

Merlino: il cammino di un mago

di Mithrandir

1. Premessa: il Bagatto.

La figura di Merlino, nell'ambito del ciclo bretone, è antecedente alla saga di Re Artù. Nelle varie metamorfosi che questo personaggio archetipale subisce nelle tante versioni del mito, Merlino (figlio di un demone e di una vergine umana) presenta invariabilmente le caratteristiche di una divinità celeste, legata al soffio dei venti, che resta in disparte rispetto agli altri cavalieri e in un certo senso è superiore allo stesso Artù: è infatti un druido, in grado di udire qualunque bisbiglio portato dal vento e praticamente onnisciente¹. La sua capacità di sintonizzarsi col soffio della natura, ne fa una sorta di “ermete celtico”, un intermediario tra gli uomini ed il mondo delle forze invisibili.

Il cammino che Merlino affronta è quello tipico dell'iniziazione maschile (lo stesso del massone), che già il Fr. Wirth pose in relazione con i primi 11 trionfi dei Tarocchi². Tentativo di questo studio è dunque quello di ripercorrere per immagini la Via del mago, esaminando le evidenti similitudini con la Via Liberomuratoria e le necessarie implicazioni operative.

Il giovane iniziato (alla magia come alla Massoneria) è ben rappresentato dal Bagatto (Arc. I), tipica carta maschile che rappresenta volontà creativa, intuizione e capacità di controllo del quaternario: sul suo tavolo di lavoro sono infatti posati alcuni oggetti rappresentanti i semi delle carte da gioco (gli elementi Acqua, Aria e Terra) mentre nella mano sinistra stringe una bacchetta magica (Fuoco) in posizione verticale, quasi a far da tramite mondo visibile ed invisibile. La forma del suo cappello, inoltre, ricorda il simbolo dell'infinito; questa, per ora, è però solo un'aspirazione, un obiettivo tendenziale.

La giovane età iniziatica infatti avvicina il Bagatto alla nostra pietra grezza, ad un individuo che presenta cioè alcune qualificazioni personali dell'iniziato, ma che necessita di essere liberato dalle asperità superflue - né più né meno di come Michelangelo liberava splendide figure da informi blocchi di pietra. Nessuna versione della saga arturiana dà conto dell'apprendistato di Merlino, ma viene quasi istintivo immaginarlo così: promettente, dotato ed acerbo, tale e quale ad un AALM.

Non ancora un vero Mago, ma solo un abile prestigiatore.

¹ AA.VV., *Celtic mythology*, Geddes – Grosset, 2003, pp.288 ss.

² O. WIRTH, *I Tarocchi*, Mediterranee, 1992, pp. 43 ss.

2. L'Innamorato.

Il grado di CdM, come noto, è il grado in cui il LM entra nell'età del lavoro attivo. In inglese si definisce anche *journeyman* colui che ha terminato con successo l'apprendistato: il CdM è dunque un massone adulto, un “uomo in viaggio” che si reca nei posti dove c'è bisogno della sua opera e che indaga sui misteri occulti della natura e della scienza per meglio ammirare la magnificenza del GGDU. Più di tutto, il CdM può incidere sulle attività della Loggia utilizzando lo strumento magico per eccellenza: il pensiero dinamizzato nella parola.

In questo stadio, il mago avvia dunque una ricerca personale e assai rischiosa, un viaggio iniziatico che presenta dei crocevia decisivi; questo suggerisce l'accostamento all'Innamorato (Arc. 6) che si ispira alla scena del giovane Ercole³ che, compiuta l'educazione presso il centauro Chirone, si trova di fronte a due giovani donne, rappresentanti il rigore virtuoso e la mollezza del vizio, che gli promettono strade e vantaggi diversi. Come l'eroe greco il mago, giunto alla fase dell'*albedo*, viene sottoposto alla tentazione: a seconda di come reagirà alle lusinghe dell'io, potrà proseguire la strada che avvicina all'ineffabile Sé, ovvero divenire un mago nero. Merlino per la sua origine semidivina possiede per ciò stesso le qualificazioni necessarie per superare questa prova⁴; lo stesso però ci si attende dal CdM.

Le lusinghe egoistiche, tradizionalmente, sono quelle che solleticano l'*avidità* e l'*orgoglio*, come ben si può vedere nel simbolismo delle tentazioni demoniache al Cristo. L'umiltà “forzata” del grado di AA non deve essere dunque abbandonata: le maggiori responsabilità rispetto al buon andamento della Loggia impongono anzi un atteggiamento di generosità nei confronti degli AA, di collaborazione con gli altri CdM e di rispetto nei confronti dei MM.

Tutti i Fratelli di questa nostra Loggia ben sanno che la pretesa di sentirsi “arrivati” è estranea al vero iniziato: ciò è tanto più vero per il CdM, che vive l'estate della sua vita massonica ed è messo in condizione di portare la sua pietra per la costruzione del Tempio. I suoi strumenti infatti non servono più alla preparazione della pietra come nel primo grado bensì alla posa in opera della pietra levigata.

Peraltro, dato che noi passiamo solo una parte trascurabile del nostro tempo in Loggia, è evidente che le implicazioni delle nostre scelte si traducono nella rettificazione anche della vita profana; per quanto la saggezza di Merlino (e del Maestro) sia collegata all'età avanzata, tale obiettivo va preparato già nella fase dell'età adulta, con uno sforzo costante di equilibrio e dirittura morale.

³ L'Arte Regia è spesso paragonata alle fatiche di Ercole: si veda per conferma l'ultima tavola del *Mutus Liber*, dove l'eroe giace esausto nella sua pelle di leone.

⁴ La formulazione del pensiero «Non sia fatta la mia, ma la Tua volontà» (Lc 22,42) è il segno che è stata imboccata la via corretta.

3. La Maestria dell'Eremita.

Non è concesso in questa sede affrontare nei dettagli i Misteri della Maestria: ci limitiamo dunque ad accostare la Maestria nell'Arte alla lama dell'Eremita (Arc. 9), cara ai martinisti e rappresentante il cauto procedere del sapiente. Il vecchio Merlino – ormai nella maturità delle sue prerogative druidiche e sacerdotali – è guidato dalla fiammella del Sé, che egli tiene parzialmente celata avendone intuito la potenza, e dal bastone dell'intelligenza, con cui esamina le insidie del terreno⁵.

Nella povertà apparente del suo abbigliamento emerge la sua accresciuta umiltà: è la coscienza che il proprio sapere, confrontato all'entità dello scibile ed alla magnificenza dell'Intelletto che lo ha creato è davvero ben poca cosa. Tuttavia Merlino, divenuto autentico teurgo senza alcuna ambizione personale, è il mediatore tra le cose umane e quelle divine: egli partecipa nell'ombra alla procreazione di Artù, se ne prende cura nell'infanzia ed è promotore della costruzione di Camelot e della tavola Rotonda. Poi, compiuto il suo dovere, si accommiata dal suo Re e passa ad un altro piano di esistenza.

Resterebbe quindi deluso chi si fosse immaginato un mago invincibile, immortale e capace di prodigi sovranaturali: il sovranaturale infatti non esiste!⁶ La vera magia anzi, come insegnano Agrippa e Paracelso, non è un insieme di pratiche e di incantesimi ma il possesso del *secretum*, dell'autentica unione con l'Uno divino, neoplatonicamente ed ermeticamente inesprimibile, ineffabile, sfuggente ad ogni definizione e sempre al di là anche dell'universo animato dall'energia spirituale del *logos*⁷.

A questo si riferiscono gli arcani 10 e 11 (la Ruota e la Forza): il primo sottintende la contemplazione da parte di Merlino della Ruota del creato, che rappresenta il divenire del mondo fenomenico intorno all'asse centrale, che invece resta fisso⁸. Solo una volta sperimentata questa incredibile visione, Merlino – ormai nel mondo ma non del mondo – acquisisce la Forza (Arc. 11), che risulta dall'equilibrio degli opposti e che è raffigurata come un personaggio femminile che, senza apparente sforzo fisico, doma il leone aprendogli le fauci⁹.

⁵ Il Mago è inoltre preceduto da un serpente, lo stesso serpente che chiude il grembiule dei MM.

⁶ Cfr. PAPUS, *Corso di magia pratica*, Corax, 1989, p. 395

⁷ Si veda per approfondimenti, V. SCHIAVONE, *Natura e origini del corpus ermetico*, in "Corpus hermeticum", BUR, 2001, p. 20.

⁸ Nel linguaggio alchemico, il fisso, ovvero il maschile, lo zolfo, si unisce dunque al mutevole, il femminile, il mercurio, per dar vita al sale, prodotto dell'unione fra i contrari.

⁹ Si noti che nel film *Excalibur* si parla invece del "drago verde", caro agli alchimisti, intendendo l'energia fertile della vita che tutto penetra. La stessa iconografia classica di San Giorgio vede del resto il cavaliere santo (*kadosh*) avere la meglio sul drago verde delle pulsioni naturali.

4. Conclusioni.

Quello descritto fin qui è il cammino di Merlino; nel ciclo bretone, peraltro, non mancano le versioni che narrano della caduta del Mago. Egli infatti è travolto da una passione non ricambiata per un personaggio misterioso (che in certe versioni porta il nome di Viviana). Folle d'amore, Merlino arriva a prometterle di insegnarle tutti i suoi segreti, se essa si darà a lui: finchè, quando Viviana gli richiede di svelarle il suo ultimo segreto, che consiste nel tenere un uomo prigioniero di un carcere invisibile, Merlino glielo insegna.

Nel momento in cui il Mago dorme, Viviana ne approfitta per intessere intorno a lui la prigione invisibile che lo rinserrerà per sempre, sconfiggendo con questo artificio il suo maestro e rivale. A Merlino, iniziato caduto, resta solo la consapevolezza che, fintanto che durerà il suo amore per Viviana, rimarrà rinserrato nella prigione di aria, privato altrettanto a lungo dei suoi poteri divini.

Il simbolismo (e la lezione che ne deriva) sono evidenti. Viviana rappresenta infatti la Natura Universale, nel suo più oscuro aspetto: l'Avidya-Maya, la potenza illusoria che abbandona l'essere in preda alla distruzione, alla morte, al tempo. Viviana è dunque il Ragno ed il mondo è la tela che ha tessuto intorno all'uomo, destinato a rimanere in prigionia fino a che non avrà rinunciato al suo amore insensato per le cose terrene¹⁰.

In conclusione, il mago (come il massone) è condannato a rimanere sempre vigile di fronte alle lusinghe di una natura lunare ed insidiosa, che con vane promesse sottopone a continua tentazione anche l'iniziato che ha percorso ormai molti gradini sulla Scala di Giacobbe; paradossalmente, anzi, più si sale e maggiori sono i rischi della caduta. Da qui, cari Fratelli, siamo chiamati a trarre ancora una volta la lezione dell'umiltà e dell'equanimità rispetto alle vicende profane: via unica, questa, per trasformare l'iniziazione *virtuale* che tutti abbiamo ricevuto in una iniziazione *reale*.

¹⁰

Cfr. D. VISEUX, *L'iniziazione cavalleresca nella leggenda di re Artù*, Mediterranee, 2004, p. 41.

