

L'HARDWARE E IL SOFTWARE: IL CERVELLO I SUOI PROGRAMMI

Noi, in quanto specie, esistiamo in un mondo in cui esiste una miriade di dati¹. Al di sopra di queste matrici di dati imponiamo una struttura² ed il mondo ci appare sensato. Lo schema della struttura ha origine all'interno delle nostre proprietà biologiche e sociali³

- Persinger e Lafreniere,
Transitori Spazio-Temporali ed Eventi Inusuali

1. Nella nostra terminologia, questi dati sono eventi o azioni, ovvero verbi, non sostantivi
2. Nella nostra terminologia, modelli o mappe, cose statiche; sostantivi, non verbi.
3. Nella nostra terminologia, l'hardware ed il software del cervello.

Nel corso di questo libro, considereremo il cervello umano come una sorta di bio-computer - un computer elettra-colloidale, distinta dai computer elettronici ed alla statura solida che esistono al di fuori delle nostre teste.

Prego, si noti con attenzione e si ricordi che non abbiamo detto che il cervello umano sia un computer. L'idea Aristotelica che per comprendere qualcosa si debba sapere che cosa *sia*, è stata abbandonata da una scienza dopo un'altra, per il pragmatico motivo per cui la semplice parola "è" introduce così tanti ipotesi metafisiche da poterne discutere a non finire. Nelle scienze più avanzate, come ad esempio la fisica matematica, nessuno parla più di cosa sia qualunque cosa. Si parla del *modello* (o della mappa) che meglio può essere usata per comprendere qualsiasi cosa si stia investigando.

In generale, questa abitudine scientifica di evitare l'"è" può con profitto essere estesa a tutte le aree del pensiero. Di conseguenza, quando ovunque si legge che A è B, si chiarirà la questione se si traduce come "A può essere considerato come, o modellato da, B".

Quando diciamo che A *è* B, stiamo dicendo che A è *soltanto* ciò che appare all'interno del nostro campo di studio o area di specializzazione. Ma qui si sta strapalrando. Quando diciamo che A *può essere considerato come* B, o *modellato da* B, stiamo dicendo esattamente tanto quanto abbiamo il diritto di dire, nient'altro.

Diciamo quindi che il cervello può essere considerato come un computer, ma non stiamo dicendo che *è* un computer.

Il cervello sembra essere composto di materia in sospensione elettro-colloidale (protoplasma). I colloidali sono tenuti insieme in una condizione di *gel*, tramite la loro tensione superficiale. Questa è il motivo per cui le tensioni superficiali tengono insieme le sostanze a modo di colla.

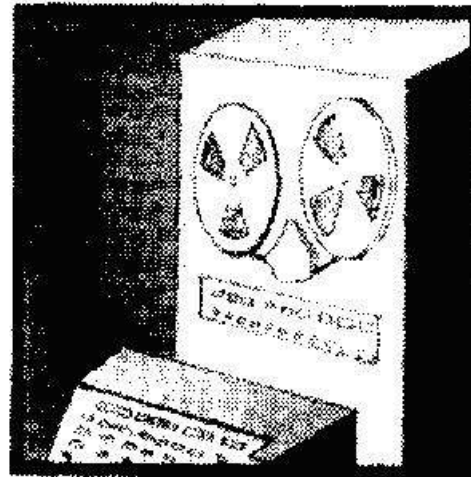
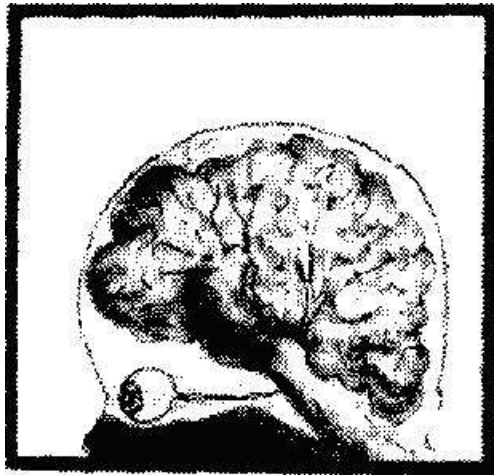
I colloidali sono anche, al contrario, tenute separate grazie ad una condizione di *sol*, tramite le loro cariche elettriche. Questo è il motivo per cui le loro cariche elettriche sono simili, e cariche elettriche simili si respingono sempre le une con le altre.

In equilibrio tra *gel* e *sol*, la sospensione colloidale mantiene la sua continuità e la vita continua. Spostate la sospensione troppo verso il *gel*, o troppo verso il *sol*, e la vita cessa.

Qualsiasi sostanza chimica che entra nel cervello cambia l'equilibrio *gel-sol*, e la "coscienza" ne viene influenzata di conseguenza. Quindi, le patate, sono "psichedeliche" quanto l'LSD in forma più mite.

I cambiamenti nella coscienza quando si varia da una dieta vegetariana ad una onnivora, o viceversa, sono anch'essi "psichedelici"

Dal momento che "Ciò che il Pensatore pensa, il Dimostratore dimostra", tutte le nostre idee sono psichedeliche. Anche senza sperimentare con le diete o con le droghe, qualsiasi cosa si pensa si dovrebbe vedere, *la si vedrà* - a meno che sia fisicamente impossibile in questo universo.



**IL CERVELLO NON E' UN COMPUTER
MA IL CERVELLO PUO' ESSERE MODELLATO
COME UN COMPUTER**



Ogni esperienza è un guazzabuglio, a meno che si crei un modello per spiegarlo. Il modello può chiarire il guazzabuglio, ma il modello non è mai il guazzabuglio in sé. "La mappa non è il territorio"; il menu non ha lo stesso sapore della pietanza ordinata.

Ogni computer consiste di due aspetti, conosciuti come Hardware e Software (il software qui include le informazioni).

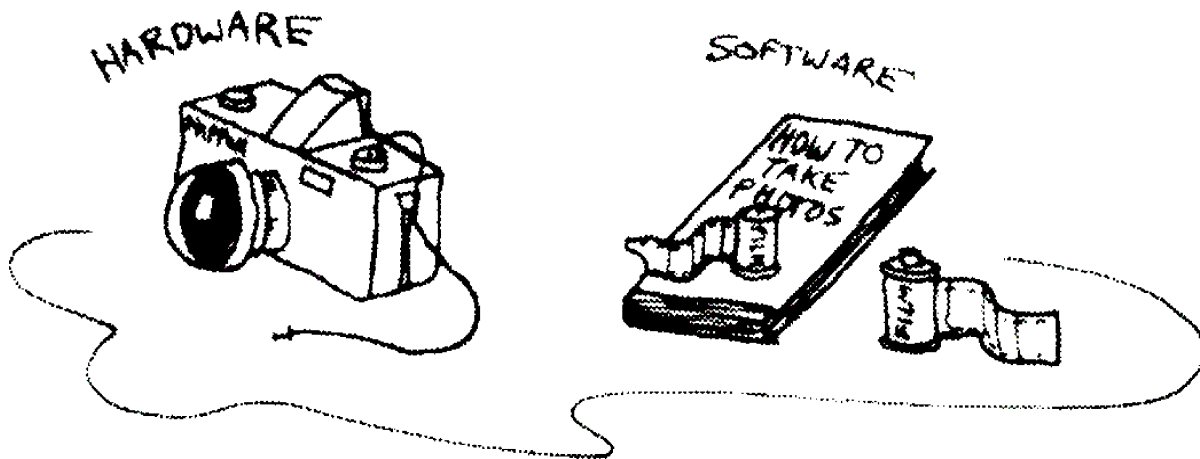
L'hardware in computer allo stato solido è concreto e localizzato, consistente di un'unità centrale di elaborazione, un display, una tastiera, una unità disco esterna, CD/DVD-ROM, floppy, ecc.: tutte le parti che si possono portare dall'esperto di elettronica per essere riparate se il computer funziona male.

Il software consiste di programmi che possono esistere in molte forme. Incluso il totalmente astratto. Il programma può essere "nei" computers nel senso che sono registrati nella CPU o su di un hard disk esterno attaccato al computer. Un programma può anche esistere sottoforma di pezzo di carta, se me lo sono inventato da me, o l'ho trovato in un manuale, oppure se è un programma standard; in questi casi non è "nel" computer ma può essere inserito in qualsiasi momento. Ma un programma può essere ancora più tenue di questo, può soltanto esistere nella mia testa, se non l'avevo ancora mai scritto. O se l'avevo usata una volta e poi l'avevo cancellata.

L'hardware è più "reale" del software nel senso che lo si può sempre localizzare nello spazio-tempo - se non è in camera da letto, qualcuno l'ha spostato nello studio, ecc. Dall'altra lato, il software è più "reale" nel senso che si può fare a pezzi

L'hardware ("uccidere" il computer) ed il software ancora esisterà, e potrà "materializzarsi" o "manifestarsi" ancora in un altro computer (Qualsiasi speculazione riguarda

La reincarnazione a questo punto sono
responsabilità del lettore, non dell'autore)



Parlando del cervello umano come di un bio-computer elettra-colloidale, noi tutti si sa dove sia l'hardware: è all'interno del cranio umano. Il software, sembra comunque essere ovunque. Per esempio, il software "nel" mio cervello esiste anche al di fuori di essa sottoforma di, diciamo, un libro che lessi venti anni prima, che era una traduzione in inglese di vari segnali trasmessi da Platone 2400 anni fa.

Altre parti del mio software sono composte dai software di Confucio, di James Joyce, della mia insegnante del liceo, dei Three Stages, di Beethoven, di mia madre e mio padre, di Richard Nixon, dei miei vari cani e gatti, del Dottor Carl Sagan, e di qualsiasi e (fino ad un certo punto) di *qualcosa* che si sia imbattuta con il mio cervello. Ciò può sembrar strano, ma questa è la maniera in cui i software (o le informazioni) funzionano.

Ovviamente, se la coscienza consistesse di nulla se non da questa tapiaoca indifferenziata di software senza-tempo e senza-spazio, non avremmo individualità, nessun centro, nessun sé.

Uagliamo sapere, allora, come una persona specifica emerge fuori da questa oceano universale di software.

Ciò che il Pensatore pensa, il Provatore prova. Dato che il cervello umano, come i cervelli degli altri animali, si comporta come un computer elettra-colloidale, non come un computer allo stato solido, segue le stesse leggi degli altri computer animali. Ovvero, il programma entra nel cervello, come un legame elettra-chimico, in discrete fase quantiche.

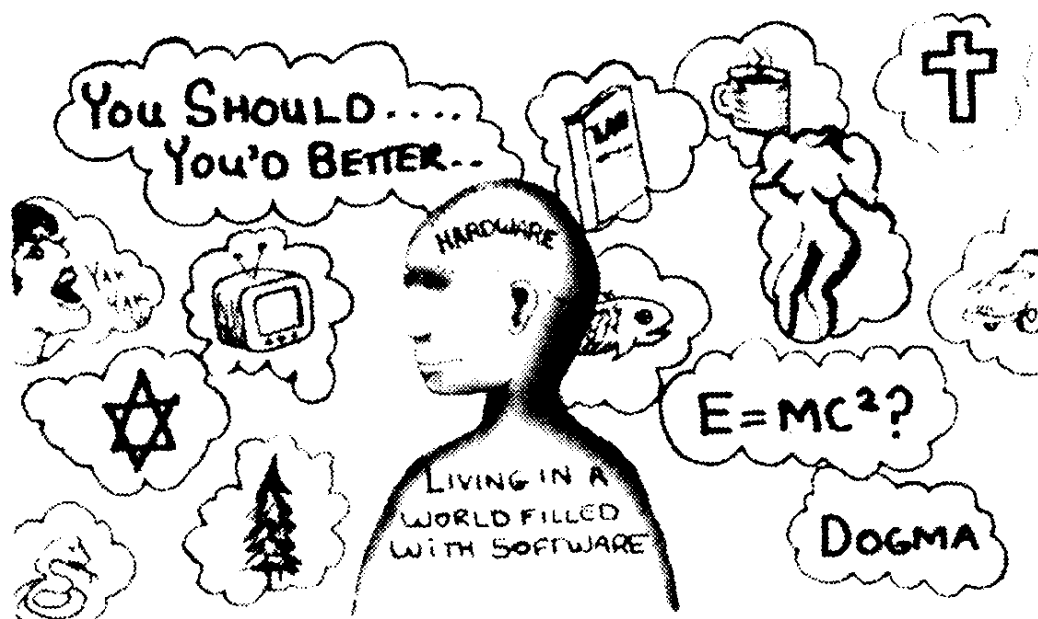
Ogni serie di programmi consiste di quattro parti base:

1. *Imperativi genetici.* Programmi totalmente cablati o "istinti"
2. *Imprints.* Questi sono programmi più o meno cablati che il cervello è geneticamente progettato ad accettare *solo* in certi punti del suo sviluppo. Questa punti sono conosciuti, in etologia, come tempi di *vulnerabilità degli imprints.*
3. *Condizionamento.* Questi sono programmi costruiti sopra gli imprints. Sono più malleabili e abbastanza facili da cambiare con il contra-condizionamento
4. *Apprendimento.* Essa è ancora più malleabile e "morbida" del condizionamento.

Generalmente, *l'imprint* primordiale può sempre sovragevernare qualsiasi condizionamento o apprendimento susseguente. Un imprint è specie di software che è stata costruita nell'

hardware, venendo impresso sui teneri neuroni quando sono peculiarmente aperti o vulnerabili. Gli imprints (software fissati nell' hardware) sono gli aspetti non-negoziabili della nostra individualità. All' infuori dell' infinità di programmi esistenti come software potenziali, gli imprints stabiliscono i limiti, i parametri, i perimetri all'interno dei quali tutti i susseguenti condizionamenti ed apprendimenti avvengono.

IL TUO HARDWARE E' LOCALIZZATO : LE CELLULE CEREBRALI SONO PROPRIO QUEL, PROPRIO ADESSO



IL TUO SOFTWARE NON E' LOCALIZZATO : GLI EVENTI CHIAVE SONO OVUNQUE, IN OGNI MOMENTO

Prima del primo imprint, la consapevolezza del bambino è "vuota e senza forma" - come l'universo al principio della *Genesis*, o come la descrizione dell'incondizionata ("illuminata", ovvero, esplosa) consapevolezza nelle tradizioni mistiche. Appena

l'imprint viene fatto, la struttura emerge fuori dal vuoto creativo. La mente che sta crescendo, ahimè, resta intrappolata all'interno di questa struttura. Essa si identifica con la struttura ; in un certo senso, *diviene* la struttura.

Questo intero processo è analizzato in *Laws of Form* di G. Spencer Brown, e Brown stava scrivendo di matematica e di logica. Ma ogni lettore sensibile saprà che Brown stesse anche parlando di un processo attraverso cui noi tutti siamo passati nel creare, da un'infinita oceano di segnali, quei particolari costrutti che chiamiamo "me stesso"

ed il "mio mondo". Non c'è da sorprendersi se molti consumatori di LSD abbiano detto che la matematica di Brown sia la migliore descrizione mai scritta di un trip a a base di acido.

Ogni successiva imprint rende complicata il software che programma la nostra esperienza e che *interpretiamo come "realtà"*.

Il condizionamento e l'apprendimento costruiscono ulteriori networks su questa sottile di software imprintati. La struttura totale di questi circuiti cerebrali crea la nostra mappa del mondo. E' ciò che il nostro Pensatore pensa, e che il nostro Provatore meccanicamente adatta tutti i segnali in ingresso alle limitazione della mappa.

Seguendo Timothy Leary (con qualche modifica) divideremo questo cervello hardware in otto circuiti *per convenienza* ("Per convenienza" significa che questa è la migliore mappa che io conosca al momento. Presumo verrà rimpiazzata da una migliore entro 10 o 15 anni; e, in ogni caso, la mappa non è il territorio). Quattro dei circuiti sono "antichi" e conservatori, esistono in ognuno (eccetto nei bambini selvaggi).

1. *Il Circuito Orale di Bio-Sopravvivenza.* Essa viene improntata dalla madre o dal primo oggetto materno e condizionata dal susseguente nutrimento o minaccia. È incentrato primariamente sulla suzione, sul nutrimento, sulle coccole e sulla sicurezza corporea. Fa ritrarre meccanicamente dal nido o dal predatorio o da qualsiasi cosa *associata* (per imprinting o condizionamento) al nido o al predatorio.
2. *Il Circuito Anale Emozionale-Territoriale.* Questo circuito viene improntato nella fase di "gattinamento" quando il bambino cresce, cammina, e lotta per il potere all'interno della struttura famiglia. Questo circuito prevalentemente da mammifero sviluppa le regole territoriali, i giochi emozionali, o i contasti, gli ordini gerarchici e i rituali di *dominazione o sottomissione*.
3. *Il Circuito Semantico Temporale-Vincolante.* Questo circuito viene improntato e condizionato dagli artefatti umani e dai sistemi di simboli. Essa "maneggia" ed "impacchetta" l'ambiente, classificando ogni cosa secondo il tunnel locale di realtà. Segnali di trasmissione di invenzioni, di

calcola, di predizione attraverso le generazioni sono le sue funzioni.

4. *Il Circuito Morale Socio-Sessuale.* Questo circuito viene improntato dalle prime esperienze di orgasmo e di accoppiamento durante la pubertà ed è condizionato da tabù tribali. Elabora il piacere sessuale. Definizioni locali di "giusto" e "sbagliato", la riproduzione, personalità adulta - genitoriale (ruolo sessuale) ed allevamento del giovane.

Lo sviluppo di questi circuiti mentre il cervello era in evoluzione

ricapitala l'evoluzione durante la crescita dall'infanzia all'età adulta, rende possibile la sopravvivenza dei geni, della sociobiologia mammifera (ordini gerarchici, a politica), e della trasmissione della cultura.

Il secondo gruppo dei quattro circuiti cerebrali è molto più nuovo, ed ogni circuito esiste oggi giorno solo nella minoranza delle persone. Laddove gli antichi circuiti ricapitalano l'evoluzione, questi circuiti futuristici ricapitalano la nostra futura evoluzione.

5. *Il Circuito Olistico Neurosomatico.* Questo circuito viene improntato da *esperienza estatiche*, via yoga biologica o chimica. Esso elabora i feedback loops neurosomatici ("mente-corpo"), beatitudine somatico-sensoriale, sensazioni di "ebbrezza", "guarigione per fede", ecc. La Scienza Cristiana, la Programmazione Neuro Linguistica e la medicina olistica consiste di trucchi o di espedienti per far entrare in

azione questo circuito almeno temporaneamente, il Tantra Yoga è incentrato sullo spostare la coscienza interamente su questo circuito.

6. *Il Circuito Collettivo Neurgenetico.* Questo circuito viene improntato da yoga avanzati (sfarzi biochimici elettrici). Esso elabora i sistemi di feedback DNA-RNA-cervello ed è "collettivo" per il fatto che contiene ed ha accesso all'intera "script" evolutiva, passata e futura. L'esperienza di questo circuito è luminosa, "mistica", traumatica per la mente; qui dimorano gli archetipi dell'Inconscio Collettivo di Jung - Dei, Dee, Demoni, Nani Pelosi ed altre personificazioni dei programmi del DNA (istinti) che ci governano.
7. *Il Circuito di Meta-Programmazione.* Questo circuito viene improntato da yoga molto avanzati. Esso consiste, in termini moderni, dalla consapevolezza cibernetica, dalla riprogrammazione ed dal reimprinting di tutti gli altri circuiti, persino dalla riprogrammazione in sé, rendendo possibile la scelta conscia tra universi alternativi o tunnel di realtà.
8. *Il Circuito Quantico Non-Locale.* Questo circuito viene improntato dalla Shuck, da esperienze di "pre-morte" o di "morte clinica", dalle esperienze extra corporee (OUBEs, out-of-body-experiences), dalle percezioni trans-temporali (precognizione), da visioni trans-spaziali (ESP), ecc. Esso sintonizza il cervello sul sistema di comunicazione quantico non-locale suggerito da fisici quali Bohm, Walker, Sarfatti, Bell,

ecc. Questi circuiti verranno spiegati più avanti (n.d.t. non in questo articolo).

ESERCIZI

1. Se non possedete già un computer, uscite e andate a comprarne uno. Poi rileggete questo capitolo.
2. Per comprendere cosa l' *hardware* ed il *software* siano (applicati al cervello umano) eseguite la seguente meditazione. Sedetevi in una stanza dove non potrete essere disturbati per una mezz' ora e cominciate a pensare: "Sono seduto in questa stanza a fare questo esercizio perché..." e fate la lista di tutte le "cause" alle quali potrete pensare. Per esempio, state facendo questo esercizio perché, ovviamente, ne avete letto in questo libro. Perché avete comprato questo libro? Ve l' ha suggerito qualcuna? Come è entrata quella persona a fare parte della vostra vita? Se avete comprato il libro in un negozio, come mai vi siete ritrovati proprio in quel negozio proprio quel giorno? Perché leggete libri di questo genere - psicologia, consapevolezza, evoluzione? Da dove è nato l' interesse per questi temi? Chi ve lo ha fatto nascere, e quanto tempo fa? Quali fattori nella vostra infanzia vi hanno resi inclini ad essere interessati più avanti a questi temi? Perché state facendo l' esercizio in questa stanza e non altrove? Quando avete acquistato o preso in affitto questo appartamento? Perché in questa città e non in un' altra? Perché su questo continente e non su di un altro?

Perché vi trovate qui - davvero, quando si sono conosciuti i vostri genitori? Decisero volutamente di avere un bambino, per quanto ne sappiate, o siete nati per caso? In quali città sono nati? Se in città diverse, perché si spostarono nello spazio-tempo così che i loro cammini si incrociassero? Perché questo pianeta è in grado di sostenere la vita, e perché produce la sorta di vita che sognerà e compirà esercizi come questa?

Ripetete questo esercizio qualche giorno più tardi, provate a chiedervi ed a rispondere a 50 domande a cui non avevate pensato la prima volta (*Tenete conto che non potrete rispondere a tutte le possibili domande*).

Evitate tutte le speculazioni metafisiche (ad esempio karma, reincarnazione, destino). Lo scopo dell'esercizio sarà scambinare la testa a sufficienza senza introdurre teorie "occulte", e sarà più sorprendente se accuratamente eviterete tali speculazioni apertamente "mistiche".

3. Recuperate un oggetto casalingo - un cucchiaino, una penna, un tazza, ecc. Eseguite lo stesso esercizio come sopra - perché si trova qui? Chi l'ha inventato? Lo si può scoprire? Com'è giunta questa invenzione in questo continente? Chi l'ha costruita? Perché ha costruito il mio oggetto al posto di una gabbia per uccelli? Perché sono diventati artigiani al posto di musicisti? Perché l'hai comprato? Perché, fra tutti gli oggetti in casa, hai preso quello strumento per la meditazione?

**RISPONDETE VELOCEMENTE ADESSO
E' IL TUO HARDWARE
O IL TUO SOFTWARE ?
O ENTRAMBI ?**

**Tratto da "Prometheus Rising"
Di Robert Anton Wilson
New Falcon Publications
Tempe, Arizona U.S.A.**

**Tradotto in Italiano da
La Tana del Lupo**

www.tanadellupo.altervista.org

