

# Ma chi ti pensi

di Harry Palmer

Occasionalmente un'espressione idiomatica del linguaggio riflette una percezione molto più acuta della verità di quanto il suo uso comune implichi. "Ma chi ti pensi di essere?" ne è un esempio.

L'intenzione presumibile di chi la usa, è di comunicare a una persona che si sia in qualche modo confusa e non è chi pensi di essere. "Ma chi ti pensi di essere?". Non è tanto una domanda quanto un'affermazione; spesso le segue una valutazione non molto gentile, quale, ad esempio, "Ti dico io chi sei..".

Lasciando da parte l'intenzione ingiuriosa, chi usa quest'espressione possiede almeno una tenue comprensione del fatto che l'identità ha più a che vedere con pensieri ed idee che con avvenimenti o con l'apparenza fisica. Sotto questo aspetto, ha comunicato una verità importante.

Ci sono almeno due categorie di identità. La prima è l'identità deliberata, che esiste esattamente quando uno la crea e perdura soltanto quando uno continua a crearla. Questo viene chiamato il ruolo.

La seconda è l'identità persistente, che esiste con minuscole modifiche esattamente come era stata creata in qualche momento del passato e continua a persistere apparentemente in modo indipendente dal proprio controllo volitivo. Questo viene chiamato il sé.

*...l'identità ha più a che vedere con pensieri ed idee che con avvenimenti o con l'apparenza fisica.*

L'identità serve a filtrare, stimolare ed interpretare le esperienze della vita, sia come sé reattivo persistente che come ruolo deliberatamente attuato. Giudica ciò che è giusto o sbagliato, quello che è bene o male, quello che dà soddisfazione o sofferenza. Essa (l'identità)

decide che significato mettere sulle azioni altrui e sugli avvenimenti della vita.

Determina se ci sarà, e quale sarà, la risposta emotiva agli stimoli. Determina quali impressioni vengono chiamate reali e quali impressioni vengono chiamate illusioni. Determina ciò che può essere percepito e quello che rimane invisibile. Determina ciò che è possibile. Determina i conseguimenti. Determina la struttura fisica del corpo ed il grado di agio o disagio.

Il ruolo-identità deliberato è la somma dei pensieri, delle memorie e delle immaginazioni che gli esseri creano ora in qualsiasi momento temporale. È come una foto istantanea di un'impronta digitale mentale. Gli esseri hanno bisogno di creare queste identità solo quando, o solo se, desiderano essere identificati. L'identità creata può essere esattamente come quella di un momento passato, il che dà l'impressione della continuità dell'identità e permette il riconoscimento e la prevedibilità da parte di altri esseri. O si può creare un'identità interamente nuova dai pensieri, dalle memorie e dalle immaginazioni di un nuovo momento, inviando così il messaggio che quest'essere è cambiato, il che probabilmente stimolerà la risposta: "Ma chi ti pensi di essere?". Questo è veramente un altro modo per dire: "Tornerai per favore a crearti allo stesso modo in cui io ti stavo creando?"

Anche l'identità-sé persistente è una foto istantanea di un'impronta digitale mentale, ma sembra incisa nell'acciaio e immutabile, almeno prima di Avatar.

Quando le persone sono in buona forma, libere da identità persistenti e al di fuori della sfera dove hanno bisogno di presentare un ruolo, esse sono notevolmente felici, naturalmente prive di descrizione ed interessate alla vita. Le cose sono così come sono. Nulla viene ossessivamente asserito o resistito. Questa è innocenza, assenza di ego, beatitudine.

# di essere?

In una misura ben maggiore di quanto la conoscenza comune porterebbe a credere, la felicità, la salute ed il successo delle persone non vengono determinate dai pensieri, dalle idee e dalle immaginazioni che esse hanno di sé, ma sono determinate dall'abilità di cambiare queste cose. Quando questi pensieri, idee ed immaginazioni vengono messi sotto il controllo deliberato di un essere, con una tecnologia come Avatar, ecco che iniziano ad avvenire i miracoli della vita.

L'identità-sé persistente è l'origine delle esperienze indesiderate di una persona. È sempre l'interpretazione di un'esperienza che determina se una persona l'accoglie o la resiste, e questa interpretazione viene determinata dall'identità che filtra le impressioni dell'evento. La stessa esperienza può essere ben accolta da un essere in una identità e resistita dallo stesso essere in un'identità diversa. Vi è mai successo che vi piacesse qualcosa che una volta detestavate?

Prima che Avatar apparisse sulla scena, vi era una grande variabilità da persona a persona e da tecnica a tecnica di quanto l'identità-sé persistente potesse essere modificata. Molti sistemi di sviluppo personale, religione e terapia avevano capito la posta in gioco: cambia l'identità persistente e la vita della persona cambierà. Alcuni sistemi funzionavano occasionalmente; altri sistemi peggioravano le cose impiantando una nuova identità-sé persistente sopra quella vecchia. A volte vi erano delle false modifiche: socialmente, per approvazione o vantaggio personale, una persona faceva finta di assegnare nuove interpretazioni alle esperienze, ma in privato nulla cambiava davvero. Un po' come dice l'espressione popolare "L'abito non fa il monaco."

In verità, bisogna che una persona oltrepassi le proprie identità-sé persistenti prima di potere creare identità deliberate. Quanto questo lavoro difficile sia dipende solo da due cose: primo, quanto la propria identità-sé persistente permetta o intrattenga la possibilità di cambiamento; secondo, quanto uno possa sopportare-senza-cambiare le asserzioni altrui di "Ma chi ti pensi di essere?"

***...la felicità, la salute ed il successo delle persone non vengono determinate dai pensieri, dalle idee e dalle immaginazioni che esse hanno di sé, ma sono determinate dall'abilità di cambiare queste cose.***

Un'identità è una struttura insolita nel senso che può essere modificata con successo solo dal proprio costruttore. Nessuna quantità di martellamento o persuasione da parte di un'altra persona produrrà alcun risultato permanente: bisogna avere la cooperazione del costruttore. Quando il costruttore è convinto di essere soltanto l'abitante sofferente di una costruzione erronea sulla quale non ha alcun controllo, si cammina sul ghiaccio sottile. Qualsiasi sforzo insistente che l'abitante è veramente il costruttore, semplicemente ne aumenta la sofferenza.

Ma c'è una via d'uscita: insegnare all'abitante come costruire. Questa è la porta d'entrata, queste sono le lezioni insegnate nella Sezione II del corso Avatar. Sono lezioni di grande successo.