

ARBRE DE VIE - L'ARCHÉTYPE

© <https://www.scenarmag.fr/2015/04/17/les-elements-archetypaux/>

Carl Gustave Jung pensait que l'expérience directe de la nature était l'une des influences les plus puissantes sur les humains des premiers temps.

Ainsi, les éléments du monde naturel sont parmi les images symboliques les plus importantes tel l'arbre, symbole de l'*axis mundi* ou *omphalos* ou encore du centre du monde, plus spécifiquement, du centre spirituel du monde, une sorte d'interface entre ciel et terre.

Les symboles

L'arbre est l'un des symboles les plus puissants de l'humanité. Il est l'incarnation de la vie, le point d'union des trois mondes (le ciel, la terre et l'eau) et un centre du monde autour duquel l'univers est organisé.

Les peuples anciens croyaient largement que l'arbre était doté d'une énergie créative divine (souvent personnalisée sous la forme de créatures surnaturelles) que les adeptes pouvaient consciemment maîtrisée afin d'atteindre à d'autres états de conscience.

Les forêts devinrent le symbole du mystère et de la transformation et étaient le lieu de séjour des sorciers et des enchanteurs.

Le culte de l'arbre était largement répandu à travers le globe. Les arbres à feuilles persistantes étaient un symbole de longévité et d'immortalité alors que les arbres à feuilles caduques symbolisaient la régénération et la renaissance. Tous deux servaient aux hommes et aux femmes à les assurer de leur propre persistance.

A travers le monde et ses cultures, des significations plus spécifiques apparurent. Le chêne était révééré par les celtes et les vikings. Le pin et le chêne était consacré au Dieu Pan, la vigne à Bacchus, le laurier à Dyonisos.

En Égypte, le tamarinier était consacré à Osiris. Dans la Chine ancienne, les arbres à proximité des tombes et des temples étaient protégés car l'on croyait que les esprits des morts et des dieux résidaient en eux.

L'interprétation symbolique de la forêt est très ancienne remontant aux temps anciens où la terre était largement boisée et que l'essartage était une tâche pénible. La forêt est un lieu de ténèbres, de chaos et d'incertitudes en contraste avec l'ordre et l'espace découvert des terres cultivées. Pour ceux qui ne la craignent pas, la forêt peut être un lieu de paix et un refuge.

Du point de vue psychologique, la forêt est le symbole de l'inconscient où des secrets peuvent être révélés et où de sombres émotions et des souvenirs refoulés peuvent être affrontés.

L'*axis mundi*

L'*axis mundi* ou centre du monde est souvent illustré par un arbre qui s'enracine profondément en terre et dont les branches atteignent les cieux.

Il symbolise l'ascension possible pour l'humanité du royaume dense de la matière vers les contrées plus rares de l'esprit. Une version notable de cet arbre est *Yggdrasil*, l'arbre cosmique des scandinaves. Un bel exemple d'illustration est l'arbre des âmes, lieu de recueillement et d'élévation spirituelle des Na'vis dans *Avatar* de James Cameron.

L'arbre de la Connaissance

L'arbre de la Connaissance est un symbole manichéen incarnant la connaissance du bien et du mal. Tentés de goûter son fruit, Adam et Ève furent condamnés au monde des contraires.

En plus de son rôle traditionnel de Tentateur, le serpent qui s'enroule autour de l'arbre est un ancien symbole mystique de l'énergie terrestre qui s'amplifie au détriment de l'énergie spirituelle.

Le jardin d'Eden

Les jardins ont accumulé beaucoup de significations au cours des temps. Ils sont souvent utilisés en référence au jardin d'Eden. C'est un endroit paradisiaque créé par Dieu. Normalement, on s'y sent en sécurité parce qu'il est entouré d'une clôture. Les jardins sont un symbole de la Vierge Marie dans la tradition chrétienne.

Cependant, en acquérant la Connaissance c'est-à-dire depuis que Adam et Ève pouvaient distinguer entre le bien et le mal, ils furent chassés du jardin d'Eden.

Les jardins sont une image de l'âme et de l'innocence. Dans *Alice au Pays des Merveilles*, on y voit une enfant essayant d'entrer dans un magnifique jardin mais l'accès est trop étroit. Ne serait-ce pas le rêve d'un adulte dont le désir d'un retour à l'innocence de l'enfance à jamais perdue s'exprimerait ainsi ?

Contrairement à la forêt, ils symbolisent la conscience parce que sa surface est délimitée. Les jardins connotent la féminité et la fertilité. Ce sont des symboles de joie, de salut et de pureté et synonyme de paix.

Seulement, depuis l'incident avec Adam et Ève, le jardin d'Eden associé au paradis n'est plus accessible. C'est ainsi que dans la littérature et les arts, le jardin représente non seulement le paradis mais encore plus souvent un paradis perdu.

Joie et Paix de par leur nature insaisissable et la fin de l'innocence seraient alors la perte que l'humanité jamais ne pourra compenser.

C'est ainsi que bien qu'il soit un lieu de perfection et de paix, il existe quelque chose de mauvais au centre du jardin. Quelque chose qui le mènera à sa perte.

Les archétypes

Parmi les éléments archétypaux, on rencontre aussi les archétypes tels que Jung les a aussi définis. Un archétype est une sorte de moule, de modèle protéiforme et durable capable de fournir de nombreuses copies de l'original.

Parmi les archétypes, le plus populaire est sans nul doute le héros. Rooster Cogburn et Indiana Jones sont deux héros fort différents qui surmontent des obstacles sur leurs chemins respectifs mais il est évident qu'ils sortent tous deux du même moule. Le héros apparaît dans toutes les cultures, c'est l'un des modèles favoris de l'humanité. Carl Gustav Jung, contemporain de Sigmund Freud, a émis la théorie que tout comme les animaux possédaient des instincts, les humains naissent avec un inconscient collectif situé sous le conscient et le subconscient. C'est dans cet inconscient collectif que réside la source de l'archétype.

Jung explique ainsi les prédispositions des humains à réagir à des stimuli spécifiques. Nous répondons aux archétypes de la même manière parce que nos esprits sont faits de la même manière et préprogrammés par des expériences humaines depuis les temps les plus anciens.

Ainsi, notre esprit réagit à l'archétype par réflexe et de manière prévisible. Produits de l'inconscient collectif, les archétypes trouvent leur chemin dans notre subconscient et nos rêves.

Les mythes

Les archétypes migrèrent dans les mythes, ces histoires qui expliquaient le monde avant l'avènement de la science et qui révélaient notre moi intérieur. Joseph Campbell alla même jusqu'à écrire qu'en fait il n'existait qu'une seule histoire de héros, universelle.

Les Archétypes les plus utilisés dans les histoires

Le héros

C'est le protagoniste qui entreprend un voyage littéralement ou métaphoriquement généralement de l'enfance à l'âge adulte ou de l'innocence à l'expérience.

La mort

C'est l'antagoniste dont la fonction est de bloquer le héros, d'entraver sa marche vers son objectif.

L'ombre

La part d'ombre en chacun de nous. C'est notre côté obscur, maléfique qui rend le succès difficile ou impossible. Cette ombre s'oppose à la conscience et est ainsi à l'origine de

nombreux conflits psychiques. Elle est différente de la mort car, bien que souvent représentée comme un personnage maléfique, elle reflète l'image du héros.

Comme l'écrit Jung :

Il n'y a pas de lumière sans ombre et pas de totalité psychique sans imperfection.

Dark Vador par exemple est une belle illustration de cet archétype car le véritable antagoniste est l'Empereur et non Dark Vador.

La mère et le père

Le père et la mère sont proches et chers à nos cœurs et à notre esprit du fait de leur fonction nourricière mais le manque de celle-ci pourrait aussi influencer sur la psyché du personnage central de l'histoire.

Le mentor

Le mentor de sexe masculin ou féminin est le conseiller, le guide, le précepteur du héros. Merlin et Obi Wan Kenobi en sont d'excellents exemples.

La bête amicale

Cette bête indique que la nature est du côté du héros. Il s'agit d'un animal qui va aider le héros au cours de son aventure. Chewbacca de *Star Wars* appartient à cette catégorie d'archétypes.

Le diable

Dans les cultures occidentales, il y a toujours eu un problème avec la sexualité. Même rêver de sexe était considéré comme une influence du malin.

L'image du malin représente les combats internes que nous nous livrons à nous-mêmes. C'est une force négative qui nous tient toujours éloignée du bonheur et de la possibilité de transformer les choses.

Jung pensait qu'en chacun de nous, il y a une invite à évoluer, d'aller vers un épanouissement personnel.

Cet être maléfique en nous est une force en nous et même à l'extérieur de nous qui intervient fermement contre ce potentiel que nous possédons tous pour une vie positive et le changement.

Dans la théorie freudienne, il s'agit de résistances fantastiques que nous rencontrons lorsque nous abordons des expériences ou des idées qui pourraient nous mener à la guérison.

Le Malin ou Satan incarne toutes les souffrances de notre enfance et l'ignorance de la culture dont nous sommes imbibés.

Cette résistance que nous opposons au changement vient de notre peur de l'inconnu, une forme d'ignorance. Ce changement suppose aussi que ce que nous sommes actuellement doit

mourir.

C'est-à-dire que nous devons identifier les aspects les plus sombres de notre personnalité et accepter de les éradiquer pour devenir meilleur.

Devenir meilleur est le but du changement contre lequel nous opposons une résistance par cet archétype du malin.

Le Bouc Emissaire

Un archétype utile si vous vous retrouvez bloqué dans votre histoire (ou non, d'ailleurs). Le bouc émissaire est un personnage ou un animal dont la mort efface le péché ou la faute commise par d'autres.

La Terre Mère

Un personnage féminin qui offre un réconfort spirituel et émotionnel. La Terre Mère crée, nourrit et protège. Elle détermine le pouvoir de devenir un être complet à travers une relation intime avec le corps, d'autres personnes, la nature et les cycles de la vie.

Ripley est cet archétype dans sa relation avec Newt dans *Aliens, Le retour*. Galadriel dans *Le Seigneur des Anneaux* en est un autre et évidemment, l'ancêtre maternel des races divines et ayant enfanté de nombreuses créatures, la Déesse Mère Gaïa.

La Tentatrice

Une femme ou une entité féminine qui tente le héros et essaie de l'entraîner à sa perte ou du moins de le détourner de son but. La femme fatale, la sorcière ou enchantresse, la sirène possèdent toutes les armes de séduction pour mener à bien leurs manigances. La Fée Morgane du cycle arthurien est un exemple de cet archétype (enfin, selon les versions).

Le Trickster

Le *Trickster* est un personnage de nature négative. C'est un escroc, un farceur, un bouffon. Il peut cependant occasionnellement aider le héros soit dans sa quête, soit pour le sortir d'un mauvais pas.

Originellement, le *Trickster* est un alchimiste ou magicien capable de créer des réalités alternatives dans le temps ou dans l'illusion. En tant que déité, le *Trickster* brise les règles des Dieux ou de la Nature, parfois malicieusement comme Loki mais en fin de compte avec des effets positifs.

Faire des tours et le vol sont parmi les attributs du *Trickster*. Il peut être rusé ou stupide et souvent les deux s'adaptant à la situation.

Bien que nombre de cultures confondent l'image du héros et celle du *Trickster* (le Titan Prométhée par exemple a volé le savoir divin, le feu sacré de l'Olympe, et le rendit aux hommes après que Zeus en colère contre sa première ruse leur eût retiré), le *Trickster* est

généralement considéré comme un bouffon et un farceur. C'est donc avant tout un personnage amusant.

Dans les histoires, il n'est généralement pas un personnage majeur et tient des rôles secondaires. Il peut être un allié ou un compagnon du héros ou bien travailler pour le méchant. Parfois, il est même des deux côtés à la fois.

Clefs, horloges, masques sont des objets qui lui sont souvent associés.