

Cara [Adriana](#),

Ti aggiungo alcune note.

Nella parte che tu mi hai corretto (fino a pag. 28), ci sono dei pezzi che no avevo tradotto, li ho aggiunti (color [violetto](#)) e queste sono le loro pagine:

1-7-11-12-20-26

Se trovi delle frasi o parole in **negretto** o **sottolineate**, è che sono proprie del testo originale.

Le parole scritte in [azzurro](#) sono o suggerimenti, o non ne sono sicura, o non le ho trovate nel dizionario de la real academia española. Ej.: caja cránica /craneal

Prima delle *advertencias* c'è un grafico del testo che non sono riuscita a copiare.

Anche le fotografie con il testo al lato mi risulta difficile, dato che ho un nuovo sistema operativo (window 7) che devo ancora scoprire...

Bene, buon lavoro e grazie

Flash Mental Simulation: los colores del *Ánima*.

Nuevas metodologías para solucionar el problema de las abducciones alienígenas.

Prefacio

En este trabajo se mencionan las nuevas técnicas mentales para resolver rápidamente el problema de la abducción. La resolución consiste en la aplicación de nuevos modelos mentales de simulación que permiten, si son correctamente aplicados al abducido, sacarlo del problema para siempre, en una sola sesión o por lo menos darán los instrumentos: primero para comprender, y luego poder eliminar las interferencias alienígenas.

La metodología tiene una aplicabilidad simple y nace desde algunas observaciones de Corrado Malanga, que han sido luego ampliadas y corregidas por el grupo surgido en torno a este proyecto de investigación, y con las sugerencias de muchos otros colaboradores, que todavía no han entrado a formar parte del *pool* de la investigación sobre las simulaciones mentales pero que de todas manera dan diariamente sus contribuciones en este sector.

[Sin duda esto no quiere ser un trabajo terminado, sino una primera contribución a la investigación en el campo de las metodologías tendidas a hacer frente al problema de las abducciones alienígenas.](#)

Entonces, a este primer esfuerzo, seguirán otros que agregarán, profundizarán y modificarán, si fuera necesario, partes de este primer "manual de instrucción", que describe una serie de metodologías que han sido probadas ya, en un período de ocho meses, con resultados decididamente estimulantes.

Es bueno subrayar que el grupo está todavía trabajando en la identificación de probables nuevas especies alienígenas, todavía no bien definidas estructuralmente, que habrían sido descritas en recientes aplicaciones de la nueva técnica, las cuales respuestas son actualmente en una fase de estudio más profundo y objetivo posible.

Además hay que hacer notar también, que si bien estas nuevas técnicas son de fácil aplicación, es importante remarcar que no es bueno improvisar de un día para el otro, operadores de simulación mental e inventarse el papel de *Alien Hunter* (Cazador de Alienígenas), tan querido por los ufólogos norteamericanos y por muchos **perezosos** italianos. Nos damos cuenta, de hecho, que hacer públicas estas metodologías, por un lado producirá el efecto de poner a disposición de todo el mundo esta investigación (recordamos que somos el único grupo de investigación en el mundo que propone una receta defensiva contra del fenómeno de la abducción), y por otro podría poner en las manos de desprevenidos, técnicas “bomba” para la introspección profunda personal que, si mal empleadas, podrían crear efectos decididamente indeseables en la psique humana (leer la humana (LEER LA ADVERTENCIA/DISCLAIMER AL FINAL DE ESTE TRABAJO para mayor información).

Los autores de este trabajo no se consideran responsables por una inadecuada utilización de estas técnicas. A los interesados a ser asistidos para superar su problema de abducción, se les aconseja encarecidamente tomar contacto **solamente** con Corrado Malanga que, en base a algunas observaciones preliminares, asignará a un colaborador suyo de confianza, el proceso para la resolución del caso.

Se desaconseja firmemente, confiar en cualquier persona que se presentase como nuestro colaborador sin mostrar las oportunas garantías.

Flash Mental Simulation: los colores del Ánima.

De Corrado Malanga

Introducción:

En un artículo precedente del título Simulaciones Mentales, hemos intentado describir los procedimientos para conectar la parte anímica con la parte mental y espiritual, a través del ejercicio SIMBAD. Recordamos, en esta sede, que el ejercicio SIMBAD había sido construido para remediar a la imposibilidad de meter en hipnosis cientos de miles de personas que están afectadas por el problema de las abducciones alienígenas. Como se ha visto y documentado con amplia literatura, las simulaciones mentales, constituyen un válido sistema para resolver problemas en la práctica. Nosotros sosteníamos que, además de ayudar el cerebro a resolver problemas virtuales y por lo tanto, luego encontrarse aventajado en la práctica, es decir entrenados, para la resolución del problema externo a nuestra simulación mental, se podría también lograr modificar el futuro creando las bases para la cancelación del mismo.

La PNL (Programación Neuro Lingüística) parecía accionar operando sobre tales parámetros, que por otra parte, habrían sido también los parámetros descritos en algunos experimentos de física subatómica y cuántica (la paradoja de Einstein, de Rosen y de Podovsky). Todo esto resultaba confirmado por algunas interpretaciones de los datos emergidos en las hipnosis regresivas, que permitían al

sujeto abducido liberarse de la presencia alienígena, tanto sea en su presente, como en su pasado y en su futuro, que resultaba modificado por la voluntad de la Consciencia del propio abducido. Tales hipótesis de trabajo resultaban confirmadas aparentemente por algunos episodios en donde se registraban variaciones de la realidad virtual que nos circunda (curación de enfermedades, eliminación de microchips en los abducidos, sin intervención quirúrgica, destrucción de tales objetos sin la remoción física, fenómenos paranormales fuertes, etc.). En este contexto parecía evidente, una vez más, que la parte anímica del sujeto, llamada en causa durante las sesiones de hipnosis regresivas, pudiera, por decirlo así, “hacer milagros”, donde por milagro se entendía la alteración de los parámetros espacio-energético-temporales de la virtualidad del Universo bohmiano. Llegábamos así a proyectar un procedimiento que en una sola sesión hipnótica, pusiese obtener el efecto de sacar el sujeto abducido de su problema de su abducción. Anima habría sido re-programada y, a través de su acto de voluntad, habría actuado sobre su Consciencia, la parte divina y real del sí mismo, alterando los parámetros de la virtualidad y rechazando de continuar con una experiencia que de por sí, es dañosa. El procedimiento aplicado en diferentes sujetos parecía dar óptimos resultados y cuando el alienígena volvía a importunarlo, éste no lograba de todas maneras nada, sino sólo molestar a la distancia al hombre, que no resultaba más abducido.

El procedimiento era complejo y una sesión hipnótica duraba alrededor de dos horas. Sucesivamente, el sujeto era seguido durante un mes aproximadamente para monitorear sus relaciones con el mundo circundante y por lo tanto también con la especie alienígena, que habría intentado retomar aquello que consideraba suyo.

Si el procedimiento se había realizado correctamente, el sujeto no se dejaba raptar más, aunque sí a menudo, sufría traumas psicológicos, en la tentativa de defenderse de la interferencia que “no soltaba la presa”, por así decirlo.

Es necesario remarcar que, algunos sujetos lograban liberarse solamente efectuando una serie de SIMBAD dirigidos y, en este contexto, habíamos notado cómo, cuando el SIMBAD era conducido por un operador externo (SIMBAD guiado), el abducido tuviese más facilidad para entrar en su realidad virtual interna con subsiguientes mejores resultados y rendimientos. Según nosotros, ésto se debía al hecho que en la simulación mental del SIMBAD, el sujeto debe actuar contemporáneamente dos papeles: el rol de quien pregunta y el de quien contesta, bajo forma diferente de Consciencia. En palabras simples esto desdoblamiento, este doble papel, puede crear ([una ralentización](#)) enlentecimiento de las funciones cerebrales que, según las teorías de Pribram, serían proporcionales al número de las operaciones que el cerebro debe efectuar en un ciclo máquina, entendiendo el cerebro como un ordenador biológico. Por ejemplo, cuando en el SIMBAD el sujeto habla con su parte anímica, él mismo es inconscientemente Anima, pero se debe desdoblar en un segundo rol, el de quien pregunta y el de quien responde y al hacer ésto tiene que asumir, alternativamente, dos estados conscienciales diferentes: el de Anima que responde y el de la triada (Anima, Mente y Espíritu) que pregunta. Pero si en un ejercicio de simulación mental, inducido desde el exterior, lográbamos obtener los mismos resultados que una hipnosis profunda,

entonces podíamos construir una simulación mental que pudiera garantizarnos, sino más, por lo menos los mismos resultados, sin el uso de la hipnosis. En este caso tendríamos que construir una especie de SIMBAD modificado oportunamente, que tuviera el único rápido objetivo de liberar de su problema el abducido, poniéndolo en condiciones de poder defenderse de la misma interferencia alienígena en el futuro. Además si no hubiera sido necesaria la técnica hipnótica o algunas informaciones de PNL, todos, oportunamente preparados, habrían podido conducir el ejercicio sobre cualquier otra persona. La ventaja de una operación del género habría sido grande, dado que habríamos obtenido

- Velocidad operativa
- Ausencia de prerequisites del operador
- Métodos menos invasivos que la hipnosis profunda
- Ausencia total de interferencias alienígenas durante el desarrollo de la simulación
- Alcance, en breve tiempo, a una gran cantidad de abducidos
- Utilización de medios de comunicación telemáticos para el procedimiento, sin desplazarse en el territorio
- Costo cero
- Sortear el problema provocado por la hipótesis de supuesta ilegalidad en el uso y abuso de las técnicas hipnóticas, a menudo instigado por nuestros detractores.

La nueva técnica

El ejercicio mental que proponemos, ha sido ampliamente probado sobre decenas y decenas de nuevos abducidos y consiste en diferentes módulos aplicativos que, técnicamente podrían ser aplicados también, no en secuencia y por separado, en los abducidos parcialmente liberados, pero que deben, en cambio, ser aplicados a un abducido nuevo, en secuencia operativa precisa, como la aquí expuesta a continuación.

La flash mental simulación (FMS)

La simulación debe ser guiada por un sujeto externo, que no tiene que poseer cierta información sobre el funcionamiento de técnicas de PNL o de hipnosis, pero tiene que poseer un óptimo conocimiento del fenómeno de abducción según nuestros estudios. Hay que remarcar, sin embargo que dicha simulación, aunque pueda parecer un juego, toca y activa los cuatro canales arquetípicos más importantes del ser humano, y tiene que ser conducida con gran maestría y experiencia, para evitar que el sujeto termine involuntariamente en un estado de hipnótico profundo, con la subsiguiente incapacidad para manejar la situación por parte de quien práctica la metodología, si no es experto en estas técnicas. Decir que no son necesarios particulares prerequisites para practicar la técnica, no significa que todos la puedan aplicar desconsideradamente.

La simulación mental prevé hacer reconstruir al sujeto un lugar preciso, que le será descrito anticipadamente, en donde él se ve y se percibe, volando. Este primer paso, que representa el primer módulo o módulo introductorio, acercará inconscientemente potentes arquetipos inconscientes a la simulación mental, alertando de este modo, los componentes anímicos, espiritual, mental y corporal del sujeto, aún no llamándolos en juego directamente. En palabras simples se evocará, por ejemplo, la parte anímica del sujeto sin que sus parásitos internos o su memoria alienígena activa (MAA) sean conscientes de lo que está aconteciendo. Habíamos de hecho, podido notar cómo algunos sujetos no lograsen obtener buenos resultados con el SIMBAD por causa de fuertes interferencias internas en la habitación virtual del SIMBAD, debidas a la actividad de tres componentes: Lux, la MAA y el Parásito Extracorpóreo, de los cuales hemos hablado extensamente en nuestros trabajos anteriores. Con este nuevo procedimiento en cambio, no ha sucedido nunca que un parásito alienígena haya tenido en mano la situación y/o haya impedido el desarrollo correcto del mismo. Por lo menos este primer resultado había sido ampliamente alcanzado.

En el módulo inicial se pone en contacto el cuerpo del sujeto con las sensaciones ideales (*idéicas*) de aire, agua, tierra y fuego, activando inconscientemente los cuatro componentes del hombre. Mientras que el sujeto es distraído y atraído por la descripción de las cuatro fuerzas que lo circundan y que son reiteradamente llamadas de continuo por quien conduce la simulación, se lleva el sujeto a considerar que no está sucediendo nada anómalo o peligroso. Este tipo de (*aproximación*) approach relaja el sujeto en modo profundo y cuando esto haya ocurrido, el segundo módulo produce una separación de la parte anímica, con la cual el sujeto tendrá un coloquio preferencial, a través de un proceso llamado “disociación simple” (yo veo mi *Ánima* externa a mí).

Este módulo, llamado de reconocimiento, sucede en una zona de espacio-tiempo en donde sólo *Ánima* y su interlocutor, pueden interactuar. En este punto de la simulación, cualquier tipo de interferencia sea alienígena que militar, sea interior o externa al cuerpo del sujeto, no tiene posibilidad de llevarse a cabo. Nos ayudará en esta situación el arquetipo del espejo, ya utilizado profusamente en el SIMBAD, como instrumento de control de las entidades que se presentaban en la habitación virtual interna y que tienen que reflejarse para confirmar su real naturaleza.

Sucesivamente partirán los módulos operativos donde, en orden preciso y con la técnica de la “doble disociación”, la parte anímica del sujeto será puesta en condiciones de leer/captar en el cuerpo, contenedor del abducido, la presencia de diferentes micro implantes, con la consiguiente eliminación de los mismos.

Posteriormente, a la parte anímica se le pedirá buscar las copias de su contenedor en manos de los alienígenas y de los militares, y sucesivamente destruirlas o eliminarlas de su espacio-tiempo.

El módulo sucesivo es llamado el álbum de las fotografías. Se le pedirá a *Ánima* que muestre las fotografías de todos aquellos que han venido a llevarse este contenedor, de manera que *Ánima* los vea y los reconozca o mejor dicho, tome consciencia de ellos. Una vez efectuada esta operación, en el ámbito de este módulo, se le pedirá a *Ánima* que elimine en el futuro de su contenedor, todos los

personajes del álbum de las fotografías. Se le pedirá que controle de nuevo si en el futuro ellos vuelven y se insistirá hasta que el sujeto "no ve" más, en su futuro, a los alienígenas que intervienen contra él. Este punto es importante que sea efectuado con dedicación y cuidado porque corresponde a la fase de re-programación del futuro, tan querido por la PNL clásica.

A este punto se pregunta a *Ánima* que recuerde su primer contenedor y en el caso que este resultase el contenedor de un *Hombre Primigenio (HP)*, se debe proceder con un módulo ulterior que describiremos más adelante. Si en cambio *Ánima* no posee este recuerdo, se procede a pedirle que se una a su *Mente* y su *Espíritu* y probar la fusión. Finalmente se hace que salga del espejo a *Ánima*, a *Mente* y *Espíritu*, que vuelven a nuestro universo virtual. A este punto, el sujeto está potencialmente liberado para siempre del problema alienígena. Aunque los alienígenas vuelvan, no lograrán más utilizarlo. En este momento es necesario especificar cuál tiene que ser la actitud del abducido de este momento en adelante hacia el alienígena, para evitar desagradables situaciones de recaídas en el fenómeno que describiremos en seguida, luego de haber descripto los módulos detalladamente.

Modalidades operativas

Módulo introductorio

Se pide al sujeto que construya un mundo interno en el que él volará.

Este mundo debe contener el mar, que se pierde en el horizonte hacia todas las direcciones, el cielo, con el sol que calienta el aire y una isla, ubicada en algún lugar a gusto.

Se pide al sujeto que vuele en este contexto y mientras lo hace se le dirá que haga una crónica en directo, de su vuelo. Se ayudará al sujeto en la visualización del contexto con frases del tipo:

...cuando volarás hacia abajo, sobre el mar, escucharás fuerte el sonido del agua y de las olas, tendrás esa especie de sensación típica de pegoteado de la sal marina y sentirás también un poco las salpicaduras del agua, pero cuando vuelas arriba, en lo alto, sentirás una cierta tibieza debida al sol que se acerca y, si vuelas lentamente o estás detenido, la sentirás en la piel de tu rostro o en tus oídos, el ruido del agua.

Un sonido sutil y leve si estás detenido, suspendido a mitad de la altura, pero fuerte, como si tuvieras la cabeza afuera de la ventallita de un tren, si vuelas velozmente...

Mientras el sujeto está ocupado intentando describir con sus canales VAC (visual-auditivo-cenestésico) el contexto y las sensaciones que tiene, le pediremos en un cierto momento (luego de sesenta segundos aproximadamente del inicio de la crónica en directa):

...¿Cómo estás vestido? ¿Hace calor o frío? ¿Hay viento fuerte?...

Y sólo luego que el sujeto ha focalizado también estas anclas cenestésicas, se le dirá que:

...suspendido en cielo hay un puntito muy distante y si él vuela rápidamente cerca se percatará que ese puntito es un espejo colgado a media altura...

Le pediremos detenerse delante del mismo y reflejarse para ver cómo está vestido. (primera disociación simple).

Una vez que el sujeto se ha visto en el espejo y se ha disociado (ésto quiere decir que está cediendo al hemisferio derecho el control de las imágenes simuladas y eso es que estamos yendo hacia el control principalmente por parte de la parte anímica), le pediremos que de un solo salto vuele adentro del espejo, porque allí hay otro lugar donde sólo él y su *Ánima* pueden estar.

El sujeto vuela hacia el otro lado. (Fin del primer bloque).

Nota:

En algunos casos el sujeto ve un espejo todo negro. En ese caso se debe decir al sujeto que hay otro espejo todo luminoso, adentro del cual debe entrar y olvidarse el negro. El espejo negro es la representación de una tentativa por parte de los parásitos alienígenas, "huéspedes" en el interior del contenedor del abducido, de desviar al sujeto.

*Otra técnica usada con éxito y aplicada cuando el sujeto entra por error en el espejo negro es decirle que hay todavía otro espejo más, luminoso, en el interior de ese lugar. Y se lo invita a atravesar también ese. El arquetipo del espejo es muy potente y evoca inconscientemente, el lugar donde *Ánima* habita más allá del tiempo.*

*Evoca además, siempre inconscientemente la geometría del universo virtual de Bohm que no permite terminar, a aquellos que no son atemporales, en un lugar atemporal como ese. En otras palabras, desde un punto de vista idéico-mitológico y por lo tanto simbólico-arquetípico, se supera el umbral del lugar en donde quien no es *Ánima* no puede Ser. En la historia de la fábula, el diablo o el vampiro o el *zombis* o muerto viviente no tiene imagen en el espejo, no puede reflejarse, no pueden pasar a la otra parte, lugar del mito del *Ánima*, pero no tienen siquiera una imagen reflejada porque su imagen, es decir su esencia del mundo virtual, hecha de fotones que rebotan contra la materia y que interactúan con ella, resulta "rechaza hacia aquí" y non puede ir más allá.*

Además hay que señalar en este tipo de mundo virtual y arquetípico creado por la mente del sujeto, potentes son los arquetipos de: tierra, aire, fuego y agua y es bueno pasar rápidamente a la visión final del espejo. El módulo no tiene que durar más de tres minutos y así y todo se torna arriesgado si supera los cinco minutos.

En este espacio de tiempo es bien hacer focalizar de inmediato la atención del sujeto hacia el espejo, Qué tiene que estar colocado a media altura, en el cielo (se favorecerá esta visión con las oportunas inducciones visuales). Un periodo demasiado largo de observación de la isla, podría inducir el sujeto a ver en su cuerpo, los enganches con los varios parásitos, como también el persistir sobre el aspecto del mar podría inducir la mente del sujeto a "sacar afuera" todas las problemáticas mentales de nuestro hipotético abducido. En esta fase, el mar vendría descrito como, decididamente negro y borrascoso y sobre la isla podrían tomar cuerpo figuras alienígenas relacionadas a la presencia de la Memoria

Alienígena Activa (MAA) o relacionadas a la presencia de alienígenas parásitos, como el Biondo (rubio) con seis dedos o el alienígena identificado con la sigla convencional de Horus.

Módulo del reconocimiento

...Ni bien eso sucede (luego de alrededor de tres segundos) se debe pedir al sujeto que describa el lugar que está en la parte opuesta del espejo. Y rápidamente se le pide que busque a su **Ánima** con la siguiente frase:

...ahora búscala, está ahí en algún lado, está sólo ella ahí adentro...

Si el sujeto no logra vislumbrar nada, esperar algún segundo y volver a la carga con una simple sugestión visual-cenestésica-auditiva: ...mira ahí llega ¿la sientes? ¡Aquí está!...

Cuando el sujeto ha focalizado su parte anímica, la tiene que describir.

La descripción de la parte anímica es un paso fundamental del módulo de reconocimiento donde el consciente toma consciencia del inconsciente pero falta todavía la segunda parte del reconocimiento.

...pregúntale a tu **Ánima** si sabe quién eres tú...

Desde este momento en adelante el enganche conoscitivo (**cognitivo**) ha sido efectuado. **Ánima** puede hablar con palabras, con gestos o en algún otro modo, es suficiente que se de a entender. Si en este contexto hay incertezas (**incertidumbres**) sobre la comunicación anímica es necesario pedir al sujeto que haga de intermediario entre nosotros y su **Ánima** para que la misma se haga comprender bien, porque no debe haber malentendidos.

A este punto se exhorta al sujeto a que pregunte a su **Ánima** si conoce a "los señores que vienen a llevarse a ella y su contenedor"...

Ánima puede responder sí, no ¡no sé! Y en este contexto se le pregunta a **Ánima** con palabras simples y conceptos arquetípicos, si sabe por qué "estos señores" vienen. Si no lo sabe se le pregunta si quiere que nosotros se lo informemos. En este contexto, quien está conduciendo el ejercicio dirá a **Ánima** con palabras simples y conceptos arquetípicos que estos señores vienen por ella y quieren su energía y que es bueno que eso no acontezca porque todo esto pone en peligro su existencia y la de su contenedor.

Si **Ánima** a través del abducido responde que "para ella no es un problema", se la invita a mirar en su futuro y observar qué sucede si ella no interviene, sugiriéndole que ella resultaría bloqueada y convertida en esclava para siempre y no podría efectuar sus experiencias. Insistir con los términos: bloqueada, prisionera, ausencia de experiencia, obligada, contra su voluntad, prisión.

No utilizar o evitar términos temporales del tipo: antes, después, donde se puedan utilizar términos como: instante, siempre, nunca más (no "nunca" solo), actual, ahora. **Ánima** rápidamente se da cuenta, es decir adquiere consciencia de su situación y a este punto se le pregunta si quiere que "estos señores no vengan ¡nunca más!".

Si está de acuerdo, se le pregunta si sabe cómo hacer para obtener ese resultado. *Ánima* dice casi siempre que no. Entonces se le pregunta si quiere que se le enseñe a hacerlo. *Ánima* dice siempre que sí. Y entonces, llegados a este punto, inicia el tercer módulo (Fin segundo módulo).

Notas:

*El lugar del otro lado del espejo es a menudo oscuro o sino luminoso o igual a aquí pero donde no hay nadie. Estadísticamente parece que la respuesta más probable sea un lugar oscuro donde los fotones no pueden moverse, casi demostrando que su movimiento produciría tiempo y como el tiempo no existe, este lugar se compara con el horizonte de los eventos de un agujero negro. A menudo al final de la simulación mental el lugar se torna cada vez más claro hasta transformarse en blanco, casi demostrando que *Ánima* ha cambiado lugar y ahora se ha reunido con la Consciencia o de todas maneras ha adquirido conocimiento de sí misma.*

Módulo de saneamiento del contenedor:

Se le pide a *Ánima* que observe (no que "mire" que es un término exclusivo para los visivos/visuales) en el interior del cráneo de su contenedor y que verifique si hay cosas sin vida que no son suyas. El objetivo de este pasaje es el de hacerle tomar consciencia a *Ánima* de todos los microchips que están en el interior del contenedor y luego de la toma de consciencia, eliminar el problema utilizando su acto de voluntad. Se está por producir una Doble Disociación, eso es, el instante en donde *Ánima* toma el control de la situación y de este momento en adelante podría ser directamente ella a dialogar con el conductor de la simulación mental, sin pasar por la mediación del consciente.

Se le pedirá a *Ánima* que observe dentro del cráneo del sujeto con frases del tipo: ...desde ahí se ve bien...si hay algo que no es del contenedor ello aparece con colores diferentes...

La respuesta de *Ánima* no tarda en llegar. El sujeto acompaña el escaneado (escaneo) de *Ánima* con el movimiento de la cabeza y de los bulbos oculares, como siguiendo la escena.

Ánima tiene que ser conducida para verificar la presencia de tres microchips que son el pineal y el frontal (llamados emocional y posicional) y aquellos detrás de los pabellones auriculares, generalmente detrás de uno solo de ellos. (pineal, frontal y oreja).

A veces *Ánima* los ve a todos distinguiéndolos aún cuando no haya sido advertida, ni de la posición ni de la tipología del implante. A veces ve también otro tipo de implantes (raramente) que son de tipo subjetivo y eso es, que no son genéricos de todos los abducidos sino personalizados para resolver algún problema relacionado con ese abducido en particular. Donde *Ánima*, en vez, tenga alguna duda, somos nosotros, es decir el operador externo, quien debe indicar a *Ánima* dónde mirar. Este aspecto de la cuestión no tiene que parecer una imposición para encontrar

cosas que en realidad no hay, sino que tiene que ser sólo relacionado al hecho que si *Ánima* no tiene consciencia de las cosas que debe buscar, no las encontrará nunca.

Una vez que *Ánima* ha localizado estos primeros tres microchips se le pide que analice detrás de los bulbos oculares y en la boca, en el paladar. *Ánima* localiza enseguida la posición correcta de los objetos y a ese punto se le pregunta si quiere eliminarlos. *Ánima* dice siempre que sí. A este punto se le pregunta si sabe cómo hacerlo y si quiere que se le diga cómo tiene que hacer para eliminarlos.

Ánima, generalmente quiere saber cómo hacerlo...y en ese punto se le dice de utilizar su acto de voluntad con las palabras:

...basta quererlo...y acompañar esta exhortación con un ancla visual del tipo:
...es como si partiera un rayo que destruye esta cosa...tú lo lanza y golpea el punto donde está esta cosa, y esta cosa desaparece porque nunca jamás ha existido...la cancelas de ahora y de siempre (del pasado, presente y futuro)...comencemos ese adentro de la cabeza...

Y luego se repiten, cada tanto, mientras *Ánima* está ocupada con la eliminación física de los microchips, frases como:

...nunca más, es tu voluntad que lo quiere, un rayo luminoso que elimina de tu existencia esa cosa...

Aliéntese a *Ánima* a que haga este tratamiento, también con los otros microchips sin olvidar ninguno.

Y se le pide a *Ánima* que nos diga cuando ha terminado con cada microchip.

Luego se le pide a *Ánima* que observe y busque en el estómago, en una de las manos, en los genitales, en uno de los pies. *Ánima* inevitablemente encuentra el chip en el estómago, entre dos dedos de la mano en correspondencia a una micro cicatriz y en uno de los pies, generalmente en el dedo gordo.

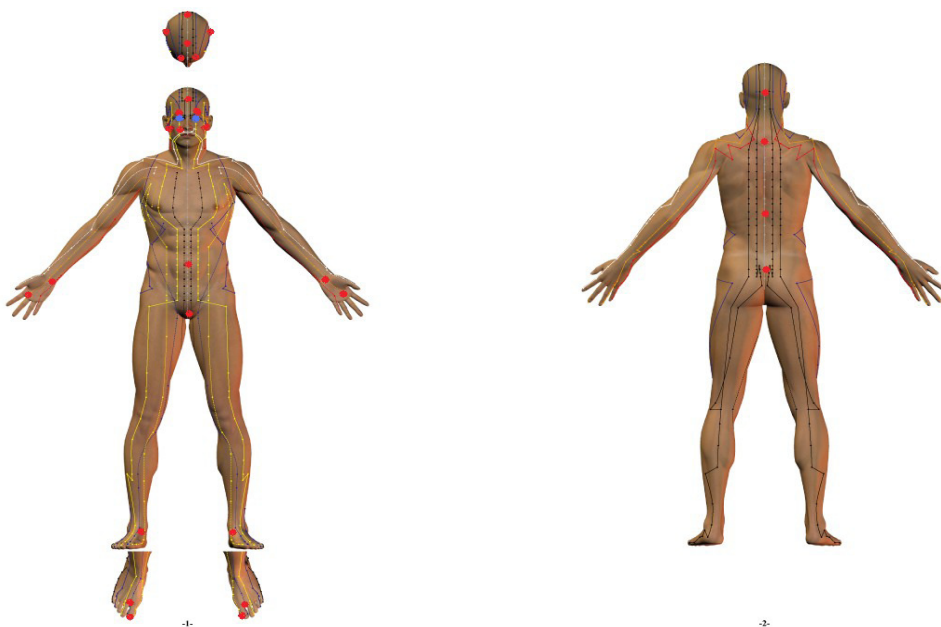
El microchip en los genitales es probablemente un anticonceptivo (y a *Ánima* hay que decírselo). En algunos casos mientras *Ánima* hace la introspección en los genitales se descubre la posibilidad de monitorear también un feto alienígena (ha sucedido algunas veces). En este caso de las mujeres, puede surgir una crisis emotiva fuerte. Hay que decir que sería necesario evitar de realizar la simulación mental cuando una abducida es portadora de un feto alienígena, porque *Ánima* se niega a eliminarlo y esto producirá inevitablemente una sucesiva abducción luego del tratamiento, por parte de los poseedores del feto en el intento último de recuperarlo in extremis. Abducción que será la última. En otras palabras, *Ánima* permite al alienígena recuperar el feto de ellos, luego de lo cual no produce más el trato de favor que *Ánima* ha tenido y el alienígena no logra más acercarse al contenedor del abducido.

Notas:

*Hemos probado, en algunos casos, preguntarle a *Ánima* si querría expeler el feto alienígena y cuando ella ha estado disponible a llevar a cabo esta operación, le hemos pedido hacerlo. Tal tratamiento produce la expulsión de material placentario en el arco de 24 horas desde el final de la flash simulation. No hemos tenido la oportunidad de analizar tal material hasta el día de hoy.*

*Este tipo de situación lleva a suponer que la parte anímica pueda decidir si tener un hijo, o no llevar adelante la gestación, que a veces, en la vida cotidiana, es interrumpida por factores que hoy por hoy pueden ser elencados (*enumerados*) bajo factores solamente químicos, pero que parecerían tener motivaciones psicosomáticas fuertes (la voluntad de *Ánima* de no producir otros contenedores).*

FOTOS IMPLANTES



Entonces se le pide a *Ánima* que monitoree la espina dorsal, desde arriba hacia abajo.

Hay tres microimplantes que aparecen para *Ánima* a la altura de la cervical, entre la cuarta y la quinta vértebra lumbar, y en la parte baja de la espalda. A menudo existe un microimplante debajo del cerebelo que es confundido con el implante cervical a nivel de la espina dorsal pero que "talvez" represente un ulterior injerto. Con el mismo procedimiento se exhorta a *Ánima* a que elimine los implantes. Estos últimos implantes están relacionados con los alienígenas Horus y Ringhio (Gruñón-gruñido-Rubio con seis dedos), y interactúan directamente con el cerebro, no a nivel de *Ánima* y Espíritu, sino a nivel de Mente.

En general existen dos hipótesis de tratamiento de los implantes que están probablemente determinados por el tipo de vocablos utilizados en el coloquio con *Ánima*. En algunos casos los microchips resultan rotos y no funcionan más aparentemente, con la correspondiente desaparición de los zumbidos del aparato auditivo, las interferencias con aparatos electrónicos (teléfonos móviles, gates de aeropuertos, bancos, etc.), en otros casos desaparecen físicamente (evidencias en los controles con TAC o RMN, realizados antes y después del tratamiento). (Fin del tercer Módulo).

Notas:

*Durante la fase de eliminación de los cuatros enganches en la parte posterior del cuerpo, **Ánima** puede tener una percepción espontánea del parásito **Horus/Ra** y/o del **Seis-dedos/Ringhio**, conectada con ellos. Este fenómeno, debido al “contacto” de **Ánima** con dichos enganches durante su disolución/eliminación, puede ser aprovechado para eliminar desde inmediatamente, a cualquier que viene percibido de esta manera, evitando, de este modo, posponer la cosa y dejar también una oportunidad de interferencia. Para hacer esto, es suficiente indicar a **Ánima** de “ir” hacia el otro extremo de los enganches, en donde se entrevén dos alienígenas, sea en forma incorpórea, típica en su universo, que en la corpórea que asumen en nuestro universo, y eliminarlos en las dos maneras. De este modo, su percepción será mucho más clara, no siendo necesario “alimentar” **Ánima**, indicándole las “figuras” que hay que buscar, por si a caso no las identificaría por sí misma. Esto resulta especialmente eficiente en los casos, en los cuales, en una precedente FMS, el sujeto con su **Ánima** no hubiera logrado encontrar uno de los dos parásito trans-dimensionales, o ninguno de los dos, produciendo sobre el abducido la impresión equivocada, de que algún alienígena pudiera faltar a la llamada, con consiguiente, la ilusión de haberse liberado definitivamente. De hecho, siguiendo el esquema básico del procedimiento, estos dos alienígenas serían eliminados sólo en una fase siguiente a esta, donde no le resultaría más posible recurrir a tal atajo, ya que los enganches con ellos han sido disueltos. Entonces, se puede emplear este método de manera preventiva, al final de este módulo, sobretodo si se hubiesen presentado dificultades en el escaneo y en la limpieza del contenedor.*

Módulo de eliminación de MAA y LUX y eventuales parásitos transdimensionales

Sólo luego de haber eliminado las interferencias de naturaleza electrónica se le pedirá a **Ánima** que verifique el cráneo del sujeto: se le dirá la frase: ...en tu contenedor hay algo vivo que no es tuyo... desde ahí se ve bien... aparece como algo coloreado diferente a tu cerebro...

Observa bien...

Ánima busca, y en alrededor de veinte segundos encuentra LUX y MAA, a veces primero uno y después la otra indistintamente. LUX aparece siempre como una esferita luminosa que se desplaza para no ser apuntada con el rayo luminoso de la voluntad de **Ánima** y trata de salir de la caja cránica (**craneal**), ubicándose a veces en el plexo solar. **Ánima** tiene que ser ayudada con palabras y alentada a echarlo. **Ánima** puede hacerlo eliminarlo en un instante pero a menudo está atemorizada por este bicho que se mueve con voluntad propia: pero hay que insistir y se tiene que lograr de modo que **Ánima** lo consuma, lo elimine, lo destruya. **Ánima** tiene que ser informada de que si LUX no es eliminado, volverá. El éxito de la eliminación de LUX depende mucho de la eficacia con la que el operador externo actúa. Frecuentemente LUX, antes de ser eliminado, escapa fuera del contenedor. En este contexto es necesario decirle a **Ánima** que lo siga y lo extermine, porque es el único sistema para liberarse. **Ánima** de todas maneras, ha aprendido a conocerlo

y ha echarlo. Se pasará a la MAA. Se le muestra a *Ánima* un hemisferio cerebral en particular: *Ánima* lo encuentra por su cuenta, en perfecto acuerdo con el grado de zurdez del sujeto, si este el caso. (no se equivoca nunca e ubica la MAA siempre en el hemisferio izquierdo en los diestros). Se le pide a *Ánima* que observe adentro, la zona coloreada en modo diferente al cerebro de su contenedor, y que si ve una figura, un cuerpo, o algo que está en esa zona del cerebro. *Ánima* a este punto, ve la figura del cuerpo de la MAA y toma consciencia de cuál tipo de MAA el sujeto ha llevado siempre dentro de sí.

En este punto se le pide a *Ánima* que elimine también la MAA con palabras del tipo:

...tu voluntad es como una esponja luminosa que pasa sobre esa zona de cerebro y la limpia...Afuera todo lo que no es tuyo...como si nunca jamás hubiera existido.

La operación requiere en promedio entre dos y cinco minutos.

Cuando *Ánima* ha terminado su trabajo, se le pide que pruebe verificar cómo está "ahora" en su contenedor sin esa cosa.

Ánima responde siempre que está más ancha, su contenedor responde en modo relajado y también la expresión del rostro aparece más distendida. (Fin del cuarto módulo).

Notas:

En algunos casos el sujeto, o mejor dicho su parte anímica, percibe, en este nivel, al parásito transdimensional que es aquél que está en el interior de Ringhio o Seis Dedos (Recordemos que el cuerpo físico de este ser es un clon como de plástico que lleva en sí la verdadera entidad -NdT-) Este parásito es percibido como una suerte de forma negra sin tridimensionalidad, a menudo ligada arquetípicamente al cerebelo o a la nuca del abducido.

Si esto sucede, es en este punto que el sujeto tiene que eliminarlo, con su acto de voluntad. Esto es vivido como una separación forzada y a veces violenta, pero en donde la voluntad anímica siempre resulta la mejor. ¡Siempre! No siempre, en cambio, este parásito muestra su presencia y eso es debido a las siguientes consideraciones, la primera de las cuales es debida a la no continua presencia de tales parásitos enganchados al cuerpo del abducido. Ellos viven en otro universo y están allá. A menudo no están conectados con el contenedor, que entonces no los ve en este estadio del procedimiento, pero los verá a continuación en el módulo del álbum de las fotografías (leer luego). Una segunda hipótesis está relacionada al hecho que el parásito tiende a no manifestarse. Será, de todas maneras eliminado, en los módulos sucesivos.

Módulo de eliminación de las copias

A este punto se le pregunta a *Ánima* si sabe que existen copias, que han sido realizadas del actual contenedor, copias que deben ser destruidas, de lo contrario, a través de la activación de esas copias, *Ánima* volvería a ser llevada contra su voluntad. Luego se le dice a *Ánima* que vaya a buscar estas copias en la rejilla

holográfica (obviamente se utilizará un término que pueda comprender como...busca ahora o en este instante o buscar alrededor).

Se le dirá que ella sabe dónde están las copias y que si quiere puede conectarse con facilidad, y se la invitará a buscar los lugares en donde estas copias están. *Ánima* emplea alrededor de cincuenta segundos en encontrar el primer lugar y en el arco de tres minutos aproximadamente encuentra los tres lugares en donde están las copias. Un lugar corresponde siempre a armarios de conservación. Estos están presidiados por militares. Un segundo lugar es aquel donde generalmente está la raza a la que corresponde la MAA del sujeto y en donde están los cilindros transparentes en donde estas copias flotan en el conocido líquido de conservación. El tercero corresponde generalmente al sitio caracterizado por situaciones en las que las copias están conservadas en posición horizontal y están repetidamente ligadas a los alienígenas Horus o Ringhio (Seis Dedos). Las copias varían en número, de una a tres, dependiendo del lugar de conservación o de los procedimientos de quien evidentemente las conserva. Se le pedirá a *Ánima*, cada vez que encuentre un lugar en donde son conservadas, eliminar las copias, alentándola, recordándole que igual no están vivas y son falsas, de manera de evitar crisis y conflictos internos. En este módulo se puede emplear un poco de tiempo en verificar el contexto en donde las copias son destruidas, de manera que permita verificar la naturaleza de los tres poseedores de copias, controlando siempre la presencia del militar, de la MAA que resulta así confirmada con los datos recogidos en el módulo precedente y del parásito: Horus (que contiene Ra, el parásito sin cuerpo) o Ringhio-Seis Dedos (con su contenido alienígena, también él sin cuerpo) (Recordamos aquí que Horus, Ra-el "titiritero" de Horus- e Ringhio Seis Dedos, son nombres convencionales dados por nosotros a estos alienígenas en trabajos previos).

Notas:

*En realidad, últimamente cuando *Ánima* describe el lugar donde son conservados sus contenedores ve también contenedores de otros abducidos desconocidos. Hoy tenemos la tendencia a pedirle a *Ánima* que elimine todos los contenedores que percibe, ya sean suyos o de otros. Esta operación *Ánima* pareciera no costarle nada y produce una ventaja indirecta para la liberación de otros abducidos, ignorar de ello. (Fin quinto módulo).*

Módulo de reconocimiento alienígena o álbum de fotografías.

En este punto, luego que *Ánima* se ha percibido dentro de su contenedor sin interferencias, es posible re-programarla para el futuro pero, para hacer ésto, *Ánima* tiene que ver y reconocer todos los alienígenas que han venido a interactuar con su contenedor.

Alienígenas de los cuales no tiene el recuerdo pero que pronto reconocerá.

Se pide a *Ánima* que construya un álbum de fotografías y muestre a su contenedor en su mente, una imagen de todos aquellos que han venido, raza tras raza.

Ánima, en este punto, aparentemente sin dificultad alguna, construye un álbum de fotografías de todas las especies de alienígenas que describimos en nuestros estudios.

Por cada imagen que describa sucintamente (no nos extendemos mucho en estas descripciones que sirven sólo a Ánima para verificar la tipología alienígena que tiene que tener distanciada y a nosotros para entender de cuál alienígena se trata) incentivaremos a Ánima a construir la próxima.

Ánima tiene que ver:

1. El sauroide
2. El insectoide
3. El cabeza de corazón
4. El rubio a cinco dedos (Orange)
5. El anfibio con dedos de rana
6. El lux
7. El militar humano
8. El rubio a seis dedos (Ringhio-gruñón-gruñido)
9. El Horus (el alienígena con semblanza de un ave antropomorfa ligado a las antiguas civilizaciones egipcias)
10. El E.B.E. (el típico gris en todas sus variantes)
11. La mancha negra (el contenido de los parásitos trans-dimensionales: Horus y Ringhio)
12. Cualquier otro del cual Ánima tenga conocimiento
13. Cualquier tipo de U.F.O. (ovni) haya llevado a un secuestro del contenedor y del cual Ánima tenga memoria

En esta descripción puede ser que algunos sujetos no resulten recordados y esto puede suceder porque, al día de hoy, no tenemos la certeza que todos los abducidos hayan tenido que ver exactamente con todas estas especies.

Si Ánima, en un determinado momento, no recuerda nada más, quiere decir que no ha tenido interferencia de ese tipo y por lo tanto es necesario aplazarlo en esta fase, eventualmente dejando espacio a frases generalizantes (en gramática transformacional, el proceso de generalización entiende no describir una clase de pertenencia, con elementos categóricos, de manera de comprender todo lo comprensible) que enseñarán a Ánima a no dejarse engañar por ningún otro. En algunos casos, dada la imposibilidad de los sujetos reconocidos en el álbum, a acercarse físicamente a Ánima y a su contenedor, ha habido tentativos de interferencia por parte de los U.F.O. aparcados en las cercanías del sujeto, a menudo percibidos a través del techo o la pared de la habitación, tornándose transparente.

Por eso se debe obligatoriamente introducir el reconocimiento de esta tecnología (punto 13), que Ánima parece clasificar mejor con el término "máquinas voladoras", asociado a los seres que "han venido a llevarse su contenedor" y que ha ya previamente individuado (puntos 1-12).

Esta ulterior llamada de atención, mantiene alejados también a los U.F.O. que prueban interferir a la distancia al abducido y que *Ánima* no lograría contrarrestar eficazmente, no habiendo sido nunca programada para ello.

La demostración de la importancia de este punto, parece ser confirmada, sea por el final de esta interferencia, después de la programación, que por la reacción de *Ánima*, en una minoría de sujetos, que percibiendo como un peligro a los U.F.O's en las cercanías, los neutraliza igual aún cuando no se le ha dicho nunca de hacerlo.

Nota:

*Es en este punto en el cual *Ánima* tiene que ser avisada que Horus e Ringhio (rubio con seis dedos) son solamente contenedores de otras "cosas sin cuerpo" que generalmente *Ánima* ve como manchas informes negras y bidimensionales, donde el "Seis dedos" es un contenedor falso mientras que "Horus" es un contenedor vivo.*

*(El cuerpo físico del Seis dedos resulta descrito por la mayoría como un "muñeco" o robot-esa es la idea cuando se dice falso- todos exactamente iguales como hechos en una fábrica. El cuerpo de Horus- también llamado irónicamente el Pollo-, en cambio es una especie, que lleva dentro de sí la entidad vista como mancha negra NdT). Hay que informar a *Ánima* que destruir o echar los dos contenedores no es suficiente, sino que debe reconocer dentro de ellos a "los otros" y no dejar que se le acerquen. Si llegado este punto le preguntamos a *Ánima* de dónde viene el contenido de estos dos seres, responde sin dudar que estas dos entidades sin cuerpo vienen de otro lugar en donde no existe "el cuerpo y en donde todo se cierra".*

*En definitiva, aunque si conscientemente, el sujeto abducido no sabe nada, *Ánima* resulta de todas maneras muy bien informada, una vez que ha adquirido conocimiento y consciencia de las cosas.*

Cuando *Ánima* ha tomado consciencia de todas estas tipologías de alienígenas y militares (el sujeto que no recuerda nada antes de esta simulación, es capaz, llegado este momento, de describir exactamente las tipologías alienígenas porque *Ánima* le muestra las imágenes que toma de la rejilla holográfica) puede ser reprogramada.

Se le preguntará si quiere que "estos señores" no vengán más a llevársela ni a su contenedor. El concepto de ella y su contenedor hay que recordárselo siempre porque de lo contrario, *Ánima* se reprograma a no dejarse llevar más pero no tomará en consideración que los alienígenas puedan en cambio, interferir con su contenedor. Es necesario recordarle siempre a *Ánima* que tampoco su contenedor debe ser llevado nunca más. Si *Ánima* está de acuerdo se le preguntará si quiere que se le enseñe a "echarlos". *Ánima* responde siempre positivamente y entonces se le pide que observe el futuro de este contenedor en un sólo instante.

Podremos acompañar estas palabras con el usual incentivo visual-cenestésico, tipo: ...observa el futuro de este contenedor... ¿ves todavía que están estos señores que vienen a llevarse tu contenedor?

Obviamente *Ánima* responde positivamente y dice: ...sí, vuelven pero no puede hacer más nada...

O sino dice:

...vuelven, pero sólo Fulano o Mengano...

según cuán bien hayamos trabajado en los módulos precedentes.

Ahora se le pide a *Ánima*

Acompañaremos esta visualización con las palabras:

nunca jamás, no más, cancelado, basta (el término basta es interpretado por *Ánima* como "jamás acontecido").

Se le pedirá a *Ánima* de volver a mirar y observar si estos vuelven todavía.

Ánima observa su futuro y describe aquello que ahora es su futuro.

Generalmente dice que los alienígenas vuelven pero no pueden hacerle nada. No se la llevan ni tampoco a su contenedor pero vuelven. A veces dice que vuelven por algún pariente o conocido con el cual el contenedor convive. (Hijos, cónyuges, hermanos, padres).

En este punto se le pregunta a *Ánima* se dejará llevar, ella o su contenedor; (se proyecta entonces en el presente la confirmación del futuro). ¡*Ánima* responde que no, con firmeza!

Ahora a *Ánima* se la debe preparar para dar dos informaciones importantes y para ésto se le pide mirar en su futuro y en el futuro de todos sus otros contenedores. Se le pide que los cuente. *Ánima* ve todos los contenedores juntos pero no sabe cuántos son, a menos que se le diga de contarlos. Entonces ve uno por vez y los puede contar. *Ánima* dice que el número de sus contenedores varía de un mínimo de cero (o sea el actual es el último) hasta un máximo de seis, siempre. Este tipo de pregunta de control sirve para que el sujeto comprenda cuál es el destino de su futuro y sirve a nosotros para saber si la respuesta está en línea estadística con todas las demás, por el aumento del índice de credibilidad de todas las respuestas surgidas hasta ahora.

Además *Ánima* toma inmediata consciencia de qué le reserva el futuro y a menudo describe: "cuando termina todo aquí se va allá, en una dimensión hecha de luz".

Cabe recordar que el sujeto no está bajo hipnosis, sino en un estado en donde está conectado con su parte anímica y responde espontáneamente e inmediatamente pero no tiene consciencia de lo que dice dado que el hemisferio izquierdo del cerebro hasta este momento ha sido separado al ochenta por ciento de la comunicación.

La segunda pregunta de control está relacionada, en vez, con el primer contenedor de *Ánima*. Le pedimos a *Ánima* que nos diga cómo es su primer contenedor, el primero de todos.

Es obligatorio emplear el presente como tiempo verbal porque *Ánima* va a ver su actual primer contenedor que está hasta el día de hoy presente, es más co-presente con nuestro tiempo. El objetivo de esta pesquisa es verificar si el tipo de parte anímica que estamos tratando deriva del Segundo o del Primer Creador.

Si *Ánima* describe el primer cuerpo como un gigante humano, estamos frente a el Hombre Primigenio (HP) y es necesario un ulterior módulo de re-programación

ánimica, mientras si el contenedor de *Ánima* es cualquier otra cosa, este último módulo no es necesario y se procede con preguntar a *Ánima* si quiere probar a juntarse con su *Espíritu* y con su *Mente* haciendo el experimento de fusión. *Ánima* generalmente es titubeante pero luego prueba y obtiene inmediata ventaja. Se enseña así a *Ánima* a colaborar en la *Tríade* y se anulan todos esos comportamientos esquizofrenoides típicos de muchos abducidos, que luego de la experiencia de la fusión de la *Tríade*, adquieren un mapa del territorio totalmente completo, por lo menos para su entorno virtual (fin del sexto módulo).

Módulo de re-programación de la parte anímica con respecto a H.P.

Si la parte anímica del abducido deriva del Hombre Primigenio, ella generalmente manifiesta una cierta nostalgia por su primer contenedor, que a veces resulta deificado????? como el padre o como el dueño o como el creador.

Ánima desea volver a él lo antes posible y a menudo recuerda haber sido abandonada aquí y vive a la espera que HP venga a llevarla nuevamente.

Ánima muestra total desconocimiento de aquello que en realidad ha sucedido y considera un error tener que esperar el retorno a su HP.

Pero nosotros sabemos que las cosas están en un modo muy diferente. Nosotros sabemos que HP ha bloqueado dentro de sí a su parte anímica, volviendo así inmortal a su contenedor pero bloqueando la experiencia de *Ánima* y toda su *Consciencia*.

HP para resolver este problema ha puesto en marcha un truco.

Ha tomado sus partes anímicas y las ha compartido con los contenedores de los hombres, para hacer así que *Ánima* adquiriera la experiencia de la muerte, utilizando los contenedores humanos. Al final de esta experiencia empero *Ánima* debería volver a su legítimo dueño, HP que así la habría vuelto a capturar por toda la eternidad. *Ánima* se quedó aquí con nosotros porque ha sido abandonada aquí por HP, totalmente al oscuro de haber sido usada e instrumentalizada por su futuro carcelero. Cuando en este módulo recordamos a *Ánima* su papel en toda esta historia, ella manifiesta rabia contra HP y no quiere más volver a él.

Con esta toma de consciencia se busca hacer entender a la parte anímica que aquel extraño hombre alto, que parece un viejo sabio (así lo ve la *Mente*), que aparece a veces en los SIMBAD de los abducidos liberados y que quiere convencer a *Ánima* para que vuelva a él, es en realidad un listo embustero humano que quiere enjaular a *Ánima* luego que ésta ha hecho su experiencia de la muerte, utilizándola en este contexto y haciéndola raptar a menudo por los alienígenas y usándola como caballo de Troya, dentro de los procedimientos de abducción.

HP además utiliza al hombre como carne de cañón, provocando la eliminación de la raza humana cada unos cuantos miles de años para evitar que la parte anímica resulte atrapada por los alienígenas y para evitar que el hombre adquiriera consciencia de sí y de cómo están las cosas.

Como hemos dicho en otro lugar, el hombre no tiene ningún defensor, ni alienígena ni militar humano, ni mucho menos HP (el creador de los alienígenas,

que seguidamente nos han construido a nosotros porque a través de nosotros, ellos pudieran volverse como el mismísimo HP).

HP a su vez había cometido una suerte de pecado original queriendo ser inmortal y a lo mejor eterno como su Primer Creador. Nosotros con este último módulo, desprogramamos Ánima para que no siga a HP y le regalamos la posibilidad de ser libre y de elegir su futuro (fin del séptimo módulo).

Módulo de separación de la parte anímica de HP

Se le pregunta a Ánima si quiere continuar siendo esclava para siempre de este HP que ha fingido ser su padre, su creador y benefactor pero que en cambio sólo la ha utilizado para sus objetivos. Se le pide a Ánima que mire en el futuro y verifique por sí misma, cómo están las cosas. Ánima en este punto, a menudo llora y se conmueve, pero decide separarse para siempre de HP, readquiriendo su libertad. Se le pregunta si sabe cómo separarse de HP.

Ella generalmente no lo sabe.

Se le pregunta si quiere que nosotros se lo enseñemos.

Ánima consiente.

Le pedimos a Ánima que visualice la conexión con HP como si fuera un elástico largo y pedimos a Ánima que tire, tire, hacia sí del elástico que se cortará completamente de HP y se recogerá dentro de sí misma, dentro de su actual contenedor.

Ánima sigue la operación con facilidad.

A este módulo sigue siempre un momento de alta emocionalidad.

Módulo del bloque protector

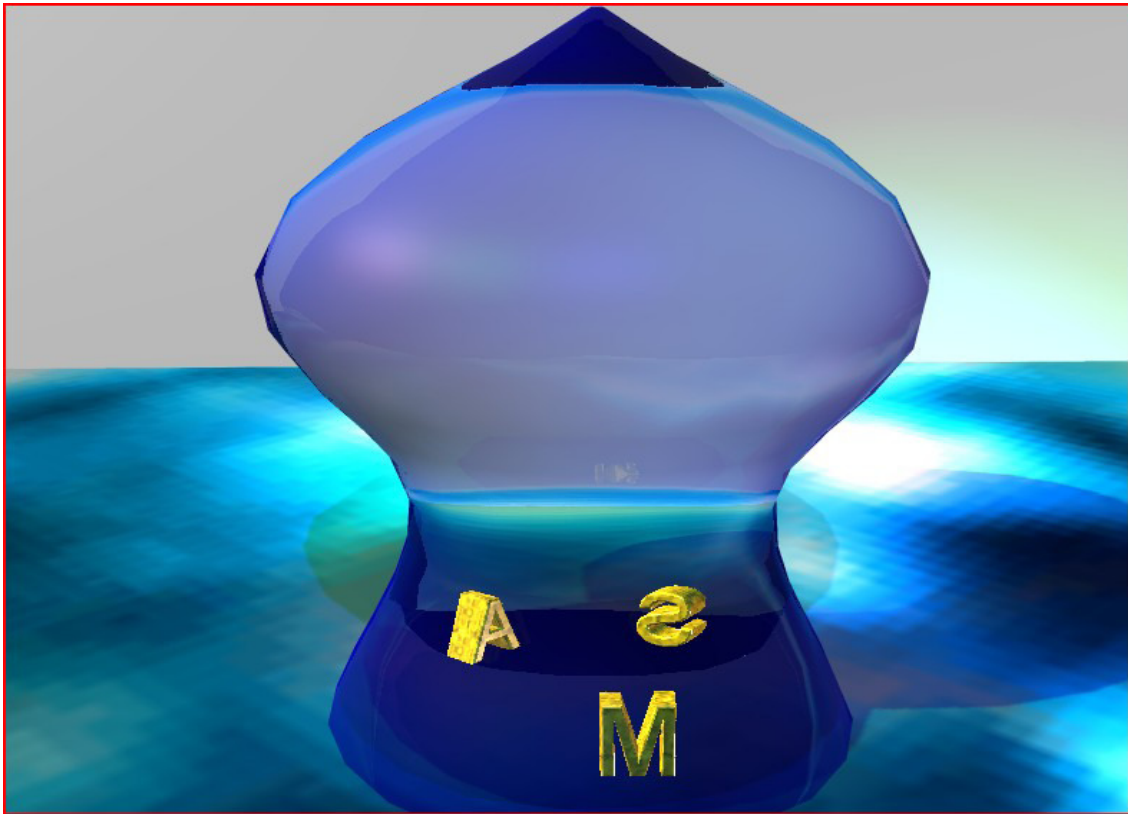
En este punto se le pide a la parte anímica que cree una campana transparente que envuelva la Tríada y el cuerpo.

Se le dirá a Ánima que esta campana es infranqueable desde el exterior, que permite ver porque es transparente y el sujeto puede, si quiere, estar en contacto con el exterior pero lo de afuera, o sea, alienígenas y militares, sean conocidos o desconocidos no podrán más entrar y si tocaran la campana, la misma vibrará y los destruirá automáticamente.

Ánima sabe cómo hacerlo y quiere salvaguardar su propio contenedor y no encontrará dificultad en preparar este último truco defensivo.

En la simulación mental, Ánima llegado a este punto, produce la campana que generalmente funciona por el resto de la existencia del abducido.

La campana puede ser abierta sólo por Ánima y esto acontecerá sólo si ella querrá hacerlo.



Notas:

Se ha podido constatar cómo este bloque constituya a menudo un ulterior válido efecto protector que aparenta dar óptimos resultados, en comparación a cuando este módulo no es aplicado. La elección de la forma de la campana nace de la idea que en el sujeto se cree un enlace entre la forma y el sonido.

*La idea del sonido está relacionada a la vibración y es fácil para un sujeto visivo/visual, auditivo y cenestésico aferrar el concepto de forma vibrante y protectora. Es necesario subrayar que **Luciano Scognamiglio** nos hizo notar que la idea de la campana protectora es muy antigua y se retrotrae a prácticas hinduistas (<http://www.skepticfiles.org/mys5/tantsafe.htm>),*

luego malamente retomadas por la base new age americana, (http://www.unexplainable.net/artman/publish/article_5400.shtml),

y todavía antes por la práctica esotérica-rosacruziana (http://www.rosicrucian.com/zineen/p_aura.htm).

En este contexto la forma de la campana es efectivamente sustituida por una forma energética, identificable a veces con el concepto de Aura que debería encajar mejor frente a las exigencias perceptivas de un sujeto cenestésico más que visivo.

En este caso la variante de la campana, según Scognamiglio podría realizarse como sigue:

Se le pedirá a la parte anímica que cree un aura transparente que envuelva la Tríade en el cuerpo, incluyendo también este último.

Se le dirá a **Ánima** que esta aura es infranqueable desde el exterior, que permite ver porque es transparente, etc. **y el sujeto puede estar en contacto con el exterior, pero lo que está afuera, o sea los alienígenas y los militares, sean conocidos que**

desconocidos, no podrán entrar más, y si tocarán el aura, esta vibrará y los destruyéndoles automáticamente.

Ánima sabe como hacer y quiere proteger su contenedor, no encontrará dificultades preparando este último trueque defensivo.

Bloque final

Se le pide al sujeto que salga del espejo y continúe volando.

Después de la simulación

A continuación de la simulación mental se le advierte al sujeto que dentro de las 56 horas, alienígenas y militares tentarán de re-emposesarse (**re-apoderarse**) de lo que creen que es su propiedad y derecho.

Hay que decir al sujeto que, cualquier cosa que suceda, no podrá más ser llevado porque Ánima ha sido re-programada.

Lo que a menudo sucede en un corto plazo es que, alienígenas y militares intentarían recuperar el terreno perdido.

El sujeto se sentirá atrapado y puede ser que no recuerde bien qué es lo que sucedió pero cuando se le hace recordar al sujeto, con la técnica de las anclas, los intentos de abducción, se descubre que los alienígenas han miserablemente fallado. Las tentativas se pueden prolongar por mucho tiempo o de lo contrario el sujeto es abandonado por unos meses con la esperanza que sus barreras defensivas se bajen, pero eso no vuelve a suceder.

En este contexto los abducidos con Ánima procedente del Segundo Creador no sufren más ataques mientras que para los que son Ánima proveniente del Primer Creador, queda HP siempre fastidiando al sujeto.

HP llega a colaborar con alienígenas y militares, con tal de llevarse a casa su Ánima perdida y eso, por ahora no tiene todavía una solución rápida sólo porque la parte anímica, a menudo se niega a eliminar físicamente a HP, a quien se siente ligada de todas maneras por un pasado común.

Este tipo de situación puede provocar en el abducido una cierta situación de stress emotivo porque de todas maneras Ánima se siente continuamente asediada hasta cuando su consciencia "explota" y entonces no deja que se le acerque nadie, en todo el universo.

Y este es el punto final de nuestro trabajo.

Además hay que agregar que en una sola aplicación, el sujeto adquiere tanto conocimiento/consciencia, que ve el mundo virtual que lo circunda en un modo tan completamente nuevo, que pone en discusión todo aquello en lo que creía antes, muy a menudo haciéndole re-evaluar también todas las relaciones humanas con sus conocidos.

En este contexto tenemos que acompañar al abducido (ahora liberado-ndt) durante los meses sucesivos hasta hacerle comprender qué significa la visión de una nueva

estabilización interior que lo volverá, por un lado, capaz de hacer milagros y por el otro, entender por qué todo esto le ha sucedido.

La variante de Leo Sersani

Leo Sersani propone además una variante de la Flash Mental Simulation relacionada con la visualización arquetípica de habitaciones a recorrer, a su vez relacionadas con oportunos colores.

Los colores que el sujeto evoca en las diferentes habitaciones son la representación arquetípica de *Ánima*, *Mente* y *Espíritu* y el recorrer las diferentes habitaciones en el simulación mental ayuda, al sujeto poco visivo pero altamente cenestésico, a individuar sus tres componentes y a relegarlas en mundos propios "precisamente las habitaciones", ayudando así al sujeto, en su camino interior, a alcanzar al *Ánima* completamente separada del resto y utilizable en los sucesivos steps de liberación interior y reconocimiento (Ver detalles más adelante).

Significado simbólico de los colores y llamamientos a los arquetipos en la FMS

Sea en la simulación de la escena del vuelo, que en aquella de las habitaciones coloreadas, las imágenes producidas inconscientemente, vendrán transmitidas a la mente que las transformará en arquetipos, que a su vez se volverán en mensaje para *Ánima* y *espíritu*. En este contexto, no sólo los cuatro elementos encontrarán sitio con las respectivas piezas del hombre, sino que también los colores serán útiles. De hecho, es notorio cómo el aire sea el símbolo de *Ánima*, *la mente tendrá en cambio el del agua, el fuego será del espíritu y la tierra el símbolo del cuerpo*. Por esto daremos a la tierra el color marrón, al aire el color azul-blanco, a la mente el verde-azul, al espíritu el amarillo-rojo. Que exista una correlación entre el simbolismo del color y la naturaleza de la percepción, muchos nos lo cuentan. La cromoterapia cura y sana las enfermedades mentales y también aquellas del cuerpo (pero siempre mediante una relación psicósomática). El test de Max Lüscher de los colores puede identificar las personalidades inconscientes, basándose sobre la elección de papeles/*cartas* de colores.

Color	Longitud de onda (nm)
Violeta	380-430
Azul	430-370
Verde	470-520
Amarillo	520-590
Naranja	590-610
Rojo	610-750

AMARILLO-ROJO: Es el principio masculino activo; indica el fuego, la felicidad, la fiesta, la excitación sexual, representa también la sangre y las

pasiones violentas. En la alquimia representa el hombre, y en este caso, el principio masculino del Espíritu.

VERDE-AZUL:

Son los colores del agua y del mundo vegetal. Para los budistas representa la vida. Es un color neutro, relajante, favorece la reflexión y la calma, para nosotros representa la Mente.

AZUL-BLANCO:

Representa el intelecto, la verdad, la fidelidad, la constancia, el Azul es el color de la gran profundidad, el principio femenino. Para los budistas representa el Cielo. Es purificante, es el color del espacio. Produce calor. Representa la luz, la simplicidad, el aire, la iluminación, la pureza, la inocencia, la castidad, la santidad, lo sagrado, la redención. Esta es la representación simbólica de Ánima.

MARRÓN:

Representa el color de la Madre Tierra, de la madera, por la cual se asocia a las cosas sólidas y duraderas. Esto es el color del Cuerpo.

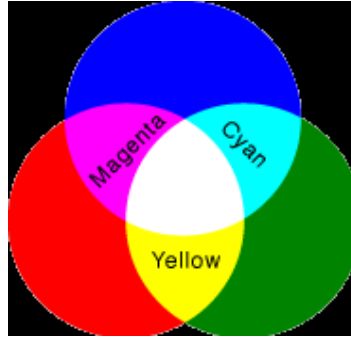
Estos colores son aquellos que en la simulación mental del SIMBAD (mira nuestros trabajos precedentes) vienen dados a Ánima, Mente, Espíritu y Cuerpo, en la (**gran**) mayoría **abrumadora** de los casos. Se podrá notar, cómo por una parte existen unas variaciones posibles de colores para vestir Ánima, Mente, Cuerpo y Espíritu con estos colores. Dichas variaciones son para ser conectadas idealmente y arquetípicamente al estado de “salud” de Ánima, Mente, Espíritu y Cuerpo.

Bajo este punto de vista Ánima es normalmente azul, pero técnicamente podría ser de un azul descolorido, que tiende hacia el blanco, según su Consciencia (más Consciencia, más claro es el color y fuerte su intensidad). Por lo general, los seres humanos usan los colores relacionados a las emociones, de manera arquetípica y dependiendo de su cultura histórica. En el mundo occidental hemos podido notar cómo a los tres componentes: anímico, espiritual y mental, vengán sorprendentemente asignados los tres colores fundamentales del sistema RGB (del italiano: Rosso, Giallo, Blu, o sea, rojo-amarillo-azul) desde lo cual, cualquier color es replicable. En este contexto, los que estudian el funcionamiento del cerebro humano, tendrían razón en considerarlo un ordenador, que sigue las mismas leyes del mundo externo, en sus simulaciones mentales interiores (Pribram). http://it.wikipedia.org/wiki/Karl_Pribram

La ventana espectral para cada color sería debida a la diferente percepción, o sea, a la capacidad de ser Consciente de sí mismo. Cuando Ánima, Mente y Espíritu se unen en la triade, en el ejercicio SIMBAD, el sujeto percibe algo de blanco intenso, lo cual demuestra cómo la simulación mental esté perfectamente imitando el color, o sea, la medida de energía y de potencia emitida.

Por lo tanto, el uso del color para la identificación de las partes del sí mismo, parece ser un óptimo método de análisis introspectivo. Observando este esquema, se podría intuitivamente suponer que se nuestros espíritu nos aparece amarillo más

qué rojo, podríamos decir de ser en presencia de una parcial fusión con la parte mental de sí mismo.



El análisis del cómo sean coloreadas nuestras partes de nosotros mismos, podría ser por lo tanto, **una prueba** para identificar el estado general de salud del sujeto analizado. <http://www.reiki.info/Energie/Ufo-Abduction-Interferenza-Aliena/Malanga-La-fisica-delle-abduction.pdf>

Éxitos y fracasos de la FMS

Después del primer tratamiento con las FMS, el sujeto **va seguido**, por lo menos, durante treinta días seguidos, sabiendo que el alienígena, cualquier él sea, no soltará fácilmente la presa. Lo que pasa es que “Ellos” regresan, pero no consiguen más, hacer lo que hacían antes. El sujeto, si por un lado ha adquirido Consciencia sobre la fenomenología y no se hacer pillar más, a menudo, es reencontrado espacio- temporalmente por los alienígenas y por los militares, debido a la cercanía con otros parientes abducidos. Por ejemplo, en términos sencillos, los militares reencuentran el sujeto, no obstante que este tenga los microchips posicionales desaparecidos o que no funcionan, pueden localizarlo a través de los microimplantes de un pariente cercano, con el cual el abducido vive y se confronta. Evaluar el resultado del trabajo efectuado con la FMS en los primeros días después de su ejecución puede desviar, porque son muchos los parámetros que deben ser tomados en consideración. El sujeto habrá un aumento del número de intentos de abducción, y este hecho podrá desviar el éxito de la experimentación; controlando con la técnica de las anclas, el recuerdo y la recuperación del recuerdo, se deducirá que el sujeto no se ha hecho raptar más, o si se ha hecho raptar otra vez, no ha efectuado voluntariamente las operaciones que los alienígenas le preguntaron de cumplir para ellos. La parte anímica del sujeto, en algunos casos, deja que su contenedor venga raptado, sólo porque no hemos sido bastante claros en el efectuar la FMS y en el reprogramar **Ánima** a no hacerse coger nuevamente, ni a sí misma, ni a su contenedor. A menudo, **Ánima** deja raptar el contenedor que contiene un feto alienígena, cómo último acto de una abducción. Pero la cosa más peligrosa está relacionada al síndrome de Estocolmo del abducido, que después de algunos meses sin abducción, actúa de modo que **Ánima** pueda ser nuevamente raptada. En este caso el sujeto sostendrá de sentirse solo sin los alienígenas, abandonado por sus mismos carceleros.

http://www.cospirazione.net/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=169&Itemid=32

Otro tipo de fracaso parcial está relacionado al tipo de *Ánima* que el sujeto posee. Algunas *Ánimas* son curiosas y quieren dejarse raptar para ver lo que sucede. En la programación en el interior de la FMS, es necesario ser claros con *Ánima* y decirle que puede entender las cosas sin la necesidad de hacerse raptar y que este tipo de experiencia no es necesario, que también la llevaría hacia su “fin”, hacia un final de su contenedor no glorioso.

De todos modos, la FMS proporciona al sujeto abducido, los medios validos para poderse defender y con una sola aplicación proporciona las bases para la total, futura y rápida liberación de las problemáticas de abducción, erógenas a nuestro planeta.

Podemos entonces concluir para ahora, que la FMS resulta un método valido y **veloz**, compatible con la mayoría de los abducidos para hacer adquirir Consciencia del fenómeno, integralmente, en una sola aplicación, de modo que los abducidos sean capaces de auto defenderse del problema de abducción, en todos sus **aspectos**. Donde la FMS fracasa es donde la parte anímica del sujeto rechaza seguir nuestras sugerencias, donde fundamentalmente el abducido es relacionado en manera masoquista al fenómeno de abducción, debido a una suya personalidad completamente aplastada y aniquilada por la presencia alienígena. El sujeto abducido de este tipo se reconoce con facilidad, porque en la vida diaria puede ser definido patológicamente deprimido, o en su opuesto, extremadamente **introspectivo/reflexivo** autoreferencial.

La **auto referencial** (¿?) o la **introspección**, es según nuestra visual, producida casi por una reacción contrapuesta a la depresión, en otros términos, donde en la **auto referencialidad** (¿?) **introspección** el espíritu, o sea la parte masculina del sí mismo, quiere conducir, más allá de la presencia de un *Ánima*, prácticamente ausente, el juego de la vida; en el deprimido patológicamente la presencia de un *Ánima* queda pseudos ausente y no participe, como por el resto en la gran mayoría de los abducidos, a la experiencia de la vida, pero esta vez, también la parte espiritual es prácticamente aplastada e indefensa a la presencia alienígena dentro de su contenedor.

En todos los dos casos, *Ánima* resulta prácticamente no activa hacia la vida, pero en el sujeto deprimido, también *Espíritu* no parece que no puede hacer su parte. Las razones que llevan *Ánima* o *Espíritu* a desinteresarse de su contenedor son muchas y de variada naturaleza, pero son de todos modos, las mismas razones que producen, a nivel psicossomático, el enfermarse del contenedor mismo, también cuando no se trata de una problemática de abducción. Se abriría aquí un interesante debate sobre el hecho, de que muchos enfermos mentales puedan ser curados utilizando técnicas de simulación mental, que sondeen las molestias de *Ánima*, *Mente* y *Espíritu*, tratando de volver a reconectar las partes en un diálogo interior constructivo. No es nuestro deber discutir en esta sede de este aspecto particular del psicoanálisis o de la psicología trans personal, que además nos han proporcionado, durante todos estos años de trabajo, ideas de investigación sobre este campo. Ciertamente sería, según nosotros, una cosa buena, si la psicología moderna

y la neurofisiología funcional, empezaran a tomar en consideración también estos aspectos de la realidad objetiva, donde la prescripción **a manos libres** de medicamentos, que inducen al olvido, es vivida como una panacea para el “enfermo” y que en cambio pero, se revela serlo sólo para la casas farmacéuticas y para el monedero de la clase médica.

Conclusiones

Recordando que a la publicación de este trabajo, preceden ocho meses de intensa experimentación, creemos necesario remarcar cómo si de un lado todos puedan efectuar sobre otros una FMS, será bien remarcar otra vez aún, cómo si también las cogniciones sobre la PNL no sirvieran para garantizar un buen éxito de la técnica, una vez aprendida correctamente, va dicho que es necesario un conocimiento amplio y profundo de las temáticas expuestas por nosotros en los últimos veinte años de trabajo y en particular, un profundo conocimiento del fenómeno de la abducción, en todas sus facetas. Una aplicación incorrecta del método, podría producir graves procesos de disociación en el sujeto tratado. El grupo de trabajo sobre la FMS ha decidido de poner a disposición esta metodología, sea en italiano que en otras varias lenguas, lo más pronto posible, para verificar a escala mundial, cuanto este método sea realmente valido en la batalla para la vida.

La FMS se distingue de una hipnosis clásica por la menor profundidad alcanzada en la simulación, del nivel hipnótico a volver casi no hipnótica, la secuencia de operaciones que van cumplidas (aunque se pueda regular bastante fácilmente, la profundidad del estado hipnótico del sujeto: -NdA). Otra diferencia operativa está en el hecho, que en el caso de la utilización de técnicas hipnóticas para liberar el abducido de su situación, estas deben ser antepuestas a oportunas preparaciones del sujeto, a través de coloquios designados a identificar su **vivido** con la experiencia alienígena y a prepararlo, a través del modelo VAC y de las Anclas, a la sesión hipnótica verdadera. La utilización de la FMS, en cambio, puede ser conducida sin particulares problemáticas pero se recuerda que el sujeto en cambio, después de la aplicación de la simulación mental, va observado seguidamente y todos los días, para darle todos los soportes necesarios, para salir definitivamente de su problema, que se representa a menudo, aunque el sujeto aparece ahora capaz de poderlo gestionar seguramente bien. El apoyo psicológico debe durar por lo menos un mes (de uno a tres meses) después de la aplicación de la *flash simulation*.

Bibliografía sobre la utilización de las imágenes mentales y sus aplicaciones:

1. Pensare per immagini, Arti Terapie e immagini mentali pubblicato in Arti Terapie, n. 4, anno I,1995.
<http://www.teatrovideoterapia.it/pensare-cavallo.htm>
2. Ahsen A., “ISM: the triple code model for imagery and psychophysiology”, *Journal of Mental Imagery*, 8, 1984, pp. 1-41.
3. Kosslyn S. M., “*Le immagini nella mente*”, Giunti Barbera, Firenze, 1989.
4. Sini C., “*I segni dell’anima*”, Laterza, Roma-Bari, 1989.

5. Sartre J. P., “*Imagine e coscienza*”, Einaudi, Torino, 1976.
6. http://www.scuoleidipsicoterapia.it/index2.php?option=com_content&view=article&id=1556&catid=116
7. http://healing.about.com/od/visualization/a/imagery_shafer.htm
8. Sheikh A. A., Panagiotou N. C., *Percept Mot Skills*. Use of mental imagery in psychotherapy: a critical review. Oct;41(2):555-85, 1975.
9. Emily A. Holmes ; Tamara J. Lang ; Catherine Deeproose Mental Imagery and Emotion in Treatment across Disorders: Using the Example of Depression, *Cognitive Behaviour Therapy*, Volume 38, Issue S1, pages 21 – 28, 2009.
<http://www.informaworld.com/smpp/ftinterface~content=a914059799~fulltext=713240928~frm=content>
10. <http://eidetictraining.com/>

FMS: una aproximación para cenestésicos

De Leo Sersani

Introducción

La técnica de las Habitaciones Coloreadas representa una alternativa al “Módulo Introductivo”. Para aplicarla se deberá sustituir completamente el “Módulo Introductivo básico” para luego seguir con el procedimiento desde el “Módulo del Reconocimiento”, como descrito ya precedentemente.

Lo que vamos a describir en este capítulo es un procedimiento más complejo, pero posee la ventaja de poder obtener una separación gradual de los componentes: cuerpo, mente y espíritu, para llegar a una especie de “destilado de Alma”.

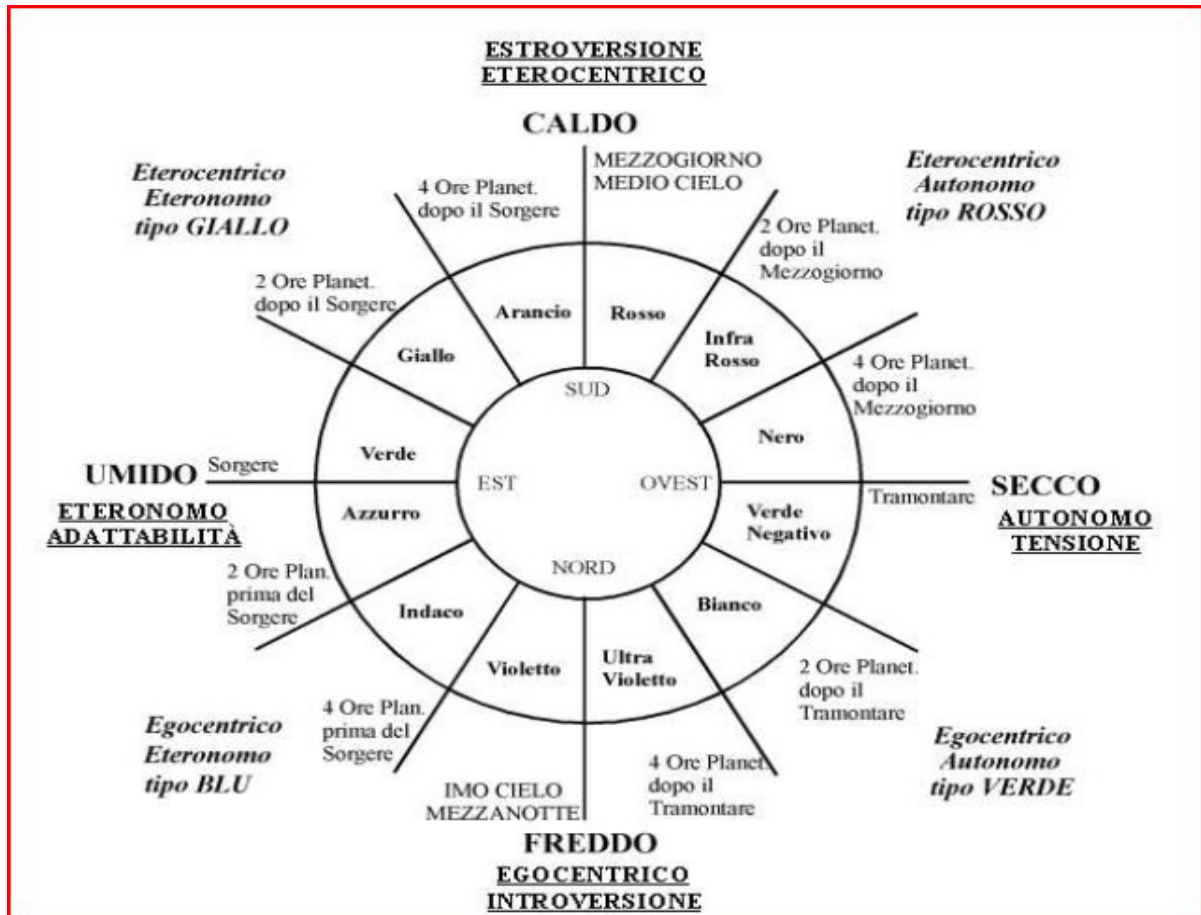
El sujeto vendrá conducido en el interior de habitaciones coloreadas, cada una construida con oportunos elementos arquetípicos (colores, sonidos y sensaciones), a las cuales vendrá man a mano, ancladas los respectivos componentes, circundando el cuerpo, mente y espíritu, con lugares virtuales ideales.

Al final del recorrido, queda un Alma completamente separada del resto, utilizable en los siguientes steps/pasos de liberación interior y de reconocimiento. La elección de los colores de las habitaciones ha sido creada sobre una base arquetípica, siguiendo los principios expuestos en el capítulo “El Alma con los colores de Lüscher (el Triade Color Test)”.

Los colores son asociables a las emociones y a las características psicológicas de una persona sobre una base universal, o sea, sin distinción de raza, edad, cultura y religión. Hemos dado un color al Alma, al espíritu, a la mente y al cuerpo, que pudiese tener un valor a escala universal.

Hemos actuado en plan científico, razonando sobre las longitudes de onda de los colores, pero consiguiendo incluso el “perfil psicológico universal”, surgido en estos años de hipnosis y diálogos con las distintas componentes del ser humano.

Lüscher, que fue el primero a intuir la relación existente entre el color y la emoción, en realidad, ha descubierto algo que ya era inherente a la cultura esotérica y a las tradiciones de los cultos paganos. De hecho, se trata de un principio de armonía cósmica que vale para todo, también para la astrología que usa el código de los astros, para descifrar el carácter de una persona. Es fácil notar cómo este esquema alquímico sea perfectamente superponible al esquema de los colores de Lüscher:



Antes de entrar en los detalles de este procedimiento, creo que sea importante remarcar una vez más, algunos conceptos importantes, válidos para lo específico de estas técnicas, pero también en una línea más generalizada. La FMS, sea en la versión con el módulo introductivo básico, sea en esta variante de las habitaciones coloreadas, no se pone como objetivo, obtener un trance hipnótico profundo, por esto no se han inseridos sugerencias para profundizar el trance. De hecho, la FMS es un método de inducción y de guía de imágenes mentales. Sin embargo, es bueno saber que también este simple ejercicio de visualización, lleva el sujeto a un estado de ligero trance, el mismo en el cual una persona normal entra y sale decenas de veces cada día, en su actividad diaria normal. La persona es inducida a ir en trance todas las veces que pone la atención en su interior, sobre los canales VAC. [He aquí](#), que se entra en trance cuando se mira una película emocionante, o cuando se lee un libro, o cuando se cuenta mentalmente, cuando se elije un vestido tocándole

el tejido, o cuando se escucha la música. Entonces uno podría preguntarse del por qué en la vida de todos los días, no obedecemos ciegamente al primero que nos manda de entregarle el monedero, mientras estamos a la caja del supermercado, controlando el recibo de la compra. Para contestar exhaustivamente a esta pregunta, sería necesario un tratado específico de muchas páginas. Intentaré explicar con pocas palabras los conceptos fundamentales. Para obtener una respuesta positiva del sujeto a las explícitas peticiones del operador, son necesarios por lo menos tres elementos:

- El primer elemento es la voluntad: hipnosis ligera o profunda que sea, el sujeto no hará aquello que en realidad no quiere hacer.
- El segundo es la confianza que pone en una persona que le proporciona una determinada sugestión: si el sujeto no confía en el operador, no responderá a las sugerencias.
- El tercero, son precisamente las sugerencias: este es el elemento más delicado, por qué si el sujeto está en un estado de trance, reacciona a las peticiones del operador a través del *rapport* en el cual confía.

En realidad, en la así dicha “comunicación eficaz”, utilizada por los más hábiles oradores (políticos, predicadores, etc.) o por los publicitarios, se aprovechan de la situaciones de trance natural o se induce la trance artificialmente, y luego proporcionar oportunas sugerencias. Estas no tendrán efecto sobre el 100% de los sujetos, sino sólo sobre un porcentaje que varía del 15 al 25% máximo. En una grande audiencia, el resultado es que será posible dar una dirección a las opciones de elección, o a las adquisiciones de un número considerable de personas. Por lo tanto, una cosa es el estado de trance hipnótico, otra cosa es la sugestión hipnótica. ¿Por qué esta disquisición sobre la hipnosis, si estas técnicas no son establecidas para poner el sujeto en hipnosis? Porque, cómo he mencionado antes, inducir imágenes mentales conduce seguramente el sujeto en un estado de ligero trance hipnótico, pero a veces, si nos encontramos frente a aquel 10%, más o menos, de personas especialmente predispuestas, se puede obtener involuntariamente un trance más profundo (hipnosis definida mediana).



Por lo tanto, es necesario estar siempre preparados para gestionar este evento. Como norma básica, se deberá tener mucho cuidado con lo que se dice, porque el sujeto en hipnosis está listo para recibir las sugerencias impartidas por el operador. No se deberán proporcionar sugerencias equivocadas o incluso dañinas, por esto es necesario un conocimiento, por lo menos básico, de la PNL. Pero todo esto no es suficiente; [aquí hay que](#) introducir necesariamente, otra advertencia. Nos damos cuenta del hecho, que publicar estas técnicas significa dar la posibilidad a cualquiera de aplicarlas, (no somos los únicos: lo hace Brian Weiss, por ejemplo, en sus numerosos libros). Esto no quiere decir que cualquiera sea capaz de hacerlo, porque según nuestra humilde opinión, son necesarios algunos prerrequisitos. No es tampoco plausible, por nosotros, expedir permisos para el uso de las técnicas. En lo que podemos confiar es una especie de auto evaluación, proporcionando las líneas guías, para saberse reconocer como un buen operador de FMS. En definitiva, he aquí aquellos que son los requisitos indispensables para una aproximación a estas temáticas y para obrar con personas abducidas (previa evaluación a través del TAV y la técnica de las Anclas): **humildad, respeto, honestad y preparación ;en este orden!** La **humildad** es el ingrediente principal, porque no debemos olvidar que el objetivo de estas técnicas es aquello de llegar a hablar con *Ánima* (de reprogramarla al final). Un operador sin humildad y con un ego “grande como una casa”, podría involuntariamente sentirse abrumado por esto “poder”, con consecuencias negativas para sí mismo y sobre todo para el sujeto con el cual trabaja. Ponerse en la condición, de ser nada más que un instrumento, con el único y exclusivo objetivo de liberar el abducido de las interferencias alienígenas) es la única aproximación justa. La humildad consiente de pararse a tiempo, antes [de hacer el paso más largo de la pierna](#), evitando el riesgo de actuar sobre sujetos abducidos, no teniendo la preparación adecuada y tampoco los prerrequisitos necesarios. Ser consciente de los límites de la preparación de sí mismo, pero también de los límites del carácter de sí mismo, es un signo de aquel indispensable **respeto** que se debe a los abducidos, que a menudo desesperados, ponen la confianza en nuestras manos. En cambio la **honestad** es en primer lugar hacia sí mismo, y consiste en reconocer eventuales intereses personales que están fuera ([se alejan](#)) del apoyo puro y simple de los abducidos, cómo por ejemplo, la sed de conocimiento que se puede probar comunicando con las esferas del inconsciente profundo del hombre, o el deseo de aparecer ([mostrarse](#)). A veces, la impresión es que algunos de aquellos que se ofrecen para colaborar utilizando nuestras técnicas, en realidad, están a la búsqueda de aquella identidad, que no son capaces de encontrar en la vida de todos los días. La **preparación** indispensable es el conocimiento profundizado de nuestras investigaciones y de los elementos básicos de la PNL. Quisiéramos que tanto los profesionales válidos, ya bien formados técnicamente, se ocuparan de estos problemas (de este modo nosotros podríamos ocuparnos de otras cosas), pero lastima, por lo menos hasta ahora, hemos constatado que esto no es posible. Cuando vino alguien bien dispuesto, las amenazas de ser inhabilitado (eliminado del registro) o la discriminación en ambiente académico o asociativo, por parte de los así dichos, luminares, [o sea sabios](#), lo hicieron desistir pronto.

Para cerrar esta paréntesis importante sobre los prerrequisitos, debo decir que nos halaga el hecho de que muchos, entre ex-abducidos y no, expresan el deseo de darnos concretamente una mano y no queremos desalentarles, sino sólo hacerles tener bien presente la delicadeza de esta tarea. La FMS es una respuesta válida, porque es una alternativa menos compleja de la hipnosis, sin embargo representa un nivel de aproximación ya bastante avanzado. Quiero recordar a estos “voluntarios” que otras técnicas utilizables más libremente, han sido desarrolladas en los últimos años, para obtener una aproximación gradual y a más niveles, a los potenciales abducidos. Estas técnicas son: el TAV (Test de Auto Evaluación) y la técnica de las Anclas para la profundización. Sus eficacia ha sido ampliamente testada sobre un número considerable de sujetos abducidos y no. Estos son instrumentos ya muy válidos para la identificación del problema y sobretodo para el auto-reconocimiento, que no lo olvidemos, es el primer paso importantísimo hacia la solución del problema.

VARIANTE DE LAS HABITACIONES COLOREADAS - MÓDULO OPERATIVO

1. EL PAISAJE Y LA CASA - Se pide al sujeto de imaginar sí mismo en el interior de un contexto placentero ([agradable](#)), eligiendo entre una playa, una pradera o un paisaje de montaña. Se le preguntará luego, de insertar en este contexto, una casa hecha a su gusto.

Ejemplo:

Operador: “Ahora quisiera que te imaginarías de estar en un sitio bonito... puede ser una playa, una pradera verde o un paisaje de montaña... y te relajas, satisfecho por las sensaciones placenteras que te ofrece este lugar... y allí, poco distante hay también una casa que posee algo familiar... es bonita... está hecha cómo quieres tu...”.

Nota:

Este tipo de imagen mental tiene el único fin de relajar el sujeto, poniéndolo en una situación imaginaria placentera y contemporáneamente de contextualizar la presencia de la casa, que representa simbólicamente sí mismos. Se observe como en el ejemplo, los términos que pueden estimular los canales de representación VAC han sido reducidos al mínimo, justamente para evitar en esta fase, la inducción hipnótica y cualquier anclaje VAC (aparte aquello visivo que es indispensable) a los elementos del paisaje. En el módulo introductivo básico, el paisaje en cambio, cumple una función específica simbólica que en esta variante, volvemos a encontrar en el interior de la casa. Tratándose de una simulación mental y no de una hipnosis, no es importante persistir sobre los detalles del paisaje o de la casa. El sujeto construye esta imagen en su mente como él cree, sin alguna intervención por parte del operador, él cual deberá evitar hacer referencias sobre los detalles. Ejemplo: el operador dice: “...y ahora te relajas disfrutando del espectáculo de este bonito cielo estrellado...”, pero si el sujeto

está imaginando el paisaje de día, perdemos de inmediato aquel rapport, indispensable para ser una guía válida durante la simulación.

2. LA ENTRADA EN LA CASA – Ahora, se pide al sujeto de andar hacia la casa y de situarse frente a la entrada. Se le pide de dar confirmación como se encuentre delante de la puerta de la entrada. Se espera la confirmación y a continuación se contará de 1 a 3, al 3 él deberá abrir la puerta y entrar en la habitación de la planta baja.

Ejemplo:

Operador: “...ahora puedes andar hacia aquella casa, hacia la entrada principal de la casa, me dirás cuando estás frente a la entrada”,

S.: “...estoy frente a la puerta”

Operador: “bien, ahora yo cuento hasta 3 y a mi 3, abrirás la puerta y entrarás en la habitación de la planta baja... 1...2...3...abres la puerta, hace un paso más allá del umbral y vuelve a cerrar la puerta detrás de ti”.

Nota:

Entrando en la casa, inicia al verdadero viaje introspectivo, porque la casa representa sí mismos. La puerta es un arquetipo muy importante: representa el punto de acceso a un nivel de Consciencia distinto.

Volver a cerrar la puerta detrás de sí mismo, tiene el significado preciso de separar estas dos fases Consciencia, dejando en el otro lado de la puerta, aquello precedente. Desde este momento en adelante, los anclajes a través de los canales VAC serán más poderosos, con subsiguientes, el sujeto podría profundizar el estado de trance.

3. LA HABITACIÓN MARRÓN DE LA PLANTA BAJA – Una vez que el sujeto haya cerrado la puerta detrás de sí, se le dirá que la habitación en la cual se encuentra es especial, porque allí dentro todo es de color marrón: la luz, las paredes, las ventanas, los objetos.

Se le dice de observar los objetos presentes en la habitación, como por ejemplo un reloj, un mueble, un alfombra, una lámpara, etc....

Mientras el sujeto observa los objetos, se empieza a introducir los anclajes estimulando los canales VAC.

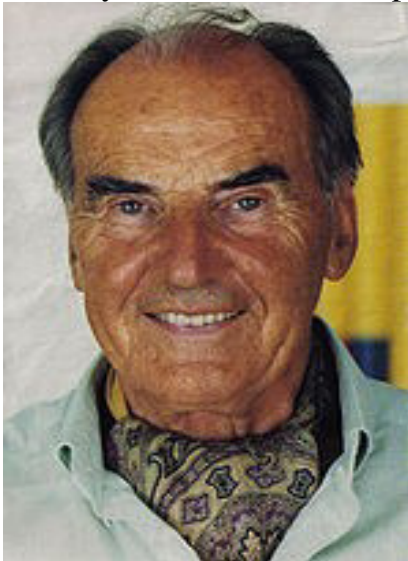
El sujeto deberá asociar aquellas sensaciones VAC a la habitación marrón y deberíamos empezar a obtener una cierta “disociación” del cuerpo.

A continuación se pide al sujeto de andar hacia la escalera ubicada al fondo de la habitación. Esta escalera lleva al primer piso y mientras el sujeto sube un peldaño por vez, se le hace notar, que la subida es difícil porque el peso del cuerpo físico opone una cierta resistencia.

Lo invitamos a quitarse el cuerpo cómo si despegaría una pegatina, o cómo uno se quitaría un traje y lo deja caer al suelo (es mejor elegir un canal VAC adecuado al sujeto). Al final de la escalera está la puerta del primer piso y se dirá al sujeto, que cuando está frente a la puerta, su cuerpo físico se habrá separado completamente del resto, lo puede ver abajo de la escalera, en la habitación marrón.

Ejemplo:

Operador:- "...ahora estás en la habitación de la planta baja y notas en seguida algo de especial, en esta habitación todo es de color marrón, de distintas tonalidades de marrón, pero sigue siendo todo de color marrón, la luz que entra por las ventanas, los muebles, un reloj a la pared, allí a la derecha, todo es marrón porque esta es la habitación de la materia, de todo lo que es denso y que puedes tocar, el marrón es el color que representa la materia y ahora puedes observarla bien esta habitación, puedes escuchar el tic-tac del reloj, ver las formas de los muebles, sentir la sensación del pavimento de madera bajo tus pies, y empezar a andar hacia aquella escalera que sube arriba, al primer piso, y **decides de subir la escalera, peldaño tras peldaño**, y mientras subes te das cuenta, de que sería más simple hacerlo sin el cuerpo, que es pesado porque está hecho de materia, entonces puedes decidir de dejarlo aquí, en la habitación marrón, en la habitación de la materia, en la habitación del cuerpo, te separas del cuerpo de la misma manera de como te quitas un traje, y mientras subes la escalera marrón, te despojas del cuerpo y sigues escuchando el tic-tac del reloj, puedes percibir el olor de esta habitación, hasta que estás frente a la puerta donde está escrito 1... es la puerta de acceso a la habitación del primer piso.... Y ahora tu estás delante de esta puerta y tu cuerpo se ha separado completamente del resto... mira... observa... está allí abajo la escalera, cómo si te concediese amablemente de quedar allí en la habitación que hemos hecho para él, y ahora que estás listo/a, contaré hasta 3 y a mi 3 puedes abrir la puerta, y entrar en la habitación del primer piso... 1... 2...3... abres la puerta, pasa el umbral y vuelves a cerrar la puerta detrás de ti."



Nota:

La elección de representar la habitación del cuerpo con el color marrón es convencional, pero se inspira a algunos principios específicos. La física nos enseña que en realidad los colores fundamentales son 3 y no 4 (mira el capítulo "El Alma con los colores de Lüscher"): el azul, el amarillo y el rojo. Arquetípicamente hablando el marrón es, por lo tanto un color que no "existe", un color "falso"! En el sentido arquetípico podemos decir que el marrón representa el mundo material, que cómo hemos explicado ya muchas veces, en

realidad es del todo virtual, de acuerdo con las teorías de Bohm sobre el universo holográfico.

Por nuestra parte, la confirma que las cosas están realmente en estos términos, procede desde decenas de hipnosis, en las cuales personas entre ellas del todo heterogéneas, relatan el mismo dato. *De todos modos, no es importantísimo definir con exactitud científica la ecuación = marrón, pero usamos un color convencional, relacionado con el elemento tierra, en el cual el sujeto pueda identificar su cuerpo físico.*

Nota:

No es por casualidad, que he situado el reloj a la derecha. Sirve cómo verifica del rapport y del hecho que el sujeto está imaginando correctamente. Si está moviendo los ojos hacia la derecha, habéis obtenido un óptimo rapport y el sujeto os está siguiendo bien.

(Leo pone otra vez 3 ¿?)

4. PRIMER PISO, LA HABITACIÓN VERDE - Cómo para la habitación marrón, se deberá hacer notar al sujeto la particularidad de la nueva habitación, que esta vez es verde. Se procede con las mismas modalidades aplicables en la habitación **marrón**, haciendo notar al sujeto que ahora se encuentra en la habitación verde, que es el color del pensamiento. Se estimularán los canales VAC para anclar la mente al ambiente verde acuático, mientras el sujeto sube por la escalera que lleva al segundo piso. La mente se puede separar cómo se hizo con el cuerpo, en la habitación marrón y se lleva el sujeto frente a la puerta del segundo piso, indicándole de observar su mente, que se ha quedado por debajo de la escalera, en la habitación verde. A continuación, se procede con el contar hasta 3 para acceder en la habitación siguiente.

Ejemplo:

Operador: "...ahora estás en la habitación del primer piso, también esta habitación es especial, en esta habitación todo es de color verde, distintas tonalidades de verde, esta es la habitación del agua, del pensamiento, de la mente: y ahora que estás sin cuerpo puedes empezar a moverte (¡no andar! Recordamos que ahora el sujeto no posee más el cuerpo: NdA), como si **estuvieras flotando** hacia aquella escalera al fondo de la habitación, y subes un peldaño por vez, y mientras subes te das cuenta que sería más simple hacerlo sin la mente, aligerándose ulteriormente... y entonces puedes decidir de dejarla aquí, en la habitación verde, en la habitación del agua... en la habitación de la mente: te separas de la mente y escuchas el sonido del agua que escurre, puedes percibir la humedad, con la cual está impregnada esta habitación y subes hasta que te encuentres frente a la puerta donde está escrito 2... es la puerta de acceso a la habitación del segundo piso, y ahora tu estás delante de **la puerta**, tu mente ahora se ha separado completamente del resto: mira... observa... es allí, **donde empieza la escalera**... como lo hizo el cuerpo antes, ahora lo hace la mente: se queda allí, en la habitación que hemos hecho para ella. Y ahora que estás listo/a contaré hasta 3 y **a mi 3** puedes abrir la puerta y

entrar en la habitación del segundo piso... 1...2...3... abres la puerta, atraviesas el umbral... y vuelve a cerrar la puerta detrás de ti”.

Nota:

*Desde este momento estamos en el interior de la esfera psíquica, por lo cual la relación arquetípica con el ambiente virtual, se vuelve más sensible (¡los arquetipos de Jung del inconsciente colectivo son otra cosa!: NdA). Hemos dado a la mente el color verde, porque el verde arquetípicamente, siendo un color oscuro, se puede colocar a bajo. Desde un punto de vista simbólico/emocional (mirar el test de Lüscher) el verde es el color de la vida, del mundo vegetal, del renacimiento, de la reflexión, es el color del equilibrio, pero sobretodo de la evolución de la mente. De nuevo encontramos el color verde asociado a estos conceptos de variadas culturas. El verde es el color que puede representar bien la mente. El elemento que en cambio, asociamos a la mente es el agua. La mente no se debe entender como cerebro (hardware), sino cómo un programa (software) que trabaja sobre más niveles, dictando los comportamientos del ser humano. De hecho, la psique de una persona, puede ser dividida en 2 partes fundamentales: el consciente y el subconsciente/inconsciente. El consciente es la parte que hace actuar el ser humano de manera del todo consciente y racional, en base a los mecanismos mentales de tipo lógico matemático. El subconsciente/inconsciente, en cambio, actúa según impulsos no-rationales, en una dimensión más oculta, subterránea, sumergida (**profunda**). La esfera subconsciente/inconsciente incluye los comportamientos dictados por las influencias culturales y religiosas, por los medios de comunicación, por el ambiente familiar, hasta los impulsos más hondos, como aquellos animales, el deseo sexual, los miedos innatos, etc. etc. Comportamientos que podemos definir mecánicos, de los cuales generalmente, se posee poca Consciencia (la verdadera Consciencia del ser humano reside allí, creo yo).*

Para dar una idea de la relación “cuantitativa” entre el consciente y el subconsciente/inconsciente, podemos imaginar un iceberg: el consciente es la punta del iceberg, por lo tanto es visible y se puede medir matemáticamente, el subconsciente/inconsciente es muy, muy influyente y es todo lo que está ocultado bajo el agua. Quiere decir que en términos psíquicos, la mente humana es, en realidad, representada por aquello que está por debajo del agua. Nosotros somos principalmente la parte sumergida del iceberg. Sobre este principio fundamental se basa toda la PNL. He aquí, porque el color verde y el agua representan bien el mundo interior de la mente, el inconsciente y la verdadera esencia del ser humano cómo mente/Consciencia.

5. (4 ¿?) SEGUNDO PISO, LA HABITACIÓN ROJA - Como en las habitaciones precedentes, se hace ver al sujeto que ahora todo es de color rojo. Es bien quedarse siempre en lo genérico en la descripción del ambiente, explicando simplemente al sujeto, que esta es la habitación del fuego. El fuego es el símbolo del coraje, de la energía vital, de la fuerza combativa del espíritu. Se estimulan los canales VAC alrededor del elemento fuego (calor, crepitaos, llamas altas, etc.) especificando que

esto es un fuego ideal que no quema. Se no se hace esto y si el sujeto está bajo hipnosis, podría sentir el dolor. Se pide al sujeto de subir la escalera que lleva al tercer y último piso. Mientras sube, le diremos de desprenderse del espíritu siguiendo las modalidades precedentes (para un cenestésico: como se quita un pegatina adhesiva, para un visivo: como uno se quita un traje, para un auditivo: como cuando algo se desengancha produciendo un sonido). Al final de la escalera, el espíritu se ha completamente separado, y se invita al sujeto a mirar en la parte inferior de la escalera, a su espíritu que se queda en la habitación roja. Se procede con el contar hasta 3 para el pasaje en la última habitación.

Ejemplo:

Operador: "...ahora estás en la habitación del segundo piso. En esta habitación, esta vez, todo es de color rojo: distintas tonalidades de rojo. Esta es la habitación del fuego, del coraje, de la energía vital, de la pasión y ahora que has dejado abajo el cuerpo, has dejado abajo la mente, puedes empezar a moverte de manera aún más ligera, como si levitaras moviéndote hacia aquella rampa de escalera, al fondo de la habitación, y subir un peldaño por vez. Y mientras subes te das cuenta, de que puedes ser aún más ligero. Entonces, puedes decidir de dejar aquí tu espíritu, en la habitación roja, en la habitación del fuego ideal que no quema... y te separas del espíritu de la misma manera de cómo uno se quita un traje. Mientras subes la escalera roja, te desvistes del espíritu. Subes hasta a que llegas frente a la puerta donde está escrito 3; es la puerta de acceso a la habitación del tercer piso... el último piso. Y ahora tú estás en frente de la puerta y tu espíritu ahora se ha completamente separado del resto. Mira, observa, está allí abajo tu espíritu, **en la parte inferior de la escalera**, como lo hicieron antes el cuerpo y la mente. Ahora el espíritu se queda allí, en la habitación que hemos hecho para él; y ahora que estás listo/a contaré hasta a 3 y a mi 3 puedes abrir la puerta y entrar en la habitación del segundo piso... 1...2...3... abres la puerta... atraviesas el umbral... y vuelves a cerrar la puerta detrás de ti".

Nota:

Durante las numerosas hipnosis practicadas en estos años, hemos conocido el espíritu y para nosotros está ya claro, cómo esta parte del ser humano represente el lado luchador, el impulso pasional, el coraje y la energía vital presente en todos los seres vivientes. El fuego y el color rojo, equivalente y opuesto al azul sobre una escala cromática, por lo tanto, son los arquetipos que lo representan bien y en perfecto acuerdo con los esquemas de Lüscher.

6. (5 ¿?) TERCER PISO, ÁNIMA, HABITACIÓN AZUL - En este momento, el sujeto debería ser (**sólo**) **Ánima**. A continuación, se dirá al sujeto que ahora se encuentra en una habitación azul, donde el techo, el pavimento y todo el resto, incluso la iluminación, es transparente y azul. Además, se le deberá decir que ahora no tiene más peso y que puede volar libremente en el interior y también afuera de su habitación transparente azul. Fuera de la habitación, se le indicará un punto lejano, al cual se deberá acercarse. Ahora que el sujeto es **Ánima**, se le dirá que

puede volar muy velozmente, porque no poseyendo más el cuerpo, la mente y el espíritu, en este espacio sin tiempo. Podrá alcanzar aquel punto de inmediato y dándose cuenta, cuando se le acerca, que se trata de un espejo. Se le pedirá de colocarse en frente de este objeto y de mirarse en el espejo. Desde este momento en adelante, se puede proceder con la entrada en el espejo, siguiendo las advertencias ya explicadas en el módulo básico introductorio.

Ejemplo:

Operador: "...esta es la habitación más especiales de todas, porque esta habitación tiene las paredes azul-transparentes... tiene el techo azul-transparente... tiene el pavimento azul-transparente... y tu estás allí, en este espacio sin tiempo... no posees más el cuerpo... no posees más la mente... no posees más el espíritu... están todos allí (**abajo**), cada uno en su habitación. Y tú ahora ya no tienes peso... mira a tú alrededor y puedes ver que hay un punto lejano que te atrae; está lejos pero puedes decidir de alcanzarlo muy rápidamente, porque ahora tú sin peso puedes volar velozmente, pasando a través las paredes azul-transparentes: casi lo has alcanzado... (esperar 2-3 segundos) y ¡ahora está frente a el! Ahora mira tu imagen reflejada por el espejo: (pedir brevemente de describir el espejo: si es grande, que forma tiene, y si tiene un marco, luego preguntarle de mirar a sí mismo en el espejo): ... ¿qué es lo que ves?

Nota:

En hipnosis, Anima describe sí misma de varias maneras. Se puede ver a sí misma cómo un punto de luz, una niebla clara y luminosa, una esfera dorada, etc. etc. Un color arquetípico para Anima, podría ser el blanco, pero al tercer piso, el sujeto debería ya identificarse con Anima, porque hemos separado y circunscrito todo el resto. El espacio infinito es el lugar, en el cual a menudo, durante las hipnosis, Anima describe de estar, por esto he decidido de colocarla en este lugar-no-lugar, sin tiempo (recuerdo que Anima no sabe lo qué es el tiempo, no posee su percepción, ni conocimiento, NdA) indicando el color azul y la impalpabilidad de la transparencia que recuerda el elemento aire, que es de Anima. Por lo tanto, en el espejo deberíamos reconocer Anima. En realidad es posible, aunque la técnica intente remediar al inconveniente de habernos llevado el alienígena con nosotros, si así es, es ahora que saldrá afuera. Prácticamente podría surgir el Ringhio (6 dedos) o el Horus, debido a su particular conformación y del tipo de enganche con el abducido, distinto de aquello de otros alienígenas.

Bibliografía:

1. Los libros de Brian Weiss:

http://www.ilgiardinodeilibri.it/autori/brian_weiss.php?pn=71&gclid=CKm-8yGkaQCFUYp3wodP0VIHw

2. Los libros de Max Lüscher:

<http://www.luscher-psicosomatica.it/centro-luscher-roma/max-luscher>

FMS SOBRE SUJETOS AUDITIVOS

De Alex Torinesi

La construcción del *mapa del territorio*, o sea, el concepto sobre el cual se funda la Programación Neuro Lingüística, empieza del presupuesto que la experiencia interior de cada persona, se forma gracias a la interacción de las informaciones adquiridas a través de los canales sensoriales y la acción de los filtros mentales de: generalización, cancelación y distorsión. Naturalmente, a estos elementos se añade el estado psicofísico en el cual se encuentra el sujeto, en el momento de la adquisición de la información externa, según cuanto la condición puntual influye el comportamiento. A continuación, las representaciones mentales interiores influyen el estado y la fisiología, mientras el comportamiento y la fisiología determinan el modo con el cual viene vivida la vida en cada momento. Entonces la continua interacción de estos elementos construye en el tiempo, la representación de la realidad subjetiva y a continuación su *mapa del territorio*. En las operaciones en secuencias de la creación de nuestra representación del mundo, intervienen primeros los canales sensoriales (vista, oído y sensaciones cenestésicas). Todos nuestros sistemas sensoriales participan a la adquisición de la realidad que nos rodea, bajo un continuo intercambio de papeles, gobernados por procesos inconscientes que se realizan en fracciones de segundos. Existe pero, en el interior del proceso de asimilación, unas informaciones externas, un canal sensorial que generalmente predomina sobre los demás, o sea, un sentido que entre todos, es empleado mayormente por el cerebro, durante el proceso de creación de la realidad. Esto implica, por ejemplo, que para revocar mentalmente un recuerdo, algunos sujetos vean una imagen asociada ha dicho recuerdo, otros oyen un sonido, otros aún vuelvan a percibir sensaciones físicas vividas en aquel momento. Entonces, en términos sencillos, podemos decir que:

Los sujetos Visivos tienden a percibir el mundo a través imágenes. Prefieren expresarse a través de metáforas visivas, relatan las cosas así cómo se presentan en la realidad, describiendo sus aspectos claros y oscuros.

Los Auditivos muestran más atención a las palabras que utilizan. Son sensibles a la entonación de la voz de los interlocutores, su discurso tiende a ser lento, rítmico y medido. Ya que las palabras para ellos tienen gran importancia, ponen particular atención a lo que dicen. Aman citas, siempre que sean correctamente expresadas, y expresiones del tipo: “esto me parece bien”, “lo que nos dices contradice lo que haces”, etc.

Los Cenestésicos, reaccionan principalmente a las sensaciones. Por lo general, su voz es profunda, a menudo, las palabras salen lentamente de sus bocas.

Cada uno de nosotros posee en sí, los elementos de las tres modalidades, pero en la gran mayoría de las personas, uno de los tres sistemas ([prevalece](#)) predomina sobre los otros.

¿Cómo reconocer el canal sensorial predominante?

Reconocer el sistema de representación preferido, o sea, el conjunto de los procesos sensoriales constructivos y descriptivos, a través de los cuales, cada vez una persona elabora mentalmente su representación interior de la realidad, es de considerable importancia, sea para el éxito de una comunicación fructífera y funcional entre las personas, que en nuestro ámbito, para determinar mejor las estrategias utilizadas en las actividades de soporte, con sujetos abducidos. De hecho, sucede que se elijen estrategias de intervención en las cuales, por ejemplo, un sujeto auditivo consiga visualizar con dificultad una imagen, un contexto o una situación específica, o un sujeto visivo no consiga recordar o reelaborar informaciones táctiles u olfativas, relacionadas con un acontecimiento que se está reconstruyendo.

Esto, además de hacer la acción del operador poco incisiva y costosa en términos de tiempo, somete el abducido a un inútil estrés que de todos modos, no llevaría a resultados concretos y eficaces. Por lo tanto, calibrar el canal sensorial preferencial del sujeto, evita todo esto y pone el abducido en mejores condiciones para hacer frente a su recorrido, sea que se trate de realizar ejercicios de simulación mental, sea cómo el SIMBAD, por ejemplo.

Entonces resumiendo, las ventajas que se tendrían eligiendo la estrategia mayormente sintonizada con el canal sensorial preferencial del sujeto, pueden ser: Menor tiempo necesario para efectuar los procedimientos de intervención; menor estrés para el abducido.

Mayor eficacia en la investigación, con consiguiente reducción de los márgenes de errores.

La posibilidad de personalizar en la mejor manera, los estímulos, las sugerencias y las metáforas para ser utilizadas durante las inducciones hipnóticas o los procedimientos de simulación mental.

Hemos aplicado personalmente la nueva técnica de la FMS, sobre sujetos puramente auditivos, que nos habían mostrado algunas dificultades en el recrear mentalmente el escenario requerido en la FMS. A continuación, nos encontrábamos en la necesidad de modificar ligeramente la estrategia de intervención, manteniendo inalterado todo el sistema FMS.

Por consiguiente, determinar el canal sensorial dominante es, en nuestra opinión, el primer paso que hay que hacer.

¿Cómo reconocer el sistema sensorial preferencial? Una primera señal, puede ser el propio hecho, de que la aplicación de los procesos clásicos de visualización, presentes en las técnicas desarrolladas por Corrado Malanga, con el objetivo de poner fin al problema de las abducciones, resulte de difícil aplicación por parte del sujeto.

No siempre es este un índice inequívoco, de un distinto sistema de representación dominante respecto a aquello, sobre el cual se basan las técnicas estándar (la visualización mental). Sin embargo, puede ser un buen inicio. Los métodos que la PNL emplea para establecer, cuál sea el canal sensorial preferencial, siguen a continuación.

Movimiento de los ojos

Durante las fases de acceso a recuerdos vividos o a informaciones construidas (que no significan falsas), cada persona mueve los ojos hacia direcciones relacionadas con el canal sensorial utilizado en aquel preciso momento. Habiendo ya tratado ampliamente dicho argumento, hacemos [referimiento](http://dl.dropbox.com/u/10742042/PNL_movimenti_oculari.pdf) al siguiente link (http://dl.dropbox.com/u/10742042/PNL_movimenti_oculari.pdf), donde el lector podrá encontrar las informaciones sobre el caso.

Utilizo de las sub-modalidades

En la PNL se definen sub-modalidades, aquellos elementos de cada sistema de representación que operan en ella, unas distinciones, determinando sus características y contribuyendo a la atribución del significado. En términos sencillos, las *sub-modalidades* definen las especificidades sensoriales de cada imagen, de cada sonido, de cada sensación, para dar una connotación esencial, a través de la asociación de características peculiares que constituyen la representación mental verdadera.

Por lo tanto, las *sub-modalidades* varían según el sistema de representación utilizado. Sujetos visivos mostrarán características como la nitidez, el calor, el contraste, la dimensión, etc. de una imagen (recordada o construida mentalmente), sujetos auditivos pondrán mayor énfasis en el volumen, en el tono, en el ritmo, en la velocidad de un sonido, recordado o construido, mientras que otros sujetos cenestésicos vivirán sensaciones relacionadas con la consistencia, con la temperatura, con la presión, etc.

Estas connotaciones surgen del lenguaje usado por cada uno, por lo tanto su identificación se vuelve un índice de acceso evidente al canal sensorial preferencial, utilizado para describir los procesos relacionados con la experiencia subjetiva.

En la siguiente tabla mostramos algunas de las *sub-modalidades* específicas para cada sistema de representación.

Visivo	Nota
Distancia	<i>Imagen cercana, lejana</i>
Dimensión	<i>Imagen grande, pequeña, enorme</i>
Brillo	<i>Brillante, mate</i>
Color	<i>De blanco y negro, de tonos grises, coloreada, saturada</i>
Nitidez	<i>Nítida, <i>esfumada</i>, <i>sombreada</i></i>
Enfoque	<i>Enfocada, <i>desenfocada</i></i>
Auditivo	
Proveniencia	<i>Derecha, izquierda, detrás, arriba, abajo</i>
Volumen	<i>Alto, bajo</i>
Tono	<i>Alto, grave</i>

Velocidad	<i>Veloz, lento</i>
Ritmo	<i>Intermitente, continuo, cadencioso</i>
Cenestésico	
Consistencia	<i>Sólida, fluida, etérea</i>
Intensidad	<i>Fuerte, débil</i>
Temperatura	<i>Caliente, fría, tibia, helada, muy caliente</i>
Presión	<i>Pesado, ligero, leve</i>
Movimiento	<i>Estática, en movimiento</i>
Sensación táctil	<i>Arrugada, lisa, blanda, dura</i>

Postura y flujo verbal

También la postura está relacionada, de alguna manera, al canal sensorial predominante. El sujeto visivo tiende a asumir una postura erguida. Cuando está de pie se pone en la postura del ... (¿?)... militar y cuando está sentado se apoya con la espalda, de manera que se encuentre sólidas con el respaldo de la silla. El flujo verbal es decidido y veloz. El sujeto auditivo, en cambio tiene una cierta familiaridad en tener los brazos cruzados, asumiendo la, así dicha, postura al teléfono. Su característica es un flujo verbal constante y cadencioso, armonioso y rítmico. El sujeto cenestésico tiende a poner el cuerpo hacia “adelante” o hacia “atrás”. En la posición erguida del cuerpo el tiene, en cambio, la tendencia a preferir el contacto con objetos y personas, acercando su esfera *possemica* (... (¿?) próxima que la persona interpone entre sí y aquella del interlocutor, casi buscando un contacto físico con él. Su flujo verbal es lento, con pausas frecuentes para respirar.

El tono de la voz y los perfiles de comportamientos

El sujeto visivo, generalmente, posee un tono de voz alto y decidido, el coloquio es veloz y la tendencia a respirar en la parte alta de la caja torácica. El auditivo posee un tono más regular, sin cambios; a menudo la voz es melodiosa, ama las conversaciones largas (también telefónicas). La respiración es a la altura del plexo solar. Los sujetos cenestésicos hablan lentamente, el tono es profundo y la respiración es baja, a la altura del abdomen. Los rasgos de comportamiento característicos de los sujetos visivos, auditivos y cenestésicos podrían ser resumidos de esta manera:

Visivos

Tendencia a la síntesis
 Preferencia para la esquematizaciones
 Tendencia a tener distante el interlocutor

Auditivos

Atento a la propiedad del lenguaje
 Sensible al ritmo del coloquio
 Capacidad de escuchar con atención

Cenestésicos

Atento a los aspectos concretos de la relación y del contenido de una discusión

Tiende a acercarse físicamente al interlocutor

Habla mucho de sus sensaciones

El uso de los predicados

Cuando no se tiene la posibilidad de verificar visualmente el sujeto con el cual se comunica (por ejemplo al teléfono), un elemento fundamental finalizado a definir su canal preferencial sensorial, es el análisis de los predicados.

Los predicados son las expresiones verbales que las personas utilizan con mayor frecuencia u familiaridad y que poseen una directa correlación con los sistemas sensoriales usados en la adquisición de la experiencia subjetiva y por lo tanto, en la formación de su mapa del territorio. Substantivos, verbos, adjetivos y adverbios son las formas expresivas sobre las cuales concentrar su atención, para calibrar en la mejor manera el sujeto, reconocer sus accesos sensoriales sobre los cuales basar a continuación, las estrategias de intervención más oportunas. Por supuesto que no es el sólo uso de un término o de un predicado que establece con absoluta certitud el canal dominante; sino una cierta recurrencia en el empleo de expresiones sensoriales de la persona. En la siguiente tabla mostramos algunas expresiones (los predicados – *notas ¿?*) más características para cada tipología de sujeto.

Visivo
<i>Mirar, mostrar, ilustrar, exhibir, escrutar, ver, claro, brillante, evidente, visual, perspectiva, iluminante, enfocar, coloreado, oscura, escena, escenario, reflectores, resaltar, mirada, apariencia, observar, engañar, ilusión, oscuro, alucinante, estar atento, un vistazo, más o menos, con el rabillo del ojo, poner los ojos encima de, o ojos invidentes, insistentes ¿?, a la luz de los hechos, en vista de, etc.</i>
Auditivo
<i>Sentir, escuchar, charlar, hablar, discutir, reclamar, discusión, rimbombante, ruidoso, estridente, preguntar, ritmo, melodioso, silencio, sintonizar, proclamar, gritar, relatar, tocar, monótono, remarcar, cadencioso, estar atento, ser todo oídos, tocar una cuerda, tener frenada la lengua, ponerse al escucha, lo que dices suena bien, cuando dices que desafina con tu carácter, etc.</i>
Cenestésico
<i>Sentir, tocar, percibir, probar, envolvente, sofocante, sumergido, desagradable, insensible, sólido, liquido, frío, aplastar, pegajoso, blando, duro, arrugado, liso, seco, mojado, cliente, tomar en mano la cuestión, captar un concepto, escapar de la mente o olvidarse ¿?, invertir la tendencia, etc.</i>

PACT (Preferential Access Channel Test)

(Test del acceso del canal sensorial preferencial)

Quién escribe, ha preparado un test fácil de auto evaluación, en el cual el sujeto contestando a diez preguntas sobre la vida diaria, puede determinar automáticamente su canal sensorial preferencial y mayormente utilizado. Este test está basado sobre preguntas que, quién conoce la PNL, ya ha tenido modo de encontrar en literatura. Por lo tanto, no hemos inventado nada, sino simplemente hemos trabajado para adaptar estas preguntas a nuestro uso final y para formar un instrumento que, por medio de una hoja de calculo en Microsoft Excel©, podría calcular automáticamente el canal de representación dominante, después de haber proporcionado todas las diez respuestas requeridas.

De esta manera, si al operador que da soporte a un sujeto abducido, le viniera dada (además del TAV), también esta indicación ulterior, se podría estructurar mejor y con técnicas oportunas, cada estrategias de intervención, reduciendo su tiempo de ejecución y maximizando su rendimiento.

<http://alextoresini.blogspot.com/2010/09/abductions-ecco-il-pact.html>

El PACT proporciona seis tipos de respuestas: visivo, auditivo, cenestésico, visivo-auditivo, visivo-cenestésico, auditivo-cenestésico.

Las primeras tres categorizaciones tienen un margen de error muy bajo, las siguientes son el resultante de las respuestas en las cuales el sujeto tiene un buen balance entre los dos canales sensoriales, a favor de un tercio menos empleado (no es posible tener los tres canales sensoriales, en las cuales uso sea al 33% y por lo tanto dividido en partes iguales). En este caso el PACT proporcionará una primera indicación sobre la cual el operador podrá desempeñar ulteriores accertamientos, para determinar el canal dominante, por qué de todos modos, habrá siempre una preferencia en el empleo de los sistemas sensoriales.

En cambio, en el caso en el cual la respuesta cae sobre las primeras tres categorizaciones, que establecen con razonable certitud el canal sensorial predominante, no es necesaria ninguna profundización ulterior, ya que el margen de error del test es bajo (<10%).

Flash Mental Simulación para sujetos auditivos

Una vez que el canal sensorial ha sido establecido, se puede pasar a la aplicación de la técnica de FMS, desarrollada por (el Dr.) Corrado Malanga y que ya ha proporcionado óptimos resultados experimentales.

A continuación, mostramos esquemáticamente las variantes para auditivos que hemos pensado de aplicar.

Módulo introductivo

Se pide al sujeto de imaginar sí mismo sentado al suelo, sobre un suelo de madera. El contacto con la tierra, y la madera en especial, evoca la materialidad, la componente innata relacionada a la madre tierra y a la naturaleza, por lo tanto, a lo físico y arquetípicamente al cuerpo. A la madera se asocia automáticamente el color marrón, que es el color de la solidez y de la corporalidad. El estar sentado, acerca y reduce las distancias, da una mayor percepción del contacto con la materia, porque es la mayor parte del cuerpo, la que siente este contacto y no solamente los pies. Además, la postura sentada es en un cierto sentido, “chamánica” y fusiona la persona con lo bajo, el abajo, con la tierra.

A continuación, se pide al sujeto de imaginarse (**de sentir**) de tener a su izquierda, una chimenea con el fuego encendido. Se guía el sujeto evocando los sonidos del fuego que crepita, la leña que arde con el calor que emana, el ruido de los chorros y de las chispas. Esta “imagen sonora” es muy fuerte, porque el fuego (el espíritu) transmite energía y calor, y posee en sí, connotaciones hipnóticas bastante fuertes. Se pide al sujeto de sentir a su derecha, un ruido de agua, de lluvia, cómo si afuera hubiera una tormenta violenta. Se pone el agua (la mente), a la derecha, porque es percibida principalmente por el oído derecho, llegando de este modo, directamente desde el hemisferio izquierdo, aquello dominante derecho (hablamos de sujetos diestros, para los zurdos es el contrario), sede de la parte consciente y racional. El mismo discurso vale para la posición del fuego en la chimenea: estando a la izquierda llega directamente al hemisferio derecho, sede del inconsciente. Por lo tanto, se realiza aquí la primera parte de una ligera inducción hipnótica.

Mientras tanto se pedirá al sujeto de describir lo que siente y se le anclarán sus sensaciones acústicas, recalcando los verbos (sientes, escuchas, etc.) y las sub-modalidades (fuerte, agudo, bajo, ritmo, etc.).

Ahora, después de varios minutos en los cuales el sujeto está perfectamente inmerso en este “mundo onírico”, se llamará en juego **Ánima**.

Se le dice, que en un cierto momento sentirá una voz femenina, muy dulce, melodiosa, con las tonalidades armoniosas y delicadas, y que sólo él podrá oír. La voz es **olofónica**, casi tridimensional. Es importante remarcar que la voz no llegará desde su interior, sino parecerá llegar de todas partes, sin una precisa colocación en el espacio.

Esto tiene dos objetivos principales:

Disocia el sujeto para facilitar el contacto con la parte anímica; **no ofrece el derecho de intervención por parte** de parásitos en el interior del sujeto mismo.

En este momento el sujeto no siente más los otros ruidos, sino sólo la voz (Ánima).

Si este es el caso, ha establecido el contacto con la parte anímica, aislando (**separando**) las otras componentes y el mundo exterior.

Módulo del reconocimiento

Es importante también prolongarse en el preguntar al sujeto de describir la voz, las características (sub-modalidades) y las sensaciones que prueba escuchándola. En

cambio se pedirá de hablar con esta voz, preguntándole si sabe quién soy yo y lo que quieren las otras voces que se oyen mientras vienen para raptar su contenedor. El sujeto llama automáticamente las voces, que los alienígenas le hacen oír telepáticamente en su cabeza. Por lo tanto, aunque no sean voces resultantes de emisiones acústicas, el abducido las reconoce cómo tales y comprende el verdadero sentido de la pregunta. Para el resto se procede con las indicaciones proporcionadas en la FMS básica.

Módulo de saneamiento del contenedor:

Se pide a la voz (Ánima) de escuchar todos los sonidos de su contenedor, cómo si tuviera un potente estetoscopio que le permita de verificar, la presencia de fuentes de ruido molestos y no naturales dentro del contenedor (los *microchips*), extraños para él. En algunos casos se puede verificar que el sujeto, pocos segundos después de iniciar el escaneo, haga un **gesto de** disgusto, cómo cuando de improvviso, un sonido desagradable entra en los auriculares o de pronto entra un volumen excesivo (similar al efecto Larsen). Los sonidos que el sujeto (o mejor dicho... su parte anímica) describe, pueden ser varios (silbidos, zumbidos, ruidos análogos a aquellos de un pequeño motor eléctrico, etc.) pero siempre desagradables para el abducido. Una vez efectuado el escaneo en todo el cuerpo, la destrucción no sucede mediante un rayo, sino mediante la vibración (el sonido) que Ánima sabe generar.

Módulo de eliminación MAA y LUX y eventuales parásitos trans-dimensionales

A continuación, se pide a Ánima de escuchar las voces indeseadas (**que están**) dentro del contenedor. En los casos analizados por mí, los sujetos han encontrado la voz estridula del Lux y una MAA de mantis que emitía un sonido similar a aquello de las cigarras. La eliminación puede ocurrir también en este caso, a través de la vibración o bajando el volumen de las voces, hasta apagarlas definitivamente (se ha instruido Ánima sobre cómo hacerlo y se deja que sea ella a elegir la manera que le es más congénita).

Módulo de la eliminación de las copias

En este punto se pregunta a Ánima de contar cuantos otros latidos del corazón existen, iguales a aquellos del contenedor original, y de localizarlos cómo si tuviera un sonar que emitiera una frecuencia estableciendo la distancia y la posición mediante el eco. Va recordado que las copias, ya que se han vuelto como una especie de animación suspendida, en la cual, las funciones vitales deben ser mantenidas para no dañar a las células, de todos modos, tienen un latido cardiaco que la parte anímica siente muy flébil y lento. Sentir el latido del corazón en lugar de las voces de las copias es casi inmediato: la parte anímica las reconoce y las destruye a través del truequecito habitual de la vibración.

Módulo del reconocimiento alienígena o álbum de las fotos

Es necesario asociar a cada alienígena un sonido, un ruido o una voz característica (por ejemplo, el respiro del sauroide, la voz telepática para el gris, el ruido del los anfibios para los militares, etc.). Allí donde esto no sea posible, se asocia arbitrariamente el sonido que es más fácilmente correlacionado morfología del alienígena (el croar de las ranas [para la rana grande](#), el zumbido de los insectos para la mantis, un crepito eléctrico para el Lux, etc.). Actuando de este modo se llama la atención para asociaciones sucesivas, [o sea](#), la imagen del alienígena; dicha imagen no aparecerá al cerebro como imagen, sino como sonido, correlacionado a la imagen. Este módulo es objetivamente pare ser mejorado. Por lo tanto creemos necesaria una experimentación más detallada para afinar su eficacia.

Módulo de reprogramación de la parte anímica hacia HP

El Hombre Primigenio se revela a menudo un adversario difícil y tenaz, por la razón que, la parte anímica identifica en él una especie de padre o de creador. Esto crea un enlace [no fácil de disolver](#). Paradójicamente pero en la simulación auditiva, uno puede usar esta peculiaridad para su propia ventaja. De hecho, se pide al Ánima del abducido de escuchar el universo, se le puede preguntar de entender, si en su camino de experiencias ha sentido (desde cuando todo tuvo inicio) una voz paternal que aparece tranquilizadora y convincente. En caso de respuesta afirmativa es evidente la interferencia de HP también en la vida de nuestro abducido. En este momento se pondrá Ánima frente al engaño que representa HP, intentando de instruirla sobre la verdadera naturaleza de las acciones de esta entidad. Se pedirá a Ánima de escuchar sonidos, ruidos y las voces que provienen desde su futuro para entender cómo están realmente las cosas. Cuando Ánima entiende, decide de romper esta atadura (no siempre sin dolor). La modalidad operativa que se ha revelado más la eficaz, consiste en el actuar sobre la sub modalidad del volumen. En practica, se dice a Ánima de alejar para siempre aquella voz tan tranquilizadora (la cosa equivale al alargar el elástico de la conexión en la FMS estándar, NdR), mediante una constante, ineludible e incontenible disminución del volumen. Esto seguirá hasta cuando la voz será apagada para siempre y no se volverá a escuchar nunca más, por qué jamás ha sido oída [/escuchada](#).

Módulo del bloque de protección

Finalmente, se pedirá a la parte anímica de crear una barrera que envolverá la triade en el cuerpo, Esta barrera será impenetrable a cada sonido, a cada voz, a cada ruido proveniente desde cualquier forma de amenaza que intente nuevamente atrapar y hacer prisionera la parte anímica. Las modalidades y las características de este módulo son totalmente análogas a cuanto descrito en la FMS estándar.

Conclusiones

El concepto básico que se ha querido exponer, es que pasar desde el dominio de las longitudes de ondas (de la luz y por consiguiente de las imágenes), al dominio de las frecuencias (de los sonidos y por consiguiente de las voces), para aquellos sujetos que pueden tener dificultad en “moverse” en el primero dominio, resulta eficaz la aplicación de la FMS sorteando los obstáculos, que sino podrían frustrar la intervención. El mismo principio se aplica para los sujetos cenestésicos, a los cuales, a las longitudes de ondas y a las frecuencias se pueden sustituir los tamaños en escala (por ejemplo, la temperatura) y vectoriales (por ejemplo la presión) enfatizando las sensaciones y las percepciones físicas, que pueden determinar con más facilidad la separación de la parte anímica y la siguiente eliminación de los parásitos y de los alienígenas de la experiencia subjetiva.

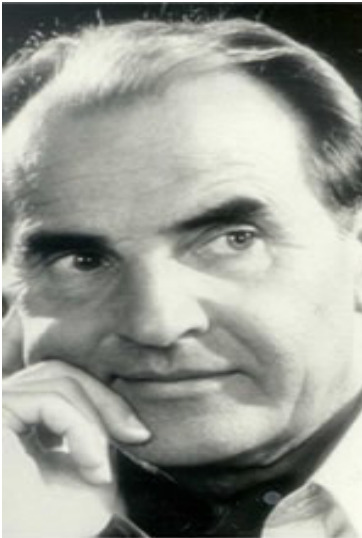
Para optimizar y afinar este procedimiento, **aún debe ser hecho mucho**, por esto se considera útil ampliar la experimentación y acoger sugerencias y cambios que deberían mejorarla. Pero, un paso ulterior, fundado sobre la eficacia de la FMS estándar, ha sido cumplido.

Bibliografía:

1. http://www.videomed.it/programmazione_neuro_linguistica_ovvero_il_pazient.html
2. Granata Giulio, “*PNL la Programmazione Neurolinguistica*”, ed. DVE Italia S.p.a., Milano 2001
3. Bandler Richard, “*Il tempo per cambiare*”, ed. Alessio Roberti Editore S.r.l., Bergamo, 2004
4. Bandler Richard, “*Magia in azione*”, ed. Astrolabio Ubaldini Editore, Roma 1993
5. Bandler Richard, Bandler C. Leslie, DeLozier Judith, Dilts Robert, Grinder John, “*Programmazione Neuro Linguistica*” ed. Astrolabio Ubaldini Editore, Roma 1982
6. Bandler Richard, Grinder John, “*La metamorfosi terapeutica*”, ed. Astrolabio Ubaldini Editore, Roma 1980
7. Bandler Richard, Grinder John, “*La struttura della magia*”, ed. Astrolabio Ubaldini Editore, Roma 1981
8. Bandler Richard, MacDonald Will, “*Guida per l'esperto alla submodalità*”, ed. Astrolabio Ubaldini Editore, Roma 1991
9. Birkenbihl F. Vera, “*Segnali del corpo*”, ed. Franco Angeli S.r.l., Milano 1998

El Ánima con los colores de Lüscher (la Triade Color Test)

La diagnóstica de Lüscher prevé la adquisición, del ya conocido universalmente **Test de los colores**, en su versión completa (Grande Lüscher). La **Diagnóstica Lüscher**, creada en el 1947, debe su fama a una serie de características que la hacen un instrumento fácil, confiable, completo y muy útil en la *individuación de las estrategias terapéuticas*



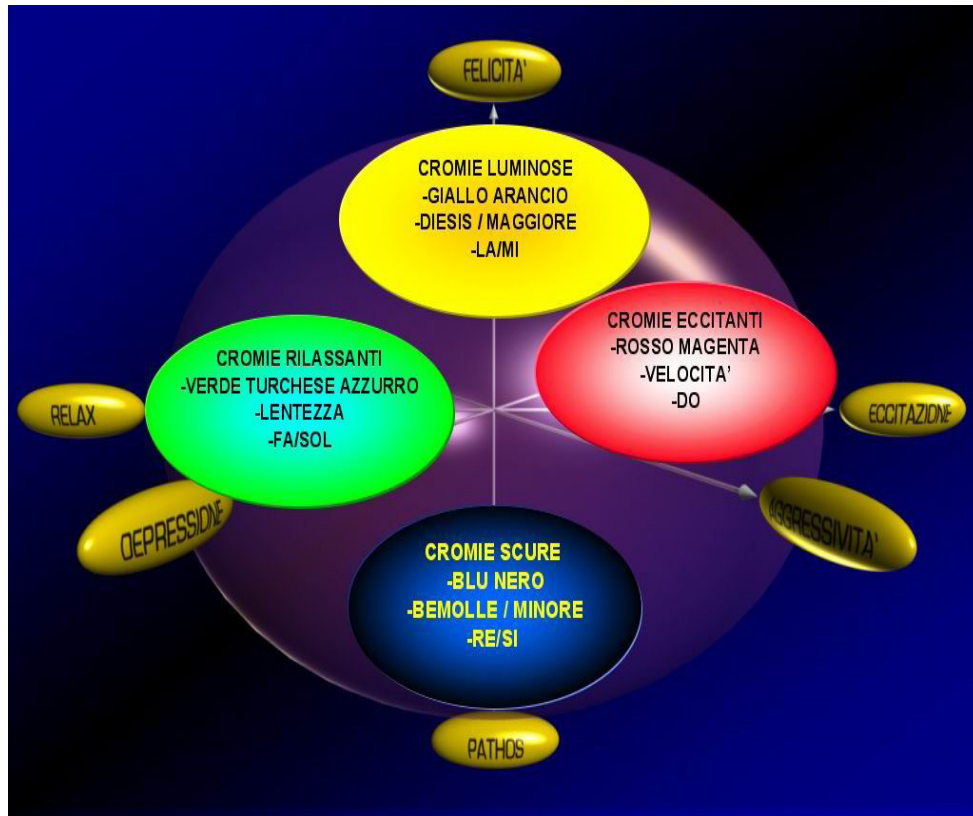
<http://supervert.com/shockwave/colortest/>

http://www.sewanee.edu/chem/chem&art/Detail_Pages/ColorProjects_2003/Nennstiel/

Se accede a distintos niveles de interpretación: psicosomático, de comportamiento, dinámico, fotografiando las preferencias de algunos colores respecto a otros, en una escala que va de izquierda (preferido) hacia la derecha (menos preferidos). En el test, Lüscher no menciona nunca una relación existente entre la posición del color preferido y el color mismo. En términos sencillos, deja de lado un parámetro espacial que idealmente, es muy importante. Por ejemplo, en la adivinación de los Tarot, pero también de los I Ching, las cartas que se tiran no son importantes sólo para el adivinador, sino, es su disposición sobre la mesa, en el espacio real que ellas ocuparán, ni más ni menos, de la posición ocupada por las manchas de aceite en el agua o del resto del café en una tacita. Idealmente, de hecho, el sentido relacionado a la forma de las cosas que adivinan, está relacionado estrictamente con la posición que ocuparán en el espacio de la cruz de Pulver.

Lüscher hace posicionar las cartas desde la izquierda hacia la derecha y esto significa que los colores elegidos describirán la situación arquetípica del inicio, del tema natal dirían los astrólogos, desde el punto del comienzo del tiempo. Dicho en términos diferentes, es aplicable porque es casi atemporal y describe tu situación actual, más allá de un espacio y de un tiempo. El test no prevé el futuro, ni habla de tu pasado, pero fotografía el estado actual del sujeto.

http://www.luscher-color.com/italiano/biographie_italiano.htm



Notas de la imagen: felicidad – crome luminoso – amarillo, naranja - diesi/mayor -LA/MI Relax - Crome relajantes -verde, trúquese, azul, - lentitud, - FA/SOL Excitación, - Crome excitantes, rojo magenta - velocidad - DO - Opresión – Agresividad - Crome oscuras - azul negro, - Bemol/menor - RE/SI - Patos

Los dos axiomas de Lüscher definen el color, aquel determinado color-Lüscher, con una exacta longitud de onda, con un grado de luminosidad y de saturación bien determinados) un estímulo objetivo, independientemente de la cultura, del sexo, de la edad. O sea, presentando el color rojo-Lüscher, muestra a cualquiera uno estímulo excitante.

El segundo axioma es dado por la respuesta subjetiva debida al estado psicológico-vegetativo personal, respecto al color. A un estímulo objetivo, contestamos, por lo tanto, con una actitud subjetiva. En otros términos, el color es considerado la respuesta a un estímulo que crea una respuesta sobre una base ideal, simbólica, iguales para todos. Pero, sea en el primer pasaje que en él de su inverso, dicho color, pasa por la interpretación de la mente que puede alterar su interpretación: sea como arquetipo de color que al contrario, según del equipaje cultural del sujeto, sin embargo el mecanismo arquetípico que conecta el color a la emoción, es siempre el mismo, sea para los hombres, que para las mujeres, que para los animales, que para los alienígenas. Nos debemos esperar, por ejemplo, que hombres y mujeres deán estadísticamente respuestas diferentes a los mismos estímulos externos, que pero dichos estímulos sean diferenciados en el hombre y en la mujer, lo bastante para producir elecciones diferentes sobre la base de la “cultura” – mental (la capacidad de

trasladar el arquetipo en imagen y al contrario), que da estímulos emotivos relacionados con la actividad del hemisferio derecho del cerebro.

Los hombres, rechazando el violeta, han privilegiado el rojo y el verde, desplazando el baricentro hacia la actividad, la competición, la confirma de sí mismos y de su identidad. En este contexto, se ve ya como el mundo creativo y sensible de los hombres, venga penalizado significativamente favoreciendo la practicidad, la concreción, la acción, la materialidad, el éxito, mostrando ya precozmente la diferencia entre los géneros, evidenciando las directivas del espejismo masculino y femenino del ánima y del Ánimus. De este modo se expresa Nevio Del Longo Director del Instituto Italiano “Max Lüscher” en un artículo con el título: “La Diagnostica Lüscher y el Test del árbol (K. Kock). Ejemplo de correlación y complementariedad entre papel y lápiz y el Test de los colores de Lüscher en edad evolutiva”, en la revista Psicología del 6 de abril 2008.

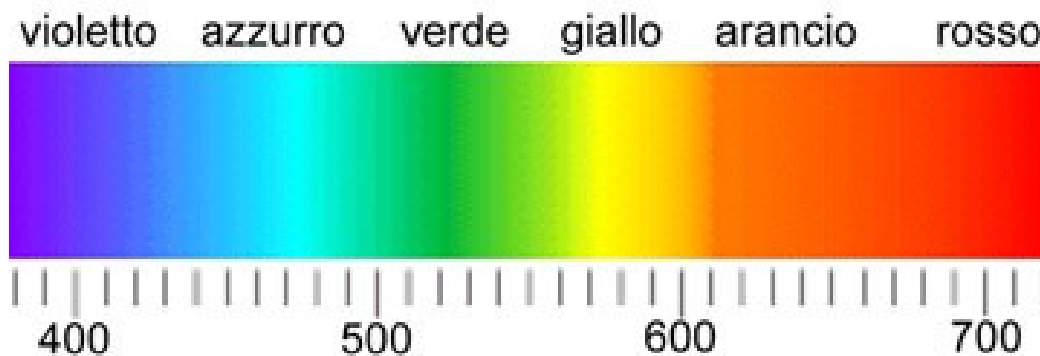
Nos podríamos preguntar ¿por qué los ejes cartesianos del mundo de Lüscher, definen un mundo hecho de cuatro colores y no de tres cómo la tricromía universal de la física? Los colores fundamentales, de hechos son tres y sus longitudes de onda son fundamentalmente equidistantes entre sí. Estos son el azul, el amarillo y el rojo, pero nuestro ojo posee un aparato del *tristimulus*, triestímulo (**componentes tres-cromáticas**), relacionado en cambio, con el azul, con el verde y con el rojo. De este modo la escala cromática de nuestras percepciones posee una alteración respecto a la realidad de la física. Lüscher no se da cuenta de este factor, pero inconscientemente necesita de tenerlo en cuenta. En otros términos, entre el amarillo y el verde existe una diferencia que representa lo paragonado a lo que aparece en una distorsión del mapa del territorio, justo debida a nuestros engaños sentidos, sobretodo de la mente, representada por el color verde. Desde un punto de vista neuro lingüístico, podríamos decir que tendemos a obtener una visión distorsionada de nuestra triade, donde es la mente, la que es mayormente engañada, y donde el amarillo es malinterpretado como verde (la Mente, mente: NdA). Entonces, según Lüscher, a la visión de los colores y de las combinaciones cromáticas se genera una determinada respuesta de comportamiento, emotiva, física, cómo también la predilección o el rechazo por un determinado color, que puede revelar aspectos del carácter bien definidos, y tendencias emotivas hacia la vida afectiva y de relación, teniendo en cuenta también que la preferencia mostrada hacia cada color y las reacciones que provoca en el sujeto, cambian según las personas y sus varios momentos: en breve, los colores hablan de nosotros, dando informaciones exactas sobre nuestras necesidades, deseos, rechazos, miedos, basta saber descifrar el mensaje. Por lo tanto, es muy evidente que el test es fuertemente influenciado, no tanto por los parámetros de edad o de sexo o de nacionalidad, sino por la presencia o ausencia de Ánima, de su visión, más o menos, integrada del mundo en el cual está sumergida, y de las relaciones que ella tiene con Espíritu y Mente.

En lo mejor de nuestro conocimiento, no hemos encontrado datos estadísticos sobre la interpretación del test de Max Lüscher, *versus* (**hacia**) el fenómeno del zurdismo, donde la posición de las cartas coloreadas sigue siempre la especialidad de nuestra

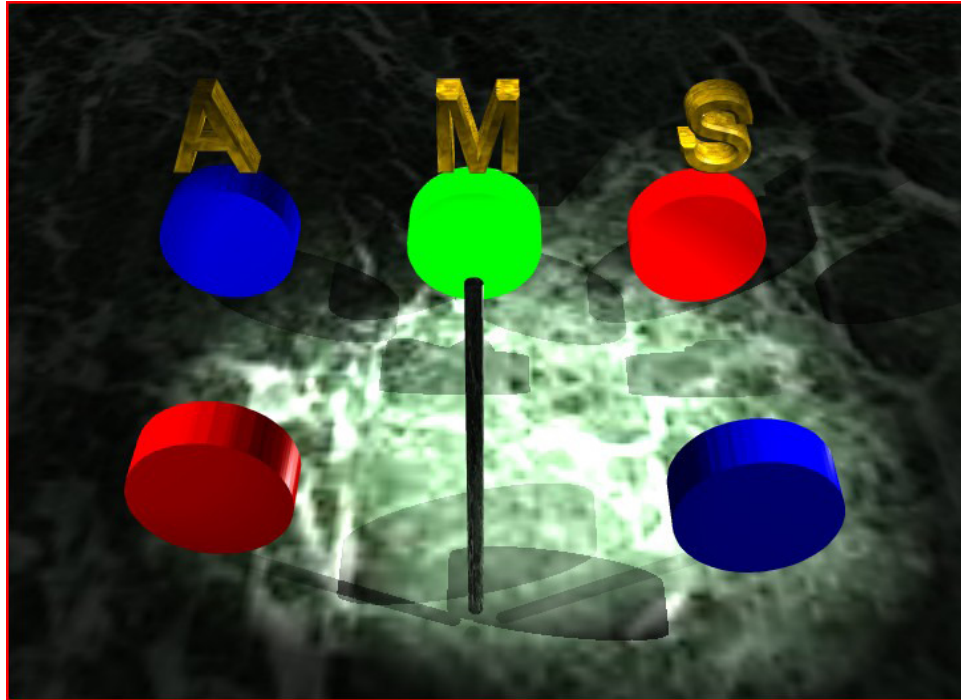
escritura, de la izquierda hacia la derecha, desde el pasado hacia el futuro. Creemos, que una investigación en esta dirección tendría que ser conducida rápidamente, puesta en evidencia, como la escala de las preferencias cromáticas, podría subir fuertes y considerables alteraciones. De hecho, es el ojo izquierdo que elige y posiciona los colores, y dicho ojo está relacionado con la percepción del hemisferio derecho. En este contexto de Lüscher, el test parece actuar principalmente, como un espejo para el inconsciente del *Ánima* y no para el subconsciente de espíritu, por lo menos, según los cánones grafológicos modernos.

Representación espacial del color

Si Pulver tiene razón, debemos verificar cómo la escala cromática es descrita arquetípicamente e inconscientemente por la gente. Este modo de describir la espacialidad del color, será inconsciente y arquetípica y por lo tanto, responderá a cánones reales. Nos hemos dado cuenta que la escala cromática viene siempre descrita situando el azul a la izquierda y el rojo a la derecha.



Desde nuestro punto de vista, esto sucede inconscientemente, porque el hemisferio derecho, o sea, el lugar donde *Ánima* manifiesta su presencia anímica, está fuertemente relacionada con el color azul y cuando ella se presenta, viene percibida siempre y principalmente por el ojo izquierdo, cuando ella está delante de nosotros. Por ejemplo, en el ejercicio de simulación mental, dicho SIMBAD, cuando preguntamos de visualizar *Ánima*, *Espíritu* y *Mente*, delante de nosotros, ellos asumen principalmente la misma posición, que veis reproducida en la escala colorimétrica propuesta por nosotros, con el azul a la izquierda (*Ánima*), el rojo a la derecha (*Espíritu*) y la *Mente* al centro (verde), los zurdos tienden a producir una situación espacial **de espejo**. Cuando, en cambio, en el SIMBAD *Ánima* se sienta a nuestro lado, sobre nuestra misma línea, entonces pasa a nuestra derecha. De este modo *Espíritu* tiende a ocupar una posición izquierda y *Mente* se queda al centro. En otros términos, los colores y las partes correspondientes de nosotros, ocupan, cuando están delante de nosotros, los lugares relativos a los órganos a través de los cuales son percibidos, **pero a nuestro lado, se posicionan no cómo los órganos los perciben, sino donde ellos están colocados en la realidad virtual**, (*Ánima* a la derecha y *Espíritu* a la izquierda, cómo los respectivos hemisferios).

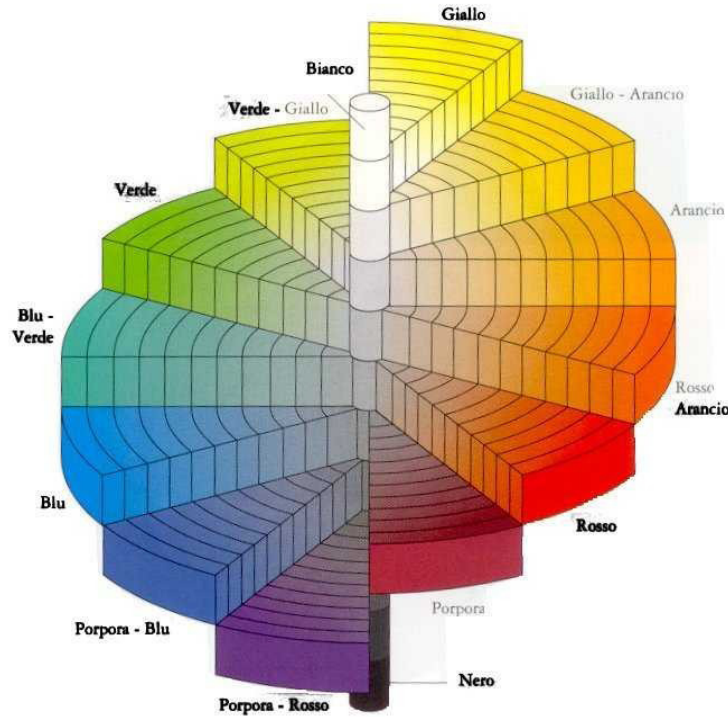


Análogamente en una escala espacial vertical, que además representa arquetípicamente el eje de las energías, he aquí que el color azul está abajo y el amarillo arriba, respectando distintos conceptos arquetípicos mezclados juntos. Por ejemplo, el color percibido como claro, está siempre arriba, porque culturalmente, se cree que la energía sea relacionada con el parámetro “alto”, como creencia popular.

En cambio, en las convenciones físico-químico matemáticas, la energía potencial viene vista como un pliegue hacia abajo del espacio-tiempo, y tiene convencionalmente el signo negativo (el color azul es aquello que corresponde realmente a una longitud de onda más pequeña y por lo tanto posee una energía mayor). Es evidente cómo, en este contexto, el parámetro posicionales (longitud “de onda”), sea aquello arquetípicamente importante.

Cuando la gente dibuja los colores, los pone en un espacio exacto sin darse cuenta que lo hace arquetípicamente, sin embargo, creyendo de hacerlo espontáneamente, siguiendo las reglas aprendida en la escuela.

En realidad la regla es fuertemente influenciada y prevaricada por la creencia arquetípica inherente en nuestro inconsciente.



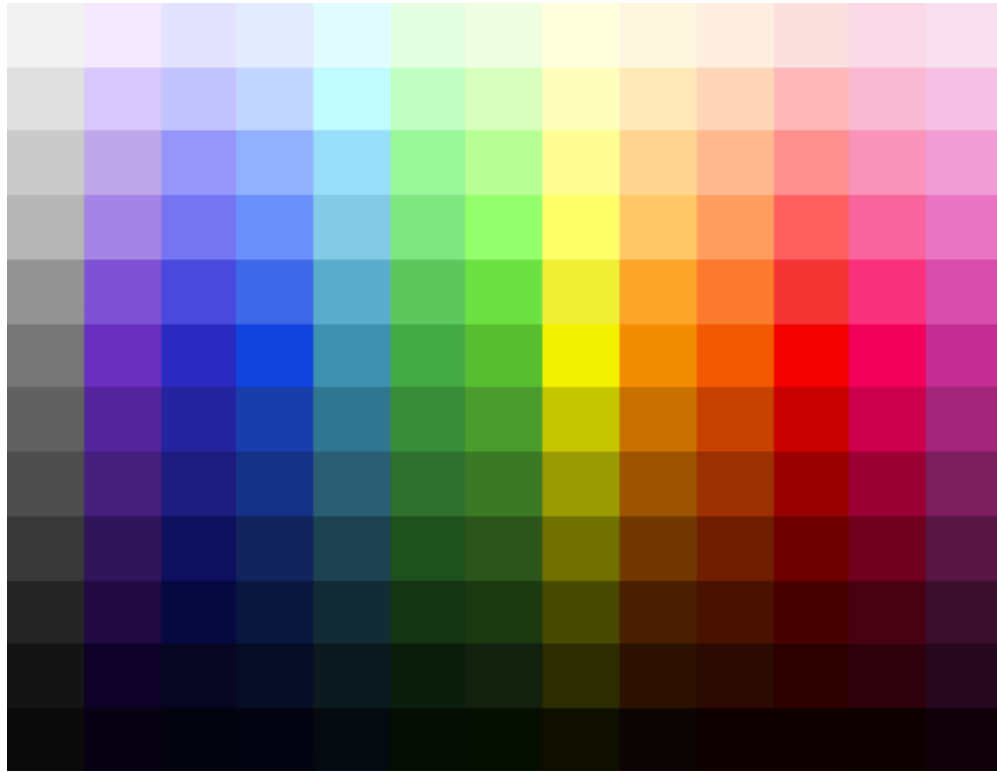
Los zurdos tienden a invertir estas posiciones sobre el eje X, mientras tienden a mantener invariadas aquellas sobre el eje Y. Sobre la base de estas observaciones, podíamos pensar de construir un test que nos diera informaciones sobre el estado de *Ánima*, de la mente y del espíritu, según su posición y su color, no sólo en la simulación del SIMBAD, sino también cuando *Ánima* se presenta en el interior de la *Flash Mental Simulation*.

Según el color representativo de *Ánima* se podía deducir cuanto componente azul había, analizando no sólo el color, sino intentando de obtener desde el sujeto que describe su parte anímica, también una medida de la intensidad de la radiación relevada en su simulación. Sin embargo, se podía hacer más.

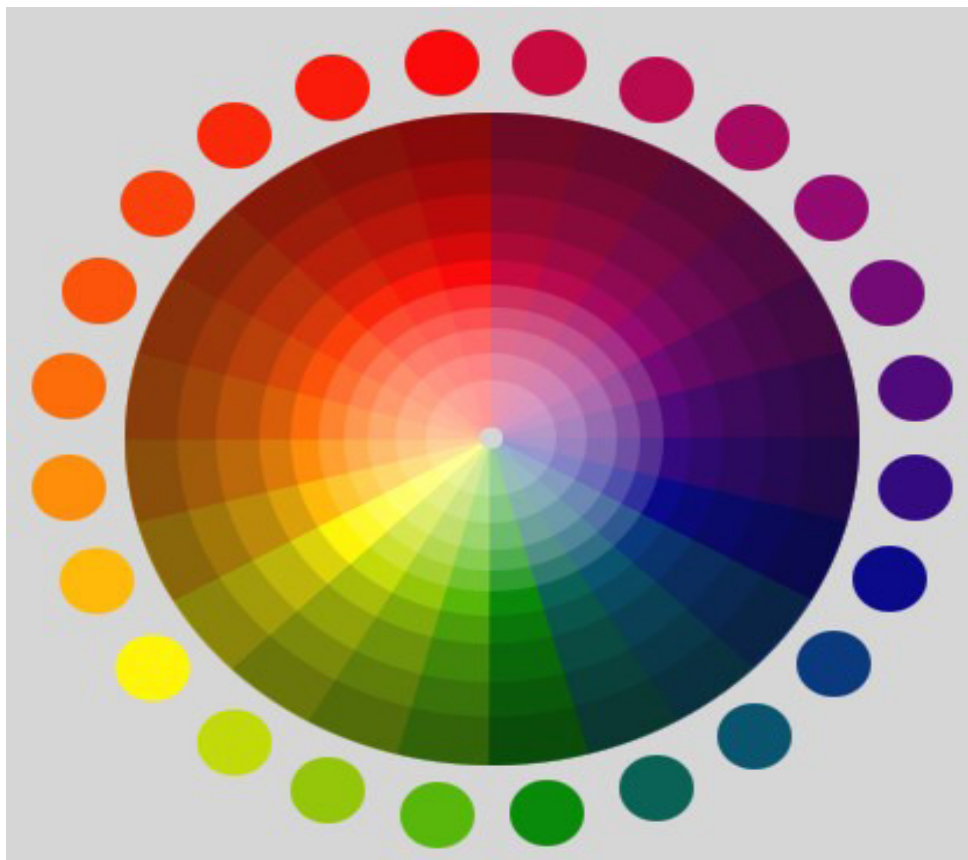
Por lo tanto, ***después de haberle explicado lo que son *Ánima*, *mente* y *espíritu****, se pregunta al sujeto de imaginarse una habitación oscura, donde las cosas coloreadas son visualizadas, y de imaginarse tres esferas luminosas que contienen cada una, parte de sí mismo. Cada una de las tres esferas habrá su color y su posición, su intensidad de color y su dimensión.

Se pregunta al sujeto de observar la habitación y las tres esferas como si las viera desde arriba, recordando la dimensión, la intensidad del color y el color mismo.

A continuación, se pide al sujeto de poner una letra **A** en la casilla correspondiente al color de *Ánima*, **M** en la casilla que recuerda el color de Mente y **E** en aquella de Espíritu, utilizando la matriz de colores mostrada a continuación.



Se le pedirá luego de dibujar las tres esferas sobre una superficie coloreada especial.



El sujeto deberá dibujar las tres esferas cómo círculos con las dimensiones que ha visualizado en la simulación mental y las posiciona, en el punto de la superficie que le recuerda el mismo color percibido de ánima, mente y espíritu.

Mientras en el primer pasaje se habrá una idea del color de los tres componentes, donde pero el sujeto no es influenciado por el parámetro espacial, en la segunda aproximación, el sujeto es llamado a testificar sobre el tamaño de las tres componentes de la triade y sobre la posición espacial de la triade en un contexto color-métrico. Va observado, que la posición que los tres componentes asumirán en la tabla color-métrica radial, no tiene nada a que ver con la posición que asumen en la habitación de la simulación, cuando son percibidas desde arriba, aunque nos esperamos una fuerte ([comparación/verifica ¿?](#)) posicional en la mayoría de los casos por analizar. En este contexto, no son utilizados los colores propuestos por Lüscher, sino usamos toda la escala cromática accesible al ojo humano, teniendo a disposición, de este modo, miles de variaciones potenciales. Se preguntará al sujeto de unir mentalmente las tres esferas en una única esfera, y de observar el color que esta asume. En esta fase se tiende a tener informaciones sobre el tipo de triade que el sujeto sometido al test puede obtener. En la administración del test, es necesario decir simplemente al sujeto que se somete a la prueba, que deberá imaginarse una habitación totalmente oscura, en la cual existen tres lámparas de forma esférica y a un nuestro orden, las lámparas se deberán encender, para luego observar sus colores. La primera lámpara será aquella de la Mente, a continuación aquella de Espíritu y por última aquella de Ánima. Se dirá al sujeto que las lámparas pueden ser de cualquier color uno quiera, también el negro: y este concepto es fundamental para ser repropuesto con insistencia, porque la visualización de una hipotética parte anímica negra, podría identificar su ausencia o donde la falta de intensidad de color, podría determinar un mal estado de “salud” o de integración con la triade.

Recapitulando

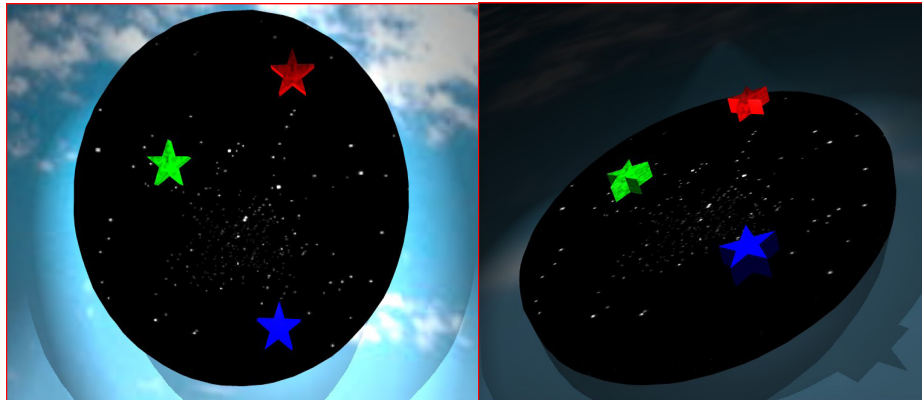
Si se quiere someter al Triade Color Test (TCT) a un hipotético candidato, es necesario seguir algunos *step* (pasos) que están resumidos a continuación:

- Preguntar al sujeto de visualizar una habitación, totalmente oscura, en donde se le dirá que se encenderán tres lámparas coloreadas de forma esférica, correspondientes a su Mente, a su Espíritu y a su Ánima, situadas alrededor del observador.
- Se le dirá que las lámparas pueden tener cualquier color, también el negro más total, y en este último caso, no serán visibles sobre el fondo negro de la habitación.
- Se le dirá de encender primero la lámpara que corresponde a la mente, a continuación a la segunda correspondiente a espíritu, y finalmente la tercera correspondiente a Ánima.
- Se dirá al sujeto de memorizar el color, la posición, el tamaño (indicado por un número que va de 1 a 10) y la intensidad de la luz (indicada por un número que va de 1 hasta 10) de las tres lámparas esféricas.
Se le pedirá de observar la habitación desde arriba, teniendo el cuidado

de tomar nota de la disposición radial de las tres lámparas luminosas.

- Se le pedirá de fundir las tres lámparas y observar el color de la lámpara que queda al final.
- Se hará rellenar el papel de la matriz de los colores y la tabla radial de los colores.

A continuación, mostramos aquí un hipotético ejemplo de un posible resultado de representación, en la habitación oscura, de las tres componentes de la triade, identificadas aquí con las tres estrellas coloreadas.



El análisis de la forma, del color y de la intensidad, además que las respectivas posiciones de las tres fuentes de color, es fácil de interpretar arquetípicamente. Volveremos sobre este aspecto del test en otra ocasión, cuando proporcionaremos los cánones para la interpretación específica y profundizada del test.

El test debería ser sensible en la identificación del zurdismo latente del sujeto, la presencia o la ausencia de Ánima, la relación entre Ánima, Mente y Espíritu, los diferentes niveles de Consciencia de cada uno de los elementos y la proveniencia de la parte anímica (desde el primer o desde el segundo Creador) donde ella fuera presente, según cuanto ya descrito en dos de nuestros estudios precedentes, con el título “Génesis” y “Génesis II” (www.ufomachine.org).

Bibliografía sobre el test de los colores y sus aplicaciones:

1. Max Lüscher: “*The Lüscher Colour Test*”, Remarkable Test That Reveals Your Personality Through Color, Pan Books, 1972.
2. Max Lüscher: “*Color - the mother tongue of the unconscious*”, Capsugel N.V. (1973)
3. Max Lüscher: “*The 4-Color Person*”, Pocketbooks, Simon Schuster, 1979.
4. Max Lüscher, “*Colors of Love*” : Getting in Touch with Your Romantic Self , St. Martin's Press, New York, 1996.
5. Max Lüscher: “*The Lüscher Profile*”, Mindscape (1986), ASIN B000WY2OU8
6. Max Lüscher: “*Personality Signs*”, Warner Books, 1981.
7. Max Lüscher: “*Der Lüscher-Test. Persönlichkeitsbeurteilung durch Farbwahl*”, Rowohlt, Reinbek, 1985.
8. Max Lüscher: “*Das Harmoniegesetz in uns*”, Ullstein, 2003.
9. Max Lüscher: “*Der Vier-Farben-Mensch*”, Ullstein, 2005.

Triade Color Test: Metodología interpretativa

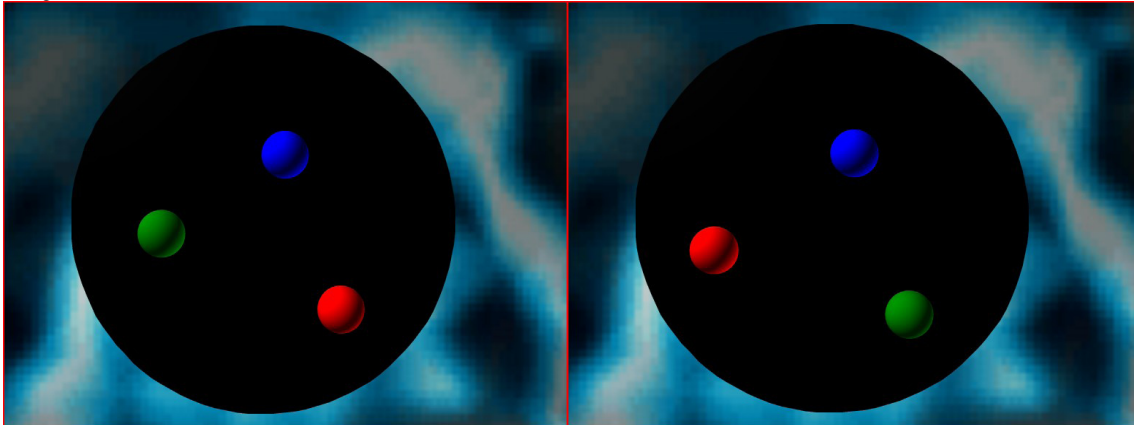
Sobre la base de cuanto expuesto en el capítulo precedente, no nos queda que exteriorizar los parámetros que regulan la interpretación correcta del triade color test. Para hacer esto, usaremos algunos ejemplos que facilitarán el entendimiento del test trabajando sobre hipotéticas respuestas de algunos sujetos.

El test y el zurdismo latente

Sobre la base de cuanto expuesto precedentemente, debemos informar sobre la respuesta que los sujetos sometidos al test tienden a dar estadísticamente. En las análisis de muchos test de auto evaluación (TAV: www.ufomachine.org) hemos podido constatar cómo el nivel del ser ambidiestro, [sea relacionado con el fenómeno](#) de la abducción. Todos los abducidos son ambidiestros. La razón del ser fuertemente ambidiestro y latente, aunque a veces, no reconocido por el sujeto sometido al test, es debido al problema de la existencia de copias del contenedor del mismo abducido. Recordamos brevemente en esta sede, que cada abducido posee algunas copias suyas, sin *Ánima*, mente y espíritu que como unos Golems, son utilizados para variadas empresas, sea por especies alienígenas que por militares. La copia es construida de manera que refleja el [¿? especular](#) al sujeto. En términos sencillos, es construida como una imagen reflejada. Esto produce un problema a nivel de identificación del lóbulo derecho y del lóbulo izquierdo del cerebro, que están opuestos a aquellos del original. Volveremos profundizadamente sobre este problema y sobre sus implicaciones químico-físicas cuanto antes.

Cuando la parte anímica acaba en la copia relacionada con las actividades militares de súper-soldado, se descubre que dicha copia es zurda respecto al original y por lo tanto dispara, por ejemplo, con la mano izquierda. *Ánima* regresando a su contenedor original, después de haber dado vida a la copia y haberla eventualmente regenerada, llevará consigo la Consciencia de que algunas cosas hechas en “ambiente copia” sean efectuadas con el miembro opuesto a aquello que generalmente el sujeto original utiliza. Así, por ejemplo, si se pregunta a un abducido diestro de disparar, donde este no tenga jamás usado un arma, él lo tendrá en la mano izquierda y disparará con la izquierda. Viceversa, si el abducido fuera zurdo, dispararía con la mano derecha. El sujeto no se da cuenta de esta disonancia, a menos que no le ocurra en la vida de efectuar, aunque sea por equivocación, una operación que normalmente efectuaba la copia. En aquel caso el abducido descubre, con su gran maravilla, que tiende a utilizar la mano que usa normalmente, sino la otra. Sobre la tecnología que lleva a la construcción de una copia que reflejada la copia original, volveremos con un artículo especial. Además, va dicho que existen sujetos zurdos que no saben de serlo. Son sujetos, que aún tengan el lóbulo izquierdo colocado a la derecha, en al caja craneal, han sido invitados de inmediato a usar los miembros, como lo haría un diestro y con el tiempo, han perdido rápidamente la familiaridad con el hecho de ser zurdos. El hecho que un zurdo sea obligado a volverse diestro, produce una especie de [ambidiestrismo](#) latente, pero también si se puede hacer comportar un diestro como un zurdo, no se le puede desplazar también

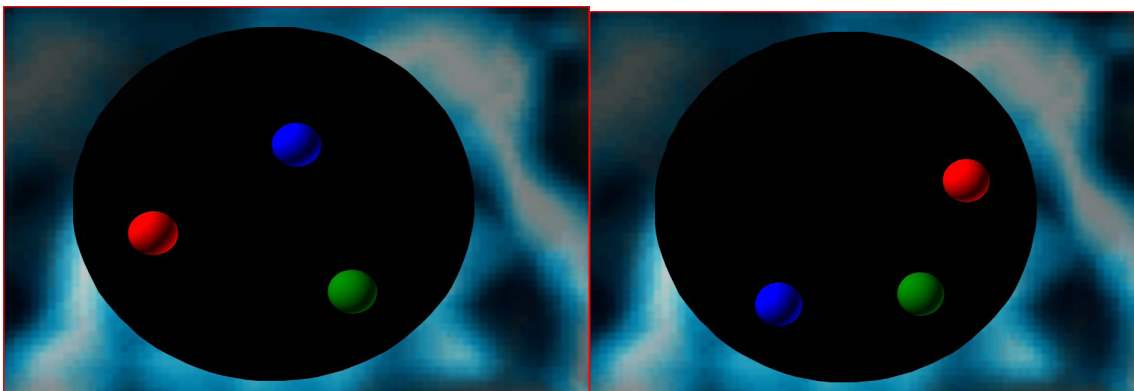
el lóbulo derecho hacia la izquierda, en la caja craneal. El resultado de esto es que un zurdo se quedará zurdo para toda su vida, aunque no sabe de serlo. En cambio, el test de los colores aplicado a la triade, siendo un test que usa los arquetipos, nos da indicaciones efectivas sobre la posición de espíritu, *Ánima* y mente, de manera absolutamente auto-referencial y real. En este contexto, mientras el diestro debe percibir *Ánima*, si está colocada detrás de sí, en la habitación oscura del test, a la derecha, el espíritu a la izquierda y la mente delante, el zurdo percibirá de manera reflejada.



Test de un diestro

Test de un zurdo

Recordamos que si las tres esferas en la visualización, fueran todas las tres visibles y delante de nosotros, entonces las posiciones de *Ánima* y de espíritu con las respectivas lámparas encendidas, sería invertida, cómo en el ejemplo siguiente:



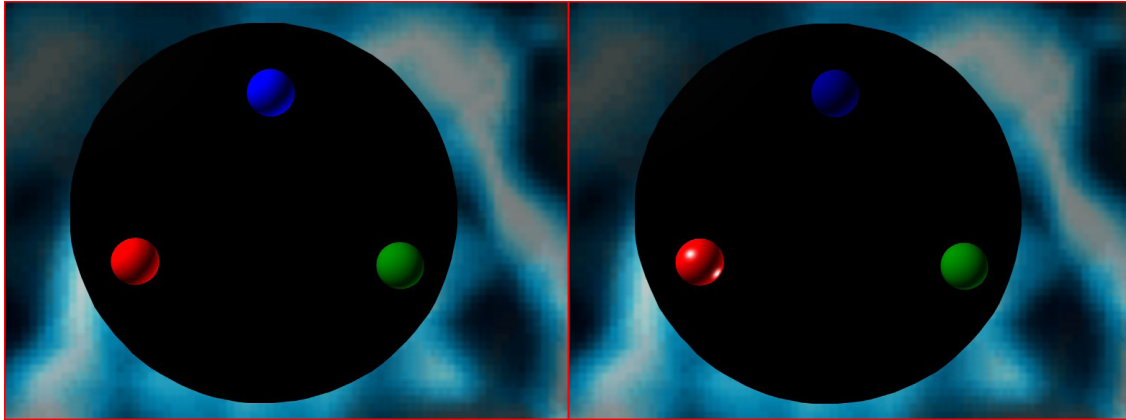
Las dos respuestas son equivalentes, teniendo el centro de la habitación cómo punto de observación y mirando hacia la mente (en este caso de color verde).

El estado de salud de *Ánima*, Mente y Espíritu

El estado de salud del *Ánima*, de la mente y del espíritu, es proporcional a **cuanto dista** de la situación estándar arquetípica que ve *Ánima* azul, espíritu rojo y mente verde, situados equidistantes del centro de la habitación oscura.

En otros términos, será el color a indicar, en la escala cromática, la distancia de la situación ideal. Bajo este contexto, lo que valdrá, será el tipo de intensidad de color asumido en lugar de aquello estándar. Por ejemplo, un *Ánima* enferma en

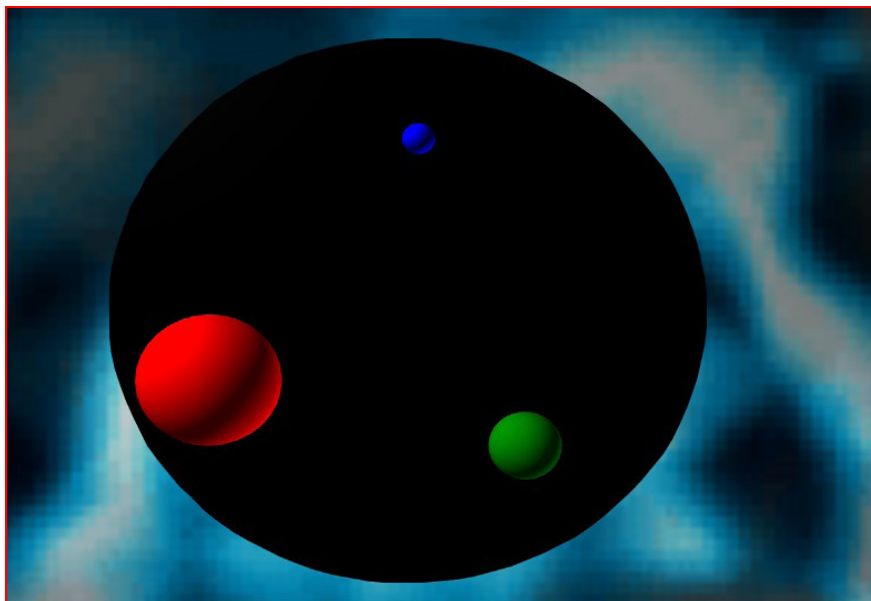
presencia de un espíritu muy activo, respecto a un estándar normal, aparecerán, cómo es ilustrado seguidamente, a la izquierda tenemos una situación ideal y a la derecha la esfera de Ánima aparece oscura en lugar de aquella de espíritu, que aparece extremadamente iluminada (o porque refracta o porque refleja más la luz). Arquetípicamente interactuar con la luz tiene un sentido profundo. Absorber toda la luz y sacar afuera sólo poca radiación, quiere decir: ser esclavo de la voluntad de otros, dejarse engañar, sin embargo, utilizar también los otros para coger todo de ellos sin dar nada en cambio. Ser en cambio esplendentes y coloreados, quiere decir ser donantes e contenedores de vida.



Grado de prevalencia en la triade

En una situación normal, Ánima, mente y espíritu deben tener tres lámparas de igual tamaño, pero es Ánima que manda, ella será más grande de espíritu y mente y lo mismo vale para los otros componentes de la triade.

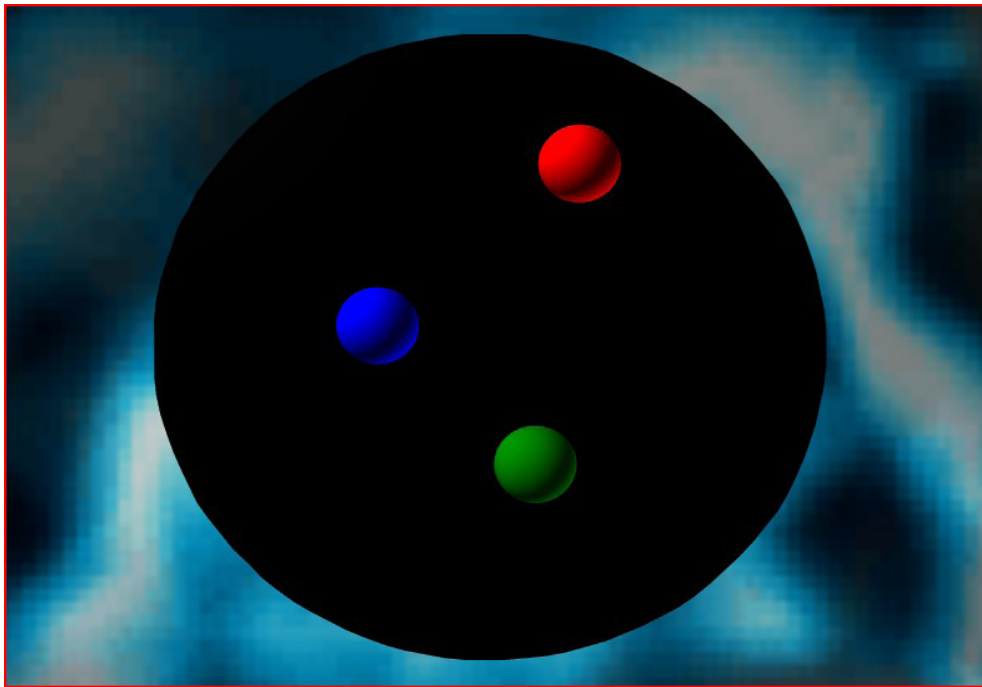
En el siguiente ejemplo tenemos una situación de un sujeto zurdo, con gran espíritu, pero poca Ánima, o sea, con un Ánima poco funcional, un sujeto que ha desarrollado la parte masculina de sí mismo a expensas de su parte femenina, un sujeto racional pero no creativo.



La Consciencia de los tres elementos

Otro parámetro que tiene un cierto sentido en el test, es la distancia desde el centro, o sea la cercanía de las tres lámparas desde el centro de la habitación, que representa la plena Consciencia del sí mismo.

En el próximo ejemplo está la respuesta de un sujeto diestro, que posee Consciencia de ser *Ánima*, pero menos de su parte masculina de sí (el espíritu) y poca parte mental. Una persona que hace las cosas sin pensar, que no posee la idea del tiempo, que llega siempre tarde, que es más femenina que hombre, sin enganche a la realidad de todos los días. Podría aparecer, bajo algunos puntos de vista, poco fiable, porque vive las sensaciones de la vida sin saber explicarlas a sí mismo. También en este caso, como en otros, el sujeto resulta desequilibrado a causa de la fuerte y diversa distancia que las tres esferas tienen desde el centro, o sea, desde la Consciencia de su ser.



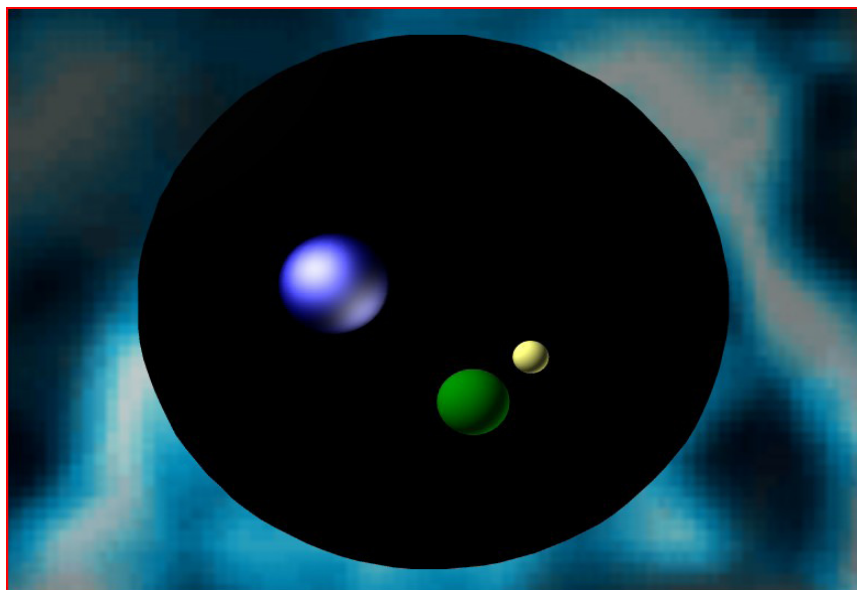
Sentirse más cerca a *Ánima* puede querer decir de ser, en parte, más sujetos al comportamiento anímico, menos racional, pero esto no quiere decir que *Ánima* manda (tamaño de la esfera de *Ánima*), si no que el sujeto se siente más similar a *Ánima*, aunque a mandar es espíritu o mente (si las esferas correspondientes son más grandes). En cambio, el esplendor de las esferas, como hemos remarcado antes, **dan cuenta** de la Conciencia que las tres componentes poseen de sí mismas y no de la Consciencia que nosotros poseemos de ellas, parámetro que en cambio, depende justo de la cercanía al centro. Se posee más Conciencia de *Ánima*, o de espíritu o de mente, cuando están cerca de nosotros, del centro.

Contaminación de la triade

Hemos ya subrayado cómo la desviación del simbolismo arquetípico de tres colores, tenga a que ver con la descripción de una situación de equilibrio y de cada variante de color de forma y distancia de esplendor, representan un problema para el sujeto, que describe dicha situación. Por lo tanto, *Ánima*, espíritu y mente, puedan aparecer de colores diferentes de aquellos estándares (RGB -rojo, amarillo, azul). Dicha variación va entendida como una perturbación del sistema, o mejor, cómo un alejamiento espectral, o hacia la derecha, o hacia la izquierda del baricentro del color preestablecido. ¿*Ánima* se desplaza color-métricamente hablando, hacia la mente o hacia el espíritu?

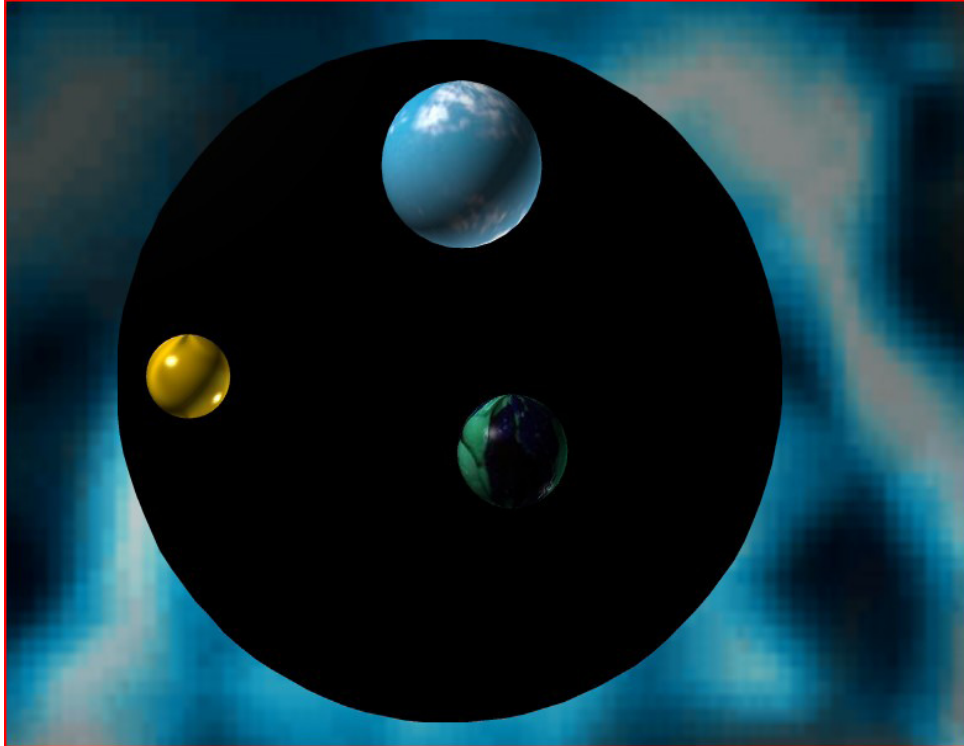
La idea fundamental es que cuando un color no está centrado, el componente que estamos examinando intenta de comportarse más cómo si fuera otro componente. Por ejemplo ¿La mente es azul en lugar de verde? La mente intenta de comportarse cómo si fuera *Ánima*. ¿El espíritu es amarillo en lugar de rojo? Se trata de un espíritu atraído, de todos modos por la racionalidad de mente. Un espíritu rojo es un guerrero, pero un espíritu amarillo es un calculador.

¿Una parte anímica es más blanca que azul? Se trata de una parte anímica energéticamente fuerte, que se acerca a la fusión de la triade, de la cual posee buena Consciencia. En el ejemplo siguiente nos encontramos frente a un sujeto diestro que posee la Consciencia fuerte de ser *Ánima*, se siente *Ánima* y su *Ánima* posee Consciencia de sí misma. El espíritu rueda alrededor de la mente y su dimensión muestra un cuadro de dependencia total. El aspecto masculino es decididamente sometido a la mente y a la parte femenina se vuelve fuerte y manda. Generalmente, esta es la situación que viven muchos abducidos, donde *Ánima* intenta solucionar el problema, pero el Lux, o sea, el parásito alienígena ha devastado prácticamente la parte espiritual sometiéndola a sí mismo y volviéndola incapaz de tener una Consciencia autónoma. En el caso propuesto, el espíritu es amarillo, porque está sometido por la Consciencia de la mente.



Contaminaciones externas

Cuando *Ánima*, mente y espíritu están contaminados por factores externos, que podrían ser parásitos, en el caso de mente o de espíritu, determinados sobretudo por la presencia de parásitos alienígenas en el interior del contenedor que estamos examinando, esperamos ver las tres esferas con la luz baja (poca Consciencia de sí mismo), con presencia de rayas de colores diferentes (ensuciados y contaminados, o desviaciones desde el estándar arquetípico) y muy distantes del centro, cómo en el ejemplo abajo.

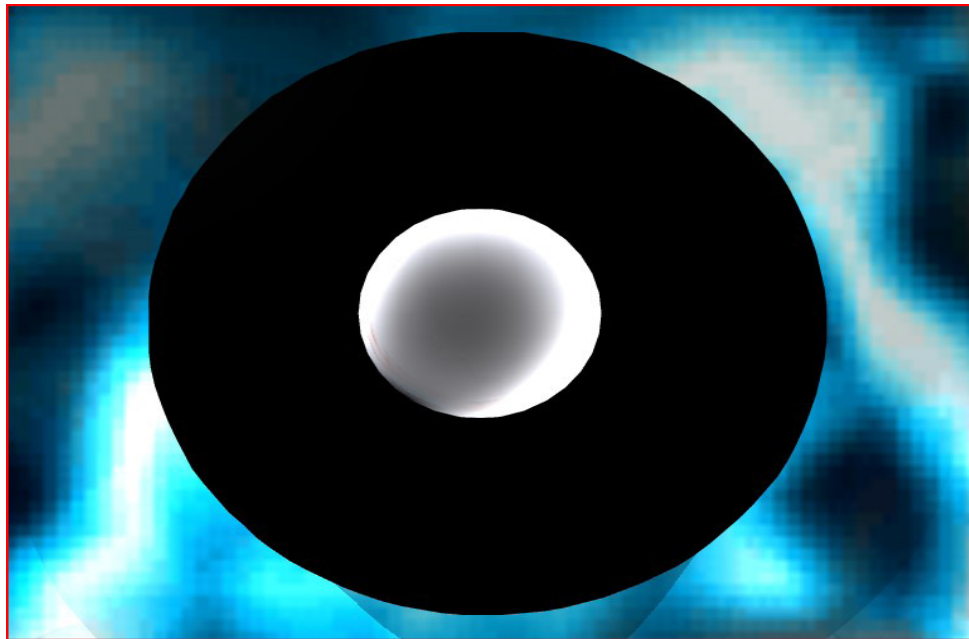


El estado de salud de la triade

Arquetípicamente la suma de los colores proporciona el blanco, que es el color de la energía alta, de la claridad, del no ocultamiento, del donar y no del tomar (color negro). Cuando la triade, o sea, los tres colores, las tres esferas, las tres lámparas, en fin la triade se funde en una sola lámpara, ella tiene que volverse blanca y más grande de las tres esferas iniciales.

La distancia del centro, **debe anularse, cómo para entender que el sujeto** posea Consciencia de sí mismo, y *Ánima*, mente y espíritu saben que tú eres ellos.

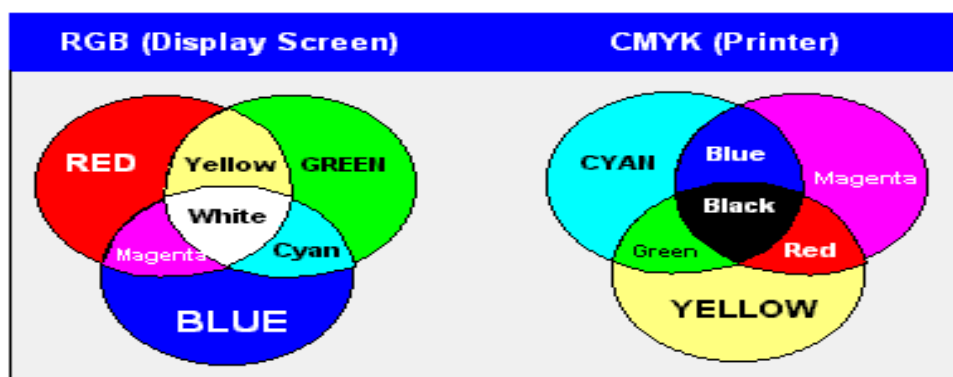
Un desplazamiento desde este modelo ideal, que se verifica además simbólicamente, en nuestro test, en los caso de abducción solucionada, proporciona indicaciones sobre cómo la triade tenga más la tendencia a ser espiritual, mental o anímica.



La segunda Creación: a la búsqueda del **Ánima negra**

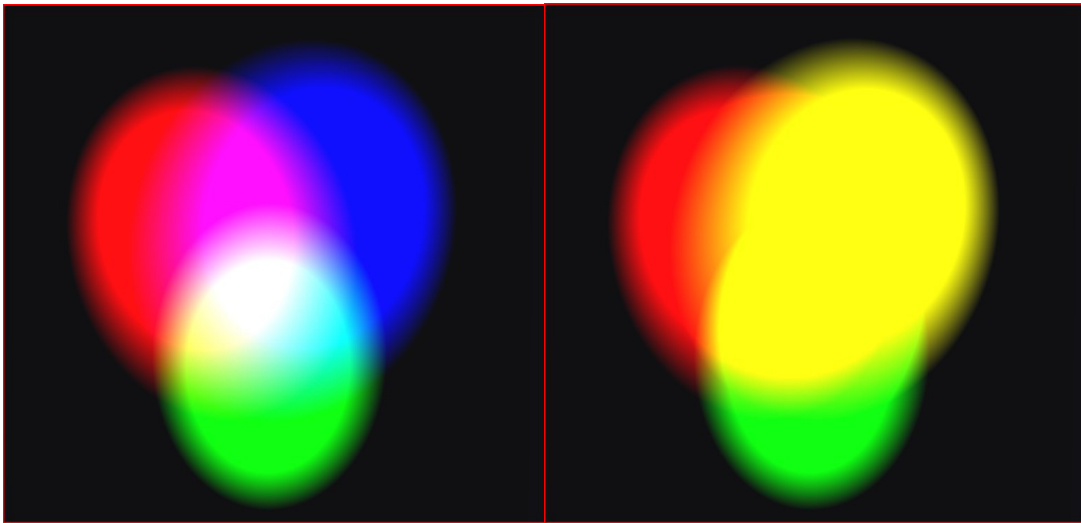
Esto es el tipo de respuesta al test, que nos esperamos de las personas que son anímicas y la cual parte anímica proviene desde el primer creador (mira los artículos con el título: Génesis y Génesis II, www.ufomachine.org) Habíamos notado cómo alguno test de este tipo, daban informaciones aparentemente fuera del ámbito de la interpretación, donde los colores atribuibles a **Ánima**, mente y espíritu, subían fuertes variaciones por los colores esperados, algunos veían la triade cómo si fuera negra. Generalmente, esto pasaba cuando los tres componentes tenían colores que no eran los de siempre, del sistema RGB (rojo, amarillo, azul). Idealmente la segunda creación, que correspondería a un creador que luego pierde **Ánima**, tiene lugar en otra parte del universo, pero arquetípicamente, esta otra parte del universo representa la otra elección de la creación dual, la antítesis a esta, el opuesto y su complementario, que es el sistema cian, magenta y amarillo.

From Computer Desktop Encyclopedia
© 2004 The Computer Language Co. Inc.



¿Podía una esfera-lámpara, que describe *Ánima* amarilla? Y cuando a esta parte anímica se le pedía de ver donde iba a acabar, después de la vida de estos contenedores, ¿por qué decía, por ejemplo, bajo hipnosis o a través de un tratamiento de *Flash Mental Simulación*, de ver un lugar completamente negro? ¿Estaba quizá describiendo un hipotético mundo alternativo al nuestro, donde el sistema ideal simbólico era coloreado de manera diferente?

Entonces hemos reconstruido (Micrografx 3D 3.0 en ambiente 3D CAD ©) la situación RGB que debería competir idealmente con la realidad simbólica de nuestra parte de universo con el *Ánima* azul, espíritu rojo y mente verde para un zurdo puro y hemos sustituido el *Ánima* azul con un *Ánima* amarilla, su complementario y contrario. De este modo hemos obtenido la situación de derecha, donde para el observador el color amarillo resultará ser atribuido sea a *Ánima*, que también a la triade, con la exclusiva diferencia de una mayor intensidad de amarillo en este último caso.



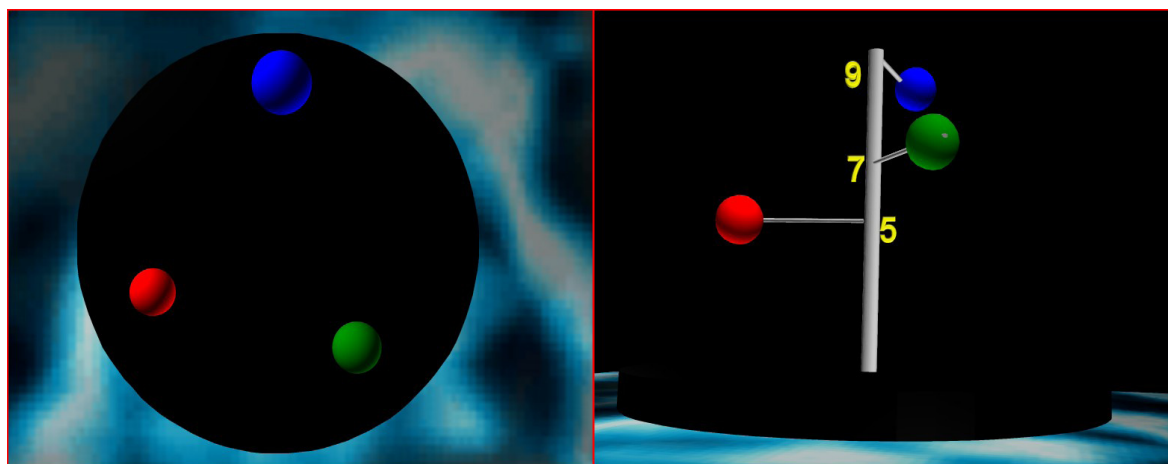
Espíritu sigue apareciendo a nuestro hipotético zurdo, siempre que no tenga las desviaciones habituales, descritas precedentemente, y mente verde: pero *Ánima* se volvería fuertemente amarilla, si ella derivara desde el segundo creador y no desde el primigenio. Por lo tanto, este test identificaría arquetípicamente e idealmente también el tipo de parte anímica que un ser humano poseería en este universo. Dicha observación, resultaría por último, decididamente útil, antes de efectuar la FMS, sobretodo respecto a la gestión del módulo para la eliminación del contacto con el Hombre Primigenio.

Parámetro vertical

Por último, debemos indicar en esta sede, otro parámetro que a menudo se presenta en la resolución de test y lo notamos a través de quién se somete a la prueba. Se trata de la posición vertical de las tres lámparas o esferas de la triade. El sujeto cuenta a menudo, que las tres esferas no están todas a la misma altura a su alrededor, sino que algunas están más arriba y otras más abajo respecto a un

hipotético *ground zero*, el pavimento de la habitación oscura. Hemos ya identificado el parámetro vertical cómo el estado arquetípico de la energía. Por lo tanto, ver las tres esferas luminosas, más o menos altas respecto al centro de observación, o sea, la triade nos dará una interpretación del contenido energético de las tres esferas que forman la triade, respecto a la triade misma. Efectivamente la triade es más estable energeticamente de las tres componentes que deberían aparecer más arriba. Energeticamente más abajo, tiene la explicación arquetípica de “más estable”.

Más estable, corresponde también a más grande, que ocupa más espacio, con más contenido de energía y por lo tanto, más claro si es visto desde el exterior (confrontar con la situación de las tres componentes de la triade unidas, vista precedentemente).



Bajo este contexto *Ánima* muestra más energía, *mente* menos y *espíritu* aún menos

Tabla comparativa de los valores del TCT

Característica observada	Significado atribuible	Valor asignables sobre escala ficticia, mental
Color	Estado de salud	Distancia evaluada sobre la escala de los colores
Distancia del centro	Consciencia que la triade posee de las tres componentes	Desde 0 a 10 medida de manera radial
Dimensión de la esfera	Prevalencia de cada una de las componentes	Desde 0 a 10 medida proporcionalmente entre las componentes
Luminosidad de la esfera	Consciencia que las partes poseen de sí	Desde 0 a 10 medida proporcionalmente entre las componentes
Altura desde el suelo	Estado energético respecto a la triade	Desde 1 a 10 medida verticalmente

Publicamos el test en esta primera y simple forma, por qué pueda ser una ayuda coadyuvante en la investigación sobre el problema de las abducciones alienígenas, pero también cómo herramienta de investigación psicológica en las patologías de todos los días, utilizable en el ámbito del campo de la psicología trans-personal.

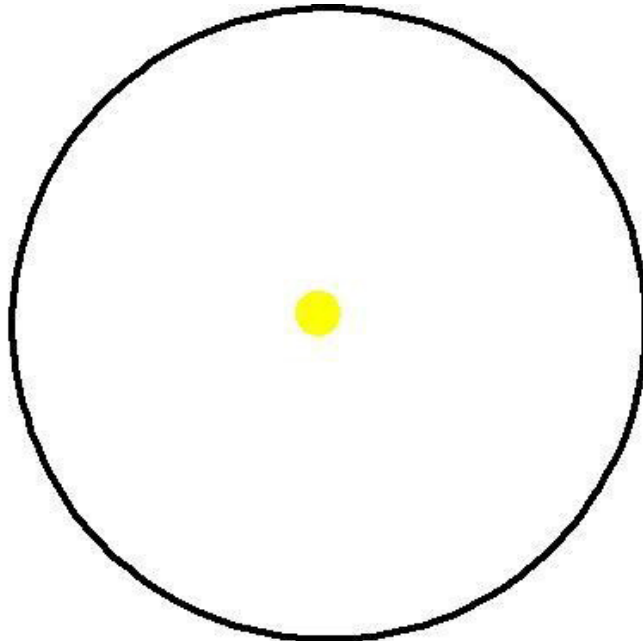
Notas sobre la psicología trans-personal:

1. <http://www.aipt.it/Italiano/Pubblicazioni/Principi.htm>
2. Ornstein R. - La psicologia della coscienza, ed. Franco Angeli, Milano 1978.
3. Zen and the Lady: Memoirs-Personal and Transpersonal in a world in Transition. ed. Baraka Books, New York 1979.
4. The Varieties of Meditative Experiences, Dutton, New York 1977;
The Meditative Mind, ed. J.P.Tarcher, Los Angeles 1988.
5. Principi e metodi della psicointesi terapeutica, ed. Astrolabio, 1973.

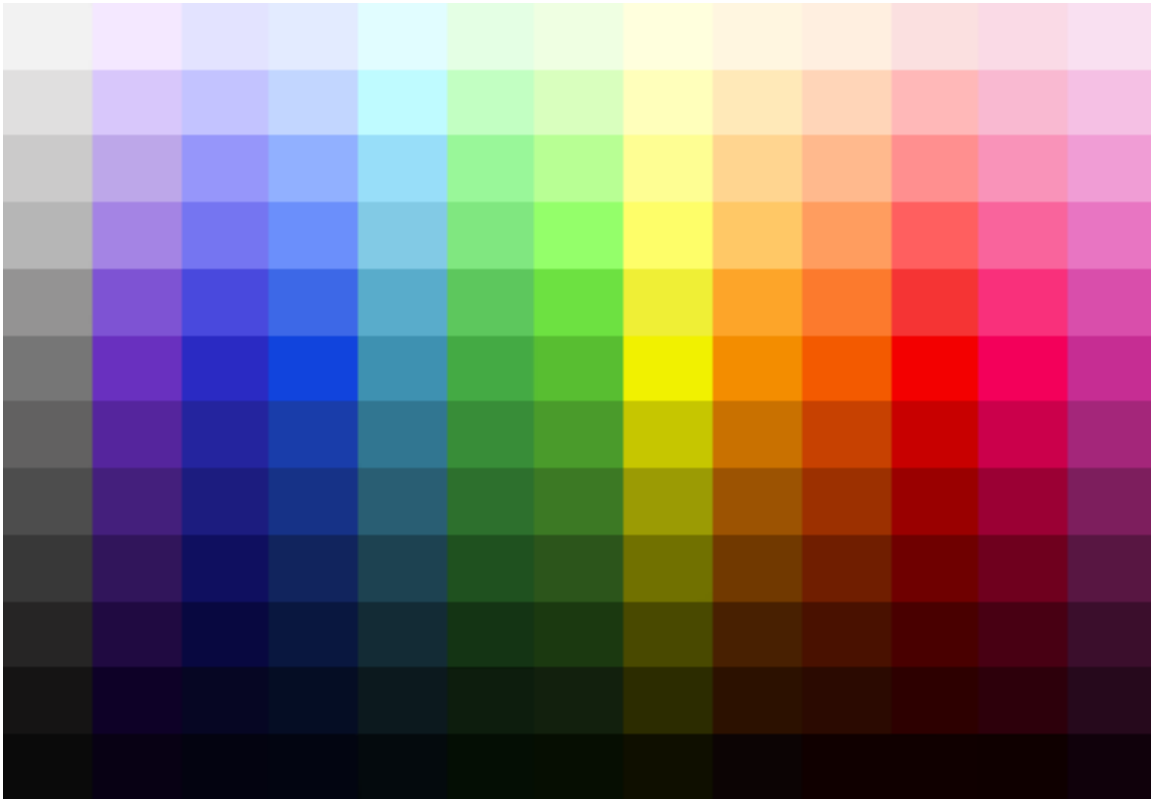
Anexos

Tablas para el TCT:

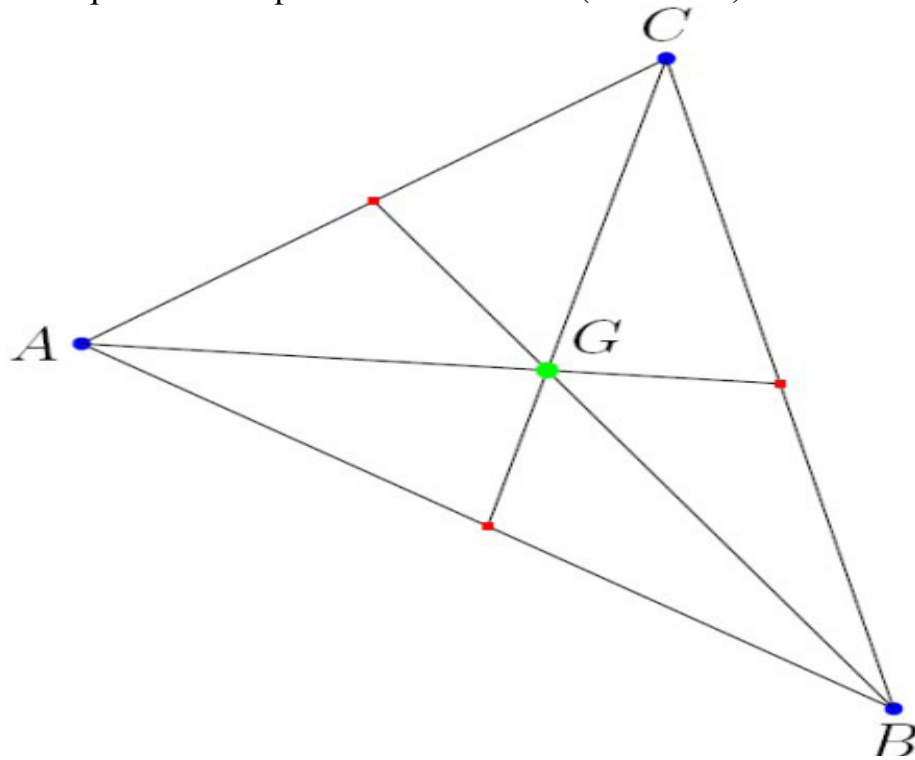
Dibujar las tres esferas y su tamaños relativas, alrededor del punto amarillo que corresponde al observador, indicando con una flecha que empieza desde el observador, cuál es la dirección de la observación.



Apuntar con una letra (A, M, E) en las correspondientes casillas, los colores de las componentes de la triade



Ejemplo de una hipotética situación de la triade respecto a un hipotético observador (marrón) en el interior de la habitación oscura. Notar y dibujar el baricentro del triángulo de la triade respecto a la posición del observador. Más su posición está distante del baricentro del triángulo de la triade, más el sujeto aparecerá desequilibrado respecto a la triade unida (baricentro).



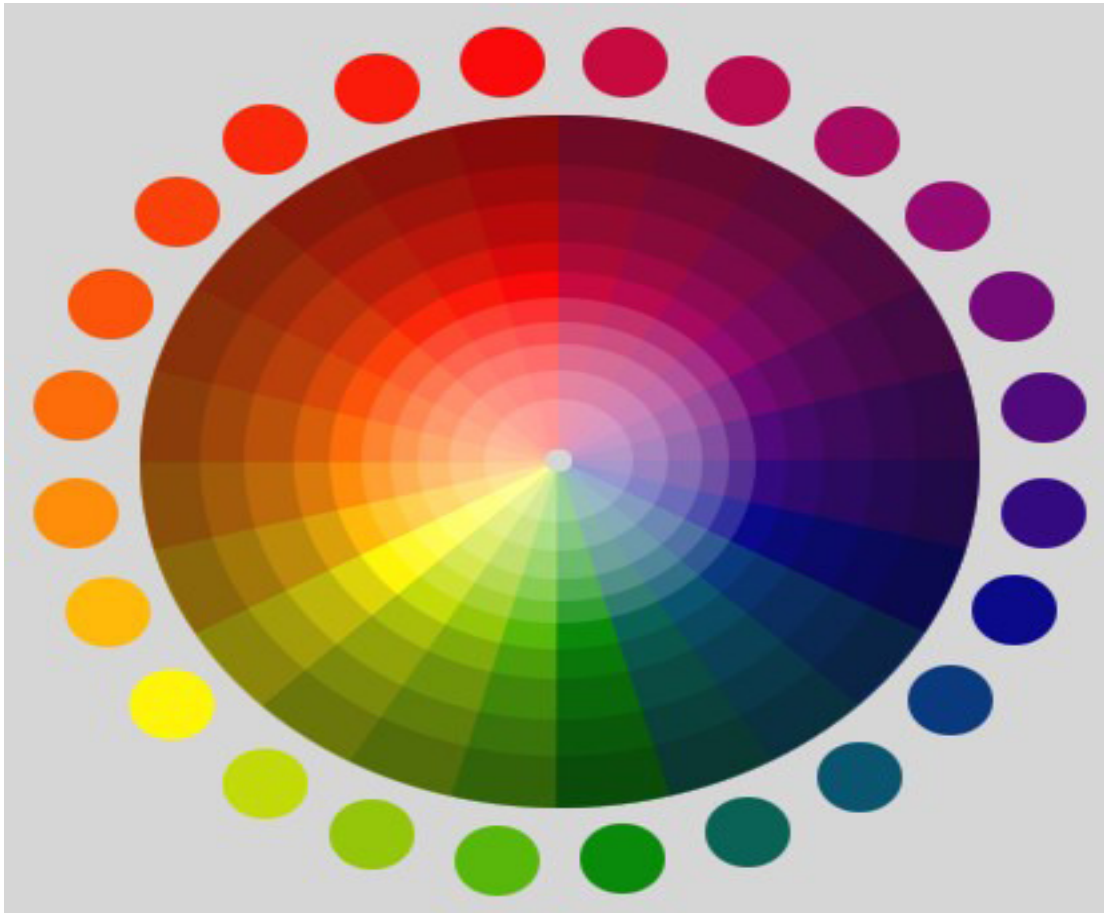
Ejemplo grafico de la situación de las tres esferas sobre el plano vertical y respeto al ángulo de visualización. En este hipotético caso, el sujeto está centrado sobre el eje vertical, a pocos grados sobre la izquierda de *Ánima*. Aquella dirección, en la cual el sujeto pone su atención principal, casi encima de *Ánima* (azul); esto es interpretado con el hecho que la esfera azul es la referente principal del sujeto. En cambio, estadísticamente es la esfera verde de mente a ser la referente principal.

Ángulo de rotación

(¿?) non si può copiare l'immagine

0 180 360

Tabla radial para la elección y la posición de las tres componentes



Advertencias

Si bien se está, en línea de principio, en contra de hacer utilizar la Flash Mental Simulation a ex-abducidos, para evitar recaídas o ineficiencias en el proceso de contención de los otros abducidos, es bueno subrayar que la FMS puede ser utilizada por tales sujetos, deseosos de dar, luego de la propia liberación, una contribución a nuestra investigación, solamente luego que la propia liberación haya sido comprobada y metabolizada. Con tal intención se sugiere con fuerza, evitar cualquier aplicación de la FMS por parte de ex-abducidos sobre terceros, por un período de por lo menos un año a partir de la propia, comprobada, liberación total. Se aconseja, además, evitar la práctica de la FMS sobre sí mismos, para evitar la posible aparición de procesos disociativos, difícilmente controlables en ausencia de un operador externo.

Corrado Malanga