

## **Prefacio**

Últimamente no introduzco más mis escritos con inútiles prefacios, pero en este caso debo advertir al lector sobre algunas cuestiones.

Escribí este trabajo basado en la expresa solicitud de muchos lectores pidiendo información sobre el término **ARQUETIPO**: qué es, cómo debería ser interpretado, para qué sirve, etc.

Lo he escrito con la intención de aclarar la idea a los lectores, sin embargo hablar precisamente de arquetipos no es posible sino en modo arquetípico, es decir, incomprendible para la interpretación que hace el lóbulo izquierdo de nuestro cerebro.

He debido, por lo tanto recurrir a trucos para hacerme entender.

No se si lo he conseguido, además en algunos pasajes he debido utilizar un lenguaje quizás demasiado simbólico y por lo tanto de difícil interpretación.

Me excuso anticipadamente, pero es lo mejor que he sido capaz de hacer.

Contrariamente a otros trabajos míos, este es decididamente pesado de leer y comprender, pero si el lector hace un esfuerzo por leerlo hasta el final, puede que no haya perdido el tiempo inútilmente.

**CORRADO MALANGA  
20 de febrero de 2006**

## **Bibliografía on line**

[http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#Jungian\\_archetypes](http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#Jungian_archetypes)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#Cultural\\_archetypes\\_analysis](http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#Cultural_archetypes_analysis)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#Enneagram\\_character\\_archetype](http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#Enneagram_character_archetype)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#External\\_links](http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#External_links)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#See\\_also](http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#See_also)

[http://sauron.mat.unimi.it/~alzati/Geometria\\_Computazionale\\_9899/apps/geocomp/idx.htm](http://sauron.mat.unimi.it/~alzati/Geometria_Computazionale_9899/apps/geocomp/idx.htm)

# ARQUETIPOS

Corrado Malanga

0	·	Pararse/detenido/ (ser invisible)	11	☒☒	Estrecharse/apretarse (encerrarse en sí)
1	←	Volver (en el tiempo)	12	☒	Retroceder/contraerse (inmovilizarse)
2	→	Ir hacia delante (en el tiempo)	13	Δ	Dilatarse/expandirse (ocupar los
3	↑	Ir hacia arriba/subir (hacia lo positivo)	14	▲	Reunir/recoger (disminuir los espacios)
4	↓	Bajar (hacia lo negativo)	15	Λ	Moverse hacia adelante (evitar)
5	•	Dar un paso atrás (ocultar/escondese)	16	☒	Moverse hacia atrás (retirarse)
6	°	Dar un paso adelante mostrarse/aparecer)	17		Oscilación (entre altos y bajos)
7	↓↑	Estirarse/alargarse ( prevalecer)	18	–	Oscilación (entre antes y después)
8	↔	Ensancharse/expandirse (invadir)	19	☒	Oscilación (entre lo verdadero y lo falso)
9	☒	Inclinarse (adelante y hacia atrás)	20	*	Implosión (morir)
10	↓↑	Acortarse ( achicar )	21	☒	Explotar/estallar (nacer)

Esta es una tabla interpretativa en base al significado de los arquetipos: Dicha así, esta frase resultará totalmente incomprensible a la mayor parte de los lectores.

Quiero comenzar con algo incomprensible para hacer entender por un lado, que no es inmediata la definición de “arquetipo” y por otro cómo esa definición puede ser muy útil en la comprensión del Universo, una vez entendido el mecanismo en que se basa.

Debo hablar de los arquetipos porque he decididamente aumentado el uso de este término a lo largo de mis últimos trabajos y muchas personas me han pedido que sea más claro sobre el significado del término que a la mayoría le resulta evidentemente difícil.

Los arquetipos entran en la vida de todos los días, no sólo en la descripción de la realidad que estamos habituados a percibir sino, incluso, en la descripción holística del Universo mismo siendo los arquetipos capaces de interactuar con el hemisferio izquierdo de nuestro cerebro, apto para manipular el Espacio, el Tiempo y la Energía y de ser interpretados, sobre todo, por el hemisferio derecho, que es, como veremos pronto, capaz de regir las emociones.

Tenemos por consiguiente a nuestra disposición los instrumentos no sólo para distinguir la realidad virtual de la real, sino también para decodificar ambos aspectos de nuestra existencia, diríamos, para poder entender nuestro entorno e integrar mejor y de manera mas completa el “resto” de la Creación.

**El Arquetipo significaría:** primer ejemplar absoluto y autónomo, un modelo primitivo de las cosas, de las cuales, las manifestaciones sensibles de la realidad no son filiaciones o imitaciones. Arquetipo es entendido también con el significado de idea.

Para Carl Gustav Jung arquetipo es el contenido del inconsciente colectivo, esto es, la idea innata o la tendencia a organizar la conciencia según modelos innatos predeterminados.

En lengua griega antigua arquetipo significa, de hecho, “Primer ejemplar”.

Cuando se dice que un arquetipo es una idea, se sobre entiende que la idea es original, esto es, que no ha nacido de nada, pero que da a luz a lo que viene de ella. Es por eso que el concepto es extremadamente importante en todos los sectores de nuestra existencia.

Por ejemplo: si se quiere entender cómo funciona no sólo el pensamiento humano, sino cualquier forma de pensamiento, sea animal, sea ajeno a nuestro sistema cognitivo, y sabe cómo se produce un arquetipo, quién o qué lo crea y con qué mecanismo, el arquetipo, a su vez, crea el resto si comprendiéramos plenamente los métodos para comunicarse con otras formas de vida y no solamente con los semejantes.

Ya, porque en todo el Universo los arquetipos son siempre los mismos y una hormiga tiene en sí los mismos arquetipos del hombre.

Los arquetipos son pues los ladrillos (los componentes básicos) del lenguaje hablado universalmente, pero esta definición no hace justicia a la realidad.

La verdadera definición de los arquetipos podría ser la siguiente:

**Los Arquetipos son los ladrillos con los que es construido y se construye el Universo.**

Esta definición resulta ser definitivamente más amplia y general que otras leídas e incluye aquella expresada anteriormente con las que no se contraponen. De hecho, todo lo que se hace crea una interacción y en esta palabra está sintetizado el significado de “lenguaje”, el cual, advierto, es esencialmente una interacción.

Si un electrón alcanza a un protón, surge una reacción nuclear, pero los físicos modernos tienden a decir que el electrón trajo consigo la información que ha descargado sobre el protón: en pocas palabras las dos partículas subatómicas, chocándose, se intercambiarían información.

Por lo tanto, todo lo que regula el lenguaje entre las cosas, regula en realidad las interacciones entre sí, entonces, los arquetipos regulan el lenguaje entre las cosas. Es decir, que el Universo está construido con un cierto número de “ladrillos”, precisamente los arquetipos; pero, tales arquetipos son los que regulan todo: desde el lenguaje a las reacciones subatómicas.

Se puede decir que, si entendemos los arquetipos se sabrá hablar con las cosas del Universo.

San Francisco era un místico, antes que un santo para la Iglesia Católica, y es la figura del místico la que en estos momentos nos interesa. Buda era un místico a su manera.

El primero se distinguía porque hablaba con los animales y el segundo porque el Universo le hablaba a él. ¿Pero cómo esto es posible? Si la existencia de los arquetipos, como ha sido propuesta, es verdad, los dos personajes citados antes tendrían una tendencia inconsciente a utilizar los arquetipos para comprender el Todo.

¿Quién les enseñaría ese importante lenguaje universal?

Nadie, obviamente, porque dentro de cada uno de nosotros están ya escritas las reglas para hablar ese lenguaje. En breve veremos que esto es así.

## LA ESTRUCTURA DEL LENGUAJE

¿Cómo está estructurado el lenguaje humano?

Obviamente alguien puede pensar que el lenguaje humano ha sufrido una estructuración evolutiva en sentido histórico y que los hombres de la edad de piedra emitían sonidos guturales y conocían sólo pocas expresiones, como los animales. Hoy, por el contrario, el lenguaje habría evolucionado y nosotros podemos hablar y hacernos entender incluso por un delfín.

Dijimos que el lenguaje original, el de base, o bien la idea de lenguaje, no sufre variaciones en el tiempo, porque está fuera del tiempo. Si ésto es cierto, es erróneo suponer que la idea de lenguaje puede evolucionar en cualquier dirección. Por otra parte es innegable que el lenguaje que usamos hoy es decididamente más complejo que aquel que usaban los hombres de la edad de piedra.

Bien, aclaremos: “mas complejo “no quiere decir “mas evolucionado”, sino “mas especializado”. Un instrumento se dice “mas especializado” cuando sirve muy bien para una sola cosa. La máxima especialización es ser capaz de hacer, de manera perfecta, sólo una cosa. Prácticamente estar especializados significa no saber hacer prácticamente nada, si excluimos, por ejemplo, el rascarse perfectamente una oreja.

En este sentido, la flecha del tiempo no está dirigida conforme a la evolución, pero sí de acuerdo a la especialización de los seres contenidos en el Universo.

No es menos verdadero que existen diferentes tipos de lenguaje más o menos evolucionados, pero existen diferentes formas, más o menos especializadas de un único lenguaje.

Vemos de hecho que el lenguaje fonémico que utilizamos todos los días es una reelaboración de otros tipos de expresiones más antiguas: el fonema, de hecho, deriva del lenguaje iconográfico.

Antes de hablar el hombre señalaba: bastaría esta observación para entender lo que quiero decir, pero hay más. En realidad, cuando por ejemplo, escribimos la letra “o”, podríamos preguntarnos por qué, en nuestra cultura, al fonema “o” le corresponde la forma de un círculo. La respuesta es simple: porque al emitir el fonema “ooo” ponemos la boca en forma de círculo.

Inconscientemente las diversas culturas de la tierra han acompañado un fonema con un diseño de partida. El diseño era algo muy primitivo, en el sentido que venía primero que el fonema, pero más primitivo no significa menos evolucionado, podríamos decir simplemente menos especializado. Lo que es más especializado es también menos comprensible, o, sin embargo, comprensible sólo para los que

tienen el mismo grado de especialización. Si conozco sólo el japonés puedo hablar sólo con japoneses y el resto del mundo estará privado de comunicarse conmigo.

Si esto es verdad, el fonema representa el escalón mas bajo en la posibilidad de hacerse comprender por una multitud, incluso si se presenta la oportunidad de hacerse comprender, sin errores, por un limitado grupo de personas, por un clan.

Que el diseño es una forma de comunicación mas amplia es evidente. Frente a ciertos tipos de diseños muchos son capaces de entender su contenido informativo, aunque muestra algunas dificultades de interpretación cuando el mismo diseño se presenta en dos culturas muy distantes entre ellas. Es innegable, por lo tanto, que los que hablan por imágenes, o para expresarlo mejor, por íconos, serán comprendidos de manera inexacta, por un número mayor de personas respecto a los que usan un lenguaje fonémico.

De hecho, en la sociedad actual donde sólo unas pocas personas leen libros y muchos tienden a expresarse con una serie de elementales sonidos guturales casi completamente desprovistos de estructura gramatical, cuando tenemos que hacernos comprender, usamos las imágenes.

El dispositivo que produce imágenes, es por antonomasia, la televisión. En un contexto en el que el poder político usa el lenguaje fonémico y tiende a presentar hombres dotados de cultura siempre muy escasa, el número de expresiones verbales utilizadas tiende a disminuir drásticamente.

El poder ha alcanzado su objetivo; pero por otra parte, cuando el poder mismo tiene la necesidad de comunicar a sus súbditos qué hacer y cómo votar, debe utilizar un simple lenguaje de masa y es propiamente en esta ocasión que utiliza la televisión: porque las imágenes tienen un impacto emotivo más potente que cualquier discurso.

Así la lengua inglesa tiene la ventaja por su inmediatez, obviamente a expensas del número de las expresiones utilizadas a los fines de una comprensión culturalmente más rica. Contra ochenta mil palabras de un vocabulario normal inglés, hay por lo menos ciento veinte mil equivalentes en el vocabulario italiano.

Aquí hace falta además una precisión: el término cultura no tiene nada que ver con la evolución de un lenguaje, sólo indica cuán conocido es el lenguaje que se utiliza. No se debe luego pensar que cultura y especialización son dos términos que van a la par.

Un agricultor del Amazonas que conoce sólo trescientas palabras puede ser más especializado que un africano que conoce todo el Swahili, pero seguramente éste último será mas culto.

## LOS ORÍGENES DEL LENGUAJE

Si con los diseños (dibujos) usted puede comunicarse, aunque de manera imperfecta, con un gran número de personas, ahora buscamos retornar en el tiempo y ver qué ha generado el diseño, el ícono, en busca de la idea original que ojalá nos permita expresarnos de una manera más universal.

El diseño nace de un proceso que nuestro cerebro, bajo el control de la mente, ha desarrollado en tiempos mas recientes (millones de años). Antes del diseño está el símbolo.

El símbolo es una estructura todavía primordial: podemos definirlo como un diseño primordial que contiene sólo algunas características gráficas que no tienen un sentido aparentemente inmediato pero, resultan extrañamente comprensibles a una parte profunda de nuestra conciencia.

El símbolo es algo que va más allá de un simple diseño, pero está constituido por una expresión comunicativa que tiene que ver con el espacio que lo rodea.

La dirección del espacio que lo circunda es el mecanismo mediante el cual es leído el símbolo.

El símbolo es algo sumamente primitivo, y por eso es de fácil interpretación. Puede tratarse de una posición que nuestro cuerpo asume "simbólicamente" cuando hablamos mediante fonemas.

La posición del cuerpo no pretende ser un sistema comunicativo en sí con el fin de dar más énfasis a lo que decimos, pero en todo caso es lo contrario. El verdadero lenguaje original (primordial) es el comportamiento, no la fonación. En todas las culturas del mundo, por ejemplo, los Dioses están en el cielo y muestran a los malvados en los infiernos.

De la misma manera levantamos la cabeza para decir: "Qué bello día".

Hacemos lo contrario bajando la cabeza para decir: "Hoy me sale todo mal".

Podríamos decir, en cierto sentido, que esto representa una reelaboración espacial del concepto original, que en nuestro ADN tenemos la información simbólica según la cual las cosas buenas están en lo alto y las cosas malas abajo.

En grafología se sabe perfectamente que la esfera de los sentidos está representada en la parte baja de la escritura y la esfera de los ideales en la parte alta.

Análogamente el pensamiento es visto como algo noble, elevado, mientras que la mayor parte de las culturas tiende a dar al cuerpo un significado menos evolucionado (donde evolución y bien pertenecerían a la misma esfera simbólica).

Por esto se tiende a menudo a acoplar algunos simbolismos que, por el contrario, son estructuras de bases diferentes.

El bello es también bueno y al contrario; el malvado es feo. ¡Pero esto no es absolutamente verdadero!

¿Entonces qué significa? ¿Qué el lenguaje simbólico está errado? No! Quiere decir que cuando estamos en contacto con una persona bella, ésta parece también buena: esto sucede porque se aúnan el significado de “bello” o “bueno” a la simple acepción de positivo (o por el contrario por la acepción de negativo).

***El simbolismo representa por lo tanto la llave de la lectura para comprender la posición de las cosas en el espacio.***

Muchos son los ejemplos que podemos citar para demostrar lo que en realidad se demuestra solo: Los chamanes lanzan piedras al suelo u otros objetos como huesos de pequeños animales y, según la posición que toman, adivinan, esto es, tienden a reinterpretar la naturaleza que los circunda en un sentido amplio, en el presente, el pasado o el futuro.

Esto es como leer la borra de café o la forma de las gotas de aceite o cuando se tiran las cartas distribuyéndolas en un espacio simbólico preciso.

La posición asumida de los objetos en torno nuestro se identifica con cualquier cosa que la naturaleza quiera decir. Este proceso de lectura es totalmente inconsciente, esto es, surge de un nivel que no pertenece más al subconsciente, sino más bien a una esfera más profunda de nuestro ser.

En este nivel se mezclan señales que vienen del subconsciente y señales que derivan del inconsciente y, por un lado el subconsciente, con el lóbulo izquierdo del cerebro, tiende a racionalizar todo, lo exactamente opuesto hace el inconsciente, que no pasa a través de la racionalidad, pero atraviesa el sentir, el percibir el universo sin la mediación física o matemática propia de la ciencia.

En este punto está la capacidad de cada uno de comprender, distinguir, aquello que se percibe, porque las señales que vienen del hemisferio derecho y las que provienen de hemisferio izquierdo no son coherentes, si no el resultado de la interpretación final estará viciado de errores perceptivos.

La incapacidad del chamán de utilizar totalmente este sistema sería debido a una fuerte intervención de su, no obstante, reducida racionalidad, la que contaminando fuertemente su total irracionalidad, lo confundiría sobre el verdadero significado del símbolo que está leyendo y, por consecuencia, interpretando.

## **EL ESQUIZOFRÉNICO Y LA PELOTITA ROJA**

La falta total de subconsciente produce una equivocada interpretación de la posición de los objetos en el espacio, con la consecuente incapacidad de relacionarse con el mundo externo.

La esquizofrenia es un ejemplo obvio, en el que como es sabido el principio conocido como “relaciones entre causa y efecto” está totalmente invertido: el esquizofrénico es capaz de decir que mientras caminaba por la calle ha encontrado en el suelo una pelotita roja y, saca en conclusión que caminar por la calle es peligroso.

Analicemos por un instante el proceso mental de los esquizofrénicos y descubriremos que para ellos el color rojo significa arquetípicamente peligro, o mas bien, produce en ellos el mismo estado de ánimo ligado a sentirse en peligro. La falta de intervención del hemisferio izquierdo o como fuere, un mal uso del subconsciente, lo impulsa a buscar una explicación racional a un simbolismo. No interviniendo la razón, ellos no relacionan correctamente lo que han visto con aquello que ha sucedido.

En general nuestro cerebro primero siente las cosas con el hemisferio izquierdo y después con el derecho: hablando mas sencillamente, un ser humano normal piensa que primero existe la causa y después, a continuación, un efecto.

La causa es la expresión de la lectura de la realidad virtual por parte del hemisferio izquierdo, que ha visto la pelotita roja, que es una señal (realidad virtual: Espacio, Tiempo y Energía) El efecto sucede después y, en este caso, es algo que se espera que suceda. Está en el futuro y se percibe como sensación de malestar (peligro que se avecina, sensación ligada a sentir el suceso con el hemisferio derecho, precognición, Realidad Real). El esquizofrénico invierte el sistema de percepción y comienza a actuar inmediatamente el lóbulo derecho del cerebro y el resultado es: “Como tengo miedo, he aquí que la naturaleza me lo confirma con un signo, haciéndome encontrar en mi camino una pelotita roja”.

¿Cómo interpretar este hecho desde un punto de vista genérico? Es simple: porque el sentir las cosas es un modo para comunicarse con el Universo y porque este método es muy cercano al arquetipo que ha producido esta sensación, se debe decir que este es un mensaje real, mucho más real que la visión de una pelotita roja (realidad virtual).

El esquizofrénico carece totalmente de la capacidad de relacionar el sentir del inconsciente con el comprender del subconsciente. De esto se desprende una sola conclusión: el esquizofrénico vive un momento de miedo que percibe muy bien pero al que no sabe dar una explicación consciente y por tener este inconveniente estructural de su cerebro, atribuye la culpa (la causa) a la pelotita roja que encontró (que por efecto primario se constituye en la causa inicial). En este ejemplo se nota que el lenguaje simbólico de los colores ha resistido la prueba. La sensación de miedo es legítima y el sujeto no hace ninguna interpretación errónea de sus sentimientos. El error se debe a su incapacidad de interpretar (de leer) la Realidad Real. Es fácil que el esquizofrénico sienta el universo con gran sensibilidad, pero que no comprenda nada de aquello que siente, porque no está capacitado para relacionarse con el Espacio-Tiempo que lo circunda: él vive fundido en el inconsciente y es extremadamente emotivo.

Este concepto lo expresaban los antiguos griegos con la arquetípica expresión:

“Los locos son aquellos que hablan con los dioses” y hoy diremos que son las personas mas cercanas a su ánimo.

Esto implica que el lenguaje de los arquetipos puede ser comprendido si el ser humano tiene la capacidad de hacer funcionar bien tanto el hemisferio derecho como el izquierdo de su cerebro, esto es, que posea dos instrumentos perfectos para leer respectivamente la Realidad Real (Conciencia – inmutable) y la Realidad Virtual (Espacio, Tiempo y Energía – modificable)

## INTERACCIONES ARQUETÍPICAS

La relación que existe entre el fonema y la escritura es similar al que existe entre el lenguaje hablado y el simbólico. En la escuela elemental cuando se entra al aula está la figura de la hoja junto a la letra “EFFE” (\* foglia en italiano significa hoja). El niño primero aprende que ese diseño corresponde a una hoja y la rediseña; después, sólo en una segunda etapa, se adueña de la relación que une el diseño de la hoja al simbolismo del signo gráfico “EFFE”. En nuestra cultura la letra “effe” posee una expresión fonémica que, onomatopéyicamente recuerda el rumor del aire, del viento. Hoja, fonema, fligth en inglés, el vuelo de una hoja en el viento (Effe y Vu dos fonemas similares) simbólicamente son asociados al sonido de la letra effe y este vínculo es creado en nuestra cultura de modo absolutamente espontáneo.

Por lo tanto, mediante la posición de los objetos en el espacio podemos hablar a otros. Este es el principio que la programación neurolingüística aplica cuando examina, a medida que uno se mueve, para deducir cómo pensamos realmente. Así, dibujar en la parte superior derecha o inferior izquierda en la hoja es interpretado como una señal de la relación que tenemos con el futuro o el pasado, con la esfera del pensamiento o de los sentidos.

El símbolo crearía la imagen y ésta crearía el fonema.

En realidad, hay ahora un pasaje intermedio importante para determinar qué es el arquetipo. Antes de crear la imagen, el simbolismo crea el color. Sólo después se creará la imagen coloreada. La creación del color es importante porque sugiere que podemos hablar a través de los colores. En efecto, los nativos americanos que no conocían la escritura tenían un lenguaje basado en los colores, una clase de código

muy funcional en su interpretación. Spielberg en su film “Encuentros cercanos del tercer tipo” muestra una nave que, para comunicarse con los humanos, mueve formas de colores en rápida sucesión. Parece imposible, pero el lenguaje de los colores está seguramente más generalizado de lo imaginado. El test de los colores de Max Lusher, psicoanalista suizo, habla claro: se puede definir una persona sobre la base de los primeros seis colores que elige según su propio gusto.

Los colores, de hecho, producen estímulos internos que pueden hablar con nuestro inconsciente mejor que una simple imagen y el color es comprendido por todos, más allá de la propia cultura.

De hecho, a medida que vamos hacia atrás, hacia la fuente de la comunicación, nos damos cuenta que las culturas no se ven influenciadas por el sistema comunicativo simbólico.

Los colores tienen siempre un significado preciso, más allá del tiempo y del espacio.

Rojo igual a fuego, agresión, calor, oxígeno.

Blanco quiere decir “plenitud”, fresco, luz, impalpable.

Azul significa cielo, meditación, reposo, esperanza.

Marrón es casa, tierra, tradición y así sucesivamente.

Ahora existe, sin embargo, en este nivel una cierta interferencia cultural que comienza a modificar las señales. En otras palabras la cultura hace que leamos los mismos estímulos de color de manera aparentemente diferente.

Para nosotros, los occidentales, el blanco es vida y el negro es muerte. Para los africanos es lo contrario. Pero es fácil entender esto aparentemente contrapuesto; interpretar las cosas depende del significado que se da a la vida: simbólicamente la vida es el color de la propia piel y la muerte siempre lo contrario de la vida.

Así como el color se inserta entre el símbolo y la imagen, el sonido se inserta entre la imagen y el fonema. En lugar de hablar, muchos jóvenes de la new-age con graves problemas de comunicación utilizan un lenguaje común más amplio y más fácil de usar: la música. Pero ciertamente no tenía que ser la nueva era la que produjera esto, bastaría averiguar el significado que la música tuvo para las tribus más primitivas, en las cuales es más fácil hablar de algo sin duda menos evolucionado y por lo tanto de expresión más rica.

El sonido abre una vía de acceso en la comunicación que es más profunda que la palabra.

Esto es una demostración indirecta de la aplicación de la en psicoanálisis como, de hecho también, la colorterapia.



**Emoción - Símbolo - Color - Imagen - Sonido - Fonema** (de arriba hacia abajo)

Es evidente que más nos alejamos de la expresión fonémica y nos acercamos a la expresión simbólica, el lenguaje más utilizado, generalizando, parece comprensible inconscientemente a todos. El psicólogo



utiliza este método porque así es más fácil hablar con el inconsciente y utiliza un lenguaje definitivamente diferente del común y más arquetípico, como veremos en un instante.

Por lo tanto el símbolo crea el color, éste crea la imagen, ésta crea el sonido que a su vez crea el fonema.

En cada transformación el sujeto ingresa en el proceso con la contribución de la propia cultura y así, partiendo de una única fuente simbólica, se arriva a una serie de lenguajes diferentes, se llega a una Babel cósmica increíble. El chino no habla con el jamaíquino sólo porque está habituado a hablar con fonemas. Su lenguaje es por lo tanto tan especializado que sólo miembros del mismo grupo hablan ese lenguaje y se comprenden unos a otros, pero al hacerlo el hombre pierde la capacidad de confrontarse con el resto de la humanidad fuera de su propio clan.

### ¿PERO QUÉ CREA EL SÍMBOLO?

El símbolo es creado por el arquetipo y aquí estamos finalmente junto al inicio del lenguaje, a los arquetipos, a los ladrillos de la existencia.

El arquetipo, sin embargo, plantea un problema: siendo un ladrillo fundamental del Universo, contiene dentro de sí la esencia de la Realidad Real y no de la Realidad Virtual (que es mutable), como ya he dicho muchas veces.

Esto significa que el arquetipo no puede ser de ningún modo diseñado, visto, descrito, porque cada una de estas acciones depende de los ejes del Espacio, del Tiempo y de la Energía, es decir que la **Realidad Virtual es**, pero la **Realidad Real no es**.

**Hay que destacar que el arquetipo no representa el lenguaje, pero sí la idea del lenguaje, es decir que es “algo” que, a través de una operación formal, actúa sobre la Realidad Virtual modificándola, interactuando con ella.**

Es verdad que el arquetipo es invisible para nosotros, pero por otro lado es verdad que, como entre el símbolo y la imagen está el color, que sirve para crear el fonema mismo, así entre el arquetipo y el símbolo está la sensación. La sensación es un concepto muy abstracto y por esto la definiré, por conveniencia, **emoción**. En este caso no se está más trabajando con el lenguaje que caracteriza el método de lectura del Universo, típico del hemisferio izquierdo del cerebro, que se basa en Espacio, Tiempo y Energía: no se está comunicando en el campo de la Realidad Virtual, pero se está utilizando el hemisferio derecho del cerebro, entonces se está comunicando en el campo de la Realidad Real. La Realidad Real no admite malas traducciones, porque es el origen. Las interpretaciones erradas son posibles en el lenguaje de los fonemas pero el simbolismo ya no permite pequeños errores.

El hemisferio derecho del cerebro, que es utilizado por el ánima para hablarle a la mente humana y cuya función se mejora a nivel de hipnosis profunda, no permite, de hecho, interpretaciones erradas. El inconsciente no dice mentiras porque en el mundo de los arquetipos existe sólo la realidad, no la imagen distorsionada de la realidad, o la mentira.

Como primerísimo resultado de las operaciones que un arquetipo ha hecho en nosotros podemos registrar la presencia de la emoción; los arquetipos construyen el símbolo a través de la emoción que son capaces de producir en el mundo virtual. En otras palabras el arquetipo actúa sobre la virtualidad produciendo emotividad, la que es leída sobre todo por el ánima y por el inconsciente.

Otros niveles del lenguaje se utilizan para hablar con cada uno de los seres vivientes y para permitirles comunicar la propia virtualidad. El arquetipo es necesario, sin embargo, para un diálogo entre las partes que componen una sola unidad, en definitiva para hacer dialogar a Anima con las otras partes del Ser, esto es con la Mente, con el Espíritu y con el Cuerpo.

### VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL USO DE LOS ARQUETIPOS

El lenguaje arquetípico tiene por lo tanto una ventaja, describe siempre la realidad, nunca engaña, es comprensible por todos los seres del cosmos y no necesita aprender alguna lengua extraña para hablar con una hormiga o un alien, porque todos son contruidos con los mismos ladrillos y usan los mismos arquetipos.

Los arquetipos son el único medio que poseemos para poder dialogar con nuestro inconsciente, porque son el primer lenguaje y el inconsciente nació antes del subconsciente y del consciente.

¿Por qué no utilizar siempre este tipo de lenguaje?

Porque “la evolución” de la especie humana se ha conducido en otra dirección, la de la especialización en desmerecimiento de la comprensión. Conocer una sola cosa, se consideró mejor que saber todo y la política de “divide y reinarás” de los gobernantes ha hecho el resto: Es mejor tener operarios eficientes capaces de hacer una sola cosa en lugar de personas capaces de hacer todo. Estos últimos serían capaces de manejarse por sí mismos y no habría necesidad de ningún gobernante ni gobierno alguno.

Nadie enseña a los seres humanos a comunicarse con la mente y todos dicen que esto es imposible, así el hombre pierde la capacidad de conversar con el Universo y sólo depende de algún algoritmo, el que como expresión de un lenguaje extremadamente sofisticado, no le permitirá tener una visión holística.

Pero algunos, en ciertos momentos de su existencia, descubren, por casualidad, la posibilidad de comunicarse con el Universo a través de los arquetipos. Así cuando el subconsciente duerme, durante el sueño por ejemplo, o cuando está en hipnosis profunda, se puede ver el Universo como en realidad es, mas allá de lo que los teosóficos llaman Maia, magia decimos nosotros, es decir: ilusión.

Ya antiguas culturas, como los hindúes de India o los antiguos chinos, o los Mayas creían que aquello que percibían era fruto de una visión distorsionada de la realidad.

Ya en los tiempos de Sócrates se discutía acerca de la diferencia entre sueño y vigilia y cuál de los dos estados describía la realidad. Hoy, si no fuera por la física de Bohm que habla del Universo holográfico, nadie lo recordaría aún.

Los antiguos hombres tenían menos algoritmos en la cabeza, pero mayor capacidad de conocer el Universo y esto les permitía tener seguramente una visión mas destacada de la realidad virtual y una percepción mas precisa del límite entre ciencia y magia, entre virtualidad y realidad.

De esta manera, científicos como Kekulé que inventó de noche, soñando, la fórmula del benceno, dando inicio a la química orgánica de los compuestos aromáticos. Einstein vio en su mente la flexión del Espacio- Tiempo y creó la teoría de la relatividad. , pero la historia verdadera de los descubrimientos científicos está repleta de ejemplos de los cuales parece evidente que no es el razonamiento el que produce esas invenciones, pero sí, la intuición, que surge de un contacto con el inconsciente, esto es, atravesando la puerta que conduce al Universo.

En este contexto, arriar a un descubrimiento científico significa haber tenido “iluminación”: un momento de Buda que sólo el lenguaje arquetípico puede desarrollar.

No somos capaces de utilizar plenamente este útil instrumento, pero durante nuestra vida utilizamos sólo una pequeñísima parte del nivel inconsciente y ni siquiera lo notamos, por lo que pasamos, a veces, nuestra existencia tratando de entender qué son los fenómenos paranormales, o por qué hemos tenido sueños premonitorios y por qué a veces las premoniciones no se hicieron realidad: buscamos racionalizar, esto es de usar el hemisferio izquierdo, en un campo que requiere sólo y exclusivamente el uso del lóbulo derecho.

### **FUNCIONAMIENTO VIRTUAL DEL ARQUETIPO**

Siendo el arquetipo la idea primera, deberíamos verificar cómo se ha formado esta idea y cómo puede producir variaciones de nuestra realidad virtual. No es posible, en este trabajo, hablar de los arquetipos de manera arquetípica porque no deberíamos utilizar ninguno de los lenguajes que estoy utilizando: por lo tanto proporcionaré un cuadro del mecanismo mediante el que funciona el arquetipo sobre la base de la similitud de todas las virtualidades.

El arquetipo es algo que se parece a un operador matemático que opera en una cierta magnitud que describe una parte del Universo.

Un operador matemático no es otra cosa, por ejemplo, que el signo de suma, o de resta, el de división o multiplicación. Pero no son sólo estos los operadores más comunes, existen operadores que nosotros mismos determinamos para resolver algunos problemas matemáticos. El operador es construido por nosotros para alterar algunas magnitudes numéricas que describen alguna magnitud física. Estos son, por ejemplo, los llamados operadores geométricos.

La operación de rotación de un cubo es de tipo geométrico: se aplica al cubo la operación de rotación y gira. Lo hace en la computadora, aunque de modo mucho menos intuitivo o sobre una pizarra utilizando símbolos matemáticos.

Los arquetipos recuerdan a los operadores matemáticos que operan sobre la realidad virtual, esto es, sobre el Espacio, sobre el tiempo y sobre la Energía y pueden modificar, mediante reglas precisas, la apariencia del espacio, tiempo y Energía o, para decirlo en otras palabras, de los campos eléctricos, magnéticos y gravitacionales.

Los operadores matemáticos deben actuar sobre algo, de lo contrario, si se los toma por sí mismos no tienen ningún significado.

El signo matemático de sumar puesto entre dos números, los transforma en un nuevo número resultante (suma). Análogamente el arquetipo operador opera sobre distintos lugares (puntos) del Universo y altera los componentes Espacio, Tiempo y Energía según reglas fijas.

Una regla fija, por ejemplo, es aquella que afirma que no se crea nada de la nada, pero se puede alterar el modo en el que la cosa se manifiesta. Algo que se presenta como una masa puede ser transformada por los arquetipos en energía cambiando el modo de “manifestarse” al observador.

Este tipo de enfoque es bien conocido dentro de la Teoría del Superspin, donde el único operador existente es el operador de rotación y por medio de eso se puede describir todo lo que compone el Universo. Variando la dirección de la rotación de un punto del Universo es decir colocado en un ámbito Espacio-Tiempo-Energía cambia, como consecuencia, el modo en el que este punto se ha de presentar, de “manifestarse” al observador.

El único acto que el operador arquetipo no puede hacer es la creación.

En realidad la creación aparece más como hacer ver y no ver una cosa. Cuando no se ve se dice que no es, pero si ésta aparece se dice que ha sido creado de la nada.

En la mecánica de los arquetipos una cosa cualquiera que se hace visible interactúa con otras, pero si no interactúa con nada, no se hace visible (la falta de interacción equivale a la falta de información transportada, a la falta de lenguaje, a la falta de arquetipo). Por lo tanto el arquetipo, actuando en el dominio del Universo, no crea nada, sólo hace visibles cosas que sin eso no se manifestarían.

**El arquetipo es un operador que hace posible al Universo manifestarse en todas sus posibilidades.**

Esta definición, más matemática, podría ser aceptada en el mundo de la ciencia.

### **¿CUÁNTOS SON LOS ARQUETIPOS?**

Esta pregunta equivale a preguntar cuántas son las operaciones de transformación de la Realidad Virtual que podemos hacer. Hay quienes ya han preguntado esto: filósofos, esotéricos, teosóficos y personas de diferentes culturas, incluso matemáticos y físicos.

Pienso poder afirmar que los arquetipos son solamente veintidós, veintiuno más uno y éste número parece coincidir con muchas culturas y muchos modos de pensamiento.

Los esotéricos creen que los símbolos de los arcanos mayores no son 22 (por ejemplo el Tarot del dios Thoth, las letras del alfabeto hebreo, las sesenta y cuatro ( $21 \times 3 + 1$ ) posibilidades de resolver un I-Ching, los 22 Autiut con los que Dios crea el mundo en el Sepher Jézirah, tendrían que estar relacionados con este número) pero, omitiendo una numerología desenfadada que realmente podría estar libre de sentido, debe tenerse en cuenta un hecho importante.

En efecto este número se encuentra en muchas culturas y en innumerables textos, sagrados y esotéricos. Desde un punto de vista racional, razonando por lo tanto con el hemisferio izquierdo del cerebro, esto no significaría nada. Por el contrario, razonando a flor de piel, esto es, con la sensación proporcionada por el lóbulo derecho debemos preguntarnos: ¿Por qué tantos están orientados precisamente a ese número?

Si los arquetipos existen verdaderamente, cada uno de nosotros tiene dentro de sí esta información y todos pueden, a lo largo de su existencia, extraerla en modo inconsciente y sentirla verdadera con el lenguaje de los arquetipos. Esta observación anterior me ha impulsado a sospechar que se debe prestar más atención a ese número.

### **CONTAMOS LOS LADRILLOS**

El lector está sin duda empezando a aburrirse, pero primero, antes de pasar a la parte mas divertida, la experimental, debo proporcionar alguna otra explicación.

Veinte son los aminoácidos ligados a la función del ADN. En realidad, cualquier artículo científico dice que se trataría de veintiún aminoácidos secuenciales del ADN.

¿Cuál sería, entonces, el ladrillo **veintidós**?

El veintidós parece contener toda la información de los primeros veintiuno: un arquetipo del cual se generan todos los otros, un arquetipo de los arquetipos.

Ésta, sustancialmente, es la conclusión que surgiría de los antiguos textos sagrados, esotéricos y de otro género. Efectivamente, el trabajo al cual me refería primero, el que toma en consideración los aminoácidos secuenciales del ADN humano, mostraba que el arquetipo veintidós era el ADN mismo, esto es que contiene la información que portan los veintiún aminoácidos, tiene sentido.

Para mí, difundir el trabajo en tiempos universitarios fue nada más, para divertirme poniendo en crisis el moderno pensamiento científico, para intentar hacer vacilar por un instante el trono de Galileo a favor de lo que hicieron los magos y no los científicos. Pero puse en relación las veintidós letras del alfabeto hebreo con veintidós símbolos químicos completamente ajenos al alfabeto. ¿Y si, por el contrario, el alfabeto estuvo siempre compuesto por veintidós instrucciones? También en el lenguaje de programación llamado Basic eran veintidós las instrucciones fundamentales que permitían a un computador ejecutar un programa.

Si los ejes de la virtualidad son realmente tres (Espacio, Tiempo y Energía) y si realmente son siete los tipos formales del Universo (los llamados universos paralelos) hay que decir que siete por tres es 21 y el punto 22 sería aquel que algunos físicos llaman el punto Omega (el centro del cual todo nace: el arquetipo de los arquetipos).

Sin embargo, si no se somete este sistema a una crítica seria, se encuentra haciendo como Peter Kolosimo que midió la punta de su zapato y dijo que era efectivamente un múltiplo de 3,14 (pi griego) concluyendo que su zapatero tuvo que ver con los aliens. El punto es que Kolosimo tenía razón respecto al pi griego porque todo tiene que ver con 3,14, pero tenía una mirada equivocada respecto al zapatero, que nada tenía que ver con los aliens. El Universo se basa en el pi griego y estamos destinados a encontrar este número, bien o mal en todas las manifestaciones universales.

Oh, Oh! Ahora podría también ser verdad que así como encontramos el número veintidós en todas partes, son efectivamente veintidós arquetipos que describen el todo.

El cuadro publicado al inicio de este trabajo parece ser una demostración.

Existen veintidós maneras de moverse en nuestro Universo Virtual (como veremos mejor más adelante) o mejor, veintiún modos más uno, el último de los cuales es "essere Fermi" (el ser detenido), un operador que contiene todos los otros movimientos y, como los contiene a todos no da paso a ningún movimiento.

Estos veintidós modos de obrar están simbólicamente acoplados a veintidós tipologías de comportamiento inconsciente. Es fácil demostrar que no hay otros porque los otros son, en realidad, suma de operaciones producidas por los veintidós originarios.

No es vital en esta fase de la búsqueda, afirmar inconfundiblemente que los arquetipos son veintidós, pero en este punto de la lectura es importante haber hecho reflexionar al lector sobre el hecho que los arquetipos son indefectiblemente un número preciso, definido.

Son efectivamente veintidós.

Seguidamente se presentan algunos ejemplos de significado arquetípico de la Manifestación, los que se han mal interpretado, dando origen a estupideces numerológicas bien identificables en la vida cotidiana.

### Los números y el color

¿Cuántos son los colores?

Los colores fundamentales son tres. Los otros derivan de la mezcla en diversa cantidad de los primeros tres colores. Por ejemplo, si elegimos como colores fundamentales: el azul, el verde y el rojo (Sistema RGB) podemos construir tres ases cartesianos en los cuales las variables porcentuales de RGB (Red, Green, Blue) identifican un punto con un color bien preciso.

¿Por qué atávico y misterioso motivo nuestras antiguas culturas hablan de siete colores fundamentales, los famosos colores del arco iris?

Variar tres parámetros como el rojo, el verde y el azul sobre siete planos de base lleva a obtener veintidós combinaciones, más una que, como es habitual contiene a todos: el color producto de esta combinación es el blanco.

El color está íntimamente ligado a la psicología y Max Lusher, psicólogo suizo, sostiene que existen humanos con personalidad técnicamente comparable a un color.

Por lo tanto, ¿tendremos veintidós personalidades de base?

### Los números y el sonido

¿Por qué arquetípicamente, las notas fundamentales en nuestra cultura musical son siete?

Antes, y quizás, porque los acordes reconocidos, esto es, la mezcla de sonidos base que por ejemplo, la Krog reconoce en su teclado son, adivinen, veintidós.

Pero el sonido está ligado al comportamiento y no me asombraría si existieran veintidós tipos de comportamiento base en los seres humanos, estimulados por la oportuna tonalidad musical.

La musicoterapia funciona sobre parámetros según los cuales es posible influenciar el comportamiento humano haciendo escuchar algunos tipos particulares de sonidos.

### La matemática como descripción del Universo

David Hilbert (1862-1943), matemático alemán de Königsberg, en Prusia, estudió y trabajó en Alemania, en particular en Göttingen, también viajando mucho por el mundo. Además de contribuir en los campos de la teoría de los números algebraicos, de análisis funcional, de diversos argumentos de física matemática y del cálculo de las variaciones es conocido por una obra fundamental de la geometría "Grundlagen der Geometrie" (Fundamentos de la Geometría). En ella refunda toda la geometría basándose en el método axiomático. Tal trabajo fue valioso porque, aunque el método deductivo había sido aplicado desde los tiempos de Euclides, la sistematización lógica de la geometría resultaba hasta entonces incompleta, conteniendo muchos supuestos tácitos, muchas definiciones privadas de significado o tautológicas y diversos defectos desde el punto de vista lógico y formal.

**En particular, el Sistema de Hilbert considera tres principios primitivos, seis relaciones indefinidas y veintiún axiomas de los cuales deduce todas las propiedades de los cuerpos geométricos.**

El fue una de las figuras más influyentes de su tiempo y en su honor hoy se llaman "espacios de Hilbert" a los espacios de infinitas dimensiones. Famosas fueron las veintitrés "cuestiones", esto es, los problemas no resueltos que dejó en herencia a los matemáticos modernos y que han estimulado importantes desarrollos del pensamiento matemático del siglo XX.

### Los sabores y los olores

Por lo tanto, parecería posible codificar el sentir, el ver, el percibir en general a través de veintidós tipos de parámetros fundamentales.

¿Cuántos tipos de sabores o gustos existen, o mejor, cuántos sabores sabríamos groseramente definir? Mientras que el primer tipo de clasificación se basa en las características químicas y físicas de las variadas materias aromáticas, naturales y sintéticas, el segundo tipo implica una clasificación según el tipo de olor, prescindiendo de la volatilidad, de la persistencia y del efecto que cada singular materia prima confiere a un perfume.

La primera clasificación útil de este género fue publicada en 1865 por el gran perfumista Eugene Rimmel y prevé una subdivisión en 18 grupos de olores de base. En 1920, en cambio otro perfumista, R. Ceberlaud elaboró un esquema con 45 grupos, diferenciando incluso también entre un grupo y otro.

Es bastante probable que los olores fundamentales sobre los que se construirían todos los otros sean efectivamente veintidós y el 22 sería "ningún olor", representaría el arquetipo que contiene todos los otros veintiuno.

### La fragancia y los colores

¿Qué perfumes se adaptan a un cierto estado de ánimo? Los colores no son sino la visualización de los sentimientos. Así como es el caso del sentido del olfato, también la percepción del color está estrechamente conectada con el sistema límbico. Por lo tanto, cuando se concentra sobre un cierto color, por ejemplo el rojo ardiente, se percibe la extraordinaria energía que emana de ese color. Por otro lado, un azul oscuro y profundo produce un fuerte efecto calmante. La preferencia de color pone en evidencia las condiciones de la esfera emotiva, por ejemplo, los sentimientos y los estados de ánimo. El hecho es que los perfumes y los colores son procesados por el mismo centro cerebral (el sistema límbico), resulta evidente que debe haber relación entre color y olor.

### El lenguaje

El conocido rabino Eliphas Levi, en las cartas dirigidas al barón Spedalieri, sobre la base del estudio de la Kabbala hebrea, intenta dar un significado a las 22 letras del alfabeto hebraico, la lengua que el Señor y Dios de Abraham ha dado a su pueblo. El estudioso no puede, inconscientemente, hacer menos que asignar sensaciones arquetípicas a cada letra, en un primer intento de racionalizar, de algún modo, los simbolismos en base a lo que alberga en su inconsciente.

- |     |        |                  |
|-----|--------|------------------|
| 1.  | Aleph  | Padre            |
| 2.  | Beth   | Madre            |
| 3.  | Ghimel | Naturaleza       |
| 4.  | Daleth | Autoridad        |
| 5.  | He     | Religión         |
| 6.  | Vau    | Libertad         |
| 7.  | Dzain  | Propiedad        |
| 8.  | Cheth  | Distribución     |
| 9.  | Theth  | Prudencia        |
| 10. | Iod    | Orden            |
| 11. | Caph   | Fuerza           |
| 12. | Lamed  | Sacrificio       |
| 13. | Mem    | Muerte           |
| 14. | Num    | Reversibilidad   |
| 15. | Samech | Ser Universal    |
| 16. | Gnain  | Equilibrio       |
| 17. | Phé    | Inmortalidad     |
| 18. | Tsade  | Sombra y Reflejo |
| 19. | Koph   | Luz              |
| 20. | Resch  | Gratitud         |
| 21. | Shin   | Potencia Total   |
| 22. | Thau   | Síntesis         |

Levi continúa así en sus diez lecciones sobre la Kabala:

*“La idea expresada por medio de los números y de las letras son una realidad incontestable.*

*Esta idea se conecta y concuerda como los números mismos. Se continúan lógicamente de uno a otro.*

*El hombre es hijo de la mujer, pero la mujer sale del hombre como el número de la unidad.*

*La mujer ilumina la naturaleza, la naturaleza revela la autoridad, crea la religión que sirve de base a la libertad y se somete al hombre maestro de sí mismo y del Universo, etc.*

*Procúrese un mazo de Tarot y dispóngalo en dos series de diez cartas alegóricas numeradas del uno al veintiuno.*

*Verán todas las figuras que aclaran las letras*

*En cuanto a los números del uno al diez, encuentran la explicación, repetida cuatro veces, con el símbolo del bastón, o cetro del padre, la copa de las delicias de la madre, la espada o las luchas del amor y el dinero o la fecundidad.*

*El Tarot está en el libro jeroglífico de los treinta y dos senderos, y su explicación breve se encuentra en el libro atribuido al patriarca Abraham que se llama Sepher Jezirah.*

*El sabio Court de Gebelin intuyó primero la importancia del Tarot, que es la gran llave de los jeroglíficos hieráticos. Se encuentran los símbolos y los números en la profecía de Ezequiel y de San Giovanni.*

*La Biblia es un libro inspirado pero el Tarot es el libro inspirador. Así es también llamada la rueda de la vida, el tarot y Torá. Los antiguos Rosa Cruces lo conocían y el marqués de Suchet habla en su libro sobre los iluminados... Court de Gebelin había visto en las veintidós llaves del Tarot la representación de los misterios egipcios y atribuye la invención a Hermes, o Mercurio Trismegisto, que fue también llamado Thaut o Thoth.*

*Es cierto que los jeroglíficos del Tarot se encuentran en antiguos monumentos de Egipto; lo cierto es que los signos de este libro trazados en complejas sinopsis sobre estelas o planchas de metal similares a la tabla isiaca del Bembo, eran reproducidas separadamente en piedras grabadas o en medallas que, más tarde, serían convertidas en amuletos y talismanes.*

*Se separaban así las páginas del libro infinito en sus diversas combinaciones, para reunir las, transportarlas y disponerlas de un modo siempre nuevo, para obtener los oráculos inagotables de la verdad. "*

Interpretar el verdadero significado de los arquetipos puede ser arduo y dar una unívoca interpretación no influenciada por las propias creencias, puede ser arduo e igualmente complicado.

Así muchos se han aventurado en la interpretación simbólica de los arquetipos, en la que muchas similitudes pueden ser erradas y se comprende cómo no es posible, en realidad representar un arquetipo con un símbolo.

Donde esta imprudencia se cometió, surgen las diferencias.

Para darse cuenta es suficiente comparar esta tabla de los 22 senderos con la interpretación del Rabino Levi. (<http://www.taote.it/menu.htm>)

TABLA DE LOS 22 SENDEROS					
Aleph	El iniciado	1	A	1	El Mago
Beth	Magia	2	B	2	La Puerta del Santuario
Ghimel	Procedimiento	3	G	3	Isis de Urania
Daleth	Autoridad	4	D	4	La Piedra Cúbica
Hé	Religión	5	E	5	
Vau	Libertad	6	V - U	6	Los Dos Caminos
Zain	Maestría	7	Z	7	El Carro
Chet	Equilibrio	8	CH - H	8	La Justicia
Teth	Prudencia	9	TH	9	El Ermitaño
Lod	Destino	10	I - Y	10	La Rueda
Caph	Manipulación	11	C - K	20 - 500	La Fuerza
Lamed	Perdón	12	L	30	El Sacrificio
Mem	Transmutación	13	M	40 - 600	La Muerte
Num	Combinaciones	14	N	50 - 700	La Templanza
Samech	Contrastar	15	S - X	60	El Diablo
Ain	Experiencia	16	O	70	La Torre
Phé	Karma	17	P PS - F - PH	80 - 800	Las Estrellas
Tsadé	Sombra	18	T - S	90 - 900	La Luna
Koph	Luz	19	Q	100	El Sol
Resh	Retorno	20	R	200	La Resurrección
Shin	Síntesis	21	S - SH	300	La Corona de los Magos
Tau	Potencialidad	22	T	400	El Loco

Esta errada interpretación se verifica porque el arquetipo construye una sensación, la sensación da origen a un símbolo que se representa con un diseño.

Ahora, la sensación puede remontarse al arquetipo de partida sin temor a errores, pero se comprende rápido que si analizamos la última tabla y tomamos la correspondencia entre la letra hebrea y su significado, se trata de palabras que no coinciden con las sensaciones.

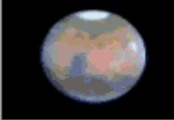

















Por ejemplo, la letra Koph corresponde a Luz. Pero Luz no es una sensación. En realidad Luz no es una sensación, el arquetipo da una sensación que proporciona la imagen de la luz en nuestro cerebro.

Por lo tanto, una imagen no es una sensación.

Retornar al arquetipo no es fácil, porque ver la luz es diferente según cada cultura.

El verdadero sentido corresponde a la letra Koph no es "luz" sino es "percibir la sensación de la luz" y reflexionar sobre lo que se está experimentando.

La confusión, de hecho, es grande cuando nuestra cultura intenta interpretar los arquetipos: los arquetipos no deben interpretarse, deben ser percibidos.

PLANETAS	MARTE	SATURNO	PLUTÓN	LUNA	JÚPITER	TIERRA
ARCÁNGEL	<b>Camael</b> "Mano derecha de Dios"	<b>Binael</b> "Visión de Dios"	<b>Israel</b> "Ayuda de Dios"	<b>Gabriel</b> "Obra de Dios"	<b>Hesediel</b> "Favor de Dios"	<b>Uriel</b> "Luz de Dios"
FUNCIONES	Administrador de la Justicia PRINCIPADOS	Ordenador del Universo TRONO	Dominador de lo oculto y misterioso SUBTERRÁNEO	Intuición, creatividad, nacimiento ÁNGEL	Riqueza y bienestar DOMINACIÓN	Regente de la Tierra - paz HUMANIDAD
SEPHIROT	<b>GEBURAH</b>	<b>BINAH</b>	<b>(SUBTERRA)</b>	<b>YESOD</b>	<b>HESED</b>	<b>MALKUTH</b>
NÚMEROS	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>5</b>
IMÁGENES						
GLIFO						
SÍMBOLOS	ACTIVIDAD Energía Vitalidad Inventiva	CONCRECIÓN Raíces Concentración Focalización	SEXUALIDAD Potencia Vida - muerte Secreto	EMOTIVIDAD Creatividad Fluidez Adaptabilidad	PROSPERIDAD Nutrición Crecimiento Felicidad	CENTRALIDAD Concreción Confianza Poder
ÓRGANOS	SANGRE	HUESOS	GENITALES	RIÑONES	HÍGADO	ESTÓMAGO
CHAKRA	MULADHARA		SVADISHTAHANA		MANIPURA	
ELEM. YOGA	TIERRA (materia)		AGUA		TIERRA (materia)	
ELEMENTOS MTC	MADERA		AGUA		TIERRA (espiritual)	
COLORES						
NIVELES	<b>EMO PSICHE</b>	<b>OSTEO PSICHE</b>	<b>GENITO PSICHE</b>	<b>URO PSICHE</b>	<b>EPATO PSICHE</b>	<b>GASTRO PSICHE</b>
MERIDIANOS	Maestro del Corazón	Riñón	Triple recalentador	Vejiga	Hígado Vesícula Biliar	Bazo-páncreas Estómago
SIGNO DEL ZODÍACO	<b>ARIES</b> <b>Yang</b> Fuego - Cardinal	<b>CAPRICORNIO</b> <b>Yin</b> Tierra - Cardinal	<b>ESCORPIO</b> <b>Yin</b> Agua - Fijo	<b>CÁNCER</b> <b>Yin</b> Agua - Cardinal	<b>SAGITARIO</b> <b>Yang</b> Fuego - Mutable	<b>TAURO</b> <b>Yin</b> Tierra - Fijo
METALES	HIERRO	PLOMO	BARIO	PLATA	ESTAÑO	ANTIMONIO

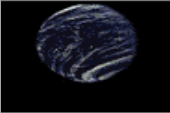


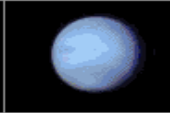
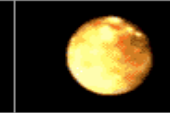





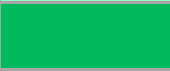
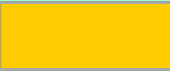
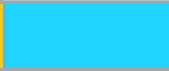
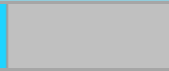




Un ejemplo de este tipo de confusión lo tenemos en la tabla anterior y en la siguiente, donde decenas de culturas buscan insertarse para encontrar un hilo común que lleve a la interpretación de los arquetipos. (<http://raphaelproject.com/home.htm>).

Repito:

**No se interpretan los arquetipos pero están para proporcionar la interpretación.**

Es a través de ellos que se interpreta el Universo, y no al contrario.

PLANETAS	VENUS	SOL	HERMES	MERCURIO	NEPTUNO	URANO
ARCÁNGEL	<b>Haniel</b> "Gloria de Dios"	<b>Michael</b> "Parcido a Dios"	<b>Raphael</b> "Sanador de Dios"		<b>Asariel</b> "Legado de Dios"	<b>Ratziel</b> "Legado de Dios"
FUNCIONES	gobierna amor-armonía PRINCIPADOS	combate el mal ARCÁNGEL	sanador celestial VIRTUD		gobierna (EXTRATERRESTRE)	conoce el secreto QUERUBIN
SEPHIROT	<b>NETZACH</b>	<b>TIPHERET</b>	<b>HOD</b>		<b>(DAAT)</b>	<b>HOKMAH</b>
NÚMEROS	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>9</b>
IMÁGENES						
GLIFO						
SÍMBOLOS	<b>AMOR</b> Belleza Armonía Afectividad	<b>CORAJE</b> Voluntad Autodeterminac° Fuerza	<b>CONTACTO</b> Relación Cambio Comunicación	<b>EXPRESIÓN</b> Verdad Inteligencia Transmutación	<b>INTUICIÓN</b> Sensibilidad Sensitividad Contemplación	<b>SABIDURÍA</b> Conciencia Sabiduría Trascendencia
ÓRGANOS	<b>CORAZÓN</b>	<b>TIMO</b>	<b>PULMONES</b>	<b>GARGANTA</b>	<b>HIPÓFISIS</b>	<b>ENCÉFALO</b>
CHAKRA	<b>ANAHATA</b>		<b>VISHUDDHA</b>		<b>AJNA</b>	<b>SAHASRARA</b>
ELEM. YOGA	<b>AIRE</b>		<b>ÉTER</b>		<b>MAHA TATTVA</b>	
ELEMENTOS MTC	<b>FUEGO (espiritual)</b>		<b>METAL</b>		<b>TODOS</b>	
COLORES						
NIVELES	<b>CARDIO PSICHE</b>	<b>INMUNO PSICHE</b>	<b>PNEUMO PSICHE</b>	<b>LARINGE PSICHE</b>	<b>ENDOCRINO PSICHE</b>	<b>NEURO PSICHE</b>
MERIDIANOS	Corazón	Pulmón	Intestino grueso	Intestino delgado	Vaso concepción	Vaso gobernador
SIGNO DEL ZODÍACO	<b>LIBRA</b> <b>Yang</b> Aire - Cardinal	<b>LEO</b> <b>Yang</b> Fuego - Fijo	<b>GEMINIS</b> <b>Yang</b> Aire - Mutable	<b>VIRGO</b> <b>Yin</b> Tierra - Mutable	<b>PISCIS</b> <b>Yin</b> Agua - Mutable	<b>ACUARIO</b> <b>Yang</b> Aire - Fijo
METALES	<b>COBRE</b>	<b>ORO</b>	<b>MERCURIO</b>	<b>MERCURIO</b>	<b>ALUMINIO</b>	<b>ZINC</b>

En realidad nosotros trabajamos cotidianamente con los arquetipos, pero es nuestro inconsciente el que lo hace sin decir nada, totalmente en background, si así se puede decir.

### LOS OPERADORES GEOMÉTRICOS Y LA VISIÓN GEOMÉTRICA DEL UNIVERSO DE PLATÓN

La matemática es un óptimo lenguaje científico, altamente especializado, puede describir muy bien las variables de la Realidad Virtual universal, esto es, las cosas que cambian; mientras que no es capaz de describir la Realidad Real, es decir lo que permanece siempre igual a sí misma. Mientras que las cosas

que cambian pueden ser tantas, aquellas que permanecen siempre igual a sí misma es una sola: es la Realidad Real y obviamente no puede existir sino una sola. En realidad, si la Realidad Real fuera dos, entre las dos realidades estaría la No Realidad: pero como la No Realidad **NO ES**, la Realidad Real será una sola.

A parte de los espacios de Hilbert, existen solo cuatro operadores geométricos fundamentales que permiten simular las variaciones (movimientos) que un objeto puede experimentar en nuestro Universo. Está bien recordar que el cambio de un objeto corresponde un cambio de información, por eso los cuatro operadores que describen (dibujan) el cambio de un objeto, o mejor, su variación fundamental, representan un lenguaje .Si expresamos este lenguaje con la geometría diremos que existe:

- -La rotación de un lugar de puntos alrededor de un eje.
- -La traslación de un lugar de puntos lejos de un eje.
- -La contracción de un lugar de puntos alrededor de un eje.
  
- -La inversión de un lugar de puntos sobre un eje.

Estos operadores geométricos son válidos para tres ejes, Energía, Espacio y Tiempo, así en nuestro Universo hay en total 12 posibilidades principales de modificar una información virtual. También existen otras operaciones, las tres primeras anteriores cambian de signo, esto es:

- -La antirotación (rotación en sentido opuesto) de un lugar de puntos alrededor de un eje.
- -La antitranslación (traslación en sentido opuesto) de un lugar de puntos lejos de un eje
- -La expansión de un lugar de puntos alrededor de un eje.

<http://sauron.mat.unimi.it/~alzati/Geometria Computazionale 98-99/apps/geocomp/index.htm>

Ellos (que en total son 7) se consideran para los ejes de Energía, Espacio y Tiempo constituyen un total de **21 operadores arquetípicos**. Existe, en realidad, una sola posibilidad de inversión de un lugar de puntos sobre un eje porque de un objeto cualquiera es posible tener una sola imagen especular, no dos. Resumiendo, en pocas palabras, no existe el anti-operador de la inversión de un lugar de puntos, mientras existan los anti-operadores de los otros tres operadores.

Obviamente queda excluido de estos 21 el operador número 22, **la inmovilidad** (falta de variación) está compuesta también por la suma algebraica de todos los otros.

Éste último operador sería simbólicamente representado como el arquetipo de todos los arquetipos.

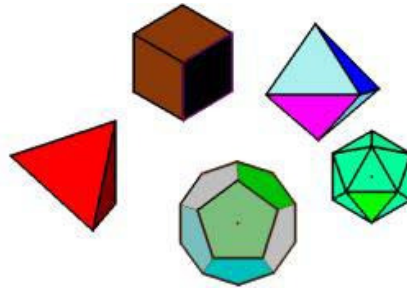
De esta disquisición geométrica aparece claro que en realidad los verdaderos, los principales arquetipos son doce más uno, esto es, los primeros cuatro aplicados a tres ejes fundamentales, los otros son sólo variaciones de signo , y si así se puede decir, de un arquetipo original, causante de la existencia del dualismo en el Universo Virtual en el que estamos inmersos. Una de las características fundamentales de la virtualidad es la presencia del dualismo, el que no es otra cosa que una representación de la apariencia, no una realidad física.

Es sobre este punto en que se basa el error cometido por algunos de considerar doce arquetipos en lugar de veintiuno (o viceversa), como veremos después.

El verdadero significado de los números 12 y 21 depende del dualismo universal, que es el único responsable de esta aparente ambigüedad que, sobre todo en el mundo esotérico, ha confundido las ideas de quienes intentaron una racionalización de esta materia.

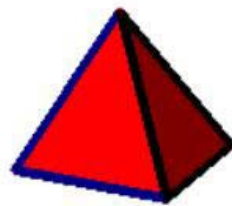
Si el significado profundo del arquetipo está presente dentro de nosotros, no debemos buscarlo en los libros porque se presentará cuando lo busquemos. Parece que poniéndonos a reflexionar, se puede conseguir, independientemente de la cultura de cada uno, siempre la misma concepción del arquetipo. Por ejemplo, Platón geometriza arquetípicamente el espacio a través de la utilización de las formas puras de la geometría euclidiana y el resultado es, por lo menos, desconcertante incluso para los matemáticos actuales.

## LOS SÓLIDOS PLATÓNICOS



Platón sostiene que el Universo puede ser descrito a través de formas geométricas simples, de las que derivan todas las otras: nosotros las llamaremos plantillas (modelos). En particular cuatro sólidos geométricos representarían los cuatro elementos alquímicos fundamentales.

El primer sólido en ser considerado por Platón es el tetraedro que representaría **el fuego**.



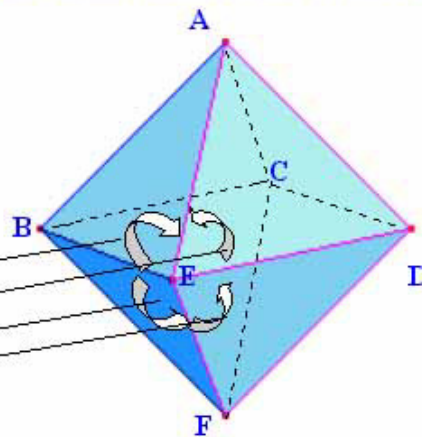
El segundo sólido que Platón toma en consideración es el octaedro:

“la seconda figura poi si forma degli stessi triangoli, riuniti insieme in otto triangoli equilateri, in modo da fare un angolo solido di quattro angoli piani: e ottenuti sei angoli siffatti, il secondo corpo ha così il compimento Questa seconda figura, forma dell'aria, è quella dell'ottaedro.

Sei angoli siffatti  
e  
otto facce triangolari .



Quattro angoli  
piani formano  
un angolo solido



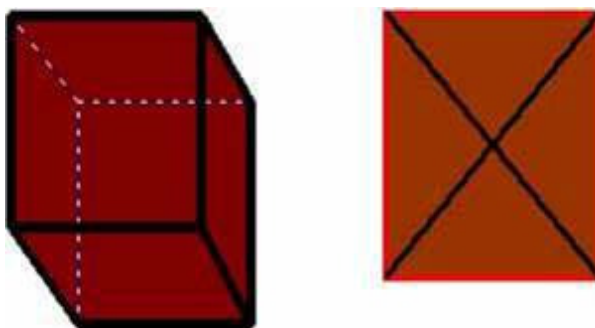
“la segunda figura se forma de los mismos triángulos, se unen ocho triángulos equiláteros, y se obtiene un ángulo sólido a partir de cuatro ángulos planos y al obtener seis de tales ángulos se completa el segundo cuerpo. Esta segunda figura, figura **del aire** es el octaedro”.

El tercer sólido a continuación, está formado por ciento veinte triángulos ensamblados y por doce ángulos sólidos rodeados a la vez de cinco triángulos equiláteros planos y con veinte triángulos equiláteros por base. Esta tercer figura, la **del agua**, es el icosaedro regular y como cada cara es un triángulo equilátero compuesto de seis triángulos rectángulos escalenos, el icosaedro resulta así compuesto de 120 elementos, de manera similar al octaedro de 48 y al tetraedro de 24. Como se puede notar, el triángulo rectángulo escaleno constituye la base de las tres figuras descritas, lo que explica por qué fuego, aire y agua pueden generarse uno al otro, mientras que no puede ser así con el cuarto elemento, **la tierra** a la que se le atribuirá como base la figura del triángulo rectángulo isósceles. Pero el

triángulo isósceles generó la naturaleza de la cuarta especie (esta cuarta figura que representa la tierra, es el cubo) componiéndose de cuatro triángulos isósceles con los ángulos rectos que se juntan en el centro, de modo de formar un cuadrado: seis de estos cuadrados se conectan entre sí formando ocho ángulos, cada uno de los cuales deriva de la combinación de tres ángulos planos rectos y la figura del cuerpo resultante deviene cúbica, con una base de seis tetraedros equiláteros planos. **Es importante el pasaje del Timeo (XI-XII) en el que son descritas las razones asociaciones entre la forma y la especie y sus posibles modos de transformaciones recíprocas, ya que representa uno de los más significativos paradigmas de las figuras en la ciencia:**

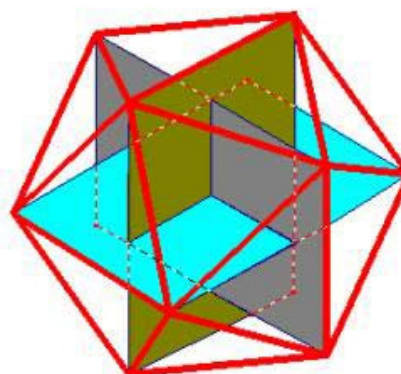
*“Y a la tierra le damos la figura cúbica: porque de las cuatro especies la tierra es la más inmóvil, y de los cuerpos el más moldeable. Y es sobretodo necesario que tal sea el cuerpo que tiene la base más sólida. Ahora, de los triángulos puestos al principio es más sólida naturalmente, la base de aquellos que tienen lados iguales que la de aquellos que tienen lados desiguales y en cuanto a las figuras planas que componen cada una de las clases de triángulos, el tetraedro equilátero, tanto en las partes como en el todo, está necesariamente más firmemente asentado del triángulo equilátero...y después al agua la forma menos móvil de las otras, y del aire la intermedia, y así el cuerpo más pequeño al fuego, el más grande al agua, y el intermedio al aire, y además el más agudo al fuego, el segundo por agudeza al aire y el tercero al agua...de todas estas formas la que tiene el menor número de bases es la más móvil por naturaleza porque es la más afilada y en cada una de sus partes la más aguda de todas, y es también la más ligera, siendo construída por el menor número de las partes iguales, así la segunda tiene en segundo grado todas estas cualidades, y en tercer grado la tercera. Sea pues conforme a recta y verosímil razón la figura de la pirámide elemento y germen del fuego, decimos la segunda por generación a la del aire y la tercera a la del agua. Y todos estos elementos debemos concebirlos así pequeños que ninguna de las partes simples de alguna especie puede ser vista por nosotros por su pequeñez, pero reuniéndose muchas juntas, se ve su masa. En cuanto a las relaciones de los números, de los movimientos y de las otras propiedades, el Demiurgo, después de haber ejecutado estas cosas con exactitud, hasta que lo permitió la naturaleza de la necesidad espontánea o persuadida, colocó por todas partes la proporción y la armonía.*

*“La tierra encontrándose con el fuego y fundida por la agudeza de él, se trasladaría aquí y allá... por que no podría nunca pasar a otra especie. Pero el agua, disgregada del fuego y también del aire, puede darse que, recomponiéndose resulte un cuerpo de fuego o dos de aire. Y si el aire está en disolución, de los fragmentos de una sola de sus partes pueden nacer dos cuerpos de fuego... Y viceversa, dos cuerpos de fuego se recomponen en una sola especie de aire. Y si el aire está excedido por dos partes y medio de aire, se compondrá una parte entera de agua.”*

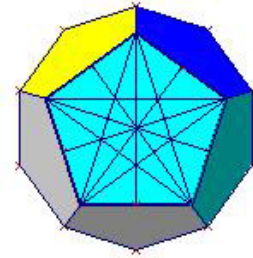


Todo esto resulta comprensible teniendo en cuenta que, con el número de caras del icosaedro, forma del agua, es posible componer dos octaedros, forma del aire, y un octaedro, forma del fuego, y además que, con las caras del octaedro, se pueden componer dos tetraedros.

*“Quedaba una quinta combinación y el Demiurgo la utilizó para decorar el Universo”*



De esta quinta figura nada más se lee en el Timeo; el dodecaedro está asociado entonces a la imagen del Universo entero, origen de la **quinta esencia** e imagen de la perfección, ya que más que los otros poliedros regulares, según la teoría pitagórica, se acerca a la esfera. La idea de que esta figura es aquella que más se acerca a la perfección por la mayor aproximación a la forma de la esfera, es sinónimo de perfección y verdad ya que, siempre es igual a sí misma desde cualquier punto de vista que se la observe, es, en efecto, utilizada por Platón en el diálogo del Fedón (11 ob-11oc).



<http://www2.polito.it/didattica/polymath/htmlS/argoment/Matematicae/Giugno 03/Cap4.html#23up>

Por lo tanto también Platón cree “arquetípicamente” que el Universo es representado utilizando el número 12.

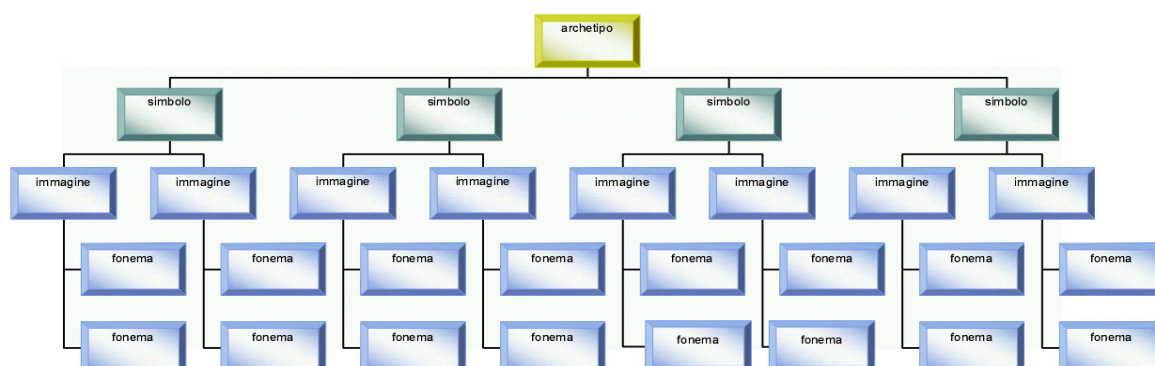
### CÓMO EVITAR COMETER ERRORES

Un arquetipo, a través de la emoción, produce diferentes símbolos, todos los cuales, surgidos del mismo origen, tendrán el mismo significado. Así cada símbolo dará, a través del color, imágenes diversas, las que a su vez, producirán diferentes fonemas.

Es así fácil demostrar que, cualquiera sea el resultado fonémico final, él, si volvemos hacia atrás, proporcionará uno y sólo un símbolo que a su vez, dará uno y sólo un arquetipo de partida. Para dar un ejemplo clásico de nuestros días, existen una centena de crop circle trazados en los campos de granos ingleses a los que nadie sabe darle una explicación.



Si bien los crop de circle auténticos deberían tener todos un sólo significado: serían símbolos que vendrían ser representados por diferentes diseños, pero todos con un único arquetipo inspirador. Centenas de glifos que significarían una sola cosa. (Vedi anche "Il significato archetipico dei crop circle" <http://www.ufomachine.org>)



Aunque en principio, el mismo fonema pudo crear millones de expresiones verbales, todas tienen el mismo significado inconsciente, esto es, se leen desde el inconsciente como si tuvieran el mismo significado. El mismo arquetipo se transforma en cada persona y dependiendo de la cultura personal, en diferentes símbolos. Cuando, partiendo de la verbalización, se intenta recorrer el camino inverso a la búsqueda del arquetipo original, interviene la propia cultura cometiendo un error nuevamente.

Para mayor claridad doy un ejemplo práctico.

Partamos de un arquetipo que deba dar idea de energía y admitamos que él desarrolla, en el "Sujeto A" la formación de un color, el amarillo (color del sol y de la llama). Si volvemos hacia atrás, a la visualización de la llama (el ícono), al simbolismo, puedo decir que la llama recuerda el "calor". En este punto interviene la experiencia del sujeto, el que, dependiendo de los recuerdos que tenga, asociará la llama a la familia, al hogar (fogón) doméstico, a la vez que ha sufrido una quemadura, al momento en que tuvo fiebre, a la vez en que ha visto al Espíritu Santo, y así, sucesivamente, perderá la huella para regresar al arquetipo generador.

El error, evidentemente viene como consecuencia del recuerdo de las propias experiencias, las que son estrictamente asociadas a las imágenes recordadas.

¡ATENCIÓN! No es la imagen recordada retrotrayéndose que trae a los arquetipos, pero sí la sensación experimentada la primera vez, durante la visión o visualización de la llama.

Es necesario que el sujeto se remita a las mismas condiciones en las que el arquetipo le proporcionó la imagen de la llama y es necesario que reviva las sensaciones que ha experimentado cuando vio la llama. No es de hecho importante el ícono de la llama percibida o recordada, pero la sensación evocada por el ícono corresponde al símbolo que la ha formado.

La imagen es un subproducto del arquetipo, pero la emoción es lo más cercano al arquetipo mismo, es el primer subproducto del arquetipo y lo más similar.

La reevocación de la sensación produce dentro de nosotros un efecto inmediato que reproduce el mismo estado de ánimo que ha sido provocado la primera vez que la llama apareció en nuestra mente, que nos devuelve a las mismas condiciones y haciéndonos así revivir la sensación, y, permitiéndonos formarnos una opinión sobre lo que pasó y por qué. En términos prácticos, cualquiera que mire el diseño de un crop de circle, no debe mirar el diseño en sí, no dirá nada relacionado con su experiencia de vida: debe poner atención a la sensación que experimenta cuando mira el glifo. ¡Qué piensa, qué vive dentro de sí, qué sensación tiene! Esa sensación lo llevará a la verdadera fuente, a la verdadera respuesta y al verdadero significado del crop que está mirando.

Croiset, conocido personaje suizo dotado de una fuerte capacidad paranormal, cuando colaboraba con la policía para encontrar cadáveres de personas desaparecidas tenía simplemente en su mano un objeto de ellas, experimentaba aquella "sensación"?



La sensación lo ponía en contacto directo con el mundo de los arquetipos, esto es con el verdadero modo de ver la realidad real, de la que depende la realidad virtual. <http://www.skepsis.nl/croiset.html>  
Sin necesidad de incomodar a los videntes debería decir que la mayor parte de nuestros verdaderos científicos son videntes porque han “probado” la “sensación “cuando han estado por descubrir algo nuevo. Entonces, ¿decir que para llegar a un descubrimiento, por grande o pequeño que sea, fue el estudio, el trabajo experimental? No es cierto! Se trata de otra cosa, de poner en contacto el propio ser con el Universo, se trata de vivir la sensación que algo provoca dentro de nosotros. Si este proceso es correctamente conducido, si comprende qué es lo que ha provocado la sensación, es decir, se pone en sus manos un trozo del Universo.

La utilización de los arquetipos y el conocimiento de los símbolos que surgen de él son la base de la comprensión del todo-

¿Qué quiero decir?

Quiero decir que, si conozco los arquetipos, si conozco también el tipo de símbolo que surge de él, puedo interpretar correctamente “la matriz de partida”.

Analizando el comportamiento: Si alguien me agrediera verbalmente debo comprender lo que ha hecho dispararse la agresión verbal porque así podré comprender qué ha fastidiado a mi interlocutor a nivel inconsciente, sin enredarme por una banal agresión verbal que aparece totalmente inmotivada y fuera de lugar.

Por esto, a nivel de la Programación Neurolingüística debo verificar cómo el interlocutor que está enfrente de mí se ha movido tratando de ver qué movimientos ha hecho su cuerpo. Sus movimientos son imaginarios y él es como una marioneta en manos de un titiritero que mueve los hilos. Los hilos son movimientos del inconsciente y parcialmente controlados por el subconsciente.

Debo conseguir transformar sus movimientos (diseños en el espacio) en símbolos y comprender qué arquetipos han dado vida a tales símbolos.

Sólo así sabré qué quería comunicarme el interlocutor realmente, independientemente de lo que se ha dicho y sabré aquello que ni siquiera él llega a comprender de sí mismo.

El símbolo gráfico, el movimiento, el sonido o el color que son comunicados, deben ser leídos arquetípicamente, pero, ¿cómo hacerlo?

Muchas culturas tienden inconscientemente a simbolizar los arquetipos a través de la forma.

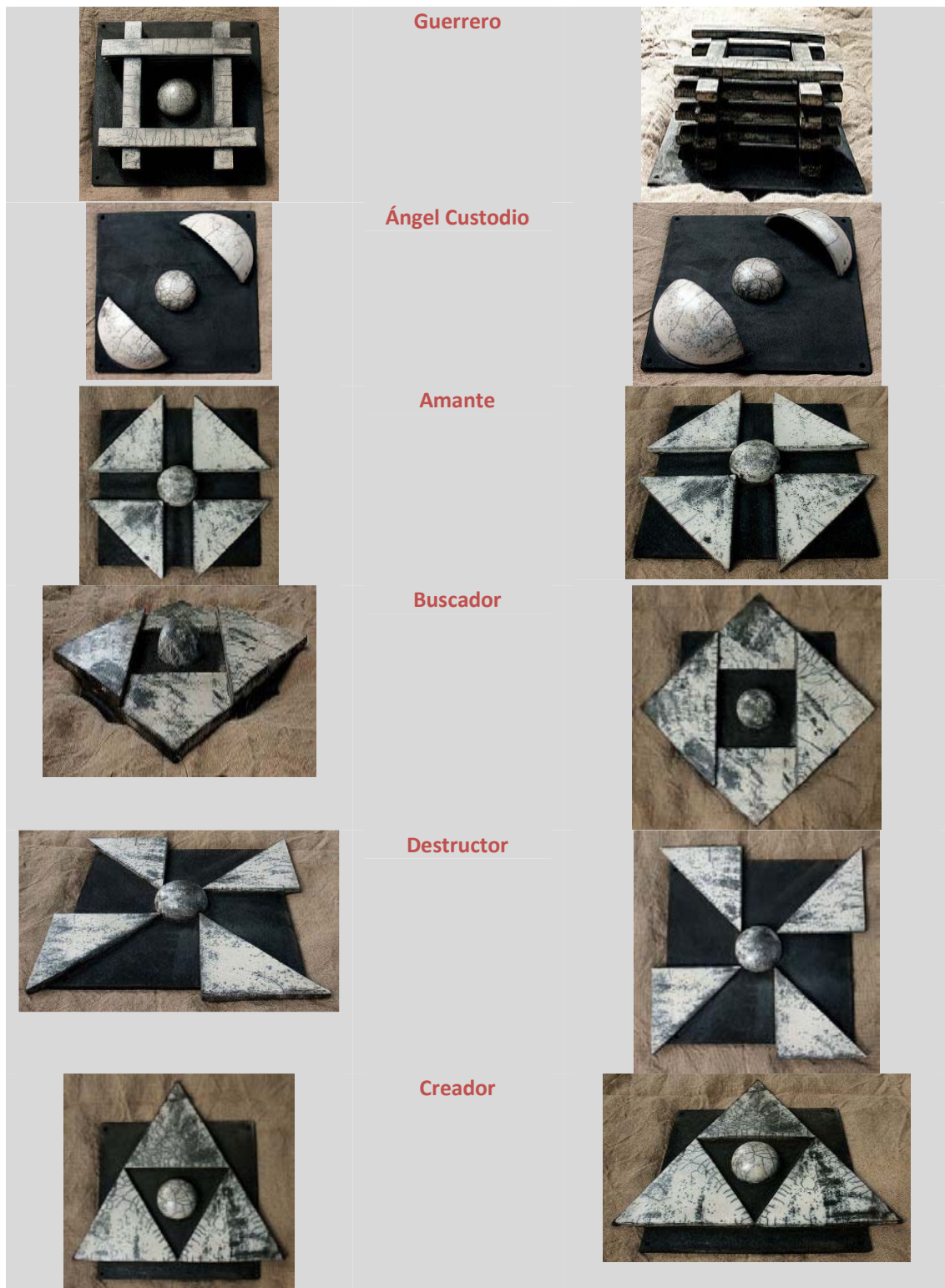
Este proceso, por un lado es una banalización del concepto de arquetipo y por otro muestra que una relación entre símbolo y forma existe verdaderamente y que la relación entre arquetipo y símbolo es de tal manera inconsciente que supera cualquier barrera cultural.

Para dar un ejemplo banal, la cultura Reiki considera los arquetipos de la personalidad en número de doce y los define a través de formas precisas. (<http://www.reiki.it/Intensivo.php>)

- |             |             |               |                   |
|-------------|-------------|---------------|-------------------|
| 1- INOCENTE | 2- HUÉRFANO | 3- GUERRERO   | 4- ANGEL CUSTODIO |
| 5- AMANTE   | 6- BUSCADOR | 7- DESTRUCTOR | 8- CREADOR        |
| 9- SOBERANO | 10- MAGO    | 11- SABIO     | 12- LOCO          |

De los cuales seguidamente se muestran algunas elaboraciones gráficas:





En el libro titulado “DESPERTAR EL HÉROE DENTRO DE NOSOTROS. Doce arquetipos para encontrarnos a nosotros mismos” de Carol S Pearson, Editorial Astrolabio , dice que dentro de nosotros hay doce imágenes , las que son activadas en varios momentos de nuestro camino psicológico y a los cuales corresponden modos de pensar , de ver el mundo, de comportarse . Comprender esto significa aferrar los límites y posibilidades de los propios modelos del mundo y de la propia identidad y comprender mejor, en las relaciones personales, enfrente de quiénes estamos.



A través de estas imágenes, la grafología tiene la capacidad de analizar las personalidades humanas fundamentales. ¿Cuáles son estas imágenes?

Las habituales: El inocente, El Huérfano, El Guerrero, El Ángel Custodio, El Buscador, El Destructor, El Amante, El Creador, El Soberano, El Mago, El Sabio y El Loco.

Para otro tipo de cultura (Escuela de Ascensión Global), las cosas serían de modo diferente. (<http://digilander.libero.it/sdag.ingo/home.htm>).

*Existen 18 Holgramas/Arquetipos que caracterizan a la humanidad en su conjunto. Cada persona incorpora en sí, a partir del nivel 3000, aquel holograma particular que caracteriza en modo particular la propia persona. Cada holograma caracteriza una particularidad humana. En realidad, cada persona tiene un holograma en particular y todos los otros como hologramas secundarios en un orden preciso. Durante la ascensión se incorpora primeramente un holograma y después, una vez completada la incorporación del propio holograma principal, se incorporan lentamente los otros hologramas, de modo de desarrollar seres humanos siempre más perfectos y completos. Tales hologramas permiten incorporar de manera verdadera y pura las características asociadas a ellos que de cualquier modo cada uno de nosotros tiene ya en sí, pero que no son expresadas de manera completa y pura. He aquí, los 18 hologramas y las respectivas características principales. Nadie sino Dios y nosotros mismos, puede saber con certeza nuestro holograma, aunque dicho holograma sea fácilmente reconocible por las personas que conocemos bien. Los números dados a los distintos hologramas son solamente por comodidad. No hay ningún orden de importancia. Los hologramas en lila están conectados a la energía femenina, y los azules están relacionados a la energía masculina.*

### Tipología

1. **INTELLECTUAL:** ama estudiar y aprender muchas cosas
2. **SOCIABLE:** ama conocer muchas personas
3. **FILÓSOFO:** Le gusta hacer preguntas sobre la realidad para comprenderla
4. **NATURALISTA:** Ama estar en contacto con la naturaleza
5. **PACÍFICO:** Ama tener una vida tranquila
6. **HUMANISTA:** Ama tener encuentros humanos profundos
7. **SINCERO:** Ama decir la verdad en cada ocasión
8. **ESPONTÁNEO:** Ama ser él mismo en cada circunstancia
9. **OCURRENTE:** le gusta bromear acerca de todo
10. **DEPORTISTA:** Ama dedicarse a formar su cuerpo
11. **PRUDENTE:** Ama confiar sólo en lo que conoce bien
12. **INOCUO:** Ama no hacer mal a nadie
13. **JUSTO:** Ama que todo el mundo tenga lo que se merece
14. **SANITARIO:** Ama cuidar de su salud
15. **COMUNICATIVO:** Ama hablar con la gente
16. **RECEPTIVO:** Ama escuchar a la gente
17. **RESERVADO:** Ama mantenerse en su esfera privada
18. **GENEROSO:** Ama compartir con otros lo que tiene en abundancia

Esta tentativa de racionalizar el mundo de los arquetipos muestra que, al final hay algo de verdad pero, la racionalización que se hace está lejos de la intentada y formulada aquí.

### SIGNIFICADO ARQUETÍPICO DE LAS FÁBULAS Y LOS MITOS

- Las fábulas son relatos para niños. **Error**
- Las fábulas son bien comprendidas por los niños. **Verdadero**
- Las fábulas tienen gran éxito. **Error:** las fábulas que dicen algo a muchos prescindiendo de la cultura que posean, tienen gran éxito. **Verdadero**, pero por qué de las otras fábulas no se escucha hablar absolutamente nada.

Es lícito preguntarse entonces por qué algunas fábulas tuvieron un suceso mundial más allá del tiempo y el espacio y otras no. Debemos preguntarnos por qué algunos films o libros han tenido un suceso estrepitoso y otros no.

Pienso que, en general, las historias destinadas a tener éxito son aquellas que son reconocidas inconscientemente como ricas en arquetipos capaces de proporcionar exactas sensaciones al ánimo de las personas. Las otras no dicen nada a nadie y no son recibidas, esto es reconocidas, inconscientemente.

He aquí algunos ejemplos clásicos:

### Pinocho

Pinocho: Fábula maravillosa y conocida en todo el mundo. ¿Qué determina su éxito? Por cierto no la historia en sí, que seguramente vale bastante poco. Una marioneta de madera que se convierte en humano: un simple juego para niños que enseña a no decir mentiras? ¡Realmente no!

Pinocho, escrito por Collodi, entre paréntesis gran masón y esoterista, se refiere a la mitología de la glándula pineal, al famoso tercer ojo... de ahí Pin-Occhio.

Una marioneta inanimada, la que, a través de la magia hecha por el Hada buena, se transforma en ser humano.

Los personajes son claros: El abuelo Geppetto y el Hada no son, como dicen los psicólogos modernos, papá y mamá del niño que crece, mas bien es otra cosa: En realidad desempeñan el papel de Espíritu y Ánima y el pedazo de madera de pinocho cumple la función de simple contenedor, esto es, del cuerpo. La historia cuenta cómo el ser humano se convierte en sí mismo cuando Ánima – Espíritu – Mente y Cuerpo se unen: en ese preciso momento la criatura construída por Geppetto (el Espíritu), encuentra el Ánima (el Hada) y hace la paz con la Mente (el Grillo parlante) y Pinocho se convierte en humano; en ese momento el hombre se transforma en Divino. La Divinidad del hombre personificada en Pinocho surge de ser hijo de Espíritu y Ánima, representada con el aspecto de hombre y mujer, los dos arquetipos por antonomasia de lo femenino y masculino.

La mente tiene la apariencia de un animal y no podría ser sino un grillo.

La propia figura del grillo es de gran interés y representa la mente aplastada por la necesidad del cuerpo por la sobrevivencia cotidiana, cediendo a las tentaciones corporales, a la buena vida, al reposo.

La marioneta en su existencia es piloteada por otros, pero un ser humano verdadero no se deja manejar por nadie.

Pinocho de hombre normal se eleva alquímicamente a hombre eterno cuando se da cuenta de que existe y de los verdaderos valores del Universo.

El autor, siempre inconscientemente, no se da cuenta que hace desempeñar a Pinocho el papel de la humanidad e incluso cuando caracteriza a su personaje a quien se le alarga la nariz cuando dice mentiras. Incluso esto, para la Programación Neurolingüística, el gesto de tocarse la nariz en cierto modo equivale, a nivel inconsciente, a admitir que se dice una mentira. Collodi no sabía nada de PNL, pero dentro de sí leyó las señales que su alma le enviaba y su inconsciente impulsa hacia el inconsciente y hacia los sentidos externos.

Nace así una historia que quien lo ha escrito no conoce a nivel inconsciente; así que el resto lo harán los lectores que en la historia de Pinocho leerán sin saberlo (inconscientemente) el lenguaje de los arquetipos.

### Frankestein y King Kong

Son dos historias idénticas, aún cuando, iconográficamente, muy distintas. Como los crop circle tienen, a mi entender, el mismo significado aunque son iconográficamente diferentes. King Kong y Frankestein representan la misma cosa. ¿El monstruo? No, obviamente, pero sí algo que está metafóricamente escondido en los pliegues de la historia. Algo de lo que ni los mismos autores se habían dado cuenta mientras escribían. Frankestein no es un monstruo, sí, una especie de Golem construído por un científico loco. Frankestein es bueno, pero violento sólo porque no tiene subconsciente y es esquizofrénico. El monstruo traba amistad con una niña que representa una vez más la parte femenina de la totalidad

(esto es el ánima). El monstruo no tiene ánima pero es atraído por la niña quien es la única que puede ayudarlo a vivir en su desconcierto.

El científico loco representa al ser humano sin ánima que crea para poder él mismo garantizarse la gloria de la ciencia mundial y crea sin preguntarse si su creación podrá ser feliz. Su criatura no puede tener futuro, también porque la misma sociedad lo rechaza por diferente. Sólo la niña llora la muerte de Frankenstein, porque el ánima ve en toda esta historia un error de la humanidad.

King Kong, a su vez, representa algo oculto a nuestro planeta, una especie de consciencia maligna que ahora no viene de afuera. Pero desde cierto punto sale del bosque y se manifiesta como fuerza bruta. Incluso aquí, el simio es el arquetipo de la humanidad primitiva. Es bueno, fuerte y desamparado pero es atraído por la bella joven, ahora, una vez más símbolo anímico femenino.

La bestia no ve en Ánima a una joven como objeto sexual . . . y ¿cómo es esto posible? Ni ve el aspecto anímico, ni es atraído por ella pero sí, sobre todo, está intrigado. Este aspecto de toda la historia representa arquetípicamente la curiosidad que el primitivo tiene por la evolución, donde la evolución es tenida simbólicamente en la palma de la mano izquierda, aquella que depende del hemisferio derecho del cerebro.

La joven no tiene miedo de la bestia. ¿Cómo podría ánima tener miedo de algo? En la última versión de este film, Ánima tiene siempre los cabellos al viento (el aire es el arquetipo del Ánima). El Ánima está interesada en King Kong como lo estaba por Frankenstein: Un cuerpo donde entrar, mediante el cual actuar para mejorarse incluso a sí misma, si esto fuera posible.

Pero el hombre sin Ánima no comprende, tiende a destruir al diferente y quiere llamar a su Ánima, que, por el contrario, no parece tener cuidado de sí y pierde el tiempo en las garras de ese monstruo que, no es del todo un monstruo.

El poder de las armas y de la ignorancia contra el deseo de Ánima y el estupor de la Bestia.

### *Beep- Beep y El Coyote*

Los dibujos animados, sobre todo aquellos con éxito, no escapan a la influencia de los arquetipos, al contrario, ya que en el mundo de la fantasía todo es posible, en ese mundo que normalmente es del hemisferio derecho, esto es la magia del Universo, tiene inconscientemente gran relieve y es posible entrever, muy enfatizadas, aquellas manifestaciones del Ánima que en este mundo virtual suelen ser completamente borrados por los hipócritas y los científicos.

El Coyote persigue un ave que parece prenderse en cualquier juego y que absolutamente quiere jugarlo. ¿Para qué? ¿Para comerlo? ¡Pero no, obviamente! No se ha visto nunca un coyote que coma ese extraño pájaro aunque fuera comestible.

El significado simbólico de las vicisitudes es completamente diferente, el Coyote quiere atrapar al pájaro porque eso representa algo para conquistar, si lo hubiera. En estas condiciones, si en algún caso, alguna vez lograra atraparlo, se sentirá decepcionado, porque no sabrá qué hacer, o mejor, no recordará más por qué durante tantos años lo estuvo persiguiendo.

El Coyote es la representación de la humanidad que se basa en las posesiones y no en “ser”.

El pájaro representa la parte anímica de la humanidad. El simbolismo es claro. Atento a que el coyote quiere atrapar algo, no lo alcanzará, lo alcanzará sólo cuando quiera “ser aquella cosa”. El pájaro es representado, en realidad, como tal porque ánima vuela en el aire ( símbolo arquetípico del Ánima misma) mientras que el coyote está anclado a la tierra y de nada valen sus esfuerzos para volar, sobre todo en los que emplea tecnología, para demostrar que la tecnología representa la muerte de la humanidad .

En los raros casos en los que el coyote se olvida de las leyes de la física, se olvida de estar inmerso en una realidad virtual, consiguiendo imitar a Ánima. En otras palabras, puede caminar en el aire, pero caerá tan pronto como recuerde: el simbolismo contenido en esta imagen es clarísimo. El espectador del film debe preguntarse por qué, cuando ve dichos dibujos animados o King Kong, o la primera versión de Frankenstein, dentro de sí, alienta a los más débiles, al monstruo o al coyote. Para responderse se debe preguntar qué se siente cuándo el coyote, por enésima vez, no alcanza su objetivo: La desilusión que siente por dentro.

¿Cómo? ¿Se experimenta una desilusión mirando un dibujo animado? ¡Es una locura!

No es que se ha vuelto loco: Es que el *Ánima* comprende inconscientemente el significado simbólico de esta escena que está viendo y su *Ánima* reacciona emitiendo arquetipos. El arquetipo se manifiesta con la “sensación de “, que siempre da como resultado sentir las cosas emocionalmente. Después de un instante, los que miran el dibujo animado se preguntan qué está pasando y deciden rápidamente que se trata de una estupidez: el lóbulo izquierdo tomó el control y se hizo cargo de la marioneta de Pinocho!

### *E.T. retorna a casa*

Film de ciencia ficción que vimos muchos, pero a algunos los afecta más que a otros: parece abrir en nosotros una brecha en la que el subconsciente está calmado y deja hablar al inconsciente. ET es uno de estos. ET una vez más, tiene un encuentro preferencial con un niño y no con un adulto masculino, el cual a su vez, en el film lo perseguirá y lo querrá capturar.

En el film la madre del niño hace de intermediaria entre él y el alien. El alien no representa en absoluto un alien, como la gente común puede imaginarse, es algo más. ET somos nosotros, nosotros queremos volver a casa.

ET representa nuestra esencia misma, nuestra *Ánima*, y también la del resto de nosotros. El film dice que hay esperanzas y suscita la sensación de nostalgia. Ésta es la sensación que *ánima* reconoce como verdadera: “¡Aquí basta!” ¡Voy a ir a otro lugar! ET representa “el sin nombre”, como *Ánima*, es parte de un grupo no identificado de aliens, que como *ánima* ha venido aquí para descubrir y hacer experiencia como *ánima*, y como *Ánima* está cercado por los militares, es decir, por aquellos que quieren tener y no ser. La bicicleta de los niños vuela como en una fábula, porque es la fuerza del hemisferio derecho del cerebro, es la fuerza de *Ánima* que supera las leyes de la física. Toda la tecnología del mundo no puede alcanzar a *Ánima*. ET saluda al niño, pero él dice en modo arquetípico: “Nos veremos”. Esto es: “Cuando seas más grande y comprendas estaremos siempre juntos; ahora esta unión permanente no es posible, el hombre debe madurar, hasta que un día tal vez....”

ET con el dedo indica hacia arriba, figura simbólica de lo bueno, como he subrayado antes. ET no es abandonado por su grupo, ¿cómo es posible que una parte de de *Ánima* fuera abandonada por el resto de sí misma?

ET parece torpe, sabio, pero es incapaz de hacer mal a alguien. ET se expresa con su torpe cuerpo pero, más que nada con sus ojos, que no por nada son azules.

A *Ánima*, en realidad el cuerpo no le importa, pero lo vigila; arquetípicamente hablando, es su espejo.

La fábula hace vivir simbólicamente las necesidades del alma: donde se lleva a cabo tiene éxito porque es reconocida por el *Ánima* misma.

En este sentido todas nuestras leyendas son grandes alegorías de mitos dentro de los cuales están la historia del *Ánima* y es con este enfoque que deben ser leídas e interpretadas.

Las fábulas por lo tanto no son historias para niños, pero sí mensajes para el *Ánima* del niño que está en nosotros.

### *El espejo en los cuentos*

Arquetípicamente la imagen en el espejo posee un potente simbolismo.

Algunos pueblos no dejan que les tomen fotografías, porque dicen que en la imagen de la foto acabada de tomar su alma permanece atrapada. Y qué decir entonces de la historia del diablo que quiere robar el *ánima*, justamente porque no la posee y no se refleja su imagen en el espejo? Ahora una vez más en los cuentos populares y en las leyendas vuelve con fuerza el arquetipo que produce un simbolismo fácilmente interpretable.

En el viejo y bien conocido film “El retrato de Dorian Gray” el personaje principal hace un pacto con el diablo, el que, al final del juego, se llevará como siempre el *ánima* de Dorian a cambio de su inmortalidad. Pero la historia castiga a Dorian, demostrando finalmente que el *ánima* y el cuerpo deben estar juntas en un proceso de mutuo conocimiento, porque se necesitan absolutamente uno al otro.

El mítico Narciso, por mirarse en el agua de un lago, cae y se ahoga.

Verse en el espejo representa simbólicamente mirarse en la mente (cuyo símbolo arquetípico es representado por el agua). Intentar bucear en la propia mente para buscar el cuerpo provoca la muerte

de Narciso, porque es en el alma que hay que buscar la sede de la inmortalidad y no en otro lado. Otros dirán: no encontrar el *Ánima* y morir para siempre.

Otro personaje que cae en el espejo es Alicia en "Alicia en el país de las maravillas ". Caer en el espejo significa arrojarse en el propio inconsciente, volverse esquizofrénico, por ver la realidad real. Alicia, más allá del espejo, no ve el mundo de manera distorsionada como lo vería estando de este lado.

El verdadero Universo se ve bien sólo en la otra parte del espejo, esto es: sólo el *Ánima* sabe ver bien, mientras que aquí la visión está ligada a los modelos mentales contruídos por el subconsciente. De este lado se ve la realidad virtual, pero en el espejo donde Alicia se arroja, las leyes de la física no tienen validez: no son leyes porque la Realidad Real no necesita leyes y no puede ser explicada. Allí, en el reino de la conciencia pura, se construyen las leyes para "el acá ".

¿Diremos entonces que la Bruja Malvada se mira en el espejo para saber si es la más bella? Mas allá del espejo hay una voz, que si queremos equivale al grillo que habla con Pinocho y representa la mente, que es mediadora entre el lóbulo izquierdo y el lóbulo derecho del cerebro, entre subconsciente e inconsciente y entre realidad y virtualidad. Ella (la mente) dice a la Bruja Mala que es la más linda y no la otra, es decir Blancanieves.

¿Pero, quiénes son la Bruja Malvada y Blancanieves?

Algunos psicólogos ven en la Bruja Malvada la madre de una niña adolescente que quiere impedir que la adolescente (Blancanieves) crezca.

Pero aún admitiendo esta interpretación, las cosas, en realidad son decididamente más simples.

Blancanieves y la Reina son el mismo personaje, como lo son madre e hija: esta última representa el tiempo mientras que la segunda, la realidad.

La parte mala es el ser que mira la corporeidad, lo exterior, la realidad virtual contruída por Espacio, Tiempo y Energía.

Pero Blancanieves es la encarnación del *Ánima*, así aparece: ingenua, cándida, sin la capacidad aparente de interferir con el Universo que la rodea.

En el paraíso terrestre, la manzana cortada del árbol del bien y del mal, sobre la cual está basado el bíblico engaño, es nada mas que una fruta simbólica como los psicólogos modernos tienden a demostrar. Ese fruto en realidad, ha sido comido por la progenie humana y una vez ingerido, concede a quien lo ha comido, el conocimiento de la virtualidad (el bien y el mal) y lo hace virtual, esto es, mortal, el hombre mismo, por lo tanto es un veneno.

También Blancanieves se alimenta con el engaño, no el de la serpiente mítica sino el de una bruja y es necesaria la idea del engaño para avanzar en la historia. El hombre es engañado hasta cierto punto de su desarrollo.

¿Quién es el autor del engaño? Él mismo, no nos olvidemos que la Bruja Malvada es nada menos que la parte virtual de Blancanieves, la parte mortal de ella. Blancanieves no muere pero permanece como suspendida en una especie de letargo.

Cabe preguntarse por qué no muere, por qué la Bruja Malvada no la elimina definitivamente. ¡Porque Blancanieves es *Ánima* y el *ánima* es inmortal! Puede solamente ser encerrada, bloqueada en cualquier parte mientras el resto del Universo sigue en sus cosas, pero no la puede eliminar.

¿Quién salva a *Ánima*-Blancanieves? El príncipe, que no es azul. El color azul simboliza la meditación, el pensamiento, lo alto, lo positivo. La parte masculina de la humanidad, es decir el *Espíritu*, el que bajo la apariencia de Príncipe Azul, besa a *Ánima* y le restaura el "soplo vital" (el arquetipo del soplo vital, el viento, es el símbolo del alma misma, como el agua es el símbolo de la mente, el fuego representa al espíritu y la tierra es el cuerpo)

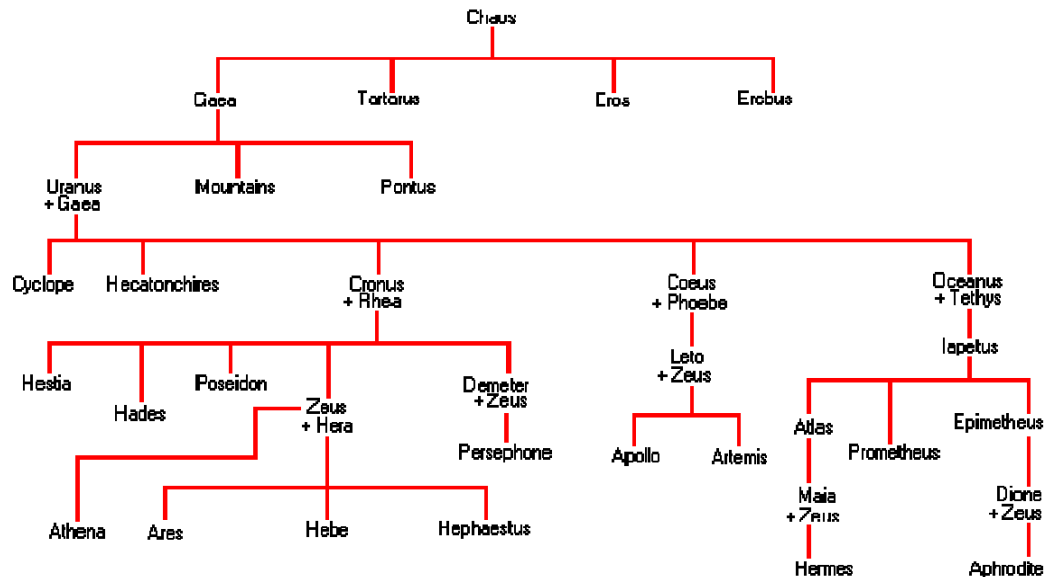
Los siete enanitos simbolizan a la humanidad (número simbólico que indica la totalidad, el todo: siete son las notas musicales, siete los pecados capitales, siete los colores del arco iris, siete los niveles energéticos de los electrones, etc.) Son enanos no porque lo sean de verdad físicamente, sino porque frente a *Ánima* , aparecen como enanos , con todos sus pecados, defectos, imperfecciones.

*De Babilonia a USA en la línea de los mismos arquetipos*

Elegí estos ejemplos porque hablamos de *Ánima* y cuando de *Ánima* se habla, el éxito del simbolismo está garantizado. Muchas otras historietas, historias y cuentos de éxito comercial ocultan una estructura arquetípica.

La historia del dios egipcio Ra, por ejemplo, es tan intrigante que es repetida y, aunque modificada, adaptada a otras culturas. Ra es el Dios Sol, que es adorado por las doce constelaciones (caracterizado por pertenecer a una segunda generación divina: es de hecho probablemente generado por Aton, dios autocreador).

Los griegos extrajeron de esta historia la saga del monte Olimpo, con Zeus (hijo de Kronos) y sus dioses menores.



El cristianismo tiene a Jesús (hijo de Jehová) y doce apóstoles, pero en realidad su historia nace quizás en la Mesopotamia, en los tiempos de Babilonia. La historia ha sido adaptada a las exigencias políticas y religiosas de los que entonces tenían el poder, pero tras el informe puro y simple existen algunos aspectos interesantes de una historia que no tiene nada de cierto en el plano de la virtualidad (realidad mutable), pero tiene mucho que decir en el plano del simbolismo arquetípico. La adaptación es una peculiaridad de las sociedades actuales, que se apropian de mitos para hacerlos propios. Así, por ejemplo, la cultura americana se apropió del mito del Dios Ra representándolo como el mismo Ra, o mejor de un Jesús tecnológico, Nembo Kid, viejo héroe de las historietas mejor conocido con el apelativo de Superman (superhombre, agregó). Superman, como Jesús, tiene un padre que está en los cielos, como Jesús es recibido en el hogar de un padre terrestre anciano y de una madre también anciana, que no puede parir (como Santa Ana, abuela de Jesús). Viene a la tierra acompañado por una estrella fugaz. Como Jesús hace cosas increíbles. Como Jesús tiene un escondite, una hermita en la que se aísla del mundo. Como Jesús es tentado por el mal, como Jesús muere y resucita, como Jesús al final sube al cielo y quizás un día vuelva. Como Jesús vive una relación platónica con una María Magdalena que en la historieta (comic) resulta ser su compañera de trabajo. Como Jesús intenta salvar del mal a la humanidad. Como Jesús, en un lugar del Santo Grial tiene la letra S, símbolo arquetípico de la serpiente de la Kundalini, presente en el caduceo del dios Thoth, árbol de la vida eterna y por lo tanto ADN, diremos nosotros hoy.

Leyendo el comic, el lector desprevenido, por lo general un niño de corta edad escolar, aprende subliminalmente una sola cosa: que Jesús es americano y sobre todo que Jor-El (Ra para los egipcios) padre de Superman, la figura representante de Dios para los cristianos, ha decidido que naciera, o mejor que "renaciera", su hijo en los EEUU. El mensaje subliminal es por lo tanto el siguiente: Los americanos son el verdadero pueblo elegido. Seguramente quien ha construido el personaje de Superman no se dio cuenta de eso, pero su inconsciente no hizo más que sacar una historia de tantos milenios antes; la

propaganda política hizo el resto. Ahora no queda más que recuperar el verdadero significado simbólico de este personaje y tirar toda la basura inútil.

Si es verdad todo aquello que he dicho hasta ahora, la búsqueda de los aspectos comunes a las diversas historias lleva a la conclusión que todas son, en realidad, siempre la misma.

Volvamos a la historia de Jesús: él es un Dios de segunda generación, tiene un padre más potente que él, en cuanto Dios generador y autocreador.

Éste aspecto simbólico puede ciertamente representar, jungianamente hablando, el joven que quita el poder al anciano, la idea nueva que vence a la vieja, pero tiene también otro significado que no podemos descuidar: la diferencia que existe entre la figura del Dios autocreador la del que el creador creó.

El creador, entonces, se rodea de otros creadores que fueron creados por el Dios autocreador. Se trata propiamente de dos niveles bien diferenciados, que sólo un cierto sincretismo, más político que histórico, ha intentado reunificar. Así Jahvé y Cristo se unen en el mismo ser en el misterio de la Santísima Trinidad, así a Ra se lo identifica con Aton con el nombre de Atom – Ra. Pero se trata de dos símbolos diferentes.

Los mismos dos símbolos se encuentran también en las hipnosis regresivas realizadas a los abducidos cuando, en ese estado modificado de conciencia, el ánimo cuenta de Dios y del Creador identificando dos roles bien diferentes: Los creadores serían aliens y Dios sería nuestra Conciencia. La historia es siempre la misma: los antiguos mitos hablan de nuestros sueños y de nuestras visiones actuales porque el material de partida es el mismo. Poco importa si la historia deriva de una leyenda antigua o si fue soñada esta noche. En ambos casos fue sugerida por el inconsciente, el que, a través del trabajo del hemisferio derecho del cerebro, es capaz de “olfatear” la Realidad Real e inmutable que se manifiesta a través de la Realidad Virtual, que proviene de la primera, modificada, a continuación, mediante los arquetipos.

## **El número 12**

Este número lo encontramos en todas partes, como si en efecto, nuestro inconsciente fuera a la búsqueda de su significado perdido. En términos arquetípicos e inconscientes diremos que el ser humano sabe que el número doce está unido a todo lo importante, que representa arquetípicamente al Universo y dentro de sí mismo busca el significado.

**a- Las Doce Constelaciones del Zodíaco (Los Doce Mahadeva o Arcángeles).**

**b- Los Doce Planetas Sagrados**

**c- Las Doce Lunas del Planeta Júpiter**

**d- Las Doce Tribus de Israel**

**e- Las Doce Puertas de la Ciudad Celeste (Shamballa)**

**f- Los Doce Trabajos de Hércules (personificación del iniciado)**

**g- Los Doce Apóstoles (Los Doce Ángeles Planetarios)**

**h- Los Doce Pétalos Sagrados del Corazón (Chakra)**

**i- Los Doce Meses del Año**

O bien, consultar en Internet: <http://www.vajra.it/gocce/12.htm> índice

[Doce anillos de la cadena de origen dependiente](#)

[Doce cosas indispensables](#)

[Doce caídas relativas a ayudar a los otros](#)

[Doce fuentes](#)

[Doce acciones del Buda](#)

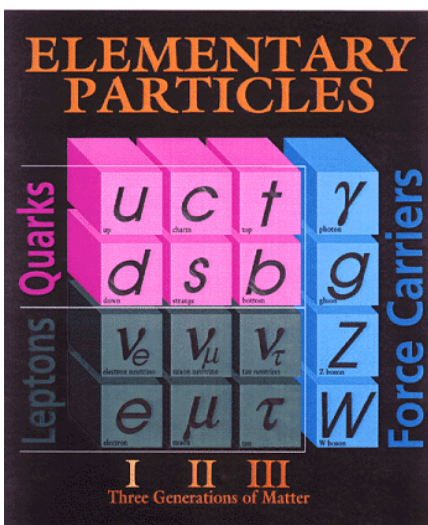
[Doce categorías de las escrituras](#)

[Doce nombres del Nirvana](#)

[Doce cualidades de un Bodhisattva en el primer nivel](#)

[Doce vínculos](#)

¡Pero no alcanza! El número doce gobierna el Universo físico con las doce partículas fundamentales de la física: seis Quarks y seis Leptones, más un pegamento compuesto por cuatro transportadores de la información relativa a las fuerzas.



Y ¿qué decir de las doce leyes que regulan el mundo del dualismo del Yin y Yang?

1. El infinito Uno abarca en sí Yin y Yang
2. Yin y Yang expresan de manera antagonista y complementaria la infinita fuerza del Uno
3. Yin manifiesta la fuerza centrífuga, Yang, la fuerza centrípeta. Yin y Yang combinados en infinitas proporciones variables, producen la energía y todos los fenómenos.
4. Yin atrae a Yang y Yang atrae a Yin
5. Yin rechaza a Yin y Yang rechaza a Yang.
6. La fuerza de atracción es proporcional a la diferencia entre los componentes Yin y Yang. La fuerza de repulsión es inversamente proporcional a la diferencia entre los componentes Yin y Yang.
7. Todos los fenómenos son efímeros porque la fuerza Yin o Yang que los constituyen mutan constantemente; Yin y Yang, de hecho, están en continuo devenir y, sin embargo, tienden a transformarse en su contrario.
8. Nada es solamente Yin o solamente Yang. Cada cosa está compuesta por estas fuerzas juntas, cuyo equilibrio dinámico está en continuo cambio.
9. No existe nada que sea neutro. En cualquier realidad existe siempre un predominio de Yin o de Yang.
10. El gran Yin atrae al pequeño Yin. El gran Yang atrae al pequeño Yang.
11. El Yin extremo produce Yang. El Yang extremo produce Yin.
12. Todos los objetos y las formas físicas son Yang en el centro y Yin en la superficie.

### ¿SENSACIÓN, EMOCIÓN O SENTIMIENTO?

Aquello que nosotros vemos y sentimos dentro de nosotros son los símbolos, que tratamos de reconocer a través de nuestro inconsciente y de su nivel de conciencia. Quien tiene mucha conciencia está capacitado para leer en todas las direcciones virtuales del Universo, pero quien tiene poca no puede leer más que algunos pequeños fragmentos de la Realidad Virtual y se deben contentar con una visión parcial del Universo mismo.

Ahora, después de haber proporcionado algunos ejemplos de interpretaciones simbólicas de la virtualidad, que nos permiten ir hacia atrás hasta encontrar la Realidad oculta por la apariencia, debemos dar un paso atrás. Sabemos cómo reconocer un símbolo, pero, ¿cómo hacemos para llegar al arquetipo que está detrás?



El Arquetipo es algo invisible en este Universo: no se manifiesta, pero de cualquier modo hace que se manifieste el Universo mismo. No podemos ver el Arquetipo, pero podemos percibir su manifestación y más nos acercamos, más somos capaces de vislumbrar la esencia.

Antes del símbolo, de hecho, hay algo que lo forma y es el mismo elemento que nos permite interpretarlo. Si nos adelantamos en la escala jerárquica vemos que antes de la imagen está el color. El color es el instrumento que nos permite identificar una imagen, es lo primero que percibimos, después buscaremos entender la "forma" del diseño. Así también el sonido crea el fonema. La primera cosa que nuestro cerebro va a intentar comprender es el sonido y después intenta dar un significado fonémico a su percepción. Así antes del símbolo existe "su formador" y a través de este "formador" podemos interpretar el propio símbolo. Este "formador" es la llamada "sensación de". La "sensación de" no se siente con los cinco sentidos comunes, aunque con algo que no es fácilmente identificable, que, sin embargo está en nosotros y es aparentemente capaz de percibirla.

Para simplificar llamaré a la "sensación de" con un término menos vago: Emoción.

¿Qué es la emoción? Es aquello que te da, de hecho, una extraña sensación: la "sensación de". ¿Frente a un atardecer? ¿Cuándo te han abandonado? ¿Cuándo te han reencontrado? ¿Cuándo te reconocieron? ¿Cuándo te han rechazado? ¿Cuándo te han elegido? ¿Cuándo te han mentido? Tranquilo: son sólo algunos ejemplos. ¿El lector tiende a personalizar su situación en este momento? Se puede decir que un arquetipo se movió dentro de él.

La "sensación de" no puede ser explicada, pero es experimentada, vista y reconocida como tal. Esa es la emoción y la emoción va unida a la presencia de conciencia que es *Ánima* y también emoción pero quien no posee el *Ánima* es inmune a la emotividad.

Afrontemos rápidamente el problema de la diferencia entre emoción y sentimiento: Se trata de dos cosas completamente diferentes-

El sentimiento es un estado del *Espíritu*, mientras que la emoción es un estado del *Ánima*. Si estamos enojados, temerosos, contentos, fastidiados estamos viviendo una reacción a una condición del *Espíritu*, el que, a través de la *Mente*, la manifiesta como sentimiento. Cuando, por el contrario, *Ánima* transmite su estado a la *Mente*, el efecto es la emoción.

La emoción aparece de improviso y no parece tener racionalmente nada que hacer con todo el resto, en efecto, tiene una matriz inconsciente: es lo que te hace llorar sin un motivo válido. Es nuestra racionalidad para encontrar un motivo que no existe a menos de no considerar el llanto como una reacción del cuerpo a una tensión particular.

La ciencia hoy dice que no se sabe por qué se llora. Los animales de hecho no lloran. ¿Por qué se llora? Nadie lo sabe. En cambio, si se retiene el llanto hay una reacción corporal a una manifestación del *ánima* a través de los arquetipos, se entiende cómo la ciencia es del todo impotente de dar una explicación racional al fenómeno. La explicación, de hecho, está al nivel de la conciencia y en el nivel *ánimico* no existe ninguna explicación un poco racional. La *Realidad Real* de la conciencia del *Ánima* no necesita de explicaciones y de algoritmos que la describan. Una vez más la ciencia se paraliza frente al *ánima* y no sabe qué decir. Bastaría admitir que, además de los ejes del *Espacio*, del *Tiempo* y de la *Energía*, existen también los ejes de la *Conciencia* y todo encontraría el lugar apropiado. Pero tener *Conciencia* significaría admitir que tengo responsabilidad. La ciencia pide responsabilidad a las leyes de la física, así como la religión confía en los dogmas de la iglesia.

Sólo aquellos que son verdaderamente *Ánima* saben que no se puede fiar ni en la ciencia ni en la religión.

La confusión para distinguir emoción y sentimiento es provocada por el hecho que a menudo se manifiestan simultáneamente. ¿Lloro y pego un puñetazo sobre la mesa porque me despidieron del trabajo? El golpe sobre la mesa manifiesta un sentimiento de odio y de autoafirmación contra los que me quitaron algo mío. *Ánima*, por el contrario, llora porque se indigna por el sufrimiento del vivir.

Estoy convencido de que el llanto, reacción corporal absolutamente desconocida por los diversos *Piero Angela*, es provocado por una reacción del *Ánima*, mientras que el golpe en la mesa se debió a una reacción del *Espíritu*, por lo tanto el *Espíritu* manifiesta a través de la *Mente* su reacción: el sentimiento; mientras que *Ánima* la manifiesta con las emociones. Aprender a distinguir las dos manifestaciones significa no sólo aprender a comprender qué dice *Ánima* y qué dice *Espíritu*, sino también quiénes tienen *Ánima* y quiénes no.

En otras palabras es claro que, si lo dicho es verdad, nos encontraríamos frente a dos clases de humanos, de los cuales los que tienen Alma tienen una capacidad para discernir superior a los otros, que no tienen Alma (o no es Alma, como sería más correcto decir).

En realidad, por lo tanto, si tiene Alma, o mejor dicho, si es Alma, si quiere puede entender; los otros, aunque quieran, no podrían comprender jamás. Resulta que el que comprende es verdaderamente aislado por los otros, porque pertenece a un pequeño grupo de sujetos con Alma y por eso más evolucionado. Es como decir, arquetípicamente o mejor simbólicamente, que en todo existe Dios (La Conciencia), pero muchos no saben que existe.

### EJERCICIOS CON LA TABLA

Retornamos, pues, a la tabla inicial de los arquetipos:

0	·	Pararse/detenido/ (ser invisible)	11	⊠	Estrecharse/apretarse (encerrarse en
1	←	Volver (en el tiempo))	12	⊠	Retroceder/contraerse
2	→	Ir hacia delante (en el tiempo)	13	Δ	Dilatarse/expandirse (ocupar los
3	↑	Ir hacia arriba/subir (hacia lo positivo)	14	▲	Reunir/recoger (disminuir los
4	↓	Bajar (hacia lo negativo)	15	Λ	Moverse hacia adelante (evitar)
5	•	Dar un paso atrás (ocultar/escondese)	16	⊠	Moverse hacia atrás (retirarse)
6	◦	Dar un paso adelante mostrase/aparecer)	17		Oscilación (entre altos y bajos)
7	↑↓	Estirarse/alargarse ( prevalecer)	18	–	Oscilación (entre antes y después)
8	↔	Ensancharse/expandirse (invadir)	19	⊠	Oscilación (entre lo verdadero y lo
9	⊠	Inclinarse (adelante y hacia atrás)	20	*	Implosión (morir)
10	↓↑	Acortarse ( achicar )	21	⊠	Explostar/estallar (nacer)

En realidad, ésta, como el resto que ya vimos, es una de las tantas tablas existentes de este tipo, en la cual, a un signo (o diseño) que es más que un símbolo, sucede un movimiento. Ese movimiento sucede fácilmente asociado a una manera de “sentir dentro de sí”.

Veamos un ejemplo. Andar en una dirección se puede expresar con una flecha, ir hacia delante podría significar también avanzar desde la situación actual hacia el futuro, así ir hacia atrás podría significar volver a una situación y no a un lugar. Se podría así colocar, a la del movimiento, símbolos decididamente más arquetípicos de “sensaciones” experimentadas íntimamente.

Se debe inmediatamente subrayar que esta tabla no es la de los arquetipos absolutos, es decir, a la referida de las acciones de rotación, traslación, inversión y progresión a las que me he referido antes, las que implicarían también acciones en el dominio Espacio-Tiempo- Energía que nuestro cerebro tendría dificultades para imaginar. Esta tabla se limita a hacer palpables las acciones que se producen solamente en las tres dimensiones del Espacio: alto – ancho- largo. Por lo tanto algunas referencias al tiempo no son reales y representan las manifestaciones de sensaciones ligadas al Tiempo mientras que se mueve en el Espacio. Esto sucede porque, mientras nos alejamos en el Espacio, por lo general no nos damos cuenta de que nos alejamos en el Tiempo. De hecho, desde un punto de vista simbólico, cuando miramos hacia la izquierda, (si no somos zurdos) tenemos la sensación de mirar hacia atrás en el tiempo y, cuando miramos hacia la derecha, nos dirigimos simbólicamente al futuro.

Así moverse hacia delante tendría, en sentido metafórico, el significado de alejarse para alcanzar un objetivo. La idea de alcanzar un objetivo es comprendida tanto en lo espacial como en lo temporal, algo que no podemos evitar. En otras palabras, una representación arquetípica de las acciones espaciales parece técnicamente imposible, pero es por esto que a través del movimiento en el Espacio, somos capaces de percibir sensaciones ligadas al Tiempo.

El primer símbolo representa el estado de quietud, de estar parado (detenido), seis símbolos representan la traslación, sea en un sentido o en otro, en una sola dirección en cada uno de los tres ejes espaciales. Tres símbolos representan la dilatación y tres la contracción de acuerdo con cada uno de los tres ejes. Un símbolo representa la expansión sobre dos ejes y la contracción simultánea según el tercero y otro símbolo la contracción según dos ejes y la expansión simultánea según el tercero. Un

símbolo representa la contracción y otro la dilatación simultánea sobre todos y tres de los ejes. Tres símbolos representan el desplazamiento simultáneo a lo largo de dos ejes octogonales pero con movimientos en el tiempo: Se trata del operador “rotación sobre un plano”.

Los dos últimos símbolos representan, en las dos partes, el operador “escala en tres dimensiones”.

No existe otra posibilidad y cualquier otra acción es representada por la suma de los símbolos. Por ejemplo, la rotación en las tres dimensiones es simplemente la suma de tres oscilaciones a lo largo de los tres ejes perpendiculares que definen el Espacio cartesiano.

Se ve rápidamente que, también en lo anterior representado solamente por el Espacio, existen veintidós acciones base de las cuales, la primera, el estado de quietud, representa el arquetipo de los arquetipos, como siempre. De hecho, el estado de quietud significa por un lado “ser pero no aparecer” y por el otro representa la suma algebraica de todas las otras acciones posibles.

He representado este sentido arquetípico de las acciones (la no acción en sí) con un puntito.

La expansión en las tres direcciones del espacio representa la manifestación en todos los cuerpos del Universo, el hacerse visibles, también el nacer (el último diseño arquetípico en la tabla).

Los otros símbolos representan todas las posibilidades de acción, ya sea en una, dos o tres dimensiones pero solamente espaciales.

### OPERACIONES CON LOS SÍMBOLOS (OPERACIONES SIMBÓLICAS)

El símbolo es utilizable como lenguaje y, como tal, proporciona por un lado el resultado geométrico de las operaciones, y por el otro es capaz de devolver el resultado emotivo de la operación misma. En otras palabras, a través del símbolo se opera sobre la emotividad del interlocutor; después vuelve al arquetipo originario del propio símbolo, en una suerte de proceso inverso.

Ejemplo:

Los arquetipos tienen sólo un modo de interacción: se suman, y luego se suman también los símbolos que representan. Examinemos esta expresión:

$$\rightarrow + | = }$$

Ir hacia delante en el tiempo y oscilar entre altos y bajos equivale a oscilar en el Espacio-Tiempo. Se notará que el símbolo utilizado para describir la operación tiene los requisitos gráficos que recuerdan a la vez los símbolos precursores.

Además, la expresión “oscilar en el Espacio-Tiempo” produce, en el interlocutor, una sensación que debería ser más cercana a la sensación arquetípica de “navegar sobre las olas” o mejor, dejarse llevar por los eventos.

¿Pero qué se está haciendo? Se está construyendo un nuevo lenguaje del que podemos estudiar las reglas intrínsecas y que ha sido hecho para todos los otros lenguajes. Este lenguaje, sin embargo, posee una característica particular: es matemático, es decir definitivamente simbólico, pero, que es de todos modos expresable mediante sensaciones.

Las sensaciones están ligadas al símbolo e interpretables a través de él mucho mejor que con un fonema. Cuando escuchamos una vibración musical, ella le provoca a la mente un símbolo, que a nivel inconsciente, altera nuestro estado del Ánima (si así se puede decir).

Pero si este proceso está basado en los colores, o mejor dicho, sobre el símbolo mismo, entonces “la sensación de” es ahora más fuerte y reconocible.

En definitiva, si el arquetipo produce una sensación y, como consecuencia, un símbolo, este último puede ser reconocido como sensación y evocar al arquetipo correspondiente.

Todos entenderán la emoción del mismo modo y como consecuencia este lenguaje arquetípico será por un lado perfecto y por el otro absolutamente no evolucionado. Esto no es un contrasentido sino una consecuencia de la Realidad Real. Siendo los arquetipos manifestaciones de la Conciencia, ellos representan algo que siempre ha sido y será igual, sin cambiar jamás. Por lo tanto el lenguaje primordial parece el mejor, mientras que los lenguajes que presentan modificaciones (especializaciones) son fruto de la variabilidad de la Realidad Virtual y por lo tanto falaces.

### El número 7

Examinemos ahora mejor la estructura interna del arquetipo. Él es creado en el origen de la Conciencia, es decir que se identifica con el término “Demiurgo” o más simplemente, Dios. La Conciencia genera el acto de voluntad y crea el arquetipo: La pregunta en este punto es:

¿El arquetipo es el fruto pasivo de una voluntad activa o él mismo contiene la voluntad activa, convirtiéndose así en una extensión activa del Demiurgo?

Si así fuera, sería más justificable por parte del hombre primitivo, considerar un Universo creado por un Dios de primera generación: la Conciencia, que crea doce Dioses de segunda generación y menos potentes: los arquetipos.

En fin, la visión sugerida aquí, de interpretar los arquetipos sobre la base de operadores geométricos, justificaría también una interpretación más esotérica del número siete. Siete son las notas fundamentales de la música, siete son los colores fundamentales del espectro, siete son los chakras, siete son los niveles energéticos de los electrones en los átomos y siete son, como hemos visto, también las operaciones geométricas fundamentales en la acepción más general posible: la traslación hacia una dirección u otra (antitraslación), la variación de tamaño en la expansión, contracción e inversión (espejularidad).

He aquí por qué el número 7 es tan importante para la comprensión de la estructura universal tal como es vista por el hemisferio derecho del cerebro, esto es , por los platónicos, los esoteristas , y, aparentemente de manera irracional, por la física moderna.