

Gli Specchi dei Manuali Neri – Ora Terza – Alessandra Biagini

Diari di un Amanuense



Figura 1

– Chi li ha usati sapeva come funzionano questi spiriti. Non puoi solo costringerli nei sigilli. Sono d'una specie mutevole, cambiano aspetto in un lampo. Devi possedere la loro rapidità e dominarli in ogni variabile del nome. Sono spiriti selvaggi e feroci, se non li possiedi del tutto, possono rivoltarsi e sbranarti. Chi conosce i Protettori conosce l'Arte dei Nomi Trasmutanti, è in grado di gestire un sigillo trasmutante.

La figura che apre la Terza Ora nei Diari è uno Specchio, cioè una pagina dei Manuali Neri. Gli Specchi contengono un'immagine e una poesia; talora, accanto al disegno e alla poesia, v'è un commento narrativo proveniente dal tempo remoto di mondi immaginifici, come nell'esempio della Figura 1.

I Manuali Neri sono nati in blocchi di carta, ora da schizzi

preparatori ai Manoscritti dei Lignaggi, oppure, da casuali scontri di colori, caotici ghirigori di carboncini; disegni impressi mentre ascoltavo parlare al telefono. Nessun progetto iniziale ne ha segnato e ne segna l'origine, tantomeno la chiusura; per questo motivo il nome è un forma plurale: non v'è una fine alle pagine dei Manuali Neri, poiché essi sono eruttati dall'inconscio, lapilli e lava colante del vulcano che arde e plasma il paesaggio. Vengono dalle pericolose forge di Hēphaistos, Efesto, il Dio che inghiotte i tempi, dissolvendo l'ordine morale e psichico del mondo. Quando emerge dalle sue fucine, il mondo cessa di esistere per come lo si conosce. La lava fonde i tessuti sociali, si crea una amalgama indefinita di psiche collettiva che divora ogni personalità; il fuoco arde in essa, spezzando i legami con la razionalità e con il presente. È un viaggio all'interno di quel Gioco la cui natura si è rivelata nel momento stesso in cui i Manuali venivano compilati. Anche la calligrafia con la quale ho scritto al loro interno è sorta nei gorgi spontanei di quelle fucine. Segnacci e graffi di movimenti inconsapevoli, al pari degli sgorbi che sarebbero stati la base delle immagini interne al testo; quasi ricalcassero le deformità del Signore dei Vulcani. Una scrittura claudicante, che si appoggia sulle pagine per non cadere, come Efesto si sostiene sul suo stesso incudine. Sarebbero stati fogli di scarto, sperimentazioni su quanto la carta assorbisse determinati inchiostri. La pietra di scarto. *Il costruttore di cattedrali* lavora solo con materiale di prima scelta. Gli scarti sono destinati all'inceneritore, per nutrire la fiamma della fornace in cui verranno forgiati gli elementi della sua architettura. *Il costruttore del caos* ama gli scarti, poiché egli usa il fuoco. – Questo cosmo non lo fece nessuno degli déi né degli uomini, ma sempre era, è e sarà, Fuoco sempre vivente, che con misura divampa e con misura si spegne-. [Eraclito frammento 30] Il fuoco eracliteo, l'Arché di ogni cosa. Efesto lasciò il mondo degli Dei, stanco della derisione cui lo sottoponevano, per via del suo aspetto disarmonico. Il fuoco è così, deturpante, corrode le armonie esistenti perché

un ordine stantio si sgretoli, lasciando filtrare luce nuova da cieli lontani; la vecchia pelle del serpente si strappa perché si elevi un nuovo processo di eventi, una nuova armonia. Il Serpente Alchemico nasce da Efesto ed è sovrano della Trasformazione del vecchio nel nuovo. Erittonio, suo figlio, è un Re. *Il Costruttore del Caos* entra nelle complessità infinite dell'armonia ancora celate all'esperienza, senza farsi inghiottire dal terrore della scomparsa dei riferimenti cosmici cui era abituato. Il Caos diviene Complessità. Armonia e Disarmonia cessano di avere un senso poiché l'uno inghiotte l'altro e viceversa nella gola dell'Uroboro delle antinomie umane. Si scivola attraverso le Porte del Dao: -Quei due hanno la stessa estrazione anche se diverso nome ed insieme sono detti mistero, mistero del mistero, porta di tutti gli arcani. [...] Sotto il cielo tutti sanno che il bello è bello, di qui il brutto, sanno che il bene è bene, di qui il male. -[LaoTze]

La calligrafia dei Manuali Neri è una scrittura in corsivo, il mezzo con cui è stata composta la maggior parte del testo è una penna stilografica scolastica, un artiglio che graffia il foglio, alcuni brani sono stati vergati con pennino tronco, in altre pagine ho usato il pennello, la piuma. Artiglio e piuma apparentemente due tecniche che si respingono, ma gli uccelli possiedono gli uni e gli altri, le pagine dei Manuali Neri, come del Codice K e del resto dei manoscritti, spesso sono prive di un legame preciso fra i testi; le poesie, i commenti e le narrazioni sono coerenti, nella misura in cui lo è la narrazione in un sogno. Cristo negli Agrapha, ammonì un uomo che lavorava di sabato: -Uomo! Se sai cosa stai facendo sei beato; ma se non lo sai, sei maledetto e trasgressore della legge.- La conoscenza e la coscienza dell'opera è fondamentale perché essa diventi Alchimia. Le scritture dei Manuali Neri, attraverso la calligrafia, assumono qualità di 'sapere ciò che si sta facendo' all'interno di una pagina. Se lasciato alle sue pulsioni, il Fuoco è pericoloso e imprevedibile come un serpente velenoso; ma del *rettile di*

fuoco v'è bisogno per l'Opera Alchemica. Efesto forgiatore ruggente della materia selvaggia insidia Atena, la signora dell'Arte, la Sapiente che guida la passione del Vulcano nella creatività. Dal seme disperso del sinistro tentativo, secondo il Mito, nasce il Re di Atene, con le sembianze di un serpente. Il *Costruttore del Caos* mantenendo la coscienza del suo viaggio, diviene un Odisseo. l'Uomo di Medicina sa bene cosa sta facendo quando s'immerge nei mari lunari per guarire uno spirito che gli è stato affidato; D̀hwty (Thot) il Guaritore, è l'essenza di questo sapere, Neter di magia, scrittura, medicina e matematica, raduna in sé le possibilità di sondare con Coscienza l'Inconscio, senza venirne risucchiati. Apopi, il serpente che insidia il cosmo di Ra deve essere infisso al centro dell'ordine, e, quando si scardineranno le sue catene, il vecchio cederà al nuovo. Nel Geroglifico del suo nome il Dio reca la corda intrecciata, simbolo dei due aspetti dell'essere che non possono essere separati: oscurità e chiarezza. Una è infatti la corda che guida Teseo fuori dal Labirinto. Il Labirinto è raffigurazione del processo iniziatico. Troviamo il Labirinto nelle cattedrali gotiche, antiche vestigia di ordini cavallereschi e monastici al tempo stesso; esse erano come libri di pietra in cui i cavalieri-iniziati simboleggiarono le loro discese agli inferi, preludi alle ascesi nell'estasi.

Jung possedeva alcuni manoscritti provenienti dalla Bibliothèque de l'Arsènal di Parigi, risalenti a un tempo: – In cui la iniziazioni non seguivano una regola; erano individuali, per questo che le trascrivevano in libri, come la serie di visioni simboliche [...] Si trattava di un processo segreto di iniziazione individuale [...] alcuni di questi (libri) erano del tutto privi di parole, erano costituiti unicamente di illustrazioni in cui venivano raffigurati i processi di trasformazione psicologica in una persona individuale. Nessuno di questi libri, però può venir compreso appieno e non c'è un libro che somigli ad un altro. – Il *Manoscritto Voynich* opera di un misterioso artista, risale

alla prima metà del Quindicesimo secolo. Ancora oggi il testo e i disegni delle sue pagine rimangono inviolati, nessun mortale è riuscito nell'opera di decodificarlo. Fu nel 1976 che Luigi Serafini diede vita al Codex Seraphinus, opera interamente consacrata alla materia prima dell'Arte, la creatività. Entrando nel Codex Seraphinus si viene iniziati al mistero delle trasformazioni in noi stessi. Non si rimane nella stessa forma con la quale si è entrati. Non ci si bagna due volte nello stesso fiume, annunciò Eraclito. Nella rappresentazione simbolica è custodito il Linguaggio degli Uccelli, la lingua degli Iniziati. Gli Uccelli nelle antiche sapienze appaiono come i detentori del linguaggio mistico, di un messaggio segreto che si ritrova universalmente nei racconti epici di ogni tempo, dall'estremo oriente alle regioni indoeuropee. Artigli e piume – le linee irsute e i giochi di vapori della sfumatura nella calligrafia e nei disegni – sono elementi di un unico messaggero alato che sorvola i campi dell'ispirazione. Essendo raffigurazione dell'elemento aria, gli uccelli rappresentano proprio il vento divino, lo spirito che è infinitamente libero. Sempre Jung, disse a riguardo: -Se credi che lo spirito esista in una determinata forma in un edificio o in una frase, per esempio, allora ha un luogo dove risiedere e trovandosi incarnato in qualcosa, è separato da te.-. Vibranti se lette in questa chiave, sono le parole di Cristo in Matteo: -Il Figlio dell'uomo non ha un posto dove poter riposare-. Il disegno e il testo in tutti i Manoscritti che sin'ora ho creato, sono l'espressione di un'esperienza interiore.

La calligrafia nei Manuali Neri è un corsivo che s'intreccia in un reticolo di linee, creando forme all'interno del testo. Si tratta d'un ordito sottile, fatto di crini. Il crine si montato sull'elmo d'uno sciamano e calato sul volto, vibra durante la danza, spezzando la monolitica visione del mondo attraverso gli occhi. Lo sfasamento della realtà percepito attraverso il movimento dei crini innanzi agli occhi, trascina il danzatore oltre il sipario del mondo. In questo

ballo dionisiaco egli *attraversa la cascata*. La cascata, racconta Mircea Eliade è il velo delle percezioni, oltre il quale s'apre la grotta segreta, l'anticamera al viaggio sciamanico. Spesso il ritiro di uno sciamano è celato dietro una cascata. L'ordito di crini ricorda il flusso dell'acqua che rompe la fissità dell'orizzonte, lasciando lo spirito dello sciamano nei vapori d'una realtà rarefatta, ove le parole si estinguono nei loro significati e le forme si liberano delle categorie, entrando un caleidoscopio di geometrie non euclidee. La coscienza varcherà gli stati intermedi fra la vita e la morte, entrando nel Mondo dei Morti, e, passando negli stati intermedi si fonderà in quel gioco condotto da un bambino, l'immagine eraclitea: *-Aion è un bimbo che gioca muovendo i suoi pezzi: a un bimbo appartiene il potere sovrano-*. Il 'Gioco' è il motivo di fondo dei Manuali. Il tema delle pagine non è lineare, ciascuna è 'una casella' del Gioco. La struttura simbolica del Gioco compare in una sequenza di quattro pagine interne Figure, 2-3-4 -5-6. E si è creata autonomamente partendo dal disegno in figura 2 con acquerelli il cui colore ha attraversato la carta, finendo per lasciare un'impronta sul rovescio del foglio (figura3).

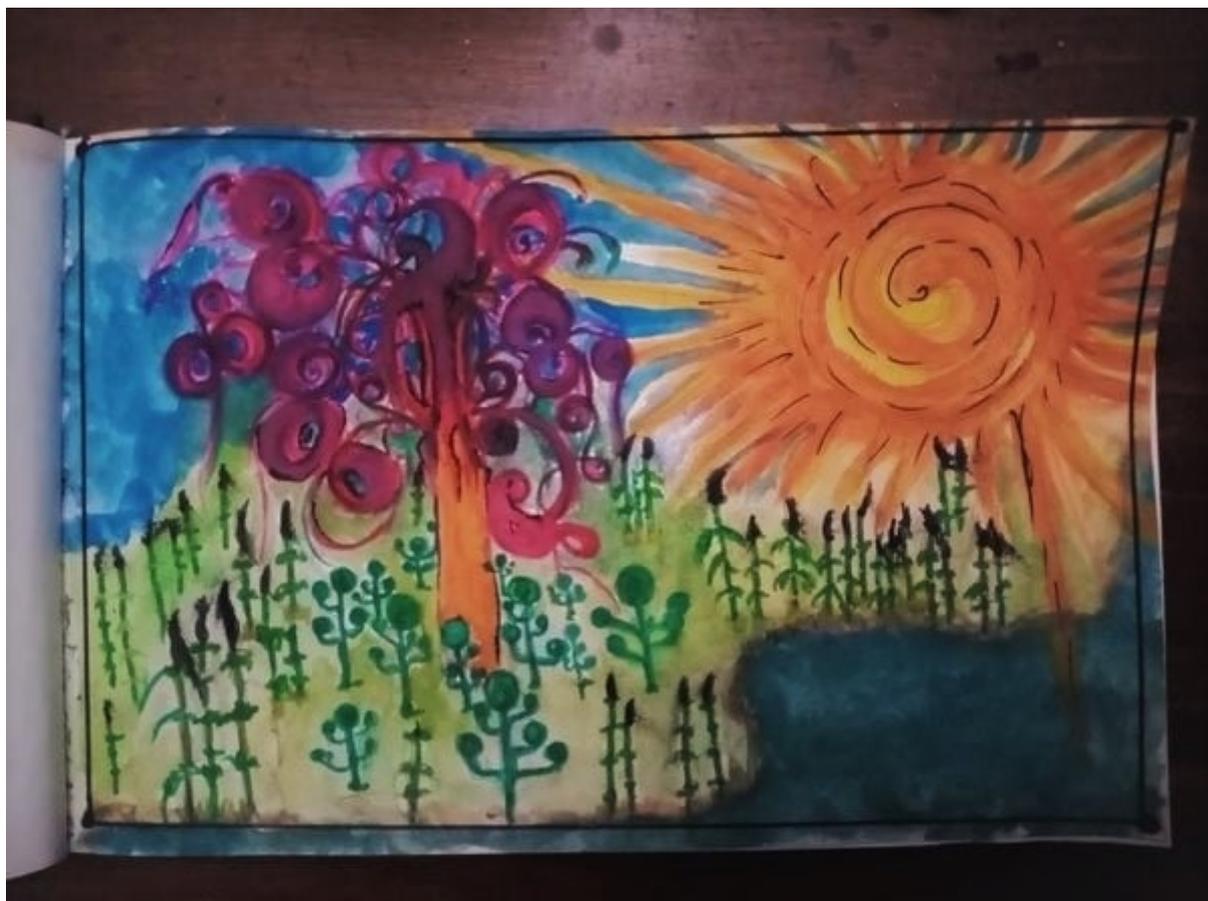


Figura 2



Figura 3

Mi soffermo sull'impronta e mi tornano in mente le parole di G. Deleuze: -Secondo Aion soltanto il passato e il futuro insistono e sussistono nel tempo. Invece di un presente che riassorbe il passato e il futuro, un futuro e un passato che dividono ad ogni istante il presente, che lo suddividono all'infinito in passato e futuro, nei due sensi contemporaneamente. O meglio è l'istante senza spessore e senza estensione che suddivide ogni presente in passato e futuro, invece di presenti vasti e spessi che comprendono gli uni rispetto agli altri il futuro e il passato.-. Nella Figura 5 l'istante senza spessore, visualizzato nella figura che si riflette nei cubi-caselle. Usando termini più semplici, la forma, simbolo del tempo in cui si è espressa, è affettata anziché intera; le lastre delle sezioni si cristallizzano nei tempi: passati e futuri. Si tratta di una figura approssimativa con funzionalità meramente simboliche, poiché pensare la sezione di un punto è impossibile. Il punto genera

sezioni di se stesso, nel Codice K. ogni Circuito (si chiama così il periodo in Koinnà; eventualmente si leggano le prime due Ore dei Diari per approfondire) è iniziato da un punto sull'*Encigramma* (la runa Koinnà) di *Attivazione*, se si osservano le scritte nella figura 7, aguzzando la vista, si scorge quanto ho scritto. L'*Encigramma* di Attivazione rappresenta ciò che è indimostrabile: questa sequela di sezioni spazio tempo ove si trova lo stesso punto. Ogni Encigramma che segue nel Circuito è un momento diverso del Punto. La struttura di un Circuito sarà l'argomento di capitolo intero dei Diari. Nel Codice K. Gioco è Talankadoma, cioè Campo delle Trasformazioni, nella figura 7 uno dei Fogli(Figli) del Capitolo riguardante l'argomento.

Culin ebbe a scrivere nei suoi libri dedicati al Gioco nelle antiche tradizioni: -Basati su certe concezioni fondamentali dell'universo, i giochi, sono caratterizzati in tutto il mondo da una certa somiglianza se non identità.- Non posso evitare, in un simile contesto, di prendere in mano il libro 'Rinascere' di Mark Tatz e Jody Kent:- I giochi sono essenzialmente ri-creazione di riti magici e procedimenti divinatori, vengono costruiti su concetti profani come la guerra e il capitalismo, oppure su dottrine religiose.- I due studiosi descrivono al pubblico occidentale il *gioco tibetano della liberazione*. Nella sua struttura il gioco rivela la topografia tibetano buddhista dell'universo, la plancia, di solito tenuta arrotolata, delinea una geografia cosmica che rappresenta le possibilità di rinascita di ciascuno e illustra le vie di liberazione e le forme di illuminazione. Nel Bodhicaryāvatāra imparare a disciplinare la mente diventa il punto di partenza del cammino religioso nell'etica buddhista:

-Se si desidera il progresso dell'ascesi

Con fermezza si protegga la mente;

Ché se il pensiero irrequieto non viene controllato

La propria ascesi non può essere coltivata

[Sāntideva, Bodhicaryāvatāra, capitolo V, versi 1-3]

Nel buddhismo tibetano, tradizione cui il gioco affonda le radici, la casualità carmica funziona da sfondo etico. Tre aspetti determinano il raggiungimento dell'ascesi spirituale: moralità, meditazione e studio. Il Karman è intenzione, la moralità è l'inizio della meditazione, perciò la disciplina della mente è imprescindibile per inoltrarsi nella via religiosa. Mi sono soffermata sull'gioco tibetano studiato da Tatz e Kent, poiché vi è illuminato un aspetto fondamentale attorno al quale si muove il motivo dei Manuali Neri.

Talankadoma è il Gioco nella scrittura Koinnà; non nasce in un momento preciso della mia vita, la sua struttura si 'condensa' in un lungo arco di anni ed ancora oggi non si è del tutto stabilizzata. I Manuali Neri ne sono una delle ultime sistemazioni, in essi vengono descritti i demoni e i combattimenti del Nobile Signore (o Nobile Fratello) contro di essi. Il reticolo apparentemente selvaggio della scrittura è il riflesso del del Nodo Infinito, il Karman, nel quale si manifestano i suoi infiniti snodi apparendo sotto forma di lettere. Lin Li Kouang ricorda come il Karman sia stato rappresentato nella letteratura buddhista. Ora è una scimmia che incessantemente si arrampica e gira per tutti gli angoli e i cantucci della foresta era somiglia a un attore con molteplici parti. Nelle pratiche tantriche di visualizzazione l'associazione degli stati di coscienza ai diversi colori assume una forma dogmatica: bianco per gli dei, rosso per gli asura, blu per l'umanità, verde per gli animali, giallo per gli spiriti e color fumo per gli inferni (Tatz-Kent). Nei Manuali Neri non si segue questa dogmatica, però i colori rimandano ugualmente a stati interiori. Il fumo rappresenta gli inferni, ma nella concezione della complessità del Caos che in essi si manifesta. I colori sono acquosi, legati ai regni dell'anima una volta dissecati assumono un aspetto di vapore, che simboleggia il processo alchemico del

disseccamento. Nella Genesi della Torah è il momento in cui Dio comanda alle acque di ritirarsi, perché si crei lo stato secco (Genesi, 1,9.) -Dio disse: «Le acque che sono sotto il cielo, si raccolgano in un solo luogo e appaia l'asciutto». E così avvenne-

Apparendo l'ombra granulata dal trapasso del colore da una parte all'altra del foglio, si è configurata l'ispirazione della plancia di Gioco, la Poesia vergata accanto alla macchia, nello Specchio in figura 2 dice:

Guarderai lo specchio del lago

Nella dissolvenza crepuscolare

Ove una rarefatta sembianza

Di eventi rarefatti adesso appare

Soffermandomi a meditare su quell'immagine, mi torna alla memoria l'oracolo nell'I Ching, ove il lago è ☱ Dui, il cinquattottesimo esagramma ☱. Non procedo oltre nella divinazione dei Mutamenti, entrando nel carattere adoperato per indicare la parola lago. Si tratta di un segno composto in verticale nel suo campo di scrittura. Sia in alto che in basso si ha un carattere che contiene sia ☱ ren (persona) che ☱ ba (otto) mentre al centro ☱ kou, bocca. Nell'immagine classica riferita dall'oracolo, il carattere indica amici connessi da un discorso comune, più in generale raffigura l'amicizia. Indugio però nel pensiero che in alto sul segno campeggi ☱ ba, l'otto. La tradizione cinese pone molta enfasi sulla numerologia, il simbolismo che accompagna il numero otto è in relazione all'idea di infinito e massima prosperità. Il carattere ba incontra ren, l'uomo (inteso come umanità indivisa, maschile e femminile) origina ☱ wu, semplificazione del carattere ☱, l'Assenza, la cui etimologia afferma essere l'immagine di un ballerino che tiene qualcosa in mano. Contemplando in modo più approfondito, wu è l'unione di ☱ ren, l'uomo e di ☱ tian, cielo. Il Lago è l'immagine di una bocca

che canta le profondità celesti, per ascoltare non occorre avere buoni orecchi, bensì raggiungere la Grande Cavità, lo spazio vuoto che rende utile il recipiente. Il fisico Anthony Aguirre, ebbe a scrivere : -Rompiamo le cose in pezzi sempre più piccoli, ma poi i pezzi, se li esaminiamo, non ci sono. Ci sono solo i modi in cui si sono arrangiati. Che cosa sono allora le cose? [...] sono forme di forme, e le forme sono ordine, e l'ordine è definito da noi. Esse esistono, pare, solo create da e in relazione a noi e all'universo. Esse sono, direbbe Buddha, vuote.- lo stesso carattere □ ba è una persona (□) spezzata. Lo stesso cielo è unità e frammentazione al tempo stesso: □; da qui il grande mistero che mi ha sprofondato in successive meditazioni. Schrödinger suggerì di considerare una particella non al pari d'una cosa, bensì come un evento istantaneo. Dunque era uno strano miscuglio di vuoto e probabilità che stavo andando a contemplare attraversando la casualità nella quale quella macchia si era manifestata? Il Gioco raffigura la frantumazione della realtà nei punti di vista da cui viene osservata. Le esperienze vissute non le dominano, poiché esse sono connesse fra loro in un ordito di proprietà che le descrivono. L'esperienza sensoriale è uno specchio illusorio che vive solo perché è riflesso in un altro specchio altrettanto illusorio? Nel Gioco si rivelano quegli specchi che esistono solo nel riflesso di uno nell'altro, come scrisse Rovelli. Il Ballerino che danza è l'Assenza, nel ballo dionisiaco dello sciamano la solida idea che abbiamo del mondo si sgretola e appare la rada nebbia degli eventi, come il vapore che sorge dal lago. E sulle sponde del lago s'origina verso della Poesia: rarefatta sembianza di eventi. La prima delle pagine nei Manuali Neri in cui tutto quanto ho appena scritto si manifesta come sola ispirazione, mostra un mondo colori materici che si fondono l'uno nell'altro, lasciando l'immagine solida di una realtà abitata da forme esperibili (la pianta, il sole, l'erba verde). Appena andiamo sotto il foglio quella struttura scompare e al suo posto si forma un ordito di punti, una vaga sembianza, non riusciamo a capirla, perché è fatta di istanti e non di forme. L'istante appare e

scompare allo stesso tempo, come il carattere del cielo: unito e diviso, impossibile catturarne il mistero poiché questo non si conforma in un solo punto di vista. Vi è una tradizione calligrafica proveniente dai recessi sciamanici dell'antica Cina, e trasmessa sotto i Qin e gli Han, attraverso la quale, secondo uno stile particolare, zhuan, cioè 'nuvoloso', veniva ricordata la forma in cui le scritture rivelate apparivano nel mondo degli uomini. I sigilli nuvolosi (il canone zhuan), scrive Catherine Despeux, compongono i talismani celesti, grafie simboliche che rappresentano la metà visibile di una divinità o di un principio, con cui ci si proteggeva dai demoni, soggiogandoli.

Barfield sostenne che la percezione e il linguaggio sono interconnessi. In *Poetic Diction*, il filosofo ipotizzò che all'origine il linguaggio non tranciava l'astratto dal concreto, e non faceva distinzione fra le diverse forme, sia quelle letterali, quanto quella metaforiche o figurative. Barfield reputa la conoscenza umana proviente da una realtà percepita da rappresentazioni, cioè da immagini mentali e linguistiche, elementi inscindibili dalla coscienza e che, anzi la formano. Il linguaggio diviene partecipazione alla realtà, atto ed espressione del senso e della percezione delle cose. Il concetto di unità semantica del filosofo attirò l'attenzione di JRR Tolkien, il quale iniziò a vedere nella coscienza umana la generatrice e il riflettore del linguaggio. Per il padre di Arda, i quattro elementi : coscienza, linguaggio, mito e leggenda, non possono esistere indipendentemente l'uno dall'altro. Affondano la loro origine ed esistenza nella relazione che hanno l'uno con gli altri. Tolkien pensava dunque che non potesse esserci un mito senza un linguaggio con cui esprimerlo. Non può esservi, in sostanza, una lingua senza senzienti che possano parlarla o esseri senza mito in cui esprimere il loro mondo e attraverso cui manifestare anche quell'elemento interiore che scorre in ogni luogo della poesia. Nominando le cose in qualche modo ne rimaniamo dentro. Il Pallido Delinquente di Nietzsche

s'atterrisce non nel compiere l'azione maligna, ma nel vedere tale azione; una volta *nominata*, quell'azione diventa un'immagine: – Un'immagine ha reso pallido quell'uomo. Egli era degno della sua azione allorché la commise: ma, come l'ebbe compiuta, non seppe sopportarne l'immagine.- Con l'immagine sopraggiunge l'identificazione in essa. Il nominare l'azione è la linea di gesso sul terreno che blocca la gallina nicciana: – Una linea segnata col gesso paralizza la gallina: il colpo da lui eseguito paralizzò la sua povera ragione: io chiamo ciò la follia dopo il fatto -[Così parlò Zarathustra]. La lettera tracciata paralizza la forza propulsiva che erutta lava informe dall'inconscio. La raffredda, e il arrestandone l'ascesa in cielo e causa del collasso della colonna d'energia e materia che s'innalza dalla bocca del Vulcano. Nella Genesi Biblica v'era una lingua capace di non ingabbiare l'azione, ed essa era parlata dagli esseri nel periodo antecedente i fatti di Migdàl Bavèl (Torre di Babele) . La Lingua dello Spirito che soffiava libera come il vento (Giovanni 3, 8). Ogni essere sapeva dell'altro, non v'era alcun bisogno di identificarsi in questa o quella virtù, poiché l'azione scorreva libera dalla volontà e non era confinata nel giudizio, rimaneva nuda al cospetto dell'intenzione. E il Verbo era presso Dio, non nel pomeriggio dogmatico dell'idolatria. Poi gli esseri umani decisero di porre mattoni e costruire una torre, per identificarsi col verbo; e vennero i maestri (Giovanni 3, 9-12) a catturare l'azione nella lettera. Innalzarono un muro d'argine al fiume, illudendosi di potersi per sempre bagnare nella stessa acqua. La Torre fu il primo idolo, la Lettera. Nell'antica lingua di Laotze il Dao che non è detto è l'Imperturbabile Dao, il Dao che viene parlato non è Imperturbabile. Dao fra i suoi significati, contiene anche quello di 'parola'.

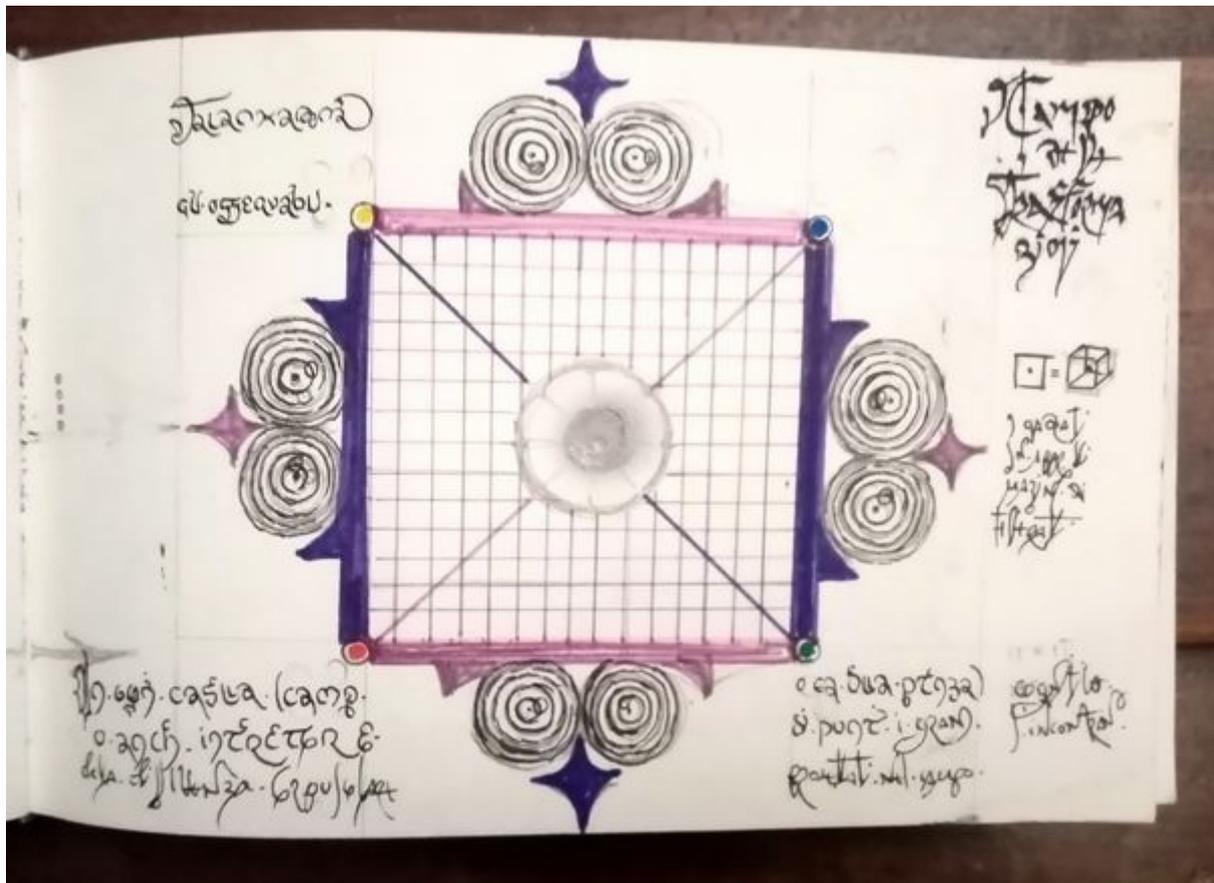


Figura 4



Figura 5

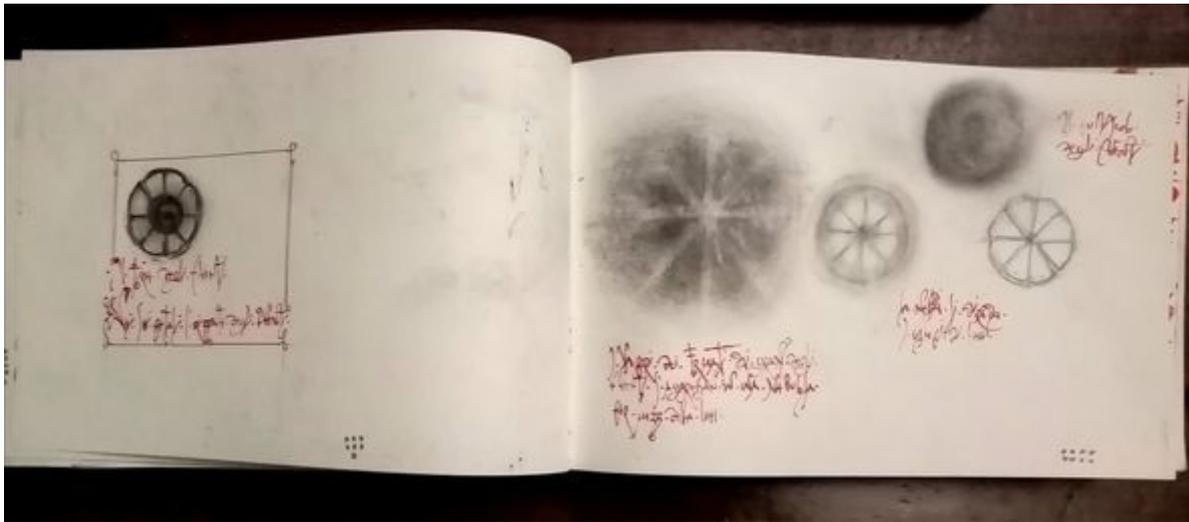


Figura 6

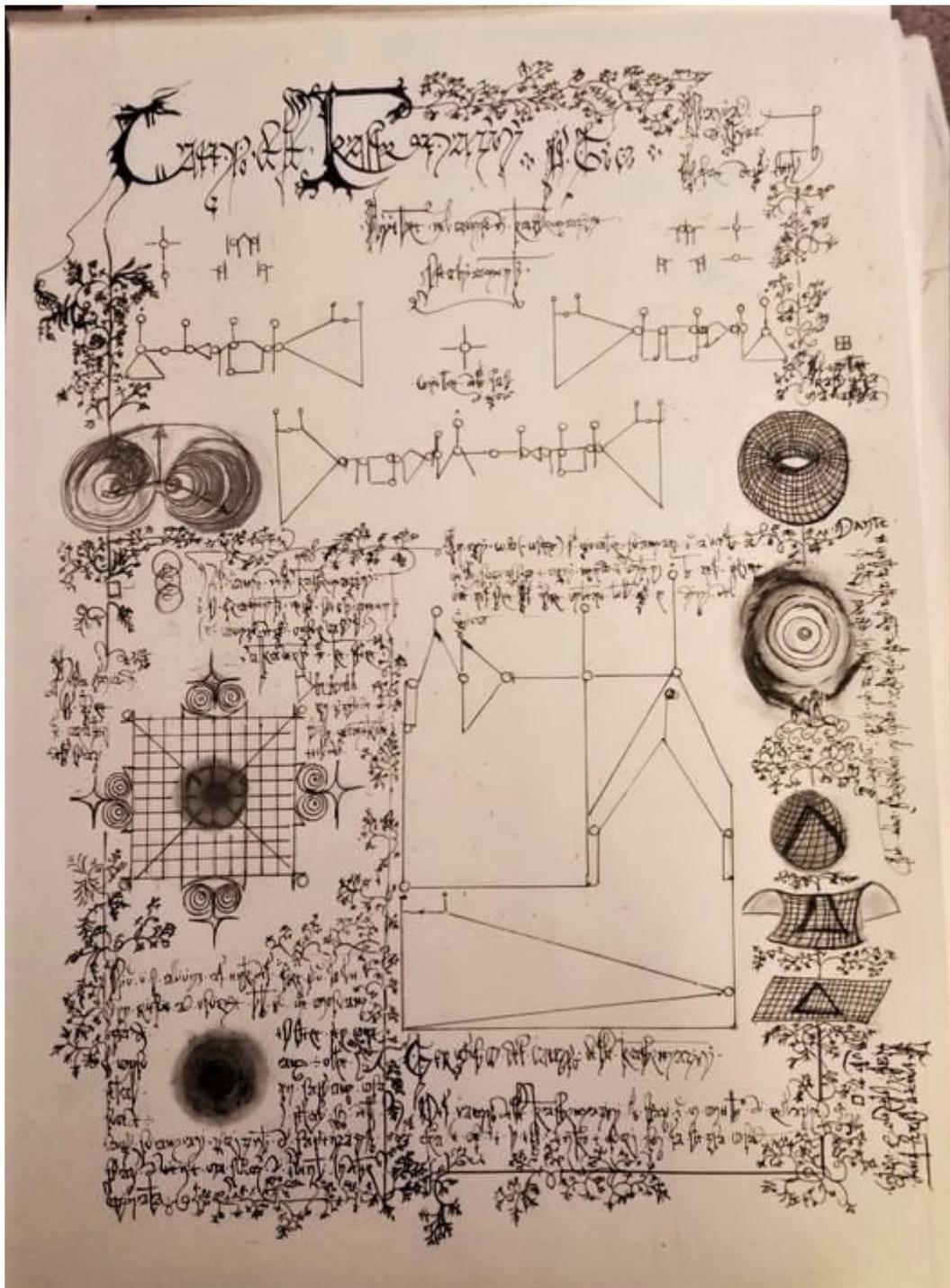


Figura 7

Bibliografia per ampliare gli argomenti trattati.

Mark Tatz e Jody Kent –Rinascere, Il gioco tibetano della Liberazione – Sonzogno editrice.

Catherine Despeux- Le Immortali dell'Antica Cina – Ubaldini

Editrice.

Mircea Eliade – lo Sciamanismo – Mediteranee edizioni.

C.G.Jung- Seminari, Lo Zarathustra di Nietzsche, Volume Secondo – ed. Bollati Boringhieri.

F.Nietzsche- Così Parlò Zarathustra – Adelphi.

Humphrey Carpenter- Gli Inklings. C.S. Lewis, J.R.R. Tolkien, Charles Williams e i loro amici – Marietti editrice.

Owen Barfield -Poetic Diction –University Press of New England

Anthony Aguirre –Zen e multiversi – Cortina e Raffaello ed.

Rovelli – Helgoland – Adelphi.

Alessandra Biagini