

Termometro Laser IR

Secondo le teorie tratte dal mondo del Ghost Hunting, le possibili entità per potersi manifestare nella nostra dimensione, assorbono parte dell'energia circostante (nello specifico anche energia termica).

Uno degli strumenti più utilizzati durante le indagini dei Ghost Hunters è sicuramente il termometro digitale. Principalmente il motivo della sua diffusione, è dato dal basso costo e dalla facilità nel reperirlo nei tanti centri commerciali e negozi di bricolage. Il basso costo non ne pregiudica comunque l'utilità in ambito investigativo, infatti spesso durante le indagini è possibile riscontrare significativi cambi di temperatura localizzati principalmente definiti come cold spot. Come per tante altre strumentazioni, le versioni elettroniche hanno in gran parte sostituito il tradizionale termometro a mercurio. Una variante particolarmente popolare è il termometro ad infra-rosso (o laser). Questo strumento misura la temperatura a distanza; basta puntarlo verso un oggetto per vederne riportata la sua temperatura superficiale.

Grazie alla sua capacità di puntamento a distanza, può essere estremamente utile per raggiungere punti difficili nei locali visitati. Tuttavia, come per tutti gli strumenti, è necessario capire come funziona per evitare falsi positivi.

È importante ricordare che il termometro laser / IR non è stato concepito per il Ghost Hunting, ma è principalmente uno strumento ad uso industriale.

Funziona misurando la radiazione del 'black body' emessa da un oggetto. La lunghezza d'onda di questa radiazione è correlata alla temperatura dell'oggetto; ricordate che non preleva la temperatura dell'aria tra l'oggetto e il termometro, in questo caso è consigliabile l'utilizzo congiunto di termometri a sonda per il rilievo della temperatura dell'aria circostante.

Esiste un preciso sistema di rilievo dei dati durante le indagini, che permette di dare maggiore attendibilità alle temperature rilevate e prevede l'utilizzo di uno schema di lettura dei vari gradi riscontrati e la loro interpretazione.

Tra i vari problemi che si possono incontrare nei rilievi termici, uno dei principali è dato dal fatto che le superfici degli oggetti possono produrre letture diverse a seconda del loro grado di lucidità (emissività). In ogni caso i termometri a infrarossi portatili hanno un'accuratezza con tolleranza di un grado o due.

Altro fattore che può causare falsi positivi, è dato dalla presenza di varie anomalie strutturali o ambientali, che potrebbero causare nel punto specifico di puntamento un calo improvviso della temperatura.

Guida Jpegsnoop per dummies

Nel Ghost Hunting risulta sempre più necessario, con l'avvento delle nuove tecnologie e soprattutto di nuovi software di editing fotografico, comprendere se le immagini che stiamo analizzando siano il risultato di una manipolazione fotografica o se invece siano degli scatti originali.

Normalmente comprendere questo è abbastanza difficile, perché esistono molti modi per editare un'immagine e modificare quindi il risultato ed il significato finale che assumerà. Ma se si ha realmente bisogno di saperlo JPEGsnoop può essere in grado di aiutarvi. Ricordando comunque che anche in questo caso esistono svariati modi per alterarne i risultati. Fondamentalmente il

programma esamina le informazioni EXIF collegate alle immagini digitali che scattiamo con le nostre macchine fotografiche. Il programma è FREE ed è liberamente scaricabile dal web. pannello di controllo in inglese

Basta caricare l'immagine e il programma esaminerà le sue caratteristiche di compressione, le confronterà con un database di migliaia di macchine fotografiche ed editor fotografici. ed al termine sarà stilato un report dettagliato sui risultati ottenuti.

Quindi, se l'immagine corrisponde al codice di riconoscimento di una macchina fotografica. probabilmente è da considerare originale, se corrisponde a un editor di foto, probabilmente è stato modificato, o, almeno, salvato in un editor, e se la firma non viene riconosciuta. Non sempre comunque il programma è in grado di riconoscere la fonte dell'immagine.

Al termine del report è possibile conoscere il responso del software:

Classe 1 - L'immagine è manipolata

Classe 2 - L'immagine è ad alta probabilità di essere stata manipolata

Classe 3- L'immagine è ad alta probabilità di essere originale

Classe 4- Incerto se manipolata o originale

Quindi se il software ci restituirà classe 3 allora prenderemo la foto per buona; qualsiasi delle altre 3 classi andrà ad invalidare la genuinità della foto. ATTENZIONE: Anche un semplice ridimensionamento della foto ne altera l'originalità, quindi ricordate di farvi spedire soltanto foto scaricate direttamente dalla macchinetta digitale!

Se si desiderano ulteriori informazioni sull'immagine, quindi si dovrà andare all'inizio del report di JPEGsnoop. Senza andare nei particolari dell'importanza delle tabelle di quantizzazione che il software esamina, possiamo trovare informazioni utili, anche nei risultati visibili in alto al report. Questi sono i tag che a volte sono incorporati nelle immagini di una fotocamera digitale, e potrebbero indicare quando la foto è stata scattata, forse dove, la telecamera che è stata utilizzata, se il flash era attivo al momento dello scatto, riapertura dell'otturatore, i suoi tempi di apertura etc..

Ad esempio :

EGF IFD0 @ Absolute 0x00000014

Dir Length = 0x000B

{*} [Make] = "PENTAX"

{*} [Model] = "PENTAX Optio WG—1"

[Orientation] = Row 0: top, Col 0: left

[XResolution] = 72:*1

[YResolution] = 72:*1

[ResolutionUnit] = Inch

[Software] = "Optio WG—1 Ver1.00"

[DateTime] = "2012:10:30 18:07:39"

[YCbCrPositioning] = Co—sited
[ExifOffset] = @ 0x0242
Offset to Next IFD = 0x00000404
EGF IFD1 @ Absolute 0x00000410
Dir Length = 0x0005
[Compression] =IPEG
[XReso|ution] = 72:*1
[YReso|ution] = 72:*1
[Reso|utionUnit] = Inch
[|pegIFOffset] = @ +0xCSFC = @ 0xC90S
[|pegIFByteCount] = 5213
Offset to Next IFD = 0x00000000
E>C[F SubIFD @Abso|ute 0x0000024E
Dir Length = 0x001D
{*} [ExposureTime] = 13.*10 s
{*}[FNumber] =F3.5
{*} [ISOSpeedRatings] = 800
[Exifversion] = 02.30
{*} [DateTimeOriginal] ="2012:10:3018:07:39"
{*} [DateTimeDigitized] ="2012:10:3018:07:39"
[ComponentsCon1iguration] = [Y Cb Cr.]
[CompressedBitsPerPixe|] = 2:*1
[ExposureBiasVa|ue] = 0.00 eV
[MaxApertureVa|ue] =35f10
[MeteringMode] =Pattern

{*} [Flash] = Flash did nottire

{*}[Foca | Length] =5mm

Excessive # components {49555}. Limiting to tirst 4000.

[MakerNote] =@0x0480

[F | ashPixVersion] = 01.00

[Co | orSpace] =sRGB

{*} [ExifImagewidth] = 4288

{*} [ExifImageHeight] =3215

[ExifInteroperabi | ityOffset] = @ 0x0452

[CustomRendered] = Normal process

{*} [ExposureMode] =Auto exposure

{*} | WhiteBa | ance] =Auto white balance

{*} [Digita | ZoomRatio] = 1001*100

{*} [Foca | LengthIn35mmFi | m] = 28

{*} [SceneCaptureType] = Night scene

[Contrast] =0

[Saturation] = 0

[Sharpness] =0

[SubjectDistanceRange] =3

Utilizzo Griglia Laser nelle indagini paranormali

Tra i vari strumenti che attualmente il mondo del Ghost Hunting internazionale utilizza per la rilevazione di possibili fenomeni paranormali troviamo l'uso della griglia laser. Si ritiene che il passaggio di una possibile entità di fronte al complesso disegno di una griglia laser proiettata al buio, su superficie omogenea e possibilmente piana, ne possa influenzare e modificare il disegno rendendo quindi visibile la possibile anomalia; grazie a questa metodologia ne potrà anche essere registrata la presenza da eventuali videocamere. Di norma il colore più usato per il raggio è il

verde con un disegno a griglia in punti il più completa possibile, lasciando quindi meno spazio tra ogni punto. L'emissione del raggio è quasi sempre data dall'uso di uno strumento a forma di penna comprensivo di più testate di ricambio {utili per alterare la forma del disegno proiettabile} e da un pulsante centrale che ne permette l'attivazione temporanea.

Per poter mantenere attivo il raggio risulta purtroppo necessario mantenere premuto il pulsante di attivazione ed è per quest'ultimo motivo ed anche vista la difficoltà nel mantenere un puntamento e posizionamento continuo e stabile, è consigliabile l'acquisto di un treppiede per uso fotografico che ne favorisca posizionamento e pressione continuata del bottone di accensione del raggio. E' anche possibile ottenere un risultato simile con una semplice molletta per panni che potrà contemporaneamente tenere premuto il pulsante di accensione e posizionare semplicemente la penna.

Il raggio emesso dallo strumento è di forte intensità e questo equivale ad un' importante consumo di batterie {normalmente mini stilo AAA}: per questo motivo consigliamo l'utilizzo di batterie ricaricabili possibilmente di lunga durata

E' estremamente importante non puntare il raggio direttamente negli occhi a causa dell' intensità del raggio che potrebbe causare problemi seri alla vista.

Una volta caricato e settato il laser ed posizionato il relativo supporto, è necessario a questo punto puntarlo direttamente sull'hot spot desiderato facendo inoltre attenzione a regolare correttamente il disegno della griglia in modo da riprodurre un puntamento come da foto allegata.

Esistono differenti linee di pensiero sull'utilità effettiva di questo strumento, durante un'investigazione paranormale.

Una parte dei Ghost Hunters ritiene di poter identificare e registrare possibili ombre che interferiscano con il disegno della griglia stessa su di una superficie omogenea, che al passaggio di un qualsiasi corpo tra la penna e la parete, ne provoca un'alterazione del disegno.

Un'altra parte di investigatori ritiene che sia possibile registrare fondamentalmente il passaggio di possibili anomalie composte da particelle {nebbia o fumi}, che vengono facilmente identificate dalle alterazioni del disegno. Tra i vari strumenti che attualmente il mondo del Ghost Hunting internazionale utilizza per la rilevazione di possibili fenomeni paranormali, troviamo l'uso della griglia laser. Si ritiene che il passaggio di una possibile entità di fronte al complesso disegno di una griglia laser proiettata al buio, su superficie omogenea e possibilmente piana, ne possa influenzare e modificare il disegno rendendo quindi visibile la possibile anomalia grazie a questa metodologia ne potrà anche essere registrata la presenza da eventuali videocamere. Di norma il colore più usato per il raggio è il verde con un disegno a griglia in punti il più completa possibile, lasciando quindi meno spazio tra ogni punto.

Registrare in MP3 O WAVE

Durante le sedute di investigazione, e sicuramente di fondamentale importanza eseguire registrazioni vocali tramite apposita apparecchiatura, per la possibile identificazione di anomalie audio, quali gli ormai noti EVP.

Con l'avvento delle nuove tecnologie, siamo passati dai vecchi registratori a bobina a comodi registratori digitali di dimensioni estremamente ridotte, di costo decisamente inferiore e quindi alla portata di tutte le tasche. I registratori vocali digitali di ultima generazione, hanno di norma una capacità temporale di registrazione relativamente breve, anche se è importante notare come, con l'ausilio delle innovative tecniche di miniaturizzazione, è stato possibile immettere sul mercato prodotti con una sempre maggiore capienza.

Visto l'utilizzo prevalentemente non professionale, di queste apparecchiature, una delle tecniche utili per l'aumento della capacità di registrazione intrinseca dello strumento, è stato quello dell'utilizzazione di compressione software MP3 del materiale audio registrato.

L' MP3 (ovvero MPEG1—Layer3) è un formato audio digitale molto compresso, tale da poter essere scaricato velocemente da internet. Questa compressione, che non comporta alcuna conseguenza in termini di qualità del suono percepibile da orecchio umano, si ottiene sfruttando l'algoritmo MPEG 1 Layer-3. Questo algoritmo sfrutta in parte la ridondanza informativa dei dati {meccanismo usato dagli algoritmi di compressione tipo ZIP} ma soprattutto le teorie della psicoacustica {elimina cioè i suoni che vengono coperti da altri in quell'istante e tutti quelli che sono su frequenze non percepibili dall'orecchio umano}. In pratica se una volta un minuto di suono in qualità Cd 44.100KHz, stereo a 16 bit occupava circa 10 MB ora con la codifica Layer 3 — sempre conservando la stessa qualità — si può ottenere una riduzione fino ad un fattore 12 conservando praticamente inalterate le caratteristiche del suono all'orecchio umano.

Questa importante caratteristica di compressione del materiale audio, ha di contro di essere tecnicamente lossy, cioè distruttiva; come indicato in precedenza per ottenere un alleggerimento della quantità di megabyte occupati dal registrato, vengono completamente eliminate le frequenze che di norma non sono udibili ad orecchio umano, cancellando in questo modo anche il range di frequenze che potrebbero contenere possibili EVP.

Ricordiamo che storicamente gli EVP, prevedono una maggiore presenza all'interno del range di frequenze riconosciute come infrasuoni {approssimativamente inferiori a 20 Hz ossia 20 vibrazioni al secondo}.

In base all'esame dell'analisi spettrografica del prodotto vocale umano e ad esempio molto facile identificare come intere zone compresse dal codec MP3 vengano a scomparire:

Le analisi spettro acustiche su un campione vocale a 44.100Hz.15 bit, mono e sullo stesso campione vocale convertito in Mp3 mettono in luce la ragione dell'alleggerimento in Mb. Ciò avviene perché l'analisi iniziale mette in luce un numero di armoniche che nel formato Mp3 scompaiono completamente.

Ne risulta che l'analisi spettro acustica di un campione vocale in Mp3 è falsata sia in termini di struttura armonica che di segnale aperiodico. La stessa risultante può venire applicata anche alle frequenze esterne quali gli infrasuoni e gli ultrasuoni.

In definitiva si sconsiglia vivamente l'utilizzo della compressione audio MP3 nei materiali audio, che dovranno essere

esaminati per la ricerca di possibili EVP.

Gli Orbs

Orbs è un termine inglese che definisce effetti ottici discoidali che talvolta appaiono in immagini fotografiche (soprattutto nelle fotocamere compatte) ed allo stesso modo anche in riprese video in genere.

Esistono alcune teorie paranormali sulla motivazione della creazione degli orbs:

- sono legati ad altri particolari eventi quali i cerchi del grano
- sono entità spirituali entrate in contatto con la nostra dimensione

Per questa particolare fenomenologia, ritengo che la spiegazione che si avvicini maggiormente alla verità, sia quella totalmente scientifica. Gli orbs sono causati dalla condizione strumentale del fuori fuoco di obiettivi di fotocamere e videocamere (soprattutto compatte), che anche grazie all'utilizzo contemporaneo di flash, illuminano particelle di pulviscolo atmosferico e particelle di umidità presenti nell'aria, provocando il tipico effetto discoidale; la luce causata dal flash illumina maggiormente la parte centrale della particella ed in modo differente la parte esterna anche causando effetti cromatici di particolare interesse. Molto spesso i bordi degli orbs risultano frastagliati e durante riprese video è possibile riscontrare accelerazioni e schemi di movimento interessanti per le particelle.

Riproduciamo gli ORBS dal pulviscolo

Ritengo che per questa precisa fenomenologia non esista la possibilità di differenti spiegazioni e sarà alquanto facile per il lettore riuscire a dimostrarne la natura eseguendo scatti fotografici con una fotocamera compatta in una stanza buia e con l'utilizzo di flash: la visione di questi primi scatti risulterà probabilmente priva di orbs.

A questo punto dovremo avere l'accortezza di sbattere un tappeto o oggetto similmente carico di particelle di polvere nella stanza in cui ci troviamo. In questo caso negli scatti fotografici che eseguiremo, sarà presente una notevole quantità di questi oggetti discoidali.

Particelle di vapore acqueo

Tratto dal sito internetu.ini.ini-ir.sentistoria.it ed in particolare da una relazione proposta da Luciano Perderzoli "ANALISI DELLE IMMAGINI FOTOGRAFICHE DI GLOBI".

Le analisi eseguite su diverse immagini di globi da Daniele Gulla, anch'egli de IL LABORATORIO INTERDISCIPLINARE DI RICERCA BIOPsicOCIBERNETICA, con sede a Bologna e diretto dal dott. Enrico Marabini hanno evidenziato che negli orbs esiste una grande presenza di acqua. Tenendo conto di questo importante particolare e delle altre caratteristiche dei globi di luce, è stata

compresa e spiegata scientificamente la presenza di globi di luce (orbs) in scatti fotografici e riprese video.

La molecola dell'acqua è composta, come si sa, da un atomo di ossigeno e da due di idrogeno, che formano, tra di loro, un angolo di 104,45 gradi. Gli atomi di idrogeno distano da quelli di ossigeno 0,9584 angstrom (0,9584 * 10⁻¹⁰ metri). Di conseguenza la suddetta molecola d'acqua è "polare", cioè possiede un lato elettricamente negativo (dalla parte dell'atomo d'ossigeno) ed un positivo (dalla parte dei due atomi d'idrogeno).

Quando sono vicine l'una all'altra, le molecole d'acqua tendono ad allinearsi con il lato positivo dell'una adiacente a quello negativo dell'altra. L'agitazione termica mediamente le allontana, ma tanto meno quanto più la temperatura è bassa, fino a farle aderire quando sono allo stato liquido e addirittura a bloccarle nelle loro posizioni reciproche una volta raggiunto lo stato solido. Allo stato di vapore esse continuano a risentire delle attrazioni reciproche, anche se, generalmente, l'agitazione le fa disporre spazialmente in modo disordinato. Tuttavia, partendo da un "seme" elettricamente carico, ad esempio uno ione positivo, le molecole d'acqua circostanti si disporrebbero in modo ordinato, tutte con il lato negativo all'interno a formare una struttura sferica con molti strati (un ORB), con tutta probabilità tendenzialmente organizzata come una specie di grande "fiocco di neve" tridimensionale.

Si sa bene che i fiocchi di neve hanno solitamente struttura esagonale e sono diversi dall'altro: qualcosa di simile farebbero anche i globi.

In pratica attorno al "seme" si formerebbe, per un tempo non lungo prima di essere distrutto dall'agitazione termica e dalle eventuali cause esterne, un agglomerato organizzato di forma sferica formato da molecole di vapore acqueo. Il globo così formato possiederebbe un coefficiente di rifrazione medio lievemente superiore a quello dell'aria e sarebbe per questo visibile, sia pure in particolari condizioni.

Soprattutto, però, i microagglomerati componenti il globo stesso potrebbero arrivare a possedere, talvolta, dimensioni confrontabili con quelle della luce visibile, creando, se sottoposti a luce intensa come quella del flash, il classico effetto "fari abbaglianti nella nebbia" che li renderebbe chiaramente visibili, soprattutto alle lunghezze d'onda più brevi. La polarizzazione elettrica dei microagglomerati potrebbe, inoltre, attirare particelle di polvere, rendendo ancor più evidente il fenomeno e consentendone talvolta la visione anche in pieno giorno.

Dal tramonto all'alba: il Ghost Hunting

Definire il Ghost Hunting una vera e propria scienza attualmente è improprio. Possiamo considerarlo quella branca della ricerca parapsicologica che cerca di dare una risposta, con mezzi scientifici, a quelle fenomenologie paranormali che interessano i presunti casi di apparizioni o infestazioni spettrali.

Sin dall'antichità l'uomo ha sempre creduto all'esistenza di una vita dopo la morte e ha sempre cercato di entrare in contatto con i defunti. Tutto questo interesse nasce dall'esigenza di credere all'immortalità della coscienza e assicurarsi contro l'angoscia e la paura della morte. Credere ai fantasmi non è mai stata una vera esigenza ma già in tempi più remoti ci sono state esperienze tramandate fino a noi. Una di queste è raccontata da Plinio il Giovane che parla di un caso

riguardante il filosofo greco Atenodoro (I sec. a.C.) e descrive le paure per qualcosa che non conosce; lo sgomento per comunicazione difficile da stabilire rispetto a quello che a noi appare superiore: il conforto per ciò che sembra darci una speranza dopo la morte.

Il primo vero pioniere della pratica del Ghost Hunting fu Harry Price (foto accanto). Egli, nell'Inghilterra della seconda metà dell'Ottocento, cercò di applicare il rigore dell'indagine scientifica a quel delicato equilibrio di filosofia e fede che era intrinseco nella metafisica di quel periodo storico. Price rese pubblica una materia tanto eccentrica e sconosciuta come quella "della caccia ai fantasmi" utilizzando un metodo che ancora oggi possiamo ritenere valido che consisteva nel stabilire una scala di variazioni di temperatura e di pressione, che erano punti comuni in ogni sospetta vera apparizione spettrale. Sfruttando questi nuovi parametri, Price smascherò inoltre una serie impressionante di falsi medium.

Con il passare degli anni e con il progredire della tecnologia, il "cacciatore di fantasmi" è diventato un vero e proprio ricercatore, che utilizza una strumentazione sofisticata quanto complessa, atta a rilevare l'interazione fisica del fenomeno paranormale nell'ambiente in cui lo stesso si verifica. Lo scopo del Ghost Hunter è proprio quello di documentare con più precisione possibile eventuali fenomeni paranormali al fine di raccogliere una valida documentazione che permetta poi un approfondimento da parte di studiosi ed esperti. Il Ghost Hunter conduce preferibilmente la sua indagine in un ambiente inquinato il meno possibile da fattori esterni, per poter avere quindi una visione più reale della situazione investigata. Proprio per questo molti investigatori del paranormale conducono le ricerche in quel lasso di tempo che va dal tramonto all'alba: quando i rumori quotidiani tacciono e l'attenzione è tutta per quei suoni che durante il giorno possono sfuggire. Percepire la presenza di un fantasma è in assoluto il tipo di esperienza più insolita, che non può non lasciare un segno nella vita di chi la vive. In alcuni luoghi infestati si può persino sentire l'odore di uno spirito, fino ad arrivare a provare sensazioni contrastanti di tristezza e rabbia o di pace e tranquillità.

Oggi, in un mondo attento solo all'aspetto materiale e che nega tutto quello che non si può né vedere né sentire, è molto difficile parlare di argomenti che vanno oltre l'esperienza sensibile e che, soprattutto, si affacciano al mondo del paranormale. Eppure, così concentrati su quello che ci circonda, non pensiamo che le stelle che di notte scorgiamo nel cielo non esistono più da migliaia di anni. Quei puntini bianchi splendidi, che ancora vediamo, non sono allora i "fantasmi" di quelle stelle che hanno smesso di brillare?

Parliamo di EVP

I fenomeni denominati EVP (termine proveniente dalla lingua inglese Electronic Voice Phenomena) sono riconoscibili più familiarmente in italiano come i fenomeni delle "voci elettroniche" e risultano conosciuti anche con termini quali psicofonia, trans comunicazione strumentale e metaforia. Sono da considerarsi come eventi riconducibili alla categoria paranormale e si occupano della manifestazione strumentale di voci e immagini di origine apparentemente non umana rintracciabili (a posteriori) in registrazioni, ricezioni o elaborazioni ottenute tramite software di materiali audio in genere.

Questo fenomeno è spesso spiegabile tramite apofonia (cioè significati in dati casuali o senza alcun senso) o pareidolia (interpretare dei suoni casuali come emessi da una voce che parla la nostra

lingua}, ma esiste in ogni caso un' interessante percentuale di materiale, che non rientra in questa categoria e non trova immediata spiegazione scientifica.

Come specificato in precedenza esistono molte teorie sul come si possa imprimere in modo del tutto autonomo sulle registrazioni audio un EVP; per i fautori del paranormale e la conferma della presenza di un punto di contatto tra il nostro mondo e quello delle entità paranormali, che riescono in questo modo a mettersi in contatto con noi, rispondendo a stimoli esterni e rispondendo spesso alle domande poste dal postulante o investigatore..

Di norma gli EVP possono venire registrati da svariate fonti elettroniche e non, tra cui elenchiamo: nastri magnetici, supporti digitali, radio, televisori, computer ed anche telefonia domestica e cellulare.

E' importante tenere conto che i fenomeni risultano udibili solo in seguito al riascolto del materiale registrato. Quasi sempre l'impressione di un EVP sul registrato è alquanto distorta e spesso difficilmente comprensibile. Il significato dei suoni riscontrati è spesso puramente soggettivo e cambia drasticamente da persona a persona.

Durante le investigazioni paranormali, la seduta di registrazione EVP, avviene tramite l'utilizzo di un semplice registratore vocale, meglio se privo di filtri particolari sul suono. Possono essere utilizzati sia i vecchi registratori vocali a cassetta, che quelli digitali di ultima generazione in grado di convertire automaticamente il segnale captato nel formato MP3 o WAVE. Nel caso dell'utilizzo della versione digitale, sarà molto più facile l'acquisizione del materiale audio su computer per la successiva fase di pulizia del filtro del suono.

E' possibile utilizzare anche attrezzatura più specifica e completa quali registratori in Real time. microfoni direzionali con differenti sensibilità e peculiarità audio. in grado di enfatizzare quelle frequenze particolari dove più facilmente si possono presentare EVP.

Esistono due correnti di pensiero fondamentali sull'elaborazione del materiale audio alla ricerca di EVP. La prima prevede che il materiale non venga in nessun modo alterato. E' concesso semplicemente un aumento di volume. Che può migliorare la presenza e la comprensione di un possibile EVP.

Una seconda corrente di pensiero. ritiene di poter utilizzare tutte le ultime tecnologie informatiche per permettere (grazie all'utilizzo di appositi software con i relativi plug-in). l'isolamento e l'enfaticizzazione di una zona specifica della forma d'onda del suono. In questo caso l'investigatore provvederà al riconoscimento dei probabili rumori di fondo ed all'elaborazione della zona dei infrasuoni dove maggiormente risiedono i fenomeni EVP.

Il nostro consiglio è quello di mantenere entrambe le versioni del materiale audio (originale e modificato) e avere pareri esterni sul risultato ottenuto.

A caccia di presenze con il "K2 milliGauss Meter"

Uno dei principali strumenti di supporto alle indagini del mistero è rappresentato dal K2.

Questo dispositivo è un tipo particolare di rilevatore di campi elettromagnetici a bassa frequenza che ha la peculiarità di individuare tracce di fonti di energia e di rilevare fluttuazioni di campi elettromagnetici nell'ambiente.

In fisica, il campo elettromagnetico è un campo sensoriale responsabile dell'interazione elettromagnetica. Il campo è generato nello spazio dalla presenza di cariche elettriche. E può manifestarsi anche in assenza di esse, trattandosi di un'entità fisica che può essere

definita indipendentemente dalle sorgenti che l'hanno generata.

Secondo numerose teorie, gli spiriti sono composti da energia e si ritiene che quando un'anomalia è presente questa vari improvvisamente il campo elettromagnetico. Ciò accade perché le possibili entità presenti hanno bisogno di assorbire l'energia interna a loro per potersi manifestare, fisicamente e udibilmente. Da qui quindi l'idea che i fantasmi possono realmente comunicare con i viventi disturbando i campi elettromagnetici che circondano il dispositivo K2. Le particolari energie elettromagnetiche, che si possono sviluppare durante un fenomeno paranormale, possono essere quindi captate da questo ricevitore. Questo strumento rileva la frequenza del campo elettromagnetico in MilliGauss e micro Tesla.

Molti indagatori del mistero infatti, dopo aver scrupolosamente eliminato la possibilità che l'attività del K2 non sia dovuta a campi magnetici di genere domestico-ambientale, utilizzano questi strumenti per interagire con l'entità stessa. Vengono poste una serie di domande che contemplano come risposta un "sì" e un "no" e si chiede alla presenza di far accendere le luci del dispositivo in caso di risposta affermativa e di lasciarle spente in caso di risposta negativa. In rete circolano video a riprova di questa interazione che lasciano lo spettatore, anche il più scettico, realmente impressionato.

Che domande porre durante la registrazione EVP

Ci sono molte domande che è possibile scegliere di porre durante una sessione EVP.

Provare ad avviare la sessione spiegando alle possibili presenze {ad alta voce} che cosa esattamente si sta tentando di realizzare.

Si deve spiegare loro come il dispositivo che si sta utilizzando è in grado di catturare la loro voce o immagine o come funziona il processo quando si riascolterà la registrazione

Lasciare circa 10-30 secondi tra ogni domanda per concedere alla presenza ampio margine di tempo di rispondervi. Cercate di notare o memorizzare tutti i suoni di fondo nei locali, che si possono sentire durante la registrazione in modo che non li si possa scambiare per reali EVP durante l'elaborazione delle registrazioni.

A seguire alcuni esempi di possibili domande che vengono comunemente utilizzate dagli investigatori nel corso di una sessione EVP:

· C'è qualcuno qui che vorrebbe parlare con noi?

- Ci puoi dire il tuo nome?
- Quanti anni hai?
- Perché sei qui?
- Sei triste o arrabbiato?
- Sei da solo?
- Quanti di voi sono qui?
- Qual é il tuo colore preferito?
- Sapete in che anno é?
- Se si dimmi quale.
- Puoi dirci cosa ti é successo?
- Riesci a vedere noi?
- A cosa assomigliate?
- Di che colore sono i tuoi capelli?
- Sai il mio nome?
- Vorresti partire?
- C'é un modo in cui noi possiamo aiutarti?
- Puoi mostrarci un segno della tua presenza?
- C'é qualcuno che vi tiene qui?
- Hai paura dove sei?
- Hai qualcosa da dirci?