

23. Nel ventre della montagna. Affresco in dodici quadri

PRELUDIO

Dhorg fermò i due terrestri che si erano precipitati ad aiutare Stylg: “Fermi. Non si può toccare l'iniziato. Ci penso io.” Prese la tazza dell'acqua, la riempì alla cascata a pochi passi, e la pose vicino alle dita di Stylg. Parlò sussurrando alle sue orecchie: “Alzati, ragazzo, bevi e cerca di riprenderti, ce l'hai fatta, ora hai il guardiano.”

Stylg, tremando, alzò la testa, si rizzò su un gomito facendo una smorfia di dolore, rotolò su un fianco. Con un po' di fatica bevve tutta la tazza, e poi, porgendola a Dhorg ne chiese ancora. Fu esaudito. Si mise a sedere, e subito cercò con gli occhi la sua preda: era lì, che palpitava imprigionata nella rete. Sorrise e guardò i terrestri. Anch'essi sorrisero: “Bravo! E' stato superbo!” -disse Pergy. “Grandi immagini.” -disse Brot- “tutti vedranno il tuo coraggio.”

Aveva perso sangue, e continuava a perderlo. Dhorg aveva già messo a bollire un pugno di erbe, e dette da bere il decotto a Stylg. Poi lo invitò a lavare le ferite. Una, sulla spalla, era profonda, e perdeva sangue. Dhorg estrasse dalal bisaccia un sacchetto di cuoio, che conteneva delle foglie sminuzzate quasi in polvere. Con queste Stylg tamponò la ferita: in pochi minuti il sangue si fermò. Poi Dhorg mescolò la polvere a grasso che aveva avvolto il altre foglie, e con questa pomata Stylg si spalmò le ferite meno profonde.

Dopo di ché poté mangiare.

Poi, senza riposare per nulla (è ormai il tramonto) [ndav ma se prima era l'alba... forse il tramonto è troppo...] Dhorg lo preparò alla iniziazione vera e propria.

“Ora” -spiega lo sciamano- “sei pronto per entrare nel ventre della montagna. Prendi l'aquila hu e ponila davanti alla porta della galleria centrale. Devi liberarla dalla rete e dal cappuccio, e legarla per le zampe. Lei ti farà da guardiano, terrà lontano Atha, gli spiriti Uru e gli spiriti Asa (delle montagne), i suoi servi. Anche noi saremo qui, e daremo una mano a fermarli. Tu devi entrare dentro la galleria e camminare. Tieni sempre la destra. A un certo punto arriverai in un luogo dal quale non si procede più. Ricorda di guardare sempre alla tua sinistra. Appena entrato vedrai delle cose che per il momento non devi sapere. Vedrai un cerchio segnato per terra, e ti siederai dentro di esso. Aspetta lì dentro, e la tua iniziazione accadrà.”

“Come farò a vedere nell'oscurità?”

“Ti darò una lampada, che potrai accanto a te, dentro il cerchio.”

“E cosa devo fare?”

“Nulla. La tua iniziazione accadrà. Saprai tu stesso quando sarà finita. **In ogni caso non restare più della durata dell'acqua e della lampada.** [nadv aggiunto dopo a mano] Non avere mai paura, qualsiasi cosa accada non temere. Se senti che il tuo ha sta per fuggire dal corpo devi dire queste parole: <<Non fuggire mio ha, il sangue hyarta ti tiene legato>> ad alta voce. Avrai con te anche una fiasca d'acqua della cascata, e potrai bere dei piccoli sorsi. Quando tornerai ricorda di portare con te tutto, di non lasciare nulla dà dentro. Non ho altro da dirti. Va pure.”

Stylg si alzò. Brot aveva cambiato la batteria della microcamera, perché Dhorg aveva proibito di seguire Stylg (con la stereocamera). E così Stylg si alzò e camminò verso l'ingresso della galleria, primo hyarta documentato ed elettronico, ultimo di una infinita serie di guerrieri di una tribù homo, dei pascoli di Sephir, pianeta tipo T della Fascia Esterna, colonia della Federazione dei Consigli d'Africa.

Fece quanto gli era stato detto. L'aquila hu, liberata dalla rete e dal cappuccio, legata per le zampe, cercò di volare via, ma non vi riuscì, e restò così, in piedi, fiera, le ali semidistese, il becco aperto e stridente, e proteggere la discesa dell'iniziato. I tre uomini rimasti sedettero attorno al

fuoco, vicino al monitor acceso, in attesa. Dhorg gettò sul fuoco una manciata di erbe disseccate, e si alzò un fumo acre e azzurrino, fortemente aromatico.

Ai terrestri che gli chiedevano informazioni rispose che era un mezzo per tenere lontani gli spiriti.

“Spiriti?” -chiese Pergy.

“Sì, gli Uru e gli Asa, gli spiriti della jungla e della montagna.”

“E sono pericolosi?” -si informò Pergy, un po' teso.

Dhorg sorrise: “No, se trattati nella maniera giusta.”

“Non crederai mica agli spiriti?” -chiese Bort ironico.

Pergy annuì: “Noi neo-animisti ci crediamo, sono manifestazioni del Grande Spirito Assoluto.”

Brot scosse la testa.

AVVICINAMENTO

Stylg entrò nell'orbita oscura della galleria. L'oscurità lo avvolse. La debole fiamma della lampada, alimentata con grasso di caprone, gettava ombre mobili e dense contro le pareti di roccia viva. Stylg la impugnava con la destra. Nella sinistra teneva la fiasca con l'acqua. Non aveva nient'altro, né abiti né armi. La galleria curvava subito a sinistra, poi puntava dritta verso il basso, con una pendenza accentuata, verso il cuore della montagna. Stylg camminò per una decina di minuti. A un tratto la galleria stretta e bassa (permetteva appena il passaggio di una persona) sboccò in un ambiente più vasto. Stylg alzò la lampada, e vide che si trovava in una grande spaccatura larga una decina di metri e alta il doppio, una specie di torrente sotterraneo ~~dal suolo~~ dal fondo ~~pieno~~ di grossi sassi, tra i quali infatti gorgogliava un piccolo ruscello. Il ~~torrente~~ ruscello scendeva a sinistra ~~verso il basso~~ e saliva a destra. Facendo attenzione a dove metteva i piedi Stylg prese a destra. La salita era in certi punti ripida, e doveva aiutarsi con le mani, cercando sempre di non far cadere né l'acqua né la lampada. Man mano che saliva la spaccatura si faceva via via più stretta. Ogni tanto doveva camminare proprio nella corrente del ruscello. Quando il corridoio roccioso fu largo circa quattro metri (era a forma di due V una sopra l'altra appoggiate con la biforcazione) la roccia, che fino a quel punto era stata nera come quella della Bocca delle Nuvole, diventò di colpo bianca, con striature dorate. A terra, tra i ciottoli del torrente, brillavano piccoli sassi d'oro. Stylg continuò.

Il percorso si fece dapprima meno ripido, e poi piano. Ma continuava a restringersi, finché fu largo un paio di metri. Diventò di nuovo liscio: un budello scavato nella roccia bianca e dorata. Dal soffitto cominciarono a pendere stalattiti, come festoni carnosì che passavano uno dopo l'altro sulla sua testa. D'un tratto la galleria finì bruscamente. Stylg ~~restò di sasso~~ si fermò. Davanti aveva una parete bianca senza alcuna apertura. Vide però che l'acqua continuava a scendere dall'alto scorrendo ~~lungo~~ su di essa. Alzando la lampada scorse un'apertura nella volta rocciosa. Era tre o quattro metri sopra la sua testa. Si chiese se doveva raggiungerla. Vide nella parete di fianco una serie di buchi nella roccia a mò di scala, che portavano proprio all'orifizio. Tenendo la fiasca dell'acqua tra i denti, e la lampada nella destra, cercò di salire. Fu difficoltoso, a causa dell'acqua che **vi** scorreva rendendo scivolosa la roccia, ma infine riuscì a infilare la testa nell'apertura. Era larga appena quanto bastava a passarci, e, tastando con le mani, Stylg sentì che era lunga solo un mezzo metro, dopodiché si allargava di nuovo. Allora spinse le braccia in alto e si issò.

PANORAMICA

Si trovò in un ambiente rotondo, dal diametro di circa dodici metri. L'apertura dalla quale era sbucato si trovava vicino alla parete. Al centro della grotta vi era una polla d'acqua, che sgorgava

gorgogliando in una coppa naturale larga un metro, e poi scorreva scomparendo nell'apertura da cui era ~~venuto~~ salito. Ma si rese subito conto che la cosa straordinaria non era quella.

Interludio 1

La notte era scesa colmand d'ombra la Bocca delle Nuvole. Le acque ululavano in fondo all'abisso. Sembrò ai terrestri che il rumore fosse più forte del giorno prima. Il vento soffiava a tratti sulle braci del fuoco languente, alzando vampate rosse sul viso di pietra dello sciamano. Il fumo acre si era dissolto, lasciando una sensazione strana nella gola dei due terrestri. Dhorg era immobile, gli occhi orientali ridotti a due liquide fessure di luce; eppure, sembrava ascoltare ogni folata di vento, ogni fischio tra le rocce che superava il rombo incessante della Piccola Acqua.

Pergy si guardò attorno inquieto: “Brot, perché non accendiamo la lampada?”

Dhorg, con un gesto impercettibile, gli fece cenno di tacere. Il compagno rinforzò quel gesto con un'occhiata. Pergy assunse un'espressione afflitta e tacque.

~~A un certo punto Dhorg si irrigidì e tese le orecchie. Anche i due terrestri lo fecero: si sentì un rumore come di sassi smossi che rotolano.~~ Brot era incollato al monitor, che rimandava le immagini della galleria bianca e luccicante d'oro: “Pergy, guarda, sembra oro!” -disse Brot, ma in quel momento l'aquila gridò, e lo schermo si spense. Un colpo di vento sollevò una vampata dalle braci e le disperse sulla roccia. ~~Nel silenzio improvviso,~~ L'ultimo sprazzo di luce rivelò la tensione dello sciamano, che si era irrigidito nell'ascolto. Sembrò quasi che il rombo della cascata si fosse fermato. Tutti e tre, distintamente, udirono un rumore come di sassi smossi che rotolano. “Vengono” -mormorò Dhorg.

PANORAMICA

Tutte le pareti della camera rotonda [ndav circolare?] erano ricoperte di affreschi. Stylg restò col fiato sospeso, e stava per muovere un passo verso di essi, quando ricordò le parole di Dhorg. Guardò davanti a sé e vide, segnato per terra, quasi di fronte alla polla d'acqua e largo quanto essa, un cerchio tracciato con colore rosso. Fece alcuni passi e vi entrò. Restò un attimo in piedi, e poi si sedette. Solo allora iniziò a guardarsi attorno.

Gli affreschi erano disposti tutt'intorno alle pareti circolari, tranne che nel punto in cui si trovava l'apertura da cui era salito. Non era un unico disegno, ma una serie di quadri. Erano 11.

La luce però non era sufficiente per vederli nei particolari, e Stylg se ne dolse. Stava giusto pensando a questo, quando sentì che il gorgoglio della polla aumentava di tono. Guardò, e vide che le bolle che l'acqua produceva erano aumentate di numero e grandezza, e che un leggero vapore si alzava dalla superficie. L'atmosfera della grotta diventò improvvisamente più calda e umida. Stylg sentì una pulsazione, dapprima debole, e poi più forte, nella sua testa. Sentì il suo cuore aumentare i battiti. Sentì contrarsi i muscoli dei genitali e dell'ano. Improvvisamente sbattè gli occhi, e gli parve che la luce della camera rotonda fosse aumentata di molto, tanto che ora gli affreschi erano visibili. Ricordò le parole di Dhorg, e guardò quello di sinistra. Girare il capo fu come fare un viaggio, come se fosse il puntamento di uno strumento, e si fermò.

1.

Il primo affresco raffigurava un bambino. Era un piccolo bambino hyarta, seduto per terra. Con una mano alzata reggeva un bastone di legno, con l'altra giocava con una ciotola. Esprimeva una grande tranquillità e una grande innocenza, e apparve a Stylg cos' indifeso che si commosse. Improvvisamente si sentì rapito da quell'immagine, in un turbinio di ricordi.

Ricordò quando aveva lasciato Manava, col padre, per venire in questi misteriosi pascoli hyarta

a diventare un guerriero. Ricordò la madre e i fratelli e i compagni di giochi spensierati nei cortili del palazzo, i litigi, i pianti, le risate. Ricordò i suoi primi anni, le prime parole apprese, il viso del padre, quello, più confuso, della madre beth. “Non è mia madre” -ricordò questo pensiero, e poi precipitò nel passato, un passato di miti che si era costruito nella mente, di jungla, di una donna sorridente e sottile, di una notte terribile e mortale, e del sorriso che moriva. “Perché? Perché? Perché la mia vita ha preso questi sentieri e non altri?” Gli parve che balenasse nella sua mente il volto severo di suo padre, un padre giovane e triste, e un panorama scorrente sotto i suoi occhi, e un sorriso sconosciuto che lo accoglieva in un nuovo mondo.

Sentì le lacrime che gli scendevano sulle guance come ruscelli, e si rese conto che il suo petto era scosso dai singhiozzi. Sorrise attraverso le lacrime.

Interludio

“Vengono chi?” -chiese Pergy tremante.

“Sì è interrotto il contatto!” -esclamò Brot armeggiando con l'apparecchio ricevente.

Dhorg si era alzato in piedi, e si guardava attorno nel buio quasi totale. Poi tornò a sedersi. “Sono Uru, sono spiriti giovani, basta non avere paura.”

In quel momento si sentì ancora più distinto il rumore di sassi smossi. Poi una pietra nera, grande come un pugno, cadde e rimbalzò proprio nel centro del focolare. Pergy e Brot balzarono indietro. “Non abbiate paura” -li tranquillizzò Dhorg- “sono spiriti infantili, scherzano. Raccontiamo episodi della nostra giovinezza, che a loro piacciono molto. Tu, per esempio,” -disse rivolto a Brot- “che cosa facevi da piccolo?”

“I- io? Beh, cosa facevo?” -degluti- “me ne stavo a Mombasa, dove mio padre lavorava in una fattoria di pesce. Poi ce ne siamo andati sui beth, dovevamo comprare una piantagione, anzi, i miei la comprarono, ma poi fu un fallimento e dovettero rivenderla...”

“Ma no” -lo interruppe Dhorg- “racconta cose allegre, sennò li irriti.”

“Irrito chi? Gli... gli spiriti?”

“Sì, Brot, non hai sentito?” -lu pungolò Pergy con voce stridula- “fai come ti dice lo sciamano.”

“Beh, io, io non è che facessi cose divertenti, sui Beth non ci sono molte cose divertenti da fare, andavamo a caccia di insetti bolla, e quando ne avevamo molti costruivamo dei piccoli aerostati e li lanciavamo per aria, e poi li buttavamo giù col minilaser. Ricordo che una volta ne trovammo così tanti, così tanti che” -ridacchiò- “li mettemmo tutti in un sacco, e il sacco era così leggero che ci volò via, e andò a finire sopra lo spazioporto, e bloccarono tutto il traffico perché c'era un oggetto sconosciuto. Mio padre mi spellò la schiena, quella sera...”

Di nuovo un sasso rotolò vicino al fuoco.

“Continua” -lo invitò Dhorg.

“Beh, ecco, però io non ero felice, e poi i miei lasciarono la piantagione, e mio padre restò senza lavoro, e beveva sempre la birra dei beth, e dormiva sempre come loro, e mia madre lavorava, e quando mio padre si alzava mi picchiava se mi trovava a giocare, perché diceva sempre che ero un buono a nulla.”

Dhorg lo interruppe: “Basta, basta così, se ne sono andati.”

Gettò altra legna sul fuoco, e riattizzò le fiamme. L'aquila, legata all'ingresso, era immobile.

2.

Attraverso il velo di lacrime gli occhi di Stylg videro il secondo affresco. Raffigurava una donna seduta davanti alla porta della capanna. La porta era chiusa da una stuoia, e la donna si copriva il volto con una mano. Stylg non riusciva a capire il senso di quell'immagine, guardava ma non

riusciva a capire, e lo prese un senso di scoramento, come se si trovasse di fronte a qualcosa di difficile e inspiegabile. Gli venne in mente Gede, la sua prima amante, e Nijia, ~~e sua madre beth~~, gli vennero in mente i loro occhi, e i loro sospiri d'amore o di affetto, le loro carezze, i loro corpi, ma soprattutto il mistero del loro cuore, dei loro fluidi femminili. Gi vennero in mente quei giorni in cui Nijia stava chiusa nella capanna, e rifiutava il rapporto; e quei capricci improvvisi dopo una parola o un gesto, inutilmente indagati; quei silenzi improvvisi di Gede, dopo l'amore, e le carezze che gli faceva, come a un bambino, e una lacrima sfuggita, una volta, quando l'aveva abbracciata stretta stretta.

Gli pareva che la donna seduta davanti alla capanna occhiegiasse da dietro alla mano, che accennasse a chissà quali segreti nascosti oltre la porta.

Pensò alla vecchia fattucchiera da cui Nair l'aveva portato, una notte, nei vicoli di Manava, e il pensiero diventò così forte che gli parve di vederla lì, davanti a lui, la ~~vecchia~~ strega grassa e lenta, e di sentirla mormorare parole sconosciute, in una lingua straniera, e ogni parola era un grumo di mistero, un accenno segreto a qualche arcano che gli era nascosto, e sentiva ridere Gede, sentiva ridere Nijia, sua madre, e le donne dei Drom-pa, che capivano ogni parola, e le sentiva parlare tra loro, parlare di lui, ma lui non capiva che cosa dicessero, e una rabbia sorda lo pervadeva, un senso di stupidità e di impotenza lo faceva arrossire, ma continuava a fissare la donna dal visto coperto, e la porta velata, finché in un impeto di rabbia distolse lo sguardo.

Interludio 2

“Il collegamento si è interrotto” -disse Brot guardando lo schermo oscurato- “Non riesco a capire perché...”

“Una rottura, forse la colpito la roccia” -sugerì Pergy.

“No, vedi, la spia indica che continua a trasmettere, ma è come se non riprendesse nulla.”

“Che strano” -disse Pergy.

In quel momento l'aquila agitò le ali, si mosse, e aprì le grandi penne come ad affrontare un avversario invisibile, il becco proteso in avanti. Il vento tacque.

“Guarda l'aquila!” -disse Dhorg- “Sente qualcosa.”

Il vento fermo aveva reso il rumore dell'acqua ancora più forte. I tre uomini erano in piedi, e guardavano il rapace, immobili. D'un tratto accadde una cosa incredibile: il tuono della Piccola Acqua si fermò. Lì per lì nessuno ci fece caso, poi improvvisamente Pergy girò la testa e impallidì come un cencio: “La... la... la... la... ca... cascata...” -balbettò.

Tutti e tre si girarono verso il precipizio, ma l'oscurità impediva di vedere. La luna azzurra era al tramonto, e solo le rocce più alte erano illuminate. Dhorg indicò il suolo con una mano: “Presto, stendetevi a terra e non muovetevi, ho paura che sia la Regina degli Uru. Qualsiasi cosa vi succeda non abbiate paura.” E così dicendo si sdraiò a terra. I due terrestri lo imitarono. Il silenzio era opprimente. L'aria ferma si era fatta afosa e densa di odori; il fumo del fuoco e delle braci, l'odore selvatico dell'aquila, l'odore di sudore e paura che ogni corpo emanava. Ad essi si aggiunse improvviso un odore fortissimo, un odore decisamente biologico, femminile, intimo. Sentirono l'aquila gridare. Poi lentamente, ognuno di essi percepì come una mano grande, carnosa, umida, che li accarezzava dai piedi alla testa. “Non muovetevi” -sussurrò Dhorg.

Pergy tremava. Più tardi, quando scrisse le sue memorie (L'iniziazione di Stylg Drom-pa, L'Avana University _____) descrisse così il passaggio della Regina degli Uru: “Percepì questa mano umida, che mi toccava i piedi, le gambe, e saliva lungo il mio corpo. Sembrava che mi palpasse un essere privo di occhi, per vedere com'ero. Quando arrivò al collo il terrore stava per sopraffarmi: temevo di venire soffocato. Invece la mano passò sul mio viso, sfiorò le mie labbra e si posò sui miei occhi. Io li chiusi, e immediatamente caddi addormentato. Ricordo che feci un sogno strano: sognai mia madre nella nostra casa di Islamabad; era in ginocchio sul pavimento, di spalle,

io entravo nella stanza e lei si voltava come se fosse sorpresa dal mio ingresso. Io, incuriosito dal suo comportamento, dicevo alcune frasi di circostanza, ma mi pareva che nascondesse qualcosa dietro di sé, e cercavo di girarle attorno. Lei continuava a fare schermo, finché io mi avvicinavo e scorgevo il cadavere di mio padre col petto insanguinato. Allora mia madre faceva un sorriso diabolico e mi mostrava le sue otto braccia, una delle quali reggeva il cuore di mio padre, ancora palpitante, e le altre pugnale e asce. Mi si lanciava addosso, e io cercavo di fuggire, ma lei mi afferrava, allora io gridavo dal terrore, e in quel momento entrava un uomo nudo dal fisico superbo, e la colpiva mentre io mi aggrappavo alla sua gamba muscolosa. Credo che questo sogno rappresentasse la mia scelta omosessuale; di certo per me significò molto, e da allora presi coscienza di una parte di me che non conoscevo.”

Pergy era aggrappato al braccio di Dhorg che lo scuoteva: “Sveglia, terrestre, se ne è andata, svegliati, non temere.”

Pergy riaprì gli occhi, e sentì subito la carezza del vento umido e il rombo della Piccola Acqua. “Se... se ne è andata?” -chiese impaurito.

“Sì, è andata. Che cosa ha fatto al tuo ha?” -si chiese Dhorg- “è strano, mi sembra che tu abbia paura delle donne...”

“Pergy annuì: “E'... è proprio così... a me le donne... non è che mi piacciono molto...”

Dhorg annuì: “Ora alzati, ho capito perché la Regina ha voluto esplorarti così a lungo. La incuriosivi.”

3.

Stylg si sentiva molto strano, “E' come se avesse bevuto una ghirba di birra”, si disse. Poi considerò un attimo il livello di percezione in cui si trovava. La grotta-tempio in cui era seduto gli sembrava palpitare, anzi, gli sembrava gonfiarsi e sgonfiarsi con il suo respiro, seguendo i movimenti del suo diaframma. Si sentì il cuore, che gli parve essere più calmo. Cercò di controllare la respirazione come aveva appreso nelle case dei lottatori. Lo strano vapore continuava ad alzarsi dalla polla d'acqua. Stylg si sentiva come una vescica gonfia di un'energia esplosiva. Il terzo affresco rappresentava la vecchia Kirse. Stylg ne fu stupito. Come poteva la vecchia Kirsa essere raffigurata nei luoghi sacri? In quel momento la figura dipinta nel muro parlò: “Che strane domande ti fai, uomo. Chiunque io sia, sono una goccia del ha del mondo, come te, e tutto ciò che tu vedi è corrente del ha del mondo. Io questo lo so” -disse con uno degli atteggiamenti tipici della vecchia moglie di Droma- “ed è ora che anche tu lo sappia. Sposai Droma quando ancora era un giovane secco come un pesce salato, e gli ho generato tre figli e tre figlie. Avevamo dieci caproni, e ci bastava appena il latte per nutrirci. E tuo nonno Droma non era per nulla una persona saggia, da giovane, e correva dietro a tutti i sederi delle ragazze. Oh, ma anch'io ero bella e come mi piaceva danzare! Mi corteggiò molto, perché mio padre voleva un mare di bestie per darmi. Un capo mi aveva chiesta. Ma Droma mi ebbe, perché una sera, durante un banchetto venne nelle nostre case e c'era anche questo capo e Droma sfidò tutti a Ota-non e disse che non avrebbe rinunciato a me se qualcuno non lo avesse battuto. I miei zii e i miei fratelli ci provarono tutti, ma Droma li mise spalle a terra, uno dopo l'altro. Alla fine quel giovane capo si alzò e si battè e perse come un pivello. Allora Droma mi ebbe.

All'inizio eravamo poveri, e tuo nonno non si comportava bene ~~Ma io lo feci rinsavire~~ Ma era un grande lottatore, e vinceva i caproni ai tornei. Poi li perdeva a pseka. Allora un giorno lo presi e gli dissi che era ora di finirla, che se non la piantava di battersi e di giocare avrei preso il piccolo Nair, tuo padre, [ndav verifica l'ordine dei figli] e mi sarei gettata nel torrente dal Sasso Aguzzo. E corsi verso il Sasso. Tuo nonno mi inseguì e si prese una tal paura che da quel giorno non toccò più la pseka. Si mise ad allevare e a commerciare le bestie, e in pochi anni le nostre greggi raddoppiarono e quadruplicarono. Questo per insegnarti che la donna sa ragionare e porta con sé anche virtù, non

solo vizi e misteri.”

Così dicendo l'immagine tacque.

Stylg la guardò bene: era una donna raffigurata nell'età in cui prende marito, ancora non ha avuto figli, ma il suo corpo è maturo, ha già amato, ma non ancora per sempre, e sta per fare le sue scelte. [ndag] Ma non era Kirse. Era una donna qualsiasi, seduta su una stuoia. Sotto i suoi piedi erano raffigurate le due lune di Sefhir. Stylg si sentiva lucido e pieno di energia. Riflettè: la condizione di suo ha in quel momento era davvero strana. Si sentiva lucido e pronto di riflessi, ma continuava a rimanere in una situazione di percezione assolutamente paranormale. La caverna continuava a pulsare seguendo il suo respiro, come se fosse la sua propria pancia e lui si vedesse dentro. Guardò il quarto quadro.

Interludio 3.

“Come. La incurioso?” -chiese Pergy.

“Sai, gli Uru sono spiriti della foresta” -spiegò Dhorg- “sono selvatici, dispettosi e curiosi. Amano i giochi e i racconti allegri. La loro regina è molto bella, e va in giro sempre nuda, seguita o preceduta da un drappello di Uru. Segue gli uomini soli, e i tipi strani, e li sorprende ai margini della foresta. Li eccita fino all'estremo e poi li lascia così, e i suoi sudditi Uru li prendono in giro. Se trova una persona assopita entra nei suoi sogni e si fa raccontare da essi tutti gli episodi strani. Quando Atha ha bisogno di aiuto chiama gli Uru e la loro Regina e gli fa compiere dei servizi, come questa sera. Atha si è accorto che un guerriero è penetrato nel grembo della Madre delle Montagne e vuole impedirlo. Ora ha inviato gli Uru, poi forse verrà lui stesso.”

“Quegli altri spiriti che avevi nominato, agli Asa?” -chiese Pergy.

“Pergy” -lo interruppe Brot- “Pensiamo allo schermo: rimarremo senza immagini dell'iniziazione, come facciamo?”

Pergy si rivolse a Brot: “Non mi interessa. Sono molto interessato a questi spiriti, invece. Occupati tu del tuo fottuto schermo.”

Brot restò sorpreso, sbattendo gli occhi. Pergy si rivolse di nuovo a Dhorg: “Continua, ti prego.”

“Le Asa sono spiriti delle rocce e delle montagne” -c ontinuò Dhorg guardando la faccia di Brot- “vivono negli anfratti, sono ragazzine invisibili che rispondono alle grida generando l'eco, e appaiono a volte come luci o suoni ai viaggiatori della montagna. Ma credo che tra un po' potrai vederle, guarda laggiù.”

E, seguendo l'indicazione del dito dello sciamano, Pergy poté vedere nell'oscurità densa come inchiostro che riempiva il baratro della Bocca delle Nuvole, una ghirlanda di luci danzanti. Gli parve anche di udire un suono lontano di risate e canti.

Brot aveva impugnato la stereocamera, e la puntava nel buio. Sullo schermo apparivano le stesse luci che si vedevano a occhio nudo.

“Si vedono anche sullo schermo” -disse il nero.

Dhorg annuì: “Le Asa sono spiriti molto seri. Proteggono il viandante prudente e preparato al viaggio, fanno trovare oggetti smarriti, guidano sul sentiero perduto. State calmi e non succederà nulla.”

Le luci, sempre danzando secondo curve armoniose, si erano avvicinate. Apparivano ora come lucciole, e il fischio del vento sembrava risate e un canto lontano. Quando furono vicine alla rientranza rocciosa su cui si trovavano i nostri interruppero la danza e restarono come una nube di puntini luminosi, sospesi nel vuoto. Brot filmava. Le Asa seguirono la direzione della stereocamera, la circondarono, poi si accostarono al monitor. Brot continuava a riprenderle, e le loro immagini apparivano sullo schermo. Le risate argentine continuavano ad arrivare sulle folate di vento. Pergy osservava con gli occhi spalancati, Dhorg sorrideva. Le luci circondarono improvvisamente l'aquila, che ne fu in un primo momento terrorizzata, poi, come se avesse sentito le parole di Dhorg (“Quest'aquila non ha forse coraggio?”), si scagliò contro di esse col becco aperto, gridando. Le luci

oscillarono e si spostarono più indietro. L'aquila si calmò.

La scena si ripeté più volte, ma infine le luci si allontanarono definitivamente scomparendo sulle ali del vento.

4.

Il quarto affresco rappresentava un capo. Era seduto su un seggio coperto di pelli, teneva in mano il bastone e aveva sul petto l'artiglio dell'aquila. Era un vecchio capo dai capelli bianchi. Stylg si aspettava un qualche insegnamento, e infatti una voce prese a parlargli nella testa. Sì, nella testa. Non era una voce udibile, ma era una voce che si manifestava oltre le orecchie, direttamente dentro il cervello.

E diceva: “Un capo deve saper governare il mondo. Deve conoscere i numeri per saper contare e ricordare la grandezza del suo popolo e delle sue ricchezze. Deve saper costruire villaggi e recinti, imporre leggi e decisioni, deve impersonare la ragione e la prosperità, difendere il patrimonio e i confini del villaggio. Solo a questo deve pensare, non alla magia, né ai miti, né alla gloria, ma a come far crescere le greggi, a non far mancare acqua e kinra, a non produrre troppa birra e poca farina, a combinare matrimoni vantaggiosi per i suoi, a non mettersi in litigi che possano portare perdite. Un capo deve essere solido come la roccia, forte duro come la fronte del capobranco, deve sapere sempre da quale dei quattro orizzonti arriva il vento. Un capo deve saper governare il mondo.”

Stylg, a queste parole, sentiva il petto gonfiarsi. Possedeva egli tutte quelle doti? Se un giorno fosse stato capo famiglia o capo villaggio, sarebbe stato in grado di farlo? Si sentì debole, incerto, privo di esperienza. Pensò a suo padre, che ora era nel palazzo del Governatore. Era forse in grado di insegnargli ad essere un capo hyarta? No di certo. Da troppo tempo serviva i terrestri. Lo vide debole e curvo, non un guerriero hyarta agile e forte e deciso, ma un piccolo servo dei terrestri impaurito e incapace di abbandonare le sue quattro mura.

Si sentì umiliato per la debolezza del proprio padre, e per la propria, che da lui aveva ereditato. Non avrebbe mai potuto essere un guerriero, era cresciuto nelle mollezze dei terrestri, e Nair stesso ne era rimasto invischiato. Sapeva forse governare il mondo? Sapeva decidere, giudicare, calcolare? No, non lo sapeva, perché nel ramo della sua famiglia si erano perse le qualità dei padri.

Questa sensazione di inadeguatezza diventò un tarlo nella sua mente. Si sentiva come un bambino che non è in grado di imitare i suoi coetanei. L'angoscia e la sofferenza che l'avevano fatto piangere e l'avevano turbato, e la serenità che poi gli aveva calmato il cuore si erano trasformate in una febbre mentale: pensava e rifletteva, ma il nucleo del problema sembrava sfuggirgli sempre.

Interludio 4

“E anche le Asa hanno una regina?” -chiese Pergy a Dhorg.

“No, hanno un re.” -rispose questi- “il re delle Asa è il Capo delle Montagne, e le sue greggi sono tutti i caproni selvatici, i capri saltarocce. Le Asa li mungono sui pendii più ripidi e nei canali, e li sorvegliano giorno e notte. Il Re delle Asa è un grande allevatore, e fa crescere le sue greggi come erba dei prati. E' potente, saggio e calcolatore. Non fa mai nulla per nulla, e se Atha vuole che faccia qualcosa per lui lo deve ricompensare.”

In quel momento si sentì tremare la montagna, come per un terremoto. I tre uomini caddero in ginocchio: “Restate così, deve essere lui...” -disse Dhorg. Se il guardiano resiste andrà tutto bene. Restate in ginocchio e guardate per terra. Non toccate nulla, se vedete che gli oggetti si muovono.”

Il tremore si ripeté. La roccia vibrava come se una macchina immensa avanzasse da qualche parte. Sembrò che l'ombra, già quasi completa, si facesse più fitta. Le fiamme del fuoco sembrarono

offuscarsi e ardere più lente, le ombre da esse proiettate al suolo si mossero con maggiore esitazione. L'aquila gridò disperata e si sentì saltare e sbattere le ali in un lotta parossistica, che durò per una decina di minuti. Poi cessò. Ripresero le vibrazioni. In quel momento Brot vide l'apparecchiatura ricevente della microcamera, monitor compreso, che si trovava accanto a lui, muoversi come spinta dal tremito della roccia. Allungò una mano per fermarla, ma Dhorg glielo impedì: "Lascia stare, la vuole per sé." Brot protestò, le bloccò con le mani ~~per fermarla~~. L'apparecchio si fermò. In quel momento il resto dello zaino prese a muoversi verso l'orlo del precipizio. Di nuovo Brot lo fermò con la mano. Ma le vibrazioni non cessavano. Questa volta fu la stereocamera a muoversi verso la voragine. Brot si precipitò a ~~fermarla~~ bloccarla. Dhorg lo ammonì: "Devi lasciare qualcosa, o sarà peggio per te."

La stereocamera, infatti, smise di scivolare verso la Bocca delle Nuvole, ma ora era Brot stesso che si muoveva. Tentò di alzarsi in piedi, ma le vibrazioni del suolo erano così forti che faticava a mantenersi in equilibrio, e una specie di forza lo attirava irresistibilmente verso l'abisso. "Presto, fate qualcosa!" -gridò.

"Che cosa preferisci perdere?" -gli chiese lo sciamano.

"Il ricevente della microcamera!" -propose Pergy- "Tanto non funziona."

"Va bene, va bene, ma sbrigatevi!" -rispose Brot, che era aggrappato alle rocce, seduto a terra e, centimetro dopo centimetro, scivolava verso il pozzo.

"Dhorg afferrò l'apparecchio e disse: "Potente Capo delle Montagne, accetta questo dono come ricordo della tua visita" -e lo scagliò nel buio ululante oltre l'orlo del burrone. Il tremore della montagna cessò di colpo.

"Il Re delle Asa è così" -disse Dhorg- "è un materiale e sa fare bene i suoi conti: non fa mai nulla per nulla."

5.

Stylg continuava a rompersi la testa. Pensava: "Sono così, sono un mezzo hyarta, ormai sono nato così, come posso cambiare? Non posso farlo. Eppure è giusto che sia così, perché io non ho colpa degli errori di mio padre. E poi, in fondo, neppure lui poteva fare diversamente. Se io ho questi limiti insuperabili, perché mi è chiesto di superarli per essere degno? Nessuno può non essere quello che è, perché altrimenti sarebbe un altro ~~diverso~~. Eppure ci viene chiesto conto di errori che non abbiamo commesso noi, né nessun altro. Come si può pagare per colpe non commesse?"

Fu a quel punto che sentì una risata. Si volse e vide che era il quinto quadro. Vi era dipinto uno sciamano. Uno sciamano vecchissimo, con in mano un nodoso bastone, seduto su una stuoia con accanto una ciotola. Aveva l'aria ridente. "Bevi un sorso della tua fiasca, uomo, e ti sentirai meglio" -disse a Stylg.

Stylg, tremando, ubbidì: l'acqua era fresca e gli dette [ndav diede?] sollievo. Il tarlo mentale si affievolì.

"Che cosa ti turba?" -chiese il vecchio.

"Non capisco come posso diventare ciò che non sono; e tu, chi sei?"

"A quale delle due domande vuoi che risponda?" -disse il vecchio di rimando.

"Puoi rispondere solo a una delle due?" -chiese Stylg.

Il vecchio rise: "Chi l'ha detto? Posso rispondere a tutte le domande che vuoi, ma certo non contemporaneamente. Vedi, questa è già una risposta."

"Co- come, risposta? Non comprendo."

Il vecchio sciamano mosse il bastone nodoso: "Comprendi benissimo, se solo usi la tua testa normalmente, senza pensare di dover pensare, ma pensando soltanto. E questa è un'altra risposta. Mi spiego: le cose impossibili sono semplici da risolvere, perché non si risolvono. Tutto sta a capire quali sono impossibili e quali no. Ma in linea di massima tutti i problemi sono risolvibili, da qualche

parte e in qualche modo, anche in più d'uno.” - trasse un profondo respiro- “Quanto a me, sono Naujd, il primo sciamano hyarta, e ho inventato la conoscenza degli sciamani.”

Stylg si inchinò verso di lui: “Onorato.”

“Sciocchezze. Tu non mi onori, perché non ti ho ancora dimostrato la mia capacità. Ora ti racconterò come risolsi il problema del caprone e della fiasca.

Io ero un grande sciamano, ma un giorno la mia tribù scese in guerra con quella di un villaggio vicino, i nostri nemici ci sconfissero e fecero schiavi molti di noi e rubarono le nostre greggi. Allora io, che mi ero salvato, andai a parlare col capo dei nemici per conto del mio capo. Gli chiesi che ci restituisse i nostri caproni e i nostri fratelli prigionieri. Il capo nemico mi guardò e rise: <<Vi restituirò le vostre greggi se le ~~porterai~~ via farai entrare tutte dentro la tua fiasca.>> disse- <<dicono che tu sia un potente sciamano, vedremo se lo sei.>>

Allora io chiesi una capanna, e mi ritirai dentro di essa. Dopo un'ora uscii e dissi al capo: <<Ecco fatto. Le nostre greggi sono dentro la mia fiasca.>> Il capo mi guardò strano: <<Menti>> -disse- <<le vedo oltre le capanne dentro i recinti.>>

<<Mi sono addormentato>> -risposi io- <<e ho sognato che tutte le nostre greggi erano dentro la mia fiasca. Nel mondo dei sogni il problema è risolto.>>

Il capo mi guardò male: <<E come faccio io a sapere che non menti?>>

<<Dormi, vai nel paese dei sogni e lo vedrai.>>

<<E' quel che farò. Se questa notte vedrò nel paese dei sogni quello che mi hai detto sarete liberi.>>

E così fece. La mattina dopo fui chiamato al cospetto del capo. Era serio e mi guardò impaurito: <<Quello che hai detto è vero. Questa notte sono sceso nel mondo dei sogni e ho visto le vostre greggi dentro la tua fiasca. Siete liberi, voi e il vostro bestiame.>>

Così risolsi il problema e la guerra finì. Ti è piaciuto?”

Stylg era serio. Aggrottò le sopracciglia: “Scusa se mi permetto” -disse- ma tu hai risolto il problema con un gioco di parole, solo perché il capo non aveva detto <<voglio vedere le greggi dentro la tua fiasca nel mondo reale.>>

Lo sciamano Naujd sorrise con la bocca sdentata: “Figlio mio, i problemi sono sempre nelle parole; nella realtà non ci sono problemi. Hai mai visto l'acqua indecisa se scendere per un declivio o per un altro? Hai mai visto il vento indeciso se correre in su o in giù per un canalone? O il fuoco pensare quale ramo bruciare di un legno biforcuto? Hai mai visto i lupi saltatori fermarsi a discutere quale bestia del gregge assalire? Non farti ingannare da chi ti parla di calcoli e decisioni; calcoli e decisioni sono importanti, ma non sono tutto: dentro di te, al tuo interno più interno c'è sempre il giusto declivio, la giusta direzione, la decisione più semplice. Ricorda l'insegnamento dello sciamano Naujd, che fu il primo a percorrere i pascoli.”

Interludio 5

“L'iniziazione procede bene” -disse Dhorg.

Pergy scosse la testa: “Che altro potrebbe succedere se andasse male?”

“Oh, nulla, finché i tentativi si fermano all'ingresso Stylg è salvo. Ma presto o tardi il guardiano cederà. Atha si spazientirà e verrà di persona.”

“Chi è Atha?” -chiese Brot.

“E' il nostro dio. L'essere più potente del cielo.”

“E così si manifesta?” -domandò Pergy.

“Oh, come vuole. Atha è furbo, non ha regole precise. Lui le fa, le regole.”

“Tutto questo mi sembra poco scientifico. Come faremo a raccontarlo al professore? Diranno che abbiamo avuto delle allucinazioni.”

“E perché dovremmo aver avuto delle allucinazioni?” -obietto Pergy: “Siamo sani, abbiamo passato tutti gli esami di idoneità alla missione, non abbiamo bevuto né mangiato nulla di strano...”

“Oh, questo non basta” -intervenne Dhorg- “avete aspirato il fumo di reba.”

Brot si girò verso il vecchio: “Vuoi dire... che quelle foglie che hai gettato sul fuoco sono allucinogeni?”

Dhorg sorrise: “Non capisco la tua parola 'allucinogeni'. Sono foglie che fanno vedere cose che altrimenti non si vedono. Ma noi abbiamo bisogno di vederle, potrebbe essere pericoloso il contrario.”

“Ma, vuoi dire che è stato tutto un'allucinazione? Sogni a occhi aperti?” -Brot era infuriato- “ti butto nella cascata con queste mani, vecchia scimmia!”

Dhorg scosse la testa: “Tu credi che senza le foglie di reba non sarebbe successo nulla? Che non avresti avuto paura? Che non avresti perso il ricevitore? Queste cose ti sembrano cose cattive? Chi dice che senza le foglie di reba non ti saresti alzato in preda a un incubo e gettato nella voragine?”

“O che non saremmo venuti alle mani uccidendoci a vicenda? O che non si sarebbe aperta la montagna per inghiottirci? Che cosa sai? Il futuro non è certo nelle foglie di reba. Se tu non ci fossi stato le foglie di reba avrebbero potuto farti proprio nulla. Dunque non sono le povere foglie le responsabili. Se io non ci fossi stato nessuno le avrebbe gettate nel fuoco. Ma io c'ero, e ci sono, e so cosa devo fare per l'iniziazione di un guerriero. L'iniziazione è una cosa che accade, e tutte queste presenze che si sono passate accanto sono una benedizione per noi, perché escono da noi stessi, e ci purificano. Credi forse che quello che vedi sia tutto fuori di te? Quello che hai visto e udito e sentito era tutto dentro di te, dentro di noi, non sono le foglie di reba, né il mio gesto che l'ha creato, ed è giusto che torni a lui, come l'acqua che prendi dal fiume, che bevi e che pisci nel fiume. Questa notte” -e Dhorg alzò una mano- “un uomo affronta se stesso nel cuore della montagna, per trovare la sua via. Quando questo accade, le cose hanno sempre un turbine, e anche gli uomini che gli sono vicini. A tutti accade, e forse un giorno accadrà anche a voi.”

In quel momento si udì un tuono immenso, che coprì le ultime parole di Dhorg. I terrestri ammutolirono. Poi un lampo bluastro illuminò per un istante la voragine, e un vento misto a pioggia sferzò la roccia.

“Ecco Atha in persona, Colui che Fa le Regole. Affari vostri.” -disse Dhorg, e si sedette verso l'apertura davanti alla quale stava l'aquila. L'uccello appariva in preda al terrore. Fissava un punto nel vuoto e nell'oscurità. Un vento gelido venne da quel punto, fece rabbrivire i tre uomini, anche i due con la tuta termica, e sollevò una nube di cenere dal fuoco. Il turbine assunse la forma di mulinello, e si avvicinò all'aquila. L'uccello spalancò il becco e gli occhi gialli scintillarono, poi il mulinello l'avvolse, si sentì un grido e la corda di cuoio che legava la zampa del rapace si spezzò. L'aquila hu gridò di nuovo e prese il volo, scomparendo nel buio e nel boato della cascata. Di nuovo un fulmine sconvolse l'oscurità facendo ballare le ombre della montagna, e un rombo fece tremare le rocce.

“Atha è entrato, che il ha del mondo protegga quel ragazzo.” -disse Dhorg.

6.

L'immagine dello sciamano restò immobile. Stylg si era ripreso dal tarlo mentale, dal paradosso che lo paralizzava. Volse lo sguardo all'affresco che aveva di fronte, proprio oltre la polla di acqua gorgogliante. Volse lo sguardo e restò a bocca aperta: l'immagine raffigurata era Nijia.

In quel momento Stylg sentì un rumore alle sue spalle. Si volse, e vide delle mani sbucare dall'apertura da cui era salito. Alle mani seguirono un paio di braccia, e alle braccia una testa. La testa era rivolta verso la parete, e Stylg vide un uomo alto, di una bellezza nel viso e nel corpo senza pari, con in mano un bastone da lottatore e un artiglio d'aquila sul petto. Costui lo guardò molto fieramente: “Chi sei?” -chiese con voce imperiosa.

“Sono Stylg Drom-pa dio Ocomo, e tu chi sei?”

Il guerriero fece alcuni passi, e si fermò proprio di fronte a Stylg, coprendo l'immagine di Nijia: “Sono Atha, Dio degli Hyarta.”

Stylg restò immobile, come pietrificato. Cosa sarebbe successo ora?

“Che cosa fai nel ventre della mio sposa, la Madre delle Montagne? Non sai che questi segreti non devono essere conosciuti?”

“Sto facendo la mia iniziazione per divenire guerriero. Anche questo deve essere fatto.” -rispose Stylg umilmente.

Atha annuì, abbassando il mento sul petto poderoso. Poi alzò il capo scuotendo le mille trecce: “Vedo che sei già al sesto quadro. Ho tardato molto a fermarti. Ancora un passo e sarebbe stato molto difficile. Ma vedo che l'amore è dove ti dovevi fermare. Bene” -Atha rise, e le pareti della grotta tremarono- “ora ti ucciderò, e la faremo finita. Porgi il collo al colpo.”

Ma Stylg, a quelle parole, era balzato in piedi, e si era messo in posizione di guardia. Atha rise di nuovo: “Come osi? Credi di poter affrontare il tuo dio?” -e così dicendo calò il bastone. Stylg non percepì alcun intervallo di tempo tra il momento in cui il bastone partì e quello in cui arrivò. Sentì un'esplosione alla nuca e cadde nell'oscurità.

Transizione

Buio.

Coscienza del buio.

Coscienza di essere coscienti.

Ragionamento.

Discorso.

Scelta.

Stylg aprì gli occhi. Vide ancora la stanza circolare attorno a sé. Dunque non era morto. Ma la sua testa era vuota e pesante girava. Si sentì mancare il respiro. La fiamma della lampada tremolava, debolissima. Era disteso, il suo braccio sinistro galleggiava nell'acqua della polla. Sentì che era calda. Si alzò. Fu faticoso. Sentiva che stava per perdere i sensi. Guardò di nuovo davanti a sé: non vide più Nijia, ma vide l'immagine di una fanciulla vestita da sposa, con i tatuaggi rituali e il corpo unto e ornato di collane. Sentì dentro di sé una voce che diceva: “Torna indietro, prima che sia troppo tardi.” Ma aveva paura di aver fallito la prova. Sentì che il suo ha stava fuggendo dalla sua mente, per lasciarlo svenuto: ebbe paura, e disse la formula: “Non fuggire mio ha, il sangue hyarta ti tiene legato.” Si sentì un po' meglio, e si alzò in ginocchio. Scorre con gli occhi i quadri che erano rimasti. Ma restarono muti. Il settimo raffigurava un pastore che conduceva due caproni al pascolo, uno bianco e uno nero; l'ottavo era una donna con una ciotola e un vaso di farina, e i figli intorno che aspettavano la distribuzione del cibo; la nona immagine era quella di un guerriero sulle montagne, avvolto nelle pelli di caprone, per proteggersi dal freddo, solitario, con una lampada per custodire il fuoco; al decimo posto era dipinto il sole Jegg nelle quattro posizioni dell'anno, assieme alle quattro fasi della cura delle greggi: l'accoppiamento, il parto, la migrazione ai pascoli bassi, la macellazione; l'ultimo quadro recava l'affresco di un guerriero simile a Atha, alto, forte, fiero, che teneva con irrisoria facilità le fauci di un lupo.

“Quel guerriero che non sarò mai” -si disse Stylg. Volle provare a rimettersi a sedere, ma si rese conto che era troppo debole per resistere. Gli occhi stavano per chiudersi, e dovette ripetere la formula. La lampada stava per spegnersi. Il vapore della fontana era così fitto che offuscava la vista. Si trascinò fino alla apertura da cui era salito, strisciando sulla roccia. Si calò con le gambe, cercando appigli, ma non riusciva quasi a muoversi. Ansimò. Non c'era più aria, si sentì mancare, sentì i polmoni che aspiravano inutilmente, perse i sensi e scivolò verso il basso, cercando di tenere la lampada al sicuro.

Si riebbe il fresco dell'aria della grotta inferiore. Si rialzò. La lampada d'osso ricavata dal teschio

di un caprone era ancora accesa. La sollevò verso l'alto. Dal buco attraverso cui era sceso i vapori della polla cadevano a bave lente e luminescenti.

“Non sono un guerriero” -ripeteva monotono dentro di sé, mentre rifaceva in uno stato ipnotico il percorso in senso inverso.

Era debolissimo, inciampava e cadeva ogni pochi passi. Più volte fu sul punto di lasciarsi andare e stendersi lì, nel cuore della montagna. Ma si fece forza. “Non sono riuscito a diventare un guerriero” -diceva la voce- “sono il più infimo degli uomini.”

“Non sono riuscito a diventare un uomo, sono un bambino per sempre.”

“Ho perso tutto, non esisto, non ho nulla, non avrò nulla.”

“Non sono nulla, nessuno mi è simile, nessuno mi è fratello.”

L'alba

L'alba iniziava a pennellare il cielo sopra la Bocca delle Nuvole. Sopra la Bocca delle Nuvole l'alba iniziava a pennellare striare il cielo con grandi pennellate di bianco. Dhorg, Brot e Pergy si destarono da un sopore improvviso che li aveva condotti fuori dal tempo e dalla notte. Di Stylg ancora nessuna traccia. La luce livida svelava i volti stanchi e tirati dei due terrestri, gli oggetti sparsi per il campo, i resti fumanti del fuoco.

Lentamente, Dhorg si alzò e si sgranchì le membra indolenzite.

Poi, senza dire nulla, si diresse verso la galleria in cui la sera prima era scomparso Stylg.

I due terrestri lo guardarono entrarvi con volti muti e stanchi.

Passò un quarto d'ora.

Dhorg riemerse lievemente affannato, e, a gesti e parole mozze, indusse i due a seguirlo, non senza essersi muniti di una sorgente luminosa.

Trovarono Stylg alla fine della prima galleria, privo di sensi, le mani che tenevano strettamente avvinghiata la lampada e la fiasca. La lampada era spenta. Il corpo del giovane era pieno di tagli e contusioni, e una filo di saliva gli scendeva dalle labbra.

A fatica, lo trassero fuori, fino alla piattaforma rocciosa.

La luce era cresciuta fino all'inizio del giorno.

Dhorg gli bagnò le labbra con acqua fresca, lo massaggiò premendo in alcuni punti precisi, gli mise in bocca alcune bacche spremute che aveva con sé. Styl respirò profondamente e fremette. Dopo poco apriva gli occhi.

Stylg aprì gli occhi e vide chine su di sé tre facce. Sul momento non li riconobbe, perché erano indistinte e confuse. Richiuse gli occhi. Ma qualcosa lo richiamava alla veglia. Qualcos'altro invece non voleva ritornare alla coscienza.

Infine si riprese, e le prime parole che disse furono: “Ho fallito”.

Dhorg attese che si riprendesse del tutto, lo rifocillò, lo lasciò bere a volontà, lavarsi e curarsi le ferite. Poi lo trasse da parte. Si sedettero vicino all'orlo del baratro urlante della Bocca delle Nuvole. Il sole Jegg trionfante aveva già iniziato a indorare le rupi più alte. Il cielo era un cerchio blu infinitamente profondo e alto. La spuma della Piccola Acqua generava l'arcobaleno sopra la cascata.

Dhorg si fece raccontare tutta la visione del giovane. Quando egli ebbe raccontato dello scontro con Atha e della sua sconfitta, poi del risveglio e dell'abbandono, Dhorg tacque per qualche istante.

Poi disse: “Immaginavo che ti saresti fermato proprio lì. Vedi, gli undici quadri rappresentano undici gradini dell'iniziazione. Ma non è vero che quando l'iniziazione finisce quando si diviene guerrieri. Questa cerimonia che tu hai vissuto non è l'iniziazione, ma ne è l'inizio. E' il passaggio dall'esperienza vissuta senza coscienza all'esperienza ordinata per gradi di presa di coscienza. La prima cosa che il guerriero deve apprendere è la modestia (in hyarta: il vuotarsi-da-soli), cioè deve sapere che se ha appreso mille virtù, gliene mancano mille. In questo senso chi esce dalla caverna convinto di avere attraversato tutta l'iniziazione, non ha realizzato nulla. Chi non ne esce più, e

lascia libero il suo ha là dentro, ha vissuto tutto il percorso, ma è morto al mondo. Quasi tutti i guerrieri che realizzano il primo passo dell'iniziazione arrivano a un certo punto, poi il loro ha li spinge a uscire, perché altrimenti li abbandonerebbe. Arrivano a quel punto quando Atha o uno dei suoi servi riescono ad allontanare il guardiano e ad entrare. Tu sei stato onorato dal duello con Atha in persona, perché il tuo guardiano è stato valoroso. Atha ti ha fermato nel punto in cui è giunta la tua vita. L'apparizione di Nijja è una conferma che i tuoi maestri sono le donne, come io ti dissi. I primi cinque gradini sono già stati vissuti e appresi dal tuo ha. Hai compreso quali sono?"

"Stylg riflettè: "Penso di sì."

"Dimmeli."

"Il primo riguarda l'infanzia... le possibilità di essere una cosa o un'altra."

Dhorg annuì: "Il primo gradino dice: tu puoi essere tutto quando ancora sei nulla; quando diventi qualcosa inizi ad abitare il mondo degli opposti. Ogni cosa che sei è qualcosa che non puoi più essere."

"Sì, è così. Il secondo invece è... è difficile da capire... dice che ci sono cose difficili da capire... come... come i segreti delle donne, il loro essere."

"Il secondo" -ripresero Dhorg- "dice che ciò-che-non-sei è anche ciò-che-non-compreni. Tu sei un uomo, e per te ciò-che-non-compreni si esemplifica nell'essere femmina. Il secondo gradino è rendersi conto che esiste anche ciò-che-non-compreni, e che esiste proprio perché tu sei."

"Ma il terzo, il terzo in parte nega questo, perché nel terzo la vecchia Kirse ha detto parole sagge... ha detto che non tutto quello che è femmina è mistero."

"Oh, certo" -annuì Dhorg- "il terzo è il primo gradino dei gradini. Tutto il mondo è fatto di dividere e poi mettere insieme in un cerchio più grande, e poi vedere che c'è un altro cerchio grande e poi mettere insieme in uno più grande ancora. Ricordi la filastrocca: la mia capanna è un cerchio, il mio clan è un cerchio di capanne / Il mio clan è un cerchio, il mio villaggio è un cerchio di clan / il mio villaggio è un cerchio, il mio popolo è un cerchio di villaggi / il mio popolo è un cerchio, il ha del mondo è un cerchio di cerchi popoli / **[il ha del mondo è un cerchio, quest'uomo è il ha del mondo / quest'uomo è un cerchio, la mia capanna è un cerchio di uomini, e così via.]**" [ndav [] dell'ag]

"Ricordo bene"

"Ecco cosa vuol dire il terzo gradino. Vuol dire che nella realtà tutto è commisto, la femmina non è il femminile, ma ha parole di saggezza e di chiarezza, non solo di mistero. Così è per il maschio."

"E il quarto" -Stylg aggrottò la fronte- "il quarto è un capo, è il saper essere capo; il quarto è duro, non ha possibilità di scelta, o così o niente."

"Il quarto è il primo del secondo tre. Il quarto è saper contare e calcolare con la materia. Non vi sono eccezioni o errori. Il quarto è saper dividere i quattro punti dei venti. Tu dici: <<è vento dalle montagne>>. Tu sai che il vento dalle montagne non è mai diritto nello stesso modo, che un giorno piegherà più verso il sole che sorge e un giorno verso il tramonto, e a volte sarà così in mezzo che potresti dire <<è vento dalle montagne>>, ma potresti dire anche <<è vento del tramonto>>, ma non puoi dire <<è vento delle montagne ed è vento del tramonto>>, perché tutti riderebbero di te. Tu scegli, e la tua scelta fa il vento. Compreni bene, il vento resta così com'è, ma le tue parole lo fanno per gli uomini, che devono dividere."

"Capisco. Infatti questa difficoltà compare poi nel quinto gradino."

"Esatto. Nel quinto il quarto si supera. Nella vita normale tu dividi e scegli, e hai delle regole chiare per farlo. Queste regole sono nelle parole. Se ti offrono un caprone da comprare tu puoi solo dire 'sì' o 'no'. Ma a volte nella vita compaiono delle domande o delle situazioni in cui le parole ingannano. Allora bisogna essere saggi. Essere saggi vuol dire 'andare oltre l'inganno delle parole'. Questo ti ha insegnato Naujd: le regole sono nelle parole, non nelle cose; ma è l'uomo che fa le parole, e non le parole l'uomo."

"Ma il sesto, il sesto è difficile da capire, a quel punto è entrato Atha."

“Il sesto è il passaggio, è di fronte al quinto. Il quinto dice: vai oltre le regole delle parole. Questo potrebbe farti pensare che hai superato ogni bisogno di regole, che sei come Atha 'colui che fa le regole'. Ma attenzione, perché si dice 'le regole delle parole'. Ma oltre le regole delle parole ci sono altre regole. Se offri da mangiare a un uomo affamato tu sai che dirà 'sì!', non starà a pensarci sopra. Il caprone di Burdan, quella vecchia storiella, che morì di fame perché non sapeva scegliere da quale sacco di kinra mangiare, ha senso solo se quella sciocca bestia non aveva fame. Se avesse avuto fame avrebbe scelto subito. Ed ecco che cosa dice il sei: 'impara le regole degli uomini', che sono prima delle parole. Perché tu scegli di amare una donna? La risposta non esiste. Se tu dici 'perché lei sceglie di amare me', torni al punto di partenza. E non puoi portare nessuna altra motivazione. Ci sono sempre altre donne più belle, se la scegli per la bellezza; più ricche se la scegli per la ricchezza; più abili se per questo l'hai scelta, o addirittura uguali a lei se l'ha scelta per il suo ha. Ci sono scelte che vengono prima delle parole perché vengono prima del pensiero. E' il tuo ha che le fa, non la tua mente. La tua mente vede solo due possibilità assolutamente uguali, due tre. Il tuo ha, invece, sa scegliere. Col sesto inizia il rapporto col proprio ha.”

Stylg chinò la testa: “Ho capito. Però qui mi sono fermato. Non sono riuscito.”

Dhorg lo toccò con la mano: “Non affliggerti. Ora ti dirò il segreto dell'iniziazione. Nessun guerriero è un guerriero. Quelli che noi chiamiamo guerrieri sono (e lo sanno) solo sulla stradadi diventare guerrieri. Hanno superato il quinto gradino 'andare oltre le regole delle parole'. Dove siano giunti nella ruota degli undici gradini è un segreto che custodiscono nel loro cuore. Non ti affliggere, tu sei un guerriero.”

Stylg sorrise: “Quest'uomo non riesce a essere contento.”

“Non puoi esserlo. Non devi essere contento. Ora tu sei a un punto di equilibrio: la tua paura di essere uomo è pari alla tua meraviglia. E' pari come l'acqua all'orlo di un vaso. Non devi essere né triste né allegro. Questa prova è comprensione. Davanti a te hai tanti gradini quanti ne hai dietro di te.”

“E cosa significano gli altri?”

Dhorg sorrise: “Potrei dirtelo, ma non li hai 'compresi', e non capiresti. Sappi che alla fine degli undici del guerriero ce ne sono altri, quelli dello sciamano.”

“Lo sciamano è dunque oltre il guerriero?”

“Sì. Lo sciamano vive un'altra iniziazione; ma non c'è un luogo fisso né una serie di immagini dipinte. Lo sciamano deve riconoscere e creare assieme al ha del mondo l'accadere della sua iniziazione. Ma ora basta. La tua prova è finita. Sei un guerriero, e come tale puoi ritornare al villaggio.”

Brot si avvicinò a Dhorg: “Sciamano... vorremmo chiederti una cosa.”

“Dimmi pure”

“Intanto, scusa per ieri sera, non volevo arrabbiarmi, ma quella storia del fumo allucinogeno...”

“Oh, dovevi dire quello che hai detto, il tuo ha si è liberato.”

“Beh, senti, dato che Stylg ha finito la prova, potremmo chiamare una navetta e farci portare a casa direttamente... o devi rifare tutta la strada a piedi?”

“Vuoi dire quelle case-che-volano?” -chiese Dhorg.

“Sì, proprio quelle.”

“E verrebbe qui, nella Bocca delle Nuvole?”

“Sì, proprio qui.”

“E ci porterebbe a Ocomo volando come l'aquila hu?”

“Sì, più o meno...”

“Certo che va bene. Non ho proprio voglia di camminare per cinque giorni.”

Così una navetta partì dalla industria Macellazioni di Ocomo, salì fino alle cascate, guidata dagli strumenti dei due terrestri, si calò nella Bocca delle Nuvole e si accostò alla piattaforma rocciosa,

ronzando sopra gli equilibratori gravitazionali. Estese la passerella automatica e i quattro, due terrestri e due hyarta, salirono a bordo.

Così Stylg fu il primo guerriero a tornare dalle montagne volando, e ad atterrare a Ocomo tra lo stupore del villaggio.

Scese sorridendo dalla navetta, e meditando dentro di sé il sesto gradino.

[ndav una specie di nota scritta di seguito a mano e a macchina e a matita]

L'iniziazione hyarta è un processo psico-farmacologico che comprende diverse fasi e diversi ingredienti. L'adepto viene fatto arrivare in un ambiente particolare, che fu studiato e descritto da... (etc).

Si tratta di una camera sotterranea circolare, in cui si trovano 11 quadri affrescati. Al centro della camera sgorga una sorgente di acqua calda.

L'ambiente della grotta è rigorosamente costante quanto a temperatura, umidità, pressione. L'ingresso di un essere umano con una lampada provoca due fenomeni paralleli: l'aumento di temperatura e il consumo di ossigeno. Questi fenomeni provocano la liberazione di particolari gas contenuti nell'acqua, che inizia a formare bolle e vapori. ~~Si crea così una catena~~

Questi gas, che sono una miscela di diverse sostanze, provocano potenti effetti dislettici, con allucinazioni estese a tutto lo spettro sensoriale. All'assunzione di queste sostanze allucinogene sembra che si aggiunga un condizionamento ipnotico, a cui il soggetto iniziando viene sottoposto per tutto il periodo precedente l'iniziazione, con stimoli sub-liminali che lo sciamano gli darebbe durante il sonno, recitando formule e cantilene. Questa seconda parte dell'ipotesi servirebbe a spiegare il tipo di interpretazione pressoché standard che ogni iniziando dà agli affreschi, facendone quindi una specie di archetipi universali.¹

Il soggetto quindi permane nella camera rotonda finché gli effetti dei gas non provocano una sua prima reazione fisiologica violenta, durante la quale invariabilmente egli si vede affrontato e sconfitto da una divinità.² La reazione si conclude generalmente con la perdita dei sensi. Lo svenimento provoca una ripresa del controllo da parte del soggetto, che, ~~ripresosi~~ riavutosi, ha pochi secondi per decidere di abbandonare la camera. Se non lo fa, un secondo svenimento lo ridurrà con ogni probabilità in stato di coma provocandone la morte. Non sono pochi i guerrieri che non riescono a superare la prova: i loro corpi vengono poi recuperati dagli sciamani. La morte provoca l'abbassamento di temperatura e la fine dell'emissione di gas.

¹ Ndag giocare sull'opposizione tra ontologisti e convenzionalisti semantici.

² Ndag Inconscio collettivo junghiano?