

ARCHETYPES

Préface

Habituellement jamais présente mes écrits avec delle préfaces inutiles.

Mais dans ce cas je dois avertir le lecteur sur certaines questions. Je ai écrit ce travail à la richiest express pour de nombreux lecteurs qui ont exigé un aperçu sur le terme Archetype : ce qu'il était,comme cela devrait être interprété etc.

Je l'ai écrit dans l'intention de mettre ces idées au lecteur, cependant, parler spécifiquement des archétypes est pas possible si pas in façon archétype, c'est-à-dire interprétation incompréhensible du lobe gauche du cerveau.

Je devais donc utiliser quelques trucs pour me faire comprendre.

Je ne sais pas si j'ai obtenu un bon résultat , également, dans certains passages j'ai dû utiliser il il y a un langage peut-être trop symbolique et donc difficile à interpréter.

Je présente mes excuses à l'avance, mais mieux que ce je ne pouvais pas faire.

Contrairement à certains de mes autres œuvres, cela est assez choquant de lire et de comprendre, mais si le lecteur veut faire l'effort de arriver à la fin, il n'ai aura pas perdu de temps inutilement.

Corrado Malanga

20 février 2006

notes bibliografiches on line

http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#Jungian_archetypes

http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#Cultural_archetypes_analysis

http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#Enneagram_character_archetypes

http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#External_links

http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#See_also

http://sauron.mat.unimi.it/~alzati/Geometria_Computazionale_98-99/apps/geocomp/index.htm←

ARCHETYPES

Corrado Malanga

0 · rester en place (être invisible)	11 >< Stringersi (Chiudersi in sé)
1 ← Andare indietro (nel tempo)	12 • Ritrarsi (Immobilizzarsi)
2 → Andare avanti (nel tempo)	13 Δ Dilatarsi (Occupare gli spazi)
3 ↑ Andare in alto (verso il positivo)	14 ▲ Raccogliersi (Diminuire gli spazi)
4 ↓ Andare in basso (verso il negativo)	15 Λ 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 ☀ Esploedere (Nascere)

Ceci est une table d'interprétation selon le sens des archétypes: de sorte que cette phrase sera totalement incompréhensible pour la plupart des lecteurs.

Je veux commencer avec quelque chose d'incompréhensible à comprendre d'une part qu'il n'est pas immédiate la définition de «archétype» et, comme telle définition peut être très utile dans la compréhension de «archétype» et, comme telle définition peut être très utile dans la compréhension de l'Univers, une fois que vous comprenez le mécanisme qui est à base.

Je dois en parler parce que certainement j'ai utilisé souvent ce terme dans l'écriture de mes œuvres et beaucoup de gens m'a demandé d'être plus clair sur le sens du terme, ce qui est évidemment le plus difficile.

Les archétypes viennent dans la vie de tous les jours, non seulement dans la description de la réalité que nous sommes habitués à percevoir, mais aussi la description Holistique de l'Univers lui-même,

Ce sont les archétypes que peuvent interagir avec le lobe gauche du cerveau, capable de manipuler l'Espace, le Temps et l'Energie, et la fois peuvent être bien interprétés principalement du lobe droit, qui, comme nous le verrons, peut gérer les émotions.

Ayant donc disponibles les outils non seulement pour distinguer la réalité virtuelle à partir du réel, mais aussi pour décoder ces deux aspects de notre existence, signifie être capable de comprendre ce que nous avons autour de nous et d'interagir mieux et plus complètement avec le «reste "Création.

Archétype signifie: Première exemplaire absolue et autonome, un modèle primitif des choses de quel les manifestations sensorielles de la réalité sont des filiales ou des imitations. Archétype est entendu aussi avec le sens d' idée.

Carl Gustav Jung : Archétype est contenu de l' Inconscient collectif, c'est-à-dire les idées innées ou, autrement dit, une tendance à organiser les connaissances selon des modèles prédéterminés innées.

Le terme archétype grec, en fait, est "*Première copie*".

Quand on dit que l'archétype est une idée, il est entendu que l'idée est originale, qui ne naît pas de rien, mais donne naissance à ce qui vient d'elle.

Il va sans dire que le concept est extrêmement important dans tous les domaines de notre être.

Par exemple: si vous voulez comprendre comment fonctionne la pensée humaine, mais pas seulement, je dirais toute forme de pensée - à la fois animale ou étranger à notre système cognitif - et vous savez comment on produit un archétype, qui ou quel lui crée et par quel mécanisme l'archétype, à son tour, crée le reste, vous allez comprendre pleinement les méthodes pour communiquer avec d'autres formes de vie et pas seulement avec nos pareilles. Oui, parce que dans tout l'Univers les archétypes sont les mêmes et une fourmi a en elle les mêmes archétypes de l'homme.

Archétypes sont donc les blocs de construction de la langue universellement parlée, mais cette définition ne rend pas justice à leur réalité.

La vraie définition d'archétypes pourrait être le suivant:

Archétypes sont les blocs de construction utilisés pour construire l'Univers.

Cette définition semble être beaucoup plus large et plus général lues ici et là et comprend également celle-la donnée ci-dessus, avec laquelle elle ne se trouve pas dans le contraste. En fait tout ce qui est fait crée une interaction et dans ce mot est synthétisé le sens de «langage», qui, en fait, est essentiellement une interaction.

Si un électron frappe un proton, est née une réaction nucléaire, mais les physiciens modernes ont tendance à dire que l'électron a apporté des informations qui ont « déchargé » sur proton: mettre simplement les deux particules subatomiques, en collision, elles échangent des informations.

Donc, tout ce qui régit le langage des choses, effectivement régit les interactions entre elles, de sorte que les archétypes régissent les interactions entre les choses. Cela veut dire aussi que l'Univers est fait avec un certain nombre de briques, les archétypes précisément, mais ces archétypes sont ceux qui réglementent tout : de la langue aux les réactions subatomiques .

Cela suggère que, si vous comprenez les archétypes, vous parler des choses de l'Univers. St. Francis était un mystique, avant que un saint de l'Église catholique, et est à la figure mystique que nous sommes intéressés à ce moment. Bouddha était un mystique à son tour. Le première se démarque parce qu'il parlait avec les animaux et le seconde parce que le Univers lui a parlé. Mais cela aurait été possible? Si l'existence d'archétypes ,afin comme cela a été suggéré est vrai, les deux personnages mentionnés ci-dessus ont eu un inconscient tendance à l'utilisation des archétypes pour comprendre Tout.

Qui leur enseigner cette langue universelle important?

Personne, bien sûr, parce que dans chacun de nous aurait pu écrire les règles pour parler cette langue. Nous verrons bientôt que ce soit ainsi.

LA STRUCTURE DE LA LANGUE

Comment est le langage humain?

Évidemment, certains peuvent penser que le langage humain a subi une évolution structurante dans le sens historique et que les hommes de la pierre émettent des sons gutturaux et ne connaissent que quelques expressions, comme des animaux. Aujourd'hui, cependant, la langue allait évoluer et nous pourrions parler et nous faire comprendre même d'un dauphin.

Il faut dire que la langue originale, celle de base, qui est l'idée de la langue, ne subit pas variation au fil du temps, car il est hors du temps. Si cela est vrai, il est faux de penser que l'idée de la langue peut évoluer dans une direction quelconque. D'autre part, il est indéniable que le langage que nous utilisons aujourd'hui est beaucoup plus complexe que celui utilisé par les hommes de pierre.

Bien. Est clair: «plus complexe» ne signifie pas «plus évolué», mais seulement «plus sophistiqué». Un instrument est dit "plus spécialisée" quand il peut servir très bien pour une chose seulement. La spécialisation maximale est d'être capable de le faire parfait, juste une chose.

Dans la pratique, cela signifie ne pas être en mesure de faire pratiquement rien, si l'on exclut, par exemple, en se grattant l'oreille parfaitement.

En ce sens, la flèche du temps n'est pas dirigée le long de l'évolution, mais selon la spécialisation des êtres contenus dans l'Univers.

N'est-il pas vrai qu'il existe différents types de langues plus ou moins avancées, mais il y a différentes formes, plus ou moins spécialisées, d'une seule langue.

Nous voyons que la langue phonémique que nous utilisons chaque jour est un remaniement d'autres types d'expressions plus anciennes: le phonème, en fait, découle du langage iconographique.

Avant de parler l'homme dessinait: il serait suffisant cette observation à faire comprendre aux gens ce que je veux dire, mais il y a plus. En fait, lorsque, par exemple, nous écrivons la lettre alphabétique "O" nous pourrions nous demander pourquoi, dans notre culture, le phonème "oooo" a identifié la forme d'un cercle. La réponse est simple: parce que dans l'émission le phonème "oooo" nous formons par la bouche des cercles, précisément la forme de la lettre "O".

Inconsciemment différentes cultures dans le monde ont combiné un phonème à un dessin de départ.

Le dessin a été quelque chose de plus primitif, dans le sens qui était avant le phonème, mais le plus primitif ne signifie pas moins évolué, signifie simplement moins spécialisé.

Ce qui est plus spécialisé est également moins compréhensible ou, cependant, compréhensible pour ceux qui ont le même degré de spécialisation. Si je connais seulement le Japonais, je ne peux bien parler qu'avec les Japonais et le reste du monde sera privé de la possibilité de communiquer avec moi.

Si cela est vrai, le phonème est l'échelon le plus bas de l'occasion pour se faire comprendre par une foule, même si on offre l'occasion de se faire entendre, sans erreur, par un petit groupe de personnes, un clan.

Le dessin est une forme de communication plus large est évident. Avant de certains types de dessins beaucoup sont capables de comprendre leur contenu informationnel, même si certaines difficultés d'interprétation émergent lorsque le même modèle est présenté à deux cultures encore très éloignées.

Il est donc indéniable que qui parle par des images, ou plutôt par des icônes, sera compris, donc peut-être à tort, de beaucoup plus de gens que ceux qui utilisent des phonèmes de la langue.

En fait, dans la société d'aujourd'hui, où maintenant seulement quelques personnes lisent des livres et beaucoup ont tendance à parler avec un certain nombre de gutturales élémentaires sans presque totalement dépourvus de structure grammaticale, quand nous avons à nous faire comprendre nous utilisons images.

L'appareil qui produit des images il est, par définition, la télévision. Dans un contexte où le pouvoir politique utilise des phonèmes de la langue et tend à avoir des hommes de culture de plus en plus rares, le nombre d'expressions verbales utilisées tend à diminuer de manière drastique.

Le pouvoir a obtenu son but, mais d'autre part, lorsque le pouvoir lui-même a la nécessité de communiquer à ses sujets ce qu'il faut faire et comment voter, doivent utiliser un langage simple de masse et il est à cette occasion que utilise la télévision: quelques images ont un impact émotionnel aussi plus puissant que n'importe quel discours.

Donc, la langue anglaise a préséance sur les autres langues pour son immédiateté, de toute évidence au détriment du nombre d'expressions utilisées pour les fins d'une

compréhension plus riche culturellement. Contre quatre-vingt mille mots dans un vocabulaire anglais normal, il ya au moins cent vingt mille dans le vocabulaire italien équivalent.

Des précisions doivent être faites ici: le terme de culture n'a rien à voir avec l'évolution d'une langue, mais indique seulement que la langue que vous utilisez est bien connue. Il ne devrait donc pas penser que la culture et la spécialisation sont deux mots qui vont main dans la main.

Un agriculteur de l' Amazonie qui connaît seulement trois cents mots peut être plus un spécialiste de un Africain qui sait tout le swahili, mais sûrement, ce sera plus cultivé.

LES ORIGINES DE LA LANGUE

Ensuite, si les dessins sont capables de communiquer, même si imparfaites, avec un plus grand nombre de personnes, revenons dans le temps et voir ce qu'il a créé le dessin, l'icône, à la recherche de l'idée Original e que peut-être nous nous consent d'exprimer d'une manière plus universelle.

Le dessin provient d'un processus que notre cerveau, sous le contrôle de la mens a développé très récemment (en millions d'années). Avant le dessin il y a le Symbole.

Le symbole est une structure encore plus primordiale: nous pourrions le appeler un dessin primordiale qui contient certaines caractéristiques graphiques qui n'ont pas apparemment un sens immédiat, mais sont étrangement compréhensibles pour une partie profonde de notre conscience.

Le symbole est quelque chose qui va au-delà d'un dessin simple, mais est constitué d'une expression de la communication qui a à voir avec l'espace qui nous est entouré. La gestion de l'espace autour de nous est le mécanisme par lequel le symbole est lu.

Le symbole est quelque chose de beaucoup plus primitif, et donc est plus interprétable. Cela peut être une position que notre corps "symboliquement" prendre lorsque nous parlons phonèmes.

La position du corps ne veut pas être un système de communication afin de donner plus d'importance à des choses que nous disons, mais plutôt le contraire. La langue primordiale réel est le comportement, pas le fonemizzazione. Dans toutes les cultures du monde, par exemple, les dieux sont dans les cieux et les mauvais monstres dans l'enfer.

Alors levez la tête pour dire: "Quelle belle journée aujourd'hui."

Le contraire, en baissant la tête pour dire: "Aujourd'hui, tout va mal!"

Nous pourrions dire, en un sens, même si cela représente un espace de reprise du concept original, qui, dans notre ADN, nous avons l'information symbolique à l'effet que les bonnes choses sont en place haute et que les mauvaises choses sont en place basse.

Dans la grapho-mécanique il sait parfaitement que la sphère des sens est représentée par le fond de l'écriture et la sphère des idéaux par cette haute.

De même, la pensée est identifié comme noble, alors que la plupart des cultures tend à donner au corps un sens moins évolué (où «évolution» et «bon» ils appartiennent à la même sphère symbolique).

Pour cela, il y a souvent tendance à coupler un certain symbolisme qui, cependant, ont des structures générer base différente.

La beauté est aussi bonté, et vice versa; le mal est mauvais. Mais cela est absolument pas vrai!

Donc, ce que cela signifie, que les erreurs sont de langage symbolique? Mais non! Cela signifie que lorsque nous sommes en contact avec une belle personne, elle semble aussi bonne: mais cela est parce qu'il donne en amont de la signification à la fois «bon» à «beau» au simple sens de positif (ou dans l'autre sens pour le «sens négatif»).

Le symbolisme est donc la clé pour lire la position des choses dans l'espace!

C'est-à-dire y a de nombreux exemples qui peuvent être cités pour prouver ce que se révèle en réalité: les chamans jettent des cailloux sur le sol ou d'autres objets, tels que les os de petits animaux, et, en fonction de la position qu'ils prennent, ils devinent, c'est-à-dire qui ont tendance à réinterpréter la nature autour d'eux dans un sens très large, dans le présent, passé ou futur.

Certaines personnes lisent dans les taches de café, ou sous la forme de gouttelettes d'huile ou qui fait les cartes, leur distribution dans un espace symbolique précis.

La position adoptée par les objets qui nous entourent est identifié avec quelque chose qui la nature nous veut dire. Ce processus de lecture est totalement inconscient, qui a lieu à un niveau qui ne porte plus sur le subconscient, mais une sphère plus profond de notre être.

A ce niveau sont des signaux mixtes à venir, des signaux qui sont dérivés de l'inconscient et, alors si le subconscient, avec le lobe gauche du cerveau, a tendance à tout rationaliser, l'exact opposé est l'inconscient, qui ne passe par la rationalité, mais par sentir, percevoir l'univers sans médiation de la science physique ou mathématique.

À ce stade, est la capacité de l'individu de savoir bien comprendre ce qui est perçu, parce que, si les signaux provenant du lobe droit et ceux qui arrivent par lobe gauche ne sont pas compatibles, le résultat de l'interprétation finale sera gâchée par l'erreur perceptive. L'incapacité du chaman à utiliser pleinement ce système serait due à une forte intervention de son bien rationalité limitée, qui, fortement polluante son irrationalité totale, le confondra sur le vrai sens du symbole qui est en train de lire et, par conséquent, l'interprétation.

LE SCHIZOPHRENE ET LA BALLE ROUGE

L'absence totale de subconscient produit une interprétation erronée de la position des objets dans l'espace, ce qui entraîne une incapacité à corréliser avec le monde extérieur.

La schizophrénie est un exemple frappant, dans lequel le principe connu comme «la relation entre la cause et l'effet" est totalement inversé: le schizophrène est en mesure de dire que, comme il marchait dans la rue, il a trouvé sur le terrain une petite boule rouge, il en résulte que marcher dans la route est dangereux.

Nous attendons un instant le processus de pensée du schizophrène et découvrons que pour lui la couleur rouge signifie vraiment archétype danger ou plutôt suscite en lui l'humeur lié à se sentir en danger. L'absence d'intervention du lobe gauche, ou toute autre utilisation mauvaise de l'inconscient, l'a amené à chercher une explication rationnelle pour le symbolisme. Ne pas intervenant la rationalité, il ne met pas correctement dans le cadre ce qu'il a vu et ce qui est arrivé. Habituellement, notre cerveau avant sent les choses avec le lobe gauche, puis le droit: des mots simples, un être humain normal pense que avant il ya une cause, puis, plus tard, un effet. La cause est l'expression de la lecture de la réalité virtuelle par le lobe gauche, qui a vu une boule rouge, qui est un signal (réalité virtuelle: Espace, Temps et Energie). L'effet vient après et dans ce cas est quelque chose qui devrait se produire. Il se trouve dans l'avenir et est perçu comme sensation désagréable (danger imminent, se sentant lié à sentir les choses avec le lobe droit, précognition, Reality Reale). Qui est schizophrène inverse le système de perception et commence immédiatement l'inconscient du lobe droit du cerveau, et le résultat est: "Parce que je crains, voici la nature confirme avec un signe et me fait rencontrer sur mon chemin une petite boule rouge".

Comment interpréter ce fait comme un point de vue général? Simple: parce que sentir les choses eest un moyen de communiquer avec l'Univers et que cette méthode est très proche de l'archétype qui a produit ce sensation, il faut dire que ce message est vraie vision, plus réelle d'une petite boule rouge (Ralité Virtuale).

Dans le schizophrène, mais pas la capacité de corrélérer intégralement le sentir de l'inconscient avec la compréhension du subconscient. De ceci ressorts une seule solution: les expériences schizophréniques d'un moment de peur qui sent bien, mais au quel il ne sait pas donner une explication consciente et, autour de ce problème structurel de son cerveau, attribue la faute (la cause) à la petite boule rouge rencontrée (cet effet primaire devient cause initiale). Dans cet exemple, nous voyons que le langage symbolique des couleurs a résisté à l'épreuve. Le sentiment de peur est légitime et le sujet ne manque pas d'interprétation de ses sensations.

L'erreur est due à son incapacité à lire la Réalité Virtuelle de la même manière dans la quelle lit la Réalité Reale. Il est facile que le schizophrénique sent l'univers avec une grande sensibilité, mais il ne comprends rien de ce qu'il sent, parce qu'il ne parvient pas à faire le lien avec l'Espace-Temps autour de lui: il vit "jeté dans l'inconscient" et il est extrêmement émotif.

Cette idée a été exprimée par les anciens Grecs avec l'expression par excellence:

"Les fous sont ceux qui parlent avec les dieux " et aujourd'hui, nous dirions que ce sont les personnes les plus proches de leur âme.

Tout indique que la langue des archétypes peut être compris si l'être humain a la capacité de bien fonctionner le lobe droit et le lobe gauche de son cerveau, c'est-à-dire qui possède deux outils parfaits pour lire, respectivement, la Réalité Réale (Conscience - immuable) et la Réalité Virtuelle (Espace, Temps et Energie - modifiable).

INTERACTIONS ARCHETYPALES

La relation entre le phonème et l'écriture est similaire à celle entre la parole et le symbole. À l'école primaire, en entrant dans la salle de classe, il y a la figure de la feuille et la lettre suivante " EFFE". L'enfant apprend d'abord que le dessin correspond à une feuille et la redessine, puis, à un moment plus tard, comprend la relation existant entre le dessin de la feuille au symbolisme du signe graphique "F". Dans notre culture, la lettre "F" a une expression phonémique, qui, onomatopée, souvient le bruit de l'air, le vent. Feuille, phonème, *flight* anglais, le vol de la feuille dans le vent (Effe et Vu, deux phonèmes similaires - note de l'auteur) sont symboliquement associé avec le son de la lettre effe et ce lien est créé par notre culture de façon absolument spontanée. Donc, par le moyen de la position des objets dans l'espace, nous pouvons parler à les autres.

Tel est le principe qui applique la programmation neurolinguistique lors examine comment nous nous déplaçons, pour comprendre ce que nous pensons vraiment. Donc dessiner en haut à droite ou en bas à gauche dans la feuille est interprété comme un signal de la relation que nous nous avons avec le futur ou le passé, avec la sphère de la pensée ou celle des sens. Le symbole, donc, créerait l'image et cela créerait le phonème.

Il ya encore une étape intermédiaire importante pour déterminer ce qui est un archétype.

Avant de créer l'image, le symbolisme crée la couleur. Seulement après créera l'image colorée. La création de la couleur est importante, car elle suggère que nous pouvons parler à travers les couleurs. En fait, les Amérindiens, qui ne connaissait pas l'écriture, avaient un langage basé sur la couleur, une sorte de code extrêmement fonctionnel dans son interprétation. Spielberg, dans son film, "Rencontres du troisième type" montre un véhicule spatial, qui pour communiquer avec les humains, meut formes colorées en succession rapide.

Il semble impossible, mais le langage de la couleur est certainement plus générale des images. Le test de couleur de Max Lusher, psychanalyste suisse, est clair: vous pouvez définir une personne sur la base des six premières couleurs choisit à son goût.

La couleur, en fait, produire des stimulations internes qui peuvent communiquer avec notre inconscient mieux qu'une simple image et la couleur est entendu par tous, au-delà du propre culture.

En fait, comme nous allons en arrière, à la source de la communication, nous nous rendons compte que les cultures ne sont pas affectés par le système de communication symbolique.

Les couleurs ont toujours une signification précise, au delà du temps et de l'espace.

Rouge comme le feu, l'agression, la chaleur, l'oxygène.

Le blanc signifie "tout plein", frais, léger, impalpable.

Bleu signifie ciel, la méditation, le repos, attente.

Marron est La maison, la terre, la tradition et ainsi de suite.

Existe toujours, cependant, à ce niveau, une certaine interférence culturelle qui commence à modifier le signal. En d'autres termes, la culture signifie que on lit les mêmes stimulations de couleur dans une manière apparemment différente.

Pour nous, de l'Ouest le blanc est vie et le noir est mort. Pour les Africains, il est à l'opposé.

Mais il est facile de voir dans le blanc que ce conflit apparent dans l'interprétation des choses dépend uniquement du sens qui on donne à la vie: la vie est symboliquement la couleur de la propre peau, et la mort est toujours le contraire de la vie.

En plus comme la couleur est inséré entre le symbole et l'image, le son est intercalé entre l'image et le phonème. Au lieu de parler, beaucoup de nouveaux jeunes de la *new-age* avec de graves problèmes de communication en utilisent un langage commun plus large et plus facile à utiliser: la musique. Mais ne pas avoir à attendre la *new-age* parce que ce arrive, juste aller vérifier le sens que la musique a pour les tribus les plus primitives, où il est plus facile de parler par quelque chose de beaucoup moins avancé et donc plus complète d'expression.

Le son ouvre un accès à la communication qui est plus profond que le mot.

Il est une démonstration indirecte de l'application de la musicothérapie dans la psychanalyse, comme, d'ailleurs, même la couleur-thérapie.



Il est évident que plus nous nous éloignons de l'expression phonémique et nous nous approchons à celle symbolique, la langue utilisée le plus, en devenant générale, est compréhensible à tous inconsciemment. Le psychologue a tendance à utiliser ces méthodes, car il est plus facile de parler à l'inconscient et utilise un langage très différent de la normale et le plus archétypal, comme nous le verrons dans un instant.

Donc le symbole crée la couleur; cela crée l'image, qui crée le son, qui crée le phonème. Dans chaque transformation la personne place dans le processus de transformation de la contribution sa culture et donc, bien que partant d'une source unique symbolique, on arrive à un certain nombre de langues différentes, on arrive à une Babel cosmique incroyable. Le Chinois ne parle pas avec le Jamaïcain juste parce qu'il est habitué à parler en phonèmes. Leur langue est donc beaucoup plus spécialisée que seuls les membres du même groupe parlent la même langue et ils comprennent l'un l'autre, mais ce faisant, il perd la capacité de traiter avec le reste de l'humanité en dehors de son clan.

QU'EST-CE QUE CRÉE LE SYMBOLE?

L'archétype, cependant, pose un problème: étant un élément fondamental de l'univers, contient en lui l'essence de la Réelle Réalité et non celle de la Réalité Virtuelle (modifiable), qui a été mentionné à plusieurs reprises.

Cela signifie que l'archétype ne peut pas être, de toute façon, dessiné, vu, décrit, car chacune de ces actions dépend des axes de l'Espace, Temps et Energie, ou par tout ce qui est la Réalité Virtuelle, mais que la Réalité Réelle n'est pas.

Il convient de souligner que l'archétype est pas la langue, mais l'idée de la langue, qui est que «quelque chose» qui, à travers une opération formelle, agit sur la Réalité Virtuelle, la modifiant, interagissant avec elle.

Il est si vrai que l'archétype est invisible pour nous, mais il est également vrai que, entre le symbole et l'image il y a la couleur, qui est utilisé pour créer l'image, et entre l'image et le phonème il y a le son qui a besoin pour faire le même phonème, donc entre l'archétype et le symbole il ya une sensation.

La sensation est un concept très abstrait, et pour cela je vais le définir pour plus de commodité, émotion. Dans ce cas, vous ne travaillez plus avec la langue qui caractérise la méthode de lecture de l'Univers typique du lobe gauche du cerveau, qui est basé sur Espace, Temps et Energie: vous ne communiquez pas dans le domaine de la Réalité Virtuelle, mais vous êtes utilisant le lobe droit du cerveau, qui est, communiquant dans le domaine de la Réalité Reale. Réalité Reale qui ne admet pas mauvaises traductions, car il est à l'origine. Interprétations erronées sont possibles dans la langue de phonèmes, mais déjà le symbolisme ne permet pas que de petites erreurs.

Le lobe droit du cerveau, qui est utilisé par l'Anima de parler à la Mens humain et la fonction qui est renforcée au niveau de l'hypnose profonde, ne permet pas, en fait, qu'il ya de contresens.

L'inconscient ne raconte pas de mensonges, parce que dans le monde des archétypes existe seulement la réalité, pas l'image déformée de la réalité, ou le mensonge.

À la suite de la première opération que a fait un archétype sur nous, nous pouvons enregistrer la présence de l'émotion; les archétypes construisent le symbole à travers l'émotion qu'ils sont capables de produire dans le monde virtuel. Dans d'autres avec le Spiritus et avec le Corpus.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE L'UTILISATION DU ARCHÉTYPES

La langue archétypale a donc un avantage, décrivent toujours la réalité, non trompe jamais, est compréhensible par tous les êtres de l'univers et il n'y a pas avoir besoin

d'apprendre quelque langue étrange pour parler avec une fourmi ou un étranger, parce qu'ils sont tous construits avec les mêmes briques et utilisent les mêmes archétypes. Les archétypes sont les seuls moyens dont nous disposons pour communiquer avec notre inconscient, parce qu'ils sont la première langue et l'inconscient est né avant le subconscient et le conscient.

Alors pourquoi ne pas simplement utiliser toujours ce genre de langage?

Parce que «l'évolution» de l'espèce humaine nous a conduit dans une autre direction, celle de la spécialisation, au détriment de la compréhension.

Connaître une bonne chose était réputé mieux que de savoir tout et la politique de «diviser pour régner» des dirigeants a fait le reste: mieux d'avoir des travailleurs efficaces qui sont capables de faire une chose, plutôt que des gens qui peuvent tout faire.

Ces derniers seraient en mesure de gérer eux-mêmes et il n'aurait plus besoin d'aucune gouvernante et plus aurait besoin d'aucun gouvernement.

Personne enseigne à les êtres humains de communiquer avec l'Univers et ils ont tous dit que cela est impossible, alors l'homme perd la capacité de communiquer avec l'Univers et doit seulement compter sur un algorithme, qui, comme l'expression d'un langage extrêmement sophistiquée, ne lui permet pas toujours de prendre une vue holistique.

Mais certains, à certains moments de leur existence, ont redécouvert, presque par hasard, la possibilité de communiquer avec l'Univers au moyen d'archétypes. Ainsi, lorsque le subconscient dort, pendant le rêve, par exemple, ou quand il est en hypnose profonde, vous pouvez voir l'Univers tel qu'il est réellement, au-delà de ce que les théosophes appellent Maia, la magie, nous dirions, c'est à dire illusion.

Déjà cultures anciennes, comme celles des Indiens de l'Inde ou de la Chine ancienne, ou de Mayas croyaient que ce que nous percevons est le résultat d'une vision déformée de la réalité.

Déjà à l'époque de Socrate on discute la différence entre le rêve et la veille, et qui des deux Il décrivait la réalité.

Aujourd'hui, si il n'y avait pas la physique de Bohm qui parle de l'Univers holographique, personne ne se souviendra plus.

Les anciens avaient moins algorithmes pour la tête, mais une plus grande capacité à écouter l'Univers et cela leur a permis d'avoir certainement une vision plus détaché de la réalité virtuelle et une perception plus précise du confin entre science et magie, entre virtualité et la réalité.

De cette façon, à les scientifiques comme Kekule est venue la nuit, rêvant, la formule benzène, donnant ainsi à la chimie organique de composés aromatiques.

Einstein a vu dans sa Mens la flexion de l'Espace-Temps et a créé la théorie de la relativité, mais la véritable histoire des découvertes scientifiques est plein de exemples, et à partir des quels il est clair que il n'a pas été le raisonnement de produire ces inventions, mais l'intuition qui coule à partir d'un contact avec l'inconscient à travers, c'est à dire, la porte menant à l'Univers.

Dans ce contexte, arriver à la découverte scientifique est d'avoir eu l'illumination: un moment de la boddhéité que seule la langue archétype peut se développer.

Nous ne sommes plus en mesure d'utiliser pleinement cet outil utile, mais dans notre vie allons-nous utiliser seulement une petite partie à un niveau inconscient et ne le réalisent pas non plus, donc nous allons passer, parfois, notre vie à essayer de comprendre ce que sont les phénomènes paranormaux, ou pourquoi nous avons des rêves et prémonitions prémonitoires parce que parfois, ne se réalisera pas: nous essayons de rationaliser, cela qui consiste à utiliser le lobe gauche, dans un domaine qui nécessite de utiliser exclusivement le lobe droit .

FONCTIONNEMENT VIRTUELLE DEL 'ARCHETYPE

Étant l'archétype l'idée première, nous devons aller voir comment cette idée a été formé et comment il peut produire des changements dans notre réalité virtuelle. Je ne peut pas, dans ce travail, de parler des archétypes en manière archétypale, car devrais-je pas utiliser une des langues que je utilise: alors je vais donner un aperçu du mécanisme par lequel l'archétype fonctionne, basé sur des similitudes de toutes virtuelles.

L'archétype est quelque chose qui ressemble à un opérateur mathématique qui opère sur une certaine grandeur qui décrit une partie de l'Univers.

Un opérateur mathématique n'est pas, par exemple, que le signe de l'addition ou de la soustraction, que de la division ou de la multiplication.

Mais il n'y a pas seulement ces opérateurs les plus courantes, il ya des opérateurs que nous nous définissons à notre convenance pour résoudre certains problèmes mathématiques. L'opérateur est construit par nous pour modifier certaines grandeurs numériques qui décrivent une certaine quantité physique. Il existe des opérateurs qui agissent directement sur le physique. Ceux-ci sont, par exemple, les soi-disant opérateurs géométriques.

L'opération de rotation d'un cube est de type géométrique: appliquer au cube l'opérateur de la rotation et il tourne.

Cela se fait sur l'ordinateur, mais aussi, quoique beaucoup moins intuitive, sur un tableau blanc à l'aide de symboles mathématiques.

Archétypes ressemblent à des opérateurs mathématiques qui opèrent sur la réalité virtuelle, sur l'Espace, le Temps et l'Energie et peuvent modifier, par des règles précises, l'apparence de l'Espace, du Temps et de l'Energie, ou pour le dire autrement, les champs électriques, magnétiques et gravitationnels.

Les opérateurs mathématiques doivent travailler sur quelque chose, si non, pris isolément, n'ont aucun sens. Le signe mathématique de l'addition (+), si elle est placée entre deux nombres, les transforme en un nouveau numéro résultant (somme). L'opérateur archétypal fonctionne sur lieux des points de l'Univers et modifie les composants de Espace, de Temps et d'Énergie selon des règles fixes. Une règle fixe, par exemple, est que vous ne créez pas quelque chose à partir de rien, mais vous pouvez transformer quelque chose en quelque chose d'autre, ou, plutôt, cela ne change rien, mais vous pouvez modifier la façon dont les choses se manifestent.

Ainsi quelque chose qui ressemble à la masse peut être convertie en énergie par les archétypes, changeant la façon de montrer à l'observateur.

Cette approche est bien connu au sein de la théorie de le SuperSpin, où le seul opérateur existant est la rotation et par ce moyen on peut décrire tout ce qui fait l'Univers. La variation de la direction de rotation d'un point de l'Univers, qui est placé dans un domaine Espace-Temps-Energie, change, par conséquent, la façon dont ce point doit présenter, de "manifester" à l'observateur.

La seule action que l'archétype ne peut pas accomplir est la création.

En réalité, la création ressemble plus à faire «voir» ou «ne pas voir» quelque chose. Lorsque vous ne voyez pas, il est dit qu'il n' existe pas, mais si elle apparait il dit qui a été créé à partir de rien.

Dans la mécanique des archétypes juste quelque chose est rendu visible si elle interagit avec quelque chose d'autre, mais si elle ne réagit pas avec quoi que ce soit, ne se révèle pas (manque d'interaction équivalente à l'absence d'informations transportées, à l'absence de la langue, le manque d'archétype) .

Donc, l'archétype, en travaillant sur le domaine Univers, ne crée rien, mais il rend les choses visibles qui sans qu'il ne se manifestent.

L'archétype est un opérateur qui permet de se manifester l'Univers dans toutes ses possibilités

cette définition, plus de mathématiques, pourrait être plus acceptable dans le monde de la science.

COMBIEN SONT LES ARCHÉTYPES?

Cette question est comme demander combien d'opérations de transformation de la Réalité Virtuelle nous pouvons faire. Certaines personnes se l'ont demandé: philosophes, ésotéristes, théosophes et des personnes de différentes cultures, y compris les mathématiciens et les physiciens.

Je pense que je peux dire que les archétypes ne sont que vingt-deux, vingt et un, plus un, et ce nombre semble convenir à nombreuses cultures et à nombreuses façons de penser différentes.

Ésotéristes croient que les symboles de la vingt-deux arcanes majeurs sont pas par hasard (le Tarot du dieu Thot, les lettres de l'alphabet hébreu, le soixante-quatre [21x3 + 1] possibilité de définir un I-Ching, 22 Autiut avec laquelle Dieu crée le monde dans Sepher Yetzirah) serait de rapporter à cette question, mais, mis à part un numérologie sauvage qui pourrait vraiment être dépourvu de sens, il faut noter un fait important.

En fait, ce nombre se trouve dans de nombreuses cultures et dans de nombreux textes, à la fois sacrés et ésotériques. D'un point de vue rationnel, raisonnant ainsi, avec le lobe gauche du cerveau, cela ne veut rien dire. Au lieu de cela, avec la sensation fournie par le lobe droit, il faut se demander: pourquoi beaucoup ont porté précisément sur ce nombre?

Si les archétypes sont vraiment, tout le monde a en lui-même cette information et tout le monde peut, dans une vie, la tirer inconsciemment et la entendre vraie avec la langue des archétypes. Cette première observation m'a conduit à penser que devons dédier plus d'attention à ce nombre.

COMPTONS LES BRIQUES

Le lecteur certainement déjà commence à se ennuyer, mais, avant de passer à la partie plus divertissante, l'expérimental, il faut fournir une autre précision importante.

Vingt acides aminés sont liés aux fonctions de l'ADN. En fait, certains article scientifique dit qu'il serait vingt et un acides aminés de séquences ADN.

Dans mon emploi précédent je l'ai signalé que vingt acides aminés ont encore à faire avec le travail qu'il fait l'ADN dans les séquencer.

Quel serait, alors, la vingt-deuxième brique?

La vingt-deuxième semble contenir toutes les informations des premiers vingt et un: un archétype par lequel tous les autres sont générés, un archétype des archétypes.

Ce, au fond, est la conclusion qui découlent des anciens textes sacrés, et d'autres ésotériques. En effet, le travail dont je parlais tout à l'heure, qui a considè les acides aminés séquences de l'ADN humain, ont montré que la vingt-deuxième archétype était le même ADN, qui contient les informations qui conduisent les vingt et un acides aminés pour donner un sens.

Pour moi poser ce travail était un moment étudiantin et rien de plus, pour le plaisir de porter atteinte à la pensée scientifique moderne, à tâtons pour un moment de secouer le trône de Galileo en faveur de celui qui était un magicien et non le scientifique.

Mais je mets en relation avec les vingt-deux lettres de l'hébreu vingt symbolologies chimiques complètement indépendantes à l'alphabet . Que faire si, à la place, si l'alphabet a toujours été composée de vingt-deux instructions? Même dans le langage de

programmation appelé Basic étaient vingt-deux instructions de base qui permettent à un ordinateur pour exécuter un programme.

Si les axes de la virtualité sont vraiment trois (Espace, Temps et Energie) et si sont vraiment sept les types formels d'Univers (dits univers parallèles), il faut dire que sept pour trois il est vingt et un et vingt-deuxième point serait ce que les physiciens appellent le point oméga (le centre d'où tout est né: l'archétype des archétypes).

Si, cependant, on subit une critique sérieuse du système, il est de faire comme Peter Kolosimo, qui a mesuré le bout de ses chaussures et a dit qu'il était en fait un multiple de 3.14 (pi grec), concluant que son cordonnier avait à faire avec des étrangers. Le point est que Kolosimo avait raison sur le pi grec - puisque tout a à voir avec 3,14 - mais il avait tort à propos de son cordonnier, qui n'a rien à voir avec des extraterrestres. L'Univers est basé sur pi grec et nous sont destinés à trouver ce numéro, pour le meilleur ou pour le pire, dans toutes les manifestations universelles.

Oh, oh! Ensuite, il pourrait également être vrai que, puisque nous voyons le nombre de vingt-deux toutes les parties, il ya effectivement des vingt-deux archétypes qui décrivent tout.

Le tableau publié au début de ce travail semble être une démonstration. Il ya vingt-deux façons de se déplacer dans notre Univers Virtuel (comme nous le verrons dans un instant), ou plutôt, vingt et un façons, le dernier de ces qui est "d'être ferme", un opérateur qui contient tous les autres mouvements et car ils les contient tous, ne donne lieu à aucun mouvement.

Ces vingt-deux modes d'action sont symboliquement couplés à vingt-deux types de comportement inconscient. Il est facile de prouver qu'il n'y a pas d'autres, parce que les autres sont, en réalité, la somme des opérations obtenues à partir de l'original vingt-deux.

Il n'est pas essentiel, à ce stade de la recherche, affirmer de façon concluante que les archétypes sont 22, mais à ce point dans la lecture, il est important d'avoir fait croire au lecteur sur le fait que archétypes sont encore un nombre précis, défini.

Peut-être qu'ils sont en fait vingt-deux!

Voici quelques exemples d'importance du sens archétypal de la manifestation, qui, si mal interprétés, donnant lieu à la numérologies absurdes identifiables dans la vie quotidienne.

Les chiffres et la couleur

Combien de couleurs?

Les couleurs fondamentales sont trois. Les autres couleurs sont à partir d'un mélange de différentes quantités des trois premières couleurs. Par exemple, si nous choisissons couleurs primaires: bleu, vert et rouge (système RGB), on peut construire trois axes cartésiens dans lequel les différents pourcentages de R,G, B (Rouge, Vert, Bleu) pour identifier les points avec une couleur très spécifique.

Pour quelle raison atavique et mystérieuse nos anciennes cultures parlent de sept couleurs de base, les célèbres sept couleurs de l'arc en ciel?

Trois paramètres varient comme R, G et B sur sept plans de base conduit à vingt et un combinaisons, plus une qui, comme d'habitude, contient tous: dans le cas de cette combinaison est blanche.

La couleur est intimement liée à la psychologie et Max Lusher, psychologue suisse, fait valoir qu'il ya des êtres humains dotés de la personnalité techniquement comparables à une couleur.

Donc, nous aurions vingt-deux personnalité de base?

Les chiffres et le son

Pour une raison quelconque, archétypales, les *keynotes* de notre culture musicale sont

Sept? Et qui sait pourquoi les accords reconnus, qui est, le mélange de sons de base, par exemple, le Korg reconnaît dans ses claviers, sont, devinez quoi », vingt-deux?

Mais le son est lié au comportement et ne me surprendrait pas si il y avait vingt-deux types de comportement de base chez l'homme, stimulé par des tonalités musicales appropriées.

La musicothérapie fonctionne sur paramètres dans lesquels vous pouvez influencer le comportement humain par l'écoute de certains types spécifiques de sons.

La description mathématique comme description de l'Univers

David Hilbert (1862-1943), mathématicien allemand de Königsberg, en Prusse, étudia et travailla en Allemagne, en particulier à Göttingen, tout en voyageant beaucoup pour le monde. En plus de contributions dans les domaines de la théorie algébrique des nombres, l'analyse fonctionnelle, de différents sujets de physique mathématique et le calcul des variations, il est connu pour un travail fondamental de la géométrie: 'Grundlagen der Geometrie'. Il y a refondé rigoureusement toute la géométrie basée sur la méthode axiomatique. Ce travail a été utile parce que, bien que la méthode déductive a été appliquée depuis l'époque d'Euclide, les ordonnances logiques de la géométrie était jusqu'alors incomplète, contenant de nombreuses hypothèses tacites, de nombreuses définitions défauts insignifiants ou tautologiques et d'autres du point de vue logique et formelle.

En particulier, le dispositif de Hilbert a trois concepts primitifs, et six rapports axiomes indéfinies à partir de lequel déduire toutes les propriétés des entités géométriques. Il était, dans l'ensemble, l'une des figures les plus influentes de son temps et en son honneur sont aujourd'hui appelé "espaces de Hilbert" des espaces de dimensions infinies. Célèbre étaient les vingt-trois «questions», à savoir les problèmes non résolus, qu'il légua aux mathématiciens modernes et que ont stimulé certains développements importants de la pensée mathématique du XXe siècle.

Les goûts et les odeurs

Il semblerait donc possible de coder l'ouïe, la vue, la perception en général, par vingt-deux types de paramètres clés.

Combien de types de saveurs et de goûts existe, ou plutôt, nous savons à peu près combien de saveurs définir? Alors que le premier type de classification est basée sur les propriétés chimiques et physiques de diverses substances aromatiques, naturels et synthétiques, le deuxième type fournit une ventilation par type d'odeur, indépendamment de la volatilité, de la persistance et de l'effet que chaque matière première unique conférant un parfum.

La première classification utile de ce genre a été publié en 1865 par le grand parfumeur Eugène Rimmel et prévoit une division en 18 groupes d'odeurs de base. Dans Vingt ans de '900, cependant, un autre parfumeur, R. Cerbelaud, a conçu un système avec 45 groupes en identifiant les liens entre un groupe et un autre.

Il est fort probable que les odeurs principes sur lesquels nous construisons tous les autres sont en fait 22, et la vingt-deuxième serait «pas d'odeur", pour représenter l'archétype qui contient tous les vingt et un autre.

Parfums et couleurs

Quels parfums adaptés à un certain état d'esprit? Les couleurs ne sont rien sinon l'affichage des sentiments. Juste comme cela se passe avec le sens de l'odorat, même la perception de la couleur est étroitement liée avec le système limbique. Donc, quand vous vous concentrez sur une certaine couleur, comme le rouge lumineux, vous vous sentez l'énergie émanant de cette couleur extraordinaire. D'autre part, d'un bleu profond et

sombre a un effet calmant forte. Les préférences de couleur mettent en évidence les conditions de émotionnel, comme, par exemple, les sentiments et les humeurs. Le fait que les parfums et les couleurs sont traitées par le centre du cerveau (le système limbique), il est clair qu'il doit y avoir une relation entre la couleur et l'odeur.

Langage

Le rabbin connu Eliphaz Lévi, dans des lettres envoyées à Baron Spedalieri, basée sur l'étude de la Kabbale juive, essaye de donner un sens aux 22 lettres de l'alphabet hébreu, la langue que le Seigneur Dieu d'Abraham a donné à son peuple. Le savant inconsciemment ne peut non attribuer des sensations archétypales à chaque lettre, dans une première tentative de rationaliser, d'une certaine façon, la base de symbolisme nourrissait dans son inconscient.

1. Aleph - Père
2. Beth - Mère
3. Ghimel - Nature
4. Daleth - Autorités
5. Il - Religion
6. Vau - Liberté
7. Dzain - Propriétés
8. Cheth - Répartition
9. Theth - Prudence
10. Iod - Ordre
11. Caph - Force
12. Lamed - Sacrifice
13. Mem - Mort
14. Nun - réversible
15. Samekh - Être universel
16. Gnain - Balance
17. Phe - Immortalité
18. Tsade - Ombre et de réflexion
19. Koph - Lumière
20. Resch - Thankfulness
21. Shin - Puissance totale
22. Thau – Résumé

Levi continue, dans ses dix conférences sur la Kabbale:

Les idées exprimées par les chiffres et les lettres sont une réalité incontestable.

Ces idées sont connectés et acceptent comme les chiffres eux-mêmes. Nous procédons logiquement de l'un à l'autre.

L'homme est le fils de la femme, mais la femme apparaît comme le numéro de l'unité.

Elle clarifie la nature, la nature révèle autorité, ce qui crée la religion est un motif liberté et qui rend l'homme maître de lui-même et de l'univers, et ainsi de suite.

Procurez-vous un jeu de tarot (mais je pense que vous en avez un) et l'organiser en deux sets de dix cartes allégoriques numérotés de un à vingt.

Vous verrez tous les chiffres clarifier lettres.

Comme pour les numéros, de un à dix, vous trouverez l'explication, répétée quatre fois, avec les symboles de la baguette, ou sceptre de son père, la coupe des plaisirs de la mère, l'épée, ou les luttes de l'amour, et l'argent, ou la fertilité

Le Tarot est dans le livre hiéroglyphique des rues trente, et leur explication est brève dans le livre attribué au patriarche Abraham, qui est appelé Sepher Yetzirah.

Le savant Court de Gébelin abord a réalisé l'importance du Tarot, qui sont le plus grand clé des hiéroglyphiques hiératiques. On trouve les symboles et les numéros dans les prophéties d'Ezéchiél et de Saint John.

La Bible est un livre inspiré, mais le Tarot est le livre inspirant. Il est aussi appelé rota la roue, à partir de laquelle tarot let Torah. Les anciens Rosicruciens eux connaissent et le marquis de Suchet en parle dans son livre sur les Illuminés... Cour de Gobelin a vu, dans les vingt-deux touches du Tarot, la représentation des mystères égyptiens et les attributs de leur invention à Hermès ou Mercure Trismégiste, qui a également été nommé Thaut ou Thoth.

Il est certain que les hiéroglyphes du Tarot peuvent être trouvés sur les anciens monuments de l'Egypte; il est certain que les signes de ce livre, suivis dans synoptique complexe sur des stèles ou plaques métalliques similaires à la table d'Isis de Bembo, ont été joués séparément sur des pierres ou des médailles incisées que, plus tard, allaient devenir des amulettes et des talismans.

Séparés de sorte pages du livre dans ses combinaisons infinies, de les réunir, de les transporter et de les placer d'une manière toujours nouvelle, pour obtenir les oracles de inépuisables de la vérité ".

Interpréter le vrai sens des archétypes peut être difficile et donner une interprétation unique est pas affectée par leurs croyances est tout aussi compliquée.

Donc, beaucoup ont osé interpréter archétypes symboliques, dans lesquels beaucoup similitudes peuvent être saisis et ont bien compris qu'il est impossible, en fait, représente un archétype d'un symbole.

Interpréter le vrai sens des archétypes peut être difficile et donner une «interprétation unique est pas affectée par leurs croyances est tout aussi compliquée.

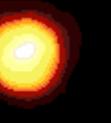
Donc, beaucoup ont osé interpréter archétypes symboliques, dans laquelle beaucoup similitudes peuvent être saisis et ont bien compris qu'il est impossible, en fait, représenter un archétype par un symbole.

Où cette indiscretion est engagé, voici les différences apparaissent.

A noter qu'il suffit de comparer ce tableau de 22 pistes avec l'interprétation de le Rabbi Lévi (<http://www.taote.it/menu.htm>)

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

Cette interprétation erronée se produit parce que l'archétype construit une sensation: la Sensation donne lieu à un symbole, qui est représenté par un dessin. Maintenant, la sensation peut être retracée à l'archétype de départ sans avoir peur des erreurs, mais vous devient vite évident que, si nous regardons à la table finale et prendre la correspondance entre lettres hébraïques et leurs significations, nous sommes confrontés à des mots qui ne correspondent pas sensations. Par exemple, la lettre correspond à Koph est lumière. Mais la lumière n'est pas une sensation. En fait l'archétype donne une sensatin qui fournit une image de la lumière dans notre cerveau. Puis une image n'est pas une sensation. Revenir de la lumière à L'archétype n'est pas facile, parce que, en fonction de votre culture, le fait de voir la lumière est différente. L'idée réelle de la lettre Koph n'est pas "lumière", mais est "l percevoir la sensation de lumière " et de réfléchir sur ce que vous essayez. La confusion, en fait, est grande quand notre culture tente d'interpréter archétypes: les archétypes ne sont pas à interpréter, mais doivent être perçus.

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

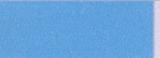
Un exemple de ce type de confusion, nous avons dans les deux tableaux dans cette et la page suivante, où des dizaines de cultures se croisent pour tenter de trouver un fil conduisant à l'interprétation commune des archétypes.

([Http://www.raphaelproject.com/home.htm](http://www.raphaelproject.com/home.htm))

Je répète :

ne pas donner une interprétation des archétypes, mais ils sont de fournir une interprétation.

Il est grâce à eux que nous interprétons l'Univers, et pas l'autre.

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

En fait, nous travaillons quotidiennement avec les archétypes, mais il est notre inconscient qu'il fait, sans nous dire quoi que ce soit, totalement en *background*, on peut de le dire.

GÉOMETRIQUES OPÉRATEURS ET LA VISION GÉOMETRIQUE DE L'UNIVERS DE PLATON

La mathématiques est une grande langue scientifique, hautement spécialisé, capable de décrire assez bien les variables de la Réalité Vitruelle universelle, qui est, les choses qui changent, tout ne peut pas décrire la Réalité Réale, qui est ce qui reste toujours la même .

Alors que les choses peuvent changer beaucoup, celle qui est toujours égale à elle-même est l'une: La Réalité Réale et bien sûr ne peut que : être une. En fait, si les Réalités Réales étaient deux ,entre les deux Réalités il aurait la Non Réalité : mais comme la Non Réalité **NON EST**, la Réalité Réale doit être une seule.

En dehors de l'espace de Hilbert, il ya seulement quatre opérateurs géométriques de base qui simulent les changements (mouvements) qu'un objet peut subir dans notre Univers. Il est bon de rappeler que le déplacement d'un objet correspond à le déplacement d'un renseignement, donc les quatre opérateurs qui décrivent le déplacement d'un objet, ou plutôt sa variation fondamentale, représentent une langue.

Si nous exprimons cette langue avec la géométrie, nous dirons qu'il ya :

- La rotation d'un lieu géométrique de points autour d'un axe.
- La traduction d'un lieu géométrique de points le long d'un axe.
- La contraction d'un lieu géométrique de points autour d'un axe.
- Le renversement d'un locus de points sur un axe.

Ces opérateurs sont valables trois axes , Energie, Espace et Temps, donc dans notre Univers il ya au total 12 possibilités primaires pour modifier une information virtuelle.

En outre, il ya d'autres opérations, les trois premiers précédent changement de signe, qui sont:

- L'anti-rotation (rotation dans le sens opposé) d'un lieu géométrique de points autour d'un axe.
- La réflexion de glissement (translation dans le sens opposé) d'un lieu géométrique de points le long d'un axe.
- L'expansion d'un lieu géométrique de points autour d'un axe.

http://sauron.mat.unimi.it/~alzati/Geometria_Computazionale_98-99/apps/geocomp/index.htm

Elles (qui sont autour de 7), si cela est jugé pour les axes Energie, Espace et Temps, représentant un total de 21 opérateurs archétype. En effet, il ya seulement une chance de renverser un lieu de points sur un axe, car un objet peut avoir une seule image spéculaire, pas deux. Dit simplement, il est l'opérateur anti-inversion d'un lieu de points, mais il ya des anti-opérateurs des trois autres opérateurs.

De toute évidence, reste exclue de ces 21 le numéro de l'opérateur vingt-deux, l'immobilité (absence de changement), qui est également constituée par la somme algébrique de tous les autres.

Ce dernier opérateur serait représentée symboliquement comme l'archétype de tous archétypes.

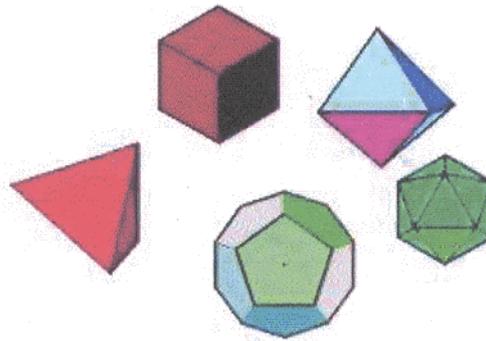
A partir de cette discussion géométrique, il est clair que les vrais, principales, archétypes sont douze plus un, qui sont, les quatre premiers appliqués aux trois axes fondamentaux; d'autres sont seulement variation de signe, pour ainsi dire, d'un archétype d'origine, provoqué par l'existence du dualisme dans l'Univers Virtuel dans lequel nous sommes plongés. Une des caractéristiques fondamentales de la virtualité est la présence du dualisme, qui est rien de plus qu'une représentation de l'apparence, pas une réalité physique.

Il est en ce moment qui est la base de l'erreur commise par certains à considérer archétypes douze au lieu de vingt et un (ou vice versa), comme nous allons le voir.

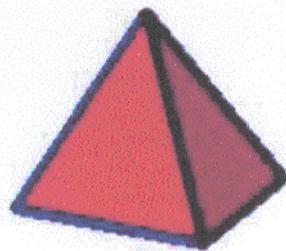
La vraie signification des nombres douze et vingt et un dépend du dualisme universel, qui est seul responsable de cette ambiguïté apparente, en particulier dans le monde ésotérique, confondre les idées de ceux qui ont essayé de rationaliser cette question.

Si le sens profond de cet archétype est en nous, nous ne devons pas regarder dans les livres, parce qu'il serait présent lorsque nous le chercherons. Il semble que, en commençant à réfléchir, peut être obtenue, indépendamment de la culture de chacun d'eux, toujours la même conception de l'archétype. Par exemple Platon géométrise l'espace de façon d'archétypale par l'utilisation de formes pures de la géométrie euclidienne et les résultats sont quelque peu déroutant, même pour les mathématiciens aujourd'hui.

LES SOLIDES PLATONIQUES



Platon soutient que l'Univers peut être décrit par des formes géométriques simples, à partir de laquelle tous les autres: nous appellerions les **templati**. En particulier, quatre solides géométriques représentent les quatre éléments alchimiques fondamentaux. Le premier solide pour être pris en compte par Platon est le tétraèdre, ce qui représenterait le feu.



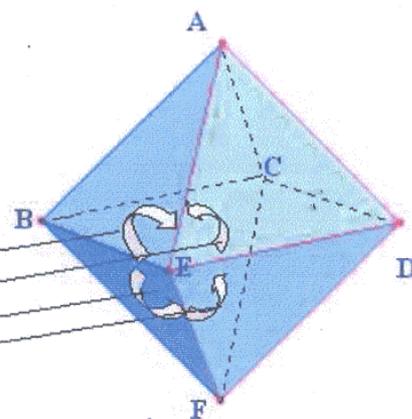
La deuxième solide que Platon prend en compte est l'octaèdre :

“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



Le troisième solide est ensuite formé de cent vingt triangles réunies et douze angles solides, composées chacune de cinq triangles équilatéraux étages, et a vingt triangles équilatéraux par base. Cette troisième figure, celle de l'eau, est l'icosaèdre régulier et depuis chaque face est un triangle équilatéral composé de six triangles scalènes, l'icosaèdre est composé d'éléments 120 et de même l'octaèdre 48 et le tétraèdre de 24 .

Comme on peut le voir, le triangle scalène constitue la base des trois chiffres décrit, ce qui explique pourquoi le feu, l'air et l'eau peuvent être générés à partir d'une autre, alors ne peut pas être pour le quatrième élément, la terre, à laquelle sera donné comme base une figure d'un triangle isocèle. Mais le triangle isocèle engendra la nature de la quatrième espèce (cette quatrième figure, représentant la terre, est le cube) étant composé ainsi quatre triangles isocèles avec perpendiculairement à l'articulation du centre, de façon à former un carré, six de ces carrés, relié ensemble, ils forment huit angles solides, dont chacun tire de la combinaison de trois angles plans perpendiculaires. Et la figure du corps résultant est devenu cube, avec une base de six plans inébranlables équilatéraux.

Il est important à l'étape du Timée [XXI-XXII], dans lequel sont décrites les raisons qui impliquent les associations entre les formes et les espèces et leurs façons possibles de transformation mutuelle, car il représente l'un des paradigmes les plus significatifs des images des figures de la science :

"Et à la terre que nous donne la forme cubique, à cause des quatre espèces la terre est la plus immobile, et des corps aussi plus malléable. Et il est avant tout nécessaire que ce soit le corps qui a la base plus solide. Maintenant, les triangles endroits à principe plus ferme est bien sûr la base de ces côtés égaux à celui de ceux qui ont des côtés inégaux, et comme pour les figures planes qui compose chaque espèce de triangles, la tétragone équilatéral, de sorte que dans les pièces en tout, il est de nécessité plus solidement assis dans le triangle équilatéral ... Et puis la forme de l'eau moins mobile que les autres, de le feu plus mobile, et de l'air intermédiaire : de sorte que le plus petit corps au feu , le plus grand à l'eau, et le troisième à l'air i, et aussi le plus aigu au feu, la deuxième pour l'acuité à l'air, et le troisième à l'eau ... Maintenant, de toutes ces formes celle qui a le moins de nombre de bases est nécessairement la nature la plus mobile, car il est le plus en pointe et dans chaque partie la plus aiguë de tous, et est aussi le plus léger étant constitué par la diminution du nombre des mêmes parties, de sorte que la deuxième a toutes ces qualités dans le second degré et troisième degré dans le troisième degré Est donc compatible avec une raison droite probablement le facteur de forme de pyramide et le germe de feu, et nous disons la deuxième génération à celle de l'air, et la troisième celle de l'eau. Et tous ces éléments doivent concevoir leur si faible qu'aucune des parties individuelles de chaque espèce peut être vu par nous pour sa petitesse, mais beaucoup les réunissant ensemble, on peut voir leurs masses. Et depuis lors, les relations de nombres, de mouvements et d'autres propriétés, le Demiurge, ayant fait ces choses avec précision, jusqu'à ce qu'il a permis à la nature de la nécessité spontanée ou persuadée, plaça partout la proportion et l'harmonie.

La terre, la rencontre avec le feu et dissoute et de l'acuité de lui, errerait ici et là ... iusqu'à ce que les parties se rencontrent et se réunir à nouveau, parce qu'ils ne pouvaient jamais aller dans les autres espèces.

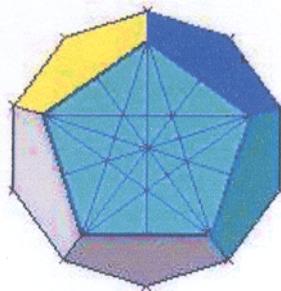
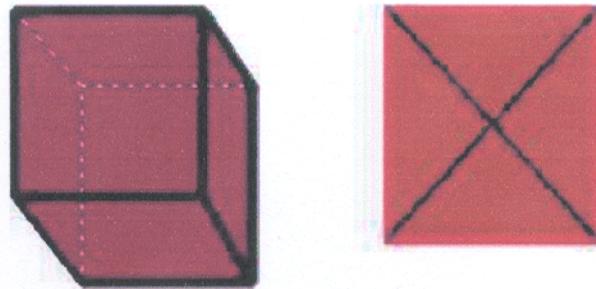
Mais l'eau, brisée par le feu ou même de l'air, il peut, se composer, devenir un corps de feu ou deux de l'air...

Et si l'air est en dissolution, à partir des fragments de l'une de ses pièces peuvent être né deux corps de feu ...

Et vice versa, deux corps de feu se réunissent ensemble dans une espèce d'air. Et si l'air est submergé par les deux parties et les moyens de l'air, comprendra une partie entière l'eau "

Cela devient compréhensible en tenant compte du fait que, avec le nombre de faces de l'icosaèdre, la forme de l'eau, vous pouvez composer deux octaèdres, forme de l'air, et un tétraèdre, forme du feu, et aussi que, avec les faces de l'octaèdre, vous pouvez composer deux tétraèdres.

Il restait une cinquième combinaison et le D miurge, il profit rent pour d corer l'Univers.



De cette cinqui me forme, , le dod ca dre, qui est confront    12 pentagones r guliers, rien de plus, nous lisons dans le Tim e; Le dod ca dre est associ , puis, l'image de l'univers entier, l'origine de l'image par excellence de la perfection et, depuis la plupart des autres poly dres r guliers, d j  selon les th ories de Pythagore, se rapproche de la balle. L'id e que ce chiffre est celui qui se rapproche le plus de la perfection pour l'approximation plus proche de la forme de la sph re, qui est synonyme de perfection et de la v rit , comme toujours  gal   lui-m me de tout point de vue, il est en fait utilis  par Platon dans le Ph don dialogue [110b-110c].

(http://www2.polito.it/didattica/polymath/htmlS/argoment/Matematicae/Giugno_03/Cap4.html#23up)

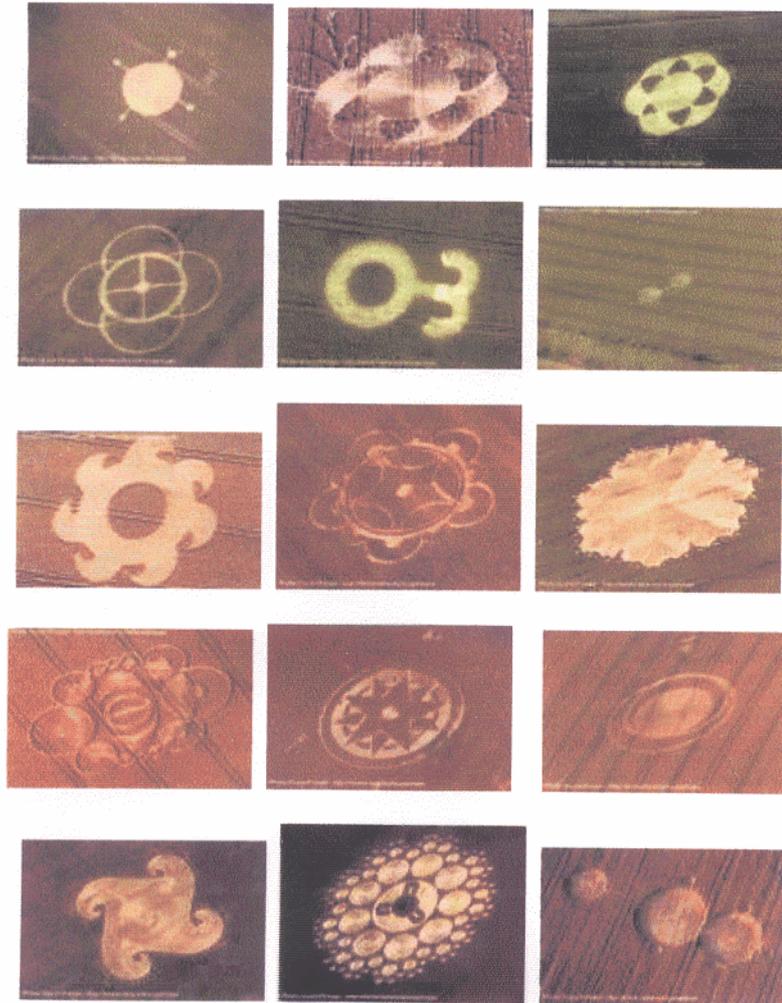
Ainsi Platon de fa on "arch typique" croit que l'univers est repr sent  en utilisant le num ro 12.

COMMAN EVITER DE COMMETRE UNE BEVUE

Un arch type, par l' motion, produit des symboles diff rents, qui, provenant de la m me origine, ont la m me signification.

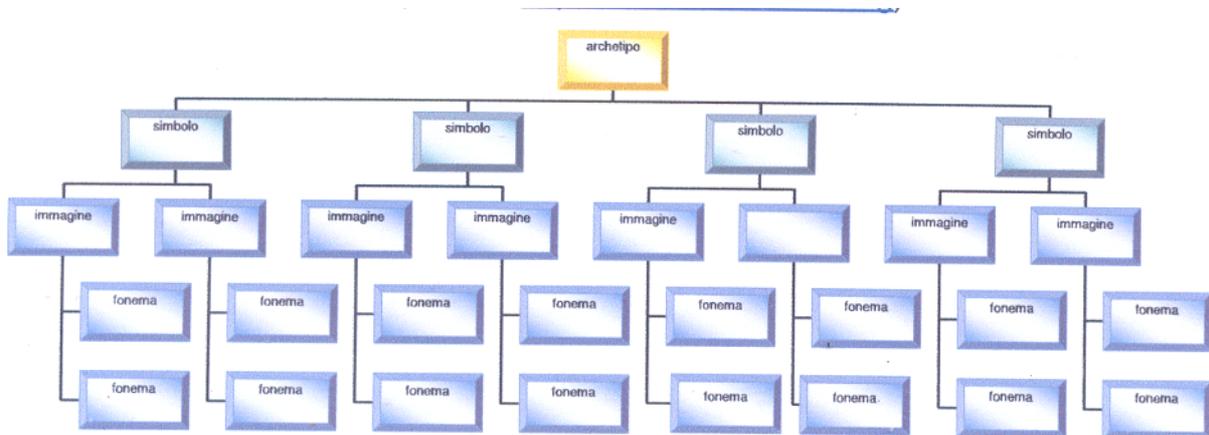
Ainsi chaque symbole fournira,   travers la couleur, des images diff rentes, qui,   son tour, va produire diff rents phon mes.

Il est donc facile de montrer que, quel que soit le r sultat phon mique finale, il sera, si vous revenez, fournira un et un seul symbole qui,   son tour, fournira un et un seul arch type de d part. Pour faire un exemple classique de nos jours, il ya des centaines de crop circle trac es dans les champs de ma s Anglais,   laquelle personne ne peut donner une explication.



Eh bien *crop circles* authentiques devraient tous ont un seul sens: être des symboles qui sont représentés par des dessins différents, mais tous avec une seule archétype source d'inspiration .

Des centaines de glyphs qui veulent signifier qu'une chose. (Voir aussi «Le sens archétype du *crop circle* " (<http://www.ufomachine.org>)



Par conséquent, en principe, le même phonème peut créer des millions d'expressions verbales, mais tous ont la même signification inconsciente, qui sont lues à partir de l'inconscient comme ayant la même signification. Le même archétype qui est transformé, dans chaque personne et en fonction de la culture de la personne, symbolismes différents. Lors partant de la verbalisation, vous essayez d'aller dans le sens contraire à la recherche de l'archétype originaire, recommence le travail dans propre culture, commettant à nouveau une erreur.

Pour une meilleure clarté, je fais un exemple pratique.

Commençons avec un archétype qui devrait donner l'idée de l'énergie et nous admettons qu'il développements dans "A", la formalisation d'une couleur, le jaune (couleur du soleil et de la flamme). Si nous revenons à la vue de la flamme (l'icône) à la symbolique, nous pouvons dire que est la flamme qui rappelle la "chaleur". À ce stade, l'expérience du sujet, qui, selon les souvenirs qu'il a, associera la flamme à la famille, à la maison, à un moment qui a subi une brûlure, à un moment qu'il avait de la fièvre, le temps qu'il a vu le Spiritus Saint et ainsi de suite, de sorte que vous allez perdre la vraie voie pour revenir à obtenir le générateur de archétype.

L'erreur, bien sûr, est produite par la mémoire des expériences, qui sont étroitement associés à des images mémorisées.

ATTENTION! Il n'est pas l'image rappelé à retracer le chemin du retour aux archétypes, mais la sensation la première fois, tout en regardant la flamme ou la visualisation .

Il faut, que le sujet va mieux dans les mêmes conditions dans lesquelles l'archétype lui a fourni l'image de la flamme et il faut revivre les sensations qu'il ressentait quand il a vu la flamme. Il n'est pas important l'iconographie de la flamme perçue ou rappelée, mais la sensation invoquée par l'icône et, en conséquence, le symbole qu'il a formé.

L'image est un sous-produit de l'archétype, mais l'émotion est le plus proche de l'archétype lui-même, est le premier produit de l'archétype, est la chose la plus proche qu'il ya à faire.



Croiset personnage suisse connu avec de fortes capacités paranormales, quand coopéré avec la police pour retrouver les corps de personnes disparues en tenant simplement dans une main leur objet, prouvait cette "sensation"?

Le "sentir" le mettait en contact direct avec le monde des archétypes et qui la vraie manière de voir la vraie réalité, à partir de laquelle dépend le virtuel.

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

Pas besoin de se soucier paragnosts, je dois dire que la plupart de nos vrais scientifiques sont paragnosts, car ils prouvent "*feeling*" lorsque ils sont sur le point de découvrir quelque chose de nouveau. Ensuite, il sera dit que pour aboutir à la découverte, grande ou petite, était l'étude, le travail expérimental; ce n'est pas vrai! Il ya autre chose qui peut rassembler votre propre avec l'Univers, il est de vivre la sensation que «quelque chose» provoque en

nous. Si ce processus est effectué correctement, vous comprenez ce qu'il a causé la "sensation", qui ont mis les mains sur un morceau de l'Univers.

L'utilisation des archétypes et de la connaissance des symboles qui en découlent sont les bases de la compréhension de l'ensemble.

Qu'est-ce que je veux dire?

Je veux dire que, si vous connaissez les archétypes, vous aussi savez le type de symbole qui découle de leur part, afin d'interpréter correctement la matrice de départ.

Si quelqu'un me attaque verbalement je analyse le comportement, je dois comprendre ce qu'il y a se tend l'agression verbale, parce que je peux comprendre ce qu'il agaçait mon partenaire à un niveau subconscient, sans être dupé par une agression verbale trivial que, parfois, semble totalement injustifiée et inappropriée.

Pour cela, au niveau de la Programmation Neuro-Linguistique (PNL), je dois voir comment l'autre personne qui se tient devant moi a déplacé, en essayant de voir ce que les mouvements qu'il fait de son corps. Ses mouvements sont des images et il est comme une marionnette dans les mains d'un marionnettiste tirant les cordes. Les fils sont entraînés par l'inconscient et partiellement contrôlés par le subconscient.

Je dois être capable de transformer ses mouvements (dessins dans l'espace) en symboles et de comprendre ce archétypes ont donné lieu à de tels symboles

Juste pour que je sache ce que l'autre voulait vraiment communiquer, indépendamment de ce qu'il a dit et qu'il ne peut même pas se comprendre.

Le symbole graphique, mouvement, le son ou la couleur qui est communiqué doivent donc être lus archétype, mais comment?

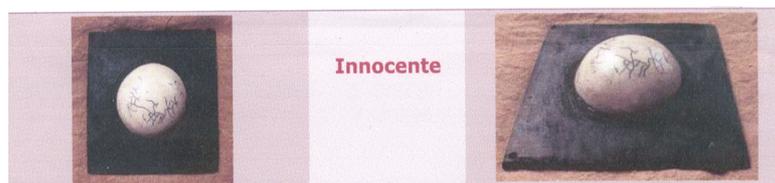
De nombreuses cultures ont tendance inconsciemment à symboliser archétypes à travers les formes.

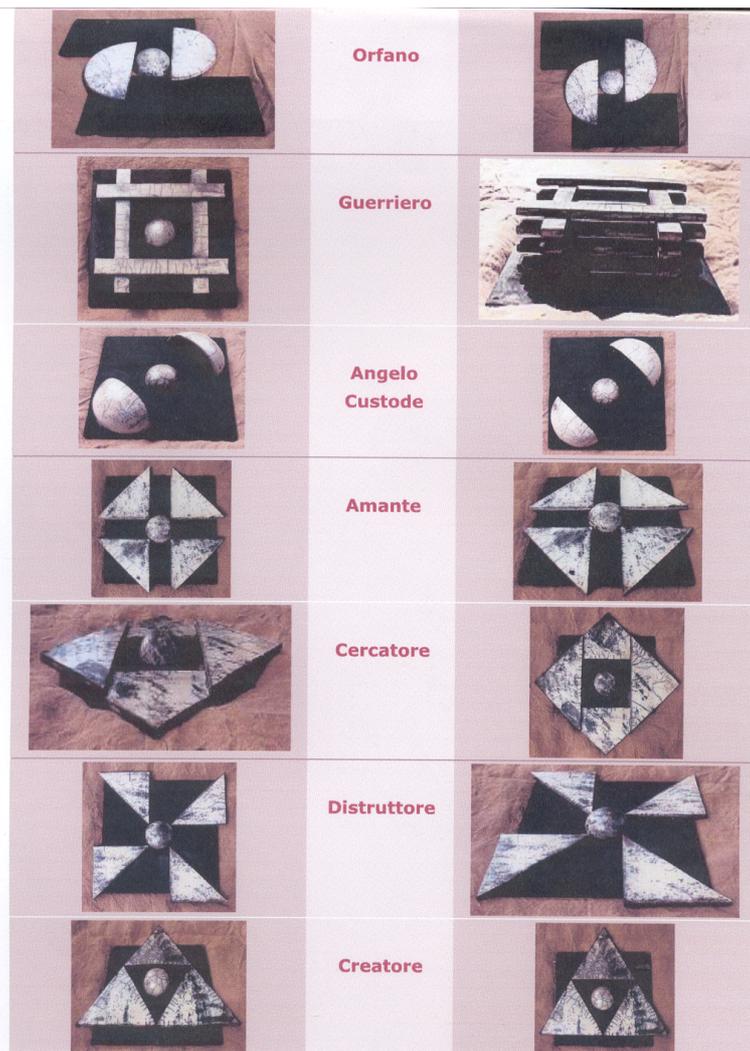
Ce processus, alors qu'elle est une banalisation de la notion d'archétype, l'autre montre une relation entre le symbole et la forme qui existe réellement et que la relation entre l'archétype et le symbole est tellement inconscient de surmonter toute barrière culturelle.

Pour prendre un exemple banal la culture Reiki traite les archétypes de personnalité au nombre de douze et les appelle à travers des formes précises. ([Http://www.reiki.it/Intensivo.php](http://www.reiki.it/Intensivo.php)).

- | | | | |
|---------------------|---------------------|-----------------------|------------------------|
| 1. INNOCENT | 2. ORPHELIN | 3. GUERRIER | 4. ANGE GARDIEN |
| 5. AMANT | 6. CHERCHER | 7. DESTRUCTEUR | 8. CREATOR |
| 9. SOUVERAIN | 10. MAGICIEN | 11. SAGE | 12. FOU |

Qui sont ci-dessous quelques traitement graphique





Dans le livre intitulé «LE HEROS ENTRE DE NOUS - Douze archétypes de trouver nous-mêmes » par Carol S. Pearson, éditeur Astrolabe, il est dit que l'intérieur de nous, il ya douze images, qui sont activés à différents moments de notre voyage psychologique et qui correspondent à des façons de penser, de voir le monde, d'agir. Comprendre cela signifie saisir les limites et les possibilités de ses modèles dans le monde et sa propre identité et de mieux comprendre, dans les relations, en face de qui nous sommes.

Grâce à ces images le graphologue est capable d'analyser la personnalité humaine de base. Quels sont ces photos?

Les mêmes : The Innocent, l'Orphelin, le Guerrier, l'Ange Gardien, le Chercher, le Destructeur, l'Amant, le Créateur, le Souverain, le Magicien, le Sage et le Fou.

Pour un autre type de culture (école de Global Ascension), cependant, les choses qu'ils seraient d'une manière différente (<http://digilander.libero.it/sdag.info/home.htm>).

Il ya 18 hologrammes / archétypes qui caractérisent l'humanité dans son ensemble. Chaque personne incorpore en elle-même, à partir du niveau 3000, quel hologramme particulier qui caractérise notamment la personne. Chaque hologramme est caractérisé par une caractéristique humaine particulière. En réalité, chaque personne a un particulier l'hologramme et tous les autres comme des hologrammes secondaires dans un ordre spécifique. Pendant l'ascension vous incorporez un hologramme d'abord, puis, une fois terminé la fusion de son principal hologramme, intégrez peu à peu les autres hologrammes, à devenir des êtres humains de plus en plus parfaite et complète. Ces hologrammes vous permettent d'inclure les caractéristiques de manière vraie et pure qui leur sont liées, dispose que, d'une certaine manière tout le monde a en soi, mais qui ne

sont pas exprimées dans un complet et pur. Voici les 18 hologrammes / archétypes et la principale caractéristique respective. Aucun, mais Dieu et nous-mêmes, peut savoir avec certitude notre hologramme, bien que cet hologramme est facilement reconnaissable par les gens qui nous connaissent bien. Les chiffres donnés aux différents hologrammes sont purement pour plus de commodité. Il n'y a pas par ordre d'importance. Hologrammes en lilas sont liées à l'énergie des femmes, ceux en bleu sont des hommes liés à l'énergie.

Typologies

1. INTELLECTUELLE: aime étudier et d'apprendre beaucoup de choses
2. SOCIABLE: l'amour de connaître beaucoup de gens
3. PHILOSOPHE: il aime poser des questions sur la réalité de la comprendre
4. NATURALISTA: aiment être en contact avec la nature
5. PACIFIQUE: aime avoir une vie tranquille
6. HUMANISTE: aime avoir des relations humaines profondes
7. SINCERE: aime à dire la vérité à chaque occasion
8. Spontanée aime à être lui-même en toutes circonstances
9. SPIRITUELLE: il aime à plaisanter à propos de tout
10. SPORTS: aime à garder à la formation de propre corps
11. SAGE: amour confiance que ce qui est familier
12. HARMLESS: l'amour n'a pas de mal à personne
13. DROIT: l'amour que tout le monde obtient ce qu'il mérite
14. SANTÉ FANATIC: aime prendre soin de leur santé physique
15. COMMUNICATION: aime parler aux gens
16. RECEPTION: aiment écouter les gens
17. CONFIDENTIEL: aime garder sa vie privée
18. GÉNÉREUX: il aime à partager avec les autres ce que vous avez en abondance

Ces tentatives pour rationaliser le monde des archétypes montrent cependant que, après tout, il ya une part de vérité, mais que la rationalisation qui est fait est loin d'être tentée et qui fait ici.

SENS ARCHETYPE DES FABLES ET DES MYTES

- Les fables sont des histoires pour les enfants. **Faux**
- Les fables sont bien comprises par les enfants. **Vrai.**
- Les fables ont beaucoup de succès.

Faux: les histoires qui disent quelque chose à tout le monde, indépendamment de la culture qui ont beaucoup de succès.

Vrai, en raison d'autres fables ne le font pas, nous nous n'entendons absolument parler.

Il est donc légitime de se demander pourquoi certaines histoires ont un monde réussie au delà du temps et de l'espace et pas d'autres.

On doit se demander pourquoi certains films ou les livres ont un énorme succès et d'autres pas.

Je crois que, en général, les histoires destinées à être couronnée de succès sont celles-la qui sont reconnues comme inconsciemment archétypes riches qui peuvent fournir des sensations précises à l'âme des personnes.

Les autres ne disent rien à personne et ils ne sont pas incorporés, c'est à dire reconnues, inconsciemment.

Voici quelques exemples classiques:

Pinocchio

Pinocchio: merveilleuse histoire et connu dans le monde entier. Qu'est ce qui détermine le succès? Certainement pas l'histoire elle-même, ce qui vaut vraiment relativement peu. Un pantin de bois qui devient humain: un jeu simple pour les enfants qui enseigne à ne pas dire des mensonges?

Mais non!

Pinocchio, écrit par Collodi, grande maçon et ésotérique, se réfère à la mythologie de la glande pinéale, le troisième œil célèbre ... où Pin-Eye.

Mais est la métaphore dans la fable qui prévaut, même ceux qui a écrit et vous verrez les vrais caractères.

Une marionnette inanimée, qui, par la magie de bonne Feèe devient humain.

Les caractères sont clairs: le père Geppetto et la fée ne sont pas, comme ils disent les psychologues modernes, Père et Mère de l'enfant qui grandit, mais quelque chose d'autre: ils, en fait, jouent le rôle de Spiritus et l'Anima et au morceau de bois Pinocchio restes fonction de simple conteneur, qui est le Corpus. L'histoire raconte comment l'être humain redevenu lui-même quand Anima, Spiritus, Mens et Corpus se rassemblent: à ce moment une créature construit à partir de Geppetto (le Spiritus), rencontre l'Anima (la Fée) et fait la paix avec la Mens (le Grillon Parlant) et Pinocchio devient humain; à ce moment, l'homme devient divin. La divinité de l'homme incarné par Pinocchio vient d'être le fils de Spiritus et Anima, représenté avec l'apparition de l'homme et de la femme, les deux archétypes par excellence du masculin et du féminin.

La Mens a la capacité d'un animal et rien de plus pourrait être sinon un Grillon.

Le même chiffre de grillon est très intéressant et est une Mens écrasée par les besoins du Corpus, la survie quotidienne, en cédant à la tentation corporels, à la bonne vie, pour se reposer.

La marionnette dans sa vie est contrôlée par d'autres, mais un être humain n'est conduit pas par quiconque.

Pinocchio se lève de l'homme normal alchimiquement à l'homme éternel quand il se rend compte de ce qui existe et les vraies valeurs de l'Univers.

L'auteur, toujours inconsciemment, ne se rend pas à jouer le rôle de l'humanité à Pinocchio et même caractérise son personnage avec lui à qui, quand il dit des mensonges, étirant son nez. Aussi ce pour la Programmation Neuro Linguistique est une invitation de mariage, en fait, l'acte de toucher votre nez en quelque sorte est l'équivalent, à un niveau inconscient, d'admettre un mensonge. Collodi ne sait rien sur la PNL, mais à l'intérieur il lit les signaux que son âme envoie et que son inconscient poussant vers le subconscient et des sens externes. Le résultat est une histoire qui ne sait pas qui l'a écrit un niveau conscient, mais reconnaît un niveau inconscient; ainsi, d'ailleurs, ferons les lecteurs, qui, dans l'histoire de Pinocchio, sans le vouloir liront la langue des archétypes.

Frankenstein et King Kong

Deux histoires sont identiques, bien que l'iconographie est très différente. Comme *crop circles* ont, à mon avis, la même signification, même si iconographique différente, King Kong et Frankenstein sont la même chose. Le monstre? ... Mais non, bien sûr, mais quelque chose qui est métaphorique caché dans les plis de l'histoire. Quelque chose que même les auteurs ont réalisé lors de l'écriture.

Le vrai Frankenstein est pas un monstre, mais une sorte de golem construit par un scientifique fou. Frankenstein est bon, mais seulement parce qu'il n'a pas de subconscient il est violent et schizophrène. Le monstre se lie d'amitié d'une petite fille, qui est une fois

de plus la partie femelle de Tout, qui est l'âme. Le monstre n'a pas d'âme, mais est attiré par la petite fille qui est la seule qui peut l'aider à survivre à son désarroi.

Le savant fou est un être humain sans âme, qui crée le pouvoir de se garantir la gloire de la science du monde et crée sans se demander jamais si sa création sera heureux ou non. Sa créature ne peut pas avoir un avenir, parce-que est la même société qui la refuse comme différente. Seulement la jeune fille pleure la mort de Frankenstein, parce que l'âme voit dans tout cela une défaite de l'humanité.

King Kong, cependant, est quelque chose de caché à notre planète, une sorte de mauvaise conscience qui a été toujours pas sortir. Mais à un certain point, il quitte la forêt et il se manifeste par la force brute. Ici aussi, le singe est l'archétype de l'homme primitif.

Il est un bon, solide et naïf, mais est attiré par la belle jeune fille, de nouveau symbole féminin, l'âme.

La Bête ne voit pas dans une jeune fille d'une vie "fuck" ... et comment serait-il possible? Elle voit cependant, l'apparence de Anima, est attiré, mais aussi intrigués. Cet aspect de l'affaire est que la curiosité archétype primitive a dans l'évolution, où l'évolution a eu lieu symboliquement dans la paume de sa main gauche, celle qui dépend du lobe droit du cerveau.

La jeune fille n'a pas peur de la bête. Et comment pourrait Anima avoir peur de quelque chose?

Dans les versions ultérieures de ce film, Anima a toujours les cheveux dans le vent, (l'air est l'archétype de l'âme). L'âme est intéressé à King Kong comme à Frankenstein: un corps où entrer, par agir aussi se améliorer, si cela était possible.

Mais l'homme sans âme ne comprend pas, tend à détruire l'autre et veut appeler à soi l'âme, qui semble ne pas avoir de place l'auto-prise et le temps perd dans les griffes du monstre ce monstre qui monstre n'est pas du tout.

La puissance des armes et de l'ignorance contre le désir de l'Anma et de l'émerveillement de la Bête.

Beep-beep e Will-Coyote

Les dessins animés, en particulier ceux qui ont réussi, ne pas échapper à l'influence des archétypes, plutôt, parce que dans le chemin le fantastique tout est possible, dans ce monde ce qui est normalement du lobe droit, qui est la magie de l'Univers, a inconsciemment prééminence et il est possible de voir les plus enlées ces manifestations de l'âme qui dans ce monde virtuel sont habituellement complètement annulées par des hypocrites et des scientifiques.

Le Coyote chasser un oiseau qui semble prendre un peu de plaisir de lui et veut prendre absolument. Mais pourquoi? Manger? Mais non, bien sûr! Oui est pas jamais vu un coyote manger cet étrange oiseau peut-être même pas comestible.

La signification symbolique de l'histoire est complètement différente: le Coyote veut attraper l'oiseau, car il ya quelque chose à conquérir, par AVOIR. Dans ces conditions, si par hasard quand il pourrait prendre, il resterait déçu, parce que non serait de savoir quoi faire, ou plutôt, il ne se souvient plus parce que pendant de nombreuses années, est courant derrière.

Le coyote est la représentation de l'humanité qui est basé sur la possession et ne pas sur l'être. L'oiseau représente l'âme de l'humanité. Le symbolisme est clair. Jusqu'à ce que le coyote veulent prendre quelque chose, il ne réussira pas: il ne pourra réussir que quand il veut être cette chose. L'oiseau est représenté, en fait, comme voler dans l'air parce-que Anima (symbole archétypal de l'âme elle-même), tandis que le coyote est ancrée au sol et

sont sans valeur les efforts pour voler, en particulier ceux qui emploient la technologie, pour montrer que la technologie est la mort de l'humanité.

Dans les rares cas où le coyote oublie les lois de la physique, et oublie d'être immergé dans une réalité virtuelle, peut imiter Anima. En d'autres termes, il peut marcher dans l'air, mais va tomber dès il se souvient: le symbolisme contenu dans cette image est très claire. Le spectateur du film doit se demander pourquoi, quand il voit ces cartons animé ou "King Kong", ou la première version du visage "Frankenstein", en lui-même, est un supporteur pour les plus faibles, qui est, le monstre ou le coyote. Pour répondre il faut se demander ce que l'on ressent lorsque le coyote, une fois de plus, ne parvient pas à son objectif: la déception vous vous sentez à l'intérieur.

Comment? Vous essayez une déception en regardant un dessin animé? Il est de la folie! Non, ce n'est pas la folie: qui a l'âme comprend inconsciemment la signification symbolique des scènes qui nous regardent et son âme réagit en émettant des archétypes. L'archétype se manifeste par le «sensation de", qui finit toujours dans les choses de sens émotionnellement. Après un moment ceux qui regardent la bande dessinée se demande ce qui se passe et rapidement décide que cela est absurde, puis se déplace sur: le lobe gauche a pris le contrôle du gouvernement de la marionnette Pinocchio.

ET retourne à la maison

Film de science fiction il y avait beaucoup, mais certains frappent l'imagination (?) Plus de d'autres semblent ouvrir en nous un passage dans lequel enfin le subconscient est un peu silencieux et laisse parler l'inconscient. ET. Il est l'un de ceux-ci. ET, une fois de plus, a une relation privilégiée avec un enfant et non un adulte, mais jamais avec un homme adulte, qui, cependant, dans le film le hante et veut capturer. Dans le film est la mère de l'enfant à agir comme un intermédiaire entre lui et l'extraterrestre. L'extraterrestre est absolument pas un extraterrestre que les gens ordinaires peuvent imaginer, mais il est beaucoup plus: ET sommes nous! Nous qui voulons rentrer à la maison!

E. T. est notre véritable essence, notre âme, mais aussi le reste d'entre nous. Le film dit qu'il ya un espoir et inspire une sensation de nostalgie. Ceci est la sensation qui reconnaît Anima pour de vrai: «Maintenant, voici basta Je vais dans un autre partie. "E. T. représente le sans nom, comme Anima, fait partie d'un groupe non identifié d'extraterrestres, comme Anima, est venu ici pour apprendre et acquérir de l'expérience, e comme Anima est recherchée par l'armée, qui est, de ceux qui veulent être et ne pas être. Les bicyclettes d'enfants volent comme un conte de fées, il est la force du lobe droit du cerveau, est la puissance de Anima qui dépasse les lois de la physique. Ici aussi, toute la technologie dans le monde ne peut pas atteindre Anima.

E. T. salue l'enfant, mais il lui dit, alors archétype:

"Nous nous reverrons." Ou: "Quand vous êtes plus vieux et vous comprendrez, nous serons toujours ensemble; encore cette union permanente n'est pas possible, l'homme doit mûrir, alors peut-être un jour ... "

E T avec les points de doigt en haut, représentation symbolique de le bon, comme on l'a souligné plus tôt. ET est pas abandonné par son groupe, et comment il serait possible qu'une partie de Anima été abandonnée par le reste d'elle-même?

ET semble maladroit, sage, mais incapable de vouloir nuire à autrui. ET se exprime avec son grand corps maladroitement, mais surtout avec les yeux, qui ne sont pas par hasard bleu.

Pour Anima, en fait, le corps n'a pas d'importance, mais le regard, parole archétype, est son miroir.

L'histoire apporte à la vie symboliquement les besoins de l'âme : où elle peut avoir du succès, il est reconnu par la même Anima.

En ce sens, toutes nos légendes sont grandes allégories de mythes derrière lesquelles il y a les histoires de l'Anima et il est avec cette approche qui doit être lues et interprétées. Fables donc pas des histoires pour enfants, mais les messages pour l'enfant Anima qui est en nous.

Le miroir dans le conte

L'image archétypale dans le miroir a un symbolisme puissant.

Certaines personnes ne veulent pas des photos, ils disent que dans l'image on peut perdre l'âme. Et ce, alors, l'histoire du diable qui veut voler l'âme, parce qu'il ne possède pas et semble dépourvue de son image dans le miroir? Encore une fois, dans les contes et légendes folkloriques, il est l'avant avec force l'archétype qui produit un symbolisme facilement interprétable.

Dans le film ancien et bien connu "Le Portrait de Dorian Gray", le personnage principal fait un pacte avec le diable, qui, à la fin des jeux, voudra, comme toujours, l'âme de Dorian en échange de son immortalité physique. Mais l'histoire punit Dorian, démontrant une nouvelle fois que l'âme et le corps doivent rester ensemble dans un processus de compréhension mutuelle, car il est absolument nécessaire à l'autre.

Le mythe Narcisse, à se refléter dans les eaux d'un lac, il tombe et il noie.

Regardez dans le miroir symbolise regarder dans la Mens (dont le symbole est l'archétype de l'eau). Plongée dans sa Mens à la recherche du Corpus provoque la mort de Narcisse, car il est Anima qui doit être recherchée en tant que siège de l'immortalité et rien d'autre. Cherchez d'autres moyens ne trouvez pas Anima et donc périr à jamais.

Un autre personnage qui tombe dans le miroir est Alice dans «Alice au pays des merveilles».

Tomber dans le miroir signifie se jeter dans son inconscient, devenir schizophrène, pour voir la vraie réalité. Alice, au-delà du miroir, ne voit pas le monde d'une manière déformée que vous auriez vécu à l'extérieur de ce côté.

L'univers réel est bien visible seulement de l'autre côté du miroir, qui est seulement l'âme est en mesure de bien voir, tout ici le vision est liée à des modèles mentaux construits par le subconscient.

Ici, nous voyons la réalité virtuelle, mais, sur le côté du miroir où elle jeta Alice, les lois de la physique ne sont plus applicables: il n'y a pas de lois, parce que la Réalité Reale n'a pas besoin de lois et ne peut être décrite. Là, dans le domaine de la conscience pure, on construit des lois au «côté ici».

Qu'est-ce donc, la Méchante Sorcière que elle regardedans le miroir pour voir qui est la plus belle? Au-delà du miroir, il ya une voix selon laquelle, si vous voulez, est équivalente à le Grillon Parlant dans Pinocchio et représente la Mens, comme un médiateur entre les lobes gauche et droit du cerveau, entre subconscient et inconscient et entre réel et virtuel: il dit que le méchante Sorcière la plus belle n'est pas elle, mais Blanche-Neige.

Mais qui sont la Méchante Sorcière et Blanche-Neige?

Certains psychologues voient la Méchante Sorcière comme la mère d'une adolescente qui veut empêcher à la jeune fille (Blanche Neige) de croître.

Tout en permettant à cette interprétation, les choses, en fait, sont beaucoup plus simples. Blanche-Neige et la Reine sont le même personnage, comme le sont la mère et la fille, celles-ci sont transférées au fil du temps, tandis que les premiers sont transférées dans la réalité.

La mauvaise partie est l'être qui se penche sur la physicalité, externes, à la réalité virtuelle se compose de Espace, Temps et Energie.

Mais Blanche Neige est l'incarnation de Anima, comme cela se produit habituellement: naïf, candide, sans apparente capacité à interférer avec l'Univers qui l'entoure.

Au paradis la pomme recueillie du bien et du mal, qui est basé sur la tromperie biblique, est rien de plus qu'un fruit symbolique, en tant que psychologues modernes tendent à prouver. Le fruit, en fait, a été mangé par la descendance humaine et, une fois ingérées, concède, la conscience de la virtualité (bon et mauvais) et rend virtuelle, c'est à dire mortel l'homme, donc c'est un poison.

Même Blanche Neige se en nourrit par la tromperie, pas le serpent mythique, mais par une sorcière, et il prend l'idée de tromperie pour faire avancer l'histoire. L'homme est induit en erreur à un moment donné de son développement.

Qui est l'auteur de la tromperie? Il lui-même: ne l'oublions pas que la Méchante Sorcière est nul autre que la partie virtuelle de Blanche-Neige, la partie mortelle de sois même. Blanche Neige ne meurt pas, mais elle reste à être suspendue dans une sorte d'hibernation.

On peut se demander pourquoi ne pas mourir, parce que la Méchante Sorcière ne la supprime pas de façon permanente. Pourquoi Blanche Neige est Anima et Anima, est immortelle! Il peut seulement arrêter dans quelque part pendant le reste de l'Univers est sa propre entreprise, mais il ne peut pas être supprimée.

Celui qui sauve Anima-Blanche-Neige? Le prince, qui est pas bleu au hasard. La couleur bleue symbolise la méditation, la pensée, jusqu'à, positive. La partie mâle de l'humanité, et qui est le Spiritus, qui, dans le rôle du prince charmant, baise Anima et restaure le «souffle de vie» (l'archétype de souffle, le vent, est le symbole de 'Anima elle-même, l'eau est le symbole de la Mens, le feu est le Spiritus et la terre est le Corpus).

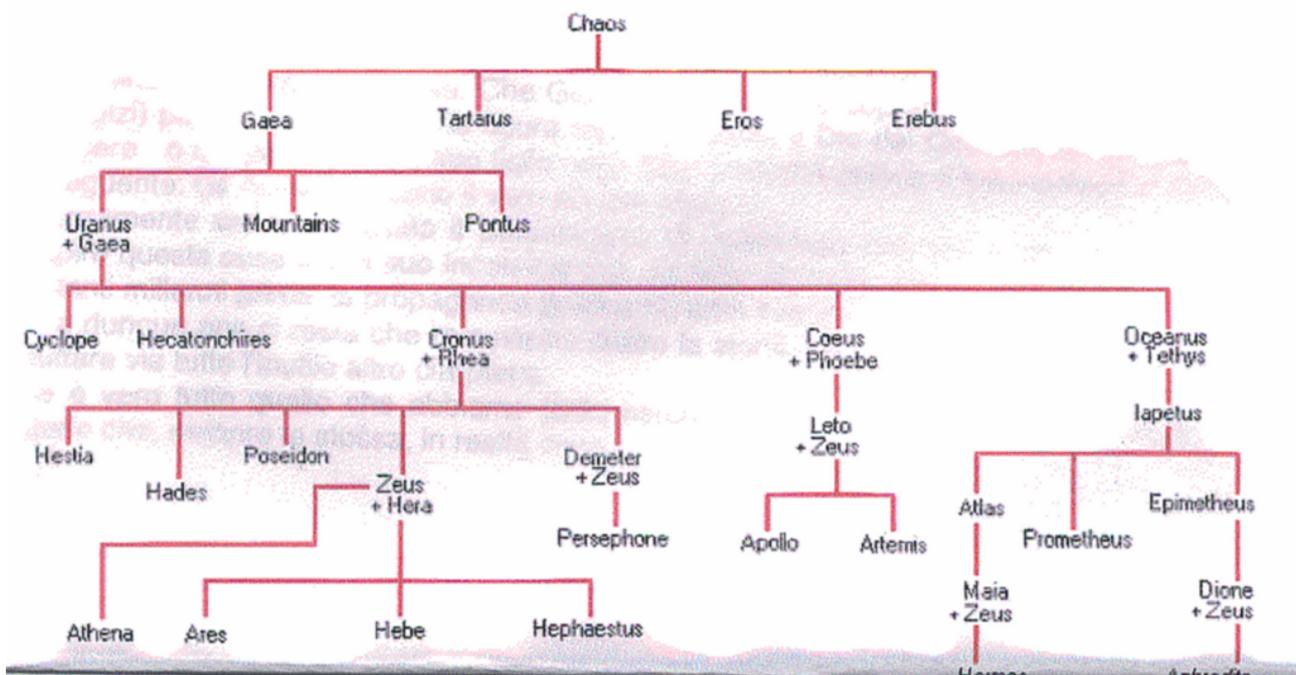
Les sept nains symbolisent l'humanité (nombre symbolique qui indique l'ensemble, tous les sept sont connus, sept péchés capitaux, sept couleurs de l'arc en ciel, les niveaux d'électrons sept d'énergie, etc.). Les nains sont pas parce qu'ils sont vraiment physiquement, mais parce que, devant Anima, apparaissent comme des nains, avec tous leurs vices, défauts, imperfections.

De Babylone à l'Etats-Unis sur le fil des mêmes archétypes

Je choisi ces exemples parce qu'ils parlent de Anima et de Anima quand on parle le succès de la symbolique est garantie. Beaucoup d'autres bandes dessinées, contes et histoires de succès commercial cachent une structure archétypale.

L'histoire du dieu égyptien Ra, par exemple, est si fascinant d'être repris et, bien que modifié, adapté à d'autres cultures. Ra est le Dieu Soleil, qui est adoré par les douze constellations (caractérisés par l'appartenance à une deuxième génération de Dieu: il est probablement généré par Atoum, dieu *autocreatosi*).

Les Grecs tiraient de cette histoire de la saga du légendaire mont Olympe avec Zeus (fils de Kronos) et de ses dieux mineurs.



Le christianisme a Jésus (fils de Jéhovah) et les douze apôtres, mais en fait, son histoire est né peut-être en Mésopotamie, dans les jours de Babylone. L'histoire a été adaptée aux exigences de la politique et religieuse qui a ensuite détenaient le pouvoir, mais derrière le rapport, pure et simple, il ya des aspects intéressants de l'histoire que la vérité n'a rien sur le niveau de la virtualité (la réalité changeante), mais a beaucoup à dire en termes de symbolisme archétype. L'adaptation est une particularité des sociétés modernes, qui ont pris possession des mythes des autres pour les faire leur propre. Ainsi, par exemple, la culture américaine a pris possession du mythe du dieu Ra Ra faire jouer la partie de le même ou meilleure qu'un technologique Jésus, Nimbus Kid, vieux héros de bande dessinée mieux connu sous le surnom de Superman (Superman, en fait). Superman, comme Jésus, a un père qui est dans les cieux, comme Jésus est accueilli dans la maison d'un père terrestre personnes âgées et d'une mère âgées aussi, qui ne peuvent pas donner naissance (comme Sainte-Anne, la grand-mère de Jésus). Sur la Terre est accompagné par "étoile filante". Comme Jésus a fait des choses étonnantes. Tout comme Jésus a une cachette, un ermitage où isole du monde. Comme Jésus est tenté par le mal, comme Jésus est mort et ressuscité, comme Jésus à la fin monte au ciel et peut-être un jour revenir. Jésus vit comme un rapport, «platonique», peut-être, avec une Marie-Madeleine dans la bande dessinée devient sa collègue. Comme Jésus essaye de sauver l'humanité du mal. Comme Jésus, au lieu de le symbolisme du Saint-Graal, a la lettre Esse qui est le symbole archétypal du serpent Kundalini, présent dans le caducée du dieu Thot, l'arbre de la vie éternelle, et donc l'ADN, nous dirions aujourd'hui.

En lisant la bande dessinée, le lecteur non averti, généralement un garçon d'âge scolaire, l'apprentissage d'une subliminale. Jésus est un Américain, et surtout que Jor-EI, (Ra aux Égyptiens), père de Superman, le chiffre représentant le Dieu des chrétiens, a décidé de donner naissance, ou plutôt renaît, son fils aux Etats-Unis d'Amérique. Le message subliminal est le suivant: les Américains sont les vrais gens choisis! Certes, ce qui a construit le personnage de Superman n'a pas réalisé, mais son inconscient a sorti avec une histoire de plusieurs milliers d'années auparavant; propagande politique a fait le reste. Maintenant vous avez juste à récupérer la vraie signification symbolique de ce personnage et de jeter tous les déchets inutiles.

Si il est vrai tout ce que je l'ai dit jusqu'ici, la recherche des aspects communs aux différentes histoires amène à conclure que tous sont, en fait, toujours la même.

Retour à l'histoire de Jésus, car il est un Dieu de la deuxième génération, qui a un père plus puissant que lui, parce que générateur *autocreatosi* Dieu.

Cet aspect symbolique peut certainement représenter jungghianamente parlant, le jeune homme qui enlève le pouvoir de la personne âgée, la nouvelle idée qui gagne le vieux, mais il a aussi un autre sens que nous ne pouvons pas négliger: la différence entre la figure de Dieu *autocreatosi* et celle du créateur de ce créé.

Le Créateur, puis, se entoure avec d'autres créateurs aussi créés par Dieu *autocreatosi*. Ils sont seulement deux niveaux bien diversifiés, que seul un certain syncrétisme, plus politique qu'historique, a tenté de réunifier. Alors Yahvé et le Christ sont unis dans le même être dans le mystère (?) De la Sainte Trinité, alors Ra devient l'identification avec le nom d'Atoum Ra Atoum-, mais ils sont deux symboles différents.

Les deux mêmes symboles apparaissent aussi dans l'hypnose régressive menée sur les personnes enlevées, quand, dans l'état altéré de conscience, l'âme dit de Dieu et le Créateur l'identifiant deux rôles très différents: les créateurs seraient extraterrestres et Dieu serait notre Conscience. L'histoire est toujours la même: les mythes anciens parlent de nos rêves et des visions de notre présent parce que le matériau par excellence pour commencer est le même. Peu importe si l'histoire vient d'une vieille légende ou si vous avez rêvé cette nuit. Dans les deux cas, il a été suggéré par l'inconscient, qui, à travers le travail du lobe droit du cerveau, est capable de "renifler" la Réalité Reale immuable qui se manifeste à travers la Réalité Virtuelle, qui vient de la première mofinée par les archétypes.

Le nombre 12

Ce nombre nous trouvons partout, comme si, en fait, notre inconscient qu'il cherchait, ou mieux, a été la recherche de son sens perdu. En termes archétypes inconscients je dirais que l'être humain sait que les douze est lié à quelque chose d'important, que il est l'Univers archétypal et en lui-même, il cherche le sens.

- a. Les douze constellations du zodiaque (Les Douze Mahadeva ou Archanges)**
- b. Les Douze sacrés Planètes**
- c. Les Lunes Douze de la planète Jupiter**
- d. Les Douze Tribus d'Israël**
- e. Les Portes Douze de la Cité Céleste (Shamballa)**
- f. Les Douze Travaux d'Hercule (liste personnification de l'Initié)**
- g. Les Douze Apôtres (Douze planétaires Anges)**
- h. Le douze pétales Sacré-Cœur (Chakra)**
- i. Les douze mois de l'année**

ou, sur Internet, voir: <http://www.vajra.it/gocce/12.htm#indice>

Douze maillons de la chaîne de production conditionnée

Douze choses essentielles

Douze chutes liées à l'éthique d'aider les autres

Douze ressorts

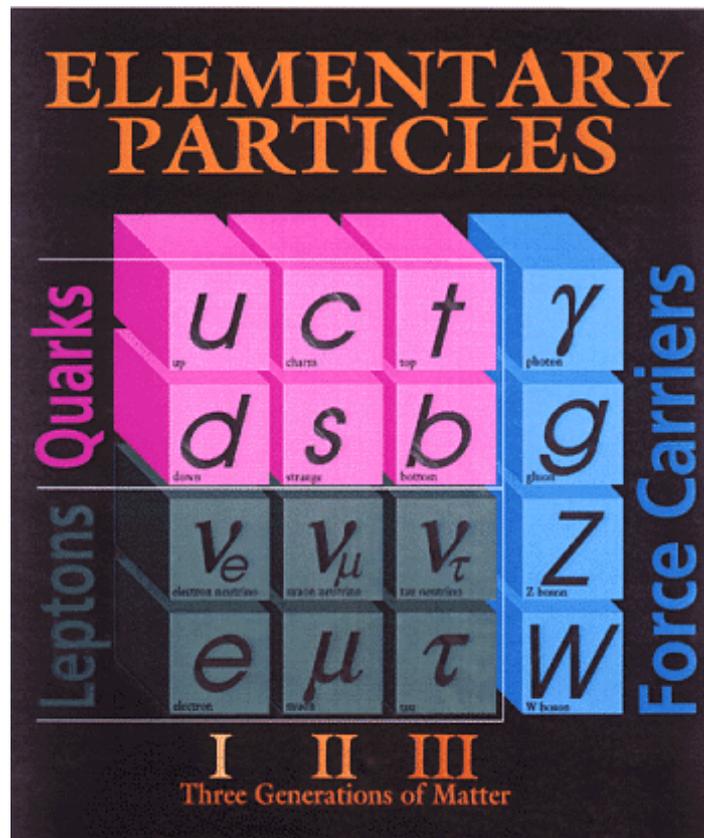
Douze actions du Bouddha

Douze catégories de l'Écriture

Douze noms de nirvana

Douze qualités d'un bodhisattva sur le premier niveau

Mais pas assez! Le nombre de douze gouverne l'univers physique avec les douze particules fondamentales de la physique: six Quark et six Leptons ,plus une colle composé de quatre "porteurs" d'informations relatives à les *forces*.



Et les douze lois régissant le monde de la dualité Yin et le Yang?

1. L'Infini comprend en elle-même le Yin et le Yang.
2. Yin et Yang expriment de manière antagonique et complètent la puissance infinie de l'Un.
3. Yin manifeste la force centrifuge; Yang manifeste la force centripète. Yin et Yang, combinés dans des proportions infinies, produisent de l'énergie et tous les phénomènes.
4. Attire Yin Yang Yin et Yang attire.
5. Rejette Yin Yin et Yang Yang rejetées.
6. La force d'attraction est proportionnelle à la différence entre les composantes de Yin et Yang.
La force de répulsion est inversement proportionnelle à la différence entre le Yin et Yang composants.
7. Tous les phénomènes sont éphémères, parce que les forces du Yin et du Yang qu'ils sont en constante évolution; Yin et Yang, en fait, sont en constante évolution et, en tout cas, ont tendance à se transformer en leur contraire.
8. Non seulement est seulement Yin ou Yang. Tout est fait de toutes ces forces, dont l'équilibre dynamique est en pleine mutation.
9. Il n'y a pas une telle chose comme neutre. En toute réalité, il ya toujours une prédominance de Yin ou Yan.
10. Le grand Yin attire petite Yin. Le grand Yang attire petit Yang.

11. Le Yin produit extrême leYang. Le Yang extrême produit Yin.

12. Tous les objets et les formes physiques sont Yang dans le centre et Yin à la surface.

SENSATION, EMOTION OU SENTIMENT

Ce que nous voyons et entendons en nous sont les symboles, nous essayons de reconnaître à travers notre inconscient et son niveau de conscience. Qui a plus de conscience il est capable de lire dans toutes les directions vituelles de l'Univers, mais qui en a peu ne peut pas lire que quelques petits fragments de Réalité Virtuelle et doit se contenter d'une vue partielle de l'Univers lui-même.

Maintenant, après avoir fourni quelques exemples de réinterprétation symbolique de la virtualité, ce qui nous permet de remonter pour trouver la Réalité cachée par les apparences, nous devons faire un pas en arrière. Nous savons reconnaître un symbole, mais comment obtenons-nous l'archétype derrière le symbole?

L'archétype est quelque chose d'invisible dans cet Univers : il ne se manifeste pas, mais de toute façon rend manifeste l'Univers lui-même. Nous ne pouvons pas voir l'Archétype, mais nous pouvons percevoir les événements et de se rapprocher de lui, plus nous sommes en mesure d'entrevoir l'essence.

Avant le symbole, en fait, il ya quelque chose que le forme et la même chose qui nous permet de interpréter. Si nous allons de l'avant dans la hiérarchie, nous voyons que la première image est la couleur. La couleur est l'outil qui nous permet d'identifier une image, est la première chose que nous percevons, puis plus tard, nous allons essayer de comprendre la «forme» de le dessin. Donc aussi le son crée le phonème. La première chose que notre cerveau fait est à tâtons de comprendre le son et puis essayer de donner un sens à son phonémique entendu. Donc, avant le symbole existe, son "formateur" et à travers ce "formateur" nous pouvons interpréter le symbole. Cette «formateur» est le soi-disant «sensation de".

La sensation de ne pas se sentir avec les cinq sens ordinaires, mais avec quelque chose de pas facilement identifiable, qui est toujours en nous et est apparemment capable de le percevoir.

Par souci de simplicité, je vais appeler la "sensation de", un terme moins vague: Émotion. Quelle est l'émotion? Il est la chose qui vous donne, en fait, une sensation étrange: le «sensation de". En face d'un coucher de soleil? Quand ils t'ont laissé? Quand ils t'ont trouvé? Quand ils t'ont reconnu? Quand ils t'ont refusé? Lorsque vous avez choisi? Quand ils ont oublié? Calme ces sont quelques exemples. Le lecteur a tendance à personnaliser sa situation jusqu'à ce point? Eh bien, cela signifie que l'archétype a déménagé à l'intérieur de lui.

La «sensation de" ne peut pas être dit, mais prouvé, connue et reconnue comme telle. Elle est l'émotion et l'émotion est liée à la présence de la conscience; qui est Anima est aussi émotion, mais qui ne possèdent pas l'âme est l'émotivité immunitaire.

Nous sommes maintenant confronter le problème de la différence entre l'émotion et le sentiment: ils sont deux choses complètement différentes.

Le sentiment est un état de Spiritus alors que l'émotion est un état de Anima. Si nous sommes en colère, peur, plaisir, agacé, nous vivons une réaction à une condition de de le Spiritus qui, par la Mens, se manifeste comme un sentiment. Lorsque, Anima transmet son statut à la Mens l'effet est l'émotion.

L'emotion apparaît soudainement et semble ne rien avoir à faire avec rationnelle tout le reste, il a matrice inconscient : est ce qui vous fait pleurer sans raison valable. Il est de notre rationalité de trouver une raison, qui ne existe pas, sauf si vous considérez les larmes comme une réaction de l'organisme à une sollicitation particulière.

La science nous dit maintenant qu'il ne sait pas pourquoi il pleure. Les animaux, en fait, ne pleurent pas.

Pourquoi pleures-tu? Personne ne sait. Au lieu de cela, on croit que les pleurs sont une réaction à une manifestation physique de l'âme à travers les archétypes, nous comprenons que la science est totalement impuissant à donner une explication rationnelle à ce phénomène. L'explication, en fait, est à niveau de Conscience et d'un niveau de l'âme il n'y a aucune explication rationnelle pour rien. La Réalité Reale, de la Conscience de l'âme n'a pas besoin d'explications et des algorithmes qui décrivent. Une fois de plus arène de la science en face de l'âme et ne sait pas quoi dire. Il suffirait d'admettre que, en plus des axes de l'Espace, le Temps et l'Energie, il y avait aussi l'axe de la Conscience et tout irait trouver leur emplacement. Mais ayant Conscience serait aussi admettre qu'ils ont la responsabilité. La science confie la responsabilité aux lois de la physique, ainsi que la religion confie aux principes de l'église.

Seuls ceux qui sont vraiment l'âme sait que la science et la foi ne peuvent pas faire confiance.

La confusion dans l'émotion du sentiment distinctif est causée par le fait que, souvent, les deux se produisent simultanément. Je pleure et battu son poing sur la table parce que je suis licencié de mon travail? Poing sur la table montre un sentiment de haine et de l'affirmation de soi contre qui a enlevé quelque chose de mon propre. Âme, cependant, pleure parce est irrité par la douleur de vivre.

Je suis convaincu que les pleurs, la réaction corporelle totalement ignorés par divers Piero Angela, la situation est causée par une réaction de l'âme, tandis que son poing sur la table est due à une réaction de le Spiritus, donc le Spiritus manifeste à travers la Mens des réactions par le sentiment, comme en témoigne Anima les émotions. Apprendre à discerner les deux événements est comprendre ce qu'il dit Anima et Spiritus, mais aussi ceux qui ont Anima que fonction et qui ne fonctionne pas.

En d'autres termes, il est clair que, si ce que je dis est vrai, nous serons confrontés à deux types de l'humanité, dont une avec l'Anima et la capacité de discerner supérieure à l'autre, qui n'a pas l' Anima, ou plutôt qui ne sait pas d'avoir Anima, et comme ne pa avoir Anima. En réalité, donc, ceux qui ont l'Anima, ou plutôt, qui est Anima, si ils veulent ils peuvent comprendre: les autres même si ils veulent, ils ne comprendront jamais. En conséquence, qui comprend ill est vraiment isolé des autres, car il appartient à un petit groupe de sujets avec l'âme et plus évolué.

Il est comme dire, par archétype ou plutôt symboliquement, que en tous existe Dieu (Conscience), mais beaucoup ne le savent pas.

ESERCICES A' LA TABLE

Donc,nous revenons à la table au début des archétypes:

0 · rester en place (être invisible)	11 >< Stringersi (Chiudersi in sé)
1 ← Andare indietro (nel tempo)	12 • Ritarsi (Immobilizzarsi)
2 → Andare avanti (nel tempo)	13 Δ Dilatarsi (Occupare gli spazi)
3 ↑ Andare in alto (verso il positivo)	14 ▲ Raccogliersi (Diminuire gli spazi)
4 ↓ Andare in basso (verso il negativo)	15 Λ Spostarsi di lato in avanti (Evitare)
5 • Fare un passo indietro (Nascondersi)	16 // Spostarsi di lato indietro (Ritarsi)
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)

En réalité, cela, comme d'ailleurs nous l'avons déjà vu, est l'une des nombreuses tables existantes de ce type, dans lequel un signe (ou dessin), qui est plus d'un symbole, est affecté d'un mouvement. Ce mouvement, cependant, est facilement associée à une façon de «se sentir en lui-même.»

Prenons un exemple. Si vous allez dans un sens peut être exprimée aussi avec une flèche, à aller de l'avant pourrait également signifier le progrès de la situation actuelle à l'avenir, de sorte que le retour signifierait un retour à une situation, et non pas à un endroit. Il se pourrait bien aider dans le mouvement, beaucoup plus symboliques archétypales de "sensations" essayées intimement.

Nous devons immédiatement signaler que ce tableau est pas l'archétype absolu, celle relative aux actions de rotation, translation, mise à l'échelle et de l'inversion dont nous avons parlé plus tôt, ce qui impliquerait même des actions dans le domaine de l'Espace-Temps-Energie que notre cerveau aura du mal à imaginer. Ce tableau se limite à rendre palpables les actions qui ont lieu seulement en trois dimensions de l'Espace: hauteur, largeur et longueur. Par conséquent, toutes les références au Temps ne sont pas réels et sont la manifestation de sensation liés au Temps pendant que vous voyagez dans l'Espace. Ceci est parce que, comme nous nous déplaçons dans l'espace, en général, nous ne remarquons pas dans le Temps de se déplacer aussi. En fait, d'un point de vue symbolique, quand nous tourner vers la gauche (si nous sommes gauche) nous avons la sensation de regarder en arrière dans le temps, quand on regarde vers la droite, nous tournons notre regard vers l'avenir symboliquement.

Donc, aller de l'avant serait, métaphoriquement, le sens de quitter ou d'atteindre un but. Dans l'idée d'atteindre un objectif sont compris à la fois la composante spatiale et temporelle, que nous ne pouvons toujours pas échapper. En d'autres termes, une représentation archétypale des actions que l'espace semble techniquement impossible, mais qui est la raison pour laquelle, à travers le mouvement dans l'Espace, nous sommes en mesure de percevoir des sensations du Temps.

Le premier symbole est l'état de repos, comme encore debout; six symboles représentant la traduction, à la fois, d'une façon ou d'une autre, dans un sens sur chacun des trois axes de l'espace. Trois symboles représentent la dilatation et la contraction en fonction de trois chacun des trois axes. Un symbole est l'expansion sur deux axes et la contraction simultanée selon le troisième symbole et un autre le long de deux axes contraction et l'expansion simultanée selon le troisième.

Un symbole représente une contraction et un autre dilatation simultanément sur les trois axes. Trois symboles représentent le déplacement contemporain le long de deux axes orthogonaux, mais avec des mouvements déphasés dans le temps: ceci est l'opérateur «rotation sur un plan». Les deux derniers symboles représentent, dans les deux directions, l'opérateur «mise à l'échelle en trois dimensions.»

Il existe d'autres possibilités, et toute autres actions sont représentées par la somme de plusieurs symboles. Par exemple, la rotation dans trois dimensions est simplement la somme de trois oscillations le long des trois axes perpendiculaires, qui définissent l'Espace cartésien.

Vous remarquerez immédiatement que, même dans ce sous-ensemble représenté par seulement l'Espace, il ya vingt-deux actions de base dont la première, l'état de repos, est l'archétype des archétypes, comme d'habitude. En fait, l'état de repos signifie, d'une part, "pour être, mais ne semblent pas" et l'autre étant la somme de toutes les autres actions possibles.

Je l'ai représenté ce sens archétype d'action (pas d'action lui-même) avec un point. L'expansion dans les trois directions de l'espace est la manifestation dans tous les corps de l'Univers, devenant visible, même né (dernière table design archétype). Les autres symboles représentent toutes les possibilités d'action, à la fois en une ou deux fois sur trois dimensions, mais seulement spatiales

TRANSACTIONS AVEC DES SYMBOLES (OPERATIONS SYMBOLIQUES)

Le symbole est utilisé comme langage et, de ce fait, fournit sur un côté de la suite géométrique de l'opération, mais en revanche est en mesure de reprendre la transaction émotionnel de résultat lui-même. En d'autres termes, à travers le symbole on travaille sur l'émotion, de l'interlocuteur puis remonte à l'archétype du symbole d'origine, dans une sorte de processus inverse.

Par exemple:

Les archétypes ont qu'une seule façon d'interaction: ajouter, puis ajouter les symboles qui les représentent. Examinons cette expression:

$\rightarrow + I = \rightarrow)$

aller de l'avant dans le temps et varier entre haute et basse est équivalent à osciller dans le Temp-Espace. Vous remarquerez que le symbole utilisé pour décrire le fonctionnement des exigences graphiques qui ressemblent à quelque chose de deux symboles précurseurs.

Aussi le terme «échangisme Espace-Temps" produit, à l'interlocuteur, un sentiment qui devrait être très proche de la sensation de archétype "surfer sur les vagues", ou plutôt, se faire porter par les événements.

Mais ce que on fait? Il construit une nouvelle langue que nous pouvons étudier les règles inhérentes, car il était le destin de toutes les autres langues. Cette langue, cependant, a une particularité: il est mathématique, qui est très symbolique, il est aussi en quelque sorte exprimé par les sensations.

Les sensations sont liés au symbole et interprétables à travers beaucoup mieux qu'avec un phonème. Lorsque nous entendons une vibration musicale, il nous rappelle un symbole qui, à un niveau inconscient, modifie notre état de l'âme (si je puis dire ça).

Mais si ce processus est basé sur la couleur, ou plutôt, le symbole, le "sensations" est encore plus forte et reconnaissable. En bref, si l'archétype produit une sensation et donc un symbole, il peut être reconnu comme sensation et évoquer l'archétype correspondant.

Tout le monde va comprendre l'émotion de la même manière et donc cette langue archétype sera un côté parfait et de l'autre absolument pas évolué. Ce ne sont pas une contradiction, mais une conséquence de la Réalité Reale. Depuis archétypes manifestations de la Conscience, ils représentent quelque chose qui a toujours été et sera le même, aucun changement jamais. Donc, la langue primordiale semble le meilleur, tandis que les langues en mutation (spécialisation) sont le résultat de la variabilité de la Réalité Virtuelle et donc fallacieux.

Le nombre 7

Mais encore mieux examiner la structure interne de l'archétype. Il a été créé à l'origine par Coscienza, soit de ce qui est identifié avec le terme «Demiurge» ou, plus simplement, Dieu. La Conscience émet l'acte de volonté et crée l'archétype. La question est maintenant:

"L'archétype est le résultat passif d'une volonté active ou contient-il même la volonté active, devenant ainsi une extension active du Demiurge?"

Si oui, ce serait encore mieux justifiable, par l'homme primitif, envisager un Univers créé par un Dieu de la première génération, la Conscience, qui crée douze dieux de deuxième génération et moins puissants, en fait des archétypes.

Enfin la vision proposée ici, l'interprétation des archétypes basé sur les opérateurs géométriques, justifierait l'interprétation du nombre très ésotérique Sept. Sept sont les maîtres mots de la musique, sept sont les couleurs fondamentales du spectre, sept chakras, sept sont les niveaux des électrons dans les atomes et sept énergie, comme nous l'avons vu, sont les opérations géométriques fondamentaux, dans la plus générale possible: la translation dans une direction et l'autre (réflexion glissée), la rotation dans un sens et dans l'autre (non rotative), la variation de grandeur de l'expansion et de la contraction et de la (image miroir) de retournement.

Ici, peut-être, parce que le nombre 7 est si important pour la compréhension de la structure universelle comme vu du lobe droit du cerveau, qui est, de néo-platoniciens, de ésotériques et apparemment si déraisonnable, même par la physique moderne ...