



"Dieu n'a fait qu'ébaucher l'Homme ; c'est sur Terre que chacun se crée"
(Proverbe africain)

LES ARCHETYPES DE LA VIE QUOTIDIENNE

Ils nous aident à définir un ego fort et équilibré

Le périple du héros conduit à l'individuation

L'**individuation** est un concept-clé de la psychologie analytique de C. G. Jung.

C'est le processus de création et de distinction de l'individu.

Dans le contexte de la psychologie analytique, il se rapporte à la réalisation de soi par l'accessibilité à l'archétype du *Soi*, via la prise en compte progressive des éléments contradictoires et conflictuels qui forment la "totalité" psychique, consciente et inconsciente, du sujet.

L'objectif consiste à explorer les mythes qui sont actifs dans la vie consciente, le but étant de se sentir chez soi et en sécurité dans sa propre psyché.

Car les archétypes sont fondamentalement amicaux ; ils existent pour nous aider à évoluer collectivement et individuellement.

Le voyage du *héros* n'est pas linéaire, il est circulaire, puis en spirale...
La spirale est un cercle qui s'est mis en mouvement.

- Il débute par la confiance totale de l'[Innocent](#),
 - Se poursuit avec le désir de sécurité de l'[Orphelin](#),
 - Le sacrifice de soi du [Martyr](#),
 - L'exploration du [Vagabond](#),
 - Le combat et le triomphe du [Guerrier](#),
 - Et enfin, l'authenticité et la totalité du [Magicien](#)
- Le *héros* (soi-même) entreprend un long périple au cours duquel il devra affronter les Dragons (ses ennemis intérieurs ou extérieurs) et découvrir les trésors de son *Moi* véritable.
- Tout au long de sa quête, le *héros* vivra la solitude ; mais il sera récompensé à la fin par un sentiment de solidarité avec lui-même, avec les autres et avec l'Univers.
- Chaque fois qu'il devra affronter la part de mort dans la vie, il fera face à un *Dragon*, et chaque fois qu'il choisira la vie plutôt que la non-vie, il avancera encore plus profondément dans la découverte de ce qu'il est, donnant un regain de vie à lui-même et à sa culture, contribuant ainsi à faire évoluer le monde.
- Pour l'espèce humaine, le besoin d'entreprendre ce périple héroïque est inné. Pourtant, si l'individu (il en existe malheureusement beaucoup) ne prend aucun risque, s'il accepte les rôles qui lui ont été attribués au lieu d'entreprendre son périple personnel, il s'engourdira et sera assurément confronté un jour à un sentiment d'aliénation, de vide intérieur, de manque...
- Lorsque l'individu ne tue pas le *Dragon*, il interiorise sa pulsion et se "tue" lui-même en déclarant une guerre chronique à son surpoids (par exemple) ou à tout autre attribut jugé déplaisant. Parfois, sa santé est mise à mal, des troubles plus ou moins graves sévissent ; la lutte pour la vie se mue insidieusement en antagonisme... le corps malade devient le *Dragon* à terrasser. En se dérochant à la quête intérieure, l'individu fait l'expérience de la non-vie...
- L'expérience de cette aliénation et le désespoir qui en découle constituent le sujet principal de la littérature moderne où l'antihéros a remplacé le héros. Le seul mythe héroïque qui domine actuellement notre vision culturelle est celui du [Guerrier](#)...
- Le [Guerrier-type](#) entreprend un long voyage, solitaire de préférence, délivre la demoiselle en détresse et sauve la situation en tuant le *Dragon* (en terrassant un ennemi).
- Dans la culture littéraire moderne, l'idéal du [Guerrier](#) héroïque est réservé aux hommes. Dans ce scénario, les femmes ont des rôles de demoiselles en détresse qu'il faut sauver ou de princesses qu'il faut défendre (avec la moitié du royaume en plus, elles seront la récompense du [Guerrier](#)) ; dans le pire des cas, il peut y avoir des sorcières (*Dragons*) à exterminer...
- Toujours dans la littérature, et encouragées par le féminisme, beaucoup d'auteurs femmes osent l'archétype du [Guerrier](#), mais sur un mode qui repose sur l'intégrité plutôt que sur l'extermination.
- Avec l'essor de la démocratie et l'extraordinaire développement de l'idéal d'une société égalitaire, les femmes commencent à revendiquer l'archétype du héros pour elles-mêmes ; bien qu'il soit un mythe élitiste fondé sur la notion selon laquelle le *périple héroïque* est réservé à certains seulement, alors que les autres (la grande majorité) ont le service et le sacrifice pour seul lot.

- Malgré la focalisation sur des *héros* du type "*Exterminator*", le mythe du Guerrier n'est pas un problème en soi car, du point de vue du développement, il est crucial dans l'évolution de la conscience humaine ; il est tout aussi important pour les femmes que pour les hommes.

Le problème vient de ce que la civilisation moderne se polarise uniquement sur l'archétype de ce type de *héros*, ce qui limite les choix de chacun.

Nombres d'hommes s'ennuient parce que leur développement nécessiterait le dépassement du modèle du Guerrier. Mais ce modèle est défini comme le seul idéal héroïque ; de surcroît, il est assimilé à la masculinité. Les hommes sont donc (inconsciemment) persuadés qu'ils ne peuvent renoncer à cette vaillante définition d'eux-mêmes ; car ce serait se démettre de leur supériorité sur les autres...

- Dans notre culture, **le modèle du développement des hommes** consiste à passer directement du stade de l'Orphelin à celui du Guerrier ; et d'y rester... Pour tous ceux qui avancent, la progression semble de cet ordre : Orphelin, Guerrier, Vagabond, Martyr, Magicien.

- **En ce qui concerne les femmes**, elles passent généralement du stade de l'Orphelin à celui de Martyr ; où elles peuvent rester jusqu'à la fin de leurs jours si rien ne les pousse à avancer... Pour celles qui avancent, la progression (qui est la plus logique pour l'évolution psychique) semble de cet ordre : Orphelin, Martyr, Vagabond, Guerrier, Magicien.

- Il est évident que beaucoup d'individus voudraient, dans le cadre de leur processus d'évolution, passer au Magicien, sans passer par Martyr pour les hommes et par Guerrier pour les femmes. Mais cela est impossible car l'évolution, pour être stable, nécessite d'en passer par toutes les étapes.

*"La bonté en parole amène la confiance. La bonté en pensée amène la profondeur.
La bonté en donnant amène l'amour" (Lao-Tseu)*

Le développement de l'être humain et les Archétypes :

L'Innocent et l'Orphelin préparent le terrain.

L'Innocent n'est pas un archétype héroïque à proprement parler.

Lorsqu'on vit au *Paradis*, il n'est nul besoin de but, de tâches ou de travail.

L'Innocent est à la fois pré-héroïque et post-héroïque.

- L'Innocent vit dans l'état de grâce (généralement la petite enfance) qui précède la *Chute*,

- L'Orphelin doit affronter la réalité de cette *Chute* ; les étapes qui suivent consistent en des stratégies de vie (parfois même de survie) dans un monde déchu :

- Le Vagabond entreprend la tâche de se retrouver lui-même en dehors des autres personnes, et surtout sans leur approbation,

- Le Guerrier apprend à lutter pour se défendre, puis à changer le monde à son image, persuadé de détenir la vérité et de lutter pour la seule bonne cause qui soit,

- Le Martyr apprend à donner (généralement inconscient de tout ce qu'il attend des autres en retour...), à s'engager et à se sacrifier pour les autres.

La progression s'étend donc de la souffrance (Orphelin), à l'amour (Martyr), à la définition de soi (Vagabond) et à la lutte (Guerrier) pour parvenir à la sagesse et à la plénitude (Magicien).

- Il est évident que l'héroïsme du Vagabond ne se définit pas par la lutte (rôle du Guerrier) ; sa tâche consiste à quitter une situation oppressante (limitative) et à partir seul à la rencontre de l'inconnu.

- De prime abord, l'héroïsme du Martyr est difficile à identifier, car les femmes ont été très longtemps cantonnées dans ce rôle : sacrifices pour le mari, les enfants et la famille.

- La plus puissante image du christianisme, qui séduit beaucoup les femmes, est celle du Christ martyrisé sur la croix.

- Dans le judaïsme, son importance est capitale ; les mères continuent à magnifier et vivre le *héros* Martyr... Mais ce *héros* Martyr contribue grandement à l'émergence d'un archétype jusqu'alors réservé à une élite encore plus restreinte que celle du Guerrier et qui devient un héroïsme à la portée de tous : le Magicien.

- Après avoir appris à changer son environnement à force de discipline et de luttas (Guerrier), le Magicien apprend à se mouvoir en totale harmonie avec l'énergie de l'Univers et à attirer à lui tout de ce dont il a besoin selon les lois de la synchronicité, de telle sorte que l'aisance de son interaction avec l'Univers ressemble à de la magie.

- Ayant pris confiance en soi, le Magicien revient au point de départ et découvre, comme l'Innocent, qu'il n'est pas dangereux de faire confiance, d'être confiant, de croire en soi et aussi en la bienveillance de tout ce qui vit et organise l'Univers.



"Rien n'a plus de valeur qu'aujourd'hui"
(Goethe)

Chaque archétype détient sa propre vision du monde, ses propres objectifs de vie et ses conceptions particulières quant à ce qui donne du sens à la vie.

- L'[Orphelin](#) recherche la sécurité, il craint d'être exploité et abandonné ; il se sent souvent impuissant, il a peur de la douleur et de la souffrance. Il rêve d'une vie agréable et facile, mais il a besoin aussi d'un bouc émissaire.

- Le [Martyr](#) veut être bon et considère le monde comme un conflit entre le bien (sollicitude et responsabilité) et le mal (égoïsme et exploitation). Il est trop souvent soucieux de son image.

- Le [Vagabond](#) recherche l'indépendance, il craint le conformisme et déteste l'isolement, mais il se méfie de tout le monde ; ses contradictions sont nombreuses.

- Le [Guerrier](#) s'applique à être fort, il se bat pour avoir une influence sur le monde, évitant à tout prix l'inefficacité et la passivité.

- Le [Magicien](#) vise la fidélité à la sagesse intérieure, à l'équilibre avec les énergies de l'Univers et au refus du manque d'authenticité et de profondeur. Il travaille à s'aimer lui-même autant que son prochain. Il voit au-delà de la notion qui oppose individualisme et conformisme. Il sait que chaque individu est unique et qu'il fait partie d'un tout.

Au-delà de l'opposition force / faiblesse, il comprend que l'affirmation (*yang*) et la réceptivité (*yin*) sont rythme de vie, non dualité. Il sait enfin qu'à terme, il est impossible d'être inauthentique, car on ne peut être que ce que l'on est ; et qu'inéluctablement, chacun prend la place qui est la sienne dans l'Univers.

- Chaque archétype projette sa leçon particulière sur le monde.

Et c'est ainsi qu'aux yeux du [Martyr](#), l'indépendance du [Vagabond](#) est souvent assimilée à de l'égoïsme (ce que le [Martyr](#) a en horreur), l'assurance du [Guerrier](#) sera assimilée à de l'insensibilité par les [Orphelins](#) ; et lorsque le [Magicien](#) proclamera que du moment que la réponse est authentique, toute action est parfaitement justifiée, ses propos passeront, aux yeux de ceux qui ne sont pas [Magiciens](#), pour une permissivité de la pire espèce...

- Les modes d'héroïsme masculin et féminin et la durée des étapes successives diffèrent en général pour plusieurs raisons : les femmes sont très dominées par l'archétype [Martyr](#), car elles sont socialisées pour éduquer et servir, mais aussi probablement parce qu'elles donnent la vie (elles accouchent dans la douleur).

Via les principes éducatifs, les hommes sont poussés à acquérir la maîtrise et le pouvoir sur autrui, à devenir [Guerrier](#) ; hommes et femmes restent donc très souvent coincés à ce stade... et le vrai danger du héros [Guerrier](#) est qu'il peut se situer à un niveau extrêmement primitif...

- Dans notre culture, **le modèle du développement des hommes** consiste à passer directement du stade de l'[Orphelin](#) à celui du [Guerrier](#) ; et d'y rester...

* Pour tous ceux qui avancent, la progression semble de cet ordre :

[Orphelin](#), [Guerrier](#), [Vagabond](#), [Martyr](#), [Magicien](#).

- **En ce qui concerne les femmes**, elles passent classiquement du stade de l'[Orphelin](#) à celui de [Martyr](#) ; où elles peuvent rester jusqu'à la fin de leurs jours si rien ne les pousse à avancer...

* Pour toutes celles qui avancent, la progression semble de cet ordre :

[Orphelin](#), [Martyr](#), [Vagabond](#), [Guerrier](#), [Magicien](#).

- Habituellement, **les femmes** inclinent vers les étapes où prédomine l'*affiliation* ([Martyr](#) et [Magicien](#)), tandis que **les hommes** inclinent vers les étapes où prédomine la *séparation* ([Vagabond](#) et [Guerrier](#)).

Culturellement, on associe généralement les féministes à l'archétype de l'Amazone
(en grec : *celle qui n'a pas de sein*).

Peuple de femmes guerrières, elles étaient les descendantes d'Arès,
dieu de la guerre, et de la nymphe Harmonie.

Elles se gouvernaient seules, se passant des hommes en tout, sauf pour les travaux serviles et dégradants.

De leur union passagère avec les étrangers, elles ne gardaient que les filles,
leur brûlant le sein droit pour favoriser l'exercice de l'arc.

Certains individus sont gouvernés par la *fonction pensée* (Jung), qui est très analytique par définition :
ces individus auront une grande affinité avec l'archétype du [Guerrier](#).

Tandis que les individus gouvernés par la *fonction sentiment* (Jung) basée sur l'empathie :
ces individus auront alors un maximum d'affinités avec l'archétype du [Martyr](#).

- Les femmes véritablement libérées semblent faire preuve d'une affinité particulière pour le mode d'action du [Magicien](#), ouvrant ainsi la voie dans l'exploration de cet archétype qui préside à la transformation actuelle de la conscience de l'humanité.
 - Que la baguette (le *Bateleur* et le *Monde* du Tarot) et le bâton (l'*Hermite* et le *Mat* du Tarot) du [Magicien](#) soient des outils appropriés au monde d'aujourd'hui, c'est une découverte qui remplit d'espoir l'humanité entière et qui promet non seulement le retour à la paix et à l'Amour Universel, mais aussi de la paix et de l'amour entre l'humanité et la Terre qui la porte.
- Pour le [Magicien](#), la vie est un don naturel et la joie est un droit inné.

Parfois, durant un laps de temps d'un mois ou de quelques jours,
on peut vivre tous les archétypes au gré des événements de la vie quotidienne.

- On peut se sentir désemparé devant un problème ([Orphelin](#)), on peut réfléchir à des questions spirituelles ([Magicien](#)), on peut offrir une écoute ou rendre un service en tout désintéressement ([Martyr](#)), on peut aussi avoir besoin de s'isoler pour résoudre un problème épineux ([Vagabond](#)) ou avoir à se battre pour défendre une idée ou un être au cours d'un conflit d'opinion ([Guerrier](#))...
- La maîtrise des situations courantes de la vie quotidienne (via les archétypes que l'on a identifiés et travaillés) ne s'acquière pas en un jour.

La confiance en soi et l'aisance qui en découlent sont une récompense, pas une finalité...

- En toute conscience, les femmes et les hommes ont accès à tous les stades et à tous les modes de ces archétypes.
- Mais là où l'individu "se tient" habituellement, là où il "tourne en rond", là où il passe la plus grande partie de son temps, en dit long sur sa personnalité.
- Pour autant, il ne faut pas croire qu'il est mieux d'être [Guerrier](#) ou [Magicien](#), car tous les archétypes ont une raison d'exister et d'être consciemment vécus : notre évolution psychique et spirituelle.



Voici un résumé des stades qui caractérisent les 6 archétypes.
Mais il peut y avoir beaucoup de phases ascendantes et descendantes
avant de maîtriser tous les sens de ces Archétypes.

Orphelin - la Confiance

- 1^{er} stade : il masque son désespoir et son cynisme avec des dépendances
- 2^{ème} stade : il accepte et ressent la douleur, il vit son deuil du *Paradis* perdu
- 3^{ème} stade : il cherche ou accepte de l'aide, il accepte l'interdépendance

Martyr - l'Amour

- 1^{er} stade : donne afin d'apaiser, de faire plaisir, d'être bon et vertueux (image de soi)
- 2^{ème} stade : se sacrifie, se mutile (symboliquement) afin d'aider les autres
- 3^{ème} stade : découvre son **Moi* en donnant sa vie à l'Univers

Vagabond - la Clarté

- 1^{er} stade : vit avant tout l'aliénation (la perte) et l'isolement
- 2^{ème} stade : s'engage dans la quête par choix, fuit la captivité, découvre les trésors de son *Moi*
- 3^{ème} stade : découvre qu'on peut être soi-même, tout en ayant l'amour et la communion

Guerrier - le Pouvoir

- 1^{er} stade : il considère que "l'autre" est objet, il veut gagner à tout prix
- 2^{ème} stade : apprend à lutter pour les vraies valeurs, pour lui-même et pour les autres
- 3^{ème} stade : voit l'affirmation comme partie du feu de la vie, respecte ses adversaires

Magicien - la Joie

- 1^{er} stade : il affronte **l'Ombre*
- 2^{ème} stade : reconnaît son *Moi* et le monde entier, et assume la responsabilité de sa propre vie
- 3^{ème} stade : perçoit la synchronicité, honore son *Moi* et apprécie le monde entier et tout l'Univers.

- Le **Moi*, revêtu des habits de la *persona*, (*persona* : le masque de l'acteur ; la façon dont on choisit de se monter) est le centre de la conscience et le sujet de tous les actes conscients. C'est à partir d'un ensemble d'éléments de représentation possédant un haut degré de continuité que se forme le sentiment d'identité. "Je sais que je suis moi et pas un autre".

- Le **Moi* est donc, comme le dit C.G. Jung, "autant qu'on puisse en juger, une unicité individuelle qui demeure identique à elle-même dans une mesure déterminée".

C'est aussi un centre d'organisation et un lieu d'échanges, à la jonction entre l'univers intérieur et le monde extérieur. Il reçoit sans cesse des informations, subit des agressions déclenchant un flot ininterrompu de réflexions et de modifications.

- **L'Ombre* est une partie de la psyché formée de la part individuelle qui ne se connaît pas elle-même, et dont l'existence même est souvent ignorée ou refoulée. C'est l'un des principaux archétypes décrits par Carl Gustav Jung dans le cadre de sa psychologie analytique.

- Pour l'individu, les dissemblances de sa part d'*Ombre* et de sa conscience sont sources d'antagonisme et sont à l'origine de nombreux conflits psychiques.

De l'Innocent à l'Orphelin



Le premier état de conscience :

- L'Innocent vit dans un monde d'avant la *Chute*, un vert *Eden* où la vie est douce, où tous les besoins sont comblés dans une atmosphère de sollicitude et d'amour.

Ce mythe, pour beaucoup d'individus, représente l'idéal de ce qui devait être. Pour trouver une circonstance équivalente dans la vie quotidienne, il est nécessaire revenir à sa petite enfance (si elle fut heureuse), aux premiers moments d'une relation amoureuse ou aux expériences mystiques d'unité avec le cosmos.

- Dans la mentalité des Innocents, le monde existe pour leur satisfaction : les autres, la Nature, tout... La raison d'être de Dieu lui-même est de répondre à leurs prières. La moindre douleur, la moindre souffrance, indiquent que quelque chose ne va pas bien de leur côté et Dieu les punit, ou bien du côté de Dieu : peut-être est-il mort...

Selon les Innocents, la Terre existe pour leur bon plaisir : ils ont parfaitement le droit de la ravager, de la piller et de la polluer (ils n'y pensent même pas dans ces termes-là...), car c'est pour eux qu'elle existe.

- Pour les Innocents-hommes, le rôle des femmes est de prendre soin d'eux, de les soutenir et de leur plaire.

- Pour les Innocents-femmes, le rôle des hommes est de les protéger et de pourvoir à leurs besoins.

- Chez l'enfant, l'Innocence est un état naturel ; à l'âge adulte, c'est un signe de narcissisme et de négation de la réalité ; mais il n'est pas rare de rencontrer des adultes persuadés que les autres sont là pour rendre leur vie édénique. Pour eux, le fait que Dieu, père, mère, conjoint, amant, amis, employeurs, employés et toutes les autres personnes de leur entourage ne le fasse pas (rendre leur vie édénique) devient une source de mécontentement, de colère ou même de cynisme (cynisme : attitude ou un état d'esprit caractérisé par une faible confiance dans les motifs ou les justifications apparentes d'autrui, ou un manque de foi ou d'espoir dans l'humanité.).

- La promesse d'un retour à l'état paradisiaque mythique constitue l'une des énergies les plus puissantes de la conscience humaine. Elle incite à beaucoup d'actions, mais elle détermine aussi ce que l'individu néglige de faire. Dans un effort frénétique pour conserver ou obtenir la sécurité, la protection et l'attention propres au *Paradis*, les êtres se traitent et traitent la Terre comme des objets à leur service. Ils ignorent qu'ils reviendront à la sécurité, à l'amour et à l'abondance à condition uniquement d'accomplir leur périple héroïque.

Mais la plupart des individus voudraient l'éviter et arriver directement à la récompense ; c'est humain...

- L'*Eden* n'est pas la satisfaction des caprices narcissiques, c'est un **état de grâce** qui requiert une reconnaissance et un respect profond envers soi-même et les autres. Face à l'exigeante nécessité d'accomplir leur propre périple, les Innocents se sentent trahis, abandonnés, voire outrés : ils ignorent que la *Chute* est providentielle.

La *Chute*

- De nombreuses cultures ont des *mythes racontant un âge d'or dont l'humanité aurait été déchue.

La nôtre représente ce mythe avec la première histoire, celle d'Adam et Eve, selon laquelle :

1/ la *Chute* est la conséquence d'un péché humain,

2/ la femme est beaucoup plus responsable que l'homme de ce péché,

3/ la souffrance est la punition de ce péché (pour Adam, ce sera de gagner son pain à la sueur de son front, pour Eve, ce sera l'enfantement ; et pour les deux, ultimement, ce sera la mort... C'est de ce mythe que provient la croyance selon laquelle nous ne pouvons gagner le *Paradis* qu'à travers l'expiation par les souffrances et les sacrifices.

- Le mythe de la *Chute* (qui est à l'origine de notre héritage culturel en termes de culpabilité, notamment, car il a été pris au pied de la lettre comme étant une révélation divine) contient des éléments archétypaux manifestes.

Pour certains, par exemple, cela prend la forme d'une désillusion face à leurs parents, les découvrant imparfaits. Soudain, ils ne peuvent plus faire confiance à ceux-là même qui étaient là pour les choyer.

La *Chute* prend aussi la forme des déceptions à un niveau politique ou religieux. Et c'est ainsi qu'inexorablement, les Innocents deviennent des Orphelins...

- Le *mythe (du grec *muthos* : suite de paroles qui ont un sens) est un récit symbolique sur les grandes questions sur l'Humanité.

- Le *mythe est un récit qui se veut explicatif et surtout fondateur d'une pratique sociale. Il est porté à l'origine par une tradition orale, qui propose une explication pour certains aspects fondamentaux du monde et de la société qui a forgé ou qui véhicule ces mythes (Wikipédia)

L'Orphelin

**C'est un archétype puissant ;
nul n'en est jamais complètement libéré.**



- L'archétype de l'Orphelin est un stade délicat, car c'est un idéaliste déçu ; plus ses idéaux seront élevés, plus dure sera la *Chute*. C'est un monde singulièrement difficile que celui de l'Orphelin après la *Chute* ; il est parsemé d'embûches, il est dangereux et il y a des méchants. Il se sent obligé de se débrouiller seul dans un environnement hostile sans en avoir la force ou les aptitudes. C'est un monde cruel où il est forcément la victime du bourreau.

Un Orphelin peut justifier un comportement ignoble et réaliste : il a dû faire ceci ou cela aux autres avant que les autres ne le lui fassent. L'émotion qui domine cette vision du monde est la peur ; la survie en est la motivation fondamentale.

- C'est lors de cette pénible étape que l'Orphelin use de différentes panacées pour s'évader : drogues, alcool, travail, sexe, hédonisme, consommations diverses et outrancières, etc.

Si sa dépendance est exagérée, il abuse de son travail, de ses relations ou de la religion afin d'engourdir sa douleur, se procurant ainsi une sensation de sécurité ; dont les effets secondaires seront le sentiment d'impuissance, le négativisme, voire la méfiance ou le délire de persécution.

- Le but final de l'Orphelin consiste à sortir de la négation de la réalité afin d'apprendre que souffrance, douleur, pénurie et mort font partie intégrante de la vie ; la colère et la douleur qu'engendrent cette prise de conscience sont proportionnelles aux illusions initiales.

- Être Orphelin, c'est ressentir une impression d'impuissance face à la dureté du monde, c'est le désir haletant de retourner à l'Innocence originelle et infantile, là où avant la *Chute*, les besoins étaient comblés par le parent tout-amour. C'est aussi éprouver des peurs si profondes qu'il est impossible de les identifier, c'est souffrir d'une colère qui devient l'émotion apparente, qu'elle soit tournée vers l'intérieur (l'Orphelin se croit responsable de la *Chute* et c'est la culpabilité) ou tournée vers l'extérieur (Dieu, Univers, parents, institutions, n'importe qui ou n'importe quoi... on prend mal soin de lui) ; dans le patriarcat, on projette sa fureur sur les femmes (Eve, Pandore...).

- Être Orphelin, c'est donc rechercher quelqu'un qui prenne soin de soi, c'est renoncer à l'autonomie et à l'indépendance dans le but de s'assurer ces soins ; c'est également tenter d'être soi-même le parent tout-amour (pour son amoureux, son conjoint, ses enfants, ses clients ou ses électeurs) afin de prouver que ce genre de protection est possible ou que cela existe vraiment.

L'un des mécanismes de défense de l'Orphelin est de s'accrocher à l'Innocence en devenant narcissique, totalement inconscient de la douleur des autres, tout en niant la sienne.

- Par exemple, l'homme Orphelin est content de lui, il lit posément son journal pendant que sa femme prépare le dîner en s'occupant des leurs trois enfants affamés, exigeants et irritables.

- La femme Orphelin est heureuse de courir les magasins en faisant des dépenses compulsives, complètement insouciante du fait que son mari a un travail extrêmement contraignant, mais qu'il l'accomplit consciencieusement afin qu'elle ne manque de rien ("il me doit bien ça...").

- Après la *Chute* commence la lente et pénible remontée vers la lumière, c'est-à-dire vers la confiance et l'espoir, afin de réaliser sa tâche ultime : acquérir l'indépendance.

En attendant ce jour (qui ne viendra peut-être jamais...), certaines femmes se cherchent un père protecteur, tandis que certains hommes se cherchent la femme idéale : la perle ; d'autres encore cherchent le grand homme politique, la cause, le mouvement, ou attendent la transaction du siècle qui arrangera tout...

- L'Innocence est la foi en une hiérarchie bienveillante dans laquelle ceux qui ont un pouvoir (Dieu, les patrons, les politiciens, les parents) subviennent aux besoins de ceux dont ils ont la charge ; mais ces derniers (les ouailles, les travailleurs, les électeurs, les enfants) manifestent leur reconnaissance en servant et en nourrissant à leur tour les premiers. C'est bien cet ordre hiérarchique, soigneusement maintenu, qui assure aux Innocents qu'on prendra toujours soin d'eux...

- La *Chute* survient lorsque l'Innocent exprime ses sentiments et ses appétits : *je veux, j'ai mal, j'ai besoin* ; là, personne ne semble vouloir ou pouvoir apporter l'aide ou la solution à qui ou à quoi que ce soit... Et c'est ainsi que naît l'Orphelin.

- Il arrive que l'individu Orphelin soit attiré par le rôle de Martyr ; mais il en est incapable car, malgré certains efforts (louables au départ), il ne pourra se sacrifier, par sollicitude et par amour, avec l'abnégation dont le Martyr fait preuve.

Par exemple, si la mère Orphelin se sacrifie pour ses enfants, elle veut que ceux-ci se montrent reconnaissants : ils doivent mener la vie qu'elle veut (c'est souvent la vie qu'elle aurait voulu vivre elle-même) et ils ont, c'est la

moindre des choses, l'obligation morale (...) d'assister leur mère (endettement psychologique majeur face au sacrifice parental) tout au long de ses années de vieillesse.

Ou c'est l'exemple de l'homme qui dit détester son travail, qui affirme le faire uniquement pour le confort de sa femme et de ses enfants ; mais il le leur fait payer en exigeant leur déférence, ce qui le met à l'abri des critiques et des ressentiments exprimés, lui permettant ainsi de se sentir en sécurité à l'intérieur de sa forteresse.

- Ce type d'homme exige souvent que sa femme sacrifie son périple personnel au profit de sa propre tragédie de pseudo-Martyr.

- Les Orphelins peuvent aussi vouloir jouer le rôle du pseudo-Guerrier au lieu de celui de pseudo-Martyr. Mais, au lieu d'affronter leur peur en toute franchise et essayer d'améliorer le monde pour eux et pour les autres, ils se comportent comme s'ils avaient des raisons d'être en colère : ils battent leurs femmes, ils sont des paillards, des violeurs ou des hommes d'affaires qui exploitent autrui et polluent la planète au nom du profit. C'est aussi le rôle du macho égocentrique : *"je prends tout ce que je veux et toi, ma belle, je te veux"*.

- Dans le rôle du pseudo-Guerrier au féminin (voir certaines séries télévisées), la femme gratifie l'homme d'une voluptueuse nuit d'amour et le renvoie au matin, avec désinvolture, à ses fonctions ordinaires, anticipant ainsi sa peur d'être rejetée la première...

Pourtant, toujours et partout, il y aura des Orphelins qui voudront, le plus généreusement du monde, se sacrifier pour leurs enfants, pour une cause, pour leur église ou pour tout autre chose, et qui voudront livrer des batailles significatives pour les autres.

- Mais tant qu'ils ne dépasseront pas leur propre souffrance, tant qu'ils seront avant tout préoccupés d'eux-mêmes, ils resteront le centre de leur propre drame. Pas convaincus qu'on leur prodiguera amour et douceur, pas certains non plus que leurs actions compteront, ils se contenteront, les dents serrées sur leurs cruelles déceptions, de régenter les termes de leur propre malheur.

- Dans beaucoup de cas, les Orphelins se comportent comme des Orphelins : ils se méfient de leurs propres capacités et lancent un message en toute simplicité : *je ne sais pas comment m'occuper de moi-même*.

- Au cours du développement normal d'un être sain, l'étape de l'Orphelin est bénigne ; la désillusion venant des parents, institutions et autorité en général est un bon motif pour quitter la sécurité de la dépendance et entreprendre son périple héroïque à la recherche de réponses nouvelles (Vagabond).

A tout âge, l'individu dépend de médecins, de professeurs ou d'expert afin que ceux-ci lui fournissent *La Vérité* ; il est naturel que la déception (qui se manifestera un jour ou l'autre) le pousse à rechercher des personnes plus compétentes ; à moins que son libre arbitre ne l'incite à augmenter ses connaissances jusqu'à devenir sa propre autorité (Magicien).

Le problème de l'Orphelin étant le désespoir, la clé de son action est l'espoir.

C'est à son intention que la culture a préparé les beaux romans d'amour et autres histoires de personnages qui passent de la misère à la richesse (*dans un roman de Charles Dickens, l'orphelin endure pauvreté et mauvais traitements jusqu'à ce que l'on découvre qu'il est en réalité l'héritier d'une fortune colossale ; ayant retrouvé son père, il sera pris en charge pour toujours*).

L'héroïne, quant à elle, est récompensée de son attitude vertueuse par le beau mariage avec un homme riche qui la prendra en charge jusqu'à la fin de ses jours.

Souvent aussi, le héros du roman fait fortune afin de gagner l'amour d'une jeune fille qui est un membre très courtisé de la haute société...

- Lorsqu'il est étudiant, l'Orphelin veut des professeurs qui connaissent toutes les réponses.

- En tant que patient, il veut un médecin compétent qui saura "tout arranger" (il attend que l'on supprime ses symptômes).

- En tant qu'amoureux, il veut un partenaire parfait et attentif à lui.

- En tant que consommateur, il achète les produits qui promettent la solution miracle.

- Pour lui, la seule politique qui vaille est celle du grand *leader*, du grand mouvement, du grand parti qui se charge de tout et qui lui assure protection et sécurité pour toujours ; dans tous les cas, il placera sa foi dans l'Etat-providence ; en tant que croyant, la seule théologie qui lui paraisse pertinente est celle qui lui promet que tant qu'il sera bon et vertueux, Dieu prendra soin de lui.

Que son sauveur soit un amoureux, un thérapeute, une assistante sociale, un prêtre ou un mouvement politique, tout jugement à son endroit lui paraîtra extrêmement menaçant car l'Orphelin a investi ses espoirs en lui puisqu'il est sa seule protection contre le désespoir.

Parce qu'il est très vulnérable, l'Orphelin est fermé à toute critique et à toute remise en question. Il croit en l'existence d'autorités qui connaissent la vérité ; il lui reste à les trouver et à suivre leurs conseils, car elles les sauveront de l'impuissance, de l'ignorance et de l'erreur. Il paraît donc logique et réconfortant à l'Orphelin de mettre

sa vie au service de son sauveur puisqu'il va bénéficier de son amour et de sa protection ; pour lui, c'est consentir à un bien petit sacrifice. Et c'est ainsi que le sauveur (qui a, bien entendu, endossé le rôle du Martyr ou celui du Guerrier alors qu'il est, lui aussi, un Orphelin en recherche de famille) s'enchaîne au sauvé : il devient alors dépendant de la reconnaissance et de l'allégresse qu'il suscite.

- Ceci est un problème naturel et inévitable, car les sauveurs ne sont pas très en avance sur ceux qu'ils aident... On pense tout de suite aux gourous, aux hommes politiques et autres grands *leaders*.

- Pour avancer, l'Orphelin doit d'abord être consciemment dans le stade Orphelin, ce qui veut dire qu'il devra affronter sa douleur, son désespoir, sa culpabilité et son cynisme (refoulés jusqu'alors pour tenter de se sentir "méritant"), mais aussi faire vraiment le deuil du *Paradis perdu*, accepter de comprendre que la sécurité n'existe pas et que la notion puérile du "papa Bon Dieu" n'est plus.

La négation de la réalité est un mécanisme de défense qu'il ne faut pas sous-estimer : un Orphelin ne peut affronter la douleur s'il n'a pas un espoir en vue... Plus que tous les autres *héros*, les Orphelins auront besoin d'aide pour aller à la rencontre de leur périple héroïque.

- Pour aider un Orphelin à progresser, il existe des outils essentiels : l'amour (qui vient d'un individu ou d'un groupe qui fait montre d'intérêt et de sollicitude), l'occasion de raconter son histoire encore et encore afin de surmonter la négation de la réalité (qu'il puisse enfin dire et redire à quel point il souffrait avant d'être sauvé), et aussi l'encouragement afin qu'il puisse continuer à parler de la possibilité de prendre sa vie en main. Les Orphelins franchissent un très grand pas lorsqu'ils sortent de la négation de leur réalité et de leur égocentrisme pour aider les autres ; c'est d'ailleurs ce qu'on les encourage à faire dans de nombreuses religions, chez les *Alcooliques anonymes*, dans les thérapies de groupes, en psychanalyse...

Pousser un Orphelin à s'occuper des autres, c'est lui donner la possibilité de vivre l'archétype du Martyr (pour les femmes) et du Guerrier (pour les hommes).

- L'intensité de la douleur que ressent l'Orphelin après la *Chute* résulte en partie de son mode de pensée dualiste : c'est ou bien/ou bien ; ou bien obtenir tout ce que l'on désire, ou bien survivre dans un monde déchu.

Au lieu de voir la vie de cette façon, l'Orphelin a intérêt à considérer la souffrance comme faisant partie d'un processus, le processus du détachement : du *Paradis*, de l'enfance, des parents, des amours, des enfants, de sa vie actuelle et, finalement, de la vie elle-même ; le lâcher prise est la voie ouverte sur la nouveauté, c'est la voie royale de la confiance retrouvée et de la liberté intérieure.

- En tout état de cause, la *Chute* est providentielle pour l'Orphelin, car elle le propulse hors de la dépendance, hors de toutes les dépendances, sur la voie héroïque où la douleur a un sens : elle sert de carburant à la croissance, aux progrès, à l'exaltation et aux changements.

Le Martyr

Comme l'écrivain Erica Jong, le Martyr se demande :
"La vie est-elle une maladie incurable ?"



- Alors que l'Orphelin cherche à être sauvé de la souffrance, le Martyr choisit la souffrance, car il la croit source de rédemption.

Des récits très importants du judaïsme et du christianisme (tel l'empressement d'Abraham à sacrifier Isaac et la volonté de Dieu le Père à sacrifier le Christ) présentent de façon dramatique la puissance de guérison du martyr.

- Mais en dehors de la répugnance fondamentale des humains pour la souffrance, il existe une raison majeure pour lesquelles on se méfie du martyr : la majorité des Martyrs que nous voyons autour de nous correspondent à un très bas niveau du développement de cet archétype ; il s'agit de pseudo-

Martyrs en réalité. Le stéréotype de la mère juive (par exemple) est l'une des caricatures aux effets dévastateurs que produit une entrée prématurée (imposée culturellement) dans ce rôle de Martyr ; il en résulte de l'amertume, de la manipulation et un sentiment douloureux et coercitif de culpabilité.

- Ce rôle saumâtre et incontournable de Martyr est donc particulièrement paralysant pour la femme car, au lieu d'être une étape normale de son développement, il détermine, via les sacrifices, toute son existence.

Intuitivement et culturellement, les femmes accordent une place particulière au sacrifice, surtout lorsqu'il est consenti par amour ; mais il n'est pas forcément récompensé : "s'arracher le cœur" ne suscite pas souvent le respect, car il est inconsciemment utilisé comme une arme de chantage (*"je me suis sacrifiée toute ma vie pour mes enfants, ils me doivent bien ça..."*).

La pensée moderne (comme Carol S. Pearson, auteur de l'ouvrage "Le Héros Intérieur" dont je cite certaines pages) affirme que la femme-Martyr et l'homme-Guerrier ont été créés par la culture ; c'est exact jusqu'à un certain point.

Car au départ, les rôles se sont distribués d'une façon naturelle, dans le sens instinctif (via le système hormonal...).

A l'origine, le mâle chasse et ramène le gibier (le salaire pour les hommes) pour ses femelles et ses petits, assurant du même coup la mainmise sexuelle sur toutes les femelles qui se trouvent sur son territoire.

La femelle et ses petits ont droit à la protection du mâle. Au mâle : le territoire, à la femelle : le nid.

Il est donc cohérent, à mon avis, d'inclure les lois de la Nature dans son mode de pensée ; mais il est particulièrement néfaste d'en être esclave, bien entendu...

- Le Martyr, très religieux en général, essaie d'être vraiment "bon" pour plaire à Dieu ; il est convaincu qu'en agissant ainsi, il lui sera épargné les épreuves que les autres endurent au cours de la vie. Lorsqu'il se rend compte que tel n'est pas le cas, il est désillusionné et perd la foi (proclamant que Dieu est mort). Il peut aussi intensifier ses efforts, soit pour convertir les autres à sa foi, soit pour éradiquer le péché à l'intérieur comme à l'extérieur ; mais toujours pour s'épargner les épreuves.

- Car le Martyr a appris que, dans la vie, il n'est pas cohérent d'attendre d'être secouru... le salut se mérite par la souffrance et le labeur. Dans le premier stade de cet archétype, il travaille très fort pour plaire à Dieu, à son employeur, à son conjoint... Ce qu'il recherche avant tout, c'est l'amour et la considération ; il n'imagine pas un instant qu'il mérite amour et considération par le seul fait d'être vivant ; alors, il marche.

- Le film *Amadeus* illustre cette attitude (qui a atteint le niveau de la pathologie) : lorsqu'il est encore jeune, Salieri, l'un des héros du film, passe un marché avec Dieu, lui promettant zèle, chasteté et obéissance s'il fait de lui un grand compositeur. Il est satisfait de Dieu et de lui jusqu'à ce que Mozart apparaisse dans sa vie : Mozart est irrévérencieux, insolent, indiscipliné et jouisseur... De plus, il montre un talent éblouissant, composant sans jamais avoir besoin de faire des corrections... Salieri conclut alors que Dieu a choisi l'infâme Mozart au lieu du vertueux Salieri comme instrument divin ; ne pouvant supporter le poids d'une telle injustice, il déclare la guerre à Mozart et à Dieu.

- Cette mentalité, qui influence le 1^{er} stade du Martyr n'est, en réalité, que du pseudo-Martyr ; dans ses actions sacrificielles, l'objectif s'avère être exactement le même que celui de l'Orphelin : trouver un moyen d'être sauvé... La plupart du temps, le Martyr se sent dépossédé parce qu'il sacrifie certaines parties de lui-même afin d'être acceptés par Dieu et par les autres et, comme Salieri, il éprouve souvent de la colère.

- Pour le Martyr, il est essentiel que les autres adhèrent aux mêmes règles que lui, car il a besoin que son système de valeurs soit agréé par tous, ce qui justifie son abnégation.

- Il a également besoin par exemple, que la jeune mère célibataire souffre (en rendant l'avortement illégal) sinon, sa propre chasteté lui paraîtra moins vertueuse ; il a aussi besoin que les fraudeurs de la Sécurité Sociale soient punis sinon, son labeur et sa moralité de Martyr perdront tout sens.
- Mais, comme Salieri, c'est contre tous ceux qui ont du succès, bien qu'ils fassent fi des règles, que sa colère se déchaîne. Il fait alors tout ce qu'il peut (comme le font certains Martyrs qui ont des positions assez élevées en politique) pour que ces insolents succès soient de courte durée ; c'est en effet à ce stade primaire que le Martyr a besoin de voir les autres se faire punir pour pouvoir croire que lui-même en sera exempté grâce à ses mérites personnels et à sa bonté.
- Cette bonté affichée, avec générosité et abnégation en plus, est souvent un masque derrière lequel se cache sa lâcheté, ce qui lui permet d'éviter d'entreprendre son périple : découvrir qui il est, et prendre position sur le support de cette nouvelle conscience de lui-même.
- Selon la moralité simpliste du Martyr, il est juste que les mères se sacrifient pour leurs enfants ; leurs filles, à leur tour, se sacrifieront pour les leurs. Pères et fils, s'ils sont mobilisés, sont sensés donner leur vie de bon cœur : leur pays a le droit de réclamer ce tribut. Le Martyr marchande ainsi son droit d'être vivant avec le sacrifice de sa vie... Le sacrifice, en devenant une fin en soi, ne contribue en rien à l'amélioration du monde ; par contre, il concourt à augmenter la souffrance cumulative de celui-ci.
- Derrière tout ascétisme se cache une croyance superstitieuse selon laquelle nous n'aurons pas à mourir si nous ne vivons pas vraiment cette vie, avec ce qu'elle dispense de beauté, de sensualité et de passion.
- Pour l'ascète, tout cela est extrêmement suspect, car ce qui attache aux enchantements terrestres éloigne de la beauté éternelle de Dieu. Tout au fond de la psyché de chacun est tapi la peur de devoir payer chèrement ses plaisirs. Cela est flagrant chez les fondamentalistes chrétiens (les catholiques comme les protestants) pour qui les jouissances de la chair mènent à la damnation éternelle...
- Les grands Martyrs politiques (Gandhi, par exemple) qui ont donné leur vie pour améliorer le monde ont accompli des sacrifices transformateurs ; tout aussi noble est le sacrifice de celui qui risque sa vie pour sauver celle d'autrui. Le sacrifice ennoblit aussi ceux qui consacrent leur vie à aider les autres, tels l'abbé Pierre ou mère Teresa.
- Un Martyr comme Martin Luther King a tellement cru en lui, en ses principes et en sa cause qu'il a risqué sa vie sciemment plutôt que contaminer son âme en vivant en deçà de ce qu'il savait être.
- Pour le Christ, mourir en toute liberté par amour pour l'amour a été l'accomplissement d'une vie ; pour qu'il soit transformateur, il faut laisser entrer le sacrifice en soi. C'est pourquoi, avant sa crucifixion, le Christ a demandé à ses disciples de "célébrer la communion en souvenir de moi". L'acte de manger est un puissant symbole d'accueil d'un don (le laisser-entrer) ; car aucun cadeau n'en est un avant d'avoir été reçu.
- Les missions et les chemins des Martyrs sont divers et nombreux. Tout aussi nobles sont les personnes qui, par amour pour leur prochain, se dévouent jours après jour pour le bien-être de ceux dont ils s'occupent (tels les gardes-malade ou dans des organismes communautaires, par exemple) ; on les connaît peu, mais ce sont eux qui, petits à petit, font du monde un lieu où il fait bon vivre... Ils savent que le don de soi est un cadeau qu'ils se font, mais que c'est aussi un cadeau qu'ils font à la vie.
- Le don de soi est une épineuse question pour le Martyr évolué : où se situe la frontière entre le don et la permission ? Il est conscient du danger que représente la relation symbiotique permissivité-dépendance... Soutenir financièrement un enfant adulte qui a, s'il le veut bien, les moyens de subvenir à ses propres besoins est-il de l'altruisme, comme le prétend le Martyr peu évolué, ou de la permissivité ? Où finit l'indulgence et où commence la faiblesse ?
- Le Martyr primitif est intimement convaincu qu'il est beaucoup plus vertueux de donner que de recevoir. C'est pourquoi, dans bien des cas, il donne à tort et à travers. Il n'est pas sain de donner si l'on a l'impression d'être utilisé... Il n'est pas sain de donner si cela procure un sentiment de suffisance ou de supériorité ; en réalité, il cache le sentiment de sa médiocrité ...
- La manière saine de donner respecte autant celui qui donne que celui qui reçoit. Le Martyr évolué, lorsqu'il se sacrifie pour les autres, sait que les aider l'aide à mieux se définir lui-même. Par exemple, dans une période de pénurie financière, il peut déterminer ce qui est le plus important pour lui : faire un cadeau à un ami très cher en se privant du nécessaire ou décider qu'il ne le fera pas ce cadeau ? Le choix qu'il fera l'aidera à mieux se connaître et à accorder au don une valeur plus grande lorsque le cadeau qu'il fait n'inclut pas un sacrifice personnel hors de saison. Le Martyr évolué a compris que *charité bien ordonnée commence par soi-même* et il sait ce que veut dire *tu aimeras ton prochain comme toi-même*.
- Donner et recevoir fait partie du processus d'évolution du Martyr. Ce processus est l'essence même de l'amour et cela s'appelle la réciprocité ; de cette façon, le courant d'énergie circule vraiment, car la réciprocité est la base même de l'amour.
- Le Martyr évolué sait qu'il en va de même avec la vie : la réciprocité, c'est s'engager à vivre la vie présente, à laisser tomber les opinions rigoureuses sur ce qu'elle devrait théoriquement être (mode de pensée de l'Orphelin) et l'aimer telle qu'elle est ; plus l'on se donne à sa vie, plus la vie nous donne.

Il sait aussi que sa capacité de donner manifeste à l'Univers sa volonté de recevoir ; il a compris qu'il aura toujours ce dont il a besoin (Dieu y pourvoira).

- Le Vagabond, le Guerrier et le Magicien assimilent des leçons de plus en plus élaborées en ce qui concerne les façons de maîtriser leur vie et leur destinée.

Ironiquement (d'une certaine façon), ce n'est qu'après avoir atteint cette maîtrise de sa vie que le *héros* pourra apprendre la leçon finale du Martyr : l'acceptation de la mort. Dans la nature, la mort est fondamentale : les feuilles qui tombent en automnes rendent possible le bourgeonnement au printemps, toute vie animale (donc y compris humaine) se nourrit d'autres vies ; malgré la volonté de certains de le nier, les humains font partie intégrante de la chaîne alimentaire.

- La danse cosmique de la naissance et de la mort, de l'amour et du sacrifice, n'a rien à voir avec les pratiques ascétiques qui nous éloignent de la vie. Car la vie est *Eros*, elle est passion, elle réclame de l'humain qu'il grandisse et dépasse sa peur de perdre (y compris sa peur de perdre la vie) pour se laisser aller à l'extase de vivre ; *Aphrodite*, *Eros* et *Dionysos* (pour ne citer qu'eux) réclament nos vies en nous offrant aussi bien les plaisirs terrestres que divins, sexuels autant que spirituels, temporels autant qu'éternels.

- Dans le drame de la fertilité, amours et luxure font partie du processus cosmique de transformation et de renaissance. Les dieux aiment passionnément l'humain ; non pas malgré, mais à cause de son état mortel.

La dernière leçon du Martyr est de choisir de faire don de sa vie pour le seul plaisir du don, en sachant que la vie porte en soi sa propre récompense ; il devra aussi se rappeler que toutes les petites morts et toutes les pertes qu'il a subies ont été source de transformation.

Tant que l'humain n'est pas prêt à donner sa vie à la vie, il demeure la proie du martyr.

- Du point de vue philosophique, l'humain rejette le sacrifice ; il finit par se rendre compte qu'il est un Vagabond-Martyr, un Guerrier-Martyr et même un Magicien-Martyr.

Mais plus il donne généreusement et sans peur, moins il a l'impression de se sacrifier, et plus il peut exprimer ce qu'il est.

A la fin de son périple,
prêt à s'engager sur la route du Magicien,
le Martyr a compris que la vie de chacun est sa contribution à l'Univers.

Le Vagabond

La solitude est le carburant de son aventure héroïque.



- L'archétype du Vagabond se retrouve dans tous les récits de chevaliers, de cow-boys et d'explorateurs qui partent seuls à la découverte du monde. Au cours de son voyage, il trouve un trésor, un cadeau : celui de son *Moi* authentique. Se mettre consciemment en route, partir au-devant de l'inconnu, voilà qui marque le début d'un changement essentiel dans la façon de vivre et de penser ; d'ailleurs, le Vagabond est catégorique : la vraie vie, ce n'est pas la souffrance, c'est l'aventure.

Que son voyage soit intérieur ou extérieur, le Vagabond doit faire acte de foi lorsqu'il se départit de ses vieux rôles sociaux adoptés en vue de plaire et de s'assurer la sécurité. Il lui faut découvrir qui il est et ce qu'il veut...en commençant par ce qu'il ne veut plus.

Le héros Vagabond qui vit le périple extérieur est un grand voyageur, un globe-trotter qui expérimente toutes sortes de comportements nouveaux, toutes sortes de styles de vie.

Le héros Vagabond qui vit le périple intérieur paraît tout à fait conventionnel (il devient le "*héros secret*"), mais il jouit d'une remarquable indépendance d'esprit dans l'exploration en profondeur de son monde intérieur et de sa relation avec l'Univers.

Que le Vagabond soit un homme ou une femme d'affaire accomplis ou un hippie vivant en marge de la société, il se définit toujours en opposition directe avec la norme conformiste.

- Dans les domaines de la philosophie, de la politique, de la santé et de l'éducation, il se méfie des solutions orthodoxes.

- Pour sa mise en forme, il incline nettement du côté des exercices solitaires comme la course d'endurance et la natation.

- Dans le courant de son apprentissage, il se méfie des réponses dispensées par des autorités, il recherche ses vérités personnelles. C'est donc en se tenant "en-dehors" qu'il acquiert son identité.

- Quant à sa vie spirituelle, elle est empreinte de doute, surtout si on lui a enseigné que Dieu récompense conformité et morale traditionnelles, ce qui ne concorde absolument pas avec les besoins de sa psyché à ce stade de son développement et de son expérimentation ; cette longue nuit de l'âme le mène souvent à une foi plus mûre et plus appropriée à son évolution.

Si l'histoire de l'Orphelin commence au *Paradis*, celle du Vagabond débute en captivité (oppression, internement, détention, réclusion...).

Dans les contes de fées, on retrouve des Vagabonds en puissance enfermés dans une tour ou vivant dans une grotte, la plupart du temps prisonniers d'une sorcière, d'un ogre, d'un tyran, d'un *Dragon* ou de toute autre espèce de créature redoutable.

Leur gardien est fréquemment le symbole du *statu quo*, de la conformité et de la fausse identité qu'imposent les rôles culturels dominants. On dit souvent au héros que sa cage est un *Paradis* et que la quitter le fera tomber en disgrâce ; en d'autres termes : "il n'y a rien de mieux que cette cage"...

Le premier travail du Vagabond consiste donc à y voir clair, à déclarer ou à reconnaître que la cage est une cage, et que le gardien est mauvais.

Ce cap peut être très difficile à passer, car le héros peut non seulement avoir peur de sa quête, mais il peut aussi la désapprouver, tant elle diffère de ses attitudes précédentes, soutenu en cela par les sentiments et les jugements de son entourage.

- Pour l'Orphelin, la quête est excessivement dangereuse, voire répréhensible ; à bien des égards, il la trouve condamnable.

- Pour le Martyr, cette quête semble égoïste, donc mauvaise, car elle exige de tourner le dos à la sollicitude et au devoir en faveur de la découverte et de l'actualisation de soi.

- Pour le Guerrier, cette quête est un aveu de faiblesse, un signe de fuite ; rien de tout cela ne peut lui inspirer de la bienveillance ou du respect.

Si le Vagabond décide malgré tout de se mettre en route, il pourrait se sentir coupable car, selon la perception culturellement convenue, le fait de proclamer son identité et de développer son *ego* est une insulte à la bienséance ; il suffit de penser à Eve qui croqua la pomme ou à Prométhée qui déroba le feu du ciel...

La pression exercée sur l'individu afin qu'il se conforme aux normes établies, qu'il obéisse et accomplisse son devoir est énorme, oppressante.

Elle est particulièrement forte pour les femmes, car leur rôle se définit toujours en termes d'éducation et de devoir. Dans un grand nombre de cas, en bons Martyrs, elles s'abstiennent d'entreprendre leur propre périple afin de ne

pas blesser époux, père, mère, enfants et amis. Mais, au gré des séparations et divorces, elles s'engagent sur le chemin individualiste, anticonformiste et solitaire du Vagabond.

De la même façon et pour les mêmes raisons, nombres d'hommes ne sortiront pas du piège du Guerrier.

Lorsqu'il part, le Vagabond expérimente la solitude durant un certain temps ; mais tôt ou tard, s'il le désire, il développera des relations, véritablement satisfaisantes, car elles auront pris naissance lors de son périple.

Lorsqu'il s'éloigne de la réalité consensuelle et qu'il commence à voir le monde et lui-même avec ses propres yeux, il est habité par la crainte de se voir punir par l'isolement perpétuel, puisqu'il a osé ce voyage, pourtant vivement déconseillé ; toutefois, malgré sa peur de déplaire et d'en mal vivre, le Vagabond émigre à la découverte de ses nouveaux horizons personnels et de son nouveau monde.

Peu importe ce que l'individu a appris sur le don de soi et le détachement, les sacrifices (Martyr) sont inutiles tant qu'il ne sait pas qui il est ; il est inutile d'exiger de lui qu'il transcende son ego puisqu'il ne l'a pas développé ; il est inutile de lui demander de dépasser ses désirs, puisqu'il ne s'est pas accordé la permission de les identifier. Il lui reste à apprendre que c'est la culture qui programme ses besoins... A la fin de son périple, le Vagabond est celui qui sait, car il a appris.

Dans notre culture, l'une des dépendances majeures concerne les rôles sexuels traditionnels. Cette dépendance existe parce que l'on a fait de l'amour et du sexe des denrées dont on exagère stratégiquement la rareté ou la privation. La culture enseigne aux femmes aussi bien qu'aux hommes comment se comporter pour être aimés et sexuellement attirants. Une autre dépendance est celle du système économique qui apprend aux individus qu'il faut travailler dur de façon à pouvoir acquérir des choses grâce auxquelles ils seront aimés, respectés ou admirés. Dans cet enfer moderne et attrayant, le pseudo-Vagabond finira, même dans son besoin de vagabondage, par se conformer à des comportements considérés comme "in".

De nombreuses femmes n'entreprennent pas l'étape Vagabond : elles craignent la solitude, convaincues qu'elles ne peuvent pas vivre à la fois l'intimité, l'autonomie et l'individualité. Bien des femmes, pour ne pas assumer cette peur, restent Martyr tout au long de leur vie.

En fait, plus les femmes et les hommes ont peur de la solitude, plus ils craignent l'intimité. Pour sortir de ce dilemme, le Vagabond devra résolument affronter sa peur d'être incapable de vivre seul ; ensuite, il devra décider d'être lui-même, en toute circonstance et quel que soit le prix à payer, face à la solitude, à l'isolement, voire à l'ostracisme social.

Si l'individu veut évoluer, à un moment ou à un autre de sa vie, il devra oser ces attitudes fondamentales.

Il existe plusieurs façons d'être seul.

- La première consiste à voyager, à vivre et à passer du temps tout seul. Ce choix de vie n'est pas très répandu, mais il existe.

- La seconde façon d'être seul (qui est la plus répandue) consiste à jouer un rôle (homme ou femme parfaits, père ou mère parfaits, patron ou employé parfaits), à *être* ce rôle (la *persona*). L'être peut continuer à vivre avec sa famille même s'il ne s'entend plus avec elle, demeurer dans un couple qui ne marche plus, etc.

Pourtant, un matin, telle femme décrètera que tous les hommes sont des phalocrates, tel homme affirmera un soir que toutes les femmes sont des garces. Bref, toutes ces raisons, et bien d'autres encore, ont l'utilité de déclencher un nouvel état de conscience. En effet, nombreux sont ceux pour qui l'aliénation dans la captivité représente le stade initial de leur désir de vagabonder ; qui sera, en général, rapidement suivi par la décision consciente d'entreprendre le périple.

Lorsque est venu le moment de se mettre en route, le Vagabond se sent très seul, qu'il soit marié ou pas, qu'il ait des enfants ou pas, des amis ou pas, un emploi modeste ou prestigieux ; il n'existe aucun moyen de faire l'économie de cette expérience. Certains entreprendront cette quête avec le sentiment de partir à l'aventure, mais la plupart se sentiront poussés par le décès d'un être aimé, par une trahison, par un divorce ou par un abandon.

Dans la formation de l'identité, le processus qui consiste à écouter ses propres désirs et à agir dans le but de les satisfaire est fondamental.

Chaque être humain naît au monde avec un *Moi*, mais ce *Moi* est potentiel ; l'être apprend qui il est en identifiant formellement ce qu'il désire, fait, pense et ressent. Car lorsqu'il a grandi dans un environnement qui glorifie le calvaire, le dévouement et la bonté, son désir d'autonomie est vécu, par lui et par les autres, comme une aspiration fâcheuse. Mais s'il ne part pas quand le temps est venu de vagabonder, un nouveau problème peut survenir : la maladie. Elle représente la volonté inconsciente de mettre fin à un cycle dans lequel il n'a plus sa place.

C'est l'archétype du Vagabond qui incite l'individu à être fidèle à lui-même et en tout temps. Cette attitude exige une grande discipline et requiert que l'on soit à l'écoute de son corps, de son cœur, de son esprit et de son âme. A un moment donné, afin de poursuivre sa croissance, il faut vouloir se distinguer de ses rôles (*persona*).

Le Vagabond n'apprend pas ses leçons d'un seul coup. Il apprend d'abord sa première leçon : vivre avant tout l'aliénation et l'isolement.

Dès la période de l'enfance, chacun vit un peu ce 1^{er} stade en émettent une opinion impopulaire auprès des copains ou des profs. L'influence de cet archétype se fait aussi sentir lorsque le moment est venu de prendre ses distances

vis-à-vis des parents afin de commencer à vivre sa vie d'adulte ; il est très présent également à chaque fois que l'on suit un penchant ou une conviction qui met en péril son mariage, ses amitiés ou son emploi.

C'est donc le processus de toute une vie ; qui implique souvent plus que le simple risque.

Le premier choix que fait le Vagabond pour lui-même est rudimentaire et maladroit : ayant ignoré ses désirs personnels depuis fort longtemps (plus on suit l'autre ou les autres, moins on se préoccupe de soi), c'est souvent au milieu d'une véritable explosion de colère qu'il décide de se prendre en main. Mais il arrive que son esprit reporte à plus tard la prise d'une décision si difficile à assumer ; c'est alors l'inconscient qui se charge de lui faire commettre un impair (ou une attitude répréhensible) qui fera qu'il sera mis à la porte (comme Eve fut rejetée du *Paradis*).

Alors que le sauveur est le pivot du monde Orphelin, la personne ou le concept qui servira à la transformation du Vagabond est le geôlier.

Le Vagabond doit trouver le responsable de ses misères : conjoint, institution, système, croyance, etc. C'est l'identification du geôlier en tant que menace réelle qui justifie le périple ; il pourra ainsi l'éviter ou le fuir. C'est le stade de la séparation : les féministes assimilent les hommes en tant qu'opresseurs, les pauvres et la classe ouvrière définissent les capitalistes comme des profiteurs, les Noirs considèrent les Blancs comme des ennemis, etc.

Au stade du Vagabond, les femmes et les hommes qui se sentent pris au piège dans leur mariage ne pourront que trouver leur conjoint ignoble pour justifier le divorce.

Les adolescents trouvent leurs parents guindés, tyranniques et obtus, justifiant ainsi logiquement (car il est inconcevable de partir parce que cela est nécessaire à la croissance de l'être) le désir de partir et de préférer courir le risque de se dissocier plutôt que devenir caméléon...

C'est l'option de la dissociation éventuelle qui engage l'être sur "la route des épreuves", c'est elle qui constitue l'initiation à l'héroïsme et que le Vagabond prend invariablement seul ; cette initiation sera vraisemblablement répétitive au fil de la vie.

Dans tous les cas, on part car l'on se sent étranger (à un être, à une situation...).

Le dilemme du Vagabond réside dans la contradiction de son désir de croître, de connaître et d'explorer les limites de ses capacités, qui est en opposition totale avec son désir de plaire et de s'adapter.

A partir du moment où sonne le glas du Vagabond, chacun fait son possible pour tenter de maintenir un équilibre précaire entre les soins dispensés aux autres et l'accomplissement de son périple.

Dans bien des cas, la victoire est au bout de la route sous la forme de la résolution du soi-disant conflit entre amour et autonomie ; ce nouveau regard sur le monde participera à la découverte de son espace intérieur (de son *Moi*) et, à terme, à une nouvelle qualité de vie que le Vagabond devra à sa détermination, à sa hardiesse, à sa vitalité psychique et à ses prises de risques.

Le Guerrier

Lorsqu'elle est accomplie,
son aventure héroïque reçoit sa récompense : le courage.



Alors que le Vagabond identifie son *Dragon* (la *geôle*, le *geôlier*) et se sépare (*il s'enfuit !* affirme le Guerrier), le Guerrier reste et se bat.

Dans notre culture, la définition de l'héroïsme est l'archétype du Guerrier.

Cet archétype nous aide à revendiquer notre pouvoir et à affirmer notre identité dans ce monde ; ce pouvoir peut être physique, psychologique, intellectuel ou spirituel.

- Au niveau *physique*, l'archétype du Guerrier montre qu'il préside à l'affirmation du droit d'être vivant ; sa perception inclut l'autodéfense, le désir et la capacité de défendre autrui.

- Au niveau *psychologique*, le Guerrier crée des frontières salutaires qui indiquent où finit son propre territoire et où commence celui des autres ; ce qui permet de mieux s'affirmer.

- Au niveau *intellectuel*, le Guerrier enseigne la discrimination qui permet de déterminer quelle voie, quelles idées et quelles valeurs seront les plus utiles et contribueront à la qualité de vie.

- Au niveau *spirituel*, l'archétype du Guerrier permet de distinguer et de choisir entre les différentes énergies spirituelles et les théologies afin d'identifier lesquelles sont source de vie et lesquelles endommagent ou étouffent notre force vitale. Il aide aussi à réclamer haut et fort ce qui est nourriture pour son cœur, son esprit et son âme, à lutter pour l'obtenir et à vaincre tout de qui sape et diminue l'esprit humain.

Pour avoir une vie pleine, il est fondamental de développer les qualités du Guerrier ; elles sont les compléments nécessaires aux vertus du Martyr.

- Être Guerrier, c'est avoir le droit d'être estimé par ceux que l'on aime, d'être respecté par ses professeurs et ses employeurs, de refuser un travail avilissant ou des attitudes offensantes.

- Être Guerrier, c'est s'apprécier au point de dire non à ce qui pourrait blesser ou nuire. - Être Guerrier, c'est choisir des sacrifices et des dons au nom de l'amour, ce qui fera du Guerrier un transformateur.

La progression du Guerrier à travers les archétypes dépendra de ce qu'il aura appris des autres archétypes.

- Le pseudo-Guerrier (qui est en réalité un Orphelin macho) cachera sa peur sous des bravades.

- S'il n'a pas vécu l'expérience du Martyr, le Guerrier martyrisera pour sa cause. S'il ne s'est pas soumis à cet enseignement, il restera bloqué au niveau rudimentaire et dualiste de son archétype : *oui-non, eux-nous, dominants-dominés...*

- S'il n'a pas vécu le périple du Vagabond, il se sentira solitaire dans ses combats. Et s'il n'est pas attentif aux leçons de son archétype, il sera dominateur et manipulateur.

A son niveau le plus primitif, le Guerrier (archétype assez répandu) présume qu'il est vital de "tuer" d'autres personnes pour se protéger. Il se montre avide de compétition, despotique et dogmatique ; c'est la loi du plus fort.

Homme ou femme, le *héros* qui vit le Guerrier sur le mode primitif montre qu'il n'a pas encore résolu les problèmes de l'Orphelin, du Martyr et du Vagabond.

- Dans notre culture, les Guerriers doivent changer le monde dans lequel ils vivent en lui imposant leur volonté et leur image d'une vie meilleure. Que ce soit dans la famille, à l'école, au travail, avec des amis et dans la société en général, ils se battent pour le changement de leur contexte afin que celui-ci soit conforme à leurs besoins et à leurs valeurs.

Ceux qui abordent cet archétype sans avoir préalablement réglé leur problème d'identité ne peuvent être de vrais Guerriers : ou bien ils ignorent pourquoi ils se battent, ou bien ils se battent juste pour prouver leur supériorité (tels certains Orphelins qui se comportent comme des pseudo-Guerriers). C'est une façon de développer sa confiance en soi, mais ne constitue pas une authentique connaissance de soi (à laquelle on accède par le périple du Vagabond) ; et cela n'accorde pas le courage de regarder les choses en face...

Que le rituel Guerrier soit vide de sens ou pas, qu'il soit satisfaisant ou non, la croyance dans le scénario *héros/méchant/victime* est un dogme d'une puissance telle que sa seule invocation rend irrecevable toute attestation du contraire. On retrouve le rituel du Guerrier dans les guerres, bien sûr, mais aussi dans les sports, les affaires, l'éducation, les religions, etc.

Qu'il s'agisse des Croisades ou de la guerre des fondamentalistes modernes contre le Péché, le Mal et le Démon, le type de réaction qui fait la manchette des journaux provient du mode Guerrier de résolution des conflits. Car l'approche guerrière par rapport à la spiritualité (quelle qu'elle soit) consiste à identifier le Mal, puis à l'éliminer ou à le rendre illégal.

L'étape suivante consiste à convertir les pécheurs car, si on peut transformer les méchants en gentils, il n'est plus nécessaire de les exterminer ; ils seront sauvés pour autant qu'ils adoptent le système de croyance du *héros*.

Pour ceux qui sont au pouvoir, le rôle du Guerrier est de tuer le *Dragon* ; c'est la seule action possible. Ce mode de pensée rejoint celui des Orphelins pour qui la vie n'est faite que de désolation et de privation...

Tout Guerrier doit être déterminé et réaliste s'il veut changer le monde en tuant le *Dragon* ; il doit le regarder droit dans les yeux tout en le terrassant. Mais il doit aussi être à l'affût de ses attitudes inadéquates et devra les réprimer définitivement afin de servir d'exemple...

Car, comme les Martyrs, les Guerriers ont la conviction qu'ils doivent souffrir pour leurs fautes.

Tout à leurs efforts pour s'endurcir l'esprit, les Guerriers se concentrent sur "les faits", niant ainsi la réalité intérieure, subjective et spirituelle.

- Le chrétien fondamentaliste, par exemple, s'en tiendra à une interprétation littérale de la Bible comme schéma directeur de ses pensées et de ses actions.

- Dans le monde du sport, seul compte le score.

- Et dans le monde des affaires, c'est le prix-plancher qui est pris en considération...

Et c'est ainsi que la victoire éclatante de la pensée linéaire, hiérarchique et dualiste (manichéenne) aboutit irrémédiablement au choc des idées contraires et des différentes forces en présence.

Le mode Guerrier, lorsqu'il est débarrassé de ses aspects dualistes et dogmatiques les plus criants, devient un processus humain sain, utile et positif ; ce processus consiste à prendre les mesures nécessaires afin de se protéger et de protéger ses proches du danger. Car il faut des Guerriers pour tuer un animal prédateur, forcer l'ennemi à reculer, identifier les pluies acides ou la prolifération nucléaire comme étant des menaces pour l'humanité (les membres de *Greene Peace* sont typiquement des Guerriers) et prendre les mesures adéquates pour la protection de tous.

Lors des étapes successives son périple, le *héros* est confronté à des expériences difficiles à assumer :

- l'Orphelin affronte l'impuissance,

- le Martyr affronte la souffrance,

- le Vagabond affronte la solitude

- le Guerrier affronte la peur.

Les différents niveaux d'expérience des Guerriers dépendront donc de leur degré d'aptitudes à affronter leurs angoisses.

- Au 1^{er} niveau, la peur règne, il faut terrasser l'ennemi car l'alternative est manichéenne : tuer ou être tué. La peur est de ne pas gagner, de ne pas être le meilleur, de ne pas être à la hauteur, d'être inférieur ou perdant...

- Au 2^{ème} niveau, le méchant n'est plus quelqu'un qu'il faut abattre, mais celui qu'il faut convertir ; on le redéfinit (qu'il le veuille ou pas) en tant que victime à sauver. Qu'il s'agisse de Croisades chrétiennes, marxisme, féminisme ou capitalisme pur et dur, les Guerriers s'emparent de la vérité grâce à laquelle ils ont réintroduit l'espoir et le sens dans leur propre vie ; et ils partent convertir le monde...

Dans leur vie personnelle, ils font de même en élaborant, tel Pygmalion, des projets d'amélioration pour autrui à plus ou moins grande échelle.

Pour bâtir un monde meilleur, les Martyrs sont prêts à renoncer à une partie d'eux-mêmes qui ne leur semble pas correspondre à ce que les autres désirent ; les Guerriers, pour leur part, tenteront de changer les autres.

Mais, dans les deux cas, l'uniformité est considérée comme la condition nécessaire à la création d'une communauté d'amour...

Le mode Guerrier ne crée pas un monde utopique à lui seul, mais il enseigne un processus très important qui contribue à bâtir un monde meilleur pour chacun d'entre nous.

En premier lieu, un Guerrier doit apprendre à se fier totalement à ses vérités personnelles et, par conséquent, à agir avec conviction et détermination devant le danger ; pour cela, il convient d'assumer pleinement la responsabilité de sa vie.

Les Orphelins se considèrent comme des victimes, les Vagabonds comme des étrangers. En déterminant que l'on n'a aucun pouvoir au sein de la culture et de la société, on s'exempte de toute responsabilité à l'égard de celles-ci.

- Par contre, s'identifier en tant que Guerrier, c'est affirmer : *"je me sens concerné, je suis responsable de ce qui se passe ici et je fais tout ce que je peux afin de rendre le monde meilleur, pour les autres comme pour moi"*. Cela requiert du Guerrier qu'il revendique l'autorité, proclame le droit d'affirmer ce qu'il veut pour les autres et pour lui, qu'il se fie à ses propres jugements face aux difficultés ou aux dangers, et surtout, qu'il ait le courage de mener son combat jusqu'au bout pour obtenir ce qu'il veut en dépit des risques encourus.

Chemin faisant, il ne pourra généralement pas faire l'économie de la souplesse et de l'humilité ; et il comprendra qu'il n'a plus besoin d'armes, mais qu'il dispose désormais d'un atout majeur : la diplomatie.

A la fin de ce parcours semé d'embûches, le Guerrier n'aura pas appris un contenu, mais il aura intégré un processus.

Car au début, le Guerrier a une croyance inoxydable : on tue le *Dragon* une fois pour toutes. Au fil de son évolution, il apprend qu'il devra tuer des *Dragons* toute sa vie. Il comprend enfin que plus il en tuera, plus il deviendra confiant ; et moins il aura besoin d'être violent. La douceur sera finalement à sa portée...

Et c'est ainsi qu'au fil de ses expériences heureuses et malheureuses, le Guerrier apprend que le processus d'affirmation de soi est sa médaille : il est en train de devenir lui-même.

Lorsqu'il a vaincu sa peur, le Guerrier peut se détendre et ouvrir son esprit à la complexité, prenant ainsi conscience des limites de sa vision de la réalité qui est uniquement fondée sur le concept *héros/méchant/victime*.

Du point de vue philosophique, un Guerrier évolué sait respecter l'opinion d'autrui, car il comprend qu'il n'a pas raison, mais qu'il a ses raisons ; tout comme son interlocuteur.

Son courage (acquis au fil de ses combats) consiste à ne plus considérer autrui comme un ennemi avéré, mais comme un ami potentiel. Pourtant, son talon d'Achille reste l'orgueil (vision de lui-même qu'il a en commun le Magicien), car sa conviction est qu'il n'est pas une personne ordinaire.

Au commencement de son parcours héroïque, le Guerrier développe sa confiance en lui en prouvant sa puissance et sa supériorité face aux autres : lui, il ne subit pas les événements, il agit sur ces événements, il prend les armes pour sa défense et celle de ses désirs.

Lorsqu'il a accompli son parcours, le Guerrier a renoncé au pouvoir et aux démonstrations, il a dépassé cette vision dichotomique de la vie où il y a toujours un supérieur et un inférieur ; il sait aussi que, quels que soient les dommages ou les outrages endurés, la revanche n'est jamais la solution.

Le slogan du Guerrier accompli pourrait être :

"*Arms are for hugging*" ce qui peut se traduire par :

"Les bras sont fait pour embrasser, pas pour porter les armes" ...

Le Magicien

**Il a dépassé la notion statique et dualiste du bien et du mal ;
il perçoit la vie en tant que processus Universel.**

MAGIE (Mage XIII^e s. du lat. *magia* : religion chez les mages Perses, emprunté au grec *mageia*, issu de *magos* : mage < Magie) : science, religion des mages - art de produire par des procédés occultes des phénomènes sortant du cours ordinaire de la nature - ensemble de pratiques fondées sur l'utilisation de forces surnaturelles immanentes à la Nature et visant à maîtriser ces forces de manière à produire des phénomènes favorables > Magicien : celui qui pratique la magie.



- Toutes les cultures ont une histoire de la création : c'est une déesse qui pond l'œuf cosmique ou un dieu qui prononce les mots magiques, créant ainsi la lumière.

L'archétype du Magicien renseigne sur la création personnelle, sur la capacité de faire naître ce qui n'existait pas pour les archétypes précédents : la revendication de son rôle en tant que co-créditeur de l'Univers.

Toutefois, ce rôle ne fait pas du Magicien un être exceptionnel et unique, car il partage cela non seulement avec les dieux, mais aussi avec les humains les plus modestes, avec les plantes, les animaux, les minéraux et les étoiles, avec tous les êtres et toutes les choses. Sa différence, c'est que lui, il ne l'ignore pas.

Mais, malgré l'interdépendance de sa co-crédation avec celle de tous les autres acteurs du Cosmos, c'est lui qui, ultimement, crée son monde ; par conséquent, il est pleinement responsable de sa propre vie.

- Lorsque l'individu commence à assumer la responsabilité de sa propre vie et de son influence sur le monde, lorsqu'il pénètre sur le terrain du Magicien au cours de son périple, il découvre que le Magicien n'est ni un enchanteur, ni un chamane, ni un sorcier concoctant un brouet magique qui a le pouvoir de tuer les gens, de faire perdre ou gagner des cœurs, des guerres ou de l'argent. Ce sont là des idées que se fait l'Orphelin du Magicien. A un moment donné, au fil de son périple, le *héros* comprendra que l'Univers n'est pas statique, qu'il est en création perpétuelle, et il saura que chaque être est un Magicien en puissance.

- Il est impossible de ne pas être un Magicien : personne ne peut vivre sans organiser sa vie, sans lui donner un certain ordre.

Mais tant que le *héros* n'aura pas abandonné la vision du Magicien propre à l'Orphelin (c'est-à-dire de quelqu'un qui met sa magie à son service et qui le place dans une bulle pour lui éviter la souffrance morale ou quelqu'un de mauvais qui ferait de lui une victime), il ne pourra prendre la responsabilité de créer sa propre vie.

Tant que le *héros* n'aura pas affronté son problème d'identité et de vocation (Vagabond), il sera tenté de se servir de ses pouvoirs de Magicien pour prouver sa supériorité au monde ou pour dominer son entourage.

Et tant que le *héros* n'a pas résolu les problèmes qui relèvent du Martyr (sa souffrance comme moyen de pression...), il éprouvera de grandes difficultés à expérimenter les pouvoirs du Magicien jusqu'au bout car, pour cela, il devra parvenir à donner sa vie à l'Univers en étant convaincu que ses dons sont bons pour lui, pour les autres et pour l'Univers.

Le Magicien sait que l'acte de création est entièrement sous la tutelle du conscient et qu'à la base de la vie, il y a l'*éros*, la passion, l'énergie sexuelle (c'est à dire l'*anima*). Créer, c'est s'ouvrir à cette énergie et permettre au processus naturel de la création spontanée de la vie de se produire.

- Les Orphelins, Vagabonds, Guerriers et Martyrs découvrent leur identité en opposition à un monde qu'ils envisagent comme étant hostile et dangereux.

En tant que Magicien, le *héros* proclame que l'Univers est sa demeure, qu'il est un lieu amical et accueillant ; il retrouve ainsi son innocence. Car, chemin faisant, le Magicien découvre qu'il n'est pas une victime de la vie : il fait partie du déploiement de Dieu. La résolution de la dualité Martyr/Guerrier (selon laquelle le *héros* donne à la vie ou reçoit d'elle) est de concevoir que chacun contribue au déploiement de Dieu, non pas en contraignant sa nature de manière à se conformer à un quelconque idéal de perfection, mais en se laissant aller à être soi-même, à aimer les êtres et les choses que l'on aime et à faire tout travail qui plaît à son cœur et à son esprit.

Toutefois, il faut renoncer à certaines illusions : celle de pouvoir forcer la vie à se conformer à son propre scénario, celle de pouvoir modeler les autres (c'est encore le mode Guerrier) pour répondre à son concept du conjoint, de l'enfant, de l'ami ou de l'employé idéal, et même à celle de pouvoir se modeler à son image (ce que l'on imagine idéalement de soi).

Pour le Magicien comme pour le Vagabond, la vie est une aventure faite de découvertes ; mais le Magicien, contrairement au Vagabond, accepte d'être responsable du monde qu'il crée (même par inadvertance, même aveuglément) par le simple fait de vivre sa vie.

- Le Magicien est dur pour lui-même, mais sa dureté n'est pas celle du Guerrier ; le Guerrier apprend à se battre malgré ses peurs, il doit habituellement affronter des forces qui lui sont supérieures. Pour sa part, le Magicien découvre qu'à un certain niveau, la force est inutile et que s'il entrait en lutte, il se battrait alors contre l'Univers au

lieu de se laisser porter par lui, et qu'aucune sorte de courage, de persévérance ou d'habileté ne l'aiderait à obtenir ce qu'il désire. Il se rend compte qu'il lui faut maintenant montrer une discipline nouvelle : la volonté claire et ferme de toujours agir en harmonie avec son *Moi* le plus profond et le plus sage.

La discipline dont le Magicien doit faire preuve afin de garder le contact avec son *Moi* n'est pas moins exigeante que celle du Guerrier, mais elle opère dans un certain contexte d'humilité et d'acceptation de la vie.

Peu importe ce qu'il désire, si cela ne doit pas être, cela ne sera pas...

- Le Magicien sait qu'il n'est pas le centre de l'Univers, mais le savoir ne l'afflige pas, car il se sait important. Il est clairement conscient que ses choix et ses gestes personnels s'accumulent et contribuent à co-crée l'Univers ; comme le Martyr accompli, il sait qu'il trouvera le bonheur et la satisfaction en apportant son don personnel et unique à l'Univers.

Le Guerrier apprend le principe de causalité : par exemple, il prescrit un médicament pour faire tomber la fièvre et la fièvre tombe ; chacun comprend, car il reconnaît le scénario du *Dragon* qu'il faut tuer.

Le Magicien, lui, apprend les principes de la magie. Et lorsqu'il dit, tel le Christ : *prend ton grabat et marche*, celui qui n'est pas Magicien ne dispose pas du cadre conceptuel nécessaire à sa compréhension...

Vagabond, Guerrier et Martyr se montrent méfiants (pour ne pas dire plus) devant une telle guérison. A un certain niveau de conscience, la conception même de la magie est dangereuse, car elle peut susciter le désir de solution-minute cher à l'Orphelin et à sa recherche du sauveur extérieur.

Vagabond, Martyr Guerrier ont chacun leur propre manière d'apprendre qu'ils doivent agir par eux-mêmes pour être guéris ; ils devront respectivement chercher, souffrir et travailler dur ...

- Au lieu de se battre contre la solitude, l'impuissance, la peur ou la douleur, le Magicien les accueille en lui comme faisant partie du tissu de la vie, s'ouvrant ainsi à la découverte des enseignements qu'elles lui apportent.

Car le Magicien connaît la grâce, non pas en tant qu'incident exceptionnel, mais en tant qu'énergie accessible parmi d'autres. Certes, il arrive parfois que son énergie s'affaiblisse ou que son habileté lui fasse défaut ; ou ce sont ses manières d'agir quotidiennes qui lui semblent sans utilité, tout à coup, pour la résolution des problèmes. C'est alors qu'il faut savoir être en équilibre avec la source d'énergie de l'Univers (vivre en harmonie avec Dieu).

- Le Magicien s'efforce donc de vivre en harmonie avec les mondes visible et invisible ; mais cela requiert beaucoup de cohérence et d'équilibre intérieur. Pour ce faire, le *héros* doit avoir été apprenti non seulement auprès de l'archétype du Magicien, mais aussi après des archétypes dont il a déjà été question.

Le plus crucial de tous les apprentissages consiste à résoudre le problème majeur de l'Orphelin ; ce qui permet au Magicien de pouvoir faire confiance à une puissance qui lui est supérieure et de s'y soumettre en disant : *que Ta Volonté soit faite*... ; la compréhension du Magicien se situant, bien sûr, à un niveau différent de celle de l'Orphelin. Ce dernier présume invariablement que pour accomplir la volonté de Dieu, il doit renoncer à la sienne ; qu'il perçoit (pour son plus grand malheur) comme égoïste, ignorante et opposée au plan de Dieu.

- Lorsqu'après avoir résolu certains problèmes d'identité du Vagabond, le *héros* a atteint une certaine profondeur dans la connaissance de soi, il devient moins dualiste et comprend que c'est parce qu'il fait partie de l'Univers que sa volonté personnelle et que son bien le plus profond font partie du déploiement de Dieu.

Le Magicien fait preuve d'une grande humilité lorsqu'il reconnaît qu'il n'a qu'un tout petit rôle à jouer dans le processus de la création, mais le fait de revendiquer qu'il est co-créateur avec Dieu est une attitude qui révèle une grande affirmation de soi : il reconnaît que n'étant pas parfait, il court le risque de provoquer, par inadvertance, davantage de douleurs et de souffrances que d'améliorations dans sa vie et celle des autres. En prenant la responsabilité de la co-création de l'Univers, le Magicien endosse aussi la responsabilité des conséquences indésirables qui pourraient résulter de son action.

- Pour passer d'Orphelin et de Martyr à Vagabond, le *héros* doit cesser de se blâmer pour ses problèmes et ne plus chercher l'*Ombre* à l'extérieur de lui-même.

- Paradoxalement, pour passer de Guerrier à Magicien, le *héros* devra reconnaître qu'il est responsable de son *Ombre*, que celle-ci fait effectivement partie de lui ; étant bien entendu que cette reconnaissance ne nécessite aucun blâme ni ne requiert qu'il anéantisse ou réprime cette partie de lui-même.

- Le Magicien a identifié son *Ombre*, il ne la réprime plus, car il sait que les aptitudes non développées peuvent prendre possession du *héros* d'une façon monstrueuse.

Par exemple, la culture actuelle, qui a du mal à renoncer à sa moralité punitive, se mesure laborieusement à l'*Ombre* de la sexualité, de sorte que celle-ci se manifeste souvent sous des formes perverses, mais d'une puissance extrême ; elle est très souvent accompagnée de sévices tels le viol (des adultes comme des enfants), la pornographie, la montée du sadomasochisme etc... qui sont autant de témoignages de la réalité de cette obsession de la culture moderne pour l'*Ombre*.

- Le *héros* qui a la mentalité du Guerrier présume que la réponse appropriée à ce problème consiste à tuer le *Dragon*, donc à se débarrasser de la sexualité, à l'interdire (à l'intérieur comme à l'extérieur) ; ce qui à faire grandir l'*Ombre*, met l'accent sur l'obsession, produit encore plus de répression et augmente le nombre de *Dragons*...

L'*Ombre* est rebelle aux normes sociales, à ses contingences et autres conditionnements, et se manifeste en réactions plus ou moins hostiles envers ceux-ci ; car le contenu de l'*Ombre* est d'ordre primitif, archaïque et

inadapté. Le refoulement, mode de fonctionnement de l'*Ombre*, est une instance impitoyable qui agit sans discernement (et c'est ainsi que l'on peut avoir peur de son ombre...).

- Maintenant, le Magicien sait qu'il doit avoir du courage et de l'audace, car il lui faut lâcher ses démons sur le monde ; autrement dit, il doit apprendre à ne plus avoir peur de son ombre... Face à son *Moi*, l'*Ombre*, altérité tant crainte, se tient comme le révélateur intégral de l'inconnu en soi. Le Magicien réalise ainsi la tâche la plus difficile qui soit : mettre son *Ombre* en lumière...

Au-delà de cette porte étroite, il débouche dans une immensité qui n'a pas de limites, et il est dans une indétermination inouïe. L'*Ombre* est donc, toujours et avant tout, la manifestation inconsciente d'un archétype majeur du *Processus d'Individuation*.

- Au fil de sa vie, le **Processus d'Individuation de l'être humain lui fait successivement rencontrer les archétypes fondamentaux : la persona, l'ombre, l'animas ou l'animus, la Grande Mère ou le Vieux Sage, pour atteindre l'archétype des archétypes, le Soi, où les contraires s'unissent pour former l'Unité dans une totalité quaternaire. Mais avant de découvrir l'Unité, il importe de se connecter à la multiplicité. Car le sens de la vie elle-même est l'accomplissement de son Soi propre ; le Soi symbolise le but, bien que jamais atteint, du Processus d'Individuation qui est une confrontation positive entre le conscient et l'inconscient.*

**Processus d'individuation - C. G. Jung* : capacité de l'homme à relier en lui les phénomènes conscients et inconscients ; cela le conduit à un espace de liberté où, affranchi de tous ses conditionnements innés et de ses acquisitions inadéquates, l'individu largue les amarres pour partir à la conquête de son unicité.

- Le Magicien se sait désormais à l'abri des convoitises, c'est-à-dire libéré du désir d'avoir du pouvoir sur la vie ; il sait que le seul pouvoir qui vaut la peine n'est pas le "*pouvoir sur...*", c'est le "*pouvoir de...*" : de laisser la vie entrer, d'accepter la vie.

Lorsqu'une personne ou une société est prête à grandir, la tâche du Magicien consiste à mettre fin à une stase pernicieuse en restaurant la circulation d'éléments jusque-là réprimés ou niés. Ce procédé est anarchique et peut créer le chaos.

D'un point de vue culturel, c'est ce qui s'est passé dans le courant des années 60 du XX^{ème} siècle. Sur le plan individuel en tout cas, certains Magiciens peuvent restaurer l'équilibre compromis. Ils encouragent l'évolution actuelle de l'Univers en aidant les autres à découvrir et à assumer leur identité.

- Être Magicien, c'est être un peu fou. Dans les temps anciens, le Fou était le complément du roi qu'il amusait, mais aussi qu'il maintenait dans la probité en lui indiquant ses manies et, ce qui est plus important encore, lui assurait, par la vision qu'il en avait, l'équilibre cosmique du royaume.

La transformation de roi-Guerrier en Magicien s'accompagne d'un retour à l'innocence que le Fou incarne.

Lorsque le héros se met en route pour accomplir son périple, il laisse derrière lui la simplicité et l'innocence afin d'acquérir les aptitudes nécessaires à l'affrontement avec un monde sans pitié. Ce *Moi* innocent et confiant que le héros abandonne lui semble idiot et il pense devoir l'éviter ; mais, d'une certaine manière, il ne le quitte jamais tout à fait, qu'il l'écoute ou pas... Et, lorsque sa rationalité ne permet pas au héros de résoudre un problème, c'est souvent l'apparition de l'Innocent qui lui permet d'agir comme un Magicien.

- Selon la pensée conventionnelle, linéaire et causale, la vision que le Magicien a du monde est tout simplement absurde ; pour l'esprit ordinaire, le Magicien est un fou.

Par bonheur, il l'est bel et bien car, d'après certains penseurs (dont Willeford), c'est la sagesse du Fou qui constitue le lien avec les puissances de la pensée.

La revendication pour soi-même de cette pensée magique est souvent suivie d'une profonde sensation de légèreté et de joie intérieure. C'est à ce moment que le Magicien se rend compte que sa vie n'a pas à être si dure. D'une part, lorsqu'il a intégré la majeure partie de son *Ombre*, il consacre beaucoup moins d'énergie à la réprimer et à nier sa réalité intérieure. D'autre part, il passe beaucoup moins de temps en combats intérieurs, car il ne projette plus aussi souvent son *Ombre* sur les autres...

Il ressemble alors au faiseur de pluie d'un roman de Claremont de Castillejo : lorsqu'il y avait une sécheresse dans un village de l'Inde, on envoyait chercher le faiseur de pluie. Les faiseurs de pluie ne font rien pour faire venir la pluie, ils viennent au village et y demeurent, tout simplement ; et la pluie arrive parce que c'est leur atmosphère intérieure, toute d'accueil et d'affirmation de ce qui est, qui crée le climat propice pour que ce qui a besoin d'être se produise.

- Il faut une foi intense pour être un faiseur de pluie. Parfois, lorsqu'il a fourni un gros effort, le Magicien doit se souvenir qu'il ne lutte pas seul pour rétablir l'équilibre de l'Univers. Au fil de son périple, il acquiert une grande foi en lui-même, en Dieu et en l'Univers. C'est cette foi qui lui permet simplement d'attendre patiemment d'être éclairé lorsque l'adversité se fait pesante... Toute son approche de la vie repose sur une croyance fondamentale : à un certain niveau de son être, il choisit ce qui lui arrive ; il y inclut ses maladies et sa mort. Il sait qu'il fait ces choix parce que ces épreuves ont, à chaque fois, quelque chose à lui apprendre. *C'est pourquoi il respecte tout ce qui lui arrive ; car tout ce qui lui arrive est chargé de sens, donc magique.*

- La magie repose sur une synchronicité du macrocosme (du grec *makros* : grand, et de *kosmos* : monde) et du microcosme (du grec *mikros* : petit, et de *kosmos* : monde). *Synchronicité* est un terme inventé par C. G. Jung qui veut dire *coïncidence heureuse*, ou *connexion acausale*.

Alors que le Guerrier apprend la causalité, le Magicien apprend la synchronicité ; elle se fait jour, par exemple, lorsque l'on rencontre la personne à laquelle on est justement en train de penser, car on a un service à lui demander ou, lorsqu'on entre dans une librairie, on tombe aussitôt sur le livre qui correspond exactement à ce que l'on venait chercher, et cela sans même savoir que le livre existait... Autrement dit, lorsque le héros est un Magicien, il sait que ce genre de coïncidence est une réponse de l'Univers à sa préoccupation (les Maîtres veillent). *Demandez et vous recevrez...*

- Bien qu'ils vivent parfois les mêmes circonstances, Orphelins, Vagabonds, Martyrs et Guerriers ne conçoivent tout simplement pas que la synchronicité veuille dire quelque chose. Pourtant, lorsque le héros aborde le mode Martyr, par exemple, il rencontre sans arrêt des personnes qui ont besoins d'amour et d'attention ; lorsqu'il entre dans le mode Guerrier, il est très souvent en contact avec des personnes qui mènent un combat... Dans le mode Vagabond, le monde est plein de choses (situations, personnes...) aliénantes ou intolérables.

L'effet miroir est une très bonne façon de comprendre la synchronicité : le monde extérieur est le reflet du monde intérieur ; autrement dit, ne viennent vers le héros que des personnes qui sont sur la même longueur d'onde (les fréquences...) que lui, qui sont proches de ses schémas et qu'il peut comprendre et, éventuellement soutenir.

Parfois aussi, le héros éprouve une grande difficulté (de quelque ordre qu'elle soit) à avoir des relations harmonieuses avec certaines personnes : c'est simplement parce ces personnes provoquent certains aspects de l'*Ombre* du héros...

- La force de réaction du héros contre les manifestations d'un archétype constitue en soi un appel à la recherche d'un niveau de compréhension différent. Ultimement, tous les archétypes délivrent des trésors ; comme toutes les expériences de la vie, qu'elles soient agréables ou exécrables.

De même que l'Orphelin apprend à demander, le Martyr à accepter la douleur, le Vagabond à accepter la solitude et le Guerrier à accepter la peur, le Magicien apprend à accepter la foi, l'amour et la joie ; plus il en laisse entrer, plus il en attire.

- Mais l'accueil passif n'est pas la seule attitude du Magicien : parfois, il doit demander, parfois, il doit rejeter. Il se rappelle que, quoiqu'il arrive, il a toujours le choix. Dire oui à la vie n'a de signification que dans la mesure où il sait qu'il lui est également possible de dire non (dans le statut de Magicien, la conscience du choix est capitale).

- Vivre chaque instant avec intégrité requiert un tel courage et une telle discipline qu'il est impossible de le faire sans être passé par le mode Guerrier. Car être ouvert et honnête, c'est parfois être vulnérable. Cela ne laisse aucune place à manipulation et à la domination ; mais cela donne accès à l'intimité, à l'amour et, parfois, à des moments magiques et transcendants.

- Le Magicien sait à la fois prendre le pouvoir et lâcher prise, il est ouvert à l'aventure qui consiste à aller là où il doit aller et là où il veut aller ; avec confiance et avec joie.

- Le Guerrier est d'avis qu'il faut forcer les gens à entrer dans le monde nouveau ; mais le Magicien sait qu'il suffit de leur indiquer la possibilité. Il ne tente pas de forcer le changement social, car il sait que tout individu doit entreprendre son périple personnel pour être en mesure de vivre la vraie vie et de ne plus être bloqué par ce que la culture impose artificiellement et qui le retarde. C'est à partir de ses expériences personnelles que le Magicien apprend que la vie est joyeuse et riche.

- Les Magiciens agissent à la façon d'aimants qui attirent et galvanisent les énergies positives en faveur du changement ; ils identifient d'abord les domaines de croissance possible chez les individus, les groupes sociaux ou les institutions, puis ils les encouragent et les soutiennent...

E la croissance se produit... comme par magie.

Le modèle du développement des Femmes :

Orphelin - la Confiance

- 1^{er} stade : il masque son désespoir et son cynisme avec des dépendances
- 2^{ème} stade : il accepte et ressent la douleur, il vit son deuil du *Paradis* perdu
- 3^{ème} stade : il cherche ou accepte de l'aide, il accepte l'interdépendance

Martyr - l'Amour

- 1^{er} stade : donne afin d'apaiser, de faire plaisir, d'être bon et vertueux (image de soi)
- 2^{ème} stade : se sacrifie, se mutile (symboliquement) afin d'aider les autres
- 3^{ème} stade : découvre son **Moi* en donnant sa vie à l'Univers

Vagabond - la Clarté

- 1^{er} stade : vit avant tout l'aliénation (la perte) et l'isolement
- 2^{ème} stade : s'engage dans la quête par choix, fuit la captivité, découvre les trésors de son *Moi*
- 3^{ème} stade : découvre qu'on peut être soi-même, tout en ayant l'amour et la communion

Guerrier - le Pouvoir

- 1^{er} stade : il considère que "l'autre" est objet, il veut gagner à tout prix
- 2^{ème} stade : apprend à lutter pour les vraies valeurs, pour lui-même et pour les autres
- 3^{ème} stade : voit l'affirmation comme partie du feu de la vie, respecte ses adversaires

Magicien - la Joie

- 1^{er} stade : il affronte **l'Ombre*
- 2^{ème} stade : reconnaît son *Moi* et le monde entier, assume la responsabilité de sa propre vie
- 3^{ème} stade : perçoit la synchronicité, honore son *Moi* et apprécie le monde entier et tout l'Univers.

Le modèle du développement des Hommes :

Orphelin - la Confiance

- 1^{er} stade : il masque son désespoir et son cynisme avec des dépendances
- 2^{ème} stade : il accepte et ressent la douleur, il vit son deuil du *Paradis* perdu
- 3^{ème} stade : il cherche ou accepte de l'aide, il accepte l'interdépendance

Guerrier - le Pouvoir

- 1^{er} stade : il considère que "l'autre" est objet, il veut gagner à tout prix
- 2^{ème} stade : apprend à lutter pour les vraies valeurs, pour lui-même et pour les autres
- 3^{ème} stade : voit l'affirmation comme partie du feu de la vie, respecte ses adversaires

Vagabond - la Clarté

- 1^{er} stade : vit avant tout l'aliénation (la perte) et l'isolement
- 2^{ème} stade : s'engage dans la quête par choix, fuit la captivité, découvre les trésors de son *Moi*
- 3^{ème} stade : découvre qu'on peut être soi-même, tout en ayant l'amour et la communion

Martyr - l'Amour

- 1^{er} stade : donne afin d'apaiser, de faire plaisir, d'être bon et vertueux (image de soi)
- 2^{ème} stade : se sacrifie, se mutile (symboliquement) afin d'aider les autres
- 3^{ème} stade : découvre son **Moi* en donnant sa vie à l'Univers

Magicien - la Joie

- 1^{er} stade : il affronte **l'Ombre*
- 2^{ème} stade : reconnaît son *Moi* et le monde entier, assume la responsabilité de sa propre vie
- 3^{ème} stade : perçoit la synchronicité, honore son *Moi* et apprécie le monde entier et tout l'Univers.

- Le **Moi* est donc, comme le dit C.G. Jung, "autant qu'on puisse en juger, une unicité individuelle qui demeure identique à elle-même dans une mesure déterminée".

C'est aussi un centre d'organisation et un lieu d'échanges, à la jonction entre l'univers intérieur et le monde extérieur. Il reçoit sans cesse des informations, subit des agressions déclenchant un flot ininterrompu de réflexions et de modifications.

- **L'Ombre* est une partie de la psyché formée de la part individuelle qui ne se connaît pas elle-même, et dont l'existence même est souvent ignorée ou refoulée. C'est l'un des principaux archétypes décrits par Carl Gustav Jung dans le cadre de sa psychologie analytique.

- Pour l'individu, les dissemblances de sa part d'*Ombre* et de sa conscience sont sources d'antagonisme et sont à l'origine de nombreux conflits psychiques.