

ARCHETIPI III

Corrado Malanga

Nel precedente lavoro ho parlato degli archetipi, ne ho fornito le definizioni ed ho descritto cosa i suddetti archetipi siano, come funzionino e perché siano legati ad alcuni numeri e simboli appartenenti alla teosofia, all'esoterismo ed anche alla stessa matematica pura.

Per ampliare e completare i concetti espressi in quella sede bisogna, tuttavia, ancora far luce sui meccanismi che li regolano, dopo essere giunti alla conclusione che gli archetipi altro non sarebbero se non operatori matematici di un linguaggio perfetto capace di descrivere l'Universo. Lasciamo da parte l'esoterismo, da cui la scienza moderna, attraverso la magia, deriva, ed abbandoniamoci alla geometria pura, ricavando da essa le informazioni che servono per identificare gli archetipi. Le sorprese non mancheranno.

La geometria è utile in quanto, essendo noi capaci di comunicare in modo più preciso tramite immagini simboliche piuttosto che per mezzo di fonemi, cercheremo di rappresentare il nostro Universo attraverso ricostruzioni tridimensionali degli operatori geometrici che servono per affrontare il viaggio verso l'origine degli archetipi stessi.

ARCHETIPI E NUMERI

Ho già precedentemente detto che in questo Universo, caratterizzato da tre assi virtuali (Spazio, Tempo ed Energia) e da un asse reale (quello della Coscienza), il numero di archetipi esistenti vale al massimo ventidue (ventuno più uno).

Questo numero deriva dal fatto che gli operatori geometrici che operano nel dominio spazio-temporale-energetico sono quattro, di cui tre, se considerati in modo espanso, possono essere caratterizzati da un antioperatore caratterizzabile, per convenzione, con il segno "meno". Un quarto operatore potrebbe essere definito "assoluto" e permette la trasformazione dei luoghi di punti del nostro Universo solo in un senso.

Così i tre operatori più uno diventano sei più uno, cioè sette. Calcolando che le tre dimensioni principali (Spazio, Tempo ed Energia) possiedono tre dimensioni secondarie, i sette operatori, moltiplicati per tre, diventano 21 archetipi. Il ventiduesimo è la somma di tutti gli altri 21 archetipi e rappresenta l'immobilità, cioè l'esecuzione di tutti i movimenti e gli antimovimenti possibili, in modo da far rimanere tutto immobile.

Per semplificare le cose avevo detto che bastava considerare dodici archetipi, cioè i quattro operatori fondamentali considerati operanti su tre assi ($4 \times 3 = 12$). Volendo semplificare ulteriormente le cose ed andare al nocciolo della questione, si sarebbe potuto anche dire che gli archetipi fondamentali sono solamente sette, contando gli operatori base e gli antioperatori, quando essi esistono. Con una visione ancor più generale, si può infine affermare che gli operatori, prescindendo dal segno (+ o -) e dal dominio di operatività (Spazio, Tempo ed Energia), sono solamente quattro:

- Traslazione
- Rotazione
- Ridimensionamento
- Riflessione

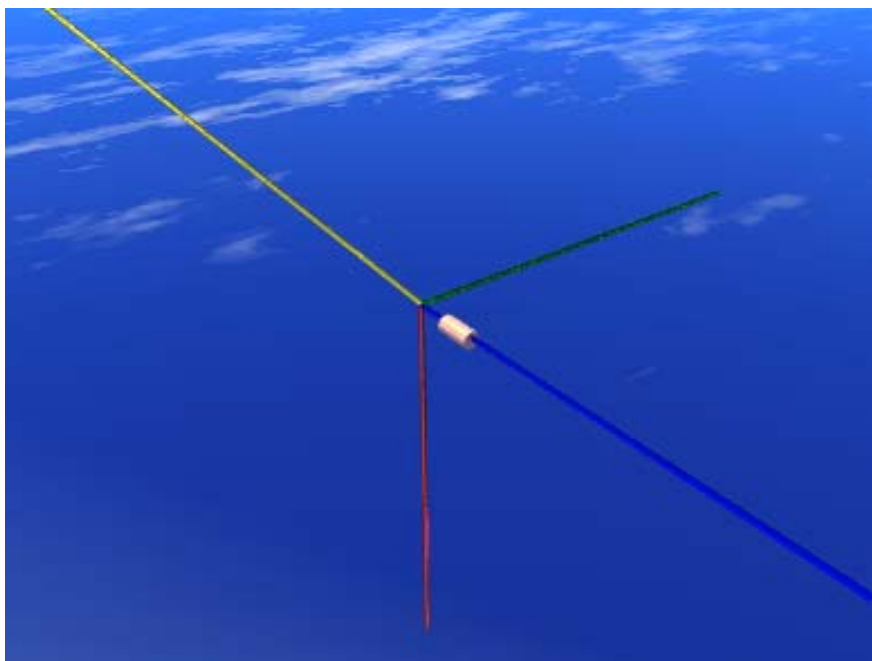
Infatti questi quattro operatori sono gli unici ad avere un senso "puro", non deducibile da altri operatori, e da essi tutti gli altri derivano: non esistono altri operatori geometrici possibili nel nostro Universo.

OSSERVIAMO GLI OPERATORI AL LAVORO

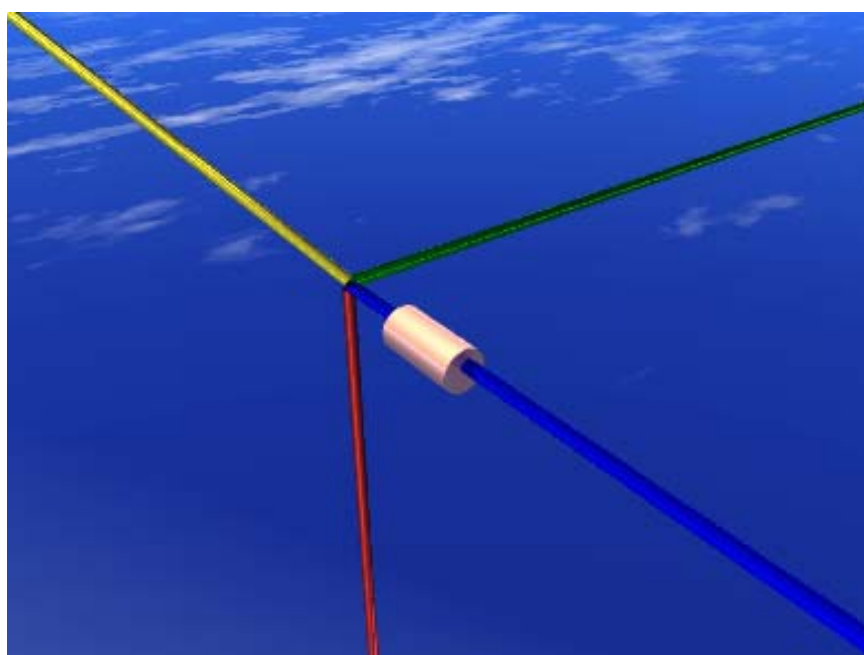
Analizzeremo ora i risultati dell'applicazione dei quattro operatori ad un oggetto solido posto nel nostro Universo, che è caratterizzato da quattro assi coordinati (Spazio, Tempo, Energia e Coscienza), per semplicità i primi tre reciprocamente ortogonali e l'ultimo passante per la loro origine ed equidistante da ciascuno di essi.

Questa schematizzazione in sé non è corretta, ma semplifica decisamente la visualizzazione spaziale di movimenti che, se non fossero tra loro ortogonali, potrebbero causare qualche problema a coloro che non sono abituati a lavorare su immagini virtuali.

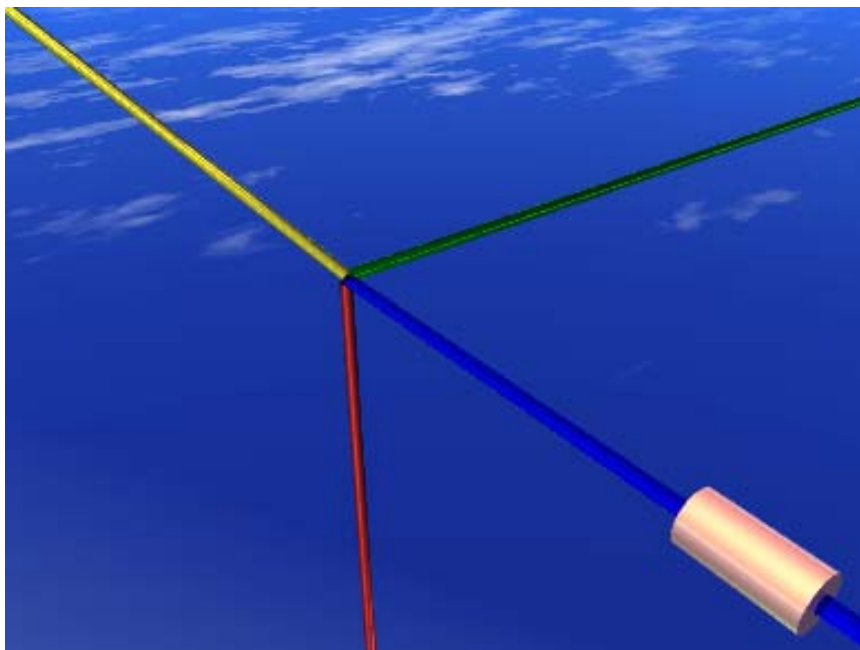
Prendiamo un cilindro e poniamolo sull'asse dello Spazio.



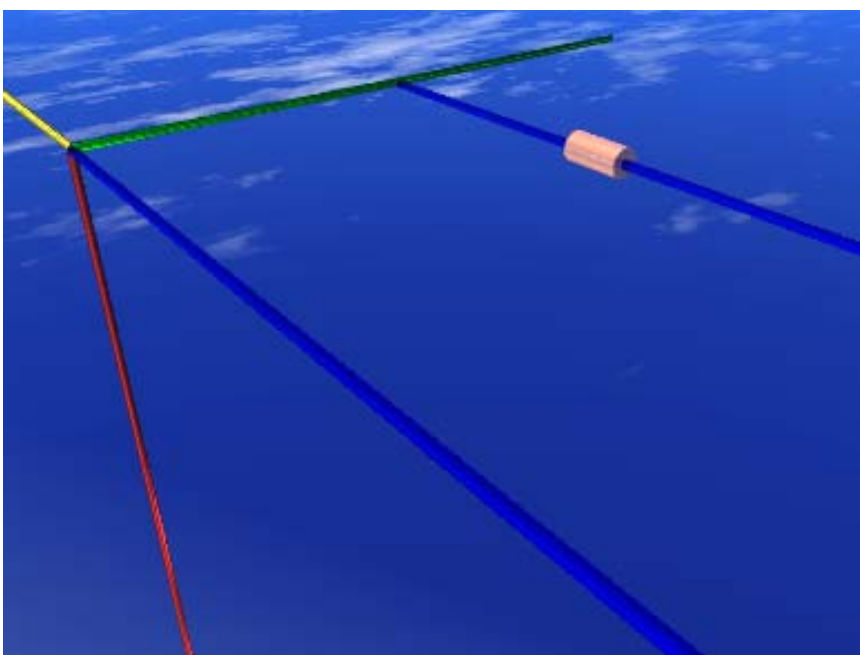
In questa prima immagine l'asse della Coscienza è giallo-oro, quello dell'Energia è rosso, quello dello Spazio blu e quello del Tempo verde. Si nota che il cilindro collocato sull'asse dello Spazio riflette una luce di color rosa. Tutto è archetipicamente sospeso nel Nulla. Questo è il sistema di riferimento principale. Ecco un ingrandimento.



Ora si applica al cilindro l'operatore chiamato **Traslazione** e se ne verificano gli effetti: il cilindro si sposta lungo l'asse dello Spazio scorrendo su di esso.



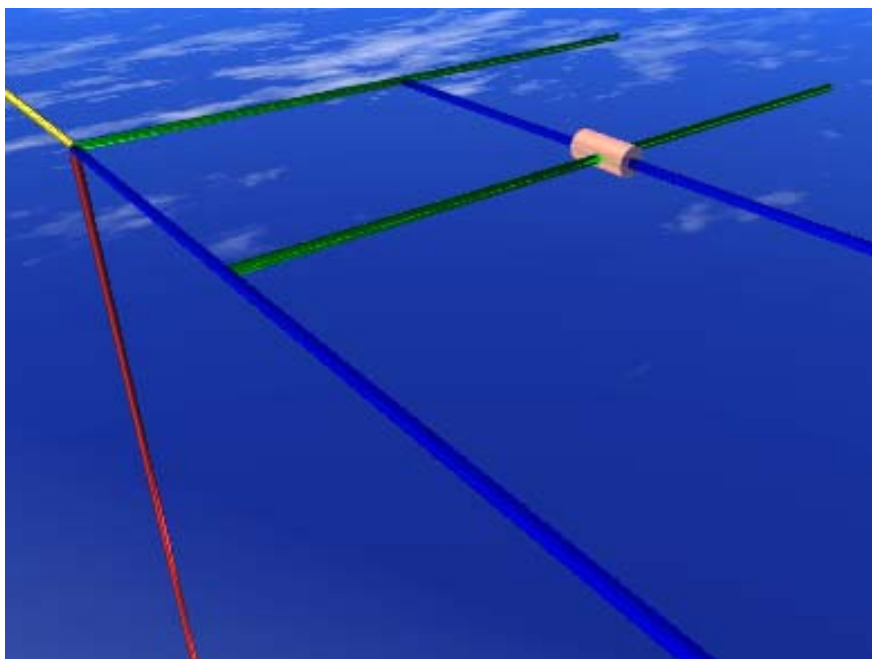
Questa è un'operazione pura, che noi possiamo solo schematizzare in questo disegno, perché, nella pratica quotidiana, non siamo ancora capaci di spostare un oggetto solamente nello Spazio, ma lo spostiamo sempre anche nel Tempo. Il risultato di un semplice spostamento nello Spazio è per noi inconcepibile: lo assimiliamo erroneamente ad uno spostamento sia nello Spazio che nel Tempo, ma, per farci un'idea più precisa, dovremmo invece prima fermare il Tempo, poi spostare l'oggetto ed infine far ripartire il Tempo. Tuttavia l'idea dello spostamento quale Traslazione di oggetti ci è decisamente congeniale e non ci crea difficoltà immaginative, almeno nel dominio tetra-assico. Ora si sposta il cilindro solo nel Tempo.



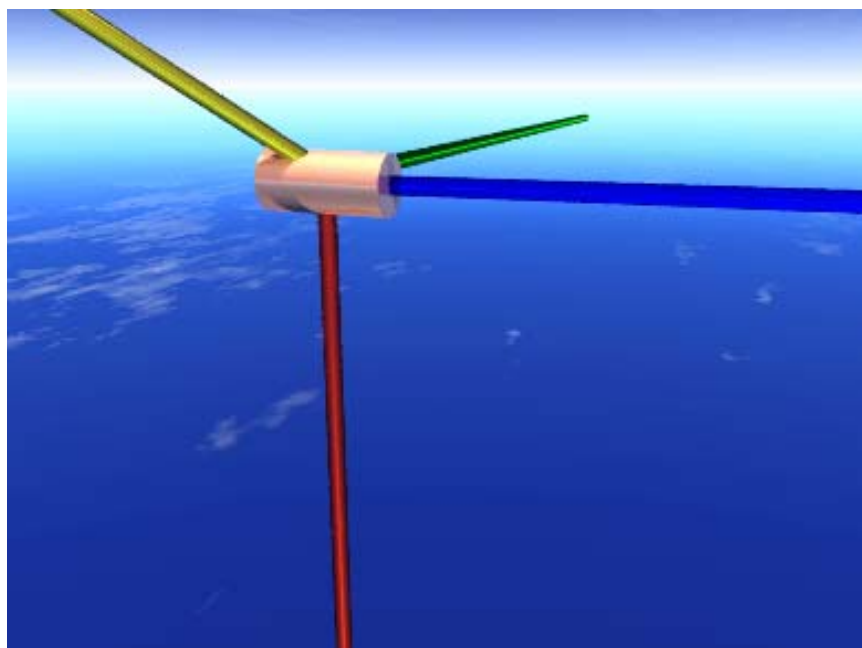
Quest'operazione equivale a spostare idealmente anche l'asse dello Spazio, impedendo su di esso qualsiasi movimento del cilindro un esame. Come nel caso precedente per noi

è molto difficile immaginare cosa si vedrebbe se un oggetto si spostasse solamente nel Tempo senza muoversi nello Spazio e, per cercare di capire cosa gli accada, dovremmo seguirlo nel Tempo; così facendo, però, rimarremmo solidali con esso, muovendoci nel suo stesso modo senza poter percepire alcun movimento relativo. Immaginando di vedere le cose dall'esterno ed utilizzando il modello a quattro assi sopra esposto, vedremo il cilindro scorrere parallelamente all'asse del Tempo sul piano spazio-temporale identificato dagli assi blu e verde e comportarsi come una ruota, "rotolando" su tale piano.

In parole povere, siccome fatichiamo ad immaginare un cilindro che stia fermo nello Spazio e si muova solo nel Tempo, siamo costretti a seguirlo con l'asse dello Spazio, rendendo il nostro movimento di osservatori (nello Spazio) solidale con quello del cilindro e facendo sì che esso ci appaia fermo. Sarebbe di dover veder ruotare sul proprio asse il cilindro, mentre è fermo davanti a noi e si muove nel Tempo, invece non lo vediamo ruotare, perché siamo del tutto solidali con esso sia nello Spazio sia nel Tempo.



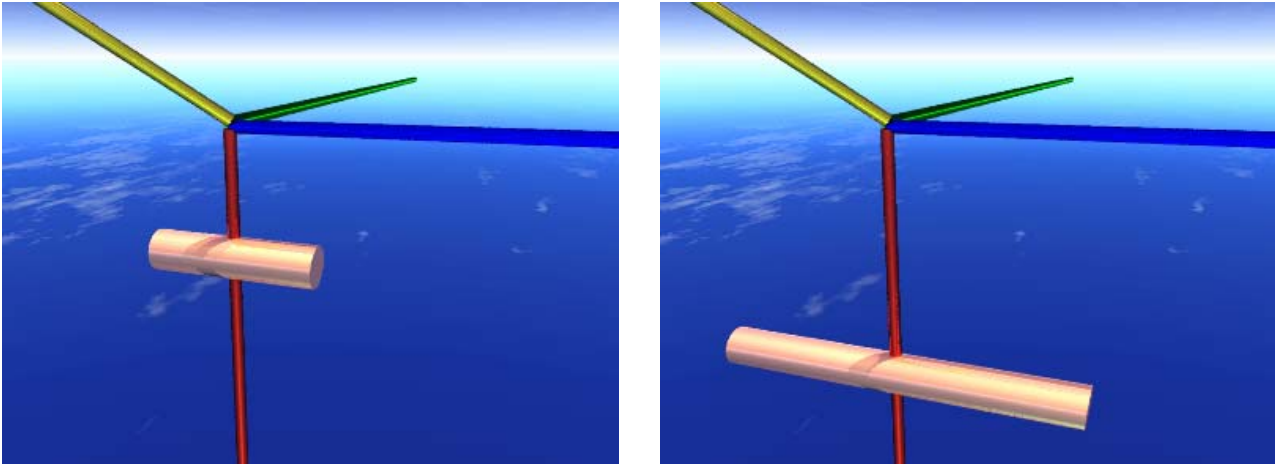
Il Ridimensionamento è invece legato all'asse dell'Energia.



Se spostassimo il cilindro lungo l'asse rosso, quello dell'Energia (E), varieremmo la sua energia, ovvero la sua massa (m) ed esso apparirebbe di dimensioni diverse, ad esempio più grande, poiché aumenterebbe il suo volume (V) e si ridurrebbe la sua densità (D):

1. $E = mc^2$
2. $D = m/V$, da cui
3. $E = c^2DV$

Dalla terza equazione si deduce che, essendo la velocità della luce e la densità del cilindro costanti, l'aumento di Energia comporta un aumento del volume del cilindro.



Dunque i primi tre operatori, quelli che ammettono anche il segno “meno”, possiedono la capacità di esprimersi secondo due modi di cambiamento geometricamente opposti:

1. **allargamento / restringimento**, che equivale ad andare in un verso o nell'altro lungo l'asse rosso dell'Energia
2. **rotazione / antirotazione**, che equivale ad andare in un verso o nell'altro lungo l'asse verde del Tempo
3. **traslazione / antitraslazione**, che equivale ad andare in un verso o nell'altro lungo l'asse blu dello Spazio.

Questi operatori sono caratterizzati da uno stretto rapporto con la virtualità del nostro Universo e ben si adattano, per inciso, al suo articolarsi secondo tre assi cartesiani.

IL QUARTO OPERATORE

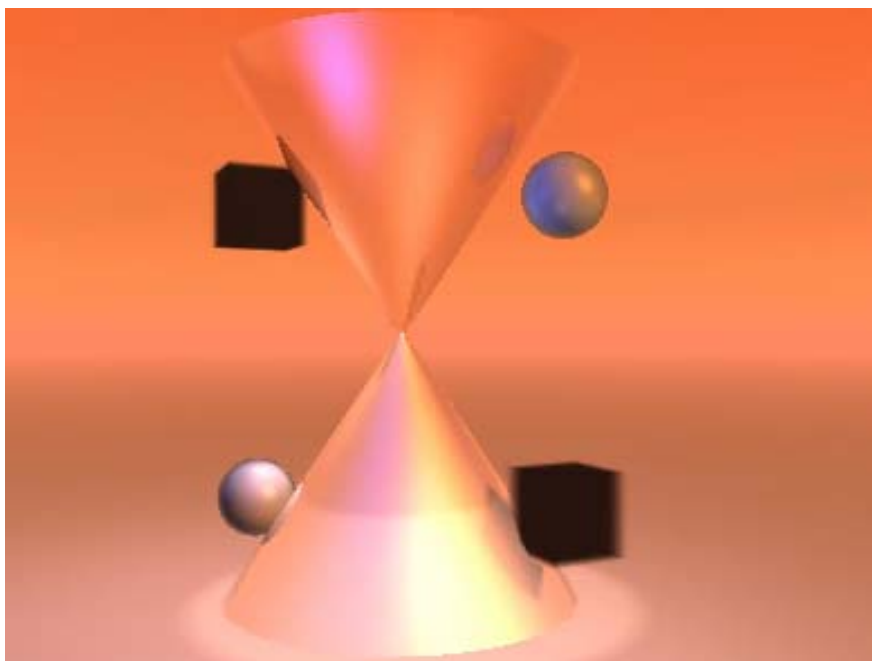
Prima di introdurre il quarto operatore, che si differenzia dagli altri tre perché non ammette il segno “meno” e quindi genera un solo tipo di effetto, dobbiamo distinguere tra due operatori di Riflessione molto simili tra loro.

Il primo di essi agisce rispetto ad un piano di Riflessione ed identifica una simmetria speculare tra l'oggetto d'origine e quello trasformato.

L'altro operatore di Riflessione agisce rispetto ad un punto, che prende il nome di “centro d'inversione”, ed è più generale del primo; nel caso del cilindro preso in esame il risultato della trasformazione sembra identico alla situazione precedente, ma l'operatore ha operato in modo differente.

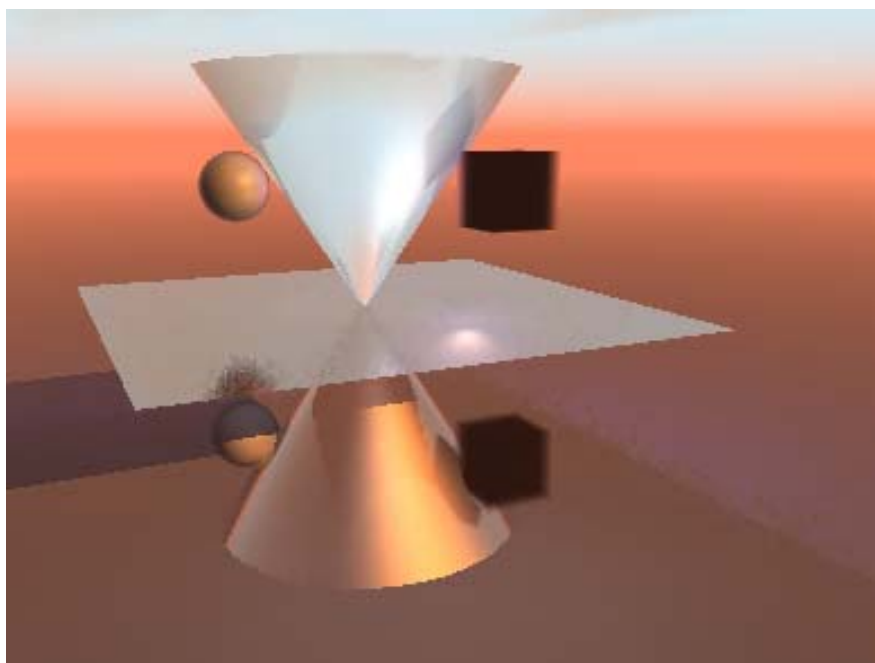
Non è infatti difficile notare che solo la riflessione rispetto ad un “centro di inversione” rappresenta un'operazione semplice, mentre per ottenere lo stesso risultato è necessario applicare ben due volte l'operazione la riflessione rispetto ad un piano.

Si può capire meglio quanto appena esposto utilizzando una figura tridimensionale:



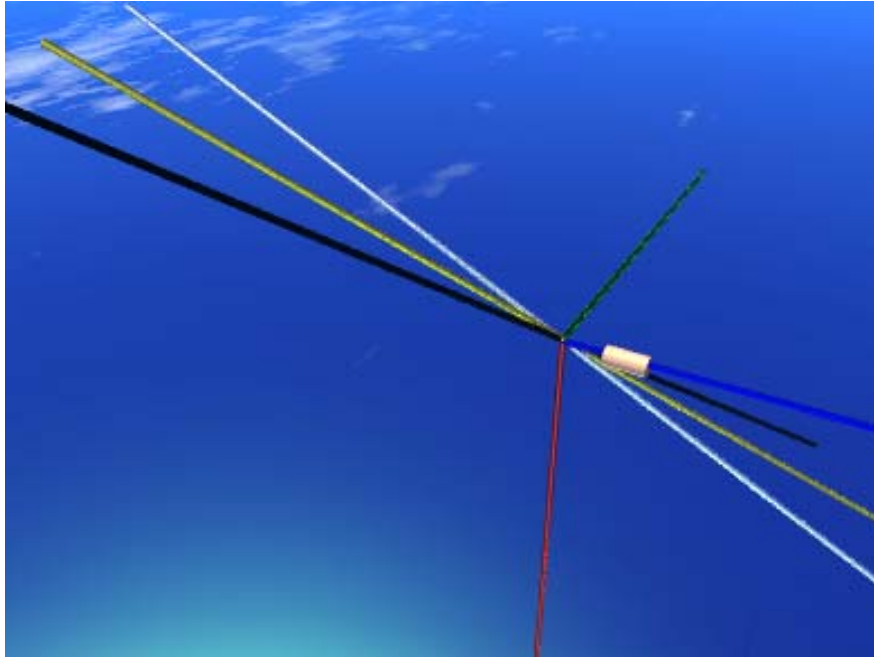
In questa figura la posizione del cubo e della sfera inferiori è stata ottenuta per mezzo di un'operazione di riflessione attraverso il "centro di inversione" collocato nel punto di contatto dei due semiconi, così da portare in alto a destra ciò che era in basso a sinistra ed in alto a sinistra ciò che era in basso a destra.

La proiezione avviene utilizzando un punto, non un "piano di simmetria", come avviene, invece, in quest'altra figura, nella quale è stato aggiunto tale piano:



In questo caso la sfera ed il cubo che stanno sotto il piano sono scambiati di posto, per poter rappresentare la corretta immagine speculare di quelli che stanno sopra.

Ebbene si scopre che la quarta operazione archetipica è legata proprio alla posizione che nel modello Spazio-Tempo-Energia-Coscienza occupa l'asse giallo della Coscienza.



In questa illustrazione sono stati aggiunte due rette, una nera ed una azzurra chiara, le quali rappresentano l'ingombro limite di un cono composto da due semiconi con l'asse coincidente con quello della Coscienza ed i vertici in comune, questi ultimi vertici coincidenti con l'origine (il centro d'inversione) degli assi di Spazio, Tempo, Energia e Coscienza, centro rispetto al quale si applicherà l'operazione di Riflessione sul cilindro (di colore rosa, come si è già visto). L'asse giallo della Coscienza è stato prolungato oltre l'origine degli assi di Spazio, Tempo ed Energia, laddove esso diventa asse della Conoscenza, intesa come immagine speculare della Coscienza.

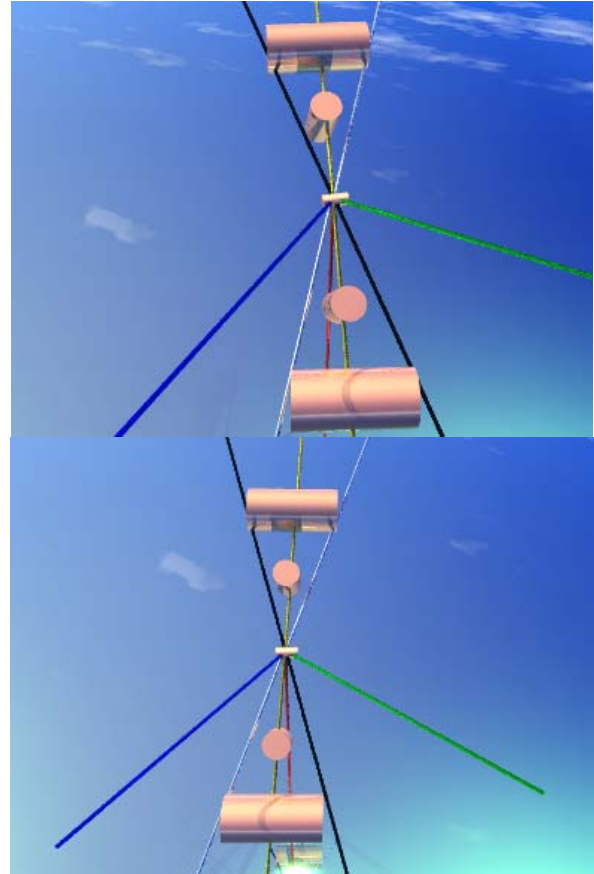
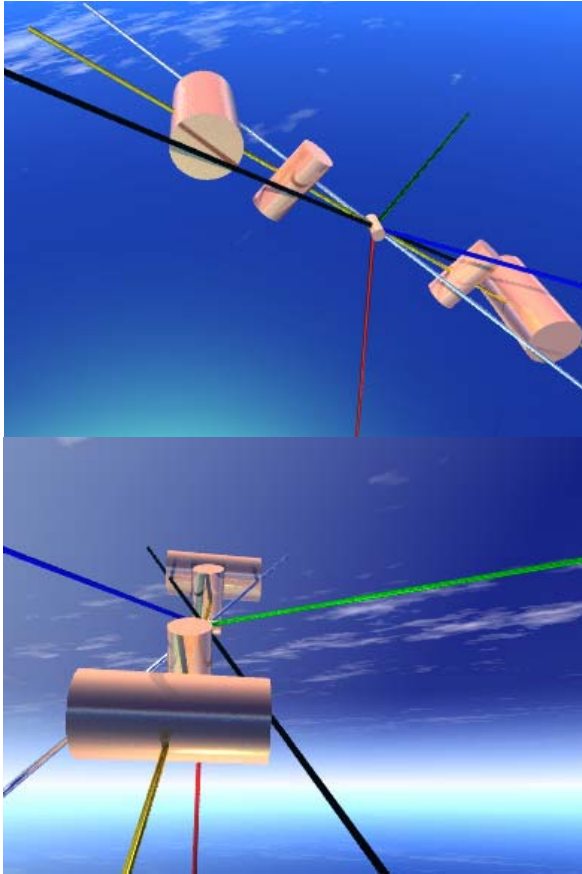
Il cilindro inizialmente è posto nel dominio degli assi di Spazio, Tempo ed Energia, centrato esattamente sull'asse giallo della Conoscenza, poi lo si fa spostare verso l'origine degli assi, che è il "centro d'inversione", e lo si fa passare oltre, proseguendo lo spostamento sull'asse della Coscienza fino ad occupare una posizione finale distante dall'origine tanto quanto quella di partenza.

L'estremità del cilindro che inizialmente era sulla retta nera alla fine si trova dalla parte opposta a quella di partenza ed altrettanto fa l'estremità che inizialmente era sulla retta di colore azzurro chiaro, infatti le rette nera ed azzurra scambiano la propria posizione attraversando l'origine degli assi, la quale, appunto, viene chiamata "centro d'inversione".

Ne consegue che, per passare dalla posizione iniziale a quella finale, il cilindro deve compiere una rotazione di 180 gradi all'interno dei due semiconi che guidano l'operazione di riflessione e viene spontaneo pensare che la rotazione avvenga gradualmente via via che il cilindro trasla dalla prima all'ultima posizione.

Traslazione e rotazione sono mostrate nelle immagini sottostanti, nelle quali il cilindro, visto da quattro angolazioni diverse, viene mostrato in ben cinque posizioni, comprese quella iniziale e quella finale. Per rimanere con le proprie estremità sulla superficie esterna dei due semiconi-guida (solo sommariamente richiamata dalle rette nera ed azzurra), il cilindro, mentre Trasla, si Ridimensiona (prima si contrae fino a diventare un punto, poi si espande fino a raggiungere la grandezza finale) e Ruota.

Riducendo idealmente al minimo la rotazione, quando raggiunge il "centro d'inversione" il cilindro dovrebbe essere a 90 gradi rispetto alla posizione di partenza ed essere infinitamente piccolo, anche se, nelle immagini sottostanti, viene mostrato, per renderlo visibile, con dimensioni piccole, ma non ridotte a zero come dovrebbero essere; a 90 gradi, si diceva, a meno che la rotazione non avvenga tutta, di scatto, nel passaggio per il "centro d'inversione".



In altre parole l'operazione di Riflessione rispetto ad un centro d'inversione contiene tutte e tre le altre operazioni basilari, cioè equivale ad effettuare contemporaneamente Traslazione, Rotazione e Ridimensionamento.

Da questa schematizzazione sembra di poter dedurre che l'entità della rotazione dipende dalla distanza del cilindro dal centro di inversione. Inoltre non si sa se la rotazione avvenga in senso orario od antiorario, ma nell'ambito di questo lavoro questo non ha, alla fine, nessun significato reale, bensì solo virtuale.

Questo significa che:

NON ESISTONO QUATTRO OPERAZIONI ARCHETIPICHE BASILARI, BENSÌ UNA SOLA, LA RIFLESSIONE RISPETTO AD UN CENTRO DI INVERSIONE, ATTRAVERSO LA QUALE LE ALTRE TRE SI MANIFESTANO, DANDO ORIGINE A TUTTE LE SETTE, O DODICI, OPPURE VENTIDUE OPERAZIONI ARCHETIPICHE BASILARI DELL'UNIVERSO.

Dunque l'Universo deriva da un solo operatore, con il quale tutto è stato creato.

CONSEGUENZE FINALI DELL'ANALISI GEOMETRICA SULLE OPERAZIONI ARCHETIPICHE

- La Riflessione sull'asse della Coscienza-Conoscenza rispetto ad un "centro d'inversione" provoca la contemporanea creazione di tre operatori base che danno origine al resto dell'Universo (Traslazione, Rotazione e Ridimensionamento)
- I tre assi della Realtà Virtuale (Spazio, Tempo ed Energia) sono legati ad altrettanti operatori muniti di dualità, ma non esiste dualità per l'asse Reale della Coscienza.
- Il fatto che esistano quattro operatori geometrici basilari indica chiaramente che esistono quattro assi coordinati principali, e non solamente tre. È possibile dimostrare la presenza del quarto asse, quello della Coscienza, se non altro perché

esiste un operatore geometrico ad esso dedicato, i cui effetti possiamo evidenziare soltanto all'interno della parte virtuale della Coscienza, cioè nella sua immagine speculare, che noi chiamiamo Conoscenza.

- Diviene inoltre evidente che la Realtà Reale immutabile crea, a sua immagine e somiglianza, la Realtà Virtuale modificabile.
- La Coscienza, per creare il Tutto, non ha emesso una miriade di ordini, ma ha fatto una cosa sola: **ATTRAVERSO UN PRIMORDIALE E FONDAMENTALE ATTO DI VOLONTÀ HA CREATO IL CENTRO DI INVERSIONE**. Fine della Creazione!

In conclusione, se i conti tornano, il nostro Universo è lo specchio della coscienza di Dio.

Note finali:

Ecco alcune informazioni, in notazione matriciale, sulle operazioni geometriche trattate:

- t , traslazione di vettore a :

$$t_a(x) = x + a = \begin{pmatrix} x_1 + a_1 \\ x_2 + a_2 \end{pmatrix}$$

- v_z , rotazione di un angolo z attorno all'origine:

$$v_z(x) = \begin{pmatrix} \cos z & -\sin z \\ \sin z & \cos z \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \end{pmatrix}$$

- r , riflessione rispetto l'asse x_1 :

$$r(x) = \begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & -1 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} x_1 \\ -x_2 \end{pmatrix}$$