



Società degli Scrittori Umanisti

Budapest

2015

Ernő Polgár Wikipedia: https://it.wikipedia.org/wiki/Ern%C5%91_Polg%C3%A1r

LE ORIGINI E LE IMMAGINI PRIMORDIALI DELLE CULTURE

Introduzione al mondo dei miti e dei simboli



Mandala delle Galapagos

Lettere! Dall'alfa all'omega! Le variazioni si abboccano come i geni che rendono la creazione colorata e varia.

Parole! Nascono, si puliscono e si logorano, ne nascono di nuove formando frasi e storie illuminano il mondo che si apre davanti a noi come il firmamento, immenso è illuminato dal lenzuolo trapuntato con le stelle del cosmo.

Il tempo mitico è la creazione stessa, all'inizio del quale nacque dall'articolazione del caos il mondo basso, medio e alto, la terra, l'acqua, il cielo, il Sole, i pianeti, la flora, la fauna e l'uomo. Dalla formazione della voce provenivano le parole, delle parole le frasi e la scrittura, l'invenzione luminosa da pianeta, la cui conoscenza e uso era il privilegio della casta sacerdotale per secoli. Secondo la convinzione egizia, la scrittura viene da Dio: Ra la disse, e Thoth l'ha registrata. Anche l'Islam sostiene l'origine divina della scrittura: Allah inventò le lettere, e le insegnò ad Adamo. Testo sacro scritto è anche la Torah: "Le tavole erano opera di Dio e la scrittura era scrittura di Dio incisa sulle tavole" - si legge nella Bibbia. Il libro della Genesi afferma che il mondo è fatto di numeri e di

lettere. Passare in rassegna le lettere dell'alfabeto significa in un certo senso girare l'universo dall'inizio alla fine da alef a tau (da alfa ad omega).

Le mie analisi di mito le ho cominciate a scrivere in un quaderno registro in ordine alfabetico, ma nel corso degli anni le pagine ingiallite sono state riempite e ho dovuto digitarle sul computer. I file custodiscono segreti e destini, come le isole Galapagos custodiscono "gli archetipi", le irripetibili forme primordiali della natura!

Quando sono arrivato alle Isole Galapagos: ero circondato da acque a vapore edenico e sono capitato nella vicinanza delle antiche creature, che possono essere identificabili con forme primordiali e con immagini primordiali di cui ha scritto Jung, psicologo e ricercatore di miti, svizzero. Secondo l'osservazione di Jung le immagini primordiali formano l'attività della nostra fantasia in forma di immagini che si riproducono nel nostro subcosciente umano. Il mito del Diluvio, si è formato per esempio, anche nelle mitologie non contigue, al di fuori del confine della personalità, anche nelle regioni del subconscio collettivo.

Quello che si presenta alle isole Galapagos ha spinto Charles Darwin a riconoscere l'evoluzione e poi descriverla nella sua opera: *L'origine delle specie*. L'incontro con degli esseri primordiali sulle isole Galapagos ci rivela il mondo delle immagini antiche umane, l'infinito invisibile del passato non identificato, l'orizzonte infinito dell'incoscio.

Nel giardino dell'albergo collegato con l'Oceano Pacifico, da una passeggiata ombreggiata con palme, che porta alla spiaggia, una fanciulla indiana arrivata da Agra - insieme con il padre, professore chirurgo, con madre pittore e con i fratelli - ha creato una mandala utilizzando dei ciottoli luccicanti e conchiglie formose. Il mandala delle isole Galapagos sulla "terra incontaminata" era un' immagine speculare dell'universo.

Nell'afa del primo pomeriggio, quando il mandala sacro indiano - dono sacrificale della ragazza offerto agli Dei - è stato ultimato - , seduto vicino io stavo annotando le comparazioni mitologiche drammaturgiche e psicologiche sotto le parole "oggetto" nei documenti del mio pc portatile. Questa ghirlanda, formata di nomi, file da alef fino a tau è il mandala globale di parole delle isole di Galapagos che collega forme primordiali, immagini primordiali, archetipi che formano l'uomo e la fantasia umana in forma delle immagini evocative, imitatori, ricreative, riformative nell'incoscio.

Il mito è la fase di sviluppo della coscienza, che precede lo sviluppo della letteratura scritta. La nostra ontogenesi ripete le fasi della filogenesi, mentre l'uomo, nel processo di divenire uomo, dal momento della "concezione mentale" in ogni epoca e cultura crea il proprio mito. Il mito che vive in noi fa parte del nostro inconscio collettivo, forse è tanto antico quanto la flora e fauna delle Galapagos .

Il mito è il risveglio della coscienza umana. Mentre i personaggi dei miti, i sogni e le immagini primordiali dell'inconscio umano, sono misteriosi come la flora e fauna delle Galapagos.

Galapagos (Ecuador) 2003
Ernő Polgár

LE IMMAGINI PRIMORDIALI DELLE CULTURE ED EVOLUZIONE

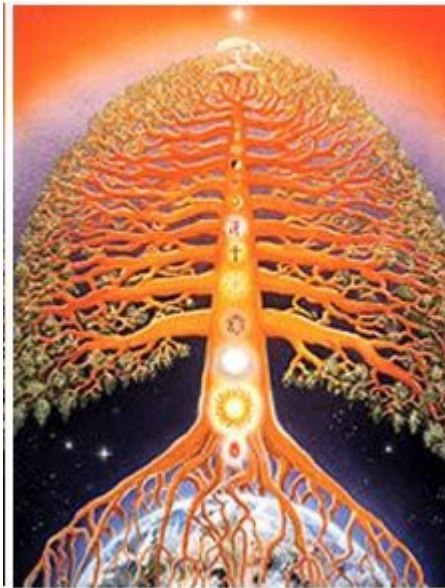
(Introduzione alla drammaturgia mitologica)

A



AGNELLO

Nei miti l'agnello figura il più spesso da animale da sacrificio di solito come un sacrificio puro dedicato al sole, al fuoco e viceversa: la pecora nera è un sacrificio dedicato agli dei dell'inferno, agli spiriti maligni per l'espiazione. Dagli antichi popoli pastori, gli agnelli hanno giocato un ruolo importante nei riti: nella Bibbia figura spesso come un animale sacrificale, lo uccidono e bruciano. Nell'Antico Egitto a molte chiese appartenevano santi agnelli ritirati dallo sfruttamento economico. La loro macellazione sacrificale ha avuto luogo in età adulta: erano imbalsamati e seppelliti solennemente.



ALBERO DEL MONDO

L'immagine dell'albero del mondo è conosciuta praticamente dappertutto come l'albero della vita, della fertilità, come l'albero della conoscenza, che, come l'asse del mondo, include le coppie di contrari più comuni. Nell'articolazione verticale dell'Albero del Mondo la parte inferiore (le radici) si separa dalla parte centrale (tronco) e dalla parte superiore (rami). Le coppie di opposti appaiono verticalmente: su-giù, cielo-terra, terra-aldilà, fuoco (secco) - acqua (umido) che identificano con sufficiente precisione le figure mitologiche e il mondo in cui agiscono. L'albero del mondo è spesso il centro del mondo, ma il centro, che è attraversato anche dall'oceano, potrebbe essere anche un'altra cosa. I greci ritengono che l'ombelico della terra abitata si trovava nel cuore di Hellas, a Delfi, nel tempio di Estia, dea del fuoco. Si credeva che il centro del mondo avesse il ruolo di creare armonia nell'universo. Mentre il centro creatore di armonia era la fonte dell'ordine e della purezza. Il concetto di un modello del mondo nelle tradizioni parte spesso dalla supposizione che il macrocosmo e il microcosmo, la natura e l'uomo sono identici: il monte e la coppa hanno piedi, il tavolo ha le gambe come se tutto assomigliasse all'uomo.



ALBERO DELLA SAPIENZA

Anche l'antica tradizione egizia lo conosceva sia come albero della vita e sia come albero della sapienza. Il *Libro dei Morti* richiama l'uomo morto, di volare in un albero, in cui crescono i frutti della vita, in veste di un uccello, e in quel modo può diventare dio. La morte fa ritornare l'uomo nel Regno di Dio da dove è stato cacciato nel corso della sua vita terrestre. Davanti ai morti si rivela il grande segreto: riconoscono la loro essenza divina, la loro discendenza da Ra. Nell'antica Babilonia, sono noti due alberi: l'albero della verità - versione dell'albero della sapienza - e l'albero della vita.

Secondo il libro della Genesi, i primi uomini hanno ceduto alla seduzione del serpente, hanno assaggiato il frutto dell'albero della conoscenza, e hanno scoperto la propria nudità.

E questa è già la storia della caduta dell'uomo nel peccato.



ALBERO DELLA VITA

L'albero della vita come una versione dell'immagine dell'albero del mondo, si trova in molte tradizioni: raffigurano le comparse consecutive dei portatori di vita - piante, animali, uomini - con il simbolo dell'albero della vita. La caratteristica fondamentale della vita è che è in grado di riprodursi, e nei sistemi religiosi, è rilevante la linea ascendente della vita, dalla nascita fino alla fase della massima crescita, fino alla fioritura e alla maturazione del frutto. L'immagine più suggestiva in questo tema, l'hanno trovata nella natura vegetale, fra gli alberi di cui la durata di vita è significativamente più lunga di quella dell'uomo. La più famosa immagine dell'albero della vita si trova nel biblico libro della Genesi: " il Signore Dio fece germogliare dal suolo ogni sorta di alberi graditi alla vista e buoni da mangiare, tra cui l'albero della vita in mezzo al giardino e l'albero della conoscenza del bene e del male".



AMNESIA

La storia delle nostre civiltà sembra interpretare la sua parte con la stessa maschera sempre di nuovo e di nuovo in scenari ridipinti e sempre davanti ad un nuovo pubblico.

Come se i predecessori avessero dimenticato di raccontare le cose già viste.



ANIMA

L'anima, "creatura gemella"- come l'ha nominata Tyler la parte immateriale, immortale dell'uomo - vive nel corpo degli esseri viventi ed è stata identificata con il sangue degli animali. Su questo si basa il rigoroso divieto della Bibbia di usare -come alimento - il sangue o la carne non dissanguata.



ANIMALI

Anche il ruolo degli animali è molto grande nella mitologia. Nelle prime fasi di sviluppo umano gli animali ancora non si sono distaccati completamente dalle comunità umane.

Appartenevano alla gerarchia sociale e ci appartengono anche oggi in molte civiltà. É particolarmente diffuso il collegamento degli animali con continenti, con stagioni, con forze naturali. In Cina, Tibet e Mongolia i mesi sono codificati con animali. Gli animali erano i soggetti principali della rappresentazione sui ricordi d'arte più vecchi. Anche la mitologia greca, che crea in modo appariscente figure umane, ha uno strato decisivo relativo agli animali: la trasformazione di Zeus in toro, la trasformazione di Posidone in cavallo. Oppure la venerazione degli dei in forma di animali (Athena come serpente , Dioniso come un toro), poi gli animali santi degli dei e sacrificio dedicato in favore di certe divinità .



ANIMALI SELVATICI MORTI E RISORTI

Il motivo mitologico degli animali morti e risorti è diffuso particolarmente tra i popoli cacciatori. L'inglese James Frazer, etnologo e storico delle religioni, nel suo saggio *Il ramo d'oro* osserva che gli uomini credono che gli animali che vengono cacciati siano sacri e cercano di placare l'orso o la balena con un rito speciale.



ANTENATI

Gli antenati sono esseri che vivevano al tempo della creazione, che hanno relazione con la discendenza dell'uomo. Gli antenati accanto alla creazione di "uomini veri " svolgono anche attività che crea cultura. Sono persone provenienti da altri mondi e che possono diventare spiriti. A volte, l'antenato, da cui discende l'uomo, è creato dal dio o dal suo aiutante, dal suo inviato.

Gli antenati sono parenti più vecchi, vivi o morti, circondati di rispetto. Tramite loro può realizzarsi il rapporto della comunità con l'altro mondo, comprese anche le forze naturali non ancora conquistate dai viventi. Gli antenati potevano aiutare i discendenti nella conquista delle forze naturali, potevano intervenire per ottenere una maggiore fertilità.



APE

L'ape è stata collegata alla fertilità, che spesso svolge il ruolo di strumento: con la sua puntura sveglia il dio della fertilità. Compare a fianco del dio come il suo avversario malvagio. Era il simbolo di Vishnu, Krishna. C'è una foto in cui Krishna, sotto forma di ape, ronza intorno alla testa di Vishnu. Nell'arte delle catacombe del primo cristianesimo, l'ape simboleggia Cristo risorto e l'immortalità. In Egitto, ha simboleggiato anche il potere reale.



AQUILA

L'aquila è il simbolo della forza celeste, del fuoco, dell'immortalità, simbolo e messaggero degli Dei nelle credenze di molti popoli. Nell'antica Grecia, era il simbolo di Zeus, a Roma il simbolo di Giove.



ARCO

L'arco è lo strumento degli dei dell'amore. Il greco, Eros, l'indiano Kama spara frecce alla vittima, e con questo suscita il suo desiderio d'amore. Il greco Apollo, la divinità indiana Indra sono dei guaritori che curavano le malattie con frecce. Nell'Europa medievale, durante le epidemie hanno preparato la freccia di San Sebastiano.



ARIA

Come il fuoco, l'aria è un componente fondamentale dell'universo. L'aria leggera è legata allo spirito, al principio maschile, in confronto della terra e dell'acqua, che sono

per lo più pesanti, materiali, legate alle donne. Nell'antica mitologia egizia, Shu, il dio dell'aria partorisce il cielo e la terra. Nella mitologia indù, l'espiazione di Brahma significa la creazione, mentre la sua aspirazione significa la distruzione del mondo.



ARTE FIGURATIVA E MITOLOGIA

Bisogna esaminare il rapporto tra l'arte e la mitologia anche perché molte opere d'arte raffigurano con fantasia unica gli eroi e gli eventi mitici. Tuttavia vanno considerati come fonti primari i testi scritti rimasti. Le opere degli artisti antichi, soprattutto dell'epoca greca poi romana e dell'epoca rinascimentale, possono portarci più vicino alla ricostruzione del passato. In base ai dipinti di Venere ed Adone di Tiziano non potremmo indovinare la storia di queste due persone, però le *Metamorfosi* d'Ovidio ci aiuta in gran misura nell'orientamento. Nel mondo antico è diffuso ampiamente il culto di Venere e quello del suo amante morto e rinato, Adone. Adone nella mitologia greca è una divinità di origine fenicio-siriana. Sua madre si è accesa d'amore per il proprio padre, e la creatura sfortunata è stata trasformata dagli dei in un albero di mirra, dal cui tronco spaccato viene alla luce il bambino di bellezza miracolosa. Afrodite (Venere) affida il bambino a Persefone, dea degli inferi, che in seguito si rifiuta di staccarsi da lui.

Zeus ha risolto la controversia fra le dee: permette che Adone una parte dell'anno passi negli inferi con Persefone e che l'altra parte la passi sulla terra con Afrodite. Quest'ultima è identificata come Venere dei romani.



ASINO

Anche nelle antiche immagini egizie, è apparsa la figura dell'asino. L'asino da una parte è un animale sacro, manifestazione della divinità, oggetto di venerazione cultica, dall'altra parte, hanno visto in lui l'incarnazione della stupidità, dell'ostinatezza. Nel buddismo, simboleggia l'ascetismo, l'umiliazione, per gli antichi ebrei, la pace e la salvezza. Nell'antica tradizione ebraica, è stato l'animale sacro dei giudici, dei re, dei profeti. I colpevoli venivano fustigati con una frusta di cuoio d'asino. Nella tradizione cinese, l'asino è utilizzato come animale da sella degli Dei.



AZIONE

La serie di eventi delimitata e strutturata che si svolge in forma degli atti degli eroi mitologici. Secondo Aristotele, l'azione è l'elemento più importante dello spettacolo, proprio per questo la sua importanza l'ha posata davanti ai caratteri nonostante il fatto che l'azione mitologica - ma anche quella drammatica- non è immaginabile senza persone agenti. L'atto mitologico e teatrale differisce da quello romanzesco nel fatto che

si svolge sempre nel presente - davanti agli occhi dello spettatore - anche se fa rivivere il passato. La struttura si realizza nell'arco di : esposizione, intreccio, crisi, cambio del destino , scioglimento, tragedia. Per esempio nella storia di Iside e Osiride nella mitologia egizia in cui Seth uccide Osiride.

Non tutti i miti seguono questa modalità di costruzione: può essere osservata anche una costruzione delle azioni analitica od epica.



AZIONE

Azione è la realizzazione di un atto mitico per via dell'interpretazione del personaggio mitologico, cioè il movimento fisico e psichico del personaggio mitologico nel corso della durata del mito. Per azione si considera anche la dizione di testo -dictio,- l'accentuare del testo interpretandolo, pausa (articolazione), tempo (ritmo) e portamento di voce (tono), però non sono meno importanti neanche le azioni fisiche cioè la mimica e il gesto.

Le rappresentazioni dei miti e quelle delle azioni mitiche servivano da basi della nascita delle arti teatrali, della cultura teatrale della Grecia antica, quella della Cina e della cultura teatrale europea medievale formatesi, indipendenti una dall'altra, in tempo e

luogo.

B



BAMBINO

Il tema bambino è strettamente legato al motivo della concezione miracolosa o quello della nascita meravigliosa. Il motivo dell'abbandono del bambino ha grande importanza nelle idee del mondo antico. Questi bambini sono spesso nascosti, esposti alla nascita sul fiume, su un monte ecc. educati in segreto o allenati in modo particolare.



BARCA

La barca del Diluvio universale è l' Arca di Noè, che ha superato la devastazione con gli uomini ed animali raccolti ed è divenuto strumento della risurrezione futura. Nell'accadico Epopea di Gilgamesh possiamo leggere la descrizione sulla barca del diluvio e qui questa barca assomiglia all'oceano coperto di terra dall'alto. La barca e il sottomondo sono identici.



BEVANDA INEBRIANTE

Si verificano bevande inebrianti nella maggior parte delle tradizioni religiose. É rilevata l'intenzione di prepararli da una sostanza: in Messico da foglie di aloe, dagli indiani d'America da manioca o da mais. I cinesi preparano dal riso la grappa, in Europa, dall'orzo o dal miglio la birra, dall'uva il vino. Nella gerarchia delle bevande inebrianti occupa un posto privilegiato la bevanda dell'immortalità che dà la vita eterna a chi la consuma. Dell'acqua della vita solo gli dei dispongono liberamente.

Un tipico esempio di una tale acqua di vita di origine divina nella mitologia greca è il nettare che vince la morte, sostiene l'immortalità degli dei. Questo produce sangue agli dei che è diverso dal sangue umano. Il nettare spesso va insieme con l'ambrosia, cibo degli dei.

Proprietà allucinogene caratterizzarono l' antica bevanda rituale indiana, Soma che è

stato considerato un'incarnazione del dio del fuoco celeste, Soma.



BILANCIA

La bilancia è il simbolo della giustizia divina. Nella tradizione cristiana, le anime dei defunti vengono pesate da S. Michele Arcangelo.



BUDDISMO

Il Buddismo è nettamente diverso da tutte le altre religioni. La differenza deriva dal

principio fondamentale che l'uomo - e solo l'uomo - occupa un posto speciale tra tutti gli esseri-! Solo l'uomo ha la possibilità della sansara senza l'inizio e fine per liberarsi delle catene e raggiungere il nirvana.

Diventi Buddha, cioè diventi illuminato.

La sansara significa esistenza, che inevitabilmente è intrecciata con la sofferenza e con la rinascita degli esseri viventi. Gli esseri viventi dopo la morte rinascano o nella loro sfera precedente o nelle sfere più favorevoli o sfavorevoli. A seconda delle azioni effettuate. Secondo il loro karma.

Il karma è la somma di buone e cattive azioni eseguite dall'individuo nel modo di esistere di prima, e che nel futuro determinano il suo destino. Il comportamento nella vita determina la forma della successiva rinascita o la non nascita. Chi nella sua vita è uomo, dopo la morte può rinascere da dio, eventualmente da abitante della infernale Nakara, ma può rinascere anche come prete cioè animale o asura. Rinascono sotto forma Prete, chi erano avidi, crudeli e golosi nella vita precedente. Gli asura sono esseri che si trovano in una disperata battaglia con gli dei. Dunque, la catena di rinascite non ha inizio. La fine però è possibile.

L'obiettivo è il nirvana: lo stato della libertà, del piacere, della pace che solo l'uomo può raggiungere. La nascita nella forma umana quindi è particolarmente favorevole. L'aspirante all'illuminazione, cioè Bodhisattva è colui che decide di diventare Buddha. A tale decisione può muovere l'uomo il fatto che vuole uscire dalla catena della rinascita continua.

La figura di Buddha è il tema principale del Buddismo. I Buddha appaiono in ogni mondo, il loro numero così è immenso. S'incarnano in varie forme, eseguono buone azioni, e quando raggiungono la perfezione soggiornano nei cieli per lungo tempo. Quando nascono come esseri umani la loro nascita è accompagnata da un sacco di fenomeni meravigliosi: la terra trema, cade sulla terra pioggia di fiori. Ogni Buddha ha le marcature con le quali supera tutti gli altri esseri, compresi gli dei. Solo i Buddha hanno il potere di essere in grado di influire sugli avvenimenti nel loro mondo ma anche in altri mondi. Quando raggiungono il nirvana, proclamano il loro charma, l'insegnamento per aiutare le persone a raggiungere il nirvana.

Il buddismo è per molti aspetti uguale alle idee delle religioni indù e brahmanista. Raggruppano mondi innumerevoli in sistemi globali, e di questi ce ne sono più dei granelli di sabbia del Gange. Ogni mondo è un pezzo di terra discoide e galleggia sull'acqua che riposa nell'aria, mentre l'aria però prende posto nello spazio. Nel centro del mondo sta una montagna gigantesca, intorno alla montagna girano il sole, la luna e

le stelle. Dietro le creste della montagna si estendono 4 isole del mondo, ognuna delle quali è circondata da cinquecento isole e le rive di tutti quanti sono lavate dall'oceano del mondo.

Il buddismo è diffuso in Cina, Tibet, Corea, Giappone, Mongolia, Terra Burjât, Sri Lanka, Birmania, Thailandia, Laos, Cambogia e Vietnam. Il principale simbolo sacro della religione è il mandala: la rappresentazione schematica del mondo usata nei riti per meditazione. É un diagramma circolare che è costituito da segni simbolici. Appartiene ai segni geometrici complessi. Il suo disegno tipico sta in un cerchio esterno opposto ad un quadrato, nel quadrato si trova un altro cerchio interno, il cui territorio è di solito formato da loto a otto petali oppure è diviso con otto divisori. Il quadrato è collocato secondo i punti cardinali, si collega al punto cardinale dato con il colore corrispondente al quarto dello spazio più vicino. Al centro del cerchio interno rappresentano l'oggetto sacro di riverenza. Il mandala è fatto di pietra, legno, metallo, argilla, sabbia o pasta, lo dipingono e lo collocano in luoghi sacri, in chiesa in tela o in ciotole sacrificali. Secondo alcune interpretazioni è anche il modello dell'universo.

Il buddismo è una delle religioni più ricche e più varie della cultura mondiale. Per la capacità di auto-rinnovamento e arricchimento continuo è stato diffuso ampiamente ed è arrivato anche al Tibet...



BUONO E IL CATTIVO

Il confronto del buono e cattivo ha un ruolo importante nelle tradizioni, dove ogni figura e simbolo appartiene alla categoria positiva come portatore del buono, oppure alla categoria negativa come personificazione del cattivo. Si può fare distinzione fra buono e benefico e fra cattivo e malvagio. Questi ultimi, sono in connessione con il buio, con il fondo della terra e con gli inferi. Accanto all'incarnazione del principio del buono (dio) è supponibile l'incarnazione del cattivo (Satana, Lucifero)

C



J A N U Á R

HET	HETP	HEB	HEBEN	HEBEN	HEBEN	HEBEN	HEBEN
1		1	2	3	4	5	6
2	7	8	9	10	11	12	13
3	14	15	16	17	18	19	20
4	21	22	23	24	25	26	27
5	28	29	30	31			

CALENDARIO

Il calendario è santo dappertutto, i sacerdoti esercitano il controllo su di esso. Conserva per le future generazioni alcuni episodi del modo di vita e delle usanze degli antenati, e contribuisce a garantire l'ordine terrestre. In Egitto, il faraone che saliva al trono faceva il giuramento di non introdurre anni bisestili e di non fare modifiche al calendario. Il calendario logicamente composto è la conquista della civiltà. Anche nelle antiche culture è prevalso il tentativo di scandire il tempo, e, per quanto sia possibile, il calendario è

sistematico ed equilibrato, talvolta anche a discapito della sua precisione pratica e dell'usabilità.

CAMBIAMENTO DELLA FORMA

Il cambiamento della forma è il cambiamento magico della figura dell'eroe mitologico. È un principio antico che tutti i fenomeni della realtà possono reciprocamente trasformarsi uno nell'altro. Il motivo di cambiamento di forma fa parte integrante delle storie mitologiche da molto tempo. Come da creatura trasformata possono figurare animali, piante, certi oggetti, fantasmi che si trasformano in uomo. Fidanzato, fidanzata facilmente si tolgono la pelle animale per la notte: la veste di piume, l'aspetto di rettile.

E anche la personalità può cambiarsi, può diventare mal disegnata, deforme, caricatura di personalità. Chi era avaro, può diventare tirchio, il gongolante sfacciatamente beffardo, il malevolo ostile ed impulsivo. Durante l'invecchiamento il profilo della personalità diventa più nitido, le caratteristiche specifiche vengono alla ribalta. L'uomo parsimonioso può diventare un pò tirchio, il pessimista può diventare amareggiato, invidioso che non capisce la gioia di altri, l'ostinato diventa testardo, l'arrivista prigioniero della megalomania o quello della prepotenza, il vanitoso egoista in modo stolido e altezzoso.

Il disturbo della memoria che costituisce la condizione preliminare dell'intelligenza può estendersi ugualmente ai ricordi imminenti ed a quelli più vecchi. Il disturbo della memoria imminente si manifesta nella capacità di memorizzazione diminuita: dimentichiamo presto quello che abbiamo osservato. I ricordi più vecchi, tuttavia, restano e possono essere rievocati più a lungo. Con i vegliardi è possibile parlare spesso solo della loro infanzia e degli anni della loro gioventù.

E' generalmente constatabile che la persona che sta invecchiando amministra meglio le proprie forze e il proprio tempo. Diventa più metodico, più preciso, più affidabile anche se non c'è la spinta, ma la diminuzione dell'energia. Più cauto e paziente, il suo gusto è raffinato, a volte è capace di concentrare l'attenzione su un compito meglio di qualche giovane, la cui l'attenzione è sviata da cose di poca importanza. Sono più disciplinati e posati e meno travolti dai sentimenti e dalle emozioni che da giovani.

L'umanesimo matura veramente spesso con la vecchiaia .

Il tipo con personalità sempre dipendente da qualcosa o da qualcuno è caratterizzato

dalla mancanza di fiducia in se stesso e dall'incapacità di decisioni e di attività indipendente, autonomo. Nelle sue decisioni in genere si affida agli altri, alle persone dalle quali dipende, perché non rischia di perderne la benevolenza. Lascia le decisioni allo sposo, al capo religioso per assicurare con questo comportamento il rapporto. Sente se stesso impotente, dappoco.

La personalità innata debole è conforme a quella dipendente ma sembra di essere primaria la fiacchezza, la mancanza di energia.

Il tratto rilevante della personalità passiva-aggressiva in caso di richieste è la resistenza più indiretta che diretta. Tale eroe mitologico piuttosto bighellone, indugia, la sua resistenza è determinata da lungaggini, da ostinatezza, da testardaggine da "dimenticanze".

Il personaggio mitologico di personalità narcisistica è ricco di sensazione della propria importanza, eccezionalità, unicità e dalle proprie fantasie. Sogna del potere illimitato, di successo, di bellezza, dell'amore ideale. Esige l'attenzione permanente ed a modo, è esibizionista, desidera di essere ammirato continuamente, mentre di fronte alla critica diretta contro lui è freddamente indifferente oppure nasce in lui la rabbia, la vergogna, l'umiliazione o complesso di inferiorità.

Narciso si sente autorizzato di godere vantaggi particolari senza che gli sorga la sensazione o la possibilità di reciprocità. È infastidito quando gli altri non fanno quello che vuole lui, nelle relazioni interpersonali è sfruttatore, sovraidealizza o sottovaluta le sue relazioni, la sua capacità di empatia, è debole.

Parliamo di personalità evasiva se il personaggio del mito si ritira dai rapporti sociali per l'eventualità di rifiuto, di umiliazione, di vergogna. Dietro tale troppa sensibilità si ripara una bassa autostima; li schiaccia anche il minimo accenno che indica disapprovazione, senza essere sospettosi.

Il carattere schizoide è serio, sensibile e / o indifferente; ritirato, introverso, ha pochi rapporti intimi amichevoli; è rigido, spesso intellettualizzato, eventualmente stravagante.

Il tipo malinconico ha elevato livello di esigenza, lo caratterizza la moralità rigorosa verso se stesso, la diligenza, il senso del dovere, l'ordine, la premura e la disponibilità, l'attaccamento alle abitudini, il cosiddetto triade anale (ordine, parsimonia e ostinazione), l'attitudine all'approfondimento e alla contemplazione, un forte senso di giustizia e "rettitudine".

Il paranoico mitologico è sospettoso, diffidente, irritabile, emotivamente freddo e

rigido. E' privo di senso dell'umorismo. L'isterico è instabile e spesso intensivo, ha un comportamento drammatico, nell'espressione è esagerato, nelle sue relazioni, tra gli attori dei miti è vanitoso, è avido di provocare grande sensazione, egocentrico ed è un essere dipendente da qualcuno o da qualcosa.

La personalità dei personaggi dei miti, la può caratterizzare il pessimismo, la mancanza di valore, inutilità, l'ottimismo, labilità, ansia, sospetto, introversione, timidezza, la riserva, l'indifferenza, la sensibilità, la vulnerabilità, irritabilità, rabbia, aggressività, insensibilità, inumanità, irresponsabilità, infantilismo, impotenza, inabilità, dipendenza e obbedienza.

L'esistenza e la mancanza delle qualità di personalità sono fonti dei conflitti nelle situazioni mitologiche.



CANNIBALISMO

Il cannibalismo, cioè il cibarsi di carne umana è un motivo ben diffuso nei miti. Nella mitologia greca Tantalos, figlio di Zeus, per testare l'onniscienza degli dèi, ha invitato un giorno gli dèi per un pasto durante il quale ha servito loro la carne di suo figlio ucciso, Pelope. Per i suoi peccati ha dovuto soffrire le torture più orribili nell'inferno per sempre. Si fermò in un lago che l'acqua era fino al collo, e ogni volta che desiderò sorseggiare da esso, l'acqua sparì davanti alla bocca.

Il motivo del cannibalismo rituale è la percezione secondo la quale chi mangia carne umana avrà le qualità della vittima in particolare la sua forza fisica. I guerrieri sciiti bevevano il sangue del nemico sconfitto in battaglia. Le tribù dell'Oceania mangiano le parti del corpo del nemico ucciso per assumere potere sopra la sua anima, compresa anche la completa distruzione di quest'anima.

Il Decamerone di Boccaccio descrive la storia in cui la vendicazione della lussuria motiva il cannibalismo: il marito della donna infedele uccide l'amante della donna, e le serve in tavola il cuore del suo amato, che lei consuma inconsapevolmente.



CAOS

Il caos cosmico è un'unità primordiale da cui nasce l'universo, e in cui dissolve tutta l'esistenza. Dal caos emerge e poi nel caos sommerge il mondo.



CAOS PRIMORDIALE

Il caos primordiale ricopre il ruolo di una specie di grembo materno perché porta alla nascita di qualcosa. L'idea più antica che tratta questo argomento è quella sumera ed egizia. Secondo quest'ultima il caos primordiale è caratterizzato dalla mancanza di tutto: non c'è né cielo, né terra, né il mondo creato. Tuttavia, dai testi delle piramidi risulta che il caos primordiale non è un disordine e non è spaventoso. Secondo la tradizione biblica, l'universo infinito non è un sistema che esiste dall'eternità e che funziona indipendentemente fin dall'inizio, ma fu creato dal Creatore. Nella mitologia cinese, il caos primordiale prima di tutto è il luogo dove nasce la condizione iniziale che porta alla formazione dell'universo.

Le descrizioni delle catastrofi mondiali - come il diluvio universale - fanno riferimento al fatto che il caos primordiale non era completamente eliminato, si trova solo in posizione emarginata. Le tracce del caos primordiale le indica il buio, il terrore e la paura generati dalla notte. Il caos primordiale è anche un concetto scientifico, da esso poteva nascere la grande esplosione iniziale.



CAPRO

Il capro appare nella tradizione come equivalente alla sessualità straordinaria - in forma volgare libidine - e alla fertilità. Pan, nella mitologia greca, è il dio delle greggi, dei campi e delle selve: raffigurato con gambe e corna caprine, con corpo coperto di pelame. Insieme ai satiri e sileni appartiene alla squadra dei demoni della fertilità che circondano Dioniso. Riscaldato dalla passione d'amore sempre insegue le ninfe; una delle ninfe è cambiata in canna di cui Pan ha fabbricato un flauto.



CARATTERE

In greco: karakter. É il complesso delle qualità determinatrici delle possibilità umane -sociali e drammatiche delle figure mitologiche. Non è uguale al concetto del senso quotidiano del carattere: nella mitologia il carattere comprende tutta la figura, non solo le competenze psicologiche, ma mostra anche la sua qualità sociale. Il carattere non è uguale al tipo, perché il carattere mitologico prende posto all'interno del tipo insieme ad altri componenti ed in parte lo oltrepassa.

I



CARNEVALE

Il carnevale è la festa del seppellimento dell'inverno, accompagnamento fuori dell'inverno. La denominazione deriva probabilmente dal nome di un veicolo cultico - "nave su ruote" (latino "carrus navalis", carro navale) che ha usato Marduk, la divinità suprema di Babilonia, poi lo utilizzavano in occasione dei misteri di Dioniso ed altri.



CASTE

Brahma stesso ha regolamentato il mondo degli uomini. Creando tra di loro quattro caste fondamentali. Alla prima casta appartenevano i brahmani, che vengono chiamati così perché erano nati direttamente da Brahma dal suo respiro (dalla sua bocca). Svolgevano le attività intellettuali, spirituali: erano sacerdoti, legislatori, saggi, maestri, studiosi e poeti.

Alla seconda casta appartengono i ksatrija cioè i guerrieri e la nobiltà; la loro funzione stava nel maneggiamento delle armi, nella difesa del paese, garantire il benessere del popolo ed il controllo dei loro subordinati. Da loro sono provenuti anche i re. La terza casta cioè quella della vaishya, composta di diversi gruppi: appartenevano a questo i commercianti, gli artigiani e gli operatori per obiettivi pratici. Nella quarta casta hanno collocato i shudra: lavoratori fisici ed i servi. Però potevano coltivare terra i membri di tutte le caste. Il privilegio principale riguardava la prima casta, anche il re ha rispettato i brahmani; poi le altre caste possedevano sempre meno privilegi, mentre sui membri della quarta casta ricadevano solo fardelli pesanti. Quanto più alto è una casta tanto più duri doveri dovettero compiere i suoi membri che erano apprezzati secondo la misura in cui li compiono.

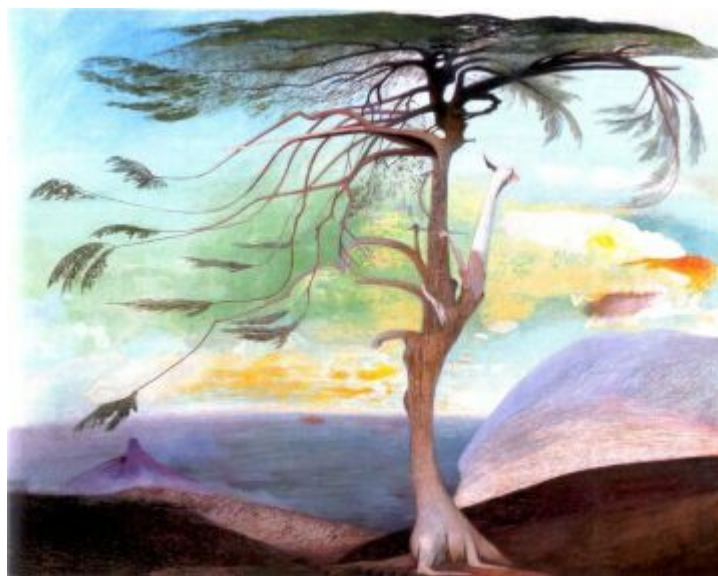
I Brahmani, conoscitori della legge hanno insegnato agli uomini di non essere scontenti della loro situazione, perché - nel senso delle loro azioni e delle conseguenze-ognuno nasce fra le circostanze che merita con il suo comportamento nel corso delle sue vite

precedenti, e il tentativo giusto può far giungere qualsiasi persona ad un posto più alto nella sua nascita seguente.



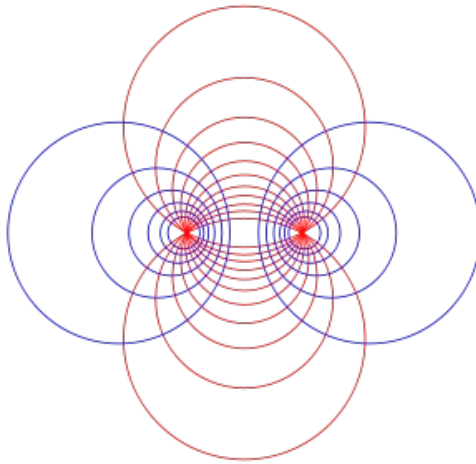
CAVALLO

La manifestazione di molti dei è il cavallo. Gli dei e gli eroi circolano con il cavallo sia in cielo sia da un mondo all'altro. Pegaso è un cavallo alato della mitologia greca.



CEDRO

Secondo la tradizione biblica Salomone costruì un tempio di cedro. Il cedro, le specie di cipresso, il ginepro e altre piante simili sono i simboli della morte, del superare la morte e dell'inizio di una nuova vita. I seguaci di Zarathuštra portavano delle aghifoglie sul fuoco sacrificale. Il cedro in Assiria fu il simbolo del re, nella tradizione ebraica il simbolo del regno, della nobiltà, del profumo. In seguito è diventato simbolo legato a Cristo.



CERCHIO

Il cerchio - anello, ruota - è l'unità, l'infinito e la completezza, esprime l'idea di una perfezione suprema. La circolazione giornaliera ed annuale del Sole ha legato la ciclicità del tempo allo spazio ciclico. Il Sole è spesso indicato come divinità principale il cui simbolo è il cerchio.



CIELO

Il cielo nella mitologia è la parte principale del cosmo, l'anima dell'universo: dà calore e umidità, forza creativa attiva, la fonte dei beni e della vita se si aprono i suoi canali. Il cielo è la dimora degli dei, che è spesso immaginata come un palazzo; la chiesa e il palazzo sono il mondo celeste portato giù in terra. Il velo dà forma tangibile del cielo: nel teatro di Pompei, secondo Tacito, una volta hanno disteso sopra la testa del pubblico un velo di color porpora decorato con stelle d'oro per proteggerlo dal sole cocente. L'imitazione del cielo è il baldacchino e la tenda, come nell'abbigliamento è il mantello, il talare o il manto.



CIGNO

In molte varianti ritorna la figura del cigno nelle tradizioni. Zeus, affascinato dalla bellezza di Leda si è trasformato in cigno. É molto frequente la trasfigurazione di un cigno in fanciulla e la trasfigurazione di una fanciulla in cigno. Eschilo e anche Cicerone ha dato forma all'antica leggenda del cigno morente, che al momento della sua morte, alza le ali verso il cielo e il sole, ed esala la sua anima cantando. La figura del cigno è il simbolo anche del poeta, del cantore, della maestosità dell'arte poetica.



CONFIDENTE

In francese: confident, un ruolo tipico nella tragedia francese. Ma anche accanto ai protagonisti dei miti appare spesso un compagno fisso - amico, amica, balia, servo, animale parlante, roccia, albero - con chi il protagonista del mito si confida, discute la gioia, il dolore, e chi in realtà serve per lo scioglimento del monologo .



CONFLITTO

Collisione. Il nocciolo della forma drammatica della mitologia, la sostanza della caratteristica del genere. Il conflitto può formarsi fra gruppi contrapposti, fra regni e fra le figure, fra governanti, fra dei, ma possiamo incontrare anche le contraddizioni interne di alcuni eroi, se sono in conflitto con se stessi.

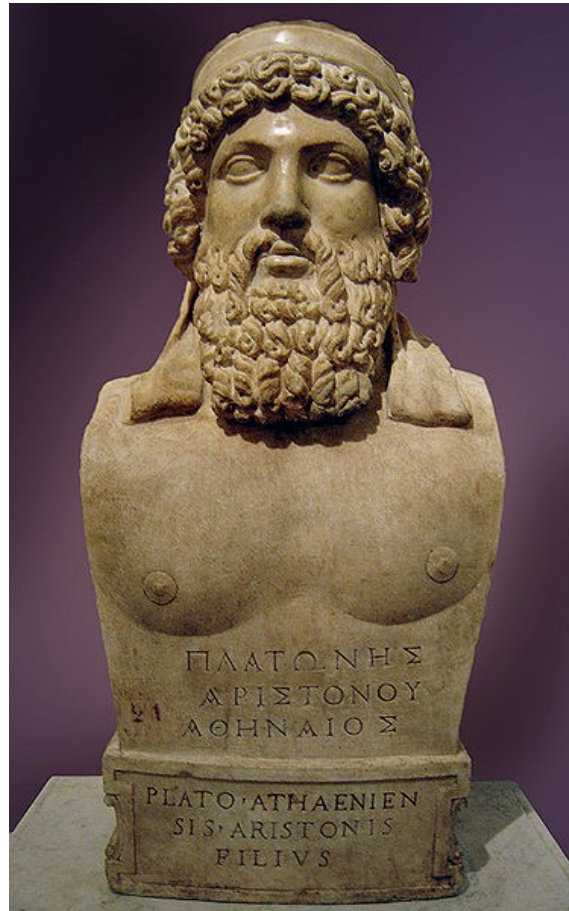


CORVO

É noto in molte culture la convinzione che il corvo porta guai. Ma si fa menzione anche della saggezza di esso. Secondo Ovidio, Apollo venne a sapere da un corvo il fatto che fu tradito (cornuto) dalla ninfa preferita, e nel suo dolore fece diventare il corvo nero. Secondo la tradizione, un corvo ha predetto la morte di Cicerone e di altri. Nella

descrizione del Diluvio dell'epopea Gilgamesh babilonese , il corvo volò via e non tornò più nell'arca di Utnapishtim perché ha trovato la terraferma. Il Noè biblico dopo il corvo non ritornante lascia andare anche il colombo e il portatore della notizia ritornò con una foglia fresca di ulivo nel becco.

In altri miti, il corvo è diventato la personificazione delle forze infernali.



COSMO

Secondo le tradizioni mitologiche il cosmo è organizzato nelle tradizioni mitologiche è l'universo ordinato in base a certe leggi e principi. Platone ne scrive che "tra i più belli di tutti gli esseri." Imposta come da esempio anche per l'uomo che è plasmato secondo lo stesso modello.



COULEUR LOCALE

Espressione francese. Significa colore locale. Rappresenta il morale, le usanze, il dialetto e costumi di diversi popoli, paesi, regioni nella descrizione dello scenico e della maschera della mitologia, nel comportamento e nella pronuncia del protagonista per rafforzare autenticità e curiosità nell'azione. Altri colori locali sono la narrazione cinese del diluvio, altri la versione di Utnapistim e altri la storia di Noè.



COUP DE THEATRE

Termine francese. Nel mito - non solo in uno spettacolo teatrale - è il colpo di scena inaspettato che trasforma la situazione formatasi durante l'azione. Nel Ramayana la moglie di Rama, Sita viene rapita da Ravana.



CREATURE MITOLOGICHE

Alcune creature o oggetti, nelle mitologie, hanno la capacità di trasformarsi in altri. Secondo il modo di pensare dei nostri antenati, con la trasformazione si può passare dal mondo dei viventi a quello dei morti. Con la trasformazione si formano gli elementi dell'universo e della terra. I capelli delle creature mitologiche si possono trasformare in un albero, in un fiore e nell'erba, gli occhi in fonte, la bocca in ruscello, la spalla in montagna. Anche la trasformazione degli Dei è frequente, ma la loro metamorfosi è solo temporanea, essi riprendono presto la loro forma originale. Ovidio, nel suo poema epico "*Le metamorfosi*", raccontava delle storie in cui la bella Dafne si trasformò in un albero di alloro, Aracne, famosa per la sua abilità di tessitrice e ricamatrice, fu trasformata in ragno, mentre Atteone, il cacciatore appassionato, fu trasformato in cervo. Ovidio rilevò quelle proprietà e caratteristiche dei suoi eroi anche nelle altre loro trasformazioni, che rendevano più comprensibili le loro metamorfosi per la mentalità quotidiana.



CRISI

La cima dello svolgimento della trama mitologica (scioglimento) è il punto in cui "presentano il conto" agli eroi come conseguenza delle loro azioni passate e dove devono rendersi conto di esser capitati in un vicolo cieco.

CRISTIANESIMO



CRISTIANESIMO

L'Insegnamento cristiano sul Dio è determinato dal fatto che il cristianesimo ha ereditato dal giudaismo l'idea monoteista maturata da loro. Il Dio è la bontà assoluta, portatore della sapienza e del potere, di cui ragione è in se stesso, tutti gli esseri e tutte le cose sono le sue creature dagli angeli supremi e dai corpi celesti fino all'ultimo filo d'erba: non c'è nulla al di fuori di Dio stesso, che non lui avrebbe creato. La martirologia

romana ha scritto che nell'anno 1510 dalla creazione del mondo, nell'anno 5199 da Mosè e dall'esodo degli israeliti dall'Egitto, nell'anno 1032 dalla incoronazione del re Davide, nell'anno 753 dalle profezie di Daniele, nell'anno 42. del regno di Ottaviano Augusto, quando in tutto il mondo regnava la pace, è incarnato dalla Vergine Maria Gesù Cristo, il Dio eterno e figlio del Padre eterno.

Il Dio Padre, Figlio, e Spirito Santo, nella Santa Trinità, Cristo, il Figlio non è semidio non è un essere con proprietà metà divine metà umane che è meno di Dio ma più dell'uomo. L'incarnazione di Dio non permette nessuna modifiche di forma e ritorno . Ecco perché ha importanza il momento della nascita.

S. Agostino nella sua opera *"La città di Dio"* distingue sei periodi storici che corrispondono ai sei giorni della creazione. Il primo periodo sarebbe da Adamo fino al Diluvio, il secondo fino ad Abramo, cioè fino all'"alleanza" fatta con Dio, il terzo fino al regno di Giuda e di Israele di Davide e Salomone, il quarto fino alla caduta di questo regno (esilio babilonese - .. 587 a.C.), il quinto fino alla nascita di Cristo, il sesto periodo è ancora in corso; il seguente cioè il settimo porterà la fine del mondo, la pace che corrisponde al sabato dopo la creazione del mondo.

Il Messia provvede sul destino del popolo di Dio in ogni tempo, mediatore fra Dio e uomo. Ré! Il portatore della più alta autorità terrena. Redentore che porta con se un nuovo e migliorato stato dell'esistenza terrena. É discendente di Davide cioè il legittimo erede dell'antica dinastia. Figlio dell'uomo, è un mediatore tra Dio e gli uomini, il re del mondo, sovrano mite e sofferente innocente che redime i peccati degli altri. Dio incarnato, "diventato un uomo", non solo fa esperienza della vita umana, ma condivide anche le circostanze particolarmente sfavorevoli. Buddha nacque nel palazzo reale, Cristo in stalla. Buddha morì tranquillamente e solennemente tra i discepoli, Cristo, dopo esser frustato, picchiato e sputato, morì con morte terribile e vergognosa. La sua umiliazione era così alta che nel momento decisivo non riuscì a trovare abbastanza pace nell'anima. Sostenne una lotta interna brutale con la paura della morte e per disperazione che il Padre celeste lo lasciò.

- Dio mio, Dio mio, perché mi hai abbandonato? - gridò al Padre celeste dalla croce.

Secondo i Vangeli Gesù stesso predisse più volte la Sua morte violenta e la Sua risurrezione il terzo giorno. Secondo la tradizione, dopo la risurrezione per primo apparve alla Vergine Maria. Le sue apparizioni e le conversazioni svolte con i suoi discepoli durarono 40 giorni e si conclusero con l'Ascensione.

La descrizione della vita terrena di Gesù, dai primi momenti della presa di corpo umano, dall'Annunciazione fino alla morte sulla croce, alla risurrezione e in fine all'ascensione si

legge nei Vangeli. I Vangeli di Matteo, Marco, Luca e Giovanni sono capolavori di Galilea.



CROCE

La croce è il simbolo più diffuso nei sistemi religiosi, spesso appare come modello dell'uomo o di una divinità antropomorfa; come se una croce facesse ricordare ad un uomo a braccia aperte, nello stesso tempo si connette anche all'immagine della passione (di Cristo) ed a quella della morte , soprattutto perché è mezzo di esecuzione. In Cina,in India, in Scandinavia, però, la croce è il segno del cielo, dai babilonesi, dagli egiziani, dai fenici la croce, cioè i due pezzi di legno messi insieme, è il simbolo della vita futura, in Assiria e nella Gran Bretagna è il simbolo della forza creativa e dell'eternità.

D

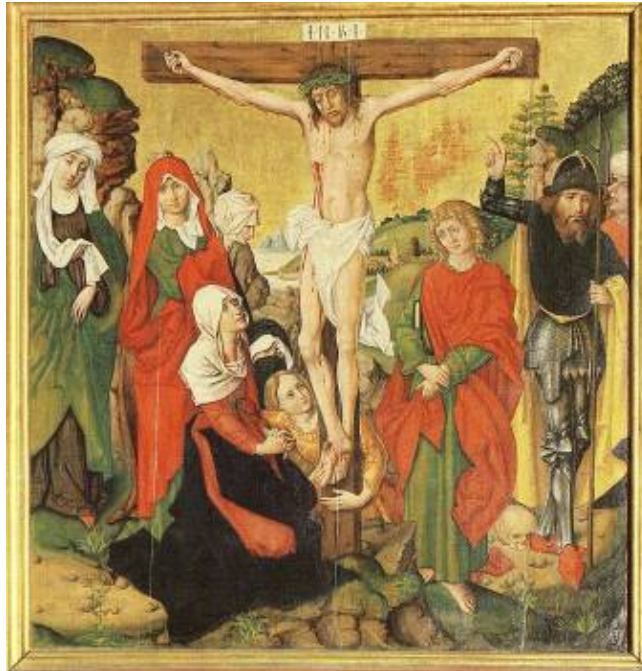


DANZA

Nei templi, gli indù offrono in sacrificio fiori agli Dei, ma offrono anche musica e danza perché queste sono le più belle espressioni dello spirito umano.

Solo in India esiste una divinità danzante. Shiva Nataraja, il re dei danzatori, che danza nella Sala della Coscienza e lì compone il ritmo dell'universo.

Anche nei Veda possiamo trovare riferimenti alla danza. Nei grandi poemi epici, come il Mahabharata e il Ramayana è spesso menzionata la danza. Arjuna, un eroe del Mahabharata, durante il suo esilio, era al servizio del re di Virata come maestro di musica e di ballo delle principesse. Ciò ci suggerisce che la danza godeva allora di grande rispetto. Le donne dell'alta società danzavano come le danzatrici professioniste. Il più antico testo sulla danza è il "*Natya Shastra*", la grande sintesi dell'estetica della musica e del dramma indiano. Le loro danze sono caratterizzate da quattro principali scuole classiche: danza Bharata Natyam a sud, in Kerala la danza Kathakali, la danza Manipuri a nord-est, a nord la danza Kathak. E come in tutte le arti dello spettacolo indiano anche nella danza al centro sta il rasa, cioè il sentimento, il godimento estetico. Nella danza il rasa viene convalidato dal bhava, cioè dall'espressione. I danzatori devono ballare sapendo - dove è la mano, lì è anche la coscienza, dove è la coscienza, lì è il bhava, e dove è il bhava lì è il rasa.



DEI MORTI E RISORTI

Miti relativi alle divinità morte e risorte, in maggior parte, nacquero nelle antiche culture mediterranee. Nell'antico Egitto, il dramma della morte e della resurrezione di Osiride fu presentato alla grande festa agraria coincidente con il picco dell'inondazione del Nilo. Spesso un avversario con abilità soprannaturali - che è in contatto con le forze degli Inferi - commette un attentato contro un eroe mitico o un semidio. Gilgamesh, Ulisse e Rama tutti arrivano agli Inferi, e quasi periscono, ma alla fine vincono anche loro.

La morte di Gesù Cristo e la resurrezione assomigliano alla permanenza di Giona per tre giorni nel ventre del pesce, di cui scrive Matteo nel suo Vangelo: "Come infatti Giona rimase tre giorni e tre notti nel ventre del pesce, così il Figlio dell'uomo resterà tre giorni e tre notti nel cuore della terra."



DEMIURGO

Il demiurgo é termine greco antico: vuol dire artigiano, maestro, artefice. Letteralmente "l'artigiano del popolo" (lavoratore pubblico), è una figura mitologica che crea gli elementi dell'universo, oggetti e uomini. La sua attività assomiglia a quella degli artigiani veri e propri. Efesto, il dio fabbro ferraio crea uno scudo, che è il modello del mondo. Hnum dio egizio vasaio plasma il mondo e gli uomini sulla ruota del pentolaio.



DESTINO

Nell'immaginazione di tanti popoli, il destino è una forza incomprensibile che determina sia i singoli eventi sia tutta la vita dell'uomo. Le Moire, dee del destino della mitologia greca, sono le figlie della notte. Anche in questo fatto si manifesta la natura sconosciuta e insondabile del destino.

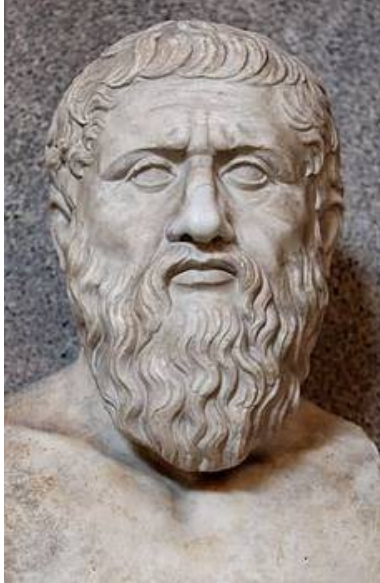
La fede nell'onnipotenza del destino è spesso accompagnata dall'idea della reincarnazione. Nella tradizione indiana, il karma occupa il posto del destino. Secondo questo, il destino dell'uomo dipende dalle azioni precedenti, il karma spinge l'uomo a fare quello a cui è subordinato anche contro la propria volontà.



DESTINO DI SISIFO

Il lavoro estenuante, inutile e infruttuoso di Sisifo, oggi, potrebbe ritenersi neurosi grave. Il re greco nell'oltretomba fu condannato a spingere per l'eternità fino alla cima di una montagna un pesante macigno che, una volta giunto alla vetta, ricade sempre giù in basso.

Il destino di Sisifo è il simbolo della nostra cultura umana.



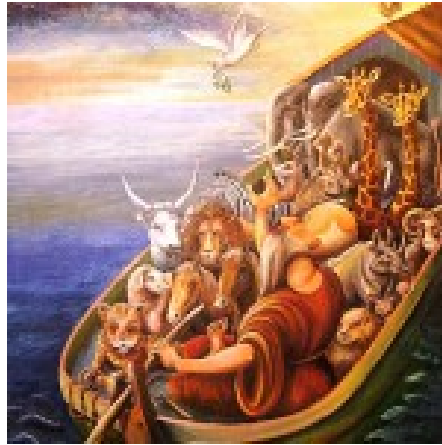
DIALOGO

Il dialogo è un elemento essenziale del mito. Ovviamente, è la conversazione che si svolge fra due persone, ma questo termine lo si applica anche alla conversazione fra più persone. Contrariamente al monologo, è il mezzo di comunicazione fra figure mitologiche, con il quale fanno conoscere contenuti mentali ed emotivi. Si chiama replica la parte spettante ad un personaggio del dialogo. La drammaticità del dialogo è dato dal fatto che il suo contenuto e forma sono determinati dai caratteri e dalle situazioni. Il requisito del buon dialogo è di fornire grandi opportunità per cambiamento e per auto-espressione alla figura mitologica e al compagno che ascolta.



DIABOLO

Il diavolo è la personificazione delle forze del male che si oppongono a Dio. Nel mondo terreno è il complice, l'ispiratore dei maghi e delle streghe, nell'aldilà è il sovrano dell'Inferno, dove le anime dei peccatori vivono nel tormento



DILUVIO UNIVERSALE

Il Diluvio significa catastrofe globale: perisce ogni essere vivente, o ne rimane qualcuno che più tardi fa rinascere la vita sulla terra. Le leggende sul Diluvio sono largamente diffuse: la leggenda sumera è servita come fonte per la versione babilonese e per quella biblica. Anche Zeus colpisce il mondo con il diluvio, dopo il quale nasce la civiltà ellenica. In India c'è anche una versione secondo la quale: alla fine di tutte le quattro epoche (yuga) del mondo, un diluvio distrugge il mondo. Anche in Iran è conosciuta la percezione secondo la quale l'acqua e il fuoco, il freddo e la neve mettono fine al mondo. La leggenda sul diluvio, nella tradizione cinese, dà notizia di una terribile alluvione accompagnata dalla devastazione. I Maya credevano che il mondo fosse stato più volte devastato dal diluvio. Da tutto questo, il nostro inconscio collettivo ha assorbito idee e paure ancestrali.



DIVINITÀ ED EROI

Gli dei e gli eroi dell'antichità sono diventati protagonisti della letteratura e delle belle arti del rinascimento, mentre il pantheon affollato dalla mitologia greca fa parte della cultura generale. Si osserva che il mito è l'espressione di una fase di sviluppo della coscienza che precede l'inizio della letteratura scritta. L'effetto del modo di vedere mitologico vive nell'epoca di fioritura della tragedia greca, nelle opere di Eschilo, Sofocle ed Euripide. Esiodo nella *Teogonia* ha rielaborato i miti senza riguardi: li ha costruiti in sistema secondo le leggi dell'intelligenza. Virgilio nell'*Eneide* ha usato i miti per valutare filosoficamente la storia. Dante nella *Divina Commedia* ha paragonato allegoricamente i miti del cristianesimo e quelli dell'antichità come pure il destino delle singole persone, in un complesso artistico. Più tardi, Shakespeare, Milton, Goethe, Schiller, Thomas Mann, Kafka, Bulgakov e molti altri scrittori hanno attinto dalla tradizione. La letteratura, durante tutta la sua storia aveva contatti con il patrimonio mitologico preistorico ed antico, il che secondo Jung è l'incarnazione dell'inconscio collettivo, enciclopedia degli archetipi specifici. Jung ha stabilito analogie tra certi tipi di fantasia umana: fra il mito, la poesia e sogni, e che sono noti come archetipi.

Esistono non solo archetipi, cioè tratti comuni nel mondo di credenze, ma ci sono anche ripetizioni: nel presente si ripete il passato, mentre nel futuro si ripete il presente. Secondo Pitagora, non c'è nulla di nuovo sotto il sole, e tutto ciò che è nato, rinasce col tempo. Platone percepisce la storia come una rotazione circolare simile ai movimenti dei corpi celesti.



DIZIONE

Il modo di presentazione del testo, la recita del testo formato. L'azione è il mezzo d'espressione più importante oltre atto, movimento, gesto e mimica. La dizione non è uguale alla narrazione o recita intelligente del mito, ma vuol dire la sua interpretazione determinata dal carattere e dalla situazione drammatica.

Il sacerdote che offre il sacrificio solleva il calice.

-Questo è il calice del mio sangue per la nuova ed eterna alleanza, versato per voi...!

Oltre alla comprensibilità, per questo intendiamo anche la giustificazione drammaturgica e le sfumature emotive che vengono espresse nell'accentuazione, ritmo, tono, volume, articolazione, modulazione e pause della presentazione a parola viva.



DRAGO

Concepito come una miscela di vari animali, serpente volante con le ali, il drago: la testa, il corpo è di solito di un rettile ed ha le ali degli uccelli. Come il serpente, anche il drago è in gran parte legato alla fertilità e all'acqua, spesso è il signore di quest' ultima. Inoltre, lo ritenevano custode dei tesori, di cui possono impadronirsi solo se prima uccidono il drago, come fa Siegfried nella mitologia germanica.

E



ELENCO DEI NOMI

Molte mitologie contengono quasi un intero elenco di nomi. Il nome esprime spesso il carattere dell'essere mitico, ma può anche significare ciò che accade a quello che porta il nome. Il nome del Buddha vuol dire illuminato, risvegliato, nel suo caso la denominazione si riferisce all'essere che ha raggiunto il più alto livello dello sviluppo spirituale.



EPISODIO

É l'avvenimento secondario, scena, brano che è in rapporto meno stretto con la trama principale del mito, il cui svolgimento non la influisce sostanzialmente, ma la colorisce, anima l'opera oppure ci fa conoscere persone interessanti da sè stesse. Per esempio gli incontri di Odisseo con esseri speciali che diventano episodisti al suo ritorno a casa.



EROE

Nella mitologia greca, l'eroe è figlio o discendente di un dio o di un (uomo) mortale. L'eroe dispone generalmente di forza enorme e di capacità sovrumana, ma è mortale, perché il privilegio di immortalità è proprietà degli dei. Da questo nasce il conflitto tra le possibilità limitate dell'essere mortale e l'aspirazione dell'eroe per procurarsi l'immortalità. Dioniso, dio della viticoltura, del vino, dell'ubbrachezza e della fertilità è stato immaginato come l'eroe fra gli dei. Ad Atene sono state celebrate feste in onore di Dioniso, i cui compagni erano ungulati satiri caprini. Dalle cerimonie della Tragoedia - letteralmente canto di capra - è stata sviluppata l'antica tragedia greca.



EROE CULTURALE

L'eroe culturale è una figura nei miti che per primo acquista e produce per gli uomini i vari beni culturali: il fuoco, le colture, strumenti di lavoro, insegna loro a cacciare, ai mestieri, alle arti, introduce un dato sistema sociale, regole del matrimonio, prescrizioni magiche, riti, feste. Fuoco dagli antichi greci fu acquistato da Prometeo ed Efesto fu il fabbro con la forza miracolosa.



ERRORE DI PROGRAMMA

La storia dell'umanità è decisamente la storia più delle rovine, delle distruzioni, della devastazione, degli assoggettamenti. Perciò la nostra storia umana apparentemente è una serie di rivincite continue.

Come se si installasse un errore di programma nel processo del divenire umano.

Mutano i tempi - l'uomo è sempre lo stesso?



ESIGENZE DI INTELLIGENZA

Con il progresso della civiltà aumenta l'esigenza di intelligenza.

Nel Medioevo ritenevano giocattolo il mentalmente ritardato nelle corti reali. I riformatori tra i quali anche Martin Lutero ritenevano che in queste strane creature ha piantato le tende il diavolo proprio lì dove avrebbe dovuto essere lo spirito, ed ha proposto di distruggerle.

Fin dall'inizio del secolo XIX. cercavano di insegnare ed educare i disabili, prima i ciechi e difettosi di lingua.

Il rappresentante dei popoli primitivi nelle civiltà avanzate si qualificherebbe mentalmente ritardato, e il messaggero della nostra civiltà nelle rimanenti culture tribali sarebbe considerato messaggero degli dei.

La forma più grave del ritardo mentale è l' *idiotismo*. Non se ne intendiamo la donna papua che allatta il porcellino, ma nella nostra cultura la persona che non può formare frasi, non ha imparato mai a leggere, scrivere, manca di ogni creatività. La sua attività si limita all'uso degli oggetti capitati a portata di mano come fonte di piacere. Mette terra, pietra, erba, vestiti e stracci in bocca, li succhia talvolta, manipola con gli escrementi e urina, si strappa i capelli, a volte ottiene piacere nella sensazione di dolore e causa gravi lesioni a se stesso. È incapace dell'autosostentamento, non è in grado di difendersi dai pericoli fisici quotidiani. Incapace di distinguere i sapori, mangia e beve tutto. L'istinto sessuale prende vita precoce ed è intenso.

Non vi è alcun confine netto tra l'imbecille e l'idiota. *Imbecille* con educazione conveniente può imparare a scrivere il nome, leggere le parole brevi, aggiungere e sottrarre numeri fino a dieci, nominare gli oggetti del suo ambiente. Può imparare che il fuoco brucia, che si fa male se esce dalla finestra del piano di sopra e stare attento nel traffico stradale.

Nell'ambiente rurale gli imbecilli tranquilli erano spesso impiegati per lavori semplici per es. pastorizia. Essi sono diventati spesso oggetti di derisione, mezzi matti, gli scemi del villaggio.

Il mentalmente ritardato di grado più lieve è chiamato *debole*. Il debole ha poco autocontrollo, cede facilmente ai propri impulsi ed alle tentazioni di altri. Tende a sovrastimare sé stesso, e fondamentalmente è di orientamento egocentrico. Il suo discorso è generalmente poco articolato, manca spesso la modulazione, possiede un lessico povero e non è sempre consapevole del significato delle parole usate.

Gli aborigeni viventi nella cultura tribale possono ricevere attributo "debole" dall'uomo

civilizzato di oggi.



ESSERI ANDROGINI

Le creature androgine, gli ermafroditi e gli androgini sono mitici antenati, i quali possedevano le caratteristiche fisiche sia maschili che femminili. Nella mitologia greca Ermafrodito - il figlio di Ermes e di Afrodite - possedeva le caratteristiche fisiche di entrambi i sessi. Il giovane di straordinaria bellezza si bagnò in una fontana, la ninfa della fontana, Salmace si innamorò subito di lui, ma il suo amore non fu ricambiato da Ermafrodito. Su richiesta di Salmace gli dei li unirono. Nel *Simposio* di Platone si legge che gli antenati degli uomini ebbero due facce, quattro braccia, quattro gambe e tre generi: maschio, femmina, androgino; questi ultimi possedevano le caratteristiche di entrambi i sessi. Zeus ha tagliato in due le loro facce e genitali. Gli uomini da allora sono in cerca della loro metà perduta per completarsi e se la trovano allora nasce l'eros, l'amore.



ETÀ DELL'ORO

L'idea dell'età dell'oro, periodo felice e spensierato dell'umanità venne formandosi nel mondo antico. Secondo Esiodo, durante il regno di Crono, dio supremo, la prima generazione dell'uomo godeva beatitudine completa: "Quelle persone vivevano, come gli dei, con lo spirito calmo e puro non conoscevano il dolore e non conoscevano il lavoro. E la triste vecchiaia non osava frequentarli.... sono morti come se fossero addormentati.....Le terre ricche producevano spontaneamente raccolta grande e abbondante..."

Tuttavia, l'età dell'oro è stata seguita dall'età dell'argento, poi dall'età del rame, ognuno di esse era più pesante e più infelice di quella precedente. La quarta era l'età degli eroi che hanno combattuto per Troia, e alla fine è arrivata l'età odierna, quella del ferro, cioè il mondo completamente distrutto e crudele.

F



FABBRO FERRAIO

Il fabbro è un personaggio dotato di forza creativa soprannaturale che è in grado non solo di fabbricare strumenti agli dei ma anche armi magiche. Vulcano nella mitologia romana era il dio del fuoco distruttore e del fuoco purificatorio, corrisponde al greco Efesto. Lo scudo di Achille è stato preparato da Efesto che era anche il guardiano del fuoco: Prometeo gli ruba il fuoco per consegnarlo agli uomini.



FILO

Il filo è il simbolo della vita lunga, della filatura-tessitura e anche della fantasia sfrenata e dell'esagerazione. Nella mitologia greca, le Moire, le Dee del Destino, dispongono della vita umana. Cloto fila lo stame della vita, Lachesi lo fa passare per le vicissitudini, Atropo taglia il filo, toglie la vita.



FINESTRA

É qui subito la finestra come simbolo importante. É il simbolo della luce, della chiarezza, dell'alta capacità della vista. Per mezzo del quale l'uomo, l'anima umana è in grado di contattare il sole, i corpi celesti, Dio ... La finestra è l'occhio della casa, è sempre uno sguardo vigile, poiché attraverso la finestra si vede la zona circostante e possiamo ricevere notizie del pericolo in tempo. Se un personaggio di mitologia apre la finestra, vede tutto, fino al Sole, e come si legge nel *Libro della Genesi*, se il Dio apre la finestra del cielo davanti al sole e alla pioggia, "eruppero tutte le sorgenti del grande abisso e le cateratte (le finestre) del cielo si aprirono".

Il sole e la luce infiltratisi attraverso la finestra sono risultanti della vitalità.

Nel mondo dell'uomo la distimia, la depressione proprio per questo è senza colore, scuro, pesante ed impenetrabile. Nella natura è una miriade desolata di pietre.

L'esistenza di un depresso è la stagnazione, il far niente. Il depresso percepisce se stesso posando se stesso in lontananze di poca importanza, in un posto incerto, le sue affezioni perdono il senso, sballotta senza ancoraggio, si stabilisce nello stato di scivolamento falso. Con il restringimento della esistenza vive la propria vita in una cella di prigionia, le sue intenzioni ed ambizioni si impoveriscono. L'ordine dei valori si trasforma, si manifesta il lumeggiamento scuro e la prospettiva che si perde nel nulla.

La serenità ottimista, infondata, il buon umore contagioso che affascina facilmente gli altri e l'allegria frizzante - senza nuvole, la gioia entusiasta che è indomabile, gravosa per emozioni esplosive, l'umore elevato, lo stato d'animo rianimato - questa è la

mania: che è come la foresta pluviale : colorata, luminosa, leggera come un colibrì. Instancabile, inesauribile, leggera, flessibile, espressione della salute perfetta, il diluvio delle emozioni positive vitali domina tutto il suo essere e fornisce energia che pare inesauribile per azioni consapevoli. Questo fatto lo riempie di motivi, e questo fatto gonfia le sue emozioni al livello più alto. Anche nella giungla tutto è rigoglioso. Quanti colori ovunque!

Che atmosfera! Piacere, mangiare, bere, l'aggressività. La tensione, eccitazione, nervosismo. Le operazioni mentali sono vivaci, si accelerano, le inibizioni si indeboliscono, cessano. Idea, decisione e atto diventano un unico processo omogeneo, il lavoro della ponderazione si riduce al minimo. L'assunzione di rischi è audace, la decisione è facile e ferma. Aumenta l'estensione e la specificazione dell'accorgimento, però diminuisce la precisione e la profondità. Il ritmo del pensare si accelera.

Dopo il tramonto invece tutto cambia.



FIUME

In qualsiasi cultura può diventare sacrale, può diventare figura della mitologia qualsiasi grande fiume del mondo come il Mekong, Gange, Tigri, Eufrate, Volga, il fiume Zambesi, il Mississippi o il Rio delle Amazzoni. Nella mitologia greca il più grande fiume del mondo è Okeános che circonda la terra ed i mari , dà asilo ai corpi celesti, ne sorgono tutte le

acque fra cui anche quelle dei fiumi. La festa più grande degli egiziani è stata quella del Nilo. La visione del Nilo sotterraneo è strettamente legata alla morte, all'anima dei morti, al giudizio che attende le anime nell'aldilà.

L'antica indiana Ganga , la figlia del re della montagna è la personificazione del Gange in India. Ganga che sgorga dal dito di Vishnu, divinità principale, inizialmente viveva in cielo ma in seguito, su richiesta di Re Bhagírata è stata mandata sulla terra per lavare le ceneri degli antenati del Re.

Da allora, il fiume Gange scorre sulla terra, e la sua acqua sbocca nell'oceano.



FORESTA

Nelle credenze di diversi popoli la foresta è in rapporto prima di tutto con la fauna ed è la residenza principale delle forze che si contrappongono all'uomo. Nei miti di alcune tribù dell'Oceania il regno del Sole si trova oltre la foresta. Ovidio e anche Virgilio si riferisce al fatto che la porta d'ingresso del regno sotterraneo di Ade è circondata dalla foresta invalicabile e indisturbata. Un tratto caratteristico, in alcune tradizioni, che l'eroe mitologico cerca di rendere innocuo il guardiano della foresta. Nell'epopea sumera *Gilgamesh e la montagna degli immortali*, Gilgamesh - in compagnia di cinquanta cittadini della sua città e di sette mostri - arriva con grande difficoltà alla foresta dei cedri, taglia i cedri, e con l'aiuto dei compagni dalla forza meravigliosa uccide il signore dei cedri, il divino guardiano. É un motivo frequente che mandano nella foresta un bambino nato miracolosamente per crescere lì. La foresta spesso è il tempio della natura stessa.



FORMICHE

É molto frequente l'apparizione delle formiche nelle mitologie. In Cina simboleggiano la giustizia, la rettitudine, nel Buddismo la formica bianca è simbolo della devozione, dell'astinenza. Secondo la leggenda di Giudea, le formiche insegnano al re Salomone la saggezza e l'acquiescenza, nella tradizione musulmana, appartengono ai dieci animali celesti. In India le formiche nere sono considerate sacre. Secondo gli Aztechi, le formiche nere e rosse hanno fatto vedere a Quetzalcoatl dove cresce il granturco.



Scriptor
Miniatura a Képes Krónikából

FRASI

Il trasferimento del sapere e delle conoscenze è avvenuto per lo più oralmente, di bocca in bocca, da una generazione all'altra. La tradizione sacra è stata percepita come divulgazione orale del precetto religioso, per mezzo di riti, poi di predicazioni, che

coesistono parallelamente con la Sacra Scrittura, dal momento dell'invenzione della scrittura. Anche la tradizione e anche la scrittura contiene la Rivelazione.



FUNGHI

In molte tradizioni culturali è dimostrabile l'importanza dei funghi. Il cibo degli dei dai greci, la carne degli dei dagli Aztechi.



FUOCO

L'accensione e l'uso del fuoco sono il segno più universale e più visibile del fatto che l'uomo è emerso dagli animali. Molti miti trattano l'origine dell'uomo. É frequente il motivo del rapimento del fuoco, quando un essere ruba il fuoco da un altro essere e lo consegna agli uomini.

G



GALLO

Il gallo secondo molte tradizioni è strettamente legato al Sole: è il messaggero della luce, con il suo chicchirichì scaccia gli spiriti del male . Allo stesso tempo è l'uccello sacro degli dei - Apollo, Marte.



GATTO

In molte tradizioni, il gatto è la figura incarnata delle divinità supreme. Nella mitologia egizia, Bastet era la dea della gioia, dell'allegria raffigurata con sembianze femminili e con testa di gatta. Chi faceva male ai gatti sacri di Bastet, anche se lo faceva involontariamente, era passibile di pena di morte, e soprattutto se ne aveva ucciso uno. La tradizione giapponese vede nel gatto un essere con cattive intenzioni e con potere soprannaturale. In Cina, al contrario, era considerato un essere capace di scacciare gli spiriti maligni.



GEMELLI NEL MITO

I miti sui gemelli trattano creature meravigliose. Spesso uno dei fratelli è buono e utile, mentre l'altro è cattivo ed inutile. I gemelli di sesso opposto possono congiungersi in matrimonio incestuoso in molte antiche culture, come in Egitto Iside e Osiride. Molte nazioni ritenevano ripugnanti i gemelli, mentre i loro genitori erano considerati spaventosi e pericolosi. In molte culture africane era consuetudine la separazione dei genitori di gemelli dagli altri membri della tribù. Ma i gemelli e la loro madre erano inoltre considerati esseri che erano in contatto con una forza soprannaturale.



GENERAZIONI

Le generazioni, nella mitologia, rappresentano una sorta di principi ordinatori. Le generazioni degli Dei, con l'apparizione del primo essere, della prima coppia di uomini, con l'atto della creazione, partono per la loro lunga strada, spesso tortuosa. Sono seguiti da generazioni di persone, poi dagli esseri intermedi: da nani, da mostri, sebbene quest'ultimi possono appartenere alle generazioni degli dei.



GIGANTI

Creature gigantesche, i giganti si trovano in molte mitologie. La sconfitta dei giganti significa, in genere, la vittoria sul caos e un passo verso la formazione del cosmo. La morte dei giganti è in relazione alla nascita della generazione degli dei. La loro esistenza - come quella di molti altri esseri particolari - si verifica prima del completamento della creazione.



GIGLIO

Il giglio, in particolare il giglio bianco simboleggia il candore, l'innocenza. É in rapporto con l'immacolata concezione della Vergine Maria. I popoli semitici credevano che il giglio provenisse dalle lacrime di Eva che le aveva versate quando fu cacciata dal Paradiso. Il giglio è messo in relazione anche con la morte e con l'aldilà.



GNOMI

Gli gnomi nelle credenze dei popoli europei erano piccole creature che vivevano sottoterra in montagna o nei boschi. Hanno vissuto molto più a lungo degli umani, custodivano pietre preziose e metalli preziosi sotto terra, erano eccellenti artigiani in grado di poter fare l'anello magico e forgiare una spada



GROTTA

Nelle tradizioni anche la grotta è un simbolo interno e coperto, è in contrasto con il mondo esterno, come l'invisibile con il visibile, lo scuro con il chiaro. Platone nello *Stato* ha paragonato la vita terrestre dell'uomo con la situazione dei prigionieri incatenati che vivono in fondo alla grotta; siccome stanno con la faccia verso il muro, possono vedere solo le ombre delle persone che passano davanti alla grotta - questo è tutto quello che sanno sul mondo reale. Nell'immagine della grotta è spesso intrecciata la vita, la morte, l'idea della risurrezione e questo fatto spiega il motivo per cui le grotte sono state usate da santuario, poi i primi cristiani le usavano come chiese.

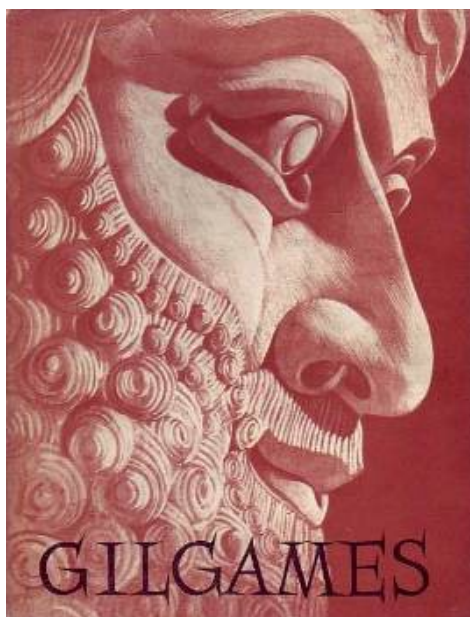
I



Summēr-Hēber Istennō: Lilit (Irak-Izrael 2300 i.e.)

IDEA DI BASE

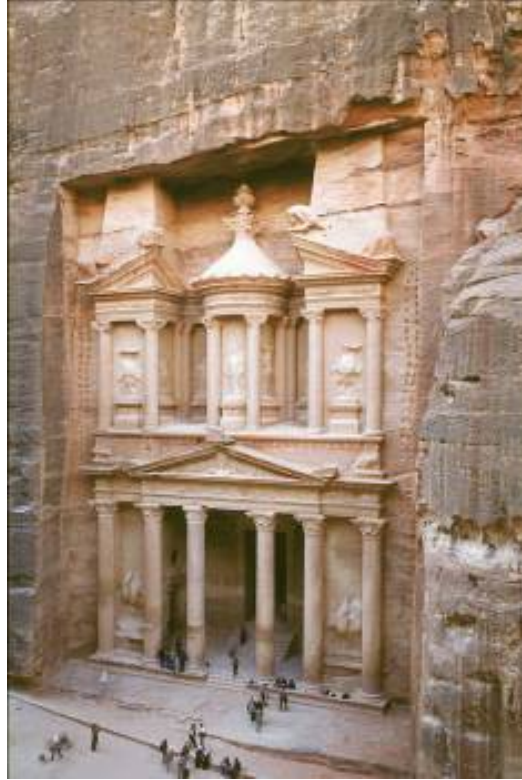
Idea di base è il pensiero principale espresso da qualche mito. Chiarisce e riunisce i motivi contenutistici e formali di esso in maniera decisiva.



IMMACOLATA CONCEZIONE

L'immagine dell'Immacolata Concezione è legata alla nascita di un bambino senza il coinvolgimento di un uomo. Nella mitologia cinese, un monarca leggendario, l'imperatore Fu Xi nacque da una madre che rimase incinta mettendo il piede su di un'orma grandissima. La madre di Lao Tzu o Tze, filosofo, sarebbe stata una vergine che avrebbe concepito per l'influsso di una grande stella cadente dal cielo, mentre la madre di Confucio rimase incinta mediante una pietra preziosa portata da un mostro.

Anche nell' antico Egitto sono nate molte leggende circa la meravigliosa nascita dei Faraoni. Gilgamesh di Babilonia nacque da una vergine; la madre del leggendario Zarathustra rimase incinta dal fusto di una pianta, la madre di Dzingiz Khan dallo "sguardo di Dio ", secondo una leggenda medievale mongola. I greci Platone e Alessandro Magno credevano nella concezione meravigliosa. Nella lunga serie delle "madri vergini", troviamo la Vergine Maria, che per opera dello Spirito Santo dette alla luce Gesù Cristo. La fede nell'immacolata Concezione risale così alle tradizioni più antiche della Bibbia.



IMMAGINI PRIMORDIALI ARABE

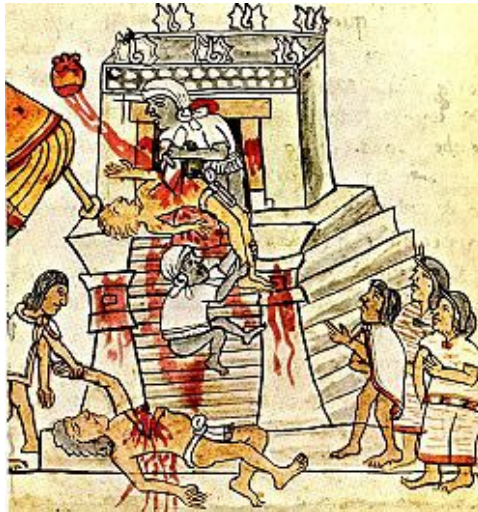
Il mondo religioso dei popoli arabi che vivono nella parte settentrionale e centrale della penisola araba, non diventa un sistema omogeneo fino alla comparsa dell'islam. Le tribù arabe a Nord sono entrati in rapporto con i popoli di Siria e Palestina ed hanno preso da loro la lingua scritta aramaica. Nel loro pantheon si trovano ugualmente degli dèi comuni e quelli locali. Sara, la divinità suprema è il signore del mondo. Sara è il nome di un quartiere di Petra, la capitale dei nabatei. A Petra hanno offerto sacrifici davanti a un cubo di pietra nera non lavorato, idolo della divinità suprema: Sara. Questo culto viveva parallelamente con quello di Allah. Allah, il creatore del mondo e degli uomini, il capo e padre degli dèi, venerato a Mecca meglio di ogni altro dio, come dio del cielo e della pioggia .

L'area conserva ancora i ricordi della visione del mondo della popolazione elamita, ittita, hurrita, yemenita e cassita. I cassiti nell'antichità vissero nell'Iran occidentale e conquistarono Babilonia. Come da antenato di origine divina hanno onorato Kassú e le loro fantasie popolarono il mondo di demoni: fra loro quelli di forma mezzo uomo, mezzo animale, sfingi alati, grifoni.

Nel territorio dell'antica Yemen esistevano più stati: Sheba, Katara e altri, dove vivevano popoli semitici con un'agricoltura basata sull'irrigazione artificiale. Il loro mondo fatto di

religione mostra l'influenza mesopotamica e influenza antica araba.

Susa fu la capitale dell'antico Elam. Sulla visione del mondo degli elamiti ebbe una forte influenza la mitologia sumera - accadica. Nella capitale dello stato ittita, a Hattusa - oggi Bogazköy - per divinità suprema hanno venerato il dio del sole.



IMMAGINI PRIMORDIALI AZTECHE, MAYA E TOLTECHE

Gli aztechi, i maya, i toltechi hanno preso le credenze dei popoli vicini, conquistati secondo le quali si può osservare l'eterna lotta di due inizi, di due elementi antichi - luce e tenebre, il sole e l'acqua, la vita e la morte. La vita dell'uomo dipende dalla volontà degli dèi che rappresentano le forze della natura. Ecco perché gli dèi devono esser alimentati con il sangue incessantemente, alcuni di loro quotidianamente, senza di cui morirebbero. La morte degli dèi causa catastrofe mondiale, pensarono gli Aztechi.

In onore dei loro dèi hanno eretto delle chiese. In queste hanno elevato la statua del dio scolpito in pietra o legno.

Una dozzina di popoli indi del Sud America non conosceva la scrittura, perciò la loro fede può essere solo ricostruita. È un tratto caratteristico che la comparsa dei componenti del mondo di oggi è preceduto da una catastrofe mondiale.



IMMAGINI PRIMORDIALI CINESI

In grandi aree della Cina vive sparso un gruppo etnico nominato Jao-Miao. Secondo la loro leggenda sulla creazione, la terra e le acque una volta erano insieme, e tutto era coperto dal buio. Lo spirito principale separava la terra ferma e le acque, e con la colonna d'argento sosteneva il cielo e ha creato i corpi celesti. Poi di argilla ha modellato il corpo umano, ha creato gli animali e le piante, erano informati anche loro del Diluvio Universale: gli uomini cercavano di raggiungere il cielo - per mezzo di una scala - dalla terra, divenuta ristretta, ma il signore del cielo ha colpito con il suo fulmine gli arrivanti.

In Cina ritenevano che il cielo e la terra sono come l'interno di un uovo di gallina. La loro divisione si è verificata con la crescita di Pangu. Egli è il patriarca, il primo uomo sulla terra. Nel corso di diciotto mila anni, di yang, elemento luminoso, è nato il cielo, di yin, elemento oscuro è nato la terra. Pangu è diventato gigante. Dopo la morte si formarono delle parti del suo corpo i corpi celesti, i fenomeni cosmici e gli elementi della superficie terrestre. Il suo respiro si trasformò in vento e in nuvole, la sua voce divenne il tuono, l'occhio sinistro diventò il sole e l'occhio destro diventò la luna, delle quattro arti e delle cinque parti del suo corpo sono nati i quattro punti cardinali e le cinque montagne sacre, dal sangue i fiumi, dalle vene le strade, dalla carne la terra, dai capelli e la barba le costellazioni, dai peli del corpo le erbe e gli alberi, dai denti e dalle ossa l'oro e le pietre, dal midollo osseo la perla e la giada, dal sudore la pioggia e la rugiada. Dopo la morte di Pangu dai parassiti del suo corpo, nacque l'uomo.

Secondo ad un'altra alternativa, la matriarca Nüwa, mezzo uomo, mezzo serpente, creò gli uomini plasmandoli di fango e di argilla. Secondo un'altra idea successiva, fu il patriarca Fu Hsi che insegnò gli uomini. È stato ritenuto il sovrano più antico. Entro la fine del millennio, in Cina cominciarono a convergere sempre più i diversi sistemi mitologici, si formò un'unità religiosa che sottomise ad un unico sistema le figure della mitologia taoista, buddista, quelle della mitologia popolare ed i culti confuciani.

Confucianesimo non era una religione, ma con degli elementi dell'esercizio di culto: un insegnamento etico.

Lao Tzu, il leggendario fondatore del Taoismo sarebbe rimasto nel grembo materno per ottantun'anni ("vecchio bambino"), è venuto al mondo fra le costole al lato destro della mamma. É vissuto quasi duecento anni, e poi ha viaggiato verso ovest sul dorso di un bufalo nero. Egli è considerato l'autore del *Libro della Via e della Virtù*. Nel pantheon taoista si possono trovare migliaia di santi immortali, spiriti, demoni, divinità culto locale, trentamila spiriti del corpo umano e altre figure. Sul vertice erano originariamente tre simboli mistici "principio celeste", "principio terrestre" e "Gigante unico". Questo Triassico più tardi significava le figure degli imperatori Lao Tzu, Huang-ti e il patriarca Pangu.

Duemila anni fa il Buddismo, invase la Cina partendo dall'India attraversando l'Asia Centrale, e portava con sé il vasto sistema mitologico. Adattandosi alle condizioni locali, ha integrato nei suoi insegnamenti le idee principali delle teorie tradizionali morali ed etici cinesi, fra l'altro l'idea di obbedienza filiale. Come risultato del Buddismo si sono sviluppate le idee cinesi sull'Aldilà e sull'Inferno. Fra le divinità popolari di Cina dobbiamo dare rilievo alle divinità protettive. Kuan-ti è il dio della guerra, della ricchezza e della lunga vita, Kuan-yin è la Signora che porta i bambini, concede figli a chi non ne ha. E dobbiamo rilevare fra gli dei della casa, i guardiani delle porte, il dio del focolare che controlla tutto ciò che accade in casa.

Le figure delle divinità sono spesso ritenute persone vere, ognuno ha la propria festa, compleanno, tenuto noto secondo il calendario lunare. I mesi nel calendario vengono conteggiati in base alle variazioni delle fasi lunari. La mitologia cinese è il complesso dei diversi sistemi mitologici che comprende le mitologie dell'antica Cina, quelle taoiste, buddiste e tarde mitologie popolari.



IMMAGINI PRIMORDIALI DEGLI ABORIGENI AUSTRALIANI

Gli aborigeni australiani hanno popolato questo continente già all'inizio dell'età della pietra, ed hanno conservato la loro cultura antica ritessuta dalle cerimonie delle tribù australiane, dal culto totem e dai riti di iniziazione. Secondo la loro visione esiste un rapporto soprannaturale fra un certo gruppo di persone, tribù e il cosiddetto totem che è un animale o vegetale. Alcuni gruppi si fanno discendere dagli antenati totem fantastici. Le storie raccontano i vagabondaggi di questi antenati totemici e di solito terminano con il ritiro di queste creature sotto la terra. Sul posto della loro scomparsa lasciano in ricordo pietra, roccia o si trasformano in tale pietra commemorativa. Poi scogliere, anfratti, acque diventano luogo santo, centro di culto per gli aborigeni dove effettuano i loro riti religiosi e custodiscono i loro distintivi totemici consacrati.



IMMAGINI PRIMORDIALI DEI POPOLI THAI

I mon-khmer che costruirono Angkor, elevarono templi, reliquia - stupa, pagode e monasteri maestosi.

I thailandesi sostenevano che l'elemento mitico più antico è la zucca, da cui gli esseri umani e tutte le creature sono venuti fuori dopo il diluvio. Nel contempo innumerevoli spiriti popolano la terra, le stelle ed i mondi lontani. Qui tutti gli spiriti terrestri hanno le proprie attività. Nell'uomo vivono delle anime - Huon - che discendono dai genitori, abitano nelle parti del corpo, ma può avere huon anche il riso, la tristezza, possono avere huon anche le attitudini.

Come se avessero scoperto i geni!



IMMAGINI PRIMORDIALI DELLE TRIBÙ INDIANE

Gli Irochesi, Sioux, Huron, Dakota, e tribù indiane nordamericane che parlavano almeno cinquanta dialetti diversi, rivestirono i fenomeni della natura di poteri magici. I miti sulla creazione del mondo si trovavano in quasi tutte le tribù. Secondo gli Irochesi la madre primordiale degli uomini, Atétsik cadde giù dal mondo superiore abitato da animali. Un gruppo di animali (castori, topi muschiati, lontre e tartarughe) la tenne sulla superficie del mare; il topo muschiato si tuffò in acqua, e portò una manciata di terra e del fango dal fondo dell'oceano e lo stese sulla corazza di una grande tartaruga. La manciata di terra crebbe e crebbe e si formarono i continenti. Secondo questa tradizione, la tartaruga simboleggia la terra.



IMMAGINI PRIMORDIALI DI GALAPAGOS

É la fauna che attira i visitatori alle Isole Galapagos, in questa parte lontana del mondo. La parola spagnola Galapago significa la terra delle tartarughe giganti. Il simbolo del Parco Nazionale delle Galapagos che appartiene all'Ecuador, è proprio quest'animale di bellezza eccezionale. Tra molte specie animali alcune possiedono l'aspetto immutato dall'era glaciale, mentre altre si sono evolute adattandosi alle condizioni locali.

Grazie all'isolamento dell'arcipelago, quasi la metà dell'avifauna è permanente, localizzata, detta "endemica" dentro la sua classe. I rettili, ad eccezione delle tartarughe marine, sono considerati qualcosa di speciale. La flora e la fauna specifiche che si sono evolute sulle isole Galapagos provengono dal Sud America. I semi sono stati trasportati dal mare e le correnti d'aria. Gli uccelli sono arrivati volando spinti dalle correnti calde, gli esemplari di fauna antartica - tra cui pinguini - sono stati trasportati dalle correnti

marine fredde di Humboldt verso le acque più calde, dove si sono evoluti ed adattati con il trascorrere degli anni.

Il Gruppo insulare delle Galapagos è situato a 2000 chilometri a sud da Salvador ed a 1600 chilometri a sud-ovest da Panama. L'Equatore interseca appena la catena di monti del vulcano Lupo che sfiora la quota di 2000 metri d'altezza. L'arcipelago delle Galapagos è formato da cinque isole maggiori di oltre cinquecento chilometri quadrati, otto di medie dimensioni e numerose altre piccole isole. Gli abitanti risiedono per la maggior parte a San Cristóbal, ma anche lì sono solo in duemila. Le tartarughe superano il numero degli abitanti perciò chi vorrebbe studiare questi splendidi esemplari, deve visitare le isole di Santa Cruz ed Isabela. In queste due isole ne vivono a migliaia. Le iguane si sono stabilite sulle isole di Santa Fe, Santa Cruz, Seymour, Fernandina e Isabela dove ci sono spiagge caldissime e secche. All'interno delle isole, invece, il clima è molto più umido. La stagione fredda va da giugno a dicembre, durante la quale la corrente di Humboldt porta freddo da sud-est e si mescola con l'aria calda tropicale. In questo caso coprono le nuvole anche il regno delle foche, dall'isola di Genovesa fino a Pinta. Garua è il nome di una forte condensazione di nubi basse e cariche di pioggia che caratterizza le zone più alte. Darwin, ricercatore inglese, giunse in queste isole a bordo del brigantino Beagle nel 1835, e vi soggiornò per 35 giorni, osservando e studiando la fauna e la flora di questi luoghi. Quattro anni dopo ha pubblicato la sua opera "*L'origine delle specie*", con la descrizione di tredici specie di fringuelli. Ciascuna specie si è adattata all'alimentazione. Darwin ha scritto del picchio, osservando che i vermi li ha cavati fuori dalle cavità delle fessure utilizzando una spina di cactus e che è l'unico uccello al mondo che utilizza uno strumento. La conclusione di Darwin era che l'isolamento e le nuove condizioni hanno contribuito alla rapida evoluzione. Fra i cormorani ha menzionato come esempio di differenza, la specie di cormorano più grande del mondo che viveva proprio lì e che non aveva né nessun nemico naturale. Pertanto, a poco a poco si è impigrito, perdendo così la capacità di volo ed agilità. L'unico elemento in cui si trova perfettamente a suo agio ora è l'acqua, infatti vive pescando immergendosi nell'acqua.

Le Isole Galapagos sono dominate da rettili, che fanno ci ricordare l'epoca prima che i dinosauri si estinguessero. Una specie della tartaruga gigante vive nell'Oceano Indiano, e undici sono osservate nell'arcipelago delle Galapagos. L'animale la cui grandezza raggiunge un metro, si nutre di conchiglie, può pesare duecentotrenta chilogrammi e vive anche duecento anni. Nelle zone umide dove la vegetazione è fitta, come sull'Isola di Santa Cruz, ci sono molte conchiglie che si trovano in mucchi sulle coste. Per la tartaruga gigante così è molto più facile trovare gli alimenti, però nelle aree più aride anche la vita è più povera: l'animale si è quindi adattato alle circostanze in modo che con il collo più lungo, evoluto lentamente, e con le gambe scava le conchiglie dalla

sabbia.

Darwin ha visto la strada dell'evoluzione nell' adattabilità in quel arcipelago intatto dove finché vivono le tartarughe vivrà anche il mare.

E se il mare vive, vivrà anche l'universo!



IMMAGINI PRIMORDIALI EGIZIE

Il mondo della loro fede è stato espresso dagli inni, da vari testi religiosi, preghiere, dai testi di riti funebri incisi sulle pareti interni delle camere sepolcrali. Tra questi sono significativi: gli antichi testi dei funerali incisi sulla parete interna delle piramidi dei faraoni regnanti nell'Antico Regno; i testi bara sui sarcofaghi nell'età del Medio Regno ; dal Nuovo Regno fino alla fine della storia di Egitto antico è stato creato il *Libro dei Morti*, una raccolta di testi funerari. Quattromila seicento, quattromila quattrocento anni fa, in ogni Nomos, oggi si direbbe che ogni distretto d'amministrazione, ha iniziato a sviluppare un culto degli dei.

Hanno svolto un ruolo importante le credenze circa l'aldilà, secondo le quali la vita di questo mondo continua nell'aldilà, nella tomba. Proprio per questo hanno mummificato i cadaveri. Sopra il morto Osiride con altri dei ha tenuto giudizio oltremondano.

Tipica era la deificazione degli animali: fra gli animali che rappresentano varie divinità i più rispettati erano: il toro, la mucca, il serpente, il coccodrillo, il gatto, il leone, lo sciacallo, il falco e l'ibis. Con lo sviluppo dello stato di Egitto antico modificarono le idee relative alla fede. Il culto di numerosi divinità locali ha mantenuto il suo significato, ma la riverenza per alcuni di loro fu estesa oltre i confini dei singoli Nomos, anzi divenne comune in tutto l'Egitto. Gli insegnamenti più importanti erano quelli sulla creazione del mondo, sulle divinità solari e su Osiride. Secondo la loro fede inizialmente esisteva uno stato primitivo caotico: dal caos nacquero gli dei che hanno creato la terra, il cielo, gli uomini, gli animali e le piante. Il primo dio fu il dio Sole - Ra . Secondo altre variazioni l'universo é nato dall'occhio di Ra oppure è stato formato da argilla sulla ruota di Hnum....Dalla descrizione di Plutarco si può far conoscenza della storia di Iside e Osiride! Plutarco, era in Egitto 200 anni dopo la nascita di Gesù Cristo, Erodoto però 600 anni prima. Tutti e due possono servirci da guida in fondo alle camere sepolcrali, fra i sarcofagi e gli epitaffi. Amon, il dio Sole che si è identificato con Ra, con Horus, con Hnum e con altre divinità, lo possiamo vedere come un dio dal corpo umano con la testa d'ariete, con due lunghe piume e con disco solare sulla testa. Amon-Ra era il creatore di tutti gli enti, la deificazione dei faraoni è in rapporto con lui. I faraoni erano considerati figli nati dal suo sangue. Anubis appare in forma umana dalla testa di sciacallo o dalla testa di cane: al giudizio oltremondano del defunto figurava quale giudice. Apóphisz appare come un gigante - serpente incarnando l'oscurità e il male: Ra, in forma di gatto rosso gli taglia la testa. Horus, divenuto dal regno della luce è raffigurato come uomo con la testa di falco e in forma di disco solare alato. Egli è il figlio di Iside, unico erede di Osiride... Iside è il simbolo della fertilità, della femminilità, della devozione alla famiglia, la dea delle acque, del vento e della navigazione marittima. Il suo culto godeva grande popolarità, anche oltre i confini dell'Egitto. Quando Seth uccise Osiride, Iside cercò il cadavere del marito, lo seppellì e concepita dal marito morto, partorì un figlio, Horus che poi ha dovuto rivendicare Seth. Osiride era la divinità delle forze creative della natura, il sovrano degli inferi. Da sovrano dell'Egitto ha divezzato gli uomini dal modo di vivere barbaro, dal cannibalismo, gli insegnò la coltivazione di cereali, di vigneti, la cottura del pane, la preparazione di birra e la vinificazione, la coltivazione delle miniere di rame e d'oro, la scienza della medicazione. Suo fratello minore, Seth, il dio malvagio del deserto volle prendere il suo potere.

Ra, dio sole, raffigurato come l'uomo con la testa di falco, di giorno navigava sul Nilo celeste, illuminando la terra, la sera passò in un'altra barca, scendeva agli inferi dove navigava sul Nilo sotterrestre combattendo contro le forze delle tenebre e la mattina riappare all'orizzonte. Figlia di Ra, la dea dalla testa di leone, Tefnut era la divinità dell'umidità. Quando la mattina Ra riappare all'orizzonte, gli occhi focosi di Tefnut brillavano sulla fronte. Tueret, Dea della gravidanza è stata rappresentata in forma di

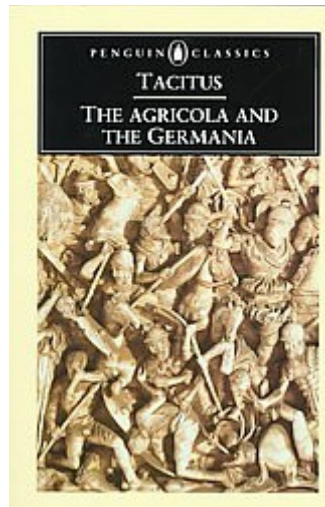
ippopotamo; Thot con la testa di ibis era il dio della scrittura e del calcolo; Renenunet visualizzata sotto forma di cobra era la protettrice del prodotto raccolto; Nut era la dea del cielo, Maat era la dea della giustizia. Nei giudizi di Osiride il cuore del defunto viene deposta su un piatto della bilancia, mentre sull'altro viene posta la statua (una piuma) di Maat.



IMMAGINI PRIMORDIALI ESCHIMESI

Sedna è la divinità più caratteristica e più importante degli eschimesi. Lei è la signora delle foche e di altri animali marini. Vive in fondo al mare, regna sopra gli animali, e di tempo in tempo ne consegna alcuni agli uomini. Quando cadono in peccato, il loro peccato rimane attaccato dal sudiciume nei capelli di Sedna che in tal caso si arrabbia, tiene lontano dalla costa le foche ed i trichechi, e scoppia la carestia nelle colonie eschimesi.

Secondo gli eschimesi di Alasca, il corvo ha creato l'uomo da guscio dei piselli, ha formato gli animali dall'argilla, poi ha soffiato lo spirito in loro. Secondo il mito degli eschimesi dell'Isola di Kodiak, è stato il corvo a portare la luce nel mondo quando è caduta giù una vescica con un uomo e una donna dentro. Loro hanno creato le montagne, le foreste, il mare, e poi gli animali che li hanno popolati.



IMMAGINI PRIMORDIALI GERMANE E CELTICHE

Nel suo lavoro "*Germania*" Tacito ha scritto: il principe ha delineato- che i tedeschi adoravano Mercurio, Marte, Ercole e Iside con questi nomi intendeva probabilmente il personaggio di Wodan, lo scandinavo Odino, Tiu, lo scandinavo Tyr, Donar, lo scandinavo Thor e possibilmente Freya o Freyr, lo scandinavo Frigg. Secondo *l'Edda Poetica*, raccolta di canti mitologici ed eroici, Odin è stato la divinità suprema, il signore del potere, della saggezza, della magia, il patrono dei guerrieri , Thor, dio del tuono e il guerriero principale nelle guerre combattute con i giganti e con il serpente della Terra. Tyr, dio del cielo, il patrono delle riunioni militari e dei duelli mentre Frigg era il signore della caccia.

Secondo la loro fede erano gli dei che hanno sollevato la terra dall'oceano primordiale che la circondava e ci hanno sistemato il centro del mondo, nominato Midgard abitato dagli uomini.

Delle culture nordiche-germaniche e celtiche conosciamo numerose epopee. L'eroe della tradizione epica e del mito celtico è Artù che è diventato in poi protagonista dei racconti medievali sui cavalieri della tavola rotonda, del ciclo di leggende del Sacro Graal e di altre leggende. Artù ha consolidato il suo potere su Britannia con il fatto che poteva estrarre la spada magica da una roccia che stava sull'altare , secondo un'altra variazione con l'aiuto del mago Merlino poteva procurarsi la spada della dama del lago tenuta sopra l'acqua da una mano misteriosa. Il nome della spada: Excalibur.

Artù ha fondato la sua residenza a Caerleon. Il suo castello era misterioso e quasi inaccessibile. Nel suo palazzo a Camelot, intorno alla famosa Tavola Rotonda stavano seduti i migliori cavalieri del re.

Gudrun, la moglie di Sigurd (Sigfrido) - nome germanico Siegfried - eroina germanico-scandinava che prima era stata sposata con Attila, il re unno. Secondo la tradizione le hanno fatto bere la bevanda della dimenticanza prima di accettare il nuovo matrimonio. Gudrun non riusciva a trattenere i suoi fratelli e loro sono andati da Attila e più tardi quando Attila li trattava crudelmente, Gudrun vendicava il re unno. Ha ucciso i figli frutti del suo matrimonio con Attila ed ha offerto in pasto i loro cuori arrostiti al consorte poi ha ucciso anche lui.

Si chiamano Nibelunghi i proprietari del tesoro che in seguito è stato acquisito da Sigfrido. Di questo tesoro faceva parte anche l'anello d'oro che con il suo potere magico era capace di moltiplicare il tesoro, ma secondo una maledizione, chi lo ha acquisito paga con la vita.

Sigurd - nel *Canto dei Nibelunghi* Sigfrido - ha sposato Gudrun -nel *Canto dei Nibelunghi* Crimilde - fa amicizia fraterna con Gunnar e Högni, che erano noti anche con i nomi di Gunther e Hagen. Gunnar ha chiesto la mano di Brunilde, ma lei ha già fatto un giuramento, secondo il quale sposerà solo quello che riesce ad attraversare il monte di fuoco che circonda il suo palazzo. Ne era capace solo Sigurd. Sigurd ha trascorso tre notti con Brunilde. Ha messo tra di loro una spada nuda, avvelenata. Più tardi, una volta quando Gudrun e Brunilde hanno discusso del fatto: il marito di chi è migliore, si faceva luce sulla frode intorno al matrimonio. Brunilde infuriata chiede a Gunnar di uccidere Sigurd. Incitato dalla donna offesa nell'onore, Gunnar si è deciso all'omicidio.

La leggenda dei Nibelunghi è stata elaborata da Wagner nelle sue opere: L'oro del Reno, La Valchiria, Sigfrido, Il crepuscolo degli dei.



IMMAGINI PRIMORDIALI GRECHE

Gli dei degli antichi greci crearono la bellezza del mondo con la lotta feroce ...Gli Olimpici hanno distrutto gli antichi mostri disarmonici. Esiodo, nel suo lavoro *Teogonia*

(La nascita degli dei)ha descritto il regno dell'orrore e della bellezza. Afrodite è stata concepita dalle gocce di sangue di Urano,dio del cielo. Zeus saettava i sui fulmini in modo che anche Ade, il signore degli inferi ne aveva timore. Gli abitanti dell'Olimpo ed i Titani - generazione precedente degli dei - gettavano rocce e monti uno sull'altro. E 'stata una catastrofe cosmica: la distruzione del vecchio mondo degli dei .

É nato fra tormenti il nuovo regno di Zeus fatto di grandi eroi che con armi e con la saggezza hanno creato una nuova bellezza. Questo nuovo regno era basato sulla legge e l'armonia, ed è stato incarnato dalle Muse, -nove figlie di Zeus - dalle Charis, dee benevole; dalle Ore, dee delle stagioni; dal radiante Apollo, figlio di Zeus; dalla saggia Atena e dall'Efesto, una sorta di "tuttofare" Nella descrizione mitologica di Omero il mondo è una grandissima comunità.

Il numero degli dei greci è stimato in più di mezzo milione. Il capo della famiglia degli dei di Olimpo è stato Zeus. Far sfilare le mogli, le figlie,i figli e gli dei subordinati sarebbe uno sforzo non piccolo. Le storie emozionanti sull'origine e sugli atti degli eroi-dei entrati in scena potrebbero girare senza fine: dalle avventure del bellissimo Adone fino a Zeus, che ha inghiottito la sua prima sposa, Metis, per consiglio di Gaia Madre Terra e di Cielo-Urano per non dare la vita ad un figlio più forte di lui. La seconda moglie di Zeus era Themisz, la dea della giustizia. Le figlie, dette le Ore hanno curato l'ordine regolare della vita degli dei e degli uomini, e le Moire erano le dee del destino, esecutori della volontà di Zeus. Le figlie di Zeus nate da Eurynomé, le Charis hanno portato gioia, serenità fascino nella vita. Demetra, come moglie di Zeus non era più una terra che partorisce mostri, ma la dea dell'agricoltura. Mnemosine, la dea della memoria, per Zeus ha dato alla luce le nove muse. Leto ha donato alla divinità superiore Apollo, dio delle arti e della bellezza maschile e Artemide, dea della caccia ...

Era è stata la terza moglie nell'ordine ma in riguardo all'importanza era la prima, la dea del matrimonio legale, protettrice della relazione coniugale. Zeus gradualmente ha trasformato il mondo: ha creato degli dei che portavano sulla terra legalità, ordine, scienza, arte, norme morali. Fra l'altro Achille, l'invulnerabile che è stato ogni notte indurito nel fuoco dalla madre; le Amazzoni guerriere; gli Argonauti naviganti; il dio della guarigione, Asclepio; la dea della saggezza e della guerra giusta, Atene; Atlante, che regge la volta del cielo; le Danaidi che negli inferi dovevano portare l'acqua in una gran botte che aveva il fondo bucato; Daphne, mutata in alloro, ha conservato la sua verginità invano era abbracciata da Apollo; il dio della viticoltura, Dioniso; Eros alato, il dio dell'amore, la forza dominante sopra ogni cosa e dappertutto...

Chi erano ancora le creature di Zeus?

Europa, Zeus si è innamorato di Europa e sotto le sembianze di un toro feroce l'ha rapita; figli di Gaia, i giganti, e apparve Ecate, la dea del buio, delle visioni notturne e dell'incanto; la donna più bella del mondo, Elena; il dio del sole, Helios; protettore dei viaggiatori, conduttore delle anime dei morti, Hermes; Calypso, la ninfa che teneva da sé Odisseo per ben sette anni; creature mitologiche metà umane, metà con corpo di cavallo, gli indomabili ed infrenabili abitanti delle montagne dei boschetti, i Centauri; il traghettatore degli inferi, Caronte; Kronos, il titano figlio di Gaia e Urano; con un occhio in mezzo alla fronte i Ciclopi; le dee vergini della natura, le ninfe, le forze vivificanti della natura; il famoso cantante e musicista Orfeo, che suonando e cantando ha aquietato le onde impetuose; ma è apparso anche il benevolo dio del mare, Nereo con le figlie dette nereidi che davano la mano ai marinai; Pandora nel di cui vaso gli dèi hanno chiuso i peccati ed i mali umani e dea primordiale Rea, figlia di Gaia e di Urano, moglie di Crono, madre di Zeus, Poseidone e Ade. Ha portato alla vita l'incarnazione dello spirito, del respiro, Psiche. Le sibille dotate di virtù profetiche, i demoni della fertilità, i sileni, le sirene che possedevano una voce meravigliosa; Sisifo rotolante un macigno; la Sfinge, un mostro con le ali, con la testa ed i seni di donna con il corpo di leone; Thanatos, la personificazione della morte; Teseo, il dio della morte; sei fratelli e sorelle della prima generazione degli dei, i Titani.

La vita e il destino delle figure della mitologia greca da migliaia di anni è la fonte inesauribile della conoscenza e della cultura umana.



IMMAGINI PRIMORDIALI INDONESIANI MALESIANI E SUD-EST ASIATICI

Sull'isola di Bali, secondo la versione descritta nell'opera religiosa Ciaturjoga, inizialmente non c'è stato niente, non c'era né terra né cielo. Antaboga, il serpente cosmico creò attraverso la meditazione la tartaruga cosmica Bedawang. Sopra Bedawang si trovavano due serpenti avvolti, loro formavano le fondamenta della terra su quali giaceva un tetto a cupola di pietra. Sotto questa Pietra Nera non c'era sole, luna, notte, questo, era il mondo inferiore, dove Batara Kala e controparte femminile, Setesujara regnava, e dove è vissuto, il grosso serpente, Basuki.

Batara Kala divenne gigante demone della distruzione dallo sperma caduto giù per terra del dio Shiva: ha creato lui la luce e l'onnipotente madre terra. Ibu Pertivi è la dea delle forze vivificanti della terra fertile. Gli dei governano nel cielo multistrato. La terra e le montagne risultarono dal fango inaridito. Nel centro dell'universo sta la montagna sacra Gunung Agung, che collega il mondo sotterraneo con il mondo celeste, e serve da luogo di residenza degli dei. La caratteristica di Bali è il circolo densamente popolato delle figure di mostri e demoni. Nei misteri presentano la lotta fra i due mostri: Rangda e Barong. I protagonisti del mondo religioso di Bali spuntano nella pittura antica e contemporanea balinese, nella scultura e nei pupazzi del teatro vajang .

Per quanto riguarda l'ambiente indù, mostra un'immagine colorita. È una caratteristica delle credenze dei malesi che vivono in Indonesia, in Malaysia, nelle Filippine, in Singapore, in Borneo e Timor, l'immaginazione della creazione del mondo e dell'uomo come risultato del matrimonio sacro contratto dal cielo o dal Sole con la Terra. Il cielo giace a terra, finché quella non partorisce i fenomeni della natura vivente e talvolta anche la prima coppia umana. Più tardi, gli uomini o gli alberi rimasti imprigionati fra la terra e il cielo, alzano il cielo, e con quel fatto riceve la forma esterna il mondo di oggi...

La popolazione dell'area occidentale e la maggior parte degli abitanti della Malesia hanno perso la loro mitologia originale abbracciando le religioni del mondo. L'Induismo e il Buddismo si sono diffusi nel primo millennio, l'Islam nei secoli XIV-XV, il cristianesimo nei secoli XIX e XX.

Anche altri effetti influirono su di loro. In Celebes per es. tra i dajak secondo la vecchia tradizione, Lumimuut, la dea che ha creato se stessa di pietra, viene fecondata dal vento poi ha contratto matrimonio incestuoso con il fuoco, il proprio antenato. Da questo matrimonio discendono gli antenati degli dei e degli uomini.



IMMAGINI PRIMORDIALI INDÚ

Tutti gli dei indù ebbero il proprio compito, regnarono il mondo in campi di attività determinati, vigilarono sul mantenimento della Grande Legge. Sono stati chiamati i Deva - luminosi (brillanti) - perché la loro esistenza era brillante, lucida. Hanno potuto cambiare il loro fisico costruito dei materiali aventi una vibrazione finissima e hanno potuto mettersi qualsiasi forma per un tempo: hanno potuto apparire sotto forma di uomini, anzi anche di animali

Immaginiamo la loro marcia!

In testa alla grande stirpe degli dei sfilanti sta Indra, il Ré degli Dei. Il regno celeste di Indra è Svarga, è arrivato da lì, dal sublime cerchio celeste dove abitavano anche gli altri dei. Le principali divinità sono in trentatre, ma forse non conoscono neanche loro stessi il numero esatto dei *Brillanti*, perché le creature altamente evolute per via delle attività, per esempio gli uomini arrivati al grado perfetto della purificazione, hanno potuto rinascere come divinità.

La consorte, la moglie o le mogli celesti degli dei principali: La consorte di Indra, Re degli dei è dea Saci, quella di Brahma è Saraswati, dea della saggezza e della poesia che include i misteri dell'esistenza; quella di Vishnu è Sri Lakshmi, la dea della bellezza perfetta e della fortuna; quella di Siva é Parvati, la figlia della montagna, di Himavan che raggiunge i cieli. Surya rappresenta il Sole; Chandra, la luna; Varuna, il dio delle acque; Vayu, il dio del vento, Kama, il dio dell'amore, Yama, il Signore della Morte; i due Asvin, i messaggeri a cavallo dell'alba, governanti della costellazione Gemini; Brihaspati, il prete di casa degli dei (il dominatore del pianeta Giove); Matali, condottiero del carro e siniscalco di Indra; Visvakarman, come l'artista dei cieli e architetto dell'universo e molte altre divinità, come la dea Ganga, Hanuman, la scimmia divina, la cui forza era capace di strappare dalla terra colline e monti. Spiccava tra gli dei Agni, il dio del Fuoco dagli occhi brillanti che era quasi dello stesso grado di Indra. Ha accettato e divorato tutti i sacrifici che i fedeli hanno offerto agli dei nella fiamma dell'altare. E sono qui gli dei e le dee dei

pianeti seduti nel circolo dei cieli , tra di loro si trova Prithvi, la Dea della Terra. Siva e sua moglie - Madre del Mondo - due figli: Ganesh, Distruttore degli Ostacoli, il condottiero degli eserciti celesti, avente una testa di elefante, e Skanda, dio della guerra. I primi sette saggi antichi che sono diventati sovrani della costellazione chiamati Sette Rishi, Orsa Maggiore o Grande Carro.

Gli Asura - gli dèi avversari - e le classi demoniali discendenti da loro, vissero tra di loro ed il loro mondo era come se fosse stato l'immagine speculare appannata del cerchio celeste, in cui tutto è rivolto verso il lato opposto. Con invidia gelosa hanno guardato gli dèi, e dove potevano, rotolavano ostacoli sulla via della Grande Legge, dove stavano di guardia gli dèi.

In India, accanto a Vishnu, Brahma e Shiva, si vede la figura principale della Trimurti, triade divina indù come l'hanno raffigurata i disegni medievali: si immerge in un sonno giacendo sul drago (o serpente gigantesco) dalle sette teste. Quando si sveglia, sta per realizzare una nuova creazione, dal suo ombelico cresce un loto da cui esce Brahma, ed è lui che compie l'atto della creazione del mondo.

Vishnu è il modo di esistenza del mondo. Secondo il mito sul Diluvio Universale del Mahabharata, alla fine di ogni età del mondo, detto yuga, assorbe l'universo. Nel primo dei quattro yuga ha prevalso l'uguaglianza generale, nel secondo è diminuita gradualmente la giustizia, nel terzo è venuto a dominare il peccato e il male, e, infine, nel quarto si è compiuto il male ed il peccato. I Veda sono stati trascurati. I movimenti di riforma del buddismo e del giainismo - religione fondata da Mahavira - hanno spinto fuori dalla posizione dominante l'antica vedica Brahmanesimo che in forma di induismo si è rivitalizzato. La sua formazione si rispecchia nelle epopee Mahabharata e Ramayana . Nella versione più diffusa che tratta la genesi del mondo da un uovo cosmico è rimasta la variante risalente ai Veda: Brahma è nato nell'uovo proveniente dalle antiche acque e con la sostanza dell'uovo ha creato l'universo. Brahma, come il creatore del mondo, era contro Vishnu, il conservatore e contro Shiva, il distruttore.

Brahma ha nominato ré nei cieli e in terra, Indra, dio del tuono e del fulmine, la figura più popolare dei Veda. Vishnu però è stato nominato Dio.

Il Mahabharata elenca i suoi innumerevoli nomi ed incarnazioni in esseri mortali. Durante l'avatar - la discesa - Vishnu scende a terra per ristabilire le leggi e le virtù - dharma - e per proteggere i suoi sostenitori. Durante le sue discese, in forma di pesce ha salvato dal diluvio tutti i semi vegetali, in forma di tartaruga ha salvato i tesori distrutti, in forma di cinghiale ha liquidato il demone - che ha affondato il mondo nell'oceano - nel corso di un duello durato per mille anni, prendendo l'aspetto mezzo uomo, mezzo

leone (uomo-leone) ha salvato la terra dalla tirannia del demone. É sceso da nano, da cavallo bianco ed è lui che si incarna anche nella figura di Buddha, di Krishna e di Rama. Come Rama, sposò Sita, che è stata rapita da Ravana. Rama, in testa all'esercito di scimmie ed orse ha vinto i mostri detti i rakhasa, nemici demoniaci degli uomini, ed ha liquidato anche Ravana, il loro re dalle dieci teste.

Vishnu reincarnato in Krishna ha ucciso il malvagio re Kansai. Secondo la tradizione, la terra ha chiesto aiuto agli dèi contro Kansai, e Krishna, cioè Vishnu stesso ha ristabilito il potere giusto. Da pastore è diventato guerriero ed uomo di Stato: ha salvato il popolo dai demoni avidi di vendetta. A tal fine ha sposato prima otto donne - la prima era Rukmini incarnazione di Lakshmi, la madre di Rama - e poi ancora 16 100. Aveva una meravigliosa capacità di poter stare accanto a tutte nello stesso tempo, e generò una prole numerosa come un esercito.

La loro divinità principale, Shiva, le cui caratteristiche di creatore prende l'aspetto nel suo simbolo di base, nel lingam. I lingam rappresentati da colonne di pietra, sulla yoni, organo sessuale femminile, sono diffusi in tutta l'India, e sono gli oggetti più importanti del culto di Shiva. Oltre ad essere dio Creatore, Shiva era allo stesso tempo anche distruttore che con la sua danza era capace di assoggettare decine di migliaia di persone. Il ruolo del distruttore del mondo e del distruttore degli dei alla fine di ogni Kalpa era il suo. Secondo il Kalpa, unità di tempo indu, un giorno e una notte di Brahma, equivale a ventiquattromila anni divini e mille anni della vita terrestre fanno un giorno degli dei. Brahma vive cento anni "propri", poi segue il grande annientamento, ma il caos passa gradualmente, nasce un nuovo Brahma e comincia un nuovo ciclo kalpa.

Si ritiene che Brahma sta vivendo ora il suo cinquantunesimo anno.

La moglie di Shiva è Parvati. Secondo le loro credenze, la prima moglie di Shiva poco dopo esser bruciata dal sacro fuoco, è rinata sotto forma di Parvati. Il loro dio del fuoco - anche negli antichi Rigveda - è Agni, che serve da mediatore tra gli uomini e gli dei. Le fiamme del fuoco sacrificale portano il sacrificio in cielo.



IMMAGINI PRIMORDIALI INKA

Le tribù Quechua credevano che il posto centrale occupa la triade degli dei: il dio del sole, il dio del tuono e il dio della luna. Il figlio del sole è il primo Inca, che con la sua sorella minore che è nello stesso tempo anche sua moglie, ha fondato il loro stato per il comando del padre. I Quechua adoravano la terra, ma è possibile trovare da loro anche il culto dell'acqua. Nell'era inka, in ogni città hanno costruito delle piscine con funzione cultico dove hanno effettuato il bagno rituale. Hanno celebrato sacrifici agli dei, dopo disastri naturali hanno offerto sacrifici più grandi. Sacrificavano uomini, bambini e lama.



IMMAGINI PRIMORDIALI MELANESIANE

Tra i melanesiani, visse fortemente l'immagine di *mana*. Una straordinaria vitalità e potenza attribuita agli esseri umani, animali e oggetti.

Ritenevano che gli antenati fossero stati in possesso di tale potere, su questo si basa la pratica magica del contatto con gli antenati. Facevano parte di questo culto degli antenati le società segrete diffuse dappertutto, i cui membri ricevevano *il mana*, per mezzo di operazioni rituali speciali, dai loro antenati che avevano rivestito il ruolo di mecenati e protettori personale. I melanesiani avevano immagini anche delle creature demoniache: di pesci-uomini che facevano annegare i nuotatori, degli uomini di bassa statura, senza naso, con un occhio solo che camminavano con leggerezza sulle rocce e nella foresta fitta.

Avevano idee specifiche sulla morte, sulle anime dei morti: si riteneva che le anime dei morti potessero trasferirsi in un neonato, potessero incarnarsi in una donna, in animali, in uccelli, in pesci.



IMMAGINI PRIMORDIALI MICRONESIANE

Le credenze micronesiane sono caratterizzate dalla molteplicità dei miti della creazione. Ad esempio, in una conchiglia avveniva la fusione del cielo e della terra. Gli elementi, le tempeste, le inondazioni erano create dagli Dei del cielo e dagli Dei degli Inferi congiuntamente. La terra era stata generata in diversi modi: gli Dei avevano gettato in mare sabbia, terra, cenere, noci di cocco, fiori.

All'isola di Nauru è conosciuto un mito, secondo il quale un uomo si è trasformato in squalo. Le persone sono eternamente immortali, come gli alberi che crescono di nuovo dopo il taglio della foresta.



IMMAGINI PRIMORDIALI MONGOLE E TURCHE

I buriati, viventi nella zona del lago Baikal ed al di là, anche dopo essere stati abbracciati dalla religione ortodossa hanno seguito lo sciamanesimo, secondo il quale gli Dei e gli spiriti possono essere suddivisi in buoni e malvagi. Le forze buone hanno creato ed hanno cambiato il mondo. I miti raccontano la creazione della Terra dal caos, la comparsa dei primi uomini, degli animali e dei corpi celesti. In alcune varianti, il creatore della terra e quello dei primi esseri viventi era Ehe-Burhan, lei è la madre anche dei primi corpi celesti. La sua figlia mite, Gurman Manzo ha creato gli Dei buoni e in generale tutto il meglio. Figlia del Male, Majasz Hara ha creato gli dei malvagi, le risorse del male... Nelle credenze dei jacuti, Jurjunh Aji Tojo, il signore creatore bianco è il dio principale, il capo dell'universo. Un venerabile vecchio, vestito di pellicce costose, emette calore e luce. Nella sua figura hanno personificato il sole.

La loro visione generale della struttura e della creazione dell'universo differisce solo leggermente da quella degli altri popoli mongoli: la terra, l'acqua, il fuoco e l'aria, si sono formati sull'orlo del caos, la terra si è formata sulla superficie dell'oceano del mondo.

Nel centro della terra rotonda, si eleva la montagna del mondo che riposa sull'elefante che sta su una tartaruga gigante galleggiante. Secondo la *Storia segreta dei Mongoli*, cronaca epica del XIII secolo, i mongoli adoravano il cielo e la terra. Il dominatore del mondo, Tengri - il senza origine - è il creatore di tutto ciò che esiste. Il cielo determina il destino degli uomini e condivide il potere. Etügen è la madre terra, Tengri è il padre cielo. Inoltre furono venerati il sole e la madre luna. Kormusta era la divinità suprema: è il difensore della terra, di tutto il mondo visibile e degli esseri viventi. Nel Medioevo, la figura di Kormusta è unita con Tengri, con la divinità del cielo del culto sciamano, con il cielo eterno, e come tale figurava quale padre o creatore di Gengis Khan.

Oggigiorno, il posto del cielo, che fu l'unico dio venerato (dio-cielo), occupa la sala delle divinità celesti, quella dei Tengri, che sono in 99 o in 33 e sono guidati da Kormusta. Il Pantheon è completato da un gruppo di divinità lamaiste tibetane. Con l'ampia diffusione del buddismo molte divinità e storie sono state assorbite nelle loro credenze. Secondo il culto sciamano, lo spirito degli antenati si mette in contatto con i possessori locali dello spirito e ne acquista forza magica. Questi spiriti governano gli elementi, capaci di stabilirsi nell'uomo, che ha un'anima "immortale" e un'anima "fisica" (corporale). I mongoli credevano che i demoni, gli spiriti maligni, di solito non fossero morti di morte naturale e fossero nati dallo spirito dei criminali. Conosciamo le credenze dei popoli turchi - turchi, azeri, turkmeni, kazaki, kirghisi, uzbeki, uiguri, tatari - prima della loro conversione all'Islam da fonti cinesi, persiane e arabe. Ritenevano che inizialmente fosse stato creato il "cielo blu" e la "terra nera", fra questi due fosse stato creato "il figlio dell'uomo". "Il cielo è "tetto del mondo" sul quale ogni giorno nasce il sole e la luna. Avevano particolare considerazione per il sole nascente. La porta d'entrata della tenda dei kagani fu sempre rivolta ad est, verso il sole nascente. Tengri, il cielo, la divinità suprema, vive nel mondo superiore. Eha, insieme ad altri Dei dispone di tutto ciò che esiste al mondo, compresa la sorte degli uomini. Quando li manda al popolo, ordina loro di punire i renitenti. Umay, moglie di Tengri è la dea della fertilità. É patrona dei guerrieri e moglie del kagano, che dall'esterno assomiglia ad Umay. Ger Su - terra e acqua - era il dio principale del mondo centrale. I turchi lo consideravano il loro protettore. La maggior parte del popolo turco è convertito all'Islam, la parte minore al buddismo o al cristianesimo.



IMMAGINI PRIMORDIALI POLINESIANE

Polinesiani sono gli aborigeni delle isole situate nella parte centrale dell'arcipelago del Pacifico. I loro Dei erano eccellenti nella realizzazione di azioni come la separazione della terra dal cielo, la creazione della terra, degli uomini, della cultura. Come dominatori degli elementi, hanno creato i contrasti: luce- buio, siccità - acqua, mare - foresta, pace- guerra. Tangaroa, il dio creatore celeste, che fa fronte a Tane, il dio della foresta, delle erbe selvatiche, degli animali selvatici, e degli uccelli. Rongo è il dio della pace. Maui, nelle credenze religiose polinesiane, è un eroe prestante, messo dalla madre sulle onde del mare, affidato alle cure degli Dei che lo dotarono di abilità magiche. Maui "imprigionò" il Sole, catturò il vento, fece dono del fuoco agli uomini.



IMMAGINI PRIMORDIALI ROMANE

Come era la fede dei Romani e quale era il segreto della loro forza?

Secondo le credenze dei popoli italici - sabini, latini, umbri - il mondo è popolato da forze misteriose, da fantasmi, da Dei. A volte formavano una folla impersonale, a volte avevano un carattere più o meno stabile maschio o femmina. I loro miti erano differenti da altri miti antichi, in particolare da quello greco: non parlavano del matrimonio e dell'origine degli Dei. La mitologia romana, formatasi più tardi, ha preso molti miti italici in forma riveduta. Nella religione, evolutasi dalla fusione di vari gruppi etnici, era molto significativa l'influenza greca ed etrusca, in cui il culto degli alberi e delle foreste aveva una parte importante. C'era un mito secondo il quale il mondo era stato creato da Giano - che fu poi emarginato da Giove - e che gli uomini discendevano da una quercia, originariamente vivevano selvaticamente e in seguito si sono civilizzati. Ne parla anche Virgilio nell'*Eneide*. In alcuni posti, furono venerati come sacri anche i boschetti, gli alberi sui colli di Roma. A Roma il fico era sacro, ai piedi di un albero di fico Romolo e Remo furono allattati dalla lupa.

Romolo fu il fondatore di Roma e le dette il nome. Roma divenne capo dell'alleanza latina, e prese il culto degli dei dai suoi alleati. Il tempio (di Giove) divenne centro di culto, mentre Giove Capitolino divenne il dio romano del potere e della gloria. I Romani credevano che il mondo degli Dei fosse organizzato come quello degli uomini, avevano il loro re nella persona di Giove. Gli Dei più prestigiosi, come i senatori, erano chiamati padri. Servi divini e forse anche vergini divine erano a loro disposizione, i quali - per analogia con le sacerdotesse vestali - custodivano il focolare domestico degli dei.

Vicino a Giove - che può essere identificato con Zeus- prendono posto gli Dei analoghi dei diversi Dei greci. Cerere, la dea della fertilità del suolo, della maternità, e del matrimonio. Cupido - corrisponde ad Eros - il dio dell'amore; Diana, la dea della vegetazione, la personificazione della luna; la regina Didone è la fondatrice di Cartagine. Virgilio nell'Eneide ha scritto che le navi di Enea - figlio di Venere - in viaggio verso Troia - entrano nel porto di Cartagine, e Didone per ordine di Venere sarà l'amante di Enea. Però Giove manda Mercurio - dio del commercio - da Enea con l'ordine di riprendere la navigazione verso Italia, dove lo aspetta la sorte di diventare progenitore dei fondatori di Roma. Didone non è capace di sopportare la separazione, si suicida, ma prima predice la discordia fra Cartagine e Roma.

Fauno è il dio dei campi, dei boschi, dei pascoli, degli animali; Flora è la dea dei cereali, dei fiori, della fioritura dei giardini. Fortuna è la dea della felicità, della fortuna e del successo. Ercole corrisponde a Eracle. Giunone, la moglie di Giove, è la dea del matrimonio, della maternità, delle donne e della fertilità femminile. La giustizia è spesso raffigurata come una figura femminile con la bilancia. Il culto della giustizia aveva templi e sacerdoti. Marte, nella triade del pantheon romano, è una delle divinità principali accanto a Giove e Quirino - originariamente fu il dio dei sabini - ed è padre di Romolo. Nella persona di Minerva, dea di origine etrusca, adoravano la mecenate dell'artigianato, e delle arti. Il culto di Nettuno è sempre stato in relazione con le acque. Era identificato con Poseidone. Le Parche erano dee del destino, sono riconducibili alle Moire greche. Saturno è uno dei più antichi Dei romani, il padre di Giove, che ha insegnato ai suoi sudditi l'agricoltura e la vita civile. Silvano è il dio della foresta e della natura selvaggia; Tellus è la dea della terra feconda, della forza produttiva della terra. La madre di Cupido (Eros), Venere, è la dea della passione d'amore, ma anche la patrona dei romani. Vesta diventa la dea del sacro focolare domestico mentre Victoria era la dea che personificava la vittoria. Vulcano era il dio del fuoco distruttore e di quello purgatorio, in suo onore bruciavano le armi del nemico sconfitto. E del nemico sconfitto ce ne era in abbondanza! Solo i berberi, nomadi di spirito libero del Sahara, sono rimasti invincibili per tutto il tempo.



IMMAGINI PRIMORDIALI SEMITICHE

I popoli semitici occidentali dal IV-III millennio a.C. vissero in Siria, Fenicia e Palestina. Dai popoli cananei, amorrei, ugarit, fenici, giudei, israeliani e da quelli appartenenti al gruppo aramaico non si è formata una fede comune prima del culto di Jahvè (monoteismo). Anche se linguisticamente erano vicini l'uno all'altro, avevano una cultura comune nelle linee principali ed erano sempre in contatto tra loro. Oltre agli Dei comuni avevano le loro divinità locali. Il nome degli Dei era spesso difeso da tabù. In genere, usavano il soprannome (epiteto), il nome supplementare, l'allocuzione (apostrofe). Il culto del Dio Baal, Signore del cielo, era molto diffuso. In Palestina, fin dalla prima metà del primo millennio a.C., nelle comunità ebraiche in Giudea cominciò a svilupparsi il giudaismo monoteista basato sul culto di Jahvè.



IMMAGINI PRIMORDIALI SUMERE E ACCADICHE

Le tribù sumere, di origine sconosciuta, sei mila anni fa presero possesso della valle del Tigri e dell'Eufrate e fondarono la loro prima città- stato. Il periodo sumerico della Mesopotamia abbraccia circa un millennio e mezzo. Nel testo *Gilgamesh, Enkidu e gli Inferi* si legge: "Quando il cielo fu separato dalla terra, quando An prese per sé il cielo, quando Enlil prese per sé la Terra, e a Ereškigal furono dati in dono gli Inferi". Secondo le idee sumere sul mondo sotterraneo, i confini degli inferi sono indicati da un fiume sotterraneo, che si può attraversare con un traghetto.

I popoli semitici orientali, gli accadi che occuparono la Mesopotamia, da tempo immemorabile, erano vicini dei sumeri e stavano sotto la forte influenza sumera. Quattro millenni e mezzo fa, il sovrano della città Akkad, nella zona meridionale della terra tra fiumi, unì questa terra nel "regno sumero e accadico" che più tardi, dopo l'ascesa della Babilonia, iniziò ad essere chiamata Babilonia. L'integrazione dei popoli sumero e accadico continuava, e lo spostamento della lingua sumerica dalla lingua accadica (assiro-babilonese) non causò la completa cessazione della cultura sumera né il cambio della cultura sumera con quella nuova semitica. Ogni dio accadico da noi conosciuto è di origine sumerica od è identificato da molto tempo con un dio sumero. Così il dio accadico del sole Shamash è identificato con il sumero Utu, la dea Ishtar con Inanna e con una miriade di altre dee sumere. Con l'ascesa di Babilonia ebbe un ruolo sempre più importante il dio della città di Babilonia, Marduk, ma prendendo in considerazione l'origine, anche questo nome è sumero.



IMMAGINI PRIMORDIALI VIETNAMITE

La maggior parte della popolazione vietnamita, detti viet, ha un grande passato e l'organismo statale sviluppato: la loro cultura scritta ha tradizioni secolari. I loro miti si sono mescolati con insegnamenti buddisti, taoisti, la cui figura centrale è lo spirito che regge il cielo ed ha creato l'ordine nel caos primordiale, e con un pilastro di pietra ha separato il cielo dalla terra. Canti popolari parlano di spiriti che tengono conto delle stelle, che piantano gli alberi, che alzano le montagne.



IMMEDESIMAZIONE

L'immedesimazione è uno stato psicologico possibile - nel corso dell' interpretazione del mito - dell'interprete del mito da una parte e quello dello spettatore dall'altra. Lo svolgimento e la questione dell'immedesimazione fu un problema artistico anche già nell'antichità e anche da allora è oggetto di dibattito. La questione sorge in modo che l'interprete del mito sente le sensazioni e le emozioni che sta raffigurando oppure conoscendo le opzioni di visualizzazione dei vari sentimenti ed emozioni, illustra continuamente le fasi psicologiche raffigurate monitorando la coscienza di se stesso. Le due opzioni, come il dilemma fondamentale riguardante la professione interpretativa, erano posate una accanto all'altra da Diderot. Lui stesso di fronte all'immedesimazione esigeva dall'attore l'illustrazione cosciente. In confronto a lui Rousseau richiede l'immedesimazione durante il gioco di ruolo. Nel novecento, il più potente rappresentante dell'immedesimazione era Stanislavskij, mentre quello della illustrazione dell'immedesimazione quasi proibitiva era Brecht. In teoria, le due posizioni sono inconciliabili, nella pratica artistica di solito valgono una accanto all'altra, mescolandosi tra loro .



IMMORTALITÀ

Eos, la dea dell'aurora chiese a Zeus di donare l'immortalità per Titone, suo marito. Zeus ha soddisfatto la sua richiesta. Dimenticò però di chiedere anche l'eterna giovinezza. Così Titone diventò sempre più vecchio come gli altri uomini e visse stentatamente la sua vita immortale da vegliardo decrepito, rattrappito, miserabile finché non fosse mutato in cicale per compassione degli dei.

Della vecchiaia anche la morte è migliore.



INCESTO

Incesto - incestus - significa matrimonio o relazione sessuale tra consanguinei. Appartiene a questo il matrimonio dei primi genitori che vissero come unica coppia. Questo incesto, non considerato perversione, è coerente con il fatto che nei riti più importanti sciolgono i divieti di matrimonio e altri divieti, e questa pratica serve da precedente per i matrimoni incestuosi in alcune tradizioni reali: dei faraoni e degli inca.



INIZIAZIONE

I riti di iniziazione si trovano praticamente in quasi ogni testo in cui figura l'episodio del divenire l'eroe. Nel corso dell'iniziazione qualcuno passa da uno stato in altro: è ospitato da un circolo chiuso, diventa un membro a pieno titolo di una tribù, delle società maschili, di un culto esoterico, del circolo dei sacerdoti, stregoni o sciamani, è

l'iniziazione che dà forma a tale cambiamento di stato, che può essere sia il passaggio all'età adulta o il raggiungimento della capacità di sposarsi. L'iniziazione nel rito è identico alla morte e alla rinascita, il che rispecchia il punto di vista che l'individuo che capita in uno stato nuovo si annienta in quello vecchio.

Un elemento molto importante delle iniziazioni rituali è la prova che l'eroe deve sostenere nel regno dei morti, in cielo, in altri paesi abitati dagli spiriti malvagi, dai mostri.

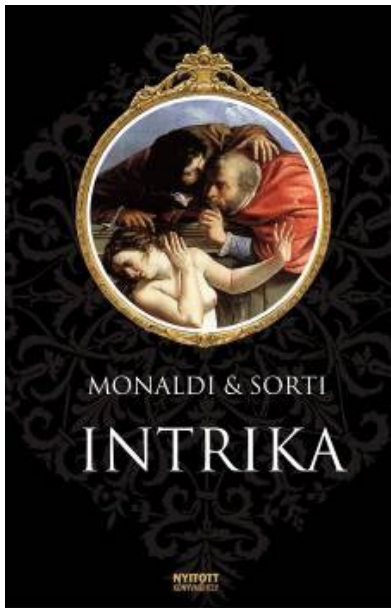
L'eroe dà la testimonianza della fermezza, acquista fantasmi disponibili, forza magica, guadagna potere sugli elementi, acquista qualcosa per la gente, stermina mostri che attentano alla loro vita pacifica. La morte dell'eroe mitologico è spesso percepita provvisoria dal mito, fornendo la speranza che la persona tornerà dal regno dei morti e nel futuro tornerà a vita nuova.



INSETTI

Le figure degli Dei e degli uomini, trasformati in insetti, attraversano tante storie mitologiche. Era, moglie di Zeus, trasformata in tafano perseguita l'amante del marito, trasformata in vacca. Secondo alcune credenze antiche, l'anima umana si trasforma in una farfalla.

Nella cultura europea, per lungo tempo è prevalso l'effetto dei motivi di insetti biblici come la locusta, la pulce, la mosca. Si può ricondurre qui il nome di Satana - il signore delle mosche - Belzebù.



INTRIGO

Nel vecchio uso linguistico ungherese insidia, imbroglio. Nel senso drammaturgico è un'azione, un atto svolto in segreto con risolutezza da un personaggio del mito - intrigante - il che porta alla tragedia, alla caduta dell'eroe mitologico oppure ad una soluzione fortunata.



ISLAM

Per i musulmani, Allah è l'unico dio. Eterno e onnipotente. Il testo del Corano l'ha dato lui per bocca di Maometto. La struttura del libro sacro dell'Islam si è formata dopo la morte di Maometto fino alla metà del VII secolo. Il Corano è diviso in centoquattordici capitoli, detti sure. A seconda di dove e quando disse Maometto, il Dio parlasse in prima o nella terza persona in forma di dialogo con i nemici dell'Islam o con gli oscillanti. Il Corano include prescrizioni religiose-giuridiche che specificano lo stile di vita e comportamenti "piacevoli a Dio" e le regole riguardanti alcune pratiche cerimoniali. È ritenuto importante anche la tradizione sacra dell'Islam, la Sunna, che si basa sugli Hadit, storie sulla vita di Maometto che riassumono anche le tradizioni.

In fede del Corano Allah è il creatore dell'universo: ha separato lui il cielo e la terra, dall'acqua ha creato tutti gli esseri viventi. Ha creato la terra in due giorni, il cielo in sette giorni. Egli ha creato i sette cieli uno dopo l'altro, cioè uno sopra l'altro, ha creato la luna splendente e ha creato il sole luminoso. Sopra il settimo cielo si trova il trono di Allah. Nel cielo si trova il paradiso, la janna e anche l'inferno, la jahannam. I primi esseri umani, Adamo e sua moglie Havva sono stati sistemati da Allah in paradiso, ma hanno assaggiato il frutto proibito, e Allah li ha banditi sulla Terra. Havva, ha dato vita ad un figlio e ad una figlia ogni anno, ha messo alla luce settanta coppie di gemelli, e quindi ha gettato le basi della razza umana.

Gli ordini di Allah sono fatti pervenire a terra per via dei profeti - a volte provenienti da diverse nazioni. Secondo la tradizione, dei profeti ce ne erano 124 mila, dei quali i più importanti sono: Ibrahim, Musa, Isa, Suaib, Hud e Salih. Molti profeti musulmani corrispondono ai personaggi del Nuovo e Antico Testamento: Adam (Adamo), Nuh (Noè), Ibrahim (Abramo), Musa (Mosè), Lut (Lot), Ajjúb (Giobbe), Harun (Aronne), Isa (Gesù), Yahya (Giovanni Battista), Marjan (Maria), Zakaria (Zaccaria).

Secondo il Corano Isa predisse il profeta Maometto. Maometto è "ambasciatore" di Allah e un profeta, uno dei profeti che da Allah era già stato inviato dagli uomini anche

prima. Maometto è "torcia luminosa ", prescelto da Allah per portare agli uomini la verità:" Di': io sono solo un uomo come voi, ho ricevuto la rivelazione che il vostro Dio è l'unico dio "..

Dopo la Kaaba di Mecca, il secondo più grande santuario dell'Islam è la tomba di Maometto a Medina. Appartengono ai santi i membri della famiglia di Maometto. Sua moglie, Aisa e la figlia, Fatima. Cugino e figlio adottivo di Maometto, Ali ha sposato Fatima. Ali è considerato santo dagli sciiti . Gli imam sciiti e le dinastie regnanti in numerosi paesi musulmani fanno risalire le loro origini a Fatima. Categorie speciali dei santi sono i sahíd, martiri morti per la fede o gli innocenti uccisi. Un numero significativo dei santi è sufi che è memorabile per la capacità miracolosa. Secondo l'Islam, gli uomini possono avere contatti intimi con i ginii (geni), creature preistoriche, che possono assumere anche aspetto umano, e sono predisposti a far male agli uomini. Per equilibrarli è stato dato agli uomini un "proprio" angelo, che li spinge a fare buone azioni.

Lo sciismo è nato sul terreno del principio dell'eredità del potere in base a alla parentela. Hanno delegato il diritto della guida delle comunità musulmane alla famiglia di Maometto ,cioè ai figli nati da Ali e Fatima. Secondo la dottrina della successione spirituale la "luce di Maometto" è pervenuta agli "imam santi." A differenza dei sunniti dove l'imam è la guida laica e spirituale eletta dai membri della comunità; dagli sciiti l'imam è l'erede della missione di Maometto, il sommo sacerdote, che per mezzo della forza divina - che si manifesta in lui - è detentore della conoscenza infallibile e segreta.

Gli sciiti venerano il Corano, ma sono convinti che ne hanno rimosso i cenni su Ali per l'ordine del califfo ottomano.

K



KALPA

Nell'induismo il Kalpa corrisponde ad un giorno di Brahma e ad una notte di Brahma, cioè a ventiquattromila anni divini e un giorno divino equivale a mille anni nella vita terrestre.

L



LEGGENDA

Le leggende nella poesia popolare formano un gruppo a parte perché hanno un meraviglioso elemento fantastico ma le ritengono vere come se fossero avvenute veramente nei tempi storici. I miti trattano per lo più i personaggi della storia della religione mentre le leggende parlano degli eroi della storia profana, e non hanno necessariamente elementi miracolosi.



LEONE

Nella mitologia e nel folclore di molti popoli africani e asiatici, il leone rappresenta il supremo potere divino, il simbolo del potere, della grandezza, del Sole e del fuoco. Nelle culture antiche l'immagine del leone compariva fra i simboli più frequenti, figura quale guardiano nelle tombe dei re e nei palazzi dell'antico Egitto. Statue di leoni fanno la guardia all'ingresso dei templi assiri e babilonesi, delle pagode indiane e cinesi, dei santuari buddisti.



LEOPARDO

La figura del leopardo è largamente conosciuta nelle regioni delle coste orientali del Mar Mediterraneo. Secondo gli Ittiti antichi è l'animale sacro degli dei che visse nei giardini zoologici reali e fu il simbolo della fertilità femminile. Anche Omero fa cenno degli eroi rivestiti in pelle di leopardo o di pantera.



LOTO

Il loto è un simbolo di potere creativo femminile: uccide, il luogo di nascita della vita. Rappresenta anche la fertilità, la prosperità, la progenie, lunga vita, la salute, la vitalità e la gloria. Nell'antico Egitto, nelle rappresentazioni rimaste si vede il dio Horus seduto sul fiore di loto. Per Iside ed Osiride serve da trono, e così divenne un simbolo del potere reale. La figura del bambino seduto sul calice di loto era un argomento preferito fino al periodo romano. In molte raffigurazioni il Sole neonato troneggia su un fiore di loto, dal bocciolo di un fiore di loto nacque il dio Ra. In India, il loto ricorda la yoni, l'organo sessuale femminile, e personifica la madre degli dei. Buddha spesso troneggia sul loto. Il paradiso buddista è spesso raffigurato come un luogo in cui gli uomini, similmente agli dei, sono nati in un calice di loto. La maggior parte delle divinità indù sono rappresentate sedute su un trono a forma di loto o accanto a un sostegno.

In Cina, il loto è una pianta ritenuta sacra anche già prima della diffusione del buddismo. Qui rappresenta la purezza e la saggezza, la fertilità e la forza fecondatrice. La simbologia del loto dall' Egitto, dall'India e dalla Cina è arrivata anche nella regione mediterranea. Le tracce inconfondibili di questo fatto sono le raffigurazioni di giglio e di tulipano nella tradizione cristiana.



LUPO

Il lupo in molte credenze popolari europee e nordamericane è in rapporto con una squadra di guerrieri, con il loro comandante, con il dio della guerra e con il culto degli antenati della tribù. Romolo e Remo sono stati allevati da una lupa, ma l'eroe del mito di

numerose nazioni cresce allo stesso modo. Il lupo come il dio della guerra appare anche nelle tradizioni indoeuropee. Il branco di lupi è stato il simbolo di un esercito solidale nell'area del Caucaso. Secondo un'idea indo-europea la persona che commette un peccato grave si trasforma in lupo e nello stesso tempo figura come emarginato, vittima perseguitata e come assassino, animale rapace a caccia di prede. Freud e anche altri psicoanalisti hanno studiato il cosiddetto caso clinico dell'uomo dei lupi.

M



MADRE DEGLI DEI

La madre degli dèi nella mitologia della maggior parte dei popoli del mondo è la suprema divinità femminile, di solito è la moglie del dio creatore e coinvolge nella creazione: in genere è la terra stessa. Nella mitologia greca, Gaia, la moglie di Urano, la madre dei titani e dei giganti.



MANDRAGOLA

Il ruolo particolare della mandragola spiega il fatto che questa pianta ha delle proprietà stimolanti e la radice assomiglia al corpo umano. Pitagora la chiamò pianta antropomorfa. Le illustrazioni degli antichi erbari la disegnano come figura maschile o femminile dalla cui testa crescono le foglie, alle gambe giace qualche volta un cane incatenato o morente. Vi era la convinzione profonda che la mandragola fosse un afrodisiaco ed avesse un ruolo nel concepimento. Questa credenza nel Medioevo creò una vera e propria industria. La mandragola nel periodo preistorico fu ampiamente usata nella medicina popolare e nella magia.



MARE MONDIALE

Il mare mondiale nelle tradizioni è acqua primordiale da cui è nata la Terra e, in senso generale, anche il cosmo. Secondo i sumeri, tutto il mondo era allagato dal mare mondiale, che non aveva né inizio né fine - era eterno. Secondo la versione babilonese, nel mare mondiale infinito non era altro che due mostri. Nella mitologia egizia sulla creazione il mare mondiale esiste fin dall'inizio. Molte tradizioni asiatiche partono dall'idea di un mare mondiale primordiale infinito ed eterno. Il mare mondiale dei greci è principalmente è un fiume enorme del mondo o una "fiumana" che circonda la Terra. Il fiume, le fonti, servono come origine per le correnti marine, sono la residenza del sole, della luna e delle stelle, si alzano da essi, e tramontano in essi. Secondo Esiodo, l'Oceano è il figlio del più vecchio titano, Urano nato da Gaia. L'Oceano - Okeanos - era venerato dagli dei come genitore molto molto vecchio, se ne prendono cura anche se vive in solitudine. L'acqua è uno degli elementi fondamentali dell'universo: il punto di partenza di tutte le cose esistenti, equivalente al caos primordiale.



MESE

In alcune tradizioni, ogni mese ha un contenuto mitologico specificato. Secondo l'opinione diffusa la Luna determina il numero dei mesi, la loro successione, le linee di delimitazione fra di loro e al loro interno. I Romani ed i Greci hanno reso base della loro cronologia, il mese lunare. L'inizio di ogni mese è stato segnalato dalla sera del novilunio. Questo giorno è stato dedicato ad Apollo nel calendario di Attica, ma erano legate anche feste e cerimonie religiose con i mesi stessi.

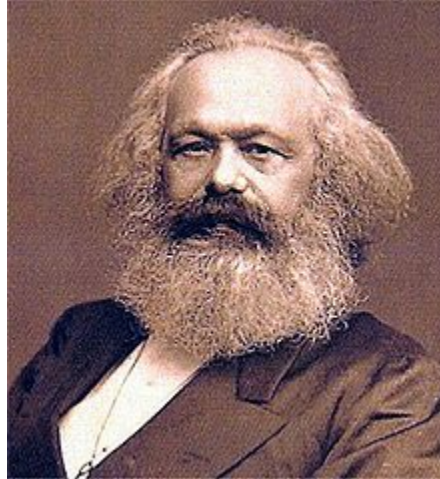
Legami ancora più stretti collegano i mesi del calendario romano - che hanno preso i nomi degli dèi - alla mitologia, e sono portatori delle loro caratteristiche particolari. Secondo le leggende, Romolo, il primo re romano, ha diviso l'anno in dieci mesi: marzo

(Marte), Aprile (Afrodite), maggio (Maia, madre di Mercurio), giugno (Giunone); gli altri hanno ricevuto il nome secondo il numero d'ordine : Quintilis (quinto mese, più tardi, con Giulio Cesare è stato nominato luglio), sextilis (il sesto mese, che dopo in onore dell'imperatore Ottaviano Augusto è stato nominato agosto), settembre (settimo), Ottobre (ottavo), novembre (nono) dicembre (decimo). Secondo la tradizione, Numa Pompilio ha aggiunto due ulteriori mesi: gennaio (Giano) e febbraio (februalia: grande sacrificio espiatorio a fine anno). Definizione dell'inizio dell'anno è stato il compito di un sacerdote che stava osservando la luna nuova da un edificio di culto costruito sulla collina del Campidoglio, e che ha annunciato solennemente l'avvento al popolo. Le parole calendae e calendario risalgono al verbo calare (chiamare, convocare).



METALLI

Nei testi mitologici dei metalli figurano soprattutto l'oro, l'argento, il rame e il ferro. L'oro è il simbolo della luce, dell'alba e del giorno, della gloria, dell'amore. L'argento simboleggia il talento, la saggia intuizione, l'eloquenza, l'anima umana, la gioia, la conoscenza, la vecchiaia, il commercio, il denaro. Il colore dell'autunno è il rame: si può metterlo in relazione con la realizzazione della speranza e con il declino. Il ferro simboleggia la stabilità, la durezza, la forza, la potenza, la resistenza, la pazienza, la brutalità.

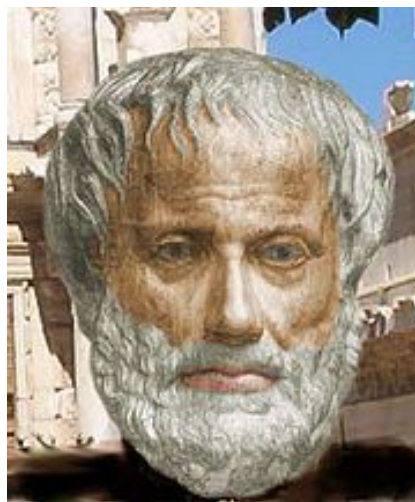


METAMORFOSI

La storia fa i suoi giri come un CD-ROM.

La caratteristica dello sviluppo delle culture è la costrizione di cambiamento dell'uomo conformemente agli obiettivi. Gesù, Schopenhauer, Marx, Attila József anche se avessero avuto un testamento, avrebbero aperto quello di Gesù nelle camere di tortura dei gesuiti, quello di Marx nei campi di sterminio della Siberia, quello di Schopenhauer alla presenza di Mengele, quello di Attila József nel pantheon del movimento operaio.

Ogni idea promettente dunque crea e distrugge .



MIMESI

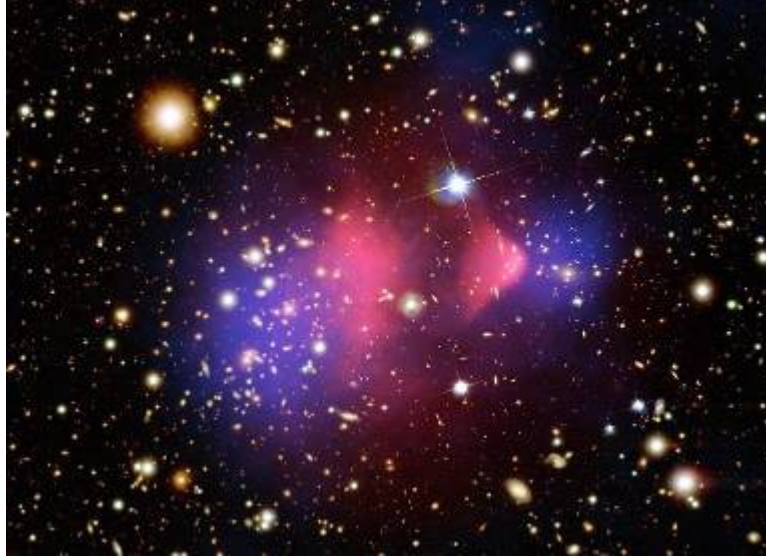
Parola greca: significa imitazione. É la categoria della riproduzione artistica della realtà. In origine, il mimos greco aveva il significato del movimento dell'attore senza maschera. La riproduzione artistica divenne categoria generale da Aristotele. Non si tratta di una riproduzione semplice e servile: non è l'imitazione della realtà, ma la scoperta dell'essenza. Aristotele nella *Poetica* la definisce affermando che l'arte non descrive quello che è successo, ma quello che potrebbe succedere, in quel caso, secondo la necessità interna della realtà.



MINERALI

Nella tradizione mediorientale, troviamo una serie di esempi in cui i minerali come pietre preziose sono diventati simboli mitologici. Le pietre preziose sono in grado di svolgere un ruolo significativo nel discorso biblico. Si legge nel libro di rivelazione: "...e mi mostrò la città santa, Gerusalemme, che scende dal cielo, da Dio, risplendente della sua gloria e grandezza, è simile a quello di una gemma preziosissima, come pietra di diaspro cristallino."

I minerali svolgono un ruolo notevole nella tradizione del sud-est asiatico e dell'Estremo Oriente e soprattutto nella Cina antica, dove la giada ha un posto speciale.



MITI ANTROPOGONICI

I miti antropogonici narrano la nascita dell'uomo, la creazione, talvolta l'origine degli organi umani. Sono per lo più caratterizzati dal fatto che all'inizio tutto ha un aspetto umano: tutti gli esseri, animali, oggetti e fenomeni - il sole, la luna, le stelle, la residenza delle tribù, anzi l'intero universo - è descritto spesso come se fossero nati dagli organi del "primo uomo" .



MITI ASTRALI

É il motivo diffuso dei miti astrali che trattano le costellazioni, le stelle ed i pianeti, che le stelle sono uomini andati in cielo e lí sono diventati una stella o una costellazione.

Nella mitologia greca, formano costellazioni gli dei e ninfe sollevati al cielo. I miti astrali sumeri-accadici hanno fortemente influenzato la cultura di altre nazioni. Nella loro

mitologia ad ogni Dio corrisponde un corpo celeste. Una particolare importanza è stata attribuita al pianeta Venere.



MITI CULTICI

I miti cultici si sono sviluppati da ogni popolo, e danno spiegazione su una certa abitudine o su un atto cultico. I rituali complicati del culto di Iside e Osiride in Egitto hanno fatto vedere sempre di nuovo e nuovo come Iside cercò il corpo ucciso di Osiride. Il popolo provò tristezza per questo e pianse. Poi ha fatto vedere come tornò in vita il Dio ed erano tutti presi dalla gioia. Hanno fatto parte del culto di Dioniso - legato alla viticoltura ed alla enologia- le manifestazioni orgiastiche che erano in contatto con la storia mitologica che tratta del giovane Dioniso. É stato visualizzato come Dioniso è venuto sbranato dai titani e come è risorto. La tradizione della morte e della risurrezione di questa divinità - raccontata nei miti e presentata durante le cerimonie e riti sempre di nuovo - apparentemente ha preceduto la pratica dei Vangeli, che mediante la figura di Gesù Cristo, racconta la storia del sacrificio umano, quella del dio sofferente e risorto.



MITI DUALISTICI

I prerequisiti della nascita dei miti dualistici hanno origine nelle caratteristiche dello spirito umano. La divisione del mondo in categorie opposte si vede anche nei bambini, classificazione simile può essere osservata nei giochi dei bambini quattrenni. Le tribù primitive descrivono il mondo con l'aiuto di simboli opposti: sole - luna, uomo - donna, destra - sinistra. Troviamo segni con tale dualità anche nella mitologia egizia dove con il duello di Horus e Seth, due dei concorrenti, si unisce il contrasto fra il cielo e la terra, la terra e gli inferi, la destra e la sinistra, il nero e il rosso, il potere e la forza, la vita e il dominio, l'esistenza e il divenire qualcosa.

L'universo è così concepito come un sistema equilibrato di opposti. I testi di Qumran mostrano la guerra dei figli della luce contro i figli delle tenebre.



MITI ESCATOLOGICI

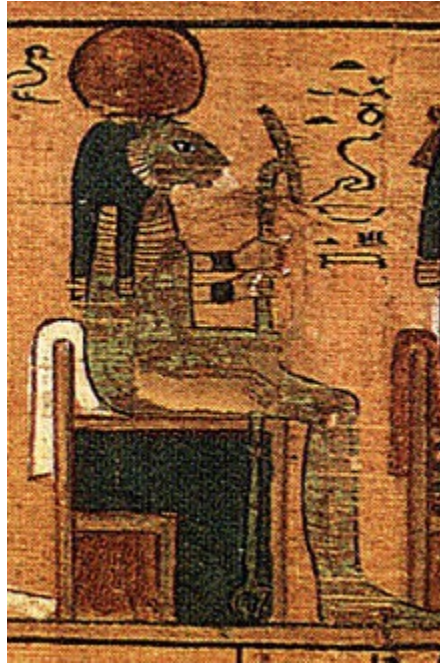
Prevedono la fine del mondo le storie che la mitologia chiama miti escatologici, usando la parola greca antica *eschatos* -ultimo. Nella mitologia indù, l'universo sarà distrutto quando Brahma si addormenta e si fa notte per lui. All'alba, ricrea il mondo. L'Apocalisse, la visione della catastrofe globale definitiva ha già preoccupato anche i persiani.



MITI ETIOLOGICI

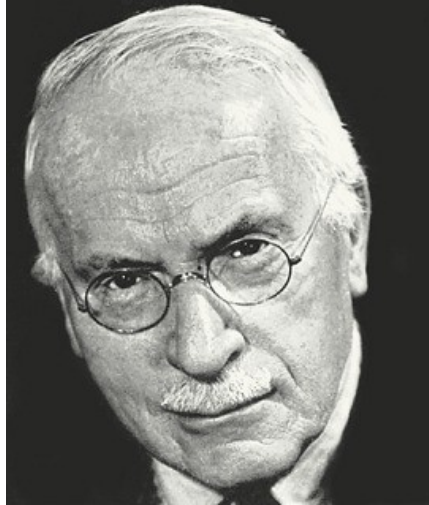
Ci sono miti esplicativi - etiologicali- che raccontano l'origine di un fenomeno naturale o sociale. Sono infantilmente ingenui le credenze che discendono dagli aborigeni

australiani e che spiegano le qualità degli animali: i pipistrelli non riescono a vedere di giorno perché uno di loro una volta è caduto nella tana di un albero ed i suoi occhi risultavano feriti da un ramo.



MITI SULLA LUNA

Sono diffusi i miti sulla Luna in cui la luna è in qualsiasi connessione con il sole. Nella mitologia egizia, la dea della luna, Tefnut e suo fratello Shu, il sole sono strettamente collegati una all'altro anche come gli occhi, sinistro e destro. Il matrimonio del sole e della luna è incarnato in molte immaginazioni. Ma spesso si osserva anche il contrasto fra il sole e la luna. Nella tradizione cinese, la luna e il sole sono stati collegati a forze opposte: il sole alle forze luminose, alla forza calda yang, al principio positivo e attivo maschile, e la luna alla forza yin femminile, passiva, scura, fredda.



MITO

Il mito vive in noi. Gli Dei e gli eroi del mondo antico diventarono i principali attori dell'età rinascimentale, la conoscenza dell'affollato pantheon della mitologia greca è divenuta parte della cultura generale.

La mitologia greca è una delle più antiche forme di conoscenza del mondo. La bellezza del mondo fu creata dagli Dei in una lotta feroce, quando gli Olimpici (gli Dei dell'Olimpo) annientarono gli antichi mostri disarmonici.

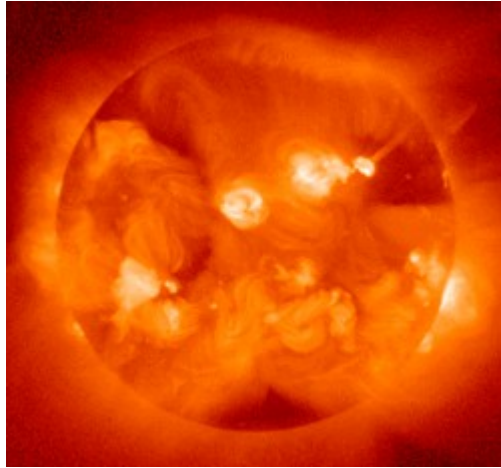
Si può osservare che il mito è la fase di sviluppo della coscienza, che precede lo sviluppo della letteratura scritta. Le fasi dell'ontogenesi ripetono quelle della filogenesi, mentre dal momento della sua "concezione mentale" nel processo del divenire umano, in ogni epoca e cultura ha creato i suoi miti. Il mito che vive in noi, e fa parte del nostro inconscio collettivo.

L'uomo che mai ha pregato il Dio, stava in attesa davanti alla sala operatoria. Le ore passate lo opprimevano come un peso insopportabile. Sua moglie rimarrà in vita? E chi non ha mai pregato, ha cominciato a mormorare delle preghiere. Dalla profondità dell'inconscio, come fonte di energia elementare, è sorta la preghiera.

La letteratura, nel corso di tutta la sua storia, aveva contatti con il patrimonio mitologico preistorico e antico, il quale - secondo Jung, il famoso psicologo svizzero - è l'incarnazione dell'inconscio collettivo.

Molti hanno affrontato la questione dell'origine degli Dei. Secondo Frazer, l'etnografo diventato classico, l'immagine degli Dei sorse nella mente degli uomini quando persero la fede nella capacità di poter esercitare un effetto magico sul mondo circostante e

furono costretti ad ammettere che esistono alcuni esseri superiori che governano il mondo.



MITO COSMOGONICO

Le tradizioni sulla creazione, sulla nascita dell'universo sono collettivamente chiamate miti cosmogonici. L'ordine della creazione in generale conforme al seguente schema: chaos - cielo e terra - Sole, Luna, stelle - tempo - piante - animali - l'uomo - la sua casa ed i suoi attrezzi.

Il numero di varianti è infinito.



MITO SOLARE

Il protagonista dei miti solari è il Sole, di questi conosciamo anche quello della nascita del sole, quando all'inizio dell'era mitica il Sole, come gli altri corpi celesti, manca dal cielo. Appartiene agli antichi miti anche quello che racconta la scomparsa del sole e poi il suo recupero. Nella tradizione egizia, si può collocare fra le più antiche la storia in cui il Sole bambino nasce dal ventre della dea celeste, e dove il sole (Ra) lotta contro i suoi avversari.

Il dio del sole in molte tradizioni diventa il dio principale.



MITO TOTEM

La base dei miti totem è costituita dalla concezione secondo la quale c'è una relazione soprannaturale fra un certo gruppo di persone - tribù - e il totem che è una specie di animale o pianta o meno frequentemente un oggetto inanimato o un fenomeno della natura. E le storie trattano antenati totem fantastici, da cui fanno discendere se stessi i membri delle tribù. Conosciamo il loro vagabondaggio, gli atti degli antenati totem, che finiscono di solito in modo che questi esseri si ritirano sotto la terra, ed in ricordo della loro scomparsa lasciano qualche pietra, roccia o si trasformano in lapide commemorativa. Le scogliere, gli anfratti, le acque segnalanti la strada degli antenati totem sono diventati luoghi sacri per gli aborigeni, centri di culto dove sono stati eseguiti i riti religiosi segreti.



MITOLOGIA INFERIORE

Mannhardt, etnografo tedesco, ha creato il termine "mitologia inferiore", dove appartengono gli esseri che non hanno lo status divino, ma - come una sorta di demoni- intervengono nella vita delle persone, incontrano la gente, diventano uomini e in molte tradizioni hanno un significato maggiore degli dèi .



MODULAZIONE

Originariamente è l'espressione musicale, che vuol dire il passaggio da una tonalità ad un'altra. In un altro senso, il cambiamento di voce, che svela contenuti dell'anima nascosti dietro il testo mitologico.

MONDO DI SOPRA E MONDO DI SOTTO



MONDO DI SOPRA E MONDO DI SOTTO

Il mondo di sopra e il mondo di sotto sono dei compagni opposti e principali nella mitologia. Prevalentemente tre mondi sono distinti in base al principio di sopra e di sotto.

Il mondo terreno, come mondo inferiore, dove vive la gente comune, sta di fronte al mondo superiore, al cielo, ai cieli che si dividono anch'essi in esistenti di sotto e in esistenti di sopra. Nel contempo il mondo terrestre è considerato mondo di sopra rispetto al mondo sotterraneo o al mondo acquoso.



MONOLOGO

Parola greca. Significa soliloquio cioè quando un personaggio parla da solo. L'eroe mitologico - ad es. Prometeo - in tal caso rimane solo, e riflette ad alta voce, rende conto delle sue lotte interne, riassume gli eventi, riflette su di essi, giunge ad una decisione nuova, indica la svolta dell'atto, eventualmente può offrire qualche informazione.



MONOLOGO INTERIORE

In francese: monologue interieure - uno dei metodi di rappresentazione della letteratura mitologica, quando un eroe del mito racconta il suo processo di coscienza in forma simile al monologo teatrale.



MONTAGNA

Le funzioni della montagna mitologica sono varie. Il motivo frequente è che la montagna è la dimora degli dei: nella tradizione greca, Olimpo, in quella buddista del Nord, il Chomolungma. Eventi importanti si connettono ad alcune delle montagne: il diluvio al monte Ararat nel Vecchio Testamento; nella mitologia greca al Monte Olimpo ed al Monte Parnaso che è la dimora di Apollo e delle muse. Ai piedi del monte si trova il santuario di Apollo e Dioniso.

La montagna viene spesso considerata l'incarnazione del mondo, il modello dell'universo. La montagna del mondo è di triplice ripartizione: gli dei abitano nella parte superiore, nella parte inferiore gli spiriti maligni che appartengono al regno della morte, sul livello medio, sulla terra la razza umana. Il tipo più classico di questo concetto è la gigantesca montagna della mitologia indiana, il Meru. Si trova al centro della Terra, sotto la stella polare, circondato dall'oceano del mondo sulle sue tre vette risiedono Brahma, Vishnu e Shiva.



MORTE

Anche dai popoli con la cultura più antica esiste l'analogia fra la morte e la luna periodicamente morta e rinata. Le immagini mitologiche dei popoli che stanno nella fase di sviluppo relativamente bassa, non personificano la morte in genere, invece nelle mitologie sviluppate lo spirito o il dio della morte è un essere spesso personificato. Dai greci, Thanatos, che con il suo fratello Hypnos ("sogno") risiede negli inferi, ma sale da lì per rompere l'anima della sua vittima e per dissetarsi con il suo sangue.



MOSCA

Il suo ruolo mitologico è collegato alle piccole dimensioni, al suo comportamento fastidioso, alla sporcizia. Gli antichi ebrei la considerarono insetto immondo. Nel tempio di Salomone non la tollerarono. Epidemia trasmessa dalle mosche ha reso desolato Levante e la tradizione biblica paragona gli eserciti assiri o egizi alle mosche. Nella mitologia iraniana il demonio della morte fu immaginato da un moscone digustoso che viene a prendere l'anima dell'uomo dopo la morte, a fine di sporcare il suo corpo. A Roma, nel tempio di Ercole hanno svolto dei sacrifici per scacciare via le mosche.



MOTIVO

Causa, atto a muovere una decisione o un'azione; a questo proposito, si parla del sostegno, della resa credibile - cioè della motivazione - della trama mitologica con motivi psicologici.

N



NANO

I nani sono piccole creature mitologiche, che, così come i giganti, costituiscono un popolo intero, e dimorano nelle grotte, nei boschi, nelle acque. Possono essere cannibali, rapitori di donne; d'altra parte sono creature abbastanza innocue che fanno paura. A volte custodiscono i tesori o insegnano addirittura qualche mestiere agli uomini.



NARRATORE

Parola latina. Non è una personalità drammatica, è un ruolo estraneo al conflitto mitologico. Il suo scopo è quello di introdurre l'atto, comunicare le informazioni necessarie, fare il ponte fra gli episodi dell'azione, in quanto sia necessario per capire i contesti, eventualmente commentare alcuni episodi della mitologia, interrompendo l'azione.

Se il narratore ha anche una personalità drammatica - cioè è presente nell'azione anche se la influenza- allora parliamo di *raisonneur* (ragionatore).



NASCITA

L'idea della capacità di partorire delle donne e quella della nascita furono strettamente legate all'idea della fertilità e con senso più ristretto all'idea della forza produttiva della terra.

É legata alla nascita anche la concezione secondo la quale nessun essere vivente muore, lascia solo temporaneamente questo mondo per rinascere e per riapparire in questo mondo.

Le nascite miracolose sono diventate privilegio degli dei, degli eroi e dei re fino alla nascita miracolosa di Gesù Cristo. É sviluppata anche l'idea della reincarnazione, che significa rinascita con aspetto umano, conservando - almeno in parte - la memoria delle vite precedenti. Dopo la morte, l'anima si reincarna in un altro corpo, il processo è guidato da una forza impersonale, dal karma. Anche gli uomini ed anche gli dei fanno parte dell'"interminabile processo delle rinascite", chiamato *samsara*.

Le divinità protettrici del matrimonio, della gravidanza, del parto sono, di solito. le dee più venerate: Hera, Giunone, Kannon...



NOZZE SACRE

Le nozze sacre, il matrimonio, hanno forme diverse di rappresentazione. In molte tradizioni, il mondo nasce dalle nozze del cielo e della terra. Gli antenati attribuivano grande importanza alle nozze degli dei, perché grazie a queste si era formata la loro gerarchia. Degno di menzione il motivo del matrimonio dei corpi celesti - il sole e la luna. Nell'indiano Rig-Veda, Surya è la sposa-sole, mentre Soma è lo sposo-luna. Anche il *Cantico dei Cantici* fornisce un esempio da seguire nei riguardi del sacro matrimonio.



NUMERI

I numeri occupano un posto importante nei sistemi mitologici. Il tre simboleggia la perfezione assoluta: espressione della Trinità o Triade. In contrasto con la completezza dinamica di questo, il quattro è il simbolo della completezza statica: quattro punti cardinali, quattro stagioni, quattro ere, quadrato. La somma di questi due numeri principali è il numero magico sette: i fratelli che figurano nelle favole, il numero dei giorni della settimana, le 7 note musicali ... Il loro prodotto è dodici che è un numero fortunato.

O



OCCHI

Gli occhi sono il simbolo della forza magica attraverso il quale la divinità o la figura mitologica possiede la capacità visiva senza essere vista da altri. Molti di loro hanno solo un occhio. Gli occhi della creatura mitologica sono spesso immaginati come una sorgente da cui sgorgano lacrime.



OLTRETOMBA

L'oltretomba, il mondo al di là della tomba è la dimora dei morti o delle anime. La strada che conduce all'oltretomba è difficile ed è pericolosa secondo certe credenze: il lontano aldilà è separato dal mondo dei viventi da fiumi e da monti, si estende su un'isola, nella profondità della terra o nei cieli. Per fare la strada, i morti hanno bisogno di una barca, di un cavallo, di una slitta trainata dai cani, di un carro, di calzature resistentissime, di viatico e questi di solito erano messi nella tomba accanto al morto. L'ingresso dell'aldilà è custodito dalle guardie.

Il concetto generale sulla vita dopo la morte, nell'età primitiva e nel mondo antico è ampliato con opinioni secondo le quali i morti, che appartengono a diverse categorie, avranno diversi destini. La vita nell'oltretomba dipendeva dalla modalità della morte: capitavano in regioni differenti dell'oltretomba coloro che erano stati uccisi, che erano annegati, i morti per cause naturali o i morti da bambino.

La trasmigrazione dell'anima, la dottrina della reincarnazione nella mitologia indù e nel buddismo ha raggiunto il suo picco di crescita. Inoltre, molti popoli pensavano che il morto rinascesse nel suo discendente, di solito in suo nipote, di conseguenza, il neonato ereditava il nome di un suo antenato. In questi casi, l'aldilà non è l'ultima tappa dei morti, ma una fase inevitabile nella circolazione ininterrotta delle rinascite, attuate attraverso la morte.



ORIGINE DEGLI DEI

Molti pensatori hanno affrontato la questione dell'origine degli dei. Secondo la concezione di Frazer l'immagine degli dèi sorse nella mente dell'uomo quando ha perso la fede nel fatto che è capace di esercitare effetto magico sul mondo circostante, ed è stato costretto a "riconoscere" l'esistenza di alcuni esseri superiori che governano il mondo. Secondo Durkheim, gli dèi sono le personificazioni delle forze sociali che influenzano l'uomo ma sono inafferrabili per lui: ogni forma sociale ha la propria immagine di Dio.

La nascita degli dèi può essere collocata nel tempo all'epoca della forma di vita tribale, e quando si è formato intorno alla tribù più forte il conquistatore ha stretto un'alleanza tribale che più tardi ha creato lo Stato, le singole divinità tribali sono riunite in un cerchio. Si è formato il politeismo, e si è portato in testa il dio della tribù dominante. Nell'antico Egitto, il capo degli dei è diventato il dio del nomos (antica suddivisione dell'Egitto) dominante. Dio Ra, Amon-Ra, Horus; dai greci Zeus, dai babilonesi Marduk, nel brahmanesimo e nell'induismo, Brahma era la divinità suprema, ma questo fatto non ha portato quasi da nessuna parte alla repressione degli altri dèi minori o maggiori del pantheon.

Secondo la religione cristiana il Dio Uno e Trino - la Santissima Trinità è costituita da Dio Padre, Dio Figlio e dallo Spirito Santo - ma comunque la base nella religione cristiana è il monoteismo come anche nell'Ebraismo e nell'Islam.



ORSO

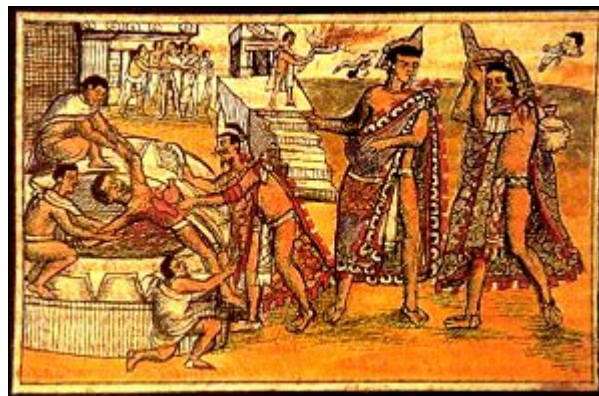
L'orso è uno dei protagonisti delle epopee animalistiche delle favole, delle storie, dei canti, delle credenze, degli scongiuri. Nell'antico Oriente, nella "scorta di animali" gli orsi hanno un ruolo privilegiato insieme al "re degli animali", secondo le descrizioni.

In molte tradizioni, compare l'orso come dio morente e risorto, come capostipite, da eroe culturale, come spirito della guarigione, come Signore del Mondo Inferiore, come aiutante dello sciamano, come uomo-animale. Nella mitologia greca, una ninfa si trasformò in orsa, poi Zeus la portò con sé in cielo, e divenne la costellazione dell'Orsa Maggiore.



PAPAVERO

Il papavero da oppio e il papavero rosolaccio sono legati al sonno e alla morte. Nella mitologia greca, Ipno, il dio del sonno - fratello gemello di Tàtano, dio della morte -, vive negli Inferi, addormenta, ninnando tutti con semi di papavero, in un dolce riposo. Nella mitologia romana, Cerere non trova la calma e gli dei risolvono la situazione in modo che dopo i suoi passi sboccino fiori di papavero. Cerere raccoglie i fiori, con un intero mazzo, e infine si addormenta. Il papavero è un simbolo anche del sangue versato. Secondo la percezione diffusa nella letteratura cristiana, dal sangue di Cristo crocifisso è nato il papavero.



PARANOIA UMANA

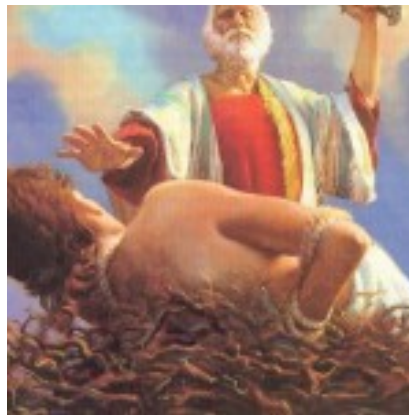
L'uomo è capace di tutto: crea e distrugge se stesso.

Gli Aztechi sapevano commettere atti di crudeltà con maestria, e trinciare corpi umani vivi a seconda della loro fede, con naturalezza e si pone anche la questione che Mengele, poi i suoi discendenti bolscevichi siano trasfigurazioni degli aztechi, oppure degli inquisitori?

O meglio, è la storia culturale ininterrotta della paranoia umana?

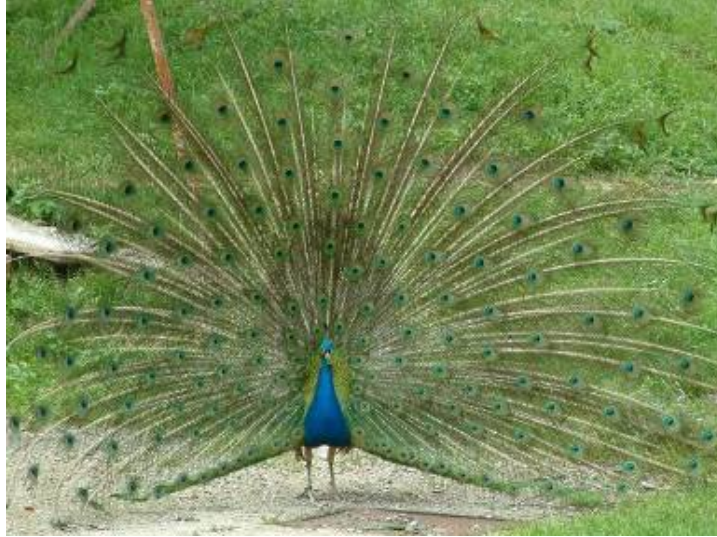
Democrito ha già notato:

-Noi uomini siamo discepoli degli animali nelle cose più importanti...



PASTORE

Abbiamo potuto vedere che il pastore, nelle tradizioni, spesso è patrono, sostenitore, nutritore, guida, messia, patriarca, capo del suo popolo, il quale ritiene che abbia ricevuto la saggezza della natura, che lo ha rivestito di qualità per poter entrare in contatto con gli animali e con le piante, con i corpi celesti e con l'aldilà. Lo stesso Dio degli ebrei della nostra epoca è anche pastore, la terra è pascolo, gli uomini costituiscono il gregge custodito dal pastore. Fu un pastore anche Abramo, il signore delle greggi, il pastore del popolo ebraico. Anche i suoi discendenti e successori sono pastori e Davide da pastore divenne re. Nel Nuovo Testamento, divenne dominante l'interpretazione con l'immagine della figura del pastore.



PAVONE

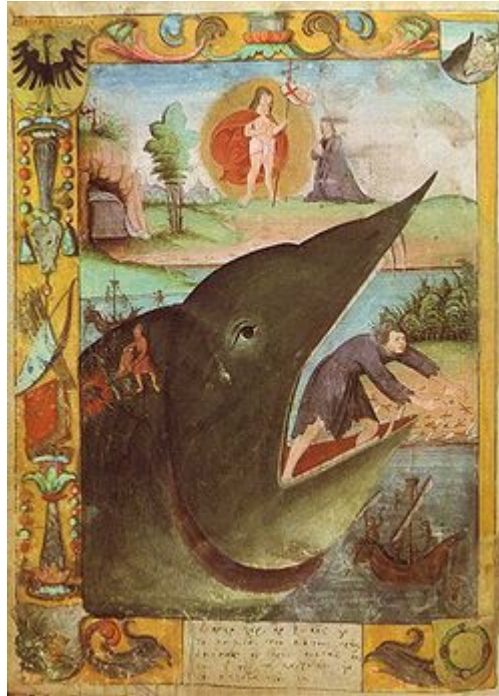
Il pavone è diventato simbolo per il suo aspetto fisico (per le sue sembianze). Secondo un mito persiano, Dio creò lo spirito del mondo sotto forma di un pavone, gli mostrò la propria immagine in uno specchio magico, e il pavone vedendo una cosa tanto magnifica, cominciò a tremare così dal piacere che sudò, e dalle gocce di quel sudore furono creati tutti gli altri esseri.



PERSONIFICAZIONE

Si possono osservare numerose personificazioni nella mitologia: oggetti inanimati e fenomeni rivestiti delle caratteristiche di esseri viventi. Le persone spesso prendono le

sembianze di animali, e talvolta gli animali sono dotati di qualità umane. Nelle religioni, si sono formati degli Dei terribili della natura. É difficile da determinare, per esempio, se hanno venerato la figura umana del Signore del mare o il mare stesso. Nella mitologia greca, vediamo degli Dei, disegnati plasticamente con tratti incisivi, dotati di caratteristiche nettamente umane.



PESCE

In molte culture si trova la simbologia del pesce. In molti casi è l'incarnazione del regno dei morti. Il Giona biblico ha vissuto l'esperienza della morte e risurrezione nello stomaco di una balena. Anche nelle antiche tombe egizie si vedono delle raffigurazioni di pesci. In Cina e in India, il pesce simboleggia la rinascita.

Nella tradizione del primo cristianesimo Cristo qualche volta è ritenuto pesce. Tale raffigurazione è rimasta nell'arte delle catacombe. La parola pesce in greco "ichthys" è stato considerato come un abbreviazione il cui significato è: Gesù Cristo, figlio di Dio, Salvatore.



PIANTA

Le piante e il terreno che le produce e in genere la fertilità in certe tradizioni hanno molte divinità poiché le piante di colture prendevano una parte importante nella vita degli uomini. Il campo è spesso immaginato di essere una donna che aspetta un bambino o di essere un tumulo che racchiude semi morti. Non solo le piante stesse possono diventare soggetti mitologici, ma a parte anche le loro radici, le foglie, i rami, i fiori o frutti. Il frutto, nelle diversissime tradizioni esprime l'idea dell'abbondanza, della fertilità, del successo.

E non solo gli alberi e cereali potevano ricevere sfumature mitologiche, ma anche le erbe, muschi e altri rappresentanti della flora delle piante inferiori. In molte tradizioni regna la convinzione che le erbe in realtà sono i capelli del primo uomo e dal corpo del primo uomo si sono formati la Terra e l'universo.



POETA E CANTORE

Il poeta e il cantore sono le personificazioni della straordinaria visione, della memoria della comunità sollevata al rango divino. Il Davide biblico suonando l'arpa ha calmato Saul, disturbato dal diavolo. Orfeo incantò gli animali, alberi e rocce, Väinämöinen fu poeta sciamano, San Francesco d'Assisi predicò agli uccelli. Il poeta trasforma il divino nell' umano ed eleva l'umano sul livello divino.



PONTE

Il ponte di solito è il simbolo di un passaggio sconosciuto, con successo non garantito che contrassegnano con motivi decorativi, colonne, segni simbolici, leoni vigilanti, grifoni. Può collegare la terra al cielo. L'arcobaleno è una forma del ponte celeste.



PRIGIONIERO

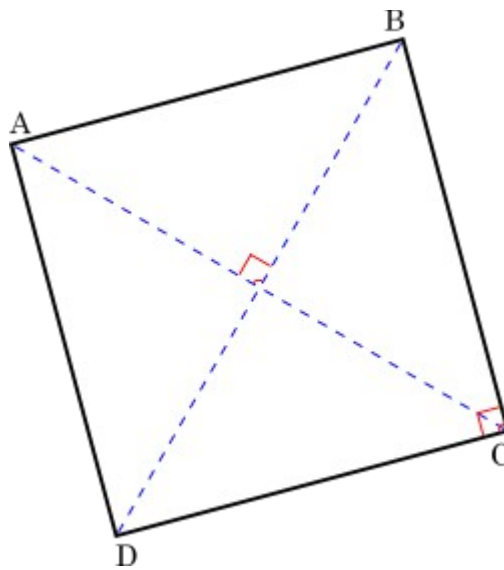
L'avversario frequente dei re, nella mitologia, è il prigioniero o lo schiavo. I protagonisti di molti miti, fiabe, leggende sono i bambini esposti che sono di origine principesca, ma sono cresciuti come prigionieri o come schiavi; alla fine la verità su di loro viene a galla ed acquistano il potere. Gesù, nello stesso tempo, è prigioniero sulla Terra e re nel cielo. Il re celeste muore come schiavo sulla Terra.



PRIMO UOMO

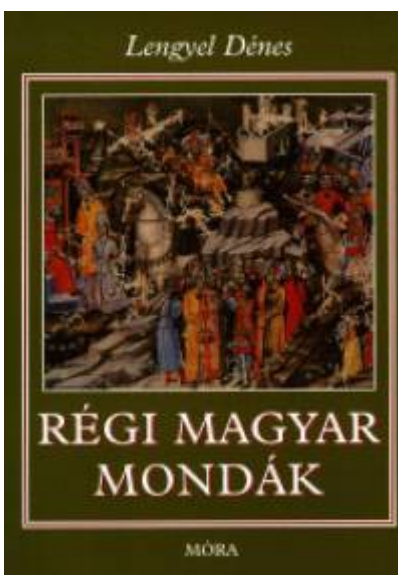
Non è rara l'idea secondo la quale l'universo è stato creato da parti del corpo del primo uomo. Possiamo incontrare anche dei testi secondo i quali le parti del primo uomo sono create da elementi convenienti dell'universo, tuttavia è più frequente che la sostanza

originale di partenza è il corpo umano e l'universo è la secondaria , creato da esso. Anche nella tradizione iraniana ritenevano uguali le parti del corpo del primo uomo ed i componenti del mondo: la carne, le ossa servivano per la terra, il sangue per le acque, le piante per i capelli, lo sguardo per le fiamme, il suo respiro per il vento. Adamo è un uomo di statura gigantesca: al momento della creazione il suo corpo dalla terra tocca il cielo. Il Dio, vedendo che gli angeli hanno paura di lui, l'ha ridotto. Secondo la leggenda rabbinica il primo uomo originalmente aveva doppia faccia, poi Dio l'ha dimezzato ed ha creato Eva. Secondo una variazione la terra per il capo è stata portata da Gerusalemme, per il tronco da Babilonia, per altri membri del corpo da altri paesi. Nell'antica religione egizia, il primo uomo è Dio Ptah. Gli dei sorveglianti certi elementi del cosmo, erano ritenuti come le parti del corpo di lui. Nella tradizione cinese, il primo uomo è Pan-ku, il patriarca, dalle cui parti del corpo si è formato il mondo.



QUADRATO

Il quadrato è un simbolo diffuso in tutti i tempi. Ha aiutato non solo la descrizione dell'estensione spaziale del mondo o la visualizzazione delle coordinate principali del tempo - come ad esempio le ventiquattro ore del giorno che consta di quattro parti, le quattro stagioni, le quattro epoche del mondo ecc. - ma anche in campo sociale serviva da elemento di una serie di classificazioni di quattro elementi.



RACCONTI MITICI

Anche i racconti mitici fanno parte della tradizione e vivono più a lungo di generazione in generazione, e servono per conservare la memoria storica.



RAFFIGURAZIONE DI CERVI

Sin dai tempi antichi conosciamo delle raffigurazioni di cervi o rappresentazioni comuni di cervi ed uomini. Il cervo è attore di molte favole con animali, spesso la manifestazione dell'universo: lo spirito aiutante dello sciamano o il suo animale da sella. Nella sua figura possiamo vedere il soggetto del culto sciamanico che è dimostrato anche dalla sua caccia rituale.



RAGNO

La figura del ragno, nelle tradizioni, è collegata alla creatività, all'amore per il lavoro. Sono note le storie in cui il ragno salva il bambino Gesù dalla malvagità di Erode. Il motivo della salvezza di Davide e Maometto è simile: il ragno tesse la sua tela per salvarli.

Aracne, nella mitologia greca, fu trasformata in ragno per il suo peccato. In altri casi, il ragno, avendo una gran pratica nella tessitura, insegna il primo mestiere agli uomini. Nell'antica tradizione indiana, Brahma come un ragno tesse da se stesso la tela del mondo, che in questo caso è il simbolo del tessuto cosmico.



RANA

Non è piccolo ruolo che la rana assume nei miti creati dall'uomo. In molti casi sta in rapporto con la fertilità, con la forza di creatività e con la forza generativa, con la rinascita, con regno delle tenebre, con la peste, con le malattie, con la morte. Similmente alle tartarughe, ad alcuni pesci e animali marini, in certi casi anche la rana porta il mondo sulla schiena. La Dea della fertilità che sta in connessione con l'oltremondo è raffigurata con testa di rana nell'antico Egitto. Nella favola di Esopo le rane si chiedono un ré al Dio della tempesta, in altro folclore figura rana principe.



RE

Il re è una figura centrale nella mitologia. Nelle antiche tradizioni il conduttore della comunità, fondatore di tribù, è di origine divina, a volte è proprio il re degli dei. Secondo alcune idee, lui è il centro dell'universo: incarna la vita e perciò non può morire. Nella mitologia indiana, Manu, il primo re, il genitore primordiale dell'umanità è nello stesso

tempo il figlio del Sole. Anche l'egizio Ra, il primo re degli uomini è stato ritenuto Sole. Secondo Diodoro, il primo re di Egitto era il Sole e, dopo la morte del faraone, occupa il trono del dio Sole.



RELIGIONE

Si vede una stretta connessione tra la religione e la mitologia. La religione si è radicata nel fatto che l'uomo è incapace di fronte alle forze naturali e sociali cieche, la mitologia è impotente per il fatto che il bisogno fondamentale della mente umana è la comprensione e la spiegazione della realtà circostante.

Presso gli antichi greci, la mitologia è assunta a un alto grado di sviluppo, ma credere nei miti non era obbligatorio. Molte persone istruite sorridevano dei miti e con questo non hanno offerto alcun motivo per essere accusate di empietà, fino a quando si comportavano rispettosamente verso gli Dei, patroni della città e hanno svolto i riti religiosi prescritti.

I miti erano figli della fantasia popolare, erano spiegazioni ingenue dei fatti del mondo reale. Sono scaturiti dalla naturale curiosità dell'uomo, e come si è arricchita la sua esperienza così si è ampliato il circolo della sua fantasia mitologica, ed è diventato più complesso il contenuto dei miti. Mentre la mitologia e la religione spuntano da radici diverse, hanno qualcosa in comune: la fantasia che personifica.



RIPETIZIONE

Anche nella mitologia è un'importante fase drammaturgica. Al fine di mantenere viva l'attenzione, orientarla ed intensificarla, ripetono alcuni motivi principali in vari modi: talvolta tre volte, il che dimostra la perfezione assoluta.



RISVEGLIO DELLA COSCIENZA

Il risveglio della coscienza: stato di tenebre. In senso psicologico, è falsa idea, ma il sistema dei miti e delle immagini primordiali non possono essere considerati una falsa idea. Forse perché, come scriveva Hegel nella *Fenomenologia dello spirito*: "...quello che nelle epoche precedenti ha preoccupato lo spirito maturo degli uomini è decaduto, diventando conoscenze, pratiche, anzi giochi dell'infanzia e nel progresso educativo conosceremo la storia ridisegnata della cultura mondiale.

E anche perché secondo la scrittura di Jung: "l'esistenza degli Dei è il consenso tra gli uomini"



RITARDAMENTO

Latino: retardatio. É la svolta utilizzata per aumentare l'interesse nella tessitura di favole che sta nel fatto che prima dello scioglimento del nodo dell'opera mitologica, con l'inserimento di una complicità inattesa s'interrompe lo svolgimento della trama, per cui da una parte lo scioglimento viene aggiornato, dall'altra la soluzione prevista compare dubbiosa.



RITO

Il rapporto tra mito e rito sembra ovvio: il rito è come la rappresentazione del mito, il mito in realtà è la spiegazione, l'interpretazione o la base del rito presentato. Il racconto biblico in cui San Giovanni Battista battezzò Gesù Cristo,- anche se contiene qualcosa della concorrenza, che si è svolta tra di loro, tra i due predicatori, - costruisce una sorta di fondamento religioso per la pratica della purgazione, purgamento rituale con l'acqua, che da molti popoli fu utilizzata probabilmente da tempo immemorabile.

Si solleva la questione se l'abitudine, il rito si è formato in base al mito come un drammatico spettacolo con personaggi di quello o il mito si è formato come una interpretazione drammatizzata del rito. Qual è la causa e quale è la conseguenza nel rapporto fra miti e riti? Quale è il primario e quale è il secondario? É divenuto dominante il parere sul primato del rito.

Il merito eccezionale di Frazer, che nel suo libro, *Il ramo d'oro*, ha ricostruito le cerimonie cultiche antichissime. Sotto forma di credenze, tabù, rituali, usanze, viene formandosi il quadro unitario delle antiche credenze, in cui si vedono molte azioni magiche destinate ad influenzare il raccolto della terra, ma si trovano anche delle preghiere agli dei protettori della coltivazione della terra e storie sugli Dei scomparsi nel passato. Le cerimonie, in molti, casi perdono il loro carattere rituale e diventano festa popolare o liturgia sacra.



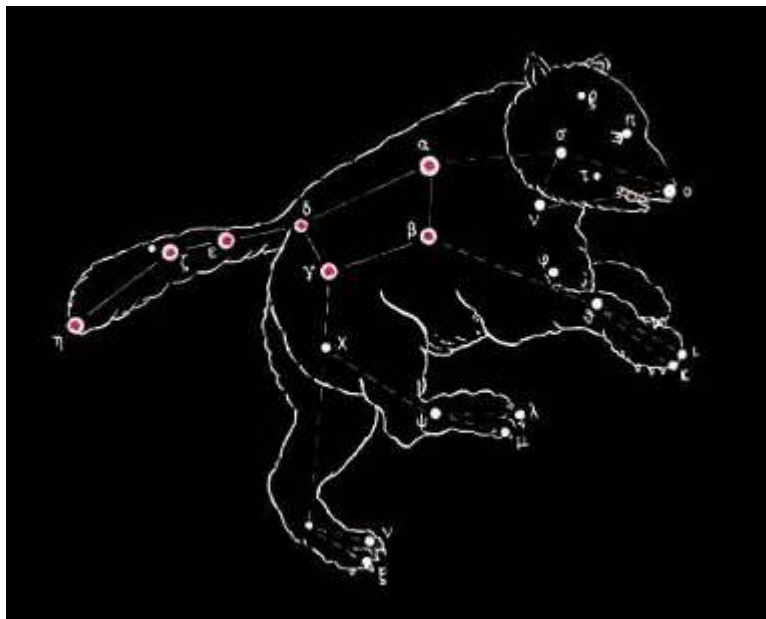
ROUNDINE

La figura della rondine è un simbolo molto diffuso. Nella mitologia greca è un uccello dedicato ad Afrodite, nel mito egizio Iside trasformatasi in rondine si mette in cammino per trovare suo marito ucciso e tagliato: Osiride. La rondine è considerata anche come un'incarnazione di Gesù. Il messaggero del bene, della felicità, dell'inizio, ma anche della speranza, di un cambiamento positivo, della rinascita, del mattino, della primavera, della levata del sole; inoltre può segnalare diligenza, comodità casalinga, eredità paterna.



ROSA

La rosa è uno dei simboli mitologici più diffusi. Quando Brahma litigò con Vishnu per i fiori, Brahma mise al primo posto il loto inizialmente, ma quando Vishnu gli mostrò una rosa, ammise il suo errore, e, con questo, il trionfo fu di Vishnu. In seguito, il mondo antico collegò alla rosa la gioia, poi la misteriosità, il silenzio, e nello stesso tempo anche l'amore. Spesso è il simbolo della bellezza e della dea dell'amore. A Roma, era principalmente il fiore di Venere: secondo molte versioni la rosa è nata dalle lacrime di Venere.



RUOTA E IL CARRO

La ruota e il carro figurano in molte tradizioni: è conosciuto il carro del profeta Elia, è menzionato il carro solare nell'inno del faraone egiziano Akhenaton; La Bibbia ci dice che il re Giosuè, nella lotta contro gli idolatri, " gettò nel fuoco il carro del sole e lo bruciò." Il carro immaginario dell'Orsa Maggiore è conosciuto in Mesopotamia, dagli antichi greci e nell'antica Cina.

S

SCALA

Anche la scala a piolo è un simbolo che collega il paradiso e gli inferi, il mondo degli dèi, degli uomini e quello dei morti o degli spiriti maligni, delle forze demoniache, delle creature aventi caratteristiche soprannaturali. La scala crea le condizioni che i mondi entrano in contatto tra loro: gli angeli vanno su e giù per la scala di Giacobbe. I pioli della scala possono esprimere anche la gerarchia degli dei. L'adeguato della scala a pioli è la scala in pietra; i gradoni delle antiche piramidi egiziane, secondo molti ricercatori, servivano per i morti a giungere al cielo.



SCHIZOFRENIA

Quella che oggi è schizofrenia, una volta era martirio.

Prometeo era un titano. Aveva sfidato il destino immutabile, la Moira. Aveva rubato il fuoco da Zeus e lo aveva consegnato agli uomini. Per questa arditezza, Zeus lo incatenò alla rupe caucasica. Efesto, il fabbro degli dei, colpiva con il suo martello pesante il petto di Prometeo, ma il titano orgoglioso non si arrese.

La tragedia di Eschilo è l'opera più rivoluzionaria dell'antichità.

Apertamente parlando: odio ogni dio... - grida verso di noi il martire incatenato, del cui corpo si cibano gli avvoltoi, e la sua sofferenza potrebbe essere quella di Cristo.

Il destino di Prometeo é il simbolo della nostra cultura umana.



SCIAMANO

Lo sciamano è un mediatore tra il popolo e gli spiriti, la sua azione è sostenuta dagli spiriti aiutanti, nominati dai canti sciamanici come forza dello sciamano. Spesso prendono l'aspetto di uccelli, pesci o animali terrestri e allora rappresentano le varie sfere dell'universo. La più importante funzione sociale dello sciamano è la medicina. Quando svolge il suo rito, con i suoi spiriti aiutanti fa un viaggio simbolico attraverso il mondo degli spiriti, intanto chiama uno o l'altro spirito aiutante, combatte la sua battaglia contro i demoni della malattia, predice il futuro, persuade, e con uno scongiuro costringe i fantasmi a soddisfare la sua richiesta, e quando la sua richiesta viene ascoltata, porta ciò di cui il committente terrestre aveva bisogno: la guarigione del malato, vitalità al neonato, buona fortuna al cacciatore.



SCOPO DELLA VITA

Il nome del calice triplo degli scopi della vita in India: il trivarga in cui il dharma, artha e kama sono uguali tra loro e si relazionano tra loro. Il dharma è il dovere religioso e la legalità laica; l'Artha è il profitto, la ricchezza e procurarsi dei soldi, mentre il kama è l'amore. Se uno del trio non dà la mano all'altro, allora danneggia se stesso e anche gli altri due. Chi procede secondo gli scopi della vita, oltrepassa l'amore, non può entrare nella fase successiva, non può fare la redenzione. I rituali indù sono arricchiti di culti della fertilità: donne desiderose di bambini, fanciulle vergini e ragazze pure vibranti di devozione si accostano al santo lingam: lo accarezzano, lo ungono con unguenti profumati, lo decorano con fiori. Lo baciano. Guardano con stupore i rilievi erotici che illustrano le modalità dell'unione e adornano le pareti delle chiese.

Quello che è perversione in un altro posto, qui è la lode della fantasia affascinante di Kama!



SCRITTURA

L'invenzione, la conoscenza e l'uso della scrittura è stato il privilegio di casta sacerdotale nel corso dei secoli. Secondo le credenze egizie, la scrittura viene da dio: Ra l'ha detto e Thoth l'ha registrato. L'origine divina della scrittura professa anche l'Islam: Allah inventò le lettere, e le insegnò ad Adamo. Testo sacro scritto anche la Torah: "Le tavole erano opera di Dio, la scrittura era la scrittura di Dio, incisa sulle tavole" - si legge nella Bibbia. Il libro della Genesi afferma che il mondo sta di numeri e di lettere. Secondo questo pensiero, elencare le lettere dell'alfabeto in un certo senso significa che giriamo l'universo dall'inizio alla fine, cioè, dall' alef al tau (dall'Alfa all'Omega).

Gli scritti, come le fondamenta di una tradizione culturale, godevano di una stima speciale, a volte stimati santi. Oltre alla Bibbia o al Corano, anche l'opera di Cirillo e Metodio può essere considerata tale.



SERPENTE

Nella mitologia di quasi tutte le nazioni si trova il serpente che è in contatto con la fertilità, con la terra, con la forza creativa femminile, con la pioggia, con il fuoco e con la potenza maschile. Dovuto alla sua immagine ,come da un essere degli inferi, è associato con l'idea della ricchezza e del tesoro. Nella figura di Asclepio -il dio greco della medicina, immaginato spesso in forma di serpente - si presentano i tratti soprannaturali della terra guaritrice.



SETE DI VENDETTA

Il popolo dei Sumeri ci hanno predetto sempre –“ vai e porta via la terra del nemico, il nemico verrà a portare via la tua terra” - dice la loro ammonizione di circa 5000 anni fa.

La gente non vuole ascoltare gli altri, commette per colpa propria quello che avrebbe potuto evitare, prende quello che non è suo.

Se ne sono andati, i Sumeri, si sono persi. Se ne sono andati i Persiani, gli Egiziani, i Greci, i Romani, i Mongoli, i Turchi, Hitler, Stalin, e chissà quanti altri se ne andranno ancora.

La nostra storia è una serie di rivincite.

La conoscenza che abbiamo raccolto amaramente a fatica, l'abbiamo trovata quasi sempre rotta in pezzi, e siamo costretti in poi a riunire, ricreare i pezzi .



SIMBOLI GEOMETRICI

Incontriamo spesso i simboli geometrici. Accanto alle combinazioni del cerchio e il quadrato - il mandala, la croce, la svastica - meritano una particolare attenzione i diversi tipi di poligoni. Il triangolo simboleggia la forza produttiva della terra, il matrimonio, la prosperità, la fiamma, la testa di Dio, il monte, la piramide, la Santa Trinità, il numero tre, la stabilità fisica, il terzetto della nascita, vita e morte; della vita, morte, vita nuova; del corpo-mente-spirito; del padre-madre-figlio. Il pentagono regolare in forma di stella simboleggia l'eternità , l'universo. Per gli ebrei è il segno di ricchezza e di successo, chiave leggendaria di Salomone, per i giapponesi è il segno di alto grado sociale.

L'esagono regolare è il simbolo di abbondanza, armonia, libertà, matrimonio, amore ed è il simbolo anche dell'uomo - due gambe, due braccia, testa, tronco .

La svastica è un antico simbolo indiano che vuol dire benedizione, fortuna: una croce con i bracci piegati ad angoli retti. Nel secolo scorso è stato utilizzato dalla Germania di Hitler come il simbolo del concetto di "razza ariana".



SINISTRO

É una cosa tipica in maggior parte delle mitologie che il termine "sinistro" di solito è usato in senso negativo, mentre il termine "destro" in senso positivo. Nei Misteri medioevali hanno raffigurato l'Inferno a sinistra mentre il Paradiso a destra.



SPADA

La spada simboleggia in genere la giustizia suprema: la lama con la maniglia assomiglia al simbolo più noto quello della croce. Il giuramento fatto con la mano messo sulla spada simboleggia l'unità e l'alleanza. La porta dell'Eden è stata custodita dai cherubini con la spada dopo la caduta in peccato di Adamo ed Eva. La spada di Geova, di Vishnu e di Re Artù ha importanza creatrice di mito.



SPIRITI

Tempo fa la medicina si basava fundamentalmente sui tentativi di influenzare gli spiriti che avevano provocato la malattia, ma che non erano necessariamente maligni. Spesso bisognava rilevare il motivo, che aveva provocato l'ira degli spiriti, e poi placarli. La fede sciamanica tiene conto di un'intera squadra degli spiriti aiutanti. In molte mitologie è sviluppata la credenza secondo la quale bisogna placare lo spirito degli antenati affinché non faccia male agli uomini. Appartengono ad una categoria speciale gli spiriti delle sorgenti, dei laghi, delle foreste, delle montagne.



STATO DI COSCIENZA SIMILE AL SOGNO

Se si modifica lo stato di coscienza e diventa simile al sogno allora si sciolgono le categorie dello spazio e tempo, il flusso delle immagini simboliche occupa il posto del pensare concettuale. La realtà sul tessuto di queste immagini appare falsificata nello stato di trance mitico e non sono mirate neanche le azioni del personaggio, ma per lo più sono solo espressive.

Chi sta nello stato di tenebre si rivolge molto più al mondo esterno però è incapace di cogliere la situazione nel suo complesso in modo adeguato. Non riesce ad uscire dalla tenebre, non percepisce neanche che le tenebre nascondono qualcosa. Anche per le sue ansie e paure agisce più facilmente e con più decisione.

In delirio però il rapporto fra le esperienze e le aspirazioni è rallentato, rilassato e variabile, i movimenti continui non si uniscono in un'azione di mira, ma muoiono dietro semplici indicazioni.

Nello stato nebuloso l'obnubilazione della coscienza è meno profonda o ondeggiante, le allucinazioni sono più rare rispetto al delirio. Possono scoppiare intense emozioni.

Sufi, frate persiano, per l'effetto del rullo di tamburi e della danza estatica, tagliuzzava la lingua con un pugnale, nello stato di coscienza simile al sogno può causare danni anche a se stesso.



STATO DI SOGNO

Il disturbo di coscienza sviluppato mostra affinità allo stato di sogno. Le qualità formali galleggiano liberamente, le categorie di spazio e tempo si sciolgono, diventano dominanti la coloratura emotiva e la tensione. Cessa la libertà della formazione, di conseguenza si presentano degli errori dei sensi, le esperienze di allucinazioni, disturbi dell'attenzione ed i sintomi del cambiamento specifico della personalità: lo sciamano, il mago, l'individuo capitato nello stato di trance non riesce a "giungere a se stesso" non riesce ad "essere pronto con se stesso", non riesce a pervenire nel centro delle sue esperienze, e non riesce a cambiare in conformità dei cambiamenti della situazione attuale, ma si sente "strappato", "respinto", "affondato".



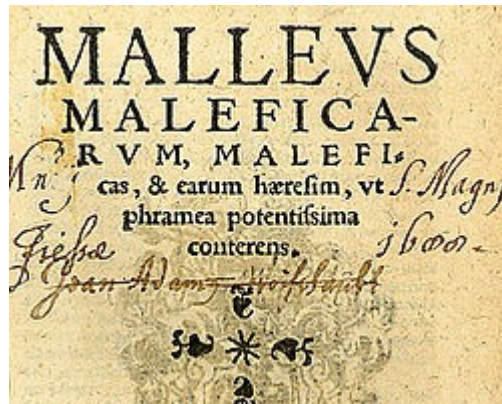
STORIA E MITO

Il rapporto tra storia e mito è caratterizzato dal fatto che, quando iniziano ad apparire le prime descrizioni storiche, allora prevalgono ancora i testi ispirati dalla mitologia, che hanno grande importanza nella formazione della cultura in questione.

Nell'antica tradizione greca, le prime opere storiche si sono formate come genere letterario epico ed erano strettissimamente collegate con l'epopea, che poggia indubbiamente su basi mitologiche.

Contenuto mitologico e storico appaiono in proporzioni variabili anche nei poemi epici indiani, nel Mahabharata e nel Ramayana.

La religione cristiana per la prima volta ha collocato Dio nel tempo storico ed ha proclamato la storicità di Gesù: l'uomo qui non è più nella sfera del mito, ma vive la storia.



STREGA

Le streghe sono donne che fanno un'alleanza con il diavolo o con altre forze inspiegabili e che stipulano quest'alleanza al fine di ottenere delle capacità soprannaturali. La caccia alle streghe in Europa ha generato una scienza giuridica a parte: il primo codice, il Malleus Maleficarum è stato pubblicato nel 1487. La stregoneria come eresia inevitabilmente comportava la pena di morte.



TEMPO MITICO

Il tempo mitico precede i tempi "storici", e in quel tempo venne creato il mondo che conosciamo oggi. Può essere considerato l'era del caos, che le forze del cosmo devono mettere in ordine. Il tempo mitico dunque è il tempo della creazione.



TEORIA DEL KARMA

Ogni azione, ogni atto porta la propria conseguenza, come del seme germoglia l'albero e da questo scaturisce il frutto. Gli atti e le loro conseguenze determinano il destino di tutti gli esseri viventi. Il buono è quello che serve il predominio ininterrotto della legge, e promuove il suo sviluppo sempre più in alto livello; il cattivo è quello che agisce nel senso opposto in modo impediente. L'azione giusta porta ad una sorte buona, ascendente, purgante; il male però causa una sorte decadente, confusa e trascina al fallimento. Perché il buono allo stesso tempo è vero e reale, il cattivo però è la negazione di questo, è bugiardo e falso. Il comportamento giusto è accompagnato dalla calma dell'equilibrio interno, l'unica fonte di felicità; il cattivo però è avido desiderio, insoddisfazione, dunque apporta infelicità e sofferenza. E le creature nascono di nuovo e di nuovo, e poi scompaiono, nascono di nuovo e così via, sempre sul grado che hanno preparato con il loro comportamento e con le azioni, e in conformità del quale soffrono

o godono la felicità. Anche le persone buone devono subire la punizione per l'azione cattiva commessa in qualsiasi vita passata. Solo quella persona può salire sopra il buono e il cattivo che ha già pagato tutti i suoi debiti.

Questa è la salvezza definitiva dalle conseguenze delle azioni.



TERRA

Accanto al fuoco, all'acqua e all'aria, la terra è un elemento primordiale dell'universo. Nelle mitologie non solo la consorte del cielo e partecipe della creazione del mondo, ma anche del terreno produttivo, del suolo, anzi di una profondità ritenuta identica al regno degli inferi. I Romani la veneravano come madre terra, Tellus (o Terra) Mater.

Il simbolo del centro è l'ombelico della terra. Secondo l'antica concezione greca l'ombelico della terra fu Delfi. Secondo Strabone proprio a Delfi si sono incontrate le due aquile inviate da Zeus dall'Est e dall'Ovest. A memoria di questo centro dato da Dio, nel centro del tempio di Delfi è stato eretto una sfera di marmo, su ambedue i lati con un' aquila d'oro.



TIGRE

La tigre è il re degli animali, il signore della foresta secondo molte concezioni. Conosciuta nel Sud-Est Asiatico anche come spirito delle montagne e delle grotte. In Cina, la stimano non solo come il re degli animali, ma anche come nemico terribile dei demoni, in particolare dei demoni delle malattie.

TOPO

In alcuni manoscritti del *Libro dei Morti* egizio figura la dea con testa di topo che è la personificazione degli inferi e della morte. Il topo aveva un ruolo speciale anche nel mondo religioso di altre nazioni, è stata una concezione diffusa che ha relazione con il temporale, con la tempesta. Secondo Strabone, i magi persiani hanno considerato il topo un animale che si connette piuttosto alla religione. Con il loro comportamento infatti hanno svelato che tempo farà, particolarmente prima di un temporale.



TORO

Anche il Toro è una bestia mitologica: nelle credenze sumeriche ed egizie troviamo vari collegamenti tra il toro e la sua figura mitologica corrispondente. Nel canto sumero: Gilgamesh e il toro celeste, la dea Innin - arrabiata con Gilgamesh che ha rifiutato il suo amore - ottiene che gli dei creino il toro celeste, che poi la vendica. Il toro scende dal cielo per l'Eufrate, e beve il fiume. Gilgamesh sconfigge il toro: questa scena si vede sui sigilli ritrovati. Zeus sotto forma di toro ha rapito l'Europa. Il toro è il simbolo della divinità anche nel Mahabharata indiano e nel Ramayana .

U



UCCELLI

Gli uccelli, nei sistemi religiosi, possono essere Dei, eroi culturali, uomini trasformati, o divinità, sciamani, animali da sella degli eroi. Ma possono essere i simboli: della divinità degli Dei, della libertà, dell'ispirazione poetica, delle conoscenze profetiche, dell'anima, dello spirito della vita.

Hanno delle caratteristiche di uccello: Pegasus, la Sfinge, le sirene, i grifoni. Väinämöinen è salvato da un'aquila, Zeus e Dioniso assumono l'immagine di un'aquila, Zeus si trasforma in un cigno seducendo Leda.

Nell'antico Egitto, formicolano le immagini di uccelli, divinità a forma di uccello. Horus appare come un falco, Thot è rappresentato sotto forma di ibis, Iside appare come una colomba. Nella mitologia sumero-accadica molti Dei avevano aspetto di uccello. La venerazione dell'uccello sacro era diffusa anche nell'antica Cina. Nelle antiche tradizioni greche e indiane, troviamo una serie di simboli di uccelli. Nel mondo delle credenze, hanno notevole importanza i simboli di uccelli (vedi cicogne, colombi, ecc.).



UNICORNO

L'unicorno è un animale mitico. La tradizione greca e romana lo riteneva un animale realmente esistito, gli autori cristiani medievali lo consideravano come simbolo di purezza e verginità. Secondo l'antica descrizione greca può essere addomesticato solo da una vergine pura.



UOVO DEL MONDO

L'uovo del mondo, l'uovo cosmico essenzialmente è un simbolo. In molte tradizioni, da esso nasce l'universo o qualche forza creativa: il dio creatore, a volte la razza umana stessa. Secondo il mito egizio, il sole esce dall'uovo del mondo covato dalla "grande schiamazzatrice" (oca). Secondo i Veda indiani, il creatore nacque da un "germe d'oro", dall'uovo del mondo e da lui nacque Brahma.

V



VACCA

La vacca in molte religioni antiche è il simbolo della fertilità, dell'abbondanza, del benessere. In una versione del mito egizio, Ra, il dio del sole, emerge dall'oceano su una vacca celeste. Nella mitologia greca, Zeus si innamora di Era, che assume la forma di una vacca.

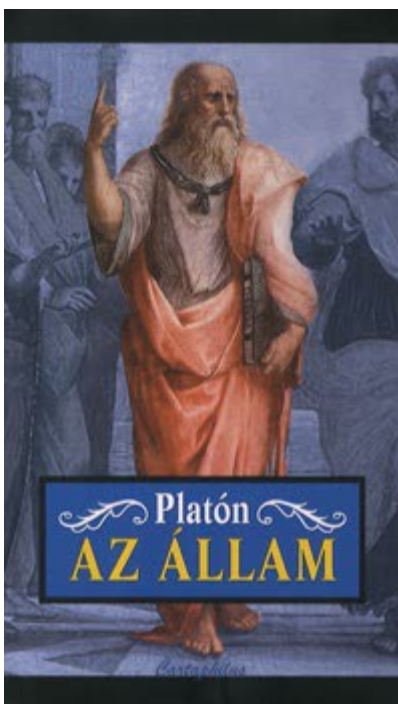
VAMPIRO

Il vampiro nelle credenze dei popoli europei è un morto, che si alza dalla tomba di notte o appare nelle vesti di pipistrello e succhia il sangue delle persone che dormono, e manda loro incubi.



VASAI

Nella tradizione di molte nazioni, il vasaio è figura divina che modella gli uomini, l'universo intero o alcune sue parti di argilla. Brahma in una vita precedente era vasaio. Dio egizio della fertilità, Hnum su un piccolo tornio di legno ha modellato l'uomo con l'argilla, in una versione successiva ha modellato tutto il mondo. Nel Ceylon medievale e in molte parti dell' India i membri della casta dei vasai riconducevano i loro antenati fino a Brahma. Il lavoro dei vasai è stato accompagnato da regolamenti rituali: in India, il lavoro quotidiano è stato cominciato con la modellazione del fallo, ritenuto sacro, davanti al quale si doveva abbassare il capo come anche davanti al tornio da vasaio perché lo ritenevano simbolo del dio Shiva.



VECCHIAIA

Ognuno, con la propria vita, forma la sua vecchiaia per diventare come è. Se uno prima non era consapevole del senso della propria vita, allora nella sua vecchiaia sarà costretto ad esserlo. Rimane intrappolato in una doppia fine. La sua dote è il passato, che consta degli eventi individuali inalterabili, dei risultati e delle esperienze, mentre il suo futuro è affrontare la morte.

Nello *Stato ideale* di Platone i vecchi saggi esercitano il potere. A suo parere, l'uomo -anche nel caso in cui abbia le migliori qualità e la migliore educazione- entra nella piena maturità solo quando raggiunge l'età di cinquant'anni.

Secondo Aristotele, senza il benessere fisico e materiale non esiste una vecchiaia armoniosa. Fino all'età di cinquant'anni, l'uomo va avanti per raggiungere la chiaroveggenza, ma poi comincia a declinare, diventa riservato, esitante, tiepido nelle emozioni e passioni, e, infine, "vive piuttosto nei ricordi che nella speranza."



VESPA

La simbolica della vespa è determinata dalle sue proprietà come il volo abile, la grazia oppure la violenza, l'aggressività, puntura velenosa. Nelle culture sciamaniche siberiane l'anima dello sciamano è in grado di trasferirsi nella vespa, e in tale forma è capace di volare in cielo dal dio.



VIA

In molte tradizioni religiose, la via appare anche in senso metaforico. Buddha ha chiamato il proprio insegnamento la Via di Mezzo, il che - per quanto riguarda il comportamento quotidiano - ha confrontato all'asceti estrema e con l'edonismo.

La Bibbia parla della via del Signore, dell'alleanza, della vita, della saggezza, della verità, della pietà, della vita vera, ma menziona anche la via del peccato e dell'illegalità.



VINO

A Roma per quanto riguarda la celebrazione del vino ogni festa fu dedicata a Giove, come Dio della religione. Il dio greco del vino e la vinificazione fu Dioniso, figlio di Zeus fulminatore che dà salute, forza, scaccia le preoccupazioni, la paura, la sofferenza, rallegra e gioisce il cuore. È una cosa tipica in molte civiltà che prestano molta attenzione alla "condizione di soglia", dopo averla attraversata, la sacra e divina ebbrezza passa allo stato opposto.

Il vino è un antico simbolo di fertilità. Testimonianza precoce dell'identità, sangue nel giuramento militare ittica in cui chi svolge il rituale grida mentre versa il vino:

- Questo non è il vino, è il vostro sangue!

Matteo nel Vangelo descrive Gesù che alza il calice riempito di vino che disse:

- Questo è il mio sangue.



VISCHIO

Il vischio è una pianta sempreverde che si trova su alcuni rami degli alberi, ed è il simbolo di vita. Il suo utilizzo è diffuso nella magia e nella medicina popolare. Virgilio nell'*Eneide* racconta come acquista Enea - su suggerimento di Sibilla - il ramoscello con fogliame d'oro, "il ramo d'oro", il rampollo di vischio da dare come sacrificio a Proserpia, poi scende nell'oltretomba per incontrare suo padre.

Z



ZARATHUSTRA

I testi sacri delle vecchie iscrizioni cuneiformi persiani e dei libri *Avesta* sono le principali fonti della conoscenza dell'antica religione persiana...

La storia del mondo secondo l'Avesta è la storia della lotta universale fra il bene e il male, fra le antiche forze della creazione - fra Ahura Mazda e Angra Mainyu (Ahriman).

La creazione è suddivisa in tre periodi: l'età d'oro è stata cambiata in brutale battaglia tra gli spiriti del bene e del male, e fra i loro fedeli terrestri. Questa lotta finì con una catastrofe mondiale: prima della fine del mondo, venne sulla terra un inverno crudele, il drago Azi Dahaka si liberò dalle catene e tutto il mondo diventò preda delle fiamme.

Ma poi rinacque in una forma rudimentale.

Ahura Mazda è il dio principale dei santi immortali il cui nome collettivo è Amesha Spenta. Il suo nome vuol dire signore saggio, che usavano sostituendo il nome proibito della divinità. È stata conosciuta anche la denominazione Mazda, cioè saggio. Ha creato il mondo con la forza del pensare o con la mediazione del pensare, e richiedeva il rispetto del culto e la preghiera davanti al fuoco sacro. Fra le forme delle cerimonie sacrificali in suo onore era permesso solo l'uso di Haoma, bevanda rituale allucinogena. È la miscela di Haoma e latte.

Il corpo di Mazda è il fuoco, le mogli sono le acque celesti. È in contrapposizione ad Angra Mainyu, il signore del male, delle tenebre, della morte che crea il peccato, la stregoneria, l'inverno, la morte, le malattie, la vecchiaia.

Le divinità dei santi immortali appartengono all'ambiente di Mazda: Vohu Manah è il protettore degli animali, Asa Vahista del fuoco, Vaira Hsat dei metalli, Armaiti della terra, Haurvatat dell'acqua, Ameretat delle piante, e ognuno di loro è simboleggiato da un fiore diverso. Il gelsomino bianco o giallo simboleggiava il dio degli animali, la rosa rampicante il dio della terra, i gigli il dio dell'acqua. Il dio principale stesso fu anche il protettore degli elementi sacri e il protettore degli animali. Intermediario tra lui e gli uomini era il profeta Zarathustra che era conosciuto anche come Zoroastro, nome grecizzato di Zarathustra. L'Avesta è la rivelazione del dio principale che Zarathustra diede ai suoi discepoli. La dottrina suprema è che l'ordine mondiale e il trionfo della giustizia dipende dalla libera scelta dell'uomo nella lotta tra il bene e il male. Secondo il profeta, proclamando la morale, cioè il trio del pensiero giusto, della parola giusta e delle azioni giuste, Zarathustra idealizzava l'attività economica "di fede giusta" e la metteva a confronto con il modo di vita nomade profano. Secondo le sue scritture, era stato mandato sulla terra per insegnare agli uomini l'allevamento degli animali. Per i seguaci di Ahura Mazda ha promesso la felicità dopo la morte, mentre gli aiutanti dei cattivi, li ha minacciati di pene (torture), di metallo fuso e dell'ultima promessa che attuerà Ahura Mazda alla fine del mondo.

Con la mediazione greca, la figura di Zarathustra divenne parte della cultura europea. Il tedesco Friedrich Nietzsche, nella sua opera *Così parlò Zarathustra*, dette nella bocca del profeta le sue rivelazioni interpretative, peculiarmente la libertà dello spirito. Era molto diffuso anche il culto di Mitra, dio del sole. Ahura Mazda incarnava i componenti dell'universo, mentre Mitra era l'incarnazione dell'organizzazione sociale degli uomini. Adempiva la funzione di mediatore fra il cielo e la terra, tra Dio e uomo. Il suo culto si diffuse oltre i confini della Persia, in particolare nell'Impero Romano.

Dopo l'espansione dell'Islam, molte figure della mitologia persiana antica entrarono nella poesia classica della lingua persiana nuova e sono state conservate nelle tradizioni.