

Gianpaolo Fiorentini

INIZIAZIONI

(materiali per una auto-iniziazione)

Molti miti narrano che la condizione divina è dovuta morire per consentire la condizione umana. Di conseguenza l'uomo deve morire alla condizione umana per consentire il riemergere del divino. Così giungiamo a comprendere di essere noi stessi il mistero.

INDICE

Premessa

L'iniziazione

Tre tipi di iniziazione

L'iniziazione presso i popoli primitivi

L'iniziazione nelle fiabe

L'iniziazione nei misteri nel mondo classico

L'iniziazione a Sparta

Una iniziazione cavalleresca

L'iniziazione dell'investitura nel vassallaggio

Il percorso del Buddha come auto-iniziazione

L'iniziazione cristiana

Un rito amerindio per ricevere la visione

Conclusione

Bibliografia

Addenda: Una proposta femminile

Premessa

“Mataji non ha mai avuto un *guru* nel senso comune del termine. La notte della sua iniziazione, dopo aver preparato il pasto al marito, sedette come al solito, quando ricevette l’ispirazione a rappresentare nello stesso tempo il ruolo del *guru* e del discepolo. In un attimo le sue dita disegnarono sul terreno uno *yantra*. Dal più profondo Sé le venne spontaneamente il *bija mantra*, che scrisse all’interno del segno mistico, e cominciò a ripeterlo con la realizzazione che *guru*, discepolo e *mantra* sono un’unica cosa”.

La scena ha luogo in India negli anni ‘20. La donna ventiseienne che si conferisce l’auto-iniziazione si chiama Nirmala Sundari Devi, ma in breve tempo sarebbe diventata più nota come Anandamayi Ma, una delle “madri” che l’India dà ciclicamente alla luce.

È ovvio che gli elementi che questa donna indiana raduna per la propria auto-iniziazione sono quelli della sua cultura: *guru* (maestro), *yantra* (simbolo grafico mistico), *mantra* (formula sacra) e *bija mantra* (formula seme). Ma se venisse anche a noi, figli dell’era informatica e postindustriale, il desiderio di auto-iniziarci a un nuovo stile di vita, a un nuovo modo di essere, a una nuova visione di noi stessi, come potremmo fare?

Come si sente ripetere ovunque, la cultura attuale è fortemente desacralizzata. Il mito dominante è ancora quello cristiano, ultimo prodotto dalla storia dell’Occidente, ma sembra vada perdendo consistenza. Un mito sostitutivo non è ancora sorto. Perciò, chi senta il desiderio di auto-iniziarsi dovrà cercare i necessari elementi nelle culture precedenti alla nostra: occidentali, orientali o entrambe.

Scopo di queste pagine è appunto quello di fornire una lista di elementi utili a chi abbia concepito nella propria mente lo strano ma antico pensiero

dell'iniziazione, senza averla trovata o senza volerla cercare negli ambiti religiosi o esoterici esistenti che dovrebbero continuare a conferirla.
Ma in primo luogo che cos'è, o che cosa è stata, l'iniziazione?

L'iniziazione

La parola “iniziazione” è di derivazione latina. Il verbo *initiare*, con il valore etimologico di “andare dentro, entrare” (*in-ire*), era usato nel senso proprio di “iniziare ai misteri” e nel traslato di “iniziare, cominciare” qualcosa. Oltre all’ammissione ai misteri, l’*initium* corrisponde al recupero dell’inizio per antonomasia, quello del tempo e del mondo, l’inizio della cosmogonia, il principio della creazione. Iniziarsi significa quindi accedere alla conoscenza di quei misteri che consentono di ritornare agli inizi.

Curiosamente, la corrispondente voce greca (*teleté*) convogliava invece il senso di “compimento, fine, scopo” (*telos*). Unendo le due concezioni, quella greca e quella latina, si può facilmente affermare che “il fine della vita è il recupero del suo inizio”.

In India l’iniziazione prende il nome di *diksha*. Pur indicando propriamente la consacrazione del re, ebbe e ha ancora in India una duplice importanza sociale e spirituale: segnala l’ammissione nel gruppo dei brahmani di un bambino già appartenente per nascita a questa casta, e quella di un nuovo membro, questa volta adulto, in una famiglia che pratica collettivamente un rito tantrico. Si può quindi traslare come l’ammissione a una conoscenza che consacra la propria regalità interiore.

L’iniziazione, intesa come il riappropriarsi del fine e dell’inizio dell’esistenza, è o dovrebbe essere un evento che trasforma radicalmente la struttura interna dell’individuo. Tale trasformazione avviene attraverso una forte esperienza di contatto con il mondo sacro, soprattutto mediante la partecipazione all’evento cosmogonico originario (il mito) e la sua reificazione in forma pubblica o privata (il rito). In tutte le strutture di pensiero pre-logico l’origine del mondo, della vita e dell’umanità, e il destino umano nel post-mortem che corrisponde al

ritorno a quella origine, sono descritti da un evento mitico, in genere un mito di creazione. Nelle culture animiste l'iniziazione corrisponde all'identificazione dell'individuo con lo spirito creatore (miti di creazione dell'universo), con il grande antenato (miti di creazione dell'umanità) o con l'eroe eponimo (miti di origine di una tribù, un'etnia o un popolo). Si va quindi alla ricerca, via via rimpicciolendo, dell'origine dell'universo, dell'origine dell'umanità o dell'origine del gruppo sociale.

In epoche posteriori alcune scuole, pensiamo alla filosofia greca di Platone e a quella greco-romana di Plotino, ritennero che bastasse la comprensione intellettuale per liberarsi dal regno delle apparenze e accedere al libero mondo delle idee da cui il mondo delle apparenze riceve esistenza. Altre ritenevano invece che la comprensione intellettuale dovesse accompagnarsi a un evento che coinvolgesse tutto l'essere, corpo ed emozioni comprese. È questo il sentire ancora oggi più diffuso, che affida la ricerca a un'ampia gamma di “tecniche psicofisiche”. Sembra quasi che il mondo postmoderno, deluso dalla ragione aristotelica, voglia recuperare il senso dell'iniziazione al mistero in termini di rappresentazione plastica, di drammatizzazione (oggi si direbbe meglio di “psicodramma”), che chiama in causa la parte fisica ed emotiva dell'individuo per dare maggiore spessore a quella che, in termini astratti, è la comprensione ontologica.

Nel corso della storia le due correnti si intrecciano e si aggrovigliano: dalle “tecniche dell'estasi” dello sciamanesimo al puro razionalismo della Grecia classica, al miscuglio di filosofia e magia del tardo Ellenismo e dell'impero romano, al freddo aristotelismo medioevale che tanto freddo non era, se nello stesso tempo ricercava un sovvertimento degli schemi mentali conosciuto come *excessus mentis*, che in termini moderni potremmo forse ridefinire come “estasi intuitiva”.

Tema centrale dell'iniziazione è la morte dell'individuo naturale e del suo ordine abituale di idee per sostituirli con l'individuo sovranaturale e con una nuova visione delle cose.

La separazione dal mondo naturale (il “vecchio” mondo) e l'aggregazione al mondo sovranaturale (il mondo “nuovo”) passa per un periodo di prove che ne costituisce la necessaria transizione, il passaggio attraverso il mondo intermedio, o mondo di mezzo, che divide e nello stesso tempo unisce il mondo profano al mondo sacro. Il pontefice, il “facitore di ponti”, dovrebbe essere colui che ha acquisito tale capacità.

Sostituendo alla visione naturalistica (materiale) del mondo una visione mitica (sacra), l'iniziando passa dalla condizione di *homo naturalis* a quella di *homo religiosus*. Con altre metafore, passa dalla condizione di dormiente a quella di risvegliato, dalla condizione di ignoranza a quella di sapienza, dalla condizione di morto vivente a quella di vero vivente, dalla condizione mortale a quella immortale. Il superamento della condizione umana *naturalis* ripristina la situazione dell'uomo primordiale precedente alla manifestazione mondana. È quindi una reintegrazione nella condizione originaria che con la nascita umana è andata perduta, o è come se fosse andata perduta.

Il percorso che va dalla morte volontaria dell'uomo naturale alla rinascita dell'uomo spirituale attraverso una serie di prove iniziatiche non era anticamente lasciato alla sperimentazione e all'invenzione dell'individuo, ma veniva ricalcato su un mito, poiché ogni evento umano, fenomenico, può esistere solo in quanto riflette un evento ontologico. La subordinazione di questo mondo all'“altro mondo” era totale. Il fatto individuale ha valore solo se viene ricondotto a un fatto esemplare, a un fatto universale. In questo modo l'azione non potrà essere personale perché chiama in causa le forze universali responsabili del mitico evento primordiale. Ma tutto ciò risente sempre di una drammatizzazione, perché qualunque evento individuale ha nella sua realtà profonda un valore universale.

Che l'iniziazione sia il ripristino dell'universale sull'individuale, del mitico sullo storico, del sacro sul naturale, è evidenziato dal fatto che il "passaggio" individuale da uno stato all'altro viene compiuto in corrispondenza con un passaggio cosmico: passaggio mensile (luna nuova o luna piena), passaggio stagionale (solstizio o equinozio) o passaggio annuale (inizio dell'anno o altra festività che ricorre una sola volta nell'arco dell'anno, come riecheggiato nelle attuali festività del Natale, del Capodanno e della Pasqua).

Al termine del percorso che dalla morte del vecchio individuo (naturale, infantile, ignorante e de-sacralizzato) conduce, attraverso le prove che danno accesso alla conoscenza, alla nascita del nuovo individuo (sovranaturale, adulto, sapiente e cosciente del sacro), si coglie il frutto dell'iniziazione, che consente di dire: "Oh, meraviglia, sono un uomo e nello stesso tempo sono un dio", "Sono uno eppure appaio molteplice, appaio molteplice eppure sono uno".

Tre tipi di iniziazione

Sulla scorta degli studi del 1800 e del 1900 seguiti all'interesse del mondo occidentale per le popolazioni primitive che l'imperialismo andava scoprendo nella sua presa di possesso del mondo, l'antropologia ha suddiviso le iniziazioni in tre categorie principali: riti di passaggio, riti di ingresso in una società segreta e chiamata mistica.

I “riti di passaggio” sono cerimonie collettive che appartengono alla sfera sociale. I momenti privilegiati, in antico come oggi, sono la nascita, la pubertà, il fidanzamento e il matrimonio, la gravidanza e il parto, e ultima la morte. Segnalavano, come dice il loro nome, il passaggio da una fascia d'età a un'altra, e quindi un cambiamento di ruolo sociale. Tra questi riti figurano anche i riti di ammissione alla specializzazione del lavoro: cacciatori, guerrieri, artigiani, contadini e così via. Importantissimi erano i “riti di pubertà”, che segnalavano la transizione dalla fanciullezza all'età matura, iniziavano alla sessualità e attraverso un rituale collettivo accoglievano il nuovo adulto nella tribù.

I “riti di ingresso in una società segreta” erano e sono ovviamente coperti dal segreto, e potevano coincidere o meno con la corporazione professionale di cui si entrava a far parte. In genere le società segrete erano solo maschili o solo femminili; con l'unica eccezione, pare, dei misteri del mondo mediterraneo, cui entrambi i sessi erano ammessi a partecipare.

La “chiamata mistica”, o “vocazione sciamanica”, è la forma di iniziazione di cui ci occuperemo principalmente in queste pagine, in quanto è ciò a cui fa riferimento qualunque ricercatore spirituale antico o contemporaneo. Si tratta della ricerca e dell'esperienza del sacro per via individuale, forse una variante più personale delle cerimonie tribali in cui si metteva in scena il mito fondante della tribù. Facevano parte della “chiamata mistica” l'ordinazione del sacerdote

(dello sciamano o del mago), l'intronazione del re e la consacrazione delle prostitute sacre.

L'iniziazione presso i popoli primitivi

L'iniziazione relativa alla "chiamata mistica", o "vocazione sciamanica", presenta presso i popoli primitivi uno schema rigorosamente fisso e codificato che si sviluppa in tre momenti successivi e sequenziali. In genere l'antropologia chiama questi tre momenti: "morte", "ritorno al caos", e "reintegrazione" (o "rinascita"). Poiché questi tre momenti principali sono a loro volta suddivisi in una serie variabile di momenti minori, vengono anche unificati nella classificazione di riti pre-liminari, riti liminari e riti post-liminari. Per la comprensione di questa classificazione va ricordato che *limen* indica la soglia, il limitare, il punto di passaggio o di transizione, il margine.

PRIMA FASE: LA MORTE INIZIATICA

Il punto di partenza di ogni percorso iniziatico è costituito dalla morte iniziatica. Mentre la seconda fase (il "ritorno al caos") cadrà nell'ambito del simbolico, e la terza (la "reintegrazione") in quello del sacro, questa prima fase viene definita *naturale*, in quanto prende le mosse dal mondo naturale da cui ha appunto la funzione di distaccare.

L'iniziando si stacca dalla visione naturale di se stesso e del mondo, dalla visione letterale in cui le azioni o gli oggetti non rimandano a un contesto diverso da quello sensoriale. Impara a infrangere la bolla percettiva abituale nella quale cose e oggetti sono soltanto ciò che appaiono, sono letterali e nella loro totalità costituiscono un mondo altrettanto letterale, individuale e sociale. Per staccarsi dalla visione naturale l'iniziando deve operare due distacchi distinti ma complementari. Riguardo a se stesso si stacca dalla propria individualità, muore alla propria natura empirica, abbandona la condizione mortale, infrange la normale visione naturalistica di se stesso. Riguardo al

mondo sociale rompe con la comunità, con i legami familiari e parentali, e dimentica il passato (nome, famiglia, lingua, cultura). Considerando entrambi i distacchi come un tutto unico, si può dire che abbandona la sua “vita precedente”.

È una crisi profonda della personalità e della visione del mondo, una rottura del modello abituale di percezione che la sensibilità primitiva associava volentieri a una malattia (“malattia iniziatica”), la quale assumeva a volte toni talmente drammatici da venire ascritta alla pazzia. Oltre che alla malattia e alla follia, questa fase iniziale di rottura è collegata come si è detto all’immagine della morte, perché veniva sentita molto simile alla definitiva separazione di un individuo dal gruppo di appartenenza. Per questo i riti iniziatici hanno spesso le valenze di riti funebri (la morte di Cristo sulla croce è uno degli ultimi esempi). L’antropologia inserisce questo evento nel gruppo delle “cerimonie di separazione” (a cui farà seguito, conclusa l’iniziazione e avvenuta la rinascita, un rito appartenente alle “cerimonie di aggregazione”).

Nella gestualità di alcune popolazioni primitive, la fase della morte iniziatica prende le mosse dalla separazione fisica dalla madre, che può assumere valenze anche violente ad esempio percuotendo e calpestando il corpo materno. Si drammatizza cioè la difficoltà dell’abbandono del naturale per mettersi alla ricerca del sovrannaturale. Con questa separazione viene ripetuta simbolicamente la separazione dalla madre naturale già avvenuta al momento della resezione del cordone ombelicale. In alcune culture primitive la separazione dalla madre (dal mondo naturale) è simboleggiata dall’affidamento del bambino a un’altra donna, una zia o una nutrice. Dove vige questa usanza, solo quando il figlio avrà raggiunto una certa età la madre potrà rivederlo e riannodare i rapporti con lui (gli anni bui in cui i Vangeli non danno notizie del Cristo). Nella letteratura del mondo post-primitivo, il distacco iniziatico dalla madre naturale riappare nei neonati o nei bambini ancora molto piccoli affidati alle acque (Mosè) o a una parente (il Buddha).

Al momento della separazione, le madri piangono i figli come se fossero realmente morti.

Essendo la separazione dal mondo naturale difficile, al rito di separazione è associato un “rito di esorcizzazione”. L’inziatore presenta all’inziando il mondo che sta per lasciare sotto forma di un demone malvagio. Poi, mediante formule e gesti dell’esorcismo, costringe il demone a lasciar andare l’inziando, a stancarsi di lui, ad abbandonarlo. Invertendo i significati, l’usanza indica che è l’inziando che in questo modo afferma magicamente la volontà di abbandonare il mondo naturale, di cui si è stancato e da cui vuole staccarsi.

Come segnala la necessità del ricorso all’esorcismo, l’abbandono del mondo naturale non poggia soltanto su un atto di volontà personale. Per sottrarsi alla presa del demone del mondo naturale occorre, oltre alla volontà dell’inziando e all’esorcismo dell’inziatore, l’intervento di una divinità benevola. Questa divinità è benevola perché si contrappone alla malvagità del demone che non vuole lasciar andare, ma presenta anche, in virtù della difficoltà della prova, tratti terrifici (si pensi al dio Shiva dell’induismo, dall’aspetto terrifico ma il cui nome significa “favorevole, fausto, propizio”). La divinità benevola interviene risolutamente “uccidendo” l’individuo profano per trasformarlo.

Più che un volontario morire al mondo, la metafora della morte iniziatica testimonia che, nella mentalità primitiva, l’io empirico, l’io naturale, deve venire “ucciso” da un intervento divino. Non si tratta solo di una dichiarazione di intenti da parte dell’individuo, di un semplice atto di volontà, ma è sentita la necessità dell’intervento di una forza superiore. La morte iniziatica con maggiori probabilità di successo avveniva infatti per “elezione” dall’alto. L’inziando non si sceglie da sé, ma viene scelto. Nel contesto arcaico, la divinità benevola viene spesso sostituita da un animale che viene a prendere l’inziando e lo porta con sé nella foresta (di qui la favolistica dei bambini rapiti da animali selvatici). Sembra che fosse lo stesso iniziatore a portare via l’inziando travestito da animale.

Naturalmente questo modo di sentire non significa che *a quei tempi* intervenisse davvero un dio a rapire un ragazzo per farne un iniziato, e che oggi l'iniziazione non sia più possibile perché gli dèi non camminano più su questa terra. Il senso è che la volontà personale di abbandonare il mondo naturale per accedere a un'altra visione deve avere motivazioni alte: non basta il desiderio psicologico di migliorare il nostro stare al mondo, ma occorre una chiamata profonda, una sorta di richiamo della foresta che sgorga dalla nostra natura più nascosta. Non qualcosa da fare tra le tante altre cose che possiamo fare, ma qualcosa a cui non possiamo sottrarci. Ma, in termini più veri, significa anche che la decisione personale è *ipso facto* una chiamata dall'alto, perché, come si è detto, il naturale può agire solo per riflesso del sovrannaturale.

SECONDA FASE: IL RITORNO AL CAOS

L'abbandono del noto e del consuetudinario, la messa in discussione dell'apparenza sensoriale e delle nozioni apprese dalla tribù, mette in una condizione di sospensione, di indeterminatezza assimilata al caos. Questa condizione intermedia e indefinita, successiva alla rottura, è solo temporanea, ma per attraversarla e sfociare nel sacro occorre superare delle prove.

Diciamo subito che lo sprofondamento nell'abisso del caos corrisponde allo sprofondamento nel mondo immaginale. Per comprendere questa seconda fase deve infatti essere chiaro che il mondo naturale (il mondo della materia, delle leggi fisiche, dei cicli e delle convenzioni sociali) coincide con il mondo dei sensi. È esperienza comune che, ritratti i sensi dal mondo esterno, il primo universo che incontriamo è il mondo della fantasia (facilmente sperimentabile nella fase di trapasso tra la veglia e il sonno). Questo mondo viene definito "mondo di mezzo" o "mondo immaginale", e l'alchimia lo chiamerà *anima mundi*. È qui che il futuro sciamano incontra gli dèi e gli spiriti degli antenati da cui riceve i canti sacri e le tecniche di guarigione.

Ci sembra necessario ripeterlo: se la morte iniziatica appartiene ancora alla dimensione naturale, e se la reintegrazione finale immetterà nella dimensione del sacro, la fase intermedia appartiene alla sfera simbolica. Per sfera simbolica si intende il mondo dell'immaginazione, il regno della fantasia. Ciò non significa che l'azione venga abolita, anche se a rigore potrebbe esserlo e tutto potrebbe svolgersi nella sola fantasia. I riti iniziatici abbondano di azioni e di passi successivi, ma ognuno di questi passi, necessariamente pratico se coinvolge il corpo, va visto essenzialmente nel suo valore di simbolo.

Il mondo del simbolo è un mondo in cui qualunque azione, oggetto, evento, immaginazione, sogno, fantasia o stato d'animo sono sullo stesso piano perché segni di qualcos'altro, immagini che rimandano ad altro: ovvero al mondo nascosto del sacro. Non si cerca più l'effetto di uno stato d'animo o la realizzazione di un sogno nell'ambito del mondo naturale, ormai abbandonato, ma uno sbocco che corrisponde all'entrata nel sacro attraverso il continuo rimando ad "altro". Il sacro viene avvicinato abbandonando i sensi e immergendosi nell'immaginazione. All'interno dell'immaginazione si rivelerà l'idea del sacro.

L'azione letterale coincide con il mondo naturale, è di sua spettanza, gli compete e vi si esaurisce. Vivere nel mondo naturale corrisponde ad agire e a creare cose materiali. Il mondo di mezzo corrisponde invece alla fantasia, all'immagine della cosa e non più alla cosa stessa, ed è qui che si può capire che l'immaginazione precede le cose della natura e determina le forme.

Il ritorno al caos è il ritorno a una situazione sentita come precedente alla manifestazione. Nelle società primitive, nel mondo classico e ancora oggi, questa condizione "precedente" fa irruzione nel mondo ordinario attraverso la sospensione della normalità quotidiana. Sono le feste, le orge e il carnevale, cioè i momenti di rovesciamento dell'ordine abituale. Ancora nel Medioevo erano molto amate le rappresentazioni del "mondo alla rovescia", in cui il capovolgimento dell'ordinamento sociale doveva recuperare la perdita

condizione originaria. Si conoscono le “feste dei folli”, in cui il basso clero si faceva beffe della gerarchia ecclesiastica e si abbandonava a crasse parodie della messa e dei sacramenti, ad esempio bardando un asino con i paramenti sacerdotali. Già nei Saturnali romani si assisteva a uno scambio di ruoli: gli schiavi comandavano e i padroni li servivano per un giorno intero.

Ma se Saturnali e carnevali dovevano essere anche un momentaneo sfiato della pressione sociale, l’idea portante delle cerimonie iniziatiche è più radicale: non ci si può reintegrare nello stato da recuperare se prima non si è abbandonato lo stato precedente.

Antropologicamente questo passaggio viene assimilato al gruppo delle cerimonie sociali di “margine” (fidanzamento, gravidanza). I periodi di margine erano socialmente caratterizzati da una serie di tabù (che vedremo più oltre in dettaglio). Durante questo periodo i consueti comportamenti sociali, quelli che fondano la normalità della vita collettiva, sono tabù per l’iniziando, il quale a sua volta è tabù (sacro, intoccabile e pericoloso, ovvero malato, folle e morto) per gli altri. Non partecipa più alla società e la società non può nulla su di lui. La fase del “ritorno al caos” presenta anche le metafore più suggestive di *regressus ad uterum*, *discesa agli inferi* ed *entrata nel mostro divoratore*, che simboleggiano semplicemente l’approdo al mondo immaginale. Ma prima di arrivarci si percorrono varie tappe, prima delle quali è l’“attraversamento del margine”. Essendo tappe di avvicinamento, che raggiungono l’apice solo con la discesa nel mostro divoratore, c’è ancora un parziale residuo di azione fisica.

ATTRAVERSAMENTO DEL MARGINE

L’entrata nel caos muove dall’abbandono del mondo naturale e dal successivo attraversamento del margine che divide il mondo naturale dal mondo simbolico. Questo passaggio, che riproduce in piccolo il passaggio più grande dell’iniziazione nella sua globalità, è drammatizzato da un passaggio fisico: oltrepassare un elemento naturale (fiume, fossato, valico, muro di fiamme,

prateria), superare una barriera architettonica (porta, portico, arco trionfale, cancello, muro, ponte), scavalcare un oggetto (pietra, pezzo di legno, pelle di animale tagliata a strisce) o un manufatto (palo, statua, oggetto tagliato in due). Il simbolo più diffuso del “margine” è la porta, la soglia. Nei riti in cui il passaggio avviene attraverso una porta reale, all’architrave vengono appesi degli oggetti sacri (*sacra*), e si aspergono architrave e montanti (*fauces*) con sangue, acqua lustrale o profumi. Il sangue indica il rinnovamento del sangue, l’acqua lustrale purifica, e il profumo sparge un nuovo aroma.

A questo elemento simbolico di passaggio fanno capo le immagini della “porta stretta”, della “cruna dell’ago” e del “ponte periglioso”. Nella simbologia muratoria cristiana corrisponde all’apertura di un varco in cima alla cupola (la “lanterna”), che mette in comunicazione la terra (il naturale) con il cielo (il sovrannaturale) attraverso l’ampio ventre della cupola (il mondo simbolico).

La porta è guardata dal “guardiano della soglia”, una o più sculture antropomorfe, o più spesso zoomorfe, a cui si devono offrire preghiere, invocazioni, sacrifici o offerte. Un’offerta tradizionale era la costruzione di una cappelletta o l’aggiunta di una pietra a una pila già esistente: in questo modo si otteneva il benessere per il passaggio. Ricche e belle rappresentazioni dei guardiani della soglia si trovano ancora oggi sui portali di quasi tutte le chiese romaniche.

Chi abbia interesse per l’astrologia e affinità con il pensiero gnostico può considerare anche lo zodiaco come una fascia di guardiani della soglia cosmici che circondano la terra vietando l’accesso ai cieli. In questo caso l’offerta o l’invocazione andrà fatta al simbolo, antropomorfo o zoomorfo, del proprio segno zodiacale.

Nell’attraversamento materiale del margine, l’iniziando può essere accompagnato dall’inziatore o da un gruppo di iniziati che lo precedono reggendo torce e fiaccole, introducendolo nel mondo simbolico anche al suono di tamburi, tamburelli, sonagli, trombe o altri strumenti. Le fiaccole sono

simbolo della luce a cui l'iniziando va incontro e i suoni sono l'annuncio che un neofita sta arrivando (nei templi induisti, il suono della campana percossa da chi entra serve ad avvertire la divinità della nostra presenza nel luogo sacro; nella messa cristiana, il contrario).

AFFRATELLAMENTO

Attraversato il margine, o varcata la soglia, la confraternita degli iniziati accoglie l'iniziando nel mondo intermedio (imaginale) mediante la cerimonia dell'affratellamento. Non si deve confondere l'affratellamento con l'ammissione a una società segreta, la quale unisce e vincola i suoi membri ad azioni e comportamenti riguardanti il mondo naturale, a volte in stretto collegamento con interessi economici. Questo tipo di affratellamento raccoglie invece individui che hanno già portato a termine il percorso iniziatico e che testimoniano ai neofiti la possibilità di compiere l'impresa già compiuta da loro.

Gli iniziati accolgono l'iniziando dipinti, mascherati o riccamente abbigliati. Non si presentano cioè come individui naturali, ma come esseri sacrali.

Delle pitture corporee parleremo più diffusamente in seguito. Riguardo alle maschere possiamo ricordare che la maschera da un lato nasconde e dall'altro rivela, sottolinea. Nascondendo i nostri tratti somatici individuali indossiamo un elemento impersonale che corrisponde a un dio, a una forza naturale o cosmica. Indossare la maschera di un animale significa esprimere la nostra affinità con le valenze energetiche e simboliche di quell'animale (pensiamo che nelle diverse mitologie ogni figura divina è collegata a uno o a una molteplicità di animali, che storicamente ne precedono la raffigurazione antropomorfa). Le maschere dotate di corna sono insegne di regalità, di conoscenza iniziatica del mondo naturale e quindi di dominio su di esso, dominio nel senso di "libertà da". Le corna, oltre ad altre simbologie, sono assimilabili alla corona o ad armi che aiutano a ottenere la vittoria iniziatica.

L'iniziando viene quindi interrogato sul motivo della sua venuta. Se la risposta viene ritenuta valida e accettata, pronuncia il giuramento di segretezza e ascolta le immancabili punizioni in cui incorrerà in caso di rottura del giuramento. Quindi presenta i doni alla società iniziatica, ricevendone in cambio altri. Segue la cerimonia della "commensalità", in cui iniziati e iniziando si affratellano mediante il bacio o l'abbraccio (ripresi ad esempio nell'*agape* del Cristianesimo primitivo), si legano assieme con lacci o corde colorate, siedono sullo stesso sedile, prendono alla stessa mensa il pasto comune. La commensalità può anche comprendere un rito orgiastico o una qualunque azione comune. In termini emotivamente forti, l'ammissione dell'iniziando può anche avvenire attraverso l'allattamento, reale o simulato, da parte di una iniziata. La madre naturale è stata abbandonata (come si è visto, forse percossa e calpestata), ma ne è stata trovata un'altra (così la "madre Chiesa"). Al termine del rito di commensalità l'iniziando riceve un segno di riconoscimento (amuleto, bracciale, collana), come avviene per segnalare l'avvenuta ammissione in qualunque comunità o gruppo.

RECLUSIONE

Passo successivo è la "reclusione", o "isolamento", o "purificazione", o "lustrazione". Le immagini della reclusione e dell'isolamento sottolineano la valenza del ritiro fisico dal mondo, mentre quelle della purificazione e della lustrazione sottolineano il processo di abbandono psicologico e ideativo della precedente personalità e della visione naturale corrispondente.

Il momento della reclusione è estremamente vario e composito, e risente della varietà delle culture. Importante è il luogo fisico della reclusione, che ripete la simbologia della tomba: una caverna buia, un luogo chiuso senza aperture, una capanna, la foresta, una fossa coperta di rami.

La caverna e tutti i luoghi chiusi e bui che ne costituiscono delle varianti sono spazi sacri di sepoltura dell'io naturale per favorire la rinascita dell'io sovranaturale. Tale "rinascita" è evidente nei molti dèi che vedono la luce in una caverna o una grotta, ultimo cronologicamente il Cristo. Se l'utero fisico è il luogo della gestazione per l'ingresso nel mondo naturale, la caverna iniziatica è il luogo di gestazione per rinascere al mondo sacro. Lo spazio interno al tempio pagano, la navata della chiesa cristiana e, perché no, il locale della discoteca, sono rielaborazioni in grande e ad uso collettivo della caverna iniziatica, la quale presenta una precisa caratteristica: non riceve luce dall'esterno (non accoglie più la visione naturale del mondo), ma è illuminata dall'interno. Varianti della caverna, o della tomba iniziatica, sono la montagna cava, la piramide in cui è celata la camera funeraria, la cella monastica, la "caverna del cuore" e il cuore stesso, l'uovo cosmico e l'*athanor* alchemico. Oggi, per alcuni, lo studio dell'analista.

La reclusione nel luogo chiuso può essere preceduta, o interamente sostituita, dalla preparazione e dalla recinzione di un terreno sacro, in genere circolare (*mandala, témenos, imago mundi*).

L'entrata nel luogo chiuso inizia già con il percorso di avvicinamento durante il tragitto geografico per giungervi. Di qui deriva forse la valenza sacra del pellegrinaggio. L'iniziando si dirige verso il luogo in cui avverrà il suo incontro con il sacro, e il pellegrino tocca luoghi dove altri uomini hanno fatto questa esperienza nella speranza di ripeterla anche lui. Per via, l'iniziando segue la pratica delle "elemosine" per sottolineare la spogliazione dall'io naturale che sta compiendo. Solitudine, scarso cibo e scarsi indumenti, ribadiscono il tema della spogliazione. Preghiere, canti e recitazione continua di formule sacre rendono avvezza la mente al compito che si sta per affrontare.

Entrato nel sacro isolamento (caverna, capanna, terreno delimitato o altro), l'iniziando diventa totalmente estraneo alla società che ha lasciato. È sacro e intoccabile, come il malato e lo straniero. È interdetto e nello stesso tempo

sollevato dall'attività economica e dalle convenzioni sociali, ma in cambio ha l'obbligo di rispettare vari tabù che variano a seconda delle culture.

TABÙ E PROVE

Il primo e principale tabù è il divieto di dormire, l'obbligo di rimanere svegli. La simbologia è evidente. Se l'individuo naturale "dormiva" al sacro, l'iniziando affronta il compito di risvegliarsi a esso.

Un secondo tabù riguarda l'alimentazione, che sarà diversa da quella seguita normalmente dalla tribù. I tabù riguardanti l'"alimentazione speciale" possono essere interdizioni (non mangiare determinati alimenti, soprattutto cibi cotti, o astenersi quasi completamente da cibi e bevande) oppure obblighi (assumere solo determinati cibi e solo da speciali recipienti).

Nell'alimentazione speciale figura l'assunzione di bevande inebrianti. Queste, assieme alle danze "fino a cadere svenuti" e i conseguenti stati di estenuazione fisica, iperestesia e ipnosi, favoriscono il calore magico, il "riscaldamento" interiore (il *tapas* indiano, il *furor* latino, la *mania* greca e il *wut* germanico), ovvero lo stato alterato che alcune culture ritengono necessario all'incontro con il sacro. Poiché spesso il sacro è fatto corrispondere al fuoco, occorre suscitare in se stessi un piccolo fuoco personale per poter incontrare il grande fuoco cosmico. L'idea è quella di portare la coscienza al livello dell'inconsueto, dell'enorme e dell'abnorme (abnorme rispetto alla visione dell'*homo naturalis*). Molto spesso l'incontro con il sacro ha effetti fisici parossistici: i peli si rizzano, il corpo si scuote.

Una terza categoria di tabù riguarda il corpo. Tra questi citiamo la nudità (ovvia simbologia) e il travestimento (perché il sacro è totalità e quindi anche bisessualità, androginia). Tra le pratiche corporee figurano la flagellazione, l'obbligo di rimanere bendati, il divieto di lavarsi e cambiarsi d'abito, la proibizione di tagliarsi barba, capelli e unghie. Interessante è la pratica della

“sospensione fisica”, cioè il divieto di toccare terra (a questo scopo si utilizza una postazione rialzata da terra, come usavano gli stiliti; ci si sposta in portantina, su trampoli o zeppe; si danza su corde tese; ci si fa legare con corde attorcigliate che, srotolandosi, fanno ruotare velocemente il corpo avvolto in esse). Inutile dire che la proibizione di toccare la terra rinnova il distacco dal mondo naturale, e lo srotolamento delle corde (oltre ad avere sensi simbolici più profondi) può servire a indurre stati alterati di coscienza.

Un quarto tabù riguarda il linguaggio. La regressione al caos comporta anche la regressione al pre-verbale, perciò l’iniziando non articola più parole appartenenti alla sua area linguistica ma emette suoni inarticolati o versi di animali. Tra i linguaggi animali più diffusi, il più noto è forse la “lingua degli uccelli”, dove gli uccelli, in quanto esseri alati in grado di spostarsi nel libero cielo, sono un simbolo immediato di altezza e libertà. Uccelli e angeli sono la stessa immagine. Intendere o parlare la lingua degli uccelli significa dunque articolare idee che spaziano nell’immensità del sacro, e non più concetti intrappolati nella rete dei cicli naturali.

Contraltare ai tabù sono gli obblighi di sostenere prove (“tecniche iniziatiche”) consistenti in qualunque accorgimento capace di indurre uno stato altro di coscienza. La lista è pressoché infinita: fatica e stremamento fisico, digiuno, danza estatica, narcotici, canto monotono e ripetuto, azioni ripetitive sempre uguali (ad esempio lo sfregamento continuo di due pietre), sino a gesti limite (ad esempio l’uccisione di un uomo, per simboleggiare in modo drastico la totale disidentificazione dalla condizione umana).

Durante tutti questi passi la confraternita degli iniziati garantisce l’assistenza di un sacerdote, un mago o uno sciamano che condurrà l’iniziando attraverso i momenti istituzionalizzati dalla tradizione locale.

EVOCAZIONE DELLO SPIRITO

La precedente purificazione dal naturale e lo stato alterato di coscienza prodotto dall'induzione del furore (che si può leggere semplicemente come l'intensità della ricerca) inducono il momento successivo: l'incontro con i morti, con gli antenati, ovvero con gli spiriti. L'iniziando invoca gli spiriti per trovare tra di essi il suo spirito tutelare, lo spirito guida o l'animale alleato. In senso più profondo, l'iniziando chiama i morti (gli spiriti) per diventare spirito esso stesso, per ribadire la sua condizione di "morto" al mondo naturale. Solo così, solo da "morto", cioè da spirito, potrà entrare nel mondo spirituale.

Se il ritorno al caos richiede la trasformazione dell'individuo in spirito (morto), è evidente il valore simbolico della trasformazione, e simbolico significa immaginario. Si diventa spirito rinunciando alla naturalità (da cui ci siamo già in parte staccati con la morte iniziatica) e iniziando a operare nella sfera simbolica, diventando simbolo. Ci si stacca dal concreto, dagli oggetti, dalle leggi della materia e si entra nel mondo immaginale. L'immaginazione emancipa infatti dalle leggi fisiche e dal mondo materiale, del quale è la possente madre immateriale. Spiriti, elfi, folletti, driadi, amadriadi, ninfe e ondine abitano questa dimensione. Sono gli elementi fantastici che costituiscono il piano "sottile" del più grossolano mondo fisico. Per i Greci, un albero viveva solo finché viveva la driade che lo abitava e gli infondeva energia.

La mentalità magica primitiva reitera il motivo del diventare spirito assegnando all'iniziando la compagnia di un particolare spirito tutelare. Lo spirito tutelare si acquisisce attraverso lo sforzo ascetico (solitudine, digiuno e tabù), l'invocazione (canti e preghiere), lo stato di interiore furore (*tapas*, danze, bevande inebrianti) e mediante una sempre più salda fiducia nel mondo fantastico (*anima mundi*). Lo spirito tutelare può essere uno spirito personale (un antenato, un animale mitico) o una potenza sacra impersonale. L'incontro con lo spirito tutelare presenta però il pericolo della possessione, con la conseguente perdita dell'equilibrio psichico e mentale. L'iniziato deve perciò imparare a gestire questo nuovo e sconvolgente apporto energetico, e lo fa

assumendo comportamenti più che umani. Può così assumere comportamenti da fiera (leone, lupo, tigre, orso, o quale che sia il suo animale mitico o totemico), di cui, come abbiamo visto in precedenza, può indossare una maschera.

LABIRINTO

Difeso, protetto e accompagnato dallo spirito tutelare (il suo *alter ego*, il suo *gemello*), l'iniziando giunge all'anticamera dell'esperienza centrale della discesa nel mostro. Questa anticamera è il labirinto. Lo stato alterato di coscienza della trance sciamanica non si muoverebbe in linea retta, come il pensiero razionale, ma assumerebbe un andamento a spirale che diventa la forma grafica del labirinto, al centro del quale si deve pervenire. Non si entra per uscirne, ma per giungere al centro. Il labirinto è un simbolo discriminativo: mentre il non iniziato ci si perde, andando a sbattere contro i molti *cul de sac* in cui porta a sbattere la fascinazione per il mondo naturale, l'iniziato ha in mano il suo filo d'Arianna. In termini pratici dovrebbe trattarsi appunto della "pratica" spirituale che l'iniziando sta seguendo, qualunque essa sia, e giungere al suo centro significherebbe portarla a compimento, padroneggiarla alla perfezione. Secondo alcuni è palese il parallelo labirinto-danza. Davanti al palazzo di Minosse, a Creta, un ampio spazio sarebbe stato occupato da un labirinto che forniva ai danzatori il tracciato per i loro passi di danza. La danza avrebbe imitato la saltellante danza d'amore della pernice maschio tra i cespugli. Per non perdersi nel labirinto (nelle fascinazioni per il mondo) e raggiungere il centro (il sacro) occorre l'aiuto dello spirito alleato o di un oggetto magico che non è altro che l'*alter ego* spirituale dell'iniziando materiale. Nel mito di Teseo, l'eroe porta con sé un gomitolo di filo o una corona luminosa che gli illumina la strada. In sistemi di pensiero meno magici, lo strumento esterno è sostituito da uno strumento interiorizzato: la concentrazione nel caso di molte scuole indiane, la fede nel caso del cristianesimo.

MOSTRO DIVORATORE

Al centro del labirinto si annida il mostro divoratore, nelle cui fauci bisogna penetrare. È il momento *clou*. Tutte le discese agli inferi e i ritorni al caos culminerebbero in questa esperienza. Così come tutte le simbologie precedenti (foresta, capanna, grotta, fenditura, vaso, passaggio tra due macine, passaggio tra due massi, ponte pericoloso, forno, fornace, athanor, ovvero tutti i margini e i rispettivi guardiani della soglia) sono raffigurazioni preparatorie all'incontro con il mostro divoratore. Perché un mostro, dopo essere già sfuggiti al demone malvagio che impediva la liberazione dal mondo? Perché l'iniziazione intende far sperimentare il sacro come *mysterium tremendum*.

Bisogna farsi divorare vivi dal mostro, perché solo da vivi possiamo raccogliere nel suo ventre (nel suo centro) la conoscenza del sacro, l'esperienza del paradiso, la natura profonda, l'immortalità. Le viscere del mostro divoratore sono l'"altro mondo", il mondo trascendente in cui si va dopo la morte. La differenza è che l'iniziando ci va in vita, volontariamente, consciamente, anche se in uno stato di coscienza diverso da quello dell'uomo naturale. Trance sciamanica, estasi, estasi filosofica, *samadhi* ne sono possibili definizioni. Identico significato hanno le varie discese agli inferi di tutte le letterature (si vedano gli inabissamenti di Gilgamesh, Orfeo, Eracle, Ulisse, Enea e Dante, Persefone e Psiche).

L'entrata nelle fauci del mostro ripropone un tema plastico già incontrato: le fauci della porta che l'iniziando ha attraversato durante il passaggio del margine. Le fauci del mostro divoratore sono ancora più pericolose: si chiudono su di noi, ci inghiottono, ci squarciano e ci trituran. Questo evento viene espresso in molta simbologia iniziatica dall'immagine delle "mutilazioni corporee".

Le mutilazioni corrispondono alle cerimonie sociali chiamate appunto di “mutilazione” e presentano un’impressionante lista di lacerazioni: circoncisione, subincisione, ablazione, resezione, escissione del clitoride, asportazione di un dente, perforazione di un lobo o del setto nasale. Altre immagini sono: venire colpiti da un fulmine, essere divorati da un orso e ridotti a scheletro, essere scorticati e cambiare completamente pelle. Crisi, follia, trance, squartamenti e così via hanno il preciso scopo mistico di segnalare la disintegrazione della personalità naturale. Il caos psichico immette nel caos cosmogonico: l’uomo profano deve dissolversi per consentire la nascita dell’uomo sacro.

Secondo alcuni le mutilazioni, soprattutto i tagli e le lacerazioni, costituiscono anche la porta simbolica, in certa misura una porta fisica, attraverso cui lo spirito entrerà nell’iniziando. Poiché qualcosa di non umano è chiamato a entrare nell’umano (ovvero a risorgere dal suo interno), le ferite e le mutilazioni sono a volte praticate da esseri divini o demoniaci (nella dimensione fisica, stregoni che indossavano maschere di spiriti o di animali).

Le mutilazioni fisiche servono inoltre a testimoniare in modo evidente l’avvenuto cambiamento di personalità dell’iniziato; al rientro nel gruppo sociale, la mutilazione sarà un segno distintivo di differenziazione di un individuo o lo stemma della confraternita di appartenenza.

Essendo ormai al centro dell’esperienza simbolica, le mutilazioni si prestano con facilità a essere soltanto simboliche: si va dal semplice taglio dei capelli al versamento di sangue sotto forma di pittura rossa, di disegni sul corpo o di tatuaggi sulla pelle. Il simbolo parla di buttar fuori il sangue vecchio (che filtra all’esterno sotto forma di pitture o tatuaggi) per favorire la formazione di sangue nuovo. La discesa nel mostro in stato di trance estatica conclude definitivamente l’abbandono di tutto il naturale che costituisce la mortalità, abbandono che può essere drammatizzato attraverso comportamenti violenti e parossistici.

Bisogna scendere “in fondo” al mostro per buttar fuori tutto ciò che rimane di mortale nel nostro fondo e per accedere al fondo delle cose.

Varianti minori della mutilazione sono una maschera (contorta e sanguinolenta), un costume particolare (scheletro), un velo che copre completamente il corpo o l'annullamento del corpo sotto uno strato di farina, argilla, polvere o cenere. La funzione del mostro divoratore è quella di inghiottire il profano e risputare l'iniziato. Questo doppio movimento fa sì che il mostro sia sentito come una figura ambivalente. Se da un lato lo si vive come un *regressus ad uterum* nella matrice cosmica (il simbolo), dall'altro si vive l'identico movimento come una salita al cielo e come l'assorbimento nella matrice celeste, spirituale. Discesa e salita, profondo ed elevato, si rivelano la stessa cosa.

RITI DI ASCENSIONE

Accanto alla discesa nel ventre del mostro troviamo infatti i riti di ascensione, che possono sostituirla o seguirla. In questo caso la simbologia non presenta più una discesa, ma una salita. La mimesi fisica comprende azioni come essere gettati in aria, salire su un albero, scalare su una montagna, arrampicarsi su un palo o su una scala. L'albero è naturalmente l'albero della vita, l'albero della cuccagna, l'albero cosmico, l'*axis mundi* che collega il piano materiale al piano celeste passando per il mondo intermedio del simbolo. La scala può rappresentare, come l'albero, il passaggio tra i mondi (la biblica scala di Giacobbe su cui gli angeli salgono e scendono) o i gradini dell'iniziazione (come nei misteri mitriaci). Altre azioni simboliche dell'ascesa sono il volo (levitazione) e il viaggio extracorporeo.

Se la salita è presentata come successiva alla discesa, corrisponde all'uscita dal mostro e all'entrata nel mondo incantato, nel paese meraviglioso. Questo mondo incantato può aprirsi nelle profondità del mostro o avere una collocazione celeste, sublime, elevata (il paradiso contrapposto all'inferno). Profonda o elevata che sia, si tratta comunque dell'entrata nella topografia sacra, nel mondo

degli spiriti e dello Spirito, nel mondo dell'aldilà, dove si incontra la conoscenza.

Nel ventre del mostro o in qualche cielo paradisiaco è avvenuto l'incontro con il mondo incantato, il mondo meraviglioso in cui nulla è più letterale e neppure simbolico, ma tutto è mistero. Se nel mondo letterale le cose si possono dire e misurare, e se nel mondo simbolico si tratta di dare alle cose un altro significato, nel mondo sacro tutto diventa indicibile e incommensurabile.

L'iniziato ha raggiunto il centro della creazione, il punto di partenza del mondo, l'inizio del tempo, lo scopo (*telos*) dell'iniziazione. Diventa coevo alla nascita della manifestazione. Recupera la condizione originaria, lo stato non guastato dalla morte. Riguarda lo stato primordiale di unità, totalità e androginia.

Questo recupero coincide con la scoperta di una realtà inaccessibile ai non iniziati, con una rivelazione di ordine metafisico che comunica la saggezza. Nel sentimento magico questa saggezza si accompagna a vari "poteri": visione (luce interiore), percezioni extrasensoriali, invisibilità, lettura del pensiero, chiaroveggenza, profezia e volo magico (levitazione). L'evento viene sentito come una resurrezione, una rinascita, una seconda nascita, come se l'individuo fosse realmente morto e resuscitato.

La rinascita (o seconda nascita) è avvenuta attraverso la conoscenza e la rivisitazione intensamente vissuta del mito, cioè grazie all'evento sacro originario che nell'individuo rigenerato si sostituisce alla visione naturalistica del mondo.

TERZA FASE: RINASCITA o RIAGGREGAZIONE

L'abbandono del mondo naturale (morte iniziatica) e l'incontro con il mondo simbolico (fase delle prove iniziatiche) hanno come esito finale e paradossale il ritorno nel mondo naturale. Tradizione vuole che dal paradiso si ritorni in terra, per vivere in terra l'esperienza paradisiaca e condurre altri a sperimentarla.

Nelle società primitive il ritorno dell'iniziato è assimilato ai riti sociali di aggregazione (matrimonio).

Si tratta, come sempre nel pensiero magico, di una aggregazione ambivalente.

L'iniziato si è "aggregato" al mondo sacro e si riaggrega al mondo naturale, portando però una diversa visione. Prima della morte iniziatica l'individuo si percepiva come personalità mortale, ma ora si percepisce contemporaneamente come Essere immortale e come individuo mortale. Riaggregandosi al mondo naturale porta l'immortalità nel mortale, l'eternità nel tempo.

Il ritorno non avviene di colpo, ma a tappe. Sono misure protettive non tanto per difendere l'iniziato, ma gli uomini naturali della tribù. L'iniziato ha toccato il sacro, è pervaso di sacro, e quindi è pericoloso. Prima di rientrare nella società degli uomini deve quindi compiere alcune azioni rituali sentite come un'altra mimesi della nascita: l'iniziato passa tra le gambe di una figura femminile che finge di partorirlo una seconda volta. Ha poi inizio un periodo di

"apprendimento al rientro" (comportarsi come un neonato, vagire, camminare carponi, imparare tutto da capo). L'iniziato assume un nuovo nome e parla un nuovo linguaggio, conosciuto solo dalla confraternita iniziatica. Incendia o distrugge il luogo dove è avvenuta l'iniziazione. Prende un bagno lustrale e si spoglia degli abiti sciamanici (pitture, maschere, veli), perché altrimenti sarebbe troppo "carico" di esperienza sacra. Dopo il bagno, indossa abiti nuovi.

Per rientrare nel mondo varca al contrario lo stesso margine, o soglia, attraverso cui è entrato nel caos (toccando il guardiano della soglia e ringraziandolo). I vecchi iniziati riaccompagnano il neo-iniziato per un tratto di strada gettando acqua davanti ai suoi piedi e precedendolo, come all'andata, con fiaccole, tamburi, trombe e sonagli.

L'iniziato ritorna con un simbolo visibile del raggiunto legame con il sacro: corda (il cordone brahmanico), nodo, cintura, anello, braccialetto, fibbia, corona, o uno stemma di appartenenza alla confraternita iniziatica.

Alla sua gioiosa danza finale segue un banchetto in comune. Una reciproca distribuzione di doni conclude l'intero processo.

L'iniziazione nelle fiabe

La fiaba è una narrazione, redatta in epoca posteriore al fatto narrato, di un rito di iniziazione ormai perduto nella pratica collettiva ma di cui resta memoria. Dobbiamo al filologo russo Vladimir Propp la classificazione dei momenti principali comuni alla generalità delle fiabe, momenti che ripetono praticamente lo stesso schema incontrato nelle iniziazioni delle società primitive.

PARTENZA

L'eroe della fiaba (l'iniziando) si allontana dalla casa paterna (società, mondo naturale). L'allontanamento da casa può avvenire per volontà dell'iniziando o perché è scacciato dalla matrigna (la "natura matrigna") o in seguito a un ratto (che nelle società primitive veniva inscenato da adulti che indossavano maschere di animali, accompagnato da versi di animali e frastuono di rombi). Qualunque sia la causa narrativa, la partenza da casa esige che l'eroe si vesta e si adorni in modo speciale. Varianti alla partenza sono la vendita dell'eroe (a creature naturali, stregoni o demoni) o il suo abbandono nel mondo naturale lontano dalla civiltà umana (bosco, corso d'acqua, cima di un monte).

ATTRAVERSAMENTO DEL MARGINE

Il margine rappresenta il passaggio tra il mondo profano e il mondo sacro, tra il mondo dei vivi e il mondo dei morti. Può essere materialmente costituito dal limitare di una foresta o di un bosco, da una landa desolata, un tratto di terra incolta, un fiume, un lago, il mare, una barriera di fiamme, un ponte sospeso sul baratro.

CAPANNA

Sul limitare della foresta (subito al di là del margine) sorge una capanna o una piccola casa (la “soglia”). Le finestre e la porta sono rivolte dalla parte opposta a quella da cui arriva l’eroe (guardano il mondo sacro, non il mondo profano). Per entrarvi, l’eroe deve conoscere la formula magica che fa girare la porta verso il mondo dei vivi (capanna mobile, rotante, su zampe di gallina). La capanna può essere interamente zoomorfa o avere la porta decorata da sculture e immagini animali. La porta incorniciata da sculture zoomorfe è una pre-raffigurazione del mostro divoratore che l’eroe incontrerà più tardi nello sviluppo della peripezia.

LUSTRAZIONE

Prima di entrare nella capanna, l’eroe deve liberarsi dell’odore di vivo che si porta addosso (i morti, abitanti del mondo sacro, riconoscono i vivi dall’odore). Si sottopone quindi a un lavacro rituale (bagno, aspersione, sfregamento con erbe aromatiche o rami resinosi).

AFFRATELLAMENTO

Entrato nella capanna, per prima cosa l’eroe chiede del cibo. Questo cibo è magico e spesso è il materiale con cui sono fatte le pareti della capanna (marzapane). È il cibo dei morti. Nutrendosene, l’eroe entra a far parte del mondo dei morti e si “nutre” della loro condizione. Mangiando il cibo dei morti, l’eroe annuncia di essere (almeno temporaneamente) morto.

STREGA

La capanna è abitata da una figura femminile: la strega.

La strega è sempre vecchissima, mai giovane e neppure sposa o madre. Molti elementi la assimilano a un cadavere. Sta coricata (sulla stufa, su una panca, sul pavimento); la sua persona riempie quasi tutta la capanna (come la bara è riempita dal cadavere); presenta gli attributi della decomposizione (brutta, schiena incavata, carni flaccide, denti che ballano, ossa fragili, schiena divorata dai vermi); infine è cieca, nel doppio senso di non vedere più il mondo profano e quindi di non essere vista da questo. La strega cieca-invisibile simboleggia l'invisibilità del mondo sacro agli occhi dei vivi, che sono ciechi a esso.

L'eroe deve accedere alla stessa cecità (spalmandosi sugli occhi colla, calce o argilla, o coprendoli con una benda). Il senso è che la sua vista non deve più essere rivolta agli oggetti materiali (quando, al termine dell'iniziazione, gli verrà tolto lo strato sugli occhi o la benda, la vista recuperata corrisponderà alla seconda vista, la visione del mondo sacro).

La strega ha la signoria sugli animali, che le obbediscono. Pare che nell'antichissimo sentire la morte equivalesse a trasformarsi in animale e quindi la signora degli animali sta a guardia del regno dei morti. A volte la strega è infatti sostituita da un animale magico, oppure da una figura di congiunzione tra uomo e animale: fauni, gnomi o demoni (di solito con piedi o gli arti inferiori zoomorfi).

PROVE INIZIATICHE

Nella capanna si svolgono le prove iniziatiche.

La prima e principale è il divieto di addormentarsi (precede e mette in condizione di affrontare tutte le prove successive). L'entrata nel mondo dei morti induce un sonno magico e comatoso, al quale non bisogna abbandonarsi. Addormentarsi comporta la morte fisica immediata e quindi l'impossibilità di continuare da svegli il viaggio nel mondo sacro. Sbadiglio e sonno (come

l'odore e le risa) sono prerogative dei vivi, e da queste i morti si accorgerebbero che l'eroe sceso tra di loro è vivo.

Vengono poi le prove fisiche cruento. L'eroe viene sottoposto a varie violenze: scottature, incisioni, tagli profondi, tagli più superficiali per formare cicatrici, asportazione di un lembo di pelle, percosse, recisione di un dito, perforazione della lingua, manomissione di visceri in seguito alla quale gli viene introdotto nel corpo un cristallo, un serpente o un altro oggetto magico, bollitura o squartamento per togliere gli oggetti introdotti in precedenza (togliere il serpente significa asportare la causa delle malattie, mentre il cristallo è la prova materiale dell'ottenimento dei poteri magici). I pezzi tagliati (specie il dito reciso) venivano mostrati ai parenti per testimoniare l'avvenuta morte rituale dell'iniziando.

Le prove fisiche sono accompagnate da prove psichiche: fame, sete, oscurità, spaventi, bevande narcotiche, stare chiusi in una fossa e ricoperti di escrementi, bere urina umana. Tutto ciò servirebbe a indurre nell'iniziando uno stato mentale simile alla pazzia, al risveglio dalla quale crederà di essere realmente morto e realmente rinato.

Scopo delle prove è l'acquisizione di poteri magici (tra i più citati sono la capacità di trasformarsi in animale e la conoscenza del linguaggio degli animali).

PALAZZO

Le prove nella capanna possono essere seguite da un altro ciclo di prove all'interno di un palazzo più grande. Oppure il palazzo può apparire alla fine della fiaba come simbolo del paradiso, del regno dei morti, del mondo sacro, entrando nel quale hanno fine le prove e si perviene alla conoscenza.

In entrambi i casi, mentre la capanna sorgeva all'inizio della foresta, il palazzo è oltre la foresta, oltre il fiume, oltre il mare, in un altro regno, in un regno

lontano. Le sue dimensioni sono sempre molto grandi. A volte è circondato da un recinto su cui sono infisse file di teschi. È rialzato da terra (su colonne o pali). È fatto di marmo o di altri materiali preziosi. Ingresso, finestre e aperture sono chiuse e nascoste: l'eroe si intrufola all'interno arrampicandosi sui pali, trovando le aperture e forzandole.

All'interno del palazzo c'è una stanza, un ripostiglio proibito. Benché gli venga fatto assoluto divieto di entrarvi, l'iniziando deve trasgredire al divieto.

All'interno della stanza proibita sono conservati i *sacra*, oggetti la cui vista è vietata ai non iniziati (serpenti, corpi squartati, ossa, arti amputati, bacili insanguinati, unguenti magici, armi). Nella stanza proibita avviene anche l'incontro con l'inziatore (stregone, vecchio saggio, demone, creatura silvana, uomo mascherato da animale).

L'inziatore sottopone l'inziando a un'altra serie di prove e di apprendimenti.

Tra le prove figurano la reclusione (torre sigillata, sotterraneo, cantina, prigionia, principe recluso, re recluso); l'oscurità; non vedere nessuno e non essere visti da nessuno; non toccare il suolo; nutrirsi di cibi speciali per accrescere i poteri magici (ci si ciba solo di selvaggina, mai di prodotti dell'agricoltura); non lavarsi e non tagliarsi unghie e capelli; indossare abiti dell'altro sesso; cannibalismo e brigantaggio rituale (spesso il gruppo di iniziandi si comporta come una masnada di briganti che esercitano il brigantaggio in opposizione alle leggi del mondo naturale); indossare un sudario funebre o cospargersi di argilla bianca. Tra gli apprendimenti figurano le danze sacre e l'uso degli strumenti musicali (ricavati spesso da ossa umane).

Nel più frequente caso di iniziazioni maschili, nel palazzo sono presenti delle donne in comune che fungono da prostitute sacre (le fanciulle che nelle fiabe vengono rapite o promesse a mostri o animali sarebbero le ragazze che vivono assieme agli iniziandi maschi).

AIUTANTE

Terminato anche questo periodo di prove e di apprendimento, l'eroe abbandona il palazzo scortato e protetto dell'aiutante (alleato magico). Da questo momento l'aiutante si assume tutta la parte attiva nella vicenda, in quanto personificazione della facoltà magica ottenuta dall'iniziato, della quale è ormai in pieno possesso e che sa usare. Perciò l'eroe non farà più nulla in prima persona, limitandosi a usare la capacità magica dell'aiutante. L'aiutante può essere un uccello, un cane, un cavallo alato (cavallo più uccello), uomini esperti ciascuno in una precisa arte, capi di vestiario, oggetti, ornamenti, armi, sacche, bevande, cibi, bacche, frutti, parti del corpo di animali. L'aiutante trae il suo potere dal fatto che viene dal mondo dei morti. L'eroe si è temporaneamente trasformato in morto per trovarlo e utilizzarlo per il definitivo ingresso nel mondo sacro.

TRAGHETTO

L'aiutante ha la funzione fondamentale di procurare all'eroe il traghetto che serve ad attraversare il passaggio tra mondo profano e mondo sacro. Il traghetto può essere un animale, un uccello, un cavallo, una barca volante, un albero che arriva fino al cielo, una cesta (scatola, botte) in cui l'eroe si chiude affidandosi alle acque. Il traghetto è la ripresa finale dell'iniziale attraversamento del margine.

GUARDIANO DELLA SOGLIA

Il percorso del traghetto magico è ostacolato dal “guardiano della soglia”, o “mostro portinaio”, che custodisce l'ingresso al cuore del mondo dei morti, così come la strega ne custodiva la periferia. Il guardiano della soglia è quasi sempre

un serpente o un drago (serpente alato). Vive in stagni, grotte o caverne che simboleggiano l'entrata agli inferi, al mondo dei morti.

MOSTRO DIVORATORE

Aiutato dallo strumento magico (aiutante), l'eroe entra finalmente nel mondo sacro, che può presentarsi sotto la solita ambivalenza: o il mondo sotterraneo, il mondo dei morti, o il paradiso, i cieli.

L'entrata vera e propria è la bocca del mostro divoratore (o lo stesso guardiano della soglia o un secondo mostro). Per entrare nel mondo dei morti, l'eroe deve farsi inghiottire.

Qui entra in gioco l'allenamento iniziatico: l'eroe deve entrare nelle fauci del mostro, ma ricorda di essere già passato attraverso varie raffigurazioni di fauci mostruose e sa di avere a disposizione il potere magico (aiutante). L'entrata nel mostro è assolutamente necessaria: è al suo interno che si celano conoscenza, onniscienza, magia, storia dell'universo e stato primordiale. È il tesoro custodito dal drago, oppure il diamante (o carbonchio) che il mostro divoratore nasconde nello stomaco (o porta sulla fronte) e di cui l'eroe deve impadronirsi. In varianti di minor pathos l'eroe non entra nel mostro, ma lo uccide e lo assimila mangiandolo (sotto forma di carne cotta o di brodo).

Entrato nel ventre del mostro (mondo dei morti, mondo sacro), l'eroe deve impossessarsi della sapienza (diamante, carbonchio) e tornare nel mondo dei vivi uscendo dal mostro (squartandolo dall'interno o facendosi vomitare).

Spesso l'interno del mostro divoratore coincide con il "regno misterioso", il "regno lontano", il mondo incantato. Il mondo incantato può essere situato sottoterra, sott'acqua o sulla cima di una montagna. Bellissimi prati, giardini e frutti spontanei (mai campi coltivati, assente l'agricoltura). Vi sorge un'unica costruzione: un palazzo dall'architettura fantastica, fatto di cristallo, oro o pietre preziose. Anche questo palazzo è difeso da animali che, a differenza dei

precedenti, si comportano in modo amichevole e si lasciano ammansire con facilità: chi è arrivato fin lì ha diritto di entrare. D'oro o pietre preziose sono anche gli oggetti all'interno del palazzo che l'eroe ha il diritto di prendere (almeno uno) e che saranno la prova del suo successo.

RITORNO

Penetrato nel mondo sacro e trovata la conoscenza, l'eroe fa ritorno a casa. Anche la fase del ritorno deve sottostare a determinate condizioni. L'eroe fa ritorno sporco, imbrattato di fango e fuliggine (non si è mai lavato né rasato, non si è mai tagliato le unghie né mutato d'abito). L'equazione è: sudicio, cioè non riconoscibile, cioè invisibile, cioè morto. Una variante presenta il ritorno dell'eroe completamente calvo o con una tonsura, oppure col capo coperto da un cappuccio (che nascondendo i capelli è l'equivalente della calvizie). Un'altra condizione per il ritorno è una fase di mutismo (divieto di rivelare quanto è successo) o il motivo del "non so": l'eroe finge di non ricordare nulla, dove è stato, cosa gli è successo, come si chiama, chi sono i suoi genitori. Il legame con la vita pre-iniziatica è completamente reciso.

NOZZE

Terminato il periodo di purificazione che precede e consente il rientro, l'eroe partecipa alla gara per sposare la principessa. Dimostra i suoi poteri magici superando le prove che il padre della principessa gli impone (superabili solo con mezzi magici). Sposa la principessa e diventa il nuovo re del regno di cui era stato semplice suddito.

L'iniziazione nei misteri nel mondo classico

Passando dalle epoche pre-storiche alla civiltà classica, i riti di passaggio si trasformano in eventi religiosi collettivi chiamati “misteri” che precedono cronologicamente la fioritura del pensiero greco classico e probabilmente la influenzarono. Scrive Pindaro: “Beato chi scende sotterra dopo aver veduto queste cose”, e Sofocle: “Tre volte beati fra i mortali quelli che scendono nell’Ade dopo aver assistito a questi riti; solo per loro infatti è possibile, laggiù, aver vita; agli altri tocca, laggiù, ogni sorta di mali”.

I misteri del mondo classico (dal verbo greco *myein*, “portare il dito alle labbra” nel gesto che impone il silenzio) sono documentati a partire dall’VIII-VII secolo a. C. sino ai primi secoli dell’era cristiana (forse fino al V). La documentazione della loro esistenza non ci dice nulla però su quello che vi accadeva: gli iniziandi (*misti*) erano tenuti al massimo segreto, e così è stato.

Le poche notizie che abbiamo a disposizione ci permettono di conoscere grosso modo la cornice e la dinamica dei riti, ma tacciono completamente sulla rivelazione che li concludeva e che produceva la trasformazione del partecipante. Pare che il fulcro di tutti i misteri fosse una sacra rappresentazione in cui veniva evocata e rivissuta una vicenda divina, un mito. Il mistero riguardava quindi la divinità a cui le cerimonie iniziatiche erano collegate e un evento mitico accaduto alla divinità. I più noti erano i misteri eleusini, dove si rappresentava il ratto di Kore; i misteri dionisiaci, con lo squartamento di Dioniso ad opera dei Titani; i misteri di Samotraccia, in cui il giovane Attis muore ciclicamente per congiungersi alla grande madre Cibele; i misteri isiaci, che narravano la ricerca del cadavere di Osiride da parte di Iside e la generazione di Horo; e infine i misteri mitriaci, imperniati sull’uccisione del toro da parte di Mitra. Questi ultimi diedero origine all’usanza iberica della corrida, mentre i misteri dionisiaci diedero vita alla grande stagione della

tragedia greca. Debellata la concorrenza della religione mitriaca, il mito divino che annullò tutti gli altri, e che resta quello corrente, è la morte e la resurrezione di Cristo, la cui sacra rappresentazione è la Messa.

Per quanto riguarda la dinamica cerimoniale si inizia dalla morte di una figura divina (Dioniso, Attis, Osiride) o dal suo rapimento (Kore). La fase successiva è un momento di lutto, pianto e disperazione. Segue la ricerca della divinità morta o rapita da parte della divinità consociata (Demetra, Iside) o dei suoi fedeli (Menadi, Coribanti). La ricerca culmina nel ritrovamento, che coincide con il momento gioioso. Il gioioso ritrovamento del dio, che si pensava morto mentre invece è vivo, anche se ovviamente su un altro piano di esistenza, dà anche all'iniziando la sicurezza in una nuova vita, in una rinascita.

Sembra che la teofania, l'evento mitico che si rappresentava nei riti misterici, venisse vissuta in prima persona dall'iniziando che la viveva come esperienza archetipica. Come si intuisce, il tema è l'unità del divino e dell'umano. La morte è soltanto apparente: il divino è la nostra parte immortale, la natura profonda che non muore. Identificandosi con la propria divinità d'elezione, quella a cui sono dedicati i misteri, l'iniziato prende coscienza della propria immortalità.

Tracciare uno schema di quanto accadeva nei misteri del mondo classico, schema che possa servire da materiale per l'auto-iniziazione, è paradossalmente più difficile che per i riti di passaggio delle società primitive. Se questi ultimi hanno potuto essere studiati almeno in parte dall'antropologia, i misteri sono sempre stati chiusi a chi non vi partecipava e con il trionfo del Cristianesimo sono stati cancellati dalla scena del mondo. Dalle poche notizie filtrate sui misteri è possibile ricavare le seguenti informazioni.

In linea generale possiamo iniziare rilevando che la rigida divisione tra società iniziatiche maschili e femminili scompare nel mondo classico. Salvo che per i misteri di Mitra, esclusivamente maschili, tutti sono ammessi: uomini e donne, vecchi e giovani, liberi e schiavi. Esistono iscrizioni che testimoniano la partecipazione congiunta ai misteri eleusini di schiavo e padrone. L'unica

discriminante è capire la lingua in cui i misteri sono rappresentati. Di qui l'esclamazione del sacerdote di Eleusi: "Fuori i barbari", essendo i barbari tutti coloro che non parlavano greco.

Conservata è invece la tripartizione dei riti di iniziazione primitivi (morte - ritorno al caos - riaggregazione), che nei misteri classici corrisponde alla tripartizione: purificazione (*teleté*), iniziazione (*myesis*) e rivelazione finale (*epopteia*).

Ecco alcuni elementi comuni ai misteri del mondo classico.

PERIODO DELL'ANNO

Gli equinozi di primavera e d'autunno. Nel mese di febbraio-marzo (*Anthesterion*) si celebrano i "piccoli misteri" eleusini, con una narrazione introduttiva del mito, purificazioni, digiuno, offerte e sacrifici, inni e danze. Nel mese di marzo-aprile (*Elafebolion*) si celebrano le "grandi dionisiache". Nel mese di settembre-ottobre (*Boedromion*) si celebrano i "grandi misteri" eleusini, con la sospensione delle guerre in tutta la Grecia come durante le Olimpiadi; e a novembre i misteri isiaci, quando in Egitto comincia a germogliare il grano. Al solstizio d'inverno si celebra invece il dio solare Mitra (data che diventerà in seguito quella della nascita del Cristo). I misteri duravano in genere dai tre ai nove giorni.

PERIODO DEL GIORNO

La notte. Con la luce diurna si celebravano tutti i preparativi (processioni, purificazioni, offerte), mentre il momento centrale del rito avveniva nell'oscurità della notte, a simboleggiare che la luce di cui si farà esperienza non è quella fisica, naturale, ma quella divina.

GERARCHIA SACERDOTALE

Esistevano precisi gruppi sacerdotali che si occupavano della celebrazione dei Misteri. L'esempio più noto è quello di Eleusi, in cui i grandi sacerdoti appartenevano alla famiglia degli Eumolpidi, che a lungo resse le sorti di Atene. A Eleusi è testimoniata la presenza di un grande sacerdote (*ierofante*), di una grande sacerdotessa (che incarnava la dea), un araldo (*ierokerix*), i portatori di fiaccola (*daduchoi*) e uno stuolo di iniziatori. Uno stuolo perché ogni iniziando (*miste*) era accompagnato personalmente da un iniziatore (*mistagogo*), che prendeva parte con lui all'iniziazione istruendolo sui vari momenti. Si stima che il recinto sacro di Eleusi potesse contenere tremila persone.

PURIFICAZIONE

Riti di purificazione erano la presentazione del *miste* al sacerdote da parte del *mistagogo*; il bagno rituale ("Al mare, voi *misti*!"); il capo coperto e gli occhi bendati; la nudità o abiti di pelli di animale.

FURORE

Il momento del furore sembra assente nei misteri eleusini, ma presente in quelli dionisiaci e di Samotracia. Le danze estatiche al suono di flauti, tamburi, tamburelli, timpani, cembali e crotali servivano per venire colmati dalla divinità (*enthousiasmós*). Stesso scopo aveva la marcia cadenzata (*betarmós*) accompagnata dalla poesia (il verso *dattilo*). Per svincolarsi dalle convenzioni sociali, le *menadi* discinte e scarmigliate allattavano i cuccioli di animali e dilaniavano gli animali adulti, che divoravano crudi (la lacerazione della vittima sacrificale era un rito preciso chiamato *diasparagmós*). Assieme al suscitamento

del furore andavano il travestimento e le sevizie sul proprio corpo (tagli e ferite, fino all'estremo dell'evirazione in Samotracia).

PROCESSIONE

I Misteri dionisiaci contemplavano la corsa sui monti (*oreibasìa*), mentre gli eleusini contemplavano la processione da Atene a Eleusi lungo la "via sacra". I sacerdoti portano gli oggetti sacri chiusi nella *cista* e la folla si ferma nei luoghi corrispondenti ai vari momenti della ricerca di Kore da parte di Demetra per rievocarli (esattamente come nella *via crucis* cristiana).

"PAROLE DI PASSO"

Con "parole di passo" (*synthema*) si intendono le grida e le esclamazioni che scandivano momenti precisi. Al notissimo *evoé* in onore di Dioniso, corrispondeva a Eleusi il grido *iakké*, da cui il nome di un dio specifico di quei misteri, Iacco (può essere interessante sapere che il grido *iakké* deriva dalla stessa radice di *vox* e che significa semplicemente "grido"). Sempre a Eleusi si invoca il cielo dicendo *ye, kye*, "Piovi, concepisci"; ci si lancia in scherzi e lazzi osceni e, prima di entrare nel recinto sacro, si dichiara: "Ho digiunato, ho bevuto il ciceone, ho preso dalla cista, ho messo nel canestro e di nuovo nella cista". Si noti che la formula non dice assolutamente che cosa si prenda e si riponga in due diversi recipienti, perché quegli oggetti erano appunto l'oggetto dei misteri. Gli iniziandi ai misteri isiaci esclamavano invece *euréchamen, syncháïromen*, "Abbiamo trovato, ci rallegriamo", mentre i sacerdoti rivolgevano a Osiride l'invito: "Vivi, risvegliati e alzati".

OFFERTE e SACRIFICI

Si offrono un porcellino a Demetra, un toro a Mitra, animali squartati a Dioniso.

OGGETTI SACRI

Per quanto riguarda Eleusi: un filo di lana rosso che i misti si legavano al polso destro e alla caviglia sinistra (essere legati significa essere consacrati alla divinità, come gli animali sacrificali); torcia (simbologia della luce); dolci rituali a forma di fallo e di vagina (secondo alcuni); mortaio e pestello (annientamento e trasformazione); spiga recisa; serpente; melagrana.

Per Dioniso: tirso; specchio (a ricordo di Dioniso Zagreo, smembrato dai Titani mentre guardava la propria immagine allo specchio); fallo; i cosiddetti “giocattoli di Dioniso”: cono, specchio, mele d’oro, astragalo e rombo.

In Samotracia, gli iniziati ricevevano un anello magnetizzato che indicava la partecipazione alla potenza del dio.

CIBO SACRO

Ciceone (bevanda di farina d’orzo e menta); carne cruda (omofagia); vino. Mangiare e bere da oggetti rituali, non da normali stoviglie.

ABITI SACRI

Ghirlande di mirto, e una sacca contenente i nuovi abiti da indossare dopo l’iniziazione, a Eleusi. Pelli di animali per Dioniso. Mantello trapunto di stelle per Mitra.

LUOGO SACRO

Caverna, montagne, recinto sacro (chiuso e vietato ai non iniziati), sacello sotterraneo.

INIZIAZIONI

A Eleusi l'iniziazione consisteva in un gesto banale, ma evidentemente carico di significati: l'iniziando, a occhi bendati, prende i sacri oggetti dalla cista, li mette in un canestro aperto e li ripone di nuovo nella cista.

Più complessa è invece l'iniziazione mitriaca, che comprende sette stadi: *Corax*, "corvo", il messaggero divino che trasmette l'ordine di catturare il toro e sacrificarlo; *Nymphus*, "pupa": stato di crisalide che corrisponde a una fase di isolamento, immobilità e silenzio; *Miles*, "soldato", che pare comportasse la prova di un duello (inoltre il miste veniva denudato, bendato, legato e immerso in una cisterna d'acqua, fino all'arrivo del sacerdote che lo liberava tagliando le corde); *Leo*, "leone" (pare si indossassero maschere leonine); *Perses*, "persiano", con prove di valore che consistevano nel cavalcare e nel tirare con l'arco; *Heliodromus*, "messaggero del Sole", fase che comportava una corsa sul cocchio (solare) con la corona del sole, la frusta dell'auriga e la fiaccola simbolo di luce; *Pater*, "padre", grande sacerdote che sacrifica il toro, impartisce le iniziazioni e si trasforma in stella luminosa (l'iniziato percepisce l'anima come scintilla divina).

SACRA RAPPRESENTAZIONE

È il punto centrale della cerimonia iniziatica, di cui si ignora praticamente tutto. Alcuni parlano di una rappresentazione delle nozze sacre (*ierós gamos*) del dio e della dea mimate dal sacerdote e dalla sacerdotessa, o forse dagli stessi iniziandi (nei riti dionisiaci ogni donna è Arianna e ogni uomo è Dioniso; le donne sono vestite da menadi, e gli uomini da satiri e sileni). Ma nell'oscurità e nel fumo, sembra che un fuoco, una luce, baluginasse improvvisamente rivelando una nascita divina.

A Eleusi veniva annunciato che “la dea Brima ha partorito un figlio, Brimos”, mentre dall’oscurità avanzava Kore con un bambino in braccio. Nei riti isiaci veniva presentato agli astanti il piccolo Horo, figlio di Iside e Osiride.

BANCHETTO COMUNE

Momento di comunione definitiva in cui ci si cibava delle carni dell’animale sacrificato alla divinità (porcellino, cinghiale, toro).

L'iniziazione a Sparta

I giovani spartani (*efebi*) non hanno ancora consapevolezza del bello (*kalós*), del buono (*agathós*) e dell'onore (*timai*), beni interiori che costituiscono la virilità (*andreia*), quel coraggio virile che è la comune virtù degli spartati adulti, i quali si definiscono tra sé “uguali” (*hómoioi*). Occorre quindi un'educazione (*paideía*) costituita da un periodo di iniziazione della durata di un anno articolato in tre grandi prove: la “prova del furto”, la “prova della violenza” e la “prova dei sortilegi”. Non tutti gli iniziandi sopravviveranno.

PROVA DEL FURTO

È una fase che precede l'iniziazione vera e propria e che serve a stabilire chi, tra i giovani, è maturo per affrontarla. Esteriormente appare come un momento ludico fatto di giochi, gare, cori, danze, canti e feste. Chi vi si abbandona infantilmente, dimostrando così di non avere ancora un profondo interesse per il passaggio ai valori della maturità, e rivelandosi ancora bambino nell'animo, non viene ammesso alle prove successive. Si chiama “prova del furto” perché il gioco e il divertimento “derubano” al ragazzo la sua voglia di maturità e la volontà di accedere al valore, al coraggio e alla partecipazione al gruppo sociale adulto dei nobili spartati.

PROVA DELLA VIOLENZA

È la fase centrale dell'iniziazione: una serie di prove che, attraverso lo sforzo (*pónos*), la sofferenza (*algedón*) e le lotte (*agones*), mostreranno chi è in grado di dimostrare virile valore in condizioni estremamente difficili.

Si tratta sostanzialmente di prove di coraggio fondate sulle dure leggi di Licurgo e pensate apposta per questo rito di passaggio. Oltre agli esercizi fisici

(*gymnasia*) che i bambini spartani intraprendono già dai sette anni di età e all'esercizio della caccia, queste prove prendono il nome tecnico di *criptia* (*crypteia*, letteralmente "scorrerie segrete"). Le *criptia* comprendono: il temporaneo abbandono dei costumi civili (i giovani si rasano la testa e hanno la proibizione di portare la tunica spartana, il chitone, potendo indossare solo un unico mantello, che diviene ben presto sporco e lacerato; a ciò si accompagna il divieto di lavarsi e quindi la sporcizia rituale); la sopportazione del dolore e della fatica (i giovani vagano per un anno nella campagna della Laconia, scalzi, dormendo sulla nuda terra, armati unicamente di un pugnale); lo sviluppo dell'astuzia e della rapidità (per sopravvivere devono ricorrere alla caccia, ma hanno anche il diritto di rubare il cibo, a condizione di non venire colti sul fatto; inoltre sono tenuti a uccidere con il pugnale, assalendolo a tradimento, almeno un ilota, cioè un adulto, servo o contadino, che non appartiene alla classe sociale degli spartiati). Quest'ultima prova (l'uccisione di un ilota) simboleggia che il giovane uccide dentro di sé la condizione di inferiorità, paura, codardia e servaggio che, nella società spartana, accomunava efebi e iloti mettendoli sullo stesso piano.

PROVA DEI SORTILEGI

L'anno di prova terminava con un ciclo di rappresentazioni sceniche (*goeteia*, "magie, stregonerie, imposture") in cui, come nelle società primitive, apparivano ai giovani iniziandi due tipi di figure: figure terrificanti e figure lascive-seduttive. Le prime servivano a vincere la tentazione della paura e le seconde la tentazione della lascivia, comportamenti non adatti a uno spartiate adulto. Le *goeteia* si svolgevano nel tempio di Artemide Ortia (*Ortia* significa "che mette in piedi, che fa star ritti"), divinità che a Sparta proteggeva i fanciulli (*curotrofa*) e la loro iniziazione, rivelandosi così la divinità che presiedeva al rito di passaggio tra l'infanzia e la maturità.

Una serie di danze volgari, sfrenate e licenziose, che ricevevano la riprovazione del resto dei Greci, erano accompagnate da mimiche volgari e lazzi scurrili. Si imitavano gli animali e l'ubriachezza dei satiri. Si indossavano maschere umane caricaturali e maschere di gorgoni (che simboleggiavano tutto ciò che vi è di orribile, grottesco e mostruoso). In questo modo il giovane spartano era avvisato che doveva abbandonare per sempre qualunque comportamento animale, volgare, licenzioso, scurrile e grottesco. Tutto ciò che non si addiceva all'*andreia*.

La cerimonia al santuario di Artemide terminava con una flagellazione chiamata *damastigosis* (il verbo *damazo* significa "domare"). Era una cerimonia pubblica, e in epoca romana si costruì persino un teatro perché il pubblico potesse assistervi dalle gradinate. I giovani venivano fustigati per l'intera giornata alla presenza della sacerdotessa della dea, e l'ultimo a crollare era il vincitore. Non era una semplice prova di resistenza e di sopportazione, ma una vera cerimonia di trascendenza, perché i giovani dovevano irridere i fustigatori, dimostrarsi sprezzanti e chiedere di ricevere sempre più colpi.

Chi superava l'iniziazione diventava uno spartiate a tutti gli effetti, un "uguale". Chi invece, pur sopravvivendo, falliva restava a un livello sociale subordinato, continuazione senza possibilità di riscatto della condizione di efebo. Diventava cioè uno della massa degli iloti: servi mantenuti in condizione di brutale dipendenza che dovevano portare in testa un berretto di pelle di cane a perenne testimonianza della loro codardia e non potevano neppure recitare i versi dei poeti nazionali.

Una iniziazione cavalleresca

Non sappiamo molto della investitura cavalleresca nel mondo medioevale, ma disponiamo di una sequenza standard comune a tutta la cavalleria cristiana (sulla quale si innestano anche ritualismi precedenti come nel mito-fiaba dell'estrazione della spada dalla roccia di re Artù). I passi sono più o meno i seguenti.

- Il fanciullo di nobile famiglia accetta molto presto la sua destinazione al cavalierato e verso i sette anni viene inviato al castello di un signore con le mansioni di paggio (*damicellus*) e di valletto (*vassaletus*). Il ricordo degli eroi del mito greco che trascorrono un periodo più o meno lungo al servizio di un re mortale, ad esempio Eracle al servizio del cugino Euristeo, è ancora vivo.
- È un periodo di apprendistato iniziale a cui succede, verso i quattordici anni, un secondo livello di apprendistato in cui il ragazzo diventa scudiero (*armiger*). In questo secondo periodo apprende l'uso delle armi, le regole di cortesia e i precetti religiosi, e segue il suo signore nei viaggi e in guerra.
- Verso i quindici anni potrebbe già ottenere l'iniziazione a cavaliere (*vestitio*), ma in genere si attendono i ventuno anni.
- Inizia qui un periodo di varia durata fatto di digiuni e penitenze.
- Notte della "veglia d'arme", trascorsa in preghiera nella cappella.
- Bagno purificatore (parallelo al battesimo per immersione della cristianità primitiva e al bagno lustrale di tutte le cerimonie iniziatiche).
- Uscito dal bagno, l'iniziando indossa una tunica bianca (innocenza), una veste vermiglia (il sangue che è pronto a versare) e un giubbotto nero (la morte che attende l'uomo).
- Il giorno seguente, l'iniziando viene condotto in chiesa con la spada appesa al collo.

- Si confessa e si comunica durante la messa solenne a cui assiste rimanendo in ginocchio davanti all'altare, a volte tenendo la spada levata per tutta la durata della messa (sottolineando così il suo carattere di difensore della religione).
- Giura di osservare i doveri della cavalleria (e le regole dell'ordine specifico in cui sta per essere ammesso).
- Segue il momento simbolico cruciale della vestizione (*vestitio*), in cui l'iniziando riceve dai futuri compagni l'armamentario bellico (divisa, speroni, elmo, cotta di maglia, corazza, bracciali, lancia, ecc.).
- Il signore, o il maestro dell'ordine, lo percuote leggermente sulla guancia (*gotata*, gesto tolto dalla simbologia della cresima).
- Sempre il signore o il maestro dell'ordine lo percuote per tre volte con la spada sulla spalla o sulla nuca (*collata*), con forza sufficiente a farlo vacillare e a imprimergli per sempre nell'anima la forza di quel momento. Seguono l'abbraccio e il bacio di pace.
- Il neo-cavaliere monta a cavallo (senza aiutarsi con le staffe) e caracolla all'interno della chiesa brandendo le nuove armi
- All'uscita dalla chiesa viene accolto nel gruppo di cavalieri o tra i membri del suo ordine ("fratellanza delle armi"). I fratelli d'armi sono tali perché assistono assieme alla messa, si comunicano assieme, ricevono assieme le benedizioni, si vestono allo stesso modo (divisa), corrono pericoli comuni, a volte si scambiano le armi, altre volte mescolano il sangue e lo bevono unito al vino, hanno fatto gli stessi giuramenti e accettano di seguire gli stessi codici, ad esempio non combattere in superiorità numerica e non colpire il cavallo dell'avversario.

Tra la scarsità di notizie diamo quelle poche che si riferiscono all'investitura dell'Ordine dei cavalieri del Santo Sepolcro.

L'ordine nasce con il compito di difendere il sepolcro di Cristo dopo la conquista crociata di Gerusalemme (1099). Viene istituito da Goffredo di Buglione sotto l'egida del patriarca di Gerusalemme, con l'obbligo della regola

agostiniana. È un ordine religioso e militare insieme: fonda conventi e ospedali ed è presente con le armi in Terrasanta (partecipa ad esempio all'assedio di Damasco e di San Giovanni d'Acri).

L'ordine ha come insegna la croce, potenziata con quattro crocette (simbolo delle cinque piaghe di Cristo), smaltata in rosso (il sangue della passione) e filettata in oro (lo splendore della resurrezione). Anche qui si ritrovano i tre colori generici del cavalierato e dell'alchimia: il rosso della croce, il bianco del mantello e dei pantaloni, e il nero del berretto e della pettorina. La croce è dipinta sullo scudo e talvolta sulla corazza, e ricamata sul mantello e sulla tunica. A volte anche l'impugnatura della spada è a forma di croce potenziata. Anche le donne possono far parte dell'ordine, ma solo dal 1888.

Lo schema dell'iniziazione a cavaliere del Santo Sepolcro è il seguente:

- Richiesta di essere ammesso tra i soldati di Cristo.
- La notte precedente la cerimonia, veglia delle armi (non nella chiesa in cui avverrà la vestizione ma in un'altra, più raccolta e riposta, o in una semplice cappella).
- Cerimonia di vestizione nella chiesa del Santo Sepolcro, nella cappella dell'apparizione della Vergine. Le porte sono rigorosamente chiuse perché i turchi (gli estranei) non disturbino la cerimonia.
- Il sacerdote officiante indossa i paramenti solenni e si avvicina al Santo Sepolcro. In chiesa vengono accese tutte le lampade e le candele.
- Il postulante si inginocchia davanti al Santo Sepolcro, mentre i futuri confratelli gli fanno cerchio intorno, tenendo le braccia incrociate sul petto.
- L'officiante intona il *Veni creator spiritus*.
- Messa solenne.
- Il maestro dell'ordine pone al postulante le domande di rito: se è nobile, se è cattolico, se può pagarsi le spese militari e se è pronto a giurare.
- Il postulante risponde di sì e giurando davanti a Gesù e alla Vergine si impegna a: prendere ogni giorno la santa messa, intervenire in guerra contro gli

infedeli in difesa dei principi cristiani, non servire come soldato mercenario e non partecipare a tornei, proteggere le vedove e gli orfani, cercare la pace e la concordia, evitare bestemmia, spergiuro, rapina, usura, omicidio, ebbrezza, vizi carnali e la frequentazione di persone infami.

- L'officiante impone le mani sul postulante a segno che viene accettato come cavaliere.

- L'officiante prende la spada appartenuta a Goffredo di Buglione e la benedice.

- Ai calzari del neo-cavaliere vengono legati gli speroni, mentre l'officiante gli passa tre volte sul capo la spada di Goffredo facendo con questa il segno della croce e concedendogli il permesso di usare la spada per sua difesa e a difesa della chiesa.

- Il neo-cavaliere riceve l'abbraccio e il bacio del maestro dell'ordine, che gli pone al collo la collana d'oro con la croce dell'ordine.

L'iniziazione dell'investitura nel vassallaggio

L'investitura dei vassalli in Europa nasce grosso modo in epoca carolingia.

Vassallo è colui che riceve un beneficio, ovvero un feudo, in cambio del giuramento di fedeltà a un signore.

L'investitura (o *addobramento*) è una cerimonia pubblica in cui l'inferiore, il vassallo, si reca in un territorio rituale di proprietà del superiore (la sala del castello o una chiesa sotto la giurisdizione del signore). Vassallo può diventare solo un nobile di sesso maschile, sono esclusi i plebei e le donne.

Del rito si sa pochissimo, mancano sia testi descrittivi della cerimonia sia studi sulla simbologia. Da quel poco che trapela dai documenti medioevali, il rito si compone di tre parti: omaggio, fede e investitura.

Nell'omaggio (*hominium*) il vassallo dichiara la propria volontà di entrare al servizio di un signore, contraendo un preciso impegno in cambio dei benefici materiali rappresentati dal feudo.

Nella fede (*fides*) la consuetudine più seguita voleva che il vassallo ponesse le mani giunte tra le mani del signore (*immixtio manuum*), che le stringe tra le proprie per conferma. Questo gesto era a volte sostituito dal baciamento (*osculatio manuum*), il cui il vassallo baciava la mano destra del signore.

Oppure, dove vigeva una maggiore reciprocità, si trattava del bacio sulla bocca (*ore ad os*). La reciprocità di questo bacio, che materialmente avveniva attraverso lo scambio degli aliti, simboleggiava lo scambio di sangue in quanto trasmissione di forza vitale, di passaggio di potere magico da chi lo deteneva a chi ne riceveva una parte. La fede veniva poi rafforzata dal giuramento di fedeltà, sulla Bibbia o sulle reliquie di un santo.

Il terzo momento del rito era l'investitura, in cui il vassallo riceveva dal signore un simbolo materiale del feudo che da quel momento sarebbe stato suo. Gli oggetti simbolici più diffusi erano un ramoscello, una zolla o dei fili d'erba,

simboli della terra che veniva elargita; un bastone (*festuca*), simbolo di potere; un coltello, una spada o comunque una lama, simbolo del diritto di tagliare e di dividere; un anello, simbolo di unione; uno stendardo, simbolo di appartenenza; o delle armi. Essendo l'oggetto dell'investitura sacro, non veniva conservato personalmente dal vassallo, ma riposto in un luogo sacro e pubblico, cioè una chiesa.

L'iniziazione al vassallaggio era di tipo sociale, non spirituale: riguardava il possesso di una porzione di terra, l'usufrutto delle rendite e la signoria sugli abitanti. In quanto tale il giuramento poteva venire sciolto nei casi in cui il signore non fosse più sentito degno di rispetto e di obbedienza da parte del vassallo. Simbolo della rottura del giuramento era la rottura del bastone di comando o dell'oggetto ricevuto a simbolo dell'investitura, e l'atto prendeva il nome generico di *exfestucatio*, "uscita dal bastone".

Il percorso del Buddha come auto-iniziazione

L'ingresso nella comunità monastica buddhista, come in qualunque altra comunità monastica o religiosa, è una particolare forma di iniziazione che ha i suoi riti specifici. Ma poiché queste pagine sono dedicate a una raccolta di materiali per un'eventuale auto-iniziazione, e non alla descrizione degli attuali riti di ammissione nell'ordine monastico buddhista, non ne parleremo.

Esamineremo invece il percorso seguito dal Buddha, individualmente e senza associarsi a nessuna forma religiosa dei suoi tempi, visto come un possibile percorso di auto-iniziazione, come infatti fu.

Giunto a un punto morto della propria ricerca solitaria, il futuro Buddha si ricorda di un momento beato della propria vita: fanciullo, mentre il padre celebrava il rito dell'aratura primaverile dei campi, oppresso dalla calura, dalla confusione e dal frastuono si ritira all'ombra di un albero e lì, spontaneamente, entra in uno stato interiore di profonda pace. Sceglie di percorrere questa via, e una volta svegliatosi al mondo sacro comunica ad altri interessati il percorso da lui seguito.

Ne abbiamo una descrizione particolareggiata in un discorso chiamato *Samañña Phala Sutta*. *Phala* significa “frutto”, e *samañña*, voce da cui forse deriva lo “sciamaño” delle culture centroasiatiche, indica la condizione ascetica, che può essere riportata a un “essere calmo” (*sam*) o a un “essere ardente” (*shram*). Dato il tema del “furore” che abbiamo già incontrato, è molto probabile che vengano indicati tanto l'ardore del percorso che la pace finale.

Le tappe via via descritte sono le seguenti:

ASCOLTO DELLA DOTTRINA

Ascoltare la dottrina, ricordarla, scrutarne il senso, ponderarla, metterla a fronte con altre dottrine, applicarla e coglierne la verità contenuta. La dottrina è definita “letificante nel principio, letificante nel mezzo, letificante nel fine, nella lettera e nello spirito”. In termini di auto-iniziazione, si tratta dello studio delle diverse dottrine sapienziali per sceglierne una o una loro commistione personale.

USCITA DA CASA

L’uscita da casa (*pabbajja*) è la decisione, reale o simbolica, di lasciare il mondo e la vecchia vita. La decisione è motivata da queste parole: “Oppressione è la vita comune, via regale e libero cielo è l’andare errando. Non è possibile, abitando la casa, arrivare all’isolata pienezza, alla condizione di limpida, quasi lucida madreperla, purezza. E se io, rasi i capelli e la barba, indossato l’abito giallo, uscissi di casa verso l’anacoretismo?”.

REGOLE DI COMPORTAMENTO

Le principali regole di comportamento (*sila*) sono cinque: non uccidere; non rubare; non unirsi sessualmente; non mentire; non assumere intossicanti.

I tabù di astensione costituiscono una lista lunghissima. Oltre ai precedenti, chi percorre questo cammino si astiene volontariamente da: danze, canti, giochi, spettacoli; profumi, unguenti, ornamenti, acconciature, addobbi; alti e grandi letti; oro e argento; cereali crudi e carne cruda; donne e fanciulle; servi e serve; animali di qualunque genere; proprietà terriere; commissioni e incarichi; compravendita; inganno e frode; ferimenti, risse, rapine e violenze; danneggiare semi e piante; accumulare provviste (di cibi, bevande e oggetti); dispute dottrinarie e filosofiche: astrologia, chiromanzia, profezia, interpretazione dei

sogni e prestidigitazione; magie bianche e nere, sacrifici e incantesimi; matematica, poesia e filosofia.

LUOGO SOLITARIO E POSTURA FISICA

L'indicazione del luogo offre la scelta tra varie possibilità: "Una dimora appartata, una foresta, il piede di un albero, una grotta tra le rupi, una caverna di montagna, un cimitero, il mezzo della foresta, un giaciglio di strame nell'aperta pianura". La posizione è quella conosciuta come posizione del loto, con le sue varianti: "Siede piegando le gambe incrociate, drizzando l'eretto corpo".

QUESTUA e SOLITUDINE

Completa soddisfazione della solitudine, dell'abito indossato e del cibo elemosinato. "È soddisfatto del manto che protegge il suo corpo, del cibo elemosinato che sostiene il suo ventre, e dovunque egli vada solo con se stesso egli va. Come un alato uccello, ovunque voli, solo col peso delle sue penne vola, così è soddisfatto del manto che protegge il suo corpo, del cibo elemosinato che sostiene il suo ventre, e dovunque egli vada solo con se stesso egli va".

CONTROLLO DEI SENSI

Il controllo dei sensi (*indriyagutto*) è la continua presenza ai cinque sensi, sapendo che il mondo naturale che si sta abbandonando è *in toto* il mondo sensoriale, e che sono i sensi a fornirci una visione limitata e frammentaria del mondo, laddove il mondo sacro è unitario e totale.

MEDITAZIONE

La meditazione buddhista, che va sotto il nome generico di *bhavana* o *satipatthana*, è immensa e molto articolata, e costituirebbe l'esercizio principale, la prova iniziatica più importante, per chi segue questa via. Brevemente, e rimandando alla lettura dei molti testi specifici sull'argomento, è una meditazione quadripartita: consapevolezza del corpo (respiro, posizioni del corpo, azioni e movimenti, impurità fisiche, quattro elementi, morte), consapevolezza delle sensazioni (piacevoli, spiacevoli e neutre), consapevolezza degli stati mentali (tutti i movimenti mentali e la mente *per se*) e consapevolezza delle verità liberanti (ovvero la continua riflessione e messa in pratica della dottrina buddhista).

PURIFICAZIONE DAGLI IMPEDIMENTI

Gli impedimenti principali (*nivarana*) sono cinque: sensualità e appetitività sensoriale; ripulsa e aggressività; pigrizia e stagnazione; agitazione, ansia e inquietudine; dubbio su ciò che si sta facendo. Altre liste sono a disposizione, compresa una precisa disamina sui “vincoli traenti in basso” e i “vincoli traenti in alto”. In una parola, si tratta di abbandonare tutto ciò che si oppone alla pratica iniziatica che si sta percorrendo.

SVILUPPO DEI FATTORI DI RISVEGLIO

Mentre da un lato si abbandonano gli impedimenti, dall'altro si coltivano gli elementi, o “membra del risveglio” (*bojjhanga*), in grado di aiutarci. Appunto gli “aiutanti”, gli alleati. La lista tradizionale ne enumera sette: consapevolezza e presenza; continuo esame della realtà (alla luce della dottrina); forza ed energia; estasi; calma; concentrazione; equanimità.

STATI MEDITATIVI PROFONDI

La concentrazione, principe dei fattori di risveglio, è la porta d'accesso a una serie di otto stati meditativi profondi (*jhana*, da un verbo *jhayanti* che significa "ardere, bruciare"). I loro nomi, da soli, non possono convogliare la profondità dello stato, ma li elenchiamo per conoscenza. I primi quattro hanno a che fare con stati emotivi: "Nata da distacco beata gioia", "Nata da concentrazione beata gioia", "L'equanime consapevole dimora gioioso", "Equanimità al di là del dolore e della gioia". I secondi quattro appartengono invece alla sfera dell'impersonalità: "Infinito è lo spazio", "Infinita è la coscienza", "Niente esiste", "Né ideazione né non ideazione".

POTERI MAGICI

In tutte le culture fondate sul pensiero magico, alla conoscenza si accompagnano sempre dei "poteri magici" (*iddhi*). L'elencazione tradizionale ne enumera sette: "Chiaro sapere", "Creazione di un corpo fatto di pensiero", "Varietà dei poteri" (essendo uno si appare molteplici, essendo molteplici si appare uno; trasferirsi su altri piani di esistenza; attraversare muri, ostacoli, montagne; passare attraverso la terra e l'acqua; volare nel cielo; toccare la luna e il sole con la mano), "Udito divino", "Conoscenza delle menti", "Consapevolezza di anteriori forme di esistenza", "Occhio divino", "Intelligenza distruttrice dei veleni".

RISVEGLIO

La rinascita, l'entrata definitiva nel mondo sacro, la conoscenza della natura profonda dell'Essere, di cui il Buddha parla assai poco, consigliando piuttosto di farne esperienza diretta. In sanscrito prende il nome di *nirvana* e in pali *nibbana*.

L'iniziazione cristiana

L'iniziazione cristiana si incentra sul rito del battesimo. Praticato in forme leggermente diverse dalle prime comunità cristiane e dalla corrente parallela dello gnosticismo cristiano, si può comunque tracciare una linea portante, per presentare la quale ricorriamo all'esposizione di Sant'Agostino.

Per Agostino l'iniziazione cristiana è un "sacramento di resurrezione", come era un mistero di rinascita per i primitivi e per il mondo classico. La resurrezione, a imitazione di quella del Cristo, prevede una conversione totale dell'individuo.

PRESENTAZIONE E RICHIESTA DI AMMISSIONE

La fase preparatoria si chiama "catecumenato". Un amico o un parente dell'individuo che vuole essere ammesso ai misteri cristiani lo presenta a un membro del clero locale. Quest'ultimo ne annota il nome, chiede informazioni al suo riguardo alle persone che lo presentano e interroga il postulante sui motivi che lo spingono ad abbracciare la fede cristiana. Pare che Agostino si intrattenesse a lungo personalmente con i postulanti, cercando di trovare nelle loro parole l'azione della grazia.

ESPOSIZIONE DELLA DOTTRINA

Il catechista espone al postulante i punti principali della fede e della morale cristiana. Se il postulante li accetta, viene ammesso immediatamente tra i catecumeni.

RITO DI AMMISSIONE

Gli viene tracciato sulla fronte il segno della croce (alcuni pensano che nella Chiesa primitiva si ricorresse anche a un tatuaggio), riceve l'imposizione delle

mani e su di lui viene pronunciato un esorcismo accompagnato dall'insufflazione. Il vescovo alita cioè su di lui per rivivificarlo, così come Dio alitò sulla materia per darle vita. Quindi il neo-catecumeno riceve due simboli: del sale e un pane dell'esorcismo.

CATECUMENATO

Da questo momento il catecumeno partecipa, anche se perifericamente, alla vita della Chiesa presenziando alle letture dei testi sacri e alla predicazione. È una partecipazione periferica perché il catecumeno non prende ancora parte al mistero centrale della religione cristiana, la Messa. Agostino spiega che, a questo livello, il catecumeno è in grado di ascoltare ma non ancora di comprendere (*audiens, non intelligens*), e deve uscire dalla chiesa quando viene ordinata l'uscita dei catecumeni (*missa catechumenorum*).

RICHIESTA DEL BATTESIMO E "COMPETENTIA"

Quando si sente pronto, il catecumeno chiede di ricevere il battesimo. Entra così nel numero dei *competentes*, coloro cioè che "richiedono tutti assieme" (il battesimo). Alla richiesta segue una preparazione della durata di sette settimane (che coincidono con la Quaresima): un periodo di ritiro spirituale in cui le ulteriori istruzioni in tema di fede e di morale si accompagnano a esercizi interiori di penitenza e purificazione. Si annoverano: la castità (o la continenza per le persone sposate), il digiuno durante tutto il giorno sino al tramonto, l'astensione dal vino e dalla carne, il divieto di prendere bagni, la veglia, le elemosine e la preghiera. Per tutto questo periodo i *competentes* occupano un posto particolare all'interno dell'edificio sacro, indossano abiti penitenziali e seguono regole di vita quasi monastiche.

ESAMI

Sempre durante quelle sette settimane, i candidati al battesimo vengono esaminati a più riprese in pubblico, uno ad uno, sul loro comportamento e i loro progressi (pare che a un esame della coscienza corrispondesse anche un esame del corpo, alla ricerca di eventuali tracce fisiche della presenza di Satana, ma non si hanno particolari precisi).

ESORCISMO

Gli esami si concludono con una notte particolare passata in digiuno e in preghiera, senza dormire, inginocchiati sul pavimento della chiesa, a piedi nudi e con indosso gli abiti penitenziali. Durante questo rito, un esorcista scaglia le sacre imprecazioni contro i demoni affinché lascino il corpo e l'anima del candidato.

“REDDITIO SYMBOLI”

Quindi il candidato riceve e impara a memoria il testo del simbolo di appartenenza alla cristianità, ovvero il Credo, che reciterà pubblicamente otto giorni prima della Pasqua. Anche qui gli sparsi frammenti indicherebbero che il candidato passa tutta la notte vegliando in preghiera; poi, al canto del gallo, viene di nuovo esorcizzato. Il catecumeno “sputa” sul diavolo pronunciando la formula: “Rinuncio al diavolo, alle sue opere, alle sue pompe e ai suoi angeli”, e quindi recita il Credo.

BATTESIMO

Il momento apicale del battesimo iniziava con la veglia nella notte del sabato santo. È naturalmente un momento molto articolato. Il battezzando rinnova la

professione di fede, ovvero recita pubblicamente il Credo. Viene tracciato su di lui il segno della croce. Scende nell'acqua (a volte nudo). Qui gli vengono rivolte tre domande: se rinuncia al diavolo, se si converte a Dio, se crede nelle tre persone divine. In altri schemi rituali, non quelli africani seguiti da Agostino, è qui che il neofita afferma la sua rinuncia al diavolo (rivolto a Ovest pronuncia la formula greca *apotássomai to Sataná*) e la sua adesione al Cristo (rivolto a Est con le parole *syntássomai to Xristó*). L'immersione nell'acqua può essere parziale o totale. Alcuni ritengono che l'immersione nell'acqua simboleggi la discesa del Cristo agli inferi, avvenuta tra la crocifissione e la resurrezione.

AMMISSIONE NELLA COMUNITÀ DEGLI INIZIATI CRISTIANI

Uscendo dal fonte battesimale, il neo-battezzato è “risorto” e prende il nome di infante (*infans*). Riceve l'unzione con l'olio (il combustibile che alimenta il fuoco della fede), l'imposizione delle mani (mentre il vescovo prega la discesa sul neofita dello Spirito Santo) e una nuova veste bianca (a simboleggiare il biancore dell'anima). In altri schemi rituali riceveva anche un lavaggio dei piedi (e pare si conservasse l'antica usanza di non toccare terra con i piedi nudi per un certo periodo). Gli “infanti” assistono finalmente alla loro prima messa completa entrando per la prima volta nella navata, dove vengono accolti dalla comunità dei fedeli, ovvero la comunità degli iniziati ai misteri cristiani, che li accompagnano all'altare, attorno a cui si dispongono.

Un rito amerindio per ricevere la visione

Gli elementi che seguono non appartengono propriamente a una cerimonia di iniziazione, ma possono risultare di stimolo alla costruzione della propria auto-iniziazione. Appartengono a una cerimonia degli indiani Dakota chiamata “Pianto rituale per ricevere la visione” (*hanblecheyapi*) e la loro conoscenza si deve, come per molti altri rituali degli indiani delle praterie nordamericane, alle narrazioni di Alce Nero. È un rito interessante, perché fa uso del pianto. Poiché la ricerca della visione prevede la costruzione di una capanna sudatoria e del corrispondente rito di purificazione (*onikare*), inizieremo dalla descrizione di quest’ultimo.

RITO DI PURIFICAZIONE

Si provvede alla costruzione di una capanna sudatoria tagliando dei rami di salice (e facendo agli alberi delle offerte accompagnate dalla spiegazione del motivo per il quale quei rami verranno tagliati). A Est si lascia una piccola apertura che fa da ingresso, perché da questo punto cardinale proviene la luce materiale e la luce della saggezza.

Si ricopre il pavimento di terra con foglie di salvia (erba dalle virtù purificatrici) e si portano nella capanna simboli di animali, di uccelli e di tutte le cose del mondo: così la capanna diventa l’universo (le pietre arroventate che verranno portate al suo interno simboleggiano la terra, mentre il fuoco che le arroventa simboleggia il grande spirito e la sua manifestazione fisica, il sole).

All’esterno della capanna, sempre a Est, si prepara il fuoco su cui si arroventano le pietre, fuoco che viene acceso mantenendo lo sguardo in direzione di questo punto cardinale.

All'interno della capanna si traccia uno spazio sacro circolare piantando un bastone al centro e legandovi una striscia di cuoio alla cui estremità si lega un altro bastone con cui si traccia il cerchio al suolo (in questo modo lo spazio sacro ripete la centralità dello spirito). Si scava all'interno del cerchio così tracciato, e con la terra dello scavo si costruisce un sacro sentiero che unisce la capanna al fuoco esterno.

Si entra nella capanna attraverso la piccola apertura che costringe a piegarsi, facendo così atto di umiltà nei confronti della grandezza dello spirito. Entrati nella capanna, prima di sedersi se ne fa il giro in senso orario.

Al centro dello spazio sacro si colloca una prima pietra arroventata su cui si gettano erbe aromatiche per sollevare vapori purificanti (il fumo scaccia le presenze maligne), e prendendo il fumo con le mani lo si sparge su tutto il corpo.

Gli aiutanti prendono una alla volta, con un bastone biforcuto, quattro pietre arroventate che introducono nella capanna disponendole nel cerchio sacro in direzione dei quattro punti cardinali.

Viene chiusa la piccola apertura, e l'oscurità che in questo modo si crea simboleggia le tenebre e l'ignoranza della condizione umana (la porta verrà aperta quattro volte nel corso del rito, a simboleggiare la luce che il grande spirito invia sulla terra in ognuna delle quattro età del tempo ciclico).

Si celebra la parte centrale del rito (in questo caso la fumata collettiva della pipa sacra, ma si può pensare alla cerimonia del tè giapponese o a qualunque altra gestualità significativa) e si invoca la luce.

Utilizzando un ramo resinoso o un ciuffo d'erba aromatica si spruzzano d'acqua le pietre (il vapore che ne sale porta con sé le virtù purificatrici dell'acqua, dell'aria e del fuoco). Viene portata all'interno dell'acqua fresca per bere e per bagnarsi il corpo. Con un canto si invocano le forze benefiche a guardia delle quattro direzioni.

Si esce facendo prima il giro dell'interno della capanna in senso orario.

PIANTO RITUALE PER RICEVERE LA VISIONE

La fase di purificazione è più o meno identica a quella appena descritta.

Terminata questa fase inizia il rito vero e proprio per ricevere la visione, che dura da uno a quattro giorni.

Il “lamentatore”, ovvero la persona che vuole ricevere la visione, sale a piedi o a cavallo sulla cima di un monte, portando offerte e piangendo disperatamente in continuazione. In continuazione significa che il pianto accorato dura per tutto il tragitto dalla capanna alla cima della montagna e per tutto il tempo dei preparativi finché il lamentatore viene lasciato solo.

Sulla cima della montagna gli aiutanti piantano un palo a cui vengono appese le offerte e a partire dal palo tracciano le quattro braccia di una croce che saranno l'unico percorso consentito al lamentatore.

Il lamentatore si spoglia di tutti gli abiti tenendo solo un abito sacro: un mantello di pelle di bisonte per coprirsi durante la notte.

Sulla cima della montagna, piangendo, rivolge in continuazione la sua supplica allo spirito per ricevere la visione. Cammina altrettanto in continuazione lungo le quattro braccia della croce, tornando ogni volta al centro (dov'è piantato il palo). Così la sua mente è continuamente concentrata sullo spirito che è il centro di tutto.

Per i giorni stabiliti non mangia e non beve, continuando a percorrere la croce, a tornare al centro e a “piangere” incessantemente. Quando viene il buio e la stanchezza si fa sentire, può coricarsi su un letto di salvia appoggiando la testa al palo centrale. Può dormire, perché anche nel sonno arrivano le visioni. Ma deve alzarsi a metà della notte, e di nuovo al sorgere della stella del mattino, per riprendere a percorrere la croce come di giorno.

Per i giorni stabiliti non fa altro. Quando ritorna racconta alla tribù le visioni ricevute in una cerimonia apposita in cui i contenuti delle visioni vengono

interpretati dallo sciamano.

Conclusione

Non avendo noi presenziato né ai riti di passaggio delle culture primitive né ai misteri del mondo classico, se non forse in vite precedenti, non sappiamo quale fosse il fulcro dell'iniziazione.

Giunto al cuore dell'esperienza dei misteri isiaci, Apuleio ce ne offre una celeberrima quanto oscura descrizione: "Giunsi al limite della morte; posai il piede sulla soglia di Proserpina; al ritorno fui trasportato attraverso tutti gli elementi del cosmo; in piena notte vidi il sole irraggiare la sua candida luce; mi presentai al cospetto degli dèi inferi e celesti, e li adorai da vicino". Aristofane mette in bocca al coro degli iniziati la visione di una "sacra luce" e chiama Iacco, divinità dei misteri eleusini, "astro splendente del notturno rito".

Altre testimonianze iniziatiche, non descritte in questo libro, possono offrire interessanti elementi: l'iniziazione dei brahmani nell'Induismo, le iniziazioni nel tantrismo induista e buddhista (vive ancora oggi), l'iniziazione massonica e, più modernamente, quella dell'Antroposofia. E così via cercando nei residui di culture morte e in tradizioni ancora esistenti.

Ma nell'attuale epoca del *self-made man*, l'auto-iniziando che voglia iniziarsi da solo o appoggiandosi a un gruppo, utilizzando se vuole alcuni tra gli elementi che abbiamo estrapolato dalle varie forme iniziatiche, dovrà scoprire da sé quale sia la "sacra luce" cui Aristofane accenna.

Bibliografia

Arnold Van Gennep, *I riti di passaggio*, Boringhieri, Torino 1981

Marion Giebel, *I culti misterici nel mondo antico*, ECIG, Genova 1993

Vladimir Propp, *Le radici storiche dei racconti di fate*, Boringhieri, Torino 1972

J. P. Vernant, *L'individuo, la morte, l'amore*, Cortina, Torino 1989

Victor Saxer, *Les rites de l'initiation chrétienne*, Spoleto 1988

J. Le Goff, *Il rito, il tempo, il riso*, Laterza, Bari 2001

A. Pecchioli, *I Cavalieri del Santo Sepolcro*, Libreria Romana, Roma 1991

Canone Buddhista, *Discorsi lunghi*, UTET, Torino 1967

Alce Nero, *La sacra pipa*, Bompiani, Milano 1993

Addenda: Una proposta femminile

Questo è lo scheletro di un possibile percorso auto-iniziatico ipotizzato da una donna contemporanea.

Antefatto

Una donna moderna si descrive (personalità, figura sociale...).

Elenca i suoi motivi di insoddisfazione.

Li confronta con quelli di amiche/amici.

Ricerca in vari gruppi spirituali.

Incontro con una donna auto-iniziata (?).

Decisione di auto-iniziarsi.

1. Uscita da casa / morte iniziatica

Abbandono di tutto ciò che è falso nei modelli del vecchio io.

Abbandono di tutto ciò che è falso nelle pressioni e comportamenti sociali.

Abbandono di tutto ciò che è falso nei rapporti familiari.

Separazione da tutto ciò che è falso/doloroso del proprio passato.

In questo modo attua varie morti iniziatiche: muore all'io che non le piace, al passato doloroso, ai falsi rapporti familiari/sociali.

Muore agli altri, che forse la ritengono pazza (follia iniziatica, solitudine ma assistenza del Gruppo Donne Autoiniziate).

Rito propiziatorio dell'amica auto-iniziata che esorcizza le forze ostacolanti (in nome di una divinità benevola).

2. Attraversamento del margine

Il rito vuole che il cambiamento di vita abbia un simbolo materiale:

l'attraversamento di un simbolo di passaggio (porta...).

Davanti alla porta c'è il mostro guardiano (non rappresenta le paure profonde, ma gli impedimenti a cambiare vita: abitudini, pigrizie, insicurezze, disistime...).

Superato il mostro, attraversa anche la porta (o simbolo corrispondente).

2/1. Assorellamento

Non è sola: al di là della porta viene accolta dal Gruppo Donne Autoiniziate (festa, luci, musiche...).

Il gruppo la interroga sulle motivazioni profonde, che deve esprimere (non necessariamente a parole: gesti, ecc.).

Abbraccio di benvenuto.

Commensalità rituale.

2/2. Reclusione

Cerca un luogo di reclusione, nella natura, p.es. per andarci tutti i week-end

Preparazione/purificazione/sacralizzazione del luogo.

3. Ritorno al caos

Invenzione di pratiche rituali esteriori (tradizionalmente divieti/obblighi).

Invenzione di pratiche rituali interiori (tradizionalmente digiuno, nudità, danza, canto, meditazione...).

Osservazione dei rapporti con il mondo in questo periodo

3/1. Evocazione dello spirito

Incontro con un essere dell'altro mondo (spirito guida, archetipo, animale alleato, spiriti, elfi, folletti, ninfe, driadi, amadriadi, ondine; p.es. dalla mitologia celtica).

È tradizionalmente l'incontro con gli antenati, gli dèi, le figure archetipiche.

3/2. Incontro col mostro divoratore

Cosa può essere? La paura profonda? Solitudine, infelicità, morte, non amore, non trovare il proprio scopo nella vita...

Si fa volontariamente divorare dal mostro.

Simbologia tradizionale dell'avvenuto divoramento: pitture corporee o tatuaggi, costume orrido.

3/3. Rito di ascensione

In fondo al mostro c'è il paese incantato dove si trova il Graal.

Che cos'è il Graal? Capire che cosa si vuole davvero nella vita e realizzarlo? O forse...

4. Riagggregazione

Il gruppo di donne autoiniziate la riaccoglie nel mondo.

Lei si percepisce come dea archetipica e come donna mortale.

Simboli tradizionali: parla un nuovo linguaggio, deve imparare tutto daccapo (a fare le cose diversamente da prima, muovendo dall'archetipo).

Il gruppo le fa festa e la riaccompagna trionfalmente nel mondo (processione per le strade della città? partenza per un lebbrosario?).

Porta sempre un simbolo visibile dell'avvenuta trasformazione.