

## RICORDARSI DI SE' IL SENTIERO DELLE 12 FATICHE DI ERCOLE

### ERCOLE

Eracle (in greco antico: Ἡρακλῆς, Heraklêś, composto da Ἥρα, Era, e κλέος, "gloria", quindi "gloria di Era") è un eroe e semidio della mitologia greca, corrispondente alla figura della mitologia etrusca Heracle e a quella della mitologia romana Ercole. Figlio di Alcmena e di Zeus, egli nacque a Tebe ed era dotato di una forza sovrumana. Il patronimico poetico che lo definisce è Alcide, derivante da Alceo, suo nonno paterno putativo.

Elettrione, re di Micene, figlio di Perseo, aveva una figlia, chiamata Alcmena, di straordinaria bellezza. Anfitrione, giovane re di Tirinto e nipote dello stesso Elettrione, in quanto figlio di suo fratello Alceo, si invaghì di lei e decise di prenderla in sposa. Elettrione decise di dare il proprio consenso a patto che il pretendente sconfiggesse in guerra la popolazione dei Tafi che, alcuni anni prima, avevano sterminato i figli del re. Anfitrione accettò la sfida ma, durante una battaglia, uccise a causa di un incidente lo stesso Elettrione. Sconfitto da Stenelo fratello del defunto re, Anfitrione fu costretto a trovare rifugio presso Tebe dove il re locale, Creonte, gli diede in dono un magnifico palazzo, degno di un ospite tanto nobile.

Anfitrione riprese, dopo qualche tempo, la guerra contro i Taffi, riuscendo così a compiere la vendetta promessa. Durante la sua assenza Zeus, invaghitosi di Alcmena, prese le forme del marito e si unì a lei, facendo persino in modo che la notte durasse ben tre volte di più. Frutto di questa relazione fu appunto Eracle, il futuro eroe greco. Hermes, che aveva accompagnato il padre presso il palazzo di Tebe, rimase fuori, facendo in modo che nessuno potesse mai disturbare i due amanti. Anfitrione, tornato dalla guerra proprio in quel momento, mandò il proprio servitore, Sosia, ad avvertire la moglie del suo ritorno. Questi però si trovò davanti Hermes, sotto le sembianze dello stesso Sosia, che, tra un pugno e l'altro, lo convinse di non essere in realtà quello che lui credeva. Questa serie di equivoci fu fonte d'ispirazione per Plauto, che scrisse appunto una commedia chiamata "Anfitrione".

Anfitrione, rientrato nelle proprie stanze, ignaro di tutto, si unisce alla propria sposa. Da questo incontro sarebbe nato Ificle, futuro guerriero e compagno del fratello in molte avventure. Poco prima che Eracle nascesse, Zeus si vantò di questo suo imminente figlio che avrebbe regnato sulla casa di Tirinto. Era, gelosa, ritardò allora il parto di Alcmena e accelerò quello di Nicippe, moglie di Stenelo, zio di Alcmena. Il figlio di questi ultimi, Euristeo, nacque perciò un'ora prima di Eracle e ottenne così la primogenitura. Eracle nacque dunque insieme a Ificlo e Anfitrione, ancora ignaro della relazione segreta, così come ignara era anche Alcmena, credeva di aver generato due gemelli. Fu Tiresia, il grande indovino, a rivelare alla donna la straordinaria origine del figlio.

Alcmena capì che il piccolo sarebbe stato perseguitato dai famigerati furori della regina dei cieli, e non osando allevarlo con le sue sole forze lo portò all'aperto, in un campo, confidando che Zeus non avrebbe negato al frutto del suo seme la divina protezione. Il padre degli dei ordinò dunque al fedele Hermes di attuare un astuto stratagemma. Mentre Era dormiva il celere messaggero divino, portando in braccio il bambino lo avvicinò al seno della dea, facendogli così succhiare un po' del suo latte che, essendo divino, rendeva il fortunato un invincibile eroe. Era però, svegliatasi a causa di un morso del bambino, ebbe un moto di terrore. Quel repentino movimento fece cadere, dal seno della dea, una piccola parte del suo latte che fu dunque origine della Via Lattea, denominata così proprio in ricordo di tale evento.

Era non accettò un simile affronto e covò contro il piccolo, frutto del tradimento del marito, propositi omicidi: qualche mese più tardi mise due serpenti velenosi nella camera dove dormivano Eracle e Ificle. Quando questi si svegliò, con il pianto fece sopraggiungere i suoi genitori, che giunsero in tempo per vedere il piccolo Eracle strangolare i serpenti, uno per mano. Secondo un'altra versione del mito, i serpenti non erano velenosi, ma furono messi nella camera dei gemelli da Anfitrione, che voleva sapere quale dei due fosse suo figlio, poiché aveva saputo anche lui dall'indovino Tiresia che uno dei due gemelli non era figlio suo.

Anfitrione non risparmiò comunque nessuna cura nell'allevare quello straordinario figlio adottivo. Egli stesso insegnò al bambino a domare i cavalli e a guidare il cocchio. Da ogni angolo della Grecia vennero convocati i più rinomati maestri: Chirone, primo fra tutti, gli insegnò l'arte della medicina e della chirurgia, Eurito fu maestro di tiro con l'arco, Castore lo allenò nell'utilizzo

della spada e delle armi, Autolico nello sforzo fisico e nel pugilato, materia che il giovane Eracle apprezzò grandemente. Non ebbero la stessa sorte però arti come ad esempio la musica. Lino, discendente del divino Apollo, era suo maestro di musica. Il giovane allievo, rude nei movimenti, non era in grado di trattenere la propria forza fisica, distruggendo, letteralmente, la lira che avrebbe dovuto suonare. Lino, un giorno, non riuscendo a sopportare l'incredibile insensibilità musicale dell'allievo, lo rimproverò aspramente e lo costrinse a un severo castigo. Eracle, di carattere piuttosto focoso, sebbene inconsapevolmente, non riuscendo a trattenere la propria forza, colpì con la lira il maestro, che cadde morto a causa dell'urto.

A causa di ciò Anfitrione fu costretto a mandarlo a vivere fra i guardiani dei suoi greggi, in montagna: qui Eracle si riconciliò col maestro Chirone e imparò dal saggio mentore non solo leggi scientifiche ma anche, e soprattutto, leggi morali. Cresciuto forte e bello, rimase presso le greggi del monte Citerone fino all'età di diciotto anni. Prima di ritirarsi da questa vita faticosa ma felice, durante una meditazione, Eracle incontrò sulla via due donne affascinanti, ognuna delle quali lo invitava a raggiungerla sul proprio cammino. La prima, di aspetto florido e stupendamente vestita, rappresentava il piacere e mostrava al giovane un sentiero erboso e idilliaco. La seconda donna, in abiti solenni, era invece il Dovere, che avrebbe condotto l'eroe presso un sentiero sassoso e terribile. Eracle, benché affascinato dalle proposte del Piacere, preferì seguire il Dovere, segnando tutta la sua vita al servizio dei più deboli.

Simbolo di virilità, Eracle diede esempio di grande prestanza fisica durante questo periodo di ritiro. Il re Tespio aveva cinquanta figlie e, desiderando che avessero un figlio da Eracle, mentre questi era ospite presso il suo palazzo, ne inviò una ogni notte dall'eroe, a cominciare dalla primogenita Procri e facendo credere all'eroe che fosse sempre la stessa. Secondo alcuni una sola, desiderando restare vergine, rifiutò. Eracle si unì alle altre figlie di Tespio: in tutto loro ebbero cinquanta figli, poiché la primogenita partorì due gemelli. Secondo alcuni autori raggiunse la statura di 4 cubiti e 1 piede (2,33 m), ma viene raffigurato dagli artisti come un uomo di statura normale.

In seguito alla scelta del Dovere, Eracle cominciò a prodigarsi per il bene altrui, sconfiggendo banditi e ladruncoli che imperversavano nelle pianure. Eracle si vantava di non aver mai cominciato un litigio, ma di aver sempre trattato i suoi aggressori così come essi volevano trattare lui. Un certo Termero usava uccidere i viandanti sfidandoli a battersi con lui a testate; il cranio di Eracle si dimostrò il più solido ed egli spaccò la testa di Termero come se fosse un uovo. Eracle, tuttavia, era cortese per natura, e fu il primo mortale che spontaneamente restituì ai nemici le spoglie dei loro morti perché le seppellissero.

Sul monte Citerone misurò la sua forza sconfiggendo un terribile leone che faceva stragi di pecore. Durante la sua ricerca egli si fermò presso il re Tespio e, come detto prima, si unì alle sue figlie. Al ritorno incontrò per strada i messi del re di Orcomeno, Ergino, che si recavano a Tebe per riscuotere il tributo di cento buoi che la città gli doveva. Durante una festa infatti un tebano, tale Periere, uccise il padre del re, Climeno, scatenando così una guerra fra i Mini di Orcomeno e gli abitanti della città di Tebe. Questi ultimi persero e furono dunque costretti a pagare tributo ai vincitori. Gli araldi, mandati in città, trattavano però con brutale superiorità gli sconfitti. Questo accese il furore del giovane Eracle che, di carattere piuttosto impetuoso, li assalì e tagliò loro naso e orecchie. Gli araldi, orribilmente mutilati, tornarono presso il loro re chiedendo vendetta. Ergino, accesosi d'ira, preparò il proprio esercito e marciò verso Tebe. I tebani, fra i quali figuravano Anfitrione, Ificle e lo stesso Eracle, non erano però disposti a cedere. Nello scontro che ne seguì l'eroe, dotato di invincibili armi, dono degli dei (frecce da Apollo, una spada da Ermes, uno scudo da Efesto), e soprattutto dalla protezione della dea Atena, dimostrò tutto il proprio coraggio e la propria tenacia, uccidendo con le proprie mani l'invasore Ergino. Tebe riuscì dunque a vincere la guerra ma gravi furono le perdite. Fra i caduti vi era anche Anfitrione, il padre adottivo di Eracle, che si era dimostrato tanto affettuoso nei suoi confronti. Creonte re di Tebe diede dunque a Eracle come segno di riconoscenza sua figlia Megara in sposa.

Eracle partecipò alla spedizione degli Argonauti portandosi dietro il giovane e bellissimo scudiero Ila. Durante il viaggio gli Argonauti fecero sosta a Cizico, dove furono ospitati dal sovrano omonimo, che era il giovanissimo figlio di un amico defunto di Eracle. Ripresero quindi la navigazione, ma una tempesta li ricacciò nella terra di Cizico in una notte senza luna. Cizico li scambiò per pirati, gli Argonauti da parte loro non lo riconobbero, e si arrivò a uno scontro armato che vide cadere il re giovinetto e dodici suoi uomini, due dei quali vennero uccisi da Eracle.

All'alba gli Argonauti capirono cosa era successo e in preda allo strazio seppellirono le loro vittime in una grande tomba. La nave arrivò quindi in Misia e qui Ila scese a terra in perlustrazione, venendo rapito dalle Naiadi del luogo. Non vedendolo tornare Eracle si mosse alla sua ricerca; i Boreadi, che nutrivano una profonda antipatia per Eracle, convinsero i compagni a ripartire senza di lui. Così Eracle, che non era riuscito a ritrovare il compagno, restò solo e decise di trattenerci per qualche tempo a Cizico, per allevare i figlioletti del re accidentalmente ucciso dagli Argonauti.

Secondo alcuni autori, Eracle s'imbarcò prima di compiere le dodici fatiche per Euristeo, secondo altri dopo una di esse.

Ritornato in Grecia, Eracle visse alcuni anni felici con la moglie Megara, dalla cui unione nacquero ben otto figli. Durante un'assenza dell'eroe, però, Lico decise di prendere in pugno la città di Tebe. Questi uccise il vecchio re Creonte e divenne un sovrano dispotico e arrogante. Lico inoltre, affascinato dall'eccezionale bellezza di Megara, volle stuprarla. Eracle, tornato in tempo per fermare questo oltraggio, aggredì l'usurpatore e lo uccise, dando giusta vendetta al suocero. Era non intendeva tuttavia concludere le persecuzioni contro il figliastro. In combutta con Lissa, la Rabbia, fece sconvolgere la mente dell'eroe e questi, in preda al furore, uccise di propria mano moglie e figli (o, secondo altre versioni più tarde, solo i propri figli e alcuni del fratello Ificle). Tornato in sé e resosi conto dell'accaduto, l'eroe decise di suicidarsi per porre fine alle proprie sofferenze. Fu Teseo, il giovane ateniese, a farlo desistere dal suo gesto disperato, mentre il re Tespio, che celebrò un minimo rito di purificazione, gli consigliò invece di recarsi a Delfi per chiedere al celebre oracolo un modo per cancellare dal proprio animo tutto quel sangue versato. Questa storia diede spunto per la trama della celebre tragedia Eracle di Euripide.

### **Le dodici fatiche presso Euristeo**

La risposta dell'oracolo lo costrinse a mettersi al servizio del re di Argo, Micene e Tirinto, Euristeo. Questi gli ordinò di affrontare dodici incredibili fatiche, simbolo della lotta fra l'uomo e la natura nella sua forma più selvaggia e terribile.

“Ercole, per volontà di Giove, fu soggetto al potere di Euristeo e costretto ad obbedirgli in tutto. Egli consultò l'oracolo di Apollo e gli fu detto che doveva sottostare alla volontà di Euristeo per dodici anni, secondo gli ordini di Giove; e che, dopo aver compiute le famose fatiche, sarebbe assunto agli dèi.”

Così egli iniziò il suo percorso come discepolo, al comando della sua anima e affrontò le dodici fatiche, una per ogni segno dello zodiaco. Egli quindi rappresenta ogni discepolo che cerca di calcare il sentiero e di dimostrare il controllo sulla propria natura”.

Questa storia è bellissima, molto mistica e piena di simbolismi.

Il primo è il nome. Il suo antico nome era Alkeide, che fu mutato poi in Ercole dopo che ebbe una strana esperienza e prima che cominciasse le sue fatiche. Il nome Ercole, in origine, era Eracle, che significa “gloria di Era”. Era rappresenta Psiche, o l'anima, per cui il suo nome esprimeva la sua missione, che era quella di manifestare col lavoro concreto, sul piano fisico, la gloria e il potere della sua innata divinità.

Il secondo simbolo parla di Padre divino e madre terrena. Padre-Spirito e Madre-Materia s'incontrano nell'uomo ed il lavoro del discepolo diventa quello di liberarsi dai vincoli della madre e rispondere così all'amore del Padre.

Questa dualità emerge anche dal fatto che egli era uno dei gemelli. Leggiamo infatti che uno dei gemelli fu generato da un padre terreno, mentre l'altro era figlio di Zeus.

Questa è la grande realizzazione a cui giunge ogni essere umano evoluto e cosciente di sé. Egli diventa consapevole di due aspetti nella sua natura.

Uno è la personalità ben sviluppata ed altamente organizzata attraverso la quale abitualmente egli si esprime (mentale, emotiva e fisica), con tutte e tre le parti coordinate in un'unità integrata. L'altra è la natura spirituale, con i suoi impulsi e le sue intuizioni, la sua costante spinta verso il divino e il conseguente conflitto scaturito dalla consapevolezza di tale dualità.

Vi è anche un altro piccolo fatto interessante nella storia della sua vita, che ha attinenza con questa stessa verità. Si dice che, ancora bambino, Ercole uccise il suo gemello.

Così egli non era più un'entità divisa, non era più una dualità, ma un'unità formata da anima e corpo. Questa condizione denota sempre lo stadio del discepolo. Egli ha raggiunto l'“unificazione”

e sa di essere un'anima in un corpo e non un'anima ed un corpo e questa consapevolezza dovrà ora guidare tutte le sue azioni.

La storia racconta che, ancora nella culla, il vigoroso bambino uccise due serpenti, ponendo di nuovo l'accento sulla dualità. Con questo atto egli anticipò il proprio futuro, nel quale avrebbe dimostrato che la natura fisica non lo dominava più, che poteva strangolare il serpente della materia e che la grande illusione non lo teneva più prigioniero. Egli uccise il serpente della materia ed il serpente dell'illusione. Studiando la simbologia del serpente, lo troveremo rappresentato in tre modi: uno rappresenta la materia, l'altro l'illusione e il terzo la saggezza. Quest'ultimo si manifesta solamente quando gli altri due siano stati uccisi.

Ogni discepolo, se veramente degno di tal nome, deve essere un membro molto evoluto della famiglia umana. Le tre parti della sua natura devono essere sviluppate; la sua mente deve essere ben fornita e funzionare bene ed egli deve sapere come usarla, la sua natura emotiva deve rispondere ad ogni tipo di contatto ed il suo corpo fisico deve essere un mezzo adeguato ad esprimere l'anima che vi dimora ed essere equipaggiato per affrontare i compiti per i quali l'uomo si è impegnato.

Così Ercole fu istruito in tutte le arti e poté sedere fra i pensatori del suo tempo. Si dice anche che egli fosse alto quattro cubiti, espressione simbolica per dire che egli aveva conseguito il pieno sviluppo di tutti gli aspetti della sua quadruplice personalità. L'uomo è il cubo, "la città quadrata". Fisicamente, emotivamente e mentalmente egli aveva raggiunto un buono sviluppo e a questi tre fattori ne aggiunse un quarto: un'anima pienamente cosciente del suo meccanismo, la personalità integrata.

Il terzo simbolismo è dato che giunto all'età adulta ed avendo appreso tutto ciò che il mondo poteva dargli, si racconta che egli uccise i suoi istruttori. Li uccise tutti e si sbarazzò di loro! Perché? Perché a quel punto poteva reggersi sulle proprie gambe, trarre le sue conclusioni, guidare la propria vita e risolvere i propri problemi. Era necessario per lui, quindi, liberarsi di tutti coloro che volevano controllarlo. Doveva sfuggire alla loro autorità, trovare la propria strada e stabilire il proprio rapporto con la vita. Questo è lo stadio in cui molti aspiranti si trovano attualmente. Essi posseggono molta teoria, hanno una conoscenza tecnica relativamente vasta della natura del Sentiero e di ciò che debbono fare per calcarlo, ma non si reggono ancora sulle loro gambe e non si avventurano su di esso da soli e senza aiuto. Hanno bisogno di un appoggio e cercano delle persone che dicano loro cosa devono fare e a che cosa devono credere. Nella terza fatica, nel segno dei Gemelli, che Ercole fu provato su questo punto e che doveva dimostrare che era nel giusto nel fare questo passo. A questo punto farà l'interessante scoperta di non essere così libero e forte come, nel suo entusiasmo giovanile, aveva creduto di essere.

Il quarto simbolismo è dato che si dice che, all'età di diciotto anni, Ercole uccise un leone che devastava le campagne e anche che cominciò a compiere altri servizi per il prossimo così che, a poco a poco, si fece un nome fra la gente. Diciotto è sempre un numero significativo.

In esso vi è il numero dieci, che è il numero della perfezione della personalità, più il numero otto che, a detta di alcuni numerologi, è il numero della forza Cristica. È l'energia del Cristo, che cerca di esprimersi nel nuovo ciclo del discepolato, a causare gli stati di confusione e le difficoltà caratteristiche di questo stadio. Questo è ciò che Ercole, all'età di diciotto anni, si appresta a fare. Egli deve calcare il Sentiero ove tutte le cose celate devono essere portate alla luce; egli ha raggiunto lo stadio nel quale può conseguire la conoscenza di se stesso e cominciare a studiare le forze nascoste della natura. Questo è il compito di tutti i discepoli.

Il quinto simbolismo è il matrimonio e la nascita di tre bambini, modo simbolico di esprimere la sua unione con Psiche, l'anima.

Da quest'unione nacquero, o cominciarono a manifestarsi, i tre aspetti dell'anima.

Egli iniziò a conoscere la natura della volontà spirituale e ad usarla per dirigere la propria vita.

Sperimentò gli effetti dell'amore spirituale e divenne cosciente della necessità di servire.

La mente spirituale cominciò a rivelargli la verità ed egli ne vide il proposito sottostante.

Queste sono le corrispondenze superiori dei tre aspetti della personalità: la sua mente,

la sua natura emotiva e il suo corpo fisico. Osserviamo ora che Ercole attraversava

un momento particolare. Nelle antiche storie si legge che Era (Psiche o l'anima) lo fece impazzire.

Lo indusse alla pazzia con la gelosia e, mentre si trovava in quello strano stato, si legge che

egli uccise i suoi figli, i suoi amici e chiunque fosse in rapporto con lui. Non si potrebbe intendere,

a questo proposito, che egli attraversasse quello stato, comune a tutti i principianti sul Sentiero del Discepolato, nel quale una coscienza morbosa sacrifica tutto e tutti allo sviluppo della propria anima? Questo è un errore molto comune negli aspiranti. Manca loro spesso il senso delle proporzioni ed il senso dei valori è distorto. Una vita sana ed equilibrata, ideale per un figlio di Dio, viene subordinata alla fanatica determinazione nel perseguire il proprio progresso spirituale. L'ambizione spirituale influenza l'aspirante, che diviene distruttivo, squilibrato e di solito è estremamente difficile vivere con lui. C'è molta saggezza nell'ingiunzione biblica: "Non siate troppo virtuosi, altrimenti perché dovrete morire?"

Quando Ercole guarì dalla sua follia – come fortunatamente avvenne – si dice che gli fu dato un nuovo nome, gli fu assegnata una nuova abitazione e dodici fatiche da compiere.

Gli furono dette queste parole: "Da questo giorno in poi il tuo nome non sarà più Alceide, ma Eracle. Devi stabilire la tua dimora a Tiro e lì, nel servizio, compirai le tue prove.

Quando ciò sarà compiuto, diventerai uno degli Immortali".

Infine l'ultimo simbolismo della storia è dato dai doni degli dei. Ora, avendo Ercole raggiunto la maturità e sviluppato le caratteristiche necessarie per la sua missione, leggiamo che gli dèi e le dee fecero del loro meglio per equipaggiarlo per il lavoro che doveva svolgere.

Egli aveva ricevuto tutto ciò che il mondo poteva dargli; ora gli venivano conferiti i poteri dell'anima ed egli doveva imparare ad usarli.

Minerva gli aveva dato una magnifica veste, ma poiché sappiamo che egli non la indossò mai, dobbiamo dedurre che essa avesse un significato simbolico. È opinione generale che la veste sia il simbolo della vocazione. La saggezza conseguita da Ercole in seguito all'unione con l'anima, impresse in lui il senso della vocazione. Egli si era impegnato ad una vita spirituale e nulla poteva distoglierlo.

Vulcano gli offrì una corazza d'oro, magnetica e protettiva, simbolo dell'energia emanante dalle fonti elevate del potere spirituale, che gli avrebbe permesso di intraprendere le dodici fatiche e di procedere senza timore.

Da Nettuno, il dio delle acque, ebbe i cavalli. La simbologia sottintesa da questo dono è molto interessante. I cavalli, così come Nettuno, il dio delle acque e divinità della natura emozionale, stanno per la capacità di essere trascinati o da una linea di pensiero o da una reazione emotiva. Questa natura fluida, emotiva, con la sua sensibilità e la sua capacità di sentire, se giustamente impiegata e subordinata ai fini divini, è una delle più grandi qualità che un discepolo possieda.

Con l'aiuto di Nettuno e dei suoi veloci destrieri, Ercole poteva entrare in rapporto con le più remote sfere nelle quali si sarebbero svolte le sue imprese.

Attraverso la sensibilità emotiva e la responsività, anche noi possiamo entrare in rapporto con il mondo nel quale siamo chiamati ad operare.

La spada donata da Mercurio, il Messaggero degli dèi, ha un profondo significato, perché essa è il simbolo della mente che divide, taglia e separa. Mercurio aveva aggiunto agli altri doni fatti ad Ercole quello dell'analisi mentale e della discriminazione.

Si afferma che Apollo, il Dio Sole in persona, s'interessasse ad Ercole e riflettesse su cosa offrirgli di utile. Alla fine gli donò un arco e delle frecce, simbolo della capacità di andare diritto alla meta e dell'illuminazione folgorante, quel dardo di Luce che, quando necessario, potrà rischiarare l'oscurità sul suo cammino.

Così equipaggiato, Ercole era pronto per la grande impresa. Ma quando tutti i doni gli furono consegnati e fu in possesso del suo divino equipaggiamento, leggiamo di un ulteriore piccolo, intrigante dettaglio: egli corse fuori e si fece una clava. Tutti quei doni divini erano stupendi, ma per il momento non sapeva come servirsene.

Egli sentiva la sua vocazione e credeva nella sua energia spirituale, gli era stato detto che possedeva i cavalli e che, se voleva, l'arco e le frecce dell'illuminazione erano suoi, ma egli preferì la familiare clava che lui stesso si era costruito. Preferiva farsi strada con ciò che sapeva usare, piuttosto che con gli attrezzi sconosciuti che gli erano stati donati. Brandì dunque la sua clava di legno e si accinse ad affrontare le sue fatiche..

[Tratto dal Testo di Alice Ann Bailey – "Le Fatiche di Ercole" –]

## 1) Il Leone di Nemea

Prima fatica fu l'uccisione di un terribile leone, figlio di Tifone e di Echidna, che terrorizzava la zona fra Micene e Nemea.

Nella sua ricerca, giunto a Cleone, tra Corinto e Argo, Eracle alloggiò nella casa di un contadino o pastore chiamato Molorco, il cui figlio era stato ucciso dal leone. Molorco già si preparava a offrire un capro a Era come sacrificio propiziatorio, ma Eracle lo tratteneva dicendogli di aspettare il suo ritorno, così avrebbero sacrificato il capro a Zeus Salvatore.

Il leone viveva in una grotta nei pressi della zona di Nemea. Non appena Eracle vide comparirsi dinanzi la belva mostruosa tentò di colpirla con il proprio arco ma questi, dotato di una pelle invulnerabile, non venne nemmeno scalfito.

Deciso a non arrendersi, l'eroe sradicò un enorme ulivo usandolo come clava contro l'animalesco avversario. Anche questo tentativo fu però inutile. Le sue stesse braccia sarebbero divenute armi invincibili. L'eroe riuscì infatti a soffocare il terribile mostro utilizzando semplicemente le proprie mani. Il cadavere della belva venne condotto festosamente alla presenza di Euristeo che, stupefatto, decise di affidargli una seconda prova ben più difficile della prima.

Con la pelle invulnerabile del leone nemeo, Eracle si fece un mantello che l'avrebbe dunque protetto dalle armi degli altri uomini.

Il Leone di Nemèa, mostro nato da Tifone e da Echidna, non poteva essere ucciso con nessun'arma, poiché la sua pelle era invulnerabile. Il leone si nascondeva in una grotta; Eracle lo seguiva ma poi se lo vedeva ricomparire alle spalle! La grotta aveva una doppia uscita. Quando se ne accorse raccolse legna e pietre e sbarrò una delle due uscite.

Il leone rimase intrappolato.

Quante volte ci è sembrato di 'far tana' alla nostra personalità e poi ci siamo accorti che, proprio per la soddisfazione orgogliosa provata, ci si ripresentava? E spesso alle spalle, inizialmente non vista.

Eracle allora lo soffoca nella stretta delle sue braccia di acciaio.

E' quasi un abbraccio... Per alcuni istanti diventa tutt'uno con lui, lo riconosce come sua semplice componente: non 'altro da sé', non un divoratore da temere, neanche un mostro invincibile ma un elemento da utilizzare. Gli toglie l'autonomia privandolo dell'uscita secondaria, lo isola in un posto chiuso, lo affronta, lo... 'assorbe' e...colpo di scena: lo scuoia e utilizza la sua pelle come vestito. "Siamo nel mondo ma non siamo del mondo". La pelle della nostra personalità è ciò che ci serve per muoverci nel mondo.

La vera essenza è tutt'altro.

Si serve della sua pelle come una veste e si ricopre il capo con la testa della bestia.

Ciò che c'era di buono nel leone Eracle lo utilizza come sua 'personalità', suo personale modo di muoversi per il mondo.

Il leone è simbolo di potenza, di sovranità, ma anche del Sole, dell'oro, della Forza penetrante della luce e del verbo.

La prova consiste nel vincere la fierezza orgogliosa e l'ostinazione di cui il leone è simbolo e sviluppare la sua nobiltà, la sua grandezza. Il candidato al 'risveglio' deve uccidere il leone della personalità, smascherare la bestia che vuol farla da padrona, eliminare il nocivo utilizzando la parte buona e utile. La pelle del leone vinto d'ora in avanti costituirà la "divisa" di Eracle, l'abito che servirà a coprirlo, a offrirgli dei 'connotati' per affrontare le nuove prove.

**RIFLESSIONE PERSONALE:** Perché la propria personalità all'inizio ci è nemica?

Forse perché la nostra personalità è una maschera fatta di cose completamente nostre ma anche e soprattutto di cose prese dall'esterno, il nostro ambiente, i nostri genitori, la storia della nostra famiglia- *"Rimastichiamo la vita dei morti"* PIRANDELLO -

Non essendo dunque completamente e veramente nostra la personalità ci sfugge spesso, ci domina, e la nostra interiorità questo non lo può accettare, quindi percepisce la propria personalità come nemica e la combatte sentendosi da essa combattuta e dominata...

**AZIONE DA COMPIERE SUL MONTE ANALOGO:** Riflettere sugli aspetti della propria personalità, quelli completamente nostri, o presunti tali, e quelli derivanti dall'esterno, o presunti tali.

## 2) L'Idra di Lerna

L'Idra di Lerna

...guardiana della soglia...

La seconda fatica, sconfiggere un mostro con molte teste. Teste che si riproducono raddoppiandosi una volta tagliate...forse l'errore è proprio tagliare e basta! Il fluido della bestia è talmente venefico che non può essere lasciato libero nel suo elemento (acqua = emotività, sentimenti) ma va cauterizzato con il fuoco, simbolo della forza spirituale.

Figlia di Tifone ed Echidna, e pertanto sorella di Cerbero, l'Idra di Lerna era una creatura serpentina dotata di sette (o nove secondo alcuni) teste, una sola delle quali era immortale. (Viene da pensare ai 7 vizi capitali della tradizione cristiana o alla triplice origine dei mali rappresentati dalle tre figlie di Mara nella tradizione buddista)). Il suo alito velenoso era talmente potente da uccidere perfino chi si trovasse a passare nelle sue vicinanze mentre lei dormiva. Essa viveva nel paludoso lago di Lerna, formato dalla difficoltà di un fiume di sfociare, guardiana quindi del passaggio per arrivare al mare ma anche fungendo da guardiana a un passaggio verso l'aldilà che si trovava al di sotto delle sue acque.

Guardiana di una duplice soglia.

Interessante notare che l'ambientazione di questo episodio è vicino alla foce di un grande fiume, nato dalla confluenza di sette sorgenti: sette come le teste dell'idra, simbolo di come i doni che la vita ci offre possano, se stagnanti, tramutarsi in elementi pericolosi, apparentemente dotati di vita propria, obbedienti non alla nostra volontà ma ad una forza 'ladra', non controllata dalla presenza mentale... Teste che si riproducono raddoppiandosi una volta tagliate...forse l'errore è proprio tagliare e basta! Il fluido della bestia è talmente venefico che non può essere lasciato libero nel suo elemento (acqua = emotività, sentimenti) ma va cauterizzato con il fuoco, simbolo della forza spirituale.

si narra che l'idra fosse stata allevata da Era. Dopo essersi coperto il volto con un panno per proteggersi dal veleno e aver costretto la creatura ad uscire dalla grotta che usava come tana lanciando delle frecce infuocate, Eracle affrontò l'idra armato, secondo le versioni, con una falce, una spada o la sua ben nota clava. Purtroppo per lui scoprì ben presto che ogni volta che una testa dell'idra veniva tagliata altre due crescevano a prenderne il posto, rendendo il mostro ancora più pericoloso. Quando l'idra lo agguantò, stringendogli le gambe, cercando di trascinarlo in basso, nel putridume, trovatosi di fronte a un problema apparentemente irrisolvibile, Eracle decise di chiamare in suo aiuto il nipote Iolao, figlio di Ificle, il suo gemello (la doppia essenza divina/mortale ha, in questo caso, bisogno di un aiuto umano). Questi, forse ispirato da Atena, escogitò un sistema per sconfiggere l'idra, cauterizzando con il fuoco le ferite inflitte dall'eroe e impedendo così alle teste di ricrescere (usò cioè l'intelligenza, il fuoco della mente messa al servizio della consapevolezza). Accortasi che l'idra stava per essere sconfitta, Era inviò ad aiutarla Carcinò, un gigantesco granchio che tentò, senza successo, di trattenere Eracle pungendolo al tallone (secondo tentativo da parte delle potenze ostacolatrici di impedirgli il cammino) ottenendo però solo di venirne schiacciato. Dopo che al mostro non fu rimasta che la testa immortale, Ercole la tagliò usando una spada (una falce d'oro, secondo alcune fonti) donatagli da Atena e la seppellì, viva poichè immortale, sotto un'enorme roccia. Quindi bagnò nel sangue velenoso della creatura le proprie frecce rendendo le ferite causate da esse inguaribili. A causa del veleno di queste frecce sarebbero morti in seguito Chirone e Paride, figlio del re di Troia Priamo.

Alla sua morte, l'idra venne tramutata da Era nell'omonima costellazione. Simile sorte toccò a Carcinò, che divenne la costellazione del Cancro.

Interessante il fatto che la testa principale del mostro sia immortale, monito per chi dovesse credere che si possa eliminare il male: in quanto polarità del bene continuerà ad esistere, ma tenuto sotto controllo dalla presenza, dalla possente forza dell'attenzione e della volontà.

**AZIONE DA COMPIERE SUL MONTE ANALOGO:** Riflettere sulle emozioni negative che ci bloccano e che se ignorate, quando cioè si prova a tagliarle con l'accetta pensando di eliminarle, rinascono moltiplicate e più potenti.

### 3) II CINGHIALE DI ERIMANTO e Lo scontro con i centauri

Il Cinghiale di Erimanto  
...salire sul 'monte innevato'  
per dominare la propria materia...

La terza Fatica imposta ad Eracle fu quella di catturare vivo il cinghiale Erimanzio. Un' enorme e feroce belva che infestava le pendici del monte Erimanto. Eracle, durante il viaggio verso il monte fece una tappa presso il Centauro Folo (la strada è sempre piena di incontri che distraggono e di ostacoli che si frappongono al raggiungimento dello scopo) che offrì ad Eracle carni arrostiti, ma non osò aprire la giara di vino che apparteneva a tutti i Centauri finché Eracle non gli ricordò che Dioniso l'aveva lasciata nella grotta per essere aperta in quella occasione ('dimenticarono'... però che Dioniso aveva anche chiesto di aprirla solo quando tutti i centauri fossero stati presenti!).

Il forte profumo del vino fece perdere la ragione ai Centauri che, armati di grossi massi, torce e trincetti, si precipitarono nella grotta di Folo. Terrorizzato, Folo, cercò di scappare, mentre Eracle, preso dalla sua solita furia affrontò gli assalitori, uccise parecchi Centauri. Anche Folo, l'ospite gentile, messi al fianco dell'amico, morì nello scontro. Alcuni si rifugiarono presso Chirone, il loro re, maestro e guaritore. Una freccia scoccata dall'arco di Eracle (ancora non lucido, col ventre pieno e vittima dei fumi dell'alcol) si conficcò nel ginocchio di Chirone. Eracle allora si accorse di aver ferito proprio il suo antico Maestro, che amava molto... angosciato, si accovacciò accanto al vecchio amico ed estrasse la freccia, mentre Chirone stesso gli porgeva i farmaci per medicare la ferita.

I medicinali non valsero a molto contro il veleno dell'Idra con cui erano imbevute le frecce (aver acquisito un potere deve rendere più accorti, altrimenti il male che si può procurare sarà maggiore...), quindi Chirone, non potendo morire perché immortale, si ritirò soffrendo nella sua grotta.

Eracle, tornato in sé, riprese la caccia al cinghiale. Lo inseguì sulla montagna, lo spinse in un fossato dove la neve era alta e gli balzò sulla schiena. Legatolo con catene (gli istinti inferiori vanno controllati!), lo sollevò in alto (interessante il simbolismo del cadere e risollevarsi: la stessa cosa era appena capitata all'eroe, caduto nelle tentazioni materiali ma poi risvegliato dal dolore dei misfatti accidentalmente commessi) se lo caricò sulle spalle e partì alla volta di Micene, lo portò da Euristeo che, spaventato, corse a nascondersi in una botte di bronzo.

In questa prova l'eroe è alle prese con gli istinti più materiali: L'incontro con i centauri, creature ancora animalesche (Folo mangia carne cruda), facilmente preda degli istinti più bassi (anche se non mancano centauri di alto livello, portatori di una saggezza antica: Chirone ha facoltà di guaritore) è per Eracle fonte di grande distrazione dallo scopo che si era prefisso e, allo stesso tempo, perfettamente emblematico delle imperfezioni che deve superare: avidità, gola, ira; tra i vizi capitali quelli più legati alla materialità!

**Catturare il cinghiale vivo vuol dire controllare il proprio corpo fisico**, non permettergli di farla da padrone, ma senza ucciderlo, rispettando la sua vita. Eracle deve allontanarsi dal calore dell'ira, dai fumi dell'alcol, dalla pigrizia e dall'indugiare. Se vuole il cinghiale deve inoltrarsi verso la vetta del monte, nel freddo della ragione; deve condurre la materialità in luoghi dove non si possa esprimere in modo incontrollato: la neve impedisce all'animale di muoversi liberamente, le catene lo tengono sotto controllo...ma è vivo. Ora Eracle, vissuta la solitudine del monte e della caccia a se stesso può tornare alla città, dagli altri, alla vita di tutti i giorni.

Ha come aspetto la solarità di una pelle di leone, nella faretra frecce intinte in veleno mortale, tra le braccia un cinghiale feroce, ma incatenato. Non c'è da sorprendersi se Euristeo si impaurisce nel vederlo arrivare...L'ego-Euristeo ha terrore di un Sè che comincia a prendere il controllo.

Per spaziare, pur senza approfondire, la simbologia del cinghiale/maiale ecco alcune notizie.

Nelle civiltà antiche il cinghiale rappresenta il punto di massima discesa nella materia: nei Veda si parla di un avatar-cinghiale che scese sulla terra per sollevarla dalle regioni basse dell'universo in cui stava cadendo.



Presso i Celti i druidi erano chiamati cinghiali e i capi orsi. La loro religiosità era strettamente collegata alla natura: essere un druido voleva dire conoscere i segreti della terra.

La mitologia irlandese parla del Cinghiale Bianco (è una bestia purificata, trasformata! Ricordiamo l'albedo, l'opera al bianco degli alchimisti. Il corpo fisico è preziosissimo e può assurgere ad alti livelli, di arte, di spiritualità, di sacralità, se non viene contaminato da energie basse). Il Cinghiale Bianco è medico, musico e messaggero; ispirò Marvan, il porcaro del re Guaire del Connaught, a scrivere musica e poesia. Come non ricordare il buon porcaro Eumeo dell'Odissea, che teneva in ordine i recinti dei maiali? Come non sperare con Battiato che torni presto l'era del Cinghiale Bianco, in cui le forze della natura, purificate da un corretto uso della mente potranno ispirare e nutrire? Il cinghiale appare come simbolo di audacia, forza, ma anche di sfrenatezza. Controllare il cinghiale vuol dire purificarsi. Nel matriarcato il maiale era l'animale preferito e sacro alle grandi divinità materne Iside, Demetra, Persefone, con la rivoluzione patriarcale esso diventa simbolo del male. Sant'Antonio ne porta uno con sé, quasi nuovo Eracle che, domando gli istinti, si è purificato. Nella tradizione cristiana il cinghiale rappresenta il demonio, sia che lo si avvicini al maiale, avido e lubrico, sia che se ne consideri l'impetuosità - assimilabile alla foga delle passioni - sia che si ricordi il suo passaggio devastatore nei campi coltivati. Eracle, sollevando il cinghiale risolveva se stesso e la pesantezza della materia; scendendo dal monte per tornare a Micene si fa paladino dello scopo di portare al mondo la notizia che il cambiamento è possibile...all'ego-Euristeo, che ha il terrore del cambiamento, non resta che nascondersi per tessere, non visto, nuove trappole.

**AZIONE DA COMPIERE SUL MONTE ANALOGO:**

CHIEDERE SCUSA al proprio corpo per tutti gli abusi che gli abbiamo inflitto

PROMETTERE al proprio corpo cura e rispetto

#### **4) La cerva di Cerinea**

Euristeo, ancor più stupito per l'eccezionale efficacia di Eracle, decise di affidargli una quarta impresa. Nei pressi della regione di Cerinea viveva una splendida cerva, sacra ad Artemide, dalle corna d'oro e dagli zoccoli di bronzo (o di argento, secondo una variante) che fuggiva senza mai fermarsi incantando chi la inseguiva, trascinandolo così in un paese dal quale non avrebbe più fatto ritorno.

Eracle non poteva assolutamente ucciderla, poiché essa era una cerva sacra, e quindi l'eroe si limitò a inseguirla. La frenetica corsa durò circa un anno, sconfitto in ogni tentativo di raggiungerla, non gli rimase altra scelta che ferire leggermente l'agile cerva con un dardo, e caricarsela sulle spalle per riportarla in patria.

Lungo la strada del ritorno incappò in Artemide, infuriata con lui per aver ferito una bestia a lei sacra: ma l'eroe riuscì a placare le sue ire, e ottenne da lei il permesso di portare la cerva a Euristeo. Dopodiché al leggiadro animale venne permesso di tornare a correre libero nelle foreste.

La Cerva di Cerinea

...inseguendo la 'quintessenza'...

La quarta fatica di Eracle fu quella di catturare la cerva di Cerinea e condurla viva da Euristeo a Micene. Questo agile animale dal mantello maculato aveva zoccoli di bronzo e auree corna, simili a quelle di un cervo.

Interessante: è femmina ma ha in sé, contemporaneamente, gli attributi del cucciolo (le macchie sul mantello), e quelli del maschio (le corna sono caratteristica esclusiva dei maschi di cervo!). Inoltre l'oro delle corna aggiunge connotati di regalità, il bronzo degli zoccoli simbolizza l'incorruttibilità dei suoi passi: il metallo dà stabilità ai suoi percorsi e nello stesso tempo la isola dalla completa materialità.

Era sacra ad Artemide che, ancora fanciulla vide cinque cerva, di sconsiderate proporzioni, pascolare sulle rive del fiume tessalico Anauro, ai piedi dei monti Parrasi.

La cerva è spesso associata a divinità femminili, soprattutto rappresenta l'aspetto tenero della fanciulla-donna per i suoi occhi buoni e splendenti, l'aspetto nobile della madre-regina per la sua andatura elegante e flessuosa.

Lanciatasi all'inseguimento, la dea ne catturò quattro, l'una dopo l'altra, con le proprie mani, e le legò al suo carro, la quinta, per volontà di Era, fuggì oltre il fiume Celadone fino alla collina di Cerinea.

Data appunto la valenza femminile del simbolo è interessante notare come 4 si facciano catturare (i 4 elementi di cui siamo composti?) e la quinta no; anzi fugge decisamente, è inafferrabile, eppure fa parte delle 5 che la dea Artemide vorrebbe soggiogare.

Chi è questa quinta cerva? Perché non sarà una divinità, ma un eroe che riuscirà a catturarla? (viene da pensare al settimo giorno della creazione, in cui Dio 'si riposò'...è affidato a noi umani il completamento della creazione, della 'Grande opera'!...non a caso nell'opera alchemica si ricerca la trasformazione del piombo in oro...materiale di cui sono immaginate le corna della cerva in questione.)

Eracle, che non voleva né ferire né uccidere la cerva, la inseguì per un anno intero, spingendosi fino in Istria e nella terra degli Iperborei.

La terra degli Iperborei (iper=oltre, borea=vento del nord) è un luogo ultradimensionale, immaginato al nord più estremo del pianeta proprio per simbolizzare una sorta di 'non plus ultra'.

Eracle è quindi costretto, in questa prova, a superare la normale dimensione dell'essere, a spingersi cioè nella zona divina, normalmente inaccessibile se non a chi ha il coraggio di osare, la pazienza di attendere, l'attenzione di osservare.

Esausta, la cerva, si rifugiò sul monte Artemisio, e quando si avvicinò al Ladone (fiume che segnava il confine con l'aldilà), per bere, Eracle tese l'arco e scoccò una freccia che trafisse le gambe anteriori dell'animale, passando tra l'osso e il tendine, senza fare sgorgare una goccia di sangue.

E' una freccia quasi inoffensiva, un colpo non cruento, un mirare a immobilizzare la volatilità dell'elemento eterico ('fissare il volatile', nella terminologia degli alchimisti), un rispetto profondo per il mistero da parte di un vero ricercatore della quintessenza! Dell'Anima!

Alcuni narrano che l'eroe si sia gettato lui stesso nel fiume per catturarla; sarebbe cioè giunto proprio al limitare tra un mondo e un altro, immerso nella corrente che separa, ma unisce, le due sponde dell'umano e dell'ultraumano.

Poi, gettatasi la cerva sulle spalle, si diresse verso Micene attraversando l'Arcadia.

Eracle ha ora un suo modo regale di porsi (pelle del leone), sa mirare perfettamente (le sue frecce hanno il potere dell'idra e sanno eliminare inderogabilmente gli elementi nocivi ma immobilizzano senza violenza ciò che deve essere conquistato), ha dominato con rispetto il suo corpo fisico (il cinghiale), ora ha in sé una quintessenza spirituale da iniziato: è giunto al limite del divino; non ha ancora attraversato il fiume, non ha raggiunto l'altra sponda, ma sa che c'è, l'ha vista.

**AZIONE DA COMPIERE SUL MONTE ANALOGO:**

SEGUIRE l'anima fino permetterle di farci intravedere un'altra possibilità, un altro mondo, un altro percorso per noi stessi.

## **5) Le stalle del re Augia**

Le immense stalle del re dell'Elide, Augia, non erano mai state ripulite dal letame ed erano circa trent'anni che vi si accumulavano escrementi. Euristeo ordinò dunque a Eracle di recarsi nell'Elide e ripulire in un solo giorno le stalle del re Augia. L'eroe, recatosi presso il sovrano, ricevette da questi una solenne proposta: se fosse riuscito a compiere una fatica simile avrebbe ricevuto in cambio metà delle sue ricchezze.

Eracle, che di certo era molto furbo oltre che forte, deviò le acque dei fiumi Alfeo e Peneo, riversandole all'interno delle stalle che, in un baleno, furono totalmente ripulite. Fiero della propria impresa l'eroe tornò da Augia che non volle però rispettare i patti accusandolo di aver agito con l'astuzia e non compiendo una fatica vera e propria. A parer di ciò, intentò un processo contro Eracle prendendo come testimoni i principi d'Elide suoi figli. Tutti testimoniarono a favore del padre, solo Fileo, uno di essi, osò difendere l'eroe, causando così l'ira di Augia, che lo cacciò dal suo regno insieme con l'eroe. Quest'ultimo, prima di andarsene, giurò che si sarebbe presto vendicato sul re e sui suoi figli.

Durante il viaggio di ritorno difese la giovane Desamene dalle grinfie di un brutale centauro che venne prontamente sconfitto dall'eroe. Questi tornato da Euristeo ricevette una terribile risposta: dato che avrebbe ricevuto metà delle ricchezze di Augia, se questi avesse rispettato i patti, la fatica non avrebbe avuto più valore.

La ripulitura delle stalle di Augia

...fiumi che purificano la terra ...

La quinta Fatica di Eracle fu quella di ripulire in un solo giorno le stalle di Augia, l'uomo più ricco di greggi e mandrie.

Possiamo paragonare greggi e mandrie al nostro corpo fisico ed ai suoi preziosi organi.

Le sue bestie erano immuni ad ogni malattia e sempre fertili. Sia vacche che pecore generavano quasi sempre femmine, tuttavia Augia possedeva trecento tori neri e duecento stalloni di pelo fulvo, ed inoltre dodici tori bianco-argentei sacri a suo padre Elio. Questi dodici tori difendevano le mandrie dall'assalto delle bestie feroci che a volte scendevano dalle boschive colline.

Le ricchezze che ci sono state donate hanno il potere di rigenerarsi e di difenderci.

I tori sono bianco-argentei! Come non pensare al simbolismo del bianco (albedo) nell'opera alchemica, al valore di agente purificante dell'argento (lunare, femminile)...e sacri a suo padre Elio...Elio è dio del sole, dunque simbolo di quell'oro (solare, maschile) che gli alchimisti cercavano.

I tori sono dunque espressione della potenza di sole e luna dentro di noi; e sono 12 come le costellazioni zodiacali, i mesi, le tribù di Israele, LE FATICHE DI ERACLE. gli apostoli... 12 le potenzialità, 12 LE PROVE...

Per molti anni nessuno aveva mai ripulito dallo sporco le stalle e gli ovili di Augia, ed inoltre le valli dove le mandrie pascolavano erano ricoperte da uno strato così alto di sterco che non si poteva più ararle per seminarvi il grano.

Nonostante la meraviglia dei doni naturali gli umani hanno la possibilità di intasare, sporcare, far ammalare i loro organi.

Eracle, aiutato da Iolao, aprì due brecce nelle mura della stalla e poi deviò il corso dei vicini fiumi Alfeo e Peneo, in modo che le loro acque invadessero le stalle e i cortili. I fiumi spazzarono via tutto il sudiciume e avanzarono ancora impetuose per ripulire gli ovili e la vallata adibita a pascolo. Così facendo, Eracle, compì la sua Fatica in un solo giorno, risanando l'intero paese e senza nemmeno sporcarsi.

Alfeo e Peneo sono due fiumi importanti in Grecia, fra i più ricchi d'acqua e potenza. Anche noi possediamo due correnti potentissime, che scorrono lungo la nostra colonna vertebrale; anzi, dovrebbero scorrere! Impediamo loro di farci fluire con la corrente della vita. Come? Con le ansie, i blocchi energetici, i pensieri negativi se non ossessivi...con i rancori, le delusioni, il senso d'impotenza, la rabbia...Mi fermo qui. Abbiamo infiniti modi per bloccare il flusso risanante di Ida e Pingala, le due nadi che scorrono, incrociandosi più volte, attorno al serpente Kundalini. Non nasceva più grano.

La salute e la vita non fioriscono se le intasiamo con 'sozzure'. Purificare il proprio corpo, i sentimenti, i pensieri.

Questo è necessario per ristabilire il flusso vitale in noi, perché i tesori di cui siamo dotati (vacche, pecore, tori, stalloni nel mito) bloccando il fluire della vita non impediscano al 'grano di germogliare', e alle nostre potenzialità di esprimersi.

Certo, ci vuole una forza incredibile, come quella di Eracle, per utilizzare la forza dei due fiumi, ma anche l'intelligenza di orientare il loro percorso là dove serve.

Nello yoga si dà molta importanza al respiro, tanto che si effettuano anche lavaggi speciali per i condotti nasali. Possiamo immaginare le nostre narici come due brecce nelle mura della stalla (il nostro corpo) di Augia, attraverso le quali, usando la volontà, il RESPIRO CONSAPEVOLE può catturare il prezioso fiume della vita che aleggia nell'universo: saggezza e amore, yin e yang, maschile e femminile, potenza solare e lunare.

L'uno in noi si fa due, poiché incarnati, quindi divisi: in verticale (cielo e terra) e in orizzontale (divisione dei sessi, simmetria bilaterale del nostro corpo).

Il fiume celeste attraverso il respiro può penetrare in noi, irrigare la nostra bilateralità, rimuovere le impurità, santificare la nostra terra.

**AZIONE DA COMPIERE SUL MONTE ANALOGO:**

ENUMERARE quanti più doni possibile, ringraziarli per la loro presenza e chiedergli scusa per averli trascurati.

## 6) Gli uccelli della palude di Stinfalo

Sesta prova per Eracle, fu quella di eliminare i mostruosi uccelli che devastavano la zona adiacente alla palude di Stinfalo, in Arcadia. Questi micidiali volatili avevano penne, ali, artigli e becco di bronzo, uccidevano lanciando le loro penne come frecce e si nutrivano di carne umana. Erano allevati da Ares ed erano così numerosi che quando prendevano il volo oscuravano il cielo. La palude da loro abitata inoltre emanava un odore nauseabondo a causa dei cadaveri di coloro che avevano tentato di eliminare questi feroci avversari.

Athena consegnò a Eracle, prima di cominciare lo scontro, delle nacchere di bronzo, dono di Efesto, che avrebbero spaventato gli uccelli facendoli volare via e rendendoli quindi facilmente raggiungibili dalle frecce dell'eroe. Quest'ultimo fece quanto gli aveva consigliato la dea e, non appena suonò le nacchere, i mostruosi volatili si librarono nell'aria spaventati, diventando così suo facile bersaglio. Alcuni di loro vennero uccisi, altri riuscirono a fuggire nell'isola di Aretias, vicino alla Colchide.

### DISPERDERE GLI UCCELLI DEL LAGO STINFALO

...potenza del suono cosmico...

Eracle deve riuscire ad eliminare gli uccelli del Lago Stinfalo.

Il simbolo del lago evoca l'idea di un occhio, l'occhio della terra, l'occhio che vede e riflette ciò che ha intorno. 'Se il tuo occhio è limpido...' guarda con candore le immagini che vede. Nel lago di Stinfalo c'è un'invasione pericolosa...

...di esseri volanti dotati di artigli, becco, ali e penne di bronzo, di cui si servivano lanciandole come frecce, terrorizzando e colpendo la popolazione. Le bestie stavano moltiplicandosi a dismisura e tutta la zona attorno al lago era ormai infestata dal guano e il cielo pieno dei loro voli pesanti. Eracle tenta di colpirli con le sue frecce, intinte nel sangue velenoso dell'Idra di Lerna, ma senza alcun risultato.

Riesce a superare la prova con l'aiuto di Athena, che gli procura un nuovo strumento: dei timpani di bronzo. Con questi strumenti riesce a produrre un suono insopportabile per il loro udito.

Supera la prova perché gli uccelli si allontanano.

La dea della Sapienza è sempre accanto ad Eracle e lo guida in modo saggio: lo fa perché sa che l'eroe è in buona fede e vuole veramente evolversi. E' interessante notare come lo strumento che gli offre per cacciare gli uccelli sia fatto dello stesso materiale di cui sono fatti loro...materiale talmente consistente che resiste alle frecce, così come i nostri pensieri negativi che resistono ai comuni mezzi da noi usati. Questo è infatti il simbolismo degli uccelli stinfalidi: possiamo leggere questa fatica paragonandoli ai nostri pensieri!

Il dono del pensiero è una ricchezza incredibile che noi possediamo ma che non sappiamo ancora usare. Viviamo il paradosso che spesso sono 'i pensieri che pensano noi', cioè ci lasciamo condurre, nelle nostre operazioni mentali, da 'nubi pensiero', 'egregore', 'forme mentali' create magari da altri, rafforzate dalla condivisione inconsapevole di altri ancora...viviamo immersi in questo oceano di energie basse, credendo di essere noi a pensare, quando invece è l'ammasso di pensieri già fatti che acquistando ancora più potere, usa le nostre menti.

A volte ci piacciono i nostri pensieri, a volte no: si può provare grande dolore accettando e producendo a ripetizione pensieri dolorosi, come l'astio, la disillusione, la gelosia... Si può dire che queste sono emozioni, certo, ma prima di essere tali sono stati pensieri. Se riuscissimo a 'stoppare' il collegamento con le egregore negative prima che queste arrivino ad affondare nella nostra sensibilità la nostra vita sarebbe molto meno dolorosa.

Quando il nostro pensare è particolarmente deleterio e ce ne accorgiamo qual è la nostra prima difesa? Di solito la rimozione, quella autentica, praticata dall'inconscio, o quella sprigionata dalla volontà: 'non devo, non dovrei, uno saggio non fa così, devo essere giusto e retto'...ecc. ecc...Convincerci che stiamo sbagliando a volte non basta, senza strumenti adeguati si inciampa in un'altra egregora potentissima: il senso di colpa. la sensazione di inadeguatezza prese anche ad Eracle quando vide che le sue frecce, faticosamente conquistate, non funzionavano...

'Il simile si cura con il simile', recita la regola omeopatica. Eracle usa il bronzo di Athena per sconfiggere il bronzo degli uccelli. La Saggezza possiede gli strumenti per disperdere le egregore negative.

Sarà il SUONO, il vivo suono concesso dalla divinità, che scaccerà le bestie metalliche, cioè non vive!

Due parti che, incontrandosi, producono un suono. L'Unità produce Suono, Verbo, Logos. Riunificando, dal due tornando all'Uno, si esprime la vibrazione creatrice, il suono cosmico, l' AUM che ha creato il mondo.

Quando siamo Uno? Quando siamo collegati con Atena, con la Saggezza, quando smettiamo di sentirci 'divisi', quando permettiamo alla nostra natura umana di ricongiungersi con la natura spirituale, quando deponiamo le nostre armi e lasciamo che sia il divino ...non ad operare per noi...ma ad avvicinarsi talmente tanto che noi stessi diveniamo capaci di operare! E tutto ciò avviene certamente nella meditazione, nel silenzio dell'avvicinamento all'oltre , ma poi deve esprimersi nella PAROLA. Sì, la nostra parola impregnata d' amore, connessa con l'Amore, non è più la parola buona del 'devo' o 'dovrei' ma diviene espressione del 'posso', cioè della POTENZA che mi è stata donata.

**AZIONE DA COMPIERE SUL MONTE ANALOGO:**

ELENCARE i pensieri negativi e CONTRAPPORGLI altrettanti pensieri positivi.

### **7) Eracle affronta il toro di Creta**

Euristeo ordinò a Eracle di catturare un terribile toro, che in quel tempo devastava i domini di Minosse, sovrano di Creta. Poseidone aveva infatti mandato al re un toro possente perché lo offrisse a lui in sacrificio. Poiché Minosse non lo fece, il dio del mare rese furiosa la bestia che prese così a devastare tutta l'isola di Creta. Secondo alcune interpretazioni fu proprio questo il toro con cui si unì Pasifae, moglie di Minosse, che generò il Minotauro, per una maledizione dello stesso Poseidone.

Eracle catturò la belva, richiudendola in una rete, e la riportò presso Euristeo che ordinò di liberarla. Il toro finì i suoi giorni presso la piana di Maratona, dove verrà ucciso da Teseo.

### **LA CATTURA DEL TORO DI CRETA**

...dare a Dio quel ch'è di Dio...

Narra il mito che Minosse, per sacralizzare la sua regale dignità sul trono di Creta, pregò Poseidone di inviargli un dono, promettendo che l'avrebbe a lui sacrificato in segno di ringraziamento; il dio inviò un toro meraviglioso, talmente bello che il re, invaghitosene, lo tenne per sé e sacrificò a Poseidone un altro toro.

I doni che la vita ci offre siamo capaci di non ritenerli 'nostra proprietà'? I 'talenti' devono essere rimessi in gioco! Il passaggio di bene e di luce non deve bloccarsi. Cos'è che lo può fermare, trattenere? Il nostro ego, la personalità inferiore che tutto accaparra, sentendosi divisa dalle forze spirituali in cui siamo immersi. Bloccando il donarsi scambievolmente si incorre in gravi pericoli: l'arresto del processo di reciprocità spezza il collegamento con il divino...generando 'mostri'...

Poseidone punisce l'avidità del re Minosse permettendo che la sua sposa Pasifae si invaghisca drammaticamente del bel toro e, grazie ad un artificio di Dedalo, si congiunga con lui.

Da una siffatta unione contro natura nasce il Minotauro.

Pasifae, sacra sposa e degna regina ("colei che splende per tutti" è il significato del suo nome, tipico epiteto delle dee lunari), ha generato Ariadne (il cui nome significa "la purissima").

E' elevatissimo il suo rango e lei può verosimilmente rappresentare il prototipo della dea madre, capace di partorire una fanciulla che per la sua trasparenza diviene il simbolo della dolcezza dell'anima, una fanciulla che, come tutti sanno e si vedrà nel progredire del racconto mitologico, possiede il gomito della consapevolezza, il filo che permette di non perdersi...invece... perdendo il controllo dei suoi desideri, sua madre Pasifae completamente accecata dai bassi istinti, partorisce un mostro!

Questa particolarità del mito si rivela interessante: la nostra componente femminile - lunare, come la luna può operare in positivo, rimandando la luce del sole, o restare nell'oscurità, come sappiamo avvenire sul lato buio del nostro satellite.

Moglie e marito, regina e re, l'una per lussuria, l'altro per avidità, hanno prodotto l'alternativa buia e ferma alla luce in movimento che Poseidone aveva loro raccomandato di incrementare.

Il mostro non è solo brutto: è affamato di carne umana! Bisognerà fornirgli ciclicamente giovanetti e fanciulle che lui divorerà.

Il minotauro è il nostro EGO. L'agglomerato mostruoso dei nostri difetti, dei luoghi bui della nostra anima, del nostro egoismo, della sensazione dolorosa di sentirci divisi che ci fa disperatamente dire: "io, io, io...", del dolore di sentirci traditi, non capiti, soli... dell'arroganza che, facendoci disprezzare gli altri, ci fa sentire per un attimo migliori di loro, per poi precipitarci di nuovo nell'angoscia del non Essere, sempre più famelici di nutrimento inutile, che depaupera gli altri e non ci dà nulla!

Il toro meraviglioso che i coniugi regali volevano per sé ha finito per diventare irruento, scorrazzando per l'isola e devastando il territorio. Eracle ha il compito di catturarlo. Sarà la sua settima fatica.

Qui assistiamo a una doppia operazione: l'uccisione del Minotauro e la cattura del Toro sacro, la prima grazie all'intervento di Arianna e Teseo, la seconda dovuta all'impresa di Eracle; la bestia ibrida e antropofaga deve sparire mentre il dono sacro di Poseidone non può e non deve! Lo scopo di Eracle è di ridargli la giusta collocazione. Deve vivere; il dono di un dio deve riprendere la sua dignità e questo fa Eracle, l'eroe figlio di un dio: lo cattura, lo calma, lo cavalca e... guidato dalla stella Aldebaran che brilla sulla fronte dell'animale, cavalca sulla terra, sull'acqua, nell'aria fino a rendergli la sua importanza divina. Come sappiamo diverrà fuoco sempiterno, rappresentando in cielo la costellazione del Toro.

#### **AZIONE DA COMPIERE SUL MONTE ANALOGO:**

INCONTRARE l'ego oscuro e l'inconscio sepolto PROMETTERGLI DI PORTARE ALLA LUCE le sue istanze. RIMETTERE IN CIRCOLO i doni che non appartengono solo a noi ma all'intera umanità.

### **8) Le cavalle di Diomede**

Diomede, figlio di Ares, era re dei Bistoni, popolo di guerrieri, provenienti dalla Tracia. Questo sanguinario sovrano allevava con cura quattro cavalle, che nutrì, dapprima, con la carne di soldati caduti in battaglia, in seguito con la carne degli ospiti che egli invitava periodicamente nel proprio palazzo. Euristeo ordinò a Eracle di portare a Micene queste mitiche giumente, non rivelandogli però le loro terribili abitudini alimentari, sicuro che l'eroe sarebbe caduto nel tranello.

In compagnia di un gruppo di giovani compagni, fra i quali figurava Abdero, Eracle affrontò il terribile Diomede e, mentre teneva occupato quest'ultimo, ordinò ai suoi di catturare le cavalle. Abdero, che tentò per primo di catturarle, venne divorato dalle mostruose giumente.

Furente, Eracle sconfisse Diomede e lo costrinse a condividere il destino delle sue vittime: anche lui divenne pasto delle sue belve. In onore del defunto amico Abdero, egli fondò, nel luogo della sua morte una città. Tornato da Euristeo gli presentò le mitiche cavalle e il sovrano, spaventato da tali animali, ordinò che venissero portati via.

Secondo la leggenda, Bucefalo, cavallo di Alessandro Magno, era discendente da tali giumente.

#### **LE CAVALLE DI DIOMEDE**

...potere, guerra, carestia, malattia: il male divora se stesso...

In questo racconto siamo alle prese con un figlio del dio della guerra. Diomede ben rappresenta aggressività, crudeltà, sadismo...attributi dell'Ares negativo. Infatti...

Questo re era crudele e barbaro come suo padre e il suo popolo: aveva quattro feroci cavalle antropofaghe che mandavano fuoco e fiamme dalle narici, e dava loro in pasto ospiti, stranieri e naufraghi che disgraziatamente si ritrovassero sulle coste della Tracia.

Strano come un animale storicamente così 'compagno dell'uomo' nei lavori dei campi, nei viaggi, in guerra, sia stato utilizzato in questo racconto mitologico per rappresentare neanche l'aggressività (atteggiamento lontanissimo dal cavallo, specialmente se femmina), ma addirittura l'antropofagia!

Possiamo spiegarlo riconducendoci al simbolismo di questo animale in psicoanalisi: il cavallo rappresenta l'istinto, quella parte dell'uomo che non si lascia imbrigliare da regole morali; gestire forze telluriche così potenti (l'ES, l'energia libidica, freudianamente parlando) può essere opera solo di esseri pienamente consapevoli.

Diomede non lo era, anzi, era talmente immerso nella sua aggressiva stoltezza che utilizzava le giumente per perpetrare l'annientamento di quelli che riteneva nemici, semplicemente perché stranieri...

Si sentiva così diviso dal resto dell'umanità che letteralmente 'fagocitava' chiunque passasse nella sua terra. Per farlo usava tutto se stesso: il fatto che quattro fossero le cavalle rappresenta i 4 elementi; vuol dire che terra, acqua, aria e fuoco, le basi costitutive del nostro essere dei viventi, erano tutte al servizio della sua istintualità bestiale.

Euristeo comandò ad Ercole di portargli quelle cavalle. L'eroe si recò al palazzo di Diomede, portando con sé alcuni suoi amici fidati. Uccise o mise in fuga i servi poi catturò Diomede e le giumente ma non valutò la pericolosità degli animali, e quindi incaricò l'amato Abdero di sorvegliarli mentre lui combatteva con i Bistoni accorsi in difesa del loro re.

Eracle commette un errore: non doveva affidare ad un 'altro' (la sua personalità) quello che era il suo compito. Intraprendere la via del dominio della propria parte inferiore non permette di abbandonare il controllo, nemmeno per un attimo! Il rischio è che il male prenda il sopravvento e ci si presentino situazioni ancora peggiori...

Abdero era figlio di Hermes ma non seppe gestire le giumente e così fu fatto a pezzi e divorato da loro.

Essere figlio di Hermes, cioè del dio dell'intelletto, non lo salva, anzi il racconto indica quanto la mente da sola non sia in grado di gestire forze simili.

Eracle, addoloratissimo, diede allora Diomede stesso in pasto alle sue cavalle.

Può sembrare una vendetta, invece rappresenta un gesto molto saggio, di piena consapevolezza: lasciare che il male divori se stesso.

"Lasciate che i morti seppelliscano i loro morti"...sono parole che sotto questa luce assumono nuovo significato!

Quando lo ebbero finito di divorare le caricò sulla nave e le consegnò ad Euristeo, come gli era stato ordinato; questi poi lasciò libere le quattro giumente che andarono sul monte Olimpo, dove furono divorate dalle fiere.

L'Olimpo, il luogo sacro per eccellenza, lì, nel divino, ogni male scompare. Se accendo una luce dentro di me...che non sia intellettuale, ma di autentica presenza mentale, il buio scompare... non esiste più, non lo vedo perché non c'è.

**AZIONE DA COMPIERE SUL MONTE ANALOGO:**

CHIEDERE PERDONO alla rabbia dei talenti doni abbandonati, RICONOSCERE la ragione del suo sentire e PROMETTERE di prendersi carico e di curare i propri tesori.

## **9) La Cintura di Ippolita**

Su richiesta di Admeta, figlia di Euristeo, desiderosa di avere la stupenda cintura di Ippolita, regina delle Amazzoni, dono di suo padre Ares, Eracle dovette recarsi nel regno di queste temibili donne guerriere per compiere così la nona fatica. Insieme a un nutrito gruppo di eroi, fra i quali figurava anche Teseo, Eracle partì verso Temiscira, capitale del regno di Ippolita.

Durante una sosta, presso l'isola di Paro, uno dei guerrieri venne ucciso per ordine di alcuni figli del re Minosse, che dimoravano in quella zona. Eracle, indignato per tale comportamento, si scontrò con questi e, grazie all'aiuto dei suoi compagni, riuscì a eliminare i principi inospitali.

Il viaggio però era ancora lungo e pieno di pericoli: ospite presso il re Lico, in Misia, difese questi dall'esercito dei Bembrici, guidato da Migdone, uccidendone il comandante e costringendo i soldati nemici alla fuga.

### LA CINTURA DI IPPOLITA

...nei 'labirinti' del femminile.....

Il racconto mitologico relativo a questo episodio trova la sua centralità nel regno delle Amazzoni, di cui Ippolita è regina, e si articola in diversi episodi, tutti più o meno caratterizzati da incontri bellici. Noi ci soffermiamo su tre di essi, tutti facenti riferimento a figure femminili: Admeta, Ippolita ed Esione.

Euristeo aveva una figlia di nome Admeta che quando sentì parlare della cintura di Ippolita, la regina delle Amazzoni, se ne invaghì e chiese al padre di averla a tutti i costi. Era un'impresa assurda e Euristeo sapeva che il capriccio della figlia non poteva essere soddisfatto ma ordinò ad Eracle di portargli la cintura di Ippolita.

(Tutte le imprese dell'eroe sembrano impossibili all'Ego-Euristeo, pigro e codardo; ma dobbiamo ammettere che in una cosa fa bene: delegare all'eroe, o meglio, alla parte eroica di sé, quello che lui non potrebbe mai fare)

La prima figura femminile che incontriamo è Admeta, la figlia di Euristeo. Egli, come sappiamo, rappresenta la personalità inferiore. Il capriccio della ragazza è sintomo delle smanie, dell'attaccamento a qualcosa di materiale che neanche si cerca di conquistare, ma si pretende di avere. Sicuramente lei non si rende conto, almeno a livello conscio, che il cinto d'Ippolita è qualcosa di più di un gioiello. Spesso le donne, cercando la bellezza, i gioielli, i bei vestiti, l'eterna giovinezza, non si rendono conto che qualcosa in loro 'grida' disperatamente il bisogno della vera bellezza, della vera ricchezza, della vera eternità. Ci si ferma al livello più basso, credendo che sia tutto lì quello che si può pretendere dalla vita... rimanendo poi comunque perennemente insoddisfatte, perché i bisogni dell'anima non si placano con oggetti materiali. Admeta, come figlia, rappresenta l'aspetto femminile di Euristeo, ma in qualche modo anche il suo prodotto. Admeta significa 'indomita'! Già dal nome si intuisce la difficoltà che l'essere umano ha di tenere 'a bada' il proprio ego... L'aspetto negativo del femminile è ben rappresentato da questa prepotente principessa che vorrebbe impadronirsi della cintura, oggetto preziosissimo sia dal punto di vista materiale (è fatta d'oro e pietre preziose) sia simbolico: rappresenta la regalità (è di una regina), il mistero della vita (data la forma circolare), il mistero della femminilità (avvolge il corpo, non il capo come la corona... dà regalità al cuore e al ventre e non alla testa!), la sacralità della verginità, stadio della donna in cui ancora tutto è in potenza; tutte le energie del femminile sono racchiuse in quella cintura, tutto si deve ancora esplicitare, manifestare... solo dopo aver tolto il 'cinto' si passa alla fase successiva della creazione e la donna può essere... 'incinta'!

Le amazzoni abitavano un paese sulle rive del Mar Nero; era un popolo di donne guerriere che uccidevano senza pietà gli uomini che osavano avvicinarsi al loro regno; la regina Ippolita era sempre sorvegliata dalle sue donne, giorno e notte. Quando Eracle arrivò nel regno delle Amazzoni, contro ogni previsione fu accolto benignamente da Ippolita che quando seppe il motivo di quel viaggio, promise che avrebbe dato volentieri la sua cintura. Durante la notte però ancora una volta Era si mise contro; la dea aizzò le Amazzoni dicendo loro che l'eroe voleva rapire la bella regina. Così l'intero popolo di donne si scagliò contro Eracle che, dopo tanto lottare, riuscì a sconfiggerle, purtroppo anche uccidendo Ippolita alla quale prese la cintura.

La parola Amazzoni viene di solito interpretata come 'senza un seno', traendo l'etimologia dalla lingua greca, pare invece che queste potrebbero avere il proprio nome al linguaggio armeno venendo così ad essere le 'donne luna'. Il simbolismo, a mio parere, resta lo stesso: le Amazzoni simboleggiano la metà di un qualcosa; un solo seno invece di due, la Luna senza il Sole, la femmina senza il maschio.

Ippolita vuol dire 'cavalla libera, sciolta'. Libera dal dominio maschile? Sicuramente era questa una caratteristica delle Amazzoni. Erano capaci di gestire la propria vita cacciando, cavalcando, organizzando la città... ma possiamo immaginarle già in una fase di transizione del loro essere femmine separate. Per divenire madri, una volta l'anno dovevano visitare il mondo maschile, che poi subito abbandonavano, addirittura tenendo per sé solo la prole femminile.

E' in questo momento di passaggio dall'illusione di un sé separato al bisogno di interezza che opera l'incontro tra Eracle e Ippolita.

Se la regina lunare offre la sua cintura sacra all'eroe solare che gliela chiede, siamo davanti ad una promessa, ad un fidanzamento che vorrebbe preludere alla celebrazione di un matrimonio sacro, alla 'coniunctio oppositorum', alla riunificazione di yin e yang, alla ricostituzione del 'rebis' ermetico... No. Non avverrà. E' ancora presto. Così ha stabilito Era, la regina delle dee, la madre cosmica, nemica-amica, spietata educatrice, matrigna ma madrina sacra di Eracle il cui nome, ricordiamolo, vuol dire 'gloria di Era'. Era ha capito che ancora aggressività e divisione albergano nei cuori di Eracle e delle Amazzoni. Basta niente a trasformare in guerra quello che sembrava un pegno d'amore. La parte tenera dell'umano soccombe. Ippolita muore. Eracle ha la cintura ma non ha riconquistato il femminile interiore che essa simbolizza.

Dovrà affrontare una nuova prova.

Durante il viaggio di ritorno, con il prezioso cinto ben conservato, Eracle e i suoi uomini giunsero presso il lido di Troia, dove un terribile mostro marino, divoratore di uomini, stava per cibarsi della principessa Esione, figlia del re Laomedonte, esposta in sacrificio per placare le ire



di Poseidone (Ricordiamo che , secondo la nostra chiave di lettura, Poseidone Nettuno rappresenta le forze incontrollate dell'inconscio). Eracle, mosso a compassione, affrontò la terribile creatura.

Alcuni raccontano che arrivò proprio nel momento in cui il mostro stava ingoiando la principessa. La seguì. Per salvarla non esitò a farsi a sua volta ingoiare...Rimase con lei 3 giornate nell'oscuro ventre! Rivenne infine alla luce praticando un taglio nella pancia del mostro, uccidendolo e portando in salvo se stesso e la principessa.

Come non ricordare i tre giorni di morte di Lazzaro, Giona nel ventre della balena, Pinocchio nel pescecane, i tre giorni di distacco dal corpo fisico dell'iniziazione egizia, tibetana...i tre giorni nel sepolcro di Gesù!

Eracle ha realizzato l'unità praticando il sacrificio supremo. Ha rinunciato a se stesso, affrontando la morte per salvare la sua anima (non dimentichiamo che la principessa da salvare in tutti i miti rappresenta il femminile transpersonale dell'eroe) . D'ora in poi (anche se ricadrà nell'errore, perché succede!) ricorderà che fa parte di un'unità; saprà che è solo l'ego a sentirsi separato dal tutto, dagli altri, dividendosi tra sessi, ma perfino in se stesso, pensando che 'animus' e 'anima' , entrambi parti di noi, possano vivere disgiunti . Solo l'ego ha paura della morte.

Il Sè superiore vive in un 'continuum' spazio-temporale che possiamo solo intuire finché non sperimentiamo la 'morte iniziatica' cioè il silenzio dell'ego, l'affrancamento dalle sue 'chiacchiere' inutili, dalle sue paure, dalla sua arroganza.

Riporto le parole di un grande Maestro: "Che siano tutti uno!".

Auguriamoci di esserlo davvero.

#### AZIONE DA COMPIERE SUL MONTE ANALOGO:

AFFRONTARE volontariamente la morte dell'Ego per salvare l'anima e RIUNIRE gli opposti CHIEDERE la cooperazione di tutte le belve interiori incontrate durante il percorso.

Siamo tutti UNO

#### 10) I buoi di Gerione e il cane Orto

I possedimenti di Gerione erano posti agli estremi confini della terra allora conosciuta. Eracle separò così i due monti Abila e Calipe, in Europa e in Libia, e vi piantò due colonne, le cosiddette "Colonne d'Ercole" (il moderno Stretto di Gibilterra). Mentre le attraversava osò lanciare le sue frecce contro il cocente Helios, il Sole. Il dio, ammirato per il suo coraggio, gli consentì di usare il suo battello d'oro a forma di coppa per raggiungere il nemico.

Nell'isola di Erythia vi fu lo scontro con Gerione, sia lui sia i suoi due fedeli, vennero sconfitti dai terribili colpi di Eracle che non esitò a colpire perfino la dea Era, accorsa in aiuto del mostro contro l'odiato figliastro.

Impossessatosi della mandria, Eracle partì alla volta della Grecia, percorrendo la terra italica, colma di terribili briganti. Nella zona del Lazio viveva il gigante Caco che esalava fumo e fiamme dalle fauci. Questi rubò le bestie migliori della mandria approfittando del suo sonno.

Per non lasciare tracce del furto, egli trascinò per la coda gli animali verso la caverna che gli serviva da rifugio. Ingannato dal trucco del gigante, Eracle cercò invano gli animali.

Dandoli per dispersi si apprestava a riprendere il viaggio quando sentì le bestie dal fondo di una grotta. Per liberarli Eracle dovette affrontare il gigante, il quale si rese conto troppo tardi di chi aveva osato derubare.

In una sosta in Calabria, fu ospitato dal suo amico Crotono figlio di Eaco. Un ladro del luogo, chiamato Lacinio, rubò i tanto splendidi buoi; subito Eracle, insieme a Crotono, andò a stanarlo nel luogo dove abitava ma nella seguente colluttazione oltre al ladro morì Crotono, ucciso proprio per mano dall'eroe stesso. Eracle pianse la morte del caro amico e, senza indugio, provvide alla costruzione di un reale monumento funebre, supplicando gli Dei di far sì che su quella tomba sorgesse una delle città più fiorenti dell'antica Magna Grecia. Accolte le suppliche, Apollo, per bocca dell'oracolo di Delfi, inviò degli Achei nelle terre italiche che fondarono l'omonima città di Crotono.

In Sicilia venne sfidato in una gara di pugilato da Erice, figlio di Afrodite, che rimase ucciso; il suo luogo di sepoltura diede nome all'omonima cittadina. Non contenta, Era mandò contro le mandrie un tafano che causò la loro dispersione.

Eracle le seguì freneticamente fino alle distese selvagge della Scizia.

Nonostante queste disavventure riuscì comunque a portare le bestie sane e salve in Grecia, dove Euristeo voleva usarle per sacrificio, ma Era non volle per non riconoscere la gloria di Eracle. Così l'eroe tenne per sé i buoi.

#### I BUOI DI GERIONE

...'rubedo', l'opera al rosso...

In questa fatica, la decima, Eracle è alle prese con una prova eccezionale: inseguire il percorso del sole là dove l'umanità lo vedeva scomparire, dove si credeva che andasse a morire per poi rinascere il giorno dopo. Eracle, superando il limite occidentale del mondo allora conosciuto non entra nella notte ma la supera, identificandosi con il sole stesso! HELIOS GLI OFFRE LA COPPA D'ORO CHE È IL SUO CARRO.

Ecco il racconto mitologico:

Gerione, figlio di Crisaore e dunque discendente di Medusa, era uno spaventoso gigante il cui corpo, dalla cintola in su, si ramificava in tre corpi distinti, con sei braccia, e tre teste. Abitava nell'isola Eritrea e possedeva tra le tante ricchezze un grosso armento di magnifici buoi rossi che erano custoditi da Euritione, un gigante anche lui, e da un cane a due teste che si chiamava Ortos. Euristeo ordinò a Eracle di portargli i buoi. Per quanto l'impresa si presentasse difficoltosa, l'eroe, obbediente, partì: percorse la Tracia, l'Asia Minore, l'Egitto e proseguì lungo le coste dell'Africa settentrionale. Qui si incontrò con Anteo, figlio di Poseidone e di Gea, che aveva una statura gigantesca e una forza prodigiosa; prepotente e crudele, costringeva tutti coloro che passavano per la sua terra a lottare con lui e dopo averli vinti li uccideva. Eracle, sapendo che la sua forza gli veniva meno quando non toccava più la terra coi piedi, lo sollevò in alto e riuscì a strozzarlo. Eracle, sollevando Anteo da terra, sta sradicando se stesso dal peso della materialità!

Si accinge a un'impresa che va oltre l'umano attaccamento (Gea) e il ribollire delle forze inconsce (Poseidone), elementi giganteschi che, appunto, di solito ci vincono.

Ripreso il cammino arrivò nel posto che divide l'Europa dall'Africa, che oggi si chiama stretto di Gibilterra; qui divise la terra, creando un passaggio, e innalzò due colonne, una su ogni continente; da allora lo stretto venne chiamato 'Le colonne di Eracle' (nome latino di Eracle).

La forza che ha acquisito vincendo il gigante gli permette di creare un varco in quel luogo misterioso, fino a quel momento inaccessibile. Rimarrà tale per gli altri umani, non ancora iniziati, che anzi vedranno nelle colonne da lui poste un 'non plus ultra' terrifico. L'eroe invece può passare, anzi, il Sole stesso lo aiuta...infatti...

Il dio Helios gli prestò la navicella d'oro con la quale trasportava il sole e così l'eroe poté arrivare all'isola Eritrea.

Anche l'isola è di colore rosso, come indica il nome; rossi sono anche i buoi, rosso è il cielo quando si infuoca per il tramonto...Eracle è giunto all'estremo punto occidentale.

L'isola è ormai vicina ma le prove continuano...

Appena mise piede sull'isola il cane Ortos prese ad abbaiare ed Eracle con due colpi di clava si sbarazzò di lui. Con le sue frecce avvelenate eliminò sia Euritione che Gerione, caricò i buoi rossi sul carro di Helios e iniziò il viaggio di ritorno.

Perché i bovini compaiono di nuovo in questa fatica quando già c'è stata un'avventura con un toro (quello di Creta)? Qual è l'importanza simbolica di tori e buoi? Anche il bue pur caratterialmente diverso dal toro è analogo simbolicamente al toro lunare e sacrificale, al toro mitriaco che, sgozzato da Mitra, genera con il suo sacrificio il mondo vivente. In molti altri riti pagani il toro e il bue dalle corna lunari veniva sacrificato per favorire la periodica rigenerazione del cosmo, come la luna nera che moriva ogni mese per fecondarlo, per rinascere come falce di luna. Per questo motivo i Caldei celebravano ogni anno la creazione del mondo nel momento in cui il Sole entrava nel segno del Toro.

Ma la fondamentale differenza tra le due fatiche è che, diversamente dallo stadio del toro, diventare bue significa passare dalla categoria del 'combattente' a quella del 'lavoratore'.

Introiettare la potenza solare, superare i confini, intuire il mistero del tramonto, che non è una fine ma una rinascita, comporta che non ho più bisogno di mettere alla prova la mia forza, ma devo umilmente usarla, arando la mia terra, cioè occupandomi della mia vita qui, del mio esistere in relazione a tutto ciò che mi sta permettendo di fare questa esperienza terrena. Questa volta attraversò la Spagna e la Gallia. Qui fu assalito dagli abitanti del posto e invocò l'aiuto di Zeus per liberarsi di loro; Zeus scaraventò sul popolo una pioggia di sassi: questa è la ragione per cui oggi, Crau, in Provenza è cosparsa di sassi.

Attraversò le Alpi e scese giù in Italia, arrivò a Pallantea, nel Lazio, dove fu accolto dal re Evandro. Ercole rimase lì per una notte rifugiando i buoi in una caverna; in questo luogo c'era un gigante di nome Caco, che viveva di rapine e terrorizzava la gente. Il gigante, mentre Ercole dormiva, rubò i buoi e per non far capire dalle loro tracce la direzione del suo cammino, trascinò i buoi a ritroso in modo che le orme, invece di partire dalla grotta, facevano credere che vi si dirigessero. Il viaggio è stato lunghissimo; Eracle si concede una tregua, forse pensa di aver usato tutta la prudenza possibile mettendo la mandria al sicuro in una grotta, simbolo della propria interiorità. Invece la mente furba è sempre in agguato: Caco, cioè 'cattivo', usa uno stratagemma e ruba i buoi; anche il fatto di farli camminare all'indietro è simbolico: c'è sempre il pericolo di perdere le conquiste acquisite e retrocedere nel cammino della propria evoluzione! Al risveglio Eracle capì l'inganno, raggiunse Caco, lo uccise e finalmente poté raggiungere l'Argolide dove presentò i buoi rossi al re Euristeo.

Interessante: Eracle dormiva...ma si risveglia! E può rimediare al danno.

C'è da notare un fatto singolare: in questa fatica l'eroe percorre via terra l'intero perimetro del Mediterraneo. A metà del suo viaggio spezza la terra, si fa largo proprio nel punto più misterioso di quella sorta di circonferenza del mondo allora conosciuto che sta percorrendo. Ci rendiamo sempre più conto dell'importanza di questo viaggio: andare per poi tornare, così come fa il sole; prendere contatto con tutta la terra conoscibile; percorrere il cerchio della vita, sapendo che non è chiuso, ma ha un'apertura; mettere al lavoro i meravigliosi buoi rossi che sono le nostre potenzialità una volta che ci svegliamo.

Poniamoci anche un'altra domanda: perché Eracle ha voluto mettere due colonne lì dove ormai il passaggio era aperto?

Non è uno stretto come gli altri ma rappresenta L'ENTRATA IN UN TEMPIO, la PORTA INIZIATICA verso l'inconoscibile. Notiamo che non c'è un arco che sovrasta le due colonne! Non può esserci: il limite può essere solo orizzontale, non verticale.. IL CIELO STESSO E' ARCO sulle due colonne del nostro essere (yin e yang, Ida e Pingala, 2 colonne del tempio massonico, destra e sinistra dell'albero sefirotico).

La volta celeste è verticale, misteriosamente infinita e non può essere rappresentata.

**AZIONE DA COMPIERE SUL MONTE ANALOGO:**

DISUBBIDIRE al nostro RE interiore, quello che ci ha guidati fino ad ora per poter CONQUISTARE quei doni che abbiamo sempre avuto ma mai riconosciuto, di cui mai ci siamo assunti la responsabilità. DIVENTARE noi stessi, volontariamente, i padroni dei nostri tesori. PREPARARE, GETTARE LE BASI per la sostituzione del vecchio re con un nuovo re, un nuovo noi stessi.

### **11) I pomi delle Esperidi**

A Eracle venne ora ordinato di prendere tre mele d'oro dal giardino delle Esperidi, che era stato donato da Gea, la madre terra, a Zeus ed Era come dono di nozze. Il nome del giardino derivava dalle quattro ninfe, figlie della Notte, che lo abitavano, insieme con il dragone Ladone, dalle cento teste, che aveva l'incarico di vigilare sul giardino.

Nessuno sapeva però in quale remoto angolo si trovasse il giardino delle Esperidi.

I POMI DEL GIARDINO DELLE ESPERIDI

...la conquista dell'immortalità...

L'undicesima fatica: Eracle è a un passo dal completamento delle 12 fatiche. Anche questa, come la precedente (i buoi di Gerione), ha a che vedere con i misteri del tramonto, quell'occidente misterioso dove il sole muore ogni sera.

Ecco il racconto mitologico:

Le Esperidi (Egle, Esperetusa e Aretusa), figlie del titano Atlante, erano tre ninfe guardiane di uno splendido giardino, che si trovava ai confini occidentali del mondo conosciuto, in un luogo di cui i mortali non conoscevano l'ubicazione: da alcuni ipotizzata tra i monti dell'Atlante e l'Oceano. Mitologicamente le Esperidi simboleggiavano i doni dei frutti del giardino. Il meraviglioso giardino, infatti - conosciuto anche come "Il frutteto di Hera" custodiva un magnifico albero di frutti d'oro\*, che donavano l'immortalità. I rigogliosi frutti crescevano dall'albero che Gaia, la Terra aveva regalato ad Hera nel giorno delle sue nozze con il Padre degli Dei. Hera diede alle ninfe il compito di proteggere e custodire il prezioso albero ed i suoi frutti; anche Ladone, un drago a cento teste che non dormiva mai, aveva il compito di sorvegliare l'albero e lo faceva arrotolandogli attorno.

\* Il pomo, anche ai nostri giorni, nelle scuole iniziatiche, è il simbolo della conoscenza poiché, tagliandolo in due (nel verso perpendicolare all'asse del peduncolo), vi si trova un pentagramma, tradizionale simbolo del sapere, disegnato dalla disposizione stessa dei semi. (Una curiosità per gli appassionati di mitologia: fu qui che Eris - la dea della discordia - riuscì ad eludere la sorveglianza del terribile drago ed a rubare una delle mele d'oro. Su questa incise la famosa frase "Alla più bella", e si recò quindi al matrimonio tra Peleo e Teti - dove non era stata invitata - lasciando cadere la mela sul tavolo che Zeus aveva allestito per gli sposi, e causando l'inizio della guerra di Troia.) Proseguiamo con il racconto:

Eracle giunse in Illiria fino al fiume Eridano, patria del profetico dio del mare Nereo, lì incontrò delle ninfe che gli suggerirono di chiedere a Nereo la localizzazione del giardino; il dio si rifiutava, continuando a trasformarsi, mutando forma, ma Eracle lo costrinse, bloccandolo, a rivelargli il modo per impossessarsi delle mele d'oro.

Continuando il viaggio arrivò alla rupe alla quale stava incatenato Prometeo e lo liberò.

Anche da lui ebbe precisazioni del posto in cui avrebbe trovato il giardino.

Nereo aveva consigliato a Eracle di non cogliere le mele con le sue mani, ma di servirsi di Atlante. Appena giunto al giardino delle Esperidi, Eracle chiese dunque al titano di fargli questo favore.

Atlante, che aveva preso parte alla rivolta dei titani contro gli dei dell'Olimpo, era stato costretto per punizione a sostenere sulle spalle la volta del cielo; egli avrebbe fatto qualsiasi cosa pur di avere un'ora di respiro, sarebbe dunque andato a prendere le mele ma Ladone gli incuteva paura, allora Eracle uccise il drago (che divenne una costellazione) scoccando una freccia al di sopra del muro del giardino. Poi chinò le spalle per accogliere il peso del globo celeste; Atlante si allontanò e ritornò poco dopo con tre mele colte dalle sue figlie. Il Titano assaporava la gioia della recuperata libertà. "Porterò io stesso le mele a Euristeo", disse, "se tu reggerai il cielo sulle tue spalle per due o tre mesi ancora". Eracle finse di acconsentire e chiese ad Atlante di reggere il globo un attimo mentre si fasciava il capo per reggere il cielo più facilmente. Atlante posò a terra le mele e riprese il mondo. Eracle subito raccolse i frutti e si allontanò. Li portò ad Euristeo che non li tenne per sé. Atena provvide a riportarli nel giardino da cui provenivano. Tutte le fatiche di Eracle, ma le ultime tre in particolare, sono indicative della lotta sostenuta dall'uomo per raggiungere la spiritualizzazione. Non a caso le ultime tre avventure non sono, come le altre nove, collocate in un luogo fisico, geograficamente identificabile, ma in luoghi comunemente proibiti ai mortali.

Nel giardino delle Esperidi conquistare i frutti equivale ad assicurarsi l'immortalità. Ci domandiamo: ma perché se l'atto è proibito così eroico è il trasgredire? La proibizione non viene dall'alto, ma da noi stessi che ci neghiamo le aspirazioni più elevate. Per progredire, per fare un salto evolutivo bisogna osare; se lo scopo è sublime il risultato non è una colpa, o magari è una 'felix culpa', come quella di Adamo ed Eva che, mangiando il frutto, hanno esplorato piani dell'esistenza allora inimmaginabili ma preziosissimi per arricchirci di esperienze e progredire.

Il frutto è un simbolo potente: un microcosmo che possiede, in potenza, un'infinita capacità generativa. Non a caso anche nel Genesi si parla di un frutto. Lì nel paradiso terrestre però gli alberi sono due: l'Albero della Vita e quello della Conoscenza del bene e del male. Là tutto era ancora da svolgersi; Eracle, cioè la nostra umanità, ha invece già mangiato quel frutto che provocò la nostra discesa nel mondo della pesantezza; egli ha già conosciuto la follia della dimenticanza, ha già usato la violenza, ha già provato la rabbia provocata dal dolore di sentirsi divisi.

Non dimentichiamo che le 12 fatiche a cui si sottopone sono esattamente un modo per ritrovare MEMORIA DI SE', per uscire da quello stato di divisione che lo ha portato, all'inizio della sua vita, ad usare male la forza di cui era dotato.

Lo scopo dell'eroe, e nostro, è quello di ricollegarci all'albero della Vita, di ritrovare quell'immortalità che non vuol dire vivere per sempre sulla terra; IMMORTALITA' E' UNO STATO DI COSCIENZA.

Possiamo parlare di due conoscenze: la 'distintiva' che ci separa dal tutto e la 'unitiva' che pacificandoci ci ricollega. Per ora siamo nella divisione, ma aspiriamo alla riunificazione.

Eracle, per trovare il luogo dove crescono i frutti dell'immortalità, ha bisogno dell'aiuto di tre personaggi: Nereo, Prometeo e Atlante.

Primo incontro: Nereo, dio del mare e indovino, gli sguscia tra le mani perché ha il potere di trasformarsi.

Eracle non si fa ingannare dai continui mutamenti; ormai conosce i trucchi della mente che continuamente prova a distogliere la nostra attenzione dagli scopi che ci prefiggiamo. La capacità di Nereo di predire il futuro rappresenta invece la parte sacra della mente, quella collegata alla Mente universale, non soggetta all'apparenza e alla divisione, quindi divina. E' il Nereo in lui che gli indica di contattare Prometeo per liberarsi dagli ultimi attaccamenti e di non cogliere lui le mele ma di servirsi di Atlante; poi vedremo perché.

Ecco quindi il secondo incontro: Prometeo che, incatenato ad una rupe, ogni giorno sopportava che un'aquila gli divorasse il fegato. Eracle lo libera e si fa spiegare la strada per il giardino. La colpa di Prometeo era quella di aver portato il fuoco agli uomini, sottraendolo alla custodia degli dei, sfidando il loro divieto. Quel fuoco rappresentava per l'umanità una possibilità di crescita, ma fu pagata duramente. La rupe a cui è incatenato Prometeo è simbolo del peso della materia che dobbiamo portare una volta incarnati. Prometeo è la parte titanica di Eracle, quindi anche la nostra, bloccata e consumata proprio dal nostro bisogno di volare alto, purtroppo inquinato dall'orgoglio spesso legato al gesto eroico; ecco perché quello che fu il mezzo (l'ardire) diviene l'ostacolo (il pensare alto deve essere puro, altrimenti la parte di me che rappresenta il coraggio, cioè il fegato, è destinata ad essere divorata). Liberare lui è come vincere la schiavitù del peso di esistere e insieme una presa di coscienza dell'importanza dell'umiltà.

Terzo incontro: Atlante che regge sulle spalle la volta celeste. Appare come una punizione ma ha in sé qualcosa di sacro. Il cielo in realtà tocca la terra; l'aria inizia dove finisce il solido.

Perché i bambini lo rappresentano sempre come una striscia orizzontale in alto?

Per lo stesso motivo per cui il mito immagina che ci sia un divisorio, in questo caso un titano, tra terra e volta celeste. Ci sentiamo separati, e forse lo siamo...sicuramente restiamo così finché non ci è dato, per qualche attimo, di dare una sbirciata a ciò che c'è oltre il tangibile.

Non siamo ancora pronti per entrare in quello stato di coscienza...e comunque non a lungo!

Eracle ha superato i confini del sole al tramonto ed è approdato nell'isola rossa, sebbene protetto dalla coppa d'oro di Helios; invece non mette piede nel giardino delle Esperidi!

Solo una sua freccia arriva lì. Manda Atlante a prendere i frutti dell'immortalità. Ovviamente Atlante è una parte di lui ma ha a che fare con sfere più elevate, ancora distanti per lui, essere divino sì, ma incarnato, soggetto ad altre leggi. Per un breve lasso di tempo prova cosa si sente a reggere la volta celeste sulle spalle, sente il peso di quel qualcosa al di sopra di lui, al di sopra di tutto, un peso umanamente insostenibile, ma non solo perché impegnativo! Restare lì al posto di Atlante vorrebbe dire non completare la propria missione: deve finire il suo lavoro, compiere tutte le fatiche che gli spettano, 'arare la Terra' con i buoi rossi della precedente fatica.

Avrà i frutti d'oro, ma per poco. Dovranno fare ritorno al luogo sovrumano da cui provengono.

Euristeo non li vuole: l'ego inferiore ha paura di ciò che non comprende. Il Sè superiore, Atena, rimette in ordine le cose. Eracle, l'eroe, ha ormai introiettato la preziosità di quei frutti:

ha sperimentato il 'trasumanar'. Si accinge a compiere l'ultima prova con la coscienza di sapere cosa c'è oltre l'umano percepire. Sa perché ha visto.

**AZIONE DA COMPIERE SUL MONTE ANALOGO:**

SOLLEVARE il vecchio sé del suo incarico, TOGLIERGLI il peso di dosso e RINGRAZIARLO per l'ottimo lavoro svolto fin qui.

## 12)La cattura di Cerbero

Euristeo scelse come ultima prova un'impresa che sembrava impossibile per ogni essere mortale, catturare Cerbero, lo spaventoso cane a tre teste, guardiano delle regioni infernali. Eracle si preparò a questa prova con un pellegrinaggio iniziatico presso Eleusi, dove partecipò ai misteri detti appunto eleusini, mondanosi della colpa dello sterminio dei centauri. Quindi egli raggiunse Tenaro laddove una buia spelonca introduceva a una delle porte dell'Ade. Sotto l'autorevole guida di Hermes egli si addentrò in quel gelido mondo sotterraneo.

### LA CATTURA DI CERBERO

...visitare i 'propri' inferi...

L'ultima fatica, la più 'impossibile': scendere agli inferi e catturare il terribile cane a tre teste che ne è alla guardia. La bestia aveva il corpo pieno di serpenti velenosi e la sua coda terminava con una punta a freccia. Era temuto dai vivi e dai morti. Sappiamo che prima di accingersi a questa impresa Eracle si reca ad Eleusi per prendere l'iniziazione ai misteri, deve purificarsi degli errori commessi e imparare qualcosa sulle divine circostanze che governano il mondo superiore e quello sotterraneo.

Leggiamo il racconto mitologico:

Euristeo diede a Eracle l'ordine di recarsi nel regno degli inferi e di rubare il temibile Cerbero, che ne custodiva l'accesso. Hermes, al quale Zeus aveva affidato il compito di condurre i morti nel mondo sotterraneo, guidò Eracle nel regno di Ade, mentre Atena rimaneva vicino all'eroe per rassicurarlo.

Aveva accanto una guida (Hermes) e un sostegno (Atena). La dea, simbolo del sé superiore, gli è accanto da tempo, precisamente dal momento che ha deciso di intraprendere il percorso del risveglio alla divinità che gli appartiene. Hermes, 'psicopompo', conduttore delle anime, gli permette di varcare l'invalicabile, il mondo inaccessibile ai vivi; può farlo proprio perché Eracle ha già superato undici prove e, soprattutto nelle ultime due (i buoi di Gerione e il giardino delle Esperidi) ha già varcato i confini del 'non plus ultra'. Ora l'ultimo ostacolo è superare la paura della morte.

Giunto allo Stige, Eracle persuase il cupo Caronte a fargli passare il fiume. Messo piede sulla riva infernale, l'eroe vide avvicinarsi delle ombre; stava già per scoccare una sua freccia, quando Hermes lo dissuase e gli garantì che non aveva niente da temere dai morti.

Ciò che è morto resta tale. Non è contro ricordi e fantasmi che c'è da combattere. Eracle ora deve affrontare la bestia 'viva' creata dal suo ego, dagli errori commessi da lui e...da quelli accumulati dagli altri umani! CERBERO è il gigantesco GUARDIANO DELLA SOGLIA dell'umanità'.

E' la bestia terrificante, ma in fondo fatta di niente, costituita di soli materiali bui, che spariscono di fronte alla Luce. La somma degli elementi repressi e indesiderabili di 'tutta' la storia personale crea una sorta di entità che vuole sopravvivere. E' fatta di sostanza emotiva di basso ordine; depreda energia approfittando di momenti di paura, preoccupazioni, rabbia.

Tutta l'umanità, da sempre, inconsapevolmente si sottopone a questa 'emorragia' delle proprie forze. Gli elementi repressi devono essere nuovamente resi coscienti. E' per questo che la 'discesa agli inferi' viene spesso paragonata alla psicanalisi.

Lo sconosciuto può far paura. Se apro gli occhi e 'vedo' mi accorgo che proprio la barriera che ho creato tra il mondo di sopra e quello di sotto mi porta a credere che il mostro possa divorarmi. Può farlo se resto nelle tenebre dell'ignoranza e del mio sentirmi diviso, ma se entro nel buio ad occhi aperti...con Atena, luce della consapevolezza del mio essere divino, ed Hermes, colui che collega i mondi, il pensare puro che mi permette di intuire l'unità...allora sono pronto a sfidare il signore dell'Ade e il suo guardiano!

Alla fine l'eroe incontrò Ade in persona. Il signore degli inferi gli rifiutò il passaggio.

I due incominciarono a battersi. Eracle ebbe la meglio, tirò una freccia e Ade cadde a terra, colpito ad una spalla. Egli allora autorizzò Eracle ad impadronirsi di Cerbero, servendosi però delle sole mani, con indosso solo la pelle di leone e la CORAZZA\*. Eracle afferrò quindi il cane mostruoso per il collo e lo strinse alla gola finché quello si arrese. L'animale cercò ancora di colpire l'eroe con la coda, che terminava con un dardo, dopo di che, visto che Eracle non mollava la presa, si lasciò incatenare. Atena si teneva pronta a riportare di nuovo l'eroe sull'altra sponda dello Stige e si mise personalmente ai remi. Euristeo rimase così sorpreso nel vedere ritornare Eracle vivo col mostro dalle tre teste terrificanti, che provò una paura atroce e si rifugiò quindi una volta in più nella giara di bronzo, il suo nascondiglio prediletto.

Sappiamo che Cerbero, una volta catturato, fu poi ricondotto negli inferi: altri eroi dovranno avere il coraggio di affrontarlo e catturarlo...forse noi stessi prima o poi varcheremo quella soglia! Ovviamente potremo farlo solo se saremo protetti da una (\*)'corazza'...il che non vuol dire una difesa qualsiasi ma i colori purissimi della nostra aura. Si va nudi davanti alla prova finale! Il peso della nostra anima dovrà essere leggerissimo, come quello della piuma che Anubi, negli inferi degli Egizi, usava per pesare la purezza del cuore dei trapassati. Interessante notare come Eracle si permetta di lanciare una freccia alla spalla del dio degli inferi; ancora più interessante notare come, proprio dopo questo gesto così deciso, diretto, irriverente, Ade gli permetta di affrontare il cane a tre teste. Gli dei sono fieri del coraggio dell'uomo-eroe: lanciare una freccia ad un dio vuol dire mirare dritti a ciò che si vuole raggiungere (ricordiamo come Helios, anche lui colpito da una freccia di Eracle che cercava i buoi di Gerione, gli abbia poi fornito proprio la coppa d'oro su cui navigare). Le teste di Cerbero sono tre. Tre erano i pomi d'oro del giardino delle Esperidi, la fatica precedente. Probabilmente tre sono i modi oscuri per creare e rafforzare questo mostro tricefalo dell'oltretomba: contravvenire alla produzione di bene nelle tre modalità possibili che abbiamo: con i pensieri, le parole, le azioni. Eracle presenta Cerbero a Euristeo

Solo la terribile Medusa, fra tutti gli spiriti incontrati, osò affrontarlo, ed Eracle stava già per colpirlo quando Hermes gli fermò la mano, ricordandogli che le ombre dell'Ade sono solo fantasmi.

Anche l'ombra di Meleagro, celebre eroe vincitore del cinghiale calidonio, si apprestò con una pacifica proposta: pregava il nuovo arrivato di proteggere, una volta tornato nel mondo dei vivi, sua sorella Deianira.

Presso le porte dell'Ade Eracle trovò inoltre due uomini legati, che riconobbe molto presto. Erano Teseo, suo compagno in svariate avventure, e Piritoo, il re dei Lapiti. Entrambi erano scesi nel mondo sotterraneo per rapire Persefone, ma erano stati scoperti dal dio Ade e condannati a restare eternamente prigionieri nel mondo dei morti. L'eroe riuscì a salvare l'amico Teseo ma, quando si apprestò a recuperare anche Piritoo, fu costretto ad allontanarsi per colpa di un terremoto.

Ade, conoscendo personalmente l'arditezza dell'eroe, che l'aveva già ferito poco prima e che aveva steso con pochi colpi il suo mandriano, si convinse che valeva la pena di ascoltare le sue ragioni. Acconsentì così a dargli il cane Cerbero, a patto però che Eracle riuscisse a domarlo con le sole mani, senza usare armi. Così, dopo una lotta disperata, il mostruoso guardiano fu costretto ad arrendersi quando l'eroe riuscì a serrargli tra le potenti braccia la base dei tre colli.

Euristeo, vedendo Eracle tornare con il mostro infernale sulle spalle, si sentì morire per la paura e ordinò che Cerbero venisse rimandato presso il proprio padrone. Il re, avendo visto come l'eroico cugino era riuscito a vincere su tutte le prove che gli aveva commissionato, si diede per vinto e lo liberò dalla sua prigionia, ponendo così fine alle sue dodici fatiche.

#### **AZIONE DA COMPIERE SUL MONTE ANALOGO:**

CHIEDERE PERDONO per l'utilizzo sbagliato fin qui operato, CHIEDERE AIUTO d'ora in poi, RICONOSCERE l'importanza delle parti oltraggiate e ignorate

RICONOSCERE di essere solo una metà senza di loro.

Se Cerbero accetterà di aiutarci SALIRE sulla sua groppa e iniziare la salita finale...

PROTEGGERE in questa salita CERBERO che ci AIUTA.

SALIRE FINO ALLA PORTA DEL CASTELLO DI LUCE E VEDERE CHE SUCCEDA.