



Presentazione del Seminario

ARCHETIPI: IL VIAGGIO DELL'EROE

*Di certe persone noi diciamo che hanno "un'anima".
Hanno amato, hanno sofferto, hanno un senso profondo del valore della vita.
Cosa forse più importante, sanno chi sono.*

*Altre persone sembra che abbiano perso la propria anima.
Possono possedere beni materiali
- una bella casa, una bella macchina, un ottimo lavoro, vestiti firmati -,
possono perfino avere una vita familiare stabile e andare in chiesa.
Dentro però si sentono vuote.
Anche quando tutto gira per il verso giusto, è un girare privo di senso.*

*Altre persone ancora vivono e soffrono e sentono la vita intensamente;
ma è come se non avessero il bandolo della propria esistenza.
Sembra che non riescano mai a trovare un lavoro o rapporti personali
che le soddisfino realmente, per cui si sentono costantemente forzate.
Anche se sono in contatto con la loro anima, si sentono tagliate fuori dal mondo.*

*Più triste di tutti è il caso delle persone che non imparano mai a essere fedeli alla
propria anima e ad aprirsi uno spazio in mezzo agli altri.*

*Per loro la vita è vuota ed ingrata - eppure non è un destino ineluttabile:
in pratica noi siamo tutti in grado di trovare un senso e uno scopo
nella nostra vita e nella vita della comunità umana.
(Carol Pearson)*

LA METAFORA DEL VIAGGIO E DELL'EROE

La conoscenza degli archetipi secondo la (Carol Pearson)¹ avviene nel percorso di un Viaggio, che ne prevede, come momenti altrettanto fondanti, una preparazione e un ritorno.

La metafora del Viaggio è utilizzata, qui come altrove, perché riflette il cammino, dentro di noi e dentro la nostra storia, che si percorre per una vita sempre più consapevole e piena e che trova il suo impulso in un bisogno, un desiderio, o in una spinta ad andare oltre. Oltre le colonne di Ercole - per continuare con la metafora -, oltre Scilla e Cariddi, nella discesa agli inferi, alla scoperta delle Indie e altro ancora. Ecco, così, che prendono forma le innumerevoli immagini del Viandante, dell'Esule, del Pellegrino ...

Tra le tante, Ulisse, modello universale del desiderio di conoscenza, incarna questa fantasia archetipica. Egli però ci ricorda quanto questo percorso sia perenne e che non si compie una volta per tutte. Infatti, al ritorno dal suo decennale viaggio, rientrerà a casa, ma solo per intraprendere un altro viaggio, per scoprire l'ignoto, per andare oltre le colonne d'Ercole, luogo in cui altri proiettavano il loro terrore primitivo. Il viaggiatore, in questa ottica, è visto come Eroe.

Nonostante tale approccio si discosti in questo dalla concezione hillmaniana, secondo la quale la ricerca eroica e il mito ad essa inerente è solo uno dei modi archetipici dell'individuazione ("eroica lotta per la liberazione dalla claustrofobia uroborica della madre"), intesa in senso junghiano, resta innegabile il fatto che questa fantasia archetipica sia così "imponente" non solo per la sua origine arcaica, ma anche per il suo costante permanere nell'immaginario collettivo.

Il Viaggio dell'eroe significa innanzitutto partire per trovare il tesoro del proprio vero Sé e quindi tornare a casa per dare il proprio contributo a trasformare il regno e la propria vita. La ricompensa di questa ricerca sarà la conoscenza dei misteri dell'anima umana e l'opportunità di trovare ed esprimere i propri

insostituibili doni nel mondo. I racconti che hanno a protagonista l'eroe sono profondi ed eterni. Essi ci mettono in contatto con la sofferenza, la passione e le aspirazioni di chi ci ha preceduto, così da farci apprendere qualcosa dell'essenza del significato dell'essere umani. I miti in grado di dare senso alla nostra vita sono profondamente arcaici e archetipici. Scoprire la nostra connessione con quei modelli eterni dà un senso di significato e valore anche per i momenti più dolorosi e alienanti, e restituisce in tal modo dignità all'esistenza.

Il Viaggio dell'Eroe non è un ennesimo progetto di automiglioramento: è un aiuto a trovare e onorare ciò che c'è di più autentico in noi.

Essere Eroe non significa diventare qualcun altro, ma scoprire quale è il proprio fine. Significa porci le domande: che cosa voglio fare? che cosa vuole imparare la mia mente? come vuole esprimersi il mio corpo? che cosa ama il mio cuore?

Per Hillman, perfino i problemi e le patologie possono essere visti come "*inviti degli dèi*", per cui ci si potrebbe chiedere anche: che cosa devo imparare attraverso questo problema o questa malattia che possa agevolarmi il Viaggio?

Ancora Hillman: "*Diventare 'coscienti' significa riconoscere le fantasie che si stanno rappresentando attraverso ogni comportamento; e il bisogno di comprensione psicoterapeutica che ha la psiche significa che essa chiede di diventare consapevole delle sue fantasie*" (da "Le storie che curano").

L'ARCHETIPO COME GUIDA INTERIORE

Nel nostro Viaggio veniamo tutti sostenuti da guide interiori o archetipi, ciascuno dei quali rappresenta un particolare modo di essere in Viaggio.

Questa teoria studia dodici di tali guide interiori: l'Innocente, l'Orfano, il Guerriero, l'Angelo Custode, il Cercatore, il Distruttore, l'Amante, il Creatore, il Sovrano, il Mago, il Saggio e il Folle. Ciascuna presiede a uno stadio del viaggio e ciascuna ha una lezione da

¹ Pearson Carol S., *Risvegliare l'eroe dentro di noi* - Astrolabio

impartirci e un dono da offrirci.

Gli archetipi risiedono, sotto forma di energia, all'interno della vita psichica inconscia di tutti i popoli di ogni parte del mondo, e pertanto esistono tanto dentro che fuori dell'essere umano individuale. Vivono in noi, ma cosa ancor più importante, noi viviamo in essi. Possiamo quindi trovarli rivolgendo l'attenzione all'interno (ai nostri sogni, fantasie e spesso azioni) o dirigendoci verso l'esterno (verso il mito, l'arte, la letteratura, la religione...).

E la cosa più interessante è che in ognuno di noi sono presenti tutti gli archetipi. Questo vuol dire che ciascuno di noi ha in se stesso l'intero potenziale umano.

Il modo di vedere e definire l'esistenza dipende da quale guida è più attiva nella nostra vita, a livello culturale e individuale.

CARATTERISTICHE DEGLI ARCHETIPI

Tutti gli archetipi possiedono attributi e qualità che si esplicano in modo peculiare a seconda del singolo archetipo.

Troveremo, per ognuno, così

- **un traguardo:** che esprime le caratteristiche che definiscono l'archetipo in questione;
- **un compito:** che rappresenta "dove" la natura dell'archetipo lo dovrà condurre e, insieme, cosa deve fare questo per non essere posseduto dalla sua ombra;
- **una risposta al drago (problema):** che è la modalità con cui affronta le difficoltà che incontra;
- **un dono:** cioè la virtù che si acquista quando si esprime al massimo delle sue potenzialità;
- **una paura:** ciò che teme e da cui cerca di difendersi erroneamente sviluppando il lato ombra.

Inoltre, ogni archetipo è caratterizzato da diversi livelli evolutivi e da una sua parte Ombra, che potremmo definire in qualche modo il rovescio della medaglia della dote, che, quando agisce a nostra insaputa, può possederci e non farci progredire nel nostro Viaggio. Chiunque di noi, in qualsiasi momento, può avere un intero stuolo di *draghi*

interiori, che gli dicono che non è abbastanza bravo (Saggio ombra), che non può vivere senza quell'amore (Amante ombra), che tutti i suoi disagi sono frutto d'immaginazione e che tutto va bene (Innocente ombra) e così via. E identificherà come drago chiunque o qualunque cosa incontrerà nel mondo esterno che metta a tacere quelle voci interiori. Agli inizi del Viaggio, è possibile che noi cerchiamo di uccidere questi draghi, vedendoli come totalmente esterni a noi stessi; via via che il viaggio procede, arriviamo a capire che sono anche dentro di noi.

Quando impariamo a integrare l'aspetto positivo dell'archetipo al nostro interno, il drago che è dentro (talvolta anche quello che è fuori) si trasforma in alleato.

Il possesso non è sempre operato da parte dell'Ombra. Possiamo anche essere *posseduti* dalla forma positiva dell'archetipo. Ad esempio, possiamo essere un Angelo custode di livello superiore: amiamo dare. Non abbiamo fini nascosti e traiamo gioia dall'aiutare gli altri. E tuttavia possiamo essere schiavi dell'archetipo se siamo sempre un Angelo custode, e non combattiamo mai, o non cerchiamo mai la nostra felicità o semplicemente il divertimento nella vita. Fin quando non avremo fatto emergere la nostra reale identità, gli archetipi possono facilmente possederci.

Idealmente, dovremmo non soltanto esprimere gli archetipi nelle loro forme più positive ma evitare di essere posseduti da uno qualsiasi di essi.

Ogni volta che siamo posseduti da un archetipo ne derivano potenziali dipendenze e condizionamenti e quanti meno archetipi sono attivi in forma positiva nella nostra vita, tanto più forte è il nostro rischio di dipendenza.

La nostra stessa visione del mondo è definita dall'archetipo che domina normalmente il nostro pensare e agire. Se domina il Guerriero, vedremo sfide da affrontare. Quando prevale l'Angelo custode, vedremo gente bisognosa delle nostre cure. Se è il Saggio che ha il comando, vedremo la complessità del mondo e lotteremo per trovare la verità. Se domina il Folle, vedremo i modi per divertirci, e così via.

In ogni caso non è realistico pensare che potranno essere sempre tutti ugualmente attivi. Come gli antichi spesso onoravano tutti gli dei e le dee dell'Olimpo, ma avevano un rapporto particolare solo con alcuni di essi, noi possiamo risvegliare tutti e dodici gli archetipi di questo pantheon ma trovare il senso dell'unicità del nostro Viaggio attraverso la specifica combinazione di quei due o tre che sono dominanti nella nostra vita.

LA NATURA 'A SPIRALE' DEL VIAGGIO

Pensare all'Eroe che procede attraverso gli stadi della preparazione, del Viaggio e del ritorno, ed è aiutato dai dodici archetipi l'uno dopo l'altro, è utile sotto il profilo didattico, ma è ovvio che nella maggior parte dei casi la crescita non avviene in maniera così definita e lineare. Le nostre guide ci affiancano quando lo decidono loro e, in qualche modo, lo decidiamo noi.

Lo schema del percorso più che a una retta somiglia a una spirale: la fase finale del Viaggio, riassunta nell'archetipo del Folle, si riavvolge sul primo archetipo, quello dell'Innocente, ma a un grado più alto che in precedenza. Questa volta l'Innocente è più saggio rispetto alla vita. Lungo il percorso a spirale, possiamo incontrare ciascun archetipo molte volte, e nel processo possiamo conquistare nuove doti a livelli evolutivi più alti o più profondi.

Ciascun incontro lascia nella psiche un'impronta, che opera come una rete o una trama. Quando sperimentiamo la realtà, e possediamo il reticolato appropriato per trattenere quella realtà, possiamo integrare quell'esperienza e darle un senso. Gli archetipi che non abbiamo ancora sperimentato sono come buchi nella rete: le esperienze che non riusciamo a comprendere vi passano semplicemente attraverso.

COME SI SVOLGERÀ IL SEMINARIO:

Il lavoro segue le indicazioni suggerite dalla Pearson e consiste sia nello studio degli aspetti di ogni singolo archetipo (12 principali più alcuni secondari) sia delle relazioni fra questi e il nostro agire. In tal senso si utilizzerà

il modello dell'eroe e del viaggio volto alla conquista del conosciuto e dell'ignoto (Ulisse, gli Argonauti, Star Trek, Marco Polo, ...)

All'inizio del seminario sarà somministrato ad ogni partecipante un questionario per definire lo stato iniziale: quali sono le figure e le immagini su cui attualmente si poggia il nostro agire? Il materiale di studio, cartaceo ed informatico, che sarà distribuito è un'integrazione del testo della Pearson.

In date successive (gennaio e maggio) si verificherà se c'è stato un cambiamento delle iniziali posizioni attraverso successive somministrazioni ed elaborazioni del questionario

Nel corso dei secoli ogni cultura ha strutturato delle immagini relative a "figure" appartenenti all'inconscio collettivo che è condiviso da tutti, indipendentemente dalla latitudine, dalla cultura personale e dalle vicende della propria storia.

Le favole, i racconti popolari ed anche molti modi di dire risentono di questa influenza e conoscenza. Ad esempio al termine "Eroe" si associa una figura di Guerriero che lotta per la giustizia, per una causa che vede contrapposto un Sovrano (o comunque chi detiene un potere) ad altri personaggi quali l'Innocente o l'Orfano. Spesso alla storia si aggiungono altri personaggi: il Distruttore (cattivo), o il Mago (buono) ed ancora il Saggio, il Folle, l'immane Amante...

Tutte queste figure altro non sono che rappresentazioni di parti interne di noi che determinano in maniera diretta il nostro viaggio verso la conoscenza e la consapevolezza.

E non esistono figure solo buone e figure solo cattive: ogni figura ha in sé contenuti che assumono valenza positiva o negativa in funzione di come si muovono dentro di noi.

La conoscenza di queste parti e di come agiscono nella nostra vita è sicuramente una meta entusiasmante da perseguire.

Ed è questo lo scopo del seminario: lavorare insieme per vedere come queste immagini arcaiche agiscono in noi e trovare il modo per indirizzare al meglio le conoscenze ed energie che ogni figura porta con sé.