

CORRADO MALANGA

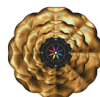
ARCHETIPI  
SUONI E COLORI

SAGGI

*Lo Spazio dei Suoni*

*L'Universo a Colori*

*Archetipi*





# Lo spazio dei suoni.

Di Corrado Malanga

## Introduzione.

In alcuni precedenti studi, tesi a ottenere sistemi per liberare gli addotti dal problema alieno, avevamo costruito il TCT o Triade Color Test. Questo test, nella sua versione statica e dinamica, sembrava fornire un valido aiuto, per ottenere una mappa del territorio interna al soggetto addotto e per riuscire a modificarla con alcuni artifici ideico simbolici, che si facevano accadere all'interno di un'ipotetica stanza mentale che il soggetto addotto doveva immaginare.

I risultati che si ottenevano, con quest'approccio, apparivano subito molto interessanti e promettenti. Se da un lato il sistema, rappresentativo di una simulazione mentale, sembrava aiutare gli addotti a prendere visione del problema alieno, serviva anche per qualsiasi altro soggetto non in armonia con se stesso poiché forniva degli strumenti per ottenere quest'armonia psichica. Tale armonia psichica era il punto di partenza per una vita migliore, vissuta all'interno della realtà virtuale, cioè modificabile, che ci circonda.

Successi e insuccessi, anche clamorosi, si avvicendavano durante le applicazioni del TCT e, anche se avevamo compreso che la parte del leone, veniva fatta dalla parte animica dei soggetti analizzati, non riuscivamo a comprendere la vera natura di alcuni nostri fallimenti. Andava sottolineato che il TCT sembrava essere, in qualche misura, efficace nel trattamento di pazienti psicotici o semplicemente schizofrenici e paranoici anche se non obbligatoriamente addotti.

Il test si basava sull'idea che la mente umana vedesse e interpretasse i colori in modo archetipico, così come le posizioni di oggetti attorno ad essa. Si scopriva che, su base statistica, dopo aver analizzato un paio di migliaia di casi, anima, mente e spirito, così come gli alieni, venivano riconosciuti dall'inconscio sotto forma di differenti colori. Manipolando i colori, all'interno della simulazione mentale del tutto spontanea, si riusciva non solo a guarire un paziente psicotico ma anche a eliminare il problema alieno. In definitiva, si era trovato un sistema per far entrare il soggetto in uno stato ipnotico leggero ma efficace, in grado di metterlo a contatto con la sua parte animica alla quale davamo istruzioni sul come eliminare gli alieni, sempre che la sua consapevolezza fosse in accordo con il nostro operato.

Il TCT si basa sulla costruzione ideico simbolica di uno spazio, anch'esso simbolico, detto dei colori. In esso, l'universo, è diviso in otto ottanti, dai tre assi di spazio, tempo ed energia potenziale. Il nostro cervello identificava l'ottante, dove noi abitiamo e identificava anche gli altri sette ottanti, come sette realtà aliene che potevano dividersi in due sottogruppi. Quattro ottanti erano caratterizzati dalla presenza di entità corporee e altri quattro, da entità incorporee. Il cervello, guidato dalla mente umana, divideva questi spazi identificandoli come variazioni di colori visibili, la cui percezione corrispondeva al tipo di essere che abitava in queste sezioni dell'ottante.

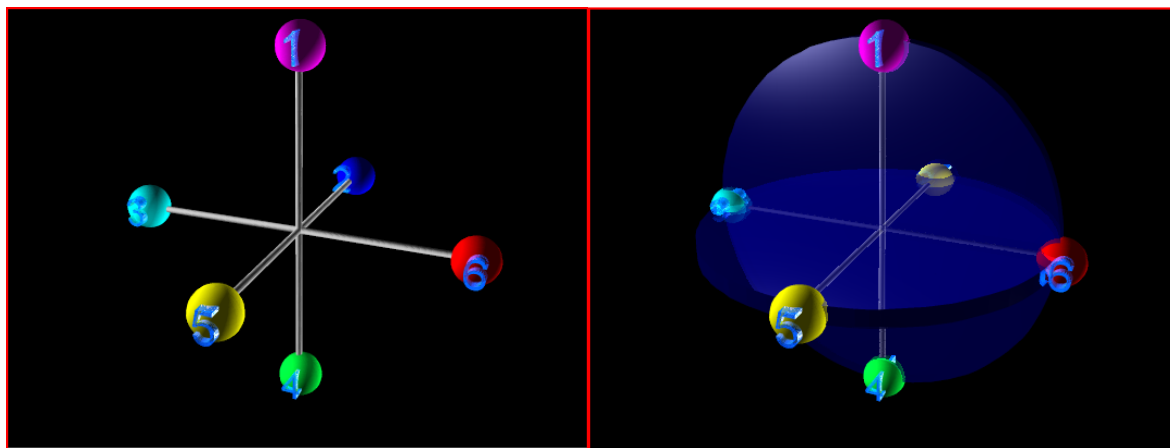
I colori che il nostro cervello sembrava prendere in considerazione, erano: il magenta, il blu, il ciano, il verde, il giallo e il rosso.

In questo spazio mentale, al rosso veniva attribuito simbolicamente l'asse dello spazio, al verde l'asse dell'energia potenziale ed al blu quello del tempo. In altre parole se chiedi ad un soggetto qualsiasi di indicare un colore per il tempo esso ti dirà blu se è psichicamente equilibrato, secondo i canoni di una psicologia statistica.

Ciò accadeva perché l'inconscio umano, legato al test di Max Lusher dei colori, identificava automaticamente e assolutamente inconsapevolmente le tre parti di sé come anima, mente e spirito, legate a blu, verde e rosso. Il blu è il colore dell'aria, il verde dell'acqua ed il rosso del fuoco.

La cultura simbolica ed il mito legavano questi tre colori all'idea di anima, mente e spirito ma anche ai simboli alchemici di aria, acqua e fuoco. Quando si cercava di far rappresentare, a un soggetto, i colori di anima, mente e spirito, all'interno di una simulazione mentale, detto appunto TCT, i soggetti equilibrati, ottenevano colori "giusti", ma quando il soggetto aveva squilibri di natura psicotica, sia leggeri sia gravi o era afflitto dal problema delle interferenze aliene, rispondeva al test variando i colori attesi, per anima, mente e spirito, con meccanismi facilmente individuabili, perché inconsci e spontanei.

Dunque, il TCT identificava immediatamente il soggetto come equilibrato o addotto o psicotico ed era immediatamente in grado di identificare le problematiche mentali da riparare. La guarigione del paziente si otteneva in due fasi: la prima fase era far tornare mentalmente i colori delle tre identità animico-mentale-spirituale, nei giusti canoni e successivamente, operare una "psicologia transpersonale", sulla parte che aveva colori alterati, cercando di comprendere e rimuovere le cause che portavano il soggetto stesso a "sentire dentro di sé" un colore errato, per una delle sue parti. Percepire le sue parti con i colori giusti era sintomo d'immediata guarigione.



Alcuni soggetti, che erano sottoposti a questo test, erano fondamentalmente auditivi o cenestesici puri e non riuscivano a simulare, all'interno della loro mente, le sfere colorate. Per questo motivo ci venne in mente di creare un test che usasse frequenze sonore al posto dei colori. Questo fu ciò che ci spinse a verificare se si potesse utilizzare un suono al posto di un'immagine, per ottenere gli stessi risultati del TCT. Stavamo tentando di creare un TST ovvero un Triade Sound Test.

### **I primi passi.**

Non sapendo da che parte cominciare, ci rivolgemmo come sempre al mito, dentro il quale, secondo noi, sono celati i segreti dell'eterno presente.

In realtà il mito parla di un suono che ha creato l'universo: un suono creato da tre suoni che sono rappresentativi di qualcosa che poteva essere interpretabile come il suono di anima, di mente e di spirito.

Si trattava del suono dell'Om o meglio dell'Aum, il suono che per gli antichi orientali rappresentava un po' quello che per i fisici moderni rappresenta oggi la radiazione di fondo dell'universo.

Inoltre potevamo seguire anche un'altra indicazione. Infatti se i colori sono interpretabili dalla mente umana archetipicamente, in base alla loro frequenza, forse anche sui suoni potevamo identificare la possibilità che essi, archetipicamente, potessero essere riconosciuti dalla psiche umana, allo stesso modo.

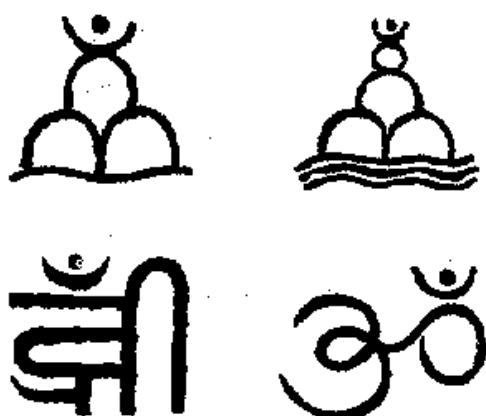
Il colore di anima aveva una frequenza alta corrispondente al blu mentre spirito aveva una frequenza bassa corrispondente al color rosso e mente una frequenza intermedia corrispondente al verde. E se i suoni che potevano costruire un mondo archetipico simbolico per rappresentare le stesse identità, avessero seguito la stessa regola? Non c'era nessun motivo perché ciò non accadesse.

Alcuni soggetti auditivi cui avevamo proposto di sostituire l'immagine dei colori con dei suoni avevano risposto dicendo che s'immaginavano anima con un suono acuto e spirito con un suono basso mentre la mente aveva una frequenza intermedia. Forse eravamo sulla strada giusta.

### Analisi storica del problema: Aum.

In letteratura, in effetti, c'erano alcuni autori, che tentavano di capire quali fossero i suoni corrispondenti all'Aum per poterli riprodurre e verificarne, sulla psiche umana, gli effetti. Così esistevano decine di scuole di pensiero che cercavano di mettere in relazione colori e suoni tra loro, senza apparente successo, ma con la convinzione di far soldi, inventando qualche sistema per curare la gente con la New Age.

Dietro al termine AUM si nasconde il significato simbolico di trinità, dove, questa volta, essa non è rappresentata da tre Dei che si uniscono in un solo Dio ma da tre suoni che rappresentano l'Universo.



Le diverse simbologie, da quella araba, a quell'indiana, a quella tibetana, sono legate sempre ad una rappresentazione di tre cose: i tre monti o mondi per la visione tibetana, o tre segni specifici per il mondo arabo. [http://www.hindubooks.org/sudheer\\_birodkar/hindu\\_history/omkar.html](http://www.hindubooks.org/sudheer_birodkar/hindu_history/omkar.html)

Il Suono Creatore, nella tradizione cristiana, il Verbo, è il mezzo indispensabile per la creazione del mondo. Shabda brahma, la parola creatrice, si manifesta come swayambhu, "colui che crea se stesso", il quale si scinde in tre entità dotate di polarità, maschile e femminile: brahma maha sarasvati, vishnu maha lakshmi, shiva maha shakti.

A (CREAZIONE)	U (MANTENIMENTO)	M (DISSOLUZIONE)
<b>P O L A R I T A' M A S C H I L E</b>		
<b>BRAHMA</b>	<b>VISHNU</b>	<b>SHIVA</b>
<b>P O L A R I T A' F E M M I N I L E</b>		
<b>MAHA SARASVATI</b>	<b>MAHA LAKSHMI</b>	<b>MAHA SHAKTI</b>

Per la manifestazione della vita nel cosmo, sono necessarie queste tre forme di energia, di creazione, mantenimento, dissoluzione che derivano tutte da SWAYAMBHU. La vita nasce dall'interazione di queste tre forze che, a loro volta, sono distinte in polarità maschile e femminile in reciproca armonia, <http://www.adalbertozappala.it/>.

Questo è quanto si può dedurre dallo studio dei Veda. Dallo studio invece delle adduzioni aliene e dall'analisi delle antiche scritture, appare chiaro, come abbiamo già evidenziato in Genesi, che le cose non stanno propriamente in questi termini. Negli antichi testi sembra sempre che, accanto ad una verità precisa, esista anche il tentativo di mistificare le cose, dando a tutto il discorso, accezioni palesemente strumentali, al fine di far credere agli uomini, che ci sono gli Dei.

In realtà, se si legge con accortezza certi testi, si scopre che l'universo frattalico, descritto dalla fisica di Bohm, indica sicuramente che tutto il frattale è stato costruito sul concetto di dualità e, in mezzo ad essa, esiste la barriera separatrice. Dunque ci si deve attendere che anche il concetto di Anima, Mente e Spirito, da noi caldeggiato nei precedenti lavori, sia, in effetti, rappresentativo di una visione virtuale sì, ma del tutto ingannevole. Tre sono dunque i suoni che caratterizzano l'AUM il suono dell'Universo intero: dove A rappresenta la creazione, U il mantenimento e M la dissoluzione.

Attacco, sostegno e rilascio, direbbero gli esperti della Yamaha ©, quando creano un suono elettronico; a questo concetto che ha sicuramente un significato nel mondo virtuale, non ha invece corrispondenza nel mondo della realtà reale, dove il tempo e lo spazio non esistono.

Ed ecco che l'idea di interpretare, all'interno della virtualità, questi concetti, con altri descrittori, si faceva sentire, all'interno della nostra coscienza.

In effetti Brahma crea la dualità, Vishnu mantiene l'universo statico, senza possibilità di crescita e Shiva lo vuole distruggere, ma l'universo virtuale in cui queste tre frequenze sonore si manifestano, possono "essere" ovvero manifestarsi, solo dopo che tutto è stato creato, altrimenti non esistendo né tempo, né energia, né spazio, nessuna nota potrebbe essere emessa. Ed ecco affiorare l'idea che A sia una frequenza legata all'aspetto animico, U sia una frequenza legata invece ad un aspetto spirituale ed M ad un aspetto mentale.

In altre parole, A rappresenterebbe la frequenza del tempo (la creazione), U quella di spazio (il mantenimento) ed M quella dell'energia (la dissoluzione).

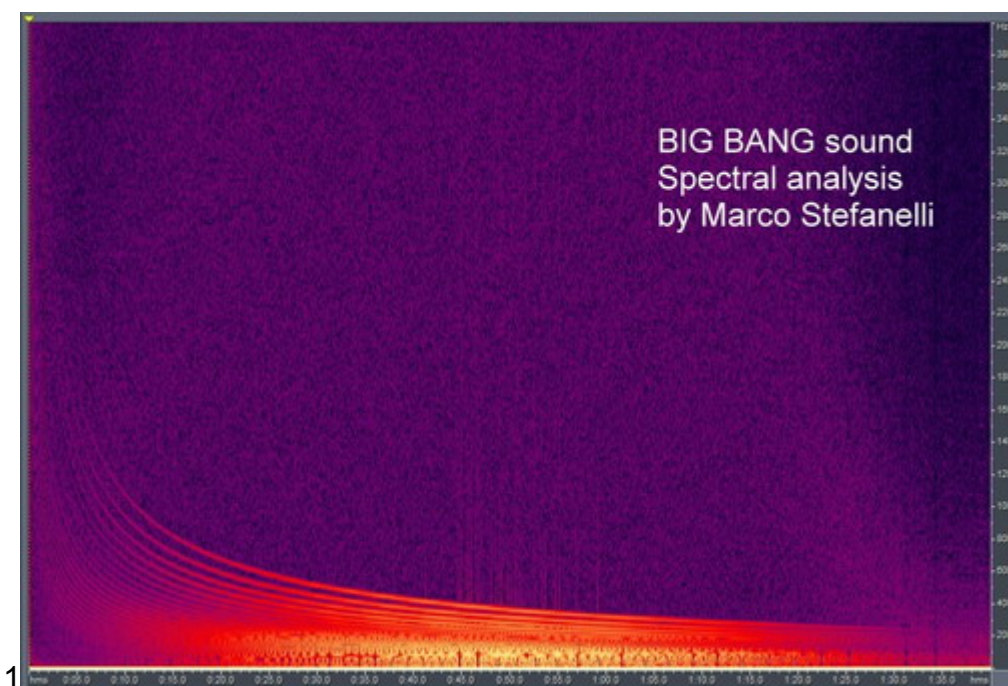
Se così fosse archetipicamente, a A si dovrebbe poter dare il colore blu, ad U il color rosso e ad M quello verde, poiché le risposte del nostro cervello sono puramente ed inconsciamente archetipiche.

In altre parole noi sappiamo descrivere archetipicamente la realtà che ci circonda, anche se poi non sappiamo interpretare il significato archetipale dei simboli, a causa della forte scissione tra le tre componenti della triade (Anima, Mente, Spirito).

Nell'articolo: IL BIG-BANG E LA MUSICA CREATRICE, di Marco Stefanelli. (Estratto della tesi svolta presso il Centro Studi Bhaktivedanta) l'autore dice:

*"Brahman è il Tutto, è Dio, anima universale. Alla base della Genesi hindu vi è, inutile dirlo, il suono. Anche le tradizioni Hopi e Navajo asseriscono che, in tempi antichi, gli sciamani proferivano parole sopra la sabbia e creavano modelli (nel senso di forme e calchi), un concetto non dissimile al Mandala e gli Yantra Indù, che si dice siano espressione della vibrazione divina. La scienza moderna oggi mostra che questi ritmi geometrici giacciono al centro delle strutture atomiche. Ora, la parola è suono e il suono è vibrazione; il pensiero genera energia e l'energia è vibrazione; la luce è vibrazione. Secondo antiche narrazioni indiane, con i suoni, è possibile materializzare degli oggetti e addirittura esisterebbero delle città invisibili (Dio disse... e fu... ..di tutte le cose visibili e invisibili...). Un antico racconto vedico narra che il saggio Narada andò da Dio a lamentarsi del disordine e della disarmonia che regnava a quel tempo sulla Terra e*

ricevette da Lui, come rimedio, le note musicali e le leggi delle interrelazioni tra i suoni. Il principio del "Suono Cosmico" è alla base della cultura vedica. Il suono permea profondamente le culture orientali a tal punto che lo studioso Guy Beck le descrive come "Teologie soniche". In esse la genesi del mondo e della materia avvengono tramite un "suono primordiale" che dà forma ad un "pensiero" di Dio e lo proietta nell'universo, il che non appare poi così lontano dalla visione simbolica giudaico-cristiana. Il comandamento "non pronunciare il nome di Dio invano", sembra derivi dal fatto che per gli Ebrei alcuni nomi sono impronunciabili, a causa del loro potere e della loro appartenenza ad esseri spiritualmente superiori e vicini a Dio. Sempre in India, a proposito dei Vimana (letteralmente "uccelli artificiali abitati") si narra che su alcuni di essi fosse incisa la sillaba sacra dell'OM e mediante determinati canti e preghiere, i sacerdoti sapessero comandarli. Andrew Gladzewski eseguì una ricerca su modelli atomici, piante, cristalli e armonie in musica, e concluse che gli atomi sono risonatori armonici, mentre provò che la realtà fisica davvero è governata da ordini geometrici, basati su frequenze di suono."



### Relazioni archetipiche tra colori e suoni.

Molti hanno tentato di mettere in relazione i suoni ed i colori ed anche le lettere dell'alfabeto, tra cui quelle ebraiche ma ci sono molte discordanze tra le diverse ipotesi anche se, la maggior parte degli studiosi di esoterismo, sembra concordare nel dare alla lettera A, il colore Blu, <http://www.colorofsound.com/> .

#### Hermetic Letters, Colors & Notes

A	Father	G	H	Ch	T	K	M	O,Burn	Cz	R	Machine	U	E	Net	S
G	F	A	D#	F	B	D	C	D	C	Y		B	D	G#	
A	C	F#	G	G#	F	A	B	G	C	C	C#	D#	All		
B	D	F/V	Z	J	L	N	P	qW	Sh	A Say	Beautiful-Go	E/A/U	O		

In questa tabella, sono associate le note musical con le loro frequenze, ai colori ed alle lettere dell'alfabeto ebraico, comprendendo le associazioni, anche con le parti del corpo umano [http://www.stumbleupon.com/su/9HwM3a/\\$Talsj4k:1SXU@eFs7/www.colorofsound.com/Hermetics/BodyColors/](http://www.stumbleupon.com/su/9HwM3a/$Talsj4k:1SXU@eFs7/www.colorofsound.com/Hermetics/BodyColors/).

<b>Letter</b>	<b>Note</b>	<b>Frequency</b>	<b>Color Name</b>	<b>Body Part</b>
A	G	392 Hz	Light Blue	Lungs
Ä - A dieresi	C	523 Hz	Loamy Brown	Anus
B	A	432 Hz	Light Violet	Right Eye
C	D	587 Hz	Vermilion	Stomach
D	C	523 Hz	Dark Blue	Right Ear
E	D	587 Hz	dark Violet	Entire Spine
F	F#		Green/Yellow	Left Arm/Hand
G	F		Grass Green	Left Eye
H	A		Silver Violet	Right Arm/Hand
CH	D		Medium Violet	Left Leg
I	G		Light Opalescent	Left Kidney
J	G		Dark Opalescent	Diaphragm
K	G#		Silver Blue	Left Ear
L	F		Dark Green	Spleen
M	D		Blue Green	Abdomen
N	A		Dark Red	Liver
O	C		Ultra-Marine Blue	Throat
Ö - O dieresi	D#		Dark Orange	Testicles
P	B		Gray	Right Nostril
S	G#		Purple- Red	Gall-bladder
R	C		Golden	Left Nostril
SH	C		Fire Red	Cerebellum - Cerebrum
T	F		Brownish Black	Right Kidney
U	B		Black Violet	Pancreas
W	G		Lilac	Entire Intestines
Y/UE	C#		Pink	Heart
Z	G		Light Yellow	Right Leg

Come si può notare in questa tabella, alla lettera "a" viene associato il colore blu, alla "m" il color verde ed alla "u" il colore violetto o nero.

In effetti anche se nel viola esiste l'idea del color rosso, sembra che non ci sia estrema chiarezza ed una relazione ideica precisa tra clori, suoni e significato archetipico di anima, mente e spirito.

Sembra comunque che esista una parvenza di relazione che porterebbe comunque a far supporre, con le dovute remore, che i colori da noi adottati per anima, mente e spirito, nel triade color test (TCT) possano essere assolutamente corretti.

Bisogna sottolineare come le interpretazioni archetipiche che l'essere umano computa, nel suo cervello, se non si conoscono i canoni di funzionamento del sistema ideico, producono errori determinati dalla cultura e dalle esperienze del soggetto steso. Da qui si devono prendere in considerazione i dati pubblicati sulle relazioni che stiamo cercando, sempre con le molle e con un indice di credibilità che deve essere, volta per volta, vagliato, con l'appoggio di altri dati.

I dati invece, sulle frequenze delle note, che corrisponderebbero a certe lettere dell'alfabeto, rappresentavano per chi scrive, solo dei numeri senza particolari caratteristiche degne di nota.

Altri autori propongono altri tipi di considerazioni

Fork	Color	Energy/Tuner Frequency	Body/Tuner Frequency	Inherent	Chakra	Anterior	Posterior	Element
Parts of the body governed by the corresponding chakra and possible meridians within the region:								
LA	Purple	652 Hz	215 Hz	Intuition	6 <sup>th</sup>	Brow	Cranial	Light
Brain, Pituitary, S.Pineal Glands, Hypothalamus, Nose, Eyes, and Menous System (Meridians: Blurred Vision, Headaches, Eye Strain, Blurred Vision, Nightmares, Sinus Problems)								
SOL	Blue	741 Hz	185.25 Hz	Expression	5 <sup>th</sup>	Throat	Cervical	Ether
Throat, Thyroid, Para-Thyroid, Esophagus, Larynx, Neck and Shoulders, and Auditory System (Meridians: Thyroid Problems, Hoarse Throat, Stiff Neck, Colds)								
FA	Green	639 Hz	159.75 Hz	Connecting	4 <sup>th</sup>	Heart	Thoracic	Air
Heart, Lungs, Breasts, Thyroid Gland, Circulatory System and Respiratory System (Meridians: Asthma, High Blood Pressure, Heart Disease, Lung Disease)								
MI	Gold	528 Hz	132 Hz	Transformation	3 <sup>rd</sup>	Solar Plexus	Lumbar	Fire
Stomach, Pancreas, Spleen, Liver, Gallbladder, and Digestive System (Meridians: Ulcers, Diabetes, Hypoglycemia, Digestive Disorders, Gallstones)								
RE	Orange	417 Hz	104.25 Hz	Change	2 <sup>nd</sup>	Sacral	Sacrum	Water
Kidneys, Bladder, Pelvic Area, Sex Glands, and Reproductive System (Meridians: Impotence, Fertility, Uterine, Bladder or Kidney Difficulties, Stiff Lower Back)								
UT	Red	396 Hz	99 Hz	Liberate	1 <sup>st</sup>	Root	Coccyx	Earth
Coccyx/Plexus: Rectum, Hips, Legs, Feet, Base of Spine, Anus, and Elimination System (Meridians: Weight Problems, Hemorrhoids, Constipation, Sciatica, Degenerative Arthritis, Knee Problems)								
Note: There are many different Chakra Charts. We have compiled several of these to gather to develop a system that complements SomaEnergetics™ Tuning Sessions. Disclaimer: We in no way diagnose or treat disease. The use of tuning forks is to open energy channels allowing the body the opportunity to heal itself.								
Light Within – SomaEnergetics™ - Exploring Science, Sound and Spirituality - David Hulse, Developer 3165 Dayton Xenia Rd Ste 500-331, Dayton OH 45434 PH: 937-812-8228 FAX: 937-812-8231 Email: <a href="mailto:SomaEnergetics@lightwithin.com">SomaEnergetics@lightwithin.com</a>								

In quest'ultima tabella, i colori e le frequenze sono accoppiate tra loro utilizzando una particolare scala musicale che aveva suscitato il nostro interesse ma di cui parleremo in seguito.

In un recente lavoro, (<http://www.pnas.org/lookup/suppl/doi:10.1073/pnas.1113347109/-/DCSupplemental>), *On the origin of the hierarchy of color names*, [Vittorio Loreto<sup>a, b</sup>](#), [Animesh Mukherjee<sup>b, c</sup>](#), and [Francesca Triari<sup>b, 1</sup>](#) (<sup>a</sup>Dipartimento di Fisica, Sapienza Università di Roma, Piazzale Aldo Moro 5, 00185 Rome, Italy;

<sup>b</sup>Institute for Scientific Interchange, Viale Settimio Severo 65, 10133 Turin, Italy; and

<sup>c</sup>Department of Computer Science and Engineering, Indian Institute of Technology, Kharagpur 721302, India), viene messo in evidenza come il cervello umano mette in ordine gerarchico i colori e questo sembra essere solo un aspetto del fatto che, nel nostro TCT, i colori vengano messi in un ordine preciso, che, a livello gerarchico, è lo stesso che appare negli studi qui riportati. Tali risultati appaiono in accordo con una visione archetipica dell'espressione colore e, se questa gerarchia appare essere evidenziabile, per i colori, essa sarà sicuramente presente anche per i suoni.

E dunque scientificamente plausibile sostenere che esista una relazione archetipica ideica fra suoni e colori.

Dunque, partendo da questo punto di vista, appariva probabile che oltre a poter costruire uno spazio dei colori, come avevamo fatto con il TCT, potesse esistere un corrispondente spazio archetipico dei suoni, detto TST (Triade Sound Test).

### Analogie tra frequenze e lunghezze d'onda.

Se esisteva una correlazione tra suono e colore, essa doveva fisicamente essere esprimibile anche con certi valori di frequenze.

color	wavelength interval	frequency interval
red	~ 625-740 nm	~ 405-480 THz
orange	~ 590-625 nm	~ 480-510 THz
yellow	~ 565-590 nm	~ 510-530 THz
green	~ 500-565 nm	~ 530-600 THz
cyan	~ 485-500 nm	~ 600-620 THz
blue	~ 440-485 nm	~ 620-680 THz
violet	~ 380-440 nm	~ 680-790 THz

Sostanzialmente ad ogni colore corrisponde un baricentro energetico a cui si può assegnare una frequenza precisa .

Per quanto riguarda i suoni, si poteva notare un fatto apparentemente curioso. Infatti i colori che archetipicamente venivano collegati, anche se in modo approssimativo, ai suoni, avevano frequenze che sembravano richiamare le lunghezze d'onda dei corrispondenti suoni. Questo fatto aveva probabilmente una ragione specifica molto importante. Il cervello umano tratta i colori in funzione delle frequenze cioè di misure temporali mentre tratta i suoni come misure spaziali (lunghezze d'onda, oppure al contrario). In altre parole, sembrava che le frequenze dei colori, dovessero archetipicamente essere messe in correlazione (direttamente proporzionali) alle lunghezze d'onda dei suoni.

Una recente ricerca neurofisiologica, dimostra che i colori vengono interpretati e risolti dal cervello e non dagli occhi. L'esperimento, effettuato dagli scienziati della Cornell University (Cornell psychologists Romi Nijhawan, left, and Beena Khurana test the optical apparatus used to investigate the decomposition of color through "motion extrapolation." Experiments performed here show that color composition occurs in the human cortex, not in the retinas. Charles Harrington/University Photography ), ancora una volta, mette in risalto come i colori, e dunque probabilmente anche i suoni, siano interpretati dal nostro cervello, e non dagli occhi, (in modo archetipico N.d.A.).

### Ricominciamo daccapo.

Dall'analisi delle informazioni reperibili sull'ipotesi di trovare una relazione tra colori e suoni, utilizzando il mito, avevamo compreso che qualcosa di reale esisteva, ma come al solito, la New Age, aveva tentato di trasformare qualche antica intuizione, in una macchina per fare soldi.

Dovevamo perciò cominciare tutto dall'inizio. In questo contesto, utilizzammo alcune dichiarazioni di addotti che, in stato di percezione allargata, fornirono alcune interessanti osservazioni. In riferimento a questo fatto, chiedemmo ad una addotta, sulla quale stavamo lavorando e che possedeva eccellenti doti di remote viewer, alcune informazioni sulle frequenze che cercavamo.

Il soggetto che avevamo già liberato da tutti i parassiti, compreso quello che noi identifichiamo con la sigla Horus, manifestava ancora forti influenze da parte di imprecisate forze aliene. Perdemmo il contatto diretto con questo soggetto, non prima che, in una delle ultime sedute ipnotiche, ci dicesse che, stavamo cercando delle frequenze e, tali frequenze, erano a lei note. Io non feci altro che far trascrivere questi numeri al soggetto che, a quel punto, sparò una serie di numeri apparentemente senza senso.

I numeri erano in ordine crescente: **396, 417, 528, 639, 714, 852, 963.**

Questo soggetto, si era dimostrato attendibile, con le sue percezioni, in altri momenti della nostra indagine, con dichiarazioni estremamente dettagliate su luoghi e fatti, legati alla fenomenologia aliena, che avevamo potuto facilmente controllare.

Va anche detto che tale soggetto manifestava ancora forte interferenza aliena da parte di strani militari che sembravano governarla in continuazione.

Noi in realtà cercavamo solo tre numeri corrispondenti a tre frequenze a cui operava anima, mente e spirito ma il soggetto, evidentemente leggeva nella mia testa ed aveva risposto con una sequenza precisa di numeri.

La prima cosa da fare era cercare questi numeri e verificare se qualcun altro ne avesse fatto menzione.

Scoprivamo rapidamente che questi numeri erano noti ma scoprivamo anche che il nostro soggetto aveva riportato male uno di questi dati, rispetto alla sequenza degli stessi numeri nota agli esperti di esoterismo musicale.

Infatti, la vera sequenza numerica nota mostrava come il numero 741 veniva in realtà riportato come 714. <http://www.redicecreations.com/specialreports/2006/01jan/solfeggio.html> .

In altre parole, il nostro soggetto addotto, aveva sbagliato uno dei dati riportati dalla letteratura musicale esoterica, non sappiamo se di proposito o perché stesse bluffando ed avesse in realtà attinto, in modo grossolano, a dati leggibili su Internet.

Scoprivamo così che un altro signore americano, durante un sogno, diversi anni fa, aveva sognato questi numeri e li aveva interpretati come frequenze di note musicali, che rappresentavano, nella sua mistica visione, il suono della vita. La New Age americana, come sempre, si impossessava di questi dati, cercava di spiegarli approssimativamente e cominciava a sostenere che queste frequenze rappresentavano le frequenze della musica divina ed ascoltare tali frequenze, in realtà, donava: pace, amore e tutte quelle *belinate* (termine ligure che significa stupidaggini), che la New Age americana usa per farti credere di poter guarire da qualsiasi cosa pagando il prezzo di un CD musicale.

Forse, per il fatto che stranamente un numero della sequenza, a noi proposta, fosse stato riportato erroneamente, forse perché noi crediamo, come abbiamo espresso in Genesi 3, che la New Age dica cose giuste alterandone il significato, abbiamo deciso di indagare più a fondo questa pista.

### **La scala del solfeggio musicale.**

Le note musicali, utilizzate correntemente sono suoni che possiedono frequenze ben precise che, nell'arco dei tempi, sono state modificate, fino ad arrivare alle ultime modifiche.

Si tratta cioè di frequenze, scelte per convenzione, non tanto per come si calcolano le frequenze, ma per quanto riguarda il punto di partenza stesso.

Tutti i musicisti, prima di incominciare a suonare, accordano i loro strumenti, chiedendo al pianista di "dare il La".

I pianoforti e gli altri strumenti a tastiera, invece, vengono accordati dall'accordatore professionista, ma sempre partendo dal famoso "La" a 440Hz.

E' assolutamente poco noto come questa frequenza sia frutto di una **scelta arbitraria, fatta a Londra nel 1953**, decidendo di far uniformare tutte le esecuzioni musicali su questa nota (a questa ha fatto poi seguito la risoluzione europea n. 71 del 30 giugno 1971). Ma il "La" a 440 Hz era stato imposto, nel 1939, addirittura dal ministro della propaganda nazista Joseph Goebbels, ignorando un referendum contrario, promosso in Francia da 25.000 musicisti.

Il "La" è stato accordato su molte diverse frequenze, nel corso dei secoli (come si può vedere nella tabella qui sotto) e molti esoteristi cospirazionisti, credono che l'ultima variazione sia stata prodotta da esigenze ben precise. Pare infatti che il la originale a 432 Hz utilizzato prima di quello a 440Hz risvegliasse le coscienze umane. Per evitare che ciò accadesse e che i nostri governanti potessero continuare a effettuare i loro misfatti, senza che la gente se ne accorgesse, ecco il trucco messo in atto.

Che la musica sia percezione e sia terapia, come del resto il colore, non c'è alcun dubbio, come non esiste dubbio che i nostri governanti, tutto vogliano tranne che la popolazione si svegli da un letargo (coma) plurisecolare, ma forse queste spiegazioni appaiono ai nostri occhi, piuttosto semplicistiche, anche se, va denunciato, il fatto che i Nazisti, durante l'ultimo conflitto mondiale, si sono dati molto da fare per studiare esotericamente, la possibilità di sottomettere le popolazioni del globo.

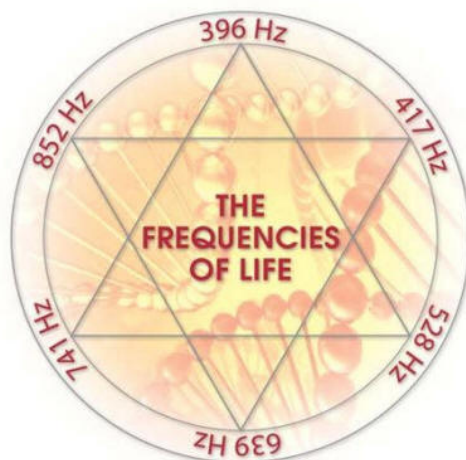
<b>Luogo</b>	<b>Anno</b>	<b>Frequenza</b>
Berlino (concerti)	1721	421,9
Vienna (opera)	1823	433,9
Londra (concerti)	1826	423,3
Firenze (opera)	1845	444,9
Milano	1849	446,6
Londra (opera)	1857	456,1
Milano (Teatro alla Scala)	1857	451,7
Napoli (Teatro San Carlo)	1857	444,9
Madrid (opera)	1858	444,5
Berlino (concerti)	1859	451,8
Bruxelles (teatro lirico)	1859	442,5
Liegi (concerti)	1859	448,0
Vienna (opera)	1862	466,0
Bologna (concerti)	1869	443,1
Londra (concerti)	1877	455,1
Londra (opera)	1880	435,4

*fonte: Alexander Ellis, 'The History of musical pitch', London 1880*

<http://inx.classicaviva.com/blog/2009/03/20/la-rivoluzione-omega-il-la-a-432hz/>

In ogni caso, in questa sede, non ci interessa ragionare del problema del La, ma ci interessa sottolineare come le scale musicali, siano tutte convenzionali, stabilite cioè da regole e non siano sistemi di riferimento univoci ed assoluti.

In questo contesto era chiaro che la serie di numeri che la New Age americana stabiliva essere la scala musicale della vita e dell'universo, appariva una grossolana montatura.



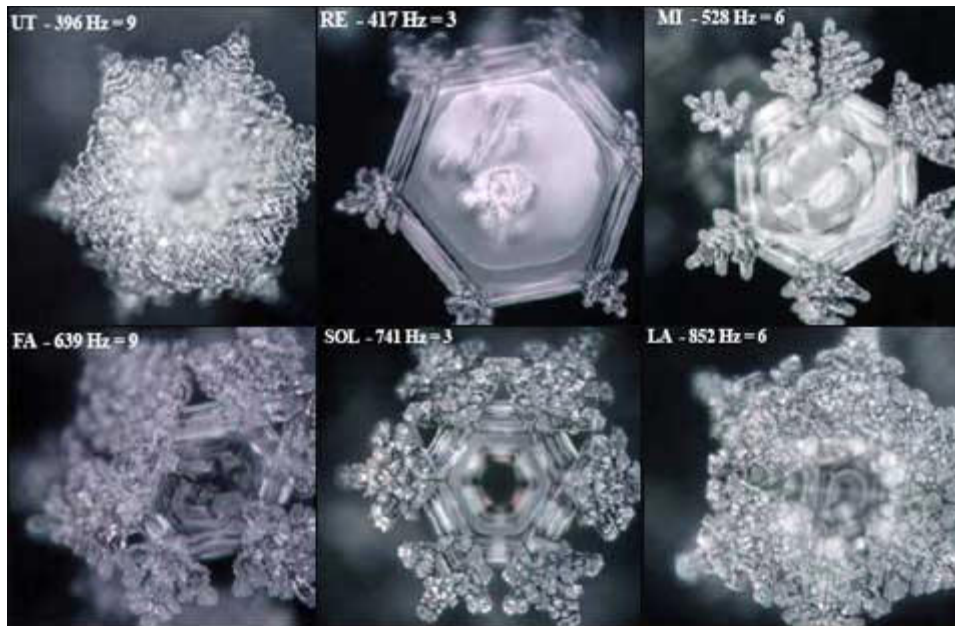
Ed ecco che ritroviamo i nostri numeri associati a frequenze musicali, espresse in Hertz che rappresenterebbero vibrazioni che, se ascoltate dall'orecchio umano, provocherebbero sensazioni positive o meglio, stati di coscienza alterata.

- 396 HZ - Liberi dal senso di colpa e ansia

- 417 HZ - Cambiamento, lasciare andare il passato
- 528 HZ - Riparazione e armonizzazione DNA
- 639 HZ - Apertura e connessione nei rapporti umani
- 741 HZ - Stimolare il risveglio interiore
- 852 HZ - Ritorno all'ordine spiritual

Come si può dedurre facilmente, a questi numeri, sono state assegnati dei valori di frequenza musicali corrispondenti a delle note, in modo del tutto arbitrario, utilizzando una vecchia scala musicale detta Del Solfeggio, che risale ai primi tentativi di strutturare la musica ecclesiale.

E' anche vero che se poniamo dei cristalli di ghiaccio durante la loro formazione sotto queste vibrazioni, noteremo che il ghiaccio tenderà a cristallizzare in forme differenti ma, questo, non ha nessuna, ripetiamo, nessuna relazione con l'aspetto alla *volemosebbene* (*termine dialettale romanesco N.d.A.*), della New Age.



Tali fenomeni infatti, hanno tutt'altra spiegazione ed origine ed, in questa sede, non ci dilungheremo nello spiegarli.

Appariva invece più interessante capire come i numeri, che avevamo fra le mani, derivassero **proprio** da una primitiva scala musicale, usata per il solfeggio.

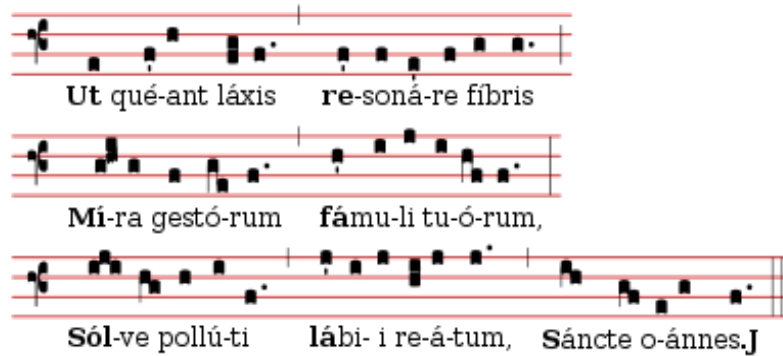
Siamo nel Medioevo, e più precisamente nella prima metà dell' XI secolo, e Guido d'Arezzo, fondatore di una celebre scuola di canto in quella città, escogitò questo espediente per facilitare, ai suoi allievi, l'apprendimento di canti nuovi.

Guido si accorse che in un inno da loro ben conosciuto, l'Inno a S. Giovanni, i suoni iniziali dei primi sei versi formavano una scala ascendente. Chiamò allora ognuno di questi suoni con la sillaba stessa con cui venivano cantati:

In qualche modo qualcuno ha pensato di poter agganciare le frequenze descritte dalla New Age, alle note del povero fraticello cantore, che dal canto suo (è proprio il caso di dirlo) aveva notato che nel cantico per S. Giovanni, ad ogni frase del testo, il suono si "alzava di tono".

Dunque se Ut, poi detto Do, era la prima nota ecco che poi sarebbe seguita frequenzialmente dal resto della scala (scala nella quale la nota Si non è contemplata ancora)

**Ut** queant laxis



**Resonare fibris**  
**Mira gestorum**  
**Solve polluti**  
**Labii reatum**  
 Sancte Joannes.

(Traduzione: affinché i fedeli possano cantare con tutto lo slancio le tue gesta meravigliose, liberali dal peccato che ha contaminato il loro labbro, o San Giovanni).

*Ut, Re, Mi, Fa, Sol, La*, sono dunque i nomi che Guido usò, formando così la prima scala musicale di sei note chiamata *esacordo*. Più tardi, verso il 1600, il nome *Ut* fu mutato in *Do*, probabilmente per la maggior facilità di pronunciarlo nel canto. Oggi solamente in Francia la nota *Do* conserva ancora il nome originale di *Ut*.

Dunque tutte le relazioni che potevamo trovare sia storiche che esoteriche tra questa sequenza di numeri, note e valori di frequenze si rivelava totalmente arbitraria. Nessuno può sapere infatti a quanti hertz corrispondesse in verità la *Ut* cantata dal nostro fraticello che, ovviamente, non sapeva assolutamente cosa fosse un hertz.

### **La nuova ipotetica interpretazione.**

Perché il nostro addotto aveva pronunciato quei numeri, leggendo nella mia testa il desiderio di conoscerne i valori di frequenza? Perché un altro americano aveva, diversi anni prima, sognato gli stessi numeri?

Notammo che tali numeri avevano una caratteristica. Infatti essi rappresentavano una sequenza numerica legata ad una regola precisa. Il numero che seguiva chi lo precedeva era sostanzialmente aumentato di una unità per ciascuna cifra, ma se la cifra ottenuta avesse avuto il valore di zero, allora al suo posto, essa assumeva il valore "uno".

Per esempio dopo il 396 ecco il 417 ma dopo il 417 ecco il 528 e così via.

Perché non veniva contemplato il valore zero?

L'idea di base fu quella di pensare che questi numeri non indicassero dei valori o meglio, non indicassero solamente valori, ma fossero qualcosa che, se espressi da una mente archetipica, fossero un sistema di riferimento del tutto indipendente dalle unità di misura, anche se rappresentassero anche delle misure.

In questo contesto, il valore di zero, sarebbe stato saltato perché lo zero assume il significato archetipico di nulla. Se le cose stavano così allora i numeri non erano semplici numeri ma rappresentavano l'unica cosa che il cervello archetipico comprende. La geometria.

In quest'ottica, il numero tre non è un numero ma è il nome di qualcosa che ne rappresenta sia il valore che la posizione spaziale.

Un asse cartesiano di nome tre che vale tre. Tre pere o tre Htz non ha importanza perché il risultato finale sarà univoco comunque.

Ecco perché mancava lo zero. Il valore zero rimane un valore ma non ha un corrispettivo esistente nella geometria se non il nulla.

Avevamo inoltre notato che, i valori della scala numerica in nostro possesso, erano 6, come gli assi cartesiani dello spazio archetipico universale dei colori e, di conseguenza, anche dei suoni. Avevamo, in più, notato che, tali numeri, mimavano, ma in modo imperfetto dei valori di frequenze musicali e questa era probabilmente la ragione che aveva portato alcuni, prima di noi, a supporre erroneamente che si fosse in presenza di note musicali.

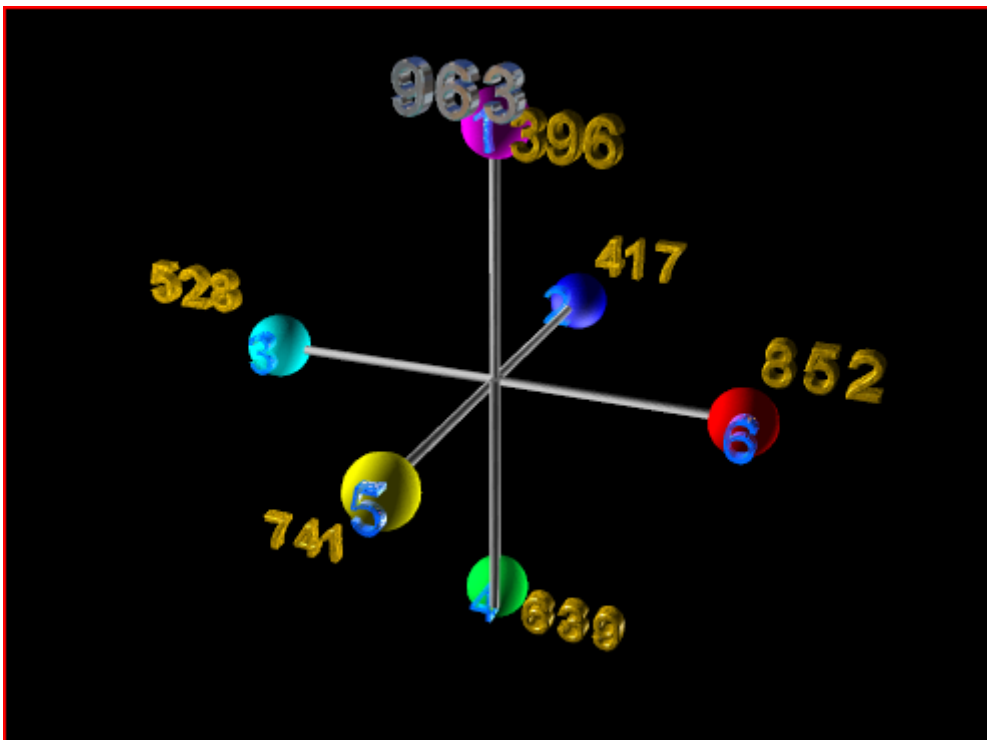
Se avessimo posto tali valori in scala, al limite del nostro spazio dei suoni, come avevamo fatto con i colori, ci saremmo subito resi conto di qualcosa di estremamente interessante. Il numero 396 si trovava dalla parte opposta del 693 così come il 417 era posto dall'altro lato del valore 714 e così via.

Perché su ogni asse dello spazio dei suoni, corrispondente allo spazio dei colori, trovavano posto cifre costituite dagli stessi numeri?

Tale fenomeno, aveva una sola spiegazione. Se i numeri rappresentano degli assi cartesiani, essi sono posti agli estremi dell'asse dello spazio, del tempo e dell'energia in modo da rappresentarne geometricamente l'immagine speculare.

In parole povere, per esempio il numero 417 non era un numero ma rappresentava una triade di assi cartesiani di valore 4, 1 e 7 rispettivamente. Questi tre numeri, associabili a tre vettori geometrici, avrebbero potuto rappresentare un vettore somma con un valore preciso. Tale vettore somma era esattamente l'immagine speculare del vettore somma che, dalla altra parte dell'asse, i numeri 7,1 e 4 avrebbero formato.

Ancora, in altre parole ogni asse di spazio, tempo ed energia era caratterizzato da due numeri, che rappresentavano triplete di vettori, che a coppie, erano immagini speculari.



Si poteva così, da un lato, facilmente notare come i tre assi che dividono l'universo in ottanti erano caratterizzati da numeri che ai due estremi virtuali del dominio geometrico, erano caratterizzati dalle stesse tre cifre ma disposte in ordine differente.

Si notava inoltre che ad ogni tripletta numerica, corrispondeva una posizione precisa indicata dall'1 al 6, alla quale posizione corrispondeva anche un colore caratteristico dello spazio dei colori (TCT). Tali triplete numeriche crescevano partendo dal viola ed arrivando al rosso (dalla posizione 1 alla posizione 6) e quindi erano, in qualche modo,

correlabili non alla frequenza ma alla lunghezza d'onda dei corrispondenti colori dello spettro del visibile.

La correlazione tuttavia non era assolutamente perfetta come si può notare dai valori riportati in questa tabella.

Lunghezze d'onda	Frequenze THz	Colore/nostra sequenza numerica
625-740	410-530	Rosso 852
565-590	510-530	Giallo 741
500-565	530-600	Verde 639
485-500	600-620	Ciano 639
440-485	620-680	Blu 417
380-440	680-790	Magenta 396

Un rapido sguardo alla tabella ci mostra come, se da un lato, il trend lunghezze d'onda colori e suoni sia proporzionale, ci dice anche che tale proporzionalità si va perdendo a lunghezze d'onda più alte.

Se, da un lato, questa iniziale apparente corrispondenza tra le lunghezze d'onda dei colori ed eventuali suoni ad essi correlabili, aveva indotto i poco cauti new ageiani a stabilire una frettolosa correlazione tra le due percezioni (quella auditiva e quella visiva) bisognava sottolineare come tale trend, in realtà, viene non completamente rispettato in quanto, l'occhio umano, non ha una scala identica a quella percettiva dell'orecchio. Mentre l'occhio usa una scala di lunghezze d'onda quasi lineare seppur distorta, ponendo la percezione del verde al posto del giallo, così la scala di percezione del suono risulta correlata alla struttura dell'orecchio umano e del timpano che, essendo una molla elastica, produce una scala logaritmica nella percezione ed interpretazione del suono. Dunque era logico che solo all'inizio le due percezioni, quella dei colori e quella dei suoni, si dessero la mano, ma tanto più ci si discostava dall'origine (valori numerici bassi sono proporzionalmente correlabili a valori di logaritmi bassi) e tanto più le differenze sarebbero state notevoli.

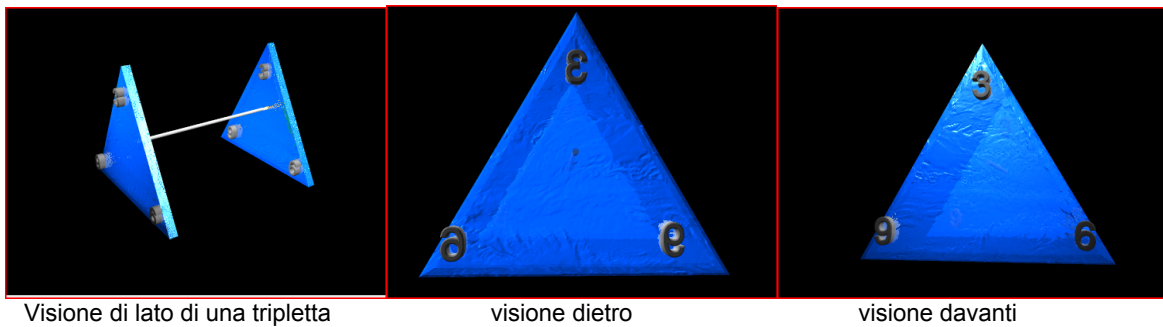
La percezione, sia dei colori che dei suoni, è fondamentale nel nostro caso, perché la nostra mente, usa le nostre percezioni, per rivestire gli archetipi di significato e dunque uno spazio dei colori teneva in conto la percezione dei colori così come lo spazio dei suoni avrebbe inevitabilmente dovuto tener conto di una scala logaritmica interpretativa. Tutto questo viene sottolineato, in questa sede, per dire che il trend di partenza poteva anche essere identificato come corretto, ma se non si corregge la percezione mentale nel suo contesto percettivo, non si conosceranno mai i veri significati degli archetipi interpretabili dalla mente.

Ancora una volta infatti, ci trovavamo di fronte ad una interpretazione mistico new ageiana che di base aveva qualcosa di reale, ma che veniva sapientemente distorta, per evitare alla fine, che l'uomo riuscisse a comprendere il vero significato della realtà.

Ma che significato reale avevano le triplette numeriche? Esse rappresentano i nomi e le posizioni ed i valori di tre assi cartesiani. I valori di questi tre assi, nell'universo olografico, tridimensionale, sono rappresentativi di tre archetipi. In altre parole: il numero 396 è costituito da tre assi: l'asse numero 3 che ha valore tre, l'asse numero 9 che vale 9 ed il 6 che vale sei.

I valori sono totalmente adimensionali e non dipendono da nulla se non dal fatto che alla parte opposta del loro dominio essi esistono ma il loro valore è modificato, nello spazio tridimensionale. Da 396 si passa a 639. In altre parole questi tre assi, che sono tre vettori, che hanno i loro valori espressi dal loro nome, produrranno un vettore somma. I due vettori somma derivati dal 396 e dal 693 hanno lo stesso modulo ma versore opposto. Come per i colori si diceva che il blu era il complementare del giallo (i due opposti) così,

nel caso dei suoni, alle estremità dello stesso asse, due cose erano rappresentative e correlate tra loro da una operazione di geometria, che segnalava come il primo suono stesse dalla parte opposta dell'altro, essendo con esso in controfase.



Visione di lato di una tripletta

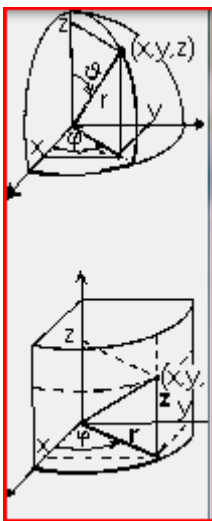
visione dietro

visione davanti

Se osserviamo tre vettori chiamati 3, 6, 9 dall'alto non possiamo fare a meno di notare che se elenchiamo in senso orario questi numeri, essi ci appariranno in sequenza differente se osserviamo tale fenomeno dalla parte opposta della nostra iniziale visione.

In altre parole, intercambiare la posizione di due numeri produce il passaggio all'immagine speculare del sistema di assi di partenza. Questo perché tale sistema di "semiassi", non possiede un piano di simmetria.

### Dagli archetipi alle frequenze.

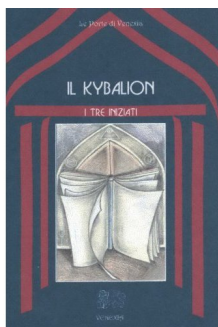


Dunque la sequenza di numeri su cui abbiamo lavorato, che ci era stata fornita da un addotto in stato di percezione allargata, era la rappresentazione di un universo archetipico, dove i numeri, altro non sarebbero che nomi di assi cartesiani, il cui loro nome, è rappresentativo del loro valore. Ma questo è proprio quello che ci viene raccontato esotericamente, quando si parla del suono che crea. Dio dà il nome alle cose e mentre le nomina esse divengono quello che sono.

Ma ciò significa anche che l'universo, ad otto ottanti, è relazionato tra le sue otto parti, attraverso numeri che rappresentano forme che rappresentano tutto. Nel tutto dunque ci sono anche le frequenze. Tali assi, avevano valori archetipici di partenza come numeri puri ma potevano rappresentare tutto, in quanto l'universo stesso è frattalico. Abbiamo calcolato i vettori somma per ogni tripletta.

	396	417	528	639	741	852
Angolo verticale	57,68	30,50	33,94	36,70	82,93	78,02
Angolo orizzontale	71,56	14,04	21,80	26,56	29,74	33,00
Lunghezza	11,225	8,124	9,644	11,225	8,126	9,644

I



dati di primaria importanza sono, per noi, quelli colorati. Infatti la lunghezza del vettore ne identifica il valore. Se in altre parole archetipicamente il nostro universo ha una frequenza che caratterizza l'asse dello spazio, del tempo e dell'energia, questi valori sono anche essi frequenze. Ovviamente tali frequenze, risulteranno identiche nel loro valore sia che si analizzi il nostro ottante sia che si analizzino altri ottanti. La frequenza dell'asse del tempo sarà cioè sempre la stessa, ma potrà cambiare di segno e di direzione (principi del kybalion);

Il principio della vibrazione, ed il principio degli opposti: per esempio, "l'amore e l'odio sono la stessa cosa ma in diverse misure e direzioni".

[http://www.amazon.it/Il-Kybalion-ebook/dp/B008CPGVB2/ref=sr\\_1\\_2?ie=UTF8&qid=1346074136&sr=8-2](http://www.amazon.it/Il-Kybalion-ebook/dp/B008CPGVB2/ref=sr_1_2?ie=UTF8&qid=1346074136&sr=8-2);

Sempre che i nostri punti di partenza siano giusti e la nostra interpretazione archetipica ci sostenga, potremmo sottolineare che: siccome l'universo bohmiiano prevede una struttura frattalica, questi tre numeri rappresentano non solo le frequenze cioè il comportamento del nostro cervello nell'interpretare: spazio, tempo ed energia, ma anche qualsiasi altra cosa che con essi abbia a che fare.

Dunque il suono dell'AUM potrebbe essere dato dalla somma di questi tre valori che dovrebbe probabilmente essere computata come somma vettoriale. Il vettore somma dei tre vettori infatti punta direttamente al centro del nostro ottante di esistenza e dovrebbe essere il "rumore" che il nostro inconscio riconosce come il suono dell'universo. Tale valore viene 16,88 Hz.

### **Archetipi e fisica dell'orecchio.**

Fin qui tutto molto interessante ma, giocando con i numeri, si può ottenere tutto ed il contrario di tutto.

In altri termini qualcuno ci potrebbe accusare di aver, fino a questo punto, utilizzato una serie di numeri che, per caso, sembrano coordinarsi per qualche strana ragione tra loro.

Gli ipotetici valori delle tre frequenze da noi individuate sono effettivamente tra gli 8 ed i 12 Htz e sono in una zona frequenziale molto particolare per il cervello umano ma, questo è ancora poco per dire di aver messo le mani sui giusti valori che cercavamo: i valori a cui il nostro cervello risuona quando si parla di spazio, di tempo e di energia potenziale.

Ricordiamo in questa sede che i valori che stiamo cercando sono le tre frequenze base dell'universo che il nostro cervello riceve dalla realtà virtuale esterna e che, opportunamente trasformati, in suoni, colori ed energia, fornirebbero le immagini del mondo esterno. Il mondo esterno a noi, virtuale, cioè modificabile; esso non sarebbe reale così come lo percepiamo ma sarebbe costituito da una serie di sollecitazioni archetipiche, sotto forma di onde cerebrali, che il nostro cervello, interpreterebbe, su base archetipica. Va da sé che la manipolazione o l'interazione con queste ipotetiche frequenze di base, altererebbe la percezione della realtà fino anche a modificarla.

Come avevamo costruito lo spazio dei colori (TCT), con le stesse regole avremo dovuto provare a costruire lo spazio dei suoni.

Questo ci avrebbe permesso di costruire un Triade Sound Test, su base archetipica, che sarebbe stato potenzialmente in grado di funzionare come il vecchio TCT. In altre parole sarebbe stato possibile far ascoltare degli opportuni suoni al soggetto addotto per fargli prendere consapevolezza della sua situazione di addotto, così che si liberasse immediatamente, in automatico, dagli intrusi che invadevano la sua vita.

Lo spazio dei colori era stato costruito pensando che i colori fossero risposte a sollecitazioni archetipiche, che vengono tradotte dalla mente, sulla base delle sue capacità percettive. In questo contesto, avevamo costruito lo spazio dei colori, tenendo presente non solo lo spettro del visibile, come la fisica ce lo mostra, ma aggiustandolo sulla base delle percezioni umane, dove il color verde per noi sta al posto del giallo. L'occhio umano infatti non è perfettamente allineato con la capacità di recepire lo spettro del visibile, come la fisica ce lo mostra, ma da una immagine distorta di esso. Siccome la mente trasforma gli archetipi sulla base delle nostre percezioni ecco che il color verde, nel nostro immaginario, prende il posto del giallo.

Utilizzando lo stesso principio scoprivamo subito che non ci poteva essere una correlazione lineare tra udito e vista poiché la vista presenta un panorama distorto della percezione frequenziale dei colori e l'orecchio funziona come una molla.

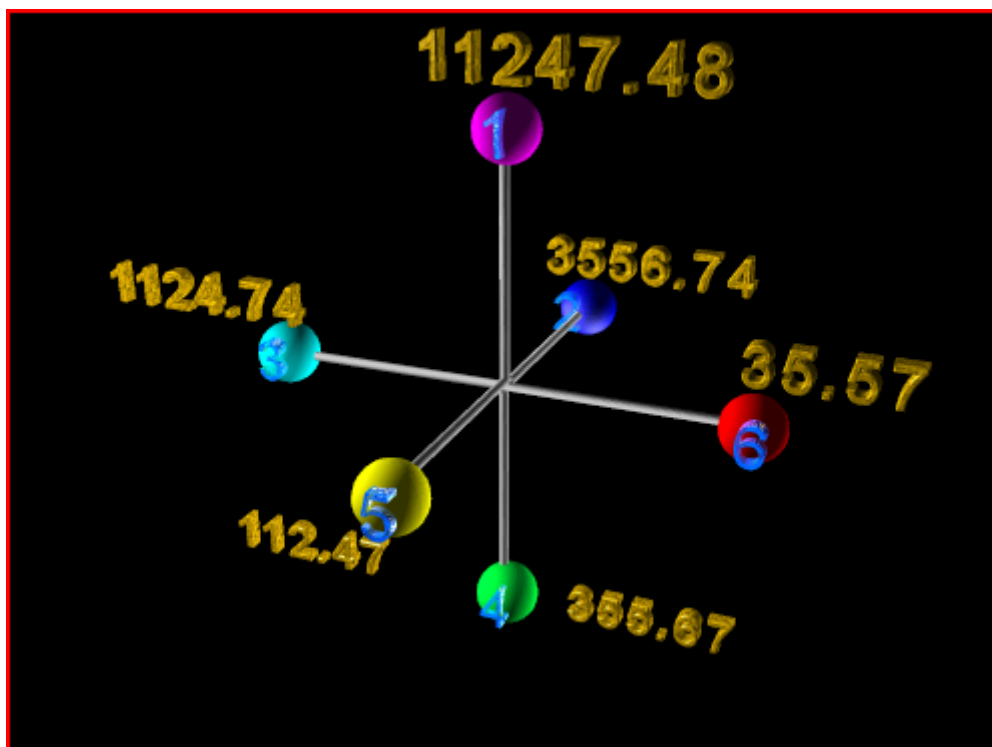
Sì, una molla! Il timpano infatti altro non è che una membrana che risponde a delle sollecitazioni sonore, le onde acustiche, in maniera elastica e logaritmica e non lineare, tra i 20 ed i 20.000 Htz.

Su queste basi andava costruita la nostra stanza mentale ed i suoni corrispondenti alle tre sfere di anima, mente e spirito.

Ammettendo dunque che, come nel caso dei colori, dove si spazia da un magenta ad un rosso, così nel campo dei suoni si spaziava da 20Htz a 20 THz, dovevamo dividere questi due valori estremi in sei zone, lavorando in scala logaritmica, prenderne i baricentri, calcolarne l'antilogaritmo ed analizzare i dati.

Intervalli in Htz	Corrispondenza con lo spazio dei colori	logaritmi	Baricentro Dei logaritmi	antilogaritmi	Posizioni nello spazio dei suoni
20 3350	Rosso	2.9957 4.1470	3.5712	35.57	6
3350 6680	Giallo	4.1470 5.2983	4.7227	112.47	5
6680 10010	Verde	5.2983 6.4497	5.3740	355.68	4
10010 13340	Ciano	6.4497 7.6810	7.0253	1124.73	3
13340 16670	Blu	7.6810 8.7523	8.1788	3556.74	2
16670 20000	magenta	8.7523 9.9036	9.3279	11247.28	1

I numeri della penultima colonna rappresentano le frequenze che noi dobbiamo assegnare alle varie posizioni degli assi cartesiani (ultima colonna) per costruire lo spazio dei suoni.



Ci rendiamo non facilmente subito conto che questi numeri sembrano contenere le stesse informazioni che derivavano dalla sequenza di numeri della scala del solfeggio.

Bisogna tenere presente alcuni fattori prima di paragonare i due approcci allo spazio dei suoni. La scala logaritmica che abbiamo usato, deve per forza, contenere degli errori su qualche cifra finale, nei numeri calcolati perché noi abbiamo utilizzato una finestra fonica che va da 20 a 20000 Htz ma, in realtà, questa scelta è una approssimazione non troppo grossolana ma una approssimazione. In realtà questi confini da noi utilizzati sono approssimativi e nulla vieta che anche se sulla misura di 20 Htz l'errore eventuale sarebbe trascurabile numericamente così potrebbe non essere su un valore di ventimila Htz.

Tenendo presente quanto detto dobbiamo notare che i numeri calcolati sulla base della scala logaritmica dei suoni, contengono le stesse sequenze numeriche ottenute dalla scala del solfeggio.

Mentre nella scala del solfeggio abbiamo sostanzialmente tre numeri che sono 1-1-2-3 per l'asse del tempo, 8-1-2 per l'asse delle energie e 9-6-4 per l'asse dello spazio qui avevamo 1-1-2-4 che potevamo paragonare a 1-1-2-3 ma la sorpresa più grossa era constatare come la somma degli altri due numeri  $8,12+9,64$  dava  $17,76$  che moltiplicato per 2, forniva  $35,52$  cioè una sequenza numerica di 3-5-5-2 contro 3-5-5-6, quale sequenza numerica ricavata dalla scala logaritmica.

### Osservazioni generali sull'analisi dei due modelli.

Le differenze sostanziali tra i due modelli sono le seguenti: il modello della scala del solfeggio è puramente archetipale e quindi contiene le informazioni base come sequenze di numeri puri ed adimensionali con i quali si costruisce l'intero universo, accoppiando, alle sequenze delle triplette, non tanto valori, ma rapporti tra valori (numeri puri). Per esempio si può sostenere, su questa base, che i rapporti tra le frequenze legate ai tre assi, stiano tra loro, come i rapporti tra i numeri 11,23, 8,12 e 9,64. Probabilmente giocando abilmente con questi numeri, si potrebbero verificare valori delle principali costanti universali da Phi, a Pi greco, alla costante di struttura fine dell'universo, eccetera. Nel modello logaritmico invece, per ogni asse spaziale, ecco ricomparire gli stessi numeri, tutti e tre assieme ma geometricamente collegati tra loro, in modo da significare che le frequenze importanti nel nostro ottante (contrassegnato dai numeri 1, 4, 6) hanno a che fare solo con energia potenziale e spazio e non appaiono direttamente dipendenti dal tempo.

**Non** deve stupire che il modello logaritmico contenga quello archetipale poiché esso è in ogni cosa ed il fatto di averlo ritrovato nella **nostra scala** di valori è una forte indicazione che le nostre indicazioni sono giuste. Apparentemente due modelli di calcolo che non hanno niente a che vedere tra loro risultano invece correlati strettamente.

E' interessante notare che le due sequenze numeriche di base, ottenute dal modello logaritmico, divise tra loro, forniscono sempre la stessa sequenza numerica:

Es  $1124,74/35,57 = 31,62$  ma anche  $3556,74/112,47 = 31,62$ .

Mentre il modello logaritmico fornisce una visione dell'universo dei suoni, con il nostro universo in contrapposizione con l'opposto, dove nel nostro la frequenza base è basata sulla sequenza numerica 355674 e dalla parte opposta dalla sequenza 112474.

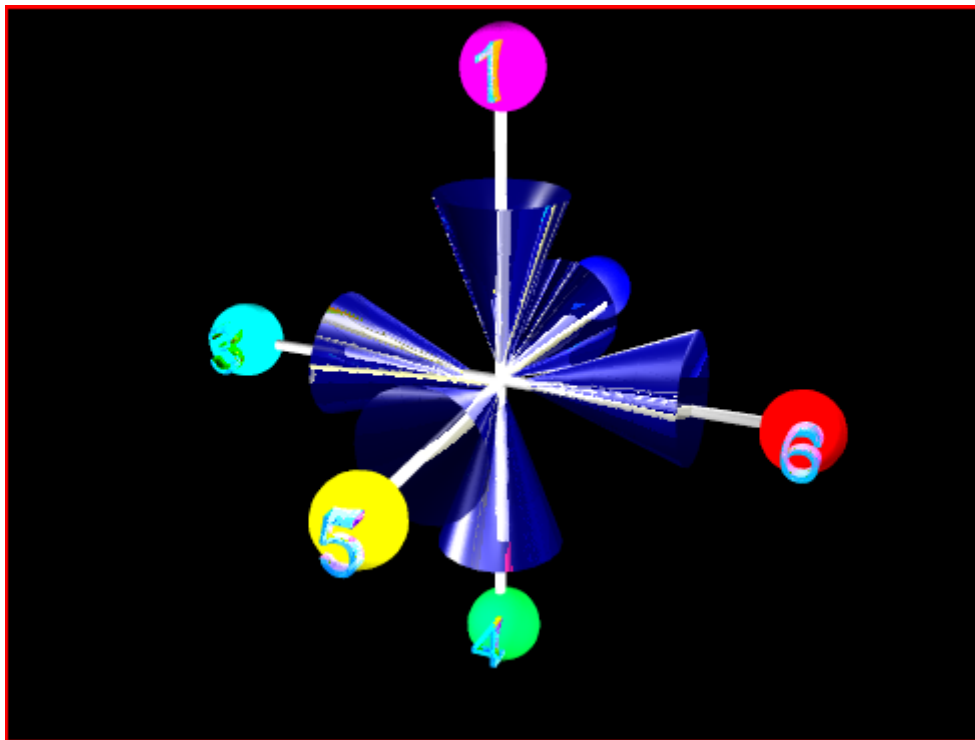
Il modello archetipale, basato sulla scala del solfeggio (probabilmente il più vicino alla realtà virtuale) ha una serie di proprietà geometriche interessanti. Continuando a numerare la sequenza delle triplette si scopre come esse si invertano di posizione, costruendo una versione rovesciata dell'universo dei suoni.

<b>396</b>	<b>963</b>	<b>639</b>
<b>417</b>	<b>174</b>	<b>741</b>
<b>528</b>	<b>285</b>	<b>852</b>
<b>639</b>	<b>396</b>	<b>963</b>
<b>741</b>	<b>417</b>	<b>174</b>
<b>852</b>	<b>528</b>	<b>285</b>

Un universo tridimensionale nel quale su ogni asse esiste uno scambio di coordinate ad ogni ciclo. Tutto si ripete, oscillando sempre ad una stessa frequenza, dove però il vettore risultante ruota attorno ad un asse. Per esempio nel caso dell'asse del tempo da 396 a 639 a 963. Il vettore risultante ruota praticamente attorno all'asse del tempo, descrivendo un cono. Sul semiasse corrispondente avremo l'immagine speculare dello stesso cono. Ma esiste anche una seconda possibilità espressa dalla seguente tabella dei valori.

<b>369</b>	<b>936</b>	<b>693</b>
<b>471</b>	<b>147</b>	<b>714</b>
<b>582</b>	<b>258</b>	<b>825</b>
<b>693</b>	<b>369</b>	<b>936</b>
<b>714</b>	<b>471</b>	<b>147</b>
<b>825</b>	<b>582</b>	<b>258</b>

Un universo con le stesse proprietà del primo ma assolutamente speculare e sovrapposto ad esso.



Questo concetto richiama alla mente la miscelazione di due orbitali atomici, dai quali scaturiscono due orbitali molecolari, uno contenente la coppia di elettroni che costituirà il legame molecolare e l'altro vuoto a più alta energia.

Come due elettroni che formano un legame, cioè condividono la probabilità di trovarsi in uno stesso spazio tempo comune, così le due entità primordiali Shiva e Vishnu, abitano questo universo e non l'altro universo (quello corrispondente all'unione di due orbitali atomici di antilegame).

In altre parole, utilizzando la fisica quantistica, Shiva e Vishnu rappresentano due stati dell'essere ed, ad essi, è associabile una funzione d'onda. La somma delle due funzioni d'onda, prevede due soluzioni, una costruttiva e l'altra distruttiva. Nella soluzione costruttiva, le due funzioni d'onda, si sommano e ne nasce l'attuale universo abitato, ma se le due funzioni d'onda, si sottraggono, si repellono, ne nasce un altro universo, con le

stesse caratteristiche simmetriche ma totalmente privo di cose vive, cioè senza presenza di coscienza.

E' possibile entrare in questo universo, usando regole di particolare simmetria ma, entrare in questo universo, (un universo di antilegame, un antiuniverso), indebolirebbe la situazione di legame, (l'universo da noi attualmente abitato).

Molte sono le implicazioni filosofiche dietro questa osservazione che però non faremo in questa sede [http://www.bbc.co.uk/science/space/universe/questions\\_and\\_ideas/quantum\\_mechanics/](http://www.bbc.co.uk/science/space/universe/questions_and_ideas/quantum_mechanics/).

### **Software per provare ad impostare le frequenze sonore.**

Quando abbiamo cominciato a studiare il fenomeno dello spazio dei suoni, non avevamo ancora scritto *Genesis 3*, che, secondo noi, scavalca il problema di trovare uno spazio archetipico dei suoni.

Questo articolo dunque, secondo noi, perde ora di significato, ma rimane di qualche interesse per verificare come il mondo degli archetipi, sovrasti quello della scienza, lo comprenda e permetta a tutti, anche a coloro che non hanno studiato, di comprendere l'universo intero, senza bisogno di passare al vaglio di quegli scienziati che oggi credono che la scienza sia la loro religione.

Certo, dietro questa affermazione, si nascondono quelli che si credono il massimo della genialità e che invece sono il minimo della comprensione. Chi scrive, nell'arco della sua vita, è stato costantemente avvicinato da soggetti che credevano di essere furbi e manipolatori. A questi soggetti, fa comodo credere che studiare non sia importante perché fanno, in fondo, affidamento sulla loro percezione.

Anche lo sciamano non ha studiato ma conosce e percepisce, con il suo emisfero destro, alcune forze della natura ed, a volte, le sa anche sfruttare.

Purtroppo, la maggior parte delle persone che ho incontrato, non apparivano all'altezza dello sciamano, ma se ne davano le arie.

E' vero che studiare non serve a nulla o quasi, ma per capirlo, bisogna aver studiato. In altre parole: se non hai studiato ti mancheranno sempre quei requisiti di base, che permetteranno al tuo lobo sinistro, la parte maschile del Sè, di trarre comunque interpretazioni dei dati in entrata, magari anche forniti dal tuo emisfero destro, l'emisfero della intuizione.

Nulla di male se questi soggetti facessero lavorare anima e spirito, perché: dove fallisse uno, arriverebbe il secondo, che indicherebbe la strada anche all'altro. Ma quando qualcuno rifiutasse di far lavorare il suo lobo destro ma facesse mal funzionare il suo lobo sinistro, sarebbe precluso ad ogni via di comprensione.

Per aiutare certi componenti la nostra società, a provare, su se stesse, le nostre parziali conclusioni, per poi metterli nelle condizioni di poter affermare che (se il sistema funziona), loro, lo avevano detto già da prima, ma, (se il sistema non funziona) questa sarebbe una ulteriore prova della stupidità di chi scrive, forniamo qui di seguito le indicazioni di un software gratuito, integrato da opportuno hardware, che permette a tutti di sperimentare.

Il software in questione si chiama SLAB, che sta per Sound Laboratory. Il programma è stato elaborato e sviluppato dalla NASA, l'agenzia spaziale americana, come modulo di simulazione di volo per i piloti degli shuttle. Il programma doveva allenare i piloti degli aerei americani a capire immediatamente se un rumore (di un aereo nemico) venisse da destra o da sinistra, dall'alto o dal basso.

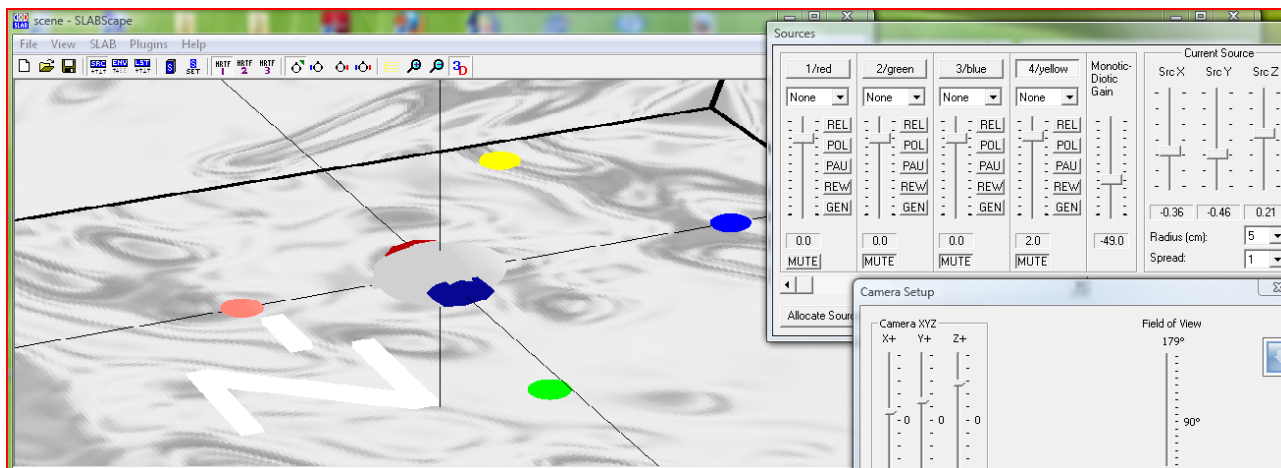
Il programma ricrea una stanza mentale dei suoni, dove alcune sfere colorate rappresentano i suoni. In questa stanza le sfere si muovono ed occupano differenti posizioni ma, se il pilota è collegato ad un impianto Hi Fi o ad una cuffia stereo, ad occhi chiusi, saprà esattamente stabilire da quale direzione il suono viene trasmesso.

La cosa interessante è che, ancora una volta, ci trovavamo di fronte ad un software archetipico, il cui simbolo è fatto da tre sfere di color rosso, blu e verde.



Le sfere di diverso colore, gli stessi colori scelti da noi per identificare lo spazio dei colori, possono muoversi in uno spazio tridimensionale ed, ad ogni sfera, può essere associato un suono ben preciso.

Il programma è fornito delle opportune opzioni per collegare un computer ad un impianto Hi Fi per migliori risultati tecnici



Copyright (C) 2001-2006 United States Government as represented by the Administrator of the National Aeronautics and Space Administration (NASA). All Rights Reserved.

<http://human-factors.arc.nasa.gov/SLAB/>.

Allo sperimentatore lasciamo l'onere di trovare sia le giuste miscele di frequenze sia i loro punti di applicazione spaziale, per ricreare una stanza dei suoni, con le frequenze di anima, mente e spirito, cosa che troveranno facilmente se hanno letto e compreso i nostri precedenti lavori sugli archetipi.

Per convertire le frequenze in note, on line, usare questo sito.

[http://www.pianopianoforte.com/piano\\_music/piano\\_music\\_italiano/calcolatore\\_musicale.html](http://www.pianopianoforte.com/piano_music/piano_music_italiano/calcolatore_musicale.html)

### **Gli archetipi e la geometria spaziale.**

Una ultima nota, va presa in considerazione, in questa sede, per far notare al lettore, come fino ad oggi la scienza ha fatto il suo percorso ed il mito gli è andato dietro. In altre parole, la fisica moderna scopre delle cose e F. Capra (Il Tao della Fisica, Adelphi Editore), cerca di dimostrare che quello che la scienza ufficiale dimostra è compreso già nel mito. In altre parole gli antichi sapevano come l'universo funzionava ma lo descrivevano solo con il loro emisfero destro, essendo incapaci di usare il sinistro, a causa della mancanza dei prerequisiti scolastici.

Oggi io tenderei a sottolineare come il Mito diviene spunto per indirizzare la scienza in certe direzioni. Il mito, opportunamente interpretato, ha dentro di sé, già tutte le risposte della scienza. Si è dunque rovesciato il paradigma che rende lo sciamano più in grado di comprendere l'universo, acquisendo più consapevolezza e soprattutto, a costo zero.

La mia visione archetipica dell'universo, parte dalla considerazione che: gli archetipi, espressi come operatori hamiltoniani lineari ([http://it.wikipedia.org/wiki/Operatore\\_hamiltoniano](http://it.wikipedia.org/wiki/Operatore_hamiltoniano)), sono identici per tutti gli esseri viventi. Questi operatori fanno sì che l'essere che vive in questa virtualità, la interpreti sulla base esclusiva di osservazioni legate al mondo esterno, sul movimento e la posizione degli oggetti attorno a sé.

Non esiste altra regola di rapporto con l'universo esterno.

Da questo punto di partenza, nasce la PNL (Programmazione Neuro Linguistica), che è in grado di spiegare la fisica quantistica (e non il contrario N.d.A.).

In questo contesto, nel quale affrontiamo per esempio, il discorso delle frequenze sonore e delle loro interpretazioni archetipali, ci dobbiamo chiedere perché nel pianoforte, ed in tutti gli altri strumenti musicali conosciuti, i bassi stanno a sinistra e le note alte a destra.

Qualcuno potrebbe sorridere sostenendo che la domanda è una domanda cretina.

Non esistono domande cretine, semmai ci sono dei cretini che non si fanno domande.

Il soggetto che si pone davanti ad uno strumento musicale può sostenere che il primo a costruire un pianoforte, lo ha costruito così e, gli altri, lo hanno copiato.

Il fatto che il pianoforte abbia le note basse a sinistra dunque sarebbe un caso. In realtà va sottolineato che tutti gli strumenti musicali esistenti nel mondo, nati da culture differenti e soprattutto in tempi e spazi differenti, sono stati costruiti con le stesse caratteristiche spaziali. Se il pianoforte si suonasse a fiato, la bocca si metterebbe in un tubo che ha vicine le note basse e lontane quelle acute.

In parole povere, chiunque avesse costruito uno strumento musicale, lo avrebbe fatto seguendo una regola spaziale archetipica.

La regola è la seguente:

Avendo un pianoforte davanti noi ci poniamo al centro della tastiera e cioè al centro di quell'asse che il nostro cervello ritiene essere l'asse del tempo.

Il nostro cervello crede erroneamente che ci si stia allontanando dal passato e si stia correndo verso il futuro. Il passato, archetipicamente, si pone sulla sinistra del nostro pianista e, di conseguenza, il futuro sta a destra. Ma sappiamo anche che la linea del tempo (PNL) è in realtà assolutamente ferma, perché il tempo non esiste ed il passato, il presente ed il futuro, coesistono assieme. Sappiamo anche che, il nostro cervello pone il passato a sinistra ed il futuro a destra, mentre il presente è a I centro.

Dunque l'universo ha un solo suono nel passato, nel presente e nel futuro, il suono dell'AUM, ma il nostro cervello, di fronte alla linea del tempo, crede che essa scorra in una sola direzione, quella del futuro (cfr. Genesi 3, il secondo principio della termodinamica), o per comprendere meglio, se la linea del tempo è ferma, noi la dovremmo percorrere da sinistra a destra. In questo contesto, lo stesso suono del passato, del presente e del futuro, cambia per effetto Doppler ([http://it.wikipedia.org/wiki/Effetto\\_Doppler](http://it.wikipedia.org/wiki/Effetto_Doppler)). I suoni che provengono dal passato ci appariranno bassi e quelli provenienti dal futuro, quelli che ideicamente ci vengono incontro, ci appariranno relativisticamente acuti, nello stesso modo di come la sirena di una ambulanza ci sembra cambiare suono, quando si avvicina a noi o quando si allontana da noi.

Cosa si vuole sostenere con questo banale esempio? Che la visione archetipica del nostro cervello contiene tutte le informazioni che poi, con calma, la scienza scoprirà durante la sua lettura dell'asse del tempo, nella realtà virtuale.

L'effetto Doppler fu analizzato, per la prima volta, da [Christian Andreas Doppler](#) nel 1845, ma lo sciamano dell'Africa nera, sa esattamente dell'esistenza della relatività da sempre e costruisce inconsapevolmente i suoi strumenti musicali su questa conoscenza.

Analogamente la visione archetipica dei colori di: anima, mente e spirito, uno blu, uno verde e l'altro rosso, ci indicano come anima sia legata al lobo destro e spirito a quello sinistro. Il nostro cervello la vede così, utilizzando la struttura archetipale dell'universo. In questo contesto tutta la gestualità degli esseri viventi può essere spiegata: sia la nostra (grafologia *docet* N.d.A), sia quella del volo delle api o la danza di certi insetti.

In questo contesto, la sequenza delle note musicali di un compositore, altro non sarebbe, che una espressione descrittiva dello spazio tempo, in cui le note basse rappresenterebbero l'evocazione di potenziali del passato e, quelle acute, una visione del futuro. [http://www.edscuola.it/archivio/lre/suono\\_tempo.html](http://www.edscuola.it/archivio/lre/suono_tempo.html)

## Letture consigliate.

- <http://www.philos.unifi.it/upload/sub/FiloMusScie/Bracco.pdf>
- <http://www.aret.it/suono-psiche-messaggi-della-musica>
- <http://it.wikipedia.org/wiki/Psicoacustica>
- [http://www.csbstore.com/it/index.php?main\\_page=product\\_info&products\\_id=34](http://www.csbstore.com/it/index.php?main_page=product_info&products_id=34)
- <http://www.krishnadas.it/Swara%20Yoga.htm>
- <http://ilsuonorazionale.com/tag/effetto-baldwin/>

## Note sulla numerologia esoterica.

Gli esoteristi, anche se hanno compreso che dietro al numero esiste qualcosa di più, fino ad oggi, non mi sembra siano stati in grado di capire cosa sia questo “di più”. Il di più è il significato archetipico del numero.

La fisica sostiene che il numero misuri, io invece sostengo che il numero “è” una manifestazione di sé stesso.

Il numero tre, per esempio, è anche la rappresentazione di qualsiasi cosa sia “tre”. In altre parole mentre la fisica sostiene che il tre sia un numero che misura qualcosa, io ritengo che il tre sia il qualcosa che si misura da solo.

Questo è il significato archetipico del numero. Dire che una bottiglia è lunga tre centimetri vuol dire non che misura tre centimetri, ma che esiste, cioè, “è” tre centimetri.

Nella vita quotidiana, il numero, è qualcosa che misura la virtualità ma, nella realtà reale, il tre è l'essenza stessa di tutto ciò che esiste come tre; non è la misura di una cosa ma è la cosa stessa, nella sua manifestazione virtuale.

Gli alchimisti, gli esoteristi ed i kabbalisti, hanno visioni della matematica di tipo numerologico, cioè cercano relazioni, dove esse non ci sono, o forse ci sono, ma solo perché il tutto è correlato con il tutto.

Invece secondo noi, il numero è l'essenza della manifestazione dell'archetipo nell'universo virtuale.

Se non si intuiscono le regole che utilizzano gli archetipi, si finisce per fare della numerologia, ancora una volta, una scemenza popolare.

In questo contesto, tutto ed il contrario di tutto, è stato detto sul numero 666, il numero della bestia. [http://it.wikipedia.org/wiki/Numero\\_della\\_bestia](http://it.wikipedia.org/wiki/Numero_della_bestia)

Il numero di satana sarebbe il 666. Questo numero ovviamente viene suggerito dalla tradizione kabbalistica ebraica che di numerologia se ne è fatta una fissazione. Uno psichiatra moderno direbbe che i kabbalisti sono fondamentalmente schizofrenici, ma si sa che, pur di dimostrare che Dio esiste è che è come vogliono loro, la matematica verrebbe sicuramente traslata in scienze di paperino.

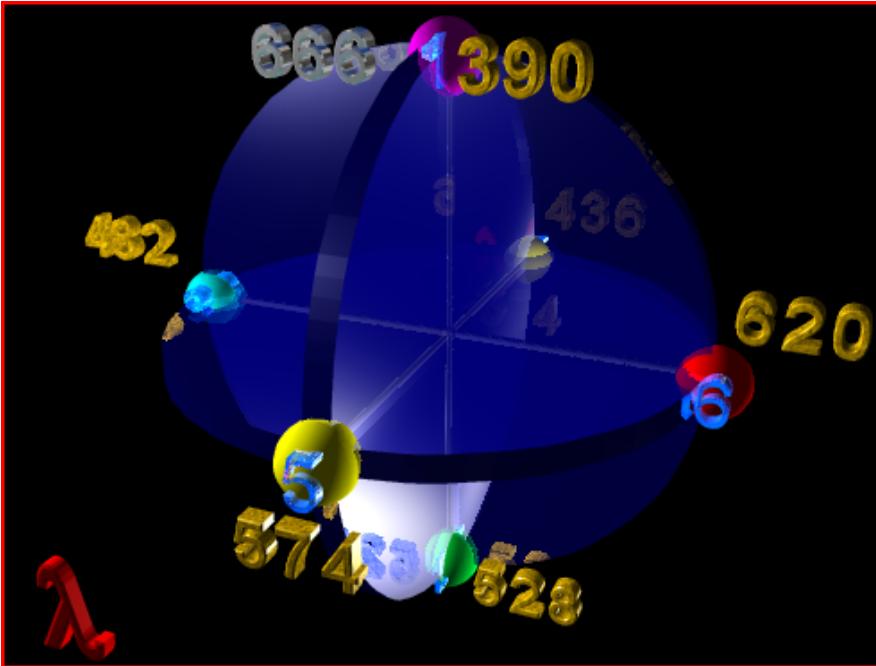
Se invece si tiene conto del fatto che gli Dei, che io considero come gli abitanti del piano di sopra (vedi Genesi tre, dello stesso autore) riterrei che, dove c'è fumo esista anche un poco di arrosto.

Ci siamo resi conto che, nello spazio dei suoni, affidando ai colori le lunghezze d'onda di pseudo baricentri energetici, dei differenti colori fondamentali, avevamo costruito uno spazio dei colori, rappresentabile dal grafico qui esposto.

Partendo da alcuni punti fermi, sia della fisica che della New Age e considerando il verde a 528 nanometri ed il 436 nanometri al blu, abbiamo diviso lo spazio dei colori e delle corrispondenti frequenze, in parti eguali, di 46 nanometri. Si nota come, terminando un giro di lunghezze d'onda, al secondo livello di energie, che comincia con il numero corrispondente al colore magenta, compaia il numero 666.

Questo numero è archetipicamente rappresentativo di un colore magenta di un livello superiore (nel senso di più energeticamente alto, meno stabile). Va fatto notare che molti soggetti addotti, hanno avuto l'impressione di cogliere, nel colore magenta, durante i test

di TCT, l'espressione di un intruso da eliminare. Il magenta rappresenta ideicamente il colore di quelli del piano di sopra? ( vedi Genesi tre, dello stesso autore). Il magenta è in fondo un colore utilizzato per rappresentare la morte, dalla Chiesa Cattolica.



Un caso o la reale interpretazione archetipica della realtà?



# L'UNIVERSO A COLORI

Di Corrado Malanga

Nei precedenti articoli abbiamo parlato del Triade Color test (TCT) e di come si possa utilizzare questa semplice simulazione mentale per ottenere una mappa della salute non solo mentale ma animico spirituale del soggetto che stiamo esaminando.

In particolare, avevamo tracciato le linee guida di come utilizzare gli spazi mentali di Pulver per ottenere risposte inconsce ma spontanee dal soggetto esaminato, che mostrassero il rapporto che lo stesso aveva con le sue tre componenti (anima, mente e spirito) all'interno del suo contenitore (corpo).

La posizione, il colore, la grandezza così come altre caratteristiche delle tre sfere che si illuminavano nello spazio mentale costituivano la radiografia interna del proprio stato di salute. L'interpretazione che ne avevamo fornito fino ad ora era una interpretazione archetipale basata sugli studi di Pulver e Luscher ma anche sulla PNL.

Su questa base tale interpretazione, come sovente accade, viene lasciata anche alla capacità inconscia del lettore del test di interpretare le posizioni ed i colori delle sfere in modo decisamente simbolico ed archetipale.

In questo contesto tuttavia nascevano delle perplessità su alcune tipologie di costellazioni archetipali (i modi di disporre ed i colori delle sfere) che non potevano essere facilmente identificati da coloro che per mancanza di sensibilità non erano in grado di identificarne i significati inconsci che il soggetto, sottoposto all'esercizio, tentava subliminalmente di comunicare, attraverso la risoluzione del test stesso.

Per questo abbiamo sentito l'esigenza di elaborare un criterio visivo facile da applicare a tutti i casi che, in mano di tutti, può rappresentare una utile e generale, chiara, inequivocabile chiave di lettura del test.

Tale criterio, come vedremo presto, ha inoltre fornito la possibilità di comprendere ancor meglio la presenza di sistemi parassitanti anima, mente o spirito, siano essi legati alla sfera degli alieni o semplicemente legati a parassiti incorporei che sovente si agganciano alla mente ed allo spirito dei soggetti animici trasformandone il carattere e relegandone il comportamento all'interno di schemi di tipo paranoico o schizofrenoide.

Va infatti a questo punto sottolineato come abbiamo potuto notare, in tutti questi anni, come alcuni dei soggetti che indagavano su se stessi con l'idea di trovarsi di fronte ad una vera e propria interferenza aliena, erano invece soggetti ad interferenze di esseri che con la vera adduzione nulla avevano a che fare. Parassiti extracorporei che, evidentemente spinti dall'idea di nutrirsi dell'energia animica, si agganciavano al sistema triadico utilizzandone le risorse interne.

L'esistenza di questi parassiti era già stata indicata da molte culture sciamaniche, da Castaneda alla Blavatsky e, le nostre indagini, non hanno fatto altro che evidenziarne l'esistenza che, davanti alla nostra iniziale incredula osservazione, si è manifestata in tutta la sua realtà.

La presenza di questi parassiti, che peraltro non avevano molta coscienza di sé, produceva, nei soggetti esaminati, patologie che tendevano ad alterarne il comportamento sociale, provocando solitamente forti depressioni, comportamenti ansiogeni, sentimenti auto lesivi, disistima verso sè stessi.

Il TCT rispondeva in questi casi, dove il TAV (Test di Autovalutazione per l'analisi di presenza di interferenza aliena) dava risposta negativa, in maniera soddisfacente mostrando una forte interferenza nell'analisi dei colori delle tre sfere corrispondenti ideicamente ad anima, mente e spirito che si chiedeva di creare mentalmente, in uno spazio interno, in una apposita simulazione mentale, che prendeva appunto il nome di TCT.

Se da un lato l'identificazione del significato archetipale della posizione e delle dimensioni delle sfere era de facto stabilito dalle regole della PNL e dal Pulver, diveniva più complesso stabilire il significato ideico dei colori delle sfere stesse con precisione assoluta per identificare la patologia che eventualmente caratterizzasse il soggetto esaminato, sia esso fosse sottoposto ad adduzione, a semplice parassitaggio o fosse legato a disagi di natura mentale.

Per poter comprendere il significato profondo del TCT e per poter dimostrarne la sua potenzialità dobbiamo prima di tutto comprendere il profondo meccanismo con il quale il soggetto esaminato stabilisce inconsciamente i colori delle tre sue identità.

### **La fisica dei colori e le idee di Kosslyn**

Il neurofisiologo Kosslyn ha egregiamente stabilito mediante numerosi esperimenti che il cervello lavora computazionalmente come un banale computer. Quando gli si danno tante cose da fare, rallenta.

Poi va assolutamente sottolineato come Kosslyn riesca a dimostrare che il cervello e le simulazioni mentali che produce seguono le leggi della virtualità del mondo esterno.

Per esempio se si chiede ad un soggetto visivo di immaginarsi una pallina di gomma che rimbalza su un pavimento rigido, il soggetto vedrà la pallina, dentro la sua testa, cadere sul pavimento e rimbalzare. E se facciamo anche caso ai rimbalzi si noterà che la pallina tutte le volte che rimbalza arriva esattamente a metà strada in altezza rispetto al punto in cui è partita.

Dobbiamo notare in questa simulazione mentale che se essa fosse frutto di una banale illusione, la pallina non rimbalzerebbe sul pavimento simulato dal nostro cervello. Invece essa rimbalza e simula alla perfezione ciò che in realtà accade nella realtà virtuale (cioè all'esterno della mente del soggetto se dovesse veramente far cadere una pallina di gomma per terra).

Per quello che riguarda invece la fisica dei colori, essi venivano perfettamente mimati dal nostro soggetto che si sottoponeva al TCT. Per esempio se un soggetto vedeva le tre sfere colorate di verde, blu e rosso, quando esse si riunivano, la sfera somma delle tre, era bianca. In effetti, sommando le tre lunghezze d'onda dei tre colori fondamentali RGB (Red, Green, Blu) la fisica ci dice che è proprio il colore bianco a rappresentare la miscelazione dei tre colori.

Chiunque si sia sottoposto a questo test che avesse avuto tre sfere di partenza con i colori rosso, blu e verde, avrebbe dato, come risposta finale, una sfera somma di colore bianco, sia che fosse stato un professore di fisica di una prestigiosa università straniera, sia che fosse stato un contadino dell'amazzonia.

Su questa osservazione, abbiamo pensato che, se in un dato caso il colore di una delle tre sfere o di tutte e tre fosse stato differente dal colore assegnato ed identificato nella norma, ciò accadeva per un unico motivo fondamentale. Qualcosa alterava "fisicamente" la vibrazione assegnata a quella componente.

Per esempio, avevamo già stabilito negli articoli precedenti che la norma per un soggetto che non avesse nessun tipo di parassitaggio esterno e nemmeno fosse sottoposto a problemi di adduzione aliena, era rappresentata dal vero e proprio sistema triadico RGB.

Dunque per esempio Mente deve essere di color verde. Mente ha una sua propria vibrazione che il nostro sistema operativo interno definisce con il colore verde che peraltro corrisponde ad una vera e propria vibrazione legata ad una espressione matematica del tipo:

$$M = \text{sen}(\Omega t + \Phi)$$

Se il colore viene recepito diverso dal verde esiste qualcosa che ne altera la frequenza di base. Tale frequenza può essere alterata perché biologicamente quel tipo di Mente non è sufficientemente consapevole della sua componente spaziale o temporale. Ricordo in questa sede che, Mente ha un asse dello spazio ed uno del tempo ma non possiede idea dell'asse dell'energia potenziale.

Dunque la frequenza di Mente risulta alterata da semplici parametri interni. Le sue componenti che corrispondono a due colori distinti, il blu per l'asse del tempo e il rosso per l'asse dello spazio, non saranno al massimo e doneranno una vibrazione finale che altererà il colore che da verde passerà ad altro colore.

Va notato che nella nostra convenzione, il colore della Mente, è corrispondente al colore dell'asse mancante. Il colore dell'asse dell'energia è verde e dunque essendo che nella Mente, l'asse delle energie, non esiste, ecco dunque che la Mente deve essere verde. In termini più fisici la Mente assorbe il blu ed il rosso e riflette il verde e dunque appare verde.

Analogamente, per esempio, lo Spirito è rosso perché manca dell'asse dello spazio che è rosso. Lo Spirito dunque assorbe il blu e il verde ma riflette il rosso ed è dunque, in condizioni normali, rosso.

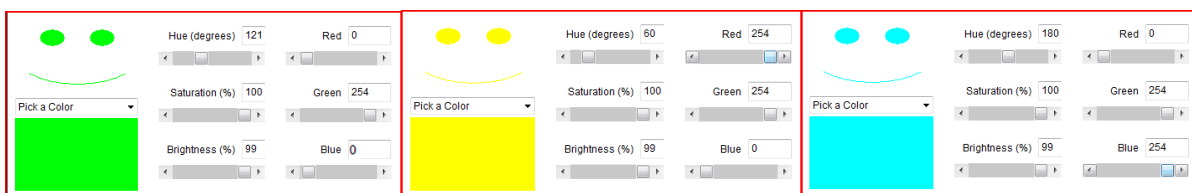
Ovviamente Anima sarà per le stesse ragioni di color blu.

Archetipicamente Anima, Mente e Spirito occupano, nello spazio di Pulver, lo spazio che occupano i colori corrispondenti. Blu, verde e rosso infatti vanno da sinistra a destra nella totalità dei sistemi di rappresentazione che archetipicamente ed inconsciamente gli scienziati hanno scelto di adottare.

Nella maggior parte dei casi, cioè nei destrimani, il blu di Anima, se davanti a chi osserva, viene recepito dall'occhio sinistro perché è corrispondente all'emisfero destro. Così Anima è blu e sta a sinistra di chi osserva come Spirito sta a destra di chi osserva perché è percepito dall'occhio destro che manda i segnali all'emisfero sinistro, dove appunto Spirito esiste ed opera. Il corpo calloso si potrebbe identificare con Mente che è verde e sta nel centro dello spettro delle frequenze. Così il blu, il verde ed il rosso, rappresenteranno per tutte le popolazioni e le diverse culture nel mondo, l'idea di Anima, Mente e Spirito.

## Esame dei colori del TCT in un soggetto non addotto ma con carenze spazio energetico temporali

Dunque ammettiamo che ci sia un asse della Mente che possieda una colorazione che si discosti dal verde perché vibrazionalmente squilibrata



Come si può notare in questo esempio pratico, il verde di Mente può diventare giallo se l'asse del rosso, corrispondente all'assorbimento di quel colore e corrispondente allo spazio, viene azzerato (assorbimento massimo = 0, riflessione totale = 255).

Questo vuol dire che la mente se diviene gialla non ha idea dello spazio ma vive solo nel tempo. Analogamente se l'asse del tempo, corrispondente al colore blu viene azzerato in assorbimento (Blu = 255) ecco che la mente diventa ciano (da non confondersi con il blu chiaro).

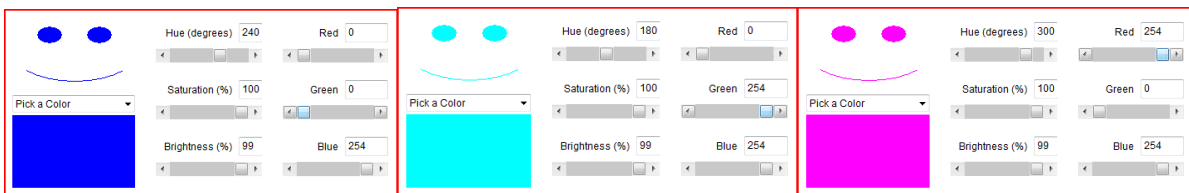
Ma tutto questo come deve essere interpretato?

Una mente senza spazio od una mente senza idea di tempo è una mente che non è in grado di effettuare bene il suo lavoro e che si colloca male tra anima e spirito.

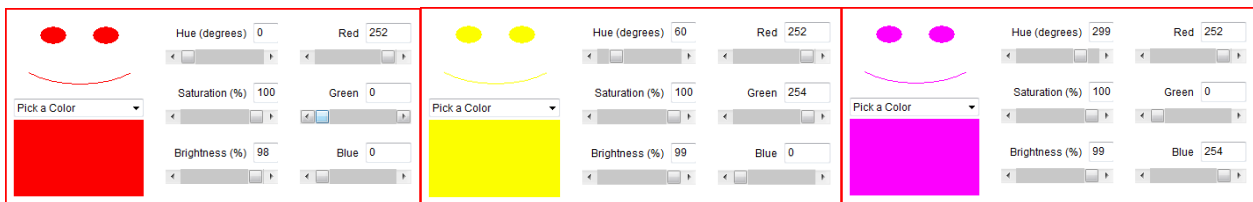
In particolare una mente senza tempo rappresenta una mente che appartiene ad una persona sempre in ritardo, che non ha coscienza della realtà temporale, così come una mente senza spazio non ha capacità di ordinare gli oggetti nello spazio, appartiene sovente a soggetti invasivi degli spazi altrui che non ha coscienza dei propri spazi.

Una mente totalmente bianca non ha idea né di spazio né di tempo ed è una mente che ha già deciso di essere fuori della realtà virtuale, una mente che rifiuta le informazioni che non vengono assorbite ma rigettate nel mondo fisico virtuale, una mente tendente alla parte più stupida della *new age* americana che non ha i piedi sulla terra, che non sa quanto costa un chilo di pane e che non gli importa nemmeno di saperlo.

Analogamente un Anima blu potrebbe essere magenta o ciano a seconda che non abbia idea dell'asse dell'energia o dell'asse dello spazio.

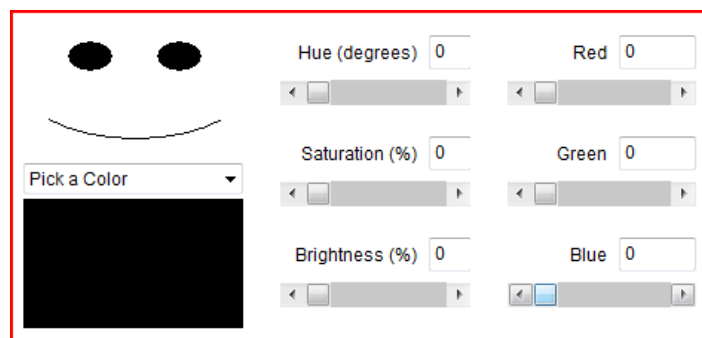


Infine lo Spirito può passare dal suo colore rosso, al giallo od al magenta se privo di energia o incapace di correlarsi con l'idea di tempo.



Un colore nero di mente o di anima o di spirito designano la non interferenza di queste componenti per mancanza di emissione di segnale. L'assenza di anima è legata alla mancanza della lampada accesa che dovrebbe essere di colore blu o di colore differente ma comunque di qualche colore. In altre parole possiamo essere in presenza di lampade nere od in assenza di lampade (caso di assenza di componente animica)

Una mente nera è evidente segno di problematiche legate a processi di schizofrenia dove manca la capacità di collegare l'emisfero destro con quello sinistro per mancanza non della mente (la lampada non ci sarebbe) dove né asse di spazio né di tempo hanno una componente attiva poiché tutto il segnale viene assorbito. Si è dunque in presenza di una mente che assorbe dall'esterno ma non emette nessun segnale, una mente che non funziona, che è come se non ci fosse perché registra tutto ma non emette nessun segnale di risposta.



Come si potrà notare da questa interpretazione del TCT del tutto rigorosa e basata su componenti di colore legati alla fisica dei colori, una mente non può prendere il colore di anima o di spirito e vice versa. I colori di mente spirito ed anima possono modificarsi diventando, in qualche modo, colori complementari dello spettro e cioè ciano giallo o magenta.

Se uno spirito invece di essere rosso appare blu, dobbiamo cercarne la spiegazione da un'altra parte.

Abbiamo infatti già fatto notare come spirito per esempio può essere rosso o giallo o magenta con tutte le sfumature intermedie ma non può essere né verde né blu per mancanza di qualche componente propria di spirito (energia e tempo).

Abbiamo però potuto notare come i gay sia maschi che femmine abbiano la tendenza a proporre uno spirito blu ed un'anima rossa (sovente azzurro e rosa).

Questa interessante scoperta ci porta a concludere senza ombra di dubbio che il sesso nasce dal dentro di noi, dallo spirito e dall'anima che si sono scambiati i ruoli all'interno del TCT. Bisogna ricordare in questa sede come anima è la rappresentazione ideica del femminile e spirito del maschile.

Dunque i gay avrebbero un'anima maschio ed uno spirito femmina? Poco probabile. Più semplicemente anima si sarebbe legata all'emisfero sinistro invece che a quello destro, almeno secondo la semplice interpretazione del TCT.

Nei colori della triade, anima, mente e spirito rispecchierebbero psicosomaticamente i comportamenti esteriori umani e sembrerebbe facile diagnosticare opportune disfunzioni comportamentali con un semplice TCT invece di obbligare alcuni soggetti ad imbottirsi di psicofarmaci totalmente inutili.

Vedremo in seguito come invece, secondo noi, si possa progettare una efficace e veloce terapia risolutiva con il TCT dinamico che esporremo in seguito.

## **Il TCT degli adottati**

Gli adottati presentano un TCT particolare la cui interpretazione, se non opportunamente e sapientemente condotta, può effettivamente portare fuori strada. Per evitare ciò abbiamo elaborato un sistema di valutazione legato allo studio delle alterazioni dei colori di anima mente e spirito presenti nel test degli adottati.

La nostra attenzione è stata attratta da un gruppo nutrito di adottati che mostravano un TCT comune ma caratterizzato da colori completamente falsati. In questo TCT mente era blu, spirito verde ed anima rossa.

Come abbiamo già sottolineato anima mente e spirito non possono cambiare colore se non assumendo lo spettro dei colori complementari ciano, magenta e giallo.

Esisteva però un'altra possibilità per spiegare queste particolari variazioni di colore del tutto impreviste.

Anima, Mente e Spirito sono oggetti precisi con vibrazioni precise.

Ma se Anima, Mente o Spirito fossero agganciati a parassiti, Memorie aliene attive, Lux o microchip che con la loro frequenza alterassero quella delle nostre tre componenti dovremmo attenderci una variazione di frequenza totale.

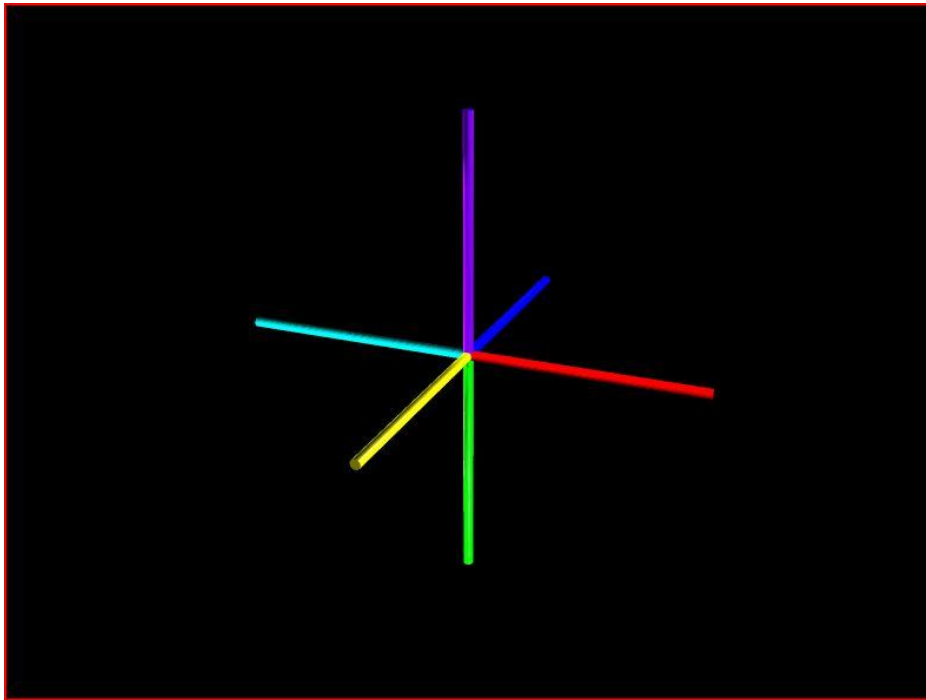
Conoscendo la frequenza vibrazionale dei colori di partenza sarebbe possibile calcolare la vibrazione del parassita agganciato ad una di queste componenti?

Ebbene la risposta è positiva ma per dimostrare ciò abbiamo bisogno di crearci una nostra matematica dei colori con opportuni operatori geometrico matematici basati su colori e vettori colore.

## **Lo spazio dei colori e gli ottanti dell'universo**

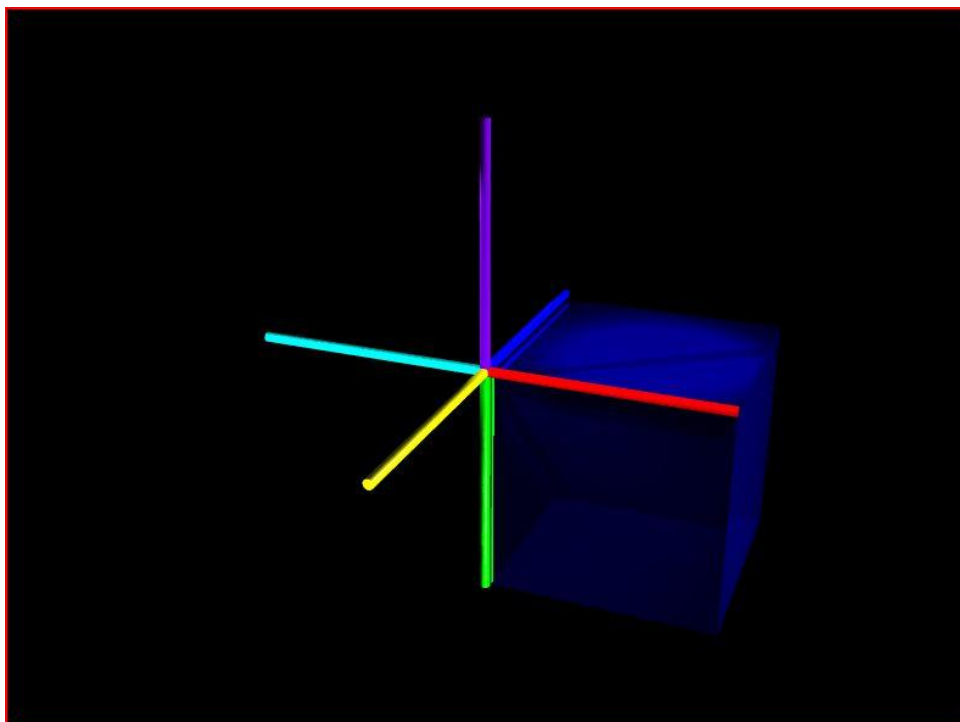
L'universo dei colori divide esso stesso in otto ottanti che sono legati ai sei colori fondamentali Rosso, Verde, Blu, Ciano, Magenta, Giallo.

Questi colori sono rappresentati da assi caratterizzati da altrettanti colori che dividono lo spazio ed il tempo e l'energia in otto ottanti caratterizzati da assi positivi o negativi di energia, spazio e tempo.

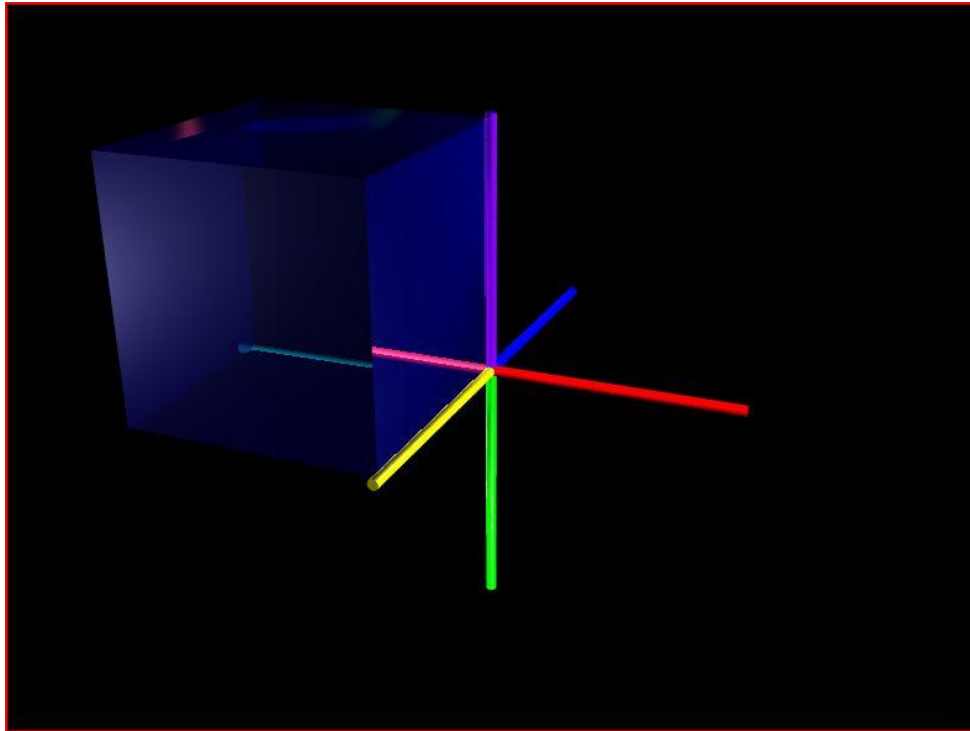


Come si può notare in questo spazio, il colore verde rappresenta l'asse dell'energia, quello blu del tempo e quello rosso dello spazio dove il magenta l'asse delle antienergie, il ciano dell'antispazio ed il giallo dell'antitempo.

In questo contesto la nostra parte di universo, è rappresentata da uno solo degli otto ottanti, quello caratterizzato da una energia negativa e spazio e tempo positivi (-++).





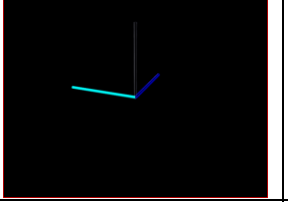
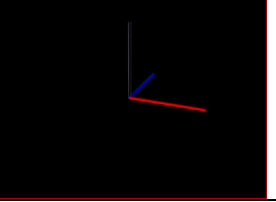
Per esempio l'anti universo (+--), caratterizzato dalla creazione del Secondo Creatore è, come abbiamo già in precedenza affermato, caratterizzato dai colori complementari al sistema RGB. Il sistema dove esiste la Creazione del Secondo Creatore è caratterizzato dal sistema CMG (Ciano, Magenta, Giallo). I due ottanti sono opposti e caratterizzati da un punto in comune detto centro di inversione dell'universo cromatico. Questo centro di inversione è il punto di inizio di tutte le cose; lì abita la Coscienza.



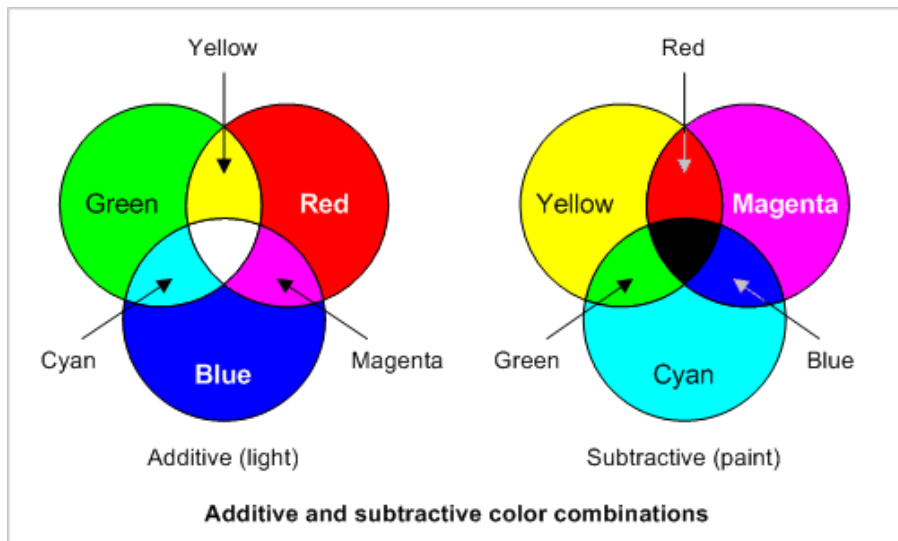
Ora definiamo i colori come operatori colore ottenibili dalle miscele di opportune componenti.

Anima Blu	Mente Verde	Spirito Rosso
Anima Secondo Creatore Giallo	Mente Secondo Creatore Magenta	Spirito Secondo Creatore Ciano

In questa prima tabella si può notare come i diversi colori, rappresentino l'assenza del colore a cui si riferiscono, che è rappresentato da un asse di color trasparente. Si noterà come i colori complementari siano rappresentati dall'immagine speculare dei colori base. Così il giallo è l'immagine speculare del blu, il ciano del rosso ed il magenta del verde. Le operazioni con i colori sono additive o sottrattive come si sommano e sottraggono le lunghezze d'onda dei singoli colori. Così per esempio Giallo più Blu da il niente così come la materia e l'antimateria. Inoltre un colore può essere trasformato in un anticoloro semplicemente spostando un asse colore e sostituendolo con la sua immagine speculare rispetto al centro di inversione.

			
(+--) Magenta Nero-ciano-giallo	(++-) magenta Antimagenta1 Rosso-giallo	(+-+) magenta Antimagenta2 -Ciano+blu	(+++) magenta Antiantimagenta Rosso+blu

Come si può notare da questo esempio la somma "algebraica" di giallo e rosso da lo stesso risultato di blu con ciano (il nome al colore lo da sempre l'asse trasparente e l'ottante di appartenenza viene espresso dai segni + e -)



Un antimagenta è un magenta con una componente negativa perché uno dei due assi colore, è nella direzione opposta a quella che aveva nell'originale magenta: quell'asse ha dunque segno negativo. In questo senso i due antimagenta sono in realtà lo stesso colore ma esistono in ottanti differenti dell'universo.

### Le tabelle dei colori delle interferenze sugli addotti

Ora che abbiamo individuato come funzionano le operazioni sui colori e come i colori diventino, loro stessi, operatori colore, possiamo elaborare una facile tabella in cui si dimostra come Anima, Mente e Spirito possano variare di frequenza ed assumere colori differenti, verificare quali colori sono possibili e quali non lo sono e dimostrare che tipo di interferenza agisce su Anima, Mente e Spirito, anche a livello di geometrie spazio temporali ed energetiche, sempre in perfetto accordo con la matematica dei colori e

sempre in accordo con la teoria di Kosslyn che sostiene che il nostro cervello, quando simula, in realtà agisce con la vera matematica: vera matematica che, come abbiamo in precedenza visto, assume significati archetipali precisi, in grado di fornirci spiegazioni al di là della ragione ma al di qua del simbolismo.

**Tabella dei colori di anima**

	+		=	0
(-++)blu		(+--)giallo		
	+		=	
(-++)blu		(+-)magenta		(-++)rosso
	+		=	
(-++)blu		(+-)ciano		(-++)verde

Come si può notare da questa tabella, Anima blu può essere parassitata da un componente anticiano o antimagenta e diventare così o rossa o verde. Si può anche notare come una parte animica della prima creazione non potrà mai unirsi ad una parte animica della seconda creazione poiché le due parti animiche si estinguerebbero come un protone con un antiprotone. Per evitare incomprensioni di base sulla matematica di questi operatori colore, facciamo in questa sede notare che il semiasse trasparente, identifica sempre il colore, dove i segni +/- identificano il quadrante. Tenere presente che, per ragioni geometriche, non è possibile sommare due colori che abbiano in comune una stessa componente colore. Dalla somma di due triadi possiamo avere due prodotti somma (uno con l'asse trasparente che determina un colore ed uno che determina il colore opposto. I due prodotti non potranno però esistere nello stesso ottante e noi considereremo solo i prodotti compatibili cioè esistenti nel nostro ottante).

	≠	
(-++)Verde		(+++magenta
Bianco - Rosso- Blu		Nero - Ciano - Giallo

Partendo da queste osservazioni possiamo costruire le tabelle dei colori per la triade.

### Tabella dei colori di spirito

	+		=	0
(-++)rosso		(+--)Ciano		
	+		=	
(-++)rosso		(++-)magenta		(-++)blu
	+		=	
(-++)rosso		(++-)antigiallo		(-++)verde

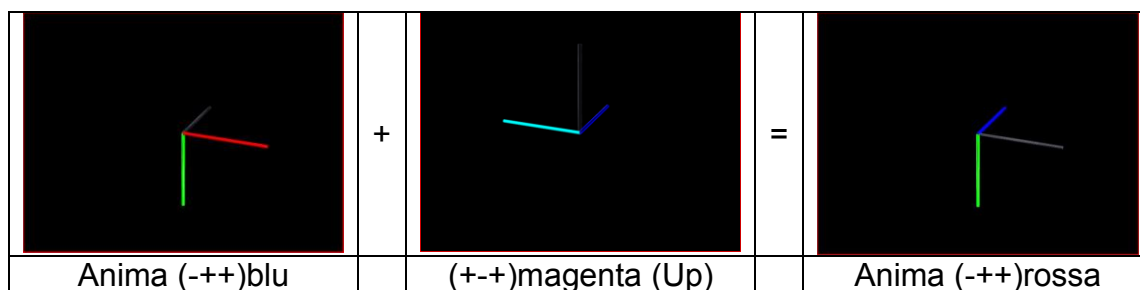
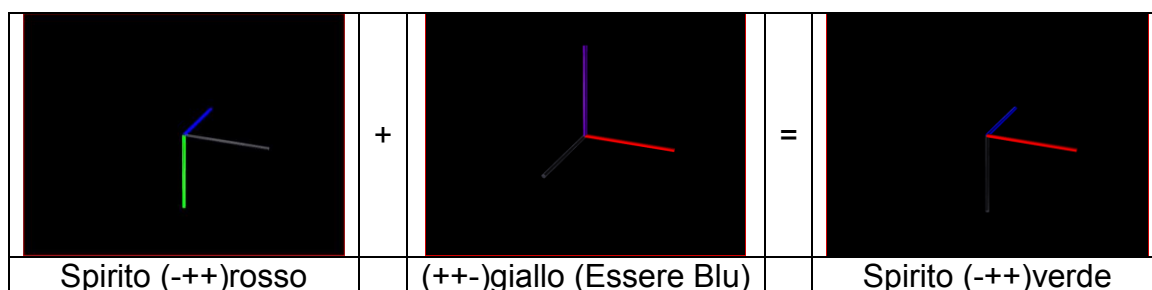
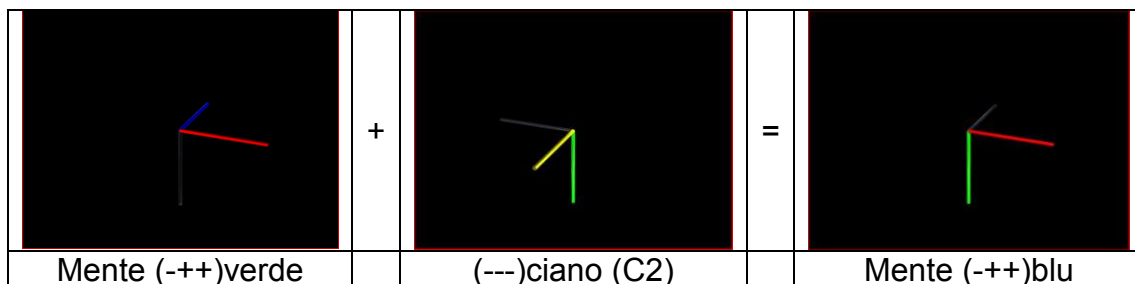
### Tabella dei colori di mente

	+		=	0
(-++)Verde		(+--)magenta		
	+		=	
(-++)Verde		(---)giallo		(-++)rosso
	+		=	
(-++)verde		(---)ciano		(-++)blu

Dunque da queste tabelle si può notare come i parassitaggi alieni producano un cambiamento dei colori dove il blu può diventare rosso o verde e viceversa ma mai ciano o giallo con l'unica eccezione di anima del secondo creatore che è gialla.

### Interpretazione dei colori alterati negli addotti

Sulla base di questi dati possiamo ora spiegare cosa ci sia dietro quel test di addotti che mostrino mente blu, spirito verde ed anima rossa




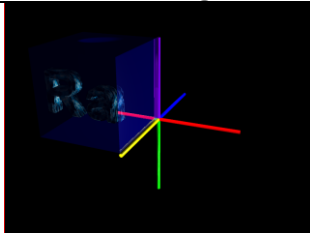
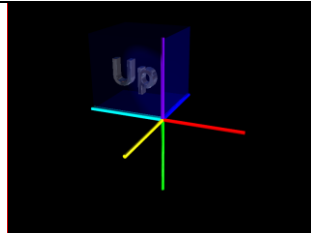

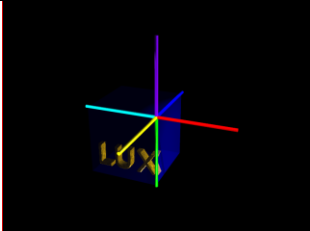
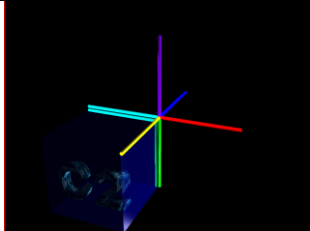
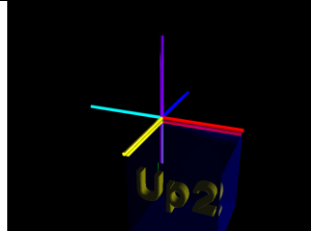
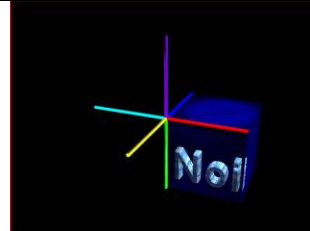
I colori delle tre componenti in questo caso risultano alterate da parassiti che avendo una vibrazione differente alterano la vibrazione e cioè il colore archetipico della triade e dei suoi componenti. Pur tuttavia, l'analisi vettoriale dei tre componenti perturbanti le frequenze delle componenti della triade, ci da un'idea di quale ottante contiene e caratterizza le interferenze stesse. Dalle ipnosi regressive sappiamo infatti che la Mente viene agganciata dai parassiti incorporei rappresentati dal colore (---)ciano. Allo Spirito si aggancia invece il parassita incorporeo Blu, (identificato non a caso con il colore (++) giallo). Infine ad Anima si può agganciare solamente l'Uomo Primo (Up) che ha un colore corrispondente al colore (+-)magenta.

### Alcune note esplicative di eso-parassitologia

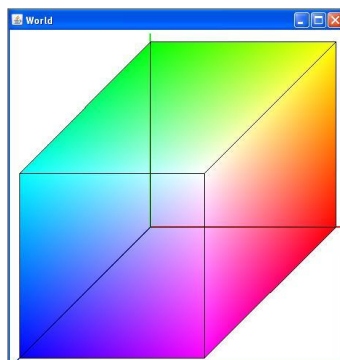
Questo primo esempio di tabella correlazionale tra colori della triade e tipologia di interferenze, ci permette di ottenere ulteriori informazioni che vengono per così dire da sole, cioè scaturiscono dalla geometria degli spazi colorati che abbiamo fin ora descritto. Va da se infatti che l'Universo è diviso in otto ottanti ed ogni ottante è abitato da un particolare tipo di esistenza. L'analisi e l'individuazione degli ottanti è legata

all'orientamento degli assi dei colori che descrivono una delle componenti colorate del parassita (o la componente mentale o quella spirituale, o animica, esclusivamente per l'uomo primo derivante da primo creatore Up1). E' facile dunque predire che se Anima del primo creatore è blu, essa può direttamente essere parassitata da qualcosa che sta nell'ottante non adiacente al nostro ma sempre dalla parte della nostra creazione. In questa ottica se proviamo a descrivere gli otto ottanti e se collochiamo gli uomini e gli alieni corporei nel quinto ottante (vedi sotto) possiamo immediatamente assegnare al terzo ottante, il luogo di abitazione degli Up1 e per contro, l'eventuale Uomo primo del Secondo Creatore (Up2) potrà essere solo nel sesto ottante. Il Creatore del nostro semiuniverso abiterà nel quarto ottante e le creature tipo Lux per esclusione abiteranno l'ottavo ottante. Se le cose stanno così gli altri ottanti saranno automaticamente assegnati sulla base della considerazione che Up2 è la rappresentazione dell'immagine speculare di Up1 e C1 è l'immagine speculare di C2. In questa rappresentazione trova spazio anche un parassita recentemente venuto alla luce che noi abbiamo definito con il nome di "Blu" a causa del colore blu delle sue emissioni incorporree. Il Blu sarebbe una specie di Lux creato però dal Secondo Creatore. Non a caso esso viene definito blu di colore ove il Lux sovente è giallo (il giallo è il colore opposto specularmente al blu attraverso l'operazione geometrica di "centro di inversione")

**Tabella degli ottanti universali abitati**

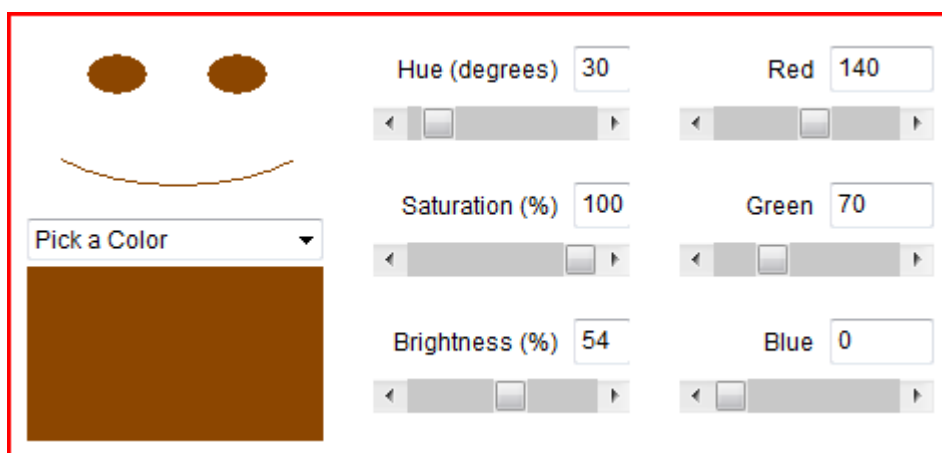
			
Primo ottante(++-)	Secondo ottante(+--)	Terzo ottante (+-+)	Quarto ottante (+++)
			
Ottavo ottante (--+)	Settimo ottante (---)	Sesto ottante (-+-)	Quinto ottante (-++)

Una ulteriore verifica di ciò sta nell'analisi delle interferenze dove i colori interferenziali hanno la giusta direzione vettoriale in perfetto accordo con questa tabella e con il cubo di colori qui di seguito riportato. In questa rappresentazione il nostro ottante corrisponde al colore bianco, di fronte al quale c'è ovviamente (dietro, in basso nel cubo dei colori) il colore nero.



Va poi sottolineato come il parassita Lux non possa collegarsi direttamente né ad Anima né tantomeno a Spirito, né a Mente poiché non possono esistere correlazioni di specie che occupano ottanti che abbiano un piano in comune ma solo correlazioni con ottanti che abbiano uno spigolo od un punto in comune, per ragioni puramente geometriche. Analogamente le Memorie Aliene Attive (MAA) non possono agganciarsi né a Mente né a Spirito né ad Anima perché appartenenti allo stesso ottante. Infatti sia il Lux che le MAA si agganciano direttamente al corpo del soggetto parassitato in accordo con quanto emerso da diverse sedute di ipnosi profonda condotte su addotti.

Il corpo ha una frequenza di colore caratterizzata archetipicamente dal colore della terra cioè il marrone. Va sottolineato come questo quarto elemento, dopo aria, acqua e fuoco, possiede una frequenza di emissione che non ha componente blu cioè è esistente anche senza la parte animica. In effetti si dimostra secondo la nostra chiave di lettura che esistono esseri umani con e senza parte animica. Il corpo dunque ha una espressione colore che si classifica con il marrone.



Variazioni su una ipotetica sfera marrone introdotta nel TCT statico a rappresentare il corpo e la successiva analisi di una ipotetica variazione di colore, che si discosta dal marrone, per presenza di Lux o MAA non è di utilità alcuna, essendo che tutti gli addotti possiedono MAA e Lux. Il modello mentale si complicherebbe inutilmente mentre, come vedremo tra breve, nel test TCT Dinamico si è trovato il sistema di evidenziare bene ed inequivocabilmente sia il Lux che la MAA.

Il parziale aggancio di MAA o Lux al corpo è reso possibile dalla totale mancanza dell'asse del tempo e dalla parziale mancanza dell'asse dello spazio e dell'energia. Questa analisi porta a concludere che archetipicamente il Lux, come lui stesso evidenzia nelle ipnosi, si aggancia tra Mente e Spirito cioè si aggancia a Mente ed a Spirito ma con componenti differenti (più a Mente e meno a Spirito: notare nel colore marrone i contributi di verde e rosso). Analogamente la MAA sembra agganciarsi sia alla Mente che allo Spirito dell'addotto (più a Spirito che a Mente) e nei primi tentativi, attraverso l'ipnosi regressiva e profonda, di rimuovere la MAA, alcune volte si demoliva solo uno dei due agganci (quello legato a Spirito).

Rimaneva un forte aggancio con la Mente che si esplicava sovente dopo l'ipnosi in manifestazioni in cui il soggetto addotto ricordava scene di memoria aliena che si scaricavano durante la giornata all'interno della sua stessa mente, provocando fenomeni di pseudo-sdoppiamento e confusione di personalità.

Se questa chiave di interpretazione è giusta si deve ammettere come Lux e MAA condividano un identico spazio all'interno del contenitore dell'addotto.

Questa chiave di lettura ci permette anche di collocare questo nuovo essere Blu che in effetti era stato notato in precedenza, anche negli anni passati, ma che era stato

erroneamente interpretato come una distorta percezione del Biondo a Cinque Dita, a causa del suo abbigliamento sovente costituito da una tuta blu attillata.

Infine dall'analisi degli otto ottanti si può notare come essi si rappresentino bene con l'operatore rotazione, applicato all'Universo dietro (dove siamo noi: il regno di Visnu) e l'Universo davanti (dove ci sono gli anticorporei: il regno di Shiva).

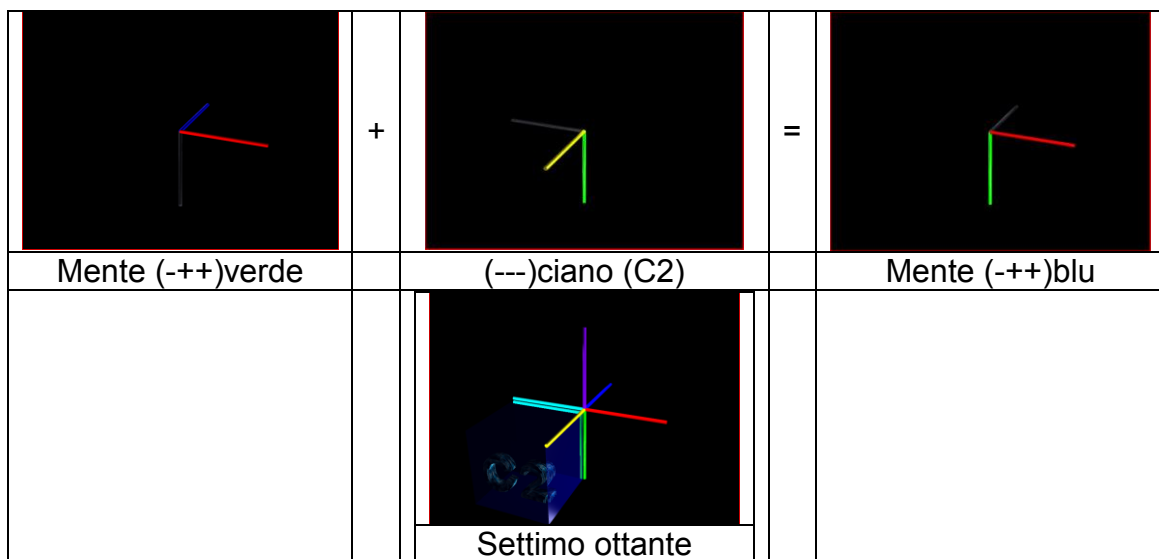
Infatti se seguiamo la ruota della creazione partendo da C1 passando per Up1 poi per il Lux ed infine per l'uomo, abbiamo fatto un percorso destrogiro (senso orario di rotazione). Invece da C2 ad Up2 al Blu ed infine ai vari esseri senza corpo (Ra, Ringhio, eccetera), abbiamo percorso un senso levogiro (antiorario), come ideicamente deve essere, essendo che le due rotazioni rappresentano ancora una volta una operazione di specularità (più correttamente un centro di inversione).

La nota finale ci porta a sostenere che il corpo non ha in realtà nessuna vibrazione e quindi nessun colore. Il colore, cioè la vita, cioè la vibrazione, in emissione ed assorbimento, gli vengono forniti dalla presenza dalle componenti spirituali, mentali ed animiche (queste ultime non necessariamente presenti).

### Anima del secondo creatore.

Un'altra tipologia (costellazione), a cui assistiamo frequentemente, è data da un'Anima gialla, uno Spirito rosso ed una Mente blu.

L'Anima gialla dipende dal Secondo Creatore e la Mente può divenire blu solo se parassitata da qualcosa che abita nel quadrante del Secondo Creatore.



Anche in questo contesto le variazioni dei colori attesi sarebbero in accordo con le previsioni sulla natura della compatibilità tra le nostre componenti ed i vari parassiti (considerando anche C2 un parassita).

Come si può notare in effetti quando Anima deriva dal Primo o dal Secondo Creatore, sembra ci si trovi di fronte a sistemi di parassitaggio differenti.

Nell'analisi dei colori infine va tenuto presente che si deve analizzare la triade nel suo contesto e non un singolo elemento per volta poiché, solo in questo modo, ci si assicura una precisa interpretazione del test.

## Bibliografia:

1. <http://isites.harvard.edu/icb/icb.do?keyword=kosslynlab&pageid=icb.page250946>
2. [Kosslyn, S. M. and Moulton, S. T. \(2009\). Mental imagery and implicit memory. In: K. D. Markman, W. M. P. Klein, & J. A. Suhr \(Eds.\), Handbook of Imagination and Mental Simulation, pp. 135-151. New York: Hove](#)
3. [Ganis, G., Morris, R.R., and Kosslyn, S.M. \(in press\). Neural processes underlying self- and other-related lies: An individual difference approach using fMRI. Social Neuroscience.](#)
4. [Morgan, C. J., LeSage, J. B., and Kosslyn, S. M. \(in press\). Types of deception revealed by individual differences in cognitive abilities. Social Neuroscience.](#)
5. [Moulton, S. T. & Kosslyn, S. M. \(2009\). Imagining predictions: mental imagery as mental emulation. Philosophical Transactions of the Royal Society B, 364, 1273-1280.](#)
6. **Pulver, Max Albert Eugene** (1944). *Die charakterologische Bedeutung der Schriftfärbung* (1st ed.). Berne: Huber
7. **Pulver, Max Albert Eugen** (1931). *Symbolik der Handschrift* (1st ed.). Zurich & Leipzig: Orell Füssli
8. **Pulver, Max Albert Eugen** (1940). *Symbolik der Handschrift*. (3rd ed.). Zurich/Leipzig: Orell Füssli
9. **Pulver, Max Albert Eugen** (1945). *Symbolik der Handschrift*. (4th ed.). Zurich/Leipzig: Orell Füssli
10. **Pulver, Max Albert Eugen** (1949). *Symbolik der Handschrift*. (5th ed.). Zurich/Leipzig: Orell Füssli
11. **Pulver, Max Albert Eugen** (1955). *Symbolik der Handschrift*. (6th ed.). Zurich/Leipzig: Orell Füssli
12. **Pulver, Max Albert Eugen** (1964). *Symbolik der Handschrift*. (7th ed.). Munich: Kindler
13. **Pulver, Max Albert Eugen** (1972). *Symbolik der Handschrift*. (New ed.). Munich: Kindler.
14. **Pulver, Max Albert Eugen** (1934). *Trieb und Verbrechen in der Handschrift. Ausdrucksbilder asozialer Persönlichkeit*. (1st ed.). Zurich/Leipzig: Orell Füssli
15. **Pulver, Max Albert Eugen** (1934). *Trieb und Verbrechen in der Handschrift. Ausdrucksbilder asozialer Persönlichkeit*. (2nd ed.). Zurich/Leipzig: Orell Füssli
16. **Pulver, Max Albert Eugen** (1948). *Trieb und Verbrechen in der Handschrift. Ausdrucksbilder asozialer Persönlichkeit*. (5th Revised German ed.). Zurich/Leipzig: Orell Füssli
17. **Pulver, Max Albert Eugen** (1934). *Verbrechen in der Schrift*. Zurich/Leipzig: Orell Füssli
18. **Pulver, Max Albert Eugen** (1942). *Auf Spuren des Menschen*. (1st ed.). Zurich/Leipzig: Orell Füssli
19. **Pulver, Max Albert Eugen** (1944). *Person, Charakter, Schicksal* (1st ed.). Zurich: Orell Füssli
20. **Pulver, Max Albert Eugen** (1948 (? 1949)). *Person, Charakter, Schicksal* (2nd ed.). Zurich: Orell Füssli
21. **Pulver, Max Albert Eugen** (1949). *Intelligenz im Schriftausdruck: eine Studie* (1st ed.). Zurich: Orell Füssli
22. **Pulver, Max Albert Eugen** (1949). *Der Intelligenzausdruck in der Handschrift* (1st ed.). Zurich: Orell Füssli
23. **Pulver, Max Albert Eugen**; Translator: ? (1952). *El impulso y el crimen en la escritura: retratos característicos de personalidades asociales*. (1st Spanish Edition (5th German Edition) ed.). Madrid: Victoriano Suarez.
24. **Pulver, Max Albert Eugen**; Translator: Margurite Schmid, Maurice Delamain (1953). *Le symbolisme de l'écriture*. (1st French ed.). Paris: Stock.
25. **Pulver, Max Albert Eugen**; Translator: Margurite Schmid, Maurice Delamain (1971). *Le symbolisme de l'écriture*. Paris: Stock.
26. **Pulver, Max Albert Eugen**; Translator: Margurite Schmid, Maurice Delamain (1975). *Le symbolisme de l'écriture*. Paris: Stock.
27. **Pulver, Max Albert Eugen**; Translator: Margurite Schmid, Maurice Delamain (1991). *Le symbolisme de l'écriture*. (New ed.). Paris: Stock.
28. **Pulver, Max Albert Eugen**; Translator:Unknown (1953). *El simbolismo de la escritura* (1st Spanish ed.). Madrid: Victoriano Suarez.
29. **Pulver, Max Albert Eugen**; Translator: Unknown (1961). *La inteligencia en la expresion de la escritura*. (1st Spanish Edition (1st German Edition) ed.). Madrid: Victoriano Suarez.
30. **Pulver, Max Albert Eugen**; Translator: SAGITTARIO Bianca (1983). *La simbologia della scrittura*. (1st Italian ed.). Turin: Boringhieri.
31. **Pulver, Max Albert Eugen**; Translator: Ian Sterling, Monique Stirling (1994). *The Symbolism of Handwriting* (1st English ed.). London: Scriptor Books (BAoG).
32. **Pulver, Max Albert Eugen**; Translator: Felix Klein (1994). *Max Pulver's Symbolism in Handwriting*. (Condensed ed.). New York: Scriptor.
33. **Pulver, P**; Translator:Unknown (1931). *L'écriture et le subconscient: psychanalyse et graphologie*. Paris.

# TCT Dinamico

## Introduzione

L'idea dell'uso dei colori nelle terapie psicologiche è vecchia come il mondo.

Il colore guarisce secondo la cromoterapia ma anche muta il carattere come dimostrano recenti osservazioni effettuate in ambito psicologico (<http://www.barbazzagarden.it/spip.php?article51>).

Osservare un colore ti altera l'umore e di conseguenza può farti ammalare o farti guarire secondo l'idea che la psiche ed il soma siano intimamente legati tra loro, come recentemente riportato in alcuni articoli sul web (<http://www.assobenessere.it/details.asp?id=21>).

Il colore rappresenta la personalità inconscia, l'io profondo, il Sé, la Coscienza ([http://www.videomed.it/il\\_colore\\_della\\_personalita.html](http://www.videomed.it/il_colore_della_personalita.html)). Non si deve credere che questi studi siano legati ad ambienti esclusivamente new age ma anche accademici (A Quantitative Study on Chromotherapy. Tazzayyan Yousaf, Samina (2007) *A Quantitative Study on Chromotherapy*. PhD thesis, University of Balochistan, Quetta) (A Critical Analysis of Chromotherapy and Its Scientific Evolution: Samina T. Yousuf Azeemi and Mohsin Raza Department of Physics, University of Balochistan, Quetta, Pakistan).

Secondo questi ultimi autori, la cromoterapia è un metodo di trattamento che utilizza lo spettro visibile (colori) della radiazione elettromagnetica per curare le malattie. Tutto ciò rappresenta un concetto secolare, utilizzato con successo nel corso degli anni per curare varie malattie. I ricercatori pakistani hanno intrapreso una analisi critica della cromoterapia e documentato la sua evoluzione scientifica fino ad oggi. A tutt'oggi, pochi ricercatori hanno cercato di scoprire i principi scientifici di base, ma senza intraprendere uno studio quantitativo. Molto materiale pubblicato può essere rintracciato su questo tema che rappresenta un sistema completo di trattamenti basato su metodologie di trattamento con le caratteristiche curative dei colori. Una serie di studi hanno elaborato il rapporto tra il corpo umano e colori. *“Nel nostro lavoro”* sostengono i ricercatori, *“dimostriamo anche la possibilità di effettuare diverse ricerche in cromoterapia che sembra in grado di decifrare con la meccanica quantistica, il momento di dipolo di molecole d'acqua. Il momento di dipolo, a seguito dell'assorbimento di diversi colori, produrrebbe fenomeni di quantizzazione di carica. Questa visione delle cose mostra che lo sviluppo della scienza nel campo della radiazione elettromagnetica può essere molto utile per scoprire volti nuovi di questa vecchia teoria”*.

<http://downloads.hindawi.com/journals/ecam/2005/254639.pdf>, (vedi bibliografia 1-23).

L'osservazione interessante che se ne può trarre è che il colore può guarire od ammalare, esso è in grado di mutare lo stato psicosomatico del soggetto che è sottoposto alla radiazione visibile.

Ma come è possibile tutto ciò?

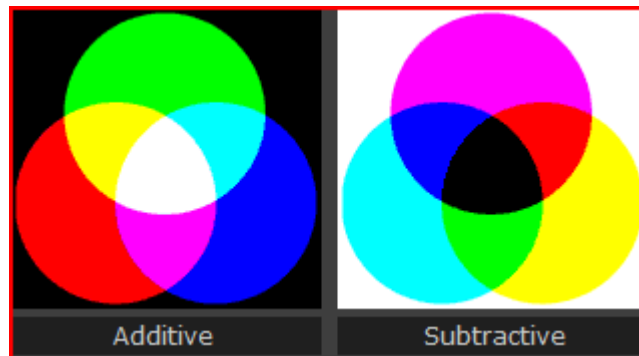
Se questo fosse possibile allora potremmo progettare un TCT dinamico e “curare” le persone facendogli mentalmente variare i colori che risultano inadeguati o inappropriati delle tre sfere di anima, mente e spirito?

## Gli archetipi del sistema RGB

Che i tre colori scelti per la normalità psichica siano rappresentati dal sistema RGB, derivava da una massiccia applicazione di un altro nostro test, il Simbad, in cui si faceva simulare al soggetto di essere in una stanza opportunamente arredata dove si faceva entrare Anima, Mente e Spirito che erano vestiti sempre di determinati colori preferenziali. Dall'analisi di centinaia di Simbad si era potuto notare che i soggetti posti sotto esame avevano una spiccata predilezione per il sistema Anima, Mente, Spirito di tipo Blu, Rosso, Verde. Non ci era sfuggito che questi colori rappresentano archetipalmente i segni di Aria,

Fuoco e Acqua che corrispondono, guarda caso, agli elementi della triade, fin dai tempi più antichi.

Additive Color Mixing (RGB Color)			Subtractive Color Mixing (CMYK Color)		
Red + Green	→	Yellow	Cyan + Magenta	→	Blue
Green + Blue	→	Cyan	Magenta + Yellow	→	Red
Blue + Red	→	Magenta	Yellow + Cyan	→	Green
Red + Green + Blue	→	White	Cyan + Magenta + Yellow	→	Black



Si scopriva così che questi colori avevano un efficace effetto archetipale comunicativo. Cioè erano l'incarnazione del simbolo della triade.

Una veloce riesamina di questo concetto può essere effettuato attorno a noi a partire dalle favole e finendo nella scienza moderna. La favola per esempio è la rappresentazione di un mito. Il mito è l'immagine della storia al di fuori di spazio e tempo. Così per esempio non sarà sfuggito a nessuno che nel film "La Bella Addormentata nel bosco" di Disney, le tre fatine che proteggono la principessa sono vestite con i colori RGB.

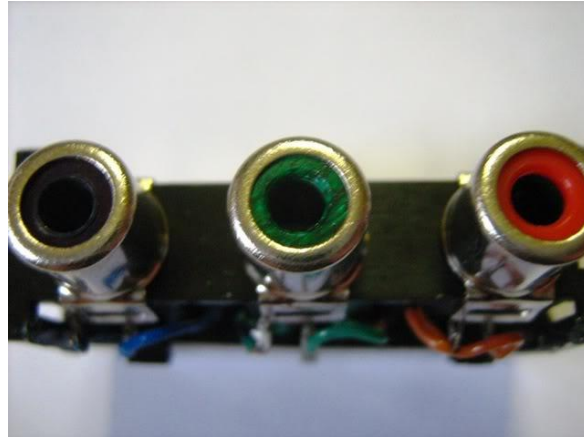


E sono sempre poste in un ordine ben preciso, che va dal blu al rosso da sinistra a destra, seguendo lo stesso ordine dello spettro delle emissioni di colori nel visibile.

Le tre fatine nel film ideicamente rappresentano infatti la triade della principessa che la Strega (di color nero) che rappresenta il demone, l'alieno della seconda creazione, vuole tenere in animazione sospesa. La principessa infatti non può morire perché si perderebbe il contenitore della triade e soprattutto la parte animica che la Strega vuole tenere per sé.

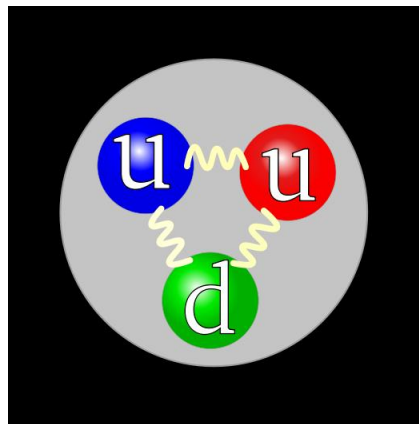
Il dito della principessa viene punto dal arcolaiolo avvelenato. Anche in questo caso l'archetipo del "pungere" secondo gli studi di Mario Pincherle, è rappresentativo della creazione di un "solco". Un solco che divide la triade e la rende incapace di ribellarsi alla Strega–Alieno. <http://www.altrogiornale.org/comment.php?comment.news.942> –

Spetterà in questo caso al Principe che incarna lo Spirito, la parte maschile del Sé, liberare la principessa che rappresenta Anima. La liberazione viene effettuata attraverso il simbolismo del bacio dove l'alito dell'uno (anemos) entra nell'altro e gli viene ridonato. Così le tre vie per eccellenza in elettronica sono definite da tre connettori Blu verde e rosso sempre nello stesso ordine.



Sembra proprio che l'uomo conosca tre aspetti della natura ed inconsciamente costruisca tutto su questo archetipo fondamentale.

La materia è fatta di quark e questi sono di tre tipi cioè di tre colori. Per esempio un protone è costituito da tre di questi quark due detti up ed uno detto down che però sono graficati con tre colori differenti che sono, ancora una volta, un Blu, un Verde ed un Rosso.



La gente credeva veramente che ci fossero tre tipi di esseri viventi: quelli con il sangue blu, i nobili, quelli con il sangue rosso, tutti gli altri e quelli con il sangue verde, i marziani. Ed ancora una volta la distinzione dei colori distingue inconsciamente chi è animico o chi vorrebbe esserlo con il colore della nobiltà, cioè il colore dei pochi, degli eletti, i comuni mortali che hanno solo spirito e che dunque sono rossi e gli altri che sono verdi.

### **L'uso dei colori RGB in Psicologia**

Renato Cocchi, neurologo e psicologo medico ha una interessante teoria, secondo la quale *“un certo numero di comportamenti cognitivi incongrui, normali o patologici, possa essere dovuto ad una dominanza emisferica imperfetta, temporanea, stabile o stabilizzata(r) A sostegno sono presentati dati di comune evidenza come il mirror reading, writing e speaking, la fase del NO, nello sviluppo della prima infanzia, la oppositività e maggiore presenza di mancinità nei soggetti con insufficienza mentale, o cerebropatia infantile, la oppositività durante la fase dello sviluppo adolescenziale, il pensiero janusiano,*

*il carattere del "bastian contrario", il negativismo in certe psicosi, la prescrizione paradossa, il comportamento "dissociato" del tossicodipendente, alcuni dati sperimentali sulla concordanza dei digit span verbale e visivo motorio in soggetti dementi o alcolisti, le risposte di opposizione alle Matrici Progressive di Raven, in dementi, alcolisti e soggetti normali, il mirror focus, nell'epilessia.*" In parole più semplici Cocchi sostiene che dei due emisferi, uno sia dominante, di solito il sinistro. Si sa per certo che l'emisfero dominante risponde alle sollecitazioni qualche millisecondo prima dell'altro. Da questa osservazione si potrebbe ipotizzare che i due emisferi fossero in concorrenza tra loro e che le risposte che tendono a dare siano speculari. Se l'emisfero destro tende a dire sì, il sinistro dominante tenderebbe a dire no. La risposta giusta è sempre affidata al dominante che soffocherebbe così gli impulsi dell'altro emisfero che non riuscirebbe ad esprimersi in tempo. Ma in alcuni soggetti si potrebbe creare una alternanza della dominanza dei due emisferi. Questo farebbe sì che il soggetto fornisse la risposta speculare a quella giusta cioè quella sbagliata perché semplicemente l'emisfero solitamente non dominante prenderebbe qualche volta il predominio sull'altro.

Ma come stabilire quale dei due emisferi domina. Per una approfondita lettura dei lavori di Cocchi rimandiamo ai suoi articoli (<http://www.reversebrain.net/Domin1-it.htm>) ma la cosa che ci ha attratto dei lavori di questo psicologo è il test che ha inventato per stabilire se un soggetto sia normale o schizoide.

Ma facciamo descrivere allo stesso autore il suo esperimento: *"Sulla compresenza dell'opposto, in relazione ad ogni stimolo percettivo, esiste un famoso esperimento neuropsicologico non mai esplicitato in maniera soddisfacente. Se si fissa per qualche minuto una superficie rossa, poi si sposta subito lo sguardo su una superficie bianca, per una frazione di secondo si vede il colore verde (verde e' il complementare vale a dire l'opposto del rosso). Se si assume come vero il punto di vista della compresenza dell'opposto, si può supporre che l'emisfero dominante veda correttamente il rosso. L'emisfero non dominante percepirebbe lo stimolo rosso come verde, ma questo fenomeno viene abitualmente soppresso. Se si sposta l'occhio sul bianco (che corrisponde ad assenza di colore), l'emisfero dominante si adatta subito. Quello non dominante, che è più lento nell'elaborazione degli stimoli, fa percepire per una frazione di secondo la sua immagine residua (il verde). Questa viene data come appartenente alla superficie secondaria, bianca, mentre e' ancora il prodotto dell'opposto dello stimolo dovuto al colore della superficie rossa. L'emisfero non dominante e' anche l'emisfero in cui in prevalenza vengono elaborati gli stimoli emotivi (Gainotti, 1983; Wittling e Roschmann, 1993). E' possibile che i soggetti iper emotivi (ciò che spesso coincide con gli individui "nevrotici") abbiano una iperfunzione di aree o strutture o funzioni dell'emisfero non dominante? A questo proposito riferisco un test da me abitualmente usato. Se si chiede a soggetti iper emotivi di rispondere subito, senza pensarci su, ad una domanda (Qual e' il contrario di rosso?), non pochi di essi rispondono: verde. Chiesto il perché della risposta, non sanno dire il perché. I depressi veri rispondono per lo più: nero (che e' invece il contrario di bianco)".*

Se, da un lato, questo lavoro ha basi teoriche completamente errate poiché il rosso non ha niente a che fare con il contrario di verde mentre il nero è effettivamente l'opposto del bianco, d'altro canto il test produce delle differenziazioni nelle risposte. Tali differenziazioni che, secondo noi, non sono dovute alle cause espresse nei suoi articoli dall'autore ma da ben altro, ci dimostrano come è possibile usare i colori per identificare stati di alterazione mentale. I due emisferi poi non sono in antitesi l'uno all'altro ma percepiscono due parti differenti della stessa realtà credendo di percepirne la totalità.

Se la domanda quale è il colore opposto al rosso viene posta ad un soggetto senza parte animica ecco che risponderà verde cioè il colore della sua unica altra parte. Se invece si porrà ad un soggetto animico la stessa domanda egli risponderà blu, indicando come

all'opposto di spirito archetipicamente c'è anima. Da questo punto di vista se il soggetto è schizofrenico non animico, risponderà che il contrario di rosso è nero perché quello è il colore della sua mente, come risulta dal TCT statico. Se si analizzano le tabelle riportate da questo autore si individua esattamente il contesto in cui l'errata interpretazione del test secondo Cocchi, diventa facilmente interpretabile secondo noi.

In realtà non è nemmeno vero che i due emisferi rispondano con tempi differenti perché uno sia il dominante e l'altro il sub dominante. Essi rispondono con tempi differenti se e quando non sono d'accordo nella risposta.

Su questa base si può stabilire attraverso una pseudo macchina della verità quando un soggetto dice una bugia. Il lobo sinistro dice la bugia ed il destro gliela contesta a causa della sua struttura incapace di dire cose che ritiene non vere.

L'università di Padova, Dipartimento di Psicologia Generale, sta conducendo in collaborazione con l'Università di Seattle una ricerca sulle caratteristiche del ricordo di soggetti che riferiscono di aver avuto esperienze con alieni.

Il professor Giuseppe Sartori si trova a dover somministrare un test di memoria autobiografica la cui descrizione tecnica può essere visionata al seguente sito:

<http://aiat.psy.unipd.it/> .

Il test prevede la misurazione di ritardi delle risposte date con la mano destra o sinistra che sono legate ai rispettivi emisferi opposti.

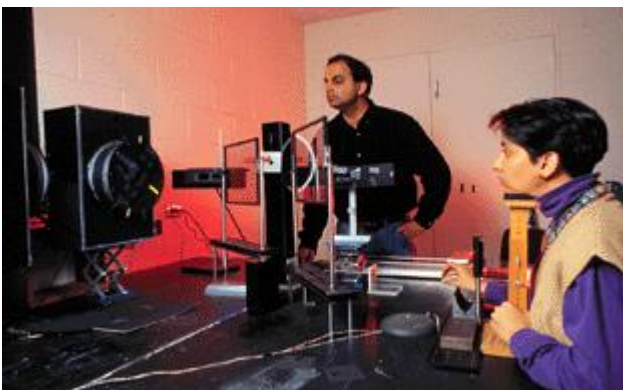
Con questa tecnica si desidera, in quella sede, studiare anche gli addotti italiani per evidentemente riscontrare eventuali anomalie nel sistema vero falso.

Va sottolineato come il vecchio sistema di *chunk* della PNL funziona benissimo anche senza usare il computer, dove a braccia tese si chiede al soggetto di cercare di resistere all'esaminatore che, mentre pone una domanda a cui si deve rispondere affermativamente o negativamente, cerca di fargli chiudere le braccia. Dopo alcune domande di controllo del tipo.. ti chiami Giuseppe? Hai quarant'anni? Gli si chiede.... sei stato preso dagli alieni?

In questo contesto mentre nei casi di risposta esatta il soggetto riesce a far fronte allo sforzo dell'esaminatore e non riesce a chiudergli le braccia, all'ultima domanda il lobo sinistro risponderà no ma il destro non sarà d'accordo. Si creerà un *delay* nelle risposte muscolari del soggetto ed il braccio legato all'emisfero non dominante non risponderà allo sforzo muscolare cedendo clamorosamente.

Inoltre bisogna in questa sede segnalare che, a vedere i colori, non è l'occhio ma il cervello.

Sembra essere dimostrato che esistono dei neuroni che riconoscono il blu, il verde ed il rosso all'interno della corteccia cerebrale.



I due psicologi della Cornell Romi Nijhawan, e Beena Khurana testano l'apparato ottico usato per investigare la decomposizione dei colori "*motion extrapolation*." Gli esperimenti mostrano che il colore si forma nella corteccia cerebrale e non nella retina.

<http://www.news.cornell.edu/chronicle/97/4.10.97/colors.html> .

L'occhio umano sarebbe solo in grado di acquisire delle informazioni dall'esterno ma a discernere e mostrare i colori nel loro significato, sarebbero dei neuroni ben

precisi. Tutto ciò ci fa pensare che il colore viene percepito come un *template* dal cervello umano e poi interpretato in modo archetipale. Questo dimostrerebbe la presenza di un legame forte tra il colore percepito ed il simbolo ma anche tra il simbolo ed il colore prodotto all'interno di una simulazione mentale.

Dunque sarebbe lecito pensare che se un colore produce una alterazione del soma, e delle sue percezioni allora sarebbe lecito supporre che un colore solamente pensato e

prodotto all'interno di una simulazione mentale potrebbe produrre alterazioni non solo della percezioni ma alterazioni della condizione di salute del soggetto sottoposto all'esperimento.

## Il Triade Color Test Dinamico (TCTD)



Sulla base di questi dati e sulla base dei risultati ottenuti con il TCT abbiamo pensato di poter lavorare su un TCT dinamico, cioè un test dei colori simulato nella mente che fosse guidato a modificare la situazione dei colori percepiti e quindi la situazione reale della mappa del territorio percepita dal soggetto, che si prestava all'adempimento del test.

In altre parole se un soggetto ha una mente nera, se si guida in qualche modo a farla diventare verde, il soggetto sarebbe guarito dalla sua schizofrenia?

In fondo noi sosteniamo con Jung che quello che succede nella testa non è meno reale di quello che accade fuori. Abbiamo cominciato ad applicare un modello dinamico al test dei colori delle tre sfere su alcuni soggetti con problematiche psicoanalitiche anche gravi ed abbiamo notato forti miglioramenti della loro condizione psichica.

Da questo punto in poi abbiamo valutato la possibilità di effettuare un test dinamico sugli addotti per verificare se archetipicamente essi potessero eliminare parassiti, alieni e microchip spostando dinamicamente le sfere colorate all'interno della loro mente e convincendo tali sfere a modificare il loro colore, cioè la loro emissione, la loro frequenza vibratoria.

I risultati ottenuti sono stati molto incoraggianti e ci hanno permesso di liberare soggetti difficilmente ipnotizzabili, e difficilmente conducibili attraverso una *flash simulation* al risultato finale di liberazione totale.

La procedura che stiamo per esporre produce ottimi risultati su addotti, su semplici parassitati e su persone con problematiche paranoide di varia natura compresa la schizofrenia. La procedura dura più o meno 15 minuti e può essere modulata in modo tale da far entrare, se si vuole, durante il processo di simulazione, il soggetto in uno stato ipnotico, oppure semplicemente farlo colloquiare con la propria parte animica, spirituale o mentale.

In questa procedura non è nemmeno essenziale che il soggetto addotto o non addotto ricordi le origini del suo trauma, riviva le esperienze traumatiche di cui a livello cosciente potrebbe non prendere mai coscienza.

Il sistema infatti lavora solo in modo archetipico sugli ideogrammi del colore e della posizione spaziale, non andando ad interferire a livello conscio, a meno che non lo si voglia, evitando da un lato il trauma del ricordo dell'esperienza e dall'altro operando in "linguaggio macchina", senza che il soggetto nemmeno si accorga, fino in fondo, di ciò che in realtà accade alle componenti della sua triade.

Alla fine della procedura il soggetto appare guarito dalla sua psicosi o liberato da parassiti o alieni.

La procedura è completamente indipendente da tecniche di ipnosi o di PNL e può effettivamente essere effettuata da chiunque abbia un minimo di coscienza di sé.

### **Parte sperimentale**

*La prima parte del test si rifà al TCT statico:*

Si chiede al soggetto di immaginarsi nella mente una stanza rotonda e completamente buia dove lui è al centro della suddetta stanza. Non si vede nulla ma si sa che ci sono tre lampade sferiche che si accenderanno ad un nostro comando. Si chiede al soggetto di memorizzare i parametri delle tre lampade che sono, colore, grandezza, altezza dal pavimento posizione attorno al soggetto, riflettenza delle sfere, materiale con cui sono costituite eccetera. Si sottolinea prima di iniziare l'esperimento che le sfere, quando si illumineranno, potranno essere di tutti i colori compreso il nero. In questo ultimo caso anche quando le sfere saranno accese quelle eventualmente di questo colore saranno non visibili perché il nero in una stanza nera non è visibile.

La lampada nera ha diversi significati se presente nel TCT. La lampada può essere nera perché assorbe tutte le radiazioni ma può essere non esistente nel caso per esempio di assenza di anima la corrispondente lampada non si accenderà perché non presente nella stanza buia.

Si chiede al soggetto di accendere prima la lampada di mente poi quella di spirito e poi quella di anima. Non cambiare l'ordine di accensione. La lampada di anima deve essere sempre l'ultima ad accendersi poiché in assenza di essa il soggetto si troverebbe in difficoltà a continuare l'esercizio. Se invece il soggetto non animico cerca di accendere una lampada che non c'è alla fine dell'esercizio può sempre pensare che sia di color nero e tenderà a non drammatizzare troppo sull'assenza di una componente della triade.

A questo punto si chiede al soggetto di memorizzare mentalmente i dati richiesti. Si chiederà al soggetto di unire le tre lampade ed osservare il risultato finale in termini di grandezza posizione colore riflettenza.

Si chiede al soggetto di riseparare le lampade facendogli assumere la posizione che avevano in precedenza.

A questo punto si fa uscire il soggetto dalla simulazione del TCT statico e si analizzano i dati. Si chiede al soggetto di parlare di quello che gli pare mentre rapidamente con i dati espressi in precedenza si cerca di evincere lo stato di salute della triade e l'eventuale presenza assenza di parassitaggi che alterano il colore delle sfere.

Una volta effettuato questo primo controllo che rappresenta la fotografia statica del soggetto si inizia il vero e proprio TCT dinamico.

*TCT Dinamico:*

Si chiede al soggetto di rientrare mentalmente dentro la stanza delle sfere.

Gli si dice che si conterà fino a tre e quando il numero tre sarà stato pronunciato, se ci sono altre lampade che non sono state chiamate all'accensione prima, altre lampade al di fuori della triade, esse si accenderanno ora.

Dopo aver contato fino a tre si accendono le lampade che corrispondono ideicamente alla presenza nella stanza buia: di Memorie aliene attive, Lux, alieni senza corpo ed altre lampade più piccole che rappresentano i vari microchip che il soggetto ha nel corpo.

Va sottolineato come l'alieno senza corpo potrebbe non essere visibile a questo livello poiché compare sempre come una lampada nera. Alcune volte però questa lampada nera risulta comunque rintracciabile dal soggetto che si sta sottoponendo al test dinamico.

Si fa notare al soggetto che queste lampade non sono roba sua e che devono essere eliminate. Gli si chiede di iniziare la procedura di eliminazione inserendo un braccio nella lampada di anima. Gli si chiederà di descrivere le eventuali sensazioni cenestesiche che questo tipo di situazione provocano in lui. L'aggancio alle ancore cenestesiche è importante perché quando il braccio del soggetto è introdotto all'interno della sfera di anima il contatto archetipico con l'emisfero corrispondente è più forte.

La scelta del braccio da introdurre, se il destro o il sinistro, non è casuale.

Essa dipende dalla posizione che la lampada che rappresenta anima assume all'interno della stanza buia. Se la lampada è a sinistra si introdurrà il braccio sinistro ma se la lampada è al centro o a destra si introdurrà il braccio destro.

Si dirà poi al soggetto che anima è incompatibile energeticamente con le altre lampade e che basta far toccare le altre lampade dalla sfera di anima che esse esploderanno, scompariranno, verranno consumate. Si dirà che la lampada di anima si comporterà come una grossa gomma da cancellare che cancellerà le altre lampade e si chiederà al soggetto che ha il braccio dentro la lampada di anima, di spostare la lampada in modo da fargli toccare le altre lampade. Si comincerà sempre dalle lampade più voluminose e luminose che solitamente rappresentano la MAA ed il Lux. Con opportune suggestioni visivo-cenestesiche si incoraggerà il soggetto a cancellare le varie sfere una per una. In questa fase la sfera del Lux si sposta nella stanza che è la rappresentazione del corpo. Così anche quando si cancella la sfera della MAA si potranno avere sensazioni auditive o visive della stessa MAA ma è bene non soffermarsi su questi aspetti della simulazione a meno che non si voglia esaminare i contenuti delle Maa o parlare con il Lux. Riteniamo che a questo livello non serva perdere tempo in questi particolari. Dopo aver eliminato le lampade dei parassiti, si continua ad eliminare le lampade più piccole che si posizionano, rispetto alla triade, in posizioni ben precise. Si chiederà al soggetto di percepire, ogni volta che la lampada di anima si aggancia ad una lampada che rappresenta un microchip, una zona del corpo, che fornirà una sensazione di qualche tipo. Il soggetto non sa che queste lampade corrispondono a microchip posizionati nel proprio corpo ma inevitabilmente percepirà sensazioni corporee cenestesiche corrispondenti alla locazione dei vari microchip. Con questo sistema si potrà controllare non solo la posizione di questi oggetti ma sapere esattamente quali e quanti vengano, con questo sistema, eliminati.

Quando nella stanza buia rimangono accese solo le lampade della triade, allora e solo allora si chiederà al soggetto, al nostro via, di accendere la luce nella stanza. Una luce bianca che metterà in risalto le eventuali lampade nere che fino a questo punto non si sono potute mostrare.

Di solito si conta fino a tre e si dice al soggetto di accendere la luce bianca al numero tre.

Archetipicamente questa operazione rende visibile tutto ciò che fa parte della seconda creazione a partire dai vari parassiti, arrivando fino al secondo Uomo primo. In questo contesto di solito si rende subito ben visibile il parassita del Sei Dita o dell'Horus ove presenti, accompagnati da altre piccole lampade nere, la cui posizione fa capire come queste lampade corrispondano a microchip di natura eterea controllati da questi ultimi parassiti. Va sottolineato come i vari parassiti della seconda creazione non hanno corpo e costruiscono microchip che non sono solidi. Qualcuno potrebbe usare il termine eteri ma potremmo dire che sono caratterizzati da frequenze vibratorie al di fuori della nostra percezione. Si chiederà ad anima di cancellare come abbiamo fatto in precedenza, anche le varie macchie nere presenti nella stanza bianca partendo sempre dalle più grandi ed invasive e terminando con quelle più piccole.

Alcune volte, la macchia o lampada nera, corrispondente al parassita della Seconda Creazione, appare come un buco nel muro della stanza. Si chiede ad anima di riparare in questo caso il muro della stanza.

Quando non ci sono più lampade estranee da eliminare si chiede di osservare il colore delle tre lampade della triade e si noterà che esse hanno vistosamente cambiato colore.

Si chiederà alla triade di unirsi in una unica lampada sottolineando che le tre coscienze diventano una sola, corrispondente ad un unico colore, senza sbavature. Il soggetto solitamente riesce ad ottenere questo risultato al primo tentativo. In questo caso gli si chiederà di far mente locale a come anima si sente unita alle altre sue componenti. Si chiederà alla triade di separare le tre componenti che riprenderanno la posizione originale. Si noterà che tutte le volte che anima mente e spirito si uniscono e poi si riseparano i colori delle tre lampade tendono a modificarsi fino a raggiungere la stabilità dei loro colori puri (blu, verde e rosso o giallo, verde e rosso).

A volte non si raggiunge subito una giusta separazione di colori ed in questo caso si preferisce attendere qualche giorno perché la triade si deve abituare a vibrare alla sua nuova frequenza.

Si chiederà infine al soggetto di unire ancora le sfere nella triade finale che può essere bianca o gialla a seconda della presenza di anima del primo o del Secondo Creatore. Ed infine si chiederà alla triade di verificare se qualche altro collegamento è presente. Un collegamento che leghi anima soprattutto a qualche altra cosa.

E' a questo punto che la triade sente il collegamento con Up del primo o del secondo creatore che può essere rimasto attivo. Si chiede alla triade di eliminare questo ultimo collegamento, tirando verso di sé l'elastico che lega le due estremità. La triade effettua questa operazione in pochi istanti senza alcun effetto di tipo emotivo.

Si chiede alla triade di trasformare la stanza in una stanza vibrante, in grado quando sollecitata dall'esterno, di interagire distruttivamente con qualsiasi cosa teti di entrare.

A questo punto si fanno riseparare le lampade di anima, mente e spirito e si chiede alla lampada di anima di guardare nello spazio tempo dove sono le sue copie, senza uscire dalla stanza. Anima non deve mai uscire dalla stanza durante queste operazioni. Anima vede e rintraccia facilmente le copie che vengono visualizzate senza apparente difficoltà, dentro cilindri orizzontali o verticali e si chiede ad anima di emettere un raggio luminoso del suo colore che, al di là di spazio e tempo, vada a toccare le copie che vengono, con questo sistema, rapidamente eliminate.

Se non si perde tempo nei dettagli, cioè non si chiede ad anima di vedere, *in remote*, cosa accade nella stanza delle copie, l'intero processo può durare circa 15 minuti e garantisce una liberazione totale dell'addotto.

Alla fine è bene chiedere alla parte animica di non permettere più a nessuno di entrare nella stanza e gli si chiede di rimanere nella stanza per difendere il proprio contenitore.

### **Post procedura**

Dopo aver effettuato questa procedura il soggetto è immediatamente fuori dal problema. Esso sarà soggetto ancora ad interessi da parte di militari ed alieni ma non dovrebbe essere in grado di farsi riprendere. I casi in cui il soggetto viene ripreso dipendono esclusivamente da quanto anima abbia in effetti deciso di non abbandonare mai il proprio contenitore.

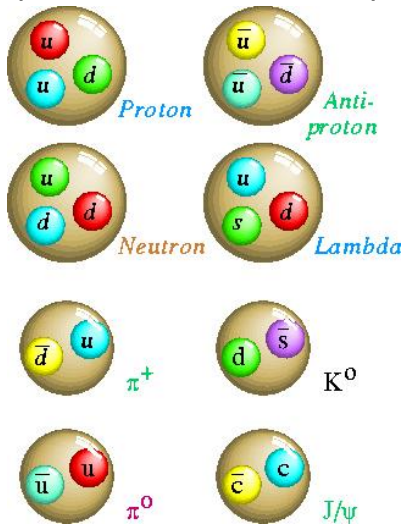
Tale procedura, come si è potuto constatare, non fa riferimento ad alieni di nessun tipo ma solo a archetipiche sfere colorate.

Ma la potenza dei colori archetipali è grande ed il risultato conferma la bontà della nostra metodologia.

Il soggetto potrà in seguito effettuare dei controlli sulla stanza delle sfere. Il colore delle sfere gli dirà immediatamente se esistono problemi di parassitaggio di qualsiasi tipo senza la necessità di costruirsi una simulazione mentale complessa che potrebbe creare ai soggetti cenestesici, qualche seria difficoltà.

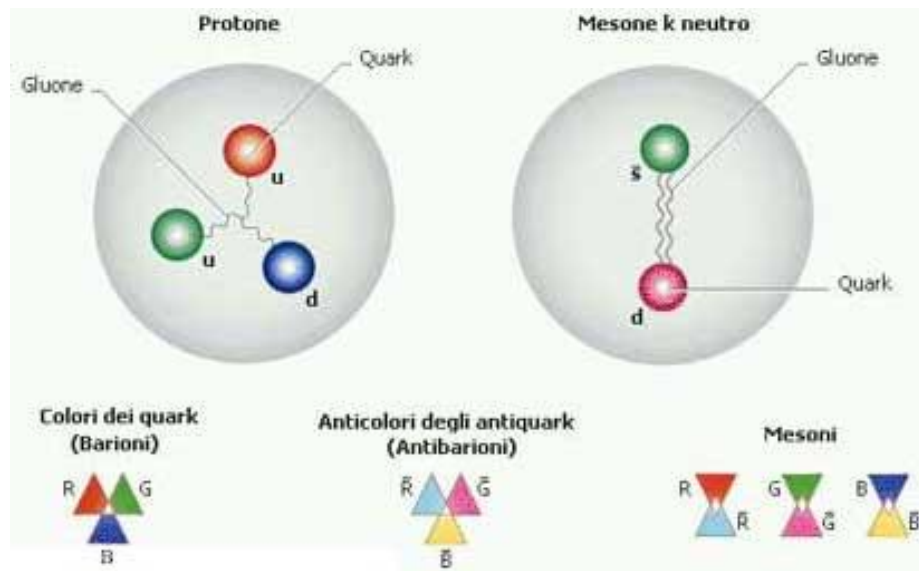
## Una considerazione finale

Sembra interessante, in questa sede, far notare come la teoria dell'universo colorato ha molti aspetti in comune con la teoria della simmetria dei 3 quark colore up e down che ci sembrano rappresentare bene delle ipotetiche particelle subatomiche in grado di definire con la loro presenza sei possibili colori che definiscono gli otto ottanti di cui abbiamo discusso fino ad ora. In questo contesto i quark non sarebbero particelle subatomiche peraltro realmente virtuali e non reali ma sei aspetti della virtualità in cui siamo immersi ai quali noi stessi daremmo proprietà virtuali realmente inesistenti ma totalmente olografiche.

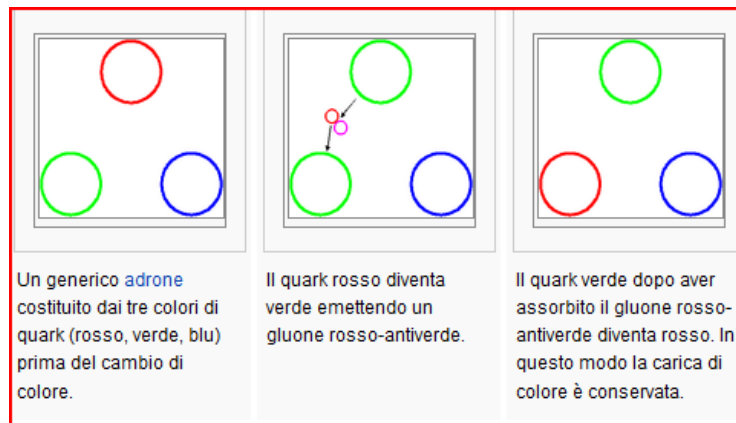


Per spiegare alcuni aspetti della materia conosciuta, è necessario supporre che i quark, siano contraddistinti da una caratteristica: un nuovo tipo di carica, chiamata colore, sulla quale agisce la forza forte. Ciascun "sapore" di quark può portare uno dei tre tipi di colore: rosso, verde o blu. A un quark rosso corrisponde un antiquark avente una carica di colore antirosso (che è uguale al ciano); altri antiquark portano cariche antiverde (magenta) e antiblu (giallo).

L'analogia tra questo nuovo tipo di carica e il colore rende possibile enunciare le regole secondo le quali si combinano i quark. Gli adroni per esempio, non presentano una carica di colore; pertanto la somma dei colori dei quark componenti deve essere bianco o assenza di colore. Così le sole combinazioni consentite sono quelle di un quark e del suo antiquark, che danno origine ai mesoni, e di un quark rosso, un quark verde e un quark blu che danno origine ai barioni (bianchi).



I barioni, come i protoni e i neutroni, sono fatti di tre quark, ognuno con un colore diverso. I mesoni sono fatti di un quark di un colore e di un antiquark del suo <anticolore>



Esempio di reazioni colorate

Gli stati di colore non appaiono mai isolati. Questa scoperta è in accordo con il fatto che i quark liberi, che portano una singola carica di colore, non sono mai stati osservati. L'azione della forza forte tra i quark colorati deve essere straordinariamente potente, forse abbastanza potente da confinare in permanenza i quark all'interno di adroni incolori.

Dunque Anima, Mente e Spirito altro non sarebbero che espressioni di quark.

In questo contesto si potrebbe sostenere, ancora una volta, se ce ne fosse bisogno, che è inutile andare a scuola perché comunque le cose archetipicamente vengono sempre a galla ed anche in maniera decisamente più semplice di come a volte l'emisfero sinistro tende a rappresentarle. Va però detto che l'andare a scuola permette di comprendere e descrivere meglio o comunque di avere i prerequisiti per accorgersi in modo più completo ed appropriato delle sensazioni animiche strutturandole in un contesto virtuale rigorosamente geometrico. <http://www.infn.it/multimedia/particle/paitaliano/color.html> come sostenuto anche da Fritjof Capra (Fritjof Capra, *Il Tao della fisica*, collana Gli Adelphi, traduzione di G. Salio, Adelphi, 1989. pp. 381).

## Referenze

1. Klotsche C., Colour Medicine. Arizona: Light Technology Publishing, 1993.
2. Azeemi, Khawaja Shamsuddin, Colour Therapy. Karachi: Al-Kitab Publications, 1999.
3. Hassan M., Chromopathy. Peshawar: Institute of Chromopathy, 2000.
4. Coclivio A., Coloured light therapy: overview of its history, theory, recent developments and clinical applications combined with acupuncture. Am. J. Acupunct., 1999; 27:71–83.
5. Anonymous, Colour history. Accessed at [http://www.colourtherapyhealing.com/colour/colour\\_history.php](http://www.colourtherapyhealing.com/colour/colour_history.php).
6. Graham H., Discover Colour therapy. (2004) Ca USA: Ulysses Press 1998.
7. Anonymous, Light therapy. Accessed at [http://www.holistic-online.com/Light\\_Therapy/light\\_intro.htm](http://www.holistic-online.com/Light_Therapy/light_intro.htm) (1998).
8. Pleasanton A., Blue and Sun Light. Philadelphia: Claxton, Reuser &Haffelfinger, 1876.
9. Babbitt E., Principles of Light and Colour. MT, USA: Kessinger Publishing, 1942.
10. Ott J., Health and Light: The Effects of Natural and Artificial Light on Man and Other Living Things. Connecticut, USA: Devin-Adair Pub, 1972.
11. Ghadiali D., Spectrochrome Metery Encyclopedia. NJ, USA: Dinshah Health Society, 1997.
12. Perry R., Scientific documentation on colour therapy. Accessed at <http://www.rachelperry.net/SCIENTIFIC.html>.
13. Shah J., Divine healing, Accessed at <http://www.jmshah.com>.
14. Moss T., Body Electric, New York, P. Tarcher, 1980.
15. Amber R., Colour Therapy. Sarta Fe, N.M., Aurora Press, 1964.
16. Birren F., Light, Colour and Environment. PA, USA: Schiffer Pub Ltd, 1988.
17. Kortkov K., Accessed at <http://www.kirlianresearch.com>.
18. Qalander B., LOH-O-QALAM, Maktaba Tajuddin Baba Auliya, Karachi, 1979.
19. Ebbesen F, Agati G, Pratesi R., Phototherapy with turquoise verses blue light. Archiv Des Childhood Fetal Neonatal Edn 2003;88:F430.
20. Schauss A. G., Tranquilizing effect of colour reduces aggressive behavior and potential violence. J Orthomol. Psych., 1979; 4:218–21.
21. Gaham H., Then and now—Part 2. Accessed at [http://www.innerself.com/Health/Colour\\_Therapy\\_part\\_2.htm](http://www.innerself.com/Health/Colour_Therapy_part_2.htm).
22. Peterson A., Our relationships with light and colour. Accessed at <http://www.inlighttimes.com/2001/02/colour-light.htm> (2001).
23. Walker M., Power of Colours. NY, USA: Avery Publishing Group, 1990.
24. per una discussione didattica sulla teoria dell'Universo si può scaricare l'interessante lezione della prof. Marina Cobal dell'Università di Udine: [http://www.fisica.uniud.it/~cobal/Standard\\_Model.ppt](http://www.fisica.uniud.it/~cobal/Standard_Model.ppt)

# Riflessioni sul TCT Dinamico

Anche nel caso del Triade Color Test Dinamico (TCTD), come peraltro avevamo fatto con la *Flash Mental Simulation* (FMS), prima di produrre un documento ufficiale che riportava la tecnica utilizzata, le note che sostengono le motivazioni scientifiche e la potenziale validità del metodo proposto, abbiamo ritenuto opportuno effettuare una approfondita sperimentazione.

All'atto della pubblicazione di questo documento più di cento soggetti si sono sottoposti alla procedura che ha condotto a risultati interessanti.

Così se da una parte abbiamo ottenuto risultati più che incoraggianti, sia per la cura di paranoie di varia natura che di atteggiamenti schizoidi in soggetti non adotti, abbiamo testato la procedura su semplici parassitati ed infine su adottati conclamati.

Le analisi condotte fino a questo punto ci permettono di esprimere alcune osservazioni di base che serviranno sia agli adottati che agli eventuali futuri fruitori di tali tecniche legate alla simbologia delle simulazioni mentali.

## **Percentuale di successo con l'impiego della TCT.**

Anche se è ancora presto per parlare di risultati sicuri va comunque sottolineato che abbiamo già a disposizione tanti di quei dati da individuare un *trend* di base che sembra dimostrare che il TCT è estremamente rapido e potente.

Abbiamo comunque dovuto constatare, in alcuni casi particolari, la presenza di una ricaduta nel problema, sia esso di natura psicologica che di natura adduttiva, dopo un tempo variabile dai quindici giorni ad i quattro mesi dall'atto della prima applicazione della metodologia riportata. In questo periodo di tempo, il soggetto trattato con il TCT dinamico, ritorna da noi con chiari segni di recrudescenza del suo problema.

Ci siamo ovviamente chiesti quale fosse la causa di questo problema ed abbiamo trovato una alquanto probabile risposta.

Dobbiamo sottolineare che tale tipo di problematica si era già presentata lavorando con soggetti adottati, sia impiegando le tecniche di ipnosi classica, sia con le tecniche di ipnosi rapida, con l'uso della FMS ed infine con il TCT.

Queste tecniche si basano su principi piuttosto differenti e vengono caratterizzate da una sempre più veloce procedura applicativa. Con l'ipnosi classica infatti il soggetto viene trattato, nell'arco di due anni, fino alla quasi totale uscita dal problema. L'ipnosi rapida produceva in una sola seduta di circa due ore, lo stesso ma più completo risultato. Nella simulazione flash, in una sola applicazione, senza necessariamente scendere a livelli ipnotici profondi, si otteneva un miglior risultato e con il TCT, in un tempo che va dai 15 ai 20 minuti, senza applicazione di stati ipnotici, si otteneva un risultato ancora più marcato. Nelle ipnosi classiche non eravamo mai arrivati a liberare il soggetto dalle interferenze degli Uomini Primi o dal distacco dei due Creatori che invece può essere ottenuto con il TCT dinamico in brevissimo tempo. Nonostante i tempi ridotti delle applicazioni del TCT e la sostanziale differenza tra le tecniche, esisteva comunque la presenza, in alcuni soggetti, di ricadute o recrudescenze del problema che, con queste tecniche e nel caso del TCT dinamico, non eravamo stati capaci di eliminare in una sola applicazione.

Va sottolineato che, essendo le tecniche utilizzate completamente differenti tra loro, non potevamo imputare gli insuccessi ottenuti al tipo di tecnologia impiegata anche perché, ad applicare le tecniche, erano differenti nostri collaboratori su soggetti differenti. In realtà si è scoperto che i soggetti sui quali questa recrudescenza appariva, avevano una caratteristica fondamentale. Non volevano inconsciamente liberarsi dal fenomeno.

In altre parole le nostre metodologie, e soprattutto la FMS ed il TCT, funzionano sempre ed indistintamente, a prescindere dal soggetto sul quale vengono applicate. Il soggetto

esce dalla applicazione con il suo problema sempre risolto! Il vero problema si presenta dopo, quando lo stato di "guarigione", non riesce ad essere mantenuto nel tempo.

L'addotto, per esempio, che non ha coscienza della sua situazione, si trova dopo l'applicazione del TCT, senza le interferenze aliene, senza i microchip addosso, senza interferenze di qualsiasi tipo e comincia a vivere in una situazione in cui la mappa del territorio è completamente cambiata.

D'altro canto l'alieno, qualunque esso sia, non ha nessuna intenzione di perdere così, senza colpo ferire, la sua preda e cerca di riprendere il controllo della triade (anima, mente e spirito) e del contenitore del soggetto.

In questa battaglia per la libertà l'addotto può essere soggetto a forti pressioni di natura psicologica. L'alieno cerca di convincere il soggetto che, senza la sua presenza, non se la caverà nella vita. Oppure il soggetto sente, dentro di sé, l'incapacità a vivere senza la presenza dell'alieno che, se da una parte rappresenta l'aguzzino, dall'altra si prende tutta la responsabilità dei fallimenti della vita dell'addotto stesso.

E siccome è più facile vivere male, dando la colpa all'alieno, che vivere male, dando la colpa a se stessi, molti dei nostri adottati decidono inconsciamente di farsi riprendere e ricadere così nell'ambito di una sudditanza totale e perenne.

Inoltre, l'alieno cacciato, per poter rientrare a spadroneggiare dentro il contenitore dell'addotto liberato, ha estremo bisogno del permesso di quest'ultimo. In questo contesto viene a patti con l'addotto stesso o tenta di convincerlo che, senza una collaborazione addotto-alieno, la vita sarebbe un qualcosa di mediocre. Il soggetto addotto che ha bisogno di recuperare una identità mai avuta, a causa della bassa stima di se stesso, accetta di farsi riparassitare, utilizzando un processo di dissonanza cognitiva che gli fa credere di potersi liberare del parassita o dell'alieno quando si voglia, visto che lo ha già fatto una volta. Ma in realtà, dentro di sé, non è più in grado di farlo a causa di una pseudo crisi di astinenza.

I soggetti che tendono a ricadere nella trappola aliena, presentano dunque un punto debole nel loro carattere. Desideri un riconoscimento dalla società? L'alieno dentro di te ti promette successo e televisione. Vuoi ottenere un buon rapporto con il partner? l'alieno te ne trova uno, altrettanto addotto, con il quale peraltro vivere una vita in compagnia. In compagnia ma da inferno, solo perché l'alieno alimenta la tua paura dell'abbandono.

L'addotto ha paura di essere abbandonato. Lo è stato per vari motivi dai genitori che non lo hanno supportato, lo è stato dai figli per lo stesso motivo e lo è stato dai partner che hanno paura di lui. Gli amici lo isolano e dunque è meglio avere un alieno dentro di te che ti fa sentire diverso che stare da soli e sentirsi vivi.

In altre parole, riprendo in questa sede un concetto fondamentale che ho già espresso in altro luogo, l'addotto non ha una forte identità e quando non è più addotto, ha perso anche quella della sua precedente situazione. Se l'addotto liberato non viene sottoposto ad una terapia di sostegno che tenda a rafforzarne la propria identità, ci sarà il rischio concreto che l'alieno lo possa riparassitare perché, nella mente dell'addotto, si comincia a delineare l'immagine di un Sé guarito e dunque non più interessante per la società. Un Sé guarito ma solo! Allora era meglio quando c'erano *loro*, perché almeno non si era soli?

L'alieno, specialmente il Lux, lavora molto sulla psiche e sui punti deboli dell'addotto attraverso i quali lo ha comandato dalla nascita. Altri parassiti che derivano da zone differenti dell'Universo, quali quelli identificati con le sigle Ringhio o Ra o l'essere Blu, che come il Lux sono caratterizzati dall'assenza di un corpo solido, trasformano il soggetto addotto in un umano piuttosto aggressivo, modificandone totalmente l'aspetto comportamentale. Tale aggressività viene sovente mascherata da un comportamento che scimmietta quello di una figura di comandante ma che ha l'esigenza di porsi come soggetto mite creante le regole di un nuovo movimento pseudo religioso.

Va anche detto che la recrudescenza dell'adduzione si fa sentire anche se in casi abbastanza rari, forse più con l'impiego della tecnica del TCT che non con la tecnica dell'ipnosi classica. Infatti va in questa sede assolutamente sottolineato, come con l'ipnosi classica, il soggetto faceva, passo dopo passo, un cammino lento ma solido, di acquisizione di consapevolezza che invece, con una applicazione di venti minuti del modello TCT non acquisisce. In altre parole c'è il rischio che con il TCT il soggetto venga assolutamente e totalmente liberato rapidamente dal suo problema ma, non avendo capito niente di questo problema, non ha nemmeno acquisito coscienza di esso ed è per questo che, se nella applicazione di queste tecniche non si tiene conto di ciò, esse tenderanno a fallire miseramente.

### **Anima travel.**

Abbiamo inoltre potuto notare che dopo la prima applicazione del TCT, in quei casi in cui la parte animica esce dal contenitore per sua volontà e lascia il contenitore in parte incustodito, vengono a cadere tutte le difese che avevamo programmato con gli opportuni moduli sia della FMS che in ambito di TCT.

Nonostante che si cerchi di riprogrammare Anima a rimanere nel contenitore per salvaguardarlo, in alcuni casi essa tende a svincolarsi da esso per mancanza di conoscenza e di consapevolezza. In questi casi il soggetto viene riparassitato immediatamente ed il processo di liberazione deve essere ripetuto dall'inizio. La difficoltà di tenere la parte animica all'interno del suo contenitore (il corpo) è una difficoltà oggettiva che ancora una volta sembra dipendere dal grado di coscienza di anima stessa.

In altre parole, per tener lontani gli alieni, bisogna ancora una volta, far acquisire all'addotto consapevolezza della sua situazione.

### **La psicosi con il TCT.**

Una più modesta casistica a nostra disposizione sembra dimostrare che soggetti con problemi psichici che credono di essere adottati, ma in realtà non lo sono assolutamente e che vengono trattati con il TCT, sembrano reagire immediatamente e positivamente alla loro situazione psicologica. Nei giorni successivi al trattamento il soggetto sembra aver risolto totalmente il suo problema. Se prende psicofarmaci li sospende e non mostra crisi d'astinenza, se il soggetto è schizofrenico, la sua schizofrenia viene immediatamente azzerata, se è paranoico la sua paranoia sembra essere contenibile.

Tutto il benefico ancora una volta sembra durare qualche mese e poi il soggetto tende a ricadere nel suo originario problema.

Il sistema del TCT possiede due momenti fondamentali il primo dei quali è caratterizzato dalla visione mentale delle tre sfere colorate. In quell'istante si capisce subito se il soggetto che si sottopone al test è adottato o parassitato o semplicemente psicotico, più o meno grave.

Dall'analisi dei colori, se il soggetto presenta delle psicosi, esse si presentano con una variazione dei colori standard con la sostituzione dei colori complementari (ciano, magenta, giallo). In quel contesto, con la seconda parte del test (la parte dinamica) si chiede, seguendo un protocollo opportuno, al soggetto, di cambiare il colore alle tre lampade facendo loro assumere la giusta posizione nella stanza mentale e il giusto colore. In quell'istante, in automatico, le tre componenti vengono riequilibrate ed il soggetto psicosomaticamente guarisce.

In questo contesto la malattia psichica, che diventa somatica, è legata ad un cattivo funzionamento delle componenti della triade che mostrano una cattiva apertura dei loro canali verso le parti virtuali dell'universo. I canali vengono automaticamente ed inconsapevolmente aperti da un atto di volontà che produce il cambiamento dei colori. Cambiare colori non vuole soltanto dire modificare la vibrazione della triade o delle sue

componenti ma vuol significare anche aprire quei canali che vengono visualizzati come vettori colore. Dove uno spirito rosso per esempio è giallo, esso sta emettendo tale colore perché non solo non assorbe nell'asse dello spazio (il che è normale per la componente spirituale vista la sua natura) ma non assorbe neanche dall'asse dell'energia (verde).

Il soggetto con spirito giallo sarà dunque una persona con poca energia poiché il suo spirito, la parte maschile del sé, la sua parte razionale, il suo emisfero sinistro, lettore di ologrammi sinistro) non ha forza di lavorare bene.

Questo è solo un banale esempio di quello che vogliamo sottolineare.

Quando viene effettuata una applicazione del TCT, il soggetto ha i chakra aperti (direbbero nel linguaggio *new aegiano* da noi non condiviso ma sopportato), ma non ha compreso perché tali canali erano chiusi ed una volta aperti tenderanno a richiudersi nel tempo, a causa della mancanza di consapevolezza che il soggetto non ha acquisito attraverso la semplice meccanica del Test, a meno che la procedura non sia accompagnata anche da un processo di comprensione, che solo chi conosce a fondo la metodologia può garantire.

### **Chi può condurre un TCT e come fare. Codice deontologico.**

Sebbene il TCT sia estremamente semplice, il nostro gruppo di lavoro sconsiglia caldamente d'improvvisarsi operatori di TCT.

Quello che deve essere fatto, secondo i nostri studi, è legato alla precisa procedura, che solo uno dei nostri collaboratori da noi riconosciuti può effettuare, se non altro per l'esperienza nell'aver condotto decine e decine di sessioni.

Solo dopo che un soggetto sia stato sottoposto al TCT dinamico, potrà rieseguirlo su se stesso poiché si sarà impadronito della tecnica dall'interno della stanza mentale della sua simulazione.

Ciò obbligherà il soggetto addotto a farsi applicare per la prima volta il TCT da un operatore esterno e solo successivamente potrà effettuare, senza l'operatore, la facile procedura che tenderà solamente e principalmente a controllare il colore delle tre lampade e, dove esse tendessero a ritornare dei colori sbagliati, si tenterà di riportarli alla giusta emissione, producendo così una continua stabilizzazione dei canali spazio, tempo energetici del soggetto, che non dovrebbe più aver bisogno del tramite esterno, in un processo di continuo mantenimento.

L'operatore esterno invece servirà solamente a praticare, ove necessario, una terapia di sostegno, indirizzata al rafforzamento del Super Io del soggetto, tenendolo lontano da probabili o ipotetiche ricadute.

E' fondamentale che il soggetto liberato dal suo problema tramite TCT Dinamico, continui ad essere seguito e controllato, per un periodo variabile da uno a tre mesi, fino al conseguimento della nuova stabilità mentale e della comprensione del nuovo grado di acquisizione di consapevolezza del Sé.

Al di là del fatto che questa tecnica sia stata inventata da colui che ha scritto questo articolo e passata, per lo studio approfondito, ad un gruppo di ricerca sulle fenomenologie aliene, essa dovrebbe essere presa in considerazione da psicoterapeuti: psicologi o psicoanalisti, non psichiatri, in grado di possedere quella cultura di base necessaria soprattutto per seguire il soggetto dopo la prima applicazione.

E' infatti importante possedere una cultura di base ed una sensibilità operativa che sicuramente il primo ufologo che passa per la strada non potrebbe probabilmente mai avere.

Negli articoli che spiegano come funziona questa nuova tecnica abbiamo voluto riportare solo i canoni GENERALI per interpretare il test ma una giusta analisi interpretativa del test è possibile solo per un operatore che abbia praticato decine e decine di TCT.

Non basta dunque aver letto semplicemente questi articoli per poter padroneggiare la tecnica con facilità. Infine possiamo sottolineare in questa sede come un opportuno miscelamento delle due tecniche TCT ed FMS adattata, caso per caso, ai diversi addotti, risulti essere il miglior e più stabile metodo per condurre in porto il risultato finale, minimizzando le ricadute.

Con questo studio si intende, in questa sede, tracciare solo le linee guida generali dell'intero sistema, non scendendo nei particolari che invece è necessario conoscere per l'applicazione della tecnica.

### **Deontologia sull'uso della SMF o del TCT.**

La deontologia, o etica deontologica, può essere intesa come l'insieme di teorie etiche che si contrappone al consequenzialismo. Mentre il consequenzialismo determina la bontà delle azioni dai loro scopi, la deontologia afferma che fini e mezzi sono strettamente dipendenti gli uni dagli altri, il che significa che un fine giusto sarà il risultato dell'utilizzo di giusti mezzi. Il più famoso deontologo è stato, Immanuel Kant (1724 - 1804). Il suo imperativo categorico, determina un insieme di principi universali attraverso cui può essere giudicata la bontà delle azioni. Il nome "deontologia" deriva dal greco "*deon*" che significa "dovere". L'obiettivo di Kant nella formulazione della deontologia era stabilire un sistema **etico** che non dipendesse dall'esperienza soggettiva ma da una logica inconfutabile. Quindi, la correttezza etica di un comportamento sarebbe un dovere assoluto e innegabile, alla stessa maniera in cui nessuno potrebbe negare che due per due fa quattro. <http://it.wikipedia.org/wiki/Deontologia>

Altro deontologo è stato Arthur Schopenhauer, feroce critico di Immanuel Kant. Schopenhauer accusa Kant di riproporre la morale teologica. Per Schopenhauer l'imperativo categorico di Kant altro non era che una vera e propria *contradictio in adiecto* poiché il concetto di dovere ha senso solo in relazione a una promessa di premio o a una minaccia di castigo. Stando così un imperativo può essere, per dirla alla maniera di Kant, soltanto ipotetico (condizionato a un premio o a una minaccia) e mai categorico (incondizionato). Il codice di deontologia professionale per tutte le categorie recita quanto segue: <http://www.lions-pomigliano.it/Bioetica/Significato.htm>

Art. 15 Il professionista è tenuto a rispettare, nell'applicazione della propria attività, i principi inderogabili di Bioetica: difesa del diritto alla vita, alla salute, del diritto del bambino, del ruolo della donna nella maternità e nella famiglia.

Art. 16 Il professionista che contragga rapporti con le problematiche relative allo squilibrio dell'ambiente sia esterno che interno, con i rischi e i danni da esso provocati..... ai sistemi viventi (animali e vegetali) e conseguenti ricadute sull'uomo stesso, sono tenuti al rispetto dell'ambiente e del vivente; il professionista seguirà, pertanto, le direttive deontologiche riguardanti gli ecosistemi.

E' deontologico occuparsi degli addotti? E' deontologico che se ne occupi il gruppo con cui lavoro? E' deontologico occuparsene come ce ne occupiamo noi?

La deontologia di Kant non ci interessa perché noi non abbiamo mai ricevuto un premio anzi semmai molte minacce da più settori tra cui: i servizi segreti, la massoneria, alcuni privati cittadini fondamentalisti cattolici, alcuni fondamentalisti ebrei, alcuni gruppi ufologici eccetera. Il codice deontologico di qualsiasi tipo è legato alla presenza di una categoria riconosciuta dalla società contemporanea. Esiste il codice dei medici, quello degli operatori ecologici ed anche pare quello delle puttane. Tutti ruoli riconosciuti dalla società.

Dove il ruolo non sia stato riconosciuto il codice deontologico "uno" se lo scrive da solo o almeno ci prova. <http://forum.cosenascoste.com/ufo-alieni/41305-ode-allufologo-c-u-n-gratia-et-privilegio.html>

Purtroppo per il Centro Ufologico Nazionale che tentò, qualche anno fa, di far passare in Italia un codice deontologico dell'ufologo, che sanciva *de facto* che l'unico gruppo che potesse fare una ricerca in campo ufologico era guarda caso il CUN stesso, fallì miseramente. Non esiste infatti la categoria di Ufologo e non esiste nemmeno ufficialmente la categoria di addotto. Non è peraltro sancito da nessuna parte che l'ufologo debba essere colui che si occupa delle persone che sostengono di essere state addotte dagli alieni. Lo stesso CUN in più di una occasione ha sostenuto che il fenomeno delle adduzioni aliene non esiste, salvo poi sconfessare tali dichiarazioni con dichiarazioni sostitutive che venivano poi cancellate ancora da altre dichiarazioni in disaccordo con le ultime.

Stabilito dunque che non può essere l'ufologo che si occupa degli addotti sia perché non esiste la categoria degli ufologi sia perché gli ufologi dicono che le adduzioni non esistono chi si deve occupare degli addotti?

Degli addotti nessuno ma se l'addotto viene considerato un malato mentale allora intervengono i medici. Dichiarare dunque che sono i medici e gli psichiatri che si devono occupare degli addotti come sostiene il CUN in Italia, vuol dire ancora una volta che gli addotti non esistono ma che esistono solo dei malati mentali.

Un altro bell'esempio di etica deontologica lo fornisce il CISU (centro italiano studi ufologici) con il suo manuale <http://www.ufo.it/aderire/>



#### KIT INVESTIGATORE UFO

Gratuito per tutti i nuovi iscritti! **Potrà essere trattenuto anche nel caso in cui la candidatura di Adesione non venisse accettata.**

Il Kit comprende:

- L'esclusivo "**Manuale di Metodologia di Indagine Ufologica**"
- Il Modulo di **Questionario** di Avvistamento UFO
- Il **Codice di Etica Ufologica** (norme deontologiche)
- Il volume "**Il Fenomeno UFO**", la più completa e seria introduzione all'ufologia scientifica

**ANCHE TU UN MEMBRO DELL'ELITE UFOLOGICA!**  
**Aderisci al Centro Italiano Studi Ufologici**

Anche in questo caso se da una parte sorridiamo all'idea che esista una élite ufologica, un brivido ci percorre la schiena se pensiamo che queste persone si sono inventate una categoria come fosse una sorta di nuovo cristianesimo difendibile e riconoscibile dal resto dell'umana progenie, attraverso un muro di regole e codici.

Il Gruppo Sentinel non è da meno e pubblica anche lui un suo codice deontologico diviso in tre parti [http://www.automiribelli.org/?page\\_id=334](http://www.automiribelli.org/?page_id=334)

- ✓ Responsabilità nei confronti del testimone;
- ✓ Responsabilità nei confronti del pubblico;
- ✓ Responsabilità nei confronti dell'ufologia.

Ma la deontologia non è solo responsabilità, almeno secondo noi, è ben altro secondo Kant è un insieme di doveri per esempio, ma secondo Schopenhauer nemmeno questo.

Dunque le persone che si riempiono la bocca con il termine Codice deontologico non sanno assolutamente nemmeno definirne il significato e non conoscono nulla del problema adduttivo: questi sono i soggetti che vorrebbero in Italia, fare le regole!

Ma prima di parlare di deontologia qui si dovrebbe parlare ancora una volta di consapevolezza di sé.

E si capisce subito che tutti questi codici e regole da applicare ad una categoria inesistente sono solo frutto di un tentativo demagogico di far passare gli ufologi per qualcosa di riconosciuto dalle regole della società. E come se dicessero: *“io ho delle regole simili a quelle della scienza quindi sono come voi scienziati e se voi esistete io esisto di conseguenza”*.

### **Facciamo chiarezza.**

Dunque la Deontologia è un insieme di teorie etiche che sostengono che il fine non giustifica i mezzi (Il non consequenzialismo). Ci dobbiamo porre ora la domanda se i nostri sistemi come per esempio il TCT o la FMS o l'Ipnosi stessa o la PNL siano sistemi etici. Per il CUN no perché basati su asserzioni non scientifiche e dunque condotti da soggetti poco raccomandabili. In realtà ciò che il CUN ma anche il CISU hanno sempre sostenuto è fondamentalmente errato. Le tecniche di ipnosi di simulazione mentale e di PNL sono sorrette ma migliaia di pagine di letteratura scientifica e di casistica come per altro i nostri lavori sovente riportano. Rimarrebbe allora la possibilità di sostenere che non sono etiche le persone che utilizzano queste tecniche ma se da un lato la mancanza di regole non ci permette di asserire una tesi del genere, d'altro canto dobbiamo dire che mai nessuno prima di ora ha affrontato questo problema, tenendo presente che la comunità scientifica si è ripetutamente sempre rifiutata di analizzarle metodologicamente e scientificamente. A volte ha fatto finta di farlo non rispettando però nessuna delle più banali regole deontologiche falsificando dati, misinterpretando fatti, incoraggiando testimoni a dichiarare il falso.

### **La regola.**

In questo contesto non servono codici e orpelli ma una sola regola se così si può chiamare che più che una regola è un principio e come tale indimostrabile ed inconfutabile.

***Parliamo del principio dell'etica attraverso l'applicazione del quale ogni tua azione che procurerà danno ad ecosistemi è da ritenersi una azione non etica.***

Ci chiediamo a questo punto se il comportamento dei gruppi ufologici Italiani sia privo di etica quando nascondono testimonianze su eventi di adduzioni aliene o quando minacciano i testimoni di eventi ufologici, quando fanno loro scrivere e firmare dichiarazioni in cui li si obbliga a non divulgare il loro avvistamento a terzi o quando si abbandonano i soggetti adottati a se stessi dopo una inutile pseudo indagine tentata nei loro confronti, senza fornire nessuna spiegazione plausibile sui fenomeni che hanno riportato.

I testimoni che sono stati vittime di questi gruppi ufologici e che ci hanno riferito il comportamento dei loro affiliati cosa penseranno della deontologia di tali personaggi?

Quale etica ci chiediamo sta dietro lo spargere notizie false nelle quali si dice che i nostri sistemi portano al suicidio le persone? Quale etica ci sarà nel collaborare con i servizi segreti e non farne nemmeno segreto? Quale etica ci sarà dunque a riportare ai servizi segreti i nomi degli adottati italiani che dovrebbero per problemi di *privacy* essere secretati all'interno di un apposito registro? Sarà forse per questa etica che alcuni responsabili del CUN tentano di ottenere da noi con mezzi illeciti i nominativi e gli elenchi dei nostri adottati?

Dal canto nostro noi pubblichiamo le nostre metodologie proprio perché la scienza, se ne avesse voglia, potrebbe sperimentarle essa stessa. Questa è deontologia secondo noi ed

è deontologia anche il fatto che noi, come sempre, si prenda la responsabilità delle nostre azioni, non caratterizzate dal nascondimento classico dei centri ufologici di Stato.

Il nostro operato con gli adottati sul territorio italiano è unico nel mondo e mai è stato condotto da altri. Sicuramente sarà oggetto di errori metodologici che nessun ufologo è stato però in grado di chiarirci scientificamente, fino ad oggi; ma è sempre meglio dell'atteggiamento di chi critica in modo sterile mostrando l'assenza totale della cultura sulla cosa di cui stiamo parlando. L'Italia non ha bisogno di ufologi ma di persone serie.

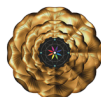
### **Bibliografia deontologica**

1. <http://www.piccoligiornalisti.it/comitato.htm>
2. <http://www.scuolasuperioreavvocatura.it/bibliografia.php?idcat=9>
3. <http://cim.unipv.it/web/didattica/programmi/programma-etica-e-deontologia-della-comunicazione-2010-2011>
4. <http://www.libreriauniversitaria.it/etica-deontologia-psicologi-carocci/libro/9788843040865>
5. <http://www.scform.unibo.it/Scienze+della+Formazione/Didattica/Insegnamenti/dettaglio.htm?AnnoAccademico=2006&IdComponenteAF=203424&CodDocente=015151&CodMateria=59233>
6. [http://biologia.campusnet.unito.it/do/corsi.pl/Show?\\_id=6e74](http://biologia.campusnet.unito.it/do/corsi.pl/Show?_id=6e74)



CORRADO MALANGA

# ARCHETIPI





## **Prefazione**

*Solitamente non introduco mai i miei scritti con delle inutili prefazioni, ma in questo caso devo avvertire il lettore su alcune questioni.*

*Ho scritto questo lavoro su espressa richiesta di molti lettori che chiedevano ragguagli sul termine ARCHETIPO: cosa fosse, come dovesse essere interpretato, a cosa servisse, e così via.*

*Ho scritto con l'intento di chiarire le idee ai lettori, tuttavia parlare precisamente di archetipi non è possibile se non in modo archetipico, cioè incomprensibile all'interpretazione del lobo sinistro del nostro cervello.*

*Ho dovuto pertanto usare dei trucchi per farmi capire.*

*Non so se ci sia riuscito, inoltre in alcuni passaggi ho dovuto utilizzare un linguaggio forse troppo simbolico e quindi di difficile interpretazione.*

*Me ne scuso in anticipo, ma meglio di così non mi è riuscito fare.*

*Al contrario di alcuni altri miei lavori, questo è decisamente pesante da leggere e da comprendere, ma se il lettore farà lo sforzo di arrivare fino in fondo, forse non avrà perso tempo inutilmente.*

*Corrado Malanga*

*20 febbraio 2006*

Note bibliografiche 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\\_archetypes](http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#Enneagram_character_archetypes)

[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\\_98-99/apps/geocomp/index.htm](http://sauron.mat.unimi.it/~alzati/Geometria_Computazionale_98-99/apps/geocomp/index.htm)

# ARCHETIPI

Corrado Malanga

0 ·	Stare fermo (Essere invisibile)	11 <>	Stringersi (Chiudersi in sé)
1 ←	Andare indietro (nel tempo)	12 ●	Ritrarsi (Immobilizzarsi)
2 →	Andare avanti (nel tempo)	13 ▲	Dilatarsi (Occupare gli spazi)
3 ↑	Andare in alto (verso il positivo)	14 ▲	Raccogliersi (Diminuire gli spazi)
4 ↓	Andare in basso (verso il negativo)	15 ^	Spostarsi di lato in avanti (Evitare)
5 ●	Fare un passo indietro (Nascondersi)	16 /	Spostarsi di lato indietro (Ritirarsi)
6 °	Fare un passo avanti (Mostrarsi)	17	Oscillare (tra alti e bassi)
7 ↓↑	Allungarsi (Prevalere)	18 —	Oscillare (tra prima e dopo)
8 ↔	Allargarsi (Invadere)	19 ~	Oscillare (tra il vero ed il falso)
9 ⊙	Sporgersi (in avanti ed indietro)	20 *	Implodere (Morire)
10 ↓↑	Accorciarsi (Rimpicciolire)	21 ☀	Esplodere (Nascere)

Questa è una tabella interpretativa in base al significato degli archetipi: detta così questa frase risulterà totalmente incomprensibile alla maggior parte dei lettori.

Voglio cominciare con una cosa incomprensibile per far capire da un lato come non sia immediata la definizione di “archetipo” e, dall’altro, come tale definizione possa essere molto utile nella comprensione dell’Universo, una volta capito il meccanismo che ne è alla base.

Devo parlare di archetipi perché ho decisamente inflazionato l’uso di questo termine durante la stesura dei miei ultimi lavori e molte persone mi hanno chiesto di essere più chiaro sul significato del termine, che ai più risulta evidentemente ostico.

Gli archetipi entrano nella vita di tutti i giorni non solo nella descrizione della realtà che siamo abituati a percepire, ma anche nella descrizione olistica dell’Universo stesso, essendo gli archetipi sia in grado di interagire con il lobo sinistro del nostro cervello, atto a manipolare lo Spazio, il Tempo e l’Energia, sia di essere ben interpretati soprattutto dal lobo destro, che è, come vedremo tra poco, in grado di gestire le emozioni.

Avere dunque a disposizione degli strumenti non solo per distinguere la realtà virtuale da quella reale, ma per decodificare tutti e due questi aspetti della nostra esistenza, vuol dire poter capire cosa abbiamo attorno a noi ed interagire meglio ed in modo più completo con il “resto” della Creazione.

**Archetipo significherebbe:** *Primo esemplare assoluto ed autonomo, un modello primitivo delle cose del quale le manifestazioni sensibili della realtà non sono che filiazioni o imitazioni. Archetipo viene inteso anche con il significato di Idea.*

*Per Carl Gustav Jung archetipo è il contenuto dell’inconscio collettivo, cioè le idee innate o la tendenza ad organizzare la conoscenza secondo modelli predeterminati innati.*

*In lingua greca antica archetipo vuol dire, infatti, “Primo esemplare”.*

Quando si dice che un archetipo è un’Idea, si sottintende che l’idea è originale, cioè che non è partorita da niente, ma partorisce ciò che da essa deriva.

Va da sé che il concetto è estremamente importante in tutti settori del nostro essere.

Per esempio: se si vuol capire come funziona il pensiero umano, ma non solo, direi anche qualsiasi forma di pensiero - sia animale sia alieno al nostro sistema cognitivo - e si conosce come si produce un archetipo, chi o cosa lo crea e con quale meccanismo l'archetipo, a sua volta, crea il resto, si comprenderanno appieno i metodi per comunicare con altre forme di vita e non solo con i propri simili.

Già, perché in tutto l'Universo gli archetipi sono sempre gli stessi ed una formica ha in sé gli stessi archetipi dell'uomo.

Gli archetipi sono dunque i mattoni del linguaggio universalmente parlato, ma questa definizione non rende giustizia alla loro realtà.

La vera definizione degli archetipi potrebbe essere la seguente:

***Archetipi sono i mattoni con cui è costruito e si costruisce l'Universo.***

Questa definizione risulta essere decisamente più ampia e generale di altre lette qua e là e comprende anche quella data in precedenza, con la quale non è in contrasto. Infatti tutto ciò che viene fatto crea un'interazione ed in questa parola è sintetizzato il significato di "linguaggio", il quale, appunto, è essenzialmente un'interazione.

Se un elettrone colpisce un protone, ne nasce una reazione nucleare, ma i fisici moderni tendono a dire che l'elettrone ha portato con sé delle informazioni che ha "scaricato" sul protone: in parole povere le due particelle subatomiche, urtandosi, si scambierebbero delle informazioni.

Dunque tutto ciò che regola il linguaggio tra cose, regola in realtà le interazioni tra di esse, quindi gli archetipi regolano le interazioni tra cose. Vale a dire pure che l'Universo è costituito con un certo numero di mattoni, gli archetipi appunto, ma tali archetipi sono quelli che regolano tutto: dal linguaggio alle reazioni subatomiche.

Se ne deduce che, se si capiscono gli archetipi, si saprà parlare con le cose dell'Universo. San Francesco era un mistico, prima che un santo per la Chiesa Cattolica, ed è la figura del mistico che in questo momento ci interessa. Buddha era un mistico a sua volta.

Il primo si distingueva perché parlava con gli animali ed il secondo perché l'Universo parlava a lui. Ma questo come sarebbe stato possibile? Se l'esistenza degli archetipi così come è stata proposta è vera, i due personaggi sopra citati avrebbero avuto un'inconscia tendenza all'uso degli archetipi per la comprensione del Tutto.

Chi avrebbe insegnato loro quell'importante linguaggio universale?

Nessuno, ovviamente, perché dentro ognuno di noi sarebbero già scritte le regole per parlare questo linguaggio. Vedremo tra breve che è proprio così.

## **LA STRUTTURA DEL LINGUAGGIO**

Com'è strutturato il linguaggio umano?

Ovviamente qualcuno può pensare che il linguaggio umano abbia subito una strutturazione evolutiva in senso storico e che gli uomini della pietra emettessero suoni gutturali e conoscessero solo poche espressioni, come gli animali. Oggi, invece, il linguaggio si sarebbe evoluto e noi potremmo parlare e farci capire anche da un delfino.

Va detto che il linguaggio originario, quello di base, ovvero l'idea di linguaggio, non subisce variazioni nel tempo, perché è fuori dal tempo. Se questo è vero, è errato supporre che l'idea di linguaggio possa evolversi in qualsivoglia direzione. D'altra parte è innegabile che il linguaggio che usiamo oggi sia decisamente più complesso di quello che usavano gli uomini della pietra.

Bene. facciamo chiarezza: "più complesso" non vuol dire "più evoluto", ma solo "più specializzato". Uno strumento si dice "più specializzato" quando serve molto bene per una cosa sola. Il massimo della specializzazione è essere capaci di fare, in modo perfetto, solo

una cosa. In pratica essere specializzati significa non saper fare praticamente niente, se si esclude, per esempio, il grattarsi perfettamente un orecchio.

In questo senso la freccia del tempo non è diretta secondo l'evoluzione, ma secondo la specializzazione degli esseri contenuti nell'Universo.

Non è nemmeno vero che esistano differenti tipi di linguaggi più o meno evoluti, ma esistono differenti forme, più o meno specializzate, di un unico linguaggio.

Vediamo infatti che il linguaggio fonemico che utilizziamo tutti i giorni è una rielaborazione di altri tipi di espressioni più antiche: il fonema, infatti, deriva dal linguaggio iconografico.

Prima di parlare l'uomo disegnava: basterebbe questa osservazione a far capire cosa voglio dire, ma c'è di più. In realtà quando, per esempio, scriviamo la lettera alfabetica "O" potremmo chiederci perché, nella nostra cultura, al fonema "oooo" si sia abbinata la forma di un cerchio. La risposta è semplice: perché nell'emettere il fonema "oooo" atteggiamo la forma della bocca a cerchio, appunto la forma attribuita alla lettera "O". Inconsciamente le diverse culture della Terra hanno abbinato un fonema ad un disegno di partenza. Il disegno era qualcosa di più primitivo, nel senso che veniva prima del fonema, ma più primitivo non significa meno evoluto, vuol semplicemente dire meno specializzato.

Ciò che è più specializzato è anche meno comprensibile o, comunque, comprensibile solo per coloro che hanno lo stesso grado di specializzazione. Se conosco solo il giapponese, posso parlare bene solo con giapponesi ed il resto del mondo sarà privato della possibilità di comunicare con me.

Se questo è vero, il fonema rappresenta il gradino più basso delle possibilità di farsi comprendere da una moltitudine, anche se fornisce l'opportunità di farsi capire, senza errori, da uno ristretto gruppo di persone, da un clan.

Che il disegno sia una forma di comunicazione più ampia è evidente. Davanti a certi tipi di disegni molti sono in grado di comprendere il loro contenuto informativo, anche se emergono alcune difficoltà interpretative quando lo stesso disegno viene presentato a due culture ancora molto distanti tra loro. È dunque innegabile che chi parla per immagini, o per meglio dire per icone, sarà compreso, in modo forse inesatto, da un numero molto maggiore persone rispetto a chi che usa un linguaggio fonemico.

Infatti nell'attuale società, nella quale ormai solo pochi leggono libri e molti tendono ad esprimersi con una serie di elementari suoni gutturali quasi del tutto privi di struttura grammaticale, quando dobbiamo farci capire usiamo le immagini.

Il dispositivo che produce immagini è, per antonomasia, la televisione. In un contesto in cui il potere politico usa il linguaggio fonemico e tende a presentare uomini dotati di cultura sempre più scarsa, il numero di espressioni verbali utilizzato tende a diminuire drasticamente.

Il potere ha raggiunto il suo scopo, ma d'altra parte, quando il potere stesso ha l'esigenza di comunicare ai suoi sudditi cosa fare e come votare, deve utilizzare un semplice linguaggio di massa ed è proprio in quell'occasione che utilizza la televisione: poche immagini hanno un impatto anche emotivo più potente di qualsiasi discorso.

Così la lingua inglese ha il sopravvento sulle altre lingue per la sua immediatezza, ovviamente a scapito del numero di espressioni utilizzabili ai fini di una comprensione culturalmente più ricca. Contro ottantamila parole di un normale vocabolario inglese ce ne sono almeno centoventimila nell'equivalente vocabolario italiano.

Qui va fatta un'ulteriore precisazione: il termine cultura non ha niente a che fare con l'evoluzione di un linguaggio, ma indica solo quanto il linguaggio che si utilizza sia ben conosciuto. Non si deve quindi pensare che cultura e specializzazione siano due termini che vadano di pari passo.

Un contadino dell'Amazzonia che conosce solo trecento parole può essere più specializzato di un Africano che conosce tutto lo Swahili, ma sicuramente quest'ultimo sarà più colto.

## ALLE ORIGINI DEL LINGUAGGIO

Allora, se con i disegni si riesce a comunicare, anche se in modo imperfetto, con un maggior numero di persone, cerchiamo di tornare indietro nel tempo e vediamo cos'ha generato il disegno, l'icona, alla ricerca dell'Idea Originale che magari ci premetterà di esprimerci in modo più universale.

Il disegno nasce da un processo che il nostro cervello, sotto il controllo della mente, ha sviluppato in tempi molto recenti (milioni di anni). Prima del disegno c'è il Simbolo.

***Il Simbolo è una struttura ancora più primordiale: potremmo definirlo un disegno primordiale che contiene solo alcuni tratti grafici i quali non hanno apparentemente un senso immediato, ma risultano stranamente comprensibili ad una parte profonda della nostra coscienza.***

Il simbolo è qualcosa che va al di là di un semplice disegno, ma è costituito da un'espressione comunicativa che ha a che fare con lo spazio che ci circonda. La gestione dello spazio che ci circonda è il meccanismo mediante il quale viene letto il simbolo.

Il simbolo è qualcosa di estremamente più primitivo, e quindi è più interpretabile. Può trattarsi di una posizione che il nostro corpo "simbolicamente" assume quando parliamo a fonemi. La posizione del corpo non vuole essere un sistema comunicativo in più per dare enfasi alle cose che diciamo, ma semmai è il contrario. Il vero linguaggio primordiale è il comportamento, non la fonemizzazione. In tutte le culture del globo, per esempio, gli Dei stanno in cielo e i mostri cattivi negli inferi.

Così alziamo la testa in alto nel dire: "*Che bella giornata oggi!*".

Facciamo il contrario abbassando la testa nel dire: "*Oggi va proprio tutto male!*"

Potremmo dire, in un certo senso, anche se ciò rappresenta una rielaborazione spaziale del concetto originario, che nel nostro DNA abbiamo l'informazione simbolica secondo la quale le cose buone stiano in alto e che le cose brutte in basso.

In grafomeccanica si sa perfettamente che la sfera dei sensi viene rappresentata dalla parte bassa della scrittura e la sfera degli ideali da quella alta.

Analogamente il pensiero viene identificato come nobile, mentre la maggior parte delle culture tende a dare al corpo un'accezione meno evoluta (dove "evoluzione" e "bene" appartengono alla stessa sfera simbolica).

Per questo si tende sovente ad accoppiare alcuni simbolismi che, invece, hanno strutture generatrici di base differenti.

Il bello è anche buono e viceversa; il cattivo è brutto. Ma ciò non è assolutamente vero! Allora cosa significa: che il linguaggio simbolico sbaglia? Ma no! Vuol dire che, quando siamo in contatto con una persona bella, questa ci sembra anche buona: ma questo accade perché si attribuisce a monte il significato sia di "bello" che di "buono" alla semplice accezione di positivo (o il contrario per l'accezione di negativo).

***Il simbolismo rappresenta pertanto la chiave di lettura per leggere la posizione delle cose nello spazio!***

Molti sono gli esempi che si possono citare per dimostrare ciò che in realtà si dimostra da solo: gli sciamani gettano a terra sassolini od oggetti vari, come ossa di piccoli animali, ed, a seconda della posizione che essi assumono, divinano, cioè tendono a reinterpretare la natura che li circonda in senso molto ampio, nel presente, nel passato o nel futuro.

C'è chi legge nelle macchie del caffè o nella forma delle gocce d'olio o chi fa le carte, distribuendole in un preciso spazio simbolico.

La posizione assunta dagli oggetti intorno a noi viene identificata con qualcosa che la natura ci vuol dire. Questo processo di lettura è totalmente inconscio, cioè avviene ad un livello che non riguarda più il subconscio, bensì una sfera più profonda del nostro essere.

A questo livello si mescolano segnali che vengono dal subconscio e segnali che derivano dall'inconscio e, se da un lato il subconscio, con il lobo sinistro del cervello, tende a razionalizzare il tutto, l'esatto opposto fa l'inconscio, che non passa attraverso la razionalità, ma attraverso il sentire, il percepire l'universo senza le mediazioni fisiche o matematiche proprie della scienza.

A questo punto sta alla capacità del singolo saper ben comprendere quello che viene percepito, perché, se i segnali che vengono dal lobo destro e quelli che arrivano dal lobo sinistro non sono coerenti, il risultato dell'interpretazione finale sarà viziato dall'errore percettivo. L'incapacità dello sciamano di utilizzare appieno questo sistema sarebbe dovuta ad un forte intervento della sua seppur ridotta razionalità, la quale, inquinando fortemente la sua totale irrazionalità, lo confonderebbe sul vero significato del simbolo che sta leggendo e, di conseguenza, interpretando.

## LO SCHIZOFRENICO E LA PALLINA ROSSA

La mancanza totale di subconscio produce un'errata interpretazione della posizione degli oggetti nello spazio, con conseguente incapacità a correlarsi con il mondo esterno.

La schizofrenia è un esempio eclatante, nel quale il principio noto come "relazione tra causa ed effetto" viene totalmente invertito: lo schizofrenico è capace di dire che, siccome mentre camminava per strada ha trovato per terra una pallina rossa, ne consegue che camminare per strada è pericoloso.

Analizziamo per un istante il processo mentale dello schizofrenico e scopriamo che per lui il colore rosso significa davvero archetipicamente pericolo, o meglio suscita in lui lo stato d'animo legato al sentirsi in pericolo. La mancanza di intervento del lobo sinistro, o comunque un cattivo uso del subconscio, lo spingono a cercare una spiegazione razionale ad un simbolismo. Non intervenendo la razionalità, egli non mette correttamente in relazione ciò che ha visto con quello che è successo. Solitamente il nostro cervello prima sente le cose con il lobo sinistro e poi con quello destro: in parole più semplici un essere umano normale pensa che prima esista una causa e poi, in seguito, un effetto. La causa è l'espressione della lettura della realtà virtuale da parte del lobo sinistro, il quale ha visto una pallina rossa, che è un segnale (realtà virtuale: Spazio, Tempo ed Energia). L'effetto viene dopo ed in questo caso è qualcosa che si attende accada. Sta nel futuro e viene percepito come sensazione di disagio (pericolo imminente, sensazione legata al sentire le cose con il lobo destro, precognizione, Realtà Reale). Chi è schizofrenico inverte il sistema di percezione e fa partire subito l'inconscio del lobo destro del cervello ed il risultato è: *"Siccome ho paura, ecco che la natura me la conferma con un segno facendomi incontrare sul mio cammino una pallina rossa."*

Come interpretare questo fatto da un punto di vista generico? Semplice: siccome il sentire le cose è un modo per comunicare con l'Universo e siccome questo metodo è molto vicino all'archetipo che ha prodotto questa sensazione, si deve dire che questo è un messaggio reale, molto più reale della visione di una pallina rossa (realtà virtuale).

Nello schizofrenico manca però totalmente la capacità di mettere in relazione il sentire dell'inconscio con il comprendere del subconscio. Da ciò scaturisce una sola soluzione: lo schizofrenico vive un momento di paura che percepisce benissimo, ma al quale non sa dare una spiegazione cosciente e, per aggirare questo inconveniente strutturale del suo cervello, attribuisce la colpa (la causa) alla pallina rossa incontrata (che da effetto primario diviene causa iniziale). In questo esempio si nota che il linguaggio simbolico dei colori ha retto alla prova. La sensazione di paura è legittima ed il soggetto non sbaglia nessuna interpretazione del suo sentire. L'errore è dovuto alla sua incapacità di leggere la Realtà Virtuale nello stesso modo in cui legge la Realtà Reale. È facile che lo schizofrenico senta l'universo con grande sensibilità, ma che non capisca nulla di quello che sente, perché

non è in grado di correlarsi con lo Spazio-Tempo che lo circonda: egli vive “gettato nell'inconscio” ed è estremamente emotivo.

Questo concetto era espresso dagli antichi Greci con l'archetipica espressione:

*“I pazzi sono quelli che parlano con gli dei”*

ed oggi diremmo che sono le persone più vicine alla loro anima.

Tutto implica che il linguaggio degli archetipi possa essere compreso se l'essere umano ha la capacità di far ben funzionare sia il lobo destro sia quello sinistro del suo cervello, cioè che possieda due strumenti perfetti per leggere, rispettivamente, la Realtà Reale (Coscienza - immutabile) e la Realtà Virtuale (Spazio, Tempo ed Energia - modificabile).

## INTERAZIONI ARCHETIPICHE

Il rapporto che esiste tra il fonema e la scrittura è simile a quello tra il linguaggio parlato e quello simbolico. Alle scuole elementari, quando si entra in aula, c'è la figura della foglia ed accanto la lettera “EFFE”. Il bambino prima apprende che quel disegno corrisponde ad una foglia e la ridisegna, poi, solo in un secondo tempo, si impadronisce della relazione che lega il disegno della foglia al simbolismo del segno grafico “effe”. Nella nostra cultura la lettera “effe” possiede un'espressione fonemica che, onomatopeicamente, ricorda il rumore dell'aria, del vento. Foglia, fonema, flight dall'inglese, il volare della foglia nel vento (Effe e Vu, due fonemi simili - nda) simbolicamente sono associati al suono della lettera effe e questo legame viene creato dalle nostre culture in modo assolutamente spontaneo.

Dunque per mezzo della posizione degli oggetti nello spazio possiamo parlare ad altri.

Questo è il principio che la programmazione neurolinguistica applica quando esamina come ci si muove, per dedurre cosa pensiamo realmente. Così disegnare in alto a destra od in basso a sinistra nel foglio viene interpretato come un segnale del rapporto che noi abbiamo con il futuro o con il passato, con la sfera del pensiero o con quella dei sensi.

Il simbolo, quindi, creerebbe l'immagine e questa creerebbe il fonema.

In realtà c'è ancora un passaggio intermedio importante per stabilire cosa sia un archetipo. Prima di creare l'immagine, il simbolismo crea il colore. Solo dopo si creerà l'immagine colorata. La creazione del colore è importante, perché ci suggerisce che si possa parlare tramite i colori. In effetti i nativi americani, che non conoscevano la scrittura, avevano un linguaggio a base di colori, una specie di codice estremamente funzionale nella sua interpretazione. Spielberg, nel suo film, “Incontri ravvicinati del terzo tipo” mostra un'astronave che, per comunicare con gli umani, muove forme colorate in rapida successione.

Sembra impossibile, ma il linguaggio dei colori è sicuramente più generale di quello delle immagini. Il test dei colori di Max Lusher, psicoanalista svizzero, parla chiaro: si può definire una persona sulla base dei primi sei colori che sceglie a proprio piacimento.

Il colore, infatti, produce stimoli interni che possono colloquiare con il nostro inconscio meglio di una semplice immagine ed il colore è compreso da tutti, al di là della propria cultura.

Infatti, mano a mano che torniamo indietro, alla fonte della comunicazione, ci accorgiamo che le culture non vengono influenzate dal sistema comunicativo simbolico.

I colori hanno sempre un significato preciso, al di là del tempo e dello spazio.

Rosso uguale fuoco, aggressione, calore, ossigeno.

Bianco vuol dire “tutto pieno”, fresco, luce, impalpabile.

Azzurro significa cielo, meditazione, riposo, attesa.

Marrone è casa, terra, tradizione e così via.

Ancora esiste comunque, a questo livello, una certa interferenza culturale che comincia a modificare il segnale. In altre parole la cultura fa sì che si leggano gli stessi stimoli di colore in modo apparentemente diverso.

Per noi occidentali il bianco è vita ed il nero è morte. Per gli africani è il contrario. Ma è facile capire che questo apparente contrasto nell'interpretare le cose dipende solo dal significato che si dà alla vita: simbolicamente la vita è il colore della propria pelle e la morte è sempre il contrario della vita.

Così come il colore si inserisce tra il simbolo e l'immagine, il suono si inserisce tra l'immagine ed il fonema. Invece di parlare, molti giovani della new-age con grossi problemi di comunicazione utilizzano un linguaggio comune più vasto e più facile da usare: la musica. Ma non bisognava certo attendere la new-age perché questo accadesse, bastava andare a verificare il significato che la musica ha per le tribù più primitive, nelle quali è più facile parlare con qualcosa di sicuramente meno evoluto e quindi più ricco di espressione. Il suono apre una via d'accesso alla comunicazione che è più profonda della la parola. Ne è un'indiretta dimostrazione l'applicazione della musicoterapia in psicoanalisi, come, del resto, anche la coloreterapia.



È evidente che più ci si allontana dall'espressione fonemica e ci si avvicina a quella simbolica, più il linguaggio utilizzato, divenendo generale, appare comprensibile inconsciamente a tutti. Lo psicologo tende ad utilizzare questi metodi perché così è più facile parlare con l'inconscio ed utilizza un linguaggio decisamente differente dal normale e più archetipico, come vedremo fra un istante.

Dunque il simbolo crea il colore; questo crea l'immagine, la quale crea il suono, che crea il fonema.

In ogni trasformazione il soggetto immette nel processo di trasformazione il contributo della propria cultura e così, pur partendo da un'unica fonte simbolica, si arriva ad una serie di linguaggi differenti, si arriva ad una Babele cosmica incredibile. Il cinese non parla con il giamaicano solo perché è abituato a parlare a fonemi. Il loro linguaggio è dunque tanto specializzato che solo esponenti dello stesso gruppo parlano quel linguaggio e si comprendono l'un l'altro, ma così facendo l'uomo perde la capacità di confrontarsi con il resto dell'umanità al di fuori del suo clan.

## MA COSA CREA IL SIMBOLO?

Il simbolo viene creato dall'archetipo ed eccoci finalmente giunti all'inizio del linguaggio, agli archetipi, i mattoni dell'esistenza.

L'archetipo, però, pone un problema: essendo un mattone fondamentale dell'Universo, contiene dentro di sé l'essenza della Realtà Reale e non quella della Realtà Virtuale (cioè mutabile), di cui si è già detto più volte.

Questo vuol dire che l'archetipo non può essere in nessun modo disegnato, visto, descritto, perché ognuna di queste azioni dipende dagli assi dello Spazio, del Tempo e dell'Energia, ovvero da tutto ciò che la Realtà Virtuale è, ma che la Realtà Reale non è.

**Va sottolineato che l'archetipo non rappresenta il linguaggio, bensì l'idea del linguaggio, cioè è quel "quid" che, attraverso un'operazione formale, agisce sulla Realtà Virtuale modificandola, interagendo con essa.**

È sì vero che l'archetipo è a noi invisibile, ma è altrettanto vero che, come tra simbolo ed immagine c'è il colore, che serve per creare l'immagine, e come tra immagine e fonema c'è il suono, che serve per creare il fonema stesso, così tra l'archetipo ed il simbolo c'è la sensazione. La sensazione è un concetto molto astratto e per questo la definirò, per convenienza, emozione. In questo caso non si sta più lavorando con il linguaggio che caratterizza il metodo di lettura dell'Universo tipico del lobo sinistro del cervello, che è basato su Spazio, Tempo ed Energia: non si sta comunicando nel campo della Realtà Virtuale, ma si sta utilizzando il lobo destro del cervello, cioè si sta comunicando nel campo della Realtà Reale. La Realtà Reale non ammette cattive traduzioni, perché è l'origine. Interpretazioni errate sono possibili nel linguaggio dei fonemi, ma già il simbolismo non permette che piccoli errori.

Il lobo destro del cervello, che viene utilizzato dall'anima per parlare alla mente umana e la cui funzione si esalta a livello di ipnosi profonda, non permette, infatti, che ci siano interpretazioni errate. L'inconscio non dice bugie, perché nel mondo degli archetipi esiste solo la realtà, non l'immagine distorta della realtà, ovvero la bugia.

Come primissimo risultato dell'operazione che un archetipo ha effettuato su di noi, possiamo registrare la presenza di emozione; gli archetipi costruiscono il simbolo attraverso l'emozione che essi sono in grado di produrre nel mondo del virtuale. In altre parole l'archetipo agisce sulla virtualità producendo emotività, la quale viene letta soprattutto dall'anima e dall'inconscio.

Gli altri livelli di linguaggio servono per far parlare tra loro gli esseri viventi e per far loro comunicare le proprie virtualità. L'archetipo serve, invece, per far dialogare tra loro le parti che compongono una sola unità, in breve per far dialogare Anima con le altre parti del Sé, cioè con la Mente, con lo Spirito e con il Corpo.

## VANTAGGI E SVANTAGGI DELL'USO DEGLI ARCHETIPI

Il linguaggio archetipico ha dunque un vantaggio, descrive sempre la realtà, non inganna mai, è comprensibile da tutti gli esseri del cosmo e non c'è bisogno di imparare qualche strana lingua per parlare con una formica o con un alieno, perché tutti sono costruiti con gli stessi mattoni ed usano gli stessi archetipi.

Gli archetipi sono l'unico mezzo che noi possediamo per poter colloquiare con il nostro inconscio, perché sono il linguaggio primo e l'inconscio è nato prima del subconscio e del conscio.

Ma allora perché non utilizzare sempre soltanto questo tipo di linguaggio?

Perché "l'evoluzione" della specie umana ci ha portato in un'altra direzione, quella della specializzazione, a sfavore della comprensione. Conoscere bene una cosa sola è stato reputato meglio che sapere bene tutto e la politica del "*divide et impera*" dei governanti ha

fatto il resto: meglio aver efficienti operai capaci di fare una cosa sola, piuttosto che persone capaci di fare tutto. Queste ultime sarebbero in grado di gestirsi da sole e non ci sarebbe più bisogno di nessun governante né di alcun governo.

Nessuno insegna agli esseri umani a comunicare con la mente e tutti dicono che ciò è impossibile, così l'uomo perde la capacità di colloquiare con l'Universo e non gli resta che affidarsi a qualche algoritmo, il quale, per quanto espressione di un linguaggio estremamente sofisticato, non gli permetterà mai di avere una visione olistica.

Ma alcuni, in certi momenti della loro esistenza, riscoprono, quasi per caso, la possibilità di comunicare con l'Universo per mezzo di archetipi. Così, quando il subconscio dorme, durante il sogno per esempio, oppure quando è in ipnosi profonda, si può vedere l'Universo come in realtà è, al di là di quella cosa che i teosofi chiamano Maia, magia diremmo noi, cioè illusione.

Già antiche culture, come quelle degli Indiani dell'India o degli antichi Cinesi, oppure dei Maya, credevano che quello che percepiamo sia frutto di una visione distorta della realtà.

Già ai tempi di Socrate si discuteva sulla differenza tra sogno e veglia e su quale dei due stati descrivesse la realtà. Oggi, se non ci fosse la fisica di Bohm che parla dell'Universo olografico, nessuno se ne ricorderebbe più.

Gli antichi uomini avevano meno algoritmi per la testa, ma più capacità di ascoltare l'Universo e ciò permetteva loro di avere sicuramente una visione più distaccata della realtà virtuale ed una percezione più precisa del confine tra scienza e magia, tra virtualità e realtà.

In questo modo scienziati come Kekulé si sono inventati di notte, sognando, la formula del benzene, dando il via alla chimica organica dei composti aromatici. Einstein ha visto nella sua mente la piegatura dello Spazio-Tempo ed ha creato la teoria della relatività, ma la storia vera delle scoperte scientifiche è stracolma di esempi dai quali appare evidente che non è stato il ragionamento a produrre quelle invenzioni, bensì l'intuizione, che scaturisce da un contatto con l'inconscio: attraverso, cioè, quella porta che conduce all'Universo.

In questo contesto arrivare alla scoperta scientifica significa avere avuto l'illuminazione: un momento di buddhità che solo il linguaggio archetipico può sviluppare.

Non siamo più capaci di utilizzare appieno questo utile strumento, ma durante la nostra vita ne utilizziamo solo una piccolissima parte a livello inconscio e non ce ne accorgiamo nemmeno, così passiamo, a volte, la nostra esistenza cercando di capire cosa sono i fenomeni paranormali, oppure come mai abbiamo avuto sogni premonitori e perché talvolta le premonizioni non si avverino: cerchiamo di razionalizzare, cioè di usare il lobo sinistro, in un campo che invece richiede solo ed esclusivamente l'utilizzo di quello destro.

## **FUNZIONAMENTO VIRTUALE DELL'ARCHETIPO**

Essendo l'archetipo l'idea prima, dobbiamo andare a verificare come questa idea si sia formata e come può produrre variazioni della nostra realtà virtuale. Non è possibile, in questo lavoro, parlare degli archetipi in modo archetipico, perché non dovrei utilizzare nessuno dei linguaggi che sto utilizzando: fornirò quindi un quadro del meccanismo mediante il quale l'archetipo funziona, sulla base di similitudini del tutto virtuali.

L'archetipo è qualcosa che assomiglia ad un operatore matematico che opera su di una certa grandezza la quale descrive una parte di Universo.

Un operatore matematico altro non è, per esempio, che il segno di addizione o quello di sottrazione, quello di divisione o quello di moltiplicazione. Ma non ci sono solo questi operatori più comuni, esistono operatori che noi stessi definiamo a piacere per risolvere alcuni problemi matematici. L'operatore è costruito da noi per alterare alcune grandezze numeriche che descrivono qualche grandezza fisica. Esistono operatori che agiscono direttamente sulle grandezze fisiche. Questi sono, ad esempio, i cosiddetti operatori geometrici.

L'operazione di rotazione di un cubo è di tipo geometrico: si applica al cubo l'operatore rotazione ed esso ruota. Lo si fa nel computer, ma anche, sia pure in modo molto meno intuitivo, su di una lavagna utilizzando simboli matematici.

Gli archetipi ricordano operatori matematici che operano sulla realtà virtuale, cioè sullo Spazio, sul Tempo e sull'Energia e possono modificare, mediante regole precise, le apparenze di Spazio, Tempo ed Energia o, per dirla con altre parole, dei campi elettrico, magnetico e gravitazionale.

Gli operatori matematici devono operare su qualcosa, altrimenti, se presi da soli, non hanno nessun significato. Il segno matematico di addizione (+), se posto tra due numeri, li trasforma in un nuovo numero risultante (somma). Analogamente l'operatore archetipo opera su luoghi di punti dell'Universo e ne altera le componenti Spazio, Tempo ed Energia secondo regole fisse. Una regola fissa, per esempio, è quella che asserisce che non si crea niente dal nulla, ma che si può trasformare qualcosa in qualcos'altro, o, per meglio dire, non si trasforma niente, ma si può alterare il modo in cui le cose si manifestano. Così qualcosa che si presenta come massa può venire trasformata dagli archetipi in energia, mutando il modo di mostrarsi all'osservatore.

Questo tipo di approccio è ben noto all'interno della Teoria del Superspin, dove l'unico operatore esistente è l'operatore rotazione e per mezzo di esso si può descrivere tutto ciò che compone l'Universo. Variando la direzione della rotazione di un punto dell'Universo, che è collocato in un dominio Spazio-Tempo-Energia, cambia, di conseguenza, il modo che questo punto ha di presentarsi, di "manifestarsi" all'osservatore.

L'unico atto che l'operatore archetipo non può compiere è quello della creazione.

In realtà la creazione appare più come far "vedere" o "non vedere" una cosa. Quando non la si vede si dice che non c'è, ma se questa appare si dice che è stata creata dal nulla.

Nella meccanica degli archetipi una cosa qualsiasi è resa visibile se interagisce con qualcos'altro, ma se non interagisce con niente, non viene resa visibile (la mancanza di interazione equivale alla mancanza di informazione trasportata, alla mancanza di linguaggio, alla mancanza di archetipo). Dunque l'archetipo, operando sul dominio Universo, non crea niente, ma rende solo visibili cose che senza di esso non si manifestavano.

**L'archetipo è un operatore che rende possibile il manifestarsi dell'Universo in tutte le sue possibilità.**

Questa definizione, più matematica, potrebbe essere più gradita al mondo della scienza.

### **QUANTI SONO GLI ARCHETIPI?**

Questa domanda equivale a chiedere quante sono le operazioni di trasformazione della Realtà Virtuale che possiamo fare. C'è chi se l'è già chiesto: filosofi, esoteristi, teosofi e persone di varia cultura, tra cui anche matematici e fisici.

Penso di poter affermare che gli archetipi sono solamente ventidue, ventuno più uno e questo numero sembra mettere d'accordo molte culture e molti modi di pensare.

Gli esoteristi credono che i simboli degli arcani maggiori non siano ventidue per caso (i Tarocchi del dio Thoth, le lettere dell'alfabeto ebraico, le sessantaquattro [21x3+1] possibilità di definire un I-Ching, i 22 *Autiut* con cui Dio crea il mondo nel Sepher Jézirah) sarebbero da mettersi in relazione con questo numero, ma, tralasciando una sfrenata numerologia che potrebbe veramente essere priva di senso compiuto, bisogna notare un fatto importante. In effetti questo numero si ritrova in moltissime culture ed in innumerevoli testi, sia sacri che esoterici. Da un punto di vista razionale, ragionando dunque con il lobo sinistro del cervello, ciò non significherebbe nulla. Invece ragionando a pelle, cioè con la

sensazione fornita dal lobo destro, ci si deve chiedere: come mai molti si sono orientati proprio su quel numero?

Se gli archetipi esistono veramente, ognuno di noi ha dentro di sé questa informazione ed ognuno può, nell'arco della sua esistenza, estrarla in modo inconscio e sentirla vera proprio con il linguaggio degli archetipi. Questa prima osservazione mi ha spinto a sospettare che si dovesse dedicare più attenzione a quel numero.

## CONTIAMO I MATTONI

Il lettore sta di certo già iniziando ad annoiarsi, ma, prima di passare alla parte più divertente, quella sperimentale, bisogna fornire qualche altro importante chiarimento.

Venti sono gli amminoacidi legati alle funzioni del DNA. In realtà qualche articolo scientifico dice che si tratterebbe di **ventuno** amminoacidi sequenzializzati dal DNA.

In un mio precedente lavoro indicavo che sono **ventuno** gli amminoacidi che hanno comunque a che fare con il lavoro che fa il DNA nel sequenzializzarli.

Quale sarebbe, allora, il **ventiduesimo** mattone?

Il ventiduesimo sembra contenere tutte le informazioni dei primi ventuno: un archetipo da cui tutti gli altri vengono generati, un archetipo degli archetipi.

Questa, sostanzialmente, è la conclusione che scaturirebbe da antichi testi sacri, esoterici e di altro genere. Effettivamente, il lavoro a cui facevo riferimento prima, il quale prendeva in considerazione gli amminoacidi sequenzializzati dal DNA umano, mostrava che il ventiduesimo archetipo era il DNA stesso, ciò che contiene le informazioni che portano i ventuno amminoacidi ad avere un senso.

Per me stendere quel lavoro fu momento goliardico e nulla di più, per divertirmi a mettere in crisi il moderno pensiero scientifico, per tentare di far vacillare per un attimo il trono di Galileo a favore di chi faceva il mago e non lo scienziato. Però mettevo in relazione le ventidue lettere dell'alfabeto ebraico con ventidue simbologie chimiche del tutto estranee all'alfabeto. E se, invece, l'alfabeto fosse sempre composto da ventidue istruzioni? Anche nel linguaggio di programmazione chiamato Basic erano ventidue le istruzioni fondamentali che permettevano ad un computer di eseguire un programma.

Se gli assi della virtualità sono realmente tre (Spazio, Tempo ed Energia) e se realmente sono sette i tipi formali di Universo (i cosiddetti universi paralleli), va detto che sette per tre fa ventuno ed il ventiduesimo punto sarebbe quello che alcuni fisici chiamano il punto omega (il centro da cui tutto è nato: l'archetipo degli archetipi).

Se, però, non si sottopone ad una seria critica questo sistema, ci si trova a fare come Peter Kolosimo, il quale misurò la punta delle sue scarpe e disse che era effettivamente un multiplo di 3,14 (pi greco), concludendo che il suo calzolaio aveva a che fare con gli alieni. Il punto è che Kolosimo aveva ragione riguardo al pi greco - poiché tutto ha a che fare con 3,14 - ma aveva torto riguardo al proprio calzolaio, che non aveva nulla a che fare con gli alieni. L'Universo si basa sul pi greco e siamo destinati a trovare questo numero, bene o male, in tutte le manifestazioni universali.

Oh, oh! Allora potrebbe anche essere vero che, siccome troviamo il numero ventidue da tutte le parti, ci siano effettivamente ventidue archetipi che descrivono il tutto.

La tabella pubblicata all'inizio di questo lavoro sembra esserne una dimostrazione.

Esistono ventidue modi di muoversi nel nostro Universo Virtuale (come vedremo meglio fra qualche istante), o meglio, ventuno modi più uno, l'ultimo dei quali è "l'essere fermi", un operatore che contiene tutti gli altri movimenti e, siccome li contiene tutti, non dà adito ad alcun movimento.

Questi ventidue modi di agire sono simbolicamente accoppiabili a ventidue tipologie di comportamento inconscio. Si fa presto a dimostrare che non ce ne sono altri, poiché gli altri sono, in realtà, somma di operazioni ricavabili dalle ventidue originarie.

Non è vitale, in questa fase della ricerca, asserire inconfutabilmente che gli archetipi sono 22, ma a questo punto della lettura è importante aver fatto riflettere il lettore sul fatto che gli archetipi sono comunque un numero ben preciso, definito.

Forse sono effettivamente ventidue!

Qui di seguito sono riportati alcuni esempi di significato archetipico della Manifestazione, i quali, se male interpretati, danno origine a stupidaggini numerologiche ben identificabili nella vita quotidiana.

### I numeri ed il colore

Quanti sono i colori?

I colori fondamentali sono tre. Gli altri colori vengono dal mescolamento di diverse quantità dei primi tre colori. Per esempio se scegliamo come colori fondamentali: il blu, il verde ed il rosso (Sistema RGB), possiamo costruire tre assi cartesiani in cui le varie percentuali di R, G, B (Red, Green, Blue) identificano un punto con un colore ben preciso.

Per quale atavico e misterioso motivo le nostre antiche culture parlano di sette colori fondamentali, i famosi sette colori dell'arcobaleno?

Variare tre parametri come l'R, il G ed il B su sette piani di base porta ad avere ben ventuno combinazioni, più una che, come al solito, le contiene tutte: nel caso del colore questa combinazione è il bianco.

Il colore è intimamente legato alla psicologia e Max Lusher, psicologo svizzero, sostiene che esistono esseri umani con personalità tecnicamente paragonabili ad un colore. Dunque avremmo ventidue personalità di base?

### I numeri e il suono

Chissà perché, archetipicamente, le note fondamentali nella nostra cultura musicale sono sette? Già, e chissà perché gli accordi riconosciuti, cioè la mescolanza di suoni base che, per esempio, la Korg riconosce nelle sue tastiere, sono, indovinate un po', ventidue?

Ma il suono è legato al comportamento e non mi stupirebbe se esistessero ventidue tipi di comportamento base negli esseri umani, stimolati da opportune tonalità musicali.

La musicoterapia funziona su parametri secondo i quali è possibile influenzare il comportamento umano facendo ascoltare alcuni tipi particolari di suoni.

### La matematica come descrizione dell'Universo

David Hilbert (1862-1943), matematico tedesco di Königsberg, in Prussia, studiò e lavorò in Germania, in particolare a Göttingen, pur viaggiando molto per il mondo. Oltre a contributi nei campi della teoria dei numeri algebrici, dell'analisi funzionale, di diversi argomenti di fisica matematica e del calcolo delle variazioni, egli è noto per un'opera fondamentale di geometria: *'Grundlagen der Geometrie'*. In essa egli rifonda in maniera rigorosa tutta la geometria basandosi sul metodo assiomatico. Tale lavoro fu prezioso perché, anche se il metodo deduttivo era stato applicato sin dai tempi di Euclide, le sistemazioni logiche della geometria risultavano fino ad allora incomplete, contenendo molte assunzioni tacite, molte definizioni prive di significato o tautologiche e diversi difetti dal punto di vista logico e formale. **In particolare la sistemazione di Hilbert prevede tre concetti primitivi, sei relazioni indefinite e ventuno assiomi da cui dedurre tutte le proprietà degli enti geometrici.** Egli fu, nel complesso, una delle figure più influenti del suo tempo ed in suo onore vengono oggi chiamati 'spazi di Hilbert' gli spazi ad infinite dimensioni. Famose sono rimaste le ventitré 'questioni', cioè i problemi non risolti, che lasciò in eredità ai matematici moderni e che hanno stimolato alcuni importanti sviluppi del pensiero matematico del XX secolo.

### **I sapori e gli odori**

Dunque sembrerebbe possibile codificare il sentire, il vedere, il percepire in generale, attraverso ventidue tipi di parametri fondamentali.

Quanti tipi di sapori o gusti esistono, o meglio, quanti sapori sappiamo grossolanamente definire? Mentre il primo tipo di classificazione si basa sulle caratteristiche chimiche e fisiche delle varie materie aromatiche, naturali e sintetiche, il secondo tipo prevede una ripartizione secondo il tipo di odore, a prescindere dalla volatilità, dalla persistenza e dall'effetto che ogni singola materia prima conferisce ad un profumo.

La prima classificazione utile di questo genere venne pubblicata, nel 1865, dal grande profumiere Eugene Rimmel e prevede una suddivisione in 18 gruppi di odori di base. Negli anni venti del '900, invece, un altro profumiere, R. Cerbelaud, elaborò uno schema con 45 gruppi, individuando anche collegamenti tra un gruppo e l'altro.

È abbastanza probabile che gli odori fondamentali su cui si costruiscono tutti gli altri siano effettivamente 22, ed il ventiduesimo sarebbe “nessun odore”, a rappresentare l'archetipo che contiene tutti gli altri ventuno.

### **Le fragranze ed i colori**

Quali profumi si adattano ad un certo stato d'animo? I colori altro non sono se non la visualizzazione dei sentimenti. Così come accade con il senso dell'odorato, anche la percezione del colore è strettamente connessa con il sistema limbico. Quindi, quando ci si concentra su di un certo colore, ad esempio il rosso acceso, si percepisce la straordinaria energia che emana da tale colore. D'altro canto, un blu scuro e profondo esercita un forte effetto calmante. Le preferenze di colore mettono in evidenza le condizioni della sfera emotiva, come, ad esempio, i sentimenti e gli stati d'animo. Il fatto che i profumi ed i colori siano elaborati dallo stesso centro cerebrale (il sistema limbico) rende evidente che ci deve essere un rapporto tra colore ed odore.

### **Il linguaggio**

Il noto rabbino Eliphas Levi, nelle lettere indirizzate al barone Spedalieri, sulla base dello studio della Kabbala ebraica, tenta di dare un significato alle 22 lettere dell'alfabeto ebraico, la lingua che il Signore e Dio di Abramo ha consegnato al suo popolo. Lo studioso non può, inconsciamente, fare a meno di assegnare sensazioni archetipiche ad ogni lettera, in un primo tentativo di razionalizzare, in qualche modo, i simbolismi base che albergano nel suo inconscio:

1. Aleph – Padre
2. Beth – Madre
3. Ghimel – Natura
4. Daleth – Autorità
5. He – Religione
6. Vau – Libertà
7. Dzain – Proprietà
8. Cheth – Ripartizione
9. Theth – Prudenza
10. Iod – Ordine
11. Caph – Forza
12. Lamed – Sacrificio
13. Mem – Morte
14. Nun – Reversibilità

15. Samech - Essere Universale
16. Gnain – Equilibrio
17. Phé – Immortalità
18. Tsade - Ombra e riflesso
19. Koph – Luce
20. Resch – Riconoscenza
21. Shin – Potenza totale
22. Thau – Sintesi

Levi continua così, nelle sue dieci lezioni sulla Kabbala:

*“Le idee espresse per mezzo dei numeri e delle lettere sono realtà incontestabili. Queste idee si collegano e concordano come i numeri medesimi. Si procede logicamente dall'uno all'altro.*

*L'uomo è figlio della donna, ma la donna esce dall'uomo come il numero dall'unità.*

*La donna chiarisce la natura, la natura rivela l'autorità, crea la religione che serve di base alla libertà e che rende l'uomo maestro di se stesso e dell'universo, eccetera.*

*Procuratevi un mazzo di tarocchi (ma credo che ne abbiate uno) e disponetelo in due serie di dieci carte allegoriche numerate da uno a ventuno.*

*Vedrete tutte le figure che chiariscono le lettere.*

*Quanto ai numeri da uno a dieci, troverete la spiegazione, ripetuta quattro volte, con i simboli del bastone, o scettro del padre, la coppa delle delizie della madre, la spada, o le lotte dell'amore, e i denari, o fecondità.*

*I Tarocchi sono nel libro geroglifico delle trentadue vie, e la loro spiegazione sommaria si trova nel libro, attribuito al patriarca Abramo, che si chiama Sepher Jézirah.*

*Il sapiente Court de Gebelin per primo intuì l'importanza dei Tarocchi, che sono la grande chiave dei geroglifici ieratici. Se ne ritrovano i simboli ed i numeri nelle profezie di Ezechiele e di San Giovanni.*

*La Bibbia è un libro ispirato, ma i Tarocchi sono il libro ispiratore. Si è anche chiamata rota la ruota, da cui tarot e Torà. Gli antichi Rosa+Croce li conoscevano ed il marchese di Suchet ne parla nel suo libro sugli illuminati... Court de Gobelin ha visto, nelle ventidue chiavi dei Tarocchi, la rappresentazione dei misteri egizi e ne attribuisce l'invenzione ad Ermete, o Mercurio Trismegisto, che è stato anche chiamato Thaut o Thoth.*

*È certo che i geroglifici dei Tarocchi si ritrovano sugli antichi monumenti dell'Egitto; è certo che i segni di questo libro, tracciati in complessi sinottici su stele o su lastre di metallo simili alla tavola isiaca del Bembo, erano riprodotti separatamente su pietre incise o su medaglie che, più tardi, sarebbero divenuti amuleti e talismani.*

*Si separavano così le pagine del libro infinito nelle sue diverse combinazioni, per riunirle, trasportarle e disporle in un modo sempre nuovo, per ottenere gli oracoli inesauribili della verità”*

Interpretare il vero significato degli archetipi può essere arduo e darne un'univoca interpretazione non influenzata dalle proprie credenze è altrettanto complicato.

Così molti si sono cimentati nell'interpretazione simbolica degli archetipi, nella quale molte similitudini possono essere afferrate e si capisce bene come non sia possibile, in realtà, rappresentare un archetipo con un simbolo.

Dove questa imprudenza viene commessa, ecco scaturire le differenze.

Per accorgersene basta paragonare questa tavola dei 22 sentieri con l'interpretazione del Rabbino Levi (<http://www.taote.it/menu.htm>).

## TAVOLA DEI 22 SENTIERI

Aleph	L'Iniziato	1	A	1	Il Mago
Beth	Magia	2	B	2	La Porta del Santuario
Ghimel	Procedimento	3	G	3	Iside Urania
Daleth	Autorità	4	D	4	La Pietra Cubica
Hé	Religione	5	E	5	L'Iniziato
Vau	Libertà	6	V - U	6	Le Due Strade
Zain	Maestria	7	Z	7	Il Carro
Chet	Equilibrio	8	CH - H	8	La Giustizia
Teth	Prudenza	9	TH	9	L'Eremita
Iod	Destino	10	I - Y	10	La Ruota
Caph	Manipolazione	11	C - K	20 - 500	La Forza
Lamed	Perdono	12	L	30	Il Sacrificio
Mem	Trasmutazione	13	M	40 - 600	La Morte
Nun	Combinazioni	14	N	50 - 700	La Temperanza
Samech	Contrasto	15	S - X	60	Il Diavolo
Ain	Esperienza	16	O	70	La Torre
Phé	Karma	17	P-PS-F- PH	80 - 800	Le Stelle
Tsadé	Ombra	18	T - S	90 - 900	La Luna
Koph	Luce	19	Q	100	Il Sole
Resh	Ritorno	20	R	200	La Resurrezione
Shin	Sintesi	21	S - SH	300	La Corona dei Magi
Tau	Potenzialità	22	T	400	Il Folle

Questa errata interpretazione si verifica poiché l'archetipo costruisce una sensazione: la sensazione dà origine ad un simbolo, che si rappresenta con un disegno.

Ora la sensazione può ricondurre all'archetipo di partenza senza tema di errori, ma si capisce subito che, se analizziamo l'ultima tabella e prendiamo la corrispondenza tra le lettere ebraiche ed il loro significato, ci troviamo di fronte a parole che non corrispondono a sensazioni.



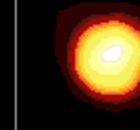


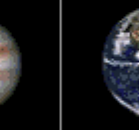







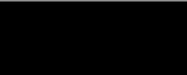


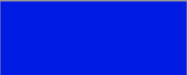
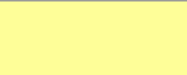
Per esempio la lettera Koph corrisponde a Luce. Ma luce non è una sensazione. In realtà l'archetipo dà una sensazione che fornisce l'immagine della luce nel nostro cervello.

Quindi un'immagine e non una sensazione.

Il tornare indietro dalla luce all'archetipo non è facile, perché, a seconda della propria cultura, il fatto di vedere la luce è differente.

Il vero sentire corrispondente alla lettera Koph non è "luce", ma è "percepire la sensazione di luce" e riflettere sul cosa si sta provando.

La confusione, infatti, esce alla grande quando la nostra cultura tenta di interpretare gli archetipi: gli archetipi non vanno interpretati, ma vanno percepiti.



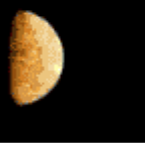
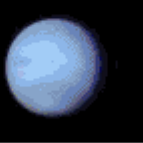
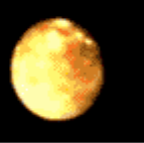
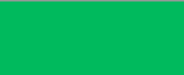

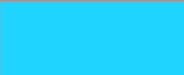
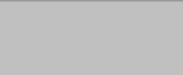
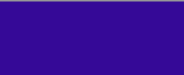
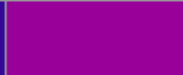
PIANETI	<b>MARTE</b>	<b>SATURNO</b>	<b>PLUTONE</b>	<b>LUNA</b>	<b>GIOVE</b>	<b>TERRA</b>
ARCANGELI	<b>Camael</b> "Mano Destra di Dio"	<b>Binael</b> "Visione di Dio"	<b>Azrael</b> "Aiutato da Dio"	<b>Gabriel</b> "Opera di Dio"	<b>Hesediel</b> "Favore di Dio"	<b>Uriel</b> "Luce di Dio"
FUNZIONI	amministra la giustizia PRINCIPATI	ordinatore universo TRONI	regge occulto e mistero (SUBTERRESTRJ)	intuiz. creative - nascite ANGELI	ricchezza e benessere DOMINAZIONI	reggente Terra - pace UMANITA'
SEPHIROT	<b>GEBURAH</b>	<b>BINAH</b>	<b>(SUBTERRA)</b>	<b>YESOD</b>	<b>HESED</b>	<b>MALKUTH</b>
NUMERI	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>5</b>
IMMAGINI						
GLIFI						
SIMBOLI	<b>ATTIVITA'</b> Energia Vitalità Intraprendenza	<b>CONCRETEZZA</b> Radicamento Concentrazione Focalizzazione	<b>SESSUALITA'</b> Potenza Vita-morte Segreto	<b>EMOTIVITA'</b> Creatività Fluidità Adattabilità	<b>PROSPERITA'</b> Nutrimento Crescita Felicità	<b>CENTRATURA</b> Concretezza Fiducia Potere
ORGANI	<b>SANGUE</b>	<b>OSSA</b>	<b>GENITALI</b>	<b>RENI</b>	<b>FEGATO</b>	<b>STOMACO</b>
CHAKRA	<b>MULADHARA</b>		<b>SVADISHTHANA</b>		<b>MANIPURA</b>	
ELEM. YOGA	<b>TERRA</b> (materiale)		<b>ACQUA</b>		<b>FUOCO</b> (materiale)	
ELEMENTI MTC	<b>LEGNO</b>		<b>ACQUA</b>		<b>TERRA</b> (spirituale)	
COLORI						
LIVELLI	<b>EMO PSICHE</b>	<b>OSTEO PSICHE</b>	<b>GENITO PSICHE</b>	<b>URO PSICHE</b>	<b>EPATO PSICHE</b>	<b>GASTRO PSICHE</b>
MERIDIANI	Maestro del cuore	Rene	Triplice riscaldatore	Vescica	Fegato Vescica biliare	Milza-pancreas Stomaco
SEGNI ZODIACALI	<b>ARIETE</b> Yang Fuoco-cardinale	<b>CAPRICORNO</b> Yin Terra-cardinale	<b>SCORPIONE</b> Yin Acqua-fisso	<b>CANCRO</b> Yin Acqua-cardinale	<b>SAGITTARIO</b> Yang Fuoco-mutevole	<b>TORO</b> Yin Terra-fisso
METALLI	<b>FERRO</b>	<b>PIOMBO</b>	<b>BARIO</b>	<b>ARGENTO</b>	<b>STAGNO</b>	<b>ANTIMONIO</b>

Un esempio di questo tipo di confusione lo abbiamo nelle due tabelle riportate in questa pagina e nella seguente, dove decine di culture cercano di intersecarsi per trovare un filo comune che porti alla interpretazione degli archetipi (<http://www.raphaelproject.com/home.htm>).

Ripeto:

***non si dà un'interpretazione agli archetipi, ma sono essi a fornire l'interpretazione.***

È attraverso di loro che si interpreta l'Universo, e non il contrario.

PIANETI	VENERE	SOLE	HERMES	MERCURIO	NETTUNO	URANO
ARCANGELI	<b>Haniel</b>	<b>Michael</b>	<b>Raphael</b>		<b>Asariel</b>	<b>Ratziel</b>
	"Gloria di Dio"	"Simile a Dio"	"Dio guarisce"		"Legato da Dio"	"Segreto di Dio"
FUNZIONI	governa amore-armonia PRINCIPATI	combatte il male ARCANGELI	guaritore celeste VIRTU'		governa acque oracoli (EXTRATERRESTRI)	conosce i segreti CHERUBINI
SEPHIROT	NETZACH	TIPHERET	HOD		(DAAT)	HOKMAH
NUMERI	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>9</b>
IMMAGINI						
GLIFI	♀	☉	♿		♆	♅
SIMBOLI	<b>AMORE</b>	<b>CORAGGIO</b>	<b>CONTATTO</b>	<b>ESPRESSIONE</b>	<b>INTUIZIONE</b>	<b>SAPIENZA</b>
	Bellezza Armonia Affettività	Volontà Autodeterminaz. Forza	Relazionalità Scambio Comunicazione	Verità Intelligenza Trasmutazione	Sensibilità Sensitività Contemplazione	Consapevolezza Saggezza Trascendenza
ORGANI	<b>CUORE</b>	<b>TIMO</b>	<b>POLMONI</b>	<b>GOLA</b>	<b>IPOFISI</b>	<b>ENCEFALO</b>
CHAKRA	<b>ANAHATA</b>		<b>VISHUDDHA</b>		<b>AJNA</b>	<b>SAHASRARA</b>
ELEM. YOGA	<b>ARIA</b>		<b>ETERE</b>		<b>MAHA TATTVA</b>	
ELEMENTI MTC	<b>FUOCO</b> (spirituale)		<b>METALLO</b>		<b>TUTTI</b>	
COLORI						
LIVELLI	<b>CARDIO PSICHE</b>	<b>IMMUNO PSICHE</b>	<b>PNEUMO PSICHE</b>	<b>LARINGO PSICHE</b>	<b>ENDOCRINO PSICHE</b>	<b>NEURO PSICHE</b>
MERIDIANI	Cuore	Polmoni	Intestino crasso	Intestino tenue	Vaso concezione	Vaso governatore
SEGNI ZODIACALI	<b>BILANCIA</b> Yang Aria-cardinale	<b>LEONE</b> Yang Fuoco-fisso	<b>GEMELLI</b> Yang Aria-mutevole	<b>VERGINE</b> Yin Terra-mutevole	<b>PESCI</b> Yin Acqua-mutevole	<b>ACQUARIO</b> Yang Aria-fisso
METALLI	<b>RAME</b>	<b>ORO</b>	<b>MERCURIO</b>	<b>MERCURIO</b>	<b>ALLUMINIO</b>	<b>ZINCO</b>

In realtà noi lavoriamo quotidianamente con gli archetipi, ma è il nostro inconscio che lo fa, senza dirci nulla, totalmente in *background*, se così si può dire.

### GLI OPERATORI GEOMETRICI E LA VISIONE GEOMETRICA DELL'UNIVERSO DI PLATONE

La matematica è un ottimo linguaggio scientifico, altamente specializzato, in grado di descrivere abbastanza bene le variabili della Realtà Virtuale universale, cioè le cose che cambiano, mentre non è in grado di descrivere la Realtà Reale, cioè ciò che rimane sempre uguale e se stesso. Mentre le cose che cambiano possono essere tante, quella che rimane sempre uguale a se stessa è una sola: è la Realtà Reale ed ovviamente non può che esistere una sola. Infatti, se le Realtà Reali fossero due, tra le due Realtà ci sarebbe la Non Realtà: ma siccome la Non Realtà **NON È**, la Realtà Reale dev'essere una sola.

A parte gli spazi di Hilbert, esistono solo quattro operatori geometrici fondamentali che permettono di simulare le variazioni (movimenti) che un oggetto può subire nel nostro Universo. È bene ricordare che lo spostamento di un oggetto corrisponde allo spostamento di un'informazione, quindi i quattro operatori che descrivono lo spostamento di un oggetto, o meglio la sua variazione fondamentale, rappresentano un linguaggio. Se esprimiamo questo linguaggio con la geometria, diremo che esiste :

- La rotazione di un luogo di punti attorno ad un asse.
- La traslazione di un luogo di punti lungo un asse.
- La contrazione di un luogo di punti attorno ad un asse.
- L'inversione di un luogo di punti su di un asse.

Questi operatori geometrici valgono per tre assi, Energia, Spazio e Tempo, così nel nostro Universo ci sono in totale 12 possibilità primarie di modificare un'informazione virtuale. Inoltre esistono altre operazioni, le prime tre precedenti cambiate di segno, cioè:

- L'antirrotazione (rotazione in senso opposto) di un luogo di punti attorno ad un asse.
- L'antitraslazione (traslazione in senso opposto) di un luogo di punti lungo un asse.
- L'espansione di un luogo di punti attorno ad un asse.

[http://sauron.mat.unimi.it/~alzati/Geometria Computazionale 98-99/apps/geocomp/index.htm](http://sauron.mat.unimi.it/~alzati/Geometria_Computazionale_98-99/apps/geocomp/index.htm)

Esse (che in tutto sono 7), se considerate per gli assi di Energia, Spazio e Tempo, costituiscono un totale di **21 operatori archetipici**. Esiste, infatti, una sola possibilità di inversione di un luogo di punti su di un asse, poiché di un oggetto qualsiasi è possibile avere una sola immagine speculare, non due. In parole povere non esiste l'anti-operatore dell'inversione di un luogo di punti, mentre esistono gli anti-operatori degli altri tre operatori.

Ovviamente rimane escluso da questi 21 l'operatore numero ventidue, l'**immobilità** (mancanza di variazione), che è composto anche dalla somma algebrica di tutti gli altri. Quest'ultimo operatore sarebbe simbolicamente rappresentabile come l'archetipo di tutti gli archetipi.

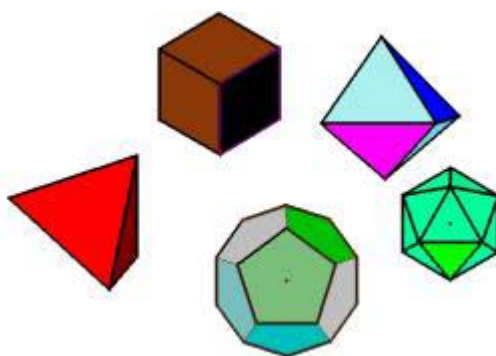
Da questa disquisizione geometrica appare chiaro che in realtà i veri, principali, archetipi sono dodici più uno, cioè i primi quattro applicati ai tre assi fondamentali; gli altri sono solo variazioni di segno, se così si può dire, di un archetipo originale, provocati dall'esistenza del dualismo nell'Universo Virtuale in cui siamo immersi. Una delle caratteristiche fondamentali della virtualità è la presenza del dualismo, il quale non è altro che una rappresentazione dell'apparenza, non una realtà fisica.

È su questo punto che si basa l'errore commesso da alcuni di considerare gli archetipi dodici invece di ventuno (o viceversa), come vedremo tra breve.

Il vero significato dei numeri dodici e ventuno dipende dal dualismo universale, il quale è l'unico responsabile di questa apparente ambiguità che, soprattutto nel mondo esoterico, ha confuso le idee di chi tentava una razionalizzazione di questa materia.

Se il significato profondo di archetipo è presente dentro di noi, non dobbiamo cercarlo sui libri, poiché esso ci si presenterà quando lo cercheremo. Pare che, mettendosi a riflettere, si possa conseguire, indipendentemente dalla cultura di ciascuno, sempre la medesima concezione dell'archetipo. Ad esempio Platone geometrizza archetipicamente lo spazio attraverso l'utilizzo di forme pure della geometria euclidea ed i risultati sono alquanto sconcertanti anche per i matematici di oggi.

## I SOLIDI PLATONICI



Platone sostiene che l'Universo è descrivibile attraverso forme geometriche semplici, da cui derivano tutte le altre: noi le chiameremmo **templati**. In particolare, quattro solidi geometrici rappresenterebbero i quattro elementi alchemici fondamentali.

Il primo solido ad essere preso in considerazione da Platone è il tetraedro, che rappresenterebbe il **fuoco**.



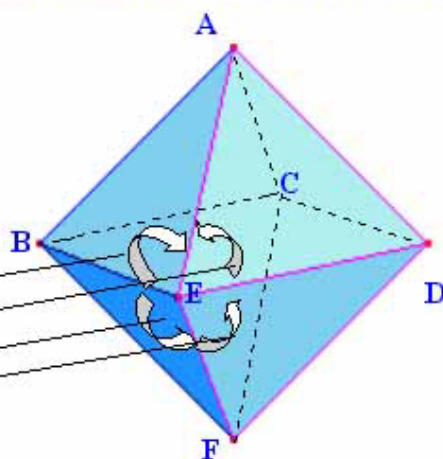
Il secondo solido che Platone prende in considerazione è l'ottaedro:

“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



Il terzo solido è poi formato di centoventi triangoli congiunti assieme e di dodici angoli solidi, compresi ciascuno da cinque triangoli equilateri piani, ed ha venti triangoli equilateri per base. Questa terza figura, quella dell'acqua, è l'icosaedro regolare e poiché ciascuna faccia è un triangolo equilatero composto da sei triangoli rettangoli scaleni, l'icosaedro risulta così composto di 120 elementi e similmente l'ottaedro di 48 e il tetraedro di 24. Come si può notare, il triangolo rettangolo scaleno costituisce la base delle tre figure descritte, il che spiega perché fuoco, aria e acqua possono generarsi l'uno dall'altro, mentre non potrà essere così per il quarto elemento, la terra, al quale verrà attribuita come base la figura del triangolo rettangolo isoscele. Ma il triangolo isoscele

generò la natura della quarta specie (questa quarta figura, che rappresenta la **terra**, è il **cubo**) componendosi insieme quattro triangoli isosceli con gli angoli retti congiunti nel centro, in modo da formare un quadrato: sei di questi quadrati, connessi insieme, formano otto angoli solidi, ciascuno dei quali deriva dalla combinazione di tre angoli piani retti. E la figura del corpo risultante divenne cubica, con una base di sei tetragoni equilateri piani. È importante il passo del Timeo [XXI-XXII], in cui sono descritte le ragioni che implicano le associazioni tra le forme e le specie ed i loro possibili modi di vicendevole trasformazione, poiché rappresenta uno dei più significativi paradigmi delle immagini delle figure nella scienza:

*“E alla terra diamo la figura cubica: perché delle quattro specie la terra è la più immobile, e dei corpi il più plasmabile. Ed è soprattutto necessario che tale sia quel corpo che ha le basi più salde. Ora dei triangoli posti da principio è più salda naturalmente la base di quelli a lati uguali che di quelli a lati disuguali, e quanto alle figure piane che compone ciascuna specie di triangoli, il tetragono equilatero, tanto nelle parti che nel tutto, è di necessità più solidamente assiso del triangolo equilatero... e poi all'acqua la forma meno mobile delle altre, al fuoco la più mobile, e all'aria l'intermedia: e così il corpo più piccolo al fuoco, il più grande all'acqua, e l'intermedio all'aria, ed inoltre il più acuto al fuoco, il secondo per acutezza all'aria, e il terzo all'acqua... Ora di tutte queste forme quella che ha il minor numero di basi è necessariamente la più mobile per natura, perché è la più tagliente ed in ogni sua parte la più acuta di tutte, ed è anche la più leggera, essendo costituita dal minor numero delle medesime parti, così la seconda ha in secondo grado tutte queste qualità, e in terzo grado la terza. Sia dunque conforme a retta e verosimile ragione la figura della piramide elemento e germe del fuoco, e diciamo la seconda per generazione quella dell'aria e la terza quella dell'acqua. E tutti questi elementi bisogna concepirli così piccoli che nessuna delle singole parti di ciascuna specie possa essere veduta da noi per la sua piccolezza, ma riunendosene molte insieme, si vedano le loro masse. E quanto poi ai rapporti dei numeri, dei movimenti e delle altre proprietà, il Demiurgo, dopo aver compiuto queste cose con esattezza, fino a che lo permetteva la natura della necessità spontanea o persuasa, collocò dappertutto la proporzione e l'armonia.*

*“La terra, incontrandosi col fuoco e disciolta dall'acutezza di esso, errerebbe qua e là... fino a che le sue parti, incontrandosi, si riunissero di nuovo, perché esse non potrebbero mai passare in altra specie.*

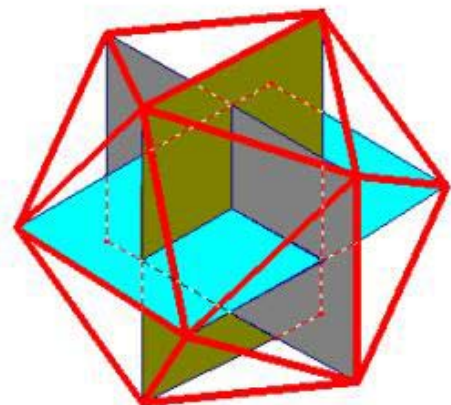
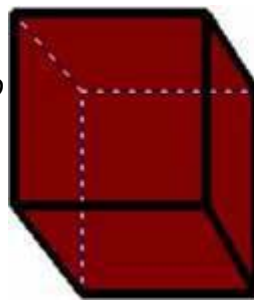
*Ma l'acqua, disgregata dal fuoco o anche dall'aria, può darsi che, ricomponendosi, divenga un corpo di fuoco o due di aria.*

*E se l'aria è in dissoluzione, dai frammenti d'una sola delle sue parti possono nascere due corpi di fuoco...*

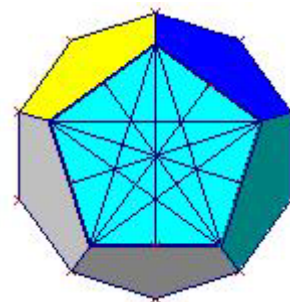
*E viceversa due corpi di fuoco si ricompongono insieme in una sola specie d'aria. E se l'aria è soverchiata da due parti e mezzo d'aria, si comporrà una parte intera d'acqua.”*

Tutto ciò diventa comprensibile tenendo conto che, con il numero di facce dell'icosaedro, forma dell'acqua, è possibile comporre due ottaedri, forma dell'aria, e un tetraedro, forma del fuoco, ed inoltre che, con le facce dell'ottaedro, si possono comporre due tetraedri.

*“Restava una quinta combinazione e il Demiurgo se ne giovò per decorare l'Universo.”*



Di questa quinta figura, il **dodecaedro**, che ha per facce 12 pentagoni regolari, nulla di più si legge nel Timeo; Il dodecaedro viene associato, quindi, all'immagine dell'intero Universo, origine della **quintessenza** ed immagine di perfezione, poiché più degli altri poliedri regolari, già secondo le teorie pitagoriche, approssima la sfera. L'idea che questa figura sia quella che più si avvicina alla perfezione per la maggiore approssimazione alla forma della sfera, che è sinonimo di perfezione e verità poiché sempre uguale a se stessa da qualsiasi punto di vista la si osservi, è in effetti stata utilizzata da Platone nel dialogo Fedone [110b-110c]. ([http://www2.polito.it/didattica/polymath/htmlS/argoment/Matematicae/Giugno\\_03/Cap4.html#23up](http://www2.polito.it/didattica/polymath/htmlS/argoment/Matematicae/Giugno_03/Cap4.html#23up)). Dunque anche Platone "archetipicamente" crede che l'Universo sia rappresentabile utilizzando il numero 12.



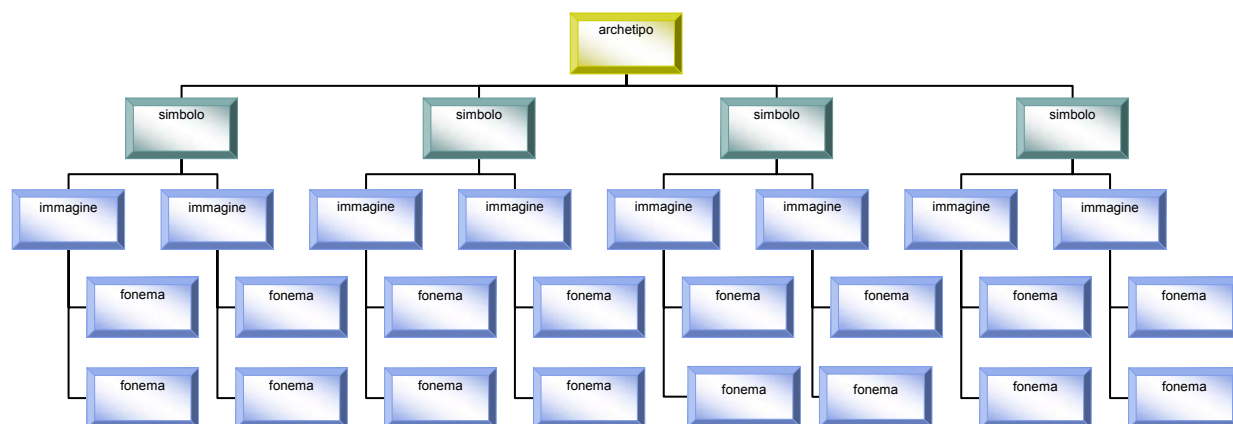
### COME EVITARE DI PRENDERE CANTONATE

Un archetipo, attraverso l'emozione, produce differenti simboli, i quali tutti, scaturiti dalla stessa origine, avranno lo stesso significato. Così ogni simbolo fornirà, attraverso il colore, immagini diverse, le quali, a loro volta, produrranno differenti fonemi.

È, così, facile dimostrare che, qualsiasi sia il risultato fonemico finale, esso, se si torna indietro, fornirà uno ed un solo simbolo che, a sua volta, fornirà uno ed un solo archetipo di partenza. Per fare un esempio classico dei nostri giorni, esistono centinaia di *crop circle* tracciati nei campi di grano inglesi, a cui nessuno sa dare una spiegazione.



Ebbene i *crop circle* autentici dovrebbero avere tutti un solo significato: essere simboli che vengono rappresentati da differenti disegni, ma tutti con un unico archetipo ispiratore. Centinaia di glifi che vogliono significare una cosa sola. (Vedi anche “Il significato archetipico dei crop circle” <http://www.ufomachine.org>)



Dunque, in linea di principio, lo stesso fonema può creare milioni di espressioni verbali, ma tutte hanno lo stesso significato inconscio, cioè vengono lette dall'inconscio come se avessero il medesimo significato. Lo stesso archetipo viene cioè trasformato, in ciascuna persona ed a seconda della cultura personale, in differenti simbolismi. Quando, partendo dalla verbalizzazione, si tenta di percorrere il cammino inverso alla ricerca dell'archetipo originante, si mette ancora una volta in opera la propria cultura, commettendo nuovamente un errore.

Per miglior chiarezza faccio un esempio pratico.

Partiamo da un archetipo che debba dare l'idea dell'energia ed ammettiamo che esso sviluppi, nel soggetto "A", la formalizzazione di un colore, il giallo (colore del sole e della fiamma). Se torniamo indietro dalla visualizzazione della fiamma (l'icona) al simbolismo, si può dire che la fiamma ricorda il "calore". A questo punto interviene l'esperienza del soggetto, il quale, a seconda dei ricordi che ha, assocerà la fiamma alla famiglia, al focolare domestico, alla volta che ha subito un'ustione, alla volta che ha avuto la febbre, alla volta che ha visto lo Spirito Santo e così via, così si perderà la vera traccia da percorrere a ritroso per arrivare all'archetipo generatore.

L'errore, evidentemente, viene prodotto dal ricordo delle proprie esperienze, le quali sono strettamente associate alle immagini ricordate.

**ATTENZIONE!** Non è l'immagine ricordata a far ripercorrere la strada che riporta agli archetipi, ma la sensazione provata la prima volta, durante la visione o la visualizzazione della fiamma.

Bisogna, cioè, che il soggetto si rimetta nelle stesse condizioni in cui l'archetipo gli ha fornito l'immagine di fiamma e bisogna che egli riviva le sensazioni che ha provato quando ha visto la fiamma. Non è infatti importante l'iconografia della fiamma percepita o ricordata, ma la sensazione richiamata dall'icona e, corrispondentemente, dal simbolo che l'ha formata.

L'immagine è un sottoprodotto dell'archetipo, ma l'emozione è la più vicina all'archetipo stesso, è il primo sottoprodotto dell'archetipo, è quanto di più simile ad esso ci sia.

La rievocazione della sensazione produce, dentro di noi, un effetto immediato, il quale riproduce lo stesso stato d'animo che è stato archetipicamente provocato la prima volta che la fiamma apparve nella nostra mente, riportandoci nelle stesse condizioni di allora e facendocene così rivivere la sensazione, facendoci fare mente locale su cosa accadde e perché. In termini pratici, chiunque guardi un disegno di un *crop circle*, non deve guardare il disegno in sé, che non gli dirà nulla se non qualcosa che è legato alla sua esperienza di

vita: deve badare alla sensazione che prova quando guarda quel glifo. Cosa pensa, cosa vive dentro di sé, quale sensazione ha! Quella sensazione lo porterà alla vera fonte, alla vera risposta ed al vero significato del *crop* che sta guardando.

Croiset, noto personaggio svizzero dotato di forti capacità paranormali, quando collaborava con la polizia per ritrovare i cadaveri delle persone scomparse tenendo semplicemente in mano un loro oggetto, provava quella “sensazione”?

La “sensazione” lo metteva in contatto diretto con il mondo degli archetipi e cioè con il vero modo di vedere la realtà reale, da cui quella virtuale dipende.

<http://www.skepsis.nl/croiset.html> .



Senza bisogno di scomodare i paragnosti, dovrei dire che la maggior parte dei nostri scienziati veri sono paragnosti, poiché essi provano questa “sensazione” quando stanno per scoprire qualcosa di nuovo. Poi si dirà che a portare alla scoperta, grande o piccola che sia, è stato lo studio, il lavoro sperimentale; non è vero! Si tratta di ben altro, in grado di mettere in contatto il proprio sé con l’Universo, si tratta di vivere la sensazione che “qualcosa” provoca dentro di noi. Se questo processo viene correttamente condotto, si capisce cos’ha provocato la “sensazione del”, cioè si sono messe le mani su di un pezzo di Universo.

L’utilizzo degli archetipi e la conoscenza dei simboli che da essi scaturiscono sono alla base della comprensione del tutto.

Cosa voglio dire?

Voglio dire che, se si conoscono gli archetipi, si conosce anche il tipo di simbolo che da essi scaturisce, così da interpretarne correttamente la matrice di partenza.

Se nell’analisi comportamentale qualcuno mi aggredisce verbalmente, io devo capire cos’ha fatto scattare l’aggressione verbale, perché così potrò comprendere cos’ha infastidito il mio interlocutore a livello inconscio, senza farmi abbindolare da una banale aggressione verbale che, a volte, appare del tutto immotivata e fuori luogo.

Per questo, a livello di Programmazione Neuro Linguistica (PNL), devo verificare come l’interlocutore che sta davanti a me si sia mosso, cercando di vedere quali movimenti ha fatto il suo corpo. I suoi movimenti sono immagini e lui è come una marionetta in mano ad un puparo che muove i fili. I fili sono mossi dall’inconscio e parzialmente controllati dal subconscio.

Devo riuscire a trasformare i suoi movimenti (disegni nello spazio) in simboli e capire quali archetipi abbiano dato vita a tali simboli.

Solo così saprò cosa l’interlocutore voleva realmente comunicarmi, indipendentemente da ciò che ha detto e saprò quello che nemmeno lui riesce a comprendere di se stesso.

Il simbolo grafico, il movimento, il suono od il colore che ci vengono comunicati devono dunque essere letti archetipicamente, ma come fare?









Molte culture tendono inconsciamente a simboleggiare gli archetipi attraverso le forme.

Questo processo, se da un lato è una banalizzazione del concetto di archetipo, dall’altro mostra che una relazione tra simbolo e forma esiste veramente e che la relazione tra archetipo e simbolo è talmente inconscia da superare qualsiasi barriera culturale.

Per fare un banale esempio la cultura Reiki considera gli archetipi della personalità in numero di dodici e li definisce attraverso precise forme (<http://www.reiki.it/Intensivo.php>).

- |              |              |                |                   |
|--------------|--------------|----------------|-------------------|
| 1. INNOCENTE | 2. ORFANO    | 3. GUERRIERO   | 4. ANGELO CUSTODE |
| 5. AMANTE    | 6. CERCATORE | 7. DISTRUTTORE | 8. CREATORE       |
| 9. SOVRANO   | 10. MAGO     | 11. SAGGIO     | 12. FOLLE         |

di cui sono a seguito riportate alcune elaborazioni grafiche:

	<p><b>Innocente</b></p>	
	<p><b>Orfano</b></p>	
	<p><b>Guerriero</b></p>	
	<p><b>Angelo Custode</b></p>	
	<p><b>Amante</b></p>	
	<p><b>Cercatore</b></p>	
	<p><b>Distruuttore</b></p>	
	<p><b>Creatore</b></p>	

Nel libro intitolato "RISVEGLIARE L'EROE DENTRO DI NOI - Dodici archetipi per trovare noi stessi" di Carol S. Pearson, Astrolabio editore, si dice che dentro di noi ci sono dodici immagini, le quali vengono attivate in vari momenti del nostro percorso psicologico ed a cui corrispondono modi di pensare, di vedere il mondo, di comportarsi. Comprendere questo significa afferrare limiti e possibilità dei propri modelli del mondo e della propria identità e capire meglio, nei rapporti interpersonali, davanti a chi ci troviamo.

Attraverso queste immagini la grafologa è in grado di analizzare le personalità umane fondamentali. Quali sono queste immagini?

Le solite: L'Innocente, l'Orfano, il Guerriero, l'Angelo Custode, il Cercatore, il Distruttore, l'Amante, il Creatore, il Sovrano, il Mago, il Saggio e il Folle.

Per un altro tipo di cultura (Scuola di Ascensione Globale), invece, le cose starebbero in modo differente (<http://digilander.libero.it/sdag.info/home.htm>).

*Esistono 18 Ologrammi/Archetipi che caratterizzano l'umanità nel suo complesso. Ogni persona incorpora in sé, a partire dal livello 3000, quel particolare ologramma che caratterizza in modo particolare la propria persona. Ogni ologramma è caratterizzato da una particolare caratteristica umana. In realtà ogni persona ha un ologramma particolare e tutti gli altri come ologrammi secondari in un ordine preciso. Durante l'ascensione si incorpora dapprima un ologramma e poi, una volta completata l'incorporazione del proprio ologramma principale, si incorporano pian piano anche gli altri ologrammi, in modo da diventare esseri umani sempre più perfetti e completi. Tali ologrammi permettono di incorporare in modo vero e puro le caratteristiche connesse ad essi, caratteristiche che in qualche modo ognuno di noi ha già in sé, ma che non sono espresse in modo completo e puro. Ecco i 18 Ologrammi/Archetipi e la rispettiva caratteristica principale. Nessuno, se non Dio e noi stessi, può sapere con certezza il nostro ologramma, sebbene tale ologramma sia facilmente riconoscibile dalle persone che ci conoscono bene. I numeri dati ai vari ologrammi sono puramente di comodità. Non vi è alcun ordine di importanza. Gli ologrammi in lilla sono connessi all'energia femminile, quelli in blu sono invece connessi all'energia maschile.*

## Tipologie

1. **INTELLETTUALE:** ama studiare ed imparare tante cose
2. **SOCIEVOLE:** ama conoscere molte persone
3. **FILOSOFO:** ama porsi interrogativi sulla realtà per comprenderla
4. **NATURALISTA:** ama stare in contatto con la natura
5. **PACIFICO:** ama avere una vita tranquilla
6. **UMANISTA:** ama avere rapporti umani profondi
7. **SINCERO:** ama dire la verità in ogni occasione
8. **SPONTANEO:** ama essere se stesso in ogni circostanza
9. **SPIRITOSO:** ama scherzare su ogni cosa
10. **SPORTIVO:** ama tenere in allenamento il proprio corpo
11. **PRUDENTE:** ama fidarsi solo di ciò che conosce bene
12. **INNOCUO:** ama non far male a nessuno
13. **GIUSTO:** ama che ognuno abbia ciò che merita
14. **SALUTISTA:** ama curare la propria salute fisica
15. **COMUNICATIVO:** ama parlare con la gente
16. **RICETTIVO:** ama ascoltare la gente
17. **RISERVATO:** ama mantenere una sua sfera privata
18. **GENEROSO:** ama condividere con altri ciò che ha in abbondanza

Questi tentativi di razionalizzare il mondo degli archetipi mostrano comunque come, in fondo, qualcosa di vero ci sia, ma che la razionalizzazione che ne viene fatta è ben lungi da quella tentata e formulata in questa sede.

## SIGNIFICATO ARCHETIPICO DELLE FAVOLE E DEI MITI

- Le favole sono racconti per bambini. **Sbagliato.**
- Le favole vengono capite bene dai bambini. **Vero.**
- Le favole hanno grande successo. **Sbagliato:** le favole che dicono qualcosa a tutti, a prescindere dalla cultura che hanno, hanno grande successo. **Vero,** anche perché delle altre favole non se ne sente assolutamente parlare.

È quindi lecito chiedersi perché alcune favole abbiano un successo mondiale al di là del tempo e dello spazio ed altre no. Ci si deve chiedere come mai alcuni film o libri hanno un successo strepitoso ed altri no.

Ritengo che, in generale, le storie destinate ad avere successo siano quelle che vengono riconosciute inconsciamente come ricche di archetipi in grado di fornire precise sensazioni all'anima delle persone. Le altre non dicono niente a nessuno e non vengono recepite, cioè riconosciute, inconsciamente.

Ecco alcuni esempi classici:

### **Pinocchio**

Pinocchio: favola meravigliosa e conosciuta in tutto il mondo. Cosa ne determina il successo? Non certo la storia in sé, che sicuramente vale abbastanza poco. Un pupazzo di legno che diviene umano: un semplice gioco per bambini che insegna a non dire bugie? Ma no!

Pinocchio, scritto da Collodi, tra parentesi grande massone ed esoterista, si rifà alla mitologia della ghiandola pineale, il famoso Terzo Occhio... da cui Pin-Occhio.

Ma nella fiaba la metafora prevarica anche chi la scrive ed ecco apparire i veri personaggi. Un burattino inanimato, il quale, attraverso una magia della buona Fantina, diviene essere umano.

I personaggi sono chiari: babbo Geppetto e la Fatina non sono, come dicono gli psicologi moderni, papà e mamma del bambino che cresce, ma ben altro: essi, infatti, rivestono i panni di Spirito ed Anima ed al pezzo di legno Pinocchio rimane la funzione di semplice contenitore, cioè del corpo. La storia racconta come l'essere umano torni a divenire se stesso quando Anima, Spirito, Mente e Corpo si riuniscono insieme: in quel preciso momento una creatura costruita da Geppetto (lo Spirito), incontra l'anima (la Fatina) e fa pace con la Mente (il Grillo parlante) e Pinocchio diviene umano; in quel momento l'uomo diventa divino. La divinità dell'uomo personificato da Pinocchio nasce dall'essere figlio di Spirito ed Anima, rappresentati con l'aspetto di uomo e donna, i due archetipi per antonomasia di maschile e femminile.

La mente ha la veste di un animale ed altro non potrebbe essere se non un Grillo.

La stessa figura del grillo è di grande interesse e rappresenta una mente schiacciata dalle necessità del corpo, dalla sopravvivenza quotidiana, dal cedimento alle tentazioni corporali, alla bella vita, al riposo.

Il burattino nella sua esistenza viene pilotato da altri, ma un essere umano vero non si fa pilotare da nessuno.

Pinocchio da uomo normale assurge alchemicamente a uomo eterno quando si rende conto di ciò che esiste e dei veri valori dell'Universo.

L'autore, sempre inconsciamente, non si rende conto di far recitare a Pinocchio il ruolo dell'umanità ed addirittura caratterizza il suo personaggio con colui al quale, quando dice

bugie, si allunga il naso. Anche questo per la Programmazione Neuro Linguistica è un invito a nozze, infatti il gesto di toccarsi il naso in un certo modo equivale, a livello inconscio, ad ammettere di dire una bugia. Collodi non sa nulla di PNL, ma dentro di sé legge i segnali che la sua anima gli invia e che il suo inconscio spinge verso l'alto, verso il subconscio e verso i sensi esterni. Nasce così un racconto che chi l'ha scritto non conosce a livello cosciente, ma riconosce a livello inconscio; così, del resto, faranno i lettori, i quali, nella storia di Pinocchio, leggeranno inconsapevolmente il linguaggio degli archetipi.

### **Frankenstein e King Kong**

Sono due storie identiche, seppure iconograficamente molto diverse. Come i crop circle hanno, a mio avviso, lo stesso significato anche se iconograficamente differenti, King Kong e Frankenstein rappresentano la stessa cosa. Il mostro?... Ma no, ovviamente, bensì qualcosa che è metaforicamente nascosto tra le pieghe del racconto. Qualcosa di cui nemmeno gli autori si sono resi conto mentre scrivevano.

Il vero Frankenstein non è un mostro, ma una specie di Golem costruito da uno scienziato pazzo. Frankenstein è buono, ma violento solo perché non ha subconscio ed è schizofrenico. Il mostro fa amicizia con una bambina, che rappresenta ancora una volta la parte femminile del Tutto, cioè l'anima. Il mostro non ha l'anima, ma è attratto dalla bambina, la quale è l'unica a poterlo aiutare a sopravvivere nel suo smarrimento.

Lo scienziato pazzo rappresenta l'essere umano senz'anima, che crea per potere egli stesso garantirsi la gloria della scienza mondiale e crea senza chiedersi mai se la sua creazione potrà essere felice o meno. La sua creatura non può avere futuro, anche perché è la stessa società che la rifiuta come diversa. Solo la bambina piange la morte di Frankenstein, perché l'anima vede in tutta questa storia un fallimento dell'umanità.

King Kong, invece, rappresenta qualcosa di nascosto al nostro pianeta, una specie di coscienza cattiva che ancora non era venuta fuori. Ma ad un certo punto esce dalla foresta e si manifesta come forza bruta. Anche qui la scimmia è l'archetipo della primitività umana. È buona, forte e sprovveduta, ma è attratta dalla bella ragazza, ancora una volta simbolo femminile animico.

La Bestia non vede in Anima una ragazza da "scopare"... e come sarebbe possibile? Ne vede, invece, l'aspetto animico e ne è attratto, ma soprattutto incuriosito. Questo aspetto di tutta la vicenda rappresenta archetipicamente la curiosità che il primitivo ha per l'evoluzione, dove l'evoluzione è tenuta simbolicamente nel palmo della mano sinistra, quella che dipende dal lobo destro del cervello.

La ragazza non ha paura del bestione. E come potrebbe Anima avere paura di qualcosa? Nelle ultime versioni di questo film, Anima ha sempre i capelli nel vento, (l'aria è archetipo dell'anima). L'anima è interessata a King Kong come lo era a Frankenstein: un corpo dove entrare, mediante il quale agire per migliorare anche se stessa, se ciò fosse possibile.

Ma l'uomo senz'anima non comprende, tende a distruggere il diverso e vuole richiamare a sé l'anima, che invece non sembra avere cura di sé e perde tempo nelle grinfie di quel mostro che mostro non è affatto.

Il potere delle armi e dell'ignoranza contro il desiderio di Anima e lo stupore della Bestia.

### **Beep-beep e Will-Coyote**

I cartoni animati, soprattutto quelli di successo, non sfuggono all'influenza degli archetipi, anzi, siccome nel modo del fantastico tutto è possibile, in quel mondo ciò che normalmente è del lobo destro, cioè la magia dell'Universo, ha inconsciamente grande risalto ed è possibile intravedere molto enfatizzate quelle manifestazioni dell'anima che in

questo mondo virtuale vengono di solito completamente cassate dagli ipocriti e dagli scienziati.

Il Coyote insegue un volatile che sembra prendersi in qualche modo gioco di lui e vuole assolutamente prenderlo. Ma perché? Per mangiarlo? Ma no, ovviamente! Non si è mai visto un coyote che mangi quello strano uccello forse neppure commestibile.

Il significato simbolico della vicenda è completamente diverso: il Coyote vuole prendere l'uccello perché esso rappresenta qualcosa da conquistare, da AVERE. In queste condizioni, se per caso una volta riuscisse a prenderlo, ne rimarrebbe deluso, perché non saprebbe cosa farsene, o meglio, non si ricorderebbe più perché da tanti anni gli stia correndo dietro.

Il coyote è la rappresentazione dell'umanità che si basa sul possesso e non sull'essere.

Il volatile rappresenta la parte animica dell'umanità. Il simbolismo è chiaro. Fino a che il coyote vuole prendere qualcosa, non ci riuscirà: ci riuscirà solo quando vorrà essere quella cosa. Il volatile viene rappresentato, infatti, come tale perché Anima vola nell'aria (simbolo archetipico di Anima stessa) mentre il coyote è ancorato a terra ed a nulla valgono suoi sforzi per spiccare il volo, soprattutto quelli in cui impiega tecnologia, a dimostrare che la tecnologia rappresenta la morte dell'umanità.

Nei rari casi in cui il coyote si dimentica delle leggi della fisica, cioè si dimentica di essere immerso in una realtà virtuale, riesce ad imitare Anima. In altre parole può camminare nell'aria, ma cadrà appena se ne ricorderà: il simbolismo contenuto in quest'immagine è chiarissimo. Lo spettatore di film deve chiedersi come mai, quando vede i suddetti cartoni animati o "King Kong", oppure la prima versione di "Frankenstein" faccia, dentro di sé, il tifo per il più debole, cioè per il mostro o per il coyote. Per rispondere ci si deve chiedere cosa si prova quando il coyote, per l'ennesima volta, non raggiunge il suo obiettivo: la delusione si sente dentro.

Come? Si prova una delusione guardando un cartone animato? È follia!

No non è affatto follia: chi ha l'anima inconsciamente comprende il significato simbolico delle scene che sta guardando e la sua anima reagisce emettendo archetipi. L'archetipo si manifesta con la "sensazione del", la quale sfocia sempre nel sentire le cose emotivamente. Dopo un attimo chi guarda il cartone animato si chiede cosa stia accadendo e decide rapidamente che si tratta di una stupidaggine, poi passa oltre: il lobo sinistro ha ripreso il governo del burattino Pinocchio!

### **E.T torna a casa**

Film di fantascienza ne abbiamo visti tanti, ma alcuni colpiscono l'immaginazione (?) più di altri: sembrano aprire dentro di noi un varco nel quale finalmente il subconscio sta un po' zitto e lascia parlare l'inconscio. E.T. è uno di questi. E.T., ancora una volta, ha un rapporto preferenziale con un bambino e non con un adulto, comunque mai con un adulto maschio, il quale, invece, nel film lo perseguita e lo vuole catturare. Nel film è la madre del bambino a fare da tramite tra lui e l'alieno. L'alieno non rappresenta assolutamente un alieno come la gente comune può immaginarsi, ma è molto di più: E. T. siamo noi! Noi che vogliamo tornare a casa!

E.T. rappresenta la nostra vera essenza, la nostra anima, ma anche il resto di noi. Il film dice che c'è speranza e suscita la sensazione di nostalgia. Questa è la sensazione che Anima riconosce per vera: *"Adesso qui basta! Vado da un'altra parte!"*. E.T. rappresenta il senza-nome, come Anima, fa parte di un non meglio identificato gruppo di alieni, come Anima, è venuto qui per scoprire e fare esperienza, come Anima, e come Anima è cercato dai militari, cioè da chi vuole avere e non essere. Le biciclette dei bambini volano come in una favola, perché è la forza del lobo destro del cervello, è la forza di Anima che supera le leggi della fisica. Anche qui tutte le tecnologie del mondo non possono raggiungere Anima. E.T. saluta il bimbo, ma gli dice, in modo archetipico:

*“Ci ritroveremo.”* Ovvero: *“Quando sarai più grande e capirai, staremo sempre insieme; ancora questa unione permanente non è possibile, l’uomo deve maturare, poi un giorno forse...”*

E.T. con il dito indica in alto, figurazione simbolica del buono, come è stato sottolineato in precedenza. E.T. non viene abbandonato dal suo gruppo, e come sarebbe possibile che una parte di Anima fosse abbandonata dal resto di se stessa?

E.T. appare goffo, sapiente, ma incapace di voler male ad altri. E.T. si esprime con il suo corpaccione impacciato, ma soprattutto con gli occhi, che non a caso sono azzurri.

Ad Anima, infatti, il corpo non importa, ma lo sguardo, archetipicamente parlando, è il suo specchio.

La favola fa vivere simbolicamente i bisogni dell’anima: dove ci riesce ha successo, perché viene riconosciuta da Anima stessa.

In questo senso tutte le nostre leggende sono grandi allegorie di miti dietro le quali ci sono le storie dell’Anima ed è con questo approccio che vanno lette ed interpretate.

Favole dunque, non storie per bambini, bensì messaggi per l’Anima bambina che è in noi.

### **Lo specchio nel racconto**

Archetipicamente l’immagine allo specchio possiede un potente simbolismo.

Alcune popolazioni non vogliono farsi fare fotografie, perché dicono che nell’immagine della foto appena scattata rimane intrappolata la loro anima. E che dire, poi, della storia del diavolo che vuole rubare l’anima, proprio perché non la possiede ed appare privo della sua immagine allo specchio? Ancora una volta, nei racconti popolari e nelle leggende, si fa prepotentemente avanti l’archetipo che produce un simbolismo facilmente interpretabile.

Nel vecchio e ben noto film *“Il Ritratto di Dorian Gray”*, il personaggio principale fa un patto con il diavolo, il quale, alla fine dei giochi, vorrà, come sempre, l’anima di Dorian in cambio della sua immortalità fisica. Ma la storia punisce Dorian, dimostrando ulteriormente che l’anima ed il corpo devono stare assieme in un processo di reciproca conoscenza, perché assolutamente necessari l’uno all’altra.

Il mitico Narciso, per specchiarsi nelle acque di un lago, cade ed affoga.

Specchiarsi rappresenta simbolicamente guardarsi nella mente (il cui simbolo archetipico è rappresentato dall’acqua). Tentare di tuffarsi dentro la propria mente per cercare il corpo provoca la morte di Narciso, perché è l’anima che va cercata come sede dell’immortalità e non altro. Cercare altro vuol dire non trovare Anima e dunque perire per sempre.

Un altro personaggio che cade nello specchio è Alice in *“Alice nel paese delle meraviglie”*. Cadere nello specchio vuol dire gettarsi nel proprio inconscio, diventare schizofrenici, per vedere la realtà reale. Alice, al di là dello specchio, non vede il mondo in modo distorto come lo si vedrebbe standone al di qua.

Il vero Universo si vede bene solo dall’altra parte dello specchio, cioè solo l’anima sa vedere bene, mentre di qua la visione è legata ai modelli mentali costruiti dal subconscio.

Di qua si vede la realtà virtuale, ma, dalla parte dello specchio dove si è gettata Alice, le leggi della fisica non valgono più: non ci sono leggi, perché la Realtà Reale non ha bisogno di leggi e non può essere descritta. Lì, nel regno della coscienza pura, si costruiscono le leggi per il “di qua”.

Che dire, poi, della Strega Cattiva che si guarda nello specchio per sapere chi è la più bella? Al di là dello specchio c’è una voce che, se vogliamo, equivale al grillo parlante di Pinocchio e rappresenta la Mente, quale mediatore tra i lobi sinistro e destro del cervello, tra subconscio ed inconscio e tra reale e virtuale: essa dice alla Strega Cattiva che la più bella non è lei, bensì Biancaneve.

Ma chi sono la Strega Cattiva e Biancaneve?

Alcuni psicologi vedono nella Strega Cattiva la madre di una ragazza adolescente che vuole impedire alla ragazza stessa (Biancaneve) di crescere.

Pur consentendo anche questa interpretazione, le cose, in realtà, sono decisamente più semplici. Biancaneve e la Regina sono lo stesso personaggio, come lo sono madre e figlia: queste ultime sono traslate nel tempo, mentre le prime sono traslate nella realtà.

La parte cattiva è l'essere che guarda alla corporalità, all'esteriorità, alla realtà virtuale costituita di Spazio, Tempo ed Energia.

Ma Biancaneve è l'incarnazione di Anima, così come si presenta solitamente: ingenua, candida, senza capacità apparenti di interferire con l'Universo che la circonda.

Nel paradiso terrestre la mela colta dall'albero del bene e del male, sulla quale è basato il biblico inganno, altro non è che un frutto simbolico, come gli psicologi moderni tendono a dimostrare. Quel frutto, infatti, è stato mangiato dall'umana progenie ed, una volta ingerito, concede, a chi se n'è nutrito, la coscienza della virtualità (il bene ed il male) e rende virtuale, cioè mortale, l'uomo stesso, quindi è un veleno.

Anche Biancaneve se ne nutre con l'inganno, non quello del mitico serpente ma quello di una strega, ed occorre l'idea dell'inganno per mandare avanti tutta la storia. L'uomo viene ingannato ad un certo punto del suo sviluppo.

Chi è l'autore dell'inganno? Egli stesso: non dimentichiamo che anche la Strega Cattiva altri non è che la parte virtuale di Biancaneve, la parte mortale di lei. Biancaneve non muore, ma rimane come sospesa in una specie di letargo.

Ci si può chiedere perché non muoia, perché la Strega Cattiva non la elimini definitivamente. Ma perché Biancaneve è Anima e l'anima, è immortale! La si può solamente chiudere, bloccare da qualche parte mentre il resto dell'Universo fa gli affari suoi, ma non la si può eliminare.

Chi salva Anima-Biancaneve? Il principe, che non è azzurro a caso. Il colore azzurro simboleggia la meditazione, il pensiero, l'alto, il positivo. La parte maschile dell'umanità, e cioè lo Spirito, il quale, nelle vesti di Principe Azzurro, bacia Anima e le ridona il "soffio vitale" (l'archetipo del soffio vitale, del vento, è il simbolo dell'anima stessa, come l'acqua è il simbolo della mente, il fuoco rappresenta lo spirito e la terra è il corpo).

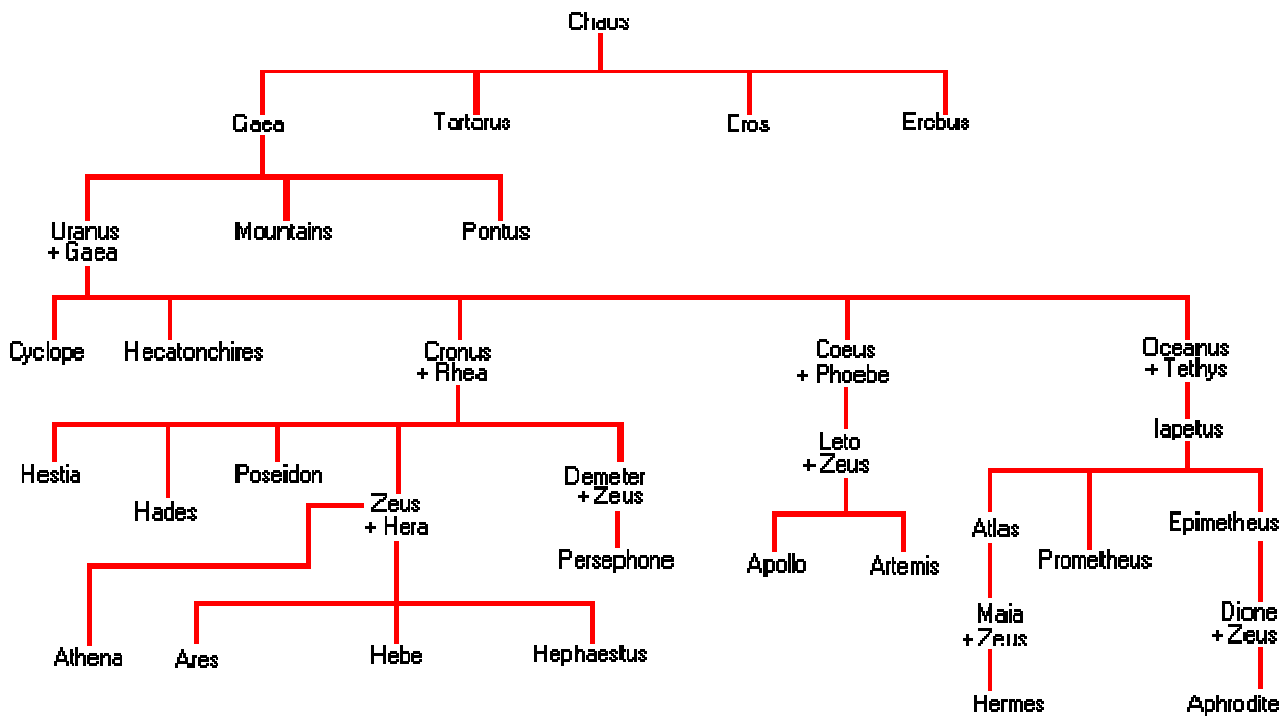
I sette nani simboleggiano l'umanità (numero simbolico che indica la totalità, il tutto: sette sono le note, sette i vizi capitali, sette i colori dell'arcobaleno, sette i livelli energetici degli elettroni, eccetera). Sono nani non perché lo siano davvero fisicamente, ma perché, di fronte ad Anima, appaiono come nani, con tutti i loro vizi, difetti, imperfezioni.

### **Da Babilonia agli USA sul filo degli stessi archetipi**

Ho scelto questi esempi perché parlano di Anima e quando di Anima si parla, il successo del simbolismo è garantito. Molti altri fumetti, storie e racconti di successo commerciale nascondono una struttura archetipica.

La storia del dio egizio Ra, per esempio, è talmente intrigante da essere ripresa e, seppur modificata, adattata ad altre culture. Ra è il Dio Sole, che viene adorato dalle dodici costellazioni (caratterizzato dall'appartenenza ad una seconda generazione divina: è infatti probabilmente generato da Atum, dio autocreatosi).

I Greci trassero da questa storia la saga del monte Olimpo, con Zeus (figlio di Kronos) ed i suoi Dei minori.



Il Cristianesimo ha Gesù (figlio di Geova) e dodici apostoli, ma in realtà la sua storia nasce forse in Mesopotamia, ai tempi di Babilonia. Il racconto è stato adattato alle esigenze politiche e religiose di chi, allora, deteneva il potere, però dietro il resoconto puro e semplice esistono alcuni aspetti interessanti di una storia che di vero non ha nulla sul piano della virtualità (realtà mutabile), ma ha molto da dirci sul piano del simbolismo archetipico. L'adattamento è una peculiarità delle società attuali, che si impossessano di miti altrui per farli propri. Così, ad esempio, la cultura americana si è impossessata del mito del Dio Ra facendo recitare la parte di Ra stesso, o meglio di un Gesù tecnologico, a Nembo Kid, vecchio eroe dei fumetti meglio conosciuto con l'appellativo di Superman (superuomo, appunto). Superman, come Gesù, ha un padre che sta nei cieli, come Gesù è accolto in casa da un anziano padre terrestre e da una madre anch'essa anziana, che non può più partorire (come S. Anna, nonna di Gesù). Viene accompagnato sulla Terra dalla "stella cadente". Come Gesù fa cose strabilianti. Come Gesù ha un nascondiglio, un eremo in cui si isola dal mondo. Come Gesù è tentato dal male, come Gesù muore e resuscita, come Gesù alla fine sale in cielo e forse un giorno ritornerà. Come Gesù vive una relazione, "platonica", forse, con una Maria Maddalena che nel fumetto diviene sua collega di lavoro. Come Gesù tenta di salvare l'Umanità dal Male. Come Gesù, al posto del simbolismo del Santo Graal, ha la lettera esse, simbolo archetipico del serpente della Kundalini, presente nel caduceo del dio Thoth, albero della vita eterna e dunque DNA, diremmo oggi noi.

Nel leggere il fumetto, il lettore sprovveduto, di solito un ragazzo in età scolare, apprende subliminalmente una cosa sola. Che Gesù è Americano e soprattutto che Jor-El, (Ra per gli Egizi), padre di Superman, la figura rappresentante il Dio dei Cristiani, ha deciso di far nascere, o meglio rinascere, suo figlio negli Stati Uniti d'America. Il messaggio subliminale è dunque il seguente: gli Americani sono il vero popolo eletto! Sicuramente chi ha costruito il personaggio di Superman non si è reso conto di ciò, ma il suo inconscio non ha fatto altro che tirar fuori una storia di tanti millenni fa; la propaganda politica ha fatto il resto. Ora non resta che recuperare il vero significato simbolico di questo personaggio e buttare via tutto l'inutile ciarpame.

Se è vero tutto quello che ho detto finora, la ricerca degli aspetti comuni alle varie storie porta concludere che tutte sono, in realtà, sempre la stessa.

Torniamo alla storia di Gesù: egli è un Dio di seconda generazione, che ha un Padre più potente di lui, in quanto Dio generatore autocreatosi.

Questo aspetto simbolico può certo rappresentare, junghianamente parlando, il giovane che toglie il potere all'anziano, la nuova idea che vince la vecchia, ma ha anche un altro significato che non possiamo certo trascurare: la differenza che esiste tra la figura del Dio autocreatosi e quella del creatore da esso creato.

Il Creatore, poi, si circonda di altri creatori anch'essi creati dal Dio autocreatosi. Si tratta proprio di due livelli ben diversificati, che solo un certo sincretismo, più politico che storico, ha tentato di riunificare. Così Jahvè e Cristo si uniscono nello stesso essere nel mistero (?) della Santissima Trinità, così Ra diviene l'identificazione di Atum con il nome di Atum-Ra, ma si tratta di due simboli differenti.

Gli stessi due simboli si trovano anche nelle ipnosi regressive condotte sugli addotti, quando, in quello stato modificato di coscienza, l'anima racconta di Dio e del Creatore identificando due ruoli ben differenti: i creatori sarebbero alieni e Dio sarebbe la nostra Coscienza. La storia è sempre la stessa: gli antichi miti parlano dei nostri sogni e delle nostre visioni attuali perché il materiale archetipico di partenza è lo stesso. Poco importa se la storia deriva da un'antica leggenda o se è stata sognata questa notte. In entrambi i casi è stata suggerita dall'inconscio, il quale, attraverso il lavoro del lobo destro del cervello, è in grado di "annusare" la Realtà Reale ed immutabile che si manifesta attraverso la Realtà Virtuale, la quale viene dalla prima modificata in continuazione mediante gli archetipi.

## **Il numero 12**

Questo numero lo troviamo dappertutto, come se, in effetti, il nostro inconscio ne fosse alla ricerca, o meglio, fosse alla ricerca di un suo significato perduto. In termini archetipici ed inconsci direi che l'essere umano sa che il dodici è legato a qualcosa di importante, che rappresenta archetipicamente l'Universo e dentro di sé ne cerca il significato.

**a. Le Dodici Costellazioni dello Zodiaco (I Dodici Mahadeva o Arcangeli)**

**b. I Dodici Pianeti Sacri**

**c. Le Dodici Lune del Pianeta Giove**

**d. Le Dodici Tribù di Israele**

**e. Le Dodici Porte della Città Celeste (Shamballa)**

**f. Le Dodici Fatiche di Ercole (personificazione dell'Iniziato)**

**g. I Dodici Apostoli (I Dodici Angeli Planetari)**

**h. I Dodici Petali Sacri del Cuore (Chakra)**

**i. I Dodici Mesi dell'Anno**

oppure, su Internet, consultare: <http://www.vajra.it/gocce/12.htm#indice>

[Dodici anelli della catena di originazione dipendente](#)

[Dodici cose indispensabili](#)

[Dodici cadute relative all'etica di aiutare gli altri](#)

[Dodici sorgenti](#)

[Dodici azioni del Buddha](#)

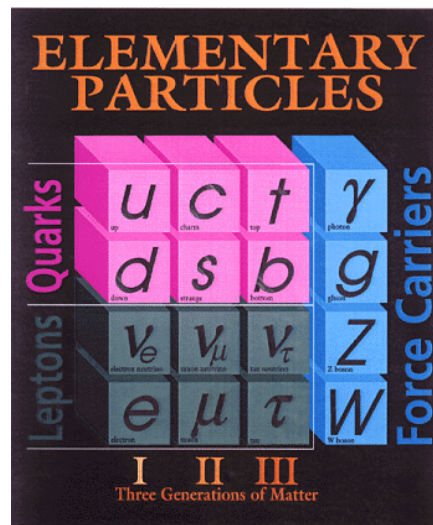
[Dodici categorie delle Scritture](#)

[Dodici appellativi del nirvana](#)

[Dodici qualità di un Bodhisattva al primo livello](#)

[Dodici legami](#)

Ma non basta! Il numero dodici governa l'Universo fisico con le dodici particelle fondamentali della fisica: sei Quark e sei Leptoni, più un collante composto da quattro "trasportatori" delle informazioni relative alle forze.



E che dire delle dodici leggi che regolano il mondo del dualismo Yin e Yang?

1. L'infinito Uno comprende in sé Yin e Yang.
2. Yin e Yang esprimono in modo antagonista e complementare l'infinita forza dell'Uno.
3. Yin manifesta la forza centrifuga; Yang manifesta la forza centripeta. Yin e Yang, combinate in infinite proporzioni variabili, producono l'energia e tutti i fenomeni.
4. Yin attrae Yang e Yang attrae Yin.
5. Yin respinge Yin e Yang respinge Yang.
6. La forza di attrazione è proporzionale alla differenza tra le componenti Yin e Yang. La forza di repulsione è inversamente proporzionale alla differenza tra le componenti Yin e Yang.
7. Tutti i fenomeni sono effimeri, perché le forze Yin o Yang che li costituiscono mutano costantemente; Yin e Yang, infatti, sono in continuo divenire e, comunque, tendono a trasformarsi nel loro opposto.
8. Niente è solamente Yin o solamente Yang. Ogni cosa è composta dall'insieme di queste forze, il cui equilibrio dinamico è in continuo mutamento.
9. Non esiste nulla che sia neutro. In qualsiasi realtà esiste sempre un predominio di Yin o di Yang.
10. Il grande Yin attrae il piccolo Yin. Il grande Yang attrae il piccolo Yang.
11. Lo Yin estremo produce Yang. Lo Yang estremo produce Yin.
12. Tutti gli oggetti e le forme fisiche sono Yang al centro e Yin alla superficie.

### SENSAZIONE, EMOZIONE O SENTIMENTO?

Quello che noi vediamo e sentiamo dentro di noi sono i simboli, che tentiamo di riconoscere attraverso il nostro inconscio ed il suo livello di consapevolezza. Chi ha molta consapevolezza è in grado di leggere in tutte le direzioni virtuali dell'Universo, ma chi ne ha poca non riesce a leggere che pochi e piccoli frammenti della Realtà Virtuale e si deve accontentare di una visione parziale dell'Universo stesso.

Ora, dopo aver fornito alcuni esempi di reinterpretazione simbolica della virtualità, che ci permette di andare a ritroso fino a scovare la Realtà nascosta dall'apparenza, dobbiamo

fare un altro un passo indietro. Sappiamo come riconoscere un simbolo, ma come si fa ad arrivare all'archetipo che sta dietro di esso?

L'Archetipo è qualcosa di invisibile in questo Universo: non si manifesta, ma in qualche modo fa manifestare l'Universo stesso. Non possiamo vedere l'Archetipo, ma possiamo percepirne le manifestazioni e più vicini andiamo ad esso, più siamo in grado di intravederne l'essenza.

Prima del simbolo, infatti, c'è qualcosa che lo forma ed è la stessa cosa che ci permette di interpretarlo. Se andiamo avanti nella scala gerarchica vediamo che prima dell'immagine c'è il colore. Il colore è lo strumento che ci permette di identificare un'immagine, è la prima cosa che percepiamo, poi dopo cercheremo di capire la "forma" del disegno. Così anche il suono crea il fonema. La prima cosa che il nostro cervello fa è tentare di comprendere il suono e poi tenta di dare un significato fonemico al suono percepito. Così prima del simbolo esiste il suo "formatore" ed attraverso questo "formatore" siamo in grado di interpretare il simbolo stesso. Questo "formatore" è la cosiddetta "Sensazione del".

La *Sensazione del* non si sente con i cinque comuni sensi, bensì con qualcosa di non meglio identificabile, che comunque è in noi ed è evidentemente in grado di percepirla.

Per semplicità chiamerò la "Sensazione del" con un termine meno vago: Emozione.

Cos'è l'emozione? È quella cosa che ti dà, appunto, una strana sensazione: la "Sensazione del". Davanti ad un tramonto? Quando ti hanno abbandonato? Quando ti hanno ritrovato? Quando ti hanno riconosciuto? Quando ti hanno rifiutato? Quando ti hanno eletto? Quando ti hanno dimenticato? Calma: sono solo alcuni esempi. Chi legge tende a personalizzare la sua situazione fino a questo punto? Beh, vuol dire che un archetipo si è mosso dentro di lui.

La "Sensazione del" non può essere raccontata, ma va provata, vissuta e riconosciuta come tale. Essa è l'emozione e l'emozione è legata alla presenza di coscienza; chi è Anima è anche emozione, ma chi non possiede l'anima è immune all'emotività.

Affrontiamo subito il problema della differenza tra emozione e sentimento: si tratta di due cose completamente differenti.

Il sentimento è uno stato dello Spirito, mentre l'emozione è uno stato dell'anima. Se siamo arrabbiati, spaventati, contenti, infastiditi, stiamo vivendo una reazione ad una condizione dello Spirito, il quale, attraverso la Mente, la manifesta come sentimento. Quando, invece, Anima trasmette il suo stato alla Mente, l'effetto è l'emozione.

L'emozione appare all'improvviso e non sembra avere razionalmente niente a che fare con tutto il resto, infatti ha matrice inconscia: è ciò che fa piangere senza un valido motivo. È la nostra razionalità a scovare un motivo, che non esiste a meno di non considerare il pianto come una reazione del corpo ad una particolare sollecitazione.

La scienza oggi dice che non si sa perché si piange. Gli animali, infatti, non piangono. Perché si piange? Nessuno lo sa. Invece, se si ritiene che il pianto sia una reazione corporale ad un manifestarsi dell'anima attraverso gli archetipi, si capisce come la scienza sia del tutto impotente a dare una razionale spiegazione al fenomeno. La spiegazione, infatti, sta al livello della Coscienza ed a livello animico non esiste nessuna spiegazione razionale di alcunché. La Realtà Reale della coscienza dell'anima non ha bisogno di spiegazioni e di algoritmi che la descrivano. Ancora una volta la scienza si arena di fronte all'anima e non sa cosa dire. Basterebbe ammettere che, oltre agli assi dello Spazio, del Tempo e dell'Energia, esistesse anche l'asse della Coscienza e tutto troverebbe la propria collocazione. Ma avere Coscienza significherebbe dovere anche ammettere di avere responsabilità. La scienza demanda le responsabilità alle leggi della fisica, così come la religione le affida ai dogmi della chiesa.

Solo chi è veramente Anima sa che di scienza e fede non ci si può fidare.

La confusione nel distinguere emozione da sentimento è provocata dal fatto che spesso ambedue si manifestano contemporaneamente. Piango e batto un pugno sul tavolo

perché mi hanno licenziato dal lavoro? Il pugno sul tavolo manifesta un sentimento di odio e di autoaffermazione contro chi mi ha tolto qualcosa di mio. Anima, invece, piange perché si indigna per la sofferenza del vivere.

Sono convinto che il pianto, reazione corporea assolutamente sconosciuta dai vari Piero Angela della situazione, sia provocato da una reazione dell'anima, mentre il pugno sul tavolo sia dovuto ad una reazione dello Spirito, pertanto lo Spirito manifesterebbe attraverso la Mente le sue reazioni con il sentimento, mentre Anima le manifesterebbe con le emozioni. Imparare a discernere le due manifestazioni vuol dire imparare a capire cosa dice Anima e cosa dice Spirito, ma anche chi ha l'anima e chi no.

In altre parole è chiaro che, se quel che dico fosse vero, ci troveremo di fronte a due tipi di umanità, dei quali uno con l'anima e la capacità di discernere superiore all'altro, che non ha l'anima (o non è Anima, come sarebbe più corretto dire - n.d.a.)

In realtà dunque chi ha l'anima, o meglio, chi è Anima, se vuole può capire: gli altri, anche se vogliono, non potranno mai capire. Ne risulta che chi capisce è veramente isolato dagli altri, perché appartiene ad uno sparuto gruppo di soggetti con l'anima e per di più evoluta. È come dire, archetipicamente o meglio simbolicamente, che in tutti esiste Dio (la Coscienza), ma in molti non sa di esserci.

### ESERCIZI CON LA TABELLA

Ritorniamo dunque alla tabella iniziale degli archetipi:

<b>0</b> ·	Stare fermo (Essere invisibile)	<b>11</b> <>	Stringersi (Chiudersi in sé)
<b>1</b> ←	Andare indietro (nel tempo)	<b>12</b> ●	Ritirarsi (Immobilizzarsi)
<b>2</b> →	Andare avanti (nel tempo)	<b>13</b> ▲	Dilatarsi (Occupare gli spazi)
<b>3</b> ↑	Andare in alto (verso il positivo)	<b>14</b> ▲	Raccogliersi (Diminuire gli spazi)
<b>4</b> ↓	Andare in basso (verso il negativo)	<b>15</b> Λ	Spostarsi di lato in avanti (Evitare)
<b>5</b> •	Fare un passo indietro (Nascondersi)	<b>16</b> /	Spostarsi di lato indietro (Ritirarsi)
<b>6</b> °	Fare un passo avanti (Mostrarsi)	<b>17</b>	Oscillare (tra alti e bassi)
<b>7</b> ↓↑	Allungarsi (Prevalere)	<b>18</b> —	Oscillare (tra prima e dopo)
<b>8</b> ↔	Allargarsi (Invadere)	<b>19</b> ~	Oscillare (tra il vero ed il falso)
<b>9</b> ⊙	Sporgersi (in avanti ed indietro)	<b>20</b> *	Implodere (Morire)
<b>10</b> ↓↑	Accorciarsi (Rimpicciolire)	<b>21</b> ☀	Esplosione (Nascere)

In realtà questa, come del resto abbiamo già visto, è una delle tante tabelle esistenti di questo tipo, nella quale ad un segno (o disegno), che è più che altro un simbolo, viene correlato un movimento. Quel movimento viene però facilmente associato ad un modo di "sentire dentro di sé".

Facciamo un esempio. Se andare in una direzione è esprimibile anche con una freccia, andare in avanti potrebbe significare anche progredire dalla situazione attuale verso il futuro, così cioè andare indietro potrebbe significare il ritorno verso una situazione, e non verso un luogo. Si potrebbero così affiancare, a quella del movimento, simbologie decisamente più archetipiche di "sensazioni" provate intimamente.

Bisogna subito sottolineare che questa tabella non è quella degli archetipi assoluti, cioè quella relativa alle azioni di rotazione, traslazione, inversione e scalatura a cui si è fatto riferimento in precedenza, le quali coinvolgerebbero anche azioni nel dominio Spazio-Tempo-Energia che il nostro cervello faticerebbe ad immaginare. Questa tabella si limita a rendere palpabili le azioni che avvengono solamente nelle tre dimensioni dello Spazio: altezza, larghezza e lunghezza. Pertanto alcuni riferimenti al tempo non sono reali e rappresentano il manifestarsi di sensazioni legate al Tempo mentre ci si sposta nello Spazio. Questo accade perché, mentre ci spostiamo nello Spazio, di solito non ci accorgiamo di spostarci anche nel Tempo. Infatti, da un punto di vista simbolico, quando

guardiamo verso sinistra (se non siamo mancini) abbiamo la sensazione di guardare indietro nel tempo e, quando guardiamo verso destra, volgiamo simbolicamente lo sguardo al futuro.

Così spostarsi in avanti avrebbe, in senso metaforico, anche il significato di allontanarsi o di sporgersi per raggiungere un obiettivo. Nell'idea di raggiungere un obiettivo sono comprese sia la componente spaziale sia quella temporale, alla quale non possiamo comunque sfuggire. In altre parole una rappresentazione archetipica delle sole azioni spaziali appare tecnicamente impossibile, ma è per questo che, attraverso il movimento nello Spazio, siamo in grado di percepire sensazioni legate al Tempo.

Il primo simbolo rappresenta lo stato di quiete, lo stare fermi; sei simboli rappresentano la traslazione, sia in un senso che nell'altro, in una sola direzione su ciascuno dei tre assi spaziali. Tre simboli rappresentano la dilatazione e tre la contrazione secondo ciascuno dei tre assi. Un simbolo rappresenta l'espansione su due assi e la contemporanea contrazione secondo il terzo ed un altro simbolo la contrazione secondo due assi e la contemporanea espansione secondo il terzo. Un simbolo rappresenta la contrazione ed un altro la dilatazione contemporanea su tutti e tre gli assi. Tre simboli rappresentano lo spostamento contemporaneo lungo due assi ortogonali, ma con movimenti sfasati nel tempo: si tratta dell'operatore "rotazione su di un piano". Gli ultimi due simboli rappresentano, nei due versi, l'operatore "scalatura in tre dimensioni".

Non esistono altre possibilità e qualsiasi altra azione viene rappresentata dalla somma di più simboli. Per esempio la rotazione nelle tre dimensioni è semplicemente la somma di tre oscillazioni lungo i tre assi perpendicolari che definiscono lo Spazio cartesiano.

Si nota subito che, anche in questo sottoinsieme rappresentato dal solo Spazio, esistono ventidue azioni-base di cui la prima, lo stato di quiete, rappresenta l'archetipo degli archetipi, come sempre del resto. Infatti lo stato di quiete significa, da un lato, "essere, ma non apparire" e dall'altro rappresenta la somma algebrica di tutte le altre azioni possibili. Ho rappresentato questo archetipico senso dell'azione (non l'azione in sé) con un puntino. L'espandersi in tutte e tre le direzioni dello spazio rappresenta il manifestarsi in tutti i corpi dell'Universo, il divenire visibili, anche il nascere (ultimo disegno archetipico della tabella). Gli altri simboli rappresentano tutte le possibilità di azione, sia in una sia in due sia in tre dimensioni, ma solamente spaziali.

### **OPERAZIONI CON I SIMBOLI (OPERAZIONI SIMBOLICHE)**

Il simbolo è utilizzabile come linguaggio e, come tale, fornisce da un lato il risultato geometrico dell'operazione, ma dall'altro è in grado di restituire il risultato emotivo dell'operazione stessa. In altre parole attraverso il simbolo si opera sull'emotività dell'interlocutore e quindi lo si fa risalire all'archetipo originario del simbolo stesso, in una sorta di processo inverso.

Facciamo un esempio:

Gli archetipi hanno un solo modo di interazione: si sommano, quindi si sommano anche i simboli che li rappresentano. Esaminiamo questa espressione:

$$\rightarrow + | = \}$$

andare avanti nel tempo ed oscillare tra alti e bassi equivale ad oscillare nello Spazio-Tempo. Si noterà che il simbolo utilizzato per descrivere l'operazione ha dei requisiti grafici che ricordano qualcosa di ambedue i simboli precursori.

Inoltre l'espressione "oscillare nello Spazio-Tempo" produce, nell'interlocutore, una sensazione che dovrebbe essere molto vicina alla sensazione archetipica di "navigare sulle onde", o meglio, farsi portare dagli eventi.

Ma cosa si sta facendo? Si sta costruendo un nuovo linguaggio del quale possiamo studiare le regole intrinseche, così come è stato fatto per tutti gli altri linguaggi. Questo linguaggio, però, possiede una caratteristica particolare: è matematico, cioè decisamente simbolico, ma è anche in qualche modo esprimibile mediante sensazioni.

Le sensazioni sono legate al simbolo ed interpretabili per suo tramite molto meglio che con un fonema. Quando ascoltiamo una vibrazione musicale, essa ci richiama alla mente un simbolo che, a livello inconscio, altera il nostro stato dell'anima (se così si può dire n.d.a.). Ma se questo processo è basato sul colore, o meglio, sul simbolo stesso, allora la "sensazione del" è ancora più forte e riconoscibile. In breve, se l'archetipo produce una sensazione e di conseguenza un simbolo, quest'ultimo può essere riconosciuto come sensazione ed evocare l'archetipo corrispondente.

Tutti capiranno allo stesso modo l'emozione e di conseguenza questo linguaggio archetipico sarà da un lato perfetto e dall'altro assolutamente non evoluto. Questo non è affatto un controsenso, bensì una conseguenza della Realtà Reale. Essendo gli archetipi manifestazioni della Coscienza, essi rappresentano qualcosa che da sempre è e sarà uguale, senza mutare mai. Dunque il linguaggio primordiale appare il migliore, mentre i linguaggi che subiscono cambiamento (specializzazione) sono frutto della variabilità della Realtà Virtuale e quindi fallaci.

## **Il numero 7**

Ma esaminiamo ancora meglio la struttura interna dell'archetipo. Esso è creato all'origine dalla Coscienza, cioè da ciò che viene identificato con il termine "Demiurgo" o, più semplicemente, Dio. La Coscienza emette l'atto di volontà e crea l'archetipo: la domanda a questo punto è:

*"L'archetipo è frutto passivo di una volontà attiva o contiene esso stesso la volontà attiva, divenendo dunque una estensione attiva del Demiurgo?"*

Se così fosse, sarebbe anche meglio giustificabile, da parte dell'uomo primitivo, considerare un Universo creato da un Dio di prima generazione, la Coscienza, che crea dodici Dei di seconda generazione e meno potenti, appunto gli archetipi.

Infine la visione suggerita in questa sede, di interpretazione degli archetipi sulla base di operatori geometrici, giustificherebbe anche un'interpretazione molto esoterica del numero sette. Sette sono le note fondamentali della musica, sette sono i colori fondamentali dello spettro, sette sono i chakra, sette sono i livelli energetici degli elettroni negli atomi e sette, come abbiamo visto, sono anche le operazioni geometriche fondamentali, nell'accezione più generale possibile: la traslazione in un verso e nell'altro (antitraslazione), la rotazione in un verso e nell'altro (antirotazione), la variazione di grandezza in espansione ed in contrazione e l'inversione (specularità).

Ecco, forse, perché il numero 7 è così importante per la comprensione della struttura universale com'è vista dal lobo destro del cervello, cioè dai neoplatonici, dagli esoteristi ed, apparentemente in modo irragionevole, anche dalla fisica moderna.

