

LEO EN PHI

TAROT EN PHI:

Paradigma Hermético Iniciático



LEO EN PHI

Tarot en PHI

Paradigma Hermético Iniciático



EDITORIAL AUTORES DE ARGENTINA

Leo en PHI

Tarot en PHI : Paradigma Hermético Inicialítico / Leo en PHI. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires
: Autores de Argentina, 2020.

Libro digital, EPUB

Archivo Digital: online

ISBN 978-987-87-0489-0

1. Ensayo Argentino. 2. Tarot. I. Título.

CDD 133.32424

Queda hecho el depósito que establece la LEY 11.723

Impreso en Argentina – *Printed in Argentina*

*Para mis hijos, Leito y Alana, por ser el mayor Conmensurable,
cuando llegue el día de mi Juicio ante Anubis,
de que mi Vida en este plano ha Aportado Luz al mundo
a través de dos seres hermosos y maravillosos que me han Trascendido
ya en tanto, con tan pocos años.*

*Para Gaby Lunari, mi Amor, mi Compañera de Vida
y mi Gran Maestra, junto a la cual he Atravesado y Atravieso
mis mayores Bordes, y que siempre me ha incentivado
a Concluir mi Obra, Valorándola a veces más que yo mismo.*

*Para Cristian Zeballos, de cuya mano conocí este mágico
Paradigma del Hermetismo y la Iniciación,
y que ha sido mi Guía en mi Proceso de Transformación Personal,
mucho más allá de este Libro y esta Baraja, los cuales sin sus Ubicaciones, Dispositivos
(¡de los que muchas veces he renegado!)
y Acompañamiento, probablemente jamás
habrían salido de la Oscuridad de mis Inseguridades.*

*Y Para Ti, Lector, que Apuestas a Comprenderte
y Convertirte en tu Mejor Versión.*

*Con Amor,
Leo En PHI*

INTRODUCCION

El Antiguo Egipto ha sido la primer Gran Civilización de nuestra Historia como Humanidad depositaria del Saber Hermético. Si bien Sumeria ostenta el título de ser la primera en términos cronológicos (a mediados del siglo IV a.C., aproximadamente, en la Mesopotamia Asiática), ya a fines de ese siglo se puede comenzar a hablar de los albores de una Civilización Egipcia en los Valles del Nilo.

Lo cierto es que, sin detrimento de una Cultura por otra, ambas han sido las primeras Depositarias y Custodias de un Saber Original (seguidas por otras grandes culturas como India, China, Grecia, Incas, etc.) que debido a su Relevancia y a su Poder, debió ser transmitido y confiado durante milenios sólo a un selecto grupo de personas que hubiesen demostrado previamente el Respeto y la Disposición necesarias para una tarea de tal índole Sagrado.

Si observamos la cosmogonía egipcia (es decir: los mitos de esta Cultura que explicaban el Génesis o el Comienzo de Todo), observaremos que más allá de las diferencias a veces considerables de las versiones entre cada ciudad principal, en casi todas ellas existe un dios (un término poco apropiado para el concepto que los egipcios realmente tenían de estos seres) que reviste una especial Consideración sobre todos los demás. Su Nombre más conocido, gracias a los griegos, es Toth o Teut, aunque aquél con el que era Nombrado por los egipcios era Dyehuty (“El de Dyehut”, ciudad del XV nomo -que eran algo así como “provincias”- del Antiguo Egipto, donde se lo adoraba y residía su principal Templo. Los griegos, que asociaron a este dios a través del sincretismo a su deidad Hermes, denominaron a esta ciudad Hermópolis “La Ciudad de Hermes”). Otro nombre con el que los egipcios también se referían a él era Semsu (“El Dos Veces Grande”); los griegos luego fueron por más y luego de asociarlo a su dios Hermes, lo rebautizaron como Hermes *Trimegisto*, “el Tres Veces Muy Grande”.

Toth era un dios Lunar, y existen evidencias de que las primeras concepciones místicas humanas lo eran, lo cual lo ubica anterior al culto Solar a Ra, extendido más tarde desde la gran Heliópolis. De hecho, Hermópolis

parece haber sido bastante reticente a aceptar este cambio, y sostuvo su culto principal a Toth incluso en el apogeo de los faraones solares.

No importa si el mito cosmogónico situaba a Ra o Ptah como el dios Creador que surge del Caos; Toth era considerado la Mente de Ra, el Arquitecto de todas las cosas, Señor de los Inventos y la Sabiduría, y también era la Lengua de Ptah, con el Poder de propagar la Vida a lo largo del mundo. De hecho, según la versión de Hermópolis es él quien se genera a sí mismo a partir del Caos.



Toth, el dios egipcio de la Sabiduría, los Misterios y los Inventos

Este dios, representado con cuerpo humanoide y cabeza de ibis a veces, o como un babuino en otras -representación que heredó a su vez de un dios más antiguo a quien reemplazó-, es a quien le atribuían el haber enseñado a los Hombres los Misterios de la Escritura, la Música, la Geometría, el Calendario (lunar), las Artes, e incluso el Ajedrez (aunque no el que conocemos hoy). El mismo Platón, en su obra *Fedro*, menciona esto mismo a través de los labios de Sócrates:

Pues bien, oí que cerca de Náucratis, en Egipto, hubo un dios, uno de los más antiguos del país, el mismo al que está consagrado el pájaro que los egipcios llaman Ibis.

Este dios se llamaba Teut. Se dice que inventó los números, el cálculo, la geometría, la astronomía, así como los juegos del ajedrez y de los dados, y, en fin, la escritura. El rey Tamus reinaba entonces en todo aquel país, y habitaba la gran ciudad del alto Egipto que los griegos llaman la Tebas egipcia, y que está bajo la protección del dios que ellos llaman Ammon. Teut se presentó al rey y le mostró las artes que había inventado, y le

dijo lo conveniente que era difundirlas entre los egipcios.

Está claro que los inventos de Toth no están relacionados con lo práctico, con aquellas cuestiones densas que el ser humano debía aprender para sobrevivir. No nos enseñó la rueda, el molino, la siembra ni las artes de la guerra para defendernos del mundo que nos rodeaba. No: sus Regalos involucran precisamente el desarrollo y ejercicio de ambos Hemisferios Cerebrales: aquél de donde surge el raciocinio y aquél del cual surge la intuición. Los Regalos, los Dones de Toth son para que el Ser Humano aprenda a Trascenderse a Sí Mismo.

Y en este Libro, a través del Tarot en PHI, los alcanzo hasta Ti!

PARTE I

ARCANOS MAYORES

EL LOCO



La primera Carta del Tarot en PHI se nos aparece así: sin un Número, sólo con un Nombre que tampoco parece demasiado prometedor: el Loco.

El hecho de que este Arcano Mayor no tenga número es altamente significativo. Existen varias Barajas en las cuales le asignan a esta carta el Cero (0) o el Veintidós (XXII), pero decidí respetar la esencia de este Arcano y no colocar número alguno en su parte superior. Un número es un Signo, y como tal, evoca una cualidad del mundo material o psíquico. Un Cero es un número, y por lo tanto, hace referencia -paradójicamente- a la Completud y la Nada, y colocaría al Loco en el Inicio de nuestro Viaje. El Veintidós, en cambio, es un Número Maestro, y lo situaría al Final. La esencia del Loco, sin embargo, es la Imprevisibilidad; no tiene Número porque puede aparecer en cualquier momento de nuestro Viaje. Para los egipcios, de quienes proviene esta sabiduría, no existía el número Cero.

No obstante, sí es verdad que entre el 0 y 22, la energía que mejor lo representa es la del Cero: Todas las posibilidades en estado potencial, y ninguna manifestada en lo real, simbolizadas en un signo autocontenido, que no tiene principio ni fin.

Observemos la Carta. En la imagen, un joven risueño parece disfrutar del

movimiento de sus manos sobre los hilos de una marioneta, completamente indiferente del abismo que se cierne a sus pies y sus espaldas... y de la marioneta en sí. En su mundo, sólo una pluma danzante que surca el cielo; lo demás es sólo Espacio, subrayado por el símbolo astrológico de Urano (el Cielo).

Estas figuras hacen referencia a dos típicas caracterizaciones de este Arquetipo: el Osado y el Simplón, y atención que este segundo término dista años luz de tener connotaciones desdeñosas.

El Loco es un Arquetipo que expresa la máxima Libertad de la que puede disfrutar un Ser Humano, sea ésta debida a la ausencia de miedos, desconocimiento, irresponsabilidad... o bueno, locura, claro está.

Ahora bien, no significa necesariamente que este personaje carezca de límites: en su aspecto más positivo, esta carta puede señalar a una persona que carece de límites impuestos por otro a los cuales acate obedientemente y sin cuestionar. No se trata de que ese sujeto no respete la ley, ni carezca de conciencia moral: la diferencia es que él ha incorporado como Propias esas leyes externas, y las respeta y las cumple porque entiende que es una parte integrada a una sociedad a la que no debe Desplazar para alcanzar sus objetivos... así como tampoco debe permitir que esa sociedad lo Desplace a él, Desviándole de su Camino.

Sin embargo, esta concepción Iniciática del Loco no es, lamentablemente, la que más comúnmente suele señalar este Arcano.

El alpinista desprovisto de vértigo que cuelga del peñasco es absolutamente inconsciente del peligro que corre, o peor aún: lo sabe y no le importa. El Loco busca siempre su Goce, y eso estará por delante de cualquier sabia y bienintencionada advertencia que pueda llegarle desde el “mundo exterior”, la cual descartará y desestimaré probablemente sin destinarle mayores miramientos. La persona que ama a su familia, pero la pone en riesgo cada vez que es incapaz de refrenar el placer de vivir una aventura, por ejemplo, podría ser un caso de este alpinista. Quien atraviesa una situación financiera delicada y sucumbe a la fascinación de los tragamonedas de un casino, podría ser otro. Esto no quiere decir, por supuesto, que cualquier acto compulsivo refleje la figura del Loco en la sombra de esa persona; se trata de ejemplos

emblemáticos que, en lo particular, como siempre, hay que analizar en profundidad qué Sucede detrás de lo que en lo concreto está sucediendo.

El Simplón hace referencia a los bufones reales. Ciertamente es que en la época medieval este cargo muchas veces lo ocupaban personas con un intelecto por debajo de lo normal (Sally Field, en su impecable actuación como la madre de Forrest Gump, le increpa al director de la escuela, que se negaba a admitir a su hijo precisamente por esta situación: “Y dígame Usted; ¿qué significa *normal*, después de todo?”), pero también es cierto que el bufón era el único que podía tratar al rey como un igual sin que ello conllevara una ofensa. La frase “Los Niños y los Locos dicen siempre la Verdad” puede estar detrás de esta particular excepción. El Simplón habla de una persona que piensa en hacer algo, y directamente se dirige a hacerlo, sin planificar ni detenerse a medir los riesgos o quizás evaluar alternativas mejores a la manera en que se le ocurrió que podía lograrlo. Es importante, y en este sesgo del Arcano se suele confundir frecuentemente, entender que no estamos hablando de una persona tonta ni rústica: simplemente, es alguien que se arroja al mar sólo porque se le cayó la pelota desde la cubierta del barco. También puede representar a individuos con un gran Mundo Interior dentro del cual disfrutaban perderse. Pueden parecer desconectados, inconexos incluso, eternamente ensimismados y con dificultad para enfocar su atención, pero créanme que mientras los de afuera desesperan por su aparente indiferencia -de la cual frecuentemente son totalmente ignorantes-, por dentro ellos ¡la están pasando genial!

El Loco es una Fuerza disruptora por naturaleza; es esa Energía que aparece y gira las tornas en una historia: imprevisible, indomable..., incluso travieso e irresponsable. Es ese personaje que nos cuesta clasificar como “bueno” o “malo”, porque nunca parece actuar conforme a los preceptos morales que gobiernan a los demás caracteres de la obra; no porque se rebele a ellos, sino porque es inerme a los mismos. Carl Jung, en “El Hombre y Sus Símbolos” y otras obras, nos habla de un Arquetipo llamado Trickster, que vendría a traducirse como el Tramposo, el Loco o el Bufón, presente en gran cantidad de mitos y cuentos infantiles, y responsable (si de algo puede ser *responsable*) de los giros y vericuetos más impensados de la trama.

Podríamos decir que las cualidades de este Arquetipo que conviene mantener

e incluso cultivar son el Arrojo, el Sabor por la Aventura y el disfrute de su libertad y mundo interno. El Consejo desde el Hermetismo, para quien se identifique con esta carta es Aprender a Considerar al Otro, lo cual no significa -como el ego de una persona de estas características podría querer susurrarle- Desplazarse por los Demás, sino que implica Sumar una instancia de Reflexión y Evaluación *antes* del impulso que intenta expresarse espontáneamente. Y una vez que el resultado de dicha instancia sea que el Desde Dónde es el correcto, y de que nos hemos asegurado que no actuamos desde lo automático de nuestra Programación, podemos darle rienda suelta y utilizar toda la fuerza del Loco a favor de nuestro verdadero Deseo!

I

EL ALQUIMISTA



El Uno es la primera manifestación de Todas las Posibilidades, ahora decantadas en Una. El Uno es Fallo, y como tal representa al Principio Activo Masculino. Hace referencia a los Inicios, en cuanto ese Fallo perfora la Completud del Cero, permitiendo atravesarlo y asomar la cabeza (como un bebé en un parto) a un mundo nuevo. Este nacimiento implica la fuerza de un verdadero estallido de energía (habrá que ver en cada caso de qué tipo de energía se trata), sin el cual este Inicio hubiera sido imposible. Sin embargo, debido también a haber sido el Primero, existe una cierta juventud, o inexperiencia, que dificulta el manejo, canalización y direccionamiento de esas energías.

Ése es el desafío del Alquimista... porque también ese es su Gran Poder. En el Tarot en PHI prescindí de denominar a esta carta como El Mago, así como en la imagen de la carta prescindí intencionalmente de recurrir al típico anciano de apariencia sabia, con el dominio consumado de su propio Poder, como tantas veces es mostrado en otras Barajas. No es una figura como Merlín, Gandalf... ni Dumbledore, ya puestos -otro célebre Mago Maestro de la ficción moderna-; no es el Arquetipo de esta carta el del Viejo Sabio. En

contraste, nuestro Mago aparece como un hombre relativamente joven que recientemente ha logrado ejercer su Voluntad sobre los Elementos; sin embargo, tampoco es un aprendiz inexperto: de hecho lo vemos en la imagen combinar exitosamente los cuatro Elementos o *Tattwas* Alquímicos (el Fuego -representado por la Vara-, el Agua que lo rodea, el Aire -representado por la Espada- y la Tierra -las rocas sobre las que está parado-), a través tanto de lo que se concibe como Conocimiento Académico -representado por el Libro-, como por el Azar -representado por los Dados-, para generar la Gran Obra de los Maestros Alquimistas: la Piedra Filosofal, aquella que transmuta en Oro todo lo que toca.

En Hermetismo normalmente nos referimos a cuatro Figuras provenientes de la tradición chamánica: el Guerrero, el Mercader, el Sacerdote y el Mago. El Iniciado debe comenzar por el Guerrero, o todo lo que realice como Mercader o Sacerdote tendrá un Desde Dónde fallido, ya que es el Guerrero quien mantiene a raya la Falla, aquello que nuestro psiquismo pone en juego cada vez que nos acercamos a un Borde, con el fin de alejarnos de él. El Mago es la integración de las tres Figuras anteriores, y como tal es Más que la Suma de las partes. Este Mago implica y conmesura un conocimiento propio y un trabajo personal que al de esta carta le queda demasiado grande. Es por ello que en el Tarot en PHI decidí renombrarlo para que no se preste a confusión, dándole un título que se amolde más a mi entendimiento de la energía de esta carta, y que no menoscabe sino resalte el verdadero Poder de la misma: el Reconocernos como Seres Divinos, y por lo tanto capaces de Crear.

Por ello he llamado a esta carta El Alquimista, el cual es todo un Arquetipo en sí mismo. El símbolo que tiene bordado en el pecho de su casaca es el del Éter o *Akash*, también llamado a menudo la Quintaesencia o el Plasma. Según la Alquimia, este es el Elemento o *Tattwa* más Sutil, y tiene cuatro Aspectos en los que se manifiesta: el Calor, la Luz, el Tono (Sonido) y la Vida; dos masculinos y dos femeninos, como representa también su símbolo a través de los dos triángulos invertidos unidos: el del vértice hacia arriba es masculino (ya que representa el Fallo), y el del vértice hacia abajo es Femenino (representando el vientre materno).

El Calor es el Aspecto Masculino del Éter que se densifica primero, en la

forma del Elemento Fuego, como es de rápida asociación. La Luz da lugar al segundo Tattwa, que tiene esencia Femenina: el Agua; debido a esta asociación se dice que la Luz *baña* o se *derrama* sobre un objeto o un paisaje. El Tono, también llamado el Sonido o la Voz, es otro Aspecto Masculino del Éter que se manifiesta en el Aire, el cual es el medio mediante el cual mejor percibimos el mundo acústico. Y finalmente, la Vida, el cuarto Aspecto del Éter, pasa al mundo de lo Denso en la forma del cuarto Tattwa: la Tierra, también de carácter Femenino, ya que en la Tierra se gesta la Vida.

Esta correspondencia entre Aspectos del Éter (la Quintaesencia en el plano de lo extremadamente Sutil) y cada uno de los cuatro Elementos, es a lo que se referían los Alquimistas al decir su célebre frase '*como es Arriba es Abajo, como es Abajo es Arriba*' (Correspondencia, segundo Principio del Kybalion), y representa que todo el macrocosmos está contenido en el microcosmos que es cada uno de nosotros, y viceversa. Ese símbolo en el pecho es lo que lo hace Divino, y por tanto poseedor del Poder para manejar los elementos y de la capacidad para que, al lograr el correcto Balance entre ellos, pueda Crear la simbólica Piedra Filosofal, a través de la cual todo lo mundano y rutinario transmutará a sus ojos y alcanzará el Brillo del Oro.

Que El Alquimista esté presente como la primera carta numerada de la Baraja no implica que este Trabajo -y por ende la culminación de su Obra- ya esté hecho: implica que la persona se Reconoce con el Poder para poder lograrlo, que es muy distinto. O dicho de otra manera: que puede ver en sí mismo -quizás por primera vez- ese doble triángulo bordado en su pechera que lo señala como Capaz de Alquimizar su propia Realidad. Este es el Primer Paso a dar para lograr generar tu Propia Realidad, que es a lo que el Hermetismo te invita e incentiva: saberte Capaz y reconocerte (re-Conocerte, o sea: Conocerte Nueva-Mente) como tal.

Ahora bien, como toda carta del Tarot, esta energía tiene una segunda vertiente, y la misma está reflejada en el nombre francés con el que la Baraja de Marsella la nombra: *Le Bateleur*, el Ilusionista de ferias, que tiene todos sus trucos dispuestos en la mesa para asombrar, engañar y embaucar a los desprevenidos paseantes. Sus Actos parecen Magia, pero no son más que distracciones cuidadosamente ensayadas para mantener la vista de los

espectadores lejos de sus manipulaciones, y poder seguir hechizándolos con sus engaños. No necesariamente una persona que encarne este Arquetipo tiene malas intenciones, o engaña para aprovecharse de la situación de alguna manera; a veces, se trata solamente de personas que necesitan mantener una ficción, generar una ilusión a su alrededor que no permite que los demás vean realmente quién es. Estos Ilusionistas saben que lo que realizan no es Magia, y en el fondo de esa Ilusión generada existe una sensación de fraude donde el primer defraudado es él mismo, prisionero de ese etéreo palacio que construyó a su alrededor.

No se trata de que generar una Ilusión sea “malo” o incorrecto; debemos tener mucho cuidado cuando utilizamos palabras que puedan dar a lugar un juicio moral de manera tan liviana. Lo que es errado es el Desde Dónde esta persona que caracterizamos como “el Ilusionista” la está generando: el verdadero Mago o Alquimista genera su Magia reconociendo primero su Falla, aquello por lo que para él es imposible, generándose a sí mismo una Ilusión, una idea que Nombra e inunda su pensamiento (Sutil, Registro Simbólico), la percibe, la siente y la disfruta (Emoción, Registro Imaginario) hasta que logra densificarla en un Resultado concreto (Densó, Registro Real), convirtiendo a aquello que en un primer momento estaba en el orden de lo Imposible, en Posible y Real. Y *eso*, amigos míos, es **Alquimia**.

El Arquetipo del Alquimista también hace referencia a una persona de mucha rapidez mental, aunque más en el plano de lo intelectual que de lo emocional. Cuando está bien dirigida, esta energía favorece la autoconfianza, la mediación con diplomacia en asuntos complicados, sean negociaciones o situaciones del orden cotidiano (que también implican negociaciones, por supuesto!) . Por eso el símbolo astrológico de Mercurio acompaña a nuestro personaje en la carta: Mercurio es el nombre que dieron los romanos al dios griego Hermes. Así como el elemento químico mercurial es rápido y elusivo, así de veloz y ágil era Hermes, dios del comercio... y de los ladrones (por los dedos rápidos, seguramente), lo cual se corresponde con las dos vertientes del uso que se puede dar a esta energía. Como mencionamos en la Introducción, este dios griego de pies alados sufrió un sincretismo con el Toth egipcio, a través de su nombre Hermes Trismegistro, padre y fundador del Hermetismo tal como lo

conocemos. No es casual que el dios griego de la Comunicación (Hermes era el mensajero de los dioses), esté vinculado con el dios egipcio que le enseñó a los hombres ni más ni menos que el Saber Sagrado de la Escritura!

II

LA PITHIA



La segunda carta del Tarot en PHI es La Pithia, llamada en otras Barajas La Papisa o la Suma Sacerdotisa. Frente al espíritu irruptor del Uno, el Dos aporta la calma, el reposo, la adaptación. Es el Principio Activo Femenino, el cual involucra conceptos como la dulzura, la intuición, el misterio y sobre todo, la Dualidad.

La Dualidad es una característica eminentemente Femenina. Astrológicamente, la energía de esta carta está gobernada por la Luna, cuerpo celeste cuyo movimiento está ligado intrínsecamente al agua en nuestro planeta, influyendo en el flujo y reflujo de mareas y en el período menstrual. La misma Luna es símbolo de lo permanentemente cambiante: no existen dos noches consecutivas en las que esté igual. Y como si necesitara un argumento más para regir esta carta, vista desde la Tierra, se puede decir que tiene dos caras, de las cuales una está siempre oculta para nosotros (o al menos a la vista humana, sin herramientas).

La mujer que se encuentra en esta carta es la Pithia o Pythia, que en nuestros tiempos denominamos “pitonisa”, e incluso con ese nombre se suele nombrar a cualquier sacerdotisa de cualquier culto, lo cual no es apropiado: *Pythia* se

llamaba a la mujer que estaba consagrada al dios Apolo en Delfos, Grecia, y a través de la cual el dios de la Luz y la Música hablaba. El nombre Pythia proviene de *Python*, una Serpiente o Dragón Marino hijo de la misma Gea que vivía en una caverna de la isla, y que custodiaba el oráculo que existía en la misma. El dios Apolo lo enfrentó y venció, reclamando para sí dicho oráculo, y por esta hazaña se lo conoció también como *Apolo Pitio*. Las mujeres consagradas a este dios desde niñas tomaban esta función divina de por vida, recibían la consulta y se sentaban en un trípode ubicado en una zona llamada *aditon* (que significa “lugar sagrado del templo de acceso prohibido”), en el cual entraban en un trance inducido para dar la respuesta del dios mismo, la cual era recogida por un escriba que la entregaba al destinatario. No existe ningún registro histórico de cómo era la intimidad de esta canalización, pero durante el siglo III y IV de nuestra era, autores cristianos, con el fin de ridiculizar y desprestigiar el paganismo helénico, escribieron que la Pithia se sentaba sobre una profunda grieta de la cual salían vapores venenosos que intoxicaban su cerebro, la cual ya estaba alterada por las hojas de laurel que -también según ellos mismos- mascaban. La realidad es que ningún estudio arqueológico logró detectar fisura alguna en el suelo que dé crédito a estos escritos, pero aún así este mito sobrevivió y se fortaleció durante siglos, desprestigiando la tarea de estas mujeres cuyas profecías lograron tal nivel de acierto que aún hoy desconciertan a los antropólogos, y que en su momento hicieron que Delfos sea considerado el centro del mundo civilizado.

La Pithia en esta carta surge de las aguas tranquilas desde donde recibe la información de su dios. Los egipcios, pese a tener un gran número de mitos cosmogónicos (aquellos que explican la creación del mundo), en todos ellos de donde surgen la vida y los demás dioses es desde Nun, las Aguas Primordiales... y era una diosa. El Elemento Agua, la Luna, la Sacerdotisa y el Dos conforman una síntesis perfecta de la esencia femenina.

El Agua es el Elemento transmisor de información por excelencia; basta con leer los resultados de estudios recientes como el del Dr. Luc Montagnier (Virólogo a quien se le otorgó en 1998 el Premio Nobel de Medicina por el descubrimiento del virus del HIV), en el cual postula que el secreto de la eficacia de la Homeopatía reside en que el ADN le transmite información al

agua, y ésta la mantiene incluso cuando dicho ADN ya no existe en la solución, lo cual es acorde a otros estudios que también referencian la capacidad de memoria que tiene el agua. Es decir: el agua *recuerda* la información de sustancias y materia (incluso materia viviente) con la que estuvo en contacto. En un contexto en el que aproximadamente el 70% de nuestro cuerpo es agua, y que vivimos en un planeta en el cual ese mismo porcentaje corresponde a lo que está ocupado por agua en la superficie, y que nos es imposible vivir sin interactuar con ella, sea consumiéndola, excretándola a través del sudor o la orina, o simplemente bañándonos o lavándonos las manos, llegamos a la interesante conclusión que la información de nuestras pequeñas Grandes Vidas está inmersa y fusionada con la de cada ser viviente, cada roca, cada grano de arena y cada partícula de sal del planeta... tanto actual como de los últimos 4400 millones de años. Quizás incluso esté en el agua la raíz de nuestro inconsciente colectivo más primario, más instintivo; el medio a través del cual un polluelo recién nacido reconoce a un zorro como un peligro y a un gusano como alimento, pese a que nunca antes vio a uno o a otro. No me refiero a que esa información no exista en el cerebro o en el ADN, pero esos son sólo los envases de la información. A lo que apunto es que en el momento de la replicación del ADN, o a un nivel superior de la formación de un ser vivo a partir de la mitosis selectiva de una única célula cigota, ambos procesos requieren un mismo elemento presente: el Agua, y en ese medio, mientras se replica y duplica cada cromosoma, cada nucleótido, necesita realizar ese intercambio de información con la Fuente, una especie quizás de reconocimiento de estar vivo y de ser parte de un Todo más grande que esa molécula de adenina, timina, guanina o citosina; un Acto donde también recibimos la información de ese agua, y a partir de ella podemos experimentar cambios, y quizás la cadena replicada no sea “exactamente” igual a la anterior, porque ya *aprendió* algo, aunque esto que aprendió pueda ser el reconocimiento de que algo falta y el ser del cual forma parte debe elegir el camino a través del cual incorporarlo. Quizás, ese sea el sentido de las mutaciones, tanto las vistas por la ciencia como benignas como las consideradas malignas: el imprimir en nuestras vidas la necesidad de un *cambio*.

El Agua es también *sensible*, como demuestran los experimentos de la ciencia