

SPAZIO-TEMPO VERSO LA MODIFICA DELLA REALTÀ VIRTUALE, ovvero L'ULTIMO PASSO PER LIBERARCI DEGLI ALIENI

Corrado Malanga
27 luglio 2006

*Poniti dinanzi agli eventi come un bambino,
e sii pronto ad abbandonare ogni preconetto,
vai umilmente dovunque e in qualunque
abisso la Natura ti conduca;
o non apprendrai nulla.*
T.H. Huxley

Mi rendo perfettamente conto che la maggior parte delle persone non sa cosa siano lo spazio ed il tempo ed inoltre non gliene importa assolutamente nulla. Per queste persone esistono sempre Vanna Marchi e sua figlia Stefania Nobile, esistono Luca Giurato, Raffaella Carrà, i nostri politici sia di destra che di sinistra e, soprattutto oggi, il gioco del pallone. Infine esistono la scienza ufficiale e la religione, anch'essa ufficiale, eccetera.

Ma la gestione dei concetti di spazio e tempo all'interno della fenomenologia ufologica delle *abduction* nessuno l'ha mai chiarita. Gli addotti storici, cioè quelli riportati dalla bibliografia americana, dicono di essere stati presi dagli alieni e riportati dopo giorni, mentre, magari, sono passati solo pochi minuti, ma a volte succede anche il contrario, come vedremo meglio in questo lavoro.

Ora, visto che esistono delle testimonianze che attestano certe dichiarazioni, varrebbe la pena di verificarle alla luce delle nostre attuali conoscenze ed idee relative allo spazio ed al tempo.

L'ORTODOSSIA DELLA SCIENZA

Importante è il problema del superamento della cosiddetta "velocità della luce", che, come vedremo, è strettamente legato ai concetti di spazio e di tempo.

Quasi tutti sanno, infatti, che la fisica classica afferma che la velocità è semplicemente un rapporto tra spazio e tempo.

Se la mia automobile va a 10 chilometri all'ora vuol dire che il numero 10 è un rapporto tra lo spazio percorso (in chilometri) ed il tempo impiegato nel percorrerlo (in ore), quindi la velocità V è così espressa:

$$V = S / T$$

Ciò significa che $T = S / V$.

Dalla relatività ristretta di Einstein, invece, risulta qualcosa di differente, cioè che:

$$T = T_0 [1 - (V/c)^2]^{1/2}$$

Quindi:

$$T_0 [1 - (V/c)^2]^{1/2} = S / V$$

dove c è la velocità della luce.

Queste sono solo formule, nelle quali è stato introdotto l'assioma secondo cui oltre la velocità della luce non si può andare. Non cercate di capirne il significato, a meno che non

vogliate mettere, al posto di V, il valore c. Allora capirete che c'è qualcosa che non torna, a meno che V non diventi mai pari a c, ma rimanga sempre ad esso inferiore.

Purtroppo l'energia E è legata alle suddette grandezze dalla:

$$E = mc^2$$

Tutto ciò mette in relazione lo spazio, il tempo e l'energia e fa sì che il tempo o lo spazio non possano fare quel che vogliono, ma debbano "mettersi d'accordo" con l'energia.

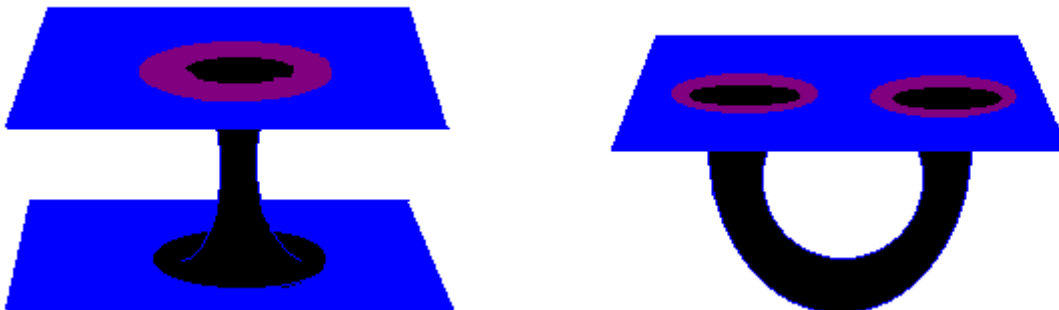
Con l'avvento della fisica quantistica le cose sembrarono cambiare, perché i fisici quantistici affermavano che l'energia non era continua, ma andava a pacchetti (i cosiddetti *quanti*). Ciò equivaleva a dire che l'energia non poteva assumere valori qualsiasi compresi tra zero e l'infinito, ma solo "scalini" di valore predeterminato, come se in bicicletta si potesse andare soltanto a 5 od a 10, oppure a 15 chilometri l'ora, ma non a 12.

Nella scala macroscopica in cui viviamo non ce ne accorgiamo, ma se si va nel microcosmo delle particelle subatomiche, questi scalini molto piccoli si notano e si misurano bene.

Vi starete chiedendo dove voglia arrivare e cosa c'entrano le *abduction*: ebbene, se è vero che abbiamo un'equazione la quale afferma che l'energia (quantizzata) è legata alla massa ($E = mc^2$), allora qualcuno potrebbe giustamente pensare che anche il tempo, la massa e lo spazio debbano per forza essere quantizzati.

Proviamo a fare il conto della massaia: se $x = yz$ ed x assume solo i valori 5, 10, 15, 20, eccetera, ma mai, ad esempio, 1, 14, 26, perché ciò accada bisogna che sia y sia z siano quantizzati, o che almeno uno di essi lo sia. Questo vuol forse dire che anche lo spazio ed il tempo lo sono?

Quanto detto servirà a capire se si può andare avanti ed indietro nel tempo.



Le figure riportate qui sopra mostrano due esempi di un cosiddetto *worm hole*, alla lettera un "buco di verme", che collegherebbe due zone del piano spazio-temporale.

Questi "buchi" (o singolarità), provocati dalla interazione di forti masse gravitazionali con il piano spazio-temporale (in blu), potrebbero creare dei tunnel, dei passaggi privilegiati tra un punto e l'altro del nostro universo, accorciando la strada che li congiunge. Ciò permetterebbe di viaggiare ad una velocità inferiore a quella della luce, ma di arrivare prima, come se si non si fosse passati per la scorciatoia e si fosse, invece, superata la velocità della luce stessa.

F.Schein e P.C. Aichelburg dell'Università di Vienna sostengono che, se le singolarità (Buchi Neri) sono attraversabili, allora è possibile connettere universi distinti o regioni lontane dello stesso universo con cunicoli spazio-temporali; una soluzione che descrive tali strutture si trova in *Phys.Rev.Lett.*, 77, p. 4130, 1996.

Anche Stephen Hawking afferma che un Buco Nero potrebbe fungere da "cunicolo" o passaggio per un'altra regione dell'universo, offrendo la possibilità di viaggiare nello spazio-tempo.

SI PUÒ VIAGGIARE AD UNA VELOCITÀ SUPERIORE A QUELLA DELLA LUCE?

La teoria di Hawking prende spunto soprattutto da un famoso fenomeno, detto "effetto tunnel". Nella meccanica quantistica, quando una particella in movimento urta contro una barriera troppo alta un numero sufficientemente grande di volte, esiste una probabilità finita che la particella stessa possa attraversare la barriera stessa ed apparire dall'altra parte di essa, come se ci fosse un tunnel che le passa sotto.

Nel 1993 l'équipe di Raymond Chiao, dell'Università di Berkeley, ha misurato quanto impiega un fotone ad attraversare la barriera. L'apparecchiatura utilizzata è stata *l'interferometro di Hong-Ou-Mandel*, il quale ha rilevato che un tempo di attraversamento dell'ostacolo che comportava una velocità superiore a quella della luce.

Il fisico teorico Casimir inoltre, in un suo classico esperimento, chiuse, se così si può dire, delle particelle subatomiche in una scatola a potenziale infinito (cioè dalla quale esse non possono uscire, perché dovrebbero possedere un'energia infinita), poi cominciò ad accostare le pareti della scatola. Accadeva che le particelle subatomiche tendevano a scomparire dalla scatola, perché essa diventava troppo stretta per contenerle. In altre parole aumentava la frequenza con cui le particelle si manifestavano urtando le pareti della scatola. Si potrebbe dire che le particelle "si innervosiscono" a vedere che stanno per essere schiacciate dalle pareti della scatola che, come in un film di James Bond, si avvicinano sempre di più. La frequenza è legata all'energia e l'energia alla velocità: le particelle via via scompaiono dalla scatola per comparire fuori. Da dove esse passino non lo sa nessuno, ma, quando la scatola sta per chiudersi, in essa rimangono solo gli oggetti più piccoli: i fotoni. Quando, poi, i fotoni stano per superare la velocità della luce... accade il miracolo: i fotoni scompaiono dalla scatola e ricompaiono fuori di essa.

Non è compito di questo articolo indagare da dove passino, ma il fatto è che, nel passaggio da dentro a fuori, i fotoni assumono velocità transluminale. Inoltre la *teoria di Einstein non dice nulla sul fatto che una particella possa nascere con una velocità superiore a quella della luce: la teoria, infatti, si limita a dire che la velocità della luce non può essere raggiunta, ma non pone limiti alla velocità con cui nasce una particella. Da questa analisi alcuni fisici hanno ipotizzato l'esistenza di particelle che nascono e viaggiano a velocità superiori a quella della luce, i "TACHIONI", anche se nessuno ancora è riuscito a vederli.*

George Sudarshan, dice: *"E' come se uno abitasse ai piedi dell'Himalaya ed affermasse che dall'altra parte non può vivere nessuno, solo perché è impossibile scalare la montagna. Dall'altra parte, invece, vivono quelli che ci sono nati."*

I TACHIONI dovrebbero viaggiare a ritroso nel tempo!

IL TEMPO È QUANTIZZATO?

Finora sappiamo che si può, in qualche modo, eludere il problema della velocità della luce, ma sappiamo pure che... il tempo non sta a guardare, perché la velocità è comunque il rapporto tra spazio e tempo. Poi sappiamo che il tempo potrebbe essere quantizzato, così come lo spazio e l'energia, ma finché lo dico io non ci crede nessuno.

Vediamo allora cosa dice la letteratura ufficiale.

Una prima ipotesi di lavoro è espressa sul sito:

<http://users.owt.com/flesher/photronics/index.html>

In questo lavoro, prettamente matematico, si dichiara che è possibile che lo spazio ed il tempo siano ambedue quantizzati.

Ci sono misure inconfutabili le quali sembrano dimostrare che il tempo è quantizzato: tutto cominciò nel 1970, quando Tiffit mostrò che il *redshift* delle galassie era quantizzato.



Redshift differences of double galaxies. The horizontal axis is the redshift difference in kilometers/second. The vertical axis is the number of pairs having a given redshift difference.

Il diagramma riportato qui sopra (di non facilissima lettura),

<http://www.science-frontiers.com/index.htm>

dimostra che le galassie binarie si agglomerano in *cluster* a 72 od a 72/3 chilometri/secondo, pertanto queste galassie si comportano come quelle particelle subatomiche che ruotano a particolari valori di velocità angolare, cioè di energia, ovvero di tempo. La quantizzazione sembra essere un fenomeno universale, dice Tifft (Tifft, William G.; "A Brief History of Quantized Time," *Mercury*, 24:13, September-October 1995)

[Science Frontiers #103, JAN-FEB 1996](http://www.science-frontiers.com/index.htm)

Ma così si è espressa anche la prestigiosa rivista Scientific American, il 21 ottobre 1999: *"E' stato trovato che le misure di tempo sono multipli della costante temporale di Planck (10^{-44} sec.). Non solo si possono prevedere le misure di redshift, ma anche il calcolo preciso delle masse e delle energie delle particelle fondamentali. **Il modello sembra dimostrare che il tempo e lo spazio siano quantizzati e tridimensionali.**"*

http://www.sciam.com/askexpert_question.cfm?articleID=000A03B0-6000-1C71-9EB7809EC588F2D7&pageNumber=1&catID=3

Fate attenzione alla suddetta dichiarazione, perché tra breve ci tornerà utile.

LA TEORIA DELL' UNIVERSO DI BOHOM

David Bohom, uno degli scienziati moderni più originali ed evoluti, è diventato famoso per le sue innovative ipotesi scientifiche e per la sua collaborazione sia con il fisico Einstein sia con il maestro spirituale Krishnamurti.

Bohom nasce nel 1917. Fisico quantistico teorico, insegna a Princeton fino al 1951, quando, in piena guerra fredda, viene accusato di attività antiamericane e costretto ad abbandonare gli Stati Uniti. Si trasferisce prima in Brasile, poi in Israele ed infine in Gran Bretagna. Publica molti testi a carattere scientifico, dedicati in particolare alla meccanica quantistica, e si interessa alle questioni spirituali ed ai problemi filosofici che la scienza sollecita. Le sue tesi più affascinanti sono l'ipotesi Olografica dell'Universo, la visione globale dell'esistenza che si manifesta in realtà implicata ed esplicita, l'intelligenza attiva, il campo olistico. Bohom muore nel 1994.

<http://www.globalvillage-it.com/index-it.htm>

IL "PARADIGMA OLOGRAFICO" DI BOHOM

([Società ermetica](http://www.societaermetica.it)) (<http://thinkg.net/TT>) (<http://www.olotropica.it/RO.html>)

Nel 1982 Alain Aspect, fisico dell'Università di Parigi, ed il suo team hanno scoperto che, sottoponendo a determinate condizioni delle particelle subatomiche come gli elettroni, esse sono capaci di comunicare istantaneamente l'una con l'altra indipendentemente dalla distanza che le separa, sia che si tratti di 10 metri o di 10 miliardi di chilometri.

È come se ogni singola particella sapesse esattamente cosa stiano facendo tutte le altre. Questo fenomeno può essere spiegato solo in due modi: o la teoria di Einstein, che esclude la possibilità di comunicazioni più veloci della luce, è da considerarsi errata, oppure le particelle subatomiche sono connesse non-localmente.

L'ipotesi più accreditata è la seconda.

David Bohm sosteneva che le scoperte di Aspect implicavano che la realtà oggettiva non esiste. Nonostante la sua apparente solidità, l'universo è in realtà un fantasma, un ologramma gigantesco e splendidamente dettagliato.

Un ologramma è una fotografia tridimensionale prodotta con l'aiuto di un laser.

Ma cos'è una luce laser e cosa la differenzia dalla luce "normale"?

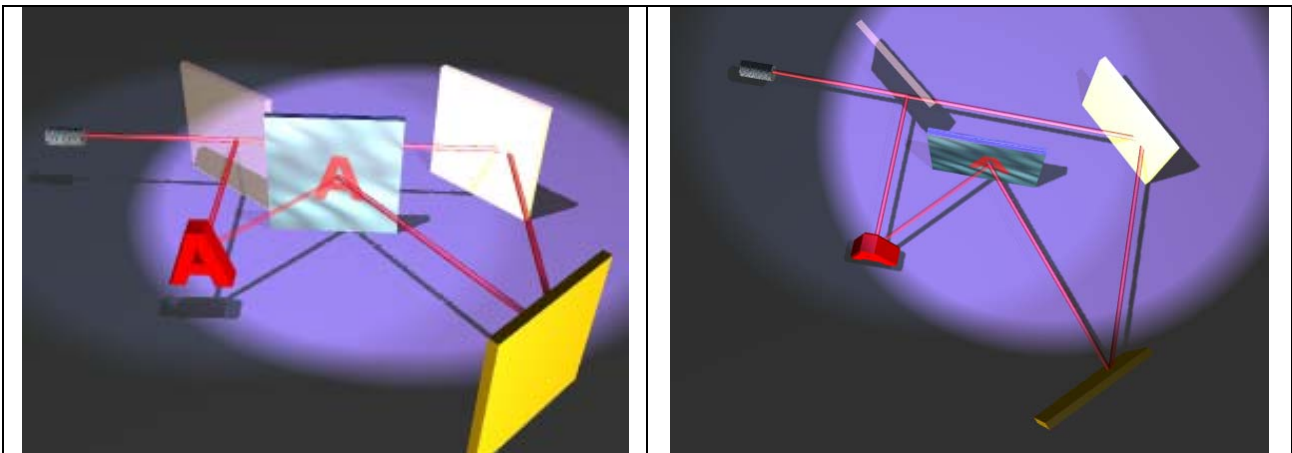
La luce normale è emessa da tanti atomi che si comportano come antenne radio ed emettono ciascuno un programma diverso su di una frequenza differente, cioè, in termini cromatici, su di un colore diverso: chi riceve tutti i programmi trasmessi contemporaneamente sente una grande potenza complessiva, ma non riesce a distinguere un programma dall'altro. È praticamente impossibile evitare che tutti quei segnali, propagandosi, formino un cono divergente, subendo una progressiva sfocatura.

La luce laser, invece, è coerente, ovvero tutti gli atomi che la emettono si comportano come altrettante antenne che trasmettono lo stesso programma mantenendo rigorosamente la stessa frequenza e la stessa fase: in pratica emettono un solo colore.

Chi riceve tutti i segnali trasmessi dagli atomi-antenna ne sente uno solo, di grande potenza complessiva. Il fascio laser può essere mantenuto sottile e parallelo, quindi concentrato ed "a fuoco" anche a distanze molto elevate.

Per creare un ologramma, l'oggetto da fotografare viene illuminato da una parte della luce, diffusa, di un fascio laser suddiviso in due parti da uno specchio semitrasparente.

La luce riflessa viene raccolta da un obiettivo e fatta interferire, sulla pellicola fotografica, con la seconda parte, anch'essa diffusa, della luce del suddetto fascio laser e lo schema di chiari e scuri risultante dall'interferenza viene impresso sulla pellicola stessa.



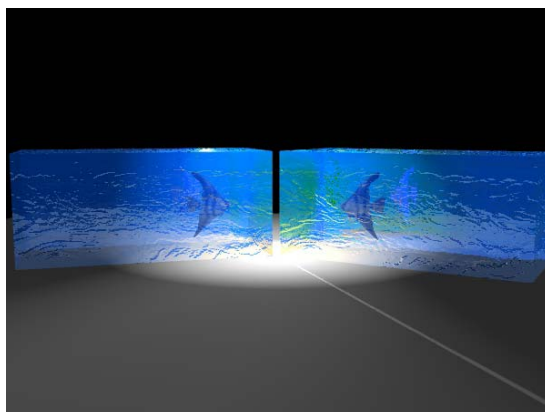
Quando la pellicola viene sviluppata, risulta visibile solo un intrico di linee sfumate chiare e scure, ma, se esso viene illuminato da una luce laser dello stesso tipo di quella utilizzata per realizzare la fotografia (ologramma), ecco apparire il soggetto originale in forma tridimensionale. La tridimensionalità non è l'unica caratteristica interessante degli ologrammi, infatti, se l'ologramma di una rosa viene tagliato a metà e poi illuminato dalla luce laser, si scopre che ciascuna metà contiene ancora l'intera immagine della rosa.

Anche continuando a suddividere ulteriormente l'ologramma, si nota che ogni minuscolo frammento di pellicola contiene sempre tutta l'immagine, sia pure meno dettagliata a causa della cosiddetta "grana" della pellicola.

Diversamente dalle normali fotografie, ogni singola parte di un ologramma contiene tutte le informazioni possedute dall'intero ologramma; questa caratteristica ci fornisce un modo totalmente nuovo per comprendere i concetti di organizzazione e di ordine.

La scienza occidentale ha quasi sempre agito sotto la spinta del preconcetto che il modo migliore di capire ciò che è fisico, si tratti di una rana o di un atomo, sia di sezionarlo e di studiarne le varie parti: gli ologrammi ci insegnano che alcuni fenomeni possono esulare da questo tipo di approccio. Questa intuizione suggerì a Bohm una strada diversa per comprendere la scoperta del professor Aspect. Egli si convinse che il motivo per cui le particelle subatomiche restano in contatto indipendentemente dalla distanza che le separa, risiede nel fatto che la loro separazione è un'illusione: a qualche livello più profondo di realtà tali particelle non sono entità individuali, bensì estensioni di una stessa entità fondamentale.

Immaginate un acquario con un pesce non visibile direttamente, ma solo attraverso due telecamere con obiettivi di lunghezza focale diversa e diversi filtri colorati, una posizionata frontalmente e l'altra lateralmente rispetto all'acquario stesso. Guardando i due monitor televisivi ad esse collegati, si può pensare che i due pesci che essi mostrano siano diversi.



Ma, osservando meglio le due immagini, alla fine ci si accorge che c'è un legame che le unisce: quando un pesce si gira, anche l'altro si gira, quando uno guarda di fronte a sé, l'altro guarda di lato. Restando completamente all'oscuro di ciò che sta realmente succedendo, si potrebbe pensare che i due pesci siano in comunicazione tra di loro, in modo istantaneo e misterioso. Se le particelle subatomiche ci appaiono separate è perché siamo capaci di vedere solo una porzione della loro realtà: esse non sono "parti separate", bensì "sfaccettature" di un'unità più profonda e basilare che risulta, infine, altrettanto indivisibile quanto la rosa dell'ologramma e, poiché ogni cosa nella realtà fisica è costituita da queste "immagini", ne consegue che l'universo stesso è una proiezione, un ologramma. Se la separazione tra le particelle subatomiche è solo apparente, ciò significa che, ad un livello più profondo, tutte le cose sono interconnesse. Gli elettroni di un atomo di carbonio di un cervello umano sono connessi alle particelle subatomiche che costituiscono ogni salmone che nuota, ogni cuore che batte ed ogni stella che brilla nel cielo.

Tutto compenetra tutto. Ogni suddivisione risulta necessariamente artificiale e tutta la natura non è altro che una sola, immensa, rete.

In un universo olografico persino il tempo e lo spazio non sono più dei principi fondamentali, poiché concetti come la località vengono infranti laddove nulla è veramente separato dal resto: anche il tempo e lo spazio **tridimensionale** (come le immagini del pesce sui monitor TV) dovrebbero essere interpretati come semplici proiezioni di un sistema più complesso. Al suo livello più profondo la realtà

<http://fusionanomaly.net/nodes.html>

non è altro che una sorta di super-ologramma

<http://www.coscienza.org/Home1.asp>

nel quale **il passato, il presente ed il futuro coesistono simultaneamente.**

Questo implica che, avendo gli strumenti appropriati, un giorno potremmo spingerci entro quel livello di realtà e cogliere delle scene del nostro passato da lungo tempo dimenticato.

Ma cos'altro potesse contenere il super-ologramma restava una domanda senza risposta. In via ipotetica, ammettendo che esso esista, dovrebbe contenere ogni singola particella subatomica che sia, sia stata o sarà, nonché ogni possibile configurazione di materia ed energia, dai fiocchi di neve alle stelle, dalle balene grige ai raggi gamma. Dovremmo immaginarlo come una sorta di magazzino cosmico di **Tutto ciò che Esiste**.

Se è vero che l'universo è organizzato secondo principi olografici, si suppone che anch'esso abbia delle proprietà non-locali e quindi che ogni particella esistente contenga in se stessa l'intera immagine. Partendo da questo presupposto si deduce che tutte le manifestazioni della vita provengono da un'unica fonte di causalità, che include ogni atomo dell'universo. Dalle particelle subatomiche alle galassie giganti, tutto è allo stesso tempo parte infinitesimale e totalità del "tutto".

Ma cosa c'entra tutto questo con il fenomeno *abduction* e, soprattutto, cosa c'entra con la possibilità di eluderlo? Prima di parlare di questo argomento dobbiamo ancora imparare alcune cose e fare altre osservazioni, poi comporremo il tutto e troveremo la soluzione.

IL LAVORO DI PRIBRAM E LE FUNZIONI CEREBRALI

Lavorando nel campo della ricerca sulle funzioni cerebrali, anche il neurofisiologo Karl Pribram, dell'Università di Stanford, si è convinto della natura olografica della realtà.

Numerosi studi condotti sui ratti negli anni '20 avevano dimostrato che i ricordi non risultano confinati in determinate zone del cervello: dagli esperimenti nessuno, però, riusciva a spiegare quale meccanismo consentisse al cervello di conservare i ricordi, fin quando Pribram non applicò a questo campo i concetti dell'olografia. Il Dott. Pribram crede che i ricordi non siano immagazzinati nei singoli neuroni od in piccoli gruppi di neuroni, ma negli schemi degli impulsi nervosi che si intersecano attraverso tutto il cervello. Quindi il cervello stesso funzionerebbe come un ologramma e la teoria di Pribram spiegherebbe anche in quale modo quest'organo riesca a contenere una tale quantità di ricordi in uno spazio così limitato. È stato calcolato che il cervello della nostra specie ha la capacità di immagazzinare circa 10 miliardi di informazioni durante la durata media della nostra vita (approssimativamente l'equivalente di cinque edizioni dell'Enciclopedia Treccani!) e si è scoperto che anche gli ologrammi possiedono una sorprendente capacità di memorizzazione, infatti, semplicemente variando l'angolazione di scrittura e di lettura, si possono accumulare miliardi di informazioni in un solo centimetro cubo di spazio, ma anche correlare idee e decodificare insiemi di frequenze di ogni tipo.

DIAMO I NUMERI

Leggiamo ora il seguente articolo:

[*NANOBIولوجY, Volume 2, Number 2, 1993, pp. 99-107 On the Information Processing Capabilities of the Brain: Shifting the Paradigm SIMON Y. BERKOVICH, Department of Electrical Engineering and Computer Science, The George Washington University Washington D.C. 20052, USA.*](#)

I neuroni, il cui numero è stimato in 10^{10} ed il cui tempo di azionamento come interruttori è di circa 10^{-2} secondi, possono elaborare 10^{12} operazioni al secondo. Tutto sommato la potenza di un normale supercomputer. Il numero di eventi (binari) per secondo si aggira tra i 10^{23} ed i 10^{25} , sempre al secondo. La capacità di memoria, tecnicamente definita come il numero di informazioni scaricabili in un cervello umano durante una vita media, è di circa $2,8 \cdot 10^{20}$ bit, conservate in un cervello di circa 10^3 cm^3 . Ciò significa che la densità delle informazioni sarebbe di circa $3 \cdot 10^{17} \text{ bit/cm}^3$. Tenendo presente che la stima degli errori che i neuroni possono compiere in un'ora è di circa 10^{-7} , possiamo pensare che, in

una vita di cento anni, gli errori totali non ammontino a più del 10% di tutti i neuroni contenuti nella scatola cranica.

In parole povere, anche se i numeri sembrano grandi, non sono tali da garantire un'elevata risposta computazionale del nostro cervello rispetto ai problemi che ha da risolvere, a meno che... il nostro cervello non sia, in qualche modo, olografico, cioè non abbia un accesso sequenziale alle informazioni, bensì immediato. In altre parole, la nostra Mente non farebbe passare le informazioni in entrata l'una dopo l'altra, come ci si potrebbe attendere, ma ci sarebbe una sorta di accesso immediato a tutte le informazioni contemporaneamente. Secondo l'autore di quel lavoro, solo applicando questa idea il nostro cervello funzionerebbe: ma questo tipo di accesso alle informazioni è lo stesso di un ologramma. L'autore termina il suo lavoro con la seguente espressione:

"Therefore, roughly speaking, human brain can be considered as a computer capable of performing around 10^{23} so global content-addressable operations per second. Such a tremendous computational power may be sufficient for the explanation of the fundamental functions of the brain, like emotions, consciousness, and the ability to think. The proposed paradigm provides "engineering" grounds to explore the philosophical outlooks incorporating transcendental informational phenomena. The outside holographic information processing mechanism can be also employed by all highest animals.

Presumably, the ability to access this mechanism determines the difference between the animated and inanimate objects in Nature. (Presumibilmente l'abilità di accedere a questo meccanismo determina la differenza tra oggetti animati ed inanimati, in Natura"!)

Vi prego di sottolineare anche questa frase, poiché alla fine ci servirà per un computo finale riguardante la nostra ricerca.

APPROFONDIAMO IL PROBLEMA DELL'ACQUISIZIONE DI INFORMAZIONI DA PARTE DEL CERVELLO UMANO

Anche nella teoria di Laszlo (1995-1996) l'universo olografico e quantico viene visto come un superorganismo in cui il campo quantico olografico rappresenta una specie di Coscienza collettiva di tutti gli organismi viventi (includente l'inconscio).

[Dr. Mae-Wan Ho, *The Evolutionary Outrider. The Impact of the Human Agent on Evolution, Essays in Honour of Ervin Laszlo* (D. Loye, ed.), pp. 49-65, Praeger, 1998. Parts of this paper was first delivered as a lecture in the Assisi Conference, "The Confluence of Matter and Spirit: Patterning in the Psyche and in Archetypal Fields", Assisi, Aug. 11-17, 1996].

Tutti questi discorsi

[Laszlo, E. (1995). *The Interconnected Universe*, World Scientific, Singapore]

hanno avuto, finora, il solo risultato di confondere migliaia di persone, quelle che definisco "poveri di spirito". I "poveri di spirito" sono esseri incapaci di comprendere a fondo la struttura dell'universo, a causa della mancanza di un livello di Coscienza sufficiente a tradurre le informazioni che il loro essere è in grado di percepire.

Inevitabilmente essi creano nuovi partiti, nuove religioni e nuovi modi di trovare spazi per Dei inesistenti e fallaci. In quest'ottica non va dimenticato che, per i "poveri di spirito", gli Dei sono una necessità, poiché rappresentano l'unica possibilità trascendente di liberarsi delle proprie responsabilità.

È da notare che l'idea di universo olografico esclude a priori la presenza di un Dio *super partes* e creatore, ma esalta l'idea di una Coscienza Cosmica Globale, di cui noi stessi facciamo parte. In altre parole, se esiste l'universo olografico di Bohm, noi siamo Dio. Su questo punto torneremo fra un po'.

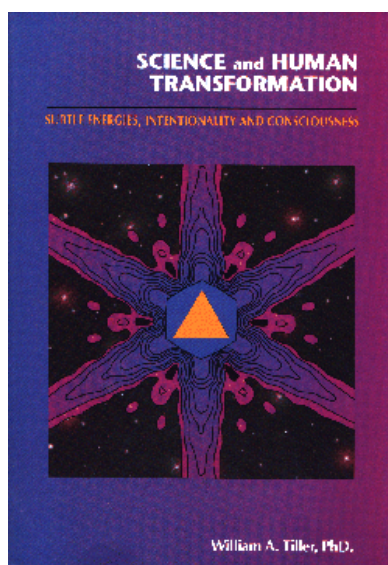
Nella seguente tabella sono riportate le differenze fondamentali tra il sistema deterministico (**Meccanico**) e quello del quale stiamo ora discutendo (lo chiameremo, per convenzione, **Olografico**).

Universo Meccanico	Universo Olografico
Statico, deterministico	Dinamico, in evoluzione
Separato, spazio e tempo assoluti per tutti gli osservatori	Spazio e tempo inseparabili, l'osservatore e l'osservazione sono spazio-tempo dipendenti
Oggetti inerti collocati nello spazio e nel tempo.	Organismi interagenti delocalizzati nello spazio e nel tempo
Spazio e tempo lineari ed omogenei	Spazio e tempo non lineari, non omogenei e quantizzati
Causale e locale	Non causale e non locale
Partecipazione passiva (volontà assente)	Partecipazione creativa (atto di volontà presente)

Il Dott. Pribram crede, come già sottolineato, che i ricordi non siano immagazzinati nei singoli neuroni od in piccoli gruppi di neuroni, ma negli schemi degli impulsi nervosi che si intersecano attraverso tutto il cervello. Quindi il cervello stesso funzionerebbe come un ologramma e la teoria di Pribram spiegherebbe anche in quale modo questo organo riesca a contenere una tale quantità di ricordi in uno spazio così limitato.

Un'altra caratteristica del cervello spiegabile in base all'ipotesi di Pribram è la sua abilità nel tradurre la valanga di frequenze luminose, sonore, ecc., che esso riceve tramite i sensi, nel mondo concreto delle nostre percezioni. Codificare e decodificare frequenze è esattamente quello che un ologramma riesce a fare meglio. Il ricercatore italo-argentino Hugo Zucarelli ha recentemente applicato il modello olografico ai fenomeni acustici, incuriosito dal fatto che gli umani possano localizzare la fonte di un suono senza girare la testa, abilità che conservano anche se sordi da un orecchio.

Il professor Tiller è un altro universitario americano convertito all'idea dell'universo olografico.



“Alla metà degli anni sessanta decisi di investire parte del mio tempo nello studio serio di quelle materie che cadevano sotto il dominio di psicoenergetica, paranormale, fenomeni psichici in generale, eccetera, accanto al mio lavoro di studioso di scienza dei materiali alla Stanford University. Il mio scopo era soprattutto raggiungere un punto di contatto tra la scienza ufficiale e quelle strane teorie ai confini della realtà”.

Anche le conclusioni di Tiller arrivano all'idea che l'universo altro non sia che un immenso ologramma dove trovano collocazione, oltre alle definizioni di spazio e tempo, anche quelle di spirito e di Coscienza.

Dunque differenti scienziati, filosofi e pensatori, pur partendo da disuguali punti di vista, diversi prerequisiti e differenti strade, compresa quella del maestro spirituale indiano Krishnamurti, arrivano all'identificazione di un modello quantomeccanico virtuale dell'universo. Emanuele De Benedetti sostiene che i parapsicologi Stanley Krippner, Charles Tart e Douglas Dean hanno dichiarato che il modello olografico è coerente coi loro dati sperimentali, in particolare dove esso postula l'accesso ad un dominio che trascende lo spazio ed il tempo.

Jule Eisenbud trova che la teoria è troppo meccanicistica.

Il fisico Evan Harris Walker ha strutturato una teoria complementare quantomeccanica dei fenomeni psichici. Di recente egli ha trattato specificamente gli eventi subatomici che avvengono nel cervello: *"Quantum mechanical Tunneling in Synaptic and Emphatic transmission"* (International Journal of Quantum Chemistry 11: 102 - 127).

Terence e Dennis McKenna hanno formulato una teoria correlata nel loro libro *"The Invisible Landscape"* (Seabury, 1975), in una sezione intitolata *"Verso una teoria olografica del cervello"*, espandendo la teoria olografica alla possibilità che anche il DNA e gli stessi eventi subatomici operino su principi olografici.

Melvin Werbach, psichiatra e terapeuta di biofeedback, crede che l'ologramma non sia necessariamente il modello definitivo:

"ma che può servire ad uno scopo molto importante, fornendo la possibilità di una base scientifica a quelli di noi che sono abituati ad una forma di pensiero olistico".

William McGarey, direttore del A.R.E. Clinic di Phoenix, Arizona, e George Baxter, della Graduate Theological Union di Berkeley, California, suggeriscono implicazioni metafisiche di un modello di risonanza.

Ma alla fine cosa c'entra questo con i fenomeni di *abduction* e con la possibilità di eliminarli?

Se il paziente lettore ha atteso fino ad ora, annoiandosi con discorsi filosofici e qualche formula, ora verrà ampiamente ricompensato della sua attesa.

IL SIMBAD

Il Simbad, *Self Induced Method for Blocking Abductions Definitively* (vedere, su www.sentistoria.org, l'articolo di Corrado Malanga dal titolo *"L'Anima Trascende e l'Alieno Trasale. Una ricetta per tutti"*), è un metodo atto a creare i presupposti per comprendere la propria natura ed, eventualmente, per le persone che siano state intrappolate dal problema alieno, eliminare problema stesso.

Il metodo si basa sulla visualizzazione, nella propria mente, di una situazione di tipo psicodrammatico in cui si muovono alcuni personaggi costruiti ed idealizzati facendo uso dei dati contenuti nella memoria a lungo termine del cervello umano e mossi con la capacità di Computer Assisted Design (CAD) tipica della memoria a breve termine del cervello umano stesso. Il tutto avviene utilizzando le informazioni secondo la teoria di Kosslin delle immagini virtuali e quella della meditazione trascendentale di Maharishi Maesh e ricorrendo agli strumenti dello Psicodramma.

Il Simbad fa muovere i personaggi alieni, e non solo, all'interno di una stanza costruita dal cervello, la quale rappresenta un luogo virtuale dove "accadono cose". L'addotto riesce ad utilizzare questa camera, idealmente collocata in uno spazio-tempo inesistente (cioè al di fuori del nostro spazio-tempo) e ricostruisce con la sua mente i personaggi degli alieni, interagendo con loro.

Il metodo era nato come *escamotage* per riattivare i ricordi inconsci dell'addotto e fargli prendere coscienza della presenza, nella sua vita, di entità aliene, nascoste tra le pieghe dei ricordi ma realmente esistenti, attraverso le regole dello psicodramma, nel quale ognuno recita il reale se stesso. L'addotto aveva così modo di riconoscere almeno in parte il proprio problema e poteva affrontare una strategia di compensazione.

Se si sa di essere malati, ma non di quale malattia, non si guarirà mai; se si sa quale malattia si ha, c'è una probabilità in più di saper scegliere la medicina giusta per guarirne.

L'obiettivo da raggiungere era di far prendere coscienza all'addotto della sua situazione e nulla di più, ma mi accorsi subito che c'era qualcosa di strano. Ad esempio, l'addotto che affermava di aver eliminato l'alieno facendolo bruciare dalla propria anima risultava spesso, nella vita quotidiana, effettivamente liberato dalla presenza dell'alieno stesso.

Come poteva un semplice pensiero costruito nella sua mente simulativa produrre qualche effetto sulla sua realtà quotidiana? L'addotto era forse schizofrenico ed avevo trovato un nuovo tipo di cura per la sua schizofrenia?

Il risultato, però, sembrava essere reale: l'addotto non lamentava più la presenza di alieni ed affermava che essi non venivano più a rompergli le scatole. Alcuni addotti faticavano a cacciare gli alieni, ma alla fine il risultato era sempre positivo: piano piano le *abduction* si diradavano nel tempo ed alla fine non avvenivano più. L'addotto, pensando di eliminare gli alieni in modo virtuale, produceva l'effetto desiderato nella realtà quotidiana.

Ma in alcuni casi il metodo sembrava non funzionare...

Spesso i risultati non erano immediati, ma un controllo in ipnosi profonda degli addotti che avevano applicato il Simbad mostrava, nei loro ricordi, che gli alieni avevano difficoltà ad intervenire, a fare le cose che facevano prima, a "prendere" la parte animica nel modo descritto in altri lavori (*Alien Cicatrix*, www.ufomachine.org). Alcuni riuscivano ad eliminare il parassita alieno detto Lux, altri quello definito Sei Dita, altri ancora la MAA (Memoria Aliena Attiva), altri ancora eliminavano le interferenze rapidamente ed in un colpo solo.

L'idea di base che mi nasceva in testa era questa: l'addotto che produce nella sua mente un mondo virtuale ingabbia in esso anche gli alieni che interferiscono con la sua mente, poiché le interferenze avvengono nella zona di cervello addetta a mantenere il controllo sul mondo esterno. Quella zona di cervello, secondo Kosslin, serve anche per costruire immagini cerebrali. Dunque l'alieno che interferiva a livello cerebrale non capiva più qual era la realtà esterna e quale quella interna e veniva "catturato" da quella interna.

L'addotto aveva trovato un metodo per catturare ed ingabbiare la volontà dell'alieno in una sua "Matrix casalinga".

Fin qui nulla di inattendibile, ma ad un certo istante, nei Simbad degli addotti, cominciarono ad intervenire personaggi militari che apparivano confusi ed inermi, intrappolati da una realtà che non era la loro. Il militare addetto al controllo dell'addotto attraverso un microchip endocraniale, era praticamente dentro la testa dell'addotto e non poteva più uscire dalla realtà che gli veniva costruita attorno. Questi episodi mi facevano pensare di non aver tenuto conto di qualcosa e le alternative erano due:

- 1) tutto era frutto della fantasia degli addotti e non esisteva niente, oppure esisteva un'altra sola spiegazione:
- 2) i microcircuiti elettronici (peraltro effettivamente trovati) impiantati dai militari nel cranio degli addotti stessi per controllarli trasmettevano un segnale al militare controllore il quale, per mezzo di un apparato atto a riprodurre la realtà virtuale dell'addotto, poteva sempre vedere ed udire tutto quello che l'addotto stesso faceva.

In quest'ultimo caso bastava creare, all'interno della preposta zona di cervello, una realtà virtuale tale da far sì che il militare controllore non potesse più vedere l'esterno, ma fosse bloccato all'interno della realtà virtuale stessa dell'addotto.

Il militare però mostrava, e questa era la novità, difficoltà a gestire questa virtualità. Ad esempio non riusciva più a uscire dalla stanza virtuale creata mentalmente dall'addotto.

Non solo: l'addotto riusciva a leggere immediatamente nella mente del militare tutto ciò che egli pensava.

Ma non finiva lì: l'addotto talvolta riusciva ad interagire con le apparecchiature manovrate dal militare, mettendole fuori uso, ed inoltre poteva andare mentalmente dove era il militare e vedere tutto ciò che egli vedeva.

L'addotto poteva inoltre modificare istantaneamente l'habitat del militare (operando quello che si potrebbe definire un miracolo) non solo interagendo pesantemente con le apparecchiature, ma impedendo pure i movimenti degli umani presenti e modificando la forma di oggetti e la loro posizione nell'habitat militare.

Era tutto frutto di pura fantasia?

Come fare a controllare?

Il fatto interessante era che, comunque, dopo queste operazioni mentali in ambiente Simbad, i militari avevano difficoltà ad effettuare la consueta *abduction*. A volte non tornavano più ed a volte, dopo che l'addotto aveva "arrostito" mentalmente il militare, questo nei successivi Simbad non si presentava più.

Si poteva ancora pensare che si trattasse soltanto di ricostruzioni mentali, comunque, se l'addotto fosse stato schizofrenico, ne avrebbe tratto vantaggio, non essendo più colpito dalla sindrome da *abduction*. Tuttavia mi insospettiva il fatto che molti addotti rispondevano a questa terapia nello stesso modo, ma se fossero stati schizofrenici (fatto che, per esempio, dalla loro analisi grafologica non emergeva) avrebbero dovuto sostituire la sindrome da *abduction* con un'altro tipo di sindrome.

Risultava assai poco probabile aver guarito uno schizofrenico con questo metodo.

Alcuni addotti che applicavano il metodo Simbad, dopo essersi liberati della sindrome da *abduction*, non vedevano più nella stanza virtuale né alieni parassiti né militari, ma a volte percepivano situazioni spazio-temporali decisamente lontane dalla nostra, come la presenza di entità più archetipiche che umanoidi, la visione di uno spazio-tempo differente, la presenza di dimensionalità diverse. Insomma, avevano acquisito una percezione dell'universo decisamente diversa da quella "normale".

Ancora una volta dovevo pensare di trovarmi di fronte a degli schizofrenici?

I dati in mio possesso e le osservazioni che eseguivo sui soggetti "sotto controllo" non evidenziavano alcun tipo di malattia mentale. Sembrava che con il metodo Simbad si potesse virtualizzare una visione dello spazio-tempo senza confini: non solo interagire con le presenze aliene e contrastarle, ma anche andare alle origini dell'universo. In quest'ultimo caso i soggetti non capivano cosa vedevano e cosa percepivano, forse per la mancanza dei prerequisiti necessari a comprendere la vastità di un universo che si mostrava per la prima volta, senza filtri, in tutta la sua libertà.

Chi aveva qualche disturbo fisico provava ad immaginare, a livello di Simbad, la parte malata e pulirla, purificarla. Il risultato era interessante, perché la parte malata non faceva più male. Nulla di eclatante. Sapevo che Erickson usava quotidianamente l'autoipnosi per potersi liberare dai fastidiosi dolori che due attacchi di poliomielite gli avevano inferto.

Si poteva a ragion veduta supporre che il metodo Simbad producesse una forte autoipnosi profonda nei soggetti che lo praticavano e qualche effetto terapeutico poteva essere prevedibile. In tutti i casi si ottenevano effetti benefici a livello globale sulla persona che utilizzava quel metodo.

Si poteva, tuttavia, andare oltre e sostenere che con il metodo Simbad si otteneva l'autoguarigione?

LE IPNOSI

Dalle sedute di ipnosi sugli addotti stavano emergendo altri dati e fu l'ambiente militare a fornire degli spunti interessanti; infatti, quando gli addotti venivano presi dai militari, questi ultimi spesso utilizzavano uno strano "elicottero senza pale" a forma di goccia, di metallo scuro, caratterizzato dalla chiusura molecolare della parete utilizzata per far entrare ed uscire i militari. Nella chiusura molecolare, per noi ancora irrealizzabile, le molecole della porta si uniscono con quelle della parete: quando la porta è chiusa essa in realtà non esiste. Lo strano "elicottero senza pale", che non faceva rumore ed aveva uno o due piloti muniti di casco per realtà virtuale, sembrava essere guidato con micromovimenti del capo del pilota, il quale teneva le mani non su di un volante o su di un *joystick*, ma all'interno di due specie di *trackball*. Accanto al pilota faceva bella mostra di sé un apparecchio simile ad un GPS.

La parte più interessante era la descrizione del volo. In alcuni casi lo strano mezzo si alzava da suolo, virava e poi si rituffava in terra. Nessuno schianto si verificava, però, al contatto della "goccia volante" con il suolo. Senza subire nessuno scossone all'interno della goccia, gli addotti vedevano, attraverso finestrini, ciò che accadeva fuori. All'arrivo, spesso l'esterno si presentava non come un normale luogo di atterraggio, ma rovesciato rispetto all'interno della "goccia, dove gli addotti potevano stare normalmente in piedi.

L'esterno era rappresentato da strutture di superficie e strutture sotterranee piene di militari ed alieni, ma la cosa strana era che, al di fuori della base militare, affollata di persone, non c'era nessuno: **si assisteva alla descrizione di un mondo pieno di cose, ma privo di esseri viventi.**

La descrizione degli interni e degli esterni dei luoghi in cui l'addotto era stato portato mostrava qualcosa di strano. Talvolta nei lampioni non c'erano lampade, ma candele che bruciavano, ed a volte ci si trovava in un castello antico, in cui i mobili erano vecchi ed obsoleti, comprese le scrivanie dietro le quali stavano i militari.

Una volta un addotto, utilizzando le foto satellitari ad alta definizione della zona ed il profilo delle montagne adiacenti, ha riconosciuto la base militare in cui era stato portato, ma qualcosa non tornava: uno dei capannoni da lui visti non c'era. C'èrano gli altri, tutti al loro posto, ma ne mancava uno...

Ma le osservazioni che si possono fare non finiscono qui: alcuni addotti ricordano di essere stati nelle basi militari diversi giorni, ma di essere tornati quando erano trascorsi solo dopo pochi minuti rispetto al nostro scorrere del tempo. In alcuni casi eclatanti, l'addotto ha avuto la sensazione di essere stato riportato qualche secondo prima dell'istante in cui era stato preso (? - N.d.A.) e si è ritrovato a percorrere per una seconda volta lo spazio che stava percorrendo prima. In un caso particolarmente interessante il GPS dell'auto dell'addotto ha registrato un percorso ad anello chiuso, fatto utilizzando stradine di campagna che l'addotto non ricorda di aver percorso. Quando l'addotto ha ripreso coscienza, si è accorto di stare percorrendo un itinerario che aveva già percorso in precedenza, prima di perdere conoscenza. Dando un'occhiata al GPS della sua automobile ha scoperto così che qualcosa nello spazio-tempo non tornava. Era come se fosse stato riportato in un tempo antecedente l'ultimo istante di lucidità prima del rapimento.

Alcuni addotti testimoniano di essersi addormentati alle 22,30 ed essersi risvegliati alle 22,25 dopo un lungo sonno pieno di sogni e distrutti dalla stanchezza.

Uno, durante un'*abduction*, viene condotto in una base militare situata in una specie di atollo del Pacifico, dove, tra alieni e militari, trascorre diverso tempo. Quando viene riportato a casa con altri addotti, mediante un mezzo di trasporto dallo strano aspetto triangolare, egli dice ad un militare:

Ma ora a casa si accorgeranno che manco da tanto tempo!

Ma il militare, americano, senza scomporsi gli risponde:

Non ti preoccupare: a casa tua c'è la tua copia.

Mentre questo accade l'addotto (che è un collezionista di orologi - N.d.A.) esamina l'orologio da polso che il militare americano ha addosso. Si tratta di un modello vecchio, un modello che usava la US NAVY durante l'ultima guerra mondiale, ed anche le divise dei militari presenti all'azione sono "vecchie".

Alla domanda, posta ad una Memoria Aliena Attiva (MAA):

È lontana l'abitazione di tizio da riportare a casa?

essa risponde in un modo decisamente anomalo:

Lontana nello spazio o nel tempo? Cosa intendi dire?

Ovviamente tutto ciò non è testimoniato solo da me qui in Italia, ma anche tutti gli altri che hanno messo le mani nel problema *abduction* hanno notato che qualcosa non tornava nella descrizione dello spazio-tempo.

Gli atteggiamenti che si possono assumere di fronte a simili dichiarazioni sono di due tipi:

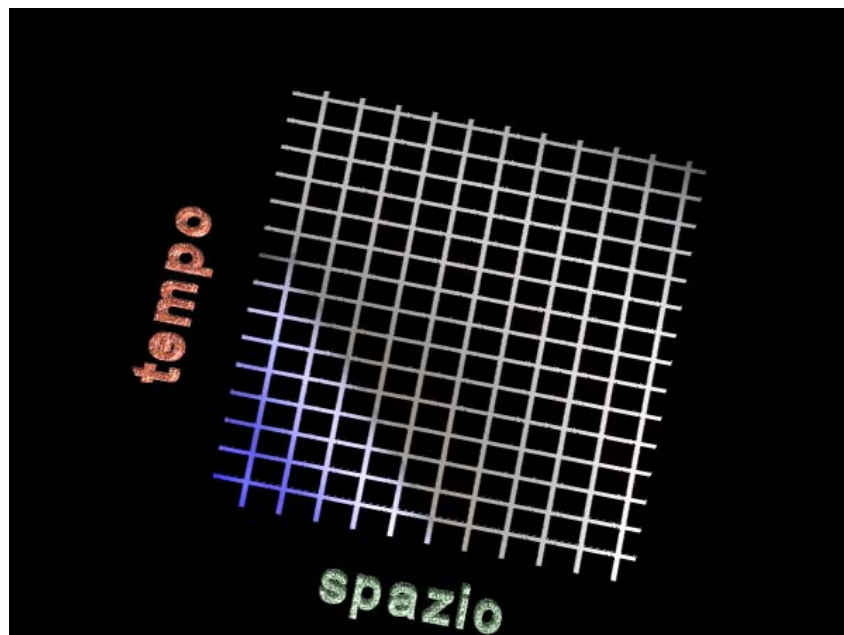
- 1) Pensare di essere circondati da un numero enorme di pazzi, dichiarabili tali in quanto non sanno relazionarsi con l'universo spazio-temporale che li circonda.
- 2) Cercare una spiegazione plausibile coerente con le testimonianze degli addotti.

UNA SPIEGAZIONE PLAUSIBILE

Se ammettiamo che le teorie di Bohm e di Pribram siano corrette, possiamo sapere esattamente cosa accade, ma, prima di descrivere in particolare cosa succede agli addotti, va ridisegnato lo spazio-tempo tenendo presente la teoria dell'universo olografico quantizzato. Se lo spazio ed il tempo sono quantizzati, il piano spazio-temporale della relatività generale di Einstein non è un vero piano, bensì una rete con maglie quantizzate. In altre parole lo spazio ed il tempo possono assumere solo particolari valori e non tutti quelli possibili. Abbiamo già visto come la teoria del SuperSpin consideri l'universo sia quantizzato che continuo, a seconda della situazione che si analizza.

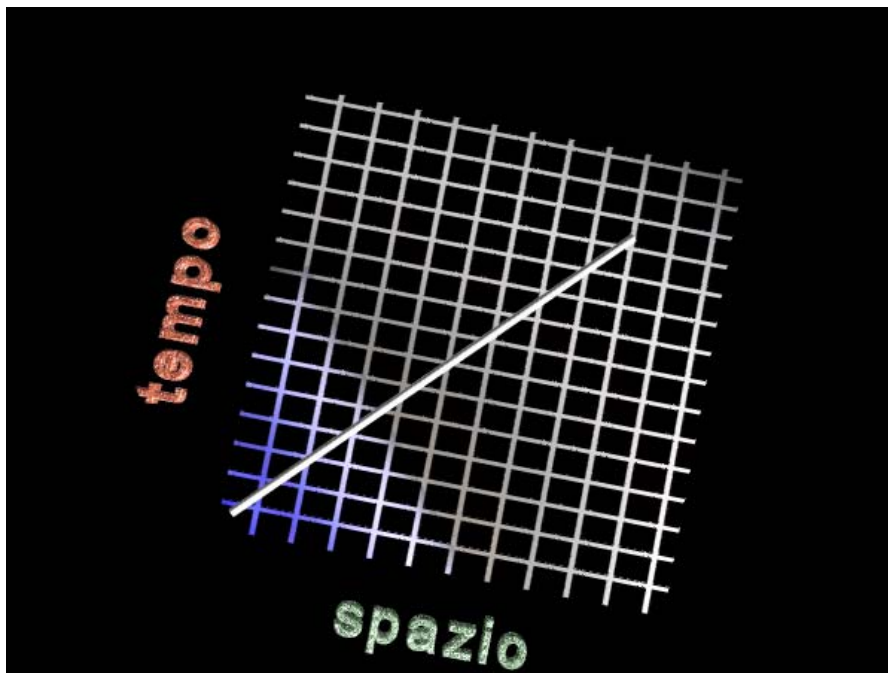
Facciamo un semplice esempio. Se avete presente il mantice di una fisarmonica, noterete che le costole del mantice mantengono un preciso rapporto tra le distanze reciproche sia quando si allontanano sia quando si avvicinano: la loro posizione è dunque quantizzata.

Questo accade sebbene le costole del mantice occupino, con il passare del tempo, tutte le posizioni a loro concesse in un continuum spazio-temporale, ma ad ogni momento esiste, tra una costola e l'altra, un preciso e quantizzato rapporto di spazio e di tempo.



Questa figura rappresenta la griglia spazio-temporale, che assume un significato solamente negli incroci tra valori di spazio e di tempo quantizzati: nel mezzo non esiste niente.

Vediamo ora dove siamo fisicamente collocabili su questa griglia.

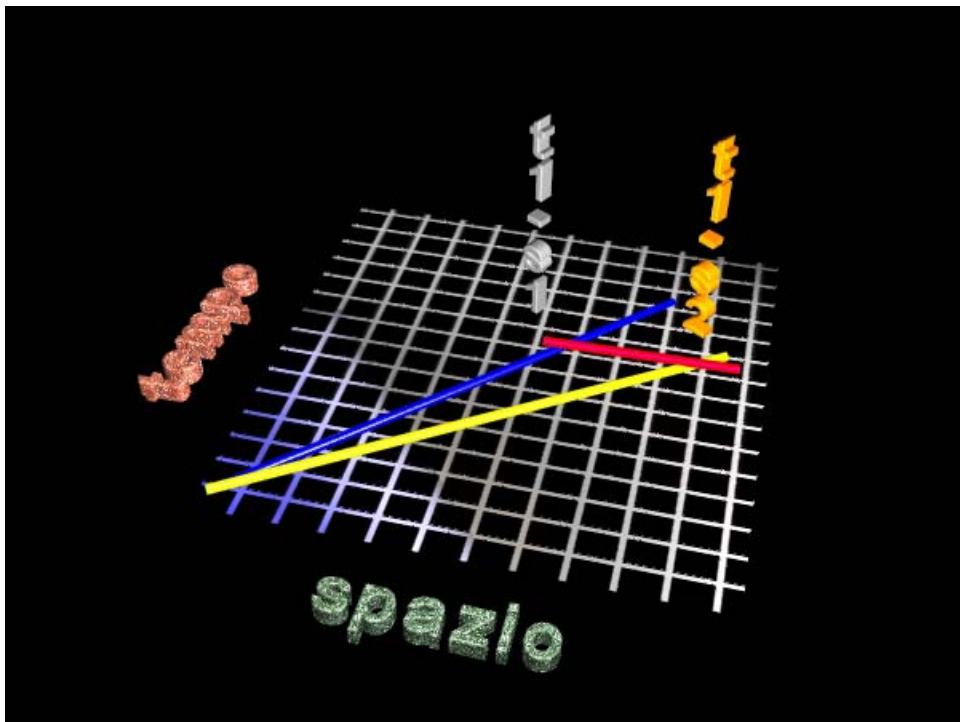
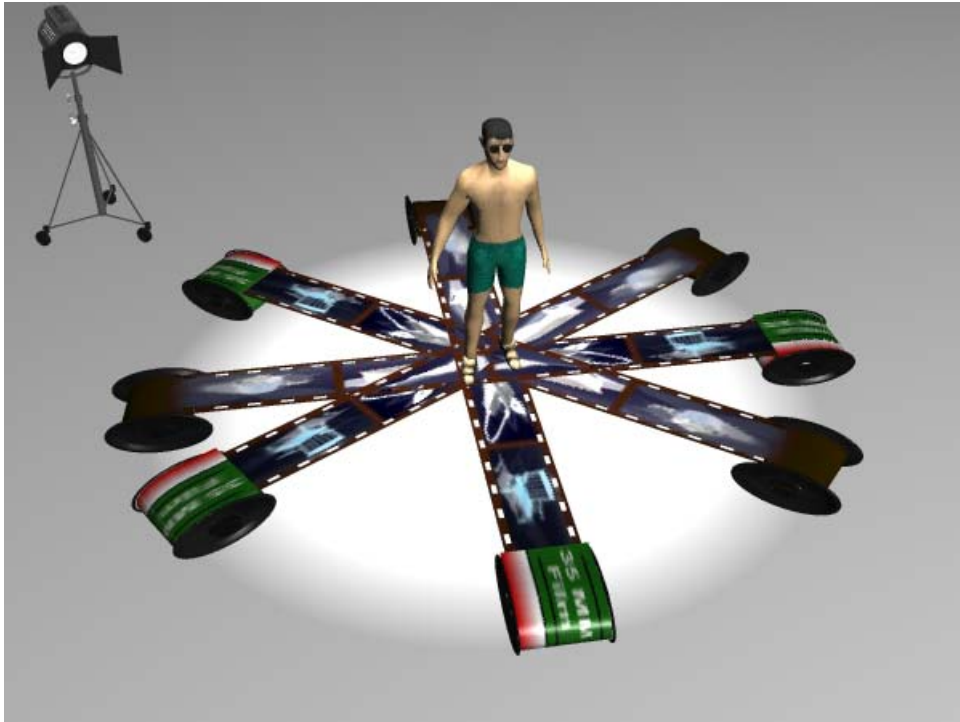


Il segmento inclinato rappresenta l'asse degli eventi che noi percepiamo. Praticamente nell'arco della nostra esistenza camminiamo su questo asse e crediamo che sia lo spazio sia il tempo si creino insieme in modo omogeneo. Con questa convinzione affermiamo che spazio e tempo si creano istante per istante, quindi non esiste il futuro: esso esisterà quando sarà stato creato, cioè fra un attimo, e sarà caratterizzato da certi valori di spazio. In questo contesto classico ognuno di noi può pensare di crearsi un futuro, potendo, con la propria volontà, cambiare anche percorso all'interno dei valori possibili (non eccedendo la velocità della luce, che viene ben rappresentata in questa figura dal valore della tangente dell'angolo che il segmento forma con lo spazio - N.d.A.). Noi dunque saremmo responsabili della creazione del nostro futuro.

Secondo il paradigma dell'Universo Olografico le cose non starebbero affatto così, Infatti non solo non sarebbero permessi tutti i valori di spazio e di tempo, ma tutti gli eventi, come grandi cartoline già prestampate, esisterebbero dall'inizio dell'universo stesso e noi ci cammineremmo semplicemente sopra.

In altre parole noi non staremmo creando il film della nostra vita, ma staremmo camminando su di una pellicola già girata, vivendo di volta in volta le situazioni contenute nei singoli fotogrammi. Ad ogni fotogramma, però, potremmo scegliere di cambiare direzione e seguire una variante diversa del film che stiamo vivendo, decidendo di calpestare non il fotogramma che abbiamo davanti, bensì quello che abbiamo accanto, a destra od a sinistra, sotto o sopra i noi. Pellicole comunque già preparate, che noi percorreremmo (e non creeremmo) con la nostra volontà. La nostra volontà sceglierebbe solo quale percorso utilizzare, ma all'interno del percorso scelto non ci sarebbero possibilità di cambiamento del comportamento degli oggetti (in posizione o movimento).

Nella ricostruzione grafica sottostante le singole pellicole rappresentano punti di incrocio tra spazio e tempo: esse sarebbero dunque i nodi della maglia circostanti a quello in cui ci troviamo.



Se tutti gli eventi sono quantizzati e già esistenti, siamo noi, con il nostro libero arbitrio, a scegliere il percorso da fare. Potremmo quindi, in linea di principio percorrere la nostra esistenza (linea blu) ma, raggiunti *tempo 1* e *spazio 1*, potremmo decidere di spostarci solo nello spazio, andando ad occupare la posizione *tempo 1* e *spazio 2* (percorso rosso) ed incontrando un'altra linea (gialla) degli eventi.

La linea gialla degli eventi sarebbe caratterizzata da un'inclinazione differente rispetto alla linea blu. Un angolo α più piccolo significherebbe che, a parità di tempo trascorso, chi vive sulla linea gialla avrebbe effettuato un cammino più lungo. In altre parole, forse più comprensibili, per andare da Roma a Milano sulla linea gialla si impiegherebbe meno tempo, poiché esso scorre più lentamente sulla linea gialla che sulla linea blu.

In realtà gli eventi esisterebbero tutti nello stesso istante e nello stesso luogo, poiché il piano spazio-temporale non sarebbe formato da una serie di eventi in sequenza, bensì da un insieme di eventi dotati delle stesse particolarità di un ologramma.

Esisterebbe dunque qualcosa, simile ad un raggio laser, che illuminerebbe la superficie del piano spazio-temporale creando, localmente, i differenti nodi.

Questo illuminatore genererebbe i singoli fotogrammi in un unico momento creativo e la sorgente di questo illuminatore avrebbe, dentro di sé, tutte le normazioni ologrammatiche dello spazio e del tempo, come illustrato nel seguente grafico.



Noi saremmo dunque immersi in un immenso ologramma composto totalmente da realtà virtuale.

Ma di cosa sarebbe composto l'illuminatore? L'illuminatore altro non è che la Coscienza, cioè la parte di realtà che è reale, ed è per questo sempre esistita al di fuori dello spazio e del tempo, i quali sono da essa stessa generati come in un grande film.

Se è così, la parte di Coscienza che è in noi altro non sarebbe se non uno dei tanti raggi dell'illuminatore, una serie di raggi quantizzati, ovvero differenti gli uni dagli altri, i quali, però partono da una sorgente comune, il punto di origine dell'Illuminazione.

C'è un particolare importante in questo universo olografico: ciò che non vive, ed è pertanto completamente virtuale (privo di componenti reali) comporrrebbe gli oggetti che popolano i singoli fotogrammi, i singoli nodi di questo multifilm, e questi oggetti rappresenterebbero l'ambiente in cui si muovono gli esseri dotati di Coscienza. Dunque mentre le cose inanimate sarebbero dappertutto, gli esseri animati sarebbero solo in un luogo ed occuperebbero un fotogramma per volta, essendo gli unici a potersi muovere, in quanto dotati di volontà e di libero arbitrio. L'atto di volontà, infatti, è caratteristico solo di chi ha Coscienza.

A questo punto mi torna in mente una frase di Simon Y. Berkovich, già in precedenza citato per i suoi studi:

The outside holographic information processing mechanism can be also employed by all highest animals. Presumably, the ability to access this mechanism determines the difference between the animated and inanimate objects in Nature.

Mi rendo conto che la teoria dell'Universo olografico suddiviso in reale e virtuale coincide con quella degli scienziati che seguono il paradigma di Bohm. Ma non basta.

Mi tornano alla memoria le esperienze degli addotti i quali descrivono le basi militari come collocate in un altro tempo e trovano qualcosa che non torna nella percezione del tempo allorché vengono riportati. Il tempo, nella base militare in cui sono stati portati, è indietro rispetto al nostro ed inoltre... **là, oltre alle persone ed agli alieni della base militare, non c'è mai nessuno!**

Una MAA di Orange (Biondo-rossiccio a cinque dita) presente in un addotto, condotta sotto ipnosi e messa in grado di comunicare con noi umani, alla domanda:

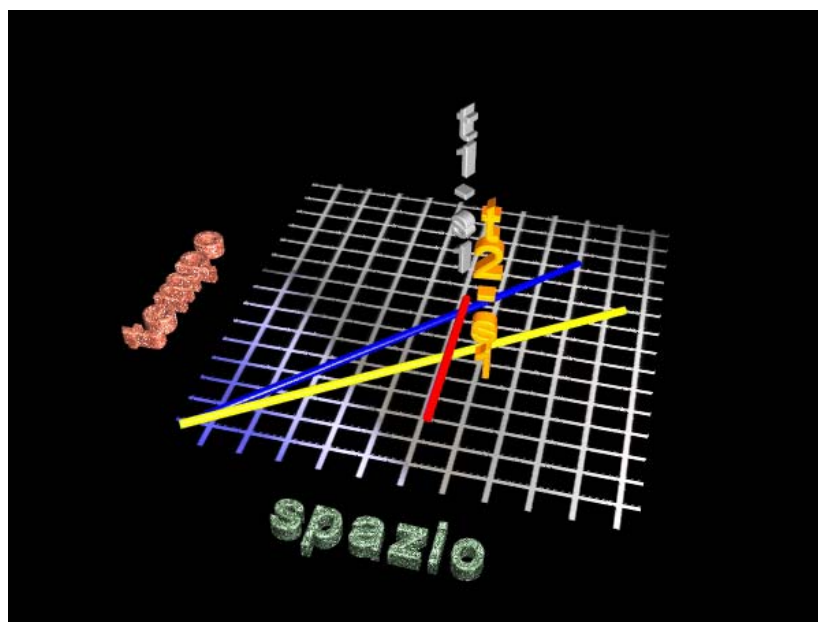
Come mai in questo posto (la base militare aliena - N.d.A.) non c'è nessuno (al di fuori dei militari e degli alieni - N.d.A.)?

rispose:

Perché le cose viventi stanno solo da una parte; se vengono qui è perché noi ce le portiamo.

Questa risposta, che allora non capii ma che ora comincia ad assumere significato, mi fa pensare che, studiando i rapimenti alieni, io abbia anche involontariamente dato una mano ai fisici come Bohm, perché i dati che emergono dalle ipnosi sono in perfetto accordo con la sua teoria. Ma approfondiamo ancora il discorso e troveremo ulteriori analogie.

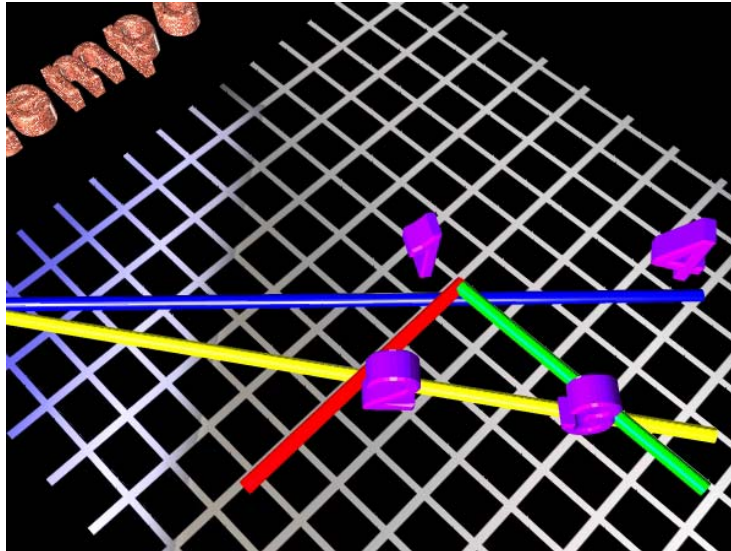
SPOSTAMENTI NELLO SPAZIO-TEMPO



Questo grafico simula ciò che potrebbe accadere quando un addotto viene portato in un'installazione sotterranea.

Per evitare di essere scoperta, l'attività militare collegata alla presenza aliena si nasconderebbe in un passato rappresentato dal punto **tempo 2** e **spazio 1** a partire dal **tempo 1** e **spazio 1**. I due punti sarebbero caratterizzati dalla stessa posizione spaziale, ma da due tempi differenti.

In breve l'addotto si troverebbe nella base militare realmente esistente in località (...omissis), ma qualche anno addietro nel tempo (quando l'ultimo capannone non era ancora stato costruito - N.d.A.). Un ottimo nascondiglio per evitare fastidiosi problemi quando si utilizza una tecnologia aliena e forse anche qualche idea terrestre (gli esperimenti del tanto discusso Tesla, l'esperimento Filadelfia? - N.d.A.).



L'addotto partirebbe dal punto 1 per essere portato nello stesso luogo, ma in un tempo già per noi passato (punto 2). Trascorrerebbe in questo posto alcune ore (percorso 2-3) e poi, ritornando a casa, verrebbe riportato nei pressi del punto 1, oppure, percorrendo un tratto parallelo al percorso 1-2 (in rosso), potrebbe essere riportato nel punto 4.

Nel primo caso ci troveremmo ad avere a che fare con una persona che sta "fuori" per diverso tempo, ma che torna nei pressi quantomeccanici del punto 1. Forse a volte ci sono dei piccoli errori di percorso e l'addotto viene riportato un po' prima od un po' dopo rispetto al momento del suo prelevamento, come viene raccontato dagli addotti.

Questo è possibile se si tiene presente che il tempo e lo spazio sono quantizzati e, se non si potesse riportare l'addotto nello stesso preciso punto di partenza, si dovrebbe riportarlo nel più vicino nodo, creando in lui l'idea di una distorsione spazio-temporale.

Se, invece, l'addotto fosse riportato al punto 4, appartenente al suo originario spazio-tempo, allora nascerebbero alcuni seri problemi, poiché l'addotto scomparirebbe ad esempio oggi, per riapparire fra qualche mese. Nella letteratura ufologica sono riportati anche casi con queste apparenti caratteristiche.

Simon Y. Berkovich sostiene l'importanza del fatto che la matematica dell'ologramma si basa sulla **tridimensionalità** delle informazioni. Essendo il nostro cervello un lettore di ologrammi, come sostiene Pribram, noi avremmo per forza una percezione dell'universo esclusivamente a tre dimensioni. Per questo motivo sto tentando, in questo lavoro, di fornire una visione dell'ologramma impiegando disegni tridimensionali.

L'IDEA DI UNIVERSO OLOGRAFICO E LA TEORIA DEL CAMPO MORFOGENETICO

Dunque a Catania un elettrone saprebbe subito cosa sta facendo un altro elettrone a Roma perché l'informazione sarebbe olograficamente trasportata a velocità infinita o, se vogliamo dirlo in un altro modo, i due elettroni sarebbero, in realtà, la stessa cosa e tra loro non ci avrebbe passaggio d'informazione, perché sarebbero ambedue la stessa informazione (anche se a noi appaiono come due elettroni distinti - N.d.A.).

Ma gli elettroni fanno parte del microcosmo atomico. Nel macrocosmo possiamo accorgerci di questa realtà? Sembra di sì.

Alcuni biologi si sono resi conto che le informazioni sembrano passare da un primate ad un altro anche senza bisogno della trasmissione a gesti od a parole. È il caso di una tribù di scimpanzé che aveva imparato, sotto gli occhi di attenti osservatori e studiosi, a costruirsi un arnese che serviva nella vita di tutti i giorni. Fu osservato che, a migliaia di

chilometri di distanza, un'altra isolata tribù di analoghi scimpanzé aveva appreso la stessa tecnica nel medesimo istante in cui anche la prima tribù si era evoluta.

L'informazione non poteva viaggiare né su terra né per mare: le due tribù erano completamente isolate tra loro e non c'era stato nessun tipo di contatto con altri primati.

Da dov'era passata, pertanto, quella preziosa informazione? Già diversi anni fa, quando questo fenomeno fu osservato, nel tentativo disperato di suggerirne una spiegazione fu coniata l'espressione *campo morfogenetico*: una sorta di campo capace di raggruppare tutte le cose in una visione olistica dell'universo. Allora si cominciò a sostenere che attraverso questo campo sarebbero passate tutte le informazioni nascoste, invisibili ai nostri sensi.

Poi ci si misero anche i medici omeopatici a sostenere che una medicina la quale contiene dentro di sé delle precise informazioni chimiche può guarire, cioè può comunicare il segnale che produce nell'organismo la guarigione, tenendola semplicemente in mano senza ingerirla, oppure lasciandola addirittura in mano al medico stesso dal quale di viene toccati. Mah!

Evidentemente gli scienziati di tradizione classica decisero subito che si trattava di sciocchezze: era infatti difficile poter dimostrare la correttezza di un teoria basata su di un campo non rivelabile. Rimaneva però da spiegare il fatto che alcune persone, sia pure non tutte, se curate con questo metodo guarivano effettivamente.

Da questo tipo di esperienza, che peraltro è ripetuta quotidianamente da una moltitudine di omeopati, non si poteva estrarre una vera razionalizzazione del fenomeno, ma si poteva sicuramente accettare il fatto che, a volte, alcune informazioni si trasmettono tramite canali non tradizionali.

La teoria dell'universo olografico dà una spiegazione anche a tutti i fenomeni di natura "paranormale" con cui abbiamo a che fare, come la lettura del pensiero, la previsione del futuro, i sogni premonitori, la psicocinetica, le scoperte scientifiche fatte in stato di meditazione, lo spostamento di oggetti nello spazio e nel tempo, i fantasmi, il *poltergeist* e chi più ne ha più ne metta.

Se fosse possibile spiegare tutti questi fenomeni con il paradigma olografico, ne scaturirebbe l'immediata conclusione secondo la quale noi potremmo, con la nostra volontà, alterare lo spazio-tempo, cioè alterare qualcosa nel film che stiamo attraversando mediante l'imposizione delle nostre scelte sul percorso da fare. In altre parole noi saremmo in grado di interagire con l'intero ologramma, essendo parte attiva di esso.

Un sasso non può interagire con l'ologramma perché non è vivo, ma potrebbe farlo qualcuno che sia vivo, dotato di volontà e quindi di Coscienza.

I dati forniti dal metodo Simbad utilizzato dagli addotti confermano in pieno questa ipotesi di "realtà olografica".

UNA VISIONE ORIGINALE DEL PARADIGMA

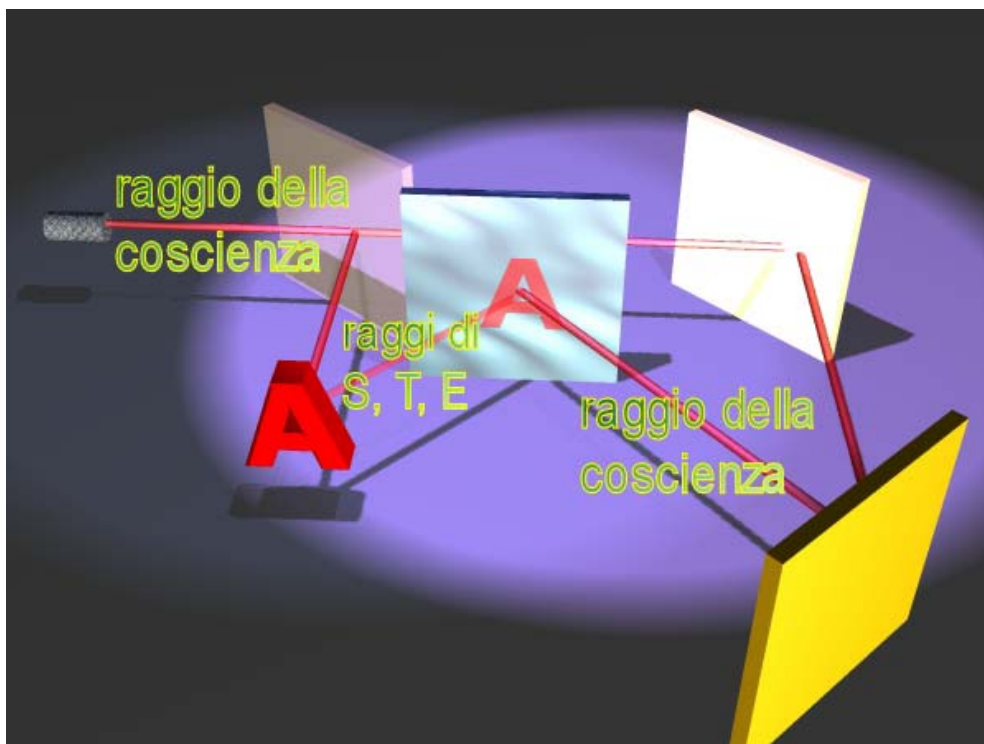
In tutti i precedenti lavori che ho scritto, ho sottolineato come sia necessario scindere i parametri universali in **reali** e **virtuali**.

La fisica classica insiste nell'essere estremamente determinista, considerando reali lo spazio, il tempo e l'energia, mentre l'ipotesi di "realtà olografica" considera spazio, tempo ed energia come proiezioni virtuali dell'ologramma.

In questa schematizzazione, però, non viene fornita nessuna descrizione della Coscienza umana, necessaria per muoversi nell'ologramma.

Credo di essere il primo, nell'universo matematico a me noto, a suggerire l'idea di considerare non solo spazio, tempo ed energia come li considera Bohm, cioè come virtuali, ma di aggiungere un "illuminatore", rappresentato da quello che finora è stato impropriamente denominato *Asse della Coscienza*, ovvero la parte reale dell'universo.

La Coscienza si dividerebbe in tre raggi, od assi (come tre raggi laser nell'olografia), i quali, incrociandosi nei punti che formano l'universo, darebbero origine all'ologramma, che sarebbe letto (illuminato) dalla Coscienza stessa proprio come accade nell'illustrazione mostrata in precedenza e riproposta in modo diverso qui sotto (si tratta ancora di una approssimazione inutilmente complicata: le cose, come vedremo, sono assai più semplici).



Per formarsi una corretta visione d'insieme si deve ricordare che nella trattazione geometrica è stato finora omesso, per semplicità, il parametro energetico (il terzo asse).

Se, utilizzando le conoscenze finora acquisite, si introduce quest'ultimo parametro virtuale, si trasforma il piano spazio-temporale in una superficie curva che si richiude su se stessa.

Il piano della virtualità diventa pertanto una sfera, la cui superficie è ricoperta di nodi quantizzati di spazio, tempo ed energia. All'interno della sfera stessa c'è "l'illuminatore", che illumina contemporaneamente tutti i punti della superficie sferica.

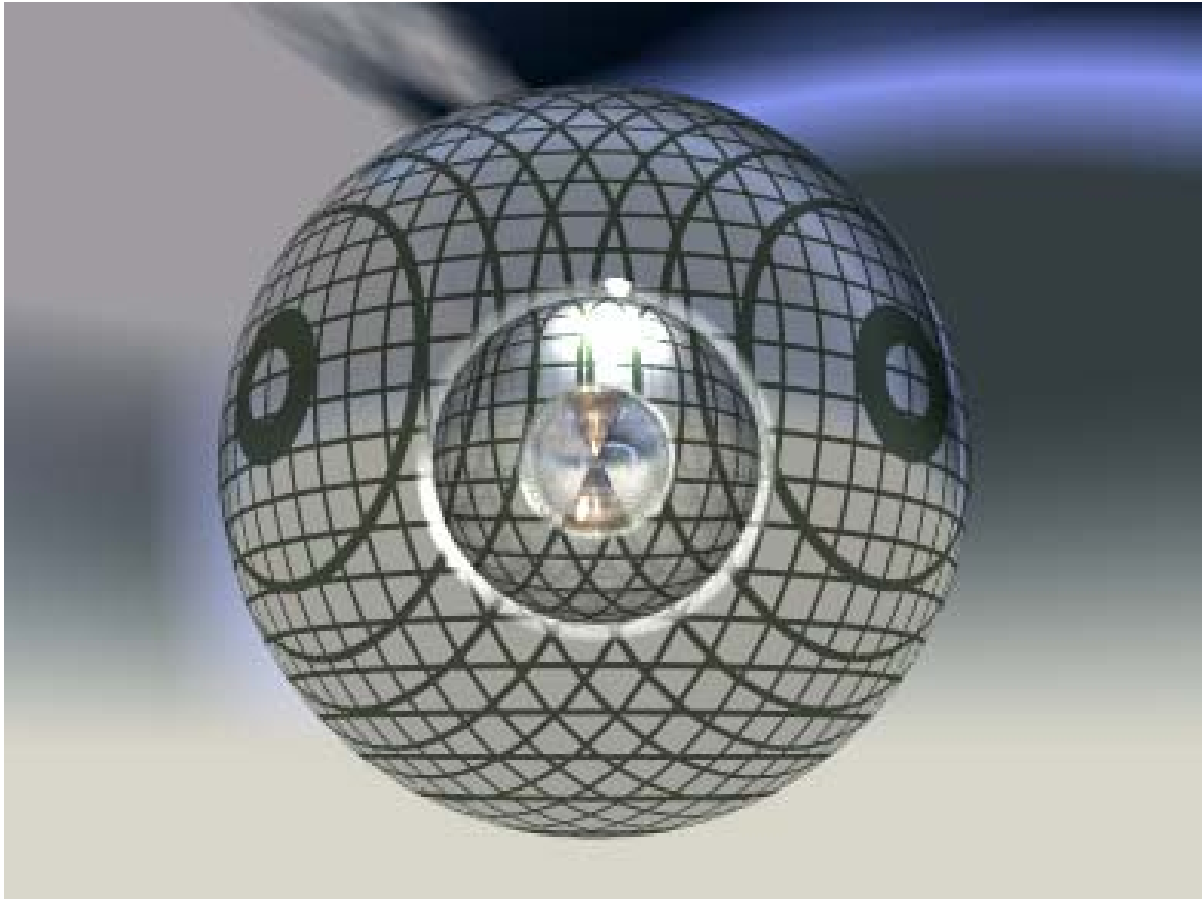
Se si disegna una piccola porzione dell'illuminatore (che isotropo), essa apparirà come un doppio cono, che tanto ricorda la teoria del SuperSpin, ed in particolare lo schema dell'universo e dell'antiuniverso, i quali ultimi sono, invero, parti della stessa cosa.

Così mentre per il SuperSpin, nella versione fin qui utilizzata, esistevano ben otto ottanti di universo, questi vengono ora armonizzati eliminando tutti i punti e le rette di discontinuità, che vengono sostituiti da una **maglia di discontinuità**.

Il nuovo modello comprende in realtà il vecchio, ma è più sofisticato dal punto di vista matematico. In questa più corretta versione chi è, ad esempio, in basso nella sfera considera ciò che sta nella parte alta di essa come il proprio antiuniverso, al quale si può accedere non solo passando per il punto centrale del doppio cono (illuminatore), ma anche semplicemente movendosi sulla maglia quantizzata che forma la superficie della sfera stessa.

La separazione in spazio, tempo ed energia viene superata guardando la sfera da fuori.

L'immagine sottostante, che risulta dal *rendering* di una sfera con superficie quantizzata, contenente un doppio cono che illumina le pareti interne della sfera stessa, ha un'apparenza strana ed inattesa.



Si tratta di una sfera che si specchia all'interno se stessa; questa è una rappresentazione simulata che potrebbe avvicinarsi all'idea di universo olografico così come sarebbe percepito dall'esterno.

L'INDETERMINAZIONE ED IL FALLIMENTO DELL'UNIFICAZIONE DELLE FORZE

In fisica quantistica esiste un principio, detto di "indeterminazione di Heisemberg", il quale afferma che non si può conoscere con esattezza la quantità di moto (massa per velocità) posseduta da una particella in una precisa posizione spaziale. Quel principio può essere espresso anche in altri modi, ma assume il seguente significato generico: se si hanno a disposizione informazioni complete sui valori contenuti su due assi della realtà virtuale, non si possono avere informazioni sul valore presente sul terzo asse.

Si può sapere contemporaneamente cosa c'è scritto sugli assi dello spazio e del tempo, ma non su quello dell'energia, oppure si può sapere cosa c'è scritto sugli assi dell'energia e del tempo, ma non su quello dello spazio, e così via.

Lo si può constatare anche effettuando un'analisi dimensionale del nostro universo, analizzando, quindi, solo la parte misurabile di esso, cioè la virtualità, l'ologramma finale.

Si noti che, dall'analisi dimensionale delle variabili fondamentali del nostro universo esposta nella prima parte della teoria del SuperSpin (Malanga - Pederzoli) si può facilmente notare che:

Lunghezza	$= (Q / K)^{1/2}$	<u>Natura puramente elettrica</u>
Tempo	$= (\Phi / H)^{1/2}$	<u>Natura puramente magnetica</u>
Massa	$= \Phi^2 \cdot (K/Q)^{1/2}$	<u>Natura elettromagnetica</u>

Mentre l'Energia si presenta in tre forme diverse:

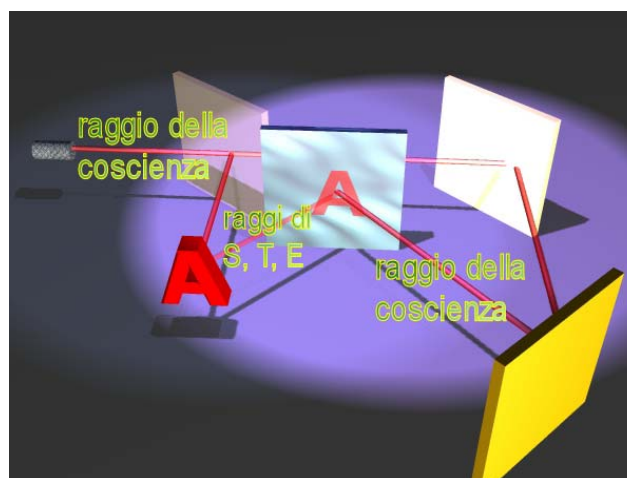
Energia	= $Q \cdot (Q \cdot K)^{1/2}$	<u>Natura elettrica</u>
Energia	= $Q \cdot (\Phi \cdot H)^{1/2}$	<u>Natura elettromagnetica</u>
Energia	= $\Phi^2 \cdot a$	<u>Natura magneto-meccanica</u>

Dove:

SISTEMA INTERNAZIONALE MODIFICATO	
Grandezza	Dimensioni
l = lunghezza	$[l]$
t = tempo	$[t]$
m = massa	$[m]$
f = frequenza	$[t^{-1}]$
v = velocità	$[l t^{-1}]$
a = accelerazione (lineare)	$[l t^{-2}]$
F = forza = m · a	$[l m t^{-2}]$
U = energia	$[l^2 m t^{-2}]$
h = cost. di Planck	$[l^2 m t^{-1}]$
K = intensità del campo Elettrico	$[l m t^{-3} i^{-1}]$
H = intensità del campo Magnetico	$[l^{-1} i]$
Q = flusso elettrico (carica elettrica)	$[t i]$
Φ = flusso magnetico	$[l^2 m t^{-2} i^{-1}]$

Sarebbe così da un lato dimostrato che lo spazio ha natura elettrica, il tempo ce l'ha magnetica e la massa, invece, elettromagnetica, così come l'energia: d'altro canto, mentre spazio e tempo sono dimensionalmente univocamente determinabili, l'energia sembra dipendere contemporaneamente da più variabili.

Se si ammette, in un sistema olografico, la genesi di spazio, tempo ed energia a partire dalla Coscienza, il paradigma olografico sembra spiegare bene ogni aspetto dell'universo. Si può notare che l'immagine riportata qui sotto, e già illustrata in precedenza, rappresenta solo una complicazione della realtà.



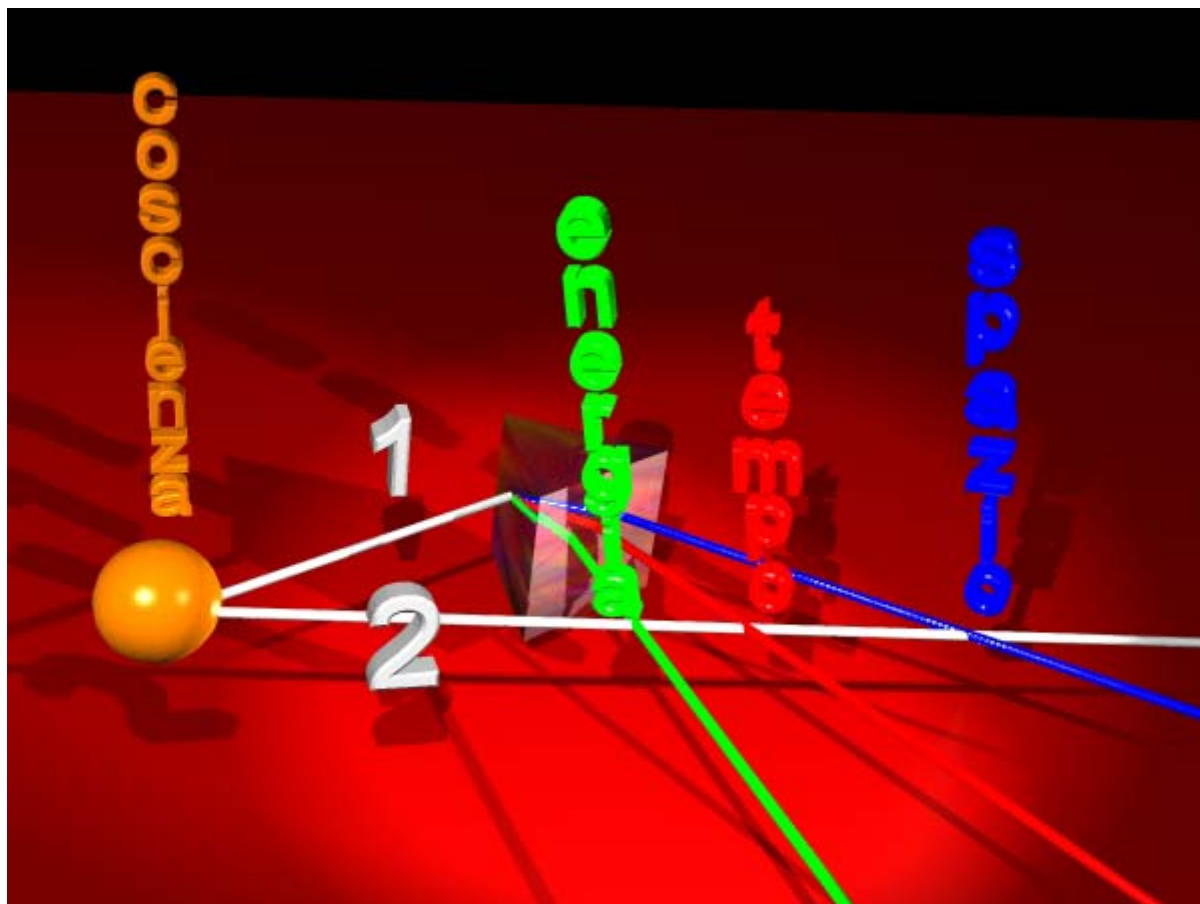
Infatti l'asse della Coscienza si divide in due componenti uguali: la prima illumina la lettera A (rossa), mentre la seconda altro non è che il raggio laser lettore dell'ologramma.

Dopo che la componente della Coscienza ha illuminato la lettera A si produce, come figura di interferenza, quella posta al centro dell'illustrazione.

Spazio, tempo ed energia sarebbero determinati dall'interazione dell'ostacolo (la lettera A) con la Coscienza.

La realtà olografica è molto più semplice, in quanto non esiste nessun ostacolo (non è stata creata nessuna lettera A).

Le cose in questo universo starebbero quindi come sono state sintetizzate nella seguente immagine.

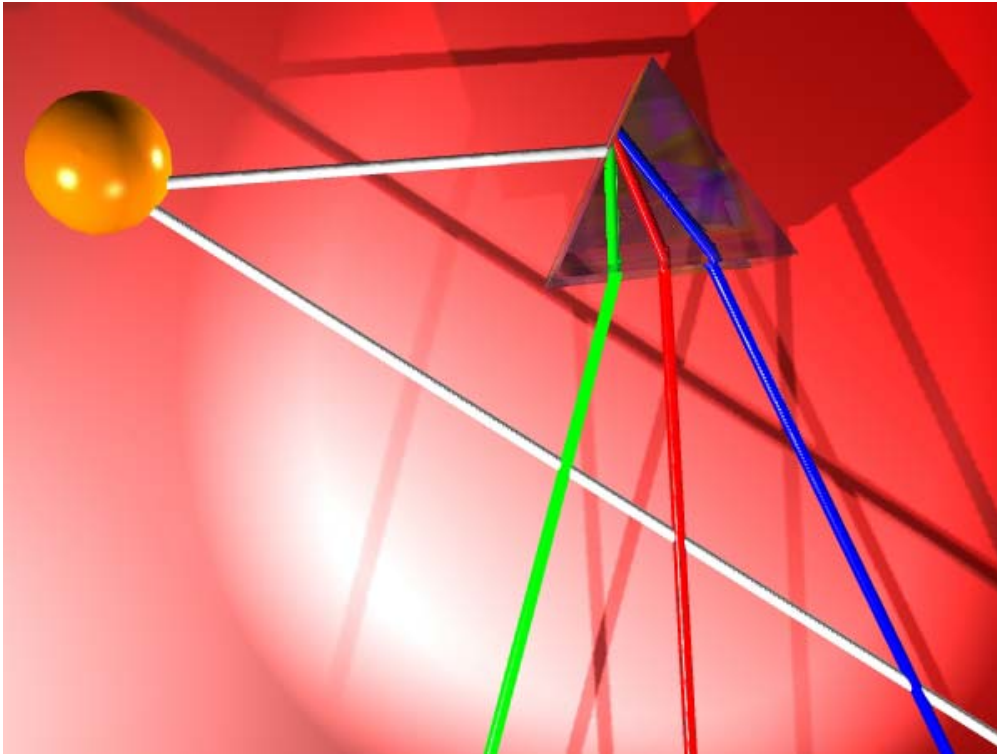


La Coscienza fornirebbe due espressioni di sé (i raggi 1 e 2). Il raggio 1, attraverso un atto di volontà (rappresentato dal prisma nella ricostruzione grafica), si dividerebbe in spazio tempo ed energia (i tre raggi colorati, rispettivamente, in blu, rosso e verde).

Il raggio 2 andrebbe a leggere di volta in volta, per intersezione, le tre componenti della virtualità, ma se il raggio 2 si comportasse come quello di un laser (per analogia con l'ologramma), allora leggerebbe le informazioni dell'ologramma in dipendenza dal suo angolo di incidenza con ciascuna delle tre componenti osservabili.

È facile notare che il raggio 2 (la seconda espressione della Coscienza), può essere in fase solo con una propria sottoespressione alla volta: se è in fase con l'energia, riconoscerà in essa la sua parte reale, la quale sarà invisibile, mentre appariranno spazio e tempo. Le variabili che si manifesteranno in qualche modo saranno sempre e solo due, le due non in fase con la Coscienza stessa.

Una visione dall'alto delle interazioni tra gli assi mostra con maggior chiarezza come gli angoli di intersezione siano differenti e come questo fatto pregiudichi la risposta in lettura del sistema olografico.



Ciò farebbe fallire a priori il tentativo di sviluppare una teoria unificante, ma spiegherebbe perché esiste il principio di indeterminazione, sulla base del fatto che, se il sistema guardasse completamente se stesso, produrrebbe una sorta di risonanza che fornirebbe risposte sbagliate al raggio osservante, rendendolo l'esatta copia dell'osservabile. Solo creando una differenza tra osservabile ed osservatore, quest'ultimo potrà osservare le diverse parti di sé.

Questo in fisica quantistica prende il nome di "degenerazione dei livelli energetici" e permette di fare misure altrimenti impossibili.

Alla luce di quanto sopra esposto non posso fare a meno di constatare che questa visione è sovrapponibile a quelle da me adottate per Anima, Spirito, Mente e Corpo.

Se la Coscienza interseca con il giusto angolo le tre componenti di spazio, tempo ed energia ed interagisce in fase solo con una, questa non è visibile nella realtà virtuale, ma è in fase con la realtà reale.

Se la Coscienza si riflette perfettamente (in fase) nella componente temporale, questa viene annullata e si vedono solamente spazio ed energia: questa è la componente animica.

Quando, invece, la Coscienza si riflette perfettamente (in fase) nello spazio, si ha la componente spirituale ed infine, quando la Coscienza si riflette perfettamente (in fase) nell'asse dell'energia, si ha la componente mentale. Quando la Coscienza non si incontra in fase con nessuna delle tre componenti, tutte divengono contemporaneamente visibili nella virtualità ed il risultato di questa interazione sono gli oggetti fisici.

In altre parole, quando l'illuminatore illumina in fase l'asse del tempo (campo magnetico) lo rende reale, e non più immaginario. Rendere reale una delle tre componenti significa renderla capace di rappresentare tutta l'informazione presente in quel punto (informazione olografica non locale).

L'anima, dunque, può andare in qualsiasi nodo del tempo, però essa non è in grado di viaggiare nello spazio e nell'energia: queste due prerogative appartengono, rispettivamente, allo spirito ed alla mente.

Ma cosa farsene di tutti questi bei discorsi? Lo sapremo fra un attimo.

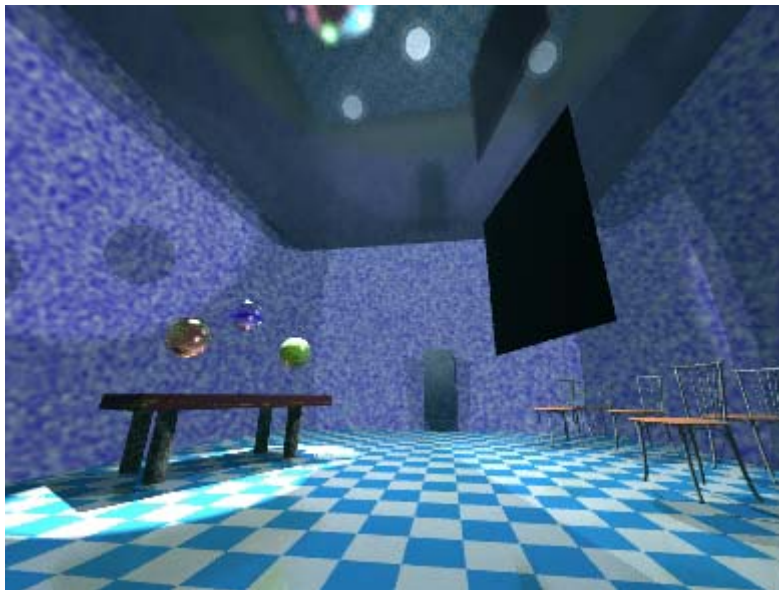
IL SIMBAD RIVISITATO ALLA LUCE DEL PARADIGMA OLOGRAFICO

L'idea che l'universo sia realmente olografico è fortemente supportata dai dati raccolti attraverso la simulazione mentale denominata "Metodo Simbad", che è stata descritta in Alien Cicatrix, seconda parte (www.sentistoria.org - www.ufomachine.org).

Quando si chiede all'addotto di immaginarsi un luogo dove convocare la propria mente, l'anima, lo spirito ed anche gli alieni, se ci sono, ci si deve chiedere dove questo luogo sia collocato all'interno dell'universo olografico. Per la nostra mente è infatti impossibile immaginare una cosa inesistente: se si immagina un luogo, quello da qualche parte esiste davvero e non siamo noi a crearlo, ma, secondo il paradigma olografico, siamo noi ad andarci con la nostra mente. Dunque la stanza che immaginiamo esiste davvero e noi portiamo in quel luogo tutto il contenuto della nostra mente. Ci si è quindi spostati, sia nello spazio sia nel tempo, in un altro nodo della maglia quantica.

In esercizi di Simbad di grado elevato, quando l'addotto si è completamente liberato della presenza aliena, a volte capita di trovarsi di fronte a descrizioni "anomale", nelle quali appare "qualcosa d'altro". In un caso particolare, uno di questi esseri, essenze o presenze, disse all'addotto che stava utilizzando il metodo Simbad che "lui" non era venuto lì: c'era passato per caso, nello stesso punto dello spazio tempo in cui l'ex-addotto aveva collocato la sua stanza. Questo mi ha fatto riflettere molto, ma non era tutto...

Il Simbad è nato come metodo per entrare in uno stato di meditazione profonda utilizzando le tecniche dell'ipnosi. Si concepiva una stanza ed una trama da recitare, per preparare mentalmente il soggetto ad effettuare alcune precise funzioni, come organizzare gli spazi, ancorarsi alle differenti sensazioni cenestesiche, far lavorare il cervello facendogli eseguire più funzioni contemporaneamente per mandarlo in *crunch*, come dicono gli esperti di Programmazione Neuro Linguistica.



Di tutto l'impianto della stanza del Simbad ben poche sono le cose che servono veramente. Occorrono un tavolo con delle sedie, per localizzare i componenti dell'insieme di entità da riconoscere, ed uno schermo nero sul quale far apparire le immagini dell'inconscio. Servono anche una porta per passare da "fuori" a "dentro" e delle pareti per definire un "dentro".

Conducono la partita le tre parti di noi che si sono degenerate con questo metodo (Anima, Mente e Spirito, cioè la Triade).

Quando l'addotto si è finalmente liberato dei suoi parassiti alieni e può gestire senza interferenze di alcun tipo il suo Simbad, si può notare che, di solito, la scena olografica

utilizzata tende a modificarsi. Non c'è infatti più bisogno di distinguere un "fuori" da un "dentro", perché l'idea di ripararsi, di difendersi da qualcosa, è stata superata per la comprensione, da parte della Coscienza, del fatto che non esistono limiti che possano essere imposti alla triade.

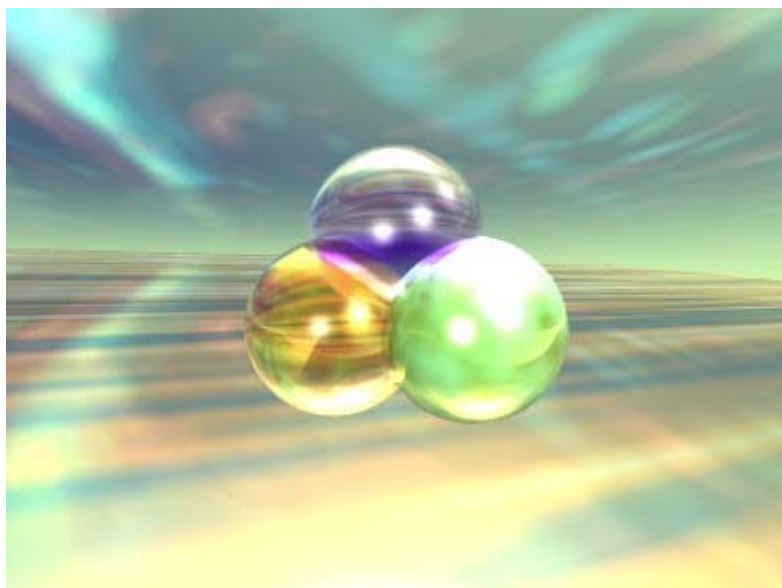
Ecco modificarsi il paesaggio mentale originale in un ampio spazio dai contorni indefiniti.



Le sedie di questa rappresentazione sono destinate a rimanere vuote e presto spariranno; la porta assume il significato di un varco dimensionale per il quale il "fuori" ha solo un significato archetipico e non significa più "fuori da un luogo", ma "fuori dall'essenza del Sé, esterno alla propria Coscienza".

È bene notare che, per mezzo della simbologia olografica del Simbad, è possibile controllare l'avanzamento dello stato di acquisizione di Coscienza così come si controlla l'apprendimento dei bambini in età prescolare attraverso le modificazioni successive che lo stesso ambiente subisce nei loro disegni. Man mano che la Coscienza aumenta, il Simbad diviene meno iconografico e più simbolico, fino a raggiungere l'ultimo stadio conosciuto.

A quest'ultimo livello il soggetto si percepisce come tre cose fuse assieme, con la capacità di andare dove vuole e di fare ciò che vuole nell'universo olografico messo a sua totale disposizione.



È evidente che, a questo livello, nel Simbad non hanno più alcun senso nemmeno un pavimento ed un soffitto e l'ex-addotto se ne libera totalmente.

Le sensazioni archetipiche provate sono forti e gli incontri effettuati in questo stato con altre presenze a volte curiose, a volte interessate, a volte incomprensibili, producono sbandamento in un soggetto sicuramente impreparato a toccare con mano l'universo senza veli, così com'è in realtà, e scoprire che di Manifestazione ce n'è davvero tanta.

Dunque il Simbad, nella sua fase finale, si rivela un utile metodo, del tutto inatteso, per verificare le teorie di Bohom ed un utile sistema per osservare la realtà della virtualità.

Questo è il terzo livello a cui si può accedere con il Simbad, ma non è l'ultimo.

Chi arriva a questo punto sviluppa le sue facoltà percettive (quelle che qualche sprovveduto chiama paranormali - N.d.A.) ed a questo punto la battaglia con gli alieni o i militari corrotti è solo questione di poco tempo. La Coscienza dell'addotto è talmente elevata che egli sa quando i suoi persecutori arrivano ed è in grado, "se vuole", di render loro la vita molto dura.

A tale proposito sono in molti a pensarla come me. Infatti Richard Alan Miller, nel 1993, pubblica un lavoro dal titolo: TEORIA del CAOS IN PSICOTERAPIA POSTMODERNA DrRam@MAGICK.net : <http://www.nwbotanicals.org> ; <http://www.herbfarminfo.com> http://www.richters.com/newdisplay.cgi?page./QandA.html&cart_id=1373412.25019 ed in alcuni passaggi delle sue pubblicazioni si legge:

LE VARIETÀ DELL'ESPERIENZA VIRTUALE - Le Realtà virtuali oltre la stessa logica del dialogo. *La base della creatura umana psicanalizzata sembra essere un collettivo di multimenti in un multiuniverso. Indipendenti ed autonomi, loro riferiscono l'un l'altro quasi sempre all'insaputa della consapevolezza esterna. La forma estrema di questo fenomeno viene vista come un disturbo della personalità multipla (MPD), ma semplicemente riflette una forma estrema della molteplicità con prospettive contraddittorie.*

Il dialogo (interno - N.d.A.) è una forma di immagine che crea e sostiene un worldview attraverso i mezzi di conversazione e di immaginazione. La "Parola" ci aiuta a creare e definisce la realtà. Il dialogo con se stessi e con le sue varie forme consapevoli ed inconscie crea una serie di "realtà virtuali" che formano la base di auto-simulazione e mondo-simulazione. Queste forme sono illimitate in numero, ben oltre gli archetipi classici come persona anima/animus, ecc. Il che suggerisce la nozione del "pluralismo integrale."

IL PARADIGMA OLOGRAFICO E CCP: spiegazione dei significati di Ego, Morte, e Vuoto. *David Bohom suggerisce l'esistenza di un psicologico "atomo-eccellente" come un modo di destrutturare radicalmente l'ego, aprendolo all'esperienza più larga dell'indiviso intero. Il paradigma olografico è un sistema di autosviluppo che serve per spiegare il funzionamento dei modelli (mentali) di informazione. Il ruscello di immagini in funzione del processo di coscienza creativa (CCP) ... de-struttura l'ego, determinandone la morte. Coscienza ed azione hanno la stessa essenza (il famoso Atto di volontà - N.d.A.); ... Il concetto di "Vuoto" è un aspetto integrante della mente/materia. La Teoria del Caos collega tutti questi elementi come aspetti del processo salutare ed archetipico che è facilitato dal processo creativo della coscienza.*

UN CONCETTO OLOGRAFICO DELLA REALTÀ - L'organizzazione di qualsiasi sistema biologico è stabilita da un campo elettrodinamico complesso che è, in parte, determinato dai suoi componenti fisico-chimici ed atomici, i quali determinano il comportamento e l'orientamento di questi componenti. Il modello olografico di realtà che emerge da questo principio può offrire un chiarimento scientifico sui fenomeni di psicoenergia.

[Simposio di Omniversal, la California l'Università Statale a Sonoma, sabato, il 29 settembre 1973. Ristampato nel diario Monografie Psichedeliche e Composizioni, Vol. 6, 1993. 137-156. Boynton Beach, FL.]

È evidente che, se con questo metodo è possibile viaggiare nella maglia quantica olografica, è anche possibile, per chiunque sia dotato di Anima, Mente e Spirito, utilizzare questo metodo per andare a trovare, con grande facilità, sia gli alieni a casa loro sia i militari nelle loro installazioni sotterranee. Chi non è dotato di Anima non possiede quei requisiti geometrici che occorrono per poter viaggiare nel tempo olografico e, mentre i militari e gli alieni hanno bisogno di macchine, gli addotti possono farlo senza problemi, costruendosi la loro realtà virtuale mediante una specie di Simbad con caratteristiche diverse, che, a questo punto, si può ribattezzare con un altro nome più generico.

NASCE L'L.G.O. (LETTORE DI GRIGLIA OLOGRAFICA)

Ora si sa che il Simbad altro non è se non un Lettore di Griglia Olografica, un LGO, appunto. Si può pertanto generalizzare la procedura per produrre effetti LGO in soggetti qualsiasi, anche al di fuori del problema *abduction*, ma appartenenti all'insieme di persone dotate di componente animica.

Voglio sottolineare che la griglia olografica è identica per tutti, perché costruita dalla Coscienza, la quale, essendo reale, è l'unica cosa ad essere uguale per tutti i punti dell'universo. Dico questo per far capire che due soggetti in grado di viaggiare sulla griglia olografica potrebbero trovarsi in uno stesso nodo quantico: in tal caso immaginerebbero la stessa situazione e sarebbero immersi in un luogo virtuale comune ed identico per ambedue. I due soggetti potrebbero scambiarsi in quel luogo informazioni con velocità infinita, pur essendo i loro corpi collocati agli antipodi della griglia quantica.

Questo è il modo utilizzato inconsciamente dalle anime degli addotti per comunicare tra loro. Lo scopo di questo lavoro è di fornire una metodologia atta a verificare questa ipotesi e di far prendere coscienza agli addotti, ed a tutti coloro che hanno voglia di cimentarsi, che le cose stanno "realmente" così.

Ecco le tre ultime indicazioni utili per comprendere appieno la potenza del sistema LGO.

- Tutti gli esseri viventi possono effettuare un LGO, ma, a seconda dell'assenza o presenza di anima in loro, potranno spostarsi solo parzialmente, oppure totalmente, sulla griglia. L'assenza di componente animica vieta, infatti, lo spostamento lungo l'asse del tempo.
- Esiste una differenza sostanziale, peraltro notata anche nei Simbad, quando si costruisce un luogo in cui esistono altre entità. Ci si può infatti trovare di fronte ad altre entità che vengono prodotte leggendo i dati della griglia olografica, ma esse non sono realmente lì. Esse vengono ricostruite utilizzando i dati della memoria a lungo termine e mosse utilizzando le prerogative della memoria a breve termine del cervello umano (vedi le istruzioni complete per l'effettuazione del Simbad). In questo caso siamo noi a muovere i personaggi e non esiste, "in realtà", manifestazione di una loro volontà. Ben differente è il caso in cui ci si trovi nella stanza del Simbad con un altro vivente dotato di una propria volontà. Si scoprirà con meraviglia che la nostra mente non riesce a far fare all'altro quello che vuole, ma che l'altro appare dotato di sua volontà in tutti gli aspetti della sua manifestazione. In questi casi la volontà vincente, in presenza di possibili contrasti, è quella che possiede una maggior quantità di Coscienza acquisita. Per questo motivo un addotto con anima, in presenza di un militare senz'anima, è in grado di gestire la situazione senza sforzo.
- Il terzo aspetto, ed il più importante in assoluto, è che, con il sistema olografico, la Coscienza prende conoscenza di Sé e, man mano che tale conoscenza viene acquisita (letta dall'illuminatore), questa diviene immediatamente disponibile per tutta la griglia e

per tutti i viventi che la abitano: basta che essi la leggano dalla griglia stessa. Ciò significa che, da quell'istante in poi, tutti gli addotti possono sapere come comprendere il problema alieno, perché la soluzione finale è stata trovata ed è a disposizione di chi la vuole leggere. Più coscienze la leggeranno e più probabilità esisterà che altre coscienze ne vengano casualmente a conoscenza.

Nient'altro ha più importanza!

PROCEDURA GUIDATA PER L'LGO

La procedura sperimentale che fornirò si basa su differenti considerazioni: di tipo ipnotico, derivanti dalla PNL, tratte dall'analisi del linguaggio archetipale e fondate sull'esperienza ottenuta in molti anni di pratica nel campo delle ipnosi regressive. Sicuramente non è una procedura perfetta e certamente sarà migliorata nei prossimi mesi, ma è comunque un tentativo di sperimentare tutto quello che ho finora tentato di dimostrare.

Ognuno può così cimentarsi con la propria sperimentazione.

Leggete più volte le istruzioni: **non provate ad immaginare mentre leggete**, immaginerete quando applicherete il sistema LGO, non prima. Imparate bene i diversi passi della procedura e solo dopo eseguite il programma nella vostra mente.

INIZIO DEL PROGRAMMA

In un posto senza luce, dove potete rilassarvi senza che nessuno venga a disturbarvi, al di fuori dei rumori più banali e lontani dalle necessità spicciole di tutti i giorni, sedetevi comodi e chiudete gli occhi.

Immaginatevi di essere al buio più profondo. Non si vede nulla, nemmeno la più piccola fiammella, niente. Siete in piedi, siete nudi e poggiate su di un pavimento fresco e liscio.

Sentite un lieve fruscio di aria che viene da qualche parte, Avvertite un leggero vento sulla vostra pelle. Il vento porta anche un odore di buono che viene da qualche parte. Sentite il rumore dell'aria sulla vostra pelle e ne udite il lieve fruscio.

Siete in piedi ed ascoltate...

Non si vede niente, ma percepite il fresco del pavimento con i vostri piedi nudi.

Questo luogo è un prodotto della vostra mente: state pensando e non c'è niente al di fuori di voi. Tutto è fermo, tranne il vento lieve che scorre, che viene da qualche parte e che va da qualche altra parte.

Ora cominciate a camminare lentamente nel buio sul pavimento fresco. Non abbiate paura d'inciampare: non potete inciampare, poiché non c'è nulla contro cui inciampare, lì dove siete.

Camminate tranquillamente... sentite il rumore dei vostri passi, il fresco del pavimento, il fruscio del vento che porta con sé quel buon profumo.

Ora ascoltate con attenzione... percepirete un altro rumore in lontananza... sembra quello del mare.

Man mano che procedete al buio a piedi scalzi sul pavimento fresco e liscio sentite avvicinarsi sempre di più il rumore del mare. Cominciate a percepire che il terreno sotto i piedi diventa un po' più ruvido e più bagnato. Sentite sotto i piedi le asperità del terreno rugoso. Ora sul terreno c'è un po' d'acqua il cui livello, mentre procedete, si sta alzando lentamente fino a metà delle caviglie. L'acqua è proprio alla temperatura giusta e, mentre camminate, vi divertite a fare rumore con i piedi trascinandoli nell'acqua. Si sente, in lontananza, il rumore come di un ruscello o di una fontana, chissà... non si vede nulla.

Se provate ad accuciarvi ed a mettere un dito bagnato in bocca scoprirete che l'acqua non è salata.

Allora, dato che l'acqua è alla temperatura giusta, proprio quella del vostro corpo o forse lievemente più fresca, sdraiatevi lunghi distesi sul terreno: l'acqua arriva solo a bagnarvi le orecchie.

In questa posizione, girando la testa l'acqua può entrare in un orecchio e farvi sentire come amplificati i rumori del mare. Si sente in lontananza il rumore ovattato della cascata, mentre la parte del vostro corpo che non è bagnata sente il leggero soffio di vento che è sempre presente costantemente...

Potete bagnare anche l'altro orecchio, girando il collo dalla parte opposta. Piccole onde vi accarezzano; potete stare lì ancora un po', se volete.

A questo punto il vostro corpo tende a perdere peso, a diventare sempre più leggero, tanto leggero che vi staccate dal suolo per volare nell'aria fresca.

Volate, volate, volate. Non potete vedere nulla, perché non c'è nulla da vedere, e non potete sbattere da nessuna parte, perché non c'è niente contro cui sbattere.

Ora volate nel buio più assoluto e sentite in basso il rumore dell'acqua che scorre ed in alto il vento che vi sfiora le orecchie ed il corpo.

Ora il rumore dell'acqua che scorre si allontana sempre di più e si fa sempre più flebile: rimane solo il fruscio del vento, ma anch'esso diviene sempre più leggero ed inconsistente, fino a scomparire.

Vi muovete così a grande velocità, a velocità infinita nel niente, quando, piano piano, il buio diviene meno intenso: un iniziale grigiore si fa strada attorno a voi e poi, tutto d'un tratto...

LUCE!

e vi rendete conto di non avere più corpo, vi rendete conto di essere oltre!

Ora potete essere dove volete.

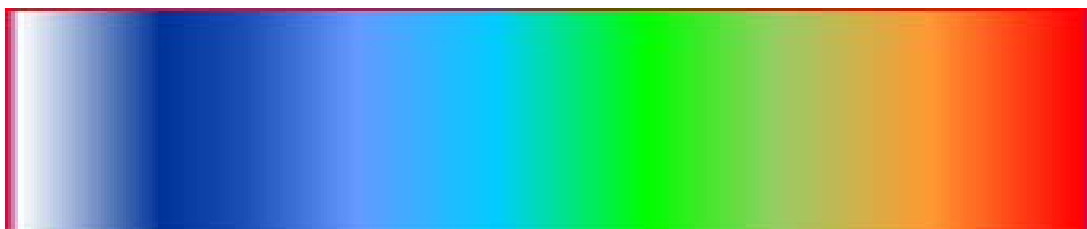
PARTE CENTRALE DEL PROGRAMMA

Questa parte contiene le singole vostre esperienze e per ciascuno sarà probabilmente differente in alcuni particolari ed uguale in altri; non è possibile descriverla, essendo del tutto personale.

FINE DEL PROGRAMMA

Quando volete terminare il programma, visualizzate dentro di voi la seguente sequenza di situazioni:

- Siete nel colore bianco, che vi circonda completamente. Ora il colore cambia progressivamente e lentamente come nella sequenza continua di colori riportati qui di seguito da sinistra di chi legge verso destra.



- Immaginate un suono continuo che parte da una frequenza bassa e si alza lentamente fino a raggiungere una frequenza alta. La frequenza bassa è come se ascoltaste la canna di un organo che emette un suono continuo e cupo, basso profondo, mentre la frequenza alta sarà fornita dallo stesso organo che si fa sempre più acuto, sempre più

acuto, in una scala continua di variazioni fino ad arrivare a non essere quasi più udibile, per quanto è sottile e penetrante.

- Immaginate che ora, davanti a voi, piano piano si crei l'immagine della vostra stanza sempre più nitida, con i colori ed i rumori di tutti i giorni. Contate fino a dieci ed aprite gli occhi.

NOTE

1. Nel tempo potreste riuscire ad ottenere i risultati attesi semplicemente concentrandovi per un istante, ma questo dipende dalla vostra capacità di astrazione.
2. La procedura è stata progettata per aiutare persone che non abbiano mai effettuato meditazione e potrebbe risultare troppo lunga per persone che, invece hanno una certa esperienza nelle attività di astrazione mentale.
3. Il successo di questo esperimento dipende dalla quantità di Coscienza che chi lo fa possiede.
4. Il ripetersi dell'esperimento conduce a miglioramenti delle proprie capacità astrattive e migliora i risultati finali.
5. Non utilizzate la procedura come tentativo di fuga dalla realtà virtuale, perché essa rappresenta un tuffo nella realtà reale.
6. Si consiglia di utilizzare la procedura solo in presenza di forti motivazioni, poiché conoscere spesso non è piacevole.
7. Gli addotti che subiscono ancora forti interferenze da parte di parassiti alieni avranno difficoltà a gestire questa procedura. Per loro è consigliabile, prima di affrontare il programma LGO, continuare con il Simbad.

CONCLUSIONI FINALI

Potenzialmente si può interagire con la griglia olografica, si può comunicare con un altro essere se ci si trova nello stesso nodo, si può esaminare tutto l'universo passo per passo. Si possono percepire gli alieni ed altri che non abbiamo mai visto. Si può, in linea di principio, avere una visione di tutto l'universo in un solo istante, ma ci sono anche dei rischi. Chi si appresta a questo strano viaggio percepirà cose a cui la sua Coscienza, magari non ancora sviluppata, potrebbe non essere pronta. Il risultato potrebbe essere piuttosto scioccante, se così si può dire, e trasformare il nostro viaggiatore in una lampadina bruciata.

Gli addotti, mediante l'eliminazione delle pareti della stanza del Simbad, possono andare dagli alieni o dai militari e mettere fuori uso le loro apparecchiature, solo modificando, con un **atto di volontà**, la realtà virtuale che li caratterizza. Questa interferenza rappresenta, a mio avviso, un modo decisamente primitivo di gestione della griglia olografica, modo che, a lungo andare, potrebbe produrre effetti collaterali indesiderati.

Esiste un modo migliore per utilizzare la griglia olografica: il viaggiatore della griglia olografica è un'essenza reale che viaggia nel virtuale creato dall'illuminatore ed egli stesso, come parte dell'illuminatore, illumina un settore della griglia. Questo vuol dire che si è illuminatori e vagliatori contemporaneamente, cioè che si può anche decidere di ricongiungersi all'illuminatore. In parole povere se chiamiamo Dio l'illuminatore (la Coscienza) comprendiamo come l'LGO sia un metodo per parlare con Dio.

Credo che se qualcuno riuscisse in questo intento non tornerebbe più a raccontarcelo.

Gli stati di ipnosi profonda possono produrre fenomeni di lettura della realtà virtuale attraverso la quale si può viaggiare, ma l'obiettivo finale dell'essere umano è comprendere la propria vera natura.

Se questo è un buon metodo, ben venga, perché alla fine si scoprirà che, se è vero che l'universo è un ologramma, in ogni parte di esso ci sono le informazioni sul tutto. Dentro alcuni di noi c'è l'universo intero.

CRONOLOGIA DI UN'IDEA

- *1714 - Gottfried Wilhelm von Leibniz, scopritore del calcolo differenziale ed integrale, afferma l'esistenza di una realtà metafisica soggiacente e generante l'universo materiale. Lo spazio-tempo, la massa, il movimento fisico ed il trasferimento di energia sono costruzioni intellettuali.*
- *1902 - William James propone che il cervello filtra una realtà molto più vasta.*
- *1905 - Albert Einstein pubblica le sue teorie.*
- *1907 - Henri Bergson dice che la realtà ultima è un impulso vitale comprensibile solo all'intuizione. Il cervello filtra una realtà più vasta.*
- *1929 - Alfred North Whitehead, matematico e filosofo, descrive la natura come un grande nesso in espansione di accadimenti che non si esauriscono nella percezione dei sensi. Dualismi come mente/materia sono falsi, la realtà è inclusiva e intrecciata.*
- *1929 - Karl Lashley pubblica le sue vaste ricerche, le quali dimostrano che una memoria specifica non si trova in un posto particolare del cervello, ma è distribuita in tutto il cervello.*
- *1947 - Dennis Gabor usa il calcolo integrale di Leibniz per descrivere una possibile fotografia tridimensionale: l'olografia.*
- *1965 - Emmeth Leith e Juris Upatnicks annunciano la costruzione di ologrammi per mezzo dei raggi laser di recente invenzione.*
- *1969 - Karl Pribram, che aveva lavorato con Lashley come neurochirurgo, propone l'ologramma come modello dei processi del cervello.*
- *1971 - Il fisico David Bohm, che aveva lavorato con Einstein, propone che l'organizzazione dell'universo sia olografica.*
- *1975 - Pribram sintetizza le sue teorie con quelle di Bohm in una pubblicazione tedesca sulla psicologia (Gestalt).*
- *1977 - Pribram sottolinea le implicazioni metafisiche unificanti della sua sintesi.*
- *2006 - Corrado Malanga utilizza le teorie di Bohm, Pribram, Kosslyn, Maharishi, indicando che la visualizzazione cerebrale produce modificazioni nella realtà virtuale.*

BIBLIOGRAFIA

1. David Bohm and B.J. Hiley. *The Undivided Universe: An ontological interpretation of quantum theory*. London: Routledge, (1993). [ISBN 0-415-12185-X](#).
2. David Bohm, [A new theory of the relationship of mind and matter](#), (1990), *Philosophical Psychology*, 3 no. 2, pp. 271-286.
3. Peter R. Holland, *The Quantum Theory of Motion : An Account of the de Broglie-Bohm Causal Interpretation of Quantum Mechanics*. Cambridge: Cambridge U. Press, 1993. [ISBN 0521485436](#).
4. David Z. Albert, "Bohm's Alternative to Quantum Mechanics", *Scientific American*, May, 1994.
5. Sheldon Goldstein, [Bohmian Mechanics](#), (2001), [Stanford Encyclopedia of Philosophy](#)
6. A. S. Sanz, F. Borondo, [A Bohomian view on quantum decoherence](#), (2003) - Arxiv quant-ph/0310096
7. G. D. Barbosa, N. Pinto-Neto, [A Bohomian Interpretation for Noncommutative Scalar Field Theory and Quantum Mechanics](#) - Arxiv hep-th/0304105 and *Physical Review*, D69 (2004) 065014
8. Antony Valentini, Hans Westman, [Dynamical Origin of Quantum Probabilities](#), (2004) - Arxiv quant-ph/0403034
9. [Ray F. Streater, Bohomian mechanics is a "lost cause"](#) (2003)
10. Oliver Passon, [Why isn't every physicist a Bohomian?](#), (2004) - Arxiv quant-ph/0412119
11. H. Nikolic, [Relativistic quantum mechanics and the Bohomian interpretation](#), (2004) - Arxiv quant-ph/0406173
12. Michael J.W. Hall, [Incompleteness of trajectory-based interpretations of quantum mechanics](#), (2004) - Arxiv quant-ph/0406054 (*Demonstrates incompleteness of the Bohom interpretation in the face of fractal, differentialble-nowhere wave functions.*)
13. A.S. Sanz, [A Bohomian approach to quantum fractals](#), (2005) *J. Phys. A: Math. Gen.* 38. (*Describes a Bohomian resolution to the dilema posed by non-differentiable wave functions*);.
14. Detlef Durr, Sheldon Goldstein, Roderich Tumulka, and Nino Zangh`i, [Bohmian Mechanics](#)
15. Paul S. Prueitt and Daniel S. Levine, "Specifying a Theory of Sensory and Cognitive Processes", *Connection Science*, Preprint, 1992
16. Steen Rasmussen, Hasnain Karampurwala, Rajesh Vaidyanath, Klaus S. Jensen and Stuart Hameroff, "Computational Connectionism Within Neurons: A Model of Cytoskeletal Automata Subservng Neural Networks", *Physica D*, 42, 1990, pp. 428- 4493.
17. Thomas S. Kuhn, "The Structure of Scientific Revolutions", The University of Chicago Press, Ltd., London, 1970
18. Michael Talbot, "The Holographic Universe", Harper Perennial, New York, 1991
19. John von Neumann, "The Computer and the Brain", New Haven and London, Yale University Press, 1979
20. David H. Bailey, "Twelve Ways to Fool the Masses when Giving Performance Results on Parallel Computers", *Supercomputing Review*, 4, No 8, pp. 54-557.
21. Karl H. Pribram, "Languages of the Brain", Brandon House, 1981
22. Paul Pietsch, "Shufflebrain. The Quest for the Hologramic Mind", Houghton Mifflin Company, Boston, 1981
23. S.Y. Berkovich, "The dimensionality of the informational structures in the space of perception (posing the problem)", *Biophysics*, 21, No 6, 1976, pp. 1136-1140
24. J. D. Barrow, F. J. Tipler, "Anthropic principle", Oxford University Press, Oxford, 1986
25. Renato Nobili, "Ionic waves in animal tissues", *Physical Review A*, 35, No 4, 1987, pp. 1901-1922
26. A. S. Edington, "The Mathematical Theory of Relativity", Cambridge University Press, Cambridge, 1960, p.130
27. Menas Kafatos and Robert Nadeau, "The Conscious Universe", Springer-Verlag, New York, Berlin, Heidelberg, 1990
28. Alan Guth and Paul Steinhardt, "The Inflationary Universe", in P. Davis (editor), "The New Physics", Cambridge University Press, Cambridge, New York, 1989, pp. 34-60
29. S.Y.Berkovich, "Cellular Automaton Modeling of the Phenomena of Fundamental Physics", Proceedings of the 19th Annual Pittsburgh Conference on Modeling and Simulation, vol.19, part 2, 1988, pp. 895 - 906
30. S.Y.Berkovich, "Spacetime and Matter in Cellular Automaton Framework", *Nuclear Physics B* (Proc. Suppl), 6, 1989, pp. 452-454
31. S.Y.Berkovich, "A Possible Explanation of Quantum Mechanics Behavior by a Classical Cellular Automaton Construction", in M. Kafatos (editor), "Bell's Theorem, Quantum Theory, and Conceptions of the Universe", Kluwer Academic Publishers, 1989, pp. 163-165
32. D.D. Joseph and Luigi Preziosi, "Heat Waves", *Review of Modern Physics*, 61, No 1, 1989, pp. 41-73
33. Renato Nobili, "Schrodinger wave holography in brain cortex", *Physical Review A*, 32, No. 6 1985, pp. 3618-3626

34. P.J. van Heerden, "Theory of Optical Information Storage in Solids", *Applied Optics*, 2, No 4, 1963, pp. 393-400
35. Ronald Melzack, "Phantom Limbs", *Scientific American*, April 1992, pp. 120-126
36. J.A. Salehi and E.G. Paek, "Holographic CDMA", Bell Communication Research, submitted for publication
37. N. Lawrence, "Physical Limits, and Information as a Form of Matter" 3000 Custer, Suite 270-214 Plano, TX, 75075P.
38. Becker, R.O. (1990). *Cross Currents. The Promise of Electromedicine, The Perils of Electropollution*, Los Angeles, Jeremy P. Tarcher, inc.
39. Bergson, H. (1916). *Time and Free Will. An Essay on the Immediate Data of Consciousness* (F.L. Pogson, trans.), George Allen & Unwin, Ltd., New York.
40. Collins, J.J. and Stewart, I.N. (1992). Symmetry-breaking bifurcation: a possible mechanism for 2:1 frequency-locking in animal locomotion. *J. Math. Biol.* 30, 827-838.
41. Fordham, F. (1966). *An Introduction to Jung's Psychology*, Harmondsworth, Pelican Books.
42. Freeman, W.J. (1995). *Societies of Brains. A Study in the Neuroscience of Love and Hate*, Lawrence Erlbaum Associates, Hove.
43. Freeman, W.J. and Barrie, J.M. (1994). Chaotic oscillations and the genesis of meaning in cerebral cortex. In *Temporal Coding in the Brain* (G. Buzsaki, ed.), pp. 13-37, Springer-Verlag, Berlin.
44. Gibson, J.J. (1966). *The Ecological Approach to Visual Perception*, MIT press, Mass.
45. Glauber, R.J. (1970). Coherence and quantum detection. In *Quantum Optics* (R.J. Glauber, ed.), New York, Academic Press.
46. Gray, C.M., Konig, P., Engel, A.K. and Singer, W. (1989). Oscillatory responses in cat visual cortex exhibit inter-columnar synchronization which reflects global stimulus properties. *Nature* 33, 334-337.
47. Hebb, D.O. (1958). *A Textbook of Psychology*, W.B. Saunders, Philadelphia.
48. Hirst, P. and Thompson, G. (1996). *Globalization in Question*, Polity Press, Cambridge.
49. Ho, M.W. (1993). *The Rainbow and the Worm: The Physics of Organisms*, World Scientific, Singapore.
50. Ho, M.W. (1994a). In search of the sublime. *Metanoia* (Introductory issue) Spring, 9-16.
51. Ho, M.W. (1996a). The biology of free will. *J. Consciousness Studies* 231-244.
52. Ho, M.W. (1996b). Bioenergetics and biocommunication. *Computation in Cellular and Molecular Biological Systems* (R. Cuthbertson, M. Holcombe, and R. Paton eds.) pp. 251-262, World Scientific, Singapore.
53. Ho, M.W. (1996c). Natural being and coherent society. In *Gaia in Action, Science of the Living Earth* (P. Bunyard, ed.) pp. 286-307, Floris Press, Edinburgh.
54. Ho, M.W. (1997a). Towards a theory of the organism. *Integrative Physiological and Behavioral Science* (in press).
55. Ho, M.W. (1997b). Quantum coherence and conscious experience. *Kybernetes* 26, 265-276.
56. Ho, M.W. (1997c). The new age of the organism. *Architectural Review* (in press).
57. Ho, M.W. (1997d). *Genetic Engineering Dreams or Nightmares. The Brave New World of Bad Science and Big Business*, Third World Network, Penang.
58. Ho, M.W., Haffegge, J., Newton, R., Zhou, Y.M., Bolton, J.S. and Ross, S. (1996). Organisms are polyphasic liquid crystals. *Bioelectrochemistry and Bioenergetics* 41, 81-91.
59. Ho, M.W. and Knight, D. (1997). Collagen liquid crystalline phase alignment and the DC body field of consciousness (in preparation).
60. Jennings, H.S. (1933). *The Universe and Life*. New Haven, Yale University Press.
61. Jung, C.G. 1964. *Man and His Symbols*, London, Aldus Books.
62. Kelso, J.A.S. (1991). Behavioral and neural pattern generation: The concept of neurobehavioral dynamical systems. In *Cardiorespiratory and Motor Coordination* (H.P. Koepchen and T. Huopaniemi, eds.), pp 224-234, Springer-Verlag, Berlin.

63. Knight, D. and Feng, D. (1993). Collagens as liquid crystals, *British Association for the Advancement of Science, Chemistry Session: Molecular Self-Assembly in Science and Life*, Sept. 1, Keele.
64. Korton, D.C. (1995). *When Corporations Rule the World*, Kumarian Press, West Hartford, Conn.
65. Korton, D.C. (1997). The responsibility of business to the whole. A People-Centred Development Forum Paper.
66. Laszlo, E. (1995). *The Interconnected Universe*, World Scientific, Singapore.
67. Laszlo, E. (1996). *The Whispering Pond*, Element, Rockport, Mass.
68. Marcer, P.J. 1992. "Designing new intelligent machines - the Huygens' machine. *CC-AI Journal* 9, 373-394.
69. Marcer, P.J. (1995). "The need to define consciousness - a quantum mechanical model", Symposium, (P.J. Marcer and A.M. Fedorec, eds.), University of Greenwich, pp. 23-15.
70. Needham, J. (1936). *Order and Life*, MIT Press, Cambridge, Mass.
71. Oschman, J. L. (1984). Structure and properties of ground substances, *Am. Zool.* 24, 199-215.
72. Oschman, J.L. (1993). A Biophysical basis for acupuncture, private manuscript.
73. Prigogine, I. (1967). *Introduction to Thermodynamics of Irreversible Processes*, John Wiley & Sons, New York.
74. Ross, S., Newton, R. , Zhou, Y.M., Haffegge, J., Ho, M.W., Bolton, J.P. and Knight, D. (1997). Quantitative image analysis of birefringent biological material *J. Microscopy* (in press).
75. Schrödinger, E. (1944). *What is Life?* Cambridge University Press, Cambridge.
76. Singer, W. (1995). Organizing principles of cortical function. (3rd Annual BRA Decade of the Brain Lecture Report), *Brain Research Association Newsletter* 22, 3-5.
77. Sinnott, E.W. (1950). *Cell and Psyche, The Biology of Purpose*, Chapel Hill, The University of North Carolina Press.
78. Suttie, I. (1924, 1989). *The Origins of Love and Hate*, Penguin Books, Harmondsworth.
79. Waddington, C.H. (1956). *Principles of Embryology*, London, Allen and Unwin. Whitehead, A.N. (1925). *Science and the Modern World*, Penguin Books, Harmondsworth.
80. Winnicott, D.W. (1974). *Playing and Reality*, Harmondsworth, Pelican. *1 - W. A. Tiller, The Simulator and The Being, Phoenix (1977)
81. D. R. Herriot, Applications of Laser Light, *Scientific American* (1968)
82. W. A. Tiller, A Lattice Model of Space, Phoenix (1978)
83. O. M. Bilaniuk, V. K. Deshpande and E. C. G. Sudarshan, *Am J Phys* (1962)
84. Y. P. Terletski, "Paradoxes in the Theory of Relativity", Plenum Press (1968)
85. R. M. Eisberg, "Fundamentals of Modern Physics", John Wiley & Sons (1961)