

La mitologia nel Corso F.n.F.

Premessa. La stampa è stata inventata nel 1450 circa. Prima, i libri erano pochissimi, trascritti a mano, e dislocati in biblioteche sparse per il mondo. Il sapere era poco, e prezioso: si raccoglieva con fatica, e si vendeva a caro prezzo. Anche la carta, per gli appunti, era carissima, perché i papiri e le pergamene si costruivano a mano. Molto presto, fin dalla preistoria, si è sviluppato un modo per tenere a disposizione il sapere, senza far ricorso a troppi scritti, e mantenendolo segreto: è questo, infatti, il significato delle religioni antiche, dove i sacerdoti si tramandavano il sapere, nascondendolo in immagini accessibili solo a chi ne conoscesse il valore simbolico. Inizialmente, i simboli erano artefatti e cervellotici, ma l'uso ha costretto ad evolvere verso simboli più naturali, arrivando a quelli che si utilizzano anche nei sogni. Chi non ricerca la saggezza, infatti, non dedica tempo a capire i propri sogni notturni, ed i sacerdoti delle religioni antiche ne hanno approfittato per nascondervi il loro sapere. **Il corso F.n.F.** è quindi una ricerca del sapere nascosto in questi simboli. Per questo, prima di frequentare il corso, è utile un ripasso della mitologia, così che, quando ne rivedremo le immagini, sarà più facile riconoscerle e capirne il significato profondo.

Cominciamo dall'**Olimpo**, dove gli antichi greci avevano raccolto i personaggi principali dei loro miti, e quindi del loro sapere: gli **dei**. Non si trattava di divinità come potrebbero essere quelle che intendiamo oggi: erano simboli utili per trasmettere il sapere sulla natura, sulla scienza, e anche sulla psicologia. Nel corso F.n.F. non li vedremo tutti: ci interessano solo alcuni di quelli che riguardano la psicologia, perché è quello che vogliamo imparare dalla saggezza dei nostri progenitori.

Zeus (o Giove): padrone dei cieli e re di tutti gli dei. Marito di Era (o Herà, come la chiameremo noi), ha tuttavia molte infedeltà, perché la famiglia, per gli antichi greci, era un'istituzione recente.

Poseidone (o Nettuno) è il signore del mare, ed è secondo a Zeus come potenza. La sua arma è il tridente, che usa quando è adirato, causando terremoti, annegamenti e naufragi.

Era o Herà (o Giunone), è la sorella e moglie di Zeus. Regina degli dei dell'Olimpo, è patrona del matrimonio e della nascita.

Athena (o Minerva), è la dea vergine della ragione, guerra, attività intellettuali, giustizia, arte e letteratura.

Afrodite (o Venere) è la dea dell'amore, del desiderio, del sesso e della bellezza.

Ermes (o Mercurio) è il più intelligente di tutti gli dei olimpici ed è messaggero degli dei, per questo porta dei sandali dorati e alati, un cappello alato ed un'asta magica. È il dio del commercio e dei ladri.

Il mito dell'Iliade: L'Iliade narra la storia della conquista di Troia da parte dei greci. La vicenda ha inizio nell'Olimpo, dove stavano chiacchierando tre dee, Afrodite, Herà e Athena, e la dea della Discordia, buttò una mela d'oro con la scritta "alla più bella" in mezzo a loro. Ne nacque una disputa fino a che non stabilirono che Paride, uno figlio del re di Troia, dovesse scegliere a chi dare la mela. Paride scelse Afrodite che, come ricompensa, fece innamorare Elena di lui e lui la rapì. Però Elena era moglie del re di Sparta, Menelao che, alleato con tutti i re greci, dichiarò la guerra a Troia. La guerra durò dieci anni, ma alla fine, grazie all'inganno di Ulisse, che costruì il famoso Cavallo, Troia venne sconfitta e data alle fiamme.

Il mito dell'Odissea: L'Odissea narra le peripezie di **Ulisse** che, dopo aver sconfitto Troia, invece di tornare direttamente in Grecia, preferisce affrontare i **Ciconi**, dove viene sconfitto e costretto a fuggire: perde l'orientamento, e finisce dai **Lotofagi**, che utilizzano un cibo che fa dimenticare gli impegni. Ma reagisce, e torna in mare: disperso, arriva da **Polifemo**, che acceca e cui ruba il gregge. Poi approda da **Eolo**, che gli regala i venti racchiusi in un otre, ma mentre dorme navigando verso casa, i suoi compagni aprono l'otre, e i venti lo riconducono ad Eolo, che questa volta lo scaccia. Vaga per mare fino a che non arriva dai **Lestrigoni**, che sono cannibali, e lì perde i compagni di undici delle dodici navi con cui era partito. Torna in mare, e naviga fino ad approdare da **Circe**, che gli trasforma i compagni in porci, ma, grazie all'aiuto di Ermete, Ulisse riesce a stabilire una tregua che diventa amicizia: si ferma lì per un anno. Poi i compagni chiedono di ripartire, e Circe indica l'Ade, il regno dei morti, come mèta successiva, per incontrare l'indovino **Tiresia** e sapere da lui come fare a

tornare ad Itaca. Ulisse raggiunge l'Ade, incontra Tiresia, che gli spiega il motivo del suo vagare: è Poseidone, che è adirato contro di lui, per quanto ha fatto contro Polifemo. Il rientro sarà quindi reso difficile per ogni tratto di mare, e, comunque, non dovrà assolutamente toccare i buoi del Sole, che pascolano sull'isola di Trinacia. Poi Ulisse incontra anche la madre, scoprendo lì che è morta, e tanti eroi, amici e nemici, che vagano nel regno dei trapassati. Torna da Circe, e riparte subito, passando per le **Sirene**, dalle quali sfugge facendosi legare all'albero maestro della sua nave; attraversa quindi lo stretto di **Scilla e Cariddi**, dove perde sei compagni; arriva infine all'isola di **Trinacia**, dove è costretto a fermarsi per mancanza di vento per un mese. Ulisse ricorda la profezia di Tiresia, che chi toccasse i buoi del Sole che pascolano in quell'isola, non tornerà a casa, e sopporta i morsi della fame, ma i compagni cedono, e ne uccidono uno per mangiarlo. Ritorna il vento, ripartono, ma una tempesta li annega tutti, salvo Ulisse, che dopo essere ripassato da Cariddi, arriva finalmente da **Calipso**. Qui resta sette anni, perché Calipso lo vuole sposare e non gli lascia i mezzi per costruirsi una barca. Finalmente Zeus, convinto da Athena, comanda a Calipso di lasciarlo

andare: Ulisse si costruisce una zattera, e parte subito ma, ancora, una tempesta lo fa naufragare e arriva, aggrappato ad un tronco, dai Feaci, che lo accolgono e lo festeggiano pur senza sapere chi sia. Qui Ulisse racconta la propria avventura, ed i **Feaci** lo riaccompagnano ad Itaca: Polifemo se ne accorge e si vendica sui Feaci stessi, chiudendo la loro isola all'interno di uno scoglio. Arrivato ad **Itaca**, Ulisse prima verifica la fedeltà del porcaro Eumeo, poi si fa riconoscere da suo figlio Telemaco, e finalmente affronta i Proci, venti giovani di Itaca che avevano approfittato della sua assenza per stabilirsi in casa sua, chiedendo a Penelope, la moglie di Ulisse, di scegliere uno di loro per sposarlo. La lotta tra Ulisse, aiutato dal figlio Telemaco, ed i Proci è tremenda, ma Ulisse riesce ad ucciderli tutti. Al termine, chiede a Penelope di riconoscerlo, ma questa rimanda all'indomani, ed ordina ad una serva di portar giù il letto nuziale che stava al primo piano. Ulisse chiede chi l'abbia tagliato, perché l'aveva scolpito lui nei rami di un ulivo che era parte della casa. Penelope così lo riconosce e possono finalmente abbracciarsi. L'Odissea termina con la rappacificazione sull'isola, dopo un rapido conflitto tra Ulisse ed i famigliari dei Proci.

