

Visioni Archetipiche

Villa Maria, Livorno

See More

Archetipi

“Archetipi” si intendono forme originarie che condensano significati, esperienze, atteggiamenti ed emozioni. Un archetipo è una rappresentazione mentale primaria, un’immagine collettiva, che si manifesta in simboli presenti in ogni cultura ed in ogni epoca.

«I modelli più profondi del funzionamento psichico, come le radici dell'anima che governano le prospettive attraverso cui vediamo noi stessi e il mondo. Essi sono le immagini assiomatiche a cui ritornano continuamente la vita psichica e le teorie che formuliamo su di essa»

Un immagine archetipica non è solo un modello di pensiero, ma è anche un’esperienza emotiva, e precisamente un’esperienza emotiva individuale

L’archetipo come impronta analogica dell’umanità

Archetipi

L'individuazione richiede il confronto con diverse figure archetipiche e parti rimosse della personalità

Riconoscimento delle Maschera

Incontro con l'Ombra: Riconoscere e integrare gli aspetti di sé che l'io rifiuta o considera negativi (impulsi, desideri repressi). È il primo passo necessario per la consapevolezza.

Rapporto con Anima e Animus: Integrare le componenti del genere opposto (l'Anima, il femminile nell'uomo; l'Animus, il maschile nella donna) per superare la unilateralità psicologica.

Confronto con gli Archetipi dello Spirito: Emergono figure come il Vecchio Saggio o la Grande Madre, simboli di saggezza collettiva che guidano verso il nucleo centrale.

Sintesi degli Opposti

Nelle sue analisi, l'archetipo del Sé emerge come il fine ultimo dell'intero processo psichico. In molte fiabe figure come l'eroe o l'eroina rappresentano il cammino della coscienza verso il Sé, simbolo della totalità psichica.

Immagini Archetipiche e simboli

Le immagini archetipiche e i simboli sono i mattoni fondamentali del linguaggio dell'inconscio collettivo.

Mentre l'archetipo è un modello universale invisibile, l'immagine archetipica è la forma concreta che esso assume nella nostra mente, nei sogni e nella cultura.

Il linguaggio analogico è la modalità espressiva dell'inconscio. A differenza del linguaggio digitale (razionale, univoco), quello analogico procede per somiglianze e connessioni simboliche.

I simboli sono vivi finché sono intrisi di significato.

Bosco-Labirinto-Trottola-Pietra -la divisione spaziale (Parasite)-i colori

La Fiaba



Le fiabe sono l'espressione più pura e semplice dei processi psichici dell'inconscio collettivo. Esse rappresentano gli archetipi nella forma più semplice, più genuina e coincisa



«le fiabe sono come un cristallo andato in frantumi, i cui cristalli giacciono sparsi sull'erba” .

l'inconscio collettivo è un oceano, ogni fiaba è una conchiglia diversa che ne rivela un particolare suono o segreto.

Archetipi*

*Vogler sottolinea che non si tratta di ruoli fissi ma di funzioni, che i personaggi ricoprono in base al contesto

01. Eroe

Funzione: Identificazione. È il protagonista attraverso cui il pubblico vive la storia.

Scopo: Crescere, imparare e sacrificarsi per il bene comune. Deve superare le proprie paure per completare il viaggio

02. Il mentore

Funzione: Guida e addestramento. Spesso è un vecchio saggio o un ex eroe.

Scopo: Fornire doni (armi, consigli, addestramento) e motivare l'eroe a superare la paura iniziale

03. Il guardiano della soglia

Funzione: Prova di valore. Non è necessariamente il cattivo, ma un ostacolo sul cammino.

Scopo: Mettere alla prova la determinazione dell'eroe. Se l'eroe non può superarlo, non è pronto per il "Mondo Straordinario".

04. Il messaggero

Funzione: Chiamata all'azione. Appare all'inizio per annunciare il cambiamento.

Scopo: Portare la sfida o la notizia che rompe l'equilibrio del Mondo Ordinario e costringe l'eroe a partire.

05. Il mutaforma

Funzione: Dubbio e tensione. È un personaggio la cui lealtà o natura cambia continuamente.

Scopo: Portare incertezza nella storia e costringere l'eroe a mettersi in discussione (spesso è l'interesse amoroso).

06. L'ombra

Funzione: Antitesi. Rappresenta le forze oscure, il rimosso o il nemico principale.

Scopo: Sfidare l'eroe in uno scontro finale. Spesso riflette i difetti dell'eroe portati all'estremo.

07. L'alleato

Funzione: Supporto. Amici, compagni di viaggio o aiutanti.

Scopo: Aiutare l'eroe nelle prove, permettere i dialoghi (esporre i pensieri dell'eroe) e umanizzare il viaggio.

08. Il trickster

Funzione: Solievo comico e rottura degli schemi.

Scopo: Sfidare lo status quo e rimettere l'eroe (e il pubblico) con i piedi per terra attraverso l'umorismo o il caos.

IL VIAGGIO

1. **Mondo Ordinario:** La vita quotidiana dell'eroe prima che la storia abbia inizio.
2. **Chiamata all'Azione:** Un problema o un evento che spinge l'eroe a partire.
3. **Rifiuto della Chiamata:** L'eroe esita per paura, cercando di restare nella sua zona di comfort.
4. **Incontro con il Mentore:** L'eroe riceve guida, addestramento o strumenti per affrontare il viaggio.
5. **Varcare la Prima Soglia:** L'eroe accetta la sfida e lascia il suo mondo conosciuto.
6. **Prove, Alleati, Nemici:** L'eroe impara le regole del nuovo mondo affrontando piccoli ostacoli.
7. **Avvicinamento alla Caverna Più Profonda:** La fase di preparazione alla sfida più pericolosa della storia.
8. **La Prova Suprema:** Il momento critico in cui l'eroe rischia tutto e affronta la sua paura più grande.
9. **Il Premio:** Dopo aver superato la prova, l'eroe ottiene ciò che cercava (un oggetto o una verità).
10. **Via del Ritorno:** L'eroe deve decidere di tornare a casa, spesso inseguito dalle forze del male.
11. **Resurrezione:** Lo scontro finale decisivo dove l'eroe dimostra di essere cambiato per sempre.
12. **Ritorno con l'Elisir:** L'eroe torna a casa portando con sé una soluzione o una nuova saggezza.

Film animazione



Film

