzione delle informazioni introdotte nella mente tramite l'attività intellettuale, la capacità di interiorizzarle e renderle parte integrante dell'essere ed infine nella capacità di riorganizzarle secondo nuovi percorsi mentali e nuove forme dando luogo ad espressioni originali e consistenti. Questo percorso viene chiamato **VIA DELLA MANO DESTRA**.

A questo punto risulta chiaro che, perchè la Grande Opera si compia perfettamente, sia necessario agire parallelamente in entrambi le strade iniziatiche. Agire su una sola delle due vie porta a notevoli scompensi: da un lato si può far crescere troppo la razionalità, dall'altro l'irrazionalità. Come al solito l'equilibrio sta sempre nel mezzo, il che viene simbolicamente rappresentato dalla **BILANCIA**, il cui perno di oscillazione è il talamo e l'asta che la sostiene la rappresentazione stilizzata del sistema nervoso spinale. I due piatti della bilancia rappresentano la coscienza e la conoscenza o più semplicemente la via della mano destra (lobo cerebrale sinistro) e quella della mano sinistra (lobo cerebrale destro).

Generalmente nelle prime fasi del lavoro alchemico solo uno degli elementi è preponderante su tutti gli altri. Tale elemento può essere facilmente dedotto dal proprio segno zodiacale:

- 1- FUOCO - Ariete
- 2- TERRA - Toro
- 3- ARIA - Gemelli
- 4- ACQUA - Cancro
- 5- FUOCO - Leone
- 6- TERRA - Vergine
- 7- ARIA - Bilancia
- 8- ACQUA - Scorpione
- 9- FUOCO - Sagittario
- 10- TERRA - Capricorno
- 11- ARIA - Acquario
- 12- ACQUA – Pesci

Quando si avrà ottenuto una buona pratica nel lavoro alchemico si constaterà l'alternanza di questi centri in ore favorevoli del giorno e della notte. Quindi gli sforzi verso un particolare risultato materiale dovranno essere concentrati nelle ore nei quali l'attività del centro interessato sarà la massima:

- Le ore del Sole sono utili per operazioni che riguardano la gloria e le arti.
- Le ore della Luna riguardano la divinazione
- Le ore di Marte sono adatte sia per la difesa che per l'attacco
- Le ore di Mercurio sono ottime per le guarigioni e gli omicidi
- Le ore di Giove sono giuste per la ricchezza e potere
- Le ore di Venere sono ottime per fascinazioni e legamenti
- Le ore di Saturno sono indicate per i sortilegi

Nella fase del rubedo non sarà più necessario attendere le ore propizie poichè ogni operazione potrà essere compiuta istantaneamente e con poco sforzo mentale.

Nell'opera è necessario tenere conto della fase solare all'interno del suo ciclo di 11 anni e della fase lunare con il suo ciclo di 29 giorni. Il vento solare è composto di protoni, elettroni e neutrini frutto delle fusione atomica che avviene nel suo nucleo. Mentre protoni e elettroni sono parzialmente deviati dalla magnetosfera della terra, i

neutrini arrivano praticamente indenni sulla superficie terrestre attraversando l'atmosfera.

La magnetosfera che circonda la Terra si estende per circa 60.000 km sul lato rivolto verso il Sole (quasi 10 volte il raggio terrestre) e per oltre 1 milione di chilometri sul lato opposto. Al suo interno si distinguono zone circoscritte, dette fasce di van Allen o fasce di radiazione, che contengono particelle cariche ad alta energia. Tali particelle (essenzialmente elettroni e protoni) sono le componenti del vento solare che il campo magnetico cattura e costringe, attraverso l'azione della forza di Lorentz, a compiere un moto spiraliforme intorno alle linee di forza del campo. Le irregolarità nell'attività magnetica del Sole e l'intensa attività di formazione delle macchie solari condizionano il flusso del vento solare e, quindi, vengono trasmesse alla magnetosfera terrestre. Appunto da queste irregolarità dipendono fenomeni magnetici quali le aurore polari. Recenti studi condotti attraverso sistemi satellitari hanno rivelato che la magnetosfera terrestre offre una protezione solo discontinua dal vento solare sul nostro pianeta, consentendo il passaggio di particelle ad alta energia in misura maggiore di quanto precedentemente ipotizzato.

Protoni (p) e neutroni (n) decadono e si riformano continuamente, mantenendo in media una certa abbondanza di equilibrio, tramite le interazioni deboli che coinvolgono elettroni (e-), positroni (e+) e neutrini. Un positrone ed un neutrone danno luogo ad un protone ed un antineutrino. Un neutrino ed un neutrone danno luogo ad un protone ed un elettrone. Il flusso di neutrini è in grado quindi di variare la natura della materia.

Se un neutrino è in grado di alterare la natura del neutrone, una valanga di neutrini che cosa potrà mai fare sull'organismo? Sono stati effettuati degli studi per mettere in relazione l'attività solare con la storia sociale umana con risultati molto interessanti:

- 1) si sono verificate corrispondenze tra guerre e fasi ascendenti dei sunspots
- 2) sempre in corrispondenza dei picchi di energia è stato riscontrato un aumento della natalità umana

3) nelle fasi discendenti e nei periodi di stallo dei sunspots sono state correlate le fasi di depressione economica

L'esperienza ci insegna infine che un impatto a livello eterico esiste effettivamente ed è legato alla capacità di interazione tra piano fisico e piano astrale. Durante i picchi di macchie solari, quando il flusso di particelle prodotte dal Sole aumenta considerevolmente, si osserva un aumento corrispondente dell'attività dei centri e del sistema nervoso, in generale ci si sente più 'elettrici'.

Anche la Luna è dotata di una piccola magnetosfera, come rilevato nel 1998 dalla sonda Luna Prospector della NASA. Nel suo ciclo di 29 giorni intorno alla Terra, essa si trova in sovrapposizione con la magnetosfera terrestre nei giorni di Luna piena. In quelli di Luna Nuova, o Luna Nera, essa si trova tra Sole e Terra comportandosi da radioschermo. Ne consegue che il flusso di particelle solari è funzione dei cicli solari e lunari. Sole e Luna erano simboleggiati nella mitologia egizia da **OSIRIDE** e da **ISIDE** ed ancor oggi la massoneria li adotta nella sua simbologia.

Come il lettore avrà certamente intuito gli esseri dell'astrale sono generati dall'uomo e per l'uomo. L'uomo è il Dio del mondo astrale essendo ad un livello superiore rispetto alla sette sfere eteriche. Questo fatto si comprende nella Genesi quando viene chiesto a tutti gli Angeli di inchinarsi al nuovo essere, Adamo, fatto ad immagine e somiglianza degli Elohim.

Il mondo astrale può essere immaginato come una sorte di specchio dell'umanità: sogni, paure, odi ma anche amore e gentilezza si riflettono su quello che può essere, a giusto titolo, definito come l'**OMBRA** del piano materiale. Di fatto gli esseri che popolano questo mondo inferiore sono partoriti dalle nostre virtù e dai nostri vizi, ed essendo base del piano fisico, lo influenzano in funzione dei nostri sentimenti collettivi. Se quindi il mondo materiale è così pieno di corruzione ed ogni sorta di abomini lo dobbiamo senza dubbio alla stessa umanità che partorisce mostri eterici che agiscono su noi stessi e sui nostri fratelli. Più odiamo e più il mondo astrale odierà l'umanità bramando di combatterla e sottometterla. L'unico modo per

sconfiggere i mostri è solo l'**AMORE**, nel senso insegnato dal Cristo ai suoi Apostoli. L'amore è un sentimento di inclusione mentre l'odio lo è di esclusione. L'amore si accorda con la legge universale dell'**ASSOLUTO** che tutto crea e tutto include.

Le esperienze negative con il mondo dell'astrale sono dovute proprio alla mancanza di purezza dei nostri pensieri. Le entità percepiscono questo disequilibrio e vengono attirati intorno al soggetto come falene intorno ad una lampada di notte. Gli spiriti iniziano quindi a cibarsi dell'energia eterica prodotta da una delle sfere che compongono lo spirito umano in accordo con la frequenza vibrazionale dell'elemento a cui corrispondono. Un elementare di TERRA (gnomo) cercherà di attaccare la sfera del plesso cocigeo, uno di ACQUA (ondina) la sfera del plesso sacrale, uno di FUOCO (salamandra) la sfera del plesso solare e quello di ARIA (silfide) la sfera del plesso cardiaco. Molto ambita è la sfera del plesso cervicale che corrisponde alla **QUINTAESSENZA**, sorgente di tutti gli altri elementi. Le storie di Vampiri raccontano proprio degli attacchi notturni all'altezza del collo per cibarsi del sangue (eterico) prodotto dagli umani.

La presenza di questi esseri disincarnati, non sovrapposti ad una struttura materiale, è evidenziata generalmente dalla percezione sovranaturale di odori particolari:

1) le entità della TERRA si avvertono con odori simili allo stabbio

2) le entità dell'ACQUA si avvertono con odori simili all'acqua stantia, come ad esempio l'acqua di un vaso di fiori, oppure un odore simile a quello che si sente in un porto di mare che assomiglia un pò a quello di un piede appena estratto da una scarpa da ginnastica.

3) le entità del FUOCO si avvertono con odori simili al porco o allo zolfo bruciato di un fiammifero

4) le entità dell'ARIA sono avvertite con l'odore dei fiori marci nei cimiteri

La potenza spirituale dell'entità viene sottolineata dalla quantità di brividi che percorrono la spina dorsale; contemporaneamente si avverte la netta sensazione di essere osservati da un essere non visibile. La maggior parte delle persone rifugge queste esperienze e rimane terrorizzato nel solo pensare di avere a che fare con qualche cosa che non si può nè vedere e nè toccare.

Le entità disincarnate non hanno una forma prestabilita, nel senso che noi intendiamo secondo la nostra normale esperienza di vita. Le visioni che molti avvertono sono generate dagli archetipi già presenti nella mente stimulate dai sensi connessi ai piani superiori ed inferiori. Le entità disincarnate possono essere avvertite con sembianze di uomini, di animali e addirittura di alieni. Gli alieni sono così classificati in funzione delle entità elementari che li impersonano:

- 1) grigi -> entità della TERRA
- 2) reptoidi -> entità dell'ACQUA
- 3) rettiliani o draghi -> entità del FUOCO
- 4) ariani o biondi -> entità dell'ARIA

Altre volte sono percepiti come sfere oppure come serpenti trasparenti con una sfera scura presente ad una delle due estremità. Le sfere possono essere visibili anche fisicamente e sono state spesso fotografate e classificate come UFO o Foo Fighter, quest'ultimo termine coniato durante la seconda guerra mondiale per classificare degli oggetti volanti di forma sferica che si avvicinavano alle aereomobili. Le sfere possono avere i seguenti colori:

- 1) colore argento con aspetto solido -> entità della TERRA
- 2) sfera evanescente di colore blu -> entità dell'ACQUA
- 3) palla di fuoco che varia tra i colori giallo, arancione e rosso -> entità del FUOCO

4) nebbiolina di colore bianco -> entità dell'ARIA

Molte entità dell'aria vengono erroneamente scambiate per angeli o apparizioni mariane. Gli elementari o entità telluriche sono quelle più vicine alla coagulazione e la manipolazione della materia ed hanno più possibilità di manifestarsi anche fisicamente. Le entità uraniche sono quelle più vicine all'energia e quindi si manifestano in quei fenomeni che comportano il liberarsi di energia cinetica e la dissoluzione della materia.

Le entità elementari controllano la società umana attraverso una piramide sociale che ricalca quella della società egizia sulla quale proporremo un parallelo con la situazione attuale:

ETERE: Faraone

ARIA: Gran visir - Esponenti massimi della massoneria e delle religioni

FUOCO: Nobili e Sacerdoti - Cardinali e vescovi, rabbini, grandi finanziari e banchieri

ACQUA: Scribi e soldati - Preti, ingegneri, architetti, notai, medici, ufficiali dell'esercito e della polizia, servizi segreti, industria dello spettacolo

TERRA: Artigiani, contadini e schiavi - Impiegati semplici, agricoltori ed operai

Nella tradizione egizia il Faraone rappresentava l'**HORUS** (ORO) vivente, semidio generato da **OSIRIDE** (sole) ed **ISIDE** (luna). Quindi corrispondeva al logos, il verbo di Dio incarnato nell'essere umano capace di piegare a suo piacimento la realtà, attributo mistico che successivamente venne attribuito al Cristo. Infatti nella posizione vacante al livello del Faraone si attende attualmente la venuta dell'anti-Cristo, espressione oscura dell'astrale e antitetica di tutto quello che rappresenta il Cristo.

Questa struttura è garantita da entità elementari che sono riuscite a risalire sul piano fisico grazie all'aiuto di umani che hanno accettato di ospitarli in seno. Tali persone hanno doppie o multiple personalità a seconda del numero di entità che ospitano. Il matrimonio con un elementare comporta sia dei vantaggi che degli svantaggi: il soggetto assume capacità sovranaturali e riesce ad ottenere successi materiali; di contro è costretto a seguire fedelmente ciò che gli viene impartito dalle entità e se si ribella viene punito severamente con disturbi molto seri che coinvolgono generalmente l'apparato motorio ed il sistema nervoso.

La protezione da tali entità può essere garantita temporaneamente da cerchi o sfere immaginarie, come quelli tracciati durante i rituali del pentagramma e dell'esagramma della magia cerimoniale. Il cerchio in se stesso non ha potere quanto invece il potere immaginativo che impone al piano astrale l'esistenza di una struttura di protezione. La sfera ha più effetto se si immagina costituita da un materiale riflettente come uno specchio che non consenta all'entità di scorgere ciò che è contenuto all'interno e che rifletta qualsiasi tipo di attacco. Questa tecnica è conosciuta come **SCUDO CRISTICO**.

Un'altra potente arma è costituita dalle punte, come quelle delle spade corte (**GLADIO**), delle lance e dei tridenti (come quello di **NETTUNO**), come spesso rappresentato nell'iconografia cristiana. La spada può essere costruita anche etericamente attraverso l'immaginazione ed essa si sostanzierà nel piano astrale come una vera e propria arma temuta dagli esseri elementari. Scudo e spada sono appunto il simbolo dei **TEMPLARI**.

La religione cattolica prevede infine l'utilizzo del nome di Cristo durante il rito dell'**ESORCISMO**. Di particolare efficacia è la versione latina Iesus simile a quella greca Ἰησοῦς (Iēsoûs). Il nome di Cristo è costituito da una serie di sillabe di potenza che attivano in sequenza i centri provocando una scarica su tutte e sette le sfere dell'astrale. Durante l'esorcismo viene richiesto agli elementari di pronunciare il loro nome per poter comprendere di che tipologia siano. E' vitale durante l'esorcismo che nessuno tocchi la vittima della possessione, pena il trasferimento da un corpo all'altro

dell'entità elementare o diavolo (nella versione cristiana). Il nome di Cristo deve essere sussurrato almeno per tre volte.

Il piano astrale si rapporta con gli umani sottilmente ma talvolta anche rumorosamente. Generalmente le entità astrali preferiscono manifestarsi durante la fase di sonno **REM** ed in particolare in quello stato nel quale il soggetto è paralizzato muscolarmente, cosa che accade regolarmente durante il sonno profondo per evitare che l'inconscio provochi danni accidentali all'organismo nella fase in cui la parte razionale è al suo minimo di attività. L'entità effettua il suo attacco psichico circa verso le 3 di notte provocando un parziale risveglio del conscio. Questo è lo stato nel quale la mente è connessa più intimamente con il piano astrale. Lo stesso stato è raggiungibile attraverso la meditazione profonda e l'autoipnosi oppure tramite l'assunzione di particolari droghe come la mescalina, il peyote o la mandragora. Nei tempi moderni è in voga l'estasi, la cocaina e qualche tempo fa il **LSD** ed i funghetti allucinogeni.

Il tipo di comunicazione con l'entità eterica può essere di tipo telepatico o fisico. Nel primo caso l'entità sente tutto quello che il soggetto pensa influenzandolo attraverso proiezioni oniriche ed allegoriche volte a stimolare un particolare nervo spinale da cui drenare energia: questo è quello che viene chiamato **VAMPIRISMO PSICHICO**. Nel secondo caso l'entità si manifesta fisicamente interagendo attraverso colpi inferti su armadi, mobili, finestre e pareti. Le entità non disdegnano di visitare televisori, forni e frigoriferi ed in generale tutto ciò che è connesso alla rete elettrica che può generare energia elettromagnetica.

Durante lo stato di paralisi muscolare con parziale risveglio del conscio avvengono quelle che nella cultura New Age vengono chiamate **OBE** o Out of Body Experiences (Esperienze estracorporee). La sensazione è quella di fluttuare all'interno del corpo e nel caso fuoriuscire da esso. Le escursioni possono essere molto limitate, come la propria camera da letto o la propria abitazione. Per chi è più addestrato si è in grado di andare a visitare amici che si trovano in altre abitazioni o conoscenti che si trovano dalla parte opposta del globo. Per lo spirito il concetto di spazio non esiste e di conseguenza le distanze si annullano. Le favole che raccontano di Sabba e di streghe

rappresentavano i viaggi astrali di giovani donne che durante un OBE raggiungevano etericamente un luogo convenuto per rapportarsi con gli altri spiriti. In questo stato è possibile inoltre sovrapporsi ad un animale e utilizzarlo come robot biologico sul piano fisico: gufi e lupi venivano spesso usati perchè animali notturni, dando origine ad esempio alla favola dei licantropi. Del resto la mitologia greca già attribuiva agli dei dell'Olimpo la capacità di assumere la forma di animale, allegoria della possibilità che hanno le entità astrali di prenderne il controllo come capsule di interazione con il mondo fisico.

Sempre nello stato di OBE si possono visitare le sfere dell'astrale e interagire con le entità che le ospitano. Va sempre ricordato che non ci si rivolge direttamente ad una entità, ma è lei che ci contatta per prima se vuole interagire, pena il subire un suo attacco. Quando ci si trova nello stato di OBE vale la regola della gerarchia che è funzione della potenza spirituale. Se si è di potenza spirituale inferiore a quella dell'entità astrale con cui si vuole interagire si rischia di soccombere ad essa molto velocemente. Tutto ciò è valido per chi non possiede un'anima. Per chi è detentore del tesoro, tutte le entità si inchinano al suo cospetto essendo in qualsiasi caso l'entità a livello vibrazionale più alto di tutte.

Le medesime regole di comportamento con le entità si hanno anche quando l'umano non si trova in una condizione di OBE. Molte persone richiamano le entità durante la magia cerimoniale per ottenere vantaggi materiali e per questo motivo ne diventano schiavi, stipulando un patto di sangue analogo a quello raccontato nel Faust. Chi possiede l'anima non deve chiedere, ordina e le schiere dell'astrale obbediscono come un esercito.

Le entità si proiettano sul piano fisico grazie ad un'opportuna atmosfera che sia in accordo con il loro stato vibrazionale. Le entità più forti sono in grado di produrre da se stesse l'atmosfera di proiezione e si manifestano come una sorta di nebbiolina bianca con striature serpentiformi oppure come una sorta di leggerissimo fumo nero, a seconda della tipologia di entità. Per le entità con forza spirituale più debole è necessario utilizzare delle suffumigazioni realizzate con il riscaldamento su brace ardente senza fiamma di particolari minerali, resine, gomme, vegetali, tessuti e liquidi

organici animali e umani. Il fumo sprigionato deve essere fine e addensarsi nella stanza, per cui è necessario effettuare l'operazione in un luogo chiuso. Le entità si manifestano in maniera sottile deviando il flusso del fumo, addensandolo o disperdendolo: quindi è necessario che il luogo sia esente da spifferi o macchinari che muovono l'aria. Si può quindi comprendere quale sia l'effetto secondario dell'inquinamento provocato dall'uomo nell'ambiente con la saturazione dell'aria nelle città dello scarto della combustione degli idrocarburi oppure con lo spargimento di sostanze chimiche o biochimiche attraverso la tecnologia dello spray aereo denominato come **SCIE CHIMICHE**.

Per terminare la fenomenologia di accesso delle entità del piano astrale sul piano fisico, dobbiamo parlare dei cosiddetti zombie o morti viventi. In una certa fase in cui la vita termina per un evento traumatico come un attacco cardiaco oppure un incidente stradale, ovvero quando un soggetto viene strappato alla vita da un evento traumatico, un'entità può infiltrarsi all'interno dell'involucro biologico per utilizzarlo come robot ed ottenere l'accesso ad un piano che è superiore a quello astrale: dal punto di vista dell'entità occupare un corpo anche se appena defunto è una promozione rispetto alla situazione inferiore in cui è relegato. E' noto l'anomalo risveglio di soggetti definiti morti dalla medicina ufficiale. Mi è stato raccontato di cadaveri all'obitorio che durante l'autopsia si alzano e cercano di scappare: non è un caso che la prima operazione effettuata sul cadavere sia sempre la rimozione completa del cervello staccandolo dalla spina dorsale. Altri racconti dicono che chi effettua riesumazioni trova graffi di unghie all'interno della cassa zincata, il che fa dedurre che l'uso di sigillare il cadavere con una cellula interna di zinco ed una cassa esterna di legno fissata con numerose viti sia in uso più per fini preventivi di fuoriuscita di zombie piuttosto che per conservare meglio un cadavere che comunque prima o poi si ridurrebbe ad un mucchietto di ossa. Racconti risalenti al medioevo dicono che i morti prima di essere inumati sotto terra venivano impalati con un chiodo di legno che trafiggeva il cuore e che si conficcava sul piano sottostante. I zombie che sfuggono a tutte queste precauzioni assomigliano in tutto ad uomini o donne normali con la differenza che la pelle è più cerulea del normale, l'andamento dei movimenti può essere a scatti e la pupilla è completamente dilatata come se l'iride

fosse completamente nera, dimostrazione della cessata attività primaria del cervello. Di fatto a queste entità il sistema nervoso superiore non serve, ma quello che si deve conservare per l'impianto eterico durante il trapasso è solo il sistema nervoso inferiore, quello che va dal talamo alla spina dorsale. Dato che il corpo utilizzato può andare in disfacimento, perchè l'entità rimanga sul piano fisico è necessario che si trovi una nuova vittima da occupare, meglio se molto giovane. Perchè il trasferimento da un corpo ad un altro abbia luogo è necessario che entrambi i corpi siano sovraeccitati a livello nervoso, stato che si può facilmente raggiungere durante un orgasmo sessuale. La trasmissione degli spiriti avviene proprio durante un atto sessuale realizzato durante una cerimonia di magia nera. Vengono utilizzate giovane donne o bambini, nei quali il livello di consapevolezza sia appena abbozzato e che siano stati sottoposti preventivamente ad ipnosi tramite tecniche utilizzate nei riti voodoo.

13 Il risveglio del drago

Come abbiamo visto l'attivazione dei centri, corrispondenti ai plessi ed alle sfere dell'astrale, è frutto di un processo alchemico che ne prevede lo stimolo attraverso operazioni di psicologia che impattano principalmente sull'inconscio. Per comprendere la via corretta di attivazione ricorriamo al modello rappresentato dal sistema geocentrico (detto anche aristotelico-tolemaico):

- 1) Terra
- 2) Luna
- 3) Mercurio
- 4) Venere
- 5) Sole
- 6) Marte
- 7) Giove
- 8) Saturno

Essendo la Terra il punto di partenza e il Sole quello di arrivo e viceversa se ne deduce che esistono due vie, che vengono dette comunemente **VIA DELL'UMIDO**, associata al simbolo alchemico dell'acqua, e **VIA DEL SECCO**, associata al simbolo alchemico del fuoco.

I centri che appartengono alla via dell'umido sono:

- 1) Luna - Trigemino
- 2) Mercurio (androgino) - Plesso cardiaco
- 3) Venere - Plesso sacrale
- 4) Terra - Il corpo animale

I centri che appartengono alla via del secco sono:

- 1) Sole - Talamo

- 2) Marte - Plesso cervicale
- 3) Giove - Plesso solare
- 4) Saturno - Plesso coccigeo

Le vie dell'umido e del secco possono essere percorse separatamente o parallelamente. L'autore ritiene che per mantenere l'equilibrio tra i centri sia necessario seguire una strada in cui essi siano attivati parallelamente. La modalità parallela prevede di mantenere la similitudine con i segni di acqua e di fuoco: **l'acqua discende, il fuoco sale.**

La corretta sequenza potrebbe essere la seguente:

- A') fuoco - Saturno - Plesso cocigeo
- A") acqua - Luna - Trigemino
- B') fuoco - Giove - Plesso solare
- B") acqua - Mercurio - Plesso cardiaco
- C') fuoco - Marte - Plesso cervicale
- C") acqua - Venere - Plesso sacrale
- D') fuoco - Sole - Talamo
- D") acqua - Terra - Corpo animale

Questa via parallela tiene anche conto delle simpatie tra centri come ben evidenziato anche dalla mitologia greco-romana:

A) SATURNO + LUNA (Artemide, Diana, Selene)

Il mito racconta che Saturno spodestato dal figlio Giove si rifugia nella Terra chiamata Italia, in particolare nel Lazio (Latium), sulla quale a quel tempo regnava Giano o per meglio dire Janua ovvero Djana (“Diva della Luce” ed anche “Spazio celeste”) nome-epiteto dell’etrusca Artumes (Aritmi) ossia Artemide. Saturno era conosciuto dai MAG (Saggi, Uomini-Sacri) Kaldèi (o Kuldèi) e considerato il Padre di Giove prima che questi divenisse il Padre di tutti gli Dei. Artemide (in greco:

Ἄρτεμις, Ἄρτέμιδος), nella mitologia greca è figlia di Zeus e Latona e sorella gemella di Apollo (SOLE). Fu una tra i più venerati dei dell'Olimpo oltre ad essere una delle divinità la cui origine può essere fatta risalire ai tempi più antichi. In epoche successive la sua figura fu associata alla dea Diana della mitologia romana, mentre nella mitologia etrusca prendeva il nome di Artume. Il cervo e il cipresso erano i suoi simboli sacri.

B) GIOVE (Zeus) + MERCURIO (Prometeus, Hermes, Ermete)

Prometeo (in greco antico Προμηθεύς, Prométhéus, "colui che riflette prima"), è una figura della mitologia greca, titano, figlio di Giapeto e di Climene. A questo eroe amico del genere umano sono legati alcuni antichissimi miti che ebbero fortuna e diffusione in Grecia. Egli è anche "cugino" di Zeus, essendo anche quest'ultimo figlio di un titano, Crono. Prometeo rubò il fuoco agli dei per donarlo agli uomini ed esso viene rappresentato con la **FIACCOLA OLIMPICA**. Nella mitologia greca Mercurio (Hermes), figlio di Giove e della ninfa Maia, era il messaggero degli dèi, dio protettore dei viaggi e dei viaggiatori, della comunicazione, dell'inganno, dei ladri, dei truffatori, dei bugiardi, delle sostanze, della divinazione. Tra gli altri ruoli, Hermes era anche il portatore dei sogni e il conduttore delle anime dei morti negli inferi. Ermete Trismegisto o Mercurio Termassimo significa "Hermes il tre volte grandissimo" e deriva dalla greco Ερμης ο Τρισμεγιστος. Nell'atmosfera sincretica dell'Impero romano, al dio Ermes fu dato come epiteto il nome greco del dio egizio Thot. Entrambi erano gli dei della scrittura e della magia nelle loro rispettive culture.

C) MARTE + VENERE (Afrodite)

Venere (in latino Venus, in greco Afrodite) era una delle maggiori dee romane principalmente associata all'amore, alla bellezza e alla fertilità, l'equivalente della dea greca Afrodite. Venere era la consorte di Vulcano (FUOCO). Era considerata l'antenata del popolo Romano per via del suo leggendario fondatore, Enea, svolgendo un ruolo chiave in molte festività e miti della Religione romana. Si dice che dagli amori di Venere e Marte nacquero invece AMORE (detto anche Cupido), Deimo e Fobo.

D) SOLE (Apollo, Helio) + TERRA (Geo o Gea)

Apollo (in Greco Απόλλων) è una divinità dell'antica religione greca, dio della medicina, della musica e della profezia; in seguito fu venerato anche nella religione romana. Era patrono della poesia, in quanto capo delle Muse, e viene anche descritto come un provetto arciere in grado di infliggere, con la sua arma, terribili pestilenze ai popoli che lo contrariavano. In quanto protettore della città e del tempio di Delfi, Apollo era anche venerato come dio oracolare, capace di svelare, tramite la sacerdotessa chiamata Pizia o Pitonessa, il futuro agli esseri umani. Per questo, era adorato nell'antichità come uno degli dèi più importanti del Dodektheon. Nella tarda antichità greca Apollo venne anche identificato come dio del Sole, ed in molti casi soppiantò Helios quale portatore di luce ed auriga del cocchio solare. Un simile "passaggio di consegne" avvenne anche presso i Romani, in quanto, a partire dalla tarda età Repubblicana, Apollo divenne "alter ego" del Sol Invictus, una delle più importanti divinità romane. Come divinità greca, Apollo è figlio illegittimo di Zeus e di Leto (Latona per i Romani) ed il fratello gemello di Artemide (per i Romani Diana). Le origini del culto apollineo si perdono, come si sa, nella notte dei tempi. È comunque opinione comune e consolidata tra gli studiosi che il culto del dio sia relativamente recente e che, precedentemente ad Apollo, il santuario di Pito avesse una sua antichissima religione ctonia, legata al culto della Dea Madre. Il mito racconta che poco più che bambino, Apollo si cimentò nell'impresa di uccidere il drago Piton, confermando la sua origine di dio della guerra, reo di aver tentato di stuprare Lato (notare la similitudine con la favola ebraica di Adamo ed Eva) mentre questa era incinta del dio. Apollo lo uccise presso la sua tana, situata nei pressi della fonte castalia nei pressi di Delfi, città dove sarebbe poi sorto l'oracolo a lui dedicato. Per questo suo gesto, comunque, Apollo ricevette una punizione da Gea, madre del drago.

Gea o Gaia (in greco Γῆ oppure Γαῖα) nella mitologia greca è il Titano femmina che impersona la Terra. La Teogonia di Esiodo racconta come, dopo il Chaos, sorse l'immortale Gaia degli ampi seni, progenitrice degli dei dell'Olimpo. Da sola e senza congiungersi con nessuno ella generò Urano (il cielo stellato), Ponto (le sterili

profondità del mare) e le colline. In seguito, racconta sempre Esiodo, si unì ad Urano dando alla luce Oceano, Ceo, Crio e i Titani Iperione, Giapeto, Teia, Rea, Temi, Mnemosine, Febe e Teti. Dopo di loro nacque Crono, il più giovane furbo e terribile dei suoi figli, che prese ad odiare il suo potente padre. Esiodo parla anche della successiva progenie di Gaia ed Urano, dapprima i Ciclopi, giganti con un solo occhio Bronte, Sterope ed Arge. Poi i tre terribili Ecatonchiri dalle cento braccia Cotto, Briareo e Gige, ognuno dotato anche di cinquanta teste. Urano rinchiuso i Ciclopi e gli Ecatonchiri nel TARTARO (l'inferno dei cristiani), in modo che non potessero vedere la luce, rallegrandosi di quest'azione malvagia. Questo fatto fece soffrire Gaia (il Tartaro si trovava infatti nelle sue viscere) che così creò un tipo di pietra focaia grigia o Adamantina (la PIETRA e l'ACCIAIO dei FILOSOFI) e con questa modellò una GRANDE FALCE con cui radunò Crono e i suoi fratelli chiedendo loro di obbedirle ed aiutarla. Soltanto Crono, il più giovane, ebbe il coraggio di prendere la falce di pietra che lei aveva fatto e servirsene per evirare il padre quando si avvicinò a Gaia per accoppiarsi con lei. Dalle gocce di sangue mischiato a sperma che la colpirono Gaia generò le forti Erinni, i Giganti, tra cui Abseo, e le Ninfe del frassino dette Melie. Il membro reciso di Urano (esiste qui un parallelo con la mitologia egizia di OSIRIDE), gettato in mare, fecondò le acque dalla cui spuma sorse AFRODITE. Urano venne quindi depresso da suo figlio Crono e, nel frattempo, i Titani liberarono i Ciclopi dal Tartaro: Crono divenne il loro re ed iniziò quella che fu chiamata l'età dell'oro. Dopo che Urano venne castrato, Gaia ebbe anche un figlio, TIFONE dal Tartaro (conosciuto come SETH nella mitologia egizia), mentre con Ponto generò le divinità marine Nereo, Taumante, Forcide, Ceto ed Euribia.

Caos (dal greco Χάος) è nella mitologia greca la personificazione dello stato primordiale di vuoto buio anteriore alla creazione del cosmo da cui emersero gli dei e gli uomini. Esiodo, nella sua Teogonia, racconta che in principio c'era Caos (parallelo con la Genesi ebraica), ovvero una voragine senza fine, sterminata e nera. Dal Caos si generarono Gea (la Terra), Tartaro (un luogo infernale situato al di sotto dell'Ade) ed Eros (amore). Dal Caos poi nacquero Nyx (l'oscurità della notte) ed Erebo (le tenebre degli Inferi). Urano (in greco Οὐρανός "Ouranós", «cielo stellato, firmamento») è una divinità primordiale, personificazione del cielo. Urano è la personificazione del

Cielo in quanto elemento fecondo. Crono era uno dei titani e dio del tempo, figlio di Urano e di Gea (quest'ultimi sono, secondo una parte della mitologia greca, generati da Chaos, Dio supremo e onnipotente; in una variante mitologica sono stati prodotti dall'etere originato da Chaos). All'interno della mitologia romana la sua figura corrisponde a quella di Saturno. In memoria dell'antica età dell'oro dell'uomo, era mitica durante la quale Saturno aveva governato, venivano celebrati grandi festeggiamenti chiamati Saturnalia che avevano luogo nei mesi invernali, all'incirca al SOLSTIZIO DI INVERNO. Nella mitologia greca, in seguito Giove detronizzò Saturno e gli altri titani, diventando il nuovo governatore del Cosmo.

Da questa mitologia possiamo dedurre che esistono due stati del piano superiore, il CAOS ed il COSMOS, e che il passaggio dall'uno all'altro è determinato simbolicamente dall'azione dell'acqua (come fiume che scorre ed alimenta la terra) e dal fuoco (come magma che sale dalle viscere della terra) ovvero dal TEMPO e dall'ENERGIA simboleggiati dalle figure mitologiche di KRONOS ed URANOS (UR = FUOCO). Ognuno dei sette centri è quindi dotato di capacità di coagulazione (acqua/tempo) e di dissoluzione (fuoco/energia). Nel ternario superiore è predominante l'aspetto energia mentre nel quaternario inferiore l'aspetto del tempo. Lo scorrere del tempo è rappresentato dai 12 segni zodiacali connessi ai 4 elementi del piano inferiore aria, fuoco, acqua e terra. Il tempo è anche rappresentato con l'OROBORUS.

L'**Uroboro** (dal Greco "ουροβόρος") detto anche: Ouroboros, Ourorboros, Oroborus, Uroboros o Uroborus è un simbolo molto antico che rappresenta un serpente che si morde la coda, ricreandosi continuamente e formando così un cerchio. È un simbolo associato all'alchimia, allo Gnosticismo e all'Ermetismo. Rappresenta la natura ciclica delle cose, la teoria dell'eterno ritorno, e tutto quello che è rappresentabile attraverso un ciclo che ricomincia dall'inizio dopo aver raggiunto la propria fine. In alcune rappresentazioni il serpente è rappresentato mezzo bianco e mezzo nero, richiamando il simbolo dello Yin e Yang, che illustra la natura dualistica di tutte le cose e soprattutto che gli opposti non sono in conflitto tra loro. Pare che il simbolo si ispiri

alla forma della Via Lattea, dal momento che in alcuni antichi testi era considerata un enorme serpente di luce che risiedeva nel cielo e circondava tutta la Terra.

Da tutto questo il lettore potrà comprendere come la mitologia greco-romana, come del resto quella egizia o ebraica, celassero nelle proprie favole dei veri e propri dettami alchemici. Nella letteratura ci sono strade alternative spiraleggianti verso il plesso solare (Giove) o il plesso cardiaco (Mercurio) come meta finale del processo alchemico, ma in entrambi i casi sono espressione delle via della mano sinistra, quella che porta al mondo degli inferi. La differenza tra via della mano sinistra e quella della mano destra corrisponde proprio a questo: la prima serve ad esaltare lo spirito, conoscenza superiore ed espressione degli inferi, e la seconda l'anima, coscienza superiore ed espressione del piano superiore.

Lavorare sui centri significa prima di tutto essere in grado di attivarli a livello cosciente. Normalmente i plessi spinali sono controllati dall'inconscio che implementa tutta una serie di procedure automatiche o semi-automatiche per mantenere l'organismo funzionante e disponibile al conscio. Il modo per controllare consciamente un plesso è l'**INVERSIONE** della sua funzionalità. La croce rovesciata attribuita al martirio di S.Pietro, apostolo simboleggiante la pietra filosofale, ha per significato metaforico proprio l'inversione della fisiologia del corpo (la pietra).

Se per il plesso cocigeo il normale funzionamento è l'espulsione delle feci, il suo inverso è trattenerle oppure inserire meccanicamente qualcosa attraverso l'ano. Se per il plesso sacrale la normale funzione è la riproduzione per i maschi e il mestruo per le femmine, allora il suo inverso sarà trattenerne il seme per gli uomini e interrompere il ciclo per le donne. Se per il plesso solare la normale funzione è l'elaborazione dei cibi per la successiva digestione, il suo inverso sarà agire con opportune diete su tale funzionamento. Il plesso solare è uno dei centri più importanti perchè sede primaria del principio di trasmutazione. Attraverso questo plesso si impatta indirettamente sugli altri: gli zuccheri e l'Alcol (=spirito) agiscono sul plesso solare stesso (bruciori di stomaco=simbolo di fuoco), le verdure e l'acqua sul plesso cardiaco, la carne ed il sangue (=simbolo di acqua) sul plesso sacrale, i legumi e tutti i cibi ricchi di fibre sul plesso cocigeo (stimolano la defecazione=simbolo di terra). Se per il plesso cardiaco

il normale funzionamento è la respirazione (aria), il suo inverso è adottare una modalità ritmata di respirazione che la blocchi nel limite del possibile. Se per il plesso cervicale il normale funzionamento è legato all'articolazione della parola e della deglutizione, la funzione inversa è il silenzio stimolato da una forte spinta interna a parlare (il silenzio dei conventi di clausura). Talamo e trigemino sono stimolati indirettamente dalla coscienza (meditazione, filosofia e metafisica) e dalla conoscenza (arti e scienze), essendo connessi intimamente con il cervello.

L'inversione della funzionalità dei plessi è necessaria per fare in modo che siano i neuroni periferici a trasmettere impulsi al cervello e non viceversa come accade normalmente. Come avrà capito a questo punto il lettore, l'esoterismo è solo un'arte per controllare nello stesso tempo la fisiologia e la psicologia umana.

L'attivazione dei nervi spinali produce dei campi magnetici continui e longitudinali al verso dei nervi che scorrono dagli organi periferici verso il cervello. Questi campi incurvano temporaneamente lo spazio-tempo producendo una sorta di involucro simile al citoplasma degli organismi unicellulari in cui incomincia a vibrare la materia oscura dei fisici quantistici, la quintaessanza dei filosofi o l'akasha dell'induismo. Inizialmente l'involucro è simile ad una biscia che si allunga in sovrapposizione alla spina dorsale. Questo stato è descritto dal simbolo molto utilizzato in medicina della serpe che si attorciglia intorno ad un palo. La sede di partenza del serpente è il plesso solare: gli gnostici affermano infatti che il serpente si produca a partire dalla **MILZA**. Quindi il plesso solare gioca un ruolo fondamentale nella trasmutazione dell'essere umano in una divinità. La cristianità metaforizza il tutto attraverso il concetto di **transustanziazione** (lat. trans-substantiatio) che indica la conversione della sostanza del pane nella sostanza del corpo di Cristo e della sostanza del vino nella sostanza del sangue di Cristo. Durante la crescita del serpente eterico che si srotola lungo la spina dorsale si possono avere problemi di allergia (asma) e di intolleranza ai cibi. L'esoterismo insegna che lo **starnuto** è utilizzato dall'organismo per scaricarsi di energia eterica in eccesso. Lo **sbadiglio** al contrario è utilizzato per caricare i centri di energia. L'**asma** è un sintomo dovuto all'accelerazione delle funzionalità dei nervi del plesso cardiaco (ARIA),

rappresentato nell'angeologia ebraica da ARIEL (per gli effetti positivi) e da ASMAEL (per gli effetti negativi). La stessa cosa succede per le intolleranze alimentari, che rappresentano la necessità del corpo di cibarsi solo di quello che è necessario all'organismo nella particolare fase alchemica che si sta attraversando.

Il serpente si estende dal plesso solare verso la testa e verso le gambe. Nella fase in cui esso raggiunge il plesso cervicale si possono avere dei problemi appunto di dolori cervicali e la sensazione di addormentamento dei polpastrelli di alcune dita di una o di entrambe le mani (generalmente anulare e mignolo). Quando il serpente raggiunge il plesso cocigeo si può risentire di forti dolori al nervo spinale sciatico. Una volta che il serpente ha raggiunto il talamo si possono avvertire durante il sonno dei flash di luce e durante il giorno delle scariche lungo la schiena. Il serpente incomincia a questo punto ad allungarsi nella direzione dei nervi che percorrono una delle due gambe sino ad arrivare al piede. Questo processo è evidenziato da allergia cutanea all'altezza del ginocchio interno e successivamente all'altezza della tibia. Contemporaneamente dal serpente si diramano due flussi che seguono i nervi che corrono dalle scapole lungo le braccia sino ad arrivare alle mani. Si possono avere delle allergie cutanee prima sotto le ascelle e successivamente nell'avambraccio interno. A questo punto il serpente inizia a drenare energia dai sette centri primari e dai centri secondari che si trovano sugli arti. Facendo questo incomincia a crescere all'interno del corpo sovrapponendosi agli organi interni. Tutto il sistema nervoso diventa sovraeccitato e non di rado si possono avere sbalzi nella temperatura corporea a livello locale.

Una volta che il serpente eterico ha assorbito abbastanza energia dal corpo incomincia la fase del distaccamento. Come una palla di plastilina che assume la forma del contenitore in cui la si è pressata, una volta staccata essa continua a mantenere la forma originaria ma diviene duttile e flessibile. Nello stesso modo lo spirito si imprime e successivamente si stacca dal corpo. La prima a staccarsi è la coda che fuoriesce dal coccige e che normalmente rimane avvolta tra le gambe o attorno ad una singola gamba. Successivamente si staccano i segmenti che si protraggono lungo le braccia andando a formare le ali del drago che si uniscono al

resto del corpo rettiliano all'altezza del cuore, centro vitale dello spirito. Il serpente che estende le sue ali e la coda verso il terreno viene stilizzato con la CROCE cristiana. Durante questa fase di distacco fuoriescono dalla testa 6 segmenti corrispondenti ad altrettanti nervi del trigemino e dai nervi auditivi. Essi vanno a formare le corna che fuoriescono dalla fronte (come quelle dei diavoli), altre due lunghe corna che fuoriescono dalle orecchie (come quelle dei caschi dei Vichinghi) ed una specie di lunghi baffi che fuoriescono all'altezza della mascella. Dai nervi del trigemino che irradiano la mascella e la mandibola si staccano 4 filamenti eterici che possono essere immaginati come le zanne di un leone (o di un vampiro se rende meglio l'idea al lettore).

La figura complessiva che si ottiene è di un essere che ha il muso di Leone, le corna del Bue, le ali dell'Aquila ed il corpo di un Serpente. I quattro animali simbolici corrispondono ai quattro elementi. Il serpente viene sostituito solitamente con la vergine che è connessa al segno di acqua, dato che il serpente è un animale di palude o di fiume utilizzato per rappresentare soprattutto lo scorrere del tempo (il serpente della via lattea).

Gli esseri mitologici, che riassumono in se i tratti dei quattro animali simbolici degli elementi, sono il GRIFONE, la SFINGE ed il DRAGO:

A) Un particolare tipo di **GRIFONE** era quello egizio, denominato AXEX. Nella mitologia ebraica, i Cherubini a guardia della porta dell'Eden erano simili a grifoni, come anche quelli che sorvegliavano l'Arca dell'Alleanza. Nella mitologia ellenica, dei grifoni tiravano i carri di Apollo, Nemese, Oceano e Zeus. In un bestiario italiano il grifone era visto come simbolo di Satana; nella simbologia della religione cristiana, invece, rappresenta il Cristo, che aveva l'aspetto del leone perché aveva regnato come un re, e quello dell'aquila a causa della sua resurrezione.

B) La **SFINGE** (sphinx) nacque da Echidna e Tifeo: aveva il corpo di un leone con delle grandi ali sul dorso, la testa di una donna e la coda di serpente. Divenne leggendaria a causa degli oscuri indovinelli che poneva ai malcapitati che gli passavano davanti: infatti si narra che Era, per punire gli abitanti di Tebe, la mandò

sulla strada che conduceva alla città, sottoponendo tutti coloro che vi si recavano ai suoi enigmi: la punizione per coloro che sbagliavano la soluzione era la morte per mano della sfinge stessa, che li divorava immediatamente. Ma era anche scritto che se qualcuno avesse risolto esattamente i suoi enigmi, la sfinge si sarebbe dovuta uccidere. Questa sembrava una possibilità remota, finché non passò al suo cospetto Edipo: la sfinge gli chiese di dirgli quale fosse quella creatura che al mattino aveva quattro piedi, a mezzogiorno due e alla sera tre. “L’uomo - rispose Edipo senza timore - perché quando ancora non sa camminare s’aiuta con le mani, quindi va a quattro zampe, quando è giovane cammina eretto, quando è vecchio s’aiuta col bastone!” Vedendo il suo indovinello risolto correttamente, alla sfinge non rimase altro da fare che suicidarsi gettandosi da una rupe.

C) L’origine del **DRAGO** o dragone, così come tutte le storie a lui collegate, si perde nei meandri della storia dell’uomo: infatti compaiono nelle leggende di popoli del passato, sia europei che orientali, ma la sua concezione è notevolmente differente. Infatti, mentre nelle zone occidentali i draghi erano considerati l’incarnazione del male, portatori di distruzione e morte, in Oriente erano visti come potenti creature benefiche. Ciò che li accomuna sono solamente le caratteristiche fisiche primarie: tranne alcuni casi, dove assumono delle forme tanto bizzarre quanto spaventose, i draghi sono sempre stati descritti come delle creature simili a enormi serpenti o lucertole (coccodrilli o dinosauri, se vogliamo meglio dire), con piccoli arti anteriori e posteriori, dotati di fauci enormi e artigli taglienti. Normalmente venivano descritti con il corpo pieno di squame protettive e capaci nella maggior parte dei casi di sputare fuoco e di volare grazie a grandi e potenti ali con membrana di pelle (come i pipistrelli). Nelle leggende, i draghi sono visti come creature prodigiose: infatti si riteneva che i denti, così come il loro sangue, potessero avere elevate proprietà curative. Nell’antichità occidentale erano presenti i draghi: i Romani dipingevano sui loro stendardi i Dracones, i Vichinghi chiamavano le loro imbarcazioni Drakkar, tutti nomi che indicavano la figura del drago. Si arriverà poi al periodo successivo dove molti Dèi ed eroi inizieranno a cacciare i draghi, uccidendone la maggior parte e causandone l’estinzione. In Mesopotamia è famosa la storia di due entità considerate principi dell’universo: Apsu, lo Spirito dell’Acqua e del Vuoto, e Timat, un drago

femmina il cui corpo derivava dall'unione dei sette diversi animali; aveva, secondo la leggenda, denti del leone, ali da pipistrello, fauci da coccodrillo, zampe di lucertola, artigli dell'aquila, corpo di serpente e corna di toro. Sempre secondo la leggenda, dall'unione di Apsu e Tiamat nacquero gli Dèi, ma nel momento in cui uno di questi uccise Apsu, Tiamat generò una stirpe di mostri. Allora gli Dèi scelsero un eroe, Marduk, che ingaggiò una grandissima battaglia con Tiamat e lo uccise, ma dal suo corpo martoriato vennero creati tutti gli esseri umani. Riscontriamo la presenza di leggende sui draghi anche in Egitto, dove Ra, il Dio del Sole, affrontava ogni giorno negli Inferi il serpente-drago Apep (secondo alcuni miti una forma di Set), che era a capo dell'esercito del Caos. Alla fine Ra riusciva sempre a sconfiggere ed immobilizzare Apep, distruggendone il corpo che però il giorno dopo si rigenerava e riprendeva la battaglia. Anche in Ellade troviamo la storia di Tifeo (o Tifone), un drago-Titano dalle cento teste sputafuoco. Questo venne affrontato da Zeus, che lo sconfisse, lo scaraventò in fondo al Mar Ionio e lo sotterrò con un'isola: quell'isola era la Sicilia e nel punto in cui giaceva il corpo di Tifeo sorse il vulcano Etna. A differenza dei loro "cugini" occidentali, i draghi d'Oriente erano creature esistenti fin dalla creazione del mondo, ma pacifiche e amiche dell'uomo: in Cina, per esempio, il drago, insieme con la tartaruga, l'unicorno e la fenice, rappresentava uno dei quattro spiriti benevoli. Era prevalentemente acquatico. Inoltre, a sottolineare lo stretto rapporto esistente tra questi e il genere umano, vi sono molte leggende che narrano di grande e valorosi uomini divenuti dragoni. I draghi si dividevano in diverse categorie: draghi celesti: di colore simile ad un verde molto chiaro, erano a guardia del cielo ed erano gli unici ad avere cinque artigli per zampa; draghi spirituali: di colore azzurro, erano i più venerati in quanto guardiani del vento, delle nuvole e dell'acqua, e quindi da loro dipendeva il raccolto dei contadini; draghi terrestri: di colore verde smeraldo, erano i guardiani dei corsi d'acqua, regolandone il flusso e vivendo nelle profondità dei fiumi; draghi sotterranei: di colore dorato, erano i custodi di grandi ed immensi tesori e dispensatori di felicità eterna; draghi rossi e draghi neri: creature violente e bellicose, che si scontravano continuamente nell'aria causando con la loro energia violente tempeste. Il trono dell'imperatore di Cina era definito "trono del drago" e il

volto del sovrano era il “volto del drago”. Si diceva che alla sua morte, l'imperatore ascendesse al cielo come un dragone.

Gli uomini rettile o uomini serpente sono creature immaginarie sovente menzionate nella mitologia e nel folclore. In epoca contemporanea sono anche presenti nella fantascienza, nell'ufologia e nelle teorie del complotto, che per descriverli usano anche i termini di rettiliano, umanoide rettiliano, dinosauroide, sauriano, uomo lucertola, homo saurus e popolo lucertola. I nativi americani Hopi raccontano dell'esistenza di una razza di uomini rettile che vivrebbe sottoterra chiamata Sheti o "Fratelli Serpente". Nella mitologia precolombiana, l'Eva primordiale di nome Bachue si trasforma in un grande serpente; a lei ci si riferisce anche come "Il Serpente del Cielo". Il primo re mitico di Atene, Cecrope, era mezzo uomo e mezzo serpente. Nella mitologia greca, avevano servitori serpenti i Titani e i Giganti e talvolta i Giganti sono raffigurati in forma "anguiforme", ossia con le gambe formate da terminazioni serpentiformi, come il gigante Klyteros, raffigurato nel bassorilievo del fregio della Gigantomachia sull'Altare di Pergamo. Anche il vento Borea (Aquilone per i Romani) veniva descritto in forma anguiforme. Nelle scritture e leggende indiane, i Naga sono esseri a forma di serpente che si riteneva vivessero sottoterra, pur avendo contatti anche con gli uomini. In alcune versioni, si riferiva che tali esseri avessero vissuto su di un continente che si sarebbe poi inabissato nelle acque dell'Oceano Indiano. I testi indiani riferiscono anche di un'altra razza di uomini serpente chiamata Sarpa. I Syriectæ (In greco: Skiritai, in Latino: Sciritae), una tribù di uomini con narici simili a quelle dei serpenti al posto del naso con delle gambe a forma di serpentina. Nella cultura cinese, vietnamita, coreana e giapponese, si tramandano le leggende dei Long (Yong in Coreano, Ryu in giapponese) o dragoni, forme a metà tra il piano fisico e il piano astrale, ma raramente descritte in forma umanoide, e che possono assumere una forma tra l'umano e il rettiliano. I Giapponesi raccontavano storie sui Kappa, un popolo mitologico di rettili umanoidi. In Cina, Corea e Giappone, i reami sottomarini sono mitologicamente popolati da Re Dragoni e i loro discendenti sono considerati umani discendenti da una razza di dragoni. Questa discendenza viene spesso rivendicata dagli Imperatori Asiatici, che si credeva fossero in grado di mutare volontariamente da una forma umana ad una forma di

drago, forma ritenuta, presso le tradizioni asiatiche, migliore rispetto alla forma del diavolo. Nel Medio Oriente sono conosciuti i Jinn, uomini serpente o dragoni di cui si parla fin dai tempi più antichi. In un libro apocrifo falsamente identificato come il perduto Libro di Jasher, viene descritta una razza di uomini serpente. Nella Genesi, Dio punisce il serpente per aver convinto con l'inganno Eva a mangiare il frutto della conoscenza « Allora il Signore Dio disse al serpente: poiché tu hai fatto questo, sii tu maledetto più di tutto il bestiame, e più di tutte le bestie selvatiche ; sul tuo ventre camminerai e polvere mangerai per tutti i giorni della tua vita». Nell'iconografia dell'arte occidentale vi sono rappresentazioni di una donna con una coda di serpente, qualche volta con piedi da rettile, come nel quadro il Giudizio Universale di Hieronymus Bosch. Nel Medioevo il Diavolo veniva spesso raffigurato con caratteristiche rettiliformi, così come i demoni nella maggior parte dell'iconografia. In Africa l'antico dio egiziano Sobek viene riprodotto come un uomo con la testa di coccodrillo. Nel Mali c'è una popolazione, i Dogon, che possiede un mito di fondazione che comprende un uomo rettile. I Dogon dicono di discendere dal dio Amma, proveniente dalla stella Po Tolo (Sirio B).

In questo momento il lettore si chiederà come mai lo spirito assuma la forma di un rettile piuttosto che di un qualsiasi altro animale. La risposta va cercata nella stessa fisiologia umana e nella sua evoluzione primordiale.

Si possono contare 3 cervelli nell'uomo ognuno con una funzione ben precisa:

- 1) il primo cervello, quello da rettile, anche se è piccolo è il vero ed unico padrone assoluto di tutto il corpo
- 2) il secondo cervello detto mammifero è cresciuto sopra il cervello rettile al fine di generare le emozioni, è medio ed è in posizione secondaria rispetto al cervello rettile nel governare il corpo
- 3) il terzo cervello detto nuovo (neo corteccia) si è sviluppato lentamente sopra i primi due, esso si illude di governare il corpo ma è solo un ospite che imbroglia i comandi.

Il cervello rettile è quello del presente che concede alla “macchina” di funzionare in modo riflesso senza doversene preoccupare. Il cervello limbico è quello del passato che conserva esperienza e memoria per non dover imparare nuovamente e di continuo, esso è il cervello delle credenze e dei condizionamenti. Il cervello corticale –intellettuale- è quello del futuro che relaziona il passato al presente, per proteggerci concede la possibilità all’uomo di associare diversamente gli elementi della sua realtà e di ricombinarli per creare nuove strutture per soddisfare abilmente gli altri due cervelli, le “emozioni” e i “piaceri” degli altri 5 sensi ed il “sesso” pulsione vitale.

Lo stato rettile è ben visibile nell'embrione umano. Nella legge biogenetica universale di Ernst Haeckel, proposta dal biologo evoluzionista alla fine del XIX secolo, si postula che gli embrioni viventi, durante il loro sviluppo, ripercorrono il processo evolutivo dei loro progenitori. Egli teorizzò che nel corso del suo sviluppo nell'utero materno, l'embrione umano dapprima mostri le caratteristiche di un pesce, poi di un rettile ed infine quelle umane.

Il culto dell’uomo-pesce dei Sumeri era diffuso in antico praticamente in tutto il Medio Oriente. Oannes era venerato dai Filistei con il nome di Dagon (o Odakon), mentre una tribù del Mali (nell’Africa sub-sahariana), la tribù dei Dogon, lo chiama ancora oggi "Nommo". In base a quanto esposto fino ad ora, dal Medio Oriente ai paesi del Mediterraneo, sono molte le leggende che riguardano esseri dalle caratteristiche simili a quelle di Oannes. Va detto che Oannes è il nome dato dal greco Elladio all’essere mitologico che i popoli accadici chiamavano in realtà "Uan". Anche in America i Maya adoravano un essere anfibio che chiamavano "Uaana" che significa "colui che risiede nell’acqua". Si noti che personaggi mitici hanno nomi simili in civiltà che non sono mai venute a contatto tra loro. Anche i Filistei adoravano una creatura anfibia chiamata Dagon che veniva raffigurata, assieme alla sua compagna Atargatis, con coda di pesce e corpo umano. Dagon appartiene alla stessa radice linguistica di "Dogon", il nome della citata tribù del Mali che adora il Nommo, un essere superiore dal corpo di pesce, propiziatore di tutta la loro cultura, che tornò tra le nuvole all’interno di un "uovo rovente". A Rodi, infine, troviamo i

Telchini, divinità anfibia dotate di poteri magici, che Zeus scacciò dall'isola perché avevano osato "mutare" il clima.

14 Interazione tra piano mentale e sistema nervoso superiore

Come abbiamo detto, il drago eterico è espressione della natura rettiliana presente ancestralmente nell'uomo e che si traduce in un'entità composta da energia che vibra ad un livello inferiore a quella che compone la materia nel piano fisico. Possiamo immaginare che l'uomo sviluppi un doppio di se stesso attraverso la parte più antica del suo sistema nervoso, quella presente evolutivamente parlando nei pesci e nei rettili. L'uomo è l'incrocio tra il mondo fisico, il mondo astrale (inferiore) e il mondo mentale (superiore): il sistema nervoso è la tecnologia che consente all'uomo di interagire contemporaneamente sui tre piani. Mentre l'inversione della funzionalità del sistema nervoso inferiore (dal basso verso l'alto) consente di connettersi ed interagire con il piano astrale, la corteccia cerebrale oltre a comandare ed elaborare le informazioni sensoriali rappresenta nel suo insieme un enorme capacitore, analogamente alla macchina di **NIKOLA TESLA** per la trasmissione dell'energia elettrica senza l'ausilio di fili, di cui esistono diversi brevetti registrati risalenti al 1900. La connessione al piano mentale è infatti garantita dal campo elettrico continuo, essendo esso un effetto originato dal piano a vibrazione superiore rispetto a quello fisico. A questo punto è necessario dare degli accenni al lettore sulla fisiologia della scatola cranica ed in particolare per quanto riguarda la fontanella ed il sistema cranio-sacrale.

Le **fontanelle** sono membrane che ricoprono le ossa del cranio che non si sono ancora saldate. Quella più visibile e conosciuta è la fontanella anteriore o bregmatica: è a forma di rombo o di **LOSANGA** e si trova alla confluenza dell'osso frontale con le due ossa parietali di destra e di sinistra. Simile a questa ma solitamente più piccola e con scomparsa più precoce, di solito massimo un mese dopo la nascita, è la fontanella posteriore o lambdaidea perché a forma della lettera greca **LAMBDA**. Essa si trova alla confluenza dell'osso occipitale con le due ossa parietali. Le altre due fontanelle non si palpano quasi mai alla nascita: sono quattro, due sono chiamate pteriche e si trovano alla confluenza dell'osso frontale con le due ossa parietale e

temporale, una a destra e una a sinistra; e due sono chiamate asteriche e si trovano alla confluenza dell'osso occipitale con il parietale ed il temporale. Le ossa della volta cranica, poi, si uniscono tra loro mediante linee articolari dette immobili che sono chiamate suture. La presenza di queste zone ancora non ossificate (fontanelle e linee di sutura) conferisce al cranio del neonato una straordinaria elasticità e plasticità: l'elasticità serve per assorbire la inevitabile deformazione che subisce durante il passaggio nel canale da parto alla nascita, la plasticità serve affinché la crescita del cervello, ancora molto vivace nei primi anni di vita, non trovi ostacoli alla sua espansione.

Il **sistema cranio-sacrale** prende nome dalle ossa che, insieme alle vertebre, circondano il sistema nervoso, cioè le ossa del cranio e l'osso sacro. Il cervello e il midollo spinale sono ricoperti da membrane protettive che formano intorno ad essi una sorta di involucro unico, nel quale circola il liquido cerebrospinale. Questo liquido viene prodotto e riassorbito all'interno della scatola cranica creando un ritmo, (il ritmo Cranio Sacrale), che si propaga in tutto il corpo come un movimento leggerissimo, sia in corrispondenza delle varie ossa del cranio e lungo tutta la colonna vertebrale fino all'osso sacro, sia nelle parti periferiche del corpo attraverso la fascia connettivale. Il cranio ed il sacro, collegati dalle meningi, si muovono insieme e quest'onda si diffonde in tutto il corpo, noi non ne siamo coscienti, è un meccanismo involontario, ma che nasce al centro del nostro cervello, e in qualche modo riflette le nostre condizioni psico-fisiche. Abbiamo un mare, un oceano al nostro interno. Questo movimento ritmico si esprime come il flusso ed il riflusso di una marea; mentre le ossa, gli organi e le altre strutture nel corpo seguono un loro particolare tipo di movimento. All'interno del ritmo cranio sacrale possiamo distinguere una fluttuazione longitudinale, un movimento di flessione-estensione delle ossa impari e della linea mediana, una rotazione esterna-interna delle ossa pari, una fluttuazione laterale che va cioè da parte a parte, altri **movimenti a SPIRALE**, di arrotolamento etc. che coinvolgono per esempio le cellule nervose del cervello o altre strutture corporee come gli organi etc., e la variazione di un potenziale bioelettrico. Il cranio è formato da **22 OSSA**, che formano insieme oltre 100 articolazioni. Le suture craniche delle ossa consentono precise possibilità di movimento e possono scivolare

separatamente per gli effetti della forza o della pressione. Inoltre ogni osso del cranio possiede, come struttura vivente ben irrorata di sangue ("fluida"), un certo grado di flessibilità. Perciò ogni osso cranico raggiunge una mobilità minima, ma cospicua, che a seconda del paziente è compresa tra 12 e 25 micron. Le ossa craniche periferiche si adattano armonicamente ai delicati movimenti delle tre cosiddette vertebre craniche della base del cranio; l'osso occipitale, l'osso sfenoidale e l'etmoide. Nella fase inspiratoria c'è una flessione delle ossa lungo la linea mediana e una rotazione esterna delle ossa verso il margine. Nella fase espiratoria c'è un'estensione delle ossa lungo la linea mediana e una rotazione interna delle ossa verso il margine. La dura madre spinale che fuoriesce dal foro occipitale s'inserisce sulla sommità della prima o della seconda vertebra sacrale, all'interno del canale sacrale. La seconda vertebra sacrale (all'altezza del collegamento del ramo lungo e del ramo breve della superficie sacroiliaca di articolazione dell'osso sacro) costituisce anche l'asse ipotetico attorno al quale si muove l'osso sacro durante il ritmo del meccanismo respiratorio primario. La dura madre spinale rappresenta dunque il proseguimento della dura madre intracranica; il movimento cranico del cranio viene trasmesso direttamente all'osso sacro. Nella fase inspiratoria del ritmo craniosacrale avviene il contrario; la membrana durale intraspinale si muove in direzione caudale e l'osso sacro si estende, quindi la base dell'osso sacro si sposta anteriormente e inferiormente. L'asse, che si muove contemporaneamente intorno all'osso sacro, si trova alla sommità della seconda vertebra sacrale. L'osso sacro si muove in sintonia con l'osso occipitale e in direzione opposta allo sfenoide. Ogni movimento compiuto dall'occipite è seguito dall'osso sacro.

A livello eterico, la testa è sede di ben due chakra primari, uno posto sulla sommità del cranio perpendicolarmente al talamo e l'altro sulla fronte all'altezza delle ciglia (trigemino). Esistono poi dei centri secondari di cui uno nella parte posteriore del cranio, all'altezza della fontanella posteriore, e 4 ulteriori punti corrispondenti alle terminazioni dei nervi ottici e uditivi. Quello che rimane della fontanella nell'uomo adulto corrispondente alla posizione del settimo chakra: essa è la porta verso il mondo superiore. L'anima, al contrario dello spirito, non è sovrapposta al corpo ma è estracorporea ed agganciata verticalmente al corpo proprio all'altezza della fontanella

anteriore. Si dice che l'apertura della fontanella nei neonati sia funzionale proprio all'impianto dell'anima nell'essere umano.

Il simbolo del Sole è la stilizzazione della scatola cranica (cerchio) e della spina dorsale (centro) visti dall'alto. Il simbolo della luna è invece la stilizzazione del nervo trigemino della fronte, che assume appunto la forma di un paio di corna. Il simbolo di Marte e dello Zolfo è la stilizzazione della mandibola quando essa è rivolta verso l'alto ed il cranio è reclinato. Il simbolo del Mercurio è la stilizzazione del volto, delle corna formate dal trigemino e della croce formata dalle braccia e dalla spina dorsale.

Lo studio della fisiologia umana ci suggerisce che per accedere al piano superiore ed interagire con la propria anima sono necessarie le tre seguenti azioni:

1) focalizzare l'immaginazione in un solo istante, concentrando quanto più potenziale elettrico sia possibile sviluppare sulla parte più esterna del cervello, ovvero la corteccia cerebrale, sede dell'elaborazione degli stimoli sensoriali, del pensiero inconscio e conscio. Per ottenere questo stato chiamato comunemente di MAG, da cui deriva la parola MAGO e la parola IMAGO che significa immagine, è necessario che tutte le aree associate ai sensi siano attivate in un singolo momento. Per facilitare il processo è necessario essersi addestrati nella costruzione immaginaria di un singolo archetipo, ovvero di un insieme associativo di esperienze sensoriali che in PNL viene simbolizzato con <V,U,C,G,O>. Più è intensa l'energia prodotta dall'archetipo e più la connessione col piano superiore sarà efficace. La magia cerimoniale è volta proprio a realizzare lo stato di MAG tramite una serie di 'appoggi' psicologici forniti dal rituale.

2) utilizzare la respirazione per provocare quelle microalterazioni della calotta cranica, date dal movimento cranio-sacrale, volte a 'strizzare' meccanicamente l'encefalo. La respirazione ha anche effetto diretto sulle attività cerebrali attraverso la quantità di ossigeno veicolata dal sangue. Inspirare lungamente significa sovralimentare di aria il cervello, espirare lungamente significa ridurre al minimo la quantità di ossigeno nel sangue.

3) la respirazione fa affluire aria attraverso i condotti nasali provocando delle turbolenze che sollecitano meccanicamente il setto nasale tramite la risonanza che in esso si produce andando a stimolare le terminazioni di alcuni nervi che fanno parte del nervo oftalmico (trigemino).

Gli effetti singoli di queste tre azioni sono già dominio dell'esperienza del lettore che potrà effettuare le sue deduzioni analogiche e autonomamente le sue sperimentazioni per mettere insieme immaginazione, respirazione e suono. I mantra della scuola iniziatica induista utilizzano le **sillabe di potenza Om, Hum, Ham, Yam, Ram (o Tram), Vam, Lam** che sono volte a realizzare l'esaltazione mistica dell'allievo agendo sull'immaginazione focalizzata sul simbolo associato alla sillaba di potenza, sulla parola e sulla respirazione. I canti gregoriani della cultura cattolica probabilmente realizzavano lo stesso stato attraverso la musica. Immaginazione, parola e compressione cranio-sacrale sono rappresentati simbolicamente tramite Luna, Piramide (o il simbolo dello Zolfo) e Sole, che sono le principali allegorie utilizzate nelle rappresentazioni sinottiche delle logge massoniche.

La differenza tra anima, spirito e corpo può essere riassunta dalla metafora della candela. La cera che è sullo stoppino vaporizza per il calore della fiamma. Una volta allo stato gassoso, essa si combina con l'ossigeno dell'atmosfera formando la fiamma. Questa fiamma produce calore sufficiente a mantenere accesa la candela tramite la seguente catena di eventi: il calore della fiamma scioglie la parte superiore della massa di combustibile, che sale lungo lo stoppino per capillarità, ed infine il combustibile liquefatto viene vaporizzato e brucia all'interno della fiamma. Analogamente possiamo immaginare l'anima come la fiamma, lo stoppino come la spina dorsale e la cera solida come il corpo. Per dare luogo all'accensione della fiamma è necessario sciogliere la cera solida, che in pratica significa passare per la fase alchemica dell'umido accendendo per primo il fuoco del plesso solare tramite uno sforzo di volontà e cocendo letteralmente il corpo per farne fuoriuscire l'essenza spirituale. Lo spirito, analogamente alla cera liquida, ascende sulla spina dorsale ed alimenta la fiamma divorante rappresentata dall'anima. Questo è il vero significato di essere **BATTEZZATO** in acqua (spirito) e fuoco (anima). L'utilizzo delle candele e

della fonte battesimale nelle chiese cristiane è metafora rispettivamente dell'anima e dello spirito.

Riprendendo il sistema aristotelico-tolemaico, nel quale la terra è posta al centro e gli astri intorno, il cerchio più esterno è assegnato alle stelle fisse. L'anima può essere immaginata come un insieme di punti di energia simili a stelle che compongono un firmamento in una notte buia. Ogni punto è rappresentazione dell'anima nel multiverso ed il fatto che essa non sia composta da un continuo di energia fa pensare che anche il multiverso sia quantizzato, ovvero che tra un piano a vibrazione energetica superiore ed uno a vibrazione inferiore esista un salto energetico, che chiameremo di seguito **LIMBO**. Per essere connessi al corpo fisico, sia anima che spirito non si trovano nei loro rispettivi piani vibrazionali quantizzati ma piuttosto nello stato intermedio di limbo, in prossimità del piano fisico.

Dal punto di vista dell'anima e dello spirito, il corpo essendo prigioniero dello spazio-tempo deve essere immaginato come un serpente la cui testa è rappresentata dalla nostra nascita, la coda dalla nostra morte fisica ed il cui corpo si snoda in tutti i luoghi che esso ha percorso durante tutta la sua vita. Quindi il corpo è tale perchè istantaneamente si trova in un tempo ed un luogo, ma effettivamente esso è composto dalla sommatoria di tutti gli infiniti corpi che lo compongono nella sua navigazione nello spazio-tempo del piano fisico. Questo concetto può essere esteso a tutta la materia del piano fisico: gli eventi che fanno prendere una direzione piuttosto che un'altra ad un corpo fisico sono determinati dalla causalità, ovvero dall'insieme delle cause-effetto, denominato nella cultura induista **KARMA**. Uscire dal KARMA equivale a far produrre all'anima le cause e allo spirito gli effetti sul piano materiale.

Lo spirito oltre che essere espressione del piano inferiore è anche temporaneo, cioè la sua esistenza è legata all'energia che esso riesce a drenare dal piano a lui superiore, ovvero il corpo fisico, senza la quale dopo un certo periodo svanisce. L'anima è invece eterna, non è mai nata e mai morirà: questo perchè essa è indipendente dal fattore tempo. Si deduce che l'anima esiste in tutti i tempi e la sua azione può realizzarsi istantaneamente sia nel passato che nel futuro. Lo spirito è invece indipendente dal fattore spazio, quindi la sua azione può avvenire istantaneamente

anche a milioni di chilometri da chi l'ha originata. Lo spirito per divenire eterno ha bisogno di ascendere vibrazionalmente dal piano astrale al piano fisico e successivamente dal piano fisico a quello mentale. Questa cosmogonia è rappresentata nella Divina Commedia di Dante Alighieri dall'Inferno, il Purgatorio e il Paradiso. Questo è il motivo per il quale gli spiriti disincarnati ambiscono a catturare l'anima di un umano non consapevole del tesoro che gli è stato donato.

L'anima si può riprodurre analogamente alla metafora della candela. E' sufficiente avvicinare una candela già accesa ad una spenta che il fuoco si riproduce anche sulla seconda candela. L'anima si riproduce da un essere umano all'altro nell'atto della procreazione. Sfortunatamente molti umani non possiedono l'anima, ma opzionalmente possono avere uno spirito. In alcuni casi non hanno nè anima e nè spirito e possono essere considerati come vasi vuoti. Per quanto abbiamo detto in precedenza sia spirito che anima possono essere fabbricati, e la scienza che ne studia la fabbricazione viene chiamata **ALCHIMIA**.

Come abbiamo descritto precedentemente riguardo la teoria dell'**INVERSIONE**, volta ad attivare la connessione con il piano inferiore e dare origine allo spirito, tale metodologia è valida anche per far risalire lo spirito dal piano fisico al piano mentale. Normalmente l'energia fluisce a cascata dai piani a vibrazione superiore a quelli a vibrazione inferiore: dal corpo mentale al corpo fisico attraverso il campo elettrico e dal corpo fisico al corpo astrale attraverso il campo magnetico. Per compiere la Grande Opera è necessario produrre dal corpo fisico il corpo astrale, farlo risalire vibrazionalmente sino al settimo centro ed infine agganciarlo all'anima. In questo modo si è invertito il flusso di energia convogliandolo verso l'alto, vibrazionalmente parlando. Questo stato è simboleggiato dal drago con la corona reale o dal drago d'oro (**GOLD DRAKE**). Una volta che lo spirito si è connesso all'anima, quando sopraggiunge la morte fisica ed essa si distacca essendo già esterna al corpo, lo spirito la segue nella sua ascesa al piano vibrazionale superiore.

Come il lettore avrà intuito, a questo punto anche il corpo fisico avrà la possibilità di ascendere al piano vibrazionalmente superiore. Unire anima spirito e corpo in un'unica entità significa aver dato origine al **CORPO DI GLORIA**. Il Cristo ha

realizzato la Grande Opera ed è resuscitato come divinità onnipotente sui tre piani. Il Cristo è quindi anche rappresentazione metaforica dell'umanità che diventa Dio attraverso il battesimo dell'acqua (la coagulazione nella vita) e del fuoco (la dissoluzione nella morte fisica). Gli umani che hanno raggiunto il compimento massimo dell'Opera, sono chiamati **MAESTRI ASCESI**.

La vita del Cristo inizia in una stalla, luogo di massima umiltà per un futuro re, e con la visita di tre re **MAGI**. Nella stalla sono presenti la grotta simbolo del mondo **MINERALE**, la paglia simbolo del mondo **VEGETALE** e il bue e l'asinello simbolo del mondo **ANIMALE**. Già da questa metafora si comprende che quello che è venuto alla luce è il primo **UOMO NUOVO**, evoluzione dell'uomo primitivo legato alla terra.

I magi portano **ORO**, **INCENSO** e **MIRRA** al nuovo re. I **MAGI** trovarono il re attraverso la guida del mondo astrale, simbolizzata dalla stella cometa. Incenso è il nome genericamente attribuito alle oleoresine secrete da diverse piante arbustive che, una volta raccolte e cristallizzate, sono in grado di liberare nell'aria un forte e penetrante profumo al momento della loro combustione. L'uso liturgico dell'incenso è attestato fin dalle epoche più antiche nel convincimento che agli dèi potessero essere graditi gli aromi degli olocausti prodotti dalle carni delle vittime sacrificali ma anche di prodotti vegetali. La **MIRRA** è una gommaresina aromatica che costituiva uno dei componenti del **kyphi** ed era utilizzata nell'imbalsamazione egizia. L'**ORO** è il simbolo del principio solare usato per rappresentare l'anima, l'**INCENSO** è il simbolo del principio lunare usato per rappresentare lo spirito, la **MIRRA** infine rappresenta la morte del corpo fisico.

La vita del Cristo finisce sul monte Golgota sulla croce, simbolo utilizzato già precedentemente per rappresentare sia la terra che il sole. Dopo la morte fisica il Cristo risorge dalla sua tomba, incomincia ad assumere forme umane diverse (come rappresentato dal Vangelo) ed alla fine della sua manifestazione ascende al cielo davanti a centinaia di testimoni, levitando analogamente a quanto rappresentato per gli asceti della cultura induista. Nella fase di trasmutazione da uomo a Dio, il suo

corpo imprime con un intensa luce il sudario chiamato successivamente **SACRA SINDONE**.

Per chi non riesce a compiere la Grande Opera durante il trapasso, ossia la maggior parte dell'umanità, si profila un altro destino. Il **Bardo Todol**, chiamato anche Libro Tibetano dei Morti, contiene una serie di istruzioni per la liberazione dello spirito del morente che vengono comunicate da una persona di fiducia al suo capezzale. Queste istruzioni hanno un'origine antichissima, che risale ai tempi prebuddisti della cultura tibetana, alla tradizione Bon. Esse furono composte dal Padmasambhava che poi le seppellì sui monti Gampo nel Tibet centrale. In tempi più recenti esse furono scoperte da Karma Lingpa, incarnazione di uno dei discepoli di Padmasambhava. Da allora furono trasmesse di generazione in generazione fino ad oggi e ritradotte da uomini illuminati dal tibetano e dal sanscrito per adeguarle alle esigenze della modernità.

Agrippa dice che, dopo la morte, la prima a distaccarsi è l'anima che conclude il suo ciclo di istruzione nel piano fisico. Il secondo a distaccarsi dal corpo è lo spirito che si scompone nelle sue sette componenti a partire dal settimo centro, il talamo, sino al centro più infimo rappresentato dal cocige. Il Bardo Todol è rappresentazione simbolica del processo di distacco che termina secondo la cultura induista con la reincarnazione in una nuova vita fisica. Segue quindi il disfacimento biologico del corpo fisico. Riassumendo, alla morte il piano mentale riassume il corpo mentale, il piano astrale i sette corpi astrali, il piano fisico il corpo fisico. L'anima non si reincarna e, se non viene ostacolata, ascende sul suo piano, quello simbolizzato dalle stelle fisse. Lo spirito e il corpo fisico vengono invece riutilizzati dalle entità telluriche come materiale per rigenerare nuovamente la vita, qualunque essa sia. Le successive reincarnazioni dello spirito sono necessarie perchè esso abbia il tempo di sviluppare la sua consapevolezza e soprattutto di trovare la forza per raggiungere l'anima ed ascendere con essa.

Come abbiamo accennato, l'ultima fase del trapasso è legata all'osso sacro, che veniva chiamato l'**OSSO LUZ**. L'Osso Luz forma il corpo, anima il corpo, l'anima è attaccata ad esso. L'Imperatore Adriano (al potere dal 117 al 138) chiese una volta a Rabbi Joshua ben Hananiah in quale modo il corpo sarebbe resuscitato nel mondo a

venire. “Dall’Osso Luz della colonna spinale”, gli fu detto in risposta. Adriano replicò: “Provamelo” e ne fece portare uno a Rabbi. Questi lo mise nell’acqua, ma l’osso non si dissolse, lo gettò nel fuoco, ma esso non fu bruciato, lo pose in una macina, ma esso non venne macinato, lo appoggiò su un’incudine e lo colpì con un martello, ma la prima si consumò e il secondo si spezzò: il Luz restò indenne”. La leggenda di un osso della resurrezione è accettata come una verità assiomatica dai Padri Apostolici Origene e Jerome della Chiesa primitiva. Si diffonde poi attraverso la cultura Araba; Averroè (morto il 10 Dicembre del 1198) afferma: “Ciascuno dei Figli di Adamo ritorna alla polvere, con l’eccezione dell’osso coccige” . Questo osso è chiamato in arabo sia Aldabaran, secondo Vesalio, che al ajb nella seguente traduzione in inglese (1812) del Corano da Sale. “Maometto ha avuto cura di preservare una parte del corpo, quale che fosse il deperire di tutto il resto, affinché servisse come base per l’edificio futuro. Perché egli ha insegnato che il corpo dell’uomo venne interamente consumato nella terra, ad eccezione del solo osso ‘al ajb’... e come questo si era formato per la prima volta nel corpo umano, così rimarrà incorruttibile fino al giorno del giudizio, come un seme dal quale viene derivata la totalità”. Da tale teoria proviene il nostro uso di tumulare e conservare i morti in attesa della resurrezione del giorno del giudizio.

Propongo a questo punto al lettore un interessante racconto di **Franz Kafka** in linea con il tema di questo capitolo: **Davanti alla legge** (1914)

Davanti alla legge sta un guardiano. Un uomo di campagna viene da questo guardiano e gli chiede il permesso di accedere alla legge. Ma il guardiano gli risponde che per il momento non glielo può consentire. L’uomo dopo aver riflettuto chiede se più tardi gli sarà possibile. «Può darsi,» dice il guardiano, «ma adesso no». Poiché la porta di ingresso alla legge è aperta come sempre e il guardiano si scosta un po’, l’uomo si china per dare, dalla porta, un’occhiata nell’interno. Il guardiano, vedendolo, si mette a ridere, poi dice: «Se ti attira tanto, prova a entrare ad onta del mio divieto. Ma bada: io sono potente. E sono solo l’ultimo dei guardiani. All’ingresso di ogni sala stanno dei guardiani, uno più potente dell’altro. Già la vista del terzo riesce insopportabile anche a me.» L’uomo di campagna non si

aspettava tali difficoltà; la legge, nel suo pensiero, dovrebbe esser sempre accessibile a tutti; ma ora, osservando più attentamente il guardiano chiuso nella sua pelliccia, il suo gran naso a becco, la lunga e sottile barba nera all'uso tartaro decide che gli conviene attendere finché otterrà il permesso. Il guardiano gli dà uno sgabello e lo fa sedere a lato della porta. Giorni e anni rimane seduto lì. Diverse volte tenta di esser lasciato entrare, e stanca il guardiano con le sue preghiere. Il guardiano sovente lo sottopone a brevi interrogatori, gli chiede della sua patria e di molte altre cose, ma sono domande fatte con distacco, alla maniera dei gran signori, e alla fine conclude sempre dicendogli che non può consentirgli l'ingresso. L'uomo, che si è messo in viaggio ben equipaggiato, dà fondo ad ogni suo avere, per quanto prezioso possa essere, pur di corrompere il guardiano, e questi accetta bensì ogni cosa, pero gli dice: «Lo accetto solo perché tu non creda di aver trascurato qualcosa.» Durante tutti quegli anni l'uomo osserva il guardiano quasi incessantemente; dimentica che ve ne sono degli altri, quel primo gli appare l'unico ostacolo al suo accesso alla legge. Impreca alla propria sfortuna, nei primi anni senza riguardi e a voce alta, poi, man mano che invecchia, limitandosi a borbottare tra sè. Rimbambisce, e poiché, studiando per tanti anni il guardiano, ha individuato anche una pulce nel collo della sua pelliccia, prega anche la pulce di intercedere presso il guardiano perché cambi idea. Alla fine gli s'affievolisce il lume degli occhi, e non sa se è perché tutto gli si fa buio intorno, o se siano i suoi occhi a tradirlo. Ma ora, nella tenebra, avverte un bagliore che scaturisce inestinguibile dalla porta della legge. Non gli rimane più molto da vivere. Prima della morte tutte le nozioni raccolte in quel lungo tempo gli si concentrano nel capo in una domanda che non ha mai posta al guardiano; e gli fa cenno, poiché la rigidità che vince il suo corpo non gli permette più di alzarsi. Il guardiano deve abbassarsi grandemente fino a lui, dato che la differenza delle stature si è modificata a svantaggio dell'uomo. «Che cosa vuoi sapere ancora?» domanda il guardiano, «sei proprio insaziabile.» «Tutti si sforzano di arrivare alla legge,» dice l'uomo, «e come mai allora nessuno in tanti anni, all'infuori di me, ha chiesto di entrare?» Il guardiano si accorge che l'uomo è agli estremi e, per raggiungere il suo udito che già si spegne, gli urla: «Nessun altro

poteva ottenere di entrare da questa porta, a te solo era riservato l'ingresso. E adesso vado e la chiudo.»

Quello che deve suggerire il racconto al lettore è di **OSARE**, vincere la paura ed affrontare i guardiani per arrivare all'oro dei filosofi. In una sola frase che molti conoscono: **SIA FATTA LA TUA VOLONTA', COME IN CIELO COSI' IN TERRA.**

Lascio il lettore meditare sui seguenti aforismi tratti dal **vangelo di Tommaso**:

22. Gesù vide alcuni neonati che poppavano. Disse ai suoi discepoli, "Questi neonati che poppano sono come quelli che entrano nel Regno." E loro gli dissero, "Dunque entreremo nel regno come neonati?" Gesù disse loro, "Quando farete dei due uno, e quando farete l'interno come l'esterno e l'esterno come l'interno, e il sopra come il sotto, e quando farete di uomo e donna una cosa sola, così che l'uomo non sia uomo e la donna non sia donna, quando avrete occhi al posto degli occhi, mani al posto delle mani, piedi al posto dei piedi, e figure al posto delle figure allora entrerete nel Regno."

23. Gesù disse, "Sceglierò fra voi, uno fra mille e due fra diecimila, e quelli saranno come un uomo solo."

24. Dissero i suoi discepoli, "Mostraci il luogo dove sei, perché ci occorre cercarlo." Lui disse loro, "Chiunque qui abbia orecchie ascolti! C'è luce in un uomo di luce, e risplende sul mondo intero. Se non risplende, è buio."

29. Gesù disse, "Se la carne fosse nata a causa dello spirito sarebbe una meraviglia, ma se lo spirito fosse nato a causa del corpo sarebbe una meraviglia delle meraviglie. Eppure mi stupisco di come questa grande ricchezza si sia ridotta in tale miseria."

30. Gesù disse, "Dove ci sono tre divinità, esse sono divine. Dove ce ne sono due o una, io sono con lei."

39. *Gesù disse, "I Farisei e gli accademici hanno preso le chiavi della conoscenza e le hanno nascoste. Non sono entrati, e non hanno permesso a quelli che volevano entrare di farlo. Quanto a voi, siate furbi come serpenti e semplici come colombe."*

51. *I suoi discepoli gli dissero, "Quando riposeranno i morti, e quando verrà il nuovo mondo?" Lui disse loro, "Quello che aspettate è venuto, ma non lo sapete."*

80. *Gesù disse, "Chi è arrivato a conoscere il mondo ha scoperto un cadavere, e chi ha scoperto un cadavere è al di sopra del mondo."*

82. *Gesù disse, "Chi è vicino a me è vicino al fuoco, e chi è lontano da me è lontano dal regno."*

94. *Gesù disse, "Colui che cerca troverà, e chi bussa entrerà."*

15 Teoria del rituale

Dopo aver definito la teoria sulla quale è basata la MAGIA, in questo capitolo tratteremo i fondamenti del rituale magico, non tanto per quanto riguarda le operazioni da effettuare quanto piuttosto riguardo la teoria sulla quale esso si basa.

Il piano fisico è funzione della coagulazione o dissoluzione della quintaessenza o etere, ovvero dell'energia oscura che riempie quello che percepiamo erroneamente come vuoto. L'esistenza dell'energia elettro-magnetica dimostra la stessa esistenza dell'etere, ovvero il mezzo tramite il quale essa si propaga nello spazio analogamente ad un'onda marina che si propaga sulla superficie dell'acqua grazie all'esistenza del mare sottostante.

Abbiamo detto che campo elettrico e campo magnetico sono manifestazione rispettivamente del piano vibrazionalmente superiore e del piano inferiore a quello fisico. La luce e le onde radio si propagano alla velocità della luce (o a velocità inferiore a seconda dell'impedenza del mezzo che attraversano) e sono composte da campo elettrico e magnetico che si inducono a vicenda propagandosi su piani ortogonali tra loro ed ortogonali rispetto al senso di trasmissione dell'onda EM. Se il campo elettrico non produce variazioni nel tempo esso non induce un campo magnetico e viceversa. La propagazione dei campi elettrico e magnetico continui è longitudinale al senso di trasmissione ed è istantanea, superando così la velocità della luce.

Abbiamo visto in precedenza che il campo magnetico è legato al sistema nervoso inferiore mentre il campo elettrico al sistema nervoso superiore. Abbiamo detto che l'azione dell'anima, connessa al sistema nervoso superiore, è presente istantaneamente in tutti i tempi, mentre l'azione dello spirito, connesso al sistema nervoso inferiore, è applicabile istantaneamente in tutti i luoghi. Definendo il seguente vettore:

H=campo magnetico (Ampere/metro)

E=campo elettrico (Volt/metro)

S=spazio

T=tempo

L'energia del piano mentale è definita dal vettore (S,E,0,0), l'energia nel piano astrale dal vettore (0,0,T,H), l'energia nel piano fisico dal vettore **(S,E,T,H)**. Infine abbiamo accennato alla teoria del caos che prevede la creazione di macroeffetti a partire da microcause.

Tutti questi elementi sono stati forniti al lettore per consentire la corretta comprensione della **MAGIA**, ovvero dell'arte di piegare la realtà fisica ai propri voleri (**THELEMA**). La magia prevede che vengano create delle cause nel mondo mentale (piano a vibrazione superiore dominio dal campo elettrico) che inducono degli effetti nel mondo astrale (piano a vibrazione inferiore dominio del campo magnetico) che producono a loro volta delle coagulazioni o dei dissolvimenti nel piano reale, mondo che gli industi chiamavano **MAYA** ovvero l'**ILLUSIONE**, attraverso delle microcause che coinvolgono la materia nel microcosmo atomico e che come una valanga producono macroeffetti, in accordo con la legge del caos.

Il lettore avrà quindi compreso a questo punto che ciò che percepisce come reale non è altro che parte di una simulazione interattiva che il corpo umano scambia come realtà soggettiva. Il mondo reale non è altro che una matrice energetica in continua evoluzione grazie a miliardi di automatismi (demoni) presenti nel mondo astrale che ne determinano la forma.

Condizionare la realtà significa utilizzare la fisiologia del corpo per innalzare al piano superiore l'immagine (IMAGO) che il mago (MAG, 'saggio') vuole realizzare nel piano reale, utilizzando il metodo dell'**INVERSIONE** spiegato in precedenza. Possiamo comprendere meglio la magia tramite la metafora dell'informatica:

1) il mondo fisico è simile all'hardware di un PC, composto da una scheda madre, circuiti integrati e connettori ai dispositivi esterni. La scheda madre (come la Dura

Madre del sistema nervoso) è attraversata da piste elettriche su più strati (12 nelle motherboard moderne) che connettono i circuiti integrati tra loro e i connettori per i dispositivi esterni. Un osservatore non è in grado di comprendere visivamente come le informazioni possano viaggiare nella scheda e come vengano elaborate nei circuiti integrati, vede solo una bachelite su cui sono montati dei quadratini di plastica e silicio. Può percepire direttamente solo l'effetto termico dei dispositivi elettronici e indirettamente l'effetto elettrico che si produce sui dispositivi fisici connessi alla scheda madre, come il video, le casse acustiche, il mouse e la tastiera. Il corpo umano è similmente costituito da un unità centrale, il cervello, e delle diramazioni nervose che sono connesse a degli attuatori fisici, come sensi, muscoli ed organi interni.

2) il mondo astrale funziona similmente alla fisica che regola l'elettronica digitale. Transistor, resistenze, induttanze, condensatori, led, motori elettrici producono singoli effetti regolati da altrettanti **PRINCIPI** fisici. Tutti questi effetti sono orchestrati da un meccanismo centrale che ha il suo cuore nel microcodice, la **PAROLA** binaria analoga al **VERBO** dei filosofi, che contiene un singolo passo del programma. L'insieme delle **PAROLE** costituisce il programma che movimentata ed elabora le informazioni astratte dal mondo fisico. Similmente il corpo umano è costituito da un microcodice che pervade tutte le nostre cellule e che si chiama DNA: il DNA è una molecola che contiene tutte le fasi di costruzione che determinano la proteogenesi. Attraverso di essa vengono costruiti tutti i tessuti, compreso quello cerebrale. Il DNA è costituito da due filamenti e si dice che un terzo filamento sia eterico e che sia connesso agli altri due nel mondo dell'astrale.

3) Il programma del computer non si è auto-generato. Esiste un programmatore che ha progettato il programma definendone l'**ARCHITETTURA**, implementandone le funzionalità attraverso un **LINGUAGGIO** comprensibile al programmatore ed attraverso la compilazione ha generato il microcodice, ovvero le **PAROLE** necessarie a guidare i singoli passi del processo all'interno degli strati inferiori del computer. Il piano del programmatore è quello che viene chiamato mondo mentale, che è esterno al mondo fisico e al quale, a sua volta, è connesso intimamente il piano astrale. Avere l'anima significa possedere il livello di programmazione della matrice astrale tramite

il VERBO, i cui effetti si condensano nel mondo fisico. Chi non ha l'anima può chiaramente vivere ed eseguire i programmi già prestabiliti per lui (**KARMA**). Chi ha l'anima, e la sa ovviamente utilizzare, è in grado di uscire dal torrente dell'insieme delle cause-effetto in cui esso è nato e si è evoluto, determinando consciamente le cause nel mondo mentale che si riflettono in effetti nel mondo astrale e si condensano/dissolvono nel mondo fisico.

Le creature dell'astrale possono essere considerate come una sorta di software esistente nel mondo astrale, programmi che implementano precisi meccanismi che si sostanziano nel mondo fisico, come ben rappresentato nel film-metafora 'The Matrix'. Le entità, come il software, oltre ad essere specializzate nell'interagire con il mondo fisico sono organizzate in gerarchie ed afferiscono ad un programma principale che è la testa della gerarchia. La testa, al contrario di quello che possiamo pensare, è l'anello più debole della catena perchè è condizionato dalla sommatoria di tutte le entità che lo compongono.

Possiamo immaginare la struttura di una gerarchia come un piramide rivolta verso il basso oppure da un cono composto dai gironi infernali, descritti da Dante, che convergono verso il punto in cui è relegato il Satana (l'avversario), ovvero il cocige o **OSSO LUZ**. Il lettore tenga sempre presente che quell'inferno è già dentro di lui e che il suo peggior nemico è se stesso. La presenza dell'avversario è funzionale a sospingere l'umanità verso l'alto, pena essere catturati dalle proprie fobie e dai propri vizi: l'esistenza di Satana va presa come un'opportunità e non come una sciagura. Nella geometria del creato tutto ha la sua funzione, che deve essere considerata fuori dalla dualità bene-male: tutto è disposto per generare l'Adam, l'uomo perfetto, il superuomo in cui convergono i tre piani e i tre corpi. Solo attraverso la conoscenza spirituale sia del bene che del male, l'anima prende coscienza di se stessa, si fonde con lo spirito e l'organismo fisico dando luogo al corpo di gloria, il compimento della Grande Opera.

E' bene quindi che il mago affronti il suo satana (il dragone), che lo sconfigga e lo assimili alla sua volontà, come rappresentato nell'iconografia cristiano-templare che dipinge San Giorgio che infilza il drago con la sua lancia. Chiaramente la lancia è la

spina dorsale umana ed il serpente lo spirito domato dalla volontà e dal coraggio dell'anima, rappresentata dal cavaliere. Senza questo autocontrollo si rischia, se va bene, di fallire in tutta la propria opera e, se va male, di realizzare una serie di aborti eterici che si ritorceranno contro il mago stesso.

La Magia è un percorso iniziatico che mira fundamentalmente alla realizzazione suprema della reale natura del praticante che, ad un primo livello, il più basso, si serve di riti più o meno complessi per ottenere magia. Mentre a un livello superiore troviamo il mago praticante che non ha più bisogno di compiere riti per ottenere magia, ma gli basta pronunciare una sola parola o fare un unico gesto per ottenere magia. Poi a un livello ancora più oltre incominciamo a trovare i primi veri maghi che per ottenere magia non hanno più bisogno né di riti, né di gesti, né di parole, ma solo di un unico pensiero. E in fine c'è il vero Mago, il mago dei maghi, quello che, detto in poche parole, ha realizzato in sé la magia del vuoto. Egli opera senza operare. E' infallibile anche nel fallire. E' la realizzazione in divenire. E' senza essere. E' pura magia che trabocca dal Nulla. Crea e distrugge attraverso il Vuoto. E' la meta di ogni mago virtuoso.

Il segreto del vero mago (MAG, saggio) è **CREDERE IN SE STESSI E NELLA PROPRIA OPERA**. Man mano che la fiducia in se stessi e nelle proprie azioni aumenta, cresce esponenzialmente la capacità di modificare il piano fisico attraverso il piano astrale dello spirito, imponendo la propria volontà dal piano mentale dell'anima.

Gesù disse, "Coloro che cercano, cerchino finché troveranno. Quando troveranno, resteranno turbati. Quando saranno turbati si stupiranno, e regneranno su tutto"
Gesù disse: "Chi crede nel Figliuolo (il VERBO, n.d.r.) ha vita eterna, ma chi rifiuta di credere al Figliuolo non vedrà la vita, ma l'ira di Dio resta sopra lui"

Ciò che viene deciso e **SIGILLATO** attraverso il THELEMA cambia il corso degli eventi ristrutturando il passato, il presente ed il futuro. Grazie alla presenza dell'anima in tutti i tempi, ciò che viene deciso dal mago in un certo istante provoca tutta una serie di microcause implementate dall'astrale nel passato per realizzare nel

presente il macro effetto desiderato. La stessa cosa è possibile fare anche per determinare il futuro, anche tra centinaia di anni, anche quando il mago non sarà più presente nel piano fisico.

Gesù disse, "Se due persone fanno pace in una stessa casa diranno alla montagna 'Spostati!' e quella si sposterà."

Gesù disse, "Quando farete dei due uno diventerete figli di Adamo, e quando direte 'Montagna, spostati!' si sposterà."

Adamo (in ebraico: אָדָם in arabo: آدم, Ādam) significa uomo, uomo terreno, terroso, o ROSSO (come la ROSA mistica dei Rosacroce). L'insegnamento che si trae è che quando l'anima e lo spirito si integrano e alla fine diventano un tutt'uno con il corpo fisico, l'Adamo così costituito diventa onnipotente e simile a Dio e come un Dio è in grado di creare dal nulla entità sensienti nel mondo astrale e ristrutturare la matrice che è alla base del mondo fisico.

Nella genesi è detto: « *Il Signore Dio plasmò l'uomo con polvere del suolo e soffiò nelle sue narici un alito di vita e l'uomo divenne un essere vivente.* »

In Tessalonicesi 2-8 è detto: « *E allora sarà manifestato l'empio che il Signore Gesù distruggerà col soffio della sua bocca e annienterà con lo splendore della sua venuta.*»

Che il lettore mediti attentamente su questi due passaggi della Torah e del Vangelo.

Un esempio di magia cerimoniale è la messa cattolica. Il termine "Messa", usato dai cattolici di rito latino, deriva dalla parola latina missa che viene pronunciata dal sacerdote nel rito in latino quando congeda i fedeli dicendo: "Ite missa est" che significa "ANDATE, E' STATO MANDATO". Cosa è stato mandato? E a chi?

Il termine 'cattolico' significa UNIVERSALE, ovvero un culto religioso che racchiude la MAGIA CERIMONIALE di tutti gli altri culti presenti all'epoca di Costantino I nel 300 DC, ovvero quello essenico/cristiano, egizio, mitraico e il culto di Saturno, la cui dimora veniva chiamata latium ovvero LAZIO.

La celebrazione eucaristica ha quattro significati principali:

- il convito, segno di unione fra Cristo e la Chiesa, come l'Ultima cena (FUOCO)
- il ringraziamento, per i doni ricevuti da Dio, chiamati anche pace (TERRA)
- il memoriale, ricordo e presenza di Cristo nell'attesa del suo ritorno (ARIA)
- il sacrificio, ripetizione incruenta del sacrificio di Cristo sul Calvario (ACQUA)

La MESSA è un rito che comprende:

- l'utilizzo di statue e dipinti 'sacri' che qualche volta parlano o piangono (stimolo visivo)
- l'utilizzo di canti e lunghe ed insignificanti liturgie (stimolo uditivo)
- frequenti inginocchiamenti, e cambiamento di posizione da in piedi a seduti e viceversa (stimolo cenestesico)
- la suffumigazione dell'incenso (stimolo olfattivo)
- preghiere fatte con mani nelle mani (catena magica)
- ingestione dell'ostia (stimolo gustativo)
- seguire la cerimonia in senso passivo e meccanico (disabilitazione dell'io cosciente e programmazione del subconscio)

La stessa consacrazione del pane e del vino è volta a ricreare sull'altare tutti i 5 elementi in una singola pila. Questa pila non è altro che la rappresentazione analogica dei 5 chakra e della spina dorsale (kundalini) atta a rivificare il culto dello ZED della **VIA DI HORUS**. La pila è composta dai seguenti elementi (dall'alto verso il basso):

- corporale (ETERE)
- patena (ARIA), ostia benedetta (FUOCO) e palla (panno bianco)
- calice (ACQUA), vino benedetto (TERRA) e purificatoio (un altro panno bianco)

L'ostia è fatta con la farina di grano, e la spiga di grano è simbolo del sole, simboleggiando la CARNE divina attinta dal disco solare. Il vino rappresenta il SANGUE della TERRA. La corporale, la palla ed il purificatoio sono rappresentazione dell'ETERE, sostanza che compone tutti gli altri elementi. L'utilizzo

del pane e del vino ha fondamento nel potere trasmutatorio dell'elemento fuoco attivato dalla digestione.

Gli unici che prendono parte alla messa vera e propria sono solo l'ufficiante e i suoi assistenti (diaconi). I fedeli non ricevono il vino e l'ostia consacrata sull'altare. Ai fedeli vengono date delle ostie prese dallo sportellino dietro l'ufficiante chiamato pisside e mai dalla pila precedentemente descritta. Questo significa che i fedeli cristiani servono solo a fornire l'energia eterica che viene impiegata ed indirizzata dall'ufficiante durante il suo rito.

Durante la funzione viene recitata la preghiera del Padre Nostro di cui si riporta l'originale in greco e la sua traduzione:

KURIAKE PROSEUKE

*Pàter hemòn ho en tòis **uranòis**:*

Haghiasthéto tò onomà su;

elthàto he basilèia su;

ghenethéto tò thelemà su,

hos en uranò kài epì ghés.

Tòn àrton hemòn tòn epiùsion dòs hemìn sémeron;

kài àfes hemìn tà ofeilémata hemòn,

hos kài hemèis afékamen tòis ofeilètais hemòn;

kài mé eisenènkes hemàs eis peirasmòn,

*allà rüsai hemàs apò tu ponerù. **Amén.***

PREGHIERA DEL SIGNORE

*Padre nostro che sei **nei cieli**:*

*sia **santificato il tuo nome**;*

venga il tuo regno

sia fatta la tua volontà,

come in cielo così in terra.

*Il pane nostro quello **supersostanziale** dacci oggi;*

e rimetti a noi i nostri debiti

*come anche noi li rimettiamo ai nostri debitori
e non ci indurre in tentazione,
ma liberaci dal male. Amen*

La parola "uranòis" fa riferimento all'URANOS greco, la parola Amen alla divinità egizia del sole AMON-RA detto anche AMEN-RA. La frase "Come in cielo così in terra" è rappresentazione del macrocosmo e del microcosmo. Il pane supersostanziale (epi-ousian) è quello necessario alla vita, quella eterna ovviamente e quindi dell'anima. Ma quale è il nome da santificare? E' il tetragramma? Probabilmente sì, ma come abbiamo detto in precedenza il nome di Dio non è il YHWE degli ebrei, ovvero l'arconte della creazione ma pur sempre un egregora del piano inferiore, ma piuttosto il principio solare, espressione del piano superiore e generatore dell'anima umana. Il nome del Dio cristiano è celato nel nome della capitale cristiana **ROMA** ed è **AMOR**, contrazione tetragrammatica del nome della divinità solare egiziana **AMON-RA**. AMOR (vita) e ROMA (morte) sono rappresentate dal Giano Bifronte. Giano nella più antica religione era presentato come divinità solare alter ego al maschile di Diana, come divinità che al mattino apre e la sera chiude le porte del cielo, come ci rivela l'etimo latino di Janua. E' la medesima simbologia solare di OSIRIDE e SETH (da cui SUN-SET) della mitologia egizia mediata dall'azione di ISIDE, principio lunare.

Quello che i romani rappresentavano attraverso la mitologia del Giano Bifronte e di Diana oppure con la triade OSIRIDE-SETH e ISIDE degli egizi, rispecchia la manifestazione di una delle due leggi cosmiche universali formulate successivamente da Gurdjieff: **la Legge del Tre (Triade) e la Legge del Sette (Ottava)**.

La prima legge postula come ogni fenomeno risulti dall'incontro di tre differenti forze. Gurdjieff chiama queste forze:

- 1. Santa-Affermazione*
- 2. Santa-Negazione*
- 3. Santa-Riconciliazione,*

oppure

- 1. forza attiva o positiva*
- 2. forza passiva o negativa*
- 3. forza neutralizzante.*

Le tre forze sono osservabili all'esterno ed all'interno di noi, ma non è affatto facile riconoscerle, specialmente la terza forza. In termini più ordinari si potrebbe parlare anche di impulso, resistenza e conciliazione.

*La legge del Sette, invece, fornisce la sistematizzazione del corso dei movimenti di una forza nello svolgere il processo di completamento di un qualsiasi fenomeno: lo sviluppo della frequenza delle vibrazioni, ascendente o discendente, della forza passa attraverso sette gradi, fasi o "note" disposte lungo una scala armonica, con due prevedibili **punti di stallo** (proprio dove mancano i semitoni tra mi-fa si-do nella scala maggiore mi, re, do, si, la, sol, fa, mi). Questa legge si può chiamare **«legge della discontinuità delle vibrazioni»**. Nell'universo tutto è vibrazione, ma in ogni scala di trasmissione di queste, ci sono sempre due punti dove le vibrazioni rallentano e richiedono uno shock esterno per poter continuare nella stessa direzione.*

La magia agisce proprio in quei punti di discontinuità fornendo lo shock necessario, la micro causa che determina il macro effetto. Sempre secondo Gurdjieff, ogni frequenza (nota) ingloba un settenario che include in se stesso altri settenari con altrettanti punti di discontinuità, formando una struttura ricorsiva ad albero. La legge del tre ha la sua rappresentazione nel microcosmo dell'atomo tramite il Protone (+), il Neutrone e l'Elettrone (-). La legge del sette è presente nel corpo umano attraverso i sette plessi di cui abbiamo precedentemente parlato. La legge del tre è un principio del piano mentale, mentre la legge del sette è un principio del piano astrale. La legge del tre viene rappresentata con il concetto di Trinità nel cristianesimo mentre la legge del sette con il concetto di Elohim nell'ebraismo.

La discontinuità prevista da Gurdjieff nel settenario è collocata fisiologicamente tra il ternario dei centri superiori e il quaternario dei centri inferiori localizzata all'altezza del **Timo**. Il timo svolge un ruolo importante nello sviluppo del sistema immunitario, essendo il sito primario che permette la maturazione delle cellule-T. L'organo raggiunge il culmine del suo lavoro nelle ultime fasi della gestazione ed all'inizio della pubertà, quando la maggior parte delle cellule-T formate dureranno per tutta la vita dell'individuo. Con il passare della pubertà l'organo diminuisce in forma ed efficienza. L'atrofia è dovuta alla circolazione degli ormoni sessuali, per questo in un **adulto castrato** fisicamente o chimicamente si ha un ingrossamento del timo.

Matteo 19,12: Vi sono infatti eunuchi che sono nati così dal ventre della madre; ve ne sono alcuni che sono stati resi eunuchi dagli uomini, e vi sono altri che si sono fatti eunuchi per il regno dei cieli. Chi può capire, capisca..

La ghiandola del timo è il punto di scambio tra sensazione e percezione, capace di vibrare e di farsi sentire ogni qualvolta il Sè psichico (il bambino interiore nel centro del cuore) avverte la presenza di una particolare vibrazione di luce nell'aria. Il Bambino interiore (il Sè psichico) viene nutrito dal cordone ombelicale che lo collega al timo fino al giorno della "nascita" del Bambino Gesù, simbolo del Sè creativo.

La magia non confuta l'esistenza di Dio ma ne razionalizza ed esplica i meccanismi utilizzando le similitudini allegoriche dell'ermetismo. La teoria delle pratiche magiche viene chiamata **TEOSOFIA**. La pratica dell'atto magico viene chiamata invece **TEURGIA**.

La differenza tra misticismo e magia, che è la stessa che passa tra la via della mano destra e quella della mano sinistra, sta nel fatto che nel primo caso Dio è un'entità da contemplare a cui l'umanità può solo tendere ma non raggiungere. Nel secondo caso invece l'uomo prende coscienza che, come parte dell'assoluto, può divenire per proprietà transitiva potenzialmente Dio. La paura irrazionale dell'ignoto e lo sforzo di razionalizzare anche l'incomprensibile ha spinto molta parte dell'umanità a negare tale evidenza, sino a negare lo stesso Dio e rendere totalmente materialista la propria esistenza. L'umanità ha sostituito la magia cerimoniale e i templi con il denaro e le

banche, rendendo la moneta veicolo di realizzazione dei propri desideri e mezzo di scambio o di accumulo dell'energia umana.

La magia cerimoniale o **ARS REGIA** (ARTE REGALE) è composta da un insieme di 'appoggi' per la psiche. Suffumigazioni, incantamenti, forme geometriche disegnate a terra, il particolare abbigliamento e atteggiamenti alimentari e sessuali connessi al rito, servono solo di ausilio al mago per fargli raggiungere lo stato di **MAG** necessario all'efficacia dell'opera. In realtà il mago realizzato non ha bisogno di tutti questi sostegni e può operare con un singolo gesto e un singolo pensiero.

La **FORMA-PENSIERO** è il nome che viene dato alla massa di energia che contiene in sé una certa idea o pensiero. Le forme-pensiero sono solo ed esclusivamente eteriche. La realtà fisica è costituita sì di forme-pensiero, ma tali forme-pensiero hanno la loro origine a livello astrale.

Creare un'entità è molto semplice: basta semplicemente volerlo. Il potere che tale entità acquista dipende dal numero di persone che si focalizzano su tale entità e dall'energia che tali persone hanno. Vi sono entità create dal nulla millenni fa o ancora prima che sono state adorate o richiamate da moltissime persone e per moltissimo tempo e che hanno acquisito una loro identità a livello eterico. Ma sono semplici pensieri, che possono svanire nel momento in cui viene annullato il pensiero o **SCOPO** dell'esistenza di quell'entità.

Nell'occultismo, il termine **egggregora** (dal greco per "vegliare", "vigilare") si riferisce a una entità che viene creata nel piano astrale attraverso opportune cerimonie come riflesso del subconscio dei suoi creatori. L'uso del termine "egggregora" in questo senso si trova negli scritti di Aleister Crowley. Secondo alcuni filoni dell'occultismo, le egggregore possono essere create anche inconsapevolmente da un pensiero ossessivo e possono nuocere alla persona di cui sono parassite (**LARVE**), sottraendole energia vitale.

Il legame spirituale che unisce i vari membri di un gruppo coeso e focalizzato su un obiettivo preciso (**LOGGIA**) dà origine all'egggregora, che è molto più potente di un semplice "legame di appartenenza" in quanto sta su un piano molto più elevato di

quello semplicemente associativo ed ha una forza di coesione molto più rilevante. Esso è uno spirito sorgente dalla comunità nel piano occulto spirituale, si nutre delle energie che si sciolgono nel corso della riunione rituale e che restituisce, decuplicandole, prima della chiusura della ritualità. La presenza di questo elemento giustifica il nome di **Ordine** che viene dato alla associazione iniziatica. Tra l'Ordine e i singoli membri si viene a formare un rapporto molto forte di adesione al punto che l'Eggregora diviene una forza essenziale di difesa dell'associazione, rimanendo pur sempre legata ai singoli membri della stessa. Negli Ordini iniziatici gli Eggregori raggiungono una forza che, mentre potenzia ed aiuta coloro che stanno nel proprio centro e sono leali e fedeli all'Ordine, di cui osservano le regole, diviene un giudice implacabile per coloro che non sono leali e sono fuori dal proprio centro.

Dato che tali entità sono semplici ammassi di energia senza consapevolezza in sé (la consapevolezza non esiste a livello eterico, ma solo a livello fisico) sono anche piuttosto stupide, e possono essere manovrate come un qualsiasi pupazzo. E questo è ciò che si fa quando attraverso riti magici si richiamano certe entità e si chiede loro un favore. In cambio di solito queste entità possono richiedere un qualcosa che dia loro energia e che possa loro permettere di continuare ad esistere.

Uno di questi modi è il **sacrificio animale o umano**, in quanto nel momento in cui un animale o un umano muoiono allora i sette corpi sottili si dissolvono. Se una persona viene sufficientemente sradicata da Terra (una persona si sconnette dalla Terra soprattutto in situazioni di forte paura), allora l'entità può penetrare nel corpo eterico di questa persona ed impossessarsi di esso. Nel momento in cui la persona viene uccisa, l'entità risucchia il suo corpo eterico e quindi tale entità diventa ancora più forte. Solo allora l'entità è disposta in cambio dell'energia donatale di fare un favore alle persone che l'hanno richiamata e che le hanno offerto tale dono.

Il sacrificio di uomini o animali è necessario solo ai maghi che non dispongono dell'anima e sono quindi costretti a barattare se stessi o altri esseri in cambio dell'effetto sul mondo fisico (vedi l'opera FAUST).

Chi ha l'anima NON DEVE FARE PATTI o SACRIFICARE NULLA, ORDINA e le creature dell'astrale risponderanno eseguendo ciò che è stato disposto dal loro DIO.

Come abbiamo precedentemente detto, il dio del cielo e quello del tempo venivano chiamati dai greci **URANOS** e **KRONOS**. Il dio dei cieli rappresenta il principio puro del fuoco simbolizzato con il Sole, mentre il dio del tempo rappresenta il principio puro della luce, simbolizzato dalla tenue luce degli astri dello zodiaco. I due principi puri del mondo mentale penetrano nel corpo umano demodulandosi attraverso i centri della corona (fontanella) e della radice (cocige). URANOS e KRONOS greci corrispondono al **Padre Celeste** del Cristo nel Nuovo Testamento ed il **Lucifero** del Vecchio Testamento. In termini geometrici URANOS o Padre Celeste (FUOCO) rappresenta il termine fisso e centrale, mentre KRONOS o Lucifero (LUCE) rappresenta il termine mobile che si estende intorno al fisso: **il centro ed il suo cerchio**.

YHVH (Jeova) e **SATANA** (Shaitan) invece sono rispettivamente due egregore del piano astrale, create dall'azione teurgica del mago egizio **Mosè** (da "RA-MOSES") come polarità positiva e negativa rappresentativa dello SPIRITO DI RAZZA del popolo ebraico. YHVH e SATANA sono entrambe due entità vampiriche che si energizzano attraverso le virtù e i vizi umani. L'energizzazione di una o l'altra entità viene fatta psichicamente in funzione degli atti di obbedienza o disobbedienza alla legge ebraica. Entrambe le due egregore sono costituite da 72 spiriti dell'ARIA (o ARIANI o LUX) identificati da altrettanti nomi formati da quattro lettere (**tetragramma**). Lo Spirito di Razza "copre" il suo popolo come una nuvola psichica, impregnandolo con la coscienza dei fini principali della razza che è designato a servire, e controllandolo per mezzo del respiro e del potere della parola parlata. Il linguaggio e la musica sono gli strumenti principali attraverso cui è possibile entrare in contatto con lo Spirito di Razza di un popolo.

Per comprendere il significato legato ai 72 spiriti dobbiamo ricordare le similitudini tra macrocosmo e microcosmo. In ARIA, la TERRA percorre il suo percorso astrale in 4 stagioni ovvero 12 mesi, pari ad altrettanti segni zodiacali. I 72 spiriti dell'ARIA corrispondono ai 12 mesi (serpente cosmico) moltiplicati per il numero 6 che è

rapresentazione del macrocosmo, come somma filosofica delle due trinità uraniche (URANOS) e telluriche (CRONOS) del piano mentale, rappresentato simbolicamente dai due triangoli dell'esagramma. I 360° in cui è suddivisa la sfera terrestre corrispondono ai 72 spiriti dell'ARIA moltiplicati per il numero 5 che è rappresentazione simbolica del microcosmo: il pentagramma immagine del corpo dell'uomo, i 5 poteri occulti nell'uomo e i 5 sensi (555). Ad ogni grado della sfera terrestre corrispondono altrettanti spiriti che circondano la sfera della TERRA.

Per richiamare e ingraziarsi gli dei dell'astrale, venivano offerti dei sacrifici in prodotti della terra, animali e talvolta umani. Il sacrificio delle carni avveniva attraverso lo sgozzamento della bestia (o dell'umano), la sua lenta agonia ed infine l'arrostimento su una pira il cui fumo doveva richiamare le entità astrali. Un esempio di tale rituale è presente nella tradizione ebraica della **Pentecoste**.

Il termine Pentecoste era utilizzato dagli ebrei di lingua greca si riferisce alla festa, conosciuta nell'Antico Testamento come "festa della mietitura e delle primizie" (Es 23,16), "festa delle settimane" (Es 34,22; Dt 16,10; 2 Cr 8,13), "giorno delle primizie" (Nm 28,26), e definita più tardi 'asereth o 'asaritha, cioè "assemblea solenne" e, probabilmente, "festa conclusiva": Pentecoste è la festa per la fine del raccolto e della stagione che segue la Pasqua. L'offerta sacrificale consisteva in due forme di pane lievitato fatto con due decimi di efa, oppure farina prodotta con il grano nuovo (Lv 23,17; Es 24,22). Il pane lievitato non poteva essere posto sopra l'altare (Lv 2,11) ed era solamente presentato (alla lettera "sollevato"); un pane veniva dato al Sommo sacerdote, l'altra veniva divisa tra i sacerdoti che ne mangiavano dentro ai recinti sacri. Venivano offerti anche due agnelli dell'anno come sacrificio di pace, e un capro per l'espiazione dei peccati, insieme all'olocausto di sette agnelli senza difetto, un vitello e due arieti (Lv 23,18-19). Il numero delle vittime offerte in olocausto durante la festa è diverso da quello citato in Nm 28,26-31.

Un altro esempio di olocausto lo abbiamo nel Levitico (Torah):

*Il SIGNORE chiamò Mosè, gli parlò dalla tenda di convegno e gli disse:
2 «Parla ai figli d'Israele e di' loro: Quando qualcuno di voi vorrà portare un'offerta
al SIGNORE, offrirete bestiame grosso o minuto.*

*3 Se la sua offerta è un olocausto di bestiame grosso, offrirà un maschio senza
difetto: l'offrirà all'ingresso della tenda di convegno, per ottenere il favore del
SIGNORE. 4 Poserà la mano sulla testa dell'olocausto, e il SIGNORE lo accetterà
come espiazione. 5 Poi sgozzerà il vitello davanti al SIGNORE e i sacerdoti, figli
d'Aaronne, offriranno il sangue e lo spargeranno sull'altare, da ogni lato,
all'ingresso della tenda di convegno. 6 Poi scuoiierà l'olocausto e lo taglierà a pezzi.
7 I figli del sacerdote Aaronne metteranno del fuoco sull'altare e disporranno della
legna sul fuoco. 8 Poi i sacerdoti, figli d'Aaronne, disporranno quei pezzi, la testa e
il grasso, sulla legna messa sul fuoco che è sull'altare; 9 ma laverà con acqua le
interiora e le zampe, e il sacerdote farà fumare ogni cosa sull'altare, come
olocausto, sacrificio di profumo soave, consumato dal fuoco per il SIGNORE.
10 Se la sua offerta è un olocausto di bestiame minuto, pecore o capre, offrirà un
maschio senza difetto. 11 Lo sgozzerà dal lato settentrionale dell'altare davanti al
SIGNORE; i sacerdoti, figli d'Aaronne, ne spargeranno il sangue sull'altare da ogni
lato. 12 Poi lo taglierà a pezzi e, insieme con la testa e il grasso, il sacerdote li
disporrà sulla legna messa sul fuoco sopra l'altare. 13 Ma laverà con acqua le
interiora e le zampe; poi il sacerdote offrirà ogni cosa e la brucerà sull'altare.
Questo è un olocausto, un sacrificio di profumo soave, consumato dal fuoco per il
SIGNORE»*

*14 «Se la sua offerta al SIGNORE è un olocausto di uccelli, offrirà delle tortore o dei
giovani piccioni. 15 Il sacerdote offrirà in sacrificio l'uccello sull'altare, gli
staccherà la testa, la brucerà sull'altare, e il sangue sarà fatto colare sopra uno dei
lati dell'altare. 16 Poi gli toglierà il gozzo con quel che contiene, e lo getterà sul lato
orientale dell'altare, nel luogo delle ceneri. 17 Spaccherà quindi l'uccello per le ali,
senza però dividerlo in due, e il sacerdote lo brucerà sull'altare, sulla legna messa
sopra il fuoco. Questo è un olocausto, un sacrificio di profumo soave, consumato dal
fuoco per il SIGNORE.»*

2:1 «Quando qualcuno offrirà al **SIGNORE** un'oblazione, la sua offerta sarà di fior di farina, su cui verserà dell'olio, e vi aggiungerà dell'incenso. 2 La porterà ai sacerdoti figli d'Aaronne; il sacerdote prenderà una manciata piena del fior di farina spruzzato d'olio, con tutto l'incenso, e farà bruciare ogni cosa sull'altare, come ricordo. Questo è un sacrificio di profumo soave, consumato dal fuoco per il **SIGNORE**. 3 Ciò che rimarrà dell'oblazione sarà per Aaronne e per i suoi figli; è cosa santissima tra i sacrifici consumati dal fuoco per il **SIGNORE**.

4 Quando offrirai come oblazione una cosa cotta nel forno, offrirai focacce azzime di fior di farina impastata con olio o gallette azzime unte d'olio.

5 Se la tua oblazione è cotta sulla piastra, sarà di fior di farina, impastata con olio, azzima. 6 La dividerai in porzioni, e vi verserai sopra dell'olio: è un'oblazione.

7 Se la tua oblazione è cotta in padella, sarà fatta di fior di farina con olio.

8 Porterai al **SIGNORE** l'oblazione fatta di queste cose; sarà presentata al sacerdote, che la porterà sull'altare.

9 Il sacerdote preleverà dall'oblazione la parte che dev'essere offerta come ricordo e la farà fumare sull'altare. È un sacrificio di profumo soave, consumato dal fuoco per il **SIGNORE**. 10 Ciò che rimarrà dell'oblazione sarà per Aaronne e per i suoi figli; è cosa santissima tra i sacrifici consumati dal fuoco per il **SIGNORE**.»

11 «Qualunque oblazione offrirete al **SIGNORE** sarà senza lievito; non farete bruciare nulla che contenga lievito o miele, come sacrificio consumato dal fuoco per il **SIGNORE**. 12 Potrete offrirne al **SIGNORE** come oblazione di primizie; ma queste offerte non saranno poste sull'altare come offerte di profumo soave. 13 Condirai con sale ogni oblazione e non lascerai la tua oblazione priva di sale, segno del patto del tuo Dio. Su tutte le tue offerte metterai del sale.»

14 «Se fai al **SIGNORE** un'oblazione di primizie, offrirai, come primizie, delle spighe tostate al fuoco e chicchi di grano nuovo, tritati. 15 Vi metterai sopra dell'olio e vi aggiungerai dell'incenso: è un'oblazione. 16 Il sacerdote farà fumare come ricordo

una parte del grano tritato e dell'olio, con tutto l'incenso. È un sacrificio consumato dal fuoco per il SIGNORE.»

Gli olocausti umani erano una consuetudine per la tradizione ebraica, specialmente con l'utilizzo di vittime non ebrae (**GOYM** o bestie da cortile):

Esodo 13-13: « Riscatterai ogni primogenito dell'uomo tra i tuoi figli. Quando tuo figlio domani ti chiederà: Che significa ciò?, tu gli risponderai: Con braccio potente il Signore ci ha fatti uscire dall'Egitto, dalla condizione servile. Poiché il faraone si ostinava a non lasciarci partire, il Signore ha ucciso ogni primogenito nel paese d'Egitto, i primogeniti degli uomini e i primogeniti del bestiame. Per questo io sacrifico al Signore ogni primo frutto del seno materno, se di sesso maschile, e riscatto ogni primogenito dei miei figli. »

Levitico 27-28: « Nondimeno quanto uno avrà consacrato al Signore con voto di sterminio, fra le cose che gli appartengono: persona, animale o pezzo di terra del suo patrimonio, non potrà essere né venduto né riscattato; ogni cosa votata allo sterminio è cosa santissima, riservata al Signore. Nessuna persona votata allo sterminio potrà essere riscattata; dovrà essere messa a morte... Questi sono i comandi che il Signore diede a Mosè per gli Israeliti, sul monte Sinai. »

Che il lettore mediti attentamente queste parole e comprenda l'estrema differenza tra la tradizione cattolica e quella ebraica. Il Padre Celeste non ha mai chiesto ai cristiani oboli di sangue ed il Cristo si è immolato per tutta l'umanità distruggendo le porte dell'inferno e consentendo agli uomini di buona volontà di raggiungere il vero Dio, quello connesso tramite la fontanella al piano fisico ed astrale: **l'Anima**.

Dagli Atti degli Apostoli: "Quando il giorno della Pentecoste giunse, tutti erano insieme nello stesso luogo. Improvvisamente si fece dal cielo un suono come di vento impetuoso che soffia, e riempì tutta la casa dov'essi erano seduti. Apparvero loro delle lingue come di fuoco che si dividevano e se ne posò una su ciascuno di loro. Tutti furono riempiti di Spirito Santo e cominciarono a parlare in altre lingue, come lo Spirito dava loro di esprimersi."

16 La trinità terrena

Il potere della volontà è quella che sposta le montagne: la volontà (**THELEMA**) che determina la forma (**IMAGO**) che viene sigillata dal verbo (**LOGOS**) è in grado di sconvolgere il cosmo stesso.

L'anima nella sua natura atemporale è in grado di apportare cambiamenti alla matrice astrale in ogni epoca per realizzare nel presente o nel futuro ciò che è stato disposto dal THELEMA. Purtroppo anche se si spostasse un montagna, lo scettico potrebbe argomentare che è sempre stata in quel posto e non si è mai mossa. Questo perchè la montagna viene percepita in un mero e preciso momento dello spazio-tempo. In realtà la montagna si è spostata, ma poiché questo cambiamento è avvenuto attraverso la ristrutturazione della sua genesi migliaia e migliaia di anni nel passato, lo scettico non sarà in grado di comprendere il cambiamento e continuerà a pensare che la montagna è sempre rimasta nello stesso punto: questo perchè lo scettico è prigioniero della percezione della sua linea spazio-temporale. La magia è difficilmente dimostrabile dal metodo scientifico perchè si potrà sempre dire che quello che accade a causa dell'opera è solo frutto del caso. Chi conosce l'arte sa invece che il caso non esiste, ma esiste invece la causalità, ovvero l'insieme della cause-effetto. Dominare la causalità significa determinare coscientemente le cause che si riflettono in effetti nel mondo reale attraverso l'amore della sua creazione.

L'amore è una della tre forze che compongono la legge del tre del piano mentale formulata da Gurdjieff. Esiste sempre una forza positiva, una negativa ed un'altra neutralizzante. In fisica queste tre forme sono presenti come Protone, Elettrone e Neutrone. Nella mitologia romana le tre forme erano rappresentate dal Giano Bifronte (positivo e negativo) e da Diana (forza neutralizzante). Nella mitologia egizia erano rappresentate da Oriside (positivo), Seth (negativo) e Iside (neutralizzante). Quindi la nostra esistenza è regolata da una forza positiva di coagulazione (AMOR o amore), una negativa di dissoluzione (ROMA o morte) ed una neutralizzante o di mediazione tra i due effetti (la VERGINE). La favola di

Narciso nasconde in questo senso una grande verità: Narciso rappresenta la coscienza che si rispecchia nella vergine (l'etere) rappresentata dall'acqua e vede il suo opposto riflesso. Quindi la coscienza assume la conoscenza di se stessa e della sua polarità opposta. Coscienza e conoscenza si fondono nell'abbraccio con la morte che avviene nel mezzo neutralizzante, l'acqua.

Il futuro è funzione dell'interpolazione tra i punti della linea spazio-temporale del passato con quelli del presente. Quindi per cambiare il futuro è necessario agire nel punto giusto al momento giusto con il minimo sforzo. Si possono creare effetti microscopici o macroscopici in funzione di quanta energia si è accumulata in prossimità della discontinuità, quella prevista nella legge dell'ottava da Gurdjieff rappresentata simbolicamente tra le note MI e FA e tra SI e DO. Essendo l'ottava una legge del piano astrale è sufficiente assestare la propria opera in prossimità della discontinuità temporale deviando il flusso degli eventi in maniera considerevole. La presenza della discontinuità viene evidenziata al mago attraverso i suoi sensi occulti, che esso deve imparare a riconoscere.

Una volta che si opera, l'effettività di ciò che si decide è proporzionale alla fiducia che si ha in se stessi. Sorgono a questo punto due problemi al mago:

- 1) si può essere colti da delirio di onnipotenza
- 2) si può essere spaventati da ciò che si è in grado di realizzare e traumatizzarsi per i sensi di colpa

In entrambi i casi si può cessare di operare efficacemente.

Quando si opera si sposta il futuro nella direzione voluta, ma contemporaneamente si modifica il futuro degli altri anche drammaticamente: far apparire una bella giornata da qualche parte del mondo potrebbe comportare lo scatenare uragani in un'altra sua parte. E' la legge del **CONTRAPPASSO** (dal latino contra e patior, "soffrire il contrario"): la sommatoria delle azioni è comunque sempre 0. Se qualcuno riceve qualcosa di positivo nello stesso tempo è necessario che un altro individuo subisca un evento negativo. Si deve essere pronti a caricarsi dell'onere delle scelte che si sono

imposte sui tre piani. Se il lettore non è pronto a caricarsi di questo fardello, il consiglio è quello di non operare per niente.

L'uomo è stato fatto evolvere dalle stesse gerarchie astrali, che l'ebraismo chiama ELOHIM, dal fango della materia. Ma chi ha fornito la coscienza e la capacità di discernimento è stato il Dio superiore, quello che chiamiamo Anima. L'anima spinge l'uomo verso la massima individualità, mentre lo spirito spinge l'uomo verso la massima collettività. L'umanità nuova è destinata ad ascendere attraverso il liberamento dagli spiriti di razza, popolo e religione per generare punti di singolarità su cui far convergere i piani mentale, fisico ed astrale. L'uomo nuovo è l'evoluzione della razza umana, espressione di unità e di assoluto. Quindi nello stesso tempo coscienza e conoscenza univoca e distinta. Il cristianesimo dice che l'uomo è figlio di Dio, ne consegue che per proprietà transitiva l'uomo può diventare Dio. Non credere in Dio equivale a non credere in se stessi. Solo ciò che viene immaginato e voluto può diventare effettivo. Se non si crede, di conseguenza quel processo di deificazione non avverrà mai in se stessi.

Gesù disse, "Se i vostri capi vi diranno, 'Vedete, il Regno è nei cieli', allora gli uccelli dei cieli vi prederanno. Se vi diranno, 'È nei mari', allora i pesci vi prederanno. Invece, il Regno è dentro di voi e fuori di voi. Quando vi conoscerete sarete riconosciuti, e comprenderete di essere figli del Padre vivente. Ma se non vi conoscerete, allora vivrete in miseria, e sarete la miseria stessa."

16.1 THELEMA

L'espressione della propria volontà avviene con livelli graduali di consapevolezza che si sostanziano in un'attenzione sempre più radicata verso un certo desiderio. Tale attenzione, se portata ad un livello quasi compulsivo, può innescare potenti energie che risalgono verso il piano mentale, vengono fatte proprie dall'anima che diventa causa degli effetti desiderati.

Per spiegare che cosa è il THELEMA, prendiamo come metafora il bambino che impara a camminare. Il bambino desidera raggiungere un giocattolo o la propria mamma ma non ha coscienza di come si possa camminare. Incomincia ad appoggiarsi ai mobili o alle pareti per raggiungere una posizione eretta. A quel punto sa che ce la può fare e che deve raggiungere assolutamente la sua meta. Questo nuovo stato di consapevolezza lo porta a muovere i primi passi sino a credere in se stesso e la capacità di camminare in piedi.

Tutto ciò si può riassumere come segue:

Volere: è il primo stadio di consapevolezza. Si desidera un qualche effetto e si incominciano a valutare le ricadute sulla propria vita e quella degli altri. Spesso la maggior parte dei pensieri non supera questa soglia.

Potere: si prende confidenza con il fatto che quanto voluto può essere realizzato ma manca ancora la spinta decisiva a renderlo reale.

Dovere: si prende coscienza che quanto voluto può essere realizzabile e lo si rende prioritario per la propria esistenza.

Crede: è il livello di consapevolezza finale. Quanto voluto è possibile, è prioritario ed è realizzato perchè ci si crede. A questo punto di saturazione, l'anima avvia un impulso che si percuote immediatamente sul mondo astrale che è base del piano fisico. L'elementale creato dall'impulso animico trasferisce il messaggio al resto del mondo astrale che si riconfigura di conseguenza modificando la matrice del piano reale.

Se si mantiene uno stato permanente di THELEMA, si è costantemente connessi con l'anima e modificare il mondo che ci circonda sarà facile quanto espletare qualsiasi altro gesto quotidiano.

16.2 IMAGO

Per rendere reale qualsiasi cosa che vogliamo realizzare attraverso la magia è assolutamente necessaria la costruzione mentale di un archetipo multisensoriale, ovvero composto dalla somma di più esperienze sensoriali, al fine di avere a disposizione un'astrazione da elevare verso l'anima, sospinta dall'energia sprigionata dal THELEMA.

Ci sono varie modalità per fare questo. C'è chi usa i tarocchi, chi la pittura, la musica oppure l'arte di realizzare manufatti antropomorfi (bambole voodoo), ma sono comunque tutti metodi a basso livello energetico.

I metodi più efficaci sono quelli legati ai simboli e ai numeri. Tramite simboli e numeri si astrae la realtà e ci si scambia messaggi tra il piano fisico e quello astrale.

I **SIMBOLI** rappresentano un buon livello di astrazione perché un'immagine può raccontare istantaneamente più di un lungo testo. La tradizione alchemica è piena di tavole sinottiche mute, ovvero composte solo da un insieme di simbologie e di principi esoterici metaforizzati sotto forma di dei, uomini, donne o animali. Una forma di simbologia molto importante è quella legata alla **GEOMETRIA SACRA**, ovvero il sapiente utilizzo di forme geometriche bidimensionali o tridimensionali per rappresentare principi alchemici. Il cubo, la piramide, la sfera oppure il pentagramma, l'esagramma ed il cerchio sono tutte modalità per esprimere in una singola immagine l'astrazione di un concetto materiale. La stessa metodologia era utilizzata nella scrittura geroglifica e nel mondo moderno è attualmente presente nell'iconografia dei segnali stradali oppure in quella dei programmi informatici.

Una forma particolarmente efficiente di immagine magica è quella legata alla produzione di sigilli cartacei o metallici, ovvero il disegno di simboli sul quale si concentra l'opera del mago e che generano nel piano astrale l'esistenza di un

elementare ad essi connessi. I sigilli possono essere realizzati in vari modi, ma l'importante è che abbiano un aspetto 'magico' e che siano racchiusi all'interno di un cerchio o di un ovale. All'interno del cerchio va sintetizzato tramite un'astrazione l'effetto che si vuole realizzare, ovvero lo SCOPO del sigillo e quindi dell'elementare. Un metodo è quello di partire da una frase, rimuovere le vocali, e montare tra di loro le consonanti aggiungendo piccoli cerchietti e freccette alla fine delle linee. Alternativamente si possono usare allegorie e stilizzazioni di figure. All'esterno del cerchio si possono scrivere delle frasi che invece rappresentano le cause. Il cerchio è rappresentazione del piano fisico, quello che è disegnato all'esterno del cerchio è rappresentazione del THELEMA mentre quello che è inscritto è rappresentazione dell'IMAGO.

Non è importante quello che si disegna quanto l'energia immaginativa che si profonde nel sigillo. Più il sigillo è rappresentazione astratta di più concetti e più il risultato è efficace e si sostanzia velocemente nella realtà. Ad esempio, tutte le banconote nascondono astrazioni e simboli che servono a 'legare' chi le maneggia alle entità eteriche che si nutrono dei sentimenti umani generati da chi le utilizza. Altri simboli li possiamo ritrovare massivamente nella pubblicità, nei media e nei loghi aziendali. Molti simboli vengono lasciati in piena vista proprio allo scopo di sfruttare coloro che li vedono o li maneggiano senza avere coscienza di che cosa rappresentano e che tipologia di elementare è ad essi connesso nel piano astrale: è come se ogni umano che concentra la propria attenzione sul simbolo ceda un poco della sua energia all'elementare ad esso legato. Se il simbolo è visto da milioni o miliardi di persone il sigillo si potenzia molto velocemente.

La **NUMEROLOGIA** è un metodo più astratto della geometria sacra per rappresentare immagini e forme. Tramite il numero si ottiene una sintesi dell'immagine convergente su un singolo simbolo. Esiste una corrispondenza tra numeri e lettere che varia a seconda dei vari alfabeti. Un numero composto da più cifre può essere ridotto sino ad un singolo simbolo attraverso la SOMMA FILOSOFALE, che consiste nel sommare insieme i numeri in iterazioni successive fino ad ottenere un simbolo che va da 1 a 9. Ad esempio:

$$139 \Rightarrow 1+3+9 = 13 \Rightarrow 1+3 = 4$$

La numerologia utilizza i **NUMERI PRIMI** come espressione di perfezione ed unicità matematica: un numero naturale, maggiore di 1, si dice primo se è divisibile SOLO per se stesso e per l'unità. Quindi i numeri primi sono quelli che sono matematicamente simili all'unità. Di seguito i primi 79 numeri primi:

2 3 5 7 11 13 17 19 23
29 31 37 41 43 47 53 59 61 67
71 73 79 83 89 97 101 103 107 109
113 127 131 137 139 149 151 157 163 167
173 179 181 191 193 197 199 211 223 227
229 233 239 241 251 257 263 269 271 277
281 283 293 307 311 313 317 331 337 347
349 353 359 367 373 379 383 389 397 401
.....

Ogni numero ha un suo preciso significato che va interpretato seguendo sempre l'analogia "come in cielo così in terra". Quindi ad ogni numero corrisponde sempre un principio del macrocosmo ed uno del microcosmo.

0:CERCHIO - E' la rappresentazione dell'assoluto e per questo in antichità non si rappresentava. Ogni numero moltiplicato per zero è l'assoluto e ogni numero sommato a zero è se stesso. Questo significa che l'assoluto è ovunque e nello stesso tempo si annulla in tutto il resto.

1:PUNTO - Rappresenta l'unità cosmica, l'uni-verso. E' la sintesi di tutto ed è complemento dello 0, come la ruota con il suo asse. Ogni numero moltiplicato o diviso per l'unità da se stesso. Quindi è simbolo dell'individualità distinta dall'assoluto.

2:LINEA - Rappresenta la dualità: coagulazione-dissoluzione, bianco-nero, male-

bene, bello-brutto, giusto-sbagliato, maschile-femminile. Quando l'illusione della dualità svanisce, essa converge verso l'androgino rappresentato dall'unità.

3:TRIANGOLO - Rappresenta il principio del piano mentale delle forze positiva, negativa e neutralizzante. E' la rappresentazione trinitaria nel macrocosmo del THELEMA-IMAGO-LOGOS e nel microcosmo del ternario superiore nell'uomo composto dai centri nervosi del talamo, trigemino e plesso cervicale.

4:QUADRATO - Rappresenta nel macrocosmo gli elementi TERRA, ACQUA, FUOCO e ARIA mentre nel microcosmo il quaternario inferiore dell'uomo composto dai centri nervosi cocigeo, sacrale, solare e cardiaco.

5:PENTAGONO e PENTAGRAMMA - Rappresenta il MICROCOSMO dei 5 sensi, delle 5 estremità del corpo e dei 5 poteri occulti all'interno del corpo.

6:ESAGONO e ESAGRAMMA - Rappresenta il MACROCOSMO delle due trinità uranica (FUOCO) e tellurica (ACQUA). Nel microcosmo è rappresentazione della dualità coagulatoria-dissolutiva del ternario superiore.

7:EPTAGONO e EPTAGRAMMA - Rappresenta nel microcosmo la legge dell'ottava, i sette centri occulti nell'uomo e le sette sfere dell'astrale con i corrispondenti corpi sottili. E' la somma filosofica del ternario e del quaternario, composizione unitaria spirituale dell'uomo.

8:OTTAGONO e OTTAGRAMMA - Rappresenta nel macrocosmo l'infinito, l'oroborus, il serpente cosmico che si morde la coda. Nel microcosmo è rappresentazione della dualità dei centri del quaternario (CUBO) e dei corrispondenti elementi, nella loro capacità di coagulazione e dissoluzione della materia. Rappresenta le ore di sonno e quindi la fase dedicata all'inconscio ed alla connessione con il piano astrale.

9:ENNEAGONO e ENNEAGRAMMA - Rappresenta nel macrocosmo il trono di Dio, l'insieme delle schiere angeliche del piano astrale connesse alle sfere del ternario superiore dei centri occulti nell'uomo.

10 - Il dieci, come il cento, il mille e così via, sono rappresentazione come lo zero dell'assoluto. Contemporaneamente la sua somma filosofale riporta all'unità ed insieme al numero dell'assoluto formano il binario 1 e 0.

11 - Rappresenta il principio SOLARE, essendo il suo ciclo astronomico di 11,07 anni. Il sole è la rappresentazione dell'anima, espressione del vero Dio del piano mentale.

12 - Rappresenta il TEMPO, essendo il numero degli astri del serpente cosmico. E' il numero che corrisponde al compimento totale del lavoro alchemico sull'uomo.

13 - Rappresenta il numero Quattro in una ottava maggiore (1+3) ed è uno in più di Dodici, l'antico numero della completezza. Tredici è associato il significato della fine di un ciclo, dal fatto che ci sono tredici mesi LUNARI in un anno e tredici sono i segni nell'astrologia celtica e dei nativi americani. Mentre Tredici predice nuovi inizi, significa anche che i vecchi sistemi devono terminare per favorire le TRASFORMAZIONI richieste.

14 - Rappresenta la PERFEZIONE del numero Sette (7+7) nell'uomo essendo la sua somma filosofica il cinque (1+4).

15 - Rappresenta l'uomo (5+5+5) attraverso l'UNIONE dei 5 sensi, i 4 arti più la testa, e i 5 poteri occulti nell'uomo.

16 - Rappresenta le ore di veglia (2/3 della giornata) dell'uomo, quindi il suo CONSCIO e la sua connessione con il piano mentale. La sua somma filosofica (1+6) racchiude contemporaneamente la legge dell'ottava, espressione del piano astrale.

17 - Si riferisce al settimo dei numeri primi, che è numero di perfezione e rappresentazione del mondo astrale. La somma filosofica rimanda 8, che è simbolo dell'infinito.

18 - Rappresenta il marchio della bestia o drago (6+6+6) nel piano astrale. Contemporaneamente la sua somma filosofica (1+8) riporta al numero che rappresenta il trono di Dio, ovvero il nove.

19 - Si riferisce all'ottavo dei numeri primi: 8 è simbolo dell'infinito, dell'oroborus, il serpente che si morde la coda per indicare la ciclicità del tempo. La sua somma filosofica riporta all'assoluto (10) e all'universo (1).

20 - Analogamente al 10 è rappresentazione dell'assoluto.

21 - Rappresenta il marchio dell'angelo (7+7+7), l'unione tra il mondo mentale e quello astrale essendo composto contemporaneamente delle leggi del tre e dell'ottava (3x7). La sua somma filosofale riporta al ternario.

22 - Rappresenta il numero di ossi nel cranio, il numero di vie tra le sephirot della cabala ebraica. La sua somma filosofale riporta al quaternario.

23 - Si riferisce al nono dei numeri primi: 9 è simbolo del trono di Dio. La sua somma filosofica rimanda al pentagramma, al microcosmo.

28 - Rappresenta il principio SOLARE, a cui si riferisce la festa ebraica del Birkat Hachama, la benedizione del sole, una cerimonia che si svolge una volta ogni 28 anni. In tale data, secondo la tradizione ebraica, il sole si ritrova nella stessa posizione astrale del giorno della creazione bibblica.

29 - Rappresenta il principio LUNARE, facendo riferimento al suo ciclo di

rivoluzione di 29 giorni. E' il decimo dei numeri primi: il 10 come lo 0 è simbolo dell'assoluto. La sua somma filosofale rimanda al principio solare.

31 - Si riferisce all'undicesimo dei numeri primi: 11 è rappresentazione del principio solare. La sua somma filosofale rimanda la quaternario del microcosmo.

33 - Rappresenta il numero di vertebre della schiena, il numero di gradi nella massoneria nonché il numero di anni vissuti da Cristo.

37 - Si riferisce al dodicesimo dei numeri primi: 12 è rappresentazione del tempo, del serpente cosmico. La sua somma filosofale rimanda al numero dell'assoluto (10) e dell'universo (1).

Al singolo numero possono essere associati l'astrazione di diversi concetti. La Smorfia napoletana è uno splendido esempio di numerologia applicata al processo onirico. Ognuno può fare le sue astrazioni e le può associare liberamente a dei numeri a patto di mantenere l'analogia tra microcosmo e macrocosmo. I numeri o le lettere possono essere associate tra di loro per formare astrazioni più potenti e complesse.

Un **QUADRATO MAGICO** è uno schieramento di numeri interi distinti in una tabella quadrata tale che la somma dei numeri presenti in ogni riga, in ogni colonna e in entrambe le diagonali dia sempre lo stesso numero; tale intero è denominato la costante di magia o costante magica o somma magica del quadrato. Con il linguaggio della matematica, se n è un intero maggiore di 2, si definisce quadrato magico ogni matrice quadrata di ordine n a valori interi e iniettiva tale che le somme delle entrate di ciascuna delle righe, di ciascuna delle colonne e di entrambe le diagonali hanno lo stesso valore intero. Un quadrato magico di ordine n le cui entrate sono gli interi da 1 a n^2 viene detto quadrato magico perfetto o quadrato magico normale.

Con l'espressione quadrato del **SATOR** si indica una struttura a forma di Quadrato magico composta dalle cinque parole latine: SATOR, AREPO, TENET, OPERA, ROTAS, che, considerate di seguito (da sinistra a destra o dall'alto in basso), danno luogo ad un palindromo (frase che rimane identica se letta da sinistra a destra o

viceversa). Disponendo le parole su una matrice quadrata, si ottiene una struttura che ricorda quella dei quadrati magici di tipo numerico. Le cinque parole si ripetono se vengono lette da sinistra a destra e da destra a sinistra, oppure dall'alto al basso o dal basso in alto. Al centro del quadrato la parola TENET forma una croce palindromica.

Vi sono molti tipi di quadrati magici, come quelli citati da Agrippa in De Occulta Filosofia associati ai pianeti o quelli Enochiani della Golden Dawn. In tutti i casi il segreto di questi quadrati risiede nel disegno che si forma unendo i numeri da 1 a n^2 , che forma il sigillo magico, e il lavoro cerebrale per ottenere un quadrato che abbia come somma delle sue righe e colonne un determinato numero con un suo significato astratto. Nel caso che il quadrato contenga lettere o simboli (caldei o runici) essi devono essere traslati in numeri per ottenere il sigillo dell'elementare sotteso dalla matrice.

Per terminare le metodologie legate all'astrazione dell'immagine, accenniamo alla magia dei nodi: la magia dei nodi è sicuramente una delle pratiche esoteriche più famose. Questo antico scongiuro si basa su questo procedimento e viene eseguito per legare sentimentalmente e sessualmente due persone. Come oggetto di potere impiega un cero dalla speciale forma da sempre impiegato nelle pratiche di legamento che permette l'esecuzione dei famosi "sette nodi cabalistici". Erano molto diffusi gli incantesimi con i quali si credeva si potessero far innalzare i venti e uno dei più diffusi consisteva nell'annodare un vecchio pezzo di cuoio realizzando un primo nodo a circa otto centimetri da un'estremità, un secondo a circa quindici centimetri dal primo nodo ed un terzo a ventidue centimetri circa dal secondo. L'incantesimo veniva attuato sciogliendo in sequenza i nodi: per una brezza leggera veniva sciolto il primo nodo mentre il mago si concentrava sulle onde del mare che si increspano, sulle foglie che si alzano o sull'erba che ondeggia. Per un vento più forte veniva sciolto il secondo nodo concentrandosi su di un vento che gonfia le vele di una nave e per un vento di burrasca si scioglieva il terzo nodo pensando a forti venti in azione. Dai tempi più antichi, in tutte le culture ai bracciali e ai nodi vengono attribuiti significati misteriosi e addirittura magici. Sarà certamente accaduto anche al lettore di ricevere in dono o di costruire un bracciale dell'amicizia, ma forse non sa che questi bracciali

appartengono alla tradizione degli Indiani d'America. Secondo le loro credenze, infatti, chi riceve un bracciale dell'amicizia fissato con un nodo deve esprimere un desiderio, e il desiderio si avvera quando il bracciale si slaccia da sé e cade dal braccio. Fare nodi o sciogliere nodi corrisponde alle azioni astratte di coagulare o dissolvere, proprie dei principi mentali dell'ACQUA e del FUOCO.

Tutti questi espedienti non servono al mago realizzato che riesce a focalizzare ed astrarre un'immagine in un momento, innalzandolo tramite il THELEMA in alto verso l'anima, dove tramite essa diventerà seme generativo della matrice astrale.

16.3 LOGOS

La **LINGUA DEGLI UCCELLI** o cabala ermetica o gaia scienza o gaio sapere o lingua diplomatica è stata riportata alla luce da Grasset D'Orcet e da Fulcanelli; quest'ultimo ne dà ampie indicazioni nel primo volume delle Dimore Filosofali. Di probabile derivazione dal Compagnonaggio francese "il linguaggio degli uccelli" si basa sul greco arcaico e sulle assonanze fonetiche che ne possono derivare anche in altre lingue al fine di trasmettere solo a coloro che "sanno ascoltare" i segreti iniziatici. Nel Sufismo, il linguaggio degli uccelli è un mistico linguaggio angelico. Lo stesso Francesco d'Assisi, secondo la tradizione, predicava agli uccelli. Nel Talmud, la saggezza proverbiale di Salomone era dovuta al fatto che egli capiva il linguaggio degli uccelli, per un dono divino.

Il linguaggio degli uccelli va ricondotto a quanto detto sulla natura rettiliana dell'uomo, ovvero la parte del cervello più antica in termini evolutivisti. Sempre secondo tale teoria i rettili si sono evoluti in uccelli. Quindi il linguaggio degli uccelli è quello più vicino alla parte più antica del nostro cervello.

Il seguente testo proviene dal libro HEART OF THE MASTER (OTO-Crowley):

Now the whole air is thrilled by the voices of birds: a Swan, a Phoenix, a Raven, an Eagle, a Hawk, a Pelican, a Dove, an Ibis and a Vulture: in his turn each one sang

praises, even as it was given unto him to understand one part of the Spirit of the Master.

The Voice of the Swan (CIGNO, ACQUA)

A U M G N : through the Bornless, through the Eternal, the Thought of the Master goeth, afloat in the Æthyr.

The Voice of the Phoenix (FENICE, FUOCO)

A L : not to be burned, not to be quenched, the Soul of the Master bathes in the Fire of Nature, and is refreshed.

The Voice of the Raven (CORVO, TERRA)

A M E N : The Past and the Future are parts of the Present, in the Eye of the Master, that seeth the Secret of Secrets and knoweth them all to be One.

The Voice of the Eagle (AQUILA, ARIA)

S U : The Heavens are poised on the Plumes of the Righteous, that wingeth among them, beholding the Sun; thus know ye the Mercy and Joy of the Master!

The Voice of the Hawk (FALCO, ARIA)

A G L A : by thine Energy riseth all Motion of Will of the Master, begetter, destroyer!

The Voice of the Pelican (PELLICANO, FUOCO)

I A O : all that liveth is blood of the Heart of the Master: all stars are at Feast on that Pasture, abiding in Light.

The Voice of the Dove (COLOMBA, ACQUA)

H R I L I U : there is nothing too small, or too great, or too low, or too high; but all things are joined into Joy by the Love of the Master.

The Voice of the Ibis (IBIS, TERRA)

A B R A H A D A B R A : *all Ways are alike, being endless, eternally coiling in curves of ineffable wonder; each Star has its course, by the manifold musings that move in the Mind of the Master.*

The Voice of the Vulture (AVVOLTOIO, TERRA)

M U : *unmated, immaculate, consecrate, virgin, all things are begotten of the Breath of the Master, and born of the Infinite Space wherein doth He give them their Form and abideth in Silence.*

Il linguaggio usato nei libri di Kabbalah viene chiamato il **LINGUAGGIO DEI RAMI**. È un tipo di linguaggio che prende a prestito le parole del nostro mondo e le utilizza per identificare delle esperienze spirituali. E siccome ogni cosa esistente nel mondo spirituale ha una corrispondenza nel mondo fisico, ogni radice del mondo spirituale possiede un nome proprio che si aggiunge al nome del ramo corrispondente. Rav Yehuda Ashlag (Baal ha-Sulam) nel suo libro Introduzione al Talmud delle Dieci Sefiròt scrive:

i Kabbalisti hanno scelto uno speciale linguaggio a cui ci si può riferire come al "linguaggio dei rami". Nulla di ciò che avviene in questo mondo è privo di una radice spirituale; al contrario tutti i fenomeni materiali hanno origine nel mondo spirituale, dal quale poi discendono. Di conseguenza i Kabbalisti hanno trovato un linguaggio già pronto grazie al quale potersi comunicare oralmente l'un l'altro le mete raggiunte, e poi trascriverle ad uso delle generazioni future. Hanno tratto il nome di "rami" dal mondo materiale: ogni nome si spiega da sè e indica le sue radici superiori nel sistema del Mondo Spirituale.

La cabala o Qabbaláh è parte della tradizione esoterica della mistica ebraica, in particolare il pensiero mistico sviluppatosi in Europa a partire dal VII-VIII secolo. In ebraico, Qabbaláh (ebr. קבלה) è l'atto di ricevere, la tradizione. Il fulcro dell'elaborazione delle dottrine mistiche riguardanti l'aspetto segreto del creato è un'opera composta verosimilmente in Éretz Yisraél nel VI o VII secolo, il Sépher Yetziráh. Nel Sépher Yetziràh, che tratta delle forze segrete del cosmo, si trova la

prima menzione di un termine che diventerà centrale nella successiva speculazione: la nozione di sefiráh. Letteralmente sephirah o sefiráh (plur. sephiroth o sefirót) significa "calcolo, numerazione". Nel Sépher Yetziráh il termine acquista un significato più ampio: le Sephiroth sono manifestazioni allusive dell'energia divina.

Le Sephiroth hanno anche dei nomi propri: Kéter (corona), la più alta e più vicina a Dio; Bináh (scienza o conoscenza) e Khokhmáh o Hokmah o Chochmah (saggezza) a un livello inferiore; Ghevuráh o Gheburáh (forza) e Chésed o Hésed (misericordia o pietà) al terzo livello; Tiféret (bellezza) al quarto; Hod (gloria) e Nétzah (eternità o vittoria) al quinto; Yesód (fondamento o fondazione) al sesto; Malkhút (regno), la più prossima all'uomo. Questi sono i nomi più frequentemente usati. A volte Ghevurah viene chiamata Din (giudizio) o Pachad (paura), Khesed può essere chiamata Ghedulláh (grandezza), Tiferet Rakhamím (misericordia). Le sefirot vengono rappresentate secondo uno schema detto "Albero della Vita". Inoltre esiste anche una "undicesima" (anche se impropriamente detto) Sephira: Daat che si colloca tra Binah, Hokmah e Hesed e rappresenta la conoscenza occulta.

Al centro si trova la colonna dell'equilibrio che da Keter, attraverso Tiferet e Yesod, raggiunge Malkhut. A sinistra e destra di Keter si dipartono altre due colonne: quella della Grazia, attraverso Hochmah, Hesed e Netzah; quella della severità risalendo attraverso Hod, Ghevurah e Binah. Le 10 Sephiroth sono collegate fra di loro da 22 sentieri, associati alle lettere dell'alfabeto ebraico. In vari autori sono presentate varie maniere di associazione. La più diffusa fa partire la alef da Kether in direzione di Chochmah e si conclude con la tav che sta fra Yesod e Malkhuth. I 22 sentieri e le dieci Sephiroth insieme formano le 32 vie di cui parla il Sépher Yetziráh.

I 22 sentieri rappresentano i rami dell'albero della vita. Poichè su ogni ramo viene posta una lettera dell'alfabeto ebraico, i sentieri rappresentano quindi una modalità per comporre in sequenza le sillabe di potenza in parole di potenza costituite:

- 1) da una singola lettera che ha la sua corrispondenza in tutti e quattro i campi (akasha-mentale-astrale-fisico)
- 2) da due lettere dove la prima rappresenta la causa e l'effetto nel solo mondo mentale

3) da tre lettere che rappresentano in sequenza la causa-effetto nei mondi mentale-
astrale-fisico

4) da quattro lettere che rappresentano in sequenza la causa-effetto nei mondi akasha-
mentale-astrale-fisico

La parola **MANTRA** deriva dalla combinazione delle due parole sanscrite manas (mente) e trayati (liberare). Il mantra si può quindi considerare come un suono in grado di liberare la mente dai pensieri. Sostanzialmente consiste in una formula (una o più sillabe, o lettere o frasi), generalmente in Sanscrito, che vengono ripetute per un certo numero di volte (Namasmaraṇa) al fine di ottenere un determinato effetto, principalmente a livello mentale, ma anche, seppur in maniera ridotta, a livello fisico ed energetico. Esistono moltissimi mantra per gli scopi più diversi; la maggior parte sono in sanscrito, ma ne esistono anche in altre lingue. I Mantra sono considerati come suoni vibrazionali, a causa della grande enfasi che si pone alla loro corretta pronuncia (grazie allo sviluppo della scienza fonetica, in India, migliaia di anni fa). Il processo di ripetizione di un Mantra è definito cantilena.

Gli alfabeti delle lingue occidentali prevedono le lettere (vocali e consonanti) elencate in un ordine casuale, consolidato dalla tradizione presentandosi in una certa sequenza fissa (quindi su qualsiasi vocabolario troverò a, b, c, d etc). La parola stessa ed il relativo significato rappresentano l'unione di varie vocali e consonanti. Il sanscrito e la devanagari utilizzano un approccio diverso e originale. I saggi avevano osservato che all'interno della bocca le lettere si originano in una determinata parte, a partire dall'interno (la gola) per spostare gradualmente la fonazione fino alle labbra nel contatto con l'esterno. In base a questa osservazione vennero classificate le 25 consonanti. Le prime saranno quindi le gutturali, che risuonano nella profondità della gola, a partire dalla prima che è KA. Vengono poi le palatali (tra le quali ca di cakra), le cacuminali, cerebrali o retroflesse, le dentali e infine le labiali che comunicano direttamente con l'esterno (pa, ba, ma etc). Esistono dei segni particolari per indicare dei suoni speciali, quel puntino che vediamo spesso rappresentato ad esempio in OM, e che altro non è che pura nasalizzazione del suono, una vibrazione cosciente che si

trova nei bija dei vari cakra. Abbiamo inoltre la presenza delle vocali con i relativi dittonghi (e, ai, o etc).

Ogni cakra è provvisto metaforicamente di petali. Il totale dei petali è 50. Nelle raffigurazioni classiche induiste dei cakra troviamo, oltre ai bija (*seme, codensato*) mantra classici che presiedono ogni singolo cakra, dei simboli grafici inseriti in ogni petalo. Questi segni appartengono alla scrittura devanagari e non sono nient'altro che le 50 lettere dell'alfabeto sanscrito.

Esiste la seguente relazione tra sillabe di potenza, mantra e centri:

Centro nervoso: Plesso cocigeo (Radice)

Elemento: Terra

Pianeta: Saturno

Chakra: **MULADHARA**, rappresentato come un loto con quattro petali

Bija mantra: LAM

Lettere dei petali: vam, sham (linguale) sham (palatale) sam

Centro nervoso: Plesso sacrale

Elemento: Acqua

Pianeta: Venere

Chakra: **SVADISHTHANA**, loto con sei petali

Bija mantra: VAM

Lettere dei petali: bam, bham, mam, yam, ram, lam

Centro nervoso: Plesso solare

Elemento: Fuoco

Pianeta: Giove

Chakra: **MANIPURA**, loto con dieci petali

Bija mantra: RAM

Lettere dei petali: dam, dham, nam, tam, tham, dam, dham, nam, pam, pham

Centro nervoso: Plesso cardiaco

Elemento: Aria

Pianeta: Mercurio

Chakra: **ANAHATA** , loto con dodici petali

Bija mantra: YAM

Lettere dei petali: kam, kham, gam, gham, nam (gutturali, che risuonano nella gola),
cam cham, jam, jham, nam, tam, tham

Centro nervoso: Plesso cervicale (Tiroide)

Elemento: Etere

Pianeta: Marte

Chakra: **VISHUDDHA**, loto con sedici petali

Bija mantra: HAM

Lettere dei petali: a, a, i, i, u, u, r, r, l, l, e, ai, o, au, m, h

Centro nervoso: Trigemino (Terzo occhio)

Elemento: Argento

Pianeta: Luna

Chakra: **AJNA** , loto con due petali

Bija mantra: OM

Lettere dei petali: ha, ksa

Centro nervoso: Talamo (Corona)

Elemento: Oro

Pianeta: Sole

Chakra: **SAHASRARA**, loto con mille petali in cui sono ripetute per 20 volte le
cinquanta lettere dell'alfabeto sanscrito.

Bija mantra: OM o SO HAM

Le parole sono articolazioni di note musicali, emesse dalla bocca, specie di tromba il cui suono viene modulato a volontà. Ogni nota, rispondendo ad una sillaba o a una lettera, ha un valore vibratorio sull'etere. L'arte oratoria e la drammatica e il canto

sono fondati sulla teoria di suoni, quando a questa non coincida l'armonia delle sue idee. Le parole sensibilmente agiscono, come tutti i suoni, sull'apparato auditivo delle persone sensibili. Certi suoni, emessi in modo speciale, agiscono potentemente sulla psiche umana come la calamita sul ferro. Le esperienze dei suoni sulle sonnambule che cadono in catalessi sono antiche. Nei teatri, masse enormi di spettatori si sentono trascinate da una nota emessa con voce potente e dolce. Nell'esercito prima di una battaglia poche parole dette da un duce decidono sull'esito di essa. Dunque la parola o il suono ritmico ha un'azione energica e sensibile sulle cose vive.

Queste parole potenti sono canti ed emissioni di articolazioni di volontà. Animate o no da idee concrete, queste parole sono tanto più potenti per quanto hanno di magnetismo fissatovi dagli altri operatori e per quanto rispondono coi suoni alle idee che si vogliono risvegliare. I salmi degli ebrei sono magici come le invocazioni in latino nella tradizione cattolica ma vanno utilizzate nel loro linguaggio e pronuncia originale. Le imprecazioni, gli esorcismi e gli incantesimi della magia egizia e caldeo-siriana sono i più potenti, perché pronunziandoli o cantandoli si risvegliano non solo le forme-pensiero nella zona astrale, ma si richiamano a vitalizzarli gli spiriti di cinquanta e più secoli di operatori, che meccanicamente le hanno ripetute.

Questi incantesimi non si danno che solo a chi sa meritarsi, perché sono forze per se stesse già vitalizzate attivamente al punto che gli effetti sono rapidi e precisi, a differenza delle preghiere entrate nella liturgia cattolica (i salmi) che hanno un valore relativo per la diversa maniera con la quale sono state usate.

I carmi dei soliti rituali e grimoires sono roba da poco. Gli incantesimi non si dicono quando le persone le odono con le orecchie del corpo fisico e si lanciano come tante frecce a distanza o vicino sulle cose o sugli esseri che si evocano. In magia non parlare significa anche non dire parole inutili. Il mago, parlando, deve operare. Parlando si guarisce, si consola, si salva o si uccide.

17 Magia e religione

I riti sono per il discepolo, come gli strumenti magici, la chiave di ogni magia che si sviluppa; quindi i riti non sono che i più potenti aiuti per educare la volontà e dirigerla, per sostituire la scienza in coloro che non l'hanno, per generare l'equilibrio negli uomini soggetti alle passioni. Intere storie religiose si mantengono in piedi per i riti sapienti di cui spesso, spessissimo, i sacerdoti hanno perduta la chiave. Il rito e la formula rituale non obbediscono magicamente alla personalità cosciente esteriore dell'operatore, ma all'individuo cosciente intimo, ovvero alla coscienza occulta dell'individuo integrale. Se tra la coscienza occulta e la normale non esiste omogeneità, l'effetto del rito, pur essendo sicuro contributo alla catena della Schola, molte volte è in perfetta contraddizione coi desideri espressi dal praticante. In magia la pratica di un rito è per se stessa un arcano, perché colui che lo compie deve volere; e sempre in magia il significato ermetico della parola volontà non è quello che umanamente si intende.

Tramite il rito si può agire sul piano astrale per generare forme-pensiero chiamate elementari ed elementali. La differenza tra elementari e elementali è sottile e risiede nella diversa origine umana di queste forze. L'elementale è espressione del ternario superiore (THELEMA-IMAGO-LOGOS), mentre l'elementare è espressione del quaternario inferiore (ARIA-FUOCO-ACQUA-TERRA). L'elementale è un'entità non persistente, ovvero quando il suo scopo termina scompare. L'elementare può essere temporaneo (se viene fornita alla sua creazione una 'data di scadenza') o può essere persistente. Nel secondo caso gli elementari assumono una propria personalità e tendono a prendere possesso della vita e delle energie eteriche degli umani. Questo è il motivo per il quale è fortemente raccomandato, dopo un certo tempo, di distruggere l'elementare attraverso un preciso rituale.

Nelle logge massoniche vengono creati degli insiemi di elementali chiamati EGGREGORE, volte a realizzare una macchina da guerra di difesa ed offesa in mano

all'élite della loggia. Con l'andar del tempo l'eggregora diviene talmente potente da prendere possesso della stessa gente che l'ha generata imponendosi come loro Dio.

A questo punto è necessario chiarire al lettore il rapporto tra magia e religione cattolica. Apparentemente le due pratiche sembrano essere antitetiche, mentre invece entrambe si basano sui medesimi concetti metafisici.

Ogni religione che esiste sulla terra contiene un fondo di verità mascherato all'interno di un allegoria. La rappresentazione di principi del microcosmo e del macrocosmo veniva rappresentata attraverso gli astri oppure un pantheon di Dei antropomorfi al fine di poter definire il principio stesso attraverso un archetipo che avesse una qualche immagine, un nome e una qualche qualità che per similitudine doveva rappresentare un mistero.

La religione cattolica non è dissimile dalle altre con la differenza che nella sua universalità ha condensato in se stessa e nell'allegoria dei vangeli gli insegnamenti alchemici delle scuole elleniche, caldee, egizie, babilonesi, assire ed infine ebraiche.

Quando studiamo la storia di solito ignoriamo che i popoli antichi si avventuravano in viaggi tra una costa all'altra del mediterraneo al solo fine di condividere gli insegnamenti delle varie scuole iniziatiche che erano distribuite geograficamente tra india, grecia e sicilia, egitto e medio oriente. Ognuna manteneva un pezzo del segreto e insegnava una particolare arte occulta. La via della seta era la principale strada di interscambio tra occidente ed oriente. Secondo Gurdjieff a quel tempo le informazioni erano state così distribuite: in India la filosofia, in Egitto la teoria e in Medio Oriente la pratica.

L'esistenza dell'uomo Gesù (Yeshua Ben Josef) viene messa in discussione da coloro che non sanno leggere nelle metafore. Molti mettono in discussione la sua esistenza per il fatto che la sua storia sia molto simile a quella di Mitra, di Horus e di altri personaggi mitologici legati ai culti pre-cristiani.

Il principio Cristico invece esiste e si manifesta negli uomini come forza evolutiva che innalza l'essere e consente il compimento della Grande Opera, il corpo di gloria onnipotente e onnisciente. Tramite il principio Cristico sta nascendo una nuova generazione umana, un nuovo passo nell'evoluzione dell'essere.

Quello che i detrattori del cattolicesimo dovrebbero comprendere è che, come avveniva spesso nel mondo antico, alle storie vere venivano sovrapposti principi alchemici, garantendo sia la trasmissione della memoria storica che quello dell'insegnamento occulto. Al culto di Cristo e di Maria si sono sovrapposti i culti di Mitra e di Iside, essendo la vicenda avvenuta in una regione chiamata Decapolis, la quale era sotto l'influsso ellenico-romano. Questa sovrapposizione è stata vincente tanto da consentire agli Esseni di promuovere il nuovo culto presso i romani della capitale imperiale e diventare successivamente religione ufficiale grazie a Costantino Primo.

Le religioni antiche provenienti dal medio oriente possono essere così classificate:

1) **Culto egizio:** è la scuola iniziatica del piano mentale nella sua declinazione luciferica (LUCE o ACQUA) composta dalla trinità OSIRIDE, ISIDE e HORUS. HORUS è espressione umana del ternario luciferico, quella delle forze mentali che dominano attraverso l'astrale la materia ed il tempo.

2) **Culto ebraico:** è la scuola iniziatica del piano astrale e del culto degli ELOHIM, nella sua declinazione tetragrammatica ovvero dei principi del quaternario, i 4 centri inferiori dell'uomo e le 4 sfere che corrispondono a quelle degli elementari. YHVW è per tale motivo un egregora composta da 72 spiriti della sfera dell'aria (ARIANI), pari ai suoi nomi. La creazione e la comunicazione con tali entità è sempre avvenuta sui monti, e forse oggi sui moderni grattacieli.

3) **Culto islamico:** è la scuola iniziatica del piano astrale e del culto degli ELOHIM, nella sua declinazione del ternario superiore corrispondente ai 3 centri superiori dell'uomo e le 3 sfere astrali angeliche composte da 9 gerarchie. L'ALLAH è per tale motivo un egregora composta da 99 spiriti, pari ai suoi nomi.

4) **Culto cristiano:** è la scuola iniziatica del piano mentale nella sua declinazione uranica (FUOCO) composta dalla trinità PADRE CELESTE, SPIRITO SANTO e CRISTO. Gesù, come HORUS, è espressione umana del ternario uranico, quella delle forze mentali che dominano attraverso l'astrale l'energia e lo spazio (multiverso). La vera chiesa cristiana è quella GRECO-ORTODOSSA, molto diffusa nell'est europeo e in Russia.

Per questo motivo il culto ebraico ha avuto genesi da quello egizio, mentre il cristianesimo, eresia dell'ebraismo, si è sovrapposto e spesso combattuto con l'Islam (si veda la storia dei Templari e successivamente dei Rosacroce). La chiesa cattolica, essendo un culto universale, ha tentato di mettere insieme tutti questi aspetti incorporando nei suoi riti l'insieme delle conoscenze delle 4 scuole iniziatiche.

In merito ai vangeli, le citazioni di Gesù sono insegnamenti iniziatici che vanno interpretati nello stesso momento letteralmente, analogicamente e alchemicamente. Quindi per esempio nel caso dell'aforisma già citato dello 'spostare le montagne' abbiamo contemporaneamente i tre seguenti significati:

1) **Letterale:** con la potenza dell'anima e dello spirito si può effettivamente muovere le montagne

2) **Analogico:** essendo la montagna composta da pietra, e dato che la pietra filosofica è il corpo umano, la frase indica anche la capacità di muovere l'umanità.

3) **Alchemico:** essendo la montagna stilizzabile geometricamente come un triangolo, ed essendo il triangolo con la punta all'insù simbolo del FUOCO, la frase significa che fondendo anima e spirito si ha dominio sul principio uranico.

Sulla falsa riga di quanto affermato e corroborato dagli insegnamenti iniziatici forniti al lettore, si invita il medesimo a prendere visione dell'Apocalisse, attribuita a Giovanni, nella quale troverà molti degli ermetismi svelati in questo scritto.

In merito al periodo ‘apocalittico’ che stiamo vivendo, Rudolf Steiner lo descrive come il tempo degli influssi Arimanici quando le creature dell’astrale ambiscono a risalire sul piano fisico ed esprimere la loro supremazia sull’umanità attraverso un proprio rappresentante terreno, che nella definizione cattolica è chiamato Anti-Cristo.

Se cinquemila anni fa Lucifero (KRONUS) ha espresso la sua energia incarnandola in HORUS, se duemila anni fa Il Padre dei Cieli (URANOS) ha espresso la sua energia incarnandola nel KRISTOS, oggi siamo in presenza dell'espressione delle forze astrali che hanno preparato il terreno per ottenere sul piano fisico la loro rappresentanza.

Per tali entità risalire al piano fisico è come andare in paradiso e diventare Dio del loro mondo. Le entità disincarnate stanno sfruttando le bassezze umane per guadagnarsi la via di risalita, una porta nella quale tutto l'inferno si riverserà sulla terra. Chi si ‘sposa’ con uno spirito fornisce un varco a queste entità sul nostro piano e diventa con il tempo loro schiavo, anche se inizialmente beneficia di notevoli ‘doni’ materiali. Una volta risalite al nostro livello, le gerarchie astrali ripropongono la loro organizzazione piramidale anche sugli umani determinando le scelte della finanza, della politica internazionale e della scienza. Del resto sono state le stesse forze dell’astrale ad ispirarle, guidando l’evoluzione umana.

L'esperimento del CERN di ricreare un piccolo buco nero serve essenzialmente per creare un varco dimensionale tra piano fisico e piano astrale, consentendo agli spiriti di risalire dagli inferi al nostro livello vibratorio più velocemente.

Ma perché tutto questo sforzo proprio in questo particolare momento storico?

Il piano fisico in cui ci troviamo materialmente vibra ed è parte di un multiverso. Questa vibrazione subisce dei salti di frequenza dall'alto verso il basso fino a risalire di colpo verso l'alto. Queste epoche sono chiamate simbolicamente dell'ORO, dell'ARGENTO, del BRONZO e del FERRO ed hanno cicli di decine di migliaia di anni. Lo stato vibrazionale più alto è quello dell'ORO mentre quello più basso è quello del FERRO. Quando il livello vibrazionale del piano fisico è allo stato quantizzato dell'ORO si è più vicini al piano a frequenza superiore detto mondo

mentale. Quando il livello vibrazionale del piano fisico è allo stato quantizzato del FERRO si è più vicini al piano a frequenza inferiore detto mondo astrale o inferi. Ad ogni passaggio da uno stato quantizzato all'altro avviene un cataclisma 'eterico' denominato DILUVIO. Questo cambio di frequenza vibrazionale della materia impatta sui meccanismi di interfaccia tra il piano fisico e quello inferiore e superiore. L'ultimo Diluvio ha provocato la quasi estinzione dei Nephilim, ovvero dei Titani o Ciclopi, gli umani denominati Figli di Dio.

Tra poco tempo passeremo dall'età del FERRO a quello dell'ORO. Quindi questa è l'ultima possibilità che hanno le gerarchie dell'astrale di risalire al nostro piano vibrazionale: dopo gli sarà praticamente impossibile data la nostra vicinanza quantistico-vibratoria al vero Dio. Il prossimo 'Diluvio', ovvero l'evento di forte perturbazione della quintessenza (etere), comporterà l'estinzione di gran parte dell'uomo materiale, quello rimasto sotto l'influsso delle forze astrali. Questo sarà probabilmente quello che la religione cattolica chiamava GIORNO DEL GIUDIZIO UNIVERSALE.

Perché è così importante per le creature dell'astrale raggiungere il piano fisico?

Come abbiamo visto in precedenza, ogni spirito è creato da una causa del mondo mentale per implementare un certo meccanismo fisico. Esistono milioni di meccanismi che lavorano concorrentemente alla realizzazione dell'evoluzione umana. Tali meccanismi hanno prodotto miliardi di esseri umani per fare sì che statisticamente si producessero quegli individui degni di portare avanti il prossimo passo evolutivo dell'umanità. Siamo quindi alla svolta: le due umanità si distaccheranno, verranno separati i Figli di Dio dai Figli dell'Uomo. In questo consiste la seconda venuta del Cristo. E' chiaro che successivamente al riassorbimento da parte della natura dei 'gusci vuoti', rappresentati dagli uomini materiali, molti meccanismi evolutivi cesseranno il loro scopo di vita. E' quindi una questione di sopravvivenza per certe creature dell'astrale compiere il salto sul nostro piano per evitare la dissoluzione.

Scopo di questo libro è stato quindi anche quello di fornire le conoscenze e le armi agli UOMINI e le DONNE di BUONA VOLONTA', al fine di potere affrontare il periodo di grandi mutamenti che ci accingiamo a vivere e nello stesso tempo a compiere.

18 Conclusione

Nel corso di questo libro, l'autore ha condotto il lettore iniziando dalla fisica e portandolo lentamente alla conoscenza della metafisica. Ogni argomento di cui si è discusso meriterebbe di essere più attentamente analizzato, ma per fare ciò sarebbe necessario produrre un'intera enciclopedia dell'esoterismo. Scopo del presente documento è invece stato introdurre il lettore alla conoscenza iniziatica, rimuovendo tutta la sovrastruttura posta alla teosofia dalle religioni rivelate e dall'ermetismo. Nessuno scritto pubblico è stato mai così esplicito nel dettagliare la Scienza dei Magi.

Adesso il lettore si chiederà dove potrà trovare un libro ancora più minuzioso e preciso di questo che lo introduca a riti e formule magiche. Esso rimarrà deluso perché non troverà un testo avanzato di alchimia o di magia. Il motivo è semplice: perché dopo essere stati 'iniziati', quindi introdotti all'ARTE, la via di accesso alla sapienza superiore la si potrà trovare solo tramite l'esperienza diretta sul campo. Ognuno imbroccherà la sua porta, seguendo l'uno o l'altro filone ma alla fine giungerà alla medesima verità metafisica.

Non esiste la parola magica od il gesto che va bene per tutti, perché ognuno proviene da esperienze fisiche e mentali differenti. Dato che la magia e l'alchimia sono basati sulla fisiologia e la psicologia umana è necessario che l'iniziato trovi il suo percorso e che soprattutto vada sino in fondo. Ognuno produrrà i suoi appoggi mentali, i suoi sigilli, le sue parole di potenza ma presto si accorgerà che tali appoggi varranno solo per se stessi e non avranno generalmente effetto se comunicati ad altre persone, almeno fino a quando l'operatore non avrà imparato come legarci un elementare.

L'importante è credere alla propria opera e ricordarsi sempre che il corpo umano è una fucina magica, in grado di elevare l'immagine dal cervello verso l'anima e di imporla attraverso la volontà al mondo fisico tramite la matrice astrale. Ma ancora più importante è mettere in congiunzione anima e spirito rendendo il corpo fisico punto di congiunzione tra macrocosmo e microcosmo.

Quindi l'unico consiglio che l'autore si sente di comunicare è di OSARE. Provate con cose semplici come riuscire ad ottenere un posto macchina in un quartiere particolarmente affollato oppure cercare di condizionare il comportamento degli insetti oppure di modificare il tempo meteorologico sul proprio quartiere. Poi ci si dedicherà ad ottenere sempre di più dalla realtà, ma sempre nell'umiltà e nell'autocontrollo. Ad un ricco non è necessario arraffare, perchè è già pieno di denaro. Conducete la vostra vita come 'ricchi' nell'animo e nobili nel vostro stile di vita. Anche se non si potrà permettere una limousine, presto il lettore scoprirà che non gli serve.

