

## La conquista del Toson D'Oro e la Grande Opera

Nella leggenda della fondazione dei Giochi Istmici, istituiti da Sisifilo in onore di Melicerto, condotto da un delfino all'istmo di Corinto dopo il suo annegamento, si rinviene l'origine e la collocazione in Colchide del Vello D'Oro.

La storia è lunga e complessa, oltre che avere una versione diversa a seconda dell'autore che ne parla.

Plutarco ci dice che Frisso, in fuga con la sorella Elle a seguito dei complotti della matrigna Ino, cavalcando un ariete dal vello d'oro affrontò il mare per approdare in Colchide dove consacrò l'animale a Mercurio e ne sospese la pelle nella foresta di Marte. Elle invece nel viaggio affogò in mare.

Elle (acqua stagnante) e Frisso (agitazione) erano entrambi figli di Nefele (nube) e Atamas (mettere insieme), a sua volta figlio di Eolo, e furono appunto perseguitati dal padre istigato dalla seconda moglie Ino (purgazione).

Prendendo spunto dai nomi di questi principali personaggi e dalle loro radici (molto ci direbbero anche le radici dei nomi dei genitori ed avi di ognuno dei protagonisti della storia) possiamo facilmente rinvenire una narrazione parallela agli eventi delle fasi concettuali delle Operazioni Alchemiche.

Abbiamo due elementi (Elle e Frisso) che derivano da una operazione di "unione" (Atamas) e "purgazione" (Ino) che in Alchimia si chiama "rettificazione". Uno degli elementi è un misto tra fisso e volatile e deriva dal processo di putrefazione (Elle = Acqua Stagnante) mentre l'altro elemento è un volatile instabile atomicamente (Frisso = Agitazione) ed entrambi si immergono in un Nitro (mare = acqua + sale) in cui uno rimane assorbito (Elle affoga) mentre l'altro galleggia e trova la stabilizzazione, diventando la materia dell'Opera laddove si incontra con un metallo deificato (Marte) e cioè trattato in modo da riuscire ad accogliere gli elettroni dell'elemento che incontra.

Una volta ottenuta l'impostazione teorica del processo, rinveniamo gli approfondimenti pratici nella narrazione della Conquista del Toson d'Oro che si collega al Mito dei Giochi Istmici. Nel Mito del Vello d'Oro la descrizione del processo alchemico si arricchisce di dettagli operativi preziosi.

La leggenda del Vello d'Oro è stata narrata da Apollonio, Diodoro Siculo, Servio, Valerio Flacco ed altri ancora, con varianti non sempre significative. L'eroe del mito è Giasone (che significa "medico - colui che porta guarigione"), figlio di Esone e Polimede, che fu portato dai genitori presso il Centauro Chirone sul monte Ossa per evitare che gli intrighi di Pelia, il fratellastro di Esone, potessero nuocergli.

Chirone era ritenuto l'uomo più sapiente e più abile del suo tempo e non vi è dubbio che, con i suoi insegnamenti, Giasone divenne un esperto dell'arte della metallurgia.

Quando Giasone fece ritorno, ormai divenuto grande, alla corte di Iolco (città fondata da Creteo, padre di Esone) dove era divenuto re Pelia, ricevette l'invito da parte di quest'ultimo, geloso della sua sapienza, di conquistare il Toson D'Oro.

Giasone accettò e, seguendo le istruzioni di Pallade (saggezza), fece costruire un vascello con le querce parlanti della foresta di Dodona (luogo di un oracolo e di un tempio dedicato alla Dea Terra ed in seguito a Giove, che, secondo Erotodo, era sorto in parallelo ad un tempio ed oracolo dedicato al Dio Amon in Libia). L'imbarcazione fu chiamata Argo, sul cui significato molti autori sono discordi, ma da qui discende il nome Argonauti che fu dato ai compagni di Giasone nell'avventura: Ercole, Ila, Orfeo, Etalide, Amfione, Augia, Castore, Cefeo, Ificle, Linceo, Meleagro, Peleo, Mopso, Telamone, Zetis ed altri.

La prima indicazione che ci viene data dalla narrazione del mito è uno dei segreti più velati del processo alchemico e cioè l'utilizzo del legno di quercia, albero citato, tra gli altri, da Fulcanelli, Trevisano, d'Espagnet e Flamel e presente in tanti miti (ad esempio quello di Cadmo che inchioda ad una quercia cava il serpente che ha divorato i suoi compagni).

Dalle ceneri del legno di quercia, quando l'albero è morto (quercia cava), dopo un processo di lisciviazione, si ricava il Nitro, il sale che "mangia" la materia prima, da cui il nome di Leone Verde attribuito a questo sale che in chimica è un Idrossido di Potassio. Esso è estremamente pericoloso e corrosivo quando non si trova sciolto in acqua, per cui la narrazione ci dice che è un vascello da tenere in mare sino a quando non deve essere utilizzato ed allora "per 12 giorni viene portato in spalla dagli Argonauti attraverso il deserto della Libia" per poi essere rimesso in acqua.

Il Pilota di Argo è Orfeo per alcuni, Tifi prima ed Anceo dopo per altri autori. Tutti i nomi si adeguano a spiegare il segreto: Tifi significa "induco il fuoco", Alceo indica la temperatura costante ( $\alpha\nu\chi\alpha\iota = \text{ulnae}$ ) e Orfeo, con la sua lira, indica le note che emette la materia nel progresso della sua "digestione".

La prima tappa del viaggio è Lemno dove risiedevano le Lemneane, donne che emanavano un lezzo nauseabondo su punizione di Venere che da loro era stata offesa. Qui ci viene indicato che la prima fase dell'Opera è quella della putrefazione, in cui la materia viene anche chiamata Testa di Corvo o Assa Fetida.

Subito dopo gli Argonauti devono affrontare una lunga lotta con i Tirrenii e nella mischia molti furono gli eroi feriti, intendendosi in questa descrizione la lotta tra il volatile ed il fisso che inizia sotto l'effetto del calore costante che si usa nella Via Lunga.

La parte successiva del viaggio vede tappe in Marsia, Misia, Troade, Bebricia, ecc.. Nomi che persino gli antichi autori non riescono sempre a collocare geograficamente essendo la loro denominazione mutevole, derivando il nome dai condottieri o dai popoli che di volta in volta li governavano/abitavano.

Nella prima tappa gli Argonauti erigerono un altare in pietra a Cibele Dindimene e poi a Tizio (figlio di Giove e della Ninfa Elare) e Mercurio. Qui si indica che nello stato della putrefazione la materia diventa come una terra nera, governata da Saturno, che cresce man mano che il liquido che la imbibisce (l'acqua mercuriale che si congiunge allo zolfo estratto dalla rettificazione) viene inglobato da essa, come Tizio di cui si dice raggiunse enorme grandezza. Ma Tizio attentò all'onore di Latona e per questo fu attaccato e ucciso dalle frecce dei suoi due figli Apollo e Diana e da questo si comprende che la terra nera, instabile, simboleggiata da Tizio, diventa fissa allorquando appare la bianchezza di Diana ed il rosso di Apollo.

D'altronde, Apollonio ammette come protettori degli Argonauti solo la Terra, il figlio della terra Tizio e Mercurio.

La lotta della materia fissa con il volatile (MERCURIO-SPIRITO) è simboleggiata dalle successive tappe sino alla Bebricia dove Amico fu ucciso da Polluce.

Dopo la Bebricia gli Argonauti approdarono poi, dopo la traversata del deserto libico, nelle terre di Fineo, re cieco, che era tormentato dalla Arpie (che indicano uno stato della materia con un punto di fusione basso, detto "lattone", in cui essa sembra galleggiare come un'isola nell'acqua mercuriale che si forma per aggressione dello spirito volatile). Fineo fu liberato, infatti, dai figli di Borea, Calai e suo fratello Zete che indicano i due venti citati anche da Basilio Valentino e che rappresentano lo spirito volatile che spezza le catene dei residui corrispondenti al principio Zolfo della materia e vengono da essa attratti, di fatto facendo divenire "corporale" lo "spirituale".

Flamel chiama Draghi quelli che Basilio chiama Venti e, pur riconoscendo che, essendo chiusi nell'alambicco, il Filosofo non ne percepisce l'odore nauseabondo, indica che sono in grado di uccidere qualsiasi essere vivente.

Per riconoscenza Fineo, essendo chiaroveggente, indicò a Giasone la strada residua da percorrere, sino alle isole Ciane (scogli bluastri che si cozzano e ciò indica sia il colore della materia che si sta trasformando mentre l'acqua mercuriale si assorbe che la lotta tra i due principi presenti nell'alambicco) che emettevano molto fuoco (momento del cambio del regime di fuoco) ma il cui pericolo poteva essere evitato lanciandovi una colomba (il fuoco deve volatizzare la materia che deve cominciare a tendere al bianco).

Da rimarcare che Fineo era cieco come la materia nello stato della negritudine (che dura quaranta giorni nella Via Lunga) e questo indica che chi non vede la negrezza della materia è sicuro dell'insuccesso così come chi la vede è sicuro di quali passi deve compiere in successione quando sia padrone della teoria.

Fineo non tralascia nessun luogo che possa indicare il modificarsi della materia (Tombe dei Paflagoni, Fiume Iride, Fiume Termodone, Terra dei Calibi, artigiani del ferro, il Tempio di Marte innalzato dalla Amazzoni, l'Isola senza nome dalla quale scacciare tutti gli uccelli, il territorio Citaico, il Monte Amaranto) con una connotazione dei colori connessi alle mutazioni che è analogo a quanto indicato tra gli altri da d'Espagnet.

Dopo queste lunghe peregrinazioni, gli Arognauti approdano nelle terre del re Eete, figlio del Sole e padre di Medea, maestra di incantesimi, la quale si innamora di Giasone per intercessione di Giunone e Minerva.

Il Toson d'Oro era sospeso nella foresta di Marte circondato da un muro la cui unica porta era custodita da un orribile Drago. Giasone avrebbe dovuto uccidere il Drago, arare il campo di Marte con due tori con le corna e gli zoccoli di rame, regalo di Vulcano, seminare nel campo i denti del Drago e sconfiggere tutti gli uomini armati in cui ogni dente si sarebbe trasformato.

Medea indicò a Giasone i quattro espedienti per il successo: 1) un unguento che isola Giasone dal veleno del Drago e dal fuoco dei Tori; 2) una pozione sonnifera con la quale addormentare il Drago; 3) un'acqua limpida per estinguere il fuoco dei tori; 4) una medaglia nella quale sono incise il Sole e la Luna.

Il significato di questi espedienti operativi è chiaro: il Drago è il fuoco contro natura, figlio dei 4 elementi, che bisogna domare, i tori simboleggiano la materia prima e derivano dal mito del Bue Api con i suoi colori nero e bianco (stella di antimonio), i denti sono la semenza metallica immessa nella terra atomicamente instabile e perciò ne sorgono uomini armati che simboleggiano la lotta tra il fisso ed il volatile (il passaggio di un elettrone all'isotopo produce una instabilità delle materie nel crogiuolo che ribolle a temperatura ambiente), la medaglia indica che l'Opera si compie con il figlio del Sole e della Luna, cioè con una materia che è primordiale ma costituita dall'unione dei tre Principi Filosofici di essi in forma sequenziale.

Infine, il mito narra che il Toson d'Oro era stato indorato da Mercurio prima di essere sospeso e questo indica il colore che la pietra assume nella fase in cui il Mercurio interviene tra l'Albedo e la Rubedo, per cui si evince che il viaggio di ritorno degli Argonauti sia la descrizione del perfezionamento dell'Opera, non terminata con la presa di possesso del Vello.

Ed infatti il viaggio di ritorno è assolutamente insensato da un punto di vista geografico, ma indica in modo preciso le fasi successive dell'Opera che sono di assoluta semplicità operativa laddove si approfondisca la teoria. La fase più impegnativa rimane la Nigredo che è il segreto della riuscita di tutta l'Opera ed è resa possibile grazie al Nitro della Quercia.

Per coloro che vedono nell'Alchimia una Via Iniziatica allegorica e non operativa, potranno rinvenire in quanto descritto dal Mito della Conquista del Toson d'Oro una perfetta descrizione del Viaggio Iniziatico e d'altronde l'operatività non è altro che una modalità di affinare la mente verso il perfezionamento dell'Iniziato.