

Lucia Ottavia Antares

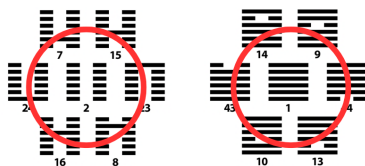
La costruzione della Sfera dei Mutamenti

(Estratto dal libro II - La Sfera)

Poli e cerchi polari

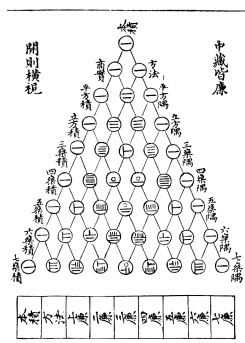
Immagina, amico lettore, una sfera simile alla terra, con poli, equatore, tropici e cerchi polari. Nel polo superiore si colloca il Creativo, l'esagramma con sei linee intere, il Cielo, in quello inferiore il Ricettivo, la Terra, l'esagramma con sei linee spezzate.

Mutando una linea per volta dall'esagramma del Creativo si generano sei discendenti che si dispongono su un parallelo, l'equivalente di un cerchio polare. Analogamente procedendo dal Ricettivo.



Questi esagrammi hanno cinque linee solide e una tenera, oppure cinque tenere e una solida. Questo suggerisce l'idea che si possano ordinare i segni in base al numero di linee solide e tenere che incorporano. In alto il Creativo con sei linee solide, sotto un parallelo sul quale sono disposti i sei segni con cinque linee solide, sotto un altro parallelo con quelli di quattro. Simmetricamente, in basso il Ricettivo con sei linee tenere, sopra i sei segni con cinque linee tenere, sopra ancora quelli con quattro. Infine, lungo l'equatore i segni d'incontro, con tre linee solide e tre linee tenere.

圖方 蔡七法古



1
1 1
1 2 1
1 3 3 1
1 4 6 4 1
1 5 10 10 5 1
1 6 15 20 15 6 1
1 7 21 35 35 21 7 1

Triangolo di Tartaglia

Il numero dei figli che si trovano su ciascuno dei livelli è un semplice esercizio di calcolo combinatorio ed è espresso in un Triangolo che viene chiamato di Tartaglia, ma prima di Tartaglia già ampiamente noto in altre culture, compresa quella cinese. Sono i numeri della settima riga, 1, 6, 15, 20, 15, 6, 1.

Proprietà formali della Sfera

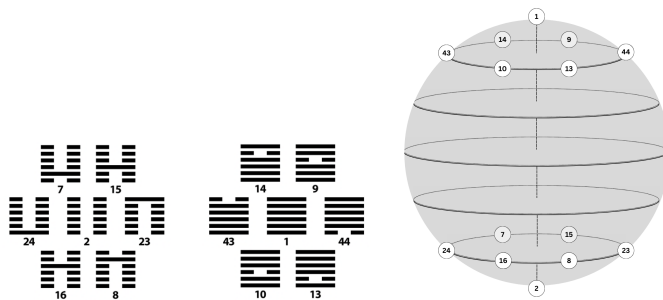
Col Creativo al polo superiore e il Ricettivo a quello inferiore, è possibile costruire una Sfera che possiede due proprietà formali interessanti:

1. In ogni livello della Sfera, gli esagrammi in posizioni opposte presentano la stessa configurazione di linee, però rovesciata;
2. Agli antipodi di ogni esagramma si trova l'esagramma opposto, quello in cui le linee solide del primo sono le tenere del secondo e viceversa.

Genitori e figli, dai poli all'equatore

Gli esagrammi vengono generati sulla base di alcune regole:

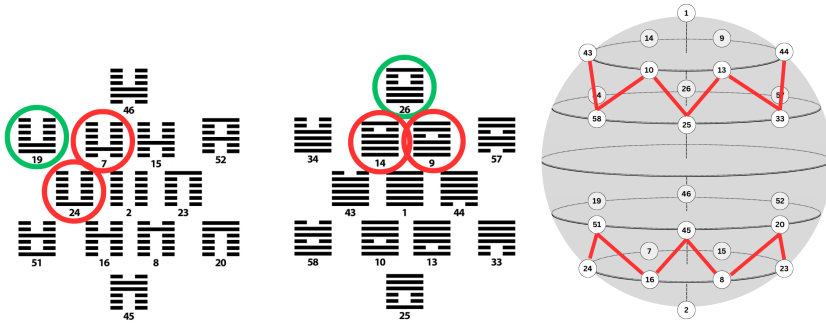
1. Creativo e Ricettivo generano sei figli ciascuno mutando una delle loro sei linee. I sei figli si dispongono in cerchio intorno al genitore, a formare i primi livelli della sfera, l'equivalente, sulla terra, dei circoli polari.



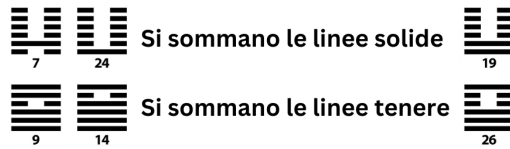
Queste figure, e le seguenti, rappresentano la sfera vista dai due poli. A sinistra la semisfera del Ricettivo, cioè la sfera vista dal basso, a destra la semisfera del Creativo, vista dall'alto.

2. Dai primi livelli si generano i secondi livelli della Sfera, l'equivalente dei tropici sulla terra. Due figli adiacenti sul primo livello generano un terzo figlio che si pone tra loro al secondo livello, con un procedimento geometrico basato su triangoli. Si generano così 6 figli.

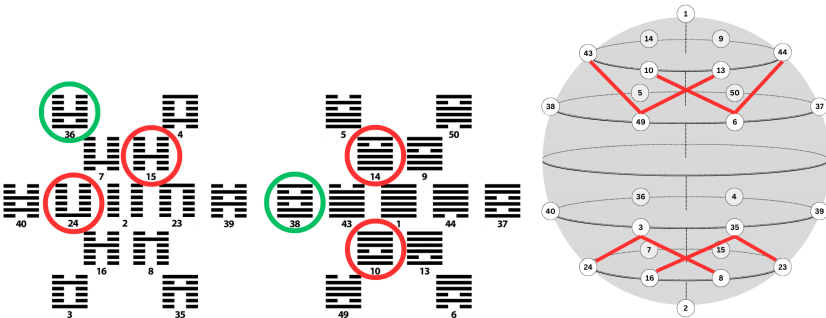
Nelle figure seguenti, i genitori sono indicati in rosso, i figli in verde.



La generazione del figlio avviene unendo le linee solide nella semisfera del Ricettivo, e le linee tenere in quella del Creativo. Per esempio, gli esagrammi 24 e 7 presentano rispettivamente una linea solida in prima e in seconda posizione; l'esagramma da loro generato, il 19, ha linee solide nella prima e nella seconda posizione.



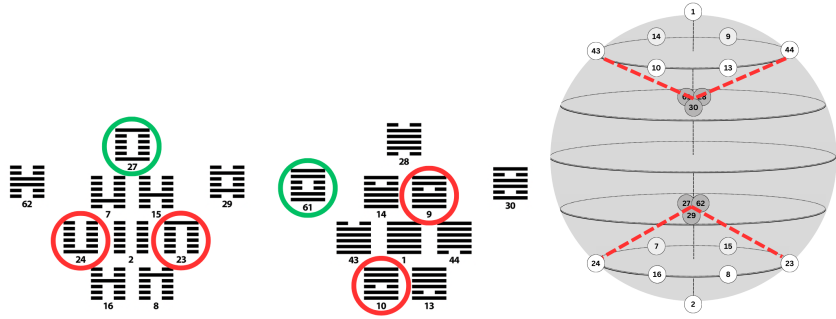
3. Lo stesso accade a due figli non adiacenti ma separati da un solo esagramma, che generano altri 6 figli.



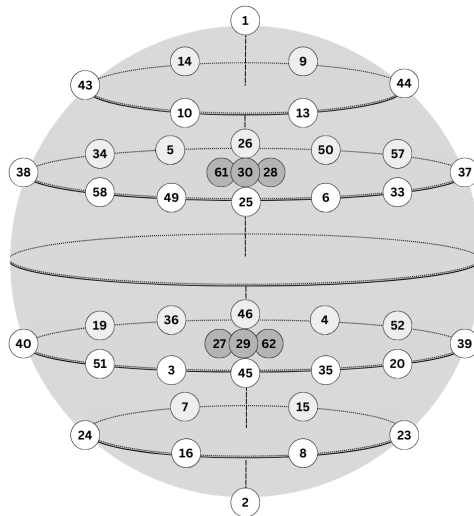
La regola di generazione resta identica; si uniscono le linee solide nella semisfera del Ricettivo, le linee tenere in quella del Creativo.

4. Figli opposti, cioè separati da due esagrammi, generano un figlio che si pone all'interno della Sfera, sul Canale che congiunge il Ricettivo al Creativo e che corrisponde, idealmente, all'asse terrestre che collega i due poli.

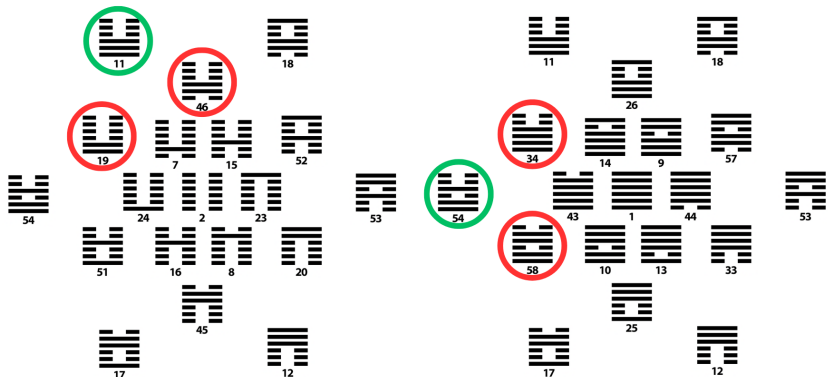
Qui si generano 3 figli in ciascun emisfero. Questi sei figli insieme al Creativo e al Ricettivo sono gli otto esagrammi simmetrici, gli unici che restano uguali a sè stessi se vengono capovolti.



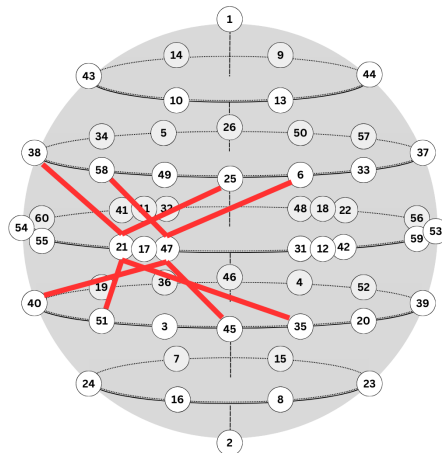
Si generano così i 15 figli dei secondi livelli: 12 si dispongono sulla superficie della Sfera, 3 sul Canale che collega Terra e Cielo.



5. Coppie adiacenti dei 6 figli della regola 2, generano altri 6 figli che si dispongono sull'equatore della Sfera. Questi figli sono generati sia nella parte alta della Sfera, che parte dal Creativo, sia in quella bassa che origina dal Ricettivo. Rappresentano sei punti di congiunzione fra le due semisfere.

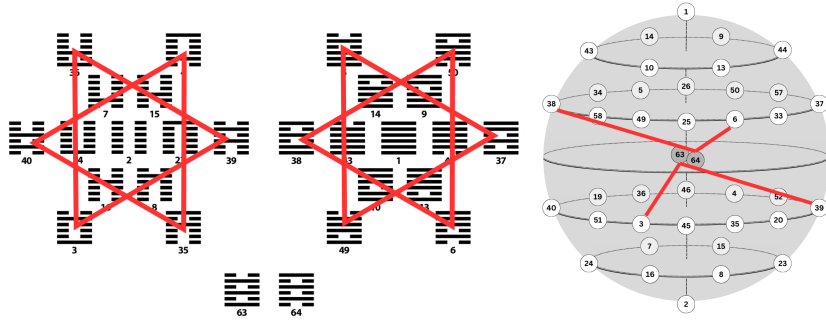


-
- The image displays two versions of the 64 hexagrams of the I Ching, arranged in a grid-like pattern. The left diagram represents the 'Fuxi' sequence, and the right diagram represents the 'Shao Yong' sequence. In both diagrams, hexagram 41 (Jing, The Great Power) is circled in green, and hexagram 26 (K'un, The Unseen) is circled in red. The hexagrams are numbered 1 through 64, and their corresponding binary representations (0 for broken line, 1 for solid line) are shown to the right of each hexagram.



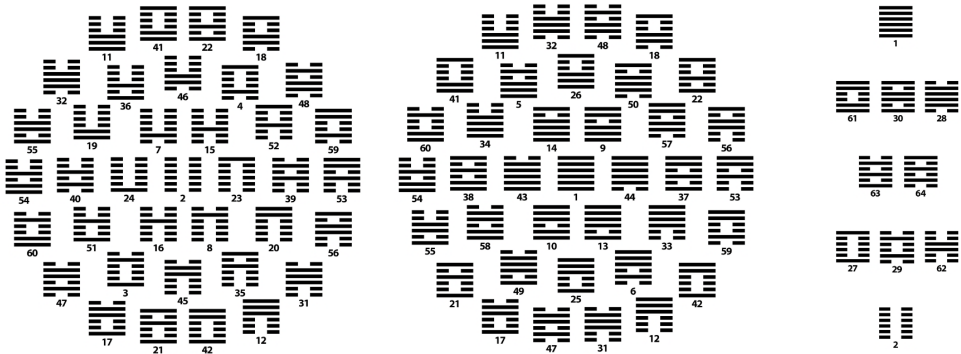
Le posizioni dei 12 figli generati nella semisfera superiore non coincidono con quelle dei 12 della semisfera inferiore, ma si dispongono simmetricamente a coppie intorno a uno dei sei figli della regola 5.

7. Coppie non adiacenti dei figli generati dalla regola 3 generano i due esagrammi centrali della Sfera.



Una qualsiasi coppia fra gli esagrammi 3, 36, 39 nella semisfera del Ricettivo, oppure 5, 37, 49 nella semisfera del Creativo genera l'esagramma 63. Analogamente per l'esagramma 64.

Vengono così generati i 20 figli dell'ultimo livello: 18 disposti sull'equatore della Sfera e 2 nel suo centro.



Le due semisfere e il Canale centrale

La Sfera è così completata, tutti gli esagrammi sono stati generati a partire dal Creativo e dal Ricettivo.

Le possibili sfere

Per costruire la Sfera occorre per prima cosa scegliere un esagramma fra i sei possibili per il livello 2 di una semisfera; l'esagramma rovesciato sarà nella posizione opposta. Accanto a quello occorre sceglierne uno fra i quattro rimanenti; ancora, l'esagramma

rovesciato di quest'ultimo sarà nella posizione opposta. Resta quindi la scelta fra gli ultimi due esagrammi.

Il livello 2 dell'altra emisfera è determinato dalla proprietà formale degli antipodi.

Una volta che i livelli 2 sono completati, le regole costruttive consentono di definire tutta la Sfera in modo univoco.

Per costruire il livello 2 esistono $6 \times 4 \times 2 = 48$ possibili combinazioni (una scelta fra sei esagrammi, poi una fra quattro, infine una fra due). Escludendo le sei permutazioni e le due riflessioni per ciascuna permutazione, restano $48 : 6 : 2 = 4$ disposizioni possibili per la Sfera, che si differenziano in particolare per i due esagrammi che finiscono al centro della Sfera.

In una sfera gli esagrammi 63 e 64, Acqua su Fuoco, Fuoco su Acqua.

In una sfera gli esagrammi 17 e 18, Lago su Tuono, Monte su Vento.

In una sfera gli esagrammi 53 e 54, Vento su Monte, Tuono su Lago.

In una sfera gli esagrammi 11 e 12, Terra su Cielo, Cielo su Terra.

In tutti i casi, gli esagrammi che finiscono al centro della Sfera sono contemporaneamente inversi e opposti, cioè si possono trasformare l'uno nell'altro sia rovesciandoli sia modificando le linee solide in tenere e viceversa.

La Sfera dei Mutamenti

Una di queste quattro sfere possiede un'eleganza formale superiore alle altre, e verrà proposta come Sfera dei Mutamenti.

E' quella con gli esagrammi centrali 63 e 64, compenetrazione di Acqua e Fuoco, gli stessi che si trovano alla fine della sequenza, e che sono denominati in modo suggestivo Dopo il compimento e Prima del compimento.

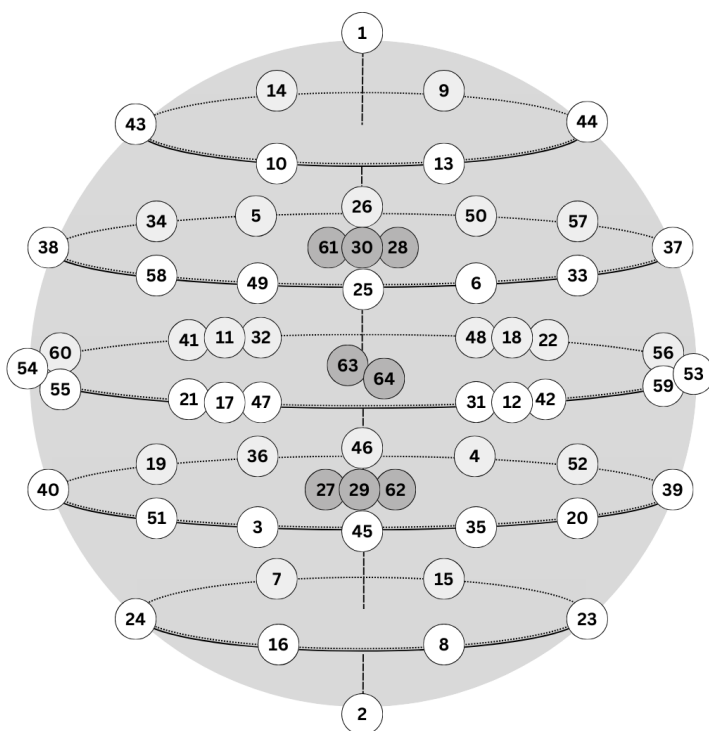
Antipodi

Sulla Sfera, e anche nel Canale interno, ogni coppia di esagrammi sugli antipodi è formata dalla combinazione di due trigrammi in cui restano invariati i ruoli, ma si invertono i sessi; il maschile diventa femminile e viceversa.

Al padre corrisponde sempre la madre, al fratello maggiore la sorella minore, al fratello mezzano la sorella mezzana, al fratello minore la sorella minore.

Per esempio, l'esagramma 3, è composto da Acqua su Tuono, il fratello mezzano sul fratello maggiore. Ai suoi antipodi c'è l'esagramma 50, Fuoco su Vento, la sorella mezzana sulla maggiore.

Gli esagrammi sull'equatore posti sui punti di equilibrio (11 e 12, 17 e 18, 53 e 54) sono anche agli antipodi fra loro. Gli altri sono agli antipodi del corrispondente segno sulla emisfera opposta; per esempio il 21 col 48, il 32 col 42, eccetera.



La Sfera dei Mutamenti

Ogni singola coppia di opposti sulla Sfera presenta così un perfetto equilibrio tra la forza yin e la forza yang.

Licenza

© Lucia Ottavia Antares, 2026.

Questo documento, inclusi il testo, gli schemi e le immagini originali, è distribuito con licenza Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

La licenza consente di condividere e adattare il materiale, anche per fini commerciali, a condizione che sia riconosciuta adeguatamente l'autrice, sia indicata la licenza e siano segnalate eventuali modifiche.

Licenza: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Citazione: Antares, Lucia Ottavia. *La Sfera*. 2024. Estratto dal capitolo dedicato alla costruzione della Sfera dei Mutamenti.