

N. 32

La Durata

Gheb voleva misurare la sua “forza”, la sua capacità di “organizzazione” nel costruire uno spettacolo che “durasse” nel tempo e nello spazio con i giusti personaggi, i giusti costumi, le giuste luci, i giusti colori, i giusti tempi... percorreva così il Sentiero N. 32, quello della risata cosmica, del sì e del no, del giorno luminoso e della notte oscura, della follia saggia e della saggezza folle...quando al Mercato vide la giusta stoffa per i suoi attori: metri e metri di merletto bianco che avrebbero avvolto il corpo del Protagonista e delle comparse.

“Quanto è alta la stoffa? Cinque metri? Allora me ne tagli cinque metri”. Il Mercante sogghignava mentre misurava la stoffa e tagliava. Per farlo aveva lasciato i suoi studi cabalistici, il libro aperto sul banco...

“Prendi, la stoffa è tua e a buon prezzo...ma sta attento alla strada, questo Sentiero è difficile per chi è debole o inesperto...”

Gheb sorridendo ringraziò e con il suo involto sotto il braccio, proseguì per la via che gli si apriva dinanzi, quella oscura, tra la folla del mercato. Andava, ma coll’andare la via si faceva sempre più stretta: alcuni lo sfioravano e lo spingevano come per indirizzarlo verso vicoli solitari...gente infida, gente tenebrosa...i cinque metri di merletto che dovevano vestire gli attori dello spettacolo erano già stati srotolati e strappati via dalla folla caotica...il motivo del viaggio si era così vanificato...

Perché percorreva quel sentiero?

L’aveva dimenticato.

Sì, c’erano state delle vaghe promesse di possibili progressi, di possibili successi, di possibili risultati, ma...l’aria era divenuta irrespirabile...Vi si materializzavano minacce ormai palesi di violenze e soprusi, di disperate sofferenze. Quel luogo era ormai un labirinto senza uscite: una prigione.

Solo in alto si poteva ancora scorgere una piccola finestra ancora aperta su di un cielo azzurro e lontano.

Gheb richiamò nel suo intimo tutte le potenze dell’animo per trovare la forza di issarsi sul davanzale di quel piccolo pertugio, per poter guardar fuori: all’esterno solo un Albero Verde, ma con i rami accessibili e flessibili; se solo

avesse avuto il coraggio di lanciarsi, quell'Albero gli avrebbe consentito la fuga dalla prigione e la libertà da quella situazione...in lontananza vedeva ancora la folla del mercato caotica e fluttuante...Gheb afferrò un ramo sporgente e, usandolo come asta, riuscì a saltare a terra, fuori da quell'inferno. La folla indifferente non si occupava di lui, ma già avvertiva alle sua spalle "gli inseguitori" pronti a riprenderlo...ed ecco che tra la gente gli apparve il volto del Mercante Cabalista.

Il Vecchio Cabalista fa un cenno col capo e Gheb lo segue...ora passa la processione, si uniscono ad essa in salmodiante coro, ma solo per un momento; è solo uno schermo per gli inseguitori, che perdono di vista la loro preda. Anche la processione orante va abbandonata, può diventare anch'essa un laccio...

Il Vecchio conduce Gheb dall'altra parte della Città, quella dei giardini e dei Templi; insieme giungono dinanzi al portone di bronzo, Egli estrae dalla grande tasca del mantello la Chiave istoriata con i trentuno sentieri già percorsi: si richiede l'abito bianco e il Silenzio,

"Non parlare" ordina il Vecchio.

Gheb ha di nuovo tra le braccia i cinque metri di merletto bianco: deve drappeggiarlo intorno alla persona e tacere.

Oltre il primo portone ora, nel giardino delle quattro stagioni, Gheb conosce la contemporaneità del giorno e della notte in sequenza spiralata: il senza tempo dell'azione. Il Vecchio Cabalista se ne è andato; Gheb può contare solo sulla sua Forza.

Al secondo Portone, quello d'argento si richiede l'Invisibilità.

"Non devo sentire" si dice Gheb, "ma solo pensare: debbo passare".

Oltre il secondo portone c'è un guado con una barca e due guardiani.

A chi "non ha corpo" è permesso passare sull'altra sponda per conoscere il senza tempo del sentimento.

Al terzo Portone, quello d'oro, si richiede lo stato di Non mente.

"Non deve pensare Gheb, deve Essere" per conoscere il pensiero senza Tempo.

Oltre il terzo Portone c'è il Tempio:

G H E B U R A H