



Rivista di

Psicologia dell'Emergenza e dell'Assistenza Umanitaria

SEMESTRALE DELLA FEDERAZIONE PSICOLOGI PER I POPOLI

Numero 11, 2013



Louis Crocq

Trauma e mito

Relazione presentata alla I edizione delle Giornate Siciliane di Psicotraumatologia, Piazza Armerina, 4-5 settembre 2009

Riassunto

I miti raccolgono l'eredità culturale di una civiltà. Alla base del pensiero occidentale vi sono i miti di origine indoeuropea e più precisamente greca, i quali sono arrivati fino a noi illustrando e al contempo dando risposta alle domande esistenziali dell'uomo. In quest'ottica risulta possibile, dunque, rileggere anche il trauma, esperienza umana comune a tutte le società, alla luce di miti greci che narrano le gesta di eroi e di divinità, producendo in chi li ascolta una partecipazione emotiva catartica e liberatoria, portatrice di senso lì dove l'imponderabile regna. Perseo, Orfeo, Sisifo, il platonico Er sono alcuni dei personaggi i cui miti meglio ci permettono di ripercorrere l'esperienza del trauma.

Parole chiave: trauma, mito, reminiscenze, rinascita, ritorno dagli inferi.

Abstract

Myths collect the cultural heritage of a civilization. At the basis of the western thinking there are some myths of Indo-European origin – more precisely of Greek origin – that came to us depicting and answering at the same time the existential questions of mankind. From this viewpoint it is therefore possible to reread also the trauma – a human experience which is common to all the societies – in the light of Greek myths which narrate the deeds of heroes and divinities, producing in the listener a cathartic and liberating emotional involvement, which brings sense in the reign of imponderable things. Perseus, Orpheus, Sisyphus, the Platonic Er, are some characters of myths which allow us to better reread the trauma experience.

Key words: trauma, myth, reminiscences, rebirth, return from hell.

I miti indoeuropei, e più specificatamente i miti greci, sono all'origine del pensiero occidentale. Questi miti, trasmessi da migliaia di anni, tra le altre cose ci hanno donato un'interpretazione e anche una spiegazione dei grandi interrogativi legati alla morte.

I miti legati all'esperienza del trauma che vi andrò a proporre saranno quello di Perseo e Medusa, che ci riporta allo *spavento* (per il concetto di spavento si veda il numero 9 di questa rivista); quello di Sisifo, relativo alla punizione e alla ripetizione; il mito di Orfeo, incentrato sulla ripetizione del dolore; i miti orfici, che affrontano il tema della rinascita dopo la morte; e il mito di Er, che riguarda l'elaborazione del trauma.

Perseo: lo spavento

Il mito di Perseo è legato allo spavento (*effroi*), ossia quel breve istante in cui l'individuo vede la propria morte. Diversamente dagli altri uomini, Perseo,

amato dagli dei per la sua nascita divina, trova il modo di sfuggirle. Per far ciò, egli fa proprie le caratteristiche dei morti, ossia l'invisibilità, la loro leggerezza fluttuante quasi immateriale e la rapidità dei movimenti; lungi dal subire o fuggire di fronte alla prova che lo aspetta, egli affronta il pericolo utilizzando l'arma stessa del nemico, ossia lo sguardo.

Il mito racconta che chiunque avesse incrociato lo sguardo delle Gorgoni sarebbe rimasto pietrificato, afferrato dal gelo della morte. Nel loro sguardo l'uomo vedeva la propria morte e per tale motivo il mito delle Gorgoni mette in evidenza la natura e gli effetti di questo breve istante: l'uomo che incrocia gli occhi di Medusa è penetrato dal suo sguardo fatale, uno sguardo da cui non può più sottrarsi. L'essere umano vede in anticipo la morte che arriva, iniziando così la metamorfosi che lo farà passare dal mondo dei vivi a quello dei morti: il suo viso esprime il terrore, l'orrore e lo smarrimento; i movimenti si bloccano fino a immobilizzarlo; il calore del corpo si dilegua, rendendolo freddo come il ghiaccio; infine si pietrifica, passando così dal regno animale a quello minerale. Quanto detto descrive perfettamente lo stato fisico (immobilità, congelamento, pietrificazione) e psicologico (terrore, stupore, incapacità di pensare o agire, ecc.) di chi vive un trauma. Colpiti dallo sguardo di Medusa, gli uomini dovranno lasciare il mondo dei vivi per entrare in quello dei morti, dove diverranno delle ombre immateriali, degli *eidola*.

Perseo, figlio di Zeus e della mortale Danae, fin dalla nascita è destinato alla morte in conseguenza della promessa di sacrificio fatta dal nonno al fine di allontanare una funesta profezia. Ma essendo figlio di Zeus, viene protetto dagli dei, i quali assicureranno a lui e alla madre la salvezza e gli saranno vicini anche nell'impresa contro Medusa. Per affrontare Medusa, Perseo si dota di due oggetti: un elmo che lo rende invisibile e dei sandali che gli conferiscono velocità e leggerezza – caratteristiche che ritroviamo nelle anime dei morti. Perseo è dunque ben equipaggiato per fronteggiare ciò a cui andrà incontro.

Faccio presente a tale riguardo che ciò che caratterizza lo spavento non è solo la paura estrema, il terrore e lo sgomento ma anche lo stato di paura che giunge di sorpresa, colpendo gli individui non preparati all'evento.

Perseo, dunque, munito del suo elmo, dei suoi sandali alati, di una bisaccia e della roncola per decapitare il mostro, sa già che non dovrà mai incrociarne lo sguardo mortale. Per aiutarlo a fare ciò, Atena gli dona uno scudo levigato a tal punto da diventare lucente come uno specchio, scudo che l'eroe avrebbe potuto usare durante il suo confronto con il mostro per rifletterne l'immagine. Per mettere in atto questo stratagemma è necessaria una specifica preparazione mentale e gestuale, elaborata dall'eroe insieme alla sua protettrice e alleata divina. Infatti Perseo, per non rimanere pietrificato, dovrebbe combattere Medusa senza rivolgere la testa verso di lei, mantenendo solo il proprio corpo in posizione frontale rispetto all'avversario, utilizzando lo specchio per controllare i movimenti della Gorgone ed essere così sicuro di non incrociarne mai lo sguardo. Medusa in tale modo si presenta all'eroe riflessa nello scudo, un'immagine speculare che, come l'ombra, è qualcosa che, pur essendo prodotta dal nostro corpo, non è dotata di vita propria e per questo presenta delle analogie con il mondo misterioso dell'aldilà.

Perseo, dunque, è colui che padroneggia il proprio sguardo, che sceglie cosa vedere e che non sarà sorpreso o preso alla sprovvista. È vigile già all'inizio della sua avventura (sapendo fin da allora cosa avrebbe dovuto trovare, prendere e riportare), prima ancora di scontrarsi con Medusa, nell'affrontare le Graie, rivelatrici del luogo in cui troverà le Gorgoni. Il suo sguardo spia l'attimo propizio, il *kairos*, l'occasione che va colta al volo, per i capelli, e che non si ripresenterà più.

Nel combattimento con Medusa, quindi, Perseo, invisibile grazie all'elmo, si scaglia sulla sua antagonista, l'afferra per i capelli e le trancia la testa senza mai guardarla direttamente, senza mai incrociare il suo sguardo, dato che controlla i movimenti della Gorgone attraverso lo specchio. Non è mai visto ma vede, e il suo sguardo di persona invisibile tiene sotto controllo la situazione fino a rendere inservibile il terribile potere pietrificante dell'avversario.

Perseo è colui che conosce lo spavento ed è preparato ad affrontarlo. È colui che utilizza le armi del mondo dell'aldilà – rapidità, invisibilità, controllo – in cui lo condurrebbe lo sguardo di Medusa per trionfare sulla morte stessa.

Nella storia di Perseo e Medusa noi riusciamo a cogliere ciò che c'è di più estremo nello spavento, vale a dire quell'istante improvviso in cui il nostro sguardo non è più attivo ma diventa passivo, viene catturato e a sua volta "visto", viene penetrato dall'apparizione epifanica della nostra stessa morte senza che noi siamo riusciti a prevederla o ad anticiparla – il che rappresenterebbe già un'iniziativa o un'azione da parte nostra. È questa apparizione che ci penetra per intero, ci immobilizza, ci assidera, ci priva di vita trasformandoci in pietre e in ombre, facendoci così mettere piede nel regno dei morti. Ma nello stesso tempo il medesimo mito di Perseo ci fornisce l'esempio di chi riesce a fuggire allo spavento: l'eroe greco, infatti, è colui che utilizza le armi stesse dell'avversario per trionfare sulla morte riuscendo a vincerla ma solo a condizione di trasformarsi per lo spazio di un istante in un'ombra rapida, leggera e impalpabile. Scapperà alla morte solo rendendosi per un attimo partecipe di essa e portandosi nella vita questa esperienza.

Sisifo: punizione e ripetizione

Il primo mito che mi viene in mente ascoltando i pazienti che presentano una nevrosi traumatica è quello di Sisifo, un mito che evoca la maledizione di dover incessantemente ripetere all'infinito un compito schiacciante e vano.

Sisifo, figlio di Eolo e fondatore di Corinto, viene condannato da Zeus a una pena massacrante, senza fine ed eternamente ripetuta che consiste nel dover spingere un pesante masso fino alla sommità di un monte. Giunto in cima, però, il masso è eternamente destinato a sfuggirgli, rotolando giù per il pendio; così Sisifo deve ricominciare nuovamente il suo compito.

Come mai Zeus gli ha inflitto questa pena? Secondo una versione popolare, il re degli dei avrebbe assegnato questa punizione a Sisifo a causa delle sue continue scorrerie nell'Attica. Secondo un'altra versione, invece, Zeus, dopo essere stato denunciato da Sisifo al dio fiume Asopo come rapitore

della figlia, invia sulla terra Thanatos con il compito di uccidere Sisifo. Ma questi cattura il dio della morte, facendo sì che sulla terra non muoia più nessuno. Sarà solo grazie all'intervento di Zeus che Thanatos potrà ritrovare la libertà e riprendere il suo compito. Chiaramente, la prima vittima sarà proprio Sisifo che astutamente prima di morire chiede alla moglie di non far svolgere il corteo funebre. Giunto al cospetto di Ade, gli chiede di ritornare sulla terra in modo da costringere la moglie a celebrare le esequie. Ade acconsente alla richiesta ma dopo qualche tempo, preso dalle incombenze divine, dimentica di richiamare Sisifo, che vivrà serenamente fino al termine naturale della sua vita. Alla morte di Sisifo, Zeus decide di infliggergli una punizione esemplare sia per le empietà e gli imbrogli perpetrati nei confronti degli uomini e degli dei, sia per impedirgli di trovare altri stratagemmi per sfuggire alla giustizia divina.

Sisifo, condannato a ripetere per l'eternità un compito assurdo e impossibile, rappresenta il destino funesto dei traumatizzati psichici presi dalla loro vana sindrome di ripetizione. Camus (1942) vede nel mito di Sisifo l'assurdità della condizione umana che è resa ancora più tragica dal fatto che Sisifo, mentre ritorna ai piedi del monte, ha l'animo sufficientemente libero per riflettere sulla sua condizione e sull'inutilità dei suoi sforzi. Ma Sisifo è anche colui che viene punito per essere stato empio nei confronti degli dei, per avere ingannato la morte (e tutti i traumatizzati sono degli scampati alla morte) ed essere scappato dagli Inferi, cosa non permessa agli esseri umani.

Orfeo: la ripetizione della sofferenza

Il terzo mito che andiamo ad analizzare è quello di Orfeo, colui che, tornato dagli Inferi, con i suoi lamenti incarna la ripetizione della sofferenza. Questo mito, benché appartenga al mondo greco, è l'erede di altri antichi miti, presenti sia nel pantheon egiziano che in quello mesopotamico.

Orfeo, figlio di Apollo e della musa Calliope, è il poeta e musicista più famoso del tempo degli eroi. Davanti alla sua voce e al suono della sua lira le montagne si scuotono, i fiumi fermano il loro corso e gli animali selvatici, soggiogati, lasciano la foresta per ascoltarlo. Il significato simbolico del mito è che il poeta riesce con il suo canto a strappare i suoi contemporanei ai loro costumi selvaggi per farli accedere alla dolcezza della vita civilizzata.

Orfeo si innamora della ninfa Euridice ma il giorno stesso delle nozze questa viene morsa mortalmente da un serpente mentre cerca di fuggire alle attenzioni di Aristeo. Sconvolto dal dolore, Orfeo osa scendere negli Inferi per chiedere a Ade di permettergli di riportare nel mondo dei vivi la sua sposa. Ade e Persefone, sentendo il canto straziante di Orfeo, accondiscendono alla richiesta dell'eroe ma alla condizione che Orfeo non si volti indietro a guardare Euridice finché la ninfa non sia giunta anche lei alla luce del sole. I due procedono in fila verso l'uscita dall'Ade, ma Orfeo, alla fine del percorso, non sentendo i passi della sua amata, si volta impaziente, perdendola così per sempre. Non riuscendo a rassegnarsi, aspetterà invano che le porte degli Inferi si riaprano al suono della sua lira; poi, disperato e inconsolabile, si ritira sul monte Rodope, indifferente ormai al fascino femminile e alla vita. Le Baccanti,

però, sacerdotesse di Dioniso, si vendicheranno di questo suo atteggiamento, facendo il suo corpo a brandelli e gettando la sua testa e la sua lira nel fiume Ebro che le trasporterà fino al mare, da dove giungeranno infine sulle rive dell'isola di Lesbo.

Claude Barrois associa giustamente la nevrosi traumatica al mito di Orfeo. Infatti, a loro modo i traumatizzati psichici incarnano il destino di Orfeo poiché hanno viaggiato negli Inferi e ne sono tornati afflitti, tagliando il rapporto con gli uomini. Come Orfeo, il traumatizzato abbandona il mondo poiché è ossessionato e dominato da un'attività incoercibile di reviviscenza terrificante. Barrois sottolinea di proposito i due aspetti di questa patogenesi: ricordo dell'inferno (reviviscenza) e inferno del ricordo (dramma della reviviscenza). L'inferno personale del traumatizzato consiste contemporaneamente nel contenuto stesso delle reviviscenze e nella loro funzione ripetitiva, che non dà tregua al paziente. Ma Orfeo espia anche una doppia colpa: quella di essere ritornato dall'inferno – atto di per sé mostruoso ed empio, dal momento che è vietato agli umani scendere vivi nel mondo dei morti e Orfeo non solo vi è entrato ma ne ha anche fatto ritorno – e quella di avere trasgredito nel ritorno l'interdizione divina, vale a dire il divieto di voltarsi a guardare la sua sposa. Di questa seconda colpa è lui interamente responsabile. Riassumendo, quindi, Claude Barrois collega la nevrosi traumatica al mito d'Orfeo poiché la persona traumatizzata è ossessionata come l'eroe dall'esigenza incoercibile della “ripetizione”; al contempo, la disgrazia d'Orfeo è doppia: ha perduto il suo oggetto d'amore e ha ceduto all'affascinante tentazione di guardare indietro.

I miti orfici: la rinascita

L'inferno non è solo la residenza dei morti, è anche il luogo mitico delle grandi espiazioni, delle sofferenze indicibili e della distruzione finale che riporta al *chaos* delle origini. Nella mitologia greca, il viaggio di Orfeo negli Inferi non è che il punto di partenza della teologia dell'orfismo, è l'esplicitazione dell'universo e di una dottrina sull'esistenza di un'altra vita, che implica morte e resurrezione. Per l'orfismo, all'origine del mondo c'è Chronos, il tempo, che genera Chaos, l'infinito, e Ether, il finito. Dalla loro unione si crea l'uovo cosmico, che ha come guscio la notte, Nyx; l'uovo cosmico genera Protogonos, il primo essere – chiamato anche Phanes, la luce – ed Eros, l'amore. Protogonos è un essere bisessuale, origine di tutti gli esseri. Da Protogonos nascono il sole, la luna, Zeus, sua sorella Demetra, la madre terra, e Ade, il quale, divorato dal padre, verrà riportato in vita da Zeus per andare in seguito a regnare sugli Inferi. Zeus e Demetra avranno una figlia, Persefone, che, rapita da Ade, sarà da lui portata negli Inferi, divenendone la regina. Prima di essere rapita, Persefone, fecondata dal padre, partorisce Zagreo, il quale dopo essere stato rapito dai Titani su ordine di Era, verrà da questi fatto a pezzi e divorato, per essere poi resuscitato da Zeus nella persona di Dioniso. Allevato dalla musa sul monte Nysa, il piccolo Dioniso inventa la produzione del vino e scopre l'ebbrezza, vicina alla follia. Viaggiando per il mondo greco, nel corso delle sue

innumerevoli avventure, Dioniso, definito da Euripide come “il più delicato e il più terribile degli dei”, inebria i pastori del re Icario, che lo uccideranno annessi dal vino; sposa Arianna, abbandonata da Teseo sull'isola di Naxos; aiuta il dio Amon a riconquistare Cirene; rende folle Licurgo, re della Tracia, colpevole di averlo cacciato. Anche Dioniso dopo la morte ritorna dagli Inferi, e la sua resurrezione farà parte del culto che gli sarà reso in seguito. Infatti i Bacchanali sono dei festeggiamenti che glorificano questa resurrezione e la liberazione degli istinti, nonché occasione per i ditirambi (canti corali in suo onore) e la messa in scena di rappresentazioni teatrali dette “canti del capro”, che stanno all'origine della tragedia greca, originariamente ispirata alla sua leggenda e poi estesa agli altri miti. Il mito di Orfeo perpetua quello di Dioniso, da cui egli è generato: Dioniso, come Orfeo, è ritornato dal viaggio negli Inferi e ha portato agli uomini la dolcezza di una “cultura” e lo stordimento di un incantesimo, provocato questa volta non dal canto ma dal vino.

La dottrina orfica, al di là del mito di Orfeo al cui significato si ispira, sembra corrispondere al senso ultimo del trauma. Lo psicanalista Barrois non si sbaglia quando vede in esso il riferimento al “trauma originario”, relativo alla nascita e alla visione del *chaos*, non-organizzazione da cui esso fu originato; questo “trauma originario” è rimasto come potenzialità in ciascuno di noi e risorge in occasione di un conflitto, di un'aggressione o di una catastrofe come “terrore primario” o minaccia di ritorno verso il non-umano, e, in quanto tale, come sorgente di “significati enigmatici”, essi stessi “oggetti-fonte” della ripetizione traumatica. Tutti i traumatizzati psichici ritornano spaventati da questo “nulla degli Inferi”. Questa metafora viene loro spontanea, non trovando le parole per descrivere l'esperienza fatta. In qualche modo, al di là del mondo organizzato e significativo, essi hanno intravisto il *chaos* originale esistente prima della creazione. Un luogo che non ha ancora vita: il nulla, il non-senso, il non-essere.

Er: la riviviscenza, ovvero il viaggio iniziatico negli Inferi

L'orfismo non è che una via per indagare la morte e il *chaos*, e al contempo un'incursione iniziatica attraverso gli Inferi. A proposito del destino dell'uomo e della sua vita oltre la morte, l'orfismo dice che le anime, pure in origine, soggiornano nel cielo ma che, sotto l'effetto di una colpa, decadono e sono condannate a vivere sulla terra, prigioniere di un involucro umano o animale. Tutte le anime migrano da un corpo a un altro, il che corrisponde a diverse tappe della loro purificazione; tra una reincarnazione e l'altra, esse espiano negli Inferi le proprie colpe. Quando avranno raggiunto la completa purificazione saranno autorizzate a ritornare in cielo, accanto agli dei. È questa promessa presente nell'orfismo che noi troviamo sviluppata nel mito di Er, così come esposto da Platone alla fine del libro X della *Repubblica*.

Er, originario della Panfilia, è un valente soldato morto nel corso di una battaglia; il dodicesimo giorno, mentre è disteso sulla pira funebre, ritorna inaspettatamente in vita e comincia a raccontare ciò che ha visto nell'aldilà.

Narra come la sua anima, uscita dal corpo, abbia camminato con molte altre fino a un luogo meraviglioso, un prato di asfodeli dove c'erano quattro aperture: due, vicine, sulla terra e, di fronte a queste, altre due alte nel cielo. In mezzo sedevano dei giudici che, dopo il giudizio, invitavano i giusti a prendere la strada di destra, salendo così verso il cielo, e gli ingiusti a prendere la strada di sinistra, in discesa verso la profondità della Terra. Attraverso le altre due aperture passavano altre anime: da una quelle che scendevano dal cielo, pure e senza macchia; dall'altra quelle che risalivano dal ventre della Terra, coperte di sporcizia e polvere. In base al giudizio ricevuto, le anime trascorrevano mille anni in cielo o nel ventre della Terra, trascorsi i quali si dovevano reincarnare. Questo non avveniva per le anime dei tiranni o di chi si fosse macchiato di un delitto gravissimo, le quali non facevano ritorno dal loro soggiorno sotterraneo, perché la voragine rifiutava loro il passaggio e demoni di fuoco le spingevano nuovamente negli Inferi verso il Tartaro.

Er, soldato coraggioso caduto nell'ardore del combattimento, rappresenta ai miei occhi il mito più completo del traumatizzato e del suo viaggio iniziatico negli Inferi. Egli conosce l'esperienza della morte e del nulla, concretizzatasi nella sua incursione nel mondo ultraterreno, la convivenza con le anime e gli spettacoli orribili che ha dovuto vedere. Tutti quelli che hanno vissuto l'orrore del combattimento seguono il suo destino, come Er hanno vissuto la morte e con essa il mistero della cancellazione della vita e la fuga misteriosa nel caos dell'aldilà. Il trauma ha bruscamente svelato all'individuo lo spettacolo terrificante del nulla assoluto, negazione dell'ordine del mondo e negazione dell'umano. Ma se le riviviscenze insistenti riportate da questa incursione infernale sono improntate a un terrore sacro, esse contengono al contempo un messaggio di speranza. Negli Inferi il soggetto ha vissuto l'apocalisse, in tutti i sensi del termine, visioni terrifiche e la rivelazione di un messaggio che egli ha il compito di decifrare ed esplorare. La sua testimonianza, sia per colui che parla che per colui che ascolta, può far rivivere una catarsi liberatrice e istruttiva, contribuendo all'edificazione di un'anima più filosofica, responsabile e serena.

Coloro che ritornano dagli Inferi sono ammessi a un nuovo livello di conoscenza, a una conoscenza diversa rispetto a quella introspettiva o analitica: si tratta dell'epifania (manifestazione improvvisa), una contemplazione inquieta o estatica e, soprattutto, un accesso alle origini e alla genesi stessa dei significati. Il traumatizzato, avendo bevuto alle acque del Lete, sorgente di oblio e di morte, e di Mnemosyne, sorgente di memoria e vita, riporta le reminescenze di tale evento (briciole di ricordi, più frammentarie e meno mentalizzate di questi). Depositari di una saggezza che viene dal fondo dei tempi, gli iniziati sapranno applicarla al presente e proiettarla nei tempi a venire. Per loro, più che per gli altri, la filosofia è, secondo la formula di Platone, un "esercizio di morte" nel vero senso del termine.

Mentre di solito del trauma viene considerato esclusivamente l'aspetto negativo, se lo si legge alla luce del mito di Er se ne mette in luce la parte positiva. Pertanto, questo mito è superiore a quello di Orfeo e in ultima analisi può essere assimilato ai miti orfici che, attraverso la tradizione di Osiride e di Dioniso, anch'essi morti e tornati indietro dagli Inferi, ricollegano il trauma al

traumatismo originario, condizione della nascita a partire dal suo contrario, vale a dire il *chaos* da cui essa emerge.

È giunto il momento, dopo questa analisi dei miti, di decifrare cosa voglia dire per i traumatizzati entrare negli Inferi, soggiornarvi e, soprattutto, ritornarvi, e di trovare il messaggio insito in tutto ciò. Dell'entrata negli Inferi ciascuno di essi ricorda il vissuto della sorpresa, dell'impreparazione, dello "spavento", la sensazione di assenza di soccorsi e lo sconforto che ne è seguito. Ma sono soprattutto il confronto con la morte, la prospettiva imminente della perdita del sé e la comparsa del nulla che dominano questa immersione e che si sviluppano in un vissuto di estraneità e di perdita della realtà, persino di spersonalizzazione. Sono stati invocati due meccanismi patogeni: il debordare (o l'effrazione quasi meccanica) delle difese del soggetto e, soprattutto, il confronto brutale con la realtà della morte e del nulla, senza la mediazione edulcorante del linguaggio e dei sogni, che nella vita quotidiana ci evitano questo brusco contatto. L'esperienza ultima del trauma è proprio questa esperienza improvvisa del nulla, *in ictu oculi*, nel breve volgere di un battere di ciglia, e la rivelazione della sua evidenza, di questo nulla misterioso e temuto di cui ciascuno di noi è certo pur non potendone mai acquisire conoscenza diretta. Tanto è vero che la conferma della nostra esistenza e la fede nella vita sono fondate non solo sull'istinto vitale ma ancora di più sulla negazione appassionata del nulla. Passato questo stadio iniziale vi è il soggiorno negli Inferi. Il trauma è spesso vissuto come orrore assoluto, terrore che perdura, sofferenze e tormenti che vanno oltre ciò che si è patito fino a quel momento, in una convinzione di assenza di vie d'uscita che porta alla disperazione. In altri casi il soggiorno negli Inferi è vissuto come uno stato di immaterialità vicino all'estasi. In un caso come nell'altro, l'atmosfera di estraneità e di perdita dalla realtà sussiste, suscitando a volte vane negazioni esorcizzanti ("non è vero") ma più generalmente la scoperta di appartenere ormai a un mondo nuovo. Egli non appartiene più al mondo dei vivi e ai suoi valori, ma all'aldilà; scopre di non essere nient'altro che un'ombra, senza sostanza, senza identità, senza nome. Il soggiorno negli Inferi è la promiscuità con i morti, l'appartenenza al popolo delle ombre.

Al momento del ritorno dagli Inferi si ha il concretizzarsi della sindrome psicotraumatica, come conseguenza dell'esperienza traumatica. Il "sopravvissuto" (parola che esprime bene il fatto che si tratta di un inatteso *bonus* che si aggiunge alla vita sino ad allora vissuta), il "resuscitato" o "colui che ha fatto ritorno" è ancora impregnato delle esperienze vissute nel viaggio negli Inferi e non riconosce il suo mondo di prima, che gli sembra lontano e non familiare; non riconosce più gli altri, i vivi, che gli sembrano stranieri, a volte nemici. Più precisamente, non gli sembra possibile che gli altri possano comprendere ciò che dice loro e rinuncia a comunicare con loro. Nello stesso tempo non può recuperare la sua normale temporalità, e il suo tempo resta sospeso, fissato all'istante del trauma, perpetuandosi nel tempo a venire e ricostruendo a sua immagine un passato funesto. L'individuo non riconosce più se stesso. In sintesi, questa alterazione della personalità si caratterizza per

l'instaurarsi di un nuovo rapporto dell'individuo con il mondo, con gli altri e con se stesso, un nuovo modo di percepire, di provare, di pensare, di amare, di volere e di agire.

Per quanto riguarda la relazione di "colui che ha fatto ritorno" con gli altri, si tratta di un fenomeno che presenta anche un altro punto di vista, quello degli altri, appunto, i quali percepiscono il mutamento, percepiscono il cambiamento intervenuto nell'uomo rispetto a ciò che era e rispetto a loro stessi. Sono terrorizzati dal ritorno di questo fantasma da un altro mondo, si rendono conto di non essere più in grado di comunicare con lui e usano nei suoi confronti un linguaggio che sancisce questa incomunicabilità: eccesso di commiserazione, critica, irritazione e rifiuto. I vivi non perdonano a colui che ha fatto ritorno di avere trasgredito il divieto rappresentato dalla morte e, con il loro atteggiamento ostracizzante, gli impongono una seconda morte. L'esperienza degli Inferi si perpetua nell'impossibilità di trasparenza nel rapporto con gli altri.

Il traumatizzato, tuttavia, può anche interrogare la sua perplessità, la sua alienazione e scoprire questo "altro da sé" tornato dagli Inferi insieme a lui; può trovare nelle nuove parole, man mano che le pronuncia, la verità dell'esperienza degli Inferi, il cambiamento che essa ha provocato nell'anima e la possibilità di accettare questo cambiamento e di ricordare questa nuova anima a quella antica, facendo in modo che l'esperienza traumatica non sia più un corpo estraneo, una "mistificazione" in una temporalità morta, fissata nell'istante tragico, ma una peripezia dell'esistenza in un tempo che scorre come il fiume stesso della vita.

Louis Crocq, psichiatra militare e professore di psicologia presso l'università Paris-V.

Traduzione e adattamento:

Giovanni Nicoletti, Psicologi per i Popoli – Sicilia. E-mail: g.nicoletti@psicologiperipopoli-sicilia.org.

Daniela Pietrasanta, PhD in storia antica.

Bibliografia di riferimento

- Barrois C. (1992), *Souvenir de l'enfer e l'enfer du souvenir*, "Stress, psychiatrie et guerre", Simposio dell'Associazione mondiale di psichiatria, Parigi 26/27 giugno 1992.
- Camus A. (1994), *Le mythe de Sisyphe. Essai sur l'absurde*, Vol. 1, collection Folio, Gallimard, Parigi.
- Crocq L. (2012), *16 Leçon sur le trauma*, Odile Jacob, Parigi.
- Crocq L. (2000), *Les retour des Enfer et son message*, "Paris, Stress et Trauma", 1(1), 5-19.
- Crocq L. (1999), *Les traumatismes psychiques de guerre*, Odile Jacob, Paris.
- Crocq L. (2002), *Persée, la Méduse et l'effroi*, "Paris, Stress et Trauma", 2(3), 133-138.

Graves R. (1983), *I miti greci*, Longanesi, Milano.

Kerényi K. (2009), *Gli dei e gli eroi della Grecia*, Il Saggiatore, Milano.

Vernant J. (2000), *L'universo, gli dei, gli uomini*, Giulio Einaudi Editore, Torino.