

Simulazioni Mentali

E' giunto il momento di vedere più da vicino il significato di un esercizio che abbiamo proposto qualche tempo fa ed a cui abbiamo dato il nome di Simbad.

Simbad è un acronimo inglese che significa "Self Induced Method for Blocking Abductions Definitively", cioè sistema per bloccare le adduzioni per sempre.

Il metodo era, come prometteva il suo nome un sistema per uscire dal problema delle adduzioni. Ma come era possibile che un semplice esercizio mentale potesse provocare tanto effetto?

Poteva sembrare una specie di preghiera per qualcuno o forse un effetto placebo per altri, sta di fatto che il sistema funzionava. Non benissimo all'inizio e con rese scarse ma funzionava.

Si trattava, come avevamo già descritto altrove, di un esercizio di simulazione mentale (SM) dove il soggetto immaginava un luogo fisico dove chiamava la sua anima la sua mente ed il suo spirito, a parlare della sua situazione ed in particolare della possibilità di essere oggetto di interessi alieni. Anima, mente e spirito si presentavano con contorni fisici precisi, colori e forme precise, e in effetti discutevano della situazione personale. In poco tempo i soggetti che facevano questo esercizio si rendevano subito conto che i tre personaggi cominciavano ad agire e gestire al di fuori della propria volontà compiendo a volte azioni immediate ed incredibili. Poi nello stesso ambiente venivano fatti "entrare" gli eventuali alieni ed, anche questi, cominciavano a muoversi in questo teatro che sembrava essere totalmente immaginario.

Se l'esercizio veniva svolto correttamente, gli addotti, cioè coloro che erano effettivamente stati prelevati da forze aliene al pianeta, le riconoscevano a livello conscio, nelle forme e nelle intenzioni e quindi le eliminavano mentalmente. Il soggetto cominciava a "guarire" e presto non aveva più problemi di natura esogena al pianeta.

Si sarebbe a prima vista potuto pensare che il problema alieno non fosse mai esistito e che, con uno strattagemma mentale, venisse facilmente cancellato proprio perché mai esistito.

In realtà l'esercizio che si basa sul mescolamento di tre tecniche precise e cioè della meditazione trascendentale di Maharishi Maesh, la teoria di Kosslyn delle immagini virtuali e dello psicodramma di Moreno, rappresenta ben altro che un banale esercizio mentale.

L'esercizio si svolge nel seguente modo:

Mettetevi comodi e rilassati ad occhi chiusi, senza che nessuno possa disturbare, ed immaginate di fare i moderatori di una tavola rotonda televisiva. Immaginate lo studio televisivo ed il tavolo attorno al quale prenderanno posizione i vari ospiti da voi stessi invitati.

Perdete tempo ad immaginarvi il materiale ed i colori con cui avete costruito la stanza, le sedie, i mobili. Osservate bene il calore che emana il materiale di costruzione della stanza da voi scelto. Immaginatevi la ruvidità di tali materiali e la temperatura che emanano: se avete usato il marmo esso sarà più freddo delle parti in legno. La plastica sarà più liscia del muro eccetera. Perdete ancora un po' di tempo nell'immaginarvi le luci ed i rumori che ci sono in questa stanza che poi è uno studio televisivo. Se volete, potrete mettereci anche il pubblico altrimenti non fa niente. State attenti a non inciampare nei cavi delle telecamere che vi inquadreranno fra qualche istante. Preparate nello studio televisivo anche un grande specchio che posizionerete in modo opportuno di modo che tutti gli ospiti che entreranno durante la trasmissione passino obbligatoriamente di fronte allo specchio.

Quando siete pronti partite con la trasmissione: vi rivolgerete alla telecamera numero uno che si illuminerà e pronuncerete un a frase come questa....

Signore e signori buona sera, questa sera abbiamo un importante tema da trattare. Il tema della tavola rotonda stasera sarà: **Io e gli alieni!** Per parlare di questo argomento abbiamo invitato alcuni ospiti che facciamo subito entrare. Entrino : la mia anima, la mia mente ed il mio spirito. Inviterete la vostra anima, la vostra mente ed il vostro spirito a specchiarsi nello specchio e controllerete che le immagini riflesse siano identiche a quelle che voi percepite. Se così non fosse questo vuol significare che gli ospiti hanno una falsa identità e non sono chi dicono di essere. Invitate gli ospiti a prendere posto. Poi noterete come sono costruiti anima, mente e spirito e come si siedono, se si siedono sulle sedie che avevate preparato per loro. Qualsiasi forma essi abbiano continuate nella simulazione e iniziate con anima. Chiedetegli di presentarsi e chiedetegli se conosce gli altri due ospiti. Fate lo stesso con mente ed infine con spirito.

A questo punto chiedete sempre ad anima se conosce il problema alieno e farete la stessa domanda sia a mente che a spirito. Ne nascerà un dibattito. Se le tre parti non sono d'accordo tra loro calerete uno schermo nello studio televisivo dall'alto o se già presente farete proiettare le immagini di quando gli alieni sono venuti.

Dopo la discussione sul filmato inviterete anche tutti gli alieni, quanti e quali vorrete voi, a sedersi attorno al tavolo ed a discutere con voi della questione. Saranno disponibili anche collegamenti esterni, sia in videoconferenza che per telefono, per chi non voglia o non possa essere presente. Gli invitati entreranno dalla porta mano a mano che li chiamate, con il loro nome o con una sigla se non ne conoscete il nome, e li farete sedere dove vogliono. Immaginate la sala, i microfoni, le sedie. Perdete tempo a guardare la disposizione ed il tipo di luci dello studio televisivo.

Quando tutti si saranno accomodati, date subito un'occhiata a come li visualizzate: come sono fatti, come sono vestiti, come si considerano tra di loro e come appaiono a voi che li state osservando. Osservate il comportamento di ogni singola unità. Potrà essere che rimangano delle sedie vuote o potrà essere necessario aggiungere altri posti. Osservate la loro disposizione attorno al tavolo e prendete mentalmente nota della posizione di ciascun invitato, perché dopo dovrete eseguire un disegno schematico che riproduca le posizioni dei singoli, con una descrizione di tutti i partecipanti. Quando saranno arrivati tutti i partecipanti, rivolgetevi subito ad ognuno di loro chiedendogli di presentarsi rapidamente. Ricordate che siete il moderatore e tutti vi devono dare ascolto: se troncate una discussione, gli ospiti, vi devono rispettare.

Dopo la fase di presentazione, cominciate con le domande: potete fare tutte le domande che volete, ma l'anima deve cominciare sempre per prima il giro delle risposte.

La prima domanda da rivolgere ad essa è obbligatoria:

Conosci gli ospiti alieni che sono in questa tavola rotonda? Sai chi sono e cosa vogliono?

Da questa domanda obbligatoria parte la discussione, che potrà protrarsi anche per diverse puntate (per non stancarvi troppo).

Dopo la prima domanda chiedete ai differenti personaggi cosa ne pensano del problema degli alieni e chiedete ai singoli alieni, cosa ci fanno lì e quali sono i loro interessi reali. Chiedete loro se c'è qualcuno che li aiuta, se sono amici o nemici tra di loro, quando finiranno il loro lavoro, eccetera: il dibattito ha il compito di stabilire perché gli alieni sono qui e in che rapporto sono con la vostra anima, la vostra mente ed il vostro spirito.

Potete aiutarvi con dei filmati virtuali. Potete proiettare i filmati che vi servono. Per esempio, se la vostra anima è in disaccordo con alcuni dei personaggi invitati, mostrate i filmati con il "realmente accaduto" e poi commentateli davanti a tutti gli ospiti e fateli commentare anche a loro stessi. I filmati sono stati registrati dal vostro cervello ed i dati visivi saranno forniti da esso; essi riguarderanno le vostre esperienze, che ora possono

comparire sul grande schermo riprese da una telecamera posta nella miglior posizione per vedere tutto. Non abbiate paura di inventarvi i fatti: la vostra mente ha registrato tutto il vostro vissuto e sa bene quali immagini mostrare agli ospiti della tavola rotonda.

*In chiusura della trasmissione, per giungere ad una conclusione chiedete se la vostra anima è d'accordo con la presenza degli alieni. Se per caso la vostra anima non fosse d'accordo, invitatela a rimediare, ad esempio eliminando il problema. Se accetta di farlo, chiedetele di farlo subito in diretta. Visualizzate senza fretta la scena della vostra anima all'opera, **senza fretta**, oppure fate sì che essa accetti di eliminare comunque il problema quando lo riterrà opportuno.*

Se l'anima decide di eliminare il problema alieno subito, visualizzate bene questa scena e guardate attentamente come vi appare mentre mette in pratica la sua "volontà di farlo". Descriverete poi la scena in un breve racconto.

Tenete conto della vostra emozionalità durante tutta la tavola rotonda e datele libero sfogo.

Guardate bene in faccia tutti i personaggi, come se li voleste inquadrare con la vostra telecamera mentre interagiscono con voi.

Al termine è importante che, come in tutte le tavole rotonde, gli ospiti siano salutati, poi la tavola rotonda sarà aggiornata ad una seconda puntata, nella quale intervorranno gli stessi od altri personaggi che faranno di nuovo il punto della situazione.

Alla fine fate un disegno ed un breve resoconto di tutta l'esperienza.

Ricordo che questo esercizio è stato studiato esclusivamente per veri addotti: i non addotti lo possono comunque effettuare per sancire la loro estraneità al fenomeno.

Questo era l'esercizio da noi proposto. Tramite questo esercizio il soggetto era in grado di riconoscere gli alieni di instaurare un colloquio con la sua anima, di cacciare gli alieni e di uscire dal fenomeno delle adduzioni, magari in più volte ma comunque da solo e nel giro di un paio di mesi al massimo.

In alcuni casi il trucco funzionava in altri casi ci voleva molto tempo ed in altri ancora non si riusciva ad effettuare l'esercizio stesso a causa di forti difficoltà che il soggetto aveva nell'immaginare la scena nella propria mente.

Perché funziona, quando funziona.

Cominciamo ad analizzare le caratteristiche di questo esercizio e cerchiamo di capire quali sono i parametri su cui giocare per migliorarlo, e per fare in modo che funzioni al meglio su tutti i nostri addotti ma soprattutto diamo le regole del perché un esercizio mentale come questo abbia delle potenzialità mai immaginate prima.

Questo esercizio potremmo banalmente identificarlo come un esercizio di Simulazione Mentale. Cosa si sa sulle simulazioni mentali e cosa offrono da un punto di vista terapeutico o più propriamente scientifico?

La ricercatrice Barbara Colombo, in un suo scritto dal titolo LA PRODUZIONE SPONTANEA DELLE IMMAGINI MENTALI NEI PROCESSI DI PENSIERO: UN CONTRIBUTO DI RICERCA riporta quanto segue:

Le immagini mentali vengono spesso utilizzate nei processi di pensiero non diretto, come ad esempio nelle fantasticherie (Pope e Singer, 1978; Singer e Antrobus, 1972). È stato ipotizzato che questa attività mentale svolga una funzione di anticipazione e pianificazione, che ci aiuti a non dimenticare attività non ancora completate che potremmo cercare di rimuovere e a mantenere la concentrazione quando siamo impegnati in compiti particolarmente noiosi (Singer, 1975). Inoltre la visualizzazione mentale gioca ruoli specifici nei processi di pensiero diretto quali la memorizzazione, l'apprendimento, la risoluzione di problemi, compiti decisionali e di controllo motorio (Denis, 1991). Comunque queste funzioni sono state studiate prevalentemente in laboratorio, e questo potrebbe

portare ad avanzare il dubbio che le scoperte riguardanti il ruolo delle immagini mentali nei compiti cognitivi non possano venire generalizzate a causa di una mancanza di validità ecologica (Yuille, 1986). Questa mancanza è resa più pesante dall'evidenza che le persone, per quanto addestrate ad impiegare strategie immaginative nei processi cognitivi, non fanno uso delle immagini mentali nella vita quotidiana (Katz, 1987). Possiamo quindi ipotizzare che, generalmente parlando, le proprietà positive della visualizzazione mentale sostenute dai risultati sperimentali non vengano sfruttate.

Di fatto si sa ben poco riguardo il ruolo giocato dalle immagini mentali nella vita cognitiva di tutti i giorni. A questo proposito Kosslyn, Seger, Pani e Hillger (1990) - come abbiamo visto - hanno chiesto ai loro soggetti di tenere una registrazione delle occasioni in cui si trovavano a far uso di immagini mentali durante la giornata, e grazie a l'impiego di questi diari gli autori hanno scoperto che nella maggioranza dei casi le immagini mentali venivano utilizzate per fantasticare o nelle associazioni mentali.

Tipologia dell'immagine mentale

In diversi contesti della psicologia e della psichiatria dice Alessandro Tonietti (Erickson Portale Internet Area Creatività, immaginazione e problem solving www.erickson.it http://www.erickson.it/cgi-bin/images/upload/doc_cre_7.1.1.pdf) si usa parlare di "immagini mentali" per designare alcuni particolari fenomeni psichici. Più precisamente, è possibile distinguere i seguenti tipi di immagini mentali:

a) **immagini eidetiche:** si tratta di immagini, generalmente visive, dotate di particolare chiarezza e vividezza, ricche di particolari tanto da sembrare simili ai percetti, anche se il soggetto le riconosce non essere corrispondenti a oggetti reali. Questo tipo di immagini compare frequentemente nei bambini e negli adolescenti, diventando invece più raro negli adulti;

b) **immagini postume o immagini consecutive o after-imagis:** sono immagini prodotte dalla persistenza della sensazione dopo che lo stimolo generatore ha cessato di agire. Esse non possono essere prodotte volontariamente. Inoltre, si osserva che le immagini postume di tipo visivo seguono il movimento degli occhi;

c) **icone:** sono le immagini provocate da fenomeni di persistenza visiva che sembrano dipendere, a differenza delle immagini consecutive, da meccanismi periferici della visione (Neisser, 1967). Le icone sono state studiate in modo particolare per mezzo di esperimenti in cui viene presentato tachistoscopicamente un input visivo e in cui si scopre che l'immagine di tale stimolo dura per un breve periodo di tempo (circa un secondo) nella mente del soggetto, tanto che questo lo può continuare a "leggere"; stesso e del proprio ambiente. L'immagine, cioè, designerebbe una rappresentazione privata di fatti e di valori, rappresentazione non necessariamente di natura figurale. Sotto il termine di "immagine" Miller, Galanter e Pribram (1960) annoverano infatti anche i concetti, le forme e le relazioni.

d) **immagini allucinatorie:** sono immagini, con carattere di corporeità, di un soggetto esterno che insorgono in assenza di stimolazioni sensoriali. Si parla più propriamente di "allucinazione paranormale" quando l'immagine si riferisce a fantasmi, apparizioni, visioni mistiche (Holt, 1964). Si parla invece di "pseudoallucinazione" quando l'immagine allucinatoria non ha carattere di spazialità, cioè non è proiettata nello spazio esterno ma è vissuta dal soggetto come un suo stato interno. Si parla infine di "allucinosi" quando l'individuo riconosce la natura patologica dell'esperienza allucinatoria e non la accetta come esperienza reale;

e) **immagini illusorie:** sono immagini provocate da uno stimolo esterno che però viene distorto dal percipiente;

f) **immagini oniriche:** sono le immagini di cui si compongono i sogni;

g) **immagini ipnagogiche**: sono immagini che possono comparire nello stato semicosciente che caratterizza il passaggio dalla veglia al sonno;

h) **immagini ipnopompiche**: si tratta di immagini che possono comparire nel momento del risveglio;

i) **fosfeni**: sono immagini provocate da variazioni più o meno elaborate (lampi, punti luminosi, reticoli) della luce idioretinica che possono essere ottenute, per esempio, premendo l'occhio o stimolando elettricamente la retina;

l) **immagini corporee (body images)**: sono immagini costituite da rappresentazioni del proprio corpo (Holt, 1964);

m) **immagini cenestesiche**: sono immagini in cui sono associate qualità sensoriali di diverso tipo, per esempio uditive e visive;

n) **immagini di pensiero ("thought images")**: sono "rappresentazioni soggettive di una sensazione o di un percetto in assenza di un adeguato input sensoriale, presenti nella veglia cosciente come parte di un atto di pensiero" (Holt, 1964). Rientrano in questa classe le **immagini mnestiche** ("memory images"), le **immagini verbali**, le **immagini prodotte dalla fantasia** ("imagination images"). Sono comprese in questa categoria anche, le immagini di tipo figurale che il soggetto può deliberatamente formare e controllare.

A questa ultima categoria appartiene il SIMBAD.

I principali modelli che descrivono le immagini mentali sono due:



Modello Teorico "Pittoralista"

Le leggi che regolano i processi percettivi sono analoghe alle leggi che regolano la produzione delle immagini mentali.

Le immagini mentali sono una realtà mentale analoga a quella dei processi percettivi.

Modello Teorico cognitivo-computazionale

1. Deposito a lungo termine delle esperienze passate
2. Trasformazione dei ricordi in esperienze coscienti (immagini mentali).
3. Mantenimento delle esperienze coscienti: (immagini mentali) per la frazione temporale necessaria a compiere ulteriori operazioni mentali come l'esplorazione, la descrizione o altro.

Una serie di analogie esistenti tra i fenomeni visivi e quelli immaginativi ha talora indotto a ritenere che tra percetti e immagini non esista una sostanziale diversità (Finke, 1980;

Kitamura, 1985; Sheehan, 1966). È stato per esempio dimostrato sperimentalmente che:

- i principi di pregnanza che presiedono alla segregazione del campo visivo possono agire anche sulle immagini;
- certe illusioni percettive si verificano sia con materiale presentato percettivamente che immaginato (Wallace, 1984);
- i tempi di esplorazione (scanning) di stimoli visivi e di immagini sono entrambi funzione delle distanze fisiche da percorrere con l'occhio (Kosslyn, 1973; Kosslyn, 1975; Kosslyn, 1985; v. Hebb, 1968).

A queste constatazioni di ordine empirico, si affiancano inoltre considerazioni di ordine teorico che contestano in modo ancor più radicale l'alterità di perceptum e imaginatum (v. Masini, 1979). Ad esempio, già nel 1957 Mac Kellar, pur cercando di rivendicare la natura autonoma dei processi immaginativi, finiva con l'avallare la tesi della continuità tra immagini e percetti.

In parole povere si sostiene che le immagini mentali siano sottoposte alle stesse regole o leggi della fisica esterna alla mente, che fa parte del mondo virtuale. Se si chiede ad un

soggetto di immaginarsi che una mela cade per terra, nell'immaginato egli produrrà una visione non in contrasto con le regole della fisica. Questo può dimostrare che le regole del mondo immaginato e le regole del mondo esterno sono assolutamente le stesse.

A meno che io con la mia volontà non forzi la mia mente a vedere le mele che cascano per aria, esse cascheranno nella mia mente per terra con la legge di gravità che tutti conosciamo. Il cervello dunque nelle immaginazioni utilizza la fisica che conosciamo. Del resto la fisica che conosciamo e che percepiamo con lo stesso apparato cerebrale che crea le immagini interne e siccome la parte di cervello che immagina un mondo interno è la stessa parte di cervello che esamina il mondo esterno è abbastanza logico attendersi questi risultati.

Kosslyn ha potuto per esempio sperimentare che se io chiedo ad un soggetto di immaginarsi un cubo e di immaginarsi di ruotarlo su un suo asse oppure su due assi contemporaneamente, il processo immaginativo come tempi diventa proporzionale al compito da analizzare. In altre parole più la figura da analizzare mentalmente è complessa più tempo viene impiegato dal nostro cervello per farla ruotare. Più movimenti assieme sono richiesti e più il cervello rallenta le risposte. Ma questo tipo di risultato indica una cosa molto evidente e cioè che il nostro cervello sta facendo lo stesso numero di operazioni che fa un computer la cui velocità operativa dipende dal numero dei punti da calcolare in una unità di tempo macchina (Clock).

Immagini mentali e problem solving.

Se le immagini mentali sembrano seguire le stesse leggi della fisica e della cinematica allora è possibile utilizzarle come una specie di simulatore? Un CAD (Computer Assisted Design) gratis che ognuno avrebbe nella propria testa e che ci permetterebbe di esaminare il nostro problema più rapidamente e senza spreco di risorse!

Ammettiamo di dover costruire un oggetto ma ammettiamo di dover effettuare delle scelte sul taglio del materiale, cominciare dalla testa o dal fondo? Avendo a disposizione un solo tentativo da poter effettuare, ci immaginiamo nella nostra testa cosa succederebbe nell'effettuare le due operazioni. Stiamo risolvendo un problema con le immagini mentali.

Così farebbe un computer. Ma va sottolineato come *l'immagine solving* potrebbe essere utilizzato in tutti i campi della vita. Laurance Sparks, uno psicologo californiano, nel 1963 (http://www.libreriaibulino.it/template.php?pag=6396&id_cat=10832&id_sotto_cat=9851&id_prod=394687) riportava nel suo libro "Autoipnosi" di aver avuto una paziente che si rivolse a lui per risolvere un problema di ansia. Il soggetto una giovane donna che studiava pianoforte avrebbe di lì a poco dovuto sostenere un esame di musica e questo la metteva in uno stato ansiogeno. Il professor Sparks, racconta nel suo libro, di aver messo la donna in stato di ipnosi profonda ed avergli insegnato a simulare un allenamento intenso al pianoforte. La ragazza che non era di famiglia abbiente, infatti non possedeva un suo strumento e poteva allenarsi molto poco: ciò gli procurava ancora una volta un aumento di stress e di ansia.

La donna imparò a simulare il movimento degli esercizi senza toccare il pianoforte e effettuava le sue simulazioni mentali tutte le sere prima di addormentarsi. Immaginava di sedersi di fronte ad un pianoforte e di effettuare complicatissimi esercizi.

Il risultato fu che la paziente del professor Sparks arrivò prima al concorso di pianoforte.

Il pensiero figurale sembra poter favorire le strategie euristiche di soluzione dei problemi non solamente perché permette di simulare mentalmente, in modo più plastico rispetto ad altri codici, le manipolazioni del mondo fisico, ma anche perché permette di immaginare alcune sue trasformazioni impossibili da attuare nella realtà. Talvolta, infatti, è possibile visualizzare lo stato desiderato (ossia la soluzione del problema) e poi confrontare quest'ultimo con la rappresentazione che del problema si ha nello stato presente.

Attraverso questo confronto si dovrebbe giungere ad abbandonare la vecchia e inadeguata visione della situazione e sostituirla con una più produttiva. In questo caso,

quindi, l'immagine mentale rivestirebbe un importante ruolo euristico soprattutto nella fase anticipatoria del processo solutorio.

A questo proposito Alessandro Tonietti sostiene che, *“sembra ragionevole credere che la maggior parte delle nuove idee e l'allontanamento dai modi tradizionali di pensare siano ostacolati dal sistema di comunicazione verbale, che è il veicolo primario per mantenere e perpetrare le idee consolidate e le tradizioni radicate. Le trasformazioni di questo sistema potranno allora pervenire solamente dall'esterno”* (Shepard, 1978, p. 156). Una di queste sorgenti esterne del cambiamento può essere appunto l'immaginazione di tipo iconico.

In secondo luogo, il pensiero figurale potrebbe essere, in certe situazioni, più produttivo di quello logico-verbale, poiché le immagini, essendo, come Shepard ritiene, rappresentazioni isomorfe e analogiche degli oggetti reali, di questi ultimi possono ritrarre dettagli e relazioni che non riescono a essere ritrascritti dalla codifica verbale e perciò possono dar luogo a scoperte e deduzioni cui il discorso proposizionale non riuscirebbe a condurre.

In terzo luogo, il pensiero figurale si mostra particolarmente atto a rispondere a quelle esigenze di regolarità e simmetria su cui si sono fondate alcune delle più rilevanti scoperte nel campo della matematica e della fisica (v. Boardman, O'Connor e Young, 1973; Shubnikov e Koptsik, 1974; Weyl, 1952).

Infine, si può notare che molte teorie scientifiche hanno un evidente carattere geometrico-spaziale, essendo loro componenti strutturali diagrammi e modelli”.

Francesco Burrai riporta alcune interessanti note sulle immagini mentali ed in particolare suggerisce l'esistenza dei due modelli principali a cui facevamo riferimento, che tentino di spiegare la funzionalità delle Immagini mentali

La neuropsicologia studia le relazioni tra le facoltà cognitive e le relative strutture cerebrali.

E, in base ai dati sperimentali, sostiene l'esistenza di processi cognitivi specifici della facoltà immaginativa legati a specifici substrati cerebrali.

Tant'è vero che i disturbi della capacità immaginativa sono sovente collegati a lesioni di specifici meccanismi cerebrali: aree posteriori dell'emisfero sinistro, area perieto-temporale destra.

La tecnica della Simulazione Mentale, detta SM in questo contesto, ma identificata anche con la sigla inglese Guided Imagery (GI) ha innumerevoli riscontri scientifici a dimostrazione che non solo esiste una correlazione tra immaginazione e modificazione morfologica del corpo ma anche che esiste la possibilità di modificare la neurofisiologia del corpo applicando immagini ideiche, il ché, in parole povere, vuol dire curare con il pensiero.

Risolvere il problema (Problem Solving) ora non è solamente più ruotare un cubo con la mente ma modificare il proprio stato biologico. E questo è un ulteriore passo avanti, un ulteriore scalino nella identificazione di cosa e come una immagine prodotta dal nostro cervello cioè dal nostro atto di volontà, cioè dalla nostra coscienza, possa influire su parametri esterni della virtualità che ci circonda.

Riportiamo qui di seguito alcune fonti bibliografiche su questo punto per chi non credesse alle nostre parole.

La risposta neurovegetativa

Studio: Jones G.E. e Johnson H.J. 1978, Physiological responding during self generated imagery of contextually complete stimuli, Psychophysiology, 15, 439, 46.

Jones G.E. e Johnson H.J. 1980, Heart rate and somatic concomitants of mental imagery, Psychophysiology, 17, 339-47.

Correlazione tra livello cenestesico dell'immagine mentale e ampiezza dell'accelerazione cardiaca.

Correlazione tra livello della temperatura di un oggetto dell'immagine mentale e ampiezza dell'accelerazione cardiaca.

Correlazione tra immagini mentali eidetiche a valenza emozionale negativa e alterazioni della FC, FR e risposta psicogalvanica (GSR).

Correlazione tra intensità soggettiva della vividezza dell'immagine e grandezza delle modificazioni fisiologiche.

Correlazione tra immagini inducenti livelli diversi di rabbia e alterazione della pressione sistolica e della frequenza cardiaca.

Correlazione tra la direzione del focus attentivo e risposta elettromiografica

Guided Imagery e Psicologia

L'utilizzo della G.I. in fase di ipnosi può essere usata per creare nuovi schemi cognitivi nei soggetti con immagini a carattere intrusivo.

(Appel PR. A hypnotically mediated guided imagery intervention for intrusive imagery: creating ground for figure. Am J Clin Hypn. 1999 Apr;41(4):327-35.)

La G.I. riduce nei soggetti affetti da bulimia nervosa gli episodi di confusione, degli atti giustificativi a carattere assoluto, degli episodi di vomito, un miglioramento nell'alimentazione, nelle scelte dietetiche, nel controllo del peso corporeo, nella gestione autonoma del comfort personale.

(Esplen MJ, Garfinkel PE, Olmsted M, Gallop RM, Kennedy S A randomized controlled trial of guided imagery in bulimia nervosa. Psychol Med. 1998 Nov;28(6):1347-57.)

La G.I. può neutralizzare la distorsione della memoria nelle donne che hanno subito in età infantile abusi sessuali.

(Clancy SA, McNally RJ, Schacter DL. Effects of guided imagery on memory distortion in women reporting recovered memories of childhood sexual abuse. J Trauma Stress. 1999 Oct;12(4):559-69.)

Guided Imagery e gestione del dolore

La G.I. in soggetti affetti da dolore oncologico, può ridurre l'intensità media di percezione del dolore, lo stato di distress, il grado di afflizione, e migliorare il controllo del dolore.

(Kwekkeboom KL, Kneip J, Pearson LA pilot study to predict success with guided imagery for cancer pain. Pain Manag Nurs. 2003 Sep;4(3):112-23)

La G.I. in soggetti affetti da AIDS ha effetti positivi nella prevenzione degli stati di angoscia e dolore a carattere anticipatorio.

(Turkoski B, Lance B. The use of guided imagery with anticipatory grief. Home Healthc Nurse. 1996 Nov;14(11):878-88.)

Guided Imagery e medicina interna

La G.I. in soggetti affetti da stroke acuto è un'intervento clinico complementare e sinergico alla terapia riabilitativa convenzionale, che migliora diversi outcomes riabilitativi.

(Page SJ, Levine P, Sisto S, Johnston MV. A randomized efficacy and feasibility study of imagery in acute stroke. Clin Rehabil. 2001 Jun;15(3):233-40.)

La G.I. in soggetti affetti da bronchite cronica ed enfisema ha migliorato lo stato dispnoico, la depressione, l'affaticamento, la qualità di vita, lo stato di salute percepito, la forza muscolare inspiratoria.

(Moody LE, Fraser M, Yarandi H. Effects of guided imagery in patients with chronic bronchitis and emphysema. Clin Nurs Res. 1993 Nov;2(4):478-86.)

Guided Imagery e maternità

La G.I. mirata alla produzione di uno stato di rilassamento nelle donne nel periodo delle prime quattro settimane post partum, ha prodotto una riduzione dell'ansia, della depressione e un aumento della stima personale.

(Rees BL. An exploratory study of the effectiveness of a relaxation with guided imagery protocol. J Holist Nurs. 1993 Sep;11(3):271-6.)

La G.I. tramite protocollo di rilassamento ha ridotto in donne primipare nelle prime quattro settimane post partum il livello di ansia, lo stato depressivo ed incrementato l'autostima.

(Rees BL. Effect of relaxation with guided imagery on anxiety, depression, and self-esteem in primiparas. J Holist Nurs. 1995 Sep;13(3):255-67.)

Guided Imagery e chirurgia

La G.I. in soggetti in fase perioperatoria ha prodotto una riduzione degli stati d'ansia e dei livelli di dolore sia nella fase pre-operatoria che post-operatoria, nonché una riduzione nella somministrazione di farmaci analgesici pari al 50% nella fase post operatoria

(Tusek DL, Church JM, Strong SA, Grass JA, Fazio VW. Guided imagery: a significant advance in the care of patients undergoing elective colorectal surgery. Dis Colon Rectum. 1997 Feb;40(2):172-8.)

L'utilizzo della G.I. in fase perioperatoria è uno strumento infermieristico che incrementa il potere di auto-cura e di auto-guarigione, incrementando il feed-back infermiere paziente, la qualità di vita, il grado di soddisfazione sia del paziente sia dei sanitari.

(Miller T. The value of imagery in perioperative nursing. Semin Perioper Nurs. 1998 Apr;7(2):108-13)

La G.I. è un intervento infermieristico indipendente e in soggetti anziani post operati riduce il loro stato depressivo.

(Leja AMJ, Using guided imagery to combat postsurgical depression. Gerontol Nurs. 1989 Apr;15(4):7-11.)

Effetti della sinergia visualizzazione e tecniche meditative

1. Aumento dell'ampiezza e della regolarità delle onde alfa cerebrali.
2. Diminuzione significativa del consumo di ossigeno.
3. Diminuzione della frequenza cardiaca e della frequenza respiratoria.
4. Regolazione della produzione del cortisolo (stress).
5. Aumento notturno della melatonina (sonno, sincronizzazione ritmi biologici).

Per evitare che si possa sostenere che queste pratiche sono pratiche da stregoni diremo che in Italia ed all'estero molti sono i presidi medici in cui si fa uso delle immagini mentali, e tra questi segnaliamo: Azienda Sanitaria di Brunico (Bz), Azienda Ospedaliera San Carlo Borromeo, Milano Azienda Ospedaliera Universitaria Meyer, Firenze, Istituto Tumori di

Genova Ospedale pediatrico Giovanni XXIII, Bari, Ospedali Civili di Brescia, Ospedale "Infermi" di Rimini.

Enti che propongono la Visualizzazione: Istituto europeo di oncologia, Milano, Associazione italiana di oncologia medica, Società italiana di psiconcologia, Società italiana di psicologia dei servizi ospedalieri e territoriali, Associazione malati di cancro (AIMAC).

Bibliografia:

1. AHSEN A., 1982, *Imagery in perceptual learning and clinical application*, «Journal of Mental Imagery», 6, pp. 157-186.
2. ANDERSON J.R., 1976, *Language, memory and thought*, Erlbaum, Hillsdale.
3. ANDERSON J.R., 1976, *Arguments concerning representations for mental imagery*, «Psychological Review», 85, pp. 249-277.
4. ANDERSON J.R., BOWER G.H., 1973, *Human associative memory*, Hemisphere Press, Washington.
5. ARIETI S., 1967, *The intrapsychic self*, Basic Books, New York (tr. it. *Il sé intrapsichico*, Boringhieri, Torino, 1969).
6. ATTNEAVE F., 1972, *Representation of physical space*, in A.W. Melton e E.J. Martin (a cura di), *Coding process in human memory*, Winston, Washington, pp. 283-306.
7. BAROLO E., 1981, *Organizzazioni alternative nello sviluppo cognitivo. La sfida della costruzione di immagini al pensiero logico-proposizionale*, Unicopli, Milano.
8. BARTLETTA F.C., 1958, *Thinking. An experimental and social study*, Allen and Unwin, London (tr. it. *Il pensiero*, F. Angeli, Milano, 1975).
9. BEJAT M., 1972, *The role of the image in problem solving*, «Revue Roumaine des Sciences Sociales», 16, pp. 169-180.
10. BERLYNE D.E., 1960, *Conflict, arousal, and curiosity*, Mac Graw Hill, New' York (tr. it. *Conflitto, attivazione e creatività. Psicofisiologia del comportamento esplorativo*, F. Angeli, Milano, 1971).
11. BERLYNE D.E., 1965, *Structure and direction in thinking*, Wiley, New York (tr. it. *Struttura e orientamento del pensiero*, Giunti, Firenze, 1978).
12. BINET A., 1884, *Psychologie des grandes calculateurs et joueurs d'echecs*, Hachette, Paris (tr. it. parziale in P. Legrenzi e A. Mazzocco (a cura di), 1973, pp. 44-48).
13. Blanc-Garin J., 1974, *Recherches recentes sur les images mentales: leur rôle dans les processus de traitement perceptif et cognitif*, «Année Psychologique», 74, pp. 533-564.
14. BOARDMAN A.D., O'CONNOR D.E., YOUNG P.A., 1973, *Symmetry and its applications in science*, John Wiley, New York.
15. BOCCHI G., CERUTI M. (a cura di), 1985, *La sfida della complessità*, Feltrinelli, Milano.
16. BOWER G.H., GLASS A.L., 1976, *Structural units and the reintegrative power of picture fragments*, «Journal of Experimental Psychology: Human Learning and Memory», 2, pp. 456-466.
17. BOWERS P., 1979, *Hypnosis and creativity: the search of missing link*, «Journal of Abnormal Psychology», 85, pp. 564-572.
18. BRAINERD C.D., 1971, *Imagery as a dependent variable*, «American Psychologist», 26, pp. 599-600.
19. BRONOWSKI J., 1978, *The origins of knowledge and imagination*, Yale University, Yale (tr. it. *Le origini della conoscenza e dell'immaginazione*, New Compton, Roma, 1980).
20. BRUNER J.S., 1961, *The process of education*, Harvard University Press, Harvard (tr. it. *Dopo Dewey. Il processo di apprendimento nelle due culture*, Armando, Roma, 1964).
21. BRUNER J.S., 1968, *Processes of cognitive growth*, Infancy Clark University with Barre Publishers (tr. it. *Le prime fasi dello sviluppo cognitivo*, Armando, Roma, 1971).
22. Bruner J.S. et al., 1966, *Studies in cognitive growth*, Wiley, New York (tr. it. *Lo sviluppo cognitivo*, Armando, Roma, 1968).
- CHASE W.G., SIMON H.A., 1973, *The mind's eye in chess*, in W.G. CHASE (a cura di), *Visual information processing*, Academic, New York.
23. COOPER L.A., 1975, *Mental transformation of random two - dimensional shapes*,

- «Cognitive Psychology», 7, pp. 20-43.
24. COOPER L.A., PODGORNY P., 1976, *Mental transformations and visual comparison processes: effects of complexity and similarity*, «Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance», 2, pp. 503-514.
 25. COOPER L.A., SHEPARD R.N., 1975, *Mental transformations in the identification of left and right hand*, «Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance», 3, pp. 48-56.
 26. COOPER L.A., SHEPARD R.N., 1978, *Transformations on representations of objects in space*, in Carterette e Friedman (a cura di), *Handbook of Perception*, 1978, pp. 105-146.
 27. DANSKY E., 1973, *Effects of play on associative fluency in preschool aged children*, «Developmental Psychology», 9, pp. 38-43.
 28. DREISTADT R., 1968, *An analysis of the use of analogies and metaphors in science*, «The Journal of Psychology», 68, pp. 87-116.
 29. DROPOVA Z., 1980, *On role of memory in creation and transformation of mental representation*, «Studia Psychologica», 22, pp. 145-152.
 30. DUNCKER K., 1935, *Zur Psychologie des produktiven Denkens*, Springer, Berlin - Goettingen - Heidelberg (tr. inglese: *On problem-solving*, «Psychological Monograph», 58, 5, 1945) (tr. it. *La psicologia del pensiero produttivo*, Giunti Barbera, Firenze, 1969).
 31. DURAND G., 1964, *L'immagination symbolique*, PUF, Paris (tr. it. *L'immaginazione simbolica*, Il Pensiero Scientifico, Roma, 1977).
 32. ELIOT J., 1979, *Large-scale representation: some characterization and educational implications*, *Educational Leadership*, 36, pp. 278-282.
 33. FINKE R.A., 1980, *Levels of equivalence in imagery and perception*, «Psychological Review», 87, pp. 113-132.
 34. FLORES D'ARCAIS G.B., 1985, *Il paradigma Human Information Processing in 25 anni di cognitivismo*, «Giornale Italiano di Psicologia», 12, pp. 395-420.
 35. GALANTER E., GERSTENHABER M., 1956, *On thought: the extrinsic theory*, «Psychological Review», 63, pp. 218-227.
 36. GALPERIN P.I., TALYZINA N.F., 1957, *Formirovanie nacal'nyh geometricheskikh ponjatij ma osnove organizovannogo dejstvija unicasihhsja*, «Voprosy Psichologii», 1, pp. 28-44 (tr. it. *La formazione di concetti geometrici elementari attivata in base alla organizzazione dell'azione degli scolari*, in M. Veggetti (a cura di), *La formazione dei concetti. Sviluppo mentale e apprendimento*, Giunti, Firenze, 1977, pp. 65-94).
 37. GIUSBERTI F., 1984, *Il modello proposizionale e il modello analogico nel recente dibattito sull'immagine mentale*, «Ricerche di Psicologia», 8 (3), pp. 37-59.
 38. GLUSHKO R.J., COOPER L.A., 1978, *Spatial comprehension and comparison processes in verification tasks*, «Cognitive Psychology», 10, pp. 391-421.
 39. GREGORY R.L., 1966, *Eye and brain. The psychology of seeing*, Weidenfeld and Nicolson, London (tr. it. *Occhio e cervello, la psicologia del vedere*, Il Saggiatore, Milano, 1966).
 40. GREGORY R.L., 1970, *The intelligent eye*, Weidenfeld and Nicolson, London.
 41. GREGORY R.L., 1971, *The grammar of vision*, The Listener, 83, p. 242.
 42. GREGORY R.L., 1973, *Visual perception*, Oxford University Press, London.
 43. GREGORY R.L., 1974, *Concepts and mechanisms of perception*, Duckworth, London.
 44. GREGORY R.L., 1981, *Mind in science. A history of explanations in psychology and physic*, Cambridge University Press, New York (tr. it. *La mente nella scienza*, Mondadori, Milano, 1985).
 45. GREGORY R.L., 1984, *Ipotesi di percezione e concezione*, in Piattelli Palmarini (a cura di), 1984, pp. 131-152.
 46. GREGORY R.L., EDELSON E., CULLINGTON B.J., 1973, *Understanding perception*, American Association for the Advancement of Science, Washington.
 47. GREGORY R.L., GOMBRICH E.H. (a cura di), *Illusion in nature and art*, Duckworth, London.
 48. GUR R., REYHER J., 1976, *The enhancement of creativity via free imagery and hypnosis*, «American Journal of Clinical Hypnosis», 18, pp. 237-249.
 49. GUROVA L.L., 1969, *The function of concrete and imagery components in problem-solving*, «Voprosy Psichologii», 15, pp. 76-89.
 50. HADAMARD J., 1945, *An essay on the psychology of invention in mathematical field*, Princeton University Press, Princeton (poi: Dover, New York, 1954).

51. HAMPSON P.J., MORRIS P.E., 1978, *Unfilled expectations: a criticism of Neisser's theory of imagery*, «Cognition», 6, pp. 79-85.
52. HAMPSON P.J., MORRIS P.E., 1979, *Cyclical processing: a framework for imagery research*, «Journal of Mental Imagery», 3, pp. 11 -22.
53. HANLEY G.L., LEVINE M., 1983, *Spatial problem solving: the integration of independently learned cognitive maps*, «Memory and Cognition», 11, pp. 415-422.
54. HARROWER M.R., 1932, *Organization in higher mental processes*, Psychologische Forschung, 17, pp. 56-120
55. HAWTON H., 1952, *The feast of unreason*, Watts, s.1
- HEBB D.O., 1968, *Concernig imagery*, «Psychological Review», 75, pp. 466-477.
56. HEWES G.W., 1878, *Visual learning, thinking, and communication in human biosociale evolution*, in B.S. Randhawa e W.F. Coffman (a cura di), 1978, pp. 1- 19
57. HINTON G., 1979, *Some demonstrations of the effects of structural descriptions in mental imagery*, «Cognitive Science», 3, pp. 231-250.
58. HOLT R.R., 1964, *Imagery: the return of ostracized'!*, «American Psychologist», 12, pp. 254-264.
59. HOLT R.R., 1972, *On the nature and generality of mental imagery*, in P.W. Sheehan (a cura di), 1978, pp. 6-33.
60. Le immagini mentali. Natura e funzioni
© Alessandro Antonietti
Erickson portale Internet www.erickson.it
47
61. HORTIN J.A., 1982, *Introspection and visual thinking for the instructional technologist*, «Educational Tecnology», 22, pp. 30-32.
62. IVANOVA L.G., 1980, *Acquisition of generalized images, and their utilization by students in solving school problems*, «Voprosy Psichologii», 2, pp. 118-121.
63. JOB R., RUMIATI R., 1984, *Linguaggio e pensiero*, Il Mulino, Bologna.
64. KABANOVA-MELLER E.N., 1971, *The role of the image in problem solving*, «Soviet Psychology», 9, pp. 346-360
65. KANIZSA G., 1973, *Il problem-solving nella psicologia della Gestalt*, in G Mosconi e V. D'Urso (a cura di), 1973, pp. 35-87.
66. KAUFMANN G., 1979, *Visual imagery and its relation to problem solving*, Universitetsforlaget, Bergen.
67. KAUFMANN G., 1980, *Imagery, language and cognition*, Universitetsforlaget, Bergen.
68. KITAMURA S., 1985, *Similarities and differences between perception and mental imagery*, «Journal of Mental Imagery», 9, pp. 83-92.
69. KLATZKY R.L., THOMPSON A., 1975, *Integration of features in comparing multifeature stimuli*, «Perception and Psychophysics», 18, pp. 428-432.
70. KOEHLER W., 1969, *The task of Gestalt psychology*, Princeton University Press, Princeton (tr. it. *Evoluzione e compiti della psicologia della forma*, Armando, Roma, 1971).
71. KOSSLYN S.M., 1973, *Scanning visual images: some structural implications*, «Perception and Psychophysics», 14, pp 90-94.
72. KOSSLYN S.M., 1975, *Information representation in visual images*, «Cognitive Psychology», 7, pp. 341-370.
73. KOSSLYN S.M., 1976, *Can imagery be distinguished from other forms of internal representation? Evidence from studies of information retrieval times*, «Memory and Cognition», 4, pp. 291-297.
74. KOSSLYN S.M., 1980, *Image and mind*, Harvard University Press, Cambridge.
75. KOSSLYN S.M., 1981, *Research on mental imagery: some goals and directions*, «Cognition», 10, pp. 173-179.
76. KOSSLYN S.M., 1985, *A caccia dell'immagine mentale*, «Psicologia Contemporanea », 12, 72, pp. 11-17.
77. KOSSLYN S.M., POMERANTZ, 1977, *Imagery, propositions, and the form of internal representations*, «Cognitive Psychology», 9, pp. 52-76.
78. KOSSLYN S.M., SCHWARTZ S.P., 1977, *A simulation of visual imagery*, «Cognitive Science», 1, pp. 265-295.
79. LABORIT H., 1983, *La colombe assassinée*, Grasset et Fasquelle, Paris (tr. it. *La colomba assassinata*, Mondadori, Milano, 1985).
80. LEGRENZI P., MAZZOCCO A. (a cura di), 1973, *Psicologia del pensiero*, Martello, Milano.

81. LEVINE M., JANKOVIC I.N., PALIJ M., 1982, *Principles of spatial problemsolving*, «Journal of Experimental Psychology: General», 111, pp. 157-175.
82. LORENZ K., 1959, *Die Gestaltwahrnehmung als Quelle wissenschaftlicher Erkenntnis*, «Zeitschrifts Angewendete und Experimentale Psychologie», 6, pp. 118-165 (rist. in K. Lorenz., *Ueber tierisches und menschliches Verhalten*, Piper, Muenchen, vol. 2, pp. 255-300).
83. LORENZ K., 1973, *Die Rueckeseite des Spiegels. Versuch einer Naturgeschichte menschlichen Erkennens*, Piper, Muenchen (tr. it. *L'altra faccia dello specchio. Per una storia naturale della conoscenza*, Bompiani, Milano, 1983; I tr. it. Adelphi, Milano, 1974).
84. LORENZ K., 1978, *Das Wirkungsgeuege det Natur und das Schicksal des Menschen*, Piper, Muenchen (tr. it. *Natura e destino*, Mondadori, Milano, 1985).
85. LORENZ K., 1983, *Der Abbau des Menschlichen*, Piper, Muenchen (tr. it. *Il declino dell'uomo*, Mondadori, Milano, 1984).
86. LUDWIG T.E., 1982, *Age differences in mental synthesis*, «Journal of Gerontology», 37, pp. 182-189.
87. MAC CLOSKY P., 1979, *The facilitation of spatial ability and problem-solving in adolescent pupils through learning in design*, «Educational Review», 31, pp. 259-167.
88. MAC KELLAR P., 1957, *Imagination and thinking. A psychological analysis*, Basic Books, New York e Cohen and West, London.
89. MASINI R., 1979, *Immagini e parole. Contributi sperimentali*, Unicopli, Milano.
- MEDEWAR P.B., 1974, *Hypothesis and imagination*, in P. Schilpp (a cura di), *The philosophy of K.R. Popper*, Open Court, Lasalle, vol. 1, pp. 274-291.
90. MEDEWAR P.B., 1984, *The limits of science*, Harper and Row, New York (tr. it. *I limiti della scienza*, Boringheri, Torino, 1985).
91. MILLER G.E., GALANTER E., PRIBRAM K.H., 1960, *Plans and structure of behavior*, Holt, Reinhart and Winston, New York (tr. it. *Piani e struttura del comportamento*, Franco Angeli, Milano, 1973).
92. MORIN E., 1982, *Science avec conscience*, Fayard, Paris (tr. it. parziale *Scienza con coscienza*, Franco Angeli, Milano, 1984).
93. MORRIS C.R., 1946, *Signs, language and behavior*, Prentice Hall, New York (tr. it. *Segni, linguaggio e comportamento*, Longanesi, Milano, 1949).
94. MOSCONI G., D'URSO V. (a cura di), 1973, *La soluzione di problemi. Problemsolving*, Giunti Barbera, Firenze.
95. MOSCONI G., D'URSO V., 1974, *Il farsi e il disfarsi del problema*, Giunti Barbera, Firenze.
96. NEISSER U., 1963, *The multiplicity of thought*, «British Journal of Psychology», 54, pp. 1-14 (tr. it. parziale *I processi multipli del pensiero*, in P. Legrenzi e A. Mazzocco (a cura di), 1973, pp. 130-150).
97. NEISSER U., 1967, *Cognitive Psychology*, Prentice Hall, Englewood Cliffs (tr. it. *Psicologia cognitivista*, Martello Giunti, Firenze, 1976).
98. NEISSER U., 1976, *Cognition and reality. Principles and implications of cognitive psychology*, Freeman, S. Francisco Or. (it. *Conoscenza e realtà. Un esame critico del cognitivismo*, Il Mulino, Bologna, 1981).
99. NEISSER U., 1978, *Anticipations, images, and introspection*, «Cognition», 6, pp. 169-174.
100. NEISSER U., KERR N., 1973, *Spatial and mnemonic properties of visual images*, «Cognitive Psychology», 5, pp. 138-150.
101. OCHANINE D.A., 1971, *L'homme dans les systemes automatisés*, Dunod, Paris.
102. OPPENHEIMER R., 1956, *Analogy in science*, «American Psychologist», 11, pp. 127-135.
103. PAGNIN A., 1983, *Lo sviluppo intellettuale nell'adolescenza*, in G. Lanzi (a cura di), *L'adolescenza. Psicologia, psichiatria e sociologia*, Il Pensiero Scientifico, Roma, pp. 13-24.
104. PALMER S.E., 1977, *Hierarchical structure in perceptual representation*, «Cognitive Psychology», 9, pp. 441-474.
105. PALMER S.E., 1978, *Foundamental aspects of cognitive representation*, in E. Rosch e B.B. Lloyd (a cura di), *Cognition and categorization*, Erlbaum, Hillsdale.
106. PERKY C.W., 1910, *An experimental study of imagination*, «American Journal of Psychology», 21, pp. 422-452.
107. PESSA E., 1976, *Introduzione allo studio dei processi di pensiero produttivo*, «Comunicazioni Scientifiche della Cattedra di Psicologia Generale IV», Università di Roma, Facoltà di Magistero, 1, pp. 19-70.

108. PETTER G., 1973, *Procedimenti euristici nel campo del pensiero produttivo*, in G. Mosconi e V. D'Urso (a cura di), 1973, pp. 239-256 (già in «Rivista di Psicologia», 1, 1961, pp. 80-95).
109. PIAGET J., 1945, *La formation du symbole chez l'enfant*, Dalachaux et Niestle, Neuchatel (tr. it. *La formazione del simbolo nel bambino*, La Nuova Italia, Firenze, 1972).
110. PIAGET J., INHELDER B., 1962, *Le developpement des images mentales chez l'enfant*, «Journal de Psychologie Normale et Pathologique», 59, pp. 75-108.
111. PIAGET J., INHELDER B., 1966, *L'image mentale chez l'enfant*, Puf, Paris (tr. it. *L'immagine mentale nel bambino*, La Nuova Italia, Firenze, 1974).
112. PINKER S., 1980, *Mental imagery and the third dimension*, «Journal of Experimental Psychology: General», 109, pp. 354-371.
113. POINCARÉ H., 1952, *Mathematical creation*, in Ghiselin (a cura di), *The creative process*, New American Library, New York, pp. 33-42.
114. PYLYSHYN Z.W., 1973, *What the mind's eye tells the mind's brain: a critique of mentale imagery*, «Psychological Bulletin», 80, pp. 1-24.
115. RANDHAWA B.S., COFFMAN W.E. (a cura di), 1978, *Visual learning, thinking and communication*, Academic, S. Francisco - London - New York.
116. REED S.K., 1974, *Structural descriptions and the limitations of visual images*, «Memory and Cognition», 2, pp. 329-336.
117. REY A., 1948, *L'évolution du comportement interne dans la representation du mouvement*, «Archives de Psychologie», 32, pp. 209-234.
118. REYHER J., 1963, *Free imagery: an uncovering procedure*, «Journal of Clinical Psychology», 19, pp. 454-459.
119. REYHER J., SMELTZER W., 1968, *Uncovering properties of visual imagery and verbal association: a comparative study*, «Journal of Abnormal Psychology», 75, pp. 218-222.
120. RICHARDSON G.E., 1981, *Educational imagery: a missing link in decision making*, «Journal of School Health», 51, pp. 560-564.
121. ROBERTSON L.C., PALMER S.E., 1983, *Holistic processes in the perception and transformation of disoriented figures*, «Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance», 9, pp. 203-214.
122. RUMIATI R., RONCATO S., 1979, *La rappresentazione in memoria*, in P. Legrenzi (a cura di), *Realtà e rappresentazione*, Giunti, Firenze, pp. 121-154.
123. SANDERS S., 1982, *Hypnotic dream utilization in hypnotherapy*, «American Journal of Clinical Hypnosis», 25, pp. 62-67.
124. SARBIN T.R., 1972, *Imaging as muted role - taking: a historical - linguistic analysis*, in P.W. Sheehan (a cura di) 1972.
125. SARNOFF D., REMER P., 1982, *The effect of guided imergy on the generation of career alternatives*, «Journal of Vocational Behavior», 21, pp. -299-308.
126. SCHIFFERLI P., 1953, *Étude par enregistrement photographique de la motricité oculaire dans l'exploration, dans la reconnaissance et dans la représentation visuelles*, «Monatschrifte fur Psychiatrie und Neurologie», 126, pp. 65-118.
127. SEGAL S.J., 1972, *Assimilation of a stimulus in the construction of an image: the Perky effect revisited*, in P.W. Sheehan, 1972, pp. 203-230.
128. SHEEHAN P.W., 1966, *Functional similarity of imaging to perceiving: individual differences in vividness of imagery*, «Perceptual and Motor Skill», 23, pp. 10 11- 103 3.
129. SHEEHAN P.W. (a cura di), 1972, *The function and nature of imagery*, Academic, New York.
130. SHEPARD R.N., 1975, *Form, formation and transformation of internal representations*, in R. Solso (a cura di), *Information processing and cognition: the Loyola Symposium*, Erlbaum, Hillsdale.
131. SHEPARD R.N., 1978, *Externalization of mental images and the act of creation*, in B.S. Randhawa e W.F. Coffman (a cura di), 1978 pp. 133-189.
132. SHEPARD R.N., 1981, *Psychophysical complementarity*, in M. Kubovy e J.R. Pomerants (a cura di), *Perceptual organization*, Erlbaum, Hillsdale.
133. SHEPARD R.N., COOPER, L.A., 1982, *Mental images and their transformations*, Mit Press, Cambridge London.
134. SHEPARD R.N., FENG C., 1972, *A chronometric study of mental paper folding*, «Cognitive Psychology», 3, pp. 228-243.
135. SHEPARD R.N., METZLER J., 1971, *Mental rotation of three - dimensional objects*, «Science», 171, pp. 701-703.
136. SHUBNIKOV A.V., KOPSTIK V.A., 1974, *Symmetry in science and art*, Plenum, New York.
137. SHWARTZ S.P., KOSSLYN S.M., 1982, *A computer simulation approach to studying mental imagery*, in J. Mehler, E.C.T. WALKER e M. GARRET (a cura di), *Perspectives on mental representations*, Erlbaum, Hillsdale.

138. SINGER J.L., 1966, *Daydreaming. An introduction to the experimental study of inner experience*, Random House, New York.
139. SINGER J.L., 1976, *Daydreaming and fantasy*, Oxford University Press, Oxford.
140. SINGER J.L., ANTROBUS J.S., 1972, *Daydreaming, imaginal processes, and personality: a normative study*, in P.W. Sheehan (a cura di), 1972.
141. Le immagini mentali. Natura e funzioni © Alessandro Antonietti Erickson portale Internet www.erickson.it, 51.
142. SLOMAN A., 1971, *Interactions between philosophy and artificial intelligence: the role of intuition and nonlogical reasoning in intelligence*, «Artificial Intelligence», 2, pp. 209-225.
143. SOMENZI V., 1985, *Epistemologia, evoluzionismo e scoperta scientifica*, in C. Mangione (a cura di), *Scienza e filosofia. Saggi in onore di Ludovico Geymonat*, Garzanti, Milano, pp. 312-330.
144. SPERANDIO J.C., 1980, *La psychologie en ergonomie*, Puf, Paris (tr. it. *La psicologia in ergonomia*, Il Mulino, Bologna, 1983).
145. THOMPSON A.L., KLATZKY R.L., 1978, *Studies of visual synthesis: integration of fragments into forms*, «Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance», 4, pp. 244-263.
146. VYGOTSKIJ L.S., 1979, *Mind in society*, versione curata da M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner e E. Sonberman, Harvard University Press, Cambridge.
147. WALLACE B., 1984, *Apparent equivalence between perception and imagery in the production of various visual illusion*, «Memory and Cognition», 12, pp. 156-162.
148. WESCOTT R.W., 1978, *Visualizing vision*, in B.S. Ranahawa e W.E. Coffman (a cura di), 1978, pp. 21-37.
149. WEYL H., 1952, *Symmetry*, Princeton University Press, Princeton.
150. WHEWELL W., 1840, *The philosophy of the inductive sciences*, J.W. Parker, London, 2 voll..
151. WILTON, R.N., 1978, *Explaining imaginal inference by operations in a propositional format*, «Perception», 7, pp. 563-574.
152. ZOPOROZHETS A.V., RUZSKASYA A. 1969, *Some of the psychological problems of sensor training in early childhood and the preschool period*, in M. Cole, I. Maltzman (a cura di), *A handbook of contemporary Soviet psychology*, Basic Books, New York.
153. ZARIT S.H. et al, 1982, *Memory training for severe memory loss: effects on senile dementia patients and their families*, «Gerontologist», 22, pp. 373-377.

Simulazione mentale e teoria della Memoria

La simulazione mentale da l'accesso non solo ad immagini ideiche ma a sensazioni cenestesiche del tipo tattili, olfattive, sensoriali nella più larga accezione del termine ed auditive. Ci si deve chiedere dove il nostro cervello prende il materiale per costruire le immagini di questo tipo.

La domanda deve avere una risposta perché a seconda di dove queste informazioni verranno prese si potrà assumere ragionevolmente che queste informazioni saranno reali e non immaginate. Ora sarebbe come dire che se mi immagino nella mente un bicchiere pieno d'acqua esso non esiste ed è solo nella mia mente oppure esiste da qualche parte nello spazio tempo ed il mio cervello in qualche modo ha attinto a quella informazione.

In altre parole ancora se l'immagine del bicchiere deriva da una mia memoria cioè un mio ricordo, la mia mente ha attinto alla memoria di quel bicchiere e lo ha riprodotto come immagine non esistente in quell'istante spazio temporale ma solo come fotografia di un vissuto pregresso. Se invece l'immagine del bicchiere è realmente esistente da qualche parte nello spazio tempo, il mio cervello ha attinto l'informazione di una cosa che è realmente esistente non in un passato pregresso ma in una realtà coesistente all'attimo in cui viene fatta la visualizzazione.

Nel primo caso il nostro cervello produce un film di qualcosa che non c'è più, una vera e propria cartolina di un evento passato e non più esistente nel presente, mentre nel secondo caso la nostra memoria fungerebbe da telecamera che in presa diretta starebbe osservando quell'osservabile (il bicchiere) che esisterebbe nello spazio tempo da qualche parte. Nel primo caso non potrei interferire con il vecchio accadimento semplicemente perché già passato mentre nel secondo caso starei de facto interagendo con una zona dello spazio tempo attualmente presente, in forma di informazioni, da cui poter attingere una visione della realtà.

La differenza tra questi due stati si comincia a comprendere quando l'immagine mentale del bicchiere viene messa in movimento dalla nostra mente. Se il cervello prende l'immagine da dati del passato è evidente che il movimento dell'oggetto sarebbe causato da una operazione di *problem solving* di tipo CAD (Computer Assisted Design). In altre parole il cervello di colui che immagina sarebbe non solo in grado di ricordare i dati del bicchiere ma anche di muoverlo simulando sulla base di qualcos'altro visto muoversi in precedenza. In questo caso avrei da un lato le informazioni geometrico visive del bicchiere e dall'altro un template che si muove con una ben precisa legge geometrica. Il cervello avrebbe sovrapposto i due programmi di informazione ed ottenuto la simulazione del bicchiere che si muove. Però se il cervello non prendesse le immagini dal passato ma le prendesse da un punto non precisato dello spazio tempo questo vorrebbe dire che starebbe interagendo con quella realtà spazio temporale in presa diretta. In questo secondo caso il movimento del bicchiere nella mente del soggetto corrisponderebbe ad un movimento dell'oggetto realmente presente da qualche parte nel nostro universo?

Ma se ciò fosse vero questo vorrebbe dire che il mio pensiero potrebbe fortemente interagire con la realtà che ci circonda?

Ma questo in effetti abbiamo visto già che sembra assolutamente provato dagli esperimenti di neurofisiologia cerebrale.

Il problema non è affatto facile da risolvere ma vediamo cosa la scienza ci dice attualmente sulla memoria e sulla sua relazione con lo spazio ed il tempo.

Dal punto di vista temporale la memoria si divide in tre sottocategorie:

(<http://www.molwick.com/it/libri/index.html> M^a Jose T. Molina Libri online gratis Nuovi paradigmi della scienza © 1990-2008 Tradotto da Daniela Facchinetti).

1. Memoria a breve termine

In questa memoria si trova tutta l'informazione trattata dall'ultima manutenzione o pulizia del sistema, ovvero dall'ultima volta che abbiamo dormito il tempo sufficiente per svolgere questo compito. Il grado di conservazione o stato dell'informazione dipenderà dal suddetto tempo e naturalmente dalla capacità fisiologica o genetica di ogni individuo.

Questa memoria verrà alimentata principalmente dall'informazione filtrata dalla memoria ausiliare di lavoro, sia proveniente dalla memoria a medio e lungo termine, sia dall'esperienza e dal ragionamento del tempo di cui abbiamo parlato.

Per evoluzione storica, il tempo in cui questa memoria risulta più efficace corrisponde a **circa 16 ore**, mentre **8 ore al giorno sono riservate alla manutenzione**. Probabilmente non si utilizza tutto il tempo del sonno per ripulire la memoria a breve termine, sarà dedicata una parte importante al travaso d'informazione dalla memoria a medio termine alla memoria a lungo termine, per dirlo in termini semplici, e ad altre funzioni di manutenzione di diverso carattere.

2. Memoria a medio termine

Un modo di ottimizzare l'informazione contenuta nella memoria a breve termine sarà mantenere ordinata il più possibile l'informazione stessa, ciò che implicherà probabilmente ricevere molti dati che non si possono ordinare subito ma che si immagazzineranno per essere trattati ed ordinati in un momento successivo, eliminando quelli duplicati e registrandoli definitivamente secondo dati o concetti simili; in questo modo verrà risparmiata una buona quantità di capacità di memoria o di archivio di dati.

È molto probabile che un giorno i computer possano funzionare sempre, eseguendo programmi richiesti o riorganizzandosi.

Si possono ormai citare numerosi esempi reali di programmi che si possono eseguire automaticamente: deframmentazione e manutenzione dell'hard-disk, pulizia del registro di Windows, ricerca e scarica di notizie o di qualsiasi tipo di programmi, compressione dell'informazione, antivirus, ecc. L'espressione di memoria a medio termine è utile, ma non riflette con esattezza la natura del suo contenuto.

In questa memoria si troverà l'informazione mantenuta durante un certo tempo.

Tuttavia questo tempo sarà maggiore nella misura in cui l'informazione sarà più relazionale e conterrà meno dati concreti. Vale a dire, se l'informazione si può ottenere non solo direttamente, ma anche mediante il suo rapporto con un'altra informazione registrata nella memoria.

In questo senso, indipendentemente dal fatto che certi dati vengano registrati nella memoria nel loro stato originale, come la data di nascita di una persona vicina, la memoria a medio termine tende ad essere più fissa se i dati si trasformano in concetti e se questi ultimi vengono definiti in base ad un sistema di riferimenti multidimensionale.

Con il passare del tempo rimarranno solo i concetti nella forma indicata, poiché i dati perdono normalmente la loro utilità o vanno a formar parte della memoria istantanea ed i rapporti memorizzati tenderanno ad incorporarsi al suddetto sistema multidimensionale; in caso di necessità verrebbe creata un'ulteriore dimensione del sistema.

3. Memoria a lungo termine

È un'espressione più esatta rispetto alla precedente perché implica chiaramente il lungo termine, richiede tuttavia alcune precisazioni riguardanti la sua natura.

Se la memoria a medio termine si configura con il tempo come un sistema multidimensionale, la memoria a lungo termine è formata, indipendentemente dalla famosa data di compleanno, da un sistema esclusivamente multidimensionale in cui esistono meno dimensioni che nel precedente, le quali sono la base del carattere essenziale di una persona e non delle sue conoscenze. Mi riferisco ai cosiddetti principi personalizzati in genere, come giustizia, uguaglianza, libertà, rispetto, educazione, beneficio del dubbio, ecc. Le conoscenze o concetti si troveranno ordinati negli strati più

profondi della memoria a medio termine, che equivalgono agli strati più superficiali della memoria a lungo termine.

Questo tipo di definizione decisamente strumentale non sembra convincere se non in parte Kosslyn che sostiene in modo molto più marcato alcuni aspetti della memoria a lungo e medio termine.

Questo neurofisiologo sostiene che la memoria a lungo termine sia come un serbatoio in cui vengono conservate tutte le stimolazioni esterne di tipo visivo auditivo o cenestesico. Un grande magazzino in cui ci sono i dati grezzi delle cose viste sentite o percepite comunque ed in qualche modo. Poi esiste la memoria a breve termine che non sarebbe una vera e propria memoria ma una zona del cervello dove risiede il programma di CAD. Il programma che muove ed altera le percezioni.

In altre parole se io immagino la figura di un bicchiere prendo in quell'istante tutti i dati del bicchiere da una zona di memoria a lungo termine dove stano tutti i dati del bicchiere e di tutti i bicchieri visionati fino a quel momento sulla base esperienziale. Tutti i bicchieri visti nella mia vita.

La memoria a corto termine altro non fa che usare questi dati dinamicamente, cioè muove le coordinate e mima un movimento dell'oggetto, mima anche una variazione delle caratteristiche che l'oggetto ha immagazzinato nella nostra memoria a lungo termine. Così posso vedere o sentire o percepire nella mia mente un bicchiere che si muove con dentro dell'acqua che fa rumore mentre il bicchiere si muove e che mi bagna la mano mentre qualche goccia esce dal bicchiere e sento anche la differente temperatura dell'acqua che mi casca sulla mano. E se nell'acqua c'è de limone ne sento in bocca il sapore e l'odore nelle narici.

La memoria a lungo termine per Kosslyn è praticamente una memoria statica di dati mentre quella a breve termine sarebbe una memoria dinamica di elaborazione. I dati ottenibili da queste elaborazioni verrebbero introdotti in una zona di buffer che viene identificata come memoria a medio termine. I dati li tengo lì fino a che mi servono poi li scarico ed analizzo un altro problema, si potrebbe anche dire.

Il dilemma del commesso viaggiatore.

Con questo nome gli psicologi intendono il problema di immaginarsi un percorso in automobile che l'ipotetico commesso viaggiatore dovrebbe effettuare per consegnare la merce ai diversi clienti l'indomani mattina. Il nostro commesso viaggiatore va a letto alla sera ed immagina il suo percorso stradale, come farebbe chiunque dovesse raggiungere una località non avendo mai effettuato quel percorso stradale.

Passo prima da qui, poi da lì ed in fine arrivo là.

Il nostro commesso viaggiatore immagina sulla base di una cartina visionata il giorno prima il suo percorso ed usa dunque la memoria a lungo termine per montare i dati che conosce, li elabora con la visione del CAD (immagine tridimensionale del percorso ottenibile via memoria a corto termine ,mette tutto nel buffer di memoria (memoria a medio termine) per poter utilizzare il suo personale navigatore satellitare interno l'indomani.

<http://www.elombu.com/aip/sperimen/sperimenp11.htm#T1> .

Potrà sembrare incredibile ma questo tipo di problema è stato studiato per stabilire come il soggetto riesca ad elaborare percorsi di un certo tipo risolvendo problemi logistici di traffico e temporali utilizzando le immagini mentali ed il *virtual problem solving*.

Pribram e la necessità della costruzione di un nuovo modello atemporale aspaziale.

Come detto in altra sede Il neurofisiologo Pribram sostiene, esperimenti alla mano, che la memoria non sta fisicamente nel cervello umano. Non sapendo dove collocarla lui sostiene che forse è dappertutto, in ogni singolo pezzo di DNA della cellula.

Ma in realtà se colleghiamo le ricerche di Pribram a quelle del fisico Bohm e rivisitiamo la neurofisiologia funzionale potremmo anche trovare un modo per mettere tutti d'accordo. Bohm sostiene infatti che lo spazio ed il tempo non esistono ma sono proiezioni olografiche di un universo finto. Se le cose sono così e Pribram dai suoi scritti sembra essere d'accordo, dobbiamo concludere che la memoria o meglio la definizione di memoria non deve erroneamente essere legata al concetto del passato. Infatti il passato esisterebbe solo se esistesse il tempo. La memoria svincolata dall'idea dello spazio e del tempo assumerebbe un nuovo significato molto più calzante ed in accordo con le sperimentazioni effettuate sia in ambito neurofisiologico che in ambito ipnotico che in ambito paranormale.

Proponiamo dunque un nuovo modello di memoria a lungo medio e breve termine tenendo in considerazioni le idee di Pribram e Bohm.

La memoria non è interna all'essere umano ed al suo cervello ma solo elaborata da esso. Il cervello, come asserito in altro contesto da noi non sarebbe altro che un duplice lettore di ologrammi in cui il lobo destro leggerebbe la realtà in modo radiale mentre il lobo sinistro in modo angolare. Questo permetterebbe al lobo destro di essere atemporale ma incapace di leggere contemporaneamente due coordinate spaziali senza fare confusione ed al lobo sinistro di essere aspaziale ma di avere limitazioni di tipo temporale. Il lobo destro potrebbe leggere due eventi assieme ma il risultato sarebbe la sovrapposizione degli stati quantici corrispondenti ai due eventi e dunque una visione che altro non sarebbe che la somma delle due percezioni. Analogamente il lobo sinistro potrebbe leggere un evento alla volta ma tra due eventi ci sarebbe il limite della velocità della luce (vedi precedenti nostri scritti ed in particolare: "la fisica delle abduction" e "il tempo e la sua percezione" www.sentistoria.org).

Dunque se la memoria non è come un album fotografico dove le vecchie foto rappresentano il passato come posso io immaginarmi qualcosa prendendolo da una immagine collezionata nella mia mente dal passato?

Il fenomeno della memoria allora cosa è se non possiamo più classificarlo come la rivisitazione di un vecchio album di fotografie?

Il modello da noi elaborato è il seguente:

Il cervello, come abbiamo precedentemente detto, è un lettore di ologrammi. Quando facciamo ricordare a qualcuno qualcosa e monitoriamo le attività cerebrali si illumina una parte del cervello alla fNMR (Risonanza Magnetica Nucleare funzionale) ma questo non sarebbe dovuto come dicono i neurofisiologi alla identificazione di alcune zone di cervello più irrorate dal sangue, e quindi a quelle che contengono la memoria, che vengono attivate durante l'esperimento, bensì alle zone di cervello che vengono utilizzate per leggere l'ologramma esterno.

Già perché la memoria sarebbe esterna al nostro cervello mentre il nostro cervello sarebbe il lettore.

Quando io ricordo qualcosa io in realtà vado a leggere nell'ologramma esterno e leggo contemporaneamente con il lobo destro e con quello sinistro, come fossero due testine di un CD che leggono contemporaneamente la stessa traccia. Uno dei due lobi però legge alcune informazioni mentre l'altro legge altri aspetti delle stesse informazioni.

I due lettori non interferiscono tra loro perché svincolati dalle leggi che regolano lo spazio ed il tempo. Infatti il lobo destro non ha idea del tempo ed il sinistro non ha cognizione di spazio. In parole povere il nostro cervello se la fa in barba al principio di indeterminazione di Heisenberg e ci riporta due descrizioni differenti di uno stesso evento caratterizzate da differenti particolari osservati. Le due masse di dati non sono interferenziali tra loro e vengono mandati alla mente che come organo centrale, somma le due immagini della realtà virtuale mandando i dati finali al cervello, che ha la percezione della realtà risultante.

I luoghi della memoria e la Coscienza di essa.

La memoria non sarebbe dunque dentro di noi ma collocata fuori da noi e non si potrebbe nemmeno definire memoria ma altra realtà coerente con la nostra. Una corealtà legata a coordinate spazio temporali differenti dalle nostre attuali ma altrettanto copresenti con il presente. In altre parole essendo che il passato, il presente ed il futuro non esisterebbero, essi sarebbero in realtà copresenti in una realtà parallela alla nostra. Quando io attivo il ricordo di quando ero più piccolo in realtà non sto ricordando qualcosa ma la mia mente sta leggendo nella realtà virtuale esterna a noi quello che sta accadendo ora nel mio passato.

Il passato infatti sarebbe presente con il mio presente e la mia mente andrebbe come una telecamera esterna a me a cercare quelle immagini dove sono ora esistenti. Ed in diretta me le mostrerebbe.

In altre parole io non ricorderei un passato ormai non più esistente ma il passato copresente con il presente che in realtà non ricorderei ma vivrei per la prima volta.

Il concetto fondamentale che ne scaturisce subito è il seguente:

io posso rivedere quello che è il mio passato nella mia mente. Quel passato è quello attuale cioè quello corrispondente al mio presente. Io posso modificare il mio passato attuale agendo mentalmente e costruendo una immagine di quel passato alterandone gli eventi semplicemente forzandoli nella mia mente a livello di immagini mentali.

Tutto ciò sarebbe ovviamente vero anche per le immagini mentali del futuro.

Tale asserzione, anche se può sembrare totalmente assurda, in realtà spiegherebbe i fenomeni di auto guarigione. Il soggetto malato di tumore immagina tutte le sere di distruggere il suo tumore. Alla fine guarisce. Questo è quello che accade quando l'immagine della malattia è correttamente evidenziata nella propria mente e quando non intervengono altri fattori psicologici interni disturbanti il soggetto che fa l'esperimento. Ma questo è quello che succede anche nella meditazione trascendentale di Maharishi Maesh a cui il nostro esercizio di Simbad prende spunto. Maharishi sostiene e comprova pubblicando lavori scientifici sui principali giornali scientifici del mondo che la meditazione trascendentale ha la caratteristica di modificare il futuro. Basta pensare all'evento da modificare e si scoprirebbe che la probabilità di modificarlo dipende dal quadrato del numero delle persone impiegate nell'esperimento.

In realtà non si deve pensare che queste ipotesi di lavoro siano fuoriuscite dalla mente di un pazzo. In realtà si può dire che esistono già differenti correnti di pensiero scientifico che perseguono questo tipo di idee.

Per esempio un gruppo di matematici fisici e statistici sta lavorando ad un progetto che si identifica come *target* finale nell'aumentare la coscienza del pianeta.

Il lettore attento dirà.. *ma cosa c'entra coscienza degli esseri viventi su questo pianeta con il problema della memoria.*

In realtà la cosa è strettamente legata da un parametro importante. La capacità di discernere e di alterare gli eventi sarebbe legata ad un parametro importante che è appunto la coscienza. Se si ha coscienza di ciò che si è si può modificare la realtà poiché la coscienza altri non sarebbe che il creatore ed il creatore siamo noi e noi abbiamo, chi più chi meno, coscienza dentro di noi.

La coscienza si potrebbe misurare in tanti modi o forse in nessun modo preciso ma più si crede in un Dio esterno e meno coscienza si possiede. Più si crede di aver bisogno di un dio esterno a noi e meno coscienza di noi si è.

Si perché la coscienza non si possiede ma si diviene.

Sulla base di alcune di queste osservazioni si fonda la sperimentazione di un folto gruppo di matematici. http://noosphere.princeton.edu/access_bottom.html .

La prestigiosa Princeton University sponsorizza infatti il progetto d "presa di coscienza" ed ha addirittura un monitor in tempo reale secondo il quale sarebbe possibile visionare il grado di coscienza in alcune zone del pianeta.

The Global Consciousness Project Meaningful Correlations in Random Data

The Global Consciousness Project, also called the EGG Project, is an international, multidisciplinary collaboration of scientists, engineers, artists and others. We collect data continuously from a global network of physical random number generators located in 65 host sites around the world. The archive contains more than 10 years of random data in parallel sequences of synchronized 200-bit trials every second.

Our purpose is to examine subtle correlations that may reflect the presence and activity of consciousness in the world. We predict structure in what should be random data, associated with major global events. When millions of us share intentions and emotions the GCP/EGG network shows small but meaningful differences from expectation.

This suggests that large scale group consciousness has effects in the physical world. We need to know about this, and learn to use our full capacities for creative movement toward a conscious future.

Come si può notare dalle dichiarazioni che il gruppo di scienziati propone, secondo loro si può alterare il futuro del mondo e gli eventi futuri con l'uso della Coscienza e nel sito del progetto GCP (Global Consciousness Project) si fanno misure online basate prevalentemente su osservazioni di tipo statistico che vanno dalle predizioni delle partite di basket del campionato americano alla previsione dei terremoti.

La fisica quantistica e la coscienza umana.

Bernard Haisch sostiene in una sua conferenza video che la fisica quantistica potrebbe essere capace di descrivere la realtà in modo completo al di là del famoso paradosso di Einstein Podlsky e Rosen (1935) di cui abbiamo già precedentemente parlato in un precedente articolo.

http://www.scientificexploration.org/talks/27th_annual/27th_annual_haisch_quantum_mechanics_consciousness.html). Sia Bell nel 1964 che Aspect nel 1982 dimostrano che Einstein ha torto nel giudicare la quantistica inefficace nella descrizione dell'universo fisico ma dimostrano con le loro osservazioni che l'universo è decisamente virtuale. Nel 2003 il premio Nobel Anthony Leggett, pubblica una versione più rigorosa dell'esperimento di Bell e tale esperimento è stato realizzato (2007) al Quantum Optics and Quantum Information all'Università di Vienna e pubblicato sulla rivista Nature. Questi esperimenti una volta solo ipotetici sulla carta ora sono effettivamente realizzati e dimostrano come

"...that there is nothing inherently real about the properties of an object that we measure. In other words, measuring those properties is what brings them into existence." (New

Scientist, 23 June 2007) Or as quantum researcher Vlatko Vedral of the University of Leeds puts it: "Rather than passively observing it, we in fact create reality." Quantum mechanics is now telling us unambiguously that consciousness creates reality. And since quantum physics is at the root of everything, this has profound consequences for the interpretation of our own nature, the universe, and, yes, even why it may make more sense to trace everything back to a conscious intelligence rather than inanimate fields and forces. Per chi non lo sapesse Bernard Haisch, è Ph.D., al Calphysics Institute, è un astrofisico autore di circa 130 pubblicazioni. E' stato scientific editor dell' Astrophysical Journal e Principal Investigator su differenti progetti NASA, Direttore del Center for Extreme Ultraviolet Astrophysics alla University of California, Berkeley; e Visiting Scientist presso il Max-Planck-Institut fuer Extraterrestrische Physik in Garching, Germany. In parole povere questo scienziato sostiene, tra l'altro, che non esiste nulla di reale nel nostro universo di quello che misuriamo se non la coscienza che ci permette di interagire con la virtualità che ci circonda quotidianamente e che noi stessi provvediamo a costruire.

Rivisitazione del concetto di memoria a lungo medio e breve termine.

Per sapere come funziona il SIMBAD bisogna capire come funziona dunque l'accesso ai dati ideici che noi abbiamo nel Simbad sotto forma di immagini suoni e sensazioni.

La memoria a lungo termine in realtà non sarebbe altro che "i dati" che sono all'esterno del cervello umano e che rappresentano tutta la realtà virtuale. Quando noi indichiamo la realtà virtuale con l'aggettivo "tutta" indichiamo tutta la realtà sia quella che abbiamo visto nel corso della nostra esistenza sia quella a cui non abbiamo mai avuto accesso. Il nostro cervello è in grado di accedere a tutta l'informazione non solo a quella del nostro pseudo vissuto.

Come mai allora molti dei nostri lettori non conoscono l'altra parte della realtà virtuale?

Per il semplice motivo che non ne hanno coscienza. Ma basta fare un piccolo esperimento per rendersi conto che le cose non sono come credono.

Immaginatevi di stare in un mondo completamente differente dal vostro, con due o tre Soli di colori differenti.

Nel vecchio modo di vedere le cose queste immagini mentali sarebbero state classificate frutto di costruzioni mentali fantastiche. Con il nuovo modo di vedere le cose, in realtà, queste immagini, sono dovute al vostro cervello che come lettore di ologrammi ha letto da qualche parte, una realtà esistente. Non sarebbe infatti possibile immaginarsi o per meglio dire, costruirsi nella mente una immagine di qualsiasi cosa che non esiste. Appunto perché non esistendo da nessuna parte il nostro cervello non avrebbe nessuna possibilità di andarla a leggere, anche perché se l'immagine prodotta non fosse mai esistita essa verrebbe CREATA dalla nostra mente, nell'atto della sua simulazione.

Questo tipo di immagini si creerebbero sfruttando i dati grezzi del nostro universo.

I dati sarebbero mossi attraverso un programma mentale di simulazione in parte costruito attraverso la nostra esperienza di vita con "moduli" autocreatisi durante la nostra vita.

Così sarebbe per noi possibile immaginarci di suonare il pianoforte solo se conosciamo lo strumento e la musica altrimenti per noi sarebbe impossibile. Questo in accordo con la sostanziale osservazione sperimentale che il cervello segue in queste ricostruzioni mentali le leggi della realtà virtuale che noi conosciamo e non altre. Se non conosciamo certe leggi non saremmo in grado di far muovere nella nostra mente nessun oggetto. I non vedenti non sono in grado di costruire i colori se sono non vedenti dalla nascita.

L'operazione di simulazione utilizza quindi dati, in rapida sequenza, derivanti dai dati della memoria a lungo termine cioè quelli pescati fuori da noi, nella akasha generale.

La fruizione di questi dati è rapidissima e viene comunemente confusa con una memoria rapida in cui i dati arrivano entrano ed escono dal cervello. In realtà questi dati sono gli stessi dati recuperati dalla memoria a lungo termine ma sono solamente elaborati e

forniscono nuovi dati con grande velocità. Questi nuovi dati non entrano da nessuna parte ma sono i dati vecchi rielaborati e modificati dalla memoria a breve termine.

Esiste poi una memoria a medio termine che altro non sarebbe se non un buffer di memoria dove i risultati dei dati ricavati dalla memoria a lungo termine ed elaborati con la memoria a breve termine vengono immagazzinati e finalmente ricordati per servirsene quando serve. Poi quando il problema è stato risolto questa parte di memoria RAM viene scaricata, ripulita in attesa di nuovi libri di nuovi elenchi di nuove immagini da immagazzinare per qualche tempo.

La capacità di avere una grande memoria è legata alla capacità della memoria a medio termine di avere o concedere spazio ai dati. L'unica vera memoria è dunque la memoria a medio termine.

La memoria a medio termine è dunque il luogo deputato a lavorare con il Simbad, che dopo il suo espletamento può essere ricordato semplicemente perché immagazzinato per qualche tempo (giorni, anni) fino a che riteniamo che serva, dopodiché lo scaricheremo e se volessimo ri-ricordarcelo non potremmo più farlo.

Il concetto del ricordo come posseduto e personale.

E' evidente in questa ottica che i nostri ricordi non appartengono al passato perché il passato non esiste come fotogramma fermo ed immobile di qualcosa di accaduto ma come un film sempre in movimento che cambia come cambia il presente ed il futuro. Dunque noi non possediamo nessun passato poiché il nostro passato muta con il presente.

Questo concetto che abbiamo già sviluppato nel capitolo dal titolo "Il tempo e la sua percezione (www.ufomchine.org , www.sentistoria.org)", può risultarci ostico ed a volte per qualcuno anche poco desiderabile. Le persone che si identificano con il loro passato non sopportano sentirsi dire che non esiste nessun passato per nessuno. Ma ci si può chiedere come mai nessuno sino ad oggi tranne qualche illuminato guru si sia accorto della inesistenza e mutabilità dei propri ricordi?

Il fatto è che quando ricordiamo o crediamo di ricordare un evento in realtà ci colleghiamo a quella parte della griglia olografica che contiene quella scena e quella realtà. Il nostro lobo destro ed il nostro lobo sinistro o meglio i nostri due emisferi leggono gli ologrammi di quel luogo di punti virtuale e forniscono in entrata i dati che costruiscono la memoria a lungo termine. Questi vengono rielaborati dalla memoria a breve termine e ricollocati nella zona di memoria a medio termine, la parte RAM (Random Access Memory, nel computer). Ora possono avvenire due fatti. Se non avevo in memoria a medio termine un precedente ricordo di un evento non posso confrontarlo con questo e non riuscirò nemmeno a stabilire che tra i due ricordi ci sono differenze. Dunque in questo caso anche se ricordo due volte in modo differente lo stesso ricordo non ho nessuna possibilità di accorgermene ma se ho lasciato nella memoria a medio termine una traccia dell'evento che sto ancora ri-ricordando posso fare il confronto fra questi due eventi ed accorgermi che qualcosa non torna. Nella stragrande maggioranza dei casi non esistono grosse differenze poiché tra i due ricordi si presume che non ci sia stato nessun intervento formale della coscienza a modificarne uno dei due (l'ultimo rispetto al primo ricordato).

Qualche volta invece il passato "che non esiste più" si è modificato in un nuovo passato che viene ricordato in modo differente da prima.

Se ci si vuole far caso questo accade giornalmente ma noi ci prestiamo poca attenzione.

Per esempio non vi è mai capitato di ricordare una persona, a cui eravate anche molto legati, che non vedete più da anni e mentre vi ricordate il vestito il posto la luce dell'ambiente non riuscite più a ricordare i lineamenti del volto?

L'idea è rappresentata dal fatto che in quel caso la persona a cui si riferisce il vostro ricordo (Immagine mentale) non entrerà mai più nel vostro futuro e dunque probabilmente

non è entrata nel vostro passato in modo rimarchevole. In altre parole forse non la rivedrete mai più e dunque non essendo più nel vostro passato non è mai stata nel vostro presente né nel vostro futuro se non in modo molto debole.

Così i *dejà vue* sarebbero due attimi che si incrociano in cui il presente si accavalla con la lettura un attimo prima che il presente compaia del presente stesso. Ma nello stesso istante che il presente viene letto e vissuto si cancella la sua immagine virtuale dalla nostra mente poiché non esistono due presenti ma uno solo, contemporaneamente.

La stanza del Simbad.

L'esercizio di Simbad ha alcune caratteristiche fisse. Una di queste caratteristiche è costituita dalla stanza del Simbad. Il soggetto che produce l'immagine mentale del Simbad si deve creare una stanza che di solito a grandi linee io gli suggerisco. Nella prima stesura del Simbad questa stanza era rappresentabile da uno studio televisivo con telecamere cabina di regia telefoni e schermo dove proiettare le immagini. A volte c'era anche il pubblico ed i cameramen. Alcuni studiosi hanno puntato la loro attenzione sul rapporto che esiste tra luogo immaginato e presenza del proprio sé, all'interno del luogo immaginato. (Rosa M. Baños, Cristina Botella, Belén Guerrero, Victor Liaño, Mariano Alcañiz, Beatriz Rey, *The Third Pole of the Sense of Presence: Comparing Virtual and Imagery Spaces*. *PsychNology Journal*, 2005, Volume 3, Number 1, 90 – 100).

In questo lavoro e nella bibliografia citata si fa differenza tra spazi virtuali e spazi immaginari. Per spazi virtuali si intende, in quel lavoro, quelli prodotti artificialmente da un computer mentre gli altri sarebbero prodotti dalla mente umana (come nel Simbad). Dall'analisi di cento persone poste nell'immaginare uno spazio virtuale cioè creato al computer o immaginato dalla tua mente si è potuto notare come nel secondo caso l'idea di presenza all'interno di quello spazio tende nel tempo a scomparire. In altre parole mentre si effettua un esercizio di Simbad e ci si vede immaginati dentro al Simbad si può notare come l'idea della nostra presenza all'interno dell'esercizio tende a diminuire con il passare del tempo. Al contrario di ciò che succede quando il soggetto si immagina in uno spazio pre-costruito dal computer.

In realtà noi definiamo come virtuali tutti e due i tipi di spazi ma al di là delle differenze definitorie, nel Simbad, il soggetto tende a perdere coscienza del sé corporeo poiché prende il sopravvento l'altro sé: quello di anima mente e spirito mentre in quel contesto il corpo del soggetto diviene la stanza stessa.

David Smith, technology correspondent del prestigioso *The Observer*, il 22 maggio del 2005, pubblica un articolo in cui sostiene che, fra una quarantina d'anni, l'uomo con l'utilizzo della tecnologia non solo sarà immortale ma passerà il tempo dentro una struttura tridimensionale virtuale dove farà l'amore giocherà lavorerà in questo ambiente. Un face book in 3D. <http://www.guardian.co.uk/science/2005/may/22/theobserver.technology> .

In un altro articolo di *Repubblica* del 2005 compare l'idea che presto comanderemo il computer con la forza del pensiero

Ma questa virtualità non è certo quella del Simbad ma una virtualità precotta e costruita dal computer. Si cerca dunque di evitare di insegnare agli umani ad utilizzare le potenzialità del proprio cervello che è in grado da solo di costruirsi tutte le virtualità che vuole e non ha bisogno di nessun computer per aiutarlo in questa operazione. Poi come vedremo tra breve la virtualità precotta dal computer non permette variazioni di sorta mentre quella mentale del Simbad è creativa e può fare molte cose che evidentemente i nostri governanti già da ora non vogliono che noi si impari ad utilizzare.

La realtà virtuale del Simbad e l'alterazione dello spazio-tempo.

Nella nostra esperienza, lavorando con decine e decine di soggetti sotto ipnosi abbiamo potuto constatare e verificare che durante le sedute la realtà poteva essere alterata. L'alterazione della realtà virtuale è forse il risultato più importante di tutta la nostra ricerca perché da un lato ci pone delle utili informazioni sulla teoria dello spazio tempo *versus* la teoria di Bohm dell'universo olografico e dall'altro ci permette di ottenere un risultato concreto per quanto riguarda l'eliminazione del problema alieni.

Questo risultato è estremamente importante perché sigla definitivamente la fine delle nostre ricerche in quanto viene trovata una soluzione finale al problema delle interferenze aliene su questo pianeta.

Se infatti lo spazio tempo non esiste quello che si vede nel Simbad od in ipnosi non è una immagine non esistente. Sappiamo che il nostro cervello, quale lettore di ologrammi, va a leggere la realtà attuale da qualche parte e se io in simulazione modifico dentro la mia testa questa realtà riesco a modificarla anche esternamente.

Questa osservazione in realtà è propria anche di altre discipline che non sembrano essersi accorte di questa peculiarità

Una di queste discipline in grado di manipolare lo spazio-tempo è la Pnl.

La programmazione neuro linguistica infatti utilizza alcuni esercizi mentali di pura simulazione visiva per ottenere una rivalutazione della mappa del territorio. In altre parole se io ho una visione della vita (la mappa) negativa, la posso modificare rendendola positiva semplicemente immaginandola e ricostruendola in ambiente mentale.

La Pnl classica sostiene che opportunamente guidati si cambia la mappa del territorio dove il territorio non può essere modificato. Si tratta di modificare l'idea della vita e non la vita stessa. In realtà la Pnl fa molto di più perché modifica la coscienza della mappa. Modificare la coscienza vuol dire vedere una cosa che prima si vedeva in un modo, in un altro modo; ma questo è possibile perché la cosa stessa si è modificata poiché è la coscienza che crea la virtualità stessa.

Abbiamo già sottolineato come la Coscienza sia quella cosa che i credenti chiamano Dio.

Abbiamo già sottolineato come un elettrone non è né un'onda né un proiettile né una farfalla ma è quello che credi di vedere.

Facciamo un esempio. Tu vuoi veramente smettere di bere? Ed ecco che il trainer di Pnl ti dice di immaginarti tu che non apri il bar e che mentre non apri il bar pieno di liquori ti senti bene dissetato contento. Tu sei più grande, molto più grande del bar che nella tua simulazione diviene piccolo, piccolo mentre tu sei un gigante che prende il bar e lo sigilla. Poi ti vedi nel futuro tu anziano ancora con lo stesso bar sempre chiuso sigillato ormai in disuso mentre tu non hai più bevuto.

Durante questo esercizio quello che accade nella simulazione mentale è che tu costruisci una nuova simulazione che viene proiettata nel futuro. In questo caso, non si è semplicemente modificato una immagine, una fotografia della realtà ma si è proiettato nel futuro il tuo cambiamento. Essendo che il futuro non esiste se non quello che corrisponde al tuo status attuale, da quel momento in poi il tuo futuro è stato modificato e quando arriverai a viverlo lo vivrai come lo hai modificato.

Incredibile? no reale!

Dunque con le tecniche di visualizzazione di Pnl si ottengono gli stessi risultati che Brian Weiss, lo psichiatra americano che utilizza l'ipnosi regressiva, ottiene facendo regredire i suoi pazienti a vite passate o future dove scopre la causa del malessere, la modifica la "esorcizza" in qualche modo ed alla fine, siccome la coscienza del soggetto nel passato nel presente e nel futuro sempre la solita, essa, guarendo in un altro tempo, è guarita in tutti i tempi.

I dati ottenuti con le ipnosi e con il Simbad.

In ipnosi quello che si vede nella mente “è” non “sarebbe” la rivivificazione o rivisitazione del passato in quanto esso stesso è inesistente. Ci sarebbe invece una visione della realtà quale essa è in questo contesto, cioè ora. In altre parole si vedrebbe l’esperienza che rappresenta il passato corrispondente al nostro presente in questo istante. Infatti le prove effettuate in molteplici esperienze di ipnosi dimostrerebbero la capacità del soggetto di modificare su mia richiesta, ma attraverso un suo atto di volontà, il passato stesso. Abbiamo già parlato di alcuni casi in cui comunico ad anima del soggetto la possibilità di modificare il suo passato e di conseguenza presente e futuro. Dico ad anima che non è più necessario continuare l’esperienza con gli alieni perché in realtà anima questa esperienza l’avrebbe tecnicamente già effettuata. Anima decide di eliminare questa esperienza ed essa scompare dalla vita e dai ricordi del soggetto che, uscendo dalle ipnosi, non sa come mai ma non ricorda più, se non in modo molto confuso il suo passato con gli alieni. Il soggetto, ha coscienza dell’esperienza ma non ricorda cosa è accaduto.

Cosa invece accade in realtà in questi casi?

La parte animica utilizzando la sua grande Coscienza ha modificato lo spazio tempo. Ha cancellato gli alieni dalla sua esperienza modificando lo spazio, il tempo e l’energia di quell’evento che corrisponde ad una funzione d’onda ben precisa (direbbero i fisici quantistici).

L’addotto sa di essere stato addotto nel suo passato, ma i tempi e gli spazi gli sono ormai sconosciuti. L’addotto che ha scritto un memoriale sulle sue vicende lo rilegge, riconosce in quegli scritti la sua scrittura ma dice che quelle esperienze non gli appartengono più cioè non gli sono mai appartenute.

Ma tutto questo non accade solo verso il passato ma anche verso il futuro. In ipnosi profonda quando anima con il suo atto di volontà ha eliminato gli alieni dalla sua esperienza ha modificato anche il suo futuro. Io chiedo ad anima di guardare nel suo futuro e dirmi se gli alieni tornano.

Qui le risposte sono molto differenti ma il concetto che rappresentano è sempre lo stesso:

- *...No non vengono più....*
- *...Si vengono ancora ma non riescono più a prendermi...*
- *...A me non possono più prendermi ma prenderanno mia figlia quando nascerà....*
- *...Io non posso più essere presa ma il mio compagno (che ancora nella realtà non esiste N.d.A.) andrà con loro...*
- *...Ci proveranno ma non ci riusciranno...*

Tutto questo in realtà uscendo dall’ipnosi corrisponde realmente a ciò che accadrà. Il soggetto non viene effettivamente più preso perché la sua parte animica sa di cosa si tratta ed è stata programmata a reagire sempre in modo adeguato e non si farà più prendere.

Da questo punto di vista sembrerebbe proprio che il sistema non solo funzionasse ma testimoniarebbe anche che la teoria di Bohm dello spazio-tempo virtuale sarebbe esatta.

Ma in fondo questo tipo di approccio altro non sarebbe che lo stesso tipo di approccio della Pnl che ti chiede di visualizzare un futuro od un passato differente, dove il tuo problema viene eliminato, cancellato, sbriciolato e per fare questo ecco che si usa la realtà virtuale modificata dal tuo atto di volontà. Siccome la volontà sta nella coscienza ecco che sarebbe anche in questi casi la coscienza del soggetto ad alterare gli stati quantici della tua vita e dei tuoi eventi vitali. In altre parole potresti sceglierti la vita che vuoi. Tu saresti fautore di ciò che vuoi vivere nella misura in cui la tua coscienza non cozzò contro la coscienza di qualcun altro.

Infatti se seguite un corso di Pnl che fa cenno a queste tecniche di riprogrammazione della mappa del territorio vi si dice subito che questo sistema funziona solamente con visualizzazioni in cui gli eventi vengono modificati non modificando le azioni degli altri.

Facciamo un esempio.. *voglio smettere di bere..* si può fare; ... *voglio che tu smetta di bere...* non si può fare!

In questo caso non sarebbe infatti la tua volontà ad agire ma ci vorrebbe il consenso della volontà altrui. Sarebbe comunque una lotta fra coscienze.

Negli esercizi di Pnl si dice al soggetto di immaginarsi in una vita futura che sta bene e che fa un qualcosa che gli piace. Ebbene in quell'istante ciò che l'immagine virtuale produce è una alterazione del futuro attuale con un futuro differente e più piacevole. Questo si ottiene solo se la coscienza è in grado di capire che non è il caso di soffrire per una esperienza che non è più interessante in quanto già assorbita, imparata, compresa.

Ognuno di noi è padrone del suo futuro e del suo passato se è cosciente del presente.

Il fenomeno di guarigione non potrebbe avvenire infatti a livello di semplice programmazione neurolinguistica se essa fosse solo una semplice programmazione. In realtà siccome nel futuro o nel passato la tua parte animica o più genericamente la tua coscienza è sempre la stessa in ogni punto della linea temporale, dove tu fai esperienza trasporti la stessa in tutti i punti della linea temporale. In questo caso immaginandoti che guarisci nel tuo futuro guarisci anche nel presente.

Per guarigione impropriamente si intende la variazione di uno stato quantico che ti contraddistingue: i piennellisti dicono che stai cambiando la mappa del territorio perché ora hai una coscienza migliore e vedi il territorio come se fossi fornito di una miglior macchina fotografica che altera la fotografia del territorio che rappresenta la realtà.

La nuova Pnl invece dice una cosa profondamente differente. Tu con la tua coscienza hai modificato la mappa del territorio perché hai modificato i parametri della mappa. Non hai modificato il tuo modo di vedere la mappa ma hai proprio modificato la fotografia di essa fisicamente.

Lo stesso evento non ti appare più brutto come prima ma bello e sopportabile perché hai imparato a gestirlo: lo hai proprio modificato e di conseguenza lo percepisci in modo differente. Ancora una volta l'interazione tra osservabile ed osservatore è descritta in queste righe. L'evento si modifica perché tu hai coscienza differente di lui e lo vedi differente sia perché ne hai una coscienza differente sia perché la tua coscienza lo ha effettivamente modificato.

L'album delle fotografie e la nuova Pnl.

Possiamo sperimentare quanto esposto, andando a osservare il nostro album delle vecchie fotografie.

Osservatene una e fate le seguenti osservazioni:

Notate come personaggi o i luoghi vi appaiano differenti in qualche impercettibile modo dall'ultima volta che avete fatto questa osservazione.

Notate in alcuni casi alcune persone che vi ricordavate in un modo differente ed ora quasi non riconoscete più.

In altre parole l'immagine della fotografia muta dentro di voi sia da un punto di vista dell'aspetto fisico della foto che all'interno delle sensazioni che vi provoca a livello emozionale.

La foto altro non è che una immagine di un passato che non esiste più e che voi vi siete portati nel vostro presente ma che non corrisponde più al passato che ora in questo istante corrisponde al vostro presente. Ora, se doveste fare una foto del vostro passato in

questo istante e poi compararla con quella che avete fatto una volta vi rendereste conto delle differenze.

La Pnl classica sostiene che la vostra immagine del territorio (la fotografia) è cambiata mentre la nuova Pnl sostiene che quell'immagine è una fotografia di un passato che non esiste più e che è stato sostituito da un altro passato corrispondente al vostro presente ed è per questo che la sentite non più in qualche modo vostra, nello stesso ed identico modo di come si sente colui che ha scritto le sue memorie con gli alieni ma, avendo eliminato gli alieni dalla sua esistenza, si sente di aver scritto quella storia, anche se percepisce, dentro di sé, che quella storia non gli appartiene più.

La storia non gli appartiene più ma l'esperienza legata a quella storia, quella sì.

Dunque quello che noi possiamo cambiare all'interno della simulazione mentale è solo la virtualità dell'universo e non la realtà, cioè possiamo modificare a piacimento, spazio tempo ed energia ma non direttamente la coscienza?

La coscienza per la vecchia Pnl altro non è che la consapevolezza dei sensi mentre per la nuova Pnl la Coscienza con la "C" maiuscola è la parte divina che è in noi. Nel primo caso la coscienza altro non è che l'espressione della percezione meccanicistica della mappa del territorio (D.C. Dennett, "Coscienza: che cos'è", Ed. Larerza, Milano, 2009) ma nel secondo caso la coscienza è l'espressione del concetto di vita eterna e del sé (L. B. Gilot, "Forma e sviluppo della coscienza", Ed. Asram Vidya, Roma, 1994).

Va sottolineato come per la Pnl classica esiste solo spazio tempo ed energia ed all'interno di queste tre variabili risiede la coscienza che, per la Pnl attuale, non esisterebbe. In altre parole la Pnl classica non fa distinzioni tra virtualità e realtà perché per lei esiste solo la virtualità. Quando si dice che si può cambiare la mappa ma non il territorio si intende proprio questo: cambiare la tua idea di un territorio sempre eguale. In altre parole per la Pnl moderna il territorio sarebbe la coscienza e la mappa sarebbe una immagine della coscienza una fotografia di essa cioè la virtualità di spazio tempo ed energia che creerebbero una immagine speculare del territorio. In effetti la fotografia del territorio corrisponde alla sua immagine speculare (se non ci fossero delle lenti di mezzo che raddrizzano a dovere l'immagine stessa).

In questo contesto quando per esempio in ipnosi profonda si colloquia con la parte animica costruita con coscienza spazio ed energia potenziale si può riprogrammare anima stessa lavorando su energia e spazio (non sul tempo che anima non possiede). Ma per fare ciò abbiamo bisogno dell'atto di volontà che sta nella coscienza stessa.

La coscienza muta la sua immagine speculare ma così facendo si trova mutata essa stessa! Ha imparato!

La realtà virtuale è cambiata ma nella coscienza rimane "memoria" dell'esperienza passata o meglio rimane l'esperienza passata.

I miracoli della Pnl sono i miracoli della Virtual Imagery.

Il lettore attento che ha seguito fino a questo punto la nostra ipotesi di lavoro avrà scoperto che se le cose stessero così si potrebbero fare miracoli. Infatti modificare spazio, tempo ed energia vuol dire modificare l'universo. La nostra risposta sembrerebbe portarci in questa direzione. La scienza ufficiale si sta accorgendo di alcune applicazioni delle realtà virtuali in vari settori della scienza e della vita di tutti i giorni. Dalla simulazione dei problemi matematici all'utilizzo delle immagini virtuali nella riabilitazione di traumatizzati gravi od addirittura nell'insegnamento del movimento corporeo a displasici e paraplegici.

(The Virtual Reality Mirror: Mental Practice with Augmented Reality for Post-Stroke Rehabilitation, A. Gaggioli¹ ; F. Morganti ; A. Meneghini; M. Alcaniz; J. A. Lozano³; J. Montesa; J. M. Martínez Sáez; R. Walker; I. Lorusso; G. Riva).

Ma esistono miracoli più interessanti come la guarigione con la forza di volontà da malattie piuttosto difficili da curare. Si narra di differenti episodi in cui un malato terminale decide di

immaginarsi la sua malattia nella mente e tutte le sere prima di andare a letto passa un quarto d'ora del suo tempo ad immaginarsi la malattia che si consuma. Si narra che con questo sistema molti sarebbero guariti. La spiegazione di ciò se vero starebbe proprio nella immagine virtuale che noi abbiamo creato e del come essa abbia influito sulla realtà virtuale modificandola.

Salvatore Murgia medico ed ipnologo si esprime così in una sua pubblicazione:

<http://www.medicinaannozero.org/content/view/36/39/1/5/> CURE EMPIRICHE - LE CENTO BRANCHE DELL'ALTRA MEDICINA — Sono molto affini all'ipnoterapia — nei metodi, nei fini che si propongono (guarire l'uomo nella sua integrità psicofisica) e nei risultati soddisfacenti — molte altre cure, chiamate «eretiche» o «empiriche» dalla medicina ufficiale che ama auto-definirsi «ortodossa» e «razionale»: la «vera» Scienza Medica. Alla luce invece dei concetti della psicosomatica e di altri studi più recenti che fanno risalire a fattori psichici l'eziologia di tutte le malattie, particolarmente di quelle cronico - degenerative e delle neoplasie, tali terapie (riunite nella denominazione de «l'altra medicina») sono da considerare assai più razionali della medicina ortodossa, perché aggrediscono le malattie, eliminandone razionalmente, con metodi psicologici, le cause stesse, e non soltanto i sintomi (come fa la medicina ufficiale, in maniera quindi non scientifica e scarsamente efficace). L'«altra medicina», i cui metodi sono basati sulla fiducia e sul potenziamento dell'IO, con l'autosuggestione (come il training autogeno, la sofrologia, lo psicodramma, i metodi yoga e zen, ecc.) o con altri mezzi (agopuntura, omeopatia, chiropratica, cura con le erbe, terapia bioradiante e altre innumerevoli) deve, a mio giudizio, la sua indubbia efficacia a motivi puramente psicologici, principalmente all'autosuggestione.

Nell'«altra medicina» si ritiene di dover includere anche il metodo del Dott. Vieri, che usa dosi infinitesimali di colchicina (in luogo delle dosi massive e spesso letali della terapia chimica) e quello della rumena Dott. Aslam che usa la novocaina per suscitare nel malato la «fede» che spesso guarisce il paziente o gli dà un notevole miglioramento. La frequente efficacia di tutte queste «altre medicine», che sono da considerare vere e proprie «psicoterapie», costituisce un altro valido indizio a favore dell'ipotesi della causa psichica di tutte le malattie.

MIRACOLI DELLA FEDE RELIGIOSA E DEI GUARITORI — Sulla scia delle guarigioni miracolose che avvenivano nei templi greci di Esculapio e di quelle raccontate nel Vangelo, si sono verificate in ogni tempo molte guarigioni eccezionali attribuite da molti al diretto intervento della divinità, tanto erano sembrate e appaiono anche oggi al di fuori delle normali possibilità della fisiologia e della medicina. Oggi tuttavia la maggior parte degli studiosi, compresi quelli della religione cattolica, sono più propensi a considerarle operate dal nostro stesso «spirito», dagli immensi poteri esistenti in noi e mobilitati in modo massivo dall'autosuggestione e dalla intensa fede nella guarigione. Molte delle malattie talora assai gravi, guarite più o meno rapidamente in questo modo, sono tra quelle comunemente considerate organiche, spesso ritenute inguaribili con le usuali terapie. Di qui l'utilità e l'opportunità di prendere in considerazione le guarigioni avvenute in questo modo di malattie cosiddette «organiche», ossia provocate da cause esogene (germi infettivi o altri fattori esterni all'uomo), mentre si debbono a ragione ritenere «psicosomatiche», poiché guarite con mezzi esclusivamente psichici. Né vale insinuare che si vogliano introdurre nella pratica medica concetti mistici o magici: la psiche è infatti un oggetto di studio, una cosa reale, valutabile in tutti i suoi effetti come qualunque altro elemento dell'uomo. L'ipotesi psichica dell'insorgenza (e della guarigione) delle malattie, contribuisce piuttosto a liberare da qualsiasi ombra di magia o di misticismo sia il fenomeno dei guaritori, sia i «miracoli» della fede religiosa.

Questo autore riporta alcuni casi di guarigioni pseudo miracolose ottenute in ipnosi facendo espresso riferimento a guarigioni da sclerosi multipla a placche. In alcuni casi la guarigione fu evidente ed in altri casi si ottennero scarsi risultati. Quello che conta dunque non è il metodo in se ma la volontà che ci mette la persona sotto ipnosi a guarire. Nella nostra esperienza limitata a pochi casi poiché non è questo il campo di applicazione in cui utilizziamo l'ipnosi, abbiamo ottenuto ottimi risultati sia nella sclerosi multipla che con un nostro collega, nella cura della anoressia con una sola seduta ipnotica.

Anche in questi casi sarebbe la parte animica o la sua coscienza a varcare le soglie di spazio e tempo e modificare scientemente la propria situazione virtuale. Si capisce immediatamente che qui non si tratta di una semplice fotografia rivisitata ma una vera e propria rivoluzione scientifica che ci dice come mutare la nostra condizione vitale. Ma per ottenere questo ci vuole coscienza ed in tutti quei pazienti in cui non si riesce ad attivare la coscienza non succederà mai niente.

In alcuni casi la coscienza si rifiuta di effettuare cambiamenti di percorso e di modifica della virtualità adducendo che si deve effettuare una certa esperienza e non un'altra. C'E' DUNQUE LA SCELTA DEL MALATO, SCELTA INCONSCIA, A RIMANERE IN TALE SITUAZIONE VIRTUALE PER CAPIRE ED IMPARARE COSA SIA L'ESPERIENZA DELLA MALATTIA.

L'ipnosi regressiva come corridoio temporale.

Citiamo rapidamente alcuni esempi di utilizzo dell'ipnosi per chiarire come andando avanti o indietro nel tempo si possa elaborare una strategia di guarigione dove per guarigione si intende modificare per la Pnl la mappa del territorio mentre per la nuova Pnl si intende più propriamente modificare la coscienza del soggetto che altera i parametri della virtualità che lo caratterizzano. In altre parole modificare l'aspetto del suo passato per vivere meglio il presente ed il futuro.

Una signora venne da me diverso tempo fa e mi chiese se potevo mediante una seduta ipnotica risolvere il suo problema. Gli dissi che sarebbe stata una eccezione perché non usavo l'ipnosi in ambiente medico o terapeutico ma per tutt'altra storia. Comunque feci una eccezione. Quale era il suo problema non lo sapeva nemmeno lei o meglio non lo aveva assolutamente metabolizzato a livello cosciente e dunque non era in grado di descriverlo. Esistono differenti tecniche per tirar fuori questi aspetti dal così detto paziente ma io scelsi una via rapida. Induco nella donna una ipnosi profonda e mi collego con quella parte inconscia che noi identifichiamo con parte animica ed a lei chiedo quale sia il problema. In quel contesto faccio regredire la persona all'indietro fino a localizzare il suo problema in una "pseudo vita passata". (come già detto altrove le vite passate non esistono non perché non esistano le vite ma perché non sono passate ma coesistono con il presente). Il soggetto nella prima parte della sua ipnosi aveva dichiarato di sentirsi sola ed abbandonata, abbandonata dalla madre che era morta dieci anni prima, lasciandola sola mentre madre e figlia vivevano un conflitto esistenziale tra loro. La donna o meglio la sua anima rimprovera alla madre di essere morta senza concludere il discorso aperto, di averla per ciò abbandonata nel bel mezzo del problema.

Nella seconda parte dell'ipnosi, quando la donna ricorda la sua "pseudo vita passata", ella ricorda e vive la vita di una bambina sola, coperta di stracci, che abita in una specie di grotta, nel degrado più totale. A volte è accompagnata da un'altra ragazza più grande di lei e vivono attendendo all'elemosina di persone che, con un carro trainato da bestiame, vengono a portarle cibo. La bambina o meglio la sua parte animica confessa che attende di morire visto che non ha nessun futuro. In quell'istante applico le tecniche di riprogrammazione della parte animica e mostro ad anima che non può essere sola perché anima è una cosa sola e lei è in collegamento con le anime degli altri, di tutti e siamo tutti un'unica cosa. I lineamenti della donna in ipnosi si distendono in un meraviglioso sorriso.

Anima ha capito. Riporto la parte animica a vivere nel contesto contemporaneo: la donna comprende che non è stata abbandonata dalla madre che in realtà è sempre in qualche modo dentro e vicino a lei.

Terminata la seduta la donna ha concluso il suo iter esperienziale e non ha più problemi di nessun tipo.

Quello che succede come si può notare da questo esempio è che la parte animica della donna è sempre la stessa sia in questa che in altre vite. Vive il suo disagio esperienziale dell'abbandono in modo differente ma in tutte le vite che possiede è sempre abbandonata. In modi differenti ma sempre abbandonata. Anima ha sempre la stessa coscienza ma essa viene filtrata in modo differente dall'esperienza di mente che a seconda del ruolo della vita che stiamo esaminando fa vivere questa stessa esperienza in modo diverso. Però il nocciolo della questione è sempre lo stesso. Quando anima capisce che non si può essere abbandonati da nessuno perché siamo facenti parte di una cosa grande che è *l'anima mundi*, guarirà dalla sua paura della solitudine contemporaneamente in tutte le sue esistenze qualsiasi sia la forma di abbandono percepita e vissuta mentalmente.

In un'altra occasione vengo contattato da un signore che mi chiede di poter parlare in ipnosi con la sua anima perché essendo affetto da sclerosi multipla a placche vuole guarire e dire alla sua anima di cambiare percorso.

Lo spiego al signore in questione che non faccio queste cose perché non sono Gesù Cristo ma il soggetto insiste e così lo faccio venire per un appuntamento. Lo metto in stato ipnotico e lo faccio parlare con anima. Io so in realtà cosa voglio ottenere da lui e le cose vanno come avevo previsto. Il miracolo avviene. Il soggetto parla con la sua anima e dal confronto si evince che la sua anima sta facendo l'esperienza di quella malattia e non può guarire perché questo sarebbe come dire di cambiare progetto di vita.

Il soggetto esce dall'ipnosi ed il miracolo è avvenuto. Infatti egli ha accettato la sua malattia e da ora in poi ci vivrà in simbiosi. Il vero miracolo era l'accettazione della sua situazione. Ho incontrato il soggetto anni dopo. Non aveva più il bastone camminava bene e mi sembrava proprio guarito!

Ma prima di guarire era necessario capire.

Non si può mutare lo spazio tempo se non si è coscienti e questo vuol dire che chi ha poca coscienza di sé, è fregato in partenza.

Un mio collega applicando le stesse regole su una sua paziente anoressica da più di dieci anni l'ha tirata fuori dalla sua malattia con un unico intervento mirato. In ipnosi la donna ricorda una sua "pseudo vita passata" dove muore di fame. La sua esperienza viene metabolizzata in un contesto di riprogrammazione della parte animica a livello neuro linguistico. Il soggetto riportato nel presente comprende dietro il rifiuto del cibo cosa si nascondeva e risolve immediatamente la sua malattia.

Con il problema alieno le cose stanno nello stesso modo.

Il soggetto viene messo in ipnosi profonda si parla con la sua parte animica e gli si fa notare come ci siano gli alieni che vengono a prendere lei ed il suo contenitore. Gli si fa capire perché e come ciò possa accadere. Gli si fa notare che in futuro le cose peggioreranno e si invita la parte animica che è atemporale a verificare lei stessa nel suo futuro attuale ciò che accadrà, se ella non fa qualcosa per cambiare il corso degli eventi. Anima comprende e decide di cambiare. A questo punto gli si dice che la sua esperienza con gli alieni, lei, in effetti, l'ha compresa, capita ed assimilata e non c'è ragione di persistere in questa esperienza ma la si consiglia di dedicarsi ad altre esperienze. In quest'ottica si chiede ad anima di cancellare la presenza degli alieni dalla sua vita. A volte anima non sa come fare e va invitata ad eseguire un semplice atto di volontà. Anima ha molta coscienza

e dunque essa può modificare il suo spazio tempo a piacimento. Anima decide di cancellare gli alieni dalla propria esistenza. E questo è quello che realmente accade con le modalità che abbiamo descritto prima.

Ma questo è proprio ciò che succede con i più banali esercizi di Pnl dove al soggetto problematico si chiede di immaginarsi nel suo futuro che non ha problemi. In quell'istante il processo di simulazione mentale sta riprogrammando da solo il suo futuro che lui vive cioè legge attraverso i due emisferi del cervello, lettori di ologramma, e il suo futuro si modifica ma ovviamente anche il presente ed il passato. La sua coscienza o la sua anima sono nel presente e nel passato ed anche nel futuro sempre la stessa e dunque se cambia qualcosa nel passato o nel futuro cambierà a livello coscienziale anche nel presente. Il soggetto che esce da questo esperimento non ha nemmeno più un ricordo lucido del suo problema passato, come se non lo avesse in effetti realmente mai avuto. Questo indica che il suo passato è stato modificato e lui, quando va a rileggerlo attraverso le funzioni di lettore di ologramma, che hanno i due emisferi cerebrali, trova un'altra fotografia del suo passato che non è più quella di prima.

Va altresì sottolineato che se la coscienza non fosse stata acquisita comunque il soggetto non sarebbe guarito. Un banale cambiamento della mappa del territorio non può garantire questo effetto che si riprodurrebbe nel giro di pochi giorni con tutte le problematiche a monte. E' vero che la mappa del territorio si è modificata ma essendo che essa è l'immagine speculare della realtà reale e non virtuale cioè della coscienza anche la coscienza si è adattata alla nuova mappa del territorio.

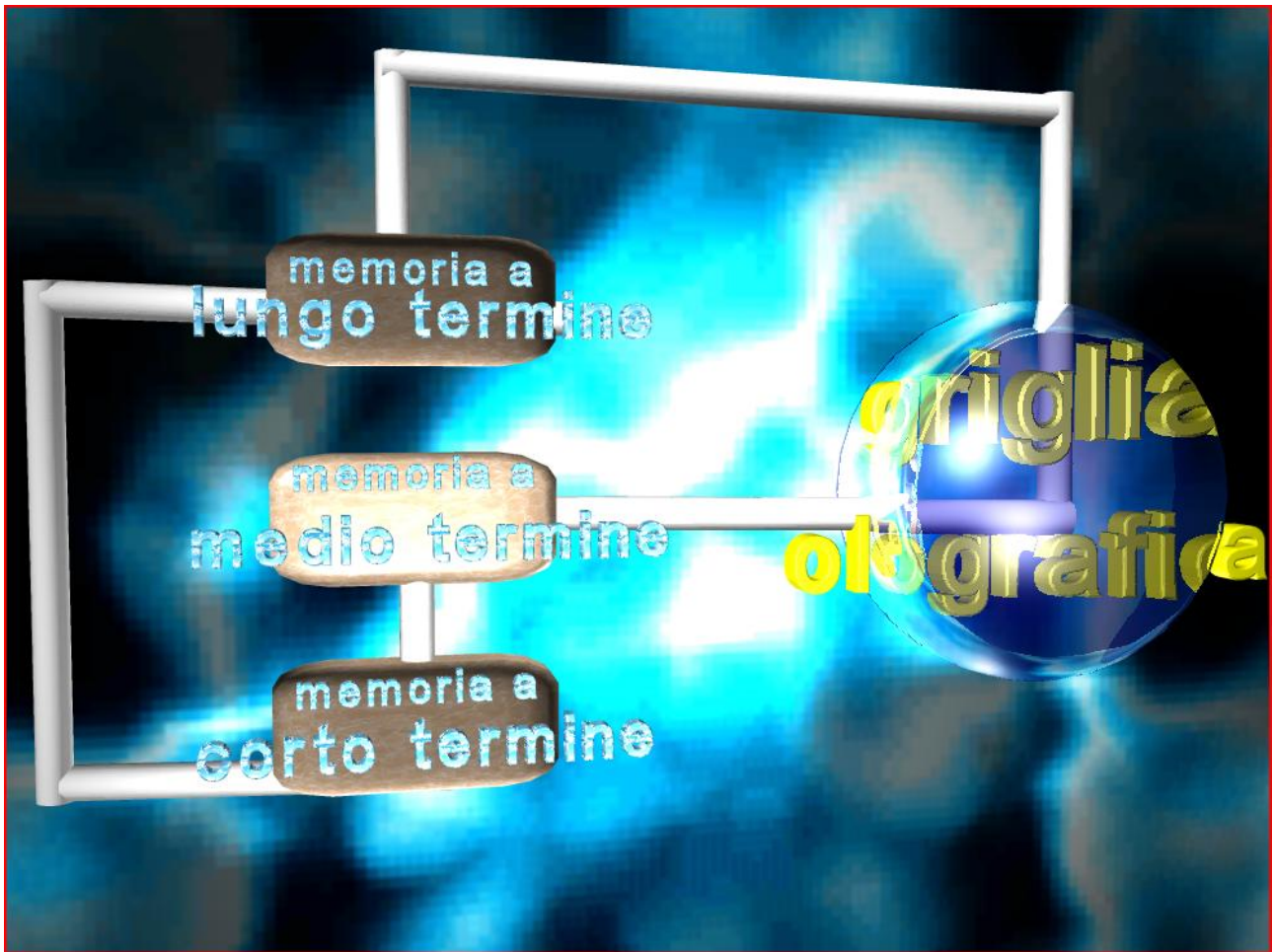
Dio ha capito come è fatto il mondo!

Ma a questo punto è utile dire che non c'è bisogno di entrare in uno stato ipnotico profondo per ottenere questi risultati. Basta sapere come funziona il sistema ed avere consapevolezza che si può fare.

E qui entra in funzione il Simbad. Questo esercizio pone il soggetto in una situazione di pre ipnosi che può diventare anche molto profonda in alcuni casi. Si attiva il meccanismo della visualizzazione e si decide di cambiare la tua situazione il tuo passato ed il tuo futuro.

Nel nostro lavoro si decide di cacciare gli alieni ma si potrebbe decidere di elaborare un qualsiasi problema della propria vita che prima si è identificato mediante un colloquio con anima mente e spirito e poi si è auto elaborato.

La fisica del processo di mutazione della realtà.



In questo schema c'è tutta l'idea del funzionamento dei tre tipi di memoria e di come essi funzionano nel Simbad ma anche in ipnosi o comunque sempre nel corso della vita.

Analizziamolo brevemente partendo dal contesto della realtà virtuale e cioè da quell'insieme di tutte le esperienze o di stati quantici direbbe un fisico quantistico, che rappresentano la virtualità di spazio tempo ed energia potenziale.

Io decido di volermi ricordare qualcosa?

La mia memoria a lungo termine si riempie dei dati necessari letti dall'emisfero destro e sinistro contemporaneamente. Con lo stesso sistema posso chiedere ai miei due emisferi di guardare nel futuro o nel passato o in un altro spazio tempo a piacere. I dati vengono immagazzinati sempre nella memoria a lungo termine. In realtà la memoria a lungo termine è una piccola parte di una *akasha* più imponente che è rappresentata dalla griglia olografica stessa.. Poi i dati finiscono nella memoria a breve termine che altro non è che un sistema per muovere gli oggetti, ricreare situazioni cenestesico dinamiche o auditivo dinamiche.

Il mio elaborato in movimento finisce nella memoria a medio termine. L'unica vera e propria memoria che contiene gli elaborati che mi servono per muovermi in questo universo. E' qui che avviene la vera e propria simulazione mentale, il nostro Simbad.

A questo punto, se esiste la volontà del cambiamento, i nuovi dati elaborati vengono re-inviati alla griglia olografica e vanno a sostituire quelli vecchi. In quell'istante la tua volontà attraverso la forza della tua coscienza ha cambiato l'universo.

E quando i dati verranno cercati e riletti in un “secondo tempo” essi appariranno diversi dalla prima lettura di cui peraltro non abbiamo più possibilità di ricordare nulla perché i vecchi dati non sono stati cancellati ma sostituiti cioè e come se non fossero mai esistiti in una linea temporale dove il tempo non esiste.

Il paradosso della fotografia del passato.

Quando si dice che il passato è passato si farebbe un errore. Si dovrebbe dire che il passato esiste sempre ed è come se fosse posizionato in una stanza di là dal muro. Si potrebbe sempre visionare cosa esiste nel passato attraverso una telecamera posta di là dal muro che noi visualizziamo su un monitor invece nella stanza di qua. Questo ovviamente varrebbe anche per il nostro futuro a cui corrisponderebbero delle immagini su un monitor davanti noi. Solo il presente non avrebbe monitor perché direttamente percepibile davanti ai nostri occhi.

Ammettiamo dunque di aver scattato una fotografia all'età di dieci anni di amici e parenti. Passa il tempo (virtualmente) e ci ritroviamo nel presente. Io ho davanti agli occhi il monitor che sta guardando nel mio passato, quando avevo dieci anni, il giorno in cui ho scattato quella fotografia ed accanto al monitor ho la stessa fotografia scattata dieci anni fa.

1. Le due immagini potranno risultare diverse.

Questa è la prima osservazione. Il passato di una volta non è più il passato attuale ed esiste un solo passato alla volta corrispondente ad un solo presente.

2. La fotografia del mio primo passato esiste ancora non si è cancellata né ha subito variazioni di sorta.

Questa è la seconda osservazione da fare. Io ho trascinato con me nel mio presente (che rappresenta il futuro rispetto al mio passato) tutti i dati di quel passato, portando sempre con me nel mio presente-continuo la foto di quella volta. Così e solo così riesco a capire che il tempo non esiste, che il passato, come il futuro è dinamico e che esiste solo il presente.

Il paradosso EPR.

Nel paradosso EPR di cui abbiamo parlato precedentemente (Il tempo e la sua percezione www.sentistoria.org www.ufomachine.org) si tracciavano le linee guida per interpretare l'esperimento proposto da Bohm per contrastare le tesi di Einstein. Ricordiamo che l'esperimento consisteva nel far nascere due elettroni da uno stesso evento. Essi avrebbero avuto spin $+ \frac{1}{2}$ e $-\frac{1}{2}$ rispettivamente. Uno dei due elettroni avrebbe viaggiato verso Roma e l'altro verso Milano. Si sostiene che se nel bel mezzo dell'esperimento prendessi una delle due particelle e ne invertissi la rotazione attorno ai suoi assi (Spin) anche l'altra particella gemellare nata dallo stesso evento avrebbe cambiato contemporaneamente rotazione. Infatti per problemi di fisica quantistica le due particelle debbono per forza essere antiparallele tra loro sempre.

Ma questo è segno del fatto che le due particelle si mandano segnali tra loro a velocità infinita e questo cozzerebbe contro il limite einsteiniano della relatività generale dove il limite della velocità è proprio la luce.

Per demolire questo tipo di interpretazione ovviamente il gruppo di fisici relativistici in un famoso articolo scientifico faceva capire che l'idea della quantistica poteva essere meno precisa (sbagliata) della relatività. Oggi sappiamo che è la relatività ad essere sbagliata

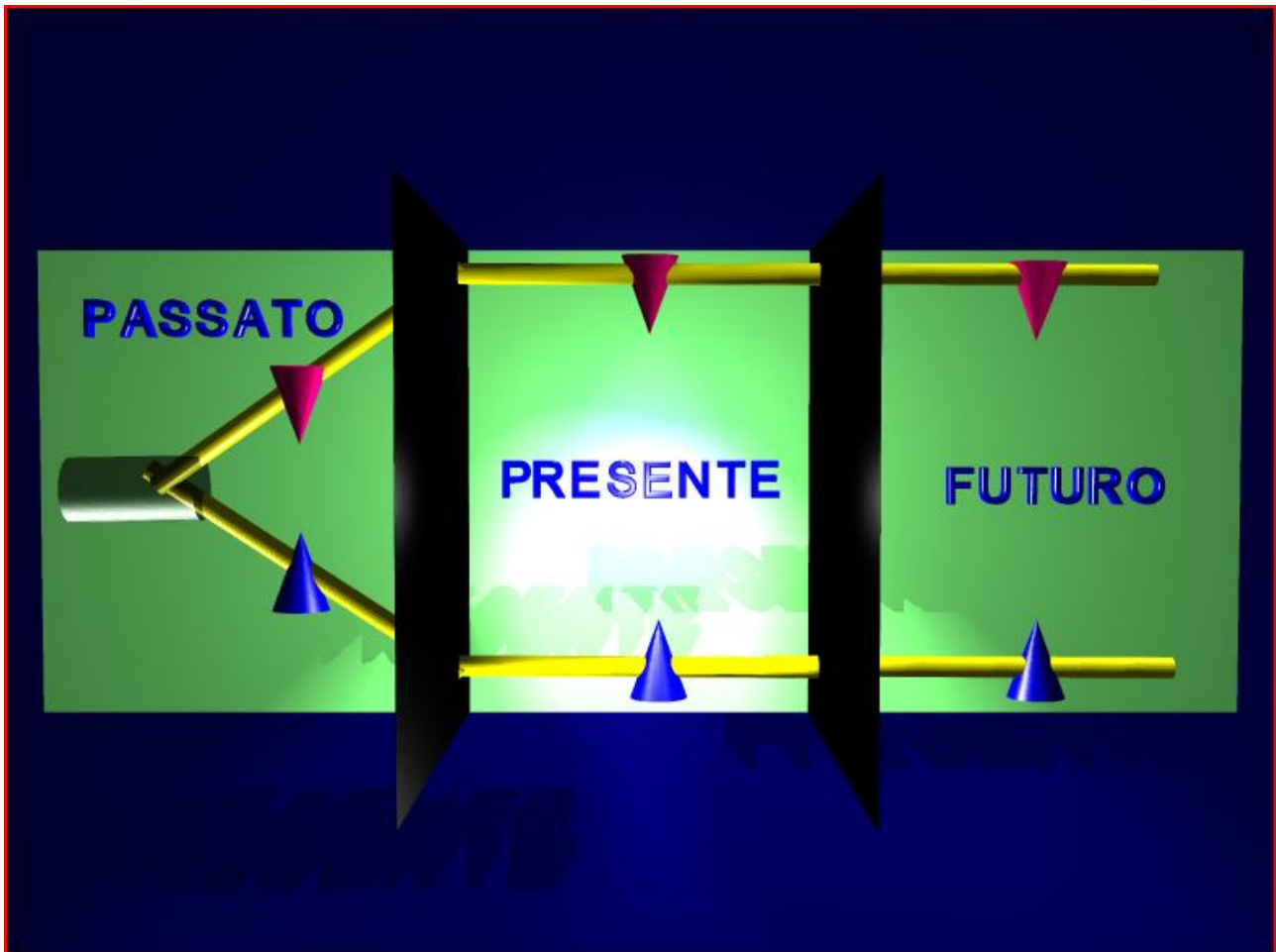
anche se la quantistica ancora non ha risolto molti problemi ed incongruenze almeno apparenti sul comportamento della materia.

Ma se le cose stanno come abbiamo descritto il problema viene risolto. Il problema è che è difficile capire come sia possibile per due elettroni parlarsi tra loro scambiandosi informazioni oltre la velocità della luce.

Ricapitoliamo il problema

- I due elettroni devono essere antiparalleli sempre perché nati da uno stesso evento quantico
- Se uno dei due cambia valore di spin passando da positivo a negativo, l'altro è obbligato a farlo subito contemporaneamente al primo suo compagno.

Il problema è legato al fatto che i due elettroni non possono comunicare istantaneamente a causa del limite della velocità della luce. Effettivamente tutto ciò nella pratica può essere invece spiegato con l'assenza della realtà del tempo e dello spazio.



In questa immagine abbiamo ricostruito l'esperimento in cui un unico cannone spara due elettroni rappresentati da due piccoli coni di colore differente, uno con la punta in su e l'altro in giù stando a significare due rotazioni opposte. L'intera sequenza di avvenimenti ha un piano di simmetria parallelo all'osservatore e passante nel mezzo del nostro disegno (simmetria CPT: carica, parità e temporalità degli eventi).

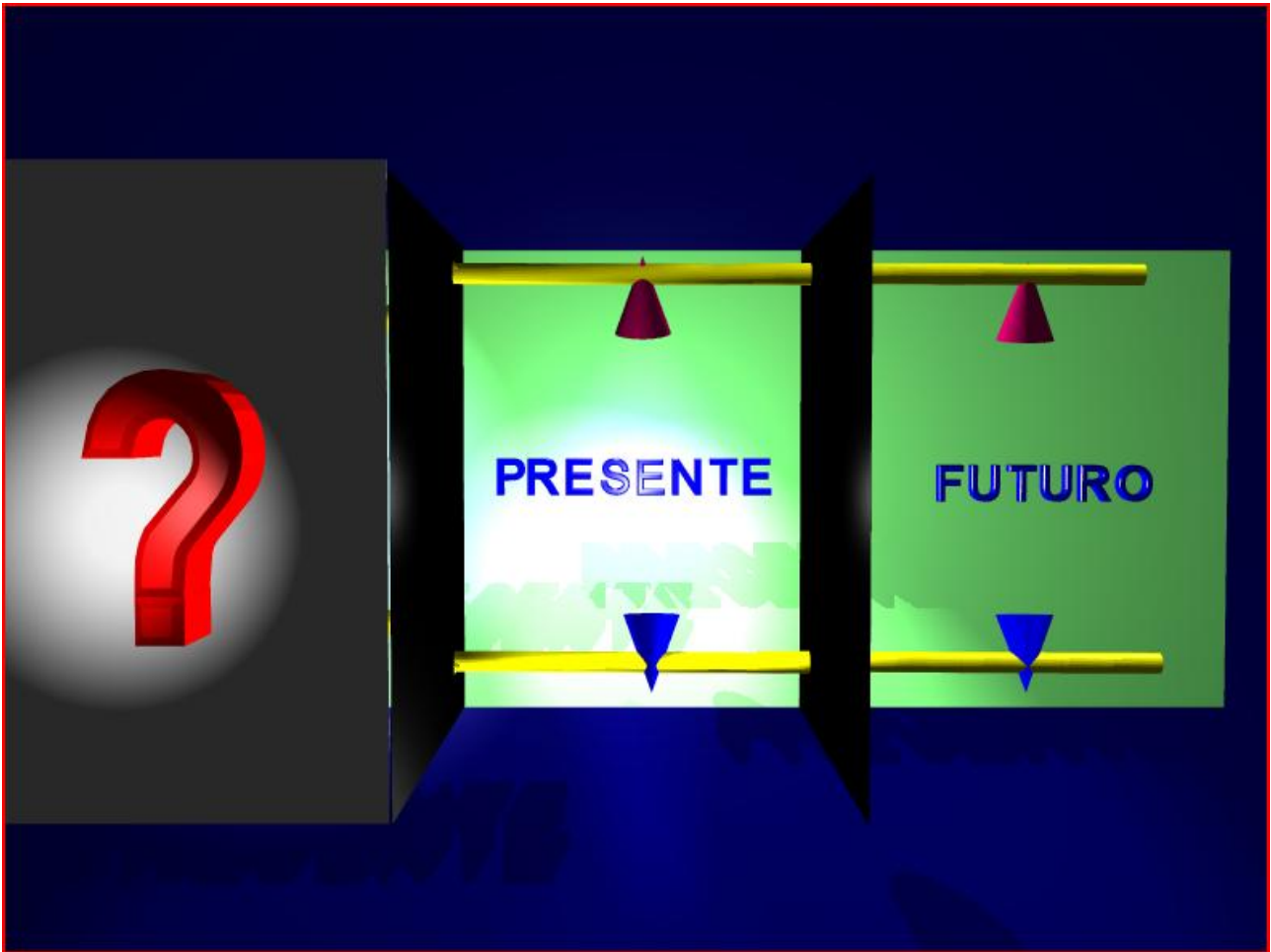
Nel presente vediamo sfrecciare con due ipotetiche telecamere i due elettroni, uno diretto a Milano e l'altro a Roma dove arriveranno e dove il loro spin sarà misurato.

Ma se io nel presente prendo uno dei due conetti e lo capovolgo, anche l'altro si capovolgerà istantaneamente. Tutti e due i conetti arriveranno a destinazione ancora una volta con spin antiparalleli.

Il problema è a questo punto chiedersi come ha fatto il secondo conetto a sapere che il primo veniva capovolto?

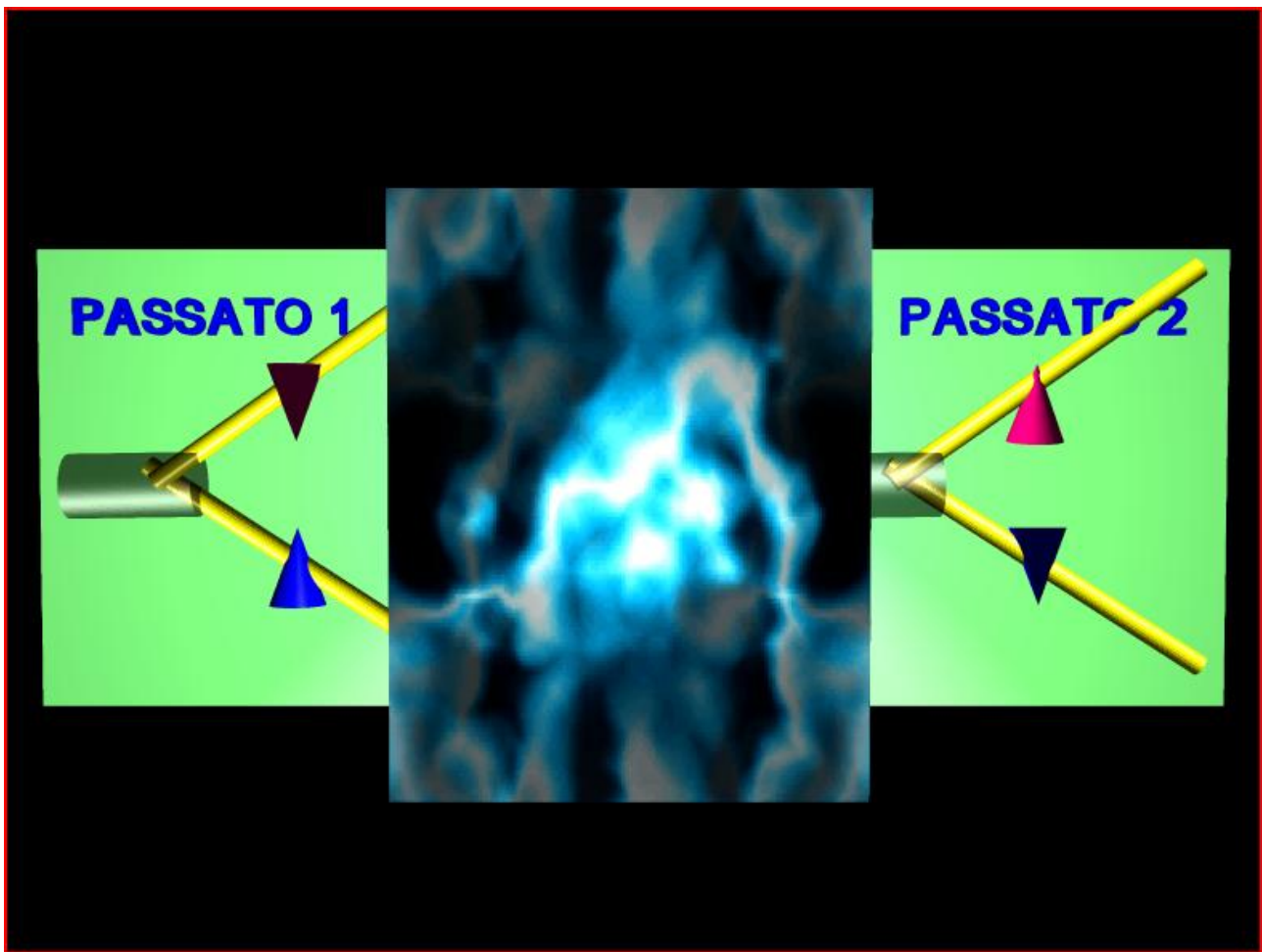
Semplice: non lo sapeva affatto!

Quello che succede quando io nel presente capovolgo il primo conetto è che altero il presente con il mio atto di volontà. Facendo questo altero contemporaneamente il futuro, e questo è evidente, ma il passato?



Il passato è stato modificato nello stesso istante in cui ho modificato il presente ed è questo il motivo fondamentale che permette all'altro elettrone di modificare istantaneamente il suo senso di orientamento. In altre parole, una volta modificato il presente (presente 2), il passato corrispondente al vecchio presente (Presente 1), non esiste più (o meglio, non è mai esistito). In altre parole il secondo elettrone non ha mai cambiato rotazione ma è sempre stato della rotazione antiparallela al primo elettrone perché nel nuovo passato (passato 2), corrispondente al nuovo presente (presente 2), è semplicemente nato in quel modo.

Se io tornassi indietro nel tempo a fotografare la nascita dei due elettroni li troverei non come nel passato corrispondente al primo presente (passato 1) ma al passato corrispondente al secondo presente (passato 2).



In parole povere nell'esperimento di Bohm o di Aspect o di Bell quello che cambia istantaneamente è il presente il futuro e di conseguenza anche il passato lasciando inalterato il concetto di parità CPT poiché istantaneamente le cose cambiano sia da una parte che dall'altra parte dello specchio virtuale che descrive la simmetria dell'intero processo. Nel dire che lo spazio il tempo e l'energia cambiano da una parte all'altra dello specchio che rappresenta i piani di simmetria dell'universo non diciamo tutta la verità. Non cambia infatti niente ma solamente la percezione del presente che è in relazione con cambiamento della coscienza che noi abbiamo del presente che dunque rappresenta il cambiamento della coscienza stessa.

Le leggi della fisica non cambiano.

E' interessante notare come con questa visione delle cose le leggi vigenti della fisica non subiscono nessun mutamento eclatante ma solo una revisione che riguarda la loro interpretazione.

Molti sono i recenti esperimenti che dimostrano che la velocità della luce sarebbe stata superata.



http://archiviostorico.corriere.it/2000/maggio/31/Abbiamo_superato_velocita_della_luce_co_0_0005314972.shtml

<http://www.brunomendola.net/blog/superata-la-velocita-della-luce>

http://www.terninrete.it/headlines/articolo_view.asp?ARTICOLO_ID=84313

<http://lists.peacelink.it/buone/msg00067.html>

In realtà la velocità della luce non sarebbe affatto stata superata ma le particelle, i fotoni, messi in gioco e, presi in ostaggio, da questi esperimenti, sarebbero semplicemente partiti prima: in un passato modificato dalla coscienza dello sperimentatore che ha agito su qualche parametro fisico nel presente, in modo da modificare il parametro fisico di qualche altro evento, correlato con il passato.

Se si studiano bene questi esperimenti, si può sempre accedere ad una spiegazione plausibile di questo tipo. Tale nuova visione della fisica ci permette di pensare che, nell'esercizio di Simbad, accada la stessa cosa e cioè che nel presente si modifichi, con l'ausilio della coscienza del soggetto, sia il futuro ma anche il passato di un evento fisico virtuale.

Noi dunque saremmo, ancora una volta, spettatori ma anche inconsapevoli registi del film della nostra esistenza in accordo con le ipotesi fisiche ma anche con le idee di molti saggi e mistici di questo pianeta.

Il Simbad e le interazioni con la griglia olografica.

Una nuova verità scientifica non trionfa perché i suoi oppositori si convincono e vedono la luce, quanto piuttosto perché alla fine muoiono, e nasce una nuova generazione a cui i nuovi concetti diventano familiari!" Così si esprimeva Max Planck, premio Nobel per la Fisica, che oltre che conoscere la sua materia conosceva a fondo anche i suoi colleghi.

Il Simbad come tutte le simulazioni mentali dunque sarebbe in grado di ricodificare, alterare, generare nuove linee spazio temporali energetiche della realtà virtuale.

Ma analizziamo bene questa funzione del Simbad perché a volte sembra essere funzionale ma altre volte sembra essere inefficace.

L'osservazione che va compiuta è la seguente. Qualsiasi simulazione mentale per essere efficace deve avere un certo numero di caratteristiche.

- Essere condotta da un soggetto con elevato grado di Coscienza.
- Essere caratterizzata da alto livello di Volontà.
- La modifica dello spazio tempo deve essere diretta prevalentemente su cose e non su persone, su eventi personali e non su eventi altrui.
- Deve essere rediretta verso l'ologramma esterno e non rimanere nella zona di buffer di memoria a medio termine.

Analizziamo rapidamente questi punti in rapida sequenza:

E' evidente che senza la coscienza che crea e modifica la virtualità nulla è possibile. E' altresì evidente che più coscienza si possiede e più il Simbad produrrà i suoi effetti o meglio gli effetti voluti.

Essere coscienti vuol anche dire possedere Volontà. Essa infatti è l'archetipo principale della Coscienza se non l'Unico archetipo ma non è detto che chi sia cosciente di essere coscienza sia anche cosciente del suo funzionamento. La cosa non avviene in automatico come potrebbe sembrare a prima vista. Io faccio una cosa perché so come funziona la macchina che deve produrre l'effetto il che equivale a dire, ho coscienza di me stesso.

Se due soggetti effettuassero una simulazione mentale dove ognuno dei due visualizzasse un effetto fisico eguale e contrario vincerebbe la persona più consapevole a discapito del più debole. La Pnl che usa le simulazioni mentali per modificare il futuro dichiara

inconsapevolmente di effettuare simulazioni su progetti personali che non coinvolgono altre persone per poter avere un risultato efficace. La Pnl non ha ancora capito il perché di questa situazione che invece viene efficacemente spiegata nell'ambito dei nostri studi che mettono in relazione la Virtual Imageing con la fisica di Bohm.

Va inoltre fatto notare come questo tipo di Virtual Imageing sarebbe molto bene stata conosciuta dai nostri avi che a livello inconscio l'avrebbero utilizzata sottoforma di stregoneria malocchio magia e chi più ne ha più ne metta.

Ci rendiamo conto in questa sede che le nuove teorie della fisica moderna siano in grado di fornire spiegazioni anche per il comportamento e la natura umana mostrando, in questo senso, un vero tentativo di unificare i vari aspetti della virtualità. Prima solo C. G. Jung con le sue teorie sulla sincronicità si era spinto così in avanti pur non trovando adeguate spiegazioni per molti dei fenomeni fisici, definibili paranormali, accaduti ai suoi pazienti. Infine perché la visualizzazione abbia un certo effetto, una volta che è stata programmata o durante la programmazione, cioè durante lo svolgimento dell'esercizio deve essere rediretta dal luogo in cui viene creata, la memoria a medio termine, verso l'esterno dell'ologramma. Se così non fosse non si otterrebbe riprogrammazione della virtualità ma solamente simulazione di virtualità che rimarrebbe nel buffer di memoria costituita dalla memoria a medio termine.

Questo è un punto importante che deve essere sottolineato in questa sede.

Se io immagino che una mela, posta sul mio tavolo, si alzi e levitando voli fuori dalla finestra, dovrò essere in grado di redirigere le mie informazioni all'esterno della mia memoria a medio termine verso la griglia olografica, altrimenti questa simulazione rimarrà nel buffer della mia memoria fino a che non verrà eliminata, scaricata, gettata nel trash per far posto ad altri dati in entrata dalla memoria a breve termine.

Queste osservazioni sembrano essere confermate dai nostri studi sui fenomeni di abduction aliene. In questi casi, una delle funzioni del Simbad, è rappresentata dall'atto di volontà di eliminare gli alieni i militari e quant'altro ci sia di sgradevole nel presente e nel passato ed anche nel futuro del nostro addotto di turno.

L'operazione funziona egregiamente solo quando il soggetto ha acquisito coscienza di sé e degli alieni e non prima. Prima è dunque necessario visualizzare bene l'alieno e solo dopo che si è visualizzato bene, cioè si è preso coscienza di lui, lo si può eliminare comunicando attraverso la coscienza animica questa intenzione all'ologramma esterno.

Il Simbad avrebbe in questo caso più di un effetto. Il primo è il riconoscimento della tua situazione ed il secondo è l'eliminazione del problema mediante atto di volontà.

Abbiamo inoltre notato, a sostegno di queste osservazioni, che più il soggetto fa fatica ad immaginare fisicamente l'alieno e più non è in grado di eliminare il problema. In altre parole se la coscienza non è cosciente di un evento non lo può ristrutturare con la sua volontà poiché non essendo in grado di descriverlo non sarebbe in grado di localizzarlo e decodificarlo all'interno della griglia olografica.

Va sottolineato inoltre come durante le sedute di ipnosi regressiva la stragrande maggioranza dei nostri addotti descrive una situazione in ambito alieno militare in cui viene utilizzato come *remote viewer* in azioni di guerra non convenzionali o come pranoterapeuta su alieni malati, mettendo in evidenza le proprie capacità coscienziali di cui egli stesso nella vita quotidiana di tutti i giorni non sarebbe però cosciente a causa del "non ricordo" delle esperienze aliene.

Una volta che il soggetto si è liberato dal problema alieno utilizzando proprio il suo forte atto di volontà come unica arma possibile che agisce all'interno della propria coscienza ecco che la vita dell'addotto stesso si modifica negli atteggiamenti e nelle percezioni. Egli diviene cosciente delle sue capacità, e può se vuole, gestire i suoi piccoli miracoli nell'uso

comune della propria esistenza. Molti per esempio sfruttano a livello di cura le loro facoltà paranormali con notevole successo e nel rispetto della volontà altrui di essere curati. Gli addotti sono tali proprio perché sono animici e dunque sono caratterizzati da presenza di anima e con essa di coscienza. I non addotti sono sicuramente svantaggiati nel tentativo di effettuare simulazioni mentali in grado di alterare la griglia olografica. Per la maggior parte di loro queste simulazioni rimarranno nel buffer della loro memoria a medio termine, come simulazioni di realtà ma avranno poche speranze di modificare la virtualità a causa della mancanza dei prerequisiti necessari.

Perfezionamento delle tecniche di Simbad

L'ottanta per cento delle persone di questo pianeta ha un cervello che funziona visivamente prevalentemente. Una certa minoranza invece ha poche capacità di visualizzare e per questo si trova in difficoltà nell'immaginare una scena nella loro mente. Il problema però non si pone in questi termini poiché la Image Viewing (IV) è solo una piccola parte di quello che identifichiamo più correttamente con il termine di Simulazione Mentale (SM).

Nella SM infatti non solo è la visione che conta ma anche la parte uditiva e cenestesica che fanno da elementi pregnanti per la nostra ricostruzione virtuale.

Per questo abbiamo costruito un Simbad per auditivi e cenestesici la cui parte sperimentale descriviamo di seguito.

Simbad per auditivi e cenestesici.

Immaginate di essere seduti in una stanza in penombra su una sedia o meglio su una poltrona molto comoda. Immaginate la poltrona, la sua stoffa, la sua forma avvolgente e fate attenzione alla sua comodità ed alla sua capacità di muoversi se ha le rotelle o se ha il sedile reclinabile eccetera. Percepitem l'odore della stoffa o del materiale con cui la poltrona è stata realizzata e la temperatura calda o fredda o tiepida di questo materiale. Analizzate i vostri vestiti e sceglietevi un vestito che vi piace da usare per il Simbad.

La stanza all'inizio è vuota ed è in penombra. Solo poche flebili luci illuminano i muri della stanza e si fa fatica vedere in effetti i mobili della stanza. Davanti a questa bella poltrona che vi siete costruiti c'è una grande scrivania con tre videotelefonii posti sopra la scrivania. Analizzate il tipo di scrivania, ed anche se non vedete bene il materiale con cui è composta, potete toccarlo e fare attenzione alla sua ruvidità, al suo calore, alla sensazione che vi trasmette. I videotelefonii sono uno alla vostra destra uno davanti a voi ed uno alla vostra sinistra. Questi videotelefonii sono costruiti con materiali differenti ed anche se non li vedete bene potete toccarli ed accorgervi al tatto quale cornetta dei tre telefonii tenete in mano e appoggiate all'orecchio. Potete usare il vivavoce per i tre telefonii o usare la cornetta in modo indifferente. Potete attivare il piccolo schermo video di ognuno o ascoltare solo la voce.

Quando siete pronti potete alzare le tre cornette o mettere la viva voce o attivare il video telefono. I tre telefonii sono collegati ciascuno perennemente alla vostra anima, alla vostra mente ed al vostro spirito. Per parlare con loro basta attivare il contatto. Potete effettuare una videoconferenza o quello che volete, potete proiettare le immagini ed i suoni dei tre telefonii su uno schermo posto dietro la scrivania davanti a voi.

Attivate, quando siete pronti, le tre comunicazioni partendo sempre da anima poi da mente e poi da spirito, chiedete a questi soggetti di presentarsi e chiedetegli se riconoscono gli altri due partecipanti alla conferenza.

Poi chiedete ad anima di cosa ne sa dei suoi alieni, se sono presenti se non sono mai venuti eccetera. Fate in modo che mente e spirito partecipino alla discussione. Prendete nota di quale mano utilizzate per sollevare quale cornetta.

Se i tre ospiti conoscono gli alieni, fatevi dire chi sono e cosa hanno fatto su di voi.

Fate comparire altri telefonii sulla scrivania uno per tipo di alieno e parlate anche con loro in videoconferenza proiettando se volete le immagini sul grande schermo di modo che tutti possano percepire tutti.

A questo punto se anima vuole può eliminare le conversazioni per sempre con gli alieni non solo tagliando per sempre le comunicazioni ma operando sulle rispettive linee telefoniche una azione di bruciatura che condurrebbe l'altro interlocutore a mollare la comunicazione se non vuole essere ustionato per sempre.

Alla fine di questa conversazione visualizzate i tre telefoni di anima mente e spirito che si fondono assieme, diventando un unico telefono che utilizzerete da qui in poi per parlare con la vostra triade.

Trucchi per evitare le interferenze aliene all'interno della stanza del Simbad.

Quando l'alieno interno alla vostro cervello (Lux, MAA, parassita esterno) si accorge che state tentando un Simbad a volte ma non sempre cerca di non farvi arrivare in fondo alla simulazione con diversi trucchi.

I trucchi che abbiamo notato sono i seguenti.

- Si staccano i contatti telefonici
- Va via la luce nella stanza del Simbad
- Suona il telefono esterno o cadono oggetti nel luogo dove siete
- Qualcuno vi chiama e vi distrae
- Sentite un forte dolore sul corpo localizzato solitamente su uno degli arti
- Forte pressione sul muscolo cardiaco
- Anima non si presenta
- Chi si presenta non è chi dice di essere

In realtà tutto ciò rappresenta solo un inutile tentativo di affossare la vostra simulazione. L'alieno sa che se arrivate in fondo alla simulazione, lui è spacciato e non ha nessuna voglia di farvela terminare in quel modo. I dolori fisici che si sentono in quell'occasione sono finti e basta capire ciò, che i dolori scompariranno immediatamente. Ricordate che siete voi a gestire il Simbad e se vi si spegne la luce nella stanza voi riaccendetela. Il parassita la rispegnerà od almeno ci riproverà e voi la riaccenderete con la vostra forza di volontà che come sapete è ben più alta di quella dell'alieno che, non avendo anima, ha una marcia in meno di voi.

Oppure passate alla visione notturna a raggi infrarossi: inventatevi qualcosa e non abbiate paura di andare avanti perché mentre l'alieno finisce la sua energia voi ne avete da vendere.

A volte Anima non è chi dice di essere mentre dietro quella immagine si nasconde l'alieno stesso. Per questo abbiamo deciso di adottare la tecnica dello specchio.

Nel Simbad per visivi si fanno passare anima mente e spirito ed anche gli eventuali alieni davanti ad uno specchio. Il significato simbolico dello specchio è molto potente archetipicamente e se chi dice di essere non lo è in realtà, la sua immagine speculare sarà o assente o distorta o differente da quello che si vede direttamente nella stanza del Simbad.

Così il soggetto che effettua il Simbad si accorge subito dell'inganno e l'ingannatore deve utilizzare altre tecniche.

Lo specchio ha un altro scopo molto utile quando si ha difficoltà a parlare con la parte animica perché essa non si presenta.

La parte animica può non presentarsi per differenti ragioni:

- Non esiste
- Ha paura degli alieni nella stanza del Simbad
- E' intrappolata dagli alieni che non vogliono si presenti.

Se anima non esiste non si presenterà mai ma siamo allora in presenza di un non addotto. Se anima ha paura degli alieni è molto utile attraversare lo specchio ed andare dall'altra parte dello specchio. Si scopre così che anima è dall'altra parte dello specchio e non vuole entrare nella stanza del Simbad perché gli alieni le fanno del male. Puoi istaurare un

rapporto con anima al di là dello specchio perché in quella zona l'alieno non può assolutamente venire. In quel contesto anima deve essere convinta delle sue potenzialità e deve essere convinta ad effettuare la modifica dello spazio tempo secondo quanto detto sopra.

Se anima risulta invece intrappolata dagli alieni bisogna andarla a cercare nelle altre stanze. Il Simbad ha una stanza principale ma se anima non viene noi dobbiamo virtualmente andare a cercarla nella nostra simulazione, la dobbiamo trovare e liberare fisicamente.

In altre situazioni che possano verificarsi è importante che il soggetto che effettua la SM del Simbad abbia spirito d'iniziativa e voglia definitivamente in qualche modo affrontare le difficoltà che si possono via, via creare e risolvere con intelligenza e spirito d'iniziativa. Gli alieni infatti ne sono completamente sprovvisti.

Test necessari ad intraprendere l'esercizio di Simbad.

Per saper ben interpretare l'esercizio di Simbad bisogna avere ben presenti due cose importanti. La prima è conoscere la propria posizione all'interno del test VAK che indica la percentuale di visivo auditivo o cenestesico che il soggetto che si sottopone alla visualizzazione possiede. Questo gli permetterà in partenza di scegliere il Simbad per visivi o per auditivo cenestesici. Per questo alleghiamo un rapido test da svolgere prima di addentrarsi nei meandri delle stanze del Simbad.

RAPID VAK TEST

Per ogni domanda, indicare:

- 0 non sono d'accordo
- 1 sono abbastanza d'accordo
- 2 sono d'accordo
- 3 sono molto d'accordo

1. Preferisco stare in piedi quando lavoro
2. Mi piace fischiare o canticchiare mentre lavoro
3. Ho molto senso dell'orientamento
4. Quando parlo, spesso giocherello con qualcosa (con le chiavi in tasca, con una penna...)
5. Sono bravo a riparare o costruire cose con le mie mani
6. A volte parlo da solo
7. Sono bravo a leggere la piantine stradali
8. Preferisco ascoltare la radio che leggere i giornali
9. Ricordo bene la facce delle persone che ho incontrato anche una volta sola
10. Al lavoro, preferisco seguire istruzioni scritte
11. Al lavoro, preferisco seguire istruzioni orali
12. Al lavoro, preferisco non seguire istruzioni ma provare da solo
13. Sono bravo a fare i *puzzle*
14. Cerco spesso il contatto fisico con i miei amici
15. Mi piace raccontare storie o barzellette
16. Passo molto tempo al telefono con amici e parenti
17. Mi piace parlare con le persone faccia a faccia
18. Mi muovo spesso e sono una persona molto attiva

Soluzioni:

Punteggi alti nelle domande 1, 4, 5, 12, 14 e 18 indicano che il soggetto è un cenestesico.

Punteggi alti nelle domande 2, 6, 8, 11, 15 e 16 indicano che il soggetto è un auditivo.

Punteggi alti nelle domande 3, 7, 9, 10, 13 e 17 indicano che il soggetto un visivo

http://venus.unive.it/italslab/modules.php?op=modload&name=eZCMS&file=index&menu=79&page_id=344

Esistono test molto più precisi di questo Rapid VAK test che però nel nostro caso è risultato molto efficace. Riportiamo comunque di seguito alcuni utili link di Internet.

<http://www.businessballs.com/vaklearningstylestest.htm>

<http://vak.solida.net/>

http://www.asianlp.com/interaction_vaktest.shtm

<http://solida.net/stars/vak/VAK-tests.html>

Bisogna inoltre sapere se si è mancini destri o ambidestri ed in che misura. Abbiamo infatti notato tra le altre cose come gli addotti abbiano posizionato i loro microchip alieno militari in alcune parti del corpo relative al loro grado di mancinità o sulla destra o sulla sinistra. Inoltre gli spostamenti dei personaggi all'interno del Simbad dipendono fortemente da questa caratteristica. Molti addotti tendono ad un forte sbilanciamento o lateralizzazione e questo sembra dovuto non a fenomeni ereditari ma proprio, almeno in parte, alla natura delle interferenze aliene che utilizzano prevalentemente il lobo sinistro (nei destri) e viceversa nei mancini. Capire esattamente il grado di mancinità è diventato per noi di primaria importanza ed è per questo che proponiamo un test completo ed esaustivo in questo senso.

Si può essere infatti mancini di piede ma destri di bacino, sinistri d'orecchio e quindi auditivi con il lobo destro ma visivi prevalentemente di lobo sinistro.

Gli studi sul mancinità ci inducono a pensare che alcune funzioni nel mancino puro siano a livello di emisferi cerebrali assegnate ad un emisfero diverso dal proprio. Per esempio gli studi sull'emilateralità dei gay porta a concludere che essi abbiano una lateralizzazione ridotta rispetto ai non gay.

Una lateralizzazione meno marcata risulta inoltre in bambini e anziani da studi di f RMN.

Una lateralizzazione ridotta in termini tecnici corrisponde ad un aumento di ambidestrità ma secondo le nostre ipotesi ad una minor differenziazione tra parte maschile e femminile del sé.

Questo porterebbe ad una minimizzazione della lateralizzazione ed ad una minor differenziazione tra anima e spirito (Cerebral Laterality in Homosexual Males: Preliminary Communication Using Magnetoencephalography Journal, Martin Reite, Jeanelle Sheeder, Douglas Richardson, Peter Teale; Archives of Sexual Behavior, Vol. 24, 1995).

Kris McManus (<http://www.righthandlefthand.com/tests/TestsHomeNew.asp>) ha studiato a fondo il problema del mancinità ed il suo test è stato da noi adottato, modificato in alcune parti ed integrato con altre nostre osservazioni. Per una letteratura esaustiva sul mancinità vedere il link <http://www.righthandlefthand.com/reviews/default.asp> .

Nel compilare il test si metta una crocetta nelle apposite caselle

0. Quale lato usi per effettuare le seguenti operazioni?

Quale mano usi?:	sempre la sinistra	Usualmente la sinistra	raramente la sinistra	Raramente la destra	Usualmente la destra	Sempre la destra
1 i. Per impugnare una penna per scrivere una lettera?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ii. Per lanciare una palla su un bersaglio?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
iii. Per impugnare una matita nel disegnare?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
iv. Per tenere un piatto mentre lo asciughi?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
v. Per ricaricare la sveglia?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
vi. Per tenere un vaso mentre svitate il coperchio?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
vii. Per tenere un ago mentre infilate il filo nella cruna?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
viii. Per impugnare un coltello quando usi anche la forchetta?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ix. Per impugnare una patata quando la sbucci?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
x. Per impugnare la cima del bastone della scopa?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
xi. Per sollevare un bicchiere d'acqua?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
xii. Per usare il mouse del computer?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2 Su quale polso porti l'orologio?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3 Quale piede usi per calciare la palla in goal?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4 Quale occhio usi per guardare nel mirino della fotocamera?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5 Quale orecchio porgi per ascoltare un suono lontano?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1. Come apri una lattina?.

Tiro la linguetta con la destra



Sempre così

Usualmente così

Raramente così

Tiro la linguetta con la sinistra



Raramente così

Usualmente così

Sempre così

2. Come indichi di fare silenzio?.

Con la sinistra



Sempre così

Usualmente così

Raramente così

Con la destra



Raramente così

Usualmente così

Sempre così

3. Come ti posizioni quando ascolti?.

Con la destra che sorregge la testa



Sempre così

Usualmente così

Raramente così

Con la sinistra che regge la testa



Raramente così

Usualmente così

Sempre così

4. quando ricordi qualcosa come ti posizioni? Hai perso la ragione o la creatività?

Mano destra sulla fronte



Sempre così

Usualmente così

Raramente così

Mano sinistra sulla fronte



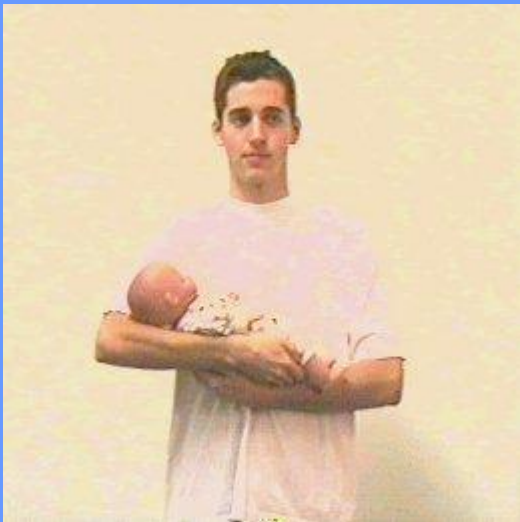
Raramente così

Usualmente così

Sempre così

5. Come prendi in braccio il bambino?.

Con la testa sulla destra

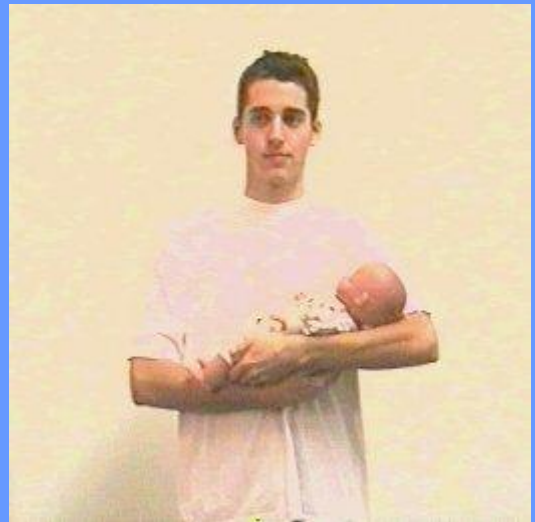


Sempre così

Usualmente così

Raramente così

Con la testa sulla sinistra



Raramente così

Usualmente così

Sempre così

6. Quando conti usando le dita di una mano....

Conti le dita della mano destra con la sinistra



Sempre così



Usualmente così



Raramente così



Conti le dita della sinistra con la destra



Raramente così



Usualmente così



Sempre così



7. Come raccogli una monetina per terra?

Con la mano sinistra



Sempre così



Usualmente così



Raramente così



Con la mano destra



Raramente così



Usualmente così



Sempre così



8. Quando guardate in lontananza sei destro o sinistro di vista?

Con la mano sinistra sugli occhi



Sempre così Usualmente così Raramente così

Con la mano destra sugli occhi



Raramente così Usualmente così Sempre così

9. Quando osservi un oggetto lontano ed in basso rispetto alla tua posizione.

Con la mano sinistra sugli occhi



Sempre così Usualmente così Raramente così

Con la destra sugli occhi



Raramente così Usualmente così Sempre così

10. Con la giacca sulle spalle, sei dextro o sinistro di spalla?

Sulla spalla sinistra



Sempre così



Usualmente così



Raramente così



Sulla spalla destra



Raramente così



Usualmente così



Sempre così



11. Come incroci le mani? Sei legato all'essere o all'avere?

Con il pollice della sinistra sopra quello della destra



Sempre così



Usualmente così



Raramente così



Con il pollice della destra sopra quello della sinistra



Raramente così



Usualmente così



Sempre così



12. Come vi sedate a gambe incrociate? Come vi chiudete sessualmente rispetto all'interlocutore?

Con la gamba destra fuori



Sempre così

Usualmente così

Raramente così

Con la gamba sinistra fuori



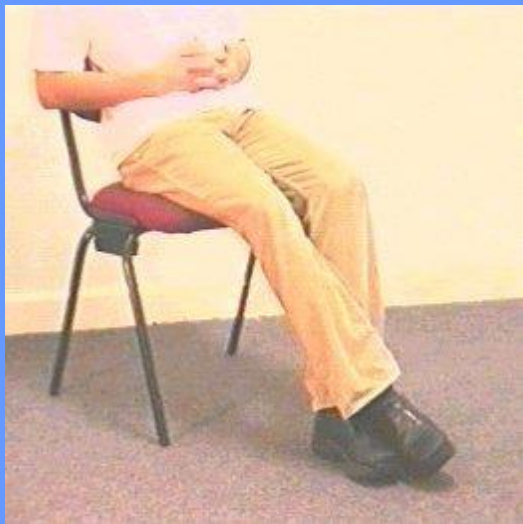
Raramente così

Usualmente così

Sempre così

13. Come incroci i piedi da seduto?. Come gestite la vostra chiusura di tipo sensuale?

Con il destro sopra il sinistro

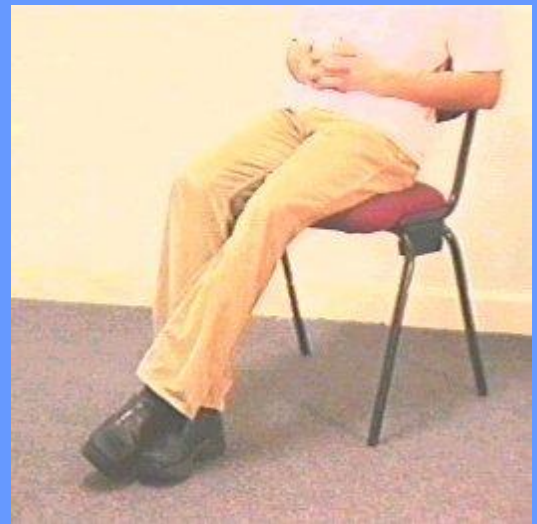


Sempre così

Usualmente così

Raramente così

Con il sinistro sopra il destro



Raramente così

Usualmente così

Sempre così

14. Come incrociate le braccia? Come vi chiudete rispetto all'interlocutore?

Con la mano destra in evidenza



Sempre così

Usualmente così

Raramente così

Con la mano sinistra in evidenza



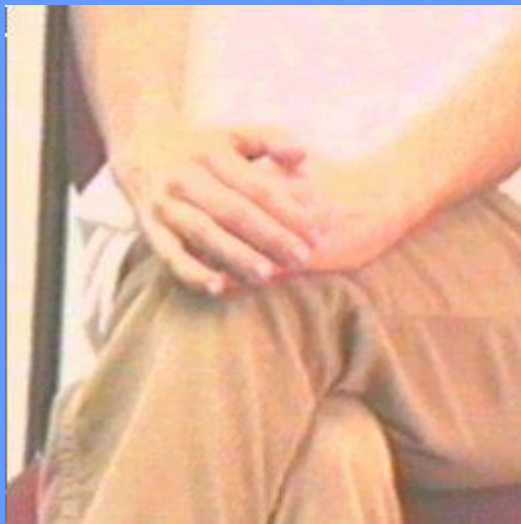
Raramente così

Usualmente così

Sempre così

15. Come accavallate le gambe? Siete chiusi di idee o di ragione? (non guardate le mani)

Il dorso della mano destra in evidenza

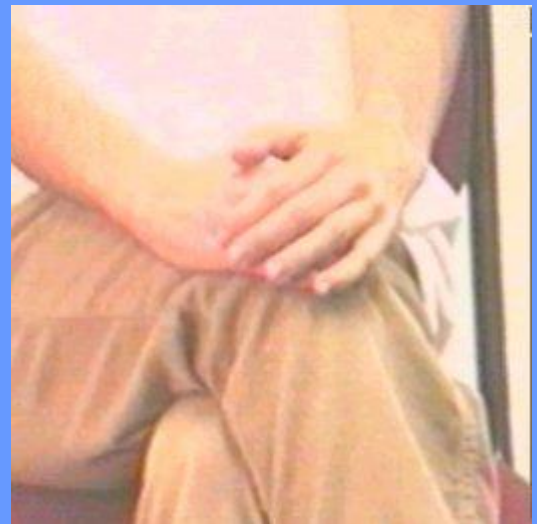


Sempre così

Usualmente così

Raramente così

Il dorso della mano sinistra in evidenza



Raramente così

Usualmente così

Sempre così

16. Come rispondi al telefono?. Sei auditivo destro o sinistro?

Telefono a sinistra



Sempre così



Usualmente così



Raramente così



Telefono a destra



Raramente così



Usualmente così



Sempre così



9. Quale orecchio usi al telefono mentre scrivi qualcosa? (Selezionane uno)



orecchio sinistro,
mano destra



orecchio destro,
mano sinistra



orecchi destro,
mano destra



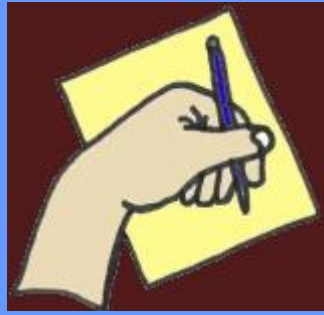
orecchio sinistro,
mano sinistra



10. Quale disegno rappresenta meglio il vostro modo di scrivere?



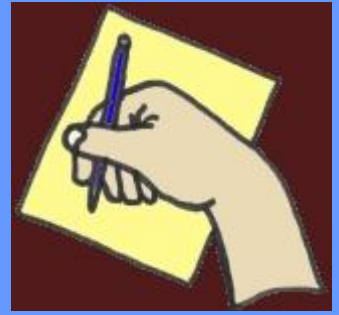
con la sinistra



con la sinistra



con la destra



con la destra



Molte di queste posizioni sono inoltre indicative a livello di comunicazione non verbale dei vostri atteggiamenti con gli altri e rappresentano uno specchio del vostro modo di essere di pensare e di porvi rispetto agli altri.

Come si può notare dal test è facile prendere atto di come a seconda della tipologia delle risposte si possa scoprire che si è sinistri di vista ma destri di udito. Ricordare che la posizione della mano dominante o della gamba dominante o del braccio dominante sta sempre sopra l'altro e corrisponde all'attività dell'emisfero opposto.

Il gesto ha una sua traduzione da linguaggio non verbale a significato intenzionale ed è facile comprendere quale parte del cervello sia legato o domini quel particolare impulso.

Nell'esercizio di Simbad come dicevamo gli oggetti e i personaggi che si muovono seguono linee ideico simboliche precise. La descrizione di tali parametri ci permette di verificare senza sforzo, se nell'espletamento dell'esercizio di simulazione qualcosa non va secondo i canoni archetipici. Possiamo così accorgerci se qualcuno dei personaggi della simulazione è onesto o dice le bugie solo magari perché compare da destra invece che da sinistra. Bisogna ricordare infatti che la simulazione mentale è sorretta e guidata dalle regole della lateralizzazione mentale oltre che dalla fisica della virtualità cioè da dei parametri sovente inconsci ma pregnanti.

Conclusioni.

In questi anni abbiamo studiato il fenomeno ufologico relativo ai così detti Rapimenti Alieni ed il nostro percorso si è diviso in più fasi. La prima era studiare il fenomeno su un unico addotto e capire se il fenomeno era reale. Il secondo step è stato caratterizzato da estendere su centinaia di persone il nostro studio. Il terzo gradino è stato quello di costruire una ipotesi di lavoro che giustificasse l'operato degli alieni. Il quarto gradino è stato caratterizzato dallo studio del come poter eliminare le interferenze aliene sulla base delle nuove ipotesi di lavoro che riguardavano la natura dell'essere umano in relazione al concetto di realtà virtuale espresso dalla fisica moderna.

L'ultimo gradino è stato quello di scovare delle tecniche per potersi da soli auto guarire dalla infestante presenza aliena su questo pianeta.

Certo le metodologie potranno migliorare e divenire più efficaci nel futuro ma tutto quello che potevamo dire credo a questo punto sia stato detto. Il resto sarà solo storia ed a scriverla saranno gli esseri umani

Al di là di un miglioramento delle tecniche e di una miglior visione del problema alieno il mio compito primario finisce qui.

Auguro a tutti un buon lavoro su se stessi perché il mondo ne ha bisogno.