

MARIT - Multi Action Reactive Interferential Test

Corrado Malanga - Alfredo Winter

20 gennaio 2005

INTRODUZIONE:

Questo lavoro fa parte di un manuale operativo per psicologi, addotti ed esperti del settore abduction che intendano comprendere appieno la fenomenologia in oggetto.

Si tratta di un capitolo dimostrativo del trattato completo, che sarà pubblicato quanto prima su www.ufomachine.org.

Nel testo completo sono state revisionate tutte le teorie esposte in questi anni e si fanno esempi di ipnosi e programmazione neurolinguistica di cui si superano le barriere attuali con nuove tecniche e metodologie.

Si traccia il nuovo confine tra mappa e territorio, con l'introduzione del concetto di realtà virtuale e di realtà reale, alla luce della teoria del SuperSpin.

Vengono citati molti esempi pratici.

Il manuale vuole fornire agli interessati la prima vera, e per ora unica, arma per riconoscere una abduction e per affrontarne le conseguenze sia sul piano reale sia su quello virtuale dell'esistenza umana.

Viene inoltre dedicato ampio spazio alla teoria delle ancore in ambiente ufologico.

Uno degli strumenti essenziali per comprendere la natura del fenomeno *abduction* è sicuramente l'impiego di test proiettivi psicologici.

Questi test, oltre a far comprendere rapidamente lo stato di salute mentale dei soggetti esaminati, aiutano, in tempo reale, a capire se il fenomeno delle adduzioni (o rapimenti alieni) abbia realmente interessato i soggetti sotto esame.

In questo campo Bud Hopkins ha svolto un lavoro da pioniere con quello che oggi tutti conoscono sotto il nome di TEST DI HIRT.

Quel test veniva utilizzato con i bambini piccoli, da due anni in su, con i quali, ovviamente, altre tecniche di PNL avrebbero potuto non essere applicabili. Un test come quello di Hirt, che è di tipo proiettivo, poteva, infatti, fornire alcuni risultati interessanti.

Il test originale era basato su di un certo numero di carte da gioco che rappresentavano tutti i personaggi della fantasia del bimbo: c'erano le figure della Strega, di Babbo Natale, della Morte Secca, di Batman, del poliziotto di quartiere ed anche il disegno stilizzato di un alieno tipo EBE (Entità Biologica Extraterrestre), comunemente chiamato Grigio dai mass-media. Al bambino veniva chiesto di denominare tutte le figure e, quando arrivava al Grigio, egli, di solito, forniva risposte emblematiche, del tipo:

Questo è il mio amico che viene a giocare con me di notte, passando attraverso il muro, quando tu, mamma, dormi...

A questo punto potevano scattare analisi più complesse, ma il test aveva già fornito un responso positivo. Il test di Hirt, sebbene semplice, non era applicabile in Italia, ma solo in zone di cultura anglosassone e soprattutto nell'ormai lontano 1980, quando i bambini inglesi ed americani sapevano chi erano Batman od il poliziotto di quartiere.

Bisognava dunque creare un nuovo test, con caratteristiche più moderne e capace di poter essere maneggiato, con un certo successo, anche da parte di culture differenti da quella occidentale-americana.

IL VECCHIO TEST DI HIRT

Quello di Hirt è un test proiettivo, il quale consiste nel far vedere al bambino alcune figure e chiedergli di identificarle.

Immaneabilmente, se il soggetto ha subito rapimenti, identifica la figura del Grigio con espressioni del tipo: "È quello che mi viene a prendere di notte, quando i miei genitori dormono..."



L'idea di base di Hopkins, quella di utilizzare le carte da gioco, pareva interessante e si poteva tentare di creare un gioco interattivo con il bambino, il quale, così, non avrebbe avuto l'impressione che, invece, gli si stesse facendo un "terzo grado".

Inoltre, durante l'effettuazione del gioco, si sarebbe potuto applicare al bambino tutto il bagaglio di osservazioni di tipo PNL, ricavandone informazioni di tipo inconscio, sicuramente molto utili.

Durante il gioco con il test, infatti, il bambino tenderebbe a diminuire la sua interazione con l'adulto che conduce il gioco ed ad aumentare quella con l'oggetto del gioco stesso, facendo emergere i comportamenti inconsci interessanti da evidenziare.

IL TEST NELLA SUA ATTUALE FORMA

Il test nella sua attuale forma è costituito da ben 24 carte da gioco, divise in tre sottogruppi.

Il primo sottogruppo contiene immagini, disegnate senza troppi particolari, di personaggi ancora una volta del mondo dei giochi del bambino, ma questi personaggi non solo sono adattabili a tutte le culture dell'intero globo, ma possiedono la caratteristica di essere correlabili ad altrettante figure di alieni che, durante le nostre indagini, vengono descritte in ipnosi regressiva da veri addotti adulti. Questa particolarità rende i personaggi delle carte confondibili con personaggi realmente visti dal bambino, ma non consciamente percepiti come reali. Se si tratta di sogni o di fantasie, egli viene portato a fondere, così, strani personaggi del mondo fantastico con altrettanti personaggi insoliti del mondo delle adduzioni. Sia il primo che il secondo mondo hanno, infatti, un grado di estraneità rispetto a quella che il bambino riconosce come la realtà oggettiva ed egli tenderà, secondo noi, ad accomunarne certi aspetti somatici e comportamentali. In assenza di un set di identikit di alieni, il bambino tende sempre a dire alla mamma che ha sognato l'angelo, od il grande insetto od il folletto; realtà vissuta, ma tradotta in forma di fantasia onirica.

Ecco la tabella con i personaggi delle prime otto carte:

Carta da gioco	Alieno corrispondente	Caratteristiche varie
Il Principe e la Principessa	Alieni di tipo Orange, a cinque dita, vestiti con tuta attillata color blu scuro.	La femmina è disegnata in secondo piano, come sempre appare nella descrizione degli addotti, suggerendo una posizione di subordinazione rispetto al maschio.
La Lampadina	Si rifà alla simbologia dell'essere di luce.	L'essere di luce è la figura aliena più vicina al simbolismo archetipico della luce stessa e le uniche cose luminose che il bambino conosce sono il sole e la lampadina.
Il Folletto	Si tratta della trasfigurazione del Grigio classico. Il fiore che il folletto tiene in mano rievocherà la bacchetta luminosa che dà la scossa elettrica.	È stato disegnato con le stesse mani a quattro dita lunghe e nodose e con lo sguardo tipico delle ricostruzioni fornite dagli addotti adulti.
Il Dinosaurio	Rappresenta il classico richiamo all'alieno rettiloide.	Il disegno mette in risalto l'unghia posteriore degli arti inferiori e l'atteggiamento aggressivo.
Il Dottore	Rappresenta lo stereotipo dell'essere biondo vestito con un camice bianco, senza femmine.	Il disegno mostra volutamente il numero di dita della mano, che dovrebbe essere pari a sei, ed esalta i capelli lunghi e la veste larga.
L'Ape	Vuole richiamare la visione di alieni insettoidi, a volte descritti dagli addotti come somiglianti a mantidi religiose.	Volutamente non mette l'accento sulla vera forma dell'insettoide, per evitare troppo forti agganci con la realtà aliena.
Il Mago	È presente sia come vera immagine bidimensionale prodotta da alieni, probabilmente insettoidi, sia in racconti con forti traslitterazioni della realtà oggettiva e può evocare anche l'alieno ieratico con protuberanza sotto il mento a forma di pseudobarba.	Il mago richiama pure la forma a punta del cranio di particolari esseri descritti in letteratura ed ha la bacchetta magica, che mima, in realtà, lo strumento che ha in dotazione il Grigio per dare la scossa elettrica agli addotti. La barba e le "scapole" pronunciate sono state eliminate dal disegno per non complicare il richiamo degli archetipi fondamentali.
La Rana	Evoca la figura dell'assistente del rettiloide, più basso di statura e con pelle viscida e semitrasparente. Il vestito assomiglia a quello dei militari tedeschi dell'ultimo conflitto mondiale.	Il disegno punta sulla rievocazione della forma delle dita, con polpastrelli arrotondati, e della sensazione archetipica del viscido freddo e traslucido che la rana ricorda.

I DISEGNI SELEZIONATI

I disegni che, dopo lunga meditazione, sono stati realizzati con la collaborazione di Alfredo Winter (Gruppo StarGate Toscana) possono sicuramente essere ancora migliorati, però già ora mostrano dei personaggi presenti nella fantasia del bambino, ma con forti agganci ai personaggi reali che compaiono nelle esperienze di adduzione.

Il test, infatti, è corredato di più passaggi che devono essere sviluppati in un preciso ordine cronologico e vuole provocare interferenzialità tra i diversi gruppi di carte, così da creare dei veri e propri insiemi misti di personaggi.

Lo scopo è di verificare se l'inconscio del bambino associa in insiemi, per esempio, tutti i buoni e tutti i cattivi, tutti gli alti e tutti i bassi, tutti quelli con un odore e quelli senza, al fine di appurare se nei vari insiemi entrano i personaggi della fantasia insieme a quelli di una realtà nascosta tra le pieghe dell'inconscio.

Ci si attende, dunque, che il bambino reagisca mettendo il Folletto insieme al Grigio (EBE), l'Insettoide insieme all'Ape, il Rettiloide con il Dinosaurio e così via.

Ma tutto ciò non basta.

Esiste una seconda serie di otto carte, colorate con i colori del test di Max Lusher nella sua versione ridotta.

Tali colori, archetipicamente parlando, dovrebbero far emergere, sotto totale governo dell'inconscio, alcune caratteristiche dei personaggi della serie precedente.

Così ci si può aspettare che il bambino associ il colore azzurro all'insieme contenente il Dottore ed il Principe, ma che il verde sia il colore associato al rettiloide.

In realtà si permetterà al bambino di accoppiare ad ogni personaggio fino a tre colori scelti tra i suddetti otto, nel tentativo di costruire una mappa caratteriale dell'alieno così com'è stato recepita dal suo inconscio.

Ad esempio, se il bambino associa al Principe come primo colore l'azzurro, come secondo il giallo e come terzo il verde, si dedurrà che, nella sua fantasia, il Principe viene considerato buono, positivo, attivo e pensatore, con certe precise caratteristiche dettate dall'ordine con cui i colori vengono scelti. Inoltre, se le carte prescelte sono tre, si invita il bambino a collocarle, a piacimento, nello spazio della croce di Pulver, cioè una in alto, un'altra al centro e un'altra ancora in basso, per verificare cosa egli pensi di quella figura che deve descrivere con i colori.

In **alto** c'è la sfera del **pensiero**, al **centro** quella del **proprio io** ed in **basso** la sfera dei **sensi**.

La risposta, del tutto inconsapevole, del bambino dirà cosa l'inconscio del piccolo testimone pensa realmente di un personaggio fantastico, ma anche cosa pensa di un personaggio realmente visto e dimenticato tra le pieghe dell'inconscio.

Le risposte riguardanti i personaggi fantastici serviranno per calibrare il test e per verificare quale indice di credibilità si debba assegnare alle risposte riguardanti le carte che raffigurano i veri alieni.

Dunque è stata creata un'interazione reciproca tra tre insiemi di carte: quelle dei colori di Lusher, quelle di un rinnovato test di tipo HIRT e quelle delle ricostruzioni di alieni realmente visti dagli addotti adulti durante le loro esperienze di *abduction*.

Questi tre insiemi verranno correlazionati, attraverso la mediazione dell'inconscio, mediante un meccanismo di stimolazione che condurrà il bambino a raggruppare le singole immagini, creando nuovi insiemi caratterizzati, però, tutti dal fatto che gli elementi dello stesso insieme devono avere almeno una particolarità in comune.

Esaminiamo un caso pratico:

una volta che il bambino abbia denominato gli elementi del set di carte relative ai personaggi di fantasia e quelli del set di matrice aliena, si procederà a dividerli per

categorie e gli si dirà, ad esempio, di mettere tutti i personaggi alti da un lato e quelli bassi dall'altro.

Ci si deve attendere, se il bambino è stato sottoposto ad *abduction*, che egli sappia che il Grigio (EBE) va messo con i piccoli, mentre con gli alti metterà gli alieni Mammiferoidi chiari di capelli.

Anche riguardo alla suddivisione tra buoni e cattivi ci si attenderanno congrue risposte, così come per ciò che riguarda la suddivisione tra coloro che hanno buon odore e quelli che l'hanno cattivo (in quest'ultimo caso il Sauroide e l'EBE dovranno trovarsi nello stesso insieme).

La categorizzazione così provocata provocherà una risposta totalmente inconscia, poiché il bambino non saprà, a livello cosciente, di essere stato addotto, ma il suo inconscio riconoscerà il prototipo alieno e lo categorizzerà secondo le impressioni avute durante l'*abduction*.

L'adulto che conduce il gioco deve eseguire alla lettera le istruzioni, per poter ottenere risposte chiare e non inquisite, ovviamente nel limite del possibile.

Le risposte verranno raccolte nell'apposita scheda allegata, che sarà l'unica cosa da consegnare a chi si occupa di investigare sul caso.

Un attento studio della scheda condurrà a decidere se il piccolo testimone è stato addotto da specie aliene oppure no.

Si può definire Il **MARIT** come un test di **Categorizzazione Indotta (C.I.)**, mediante il quale si forza il soggetto ad utilizzare delle categorie, od insiemi sistemici, nella identificazione inconscia di alcune caratteristiche degli oggetti appartenenti agli insiemi stessi presi in esame.

Ecco, passo dopo passo, le istruzioni per effettuare il test ed inoltre un fac-simile di scheda finale da consegnare, opportunamente compilata, all'inquirente.

MARIT - PROCEDURA PRATICA IN 10 PASSI

1. Chiedere al bambino sottoposto a test di dare un nome a tutti i personaggi, gli animali e le cose del primo set di carte ed annotare il risultato sulla scheda (Colonna 1).
2. Chiedere al bambino di assegnare nomi ai personaggi del terzo set di carte, che contengono gli identikit degli alieni, e chiedergli anche (un personaggio per volta) se li ha mai visti prima. Annotare sulla scheda le risposte (Colonna 2).
3. Mescolare i personaggi delle due serie di carte e spargerli su un tavolo, quindi farli raggruppare in **Buoni**, **Cattivi** ed **Indifferenti**; prendere nota della suddivisione in categorie sull'apposita scheda.
4. Mescolare i personaggi e farli raggruppare in **Alti**, **Bassi** e **Normali**; prendere nota della suddivisione in categorie sull'apposita scheda.
5. Mescolare i personaggi e farli raggruppare in **Profumati**, **Puzzolenti** ed **Inodori**; prendere nota della suddivisione in categorie sull'apposita scheda.
6. Mescolare i personaggi e farli raggruppare in **Amici**, **Nemici** ed **Incerti**; prendere nota della suddivisione in categorie sull'apposita scheda e confrontare i risultati con quelli del passo 3.
7. Mescolare i personaggi e farli raggruppare in **Medici**, **Infermieri** ed **Estranei**; prendere nota della suddivisione in categorie sull'apposita scheda.

8. Mescolare i personaggi e farli raggruppare in **Capaci di volare**, **Incapaci di volare** e **Dubbi**; prendere nota della suddivisione in categorie sull'apposita scheda.
9. Chiedere di assegnare uno qualsiasi degli otto colori a ciascuna delle carte del primo set (Colonna 9). Se il bambino non è convinto della propria scelta potrà effettuare altre due scelte e sulla scheda dovranno essere annotati, in ordine cronologico, sia il risultato della prima scelta sia quelli delle eventuali altre due.
10. Fare altrettanto con il terzo set di carte, quello con gli identikit degli alieni (Colonna 10). Se il bambino non è convinto della propria scelta potrà effettuare altre due scelte e sulla scheda dovranno essere annotati, in ordine cronologico, sia il risultato della prima scelta sia quelli delle eventuali altre due.

NOTE PER IL COMPILATORE

Chi compila e fa effettuare il test deve mantenere un comportamento elastico con il bambino esaminato.

Il test deve sembrare un gioco ed il bambino non deve essere spinto a farlo contro voglia. L'esaminato può effettuare il test completo in più sessioni, oppure eseguire una parte sola del test, ma chi lo osserva deve saper trarre utili indicazioni dai suoi atteggiamenti inconsci.

Può capitare che il bambino, di punto in bianco, decida di non effettuare più il test e cambi bruscamente discorso.

Sarà cura dell'esaminatore annotare a che punto del test è stato assunto questo atteggiamento o quale domanda lo abbia provocato.

Il tutto deve sembrare un gioco, nel quale la fantasia non richiede alcuna verifica, da parte dei genitori, riguardo alla realtà degli accadimenti. Il bambino tende infatti, in alcuni casi, ad evitare di rispondere come vorrebbe, quando si sta parlando di realtà, perché capisce, in cuor suo, che i genitori potrebbero non credergli. Se, invece, si tratta di racconti fantastici, il bambino non deve dare spiegazioni.

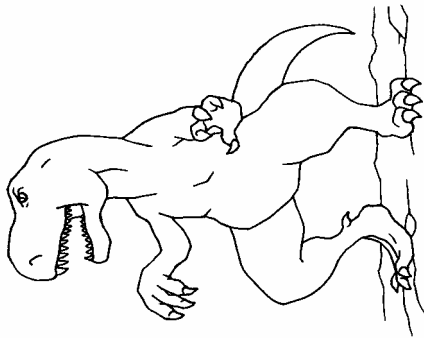
Talvolta potrà dire che una particolare figura non è una fantasia e lui l'ha veramente vista: in questo caso va incoraggiato a raccontare di più.

Anche questa reazione deve essere diligentemente annotata negli appositi spazi sulla scheda o su fogli aggiuntivi.

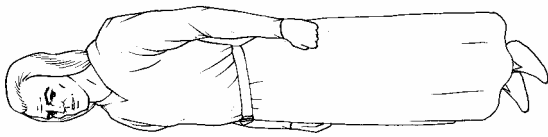
ALLEGATI

- 1) Set di carte con otto personaggi, animali e cose familiari alla fantasia del bambino.
- 2) Set di carte con otto colori di Max Lusher.
- 3) Set di carte con otto identikit di alieni.
- 4) Fac-simile di scheda per l'annotazione dei risultati del test.

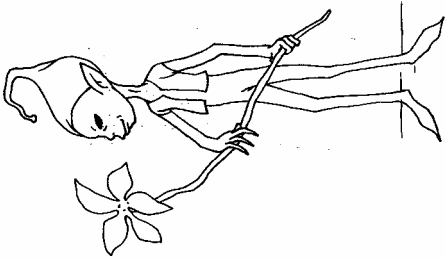
A



B



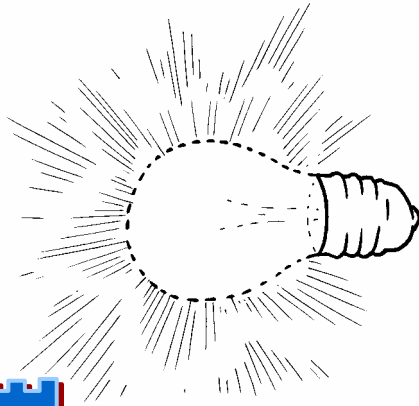
C



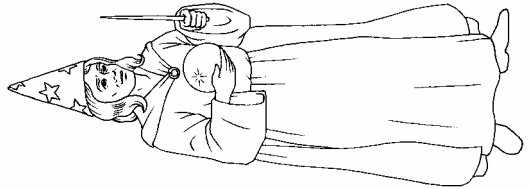
D



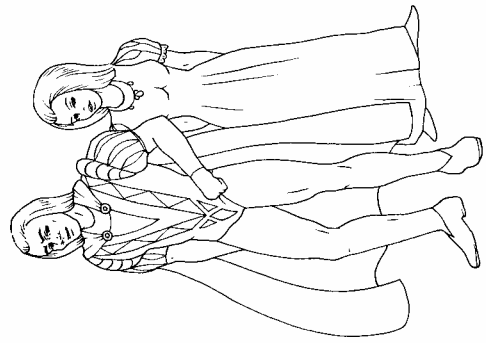
E



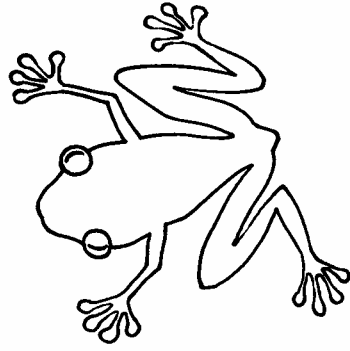
F

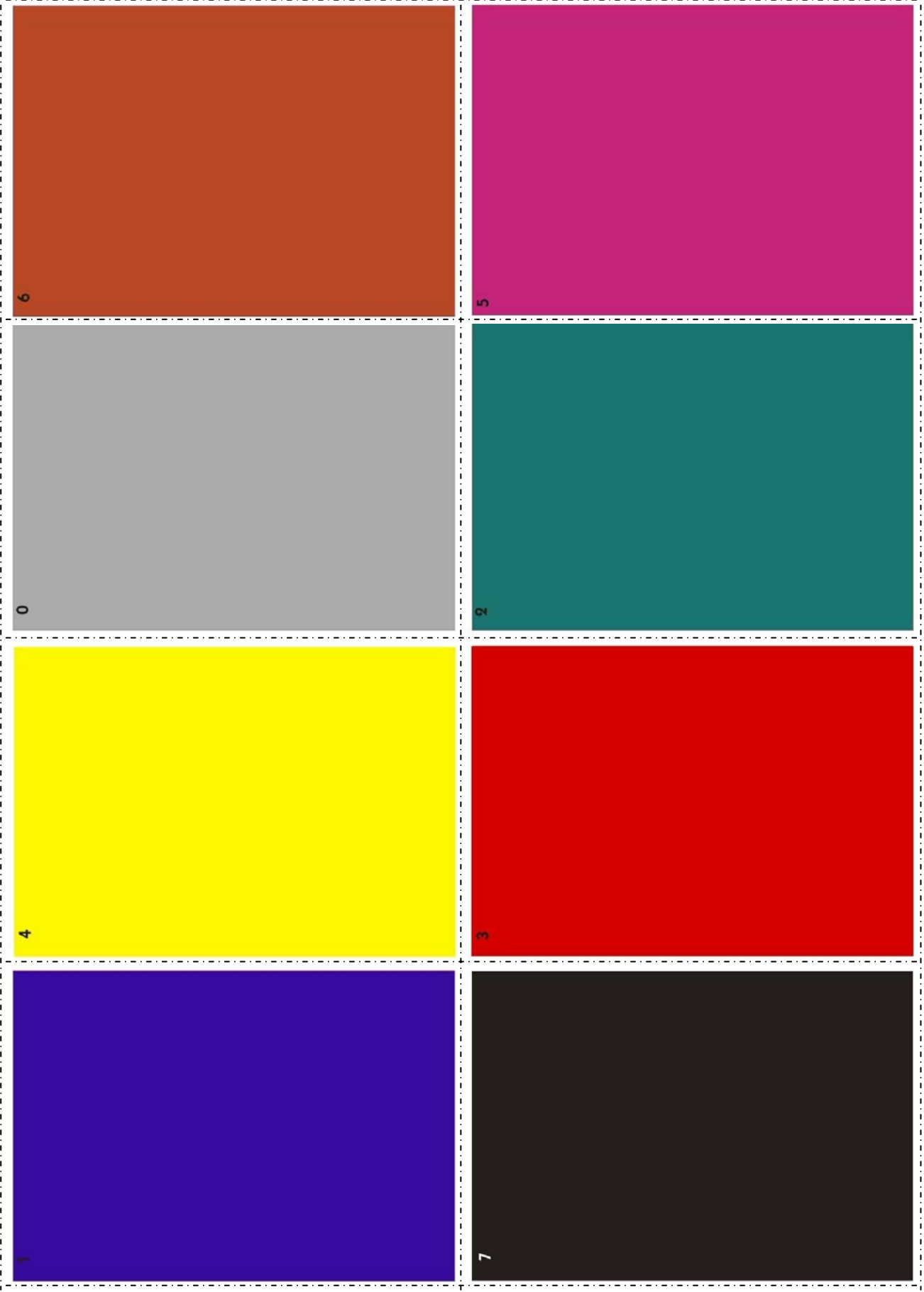


G



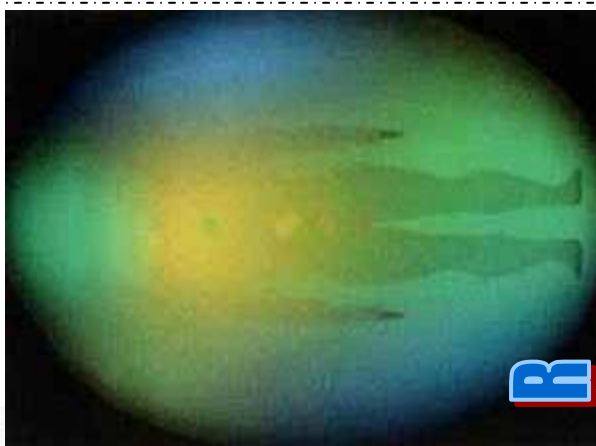
H



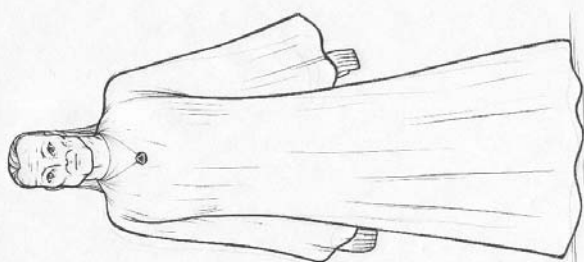




N



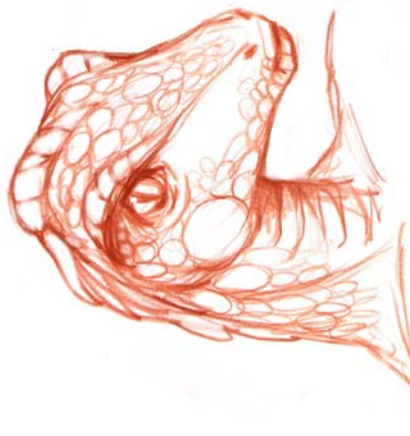
R



M



Q



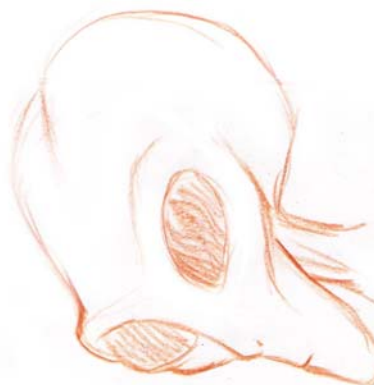
L



P



I



O

