



VIVERE DI SCRITTURA: LA SCUOLA

Gli archetipi

A cura di Roberto P. Tartaglia

Introduzione

Nelle prossime pagine troverai una lista dei principali archetipi utilizzati in letteratura e in psicologia. Ciascuno di questi archetipi rappresenta un aspetto della nostra psiche e un prototipo di personaggio.

Quando sei in procinto di creare un nuovo personaggio per le tue storie, questa lista di archetipi potrebbe aiutarti nel lavoro. Potrebbe permetterti di dar vita a personaggi ben strutturati e inquadrati all'interno di un preciso modello comportamentale.

Da lì, poi, dovrai partire per caratterizzare i tuoi eroi. Questo è ovvio. Tieni conto che ogni momento di passaggio della nostra vita corrisponde all'attivazione di un preciso archetipo. Si tratta di passaggi stimolati, per lo più, da importanti cambiamenti (matrimonio, lavoro, lutto...).

Se vuoi creare un cattivo, puoi prendere spunto dall'archetipo dell'Ombra, ma poi starà a te scegliere se questo avrà le sembianze umane, quelle di un drago, di un gorilla gigante e, ancora, se alla fine della storia deciderà di redimersi o meno.

Definizione di archetipo

(fonte: <http://it.wikipedia.org/wiki/Archetipo>)

«La parola archetipo deriva dal greco antico ἀρχέτυπος col significato di immagine: arché ("originale"), tipos ("modello", "marchio", "esemplare"); è utilizzata per la prima volta da Filone di Alessandria e, successivamente, da Dionigi di Alicarnasso e Luciano di Samosata.

Il termine viene usato, attualmente, per indicare, in ambito filosofico, la forma preesistente e primitiva di un pensiero (ad esempio l'idea platonica); in psicoanalisi da Jung ed altri autori, per indicare le idee innate e predeterminate dell'inconscio umano; per derivazione in mitologia, le forme primitive alla base delle espressioni mitico-religiose dell'uomo e, in narratologia, i metaconcetti di un'opera letteraria espressi nei suoi personaggi e nella struttura della narrazione.»

Nel nostro caso, insomma, sono personaggi universali che risiedono nel nostro inconscio collettivo, come diceva Carl Gustav Jung, e che evocano emozioni forti, poiché ci riconosciamo in loro. (Ndr)

Innocente

L'archetipo dell'Innocente definisce un essere umano con un'incrollabile fede nella vita, nel mondo, nella bontà degli altri. È il bambino ancora protetto dai genitori che vive nella felicità e nell'innocenza, appunto.

Spesso fugge dai problemi, li nega, evita i conflitti e si isola in un mondo di fantasia. E questo perché, se pensa alla propria imperfezione (affrontando problemi che non sa gestire) inorridisce, prova vergogna e colpa.

Nei personaggi adulti, questo archetipo può identificare un «eterno adolescente», o un individuo con gravi problemi (come ritardi mentali...).

Tale archetipo si presta bene per impersonare personaggi destinati a divenire vittime di sacrifici (fisici o morali), vittime del mondo e di chi approfitta dell'ingenuità, o costringe l'Innocente a mettere a dura prova la sua incrollabile fede.

Orfano

Se è vero che l’Innocente, una volta caduto, può rialzarsi con nuova consapevolezza, è altrettanto vero che l’Orfano non vi riesce così facilmente. E questo perché l’archetipo dell’Orfano identifica un individuo a cui la vita ha mostrato il lato più duro già da bambino. Uccidendo prematuramente la sua innocenza.

Un archetipo potente, dal punto di vista emozionale, poiché entra in giocoogniqualvolta si viene traditi o abbandonati dalle persone più vicine e fidate.

L’unica via di salvezza che ha l’Orfano è il rimboccarsi le maniche e guardare avanti. Ricominciare, dimenticare, ripescare, dentro di sé, il sapore della felicità (se mai l’ha provata). Oppure può abituarsi all’idea di rinuncia, di privazione, diventando, così, cinico e freddo. In ogni caso si tratta di un percorso di crescita, magari di cooperazione, di collaborazione, di forza interiore per superare le avversità della vita.

Come dicevo: un archetipo in grado di dar vita a personaggi molto potenti.

Guerriero

Neanche a dirlo, l'archetipo del Guerriero identifica personalità forti, che si pongono obiettivi e, se serve, danno la vita per raggiungerli. Personalità che lottano e difendono ciò che di più caro hanno. Disciplinato, con forte senso dell'onore.

È l'eroe per eccellenza.

Ma anche questo archetipo ha un lato oscuro. Il Guerriero, a causa di questa sua fermezza, infatti, può cadere in errore, richiedere sacrifici ingiusti, in nome dell'onore. Può diventare rigido, duro e cercare la vittoria a tutti i costi. Razionalizza a tal punto da negare i sentimenti, perché lo rendono debole agli occhi degli altri.

Puoi usare questo archetipo per creare personaggi principali, che hanno come obiettivo quello di salvare se stessi o altri, ma anche eroi che si trovano dinanzi a scelte difficili che impongono una crescita interiore e un equilibrio emotivo.

Angelo Custode

È l'archetipo che genera protezione, sicurezza, confort. È il genitore, lo spirito che rassicura. Se questo archetipo non viene attivato da processi di crescita, nella vita, il personaggio che lo identifica può restare dipendente dai genitori o cercare sicurezza in altri soggetti, come i figli o gli amici.

Si possono generare anche personaggi negativi, sfruttandone il lato oscuro. Si possono creare personaggi che tendono a far sentire in colpa gli altri, o a farli sentire ancora non pronti ad affrontare la vita con frasi del tipo «con tutto quello che ho fatto per te...», o anche «ci penso io, tu ancora non sei pronto...».

Cercatore

L'archetipo del Cercatore identifica personaggi incapaci di rassegnarsi all'ordinario, costantemente alla ricerca dell'insolito, del nuovo, l'archetipo che emerge quanto ci sentiamo alienati, annoiati, vuoti.

Sempre alla ricerca del mistero, sempre pronto a credere in qualcosa che altri negano, questo è lo spirito di questo archetipo. E non si ferma finché non ha raggiunto il suo scopo, scartando ogni ipotesi che neghi le sue credenze.

E il suo lato oscuro è proprio questo: quello di non arrendersi all'evidenza e proseguire nelle sue ricerche anche quando queste risultano vane e infondate, magari mettendo a rischio la vita di chi ha intorno.

Ribelle

L'archetipo del ribelle si sveglia nel personaggio che è stato messo, dalla vita, di fronte ad amarezze, delusioni profonde che hanno fatto crollare ogni certezza, trasformando la vita stessa in un mucchio di pezzetti indefiniti. Sa che tutto è finito e sente salire la rabbia, mosso da un senso di ingiustizia e impotenza.

Così, il Ribelle incarna la forza motrice del cambiamento, fa pulizia, fa rinascere. Dà nuova vita proprio perché non si cura della morte e se ne fa beffe.

Ma proprio questo può generare il suo lato oscuro: la forza distruttiva e non rigeneratrice, quella che semina morte e panico, la rabbia pura, senza nobiltà.

Amante

L'Amente è l'archetipo che spinge i personaggi e le persone a cercare ciò che si ama, a soddisfare il nostro bisogno egoistico di bello e amabile. La ricerca dell'amore spinge a miglioramento di sé e alla crescita emotiva.

L'Amante è in grado di guardare in viso tanto la vita quanto la morte, di filosofeggiare e integrare in sé gli aspetti contrastanti dell'esistenza, gestendoli a dovere. L'amante parte dall'amore terreno per poi evolversi verso l'amore spirituale e universale, imparando ad amare senza condizioni, a perdonare e comprendere.

Il lato oscuro può far cadere l'Amante nell'errore di amare chi non lo merita, di fidarsi e cadere in errori che possono rivelarsi anche fatali, ignorando i suggerimenti di chi ha intorno.

Creatore

L'archetipo del Creatore porta alla creazione di qualcosa di nuovo, simulando le capacità di Dio, creatore di ogni cosa. Creare, in questo caso, può significare anche innescare nuova vita con la procreazione.

Il Creatore nasce dalle sue ceneri, dalla morte. Ci sono sempre problemi alla base che hanno messo il Creatore nella condizione di ascoltarsi, di liberare il suo Sé, di scoprire la sua vera identità, liberandosi dai condizionamenti del passato.

Ovviamente, il lato oscuro di questo archetipo mette il Creatore nelle condizioni di creare qualcosa di distruttivo, malvagio, di distorcere l'idea stessa di creazione e di mutare il concetto di creazione utile.

Folle

L'archetipo del Folle incarna la nostra parte istintuale, giocosa, bambinesca. Il Folle è un personaggio che guarda alla vita come un gioco, consapevole che tutto è illusorio e passeggero. È l'energia della gioia.

Ma, nel suo lato oscuro, il Folle è anche l'energia del caos, dell'anarchia. Un personaggio di questo tipo può sentire l'istinto di provare qualsiasi cosa, fregandosene delle conseguenze, magari riportando gravi danni.

Vive nel qui e ora, si sente libero, cerca il piacere ed è creativo. Spesso un artista originale e sopra le righe.

Saggio

Il personaggio in cui l'archetipo del Saggio si è risvegliato è alla ricerca della verità sull'esistenza e su se stesso. Il suo mondo è fatto di simboli, enigmi, metafore, parabole.

Il Saggio tende a togliere i filtri con cui guardiamo il mondo, per arrivare a scoprire tutta la verità. Ha rinunciato al suo Ego e non ha paura di perdere ciò che ha, vita compresa. Ha rotto ogni legame con i beni terreni.

Il lato oscuro di questo archetipo è dato dal cosiddetto falso Saggio. Ovvero, colui che non parla per esperienza, ma si riempie solo la bocca con paroloni e filosofeggi vari. Il vero Saggio, invece, ha conosciuto e provato, non esprime ciò che sa, ma ciò che è.

Mago

Il Mago è l'archetipo che trasforma un personaggio in qualcosa di più legato al mondo mistico che a quello materiale. Si sente in connessione e armonia con le leggi universali, con il Cosmo, con il Tutto.

I Mago guarisce e previene, poiché vede e prevede. È il sacerdote che non immagina Dio come qualcosa nell'alto dei Cieli, ma insito in ognuno di noi, in ogni cosa del Creato. È il punto di contatto tra il mondo e Dio.

Il suo lato oscuro è rappresentato dal Mago che si rivolge a forze oscure, dal Mago che attinge a stati di coscienza alterata in modo innaturale, del personaggio che manipola e istiga a compiere atti inconsulti in nome di un dio. Pratica magia nera.

Sovrano

L'archetipo del Sovrano porta nel mondo visibile i poteri che il Mago sviluppa nell'invisibile. Lui è il venerato. Non importa a che livello. È il leader, il re.

Il Sovrano buono ha affrontato il suo viaggio, ha sperimentato, sconfitto il Male e tornato a essere re della sua stessa vita. Questo personaggio, pur di portare rigore morale e dettare leggi appropriate, rinuncia alla sua libertà. Si sacrifica.

È in grado di riconoscere il talento in ogni persona, lo valorizza, lo rende produttivo e ne è alla continua ricerca. È alla continua ricerca anche della pace e della prosperità, ma mai in cambio della vita di alcuno.

Il suo lato oscuro lo porta a diventare troppo materialista, troppo legato a schemi e regole, a discapito della spiritualità. Lo porta a perdere il suo ruolo di guida illuminata. A cospetto di ciò, il buon Sovrano si mette in discussione, si rigenera e prende coscienza del fatto che per vivere, a volte, bisogna morire.

L'Ombra

L'Ombra è un archetipo potente, poiché rappresenta il lato oscuro di ciascuno di noi. Personificandolo, questo archetipo potrebbe rappresentare il Male, in ogni sua forma.

L'Ombra è ciò che scaturisce dalla repressione delle nostre emozioni, è la devianza, il Dark Side of the Moon (come direbbero i Pink Floyd).

Puoi utilizzare questo archetipo per inscenare il Male, per creare i tuoi personaggi antagonisti, ma anche per mostrare il lato oscuro che si nasconde in ognuno di noi. Persino nei personaggi positivi, negli eroi, come hai visto.

La Proiezione

Quello della Proiezione è un archetipo che si lega fortemente all’Ombra. Nell’Ombra, infatti, abbiamo davanti il lato oscuro, con la Proiezione, invece, veniamo a conoscenza del percorso che ci porta a riconoscere o a proiettare (appunto) sugli altri le nostre Ombre.

Puoi creare, con questo archetipo, personaggi deboli, che temono il loro lato oscuro, che hanno paura di guardarsi dentro e che, per questo motivo, addossano ad altri le proprie colpe, o invidiano gli altri per qualità che non riconoscono in loro.

La Proiezione ti permette di creare personaggi molto profondi, psicologicamente parlando, destinati a subire un’evoluzione (o involuzione) all’interno della storia, per forza di cose.