

IPOTESI DI GENESI

di Luciano Pederzoli

1. Ciò che non varia in alcun modo non può essere cosciente di sé, perché la coscienza implica, quanto meno, la consapevolezza del mutamento (ad esempio da stato stazionario, concettualmente del tutto generico, a stato non stazionario).

Persino il semplice pensiero comporta variazione, giustificando l'affermazione cartesiana "Cogito ergo sum".

Anche se ruotasse, un singolo punto geometrico **NON SAREBBE DISTINGUIBILE** da un punto fermo, quindi esso non può essere consapevole della propria esistenza.

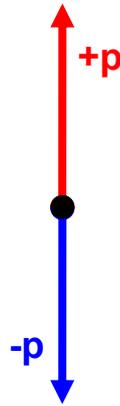
Un insieme di punti distinti può, invece, dividersi in due gruppi ed iniziare a ruotare, generando, in tal modo, una variazione percepibile, quindi consentire la **CONSAPEVOLEZZA** (o **COSCIENZA**).

Ebbene qualcosa, che chiameremo, convenzionalmente, il **CREATORE**, secondo la nostra ipotesi si suddivide in (oppure è già formato da) un numero estremamente elevato di punti, che si separano (o sono già separati) in due gruppi ed iniziano a ruotare in senso opposto l'uno all'altro, definendo, in tal modo, un asse **REALE** di rotazione, che potremo chiamare "**ASSE DELLA COSCIENZA**"): riguardo a questi tre passaggi non si può dire di più, se non che essi consentono l'acquisizione della CONSAPEVOLEZZA, ma quest'ultima non conferisce al CREATORE la **CONOSCENZA** di se stesso, per mancanza dell'equivalente di uno "specchio per vedersi".

2. Come si è detto, per simmetria una **ROTAZIONE** che tragga origine in un insieme isolato in stato di quiete comporta l'esistenza di **ANTIROTAZIONE** (cioè rotazione in senso opposto); Rotazione ed Antirotaazione sono inscindibili e devono rimanere simmetriche, in modo da potersi annullare reciprocamente, rigenerando quello stato di quiete che è caratterizzato da **ROTAZIONE INESISTENTE** e persino dalla **MANCANZA DI CONSAPEVOLEZZA** della propria esistenza.

I due gruppi di punti ruotanti in senso opposto possono essere raffigurati come due vettori di uguali modulo e direzione, ma di verso opposto (li chiameremo **+p** e **-p**), esclusivamente per comodità di rappresentazione (essendo i due vettori soggetti ad elaborazioni

simmetriche) essi possono essere raffigurati come se traessero origine da un punto comune, il quale, tuttavia, **NON RAPPRESENTA UN PUNTO DI DISCONTINUITÀ**, poiché tra i due gruppi ruotanti in senso opposto non possono esistere punti in comune.



Nascono in tal modo due **SEMIUNIVERSI** controrotanti, un **UNIVERSO** ed un **ANTIUNIVERSO**.

I punti che formano l'Universo e l'Antiuniverso sono separati, quindi numerabili, ma non ordinati; per ordinarli è necessario numerarli disponendoli in sequenza secondo tre assi convenzionali tra di loro ortogonali, così che una terna di numeri identifiichi inequivocabilmente ciascun punto e lo distingue da tutti gli altri. Si crea così una terna di assi che stabilisce delle modalità coordinate di conteggio secondo un criterio univoco: le chiameremo, genericamente, **x, y e z**.

La separazione spaziale può, tuttavia, essere percepita solamente quando supera una soglia, bassa finché si vuole, ma finita: **solo con il superamento della soglia si può veramente dire che hanno origine le proprietà spaziali**.

Non importa la modalità utilizzata per la rilevazione: al di sotto della soglia la variazione spaziale è da considerare trascurabile, perché non percepibile, quindi, se la soglia non viene superata, non si può distinguere un punto dall'altro in base alle sue proprietà spaziali. Ne deriva un'inevitabile quantizzazione di tali proprietà, in quanto esse possono essere acquisite solamente per passi discreti.

Ciò comporta il raggruppamento dei punti geometrici in modo da formare numerosissime componenti fondamentali dell'UNIVERSO, distinguibili l'una dall'altra proprio perché "grandi" quanto basta per superare la soglia di percezione.

Nasce in questo modo lo **SPAZIO ASSOLUTO** (s di Fig. 01), con andamento radiale rispetto all'origine degli assi x , y e z , dalla quale trae origine la numerazione dei punti.

3. Supponiamo che l'asse z coincida con quello di rotazione dei due gruppi di punti, cioè con l'Asse della Coscienza (p di Fig. 01), che possiamo definire anche **ASSE DELL'ENERGIA**; **si stabilisce un sistema di coordinate arbitrarie, ma ASSOLUTE, valide sia per l'Universo sia per l'Antiuniverso.**

Per essere definito, il tempo richiede un orologio, cioè un fenomeno tutt'altro che statico, che fornisca, con la ripetizione di atti riconoscibili, l'unità di misura necessaria per valutare l'andamento di qualsiasi altra variazione. Una rotazione regolare, così come tutti i fenomeni da essa derivanti o ad essa associabili, rappresenta un orologio naturale. Il variare dell'angolo provocato dalla rotazione di ciascun Semiuniverso rispetto al sistema di coordinate x , y e z fornisce un **TEMPO UNIVERSALE ASSOLUTO** (t di Fig. 01).

Anche in questo caso non importa la tecnica utilizzata per la rilevazione dell'angolo: al di sotto della soglia, la variazione angolare, e quindi anche temporale, è da considerare trascurabile perché non percepibile, quindi, se la soglia non viene superata, non si può distinguere un istante da quello successivo. **Solo con il superamento della soglia si può veramente dire che ha origine il Tempo Universale Assoluto.**

Ne consegue l'inevitabile quantizzazione perlomeno della rilevazione delle proprietà temporali, in quanto esse possono essere acquisite solamente per passi discreti.

Un ragionamento analogo a quelli già esposti porta a concludere che anche l'**ENERGIA ASSOLUTA** è quantizzata.

La numerazione progressiva dei quanti temporali produce il concetto di **Tempo Assoluto**, il quale, come conseguenza di una numerazione progressiva, risulta intrinsecamente unidirezionale, mentre le variazioni spaziali ed energetiche localmente corrispondenti ad ogni incremento temporale possono essere anche negative e produrre modificazioni in senso opposto rispetto a quello principale, inducendo effetti analoghi a quelli che si verificherebbero se la numerazione progressiva potesse essere invertita. Ma l'inversione della numerazione non può avvenire, perché la variazione numero 4089 si verifica inevitabilmente "dopo" la

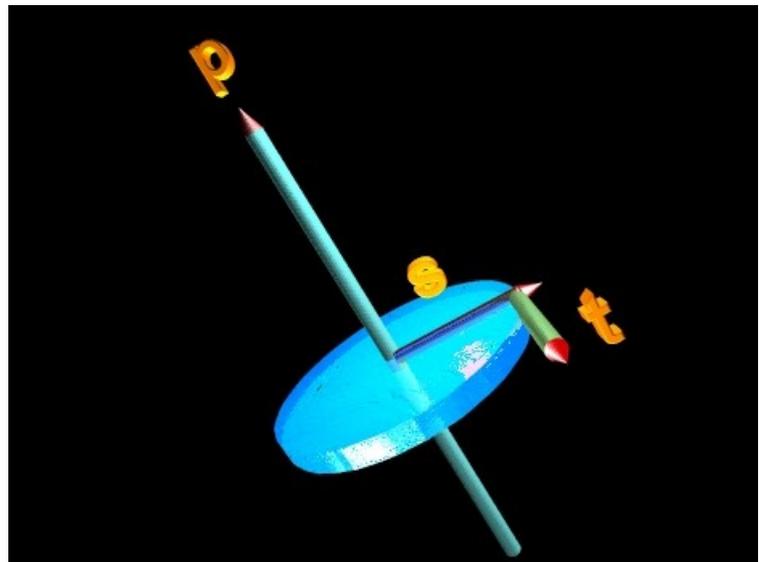
numero 4088 e ciò comporta la necessità di una “registrazione” dell’evento numero 4088, per poterlo distinguere dal numero 4089.

Dalla registrazione della successione dei singoli quanti di **Spazio Assoluto** nel **Tempo Assoluto** nasce la definizione di MEMORIA, quindi di ESPERIENZA, ovvero di CONOSCENZA, anch’esse tutte ASSOLUTE.

In tal modo la **Consapevolezza** diventa piena, ma la **Conoscenza** manca ancora totalmente, poiché ogni componente fondamentale è uguale all’altra.

Fig, 1

Schematizzazione
degli assi della
COSCIENZA-ENERGIA
ASSOLUTA (p),
dello SPAZIO
ASSOLUTO (s)
e del TEMPO ASSOLUTO



(t).

(L’inclinazione dell’asse p
è del tutto arbitraria ed ha
soltanto scopo estetico)

Se si interpreta l’asse di rotazione come quello della Coscienza-Energia Assoluta (p), lo Spazio Assoluto (s) risulta ad esso perpendicolare ed il Tempo Assoluto (t) risulta perpendicolare ad ambedue.

Ciò vale per tutte le sezioni circolari dello Spazio Assoluto, il quale avrà, intrinsecamente, una forma sferica e non sarà piatto come schematizzato, per semplicità, in Fig. 01.

I vettori **p**, **s** e **t** possiedono direzioni di rotazione parallele: il vettore **p** (Coscienza-Energia Assoluta) ruota su se stesso, il vettore **s** (Spazio Assoluto) ruota attorno all’asse **p** e lo fa solidalmente ad esso, poiché tutte le sezioni dello Spazio Assoluto ortogonali all’asse **z** (coincidente

con l'asse **p**) sono composte da punti ordinati proprio a partire da tale asse, attorno al quale compiono un giro completo mentre lo compie anch'esso e pure il vettore **t** (Tempo Assoluto) compie un giro completo su se stesso attorno ad un asse parallelo a **p** mentre quest'ultimo completa una rotazione.

Tutti e tre gli assi di rotazione, pertanto, sono paralleli, mentre i vettori **p**, **s** e **t** rimangono sempre perpendicolari l'uno all'altro. La loro rotazione sincrona definisce, tuttavia, un parametro universale al quale rapportare ogni misura.

4. La Conoscenza di sé (cioè delle proprie possibilità) può essere ottenuta dal Creatore mediante un artificio basato su di un **ATTO DI VOLONTÀ**: la creazione di una **REALTÀ VIRTUALE** mediante la quale conseguire l'osservazione reciproca delle proprie componenti elementari, per acquisire in tal modo la conoscenza dell'intero insieme a partire dall'esame delle parti che lo compongono.

Per conseguire lo scopo il Creatore deve fare in modo che le sue numerosissime componenti elementari possano diversificarsi in modo significativo.

Il Creatore dispone di un sistema di riferimento (**x, y, z**) e di tre prerogative fondamentali (**Spazio, Tempo ed Energia**), che può conferire alle proprie componenti, facendo inoltre sì che esse possano differenziarsi al massimo sia assumendo le prerogative di Spazio, Tempo ed Energia in tutte le combinazioni possibili sia per il loro diverso orientamento nel sistema di riferimento **x, y, z**, disponendo di tutti i gradi di libertà possibili.

5. Secondo questa ipotesi la Realtà Virtuale si basa sulla **ROTAZIONE** delle singole componenti elementari del Creatore, ovvero dell'Universo e dell'Antiuniverso. Ogni singola particella elementare del Creatore dà pertanto origine a quello che chiameremo **ROTONE** (del quale può, ovviamente, esistere l'opposto, l'**ANTIROTONE**, tale che la sua unione con il Rotone rigeneri lo stato di assenza di rotazione. Quelli che chiamiamo Antirotoni appartengono al proprio Semiuniverso e non a quello opposto, che è controrotante: ciascun Semiuniverso possiede i propri Rotoni ed i propri Antirotoni).

Il Rotone ha tutti i gradi di libertà sopra elencati, cosicché le proprietà possedute da ciascun Rotone e da ciascun Antirotone sono **TRE**:

Spazio (S), **Tempo (T)** ed **Energia (U)**, ciascuna rappresentata da una rotazione secondo un asse ortogonale agli altri due. L'orientamento del Rotone secondo la terna di assi **x**, **y** e **z** può essere qualsiasi, cosicché ogni Rotone possiede tre componenti (**Sx**, **Sy** ed **Sz**) dello **Spazio**, altre tre componenti (**Tx**, **Ty** ed **Tz**) del **Tempo** ed infine tre componenti (**Ux**, **Uy** ed **Uz**) dell'**Energia**, inoltre le sue rotazioni possono avvenire a qualsiasi velocità angolare ω e fase ϕ .

6. Le prerogative di Spazio, Tempo, Energia e Velocità Angolare si diffondono sfericamente alle componenti fondamentali trasformandole in Rotoni ed Antirotoni a partire dal nucleo centrale, dando luogo a ciò che viene definito "**Big Bang**", con tutte le sue caratteristiche rilevate sperimentalmente ed in corso di discussione da decenni.

Questa fase di "espansione" può concludersi per esaurimento delle componenti fondamentali da trasformare in Rotoni, oppure per il subentrare di una fase di "compressione" che porterebbe inevitabilmente al "**Big Crunch**" (il contrario del Big Bang).

Sostanzialmente il Creatore, per attuare la fase di "espansione":

- a. o si è creato in quel modo da solo,
- b. oppure è stato creato, così com'è, da un intervento esterno,
- c. ovvero, ed è più probabile, si è prima "compresso" fino al limite massimo, superato il quale non ha potuto fare altro che "espandersi".

La terza opzione comporta, come ovvia conseguenza, la probabilità che il Creatore oscilli ritmicamente tra una fase di massima "espansione" ed una di massima "compressione", in una sequenza infinita (cioè che la **ROTAZIONE** esista da sempre). In tal caso ad ogni ciclo corrisponderebbe un **QUANTO DI CONOSCENZA** da aggiungere a quelli precedenti numerandolo ed ordinandolo in modo da formare un'**ESPERIENZA ASSOLUTA** che si arricchisce vieppiù, poiché ogni ciclo può essere diverso dai precedenti.

Trattandosi di cicli di realtà virtuale, essi potrebbero realizzarsi tutti per così dire "contemporaneamente"...

Ing. Luciano Pederzoli

Firenze, luglio 2005