



toba60



POLITICA ATTUALITA'

- L' Inganno della Legalita' •

3 days ago

- Bibbiano Specchio della Societa' •



NEW WORLD ORDER

Agosto 5, 2019

5G-MoNArch: Mobile Network Architecture Nuovo Ordine Mondiale

Views: 28



Il termine **5G** è l'acronimo di «**5th (Fifth) Generation**» e sta ad indicare tutte le tecnologie e gli standard di quinta generazione (dopo 1G, 2G, 3G e 4G) delle trasmissioni di dati nelle reti di telecomunicazione.

La fascia in cui andrà ad operare il 5G è lo spettro di banda corrispondente alle microonde: da 3 GHz a 300 GHz, la frequenza dei radar militari...

Fin qui le cose che conosciamo, perché gli effetti che tali radiazioni avranno sull'organismo umano sono sconosciuti e non vengono minimamente presi in considerazione.

Il 5G deve assolutamente entrare in funzione, perché è uno dei passaggi cruciali per il Nuovo Ordine Mentale.

Proprio in questo terreno nasce il «**5G-MoNArch**»: un progetto europeo sulla quinta generazione, testato per la prima volta ad Amburgo e Torino.

Nel capoluogo piemontese, l'evento del 22-23 maggio scorso ha offerto una panoramica sulle diverse opportunità delle reti 5G sia per gli operatori di settore sia per i progetti relativi alle «smart cities», le città "intelligenti".

Questo progetto è coordinato da **Nokia Solutions and Networks Management International GmbH** (Germania), la Direzione Tecnica è dell'**Universidad Carlos III de Madrid** (Spagna) e la gestione dell'innovazione è a cura della **Deutsche Telekom AG** (Germania). Mentre i partner del progetto sono: **Nokia Bell Labs France** (Francia), **Huawei Technologies Duesseldorf GmbH**

(Germania), **Telecom Italia**, **Samsung Electronics Limited** (Inghilterra), **ATOS SE** (Spagna), **Hamburg Port Authority** (Germania), **CEA LETI** (Francia), **Centre for Research & Technology Hellas** (Grecia), **Mobics Ltd** (Grecia), **Real Wireless** (Inghilterra), **Nomor Research** (Germania), **University of Kaiserslautern** (Germania).



5G-MoNArch

MoNArch sarebbe l'acronimo di «**Mobile Network Architecture**», ma è a dir poco inquietante che lo stesso nome indichi anche un terribile progetto, il «**Project Monarch**», di controllo mentale creato tra gli anni Cinquanta e Sessanta dalla CIA, in America e Canada e sperimentato sulla popolazione civile e militare (almeno 2 milioni di persone). Altrettanto inquietante è la scelta del logo: la lettera A della parola **MonArch** è rappresentata da un compasso. Ora mi chiedo, con tutti i simboli che il mondo della grafica ha a disposizione, proprio quello più usato dalla massoneria dovevano scegliere?



Il compasso infatti è uno dei più importanti strumenti simbolici della massoneria, preposto a tracciare la rotta del percorso iniziatico. Dal latino «*Cum passus*», misurare a passo, come metafora della “*diritta via*” e del “*viaggio*”. E’ l’utensile del **G.A.D.U.**, del **Grande Architetto Dell’Universo** dato in dono all’uomo, proprio per congiungere il Divino e l’Umano, il Sopra e il Sotto.

E’ il medium fra l’idea-progetto e la realtà.

Quindi 5G **MonArch** è il mezzo tra il progetto e la realtà, ma quale realtà, forse quella virtuale?

roject Monarch

Il “progetto Monarch” prevedeva l’ausilio di tecniche quali elettroshock, ipnosi, suoni e parole ripetute per ore, il tutto condito da droghe psichedeliche (tipo LSD) per indurre una disgregazione psichica del soggetto, tale da trasformarlo in uno schiavo obbediente: il suddito perfetto, o il soldato ideale.

La sua natura è statunitense, ma i primissimi studi sul controllo della psiche e del comportamento sono avvenuti in Gran Bretagna e Germania molto tempo prima.



The Kaiser Wilhelm Institute of Chemistry

Il primo lavoro nel campo della ricerca della scienza comportamentale è avvenuto in Inghilterra nel 1882, mentre in origine gli interventi psichiatrici sul controllo mentale sono stati effettuati al **Kaiser Wilhelm Institute** in Germania.

L'«**Istituto Tavistock**» è nato successivamente a Londra nel 1921 proprio per studiare il «*punto di rottura*» degli esseri umani...



n quel periodo storico la ricerca era focalizzata sull'eugenetica, e più in particolare sul miglioramento della specie (o razza) umana attraverso il controllo dei fattori ereditari nell'accoppiamento.

Si possono citare a tal proposito squallidi figure come **Heinrich Himmler** e **Josef Mengele**: entrambi ufficiali nazisti, il primo a capo del progetto denominato «**Lebersborn**», che aveva lo scopo di allevare selettivamente i bambini per formare l'esercito perfetto. Un gruppo di ariani che avrebbe giurato fedeltà totale alla causa del Terzo Reich. Il dottor Mengele, invece, aveva il compito di manipolare sperimentalmente le cavie, mediante interventi di ingegneria genetica e modifica del comportamento. Mengele, noto come l'Angelo della morte, ha lavorato nel campo di concentramento di **Auschwitz**, mentre il «*lavaggio del cervello*» è stato condotto sui detenuti di **Dachau** (hanno studiato le reazioni a ipnosi e mescalina).

Vanno anche ricordate le ricerche condotte durante la Seconda Guerra mondiale dal dottor **George Estabrooks** (Presidente del Dipartimento di psicologia alla **Colgate University**), uno psicologo canadese considerato un'autorità mondiale nel campo dell'ipnosi.

Il lavoro di Estabrooks consisteva nella creazione di agenti militari «programmati» e personalità con psiche ipnoticamente indotta (vedere il bellissimo film «**Manchurian candidate**» con il premio oscar **Denzel Washington**).

Dopo la guerra, il Dipartimento della Difesa statunitense ha segretamente importato molti degli scienziati nazisti e fascisti, sia italiani che tedeschi, attraverso il Sudamerica e grazie all'appoggio del Vaticano, nell'operazione chiamata «**Progetto Paperclip**». Tali scienziati furono importantissimi per la successiva creazione di agenzie come **CIA, NSA, NASA**, ecc.



Progetto Paperclip

Non a caso la CIA da quando è stata fondata ha sempre dedicato molti sforzi economici alle ricerche volte alla modifica e al controllo del comportamento umano, e il «**Progetto BLUEBIRD**», approvato dal Direttore **Allen Dulles** nel 1950, ne è la prova. Gli obiettivi erano: perfezionare una tecnica di condizionamento personale per impedire l'estrazione di informazioni dai soggetti, con mezzi conosciuti; valutare la possibilità di controllo di un individuo mediante l'applicazione di tecniche di interrogatorio speciali; indagare il miglioramento della memoria e istituire dei mezzi di difesa per prevenire il controllo ostile del personale dell'Agenzia.

MKULTRA

Nell'agosto dell'anno seguente il progetto **BLUEBIRD** è stato rinominato «**ARTICHOKE**», e tra le altre cose prevedeva l'utilizzo offensivo delle tecniche di ipnosi e droghe sugli interrogatori, per diventare poi il famoso «**Project MKULTRA**», dove «**MK**» sta per «**Mind Kontrolle**». Come detto i medici e gli scienziati nazisti hanno giocato un ruolo fondamentale nello sviluppo di progetti come MKULTRA, e la correlazione tra gli esperimenti effettuati nei campi di concentramento e quelli negli States, sono chiaramente evidenti.

Anche in questo caso l'ingerenza sul comportamento umano avveniva per mezzo di tecniche tra cui radiazioni, elettroshock, interventi psicologici e psichiatrici, uso di sostanze stupefacenti

psichedeliche (LSD) e altri dispositivi paramilitari.

Il Progetto è stato esposto pubblicamente nel 1970 grazie ad azioni legali presentate da sopravvissuti canadesi e dalle loro famiglie.

Ovviamente il governo americano e canadese fecero un accordo stragiudiziale in modo da non essere tenuti ad ammettere ufficialmente gli illeciti.

Tra i vari sotto-progetti di MkUltra c'è il nostro «**Project MONARCH**», ufficialmente inaugurato dall'esercito degli Stati Uniti nei primi anni '60, che sembra essere il più importante e che è ancora classificato come top secret con la scusa della «sicurezza nazionale».



MK ULTRA

Il nome Monarch si riferisce alla farfalla monarca, perché si dice che una persona che subisce traumi indotti da elettroshock, avrebbe una sensazione di leggera vertigine, come se si sentisse fluttuare nell'aria, appunto come una farfalla...

Ma vi è anche una rappresentazione simbolica relativa alla trasformazione e/o metamorfosi dell'insetto: da bruco dentro un bozzolo (dormienza, inattività), diventa una farfalla (nuova creazione, nuova vita).

Va infine fatto notare che il significato etimologico della parola «*Psiche*» vuol dire sia «*anima*» che anche «*farfalla*», forse per la credenza che le anime siano farfalle alla ricerca di una nuova reincarnazione...

In definitiva il Progetto Monarch potrebbe essere descritto come una forma di dissociazione strutturata, con il fine di creare nella mente del soggetto compartimenti stagni, che rispondono a personalità multiple. La maggioranza delle vittime del progetto provengono, non a caso, da condizioni complesse e conflittuali, quali situazioni incestuose, storie di pedofilia: orfanotrofi, case famiglia, case di cura, adozioni, ecc.

E' molto più facile infatti modificare il comportamento e la psiche di bambini violentati, abusati, strappati alle famiglie naturali e allevati in condizioni disumane...



Il Metodo Monarch

Il progetto inizia con la creazione di una "dissociazione" all'interno del soggetto, e di solito si agisce dal momento della nascita fino a circa sei/sette anni. Il cervello entro il primo settennio, essendo in formazione, è totalmente plastico e quindi facilmente manipolabile...

Ora sarà più chiaro a tutti il motto dei gesuiti: «*dateci un bambino fino ai 7 anni, e sarà nostro per sempre!*».

Attraverso l'uso dell'elettroshock, abusi sessuali e altre metodiche, i traumi provocano la scissione della mente in più personalità, gestibili a proprio piacimento dal «programmatore». Il «*Disturbo di Personalità Multipla*» o «*Disturbo Dissociativo di Identità*» sono alla base della programmazione Monarch.

Altri condizionamenti della mente sono rafforzati attraverso l'ipnosi, la coercizione, le inversioni di piacere-dolore, privazione di cibo, acqua, sonno e la deprivazione sensoriale, insieme a vari farmaci e psicofarmaci che modificano le funzioni cerebrali.

La seconda fase è quella di incorporare i «comandi» o i «messaggi» all'interno dello specifico nucleo di alterazione. Questo risultato è ottenuto attraverso l'ausilio di cuffie hi-tech, in combinazione con computer che emettono onde sonore non udibili o armoniche che influenzano i percorsi neurali che vanno al subconscio e inconscio.

I dispositivi di **Realtà Virtuale** («*Virtual Reality*») e i vari dispositivi ottici vengono utilizzati in contemporanea con i generatori di armoniche e luci pulsanti colorate.

Anche la musica gioca un ruolo fondamentale nella programmazione, attraverso combinazioni di tonalità variabili, ritmi e parole.

Dagli anni Cinquanta ad oggi la tecnologia e l'informatica hanno fatto passaggi mostruosi, per cui non possiamo minimamente sapere quali sono le tecniche odierne di condizionamento mentale di simili progetti. Possiamo solo fare delle supposizioni...

Conclusioni

Dopo quanto detto, il progetto europeo denominato (non a caso) «5G-MoNArch» assume una connotazione molto più occulta e inquietante.

Il logo scelto non lascia spazio ad alcun dubbio: pensare che il nome Monarch e il compasso massonico siano solo un caso, sarebbe un'offesa all'intelligenza umana.

Ma se non è una banale coincidenza, allora potrebbe rappresentare un piano voluto dall'alto con lo scopo di realizzare il Project Monarch di controllo mentale e sociale.

Un controllo che non si avvale più come in passato di scariche elettriche e droghe psichedeliche, ma di onde e vibrazioni: frequenze mirate che riescono a penetrare direttamente nella rete neurale, modificandone la struttura neurochimica...

Ora è tutto molto più subdolo e pervasivo.

Oggi i nuovi Mengele hanno a disposizione un arsenale fisico e chimico impensabile (microchip, scie chimiche, frequenze, 5G, ecc.) e miliardi di persone rinchiusi e isolate nei loro hangar cerebrali, ma interconnesse con quella Rete creata dal Sistema. Quella finta libertà (anche se si tratta di gulag con le pareti trasparenti!) molto funzionale.

Immaginiamo ora che questo Sistema voglia rendere il mondo invivibile.

Si tratta solo di una visione ovviamente!

E immaginiamo che questo fantomatico Sistema abbia creato anche dei mondi virtuali dove la gente potrebbe passarci tanto, tanto tempo.

Problema > Reazione > Soluzione

La Soluzione ce l'hanno (ecco perché gli serve il 5G): rete di interconnessione globale e globalizzante, controllo elettronico assoluto, internet delle cose, intelligenza artificiale, "mondi virtuali" iper-realistici, ecc.

Il Problema ora è rendere il "mondo reale" così abbruttito e violento, da spingere le persone a cercare, desiderare e richiedere maggior sicurezza (telecamere e sensori dappertutto, microchip e altro), e mondi virtuali, finti ma belli e sicuri...

Siamo nella pura fantascienza? Può essere, anche se fa riflettere assai il manifesto (vedi foto sotto) della presentazione del progetto «5G-MoNArch» avvenuta a Torino e pubblicato nel sito della **Telecom**.





Si vede una ragazza che indossa un visore, tenendo in mano un joystick, e grazie alla super connettività 5G sta sperimentando la modifica della realtà: è proiettata in una pura Realtà Virtuale.

Per essere più precisi, una visita immersiva nella camera di **Madama Reale**: *«Il visitatore, con gli occhiali per la realtà virtuale e i comandi in mano, attraverso una connessione 5G ha controllato il suo avatar interagendo con una guida remota che lo ha accompagnato dentro la camera di Madama Reale, coinvolgendolo in un'attività di restauro»*. [4]

Dovrebbe essere abbastanza chiaro che il 5G, oltre al discorso dei pericolosi campi elettromagnetici, apre scenari a dir poco apocalittici!

Sembrerà un luogo comune, ma la fantascienza sta diventando sempre più realtà, o meglio la nostra realtà sta superando la fantasia più spinta...

E' risaputo che i campi elettromagnetici sono in grado di influenzare sia il cervello che i pensieri umani: cosa potrà fare la nuova tecnologia 5G? Creare nuovi mondi virtuali dove rinchiodare le persone?

Oggi sempre più giovani vivono scollegati dal mondo reale preferendo il cyberspazio, ma il limite attuale è la qualità e quantità delle informazioni che si possono scambiare. Con il 5G (e il fratello 6G già pronto) questi limiti verranno letteralmente disintegrati: saranno possibili un'interattività e una pervasività totale, ma sarà possibile anche creare mondi virtuali indistinguibili da quello reale...

A tal proposito, l'incipit del film indipendente «**Virtual Revolution**» del 2016 calza a pennello e con esso quindi concludo:

«E' l'anno 2047 e siamo nel pieno di un secolo di rivoluzione tecnologica. La rivoluzione è avvenuta, ma non nel modo in cui la gente si aspettava.

Le persone immaginavano robot, macchine volanti, grandi esplorazioni spaziali, tutto questo si è realizzato, ma nulla di ciò ha rappresentato il cambiamento tanto atteso.

La rivoluzione non è servita per controllare meglio la nostra realtà, ma per fuggire da essa.

Tutto è cominciato sotto forma di videogiochi, mondi virtuali chiamati "universi", in cui i giocatori possono interpretare avatar in diverse epoche, condizioni e ambienti: dal medioevo alla fantascienza, al western. Questi universi sono diventati sempre più realistici, e di conseguenza è diventato sempre più difficile distinguere la realtà dalla fantasia.

Quando sono venuti meno i motivi per restare nel mondo reale, la società ha subito un cambiamento.

Il 75% della popolazione è noto come i "connessi": si è staccato dalla realtà e trascorre tutto il proprio tempo on-line, lasciando il mondo reale a una piccola minoranza.

La rivoluzione è avvenuta, ma non nel modo in cui la gente si aspettava».

Marcello Pamio

Fonte: <https://disinformazione.it>

Per maggiori informazioni

«Il Progetto 5G-Monarch», www.nogeoingegneria.com/librifilms/il-progetto-5g-monarch/

[1] «5G Mobile Network Architecture», <https://5g-monarch.eu/about-the-project/consortium/>

[2] «Il compasso: la congiunzione iniziatica», www.loggiagiordanobruno.com/20110513-il-compasso-la-congiunzione-iniziatica.html

[3] <https://www.telecomitalia.com/tit/it/innovazione/la-rete-5G-in-italia/5G-MoNArch.html>