

MODERNI SPAZI LIMINARI

*Non c'è molta differenza, nei nostri desideri più elementari,
tra quelli dell'uomo attuale e quelli dei nostri antichi progenitori.*



Nella mentalità comune c'è la tendenza a dividere nettamente l'umanità tra gli uomini primitivi e noi, attuali progenitori dei primi abitanti del pianeta.

Per quanto si sappia che l'evoluzione è una lenta trasformazione delle abitudini e dei comportamenti umani (per non parlare delle tecniche) da un punto di vista inconscio si tende comunque a ritenere lontanissimi quei primi uomini coperti di pelli, quasi ci fosse uno scalino tra noi e loro, una cesura fondamentale che li rende quasi una specie diversa.

L'elemento discriminante non è tanto il livello tecnologico (si ha coscienza che ancor oggi ci sono uomini seminudi che vivono in baracche di tronchi e che cacciano le prede con archi e frecce) ma piuttosto la loro mancanza del senso razionale nel giudicare i fenomeni della vita, il credere alla magia, l'affidarsi a pratiche mediche empiriche, ritenere il mondo popolato di esseri invisibili: in poche parole si ritiene che l'elemento che li rende diversi da noi (il che poi significa culturalmente inferiori) sia la "credulità".

Noi non saremmo "barbari creduloni" ma "moderne persone razionali".

Trascuriamo la prima evidente contestazione logico-filosofica a questa convinzione, ossia che immaginarsi un modo zeppo di relazioni magiche è, in realtà, il modo più semplice di dare forma razionale ad un mondo che non si comprende nei suoi meccanismi; trascuriamo anche le abituali e periodiche correnti di pensiero che vedono nell'uomo primitivo l'essere umano "vero", quello che non è stato ancora distratto dai beni materiali dalla via dal raggiungimento della spiritualità (opinioni che rappresentano più mode culturali che convinzioni effettive); trascuriamo pure la pur diffusa opinione che ogni individuo è frutto del proprio periodo storico e che quindi non ha senso porsi il problema della differenza tra l'uomo moderno e quello primitivo (convinzione sincera ma sempre molto teorica, che poi viene costantemente ignorata quando si tratta di mettere in pratica l'etica quotidiana): rimane il fatto che, per la maggioranza delle persone, noi moderni viviamo secondo logiche mentali più aderenti alla realtà scientifica

delle cose del mondo, e non ci lasciamo distrarre, e meno che mai indirizzare nelle nostre scelte, da credenze irrazionali e non giustificate da “prove provate”.

Eppure, semplicemente riflettendo sugli sviluppi delle discipline sociali del XX secolo (ci si riferisce, evidentemente, soprattutto alla psicanalisi) questa valutazione radicale dovrebbe già essere posta in dubbio; ma il colpo viene immediatamente parato dalla risposta che questa disciplina ha mostrato l’influenza delle nostre più antiche e radicate spinte emozionali soprattutto in casi di situazioni patologiche o, comunque, disturbate: l’uomo “normale” riesce a contenere le spinte istintuali, soprattutto quelle irrazionali e antisociali.

Chi non ci riesce, si dice, è una persona che necessita dell’aiuto della comunità per rientrare nella normalità sociale (e con questa frase ci si attribuisce anche una bella patente di progressismo).

Eppure è sufficiente una minima, anche se approfondita, analisi dei nostri comportamenti per renderci conto che molte di quelle pratiche motivate da comportamenti istintivi che riteniamo retaggio dei popoli primitivi, sono ancora presenti nella nostra coscienza, in quanto iscritte nel nostro cervello limbico (primitivo) quella parte del cervello che è stata plasmata da millenni di evoluzione durante il periodo più antico dell’evoluzione sociale.

L’arte è stato uno dei campi delle attività dell’uomo che più di altri fenomeni sociali ci ha tramandato il ricordo delle “porte di passaggio” tra il mondo reale e quello degli spiriti intermedi. In questo caso (una scultura dei giardini di Bomarzo) la bocca spalancata di un essere mostruoso rammenta all’uomo l’inquietante realtà che troverà dall’altra parte.



Consideriamo un solo caso: quella nella credenza di un mondo intermedio tra il concreto e lo spirituale, quella zona di mezzo (liminare) dove i nostri predecessori ritenevano vivessero esseri a metà strada tra l’uomo e le divinità.

Era il luogo dove dimoravano le anime dei morti prima di accedere al mondo superiore, delle entità benevole o malevole responsabili dell’aiuto tutelare all’uomo (nel caso di entità benevole) o delle infinite miserie che colpivano l’umanità (quelle malevole), la regione di animali fantastici e terribili, dotati di intelligenza quasi umana ma di malvagità animale.

A questi luoghi si accedeva generalmente attraverso “porte di passaggio” ben definite (sacrari, fonti sacre, grotte - come il *mundus* della cultura latina - porte di templi) magari non sempre disponibili (alcuni di questi luoghi conservavano la loro valenza sacra solo in alcuni periodi dell’anno).

A volte non erano luoghi fisici ma situazioni mentali, alle quali si accedeva con azioni e comportamenti tali da provocare uno stato psichico alterato, diverso da quello ordinario (è il caso delle infinite sostanze allucinatorie, bevute o inalate, dal *peyote* delle culture centro-americane al *kykeion* degli antichi greci) o indotti da movimenti fisici ripetuti all'infinito (come le *trance* medianiche degli sciamani proto asiatici prodotte dal suono ininterrotto di tamburi, o quelli, attuali, delle *tarantolate* pugliesi).

Sono situazioni vivibili anche dalle persone normali (nel senso di individui che non abbiano cercato volontariamente questo stato con l'aiuto di farmaci o sostanze psicotrope) per esempio durante alcune malattie che comportano forti squilibri chimici cerebrali (il caso tipico è quello della febbre alta) o in caso di nevrosi o stati psichici che inducano un inconscio allontanamento dalla realtà ordinaria (quella che gli psichiatri chiamano "spersonalizzazione").



Sentirsi "fuori dal proprio corpo" o con la testa indipendente dallo stesso (sensazione qui resa graficamente da un disegno eseguito dall'ospite di un istituto psichiatrico) è un fenomeno che gli psicologi chiamano, dal nome del celebre personaggio dell'opera letteraria, "sindrome di Alice".

Il fenomeno di spersonalizzazione più normale in assoluto è quello che si vive durante i sogni: in questo caso non si cerca di penetrare lo spazio liminare, ma lo si è già fatto! E in tale situazione si è convinti di possedere facoltà superiori a quelle normali, e di riuscire ad entrare in contatto con gli esseri superiori ed il mondo dei morti (sognare un parente o un amico defunto è un'esperienza che qualunque uomo ha provato almeno una volta nella vita).

Proprio il sogno è, probabilmente, la matrice generatrice contemporaneamente sia dell'idea degli stati liminari, che del desiderio di poterli raggiungere; da una parte il sogno ha convinto gli uomini della possibile esistenza di questo universo, dall'altra ha suggerito la ricerca di metodi artificiali per arrivarvi anche senza il sonno.

I graffiti enti e le immagini rupestri più antiche sono la probabile rappresentazione di un universo liminare immaginato (o sognato) piuttosto che il tentativo di esprimere concetti artistici o quello, pensato da menti forse un po' troppo eccitabili, di incontri con personaggi extraterrestri.



Stiamo ancora esaminando, comunque, fenomeni dove lo stato alterato viene ricercato o è indotto da stati patologici; quando si può ritenere che la ricerca di una dimensione "altra" cominci a far parte delle situazioni quotidiane dell'uomo?

E' sufficiente riferirsi a normalissime pratiche di tutti i giorni.

Che differenza c'è, per esempio, dalle antiche richieste degli uomini che credevano alla magia e che, per questo, compivano offerte a spiriti tutelari per invocarne l'aiuto, dalle moderne preghiere di un credente rivolte al proprio angelo custode?

Entrambe sono rivolte ad entità la cui esistenza non può spiegarsi con il raziocinio o con le ricordate "prove provate"; sia antichi che moderni basano le loro richieste su una "credenza" non dimostrabile, pur se legittima, di esseri che vivono in un mondo diverso da quello reale.

Se l'uomo moderno non crede più in una "porta" che gli permette di accedere, almeno da vivo, nei mondi liminari, ciò non di meno questo desiderio gli è rimasto, almeno inconsciamente¹.

Chiunque abbia paura della disconoscenza del proprio futuro (in pratica ogni uomo) ritiene che sarebbe auspicabile un passaggio per i mondi liminari, come faceva Alice attraversando lo specchio, che gli permettesse di mettersi in contatto direttamente con entità spirituali, anche se poi confina questo desiderio al solo campo della fantasia e della letteratura.



Alice passa attraverso lo specchio, in una celebre illustrazione di Tennel.

Tutti credono che nel futuro sarà possibile accedere a mondi diversi dal nostro attraverso "portali spazio-temporali" resi celebri dai film di fantascienza, come *Stargate*, o vagare nello spazio mediante passaggi che rendono istantaneo il trasporto, come nel gioco per computer *Uru*².

Eppure si tratta di situazioni che i fisici dichiarano ben lontane dall'essere provate, anche semplicemente dal punto di vista teorico.

Si tratta di credere in situazioni non realizzabili attualmente, e quindi inquadrabili in una speranza di "magie moderne" che il futuro dovrebbe poter rendere realizzabili.

D'altro canto come si fa a sostenere che l'uomo non sia attratto dalla magia, e quindi non la ritenga possibile, anche solamente nel futuro, quando assistiamo alla fortuna che di libri o film come *Il Signore degli Anelli* o la saga di *Harry Potter*?

¹ A volte questo desiderio è tutt'altro che inconscio. Si pensi alle persone che frequentano chiromanti per farsi predire il futuro, o alla diffusissima credenza negli oroscopi. Si tratta di metodi per entrare in un mondo diverso da quello reale, dove sia possibile utilizzare metodi che nella vita di tutti i giorni non sono possibili (in questo caso conoscere il proprio futuro). L'unico aggancio alla visione moderna è il tentativo di giustificare questi metodi con spiegazioni pseudo-scientifiche.

² *Uru* è un famosissimo gioco per *pc* (famosissimo almeno per gli appassionati di queste cose) dove è possibile spostarsi da un luogo all'altro semplicemente sfiorando immagini riportati su libri detti "libri delle età". Il fenomeno della spersonalizzazione a cui più sopra si è accennato (o almeno il suo desiderio) risulta evidente in questi giochi dalla possibilità di creare degli *avatar*, ossia degli altri "sé stessi", con qualità fisiche e morali che il giocatore, naturalmente, non possiede.

E' difficile appassionarsi ad un'ipotesi se la si crede impossibile da realizzarsi: il fatto è che questi desideri rimangono nella nostra sfera inconscia, ed il loro radicamento nell'animo umano viene rivelato solo dal manifestarsi dell'interesse che gli viene dimostrato.

E questo interesse che spesso assume valenze anche molto serie, associato a metodiche scientifiche per indagarne la validità.

Nel 1920 sia Arthur Conan Doyle, creatore di Sherlock Holmes e persona certamente non ingenua, e Harry Houdini, che oltre a svolgere il lavoro di prestigiatore si occupava anche di attività dedicate a smascherare i tanti *medium* allora di gran moda, dopo accurate indagini dichiararono vere "senza ombra di dubbio" le immagini fotografiche scattate da due adolescenti di Cottingely, in Gran Bretagna, e che mostravano delle "fatine alate".

Solo nel 1983 le due, non più adolescenti, Elsie Wright e Frances Griffiths confessarono che si era trattato di una frode.



Una delle foto realizzate dalle due ragazze di Cottingley che mostra fatine danzanti.

Gnomi, folletti e straordinari personaggi dei boschi in un particolare del dipinto "The Fairy Feller Master-Stroke" del pittore britannico Richard Dadd (1817 – 1886).



Doyle ed Houdini ritennero di poter considerare vere quelle suggestioni che la cultura popolare, i racconti mitici o dipinti come quelli di Richard Dadd avevano contribuito a far nascere nella loro coscienza e nella loro immaginazione.

E' la dimostrazione che anche le menti più acute e smaltizzate non riescono a sottrarsi a quell'eredità arcaica che ha impresso nel cervello limbico dell'uomo sentimenti e desideri difficilmente cancellabili, anche se controllabili con la ragione.

Che dire poi di tradizioni come il Carnevale, che gli antropologi culturali hanno da tempo identificato come desideri di “mondi alla rovescia”, dove ogni sogno viene realizzato, o al medievale mito del *Paese di Cuccagna*? Difficile non scorgere gli stessi desideri nell’ebbrezza estatica che si ricerca in tante manifestazioni festaiole di oggi³.

*Il “charivari” e le “feste dei folli”
erano i progenitori del nostro
moderno Carnevale.*



Certamente non possiamo disconoscere differenze fondamentali tra l’uomo moderno ed i suoi antichi progenitori, ma dobbiamo anche ammettere che c’è una continuità psicologica e, soprattutto, emozionale che li unisce.

Dimenticarlo significa esporsi ad astrazioni spesso cervellotiche.



³ Questo fenomeno odierno viene qui riportato solo come esempio, a dimostrazione delle tesi sostenute in questo lavoro, e non come un affrettato giudizio morale sul fenomeno stesso, che può essere indagato solo in maniera più approfondita e con l’uso di strumenti sociologici.