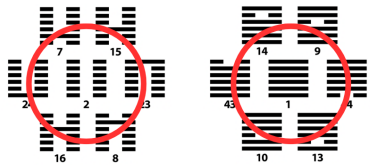
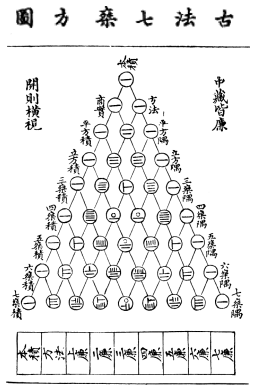
La Sfera

Immagina, amico lettore, una sfera simile alla terra, con poli, equatore, tropici e circoli polari. Nel polo superiore si colloca il Creativo, il Cielo, in quello inferiore il Ricettivo, la Terra.

Nei trigrammi Padre e Madre generano i figli mutando una linea; analogamente, la mutazione di una linea del Creativo e del Ricettivo genera sei discendenti da ogni polo, che si dispongono su un parallelo, l'equivalente di un circolo polare.



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.



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.

I prossimi paragrafi sono abbastanza tecnici: descrivono le modalità di costruzione della Sfera. Se questi dettagli, oggettivamente noiosi, non vi interessano, Keplero vi permette di saltare direttamente al paragrafo intitolato 'La Sfera dei Mutamenti'.

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:

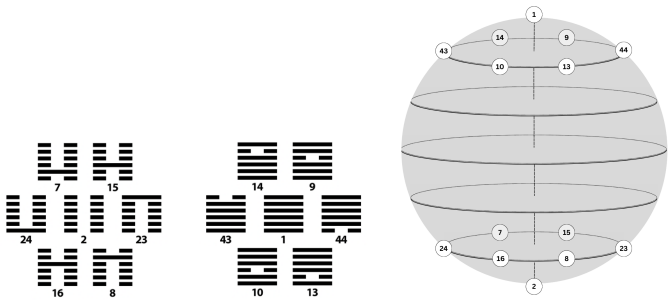
1. In ogni livello della Sfera, gli esagrammi in posizioni opposte presentano la stessa configurazione di linee, però rovesciata;

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:

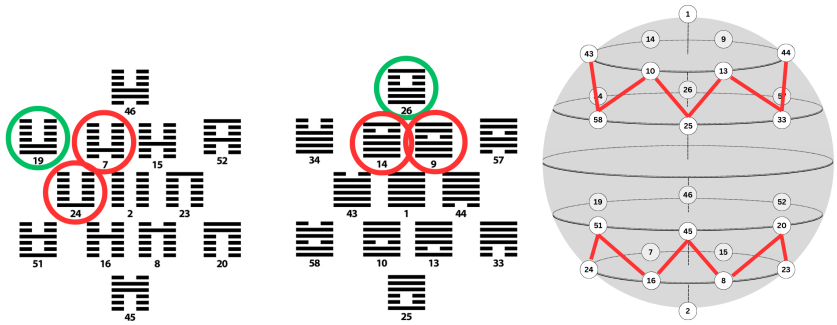
1. Creativo e Ricettivo generano sei figli ciascuno mutando una delle loro sei linee. I sei figli si dispongono in cerchio intorno al genitore, a formare i primi livelli della sfera, l'equivalente, sulla terra, dei circoli polari.



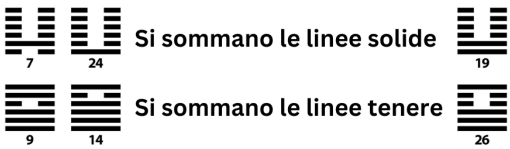
Queste figure, e le seguenti, rappresentano la sfera vista dai due poli. A sinistra la semisfera del Ricettivo, cioè la sfera vista dal basso, a destra la semisfera del Creativo, vista dall'alto.

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.

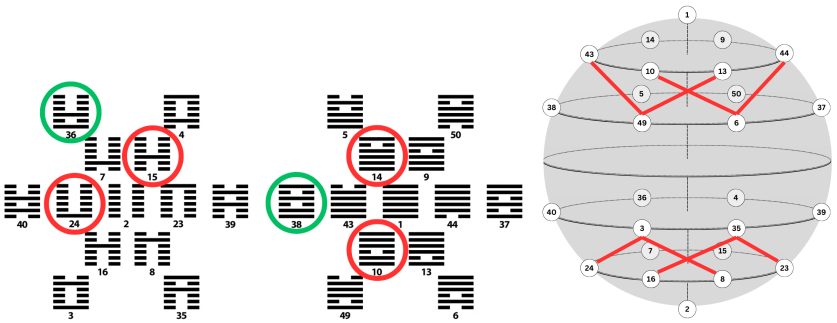
   Nelle figure seguenti, i genitori sono indicati in rosso, i figli in verde.



La generazioone 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.



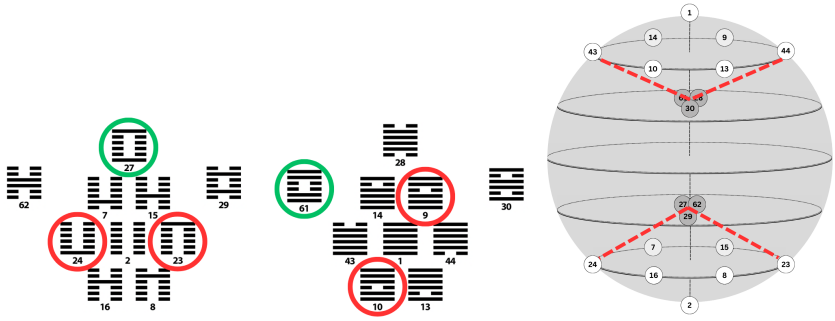
3. Lo stesso accade a due figli non adiacenti ma separati da un solo esagramma, che generano altri 6 figli.



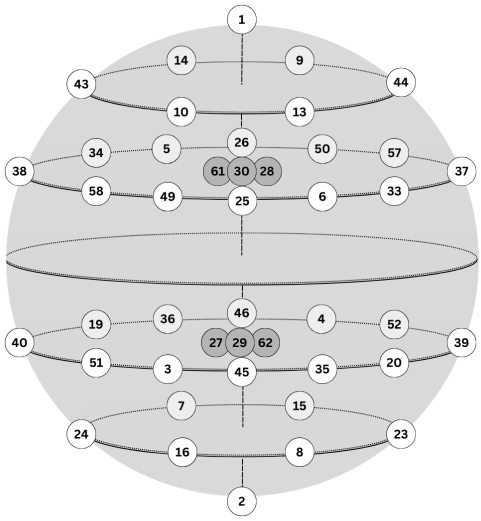
La regola di generazione resta identica; si uniscono le linee solide nella semisfera del Ricettivo, le linee tenere in quella del Creativo.

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.

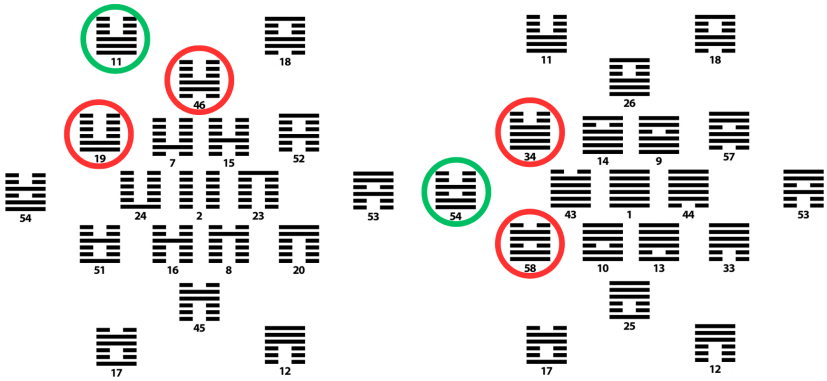
   Qui si generano 3 figli in ciascun emisfero. Questi sei figli insieme al Creativo e al Ricettivo sono gli otto esagrammi simmetrici, gli unici che restano uguali a sè stessi se vengono capovolti.

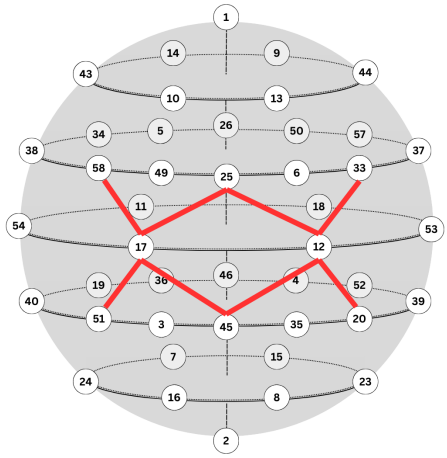


Si generano così i 15 figli dei secondi livelli: 12 si dispongono sulla superficie della Sfera, 3 sul Canale che collega Terra e Cielo.

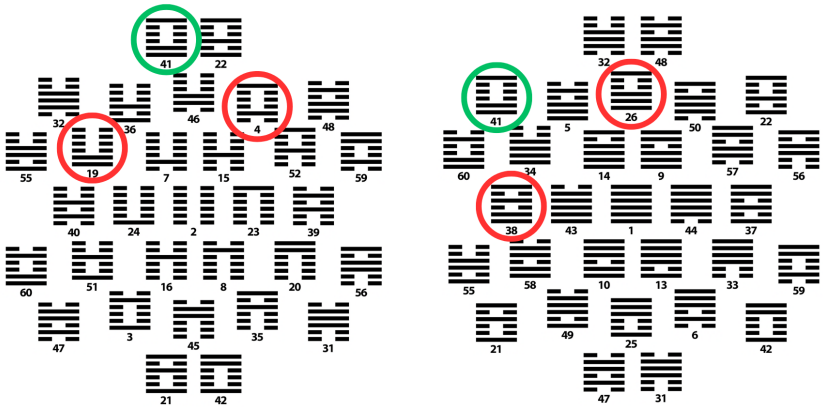


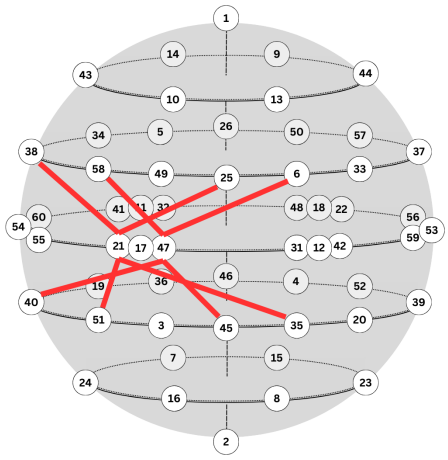
5. Coppie adiacenti dei 6 figli della regola 2, generano altri 6 figli che si dispongono sull'equatore della Sfera. Questi figli sono generati sia nella parte alta della Sfera, che parte dal Creativo, sia in quella bassa che origina dal Ricettivo. Rappresentano sei punti di congiunzione fra le due semisfere.





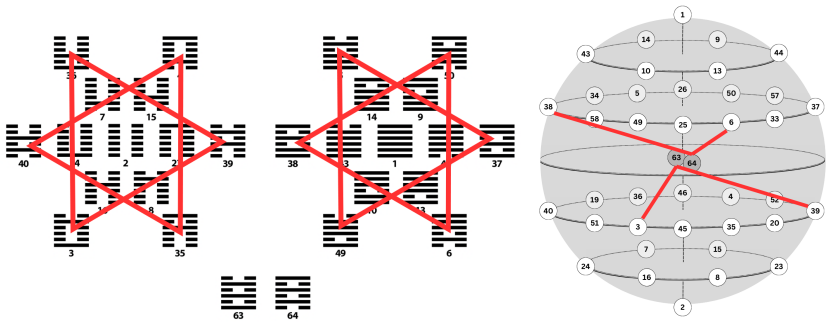
6. Coppie di esagrammi del secondo livello separati da due esagrammi generano altri 12 figli che si dispongono sull'equatore.





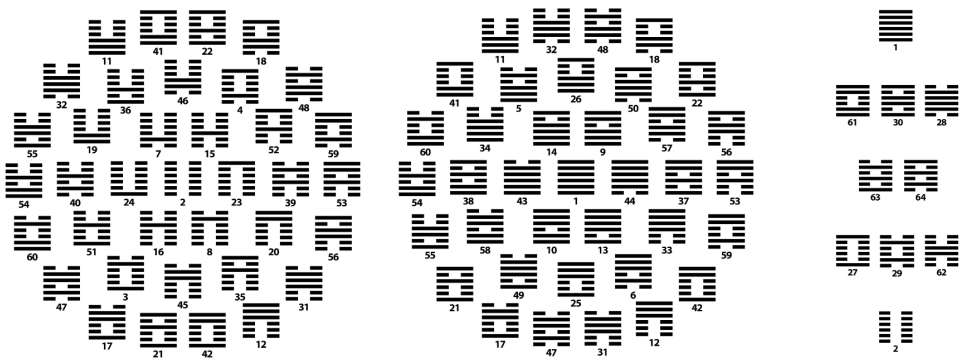
Le posizioni dei 12 figli generati nella semisfera superiore non coincidono con quelle dei 12 della semisfera inferiore, ma si dispongono simmetricamente a coppie intorno a uno dei sei figli della regola 5.

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.



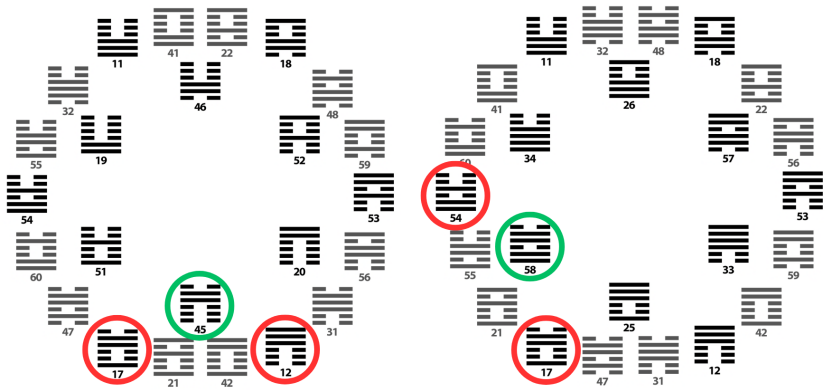
Le due semisfere e il Canale centrale

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

Genitori e figli dall'equatore ai poli

La struttura della Sfera è tale che la generazione degli esagrammi può avvenire anche in senso inverso, partendo dall'equatore e muovendo verso i poli.

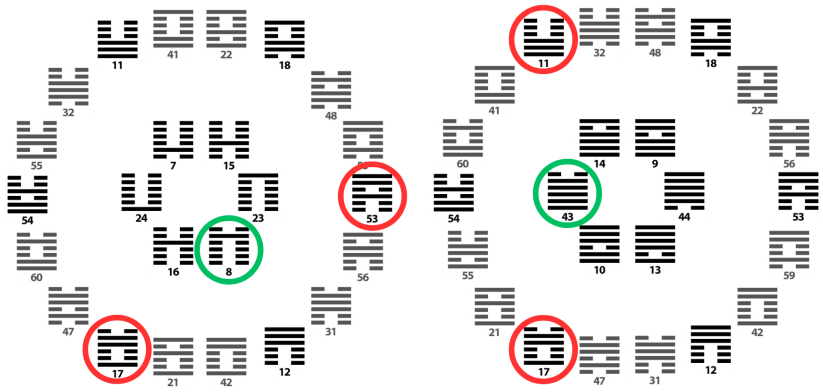
8. Copie adiacenti dei sei punti di congiunzione della regola 5 generano 6 figli che corrispondono a quelli della regola 2.



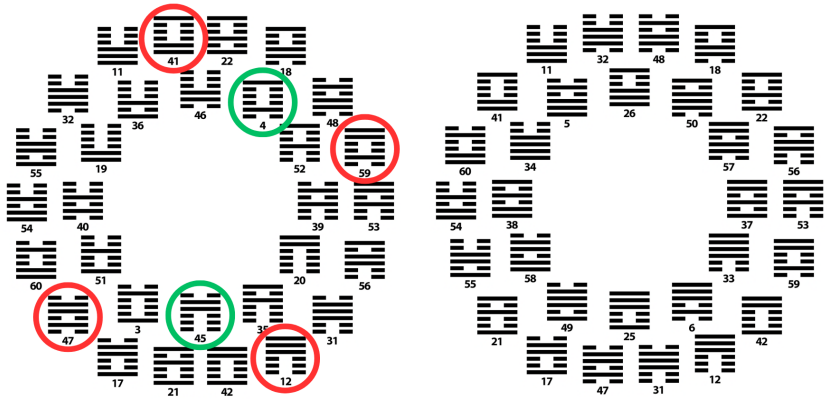
Da notare che i figli vengono generati sia nella semisfera superiore sia in quella inferiore. Per esempio gli esagrammi 17 e 12 generano sia l'esagramma 45 sia il 25.

Questo può avvenire perché le regole di costruzione sono speculari nei due emisferi. Sono però invertite rispetto alla generazione che origina dai poli; partendo dall'equatore, nella semisfera del Ricettivo si sommano le linee deboli, in quella del Creativo le linee forti.

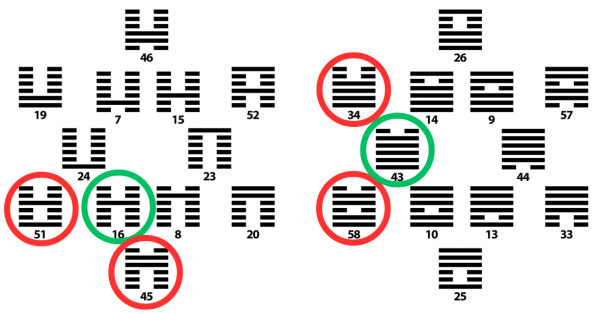
9. Copie non adiacenti né opposte dei sei punti di congiunzione della regola 5 generano 6 figli che corrispondono a quelli della regola 1.



10. Sull'equatore copie di esagrammi separati da tre esagrammi generano tutti i 12 figli del livello successivo. I sei figli della regola 2 vengono generati da due di queste coppie, per esempio 51 da 21 e 54 e da 17 e 55; i sei figli della regola 3 da una sola, per esempio 4 da 59 e 41.



11. Copie adiacenti dei sei figli della regola 2 generano i 6 figli del livello successivo.



12. Qualunque copia di figli del Creativo e del Ricettivo genera il proprio genitore.

Gli esagrammi del Canale centrale vengono generati nello stesso modo già descritto.

La Sfera è così completata, tutti gli esagrammi sono stati generati a partire da quelli dell'equatore. Grazie a questa duplice modalità di costruzione ogni esagramma è allo stesso tempo genitore e figlio di altri esagrammi, in un fluire che non conosce fine.

Bisogna sempre tenere presente che gli equatori sono due, uno per la semisfera superiore e uno per quella inferiore. I due equatori coincidono solo in sei punti. I due emisferi si presentano così spezzati anche nella generazione dei figli, che procede da un polo verso l'equatore per poi ritornare al polo di partenza. Questo avviene su entrambi gli emisferi, dal Creativo si procede verso l'equatore e poi si ritorna verso il Creativo; lo stesso vale per il Ricettivo.

Non è invece possibile partendo da un polo oltrepassare l'equatore per giungere al polo opposto; Terra e Cielo sono separati.

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 semisfera 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 $6x4x2 = 48$ 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

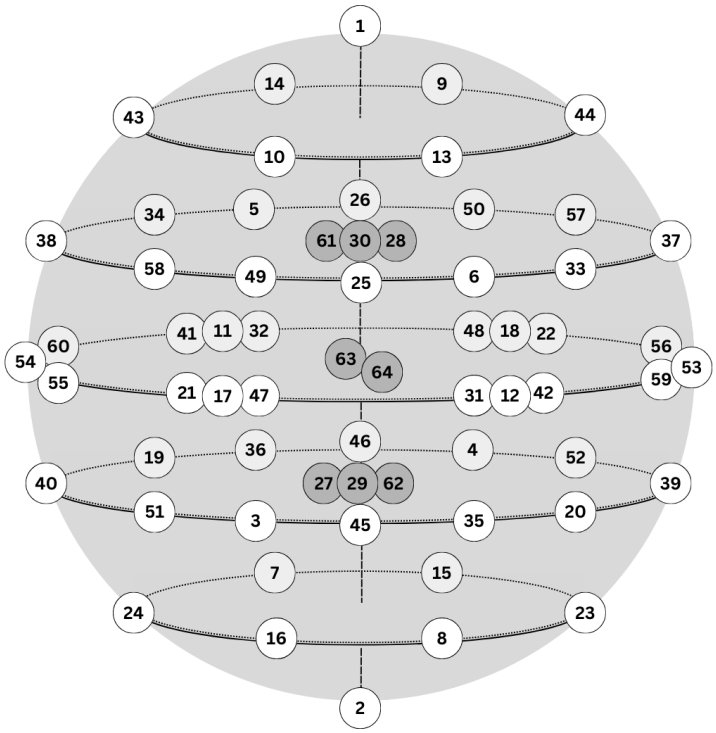
Una di queste quattro sfere possiede un'eleganza formale superiore alle altre, e verrà proposta come Sfera dei Mutamenti.

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.



La Sfera dei Mutamenti

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 semisfera opposta; per esempio il 21 col 48, il 32 col 42, eccetera.

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

La Sfera e l'Odissea: introduzione

Nel loro nocciolo essenziale, la struttura narrativa dell'Odissea è la stessa di quella del Libro dei Mutamenti.

All'inizio dell'Odissea Ulisse si trova nell'isola di Calipso, figlia di Atlante:

> "*... la figlia d'Atlante, nemico dei Numi,*
> *che tutti sa del mare gli abissi, che regge i pilastri*
> *alti, che l'un dall'altro dividono il cielo e la terra.*"

Il racconto del viaggio di Ulisse ha inizio da luogo cosmico, dove sorgono i pilastri che separano il Cielo e la Terra.

Cielo e Terra, le forze cosmiche, sono i primi due esagrammi del Libro dei Mutamenti, il Creativo e il Ricettivo. "*Il Libro dei Mutamenti è alla pari dei cieli e della terra e quindi è in grado di valutare perfettamente la via dei cieli e della terra*".

Ulisse però è partito da Troia; sarebbe stato normale porre lì l'inizio del racconto. Invece Omero sceglie di collocarne la partenza in un luogo cosmico; sarà poi lo stesso Ulisse a raccontare, in seguito, il ricordo delle sue precedenti peripezie.

L'Odissea termina con Ulisse tornato a Itaca a riabbracciare sua moglie Penelope. Ulisse e Penelope rappresentano il principio maschile e quello femminile nella loro componente umana, terrena.

Gli ultimi due esagrammi del Libro dei Mutamenti sono l'abbraccio e la compenetrazione del principio maschile col principio femminile, nella loro componente terrena, umana.

Calipso non abita in un palazzo, ma in una grotta; un luogo cosmico, luogo d'incontro tra Terra e Cielo, posizionato nel punto di partenza.

Ulisse e Penelope si ricongiungono nel letto che lo stesso Ulisse aveva costruito sopra una pianta di ulivo 'massiccia come una colonna'. Sono a Itaca, nel mondo umano, e allo stesso tempo simbolicamente sospesi su una colonna, fra la Terra e il Cielo.

I due esagrammi centrali della Sfera sono simbolicamente sospesi su una colonna fra la Terra e il Cielo.

La forza potente che spinge Ulisse al suo viaggio è il desiderio; desiderio che trova la sua immagine speculare in quello di Penelope, a Itaca fedele nell'attesa. Desiderio che incarna la forza dell'amore, amore che come narra Empedocle porta all'unione.

L'Odissea e il Libro dei Mutamenti mostrano strutture narrative simili, e condividono il tema dominante: maschile e femminile, yin e yang, gli opposti complementari che si amano e si desiderano, e finiscono con l'abbracciarsi al termine di un viaggio che origina dalle forze cosmiche del Cielo e della Terra per proseguire in un'odissea nel desiderio tra l'amore sacro e l'amor profano.