



## LA MITOLOGIA

La **mitologia** (dal greco *mythos* = favola, discorso interiore e *logia* = discorso) è lo studio dei racconti leggendari che narrano della nascita del mondo, degli dei, dell'umanità e delle vicende del popolo che ha tramandato il mito stesso. Nelle popolazioni più antiche o in quelle cosiddette "primitive", il mito è spesso letto come una narrazione di valore storico, tramandata di generazione in generazione per preservare la memoria degli avvenimenti antichi; in effetti non è escluso che molti miti nascondano un fondo di verità storica (emblematica è stata la scoperta, il 4 agosto 1872, della città di Troia da parte di Heinrich Schliemann, sulla sola base dell'Iliade e dell'Odissea di Omero). Come ha dimostrato l'antropologo **Claude Lévi-Strauss** (1908-2009), dietro ai miti, per quanto illogici possano sembrare, sono presenti i valori culturali e religiosi di un'intera società che cerca di comprendere e dare un ordine alla realtà naturale.



Divinità di pantheon diversi, dalla presentazione del videogioco "Age of Mythology" (Ensemble Studio)

Ad una lettura psicologica ed esoterica, la mitologia è la rappresentazione degli archetipi che plasmano sia la psiche umana che la manifestazione della Natura. Nei miti, infatti, sono presenti tutte le forze, maggiori e minori, che muovono gli esseri umani e che strutturano l'Universo. Ogni popolo, con la sua cultura specifica, ha una propria mitologia e lo studio della mitologia comparata ci offre una visione dell'inconscio universale. Prima ancora che **C. G. Jung** (1875-1961) elaborasse il concetto di archetipo come modello invisibile e primordiale dell'inconscio collettivo, già «nel 1868 **Adolf Bastian** formulò l'ipotesi secondo la quale tutti i temi mitologici fondamentali sarebbero i "pensieri elementari" dell'umanità. Era convinto che tutta l'umanità avesse una riserva di questi **Elementargedanken** [NdR lett. idee elementari], innati in ogni individuo, essi sono universali e appaiono in diverse varianti in India, in Egitto, in Mesopotamia, in Cina, in Africa, in Europa, nei Mari del sud, ecc.» (tratto da [www.battiloni.it/?page\\_id=374](http://www.battiloni.it/?page_id=374)). L'elemento archetipico comune che, arricchito da elementi propri di una cultura, dà origine ad un mito specifico, ricorrente, è detto **mitologema** (ad es. "il dio decaduto"; "il bambino perseguitato", "il dio solare salvatore", "il guardiano della soglia", "la grande madre protettrice", "la dea divoratrice", ecc.).

Come afferma lo studioso dei miti e delle religioni **Joseph Campbell** (1904 -1987): "le inesauribili energie del cosmo si manifestano nella cultura umana attraverso il mito"; Jung non a caso riteneva che quando l'essere umano perde il contatto con le forze interiori (come nella società attuale), i miti sono in grado di rimetterci in contatto con esse. «Le religioni, le filosofie, le arti, le forme sociali dell'uomo primitivo e storico, le scoperte scientifiche e tecniche, gli stessi sogni che popolano il sonno, scaturiscono indistintamente dalla fonte magica del mito», dice Campbell, che considera tutti i miti, i racconti e le fiabe come un'unica storia eterna!

Le fiabe non sono altro che una sorta "miti minori", secondo il filosofo ed esoterista austriaco **Rudolf Steiner** (1861-1925): "Molto più profonde di quanto si creda giacciono nell'anima umana le sorgenti dalle quali sgorga la vera poesia delle fiabe, che ci parla magicamente, lungo i secoli, di evoluzione dell'umanità." (...) "Il rapporto fra le fiabe e i grandi miti popolari è che si possono svelare i grandi miti dei popoli sulla base delle grandi e complessive connessioni del cosmo, mentre si possono svelare le fiabe conoscendo i segreti del popolo. Tutto nella fiaba sorge in modo che i diversi avvenimenti e le immagini altro non sono che narrazioni di esperienze astrali, come le avevano tutti gli uomini di una certa antichissima epoca." (Tratto da "La poesia delle fiabe alla luce della scienza dello spirito", Rudolf Steiner - Ed. Antroposofica). A proposito delle fiabe **Lévi-Strauss** afferma: "Le fiabe sono miti in miniatura, in cui le stesse opposizioni sono riportate in scala ridotta". [Nota: Le opposizioni a cui l'autore fa riferimento sono i conflitti alla base del narrato, che sono più di ordine metafisico e cosmologico per i miti e più di ordine morale o sociale per le fiabe.]

Le immagini mitologiche, proprio perché parte dell'inconscio collettivo, emergono spesso nei sogni e nelle esperienze transpersonali (cioè quelle esperienze che trascendono i limiti dell'io personale: stati di meditazione profonda, trance, estasi, uscita dal corpo). Molto interessante è la correlazione fatta dallo psichiatra **Stanislav Grof** tra i traumi vissuti durante lo sviluppo fetale o alla nascita, la struttura psicodinamica (caratteriale) di una persona e la dimensione mitologico-transpersonale sperimentata in stati non ordinari di coscienza (ad es. in esperienze con LSD, quando la terapia sperimentale con tale sostanza era legale, nelle sessioni di respirazione circolare o anche nei sogni).

Tutti i contenuti mitologici, archetipali e transpersonali possono, idealmente, essere ricondotti a quattro fasi perinatali che **Grof** ha classificato e verificato nella sua pratica clinica. Sul piano medico e psicologico queste 4 fasi aiutano ad identificare quale parte del processo della nascita non è stata ben integrata; pulire ed elaborare emozionalmente tale fase aiuta a ricucire la trama della personalità ed incamminarci verso la **Conoscenza di Sé**. Come lo stesso Grof afferma *"Le difficoltà della vita umana dipendono dal fatto che non abbiamo assimilato il trauma della nascita e la paura della morte. Siamo nati solo sul piano anatomico, ma non abbiamo integrato questo processo sul piano psicologico"*.



*L'Universo amniotico, in positivo, ricollega a stati di unione mistica con il Tutto*

Matrice Perinatale di Base (BPM)		Esperienze transpersonali e contenuti mitologici
<p><b>BPM I</b>  <b>"Unione originaria con la Madre"</b>                      (Vita intrauterina Utero buono/ Utero cattivo)</p>		<p>In <b>negativo</b>: immagini di pericoli connessi alla nocività dell'ambiente (corsi d'acqua, oceani e laghi contaminati, terra contaminata da residui tossici, deserti e lande desolate), immagini di catastrofi universali di tipo apocalittico, elementi infernali o sanguinari (<b>demoni, dea Kali</b>, ecc.).                      In <b>positivo</b>: esperienze di assenza di limiti e di ostacoli, identificazione con forme di vite acquatiche, con l'oceano, con lo spazio interstellare, sensazione di trascendenza di tempo e spazio, sentimenti di unione con il cosmo intero, unioni mistiche, <b>visione di paradisi di culture diverse</b>, di luoghi bellissimi, pieni di fiori e frutti, di ori e pietre preziose.</p>
<p><b>BPM II</b>  <b>"Nessuna via di uscita" - "Opposizione alla Madre"</b>                      (Prima fase clinica del parto con alterazioni biochimiche e contrazioni uterine)</p>		<p>Mostri terrificanti (<b>draghi, pitoni, tarantole, piovre</b>) che vogliono inghiottire o afferrare la persona, identificazione con prigionieri rinchiusi in spazi sotterranei, con vittime dell'inquisizione, con detenuti in campo di concentramento o con pazienti nei manicomi, fino all'identificazione con l'agonia del <b>Cristo</b> sulla croce o di personaggi che rappresentano la dannazione eterna (l'<b>Ebreo Errante</b> o l'<b>Olandese Volante</b>). Discesa nel mondo sotterraneo, nel <b>regno della morte</b> o all'<b>inferno</b>, vagare all'interno di grotte e labirinti.</p>
<p><b>BPM III</b>  <b>"Lotta fra morte-rinascita" - "Sinergia con la Madre"</b>                      (Passaggio dal canale del parto)</p>		<p>Miti di vita e morte, di <b>Eros e Tanatos</b>, lotte titaniche, imprese eroiche, eruzioni di vulcani, tornadi, terremoti, scene cruente di guerra e di rivoluzioni, scene di disastri e catastrofi imminenti, visioni di città in fiamme, scene di caccia o lotte di gladiatori, visualizzazione di riti che implicano sacrifici, rappresentazioni del <b>Purgatorio</b>, del <b>Giudizio Universale</b>.</p>
<p><b>BPM IV</b>  <b>"L'esperienza di morte e rinascita" - "Separazione della madre"</b>                      (Fase finale del parto, nascita vera e propria)</p>		<p><b>Apocalisse</b> e fine del mondo, oppure - sopravvissuti all'annichilimento totale - siamo inondati dalla beatitudine celeste, da straordinari arcobaleni, piume di pavone, scene celestiali e immagini di esseri archetipici immersi nella luce divina, incontriamo la <b>Grande Madre</b>, sperimentiamo la resurrezione della <b>Fenice</b> dalle ceneri.</p>

## MITOLOGIA GRECA

La mitologia greca ha avuto, ed ha tutt'ora, una grandissima influenza sulla **civiltà occidentale**, in molteplici ambiti (*letterario, artistico, filosofico, psicologico, sociale e culturale in generale*). Gli archetipi dei **miti greci** (e **romani**, per lo più da essi derivati) albergano in ciascuno di noi, vivono nelle nostre anime e cercano di esprimersi nel quotidiano, oltre che nei sogni. Esiste una disciplina specifica, la **mitopsicologia**, che studia i miti proprio in chiave psicologica, **Carl Gustav Jung** e la psichiatra americana **Jean Shinoda Bolen** (di matrice junghiana) sono tra gli studiosi che più hanno dato impulso a questa comparazione; in particolare la Bolen ha scritto due libri ("**Le Dee dentro la Donna**" e "**Gli Dei dentro l'Uomo**") dove traccia tutte le sfumature di personalità che si rifanno al mito (Nota: *nel prenderle in considerazione c'è da tener presente che sono solo le interpretazioni della studiosa e che non hanno certo valore assoluto*).



Nella donna la Bolen identifica tre **dee vergini** - **Artemide, Atena, Estia** - che rappresentano le qualità femminili dell'indipendenza e dell'autosufficienza, quelle parti di donna che l'uomo non riesce a possedere o "penetrare" e che non vengono toccate dal bisogno di un uomo o dalla sua approvazione; tre **dee vulnerabili** - **Era, Demetra, Persefone** - che rappresentano i ruoli tradizionali di *moglie, madre e figlia* (la cui identità ed il benessere dipendono dal rapporto affettivo) ed una **dea alchemica**, **Afrodite**, che rappresenta la capacità della donna di immergersi nell'esperienza dell'amore, di viverlo senza limiti ma anche di non vincolarsi definitivamente ad un uomo. Ved. [www.shantisara.it/dee\\_donna.htm](http://www.shantisara.it/dee_donna.htm)

Negli uomini la Bolen suddivide gli archetipi connessi alla figura del **padre** - **Zeus, Poseidone, Ade** (ogni uomo ne incarna principalmente uno) e quelli correlati alla figura del **figlio** - **Apollo, Ermes, Ares, Efesto, Dioniso** - che sarebbero presenti in modo minore. **Apollo** e **Ermes** (figli prediletti) rappresentano il regno della mente e della parola; **Ares** e **Efesto** (figli rifiutati) esprimono i sentimenti attraverso l'azione. Dioniso ha avuto Zeus sia come madre che come padre, suscita ambivalenza. Di seguito una tabella tratta dal PDF "*La psicologia di genere attraverso la mitologia*", redatto dalla psicologa **Federica Stievano**.

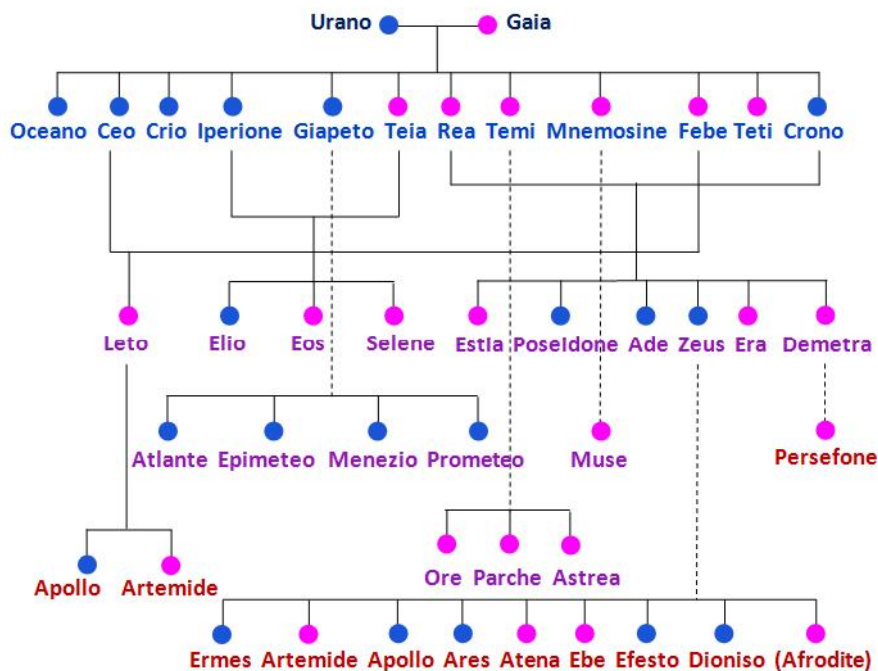
Dea	Ruolo archetipico	Difficoltà psicologiche	Punti di forza
<b>ARTEMIDE</b>	Competitiva, femminista	Distanza emotiva, crudeltà, rabbia	Affidabile, autonoma, amica delle donne
<b>ATENA</b>	Stratega	Distanza emotiva, mancanza di empatia	Risolve problemi pratici, crea alleanze con gli uomini
<b>ESTIA</b>	Vecchia saggia	Distanza emotiva, mancanza di ruolo sociale	Spirituale, solitaria
<b>ERA</b>	Moglie fedele	Gelosia, incapacità di uscire dalla distruttività	Fedeltà
<b>DEMETRA</b>	Madre, nutrice	Depressione, alimenta la dipendenza	Materna e generosa
<b>PERSEFONE</b>	Donna ricettiva	Depressione, ritiro nell'irrealtà	Ricettiva, capacità psichiche potenziali
<b>AFRODITE</b>	Amante, donna creativa	Promiscuità, incapacità a valutare le conseguenze	Sensuale, creativa, amante della bellezza
Dio	Ruolo archetipico	Difficoltà psicologiche	Punti di forza
<b>ZEUS</b>	Capo, tessitore di alleanze, seduttore	Durezza, immaturità emotiva, presunzione	Uso del potere, decisionista
<b>POSEIDONE</b>	Istintivo, emotivo, nemico implacabile	Distruttivo, instabile emotivamente, bassa autostima	Leale, sentimentale
<b>ADE</b>	Eremita	Invisibilità sociale, depressione, bassa autostima	Ricchezza del mondo interiore, distacco
<b>APOLLO</b>	Raggiunge gli obiettivi prefissi	Distanza emotiva, arroganza, cattiveria	Chiaro, preciso e affidabile
<b>ERMES</b>	Comunicatore, guida, briccone	Impulsività, eterno adolescente, sociopatia	Comprensivo, comunicativo, cordiale
<b>ARES</b>	Guerrigero, danzatore, amante	Reattività emotiva, violento, – autostima	Emotivo, integra corpo ed emozioni
<b>EFESTO</b>	Artigiano, creativo	Inadeguatezza sociale, buffone, bassa autostima	Creativo, abilità manuali
<b>DIONISO</b>	Mistico, girovago, amante estatico	Percezione di sé distorta, abuso droghe	Passionale, estatico, amante della natura



I 12 Archetipi Arcangelico-Planetari, una delle basi simboliche di lavoro del Percorso "Synthesis", sono connessi anche alla simbologia mitologica correlata alla tradizione greco-romana. Partendo da questi 12 Archetipi iniziamo un viaggio nel Mito.



Gli Dei Olimpici della Tradizione Greca ed una loro interpretazione disneyana. Sotto la genealogia degli dei



**Ouranos** ( ὐρανός ), **Uranò** [→ XII Archetipo Arcangelico: "Uranò-Ratziel"]

Il suo nome significa "Cielo Stellato", in Esiodo compare come il primo Re dell'Universo, consorte di **Gea**. Nella "Teogonia" di Esiodo, lett. la *Nascita dei Dei*, la prima entità generata è il **Chaos** (che non aveva il significato di "disordine" ma di "voragine, abisso, spazio aperto"). Dal Chaos nascono altre divinità primordiali: **Gea** o **Gaia** (la Terra) e **Tartarus/ Tartaro** (l'Abisso oscuro, una buia voragine, così profonda che un'incudine ivi caduta avrebbe impiegato nove giorni e nove notti per toccarne il fondo). Poi viene generato **Eros** (Amore) e in seguito nacquero l'**Erebus/ Erebo** (Oscurità, Buio) e la **Nyx** (Notte). L'Erebo si unì con la Notte e nacquero l'**Aether/ Etere** e il **Hemera** (il Giorno). Poi Gaia autogenerò **Ouranos/Uranò** (il Cielo stellato), **Ourea** (le Montagne) e **Pontus** (il Mare).



Dall'unione di Urano e Gaia nacquero **12 Titani**: **Oceanus/ Oceano**, **Coeus/ Coio** o **Ceo** ("Colui che sa", Dio del Nord, dell'Intelligenza, della Lungimiranza), **Crius/ Creio** o **Crio** (personificazione della forza e della potenza), **Hyperion/ Iperione** (Dio della vigilanza e dell'osservanza, è padre di **Elio**, il Sole, **Eos**, l'Aurora, e **Selene**, la Luna, generati con **Teia**), **Iapetos/ Giapeto** (progenitore della specie umana, sposo di **Climene**, figlia di Oceano e di **Teti**, è padre di **Atlante**, **Epimeteo**, **Menezio** e **Prometeo**), **Theia/ Teia** o **Tia** (dea gloriosa e splendente, madre del Sole e della Luna), **Rhea/ Rea**, **Themis/ Temi** (Dea della Legge, della Giustizia, madre delle Stagioni, le Ore, delle Moire o Parche e di **Astrea**, la quale è talvolta identificata con la dea **Dike**, la Giustizia), **Mnemosyne/ Mnemosine**, **Phoibe/ Febe** (genera, con il fratello Ceo, **Leto**, madre di **Apollo** e **Artemide**, ed **Asteria**, Dea delle Stelle), **Tethys/ Teti** (Dea delle Acque e dei Fiumi, madre delle Oceanine), **Kronos/ Crono**; **3 Ciclopi**: **Bronte**, **Sterope** e **Arge** e **3 Ecantochiri** (sono dei giganti "dalle 100 mani" e con 50 teste che sputano fuoco): **Cotto**, **Briareo**, **Gige**. Urano, tuttavia, impedisce che questi figli da lui generati con Gaia vengano alla luce, in ragione della loro "mostruosità" e li getta nelle profondità di Gaia stessa. L'ultimo dei Titani, Kronos, risponderà ad un appello della madre e con un falchetto d'oro lo evira. Dal sangue sgorgato dalla ferita di Urano, nascono le **Erinni** (o Furie, divinità della vendetta), i **Giganti** (rappresentano la violenza bellica), la **Meliadi** (o Ninfe del Frassino, per alcuni sanguinose divinità guerriere poiché di frassino erano fatte le lance dei guerrieri, per altri protettrici dei bimbi abbandonati) ed **Eris** (la Discordia); dalla spuma del fallo caduto in mare presso l'isola di Cipro nasce, invece, la bella **Afrodite**.

**Gea / Gaia** ( Γῆ ), **Tellus (Terra)** [→ VI Archetipo Arcangelico: "**Terra-Uriel**"]

E' tra le divinità più antiche, preceduta solo dal **Caos**. e rappresenta la potenza divina, della Terra. **Gea** si unisce ad **Urano**, con cui procrea diversi figli, fino a quando non convince **Kronos** ad evirare il padre. Un'altra importante **dea della terra** è **Demetra** (dea dell'agricoltura e delle stagioni, **Cerere** per i romani). **Ade**, re degli inferi, le rapisce la figlia **Persefone** e Demetra, straziata dal dolore, la cerca mentre la terra inaridisce. E' **Elio** a rivelare il rapimento, ma Persefone non può tornare in superficie perché nel frattempo si era nutrita di alcuni chicchi di **melograno** (*non si deve, infatti, nutrirsi di cibo degli inferi se si vuole fare ritorno*), Demetra ottiene allora da **Zeus** che Persefone trascorra 6 mesi sulla terra (primavera ed estate) e 6 mesi nell'oltretomba. Il mito di Demetra e Persefone è alla base dei **Culti Misterici di Eleusi**, che rappresentano la morte e la rinascita della Vita e dello stesso iniziato, che cerca l'immortalità.

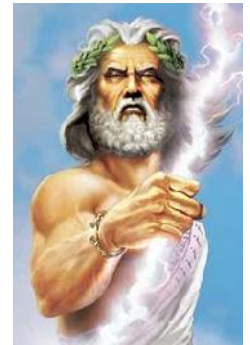


**Kronos** ( Κρόνος ), **Saturno** [→ II Archetipo Arcangelico: "**Saturno-Binael**"]

Il più giovane dei Titani, figlio di **Urano** e di **Gea**. Kronos, *con l'aiuto della madre, si ribellò ad Urano ed evirò il padre prendendone il posto*. Kronos si unì poi con la sorella Rea e generò sei figli: **Ade**, **Demetra**, **Era**, **Estia**, **Poseidone** e **Zeus** (*che a sua volta spodestò il padre*), come aveva preannunciato una profezia che Kronos cercava di evitare ingoiando i propri figli. Secondo una leggenda orfica Zeus, riappacificatosi col padre, lo avrebbe condotto ai confini del mondo affidandogli il regno dell'Isola dei Beati, dove ancora sopravvive l'**Età dell'Oro**.

**Zeus** ( Ζεύς ), **Giove** [→ V Archetipo Arcangelico: "**Giove-Hesediel**"]

Figlio di **Kronos** e di **Rea**, diventa **re degli dei olimpici** quando dopo una lunga lotta si impadronisce del trono del padre e lo costringe a vomitare i suoi cinque fratelli (**Estia**, **Demetra**, **Era**, **Ade** e **Poseidone**). Fu salvato, appena nato, dalla madre Rea che diede al consorte un sasso avvolto da delle fasce che Kronos ingoiò al posto del figlio. Rea affidò Zeus a **Teti**, che lo nascose in una grotta e lo fece allevare dalla capra **Amaltea** (*che immortalò nella costellazione del Capricorno*). E' **dio della luce e del cielo luminoso, protettore dei re e custode delle eterne leggi dell'Universo e di tutto ciò che è sacro**. Il suo simbolo è il **fulmine** che scaglia quando vuole punire qualcuno. Numerose furono le amanti di Zeus e i figli che da esse ebbe. Da Era, Zeus ebbe **Efesto** ed **Ares**, **Ilizia** ed **Ebe**. Con **Meti** (*la Sapienza*) generò **Athena**, che nacque fuoriuscendo dal suo capo, avendo egli inghiottito la madre.



**Poseidon** ( Ποσειδών ), **Nettuno** [→ XI Archetipo Arcangelico: "**Nettuno-Asariel**"]

Fratello di **Zeus**, tornò alla luce dalle fauci di **Kronos**. Dopo che gli dèi olimpici vinsero i **Titani**, a lui toccò la signoria delle acque e del mare, nelle cui profondità viveva con la sposa **Anfitrite** in un meraviglioso palazzo tutto d'oro. Suo figlio **Tritone**, metà uomo e metà pesce, lo seguiva sempre nei suoi viaggi, insieme ad uno stuolo di delfini, **Nereidi** (*ninfe del mare*) ed altri **Tritoni**. Col suo tridente Nettuno poteva scatenare tempeste in acqua e terremoti sulla terra (*l'attributo enosigéo significa, infatti, scuotitore di terra*).

**Hades/ Ade** ( Άΐδης ), **Plutone** [→ III Archetipo Arcangelico: "**Plutone-Azrael**"]

Figlio di **Kronos** e di **Rea** (Cibele), **fratello di Zeus**, era il **dio del Regno dei Morti** (detto Averno, Ade o Erebo). Hades, che significa "*Invisibile*", rapì **Persefone** (**Proserpina**), figlia di **Demetra** (**Cerere**), e ne fece la sua sposa. Nell'Oltretomba, oltre al traghettatore **Caronte** e al cane tricefalo **Cerbero**, varie terribili divinità sorvegliavano i dannati: **Tanatos** (*la Morte*), **Hypnos** (*il Sonno*) e le tre **Furie** o **Erinni**, dee della vendetta e della persecuzione, dai crini pieni di serpi e dalle mani armate di flagello e di fiaccole accese. Un altro dio connesso alle profondità della terra è **Efesto** (**Vulcano**), **dio del fuoco e fabbro degli dei**, o gettato giù dall'Olimpo o rifugiatosi nelle viscere dell'Etna perché stanco di essere preso in giro per la sua deformità e la zoppia, e anche dei tradimenti di sua moglie **Afrodite**.



**Afrodite** ( Ἄφροδίτη ), **Venere** [→ VII Archetipo Arcangelico: "**Venere-Haniel**"]

Figlia di **Zeus** e di **Dione** (*una Oceanina*), oppure nata dalla spuma del mare su cui era cascato il fallo di **Urano**, è **dea dell'amore e della bellezza**. Nessuno riusciva a resistere al suo fascino e per questa ragione era molto osteggiata da **Era** ed **Athena**. Venerata sotto diversi nomi (**Pandemia**, **Urania**, **Anadiomene**, **Cipria**, **Idalia**, **Onidia**, **Cite rea**) era moglie di **Efesto**, ed aveva vari amanti, tra i quali anche **Ares** ed **Adone**. Tra i suoi figli ricordiamo **Imene** (*dio delle nozze*).

**Helios** ( Ἥλιος ), **Sole** [→ VIII Archetipo Arcangelico: "**Sole-Michael**"]

Figlio di due titani, **Iperione** e **Tia**, fratello di **Eos** (*Aurora*) e di **Selene**, era la **personificazione del Sole**. Sorgeva ad oriente dal mare, su un **carro dorato** con cavalli che soffiavano fuoco dalle narici, ed attraversava l'intera volta celeste fino a occidente; in tal modo poteva osservare tutti gli avvenimenti del mondo. Nella tarda antichità greca **Helios** venne soppiantato da **Apollo**, che lo sostituì quale **portatore di luce e auriga del cocchio solare**. Apollo era il **dio delle arti, della medicina, della musica e della profezia**; nel tempio di Delfi, svelava, mediante il tramite della sacerdotessa **Pizia**, il futuro agli esseri umani. Anche nella mitologia romana Apollo divenne un "alter ego" del **Sol Invictus**, una delle più importanti divinità romane. Apollo è figlio illegittimo di **Zeus** e di **Leto** (**Latona** per i Romani) e il fratello gemello di **Artemide** (**Diana**), dea della caccia e più tardi assimilata, analogamente a quanto avvenuto al fratello, a **Selene** (*la Luna*).





**Selene** (     ), **Luna** [→ IV Archetipo Arcangelico: "**Luna-Gabriel**"]

**Dea della Luna**, figlia di **Iperione** (*dio della vigilanza*) e di **Teia** (*lett. "Dea"*), sorella di **Helios** e di **Eos**, apparteneva alla famiglia dei Titani. **Percorreva il cielo sopra un carro tirato da quattro buoi bianchi per portare agli uomini la sua luce argentea**. Venne confusa poi con **Artemide** (**Diana** per i romani) ed **Ecate** (dea spesso rappresentata come triplice, presiedeva durante la notte ai trivi). Artemide è anch'essa una **dea lunare** ed era molto celebrata in tutta la Grecia; è **dea della caccia, della selvaggina, dei boschi, del tiro con l'arco, della verginità**. Nella rappresentazione della **Triplice Dea** personifica la **Luna crescente**, mentre **Selene** rappresenta la **Luna piena** ed **Ecate** la **Luna calante** (simboli della donna giovane, adulta e vecchia, ovvero di Innocenza, Maternità, Saggezza)



**Hermes** (Ε Ἡΐ ), **Mercurio** [→ IX-X Archetipo Arcangelico: "**Mercurio-Raphael**"]



Figlio di **Zeus** e di **Maia**, appena nato fuggì dalle fasce rubando 50 giovenche dalle mandrie di **Apollo** (*dio della luce, della verità, della profezia, della medicina e delle arti*) il quale - scovato il ladrunco - volle punirlo, ma sentendolo suonare la lira, lo perdonò e gli regalò le giovenche purché gli desse lo strumento. **Zeus lo fece araldo degli dei e gli affidò l'incarico di condurre i morti nell' Ade** (da cui il nome *psicopompos* → *portatore di anime*). Aveva le ali ai piedi e sul cappello (il **pètaso**) e con la destra reggeva il **caducèo**, una verga sottile con due serpi attorcigliati; possedeva prudenza, furbizia e capacità di persuasione. Inventò la lira, la siringa pastorale, le lettere, le cifre, i riti religiosi. **Era il dio delle invenzioni, del commercio, dei viaggi, degli inganni, dei ladri, degli oratori, delle strade, dei pascoli, dei sogni.**

**Ares** (     ), **Marte** [→ I Archetipo Arcangelico: "**Marte-Camael**"]

Figlio di **Zeus** e di **Era** (**Giunone**), è il **dio della guerra nella sua accezione più cruenta**, mentre **Athena** (**Minerva**) era più la dea della guerra combattuta per il trionfo della giustizia, servendosi soprattutto dell'intelligenza. L'aspetto di Ares è quello di un guerriero con un'armatura di bronzo, un elmo scintillante dalla lunga criniera, una lancia, una spada, uno scudo di cuoio. Fu amante di Afrodite, da cui ebbe più figli: **Armonia**, **Eros** (*Amore passionale*), **Anteros** (*Amore corrisposto*), **Deimos** (*Terrore*) e **Phobos** (*Paura*). E' uno dei **12 Olimpici** (in greco: **dodekathéon**) assieme a **Zeus**, **Era**, **Poseidone**, **Hermes**, **Efesto**, **Afrodite**, **Athena**, **Kronos**, **Apollo**, **Artemide**, **Demetra**, **Estia** che cederà poi a **Dioniso** (**Bacco**) il suo posto sull'Olimpo. **Dioniso, dio della vegetazione, del vino e dell'estasi, è un figlio illegittimo di Zeus**, viene ucciso ed è fatto risorgere dal padre (→ prefigurazione misterica della figura del Redentore).



- **Athena** (**Minerva**) talvolta viene considerata partorita dal solo **Zeus** (ed in alcuni miti anche **Era**, sua moglie, stufa dei tradimenti del marito, avrebbe generato da sola **Efesto**), più spesso le storie la concepiscono come figlia di **Zeus** e della sua prima moglie **Metide** (*dea della prudenza e della saggezza*), **nata già adulta ed armata dalla testa del padre** dopo che egli ebbe inghiottito la madre, in quanto una profezia aveva predetto che i figli di Metide sarebbero stati più potenti del padre. Atena oltre che dea guerriera è anche la **dea della ragione, della arti, della letteratura e della filosofia, della tessitura, del commercio e dell'industria**. E' lei ad insegnare agli uomini a navigare, ad arare i campi, ad aggiogare i buoi, a cavalcare ed alle donne a tessere, a tingere e a ricamare. Simboli sacri ad Atena erano la **civetta**, il **gallo** e l'**ulivo**. **L'astuzia e la furbizia erano le doti per i suoi protetti.**
- **Era** (**Giunone**) - Dea del Matrimonio e moglie di Zeus, con lui ebbe matrimonio Ares, Efesto, Ilizia, *dea dei parti*, ed Ebe, *la personificazione della gioventù*. Giunone è la protettrice delle spose, spesso viene rappresentata come gelosa e vendicativa a causa delle numerose infedeltà del marito. Suoi figli sono: **Ares, Eris, Ebe, Ilizia, Tifone, Efesto.**
- **Estia** (**Vesta**) - **Dea del focolare domestico**. Esiodo la indica come la primogenita di Crono e di Rea, la più anziana della prima generazione degli dèi dell'Olimpo. Suo simbolo era il **cerchio**, in quanto rotondo era il focolare al centro della casa e il braciere nei templi delle divinità.
- **Rea/ Cibeles** (**Magna Mater, Opi**) - Sposa suo fratello **Crono** il quale, per evitare di essere spodestato da un suo figlio come predettopgli da Urano e Gea, li divorava mano a mano che Rea li partorisce. Per salvare Zeus, Rea - detta **Madre degli Dei** - lo nasconde e fa divorare al padre una pietra avvolta dalle fasce (*che sarà anche la prima cosa che Zeus farà vomitare al padre e, a seguire, i suoi fratelli e sorelle*). **Rea è connessa alla divinità anatolica Cibeles, venerata come Grande Madre, dea della fecondità, della natura, degli animali e dei luoghi selvatici, madre degli dei e degli uomini e procreatrice di ogni cosa**. Nella mitologia romana è detta "**Magna Mater**" ed è anche associata alla dea dell'abbondanza e della prosperità **Opi**.



Da sinistra: Artemide, Athena, Era, Estia e Rea (spesso confusa con Gaia o Demetra)

700 divinità greco-romane sono descritte qui: <http://mitologia.dossier.net/>

## MITI MODERNI: I SUPEREROI

In una società desacralizzata come quella contemporanea, dove il contatto primigenio con la Natura si è perso nella notte dei tempi e la connessione intuitiva, interiore, con i grandi **Archetipi della Creazione** è relegato alla sfera onirica, anche il mito ha perso le sue caratteristiche originarie, ma non si è perduto del tutto... **Nella società moderna il genere che più rimanda a quello mitologico è il fumetto supereroistico** (sempre più frequentemente oggetto di trasposizioni cinematografiche di successo).



Sebbene le storie dei supereroi siano, per lo più, ambientate nella **contemporaneità**, mentre i miti esistono su un **piano transtemporale**, molte sono le similitudini tra i due generi: **rappresentazione di Archetipi universali** attraverso una forte caratterizzazione simbolica dei personaggi (ad es. nei costumi dei supereroi come nell'iconografia degli dei); **poteri extra o sovraumani**; **multiformità delle versioni delle storie** a seconda del narratore (quando l'intuizione e l'immaginazione prendono campo, rispetto alla ragione, diventa naturale concepire la coesistenza delle varianti).

A rafforzare la similitudine c'è la presenza, nei fumetti di supereroi, di molti rimandi alla mitologia classica: **Wonder Woman**, una delle tre icone principali dell'universo immaginario DC Comics® con **Superman** e **Batman**, è una principessa delle leggendarie **Amazzoni**; nell'universo fittizio Marvel® **Thor** è proprio il **dio del tuono** della mitologia scandinava (ed è presente nel fumetto tutto il pantheon norreno, a partire da **Odino**); lo stesso universo ospita anche **Ercole**, **Ares**, **Ade**, **Zeus** e ci sono vari rimandi a miti **cinesi**, **giapponesi**, **celtici** (ed anche personaggi del **Ciclo Arturiano**), **egizi** (la **Dea Bastet** è la Dea Pantera della nazione di fantasia "Wakanda"), **nativi americani**, ecc.. Da notare come siano presenti anche molte entità cosmiche di natura prettamente transpersonale (**Eternità**, **Morte**, **Infinità**, **Fenice**, ecc.).

La nascita dei supereroi avviene con **Superman** (creato da Jerry Siegel e Joe Shuster), che debutta sul primo numero di **"Action Comics"** nel giugno del 1938. Ha inizio così la cosiddetta **Golden Age** (Età dell'Oro) del fumetto supereroistico.

Nel 1961 un nuovo impulso al genere viene dato dalla casa editrice Marvel e dalla coppia **Stan Lee** (sceneggiatore) e **Jack Kirby** (disegnatore) attraverso la nascita dei **Fantastici Quattro** (che non sono altro che la rappresentazione dei 4 Archetipi degli Elementi; **Terra**: "La Cosa" - **Aria**: la "Donna Invisibile" - **Acqua**: "Mr. Fantastic" - **Fuoco**: la "Torcia Umana"). Nel tempo il "pantheon" supereroistico - sia targati DC Comics, che Marvel, che di altre case indipendenti - si è allargato a dismisura, arrivando a definire centinaia e centinaia di personaggi, ognuno dei quali - come avviene nella ricchezza della simbologia del mito - rappresenta una sfumatura della psiche umana (nella sua dimensione sia di Luce che di Ombra) ed un modello o un sottomodulo energetico strutturale della Creazione (ved. i concetti di campo morfogenetico e di pattern vibrazionali).



*Thor, Capitan America, Iron Man, Uomo Ragno e Silver Surfer, vere e proprie icone di casa Marvel*

Il genere supereroistico, tra l'altro, **permette di affrontare anche tematiche di fisica teorica avanzata**, in parte futuristica ed in parte attuale (ved. **"La fisica dei supereroi"** del fisico James Kakalios), **creando così un ponte tra tradizione e modernità!**

Nei fumetti supereroistici si affrontano, ad sempio, tematiche connesse al **viaggio nel tempo**, ad **esplorazioni di dimensioni subatomiche**, al principio dell'esistenza di un **Multiverso** e di molte **dimensioni parallele**, alla manipolazioni di **campi quantistici**. Non di rado, nelle avventure dei supereroi, si vede **viaggiare in parallelo la scienza e il misticismo**, **la tecnologia e le arti magiche**, a rappresentazione di una realtà integrata che ha ancora da manifestarsi sul piano cosiddetto *reale* e che sembra essere già esistita in passato presso civiltà remotissime, oggi scomparse!



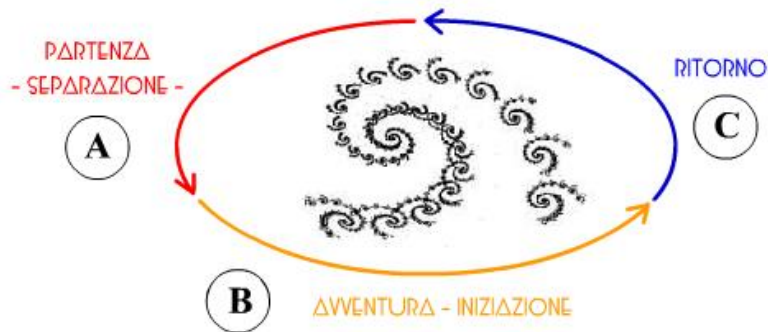
*Supereroine di casa Marvel e due dei gruppi più famosi: i Fantastici Quattro e gli X-Men originali*



# IL MONOMITO

Secondo **Joseph Campbell** (1904-1987), uno dei più insigni studiosi contemporanei di mitologia comparata, ha evidenziato come tutti i racconti mitologici sono costruiti su di un bagaglio comune d'immagini, simboli ed avvenimenti. Tutti i miti, tutte le leggende e tutte le fiabe di ogni tempo e luogo narrano sempre e solo di un'unica, eterna storia: l'**Avventura dell'Eroe**, (definita "**monomito**"). In pratica si tratta di **un viaggio verso una realtà soprannaturale, irto di prove, con la conquista finale di un dono che rigenera l'eroe stesso e l'intera umanità** (→ "**L'eroe dai mille volti**", J. Campbell - Ed. Feltrinelli). Il dono finale è, in pratica, l'autorealizzazione e le prove che l'eroe deve superare stanno a significare le difficoltà del suo conseguimento.

Questo è il cammino di ogni iniziato, ed "eroe" è il termine con cui si è soliti definirlo nei miti, egli è destinato inequivocabilmente a vincere (altrimenti è solo un mistificatore) e con la sua vittoria rinnova e rigenera il flusso della Vita nel **Corpo del Mondo**. Studiando le tappe che formano la parabola dell'eroe convenzionale, troviamo la riproduzione ingigantita della formula dei riti di passaggio: **separazione - iniziazione - ritorno**, e siamo in grado di anticipare le fasi che attraverseremo nel nostro cammino personale.



## A) LA PARTENZA

### 1. L'APPELLO

Quando l'Esistenza stabilisce che è l'ora del risveglio dell'individuo compaiono dei segnali precisi, che indicano che è il momento di superare i vecchi orizzonti e di "morire per rinascere"... è giunto il momento di varcare una soglia! Nella vita di tutti i gironi tali "segnali" spesso coincidono con eventi dolorosi (*lutto, malattia, separazione, incidenti, ecc...*) in quanto è più difficile ignorarli e si arriva così delle rivalutazioni profonde della propria vita.

### 2. RIFIUTO DELL'APPELLO

Purtroppo non di rado i segnali inviati tendono ad essere negati e l'individuo chiamato rifiuta la propria chiamata, questo lo porterà ad esperienze più dure e difficili fino a quando non inizia ad essere ricettivo.

### 3. L'AIUTO SOPRANNATURALE

Chi risponde all'appello generalmente incontra per prima cosa un protettore lungo il cammino (una buona vecchietta, un saggio mascherato), questo protettore fornisce dei doni magici per permettere di affrontare il "drago" (le difficoltà). Questa figura rappresenta il Destino benevolo e protettore. Se l'essere umano dimostra di aver fiducia (Fede) i "guardiani eterni" compariranno.

### 4. IL VARCO DELLA PRIMA SOGLIA

Con l'aiuto e la guida soprannaturale l'eroe incontra subito "il Guardiano della Soglia" che spesso è un Drago, in pratica sono le paure da superare affinché sia concesso l'ingresso nella zona delle potenze soprannaturali. Al di là della soglia c'è il mistero, l'abisso, il pericolo. Non è raro riscontrare a guardia della soglia il principio della seduzione, con cui l'eroe può essere ammalato e stordito (ved. *le sirene*), oppure troviamo l'orco, il mostro, le false visioni, il ciclope, ecc...



### 5. IL VENTRE DELLA BALENA

L'eroe sembra soccombere agli occhi del mondo (inghiottito dalla balena, simbolo diffuso in tutto il pianeta), ma in realtà il varco della soglia magica non è altro che l'annullamento che permette la rinascita; l'eroe si muove verso l'interno per morire e rinascere nel tempio interiore e nella Terra Beata che giacciono oltre i confini del mondo.

## B) L'AVVENTURA / L'INIZIAZIONE

### 6. LA STRADA DELLE PROVE

Una volta superata la soglia appare un paese di sogno dove devono essere superate un certo numero di prove. Nei miti-avventure questa è una delle fasi preferite e principali, che ha ispirato in ogni parte del globo un'infinita serie di narrazioni.

### 7. L'INCONTRO CON LA DEA

Quasi sempre esiste l'incontro con la dimensione femminile nel suo duplice aspetto, sia di benevolenza che di spietatezza. Lo spirito dell'eroe trionfante incontra la **Dea Madre del Mondo**, ella è madre, sorella, amante, moglie; è la bellezza personificata ed è tutto ciò che nel mondo affascina (ciò che affascina è un indizio della sua esistenza).





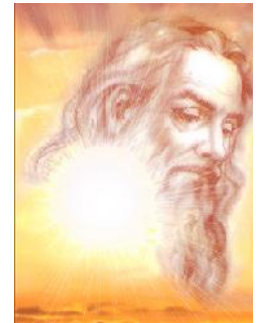
Il **matrimonio mistico** simboleggia il completo dominio della vita da parte dell'eroe; poiché la donna è vita ed è eroe chi la conosce e riesce ad averne padronanza.

#### 8. LA DONNA TENTATRICE

L'impresa finale è **la completa padronanza sulla madre-distruttrice** (che simbolicamente rappresenta la padronanza sui propri piani distruttivi inferiori), dopo aver resistito al potere manipolativo e fascinante della donna, che quindi diventa sua inevitabile sposa: **ecco che l'eroe ha preso il posto del padre e riconciliato gli opposti.**

#### 9. RICONCILIAZIONE CON IL PADRE

Quando il bambino esce dalla sfera protettiva del grembo materno ed affronta il mondo degli adulti passa spiritualmente nella **sfera del padre**; il padre diventa il sacerdote iniziatore del mondo e si aggiunge un elemento di rivalità: **il figlio compete con il padre per il dominio dell'universo, e la figlia con la madre per essere l'universo "dominato"**. Il padre deve affidare al figlio i simboli del potere solo se il figlio si è liberato da tutte le "visioni limitanti"; idealmente il figlio investito del potere è stato spogliato della propria umanità e rappresenta una forza cosmica impersonale, **è nato due volte!**



#### 10. APOTEOSI

L'eroe che ha superato gli ultimi terrore dell'ignoranza (*le sue paure più profonde*) **viene a trovarsi in uno stato divino.**

#### 11. L'ULTIMO DONO

Il dono magico che l'eroe porta con sé dopo che è stato capace di conquistarselo **rappresenta il simbolo della linfa dispensatrice di vita**, il bene concesso all'iniziato è proporzionale alla sua levatura e alla forza della sua volontà.

### C) IL RITORNO

#### 12. RIFIUTO A RITORNARE

La legge del monomito esige che una volta che l'eroe sia riuscito nella sua impresa debba tornare per portare nel suo mondo le **Rune della Saggiessa**, il **Vello d'oro**, il **Fuoco Sacro**, o la sua **Principessa Addormentata**. Spesso l'eroe non accetta però subito questa responsabilità; molti si stabiliscono nell'Isola Benedetta dell'Eterna Dea della Vita Immortale.

#### 13. LA FUGA MAGICA

Se l'eroe decide di ritornare dopo aver conquistato il magico Elisir con il favore della dea o del dio, allora ne ottiene anche la protezione soprannaturale, ma se la conquista è avvenuta a dispetto del suo guardiano l'ultima fase del viaggio mitologico diventa **una difficile fuga avversata da ogni genere di sortilegio**. Molto spesso l'eroe lascia dietro di sé degli oggetti che ritardano la fuga dei propri inseguitori.

#### 14. AIUTO DALL'ESTERNO

A volte è necessario un aiuto esterno, **è il mondo che deve venire a riprenderlo**; infatti non è sempre facile superare la beatitudine della caverna e ritornare, ma finché abbiamo da portare a termine il nostro scopo nel mondo la vita ci richiama.

#### 15. VARCO DELLA SOGLIA DEL RITORNO

La difficoltà nel ritornare nasce dalla constatazione che **il mondo accetta supinamente l'illusione del dolore e della sofferenza**, rendendoli reali e che le persone "del mondo" sono cieche e dunque dei compagni insoddisfacenti. Solo chi ha condiviso la sua stessa esperienza potrà capirlo.

#### 16. IL SIGNORE DEI DUE MONDI

Varcare la soglia del ritorno significa per l'eroe **essere il rappresentante sulla Terra dei due mondi** (umano e divino, temporale e atemporale), diventare lui stesso una **porta di riconnessione con il piano dell'immortale**.

#### 17. LIBERO DI VIVERE

Adesso l'eroe reca con sé un premio in grado di ristorare il mondo (**elisir, pietra filosofale, Sacro Graal**) e per lui il risultato è l'immortalità. *"Chi ascolta il canto del bardo viene orientato verso l'Immortale che è in lui"*; muore e rinasce nell'Essenza.

