

Programmiamo(ci)

IL

Cervello

Tutti i diritti sono riservati a norma di Legge e a norma delle convenzioni internazionali. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta con sistemi elettronici, meccanici o altri, senza l'autorizzazione scritta dell'Editore.

Nomi e marchi citati nel testo sono generalmente depositati o registrati dalle rispettive case produttrici.

Fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68 comma 4, della legge 22 aprile 1941 n°633 ovvero dell'accordo stipulato tra SIAE, CLAAI, CONFCOMMERCIO, CONFESERCENTI il 18 dicembre 2000.

Le riproduzioni a uso differente da quello personale potranno avvenire, per un numero di pagine non superiore al 15% del presente volume, solo a seguito di specifica autorizzazione rilasciata dall'Editore .

2010©Marco Saporiti
info@marcosaporiti.it

ISBN: 9788896782057

Premessa:

Che il cervello sia comparabile ad un computer, è cosa nota, ma che questo possa essere gestito, programmato e utilizzato nello stesso modo, lo è un po' meno.....

Vedremo infatti, che utilizzando un opportuno linguaggio di programmazione, e ragionando con tecniche informatiche, paragonando ogni settore del cervello a quello analogo di un elaboratore elettronico, è possibile gestire la comunicazione tra cervelli per via telepatica (bluetooth per il corto raggio, Wi-Fi per le comunicazioni a largo raggio, e la “rete Internet” per le comunicazioni a lunga distanza), oppure attraverso la trasmissione digitale ottica (con gli occhi utilizzando gli infrarossi e gli ultravioletti); vedremo come aprire le “porte” per attivare canali di comunicazione disabilitati dal sistema come quelli ad ultrasuoni ed infrasuoni, come gestire le “periferiche”, cioè le braccia, le gambe, e come gestire i filtri adesso ristretti a poche variabili, così da allargare la percezione di odori, aromi, colori.

Una particolare attenzione è dedicata alla gestione della memoria, che come un computer è composta dal BIOS, dalla memoria ROM, dalla RAM, dalle EPROM e EEPROM.

Chi si aspetta di utilizzare queste informazioni per diventare una sorta di uomo bionico, o chi pensa di poter guarire ogni male, rimarrà deluso, in questi libro si insegna ad utilizzare il cervello per abilitare, correggere, utilizzare tutto quello che è disponibile e possibile, quindi se – ad esempio – un unità periferica non è disponibile (una gamba, un braccio, un occhio....) è evidente che non sarà questo libro a permettere di ricreare l'arto mancante, o a curare l'incurabile.

È altresì vero che chi “contiene” il cervello è l'unico amministratore del sistema, l'unico ad avere libero accesso, e che nessuno potrà, attraverso questo libro, indurre altri ad agire contro la volontà, o a fornire informazioni non volute. Premesso questo che inizi la lettura, con la raccomandazione di non “saltare a capitoli,, ma di leggere il libro dalla prima all'ultima pagina, così da non perdere il “filo” e capire esattamente di cosa si sta' parlando!

Introduzione:

IL TEOREMA DI SAPORITI

Enunciato:

In ogni cervello, il linguaggio di comunicazione è unico, uguale e indipendente dalla Specie.

Il linguaggio di programmazione di ogni cervello è dato dalle sei “Leggi di Marco”.

Il linguaggio di comunicazione si chiama: CEREBIT.

Il linguaggio di programmazione si chiama: ENCEFOBASIC.

Il significato di questo teorema è molto semplice, quanto interessante; Si ipotizza che il cervello di ogni Specie (quindi ogni essere vivente), utilizzi un unico linguaggio, paragonabile al linguaggio macchina nei computer, e che quindi utilizzando questo linguaggio, sia possibile comunicare con un qualsiasi essere vivente, indipendentemente dalla lingua utilizzata o conosciuta.

Infatti in un computer utilizziamo la tastiera per scrivere o programmare, e lo facciamo utilizzando la nostra lingua natia o un linguaggio di programmazione, come ad esempio il Visual Basic, il C, e via dicendo..., ma il tutto viene trasformato nel cosiddetto linguaggio macchina, una miriade di 1 e 0, che è unico in tutto il mondo, in tutti i sistemi, in tutti i computer. Chi è in grado di scrivere in linguaggio macchina, può non conoscere alcun linguaggio di programmazione o lingua, ed essere in grado di ottenere lo stesso identico risultato, anzi sicuramente più veloce nell’elaborazione poiché le istruzioni sono dirette, e non devono prima essere interpretate e trasformate. Quello che avviene nel cervello è la stessa cosa; Parlo in italiano, chi ascolta elabora e trasforma la lingua italiana nel linguaggio macchina , ed ottiene come risultato la stessa e identica “informazione” che otterrebbe un Inglese, un Cinese e persino un cittadino Inca.

LA MEMORIA:

II BIOS

Prima di addentrarci su ogni singolo componente, su ogni singola sezione del cervello, vediamo come è configurato e composto il nostro elaboratore.

Un comunissimo computer è composto da più componenti che devono rispondere ai requisiti minimi per il suo funzionamento; Avremo quindi il BIOS, che fornisce istruzioni di base, cioè tutto quello che deve fare al momento dell'accensione, e che deve fornire l'accessibilità indipendentemente da quello che sarà in seguito il sistema operativo utilizzato (Windows, Linux....), che deve permettere la visione su un monitor senza conoscere quella che sarà la scheda grafica utilizzata, e che permetta di implementare o ampliare la quantità minima di memoria richiesta per il suo funzionamento.

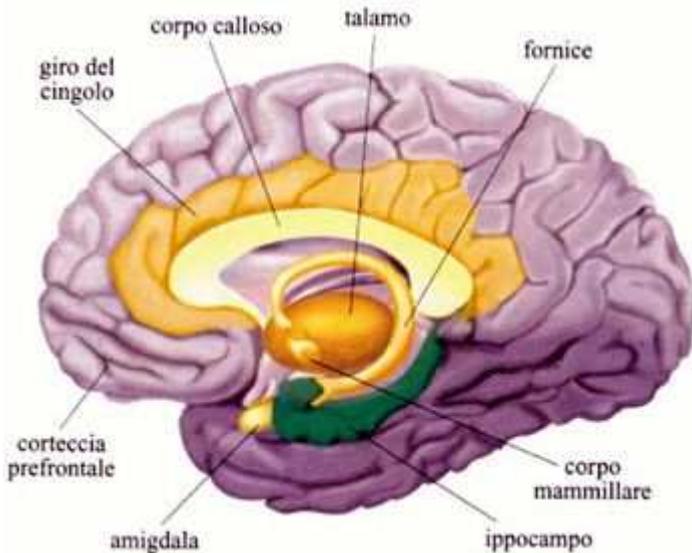
Nel cervello¹ il BIOS è quella parte di memoria che fornisce all'organismo tutti quei dati e parametri indispensabili alla vita, contiene le informazioni di base, le istruzioni per la crescita, l'apprendimento, la memoria storica (il DNA, le caratteristiche basilari della Razza, della Specie e una parte di informazioni fornite dai rispettivi genitori), contiene il "software", che permette di gestire le successive integrazioni come le memorie, le periferiche, e i dati minimi necessari al funzionamento dell'intera macchina. Nel momento stesso in cui viene creato, il BIOS, non conosce quella che sarà l'interfaccia linguistica dell'utilizzatore, non conosce la quantità di memoria necessaria e così via, ma certamente predispone il sistema al più ampio aggiornamento possibile, apre ogni canale di comunicazione, affinché ogni dato possa essere ricevuto ed elaborato, così da configurare il tutto in modo da dare all'utilizzatore la necessaria assistenza e guidarlo nell'arco della vita. Il BIOS nei computer viene fornito già programmato, ma alcune funzioni possono essere modificate in base alle esigenze e tutte le informazioni ivi contenute, permangono anche nel caso in cui venga a mancare l'alimentazione elettrica (costituita da una batteria).

¹ Per non generare confusione, con Cervello si intende quello umano, e con Elaboratore quello del computer.

La memoria

Nel cervello accade la stessa cosa, alcune informazioni possono essere modificate se necessario. Le informazioni e i dati contenuti nel BIOS sono quelle che non richiedono “interventi” da parte dell’utente, in quanto vengono utilizzate come funzioni base, istintive, ovvie. Ad esempio, il dover respirare e come farlo, non lo insegnano a scuola, lo si fa semplicemente perché necessario e logico, e a nessuno verrà mai in mente di domandarsi quanti respiri al minuto deve fare, o quale quantità di ossigeno introdurre nei polmoni.

Quindi le possibili modifiche al BIOS sono poche e rare, ma al contrario, nei primi due, tre anni di vita, sono praticamente continue, perché devono fornire al cervello tutte quelle configurazioni necessarie a stabilire il tipo di utilizzo che andremo a fare nel corso della vita, come ad esempio la lingua che utilizzeremo per comunicare, le basi di equilibrio, l’utilizzo degli arti, la configurazione dei sensi con i parametri più vicini alle necessità della propria esistenza che a quella degli altri. Un mal funzionamento del BIOS determina un mal funzionamento, se non la morte, dell’intero sistema! È l’unico elemento del corpo umano che non può essere riparato, sostituito, o disattivato.



Nell’immagine: La posizione dell’ippocampo, area delle memorie.

La memoria

LA ROM

Nella definizione informatica, R.O.M. significa: memoria a sola lettura; Le memorie ROM, vengono usate in modo diffuso in tutti quei casi in cui non serva modificare il contenuto della memoria: tipicamente contengono le istruzioni per la fase detta di bootstrap, ovvero di accensione e avvio del sistema.

Esse, inoltre, contengono programmi in linguaggio macchina eseguiti spesso per la gestione standard ai dispositivi quali video, tastiera, porte di input/output, oppure tabelle matematiche utilizzate dall'unità aritmetico – logica della CPU per svolgere operazioni aritmetiche di base e quindi molto consultate.

Nel cervello le uniche informazioni contenute nella ROM, sono quelle che contengono la struttura del DNA, che non possono essere modificate, e quando questo avviene, si parla di malattie genetiche, spesso gravi. Alla ROM accedono molti componenti del corpo umano nelle fasi di nascita, crescita, e in tutti i casi di una richiesta intervento di tipo “militare”, cioè quando è necessario difendere il proprio corpo da attacchi esterni, interni e in tutti quei casi di situazioni ritenute sconosciute. Se la risposta viene trovata, sarà elaborata e il problema risolto, negli altri casi, il problema viene ritenuto nuovo, si cerca una soluzione al di fuori dei parametri, o meglio degli standard, e se risolta, verrà allora inserita come un normale aggiornamento software nel caso in cui si tratti di un azione meccanica (ad esempio imparare ad andare in bicicletta) e subito dopo posizionato nella memoria a lungo termine, il BIOS, se invece si tratta di un azione biologica (ad esempio un virus), verrà inserita come un aggiornamento del database, situato in una zona della memoria EPROM, e che viene consultata mediamente milioni di volte al giorno, perché come vedremo, è la memoria che gestisce tutti i nostri movimenti, le nostre azioni ecc...L'informazione memorizzata è costituita oltre che dalla definizione data (virus, bicicletta), anche da tutte le operazioni necessarie che sono state necessarie per concludere e risolvere il problema. La volta successiva la risposta sarà immediata e come si suol dire, l'anticorpo o l'immunità a quel problema definitivamente risolta.

La EPROM

(memoria a lungo termine)

È una fortuna che nella ROM non vi siano altre indispensabili informazioni, perché altrimenti non potremmo accedervi per modificarle o programmarne di nuove, come è appunto desiderio e scopo di questo Autore. Se una memoria ROM è una memoria di sola lettura, la EPROM, pur conservando i dati anche in mancanza di alimentazione elettrica, può essere programmata all'infinito (nel cervello..., in un computer qualche limite ci deve essere, altrimenti non si venderebbero che una sola volta!). La EPROM del cervello umano, ha una capacità così vasta, che può contenere dati di una intera vita; Proprio per questo motivo, la gestione, e la memorizzazione dei dati in questa memoria richiede una certa organizzazione; di suo, il cervello ha suddiviso la EPROM in settori dedicati, di seguito citati:

- memoria visiva
- memoria olfattiva
- memoria uditiva
- memoria tattile
- memoria gustativa
- database genetico
- database con le istruzioni di movimento
- database con le istruzioni reazione
- memoria di transito (ragionamento e logica)
- memoria spazio-temporale
- memoria tampone

L'utilizzo e le funzioni di ogni singola memoria saranno trattate quando negli appositi capitoli faremo riferimento alle Leggi di Marco.

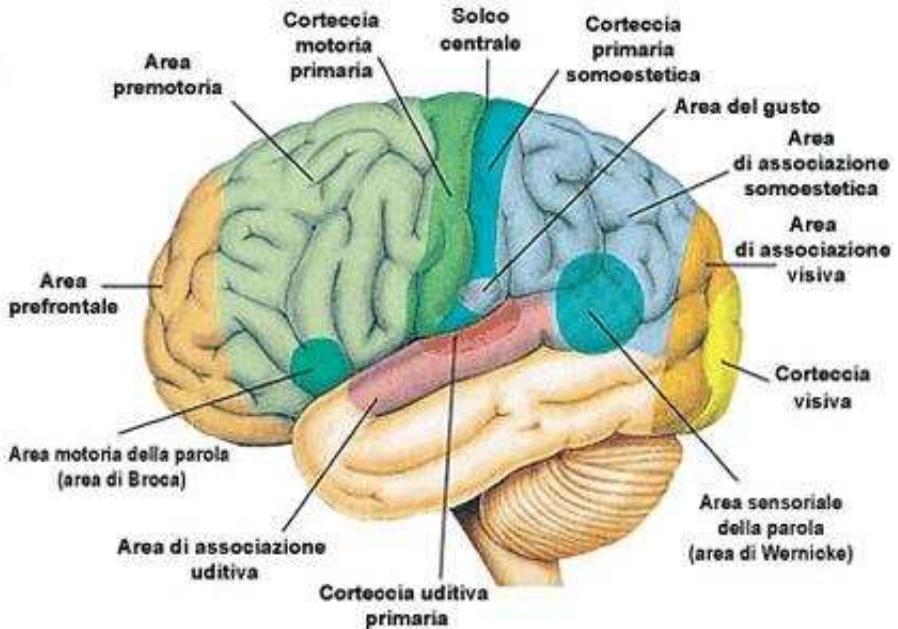
Per rendere un'idea, facciamo l'esempio di un elaboratore, dove pur disponendo di un Hard Disk di capienza infinita, continuiamo a caricare programmi, giochi, documenti e immagini, a caso. Nel momento in cui si presenta la necessità di andare a cercare un particolare programma o documento, con quel tipo di organizzazione, forse (ma solo grazie all'elettronica) lo troveremmo, certo ma dopo quanto tempo? Il sistema più logico è quello per lo meno, di suddividere in gruppi, cioè tutte le immagini da una parte, i documenti

La memoria

dall'altra e così via.. La ricerca sarà allora mirata e ristretta, e anche in questo caso, se i dati sono innumerevoli, dovremmo impiegare molto tempo per trovare quello che cerchiamo. Se invece, ancora, le suddividiamo in gruppi, e poi in ordine alfabetico, in ordine di data, in ordine di importanza, e a sua volta suddivise per tipologia (casa, lavoro, matrimonio), insomma, più elementi compongono il filtro utilizzato prima per memorizzare, e poi per ricercare, ecco che una buona organizzazione ci permette una velocità maggiore nell'ottenere una risposta. Il cervello, che per comunicare utilizza una velocità di 100metri/secondo, per forza di cose, non può memorizzare in ordine alfabetico, ma solamente in ordine di data; Utilizza però un tipo di organizzazione molto efficiente, quella per gruppi, quindi tutte le immagini nella memoria visiva, i suoni in quella uditiva, e via dicendo, non limitandosi alla sola suddivisione per gruppo, ma anche collegando (in informatica i "segnalibri" o i Link) le memorie tra di loro, e quindi un'immagine (la festa di compleanno, gli amici) viene collegata ai suoni (tanti auguri a te...), al gusto (la torta era buona?) e così a seguire, e quando vorrò ricordare quell'evento, sarà sufficiente dare al cervello nel suo *motore di ricerca* un singolo riferimento di quella festa, per ottenere come risultato l'insieme dei dati collegati, quindi rivedrò la festa per intero, immagini, suoni, e torta!



Nell'immagine: una EPROM .



Nell'immagine: le aree nel cervello umano.

La RAM

(memoria a breve termine)

In informatica è la memoria ad accesso casuale, utilizzata come base di appoggio per dati in transito, o per contenere informazioni utilizzate spesso, e quindi immediatamente disponibili; Non mantiene i dati se viene a mancare l'alimentazione elettrica.

Nel cervello è la parte che costituisce la memoria detta a breve termine, dove in pochi minuti i dati vengono o immagazzinati nelle memorie a medio o lungo termine, oppure "cestinati", perché non necessari. L'esempio tipico è quello di domandare a qualcuno un numero di telefono; Se questo numero serve unicamente per l'azione successiva (chiamare un taxi), una volta composto il numero, per il cervello lo scopo è stato raggiunto, quindi il numero non è più

La memoria

necessario e viene cestinato (notare: cestinato, non cancellato!); Una parentesi: negli elaboratori quando voglio cancellare un documento, mi vengono poste due opzioni: cancella o elimina; Se scelgo *cancella*, il documento sparisce alla vista, ma viene in realtà conservato nel cestino, e se l'ho cancellato per errore posso recuperarlo; se scelgo *elimina* quel documento non lo potrò più recuperare (se non con particolari tecniche informatiche, che pur esulando dall'argomento di questo libro, verranno utilizzate proprio per recuperare dati sepolti nel nostro cervello). La differenza tra il cestinare o eliminare un informazione appena ricevuta è data dalla consapevolezza e la certezza di non doverne più avere bisogno, mentre un possibile dubbio o incertezza, farà sì che il sistema la gestisca come informazione da cestinare e quindi la deposita nella memoria a medio termine (SDRAM), che nella normalità, conserva i dati per un paio di settimane, oppure quando piena, sovrascritta da nuove informazioni.

La dimostrazione che “ i documenti” eliminati quando parliamo di cervello, in realtà, da qualche parte ci sono ancora potrebbe essere questa: Facciamo l'esempio di un viaggio di lavoro. Devo andare per la prima volta in una città nuova, mai vista, quindi chiedo informazioni per raggiungerla, ben cosciente che una volta terminato quel lavoro, non avrò alcun motivo per ritornare in quella città. Le informazioni quindi a distanza di anni sono state sicuramente eliminate. Il caso vuole, invece, che dopo una ventina d'anni io debba tornare in quella città, per scopi che possono anche diversi dalla prima volta; Sicuramente ricorderò di esserci già stato, e mentre percorro le strade che lì mi porteranno, la guida viene quasi istintiva, il riconoscimento dei luoghi familiare...E allora la domanda nasce spontanea, come è possibile? Semplice! Le informazioni che ho acquisito per raggiungere quella città la prima volta, sono state effettivamente eliminate, ma erano informazioni – di principio – cioè: prendi l'autostrada, esci a nord, vai a sud ecc...mentre una volta iniziato il percorso le memorie interessate all'evento erano altre, quella visiva in primo luogo, ma anche tutta una serie di informazioni aggiuntive che interessavano le altre memorie, olfattiva, movimento, spazio-temporale, uditiva ecc..

È quindi importante capire la differenza, nella RAM i dati e le informazioni immediatamente necessarie, ma poi per utilizzare quei dati dovrò necessariamente utilizzare altre parti del cervello, che la memoria non la eliminano, al massimo la cestinano.

La SDRAM

(memoria a medio termine)

Un modo di ottimizzare l'informazione contenuta nella memoria a breve termine sarà mantenere ordinata il più possibile l'informazione stessa, ciò che implicherà probabilmente ricevere molti dati che non si possono ordinare subito ma che si immagazzineranno per essere trattati ed ordinati in un momento successivo, eliminando quelli duplicati e registrandoli definitivamente secondo dati o concetti simili, in questo modo verrà risparmiata una buona quantità di capacità di memoria o di archivio di dati.

L'espressione di memoria a medio termine è utile, ma non riflette con esattezza la natura del suo contenuto.

In questa memoria si troverà l'informazione mantenuta durante un certo tempo. Tuttavia questo tempo sarà maggiore nella misura in cui l'informazione sarà più relazionale e conterrà meno dati concreti. Vale a dire, se l'informazione si può ottenere non solo direttamente, ma anche mediante il suo rapporto con un'altra informazione registrata nella memoria.

SDRAM tradotto significa: memoria ad accesso casuale di tipo statico; Il compito, nel cervello, di questa memoria è quello di verificare che non vi siano informazioni duplicate, ripetute, e se ve ne sono, ritiene l'informazione importante e la passa nella memoria a lungo termine, altrimenti la cestina. Il cosiddetto "lavaggio del cervello" utilizza questo tipo di memoria, informazioni ripetute, sempre nello stesso modo e con lo stesso significato, inducono a pensare che la notizia sia vera, tanto che il cervello la fa divenire propria, data per scontata, e provvede a fissarla nella memoria a lungo termine. L'unico modo per rimuovere quell'informazione, è quello di utilizzare lo stesso sistema, quindi un'informazione ripetuta, che sia contraria alla precedente. In pratica ponendo il cervello di fronte a un foglio completamente bianco, e dichiarando che questo è nero, non sarà possibile convincere e quindi "lavare il cervello", dell'individuo sottoposto al test, che quel foglio è nero, perché il colore bianco è depositato nella memoria visiva e nel BIOS, come informazione certa (non esiste un bianco chiaro e uno scuro), tanto che anche un daltonico riconosce senza dubbi il bianco!

La memoria

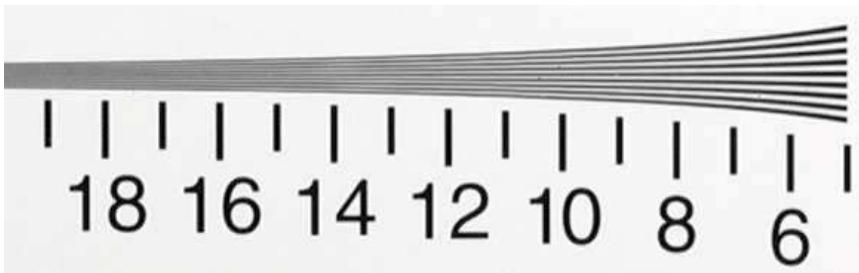
Diverso l'esempio di un foglio rosso... posso affermare che quel foglio è di un rosso carminio, mentre nella realtà è di un rosso violetto; poiché le diverse tonalità di colore sono informazioni acquisite nel tempo, e interpretate diversamente da persona a persona, la certezza, quindi il dubbio hanno prevalenza e generano confusione. In questo caso l'informazione se ripetuta finisce col diventare vera e sostituita alla precedente. (si rimanda al capitolo sulla Prima Legge di Marco per i dettagli). Tutto questo per stabilire il concetto di "lavaggio del cervello"; La possibilità di indurre il cervello a sostituire un informazione ritenuta vera, con una sicuramente falsa, e farla divenire vera è possibile solamente se, l'informazione ritenuta vera, nella realtà, è data semplicemente per acquisita, certa sino a verifica. Ad esempio io dichiaro ad un amico di chiamarmi Marco; L'amico accetta questa informazione perché la ritiene vera, ma non la può definire certa perché potrebbe essere falsa...Riterrà che io mi chiami Marco sino a quando qualcuno non insinuerà il dubbio che io possa chiamarmi Daniele, e nel dubbio tenderà a ritenere vera quell'informazione che avrà maggiore forza, quindi quella che più volte sarà ripetuta, e a maggior ragione quella che da più fonti verrà considerata vera! Per citare l'attualità...Continuare ad affermare che Berlusconi è un delinquente (termine generico), e affermarlo da più parti con più voci, finirà per indurre – quanto meno – il dubbio che forse chi lo afferma abbia ragione. È la tecnica utilizzata molto in politica per screditare un avversario, pur sapendolo innocente, insistere con l'affermare una falsità finisce per indurre a pensare che forse sia vero, e questo porta in qualche modo vantaggi a chi sparge veleni, che sono tanto maggiori quanto si riesca a far sì che il falso venga affermato da più fonti e più volte. Riassumendo: la SDRAM ha il compito di filtrare, ripulire e analizzare la RAM. Se l'informazione viene ritenuta vera, necessaria e ripetuta, provvede a farla passare nella EPROM, negli altri casi la cestina liberando così spazio per le informazioni successive.

La 1^a Legge di Marco

Identifica il senso della vista, gli occhi, la memoria visiva.

Esprime una relazione tra la capacità visiva percepibile a quella realmente visibile;

La **vista** è uno dei cinque sensi; precisamente, è quello mediante il quale è possibile percepire gli stimoli luminosi e, quindi, la forma, il colore, la dimensione e la posizione degli oggetti. Tale percezione avviene per mezzo dell'occhio.



Particolare 1

Prima di addentrarci in spiegazioni e dettagli sulla prima Legge di Marco, vediamo cosa dice la scienza ufficiale, con qualche dato e termini per forza di cose “difficili da digerire”, ma necessari per capire meglio di cosa parleremo (se non interessati andate a pag.23);

La sensibilità dell'occhio umano varia a seconda della lunghezza d'onda della luce percepita. La radiazione che mediamente viene percepita meglio è caratterizzata da una lunghezza d'onda di circa 5550 Angstrom (luce verde), che si trova più o meno al centro dell'insieme delle lunghezze della luce visibile (all'incirca comprese tra i 3900 e i 7600 Å). Si chiama *soglia di sensibilità* dell'occhio il flusso minimo di radiazione che viene da esso rilevato. Per l'occhio umano la soglia di sensibilità (comunque leggermente variabile da un individuo all'altro) è di circa 10^{-16} J/s. Per raggiungere questa soglia è necessario che l'occhio resti all'oscurità per un certo tempo, fino a raggiungere la massima dilatazione della pupilla.

La 1^a Legge di Marco

I **fotorecettori** sono neuroni specializzati che si trovano sulla retina. La luce che arriva sul fondo dell'occhio viene "tradotta" in segnali bioelettrici che giungono al cervello attraverso il nervo ottico.

I fotorecettori sono di due tipi: coni e bastoncelli. I coni si concentrano nella zona centrale della retina (la macula) e sono deputati alla visione dei colori (fotopica) e alla visione distinta; ne esistono almeno tre tipi diversi, rispettivamente per il rosso, il verde e il blu (se ne contano circa 6 milioni per occhio). I bastoncelli, invece, sono più sensibili al movimento, sono impiegati per la visione al buio (scotopica) e si concentrano nella zona periferica della retina. Coni e bastoncelli presentano una diversa sensibilità alla luce riconducibile alla rispettiva organizzazione del lavoro. Il lavoro dei coni è individuale nel senso che ciascuno di essi genera un impulso che è avviato al cervello indipendentemente. Nel caso dei bastoncelli, invece, diverse migliaia di elementi convergono su un singolo interneurone e l'impulso che viene avviato al cervello emerge dalla sommatore di tutti i singoli impulsi. I bastoncelli risultano così circa 4000 volte più sensibili alla luce rispetto ai coni.

Nella struttura dei fotorecettori si possono identificare tre parti:

1) un segmento esterno: caratterizzato da strutture membranose (chiamate "dischi"), su cui sono posizionati i pigmenti che reagiscono allo stimolo dei fotoni (luce che arriva in "pacchetti" detti quanti). Questa parte è in contatto con l'epitelio pigmentato, lo strato più esterno della retina che contiene un'elevata quantità di melanina per assorbire la luce che non è stata trattenuta dalla retina. Inoltre, ha la funzione di sintetizzare i pigmenti visivi e di facilitare il ricambio dei dischi.

2) segmento interno: caratterizzato dalla presenza degli organelli interni come mitocondri, apparati di Golgi, ecc., indispensabili per il metabolismo cellulare e il nucleo.

3) terminazione sinaptica: permette la trasmissione dei segnali dal fotorecettore alle cellule bipolari mediante sinapsi ossia per trasmissione biochimica tra cellule nervose (grazie a molecole dette neurotrasmettitori).

Nei bastoncelli l'assorbimento dei fotoni avviene grazie alla rodopsina, una molecola composta da una struttura proteica, all'opsina e a un cromoforo retinale. L'opsina è una proteina che lega la molecola di

retinale a livello dell'ultimo segmento transmembrana. L'arrivo del fotone modifica la struttura del retinale per rotazione della catena terminale connessa all'opsina, passando quindi dalla forma 11-cis retinale alla forma tutto-trans. La molecola di rodopsina viene così trasformata prima in metarodopsina I e poi in metarodopsina II. Quest'ultima va ad attivare la subunità alfa della proteina G Trasducina che attiverà una particolare fosfodiesterasi PDE; La fosfodiesterasi andrà a idrolizzare il GMPc in ATP e questo causerà la chiusura di particolari canali presenti nella membrana dei fotorecettori detti canali CNG la cui probabilità di apertura dipende, appunto dalla concentrazione di nucleotidi ciclici. I canali CNG sono permeabili agli ioni sodio e calcio (quest'ultimo costituisce circa un settimo della corrente in entrata di questi canali); la chiusura di questi canali causerà un'iperpolarizzazione dei fotorecettori che attraverso un potenziale graduato andrà a limitare l'esocitosi di neurotrasmettitori nella terminazione sinaptica.

Caratteristica dei recettori dei vertebrati è quella di non rispondere allo stimolo tramite una depolarizzazione, ma tramite un'iperpolarizzazione. Infatti, in condizioni normali, la membrana del segmento esterno ha un potenziale di membrana più basso rispetto a quello degli altri neuroni in genere di -40 mV, il che determina la presenza di correnti elettrotoniche che depolarizzano anche la membrana presinaptica.

La **retina** è la membrana più interna dell'occhio.

Con le sue cellule sensibili alle radiazioni luminose (fotorecettori), invia al cervello, attraverso il nervo ottico, le informazioni da interpretare. Tra le cellule che compongono la retina si devono ricordare: i coni, responsabili della visione a colori ma sensibili solo a luci piuttosto intense; e i bastoncelli, che sono particolarmente sensibili a basse intensità di luce ma non ai colori. I coni si suddividono in tre differenti tipologie responsabili della visione dei tre colori primari rosso, verde e blu (ovvero Red Green Blue). Pertanto i coni operano soprattutto in condizione di luce piena, mentre i bastoncelli permettono la visione anche quando la luce è scarsa.

Un fatto abbastanza curioso è la direzione della retina: i fotorecettori sono rivolti verso l'interno dell'occhio e non verso l'esterno, questo per evitare effetti di riflessione interna all'occhio stesso della luce che

La 1^a Legge di Marco

genererebbe riverberi nell'immagine percepita. Questo significa che la luce, prima di raggiungere un fotorecettore, deve attraversare tutti gli strati di cellule retiniche. La membrana presente posta dietro alla retina è molto ricca di melanina: ciò le permette di assorbire la luce incidente evitando ulteriormente proprio i fenomeni di riflessione.

I coni sono presenti maggiormente in una zona centrale della retina detta fovea. Questa differente densità di fotorecettori è responsabile della visione nitida nel punto di fissazione e della visione *sfumata* e poco definita nella zona periferica del campo visivo.

La letteratura oculistica mondiale concorda sul fatto che l'occhio umano, in condizioni ottimali di contrasto, può distinguere alla distanza minima di messa a fuoco (20-30 cm) fino ad un massimo di 10 linee per millimetro - cioè **250 dpi**. (evidenziato nel Particolare 1).

Anche se comunemente si crede che il funzionamento dell'occhio sia simile a quello di una macchina fotografica, in realtà questo è vero solo in parte. La differenza è particolarmente evidente a livello della retina, dove la luce che entra nell'occhio inizia il processo che porta alla percezione dell'immagine. Come dato più importante bisogna dire che la capacità di risoluzione spaziale non è uniforme e costante sulla intera retina ma è massima solo a livello di una parte di essa, la fovea. Non è quindi semplice paragonare un parametro quale la risoluzione ottica di una macchina fotografica con quella dell'occhio umano. Intanto bisogna chiarire il significato del termine pixel. Esso, infatti, rappresenta l'elemento minimo identificabile in una immagine. Può essere rappresentato da un punto, da un rettangolo o anche da una linea, sempre di pixel si continua a parlare. Oltre che per descrivere una immagine si è soliti utilizzare il pixel anche per esprimere il numero di sensori presenti in uno strumento capace di acquisire l'immagine (sia questo uno scanner, una macchina fotografica, ecc.). Così una fotocamera con un numero di sensori disposti in una griglia di 2048x1536 elementi, viene comunemente descritta come una fotocamera da 3,1 megapixel ($2048 \times 1536 = 3\,145\,728$). Il numero di pixel presenti in una immagine viene comunemente identificato con la risoluzione dell'immagine. Anche se il termine risoluzione, tecnicamente, identifica la distanza alla quale due linee presenti nell'immagine possono essere identificate come separate. Una immagine di 640x480 pixel può avere così una risoluzione inferiore a 640x480 linee. Esistono altre definizioni, utilizzanti i pixel, per la

La 1^a Legge di Marco
risoluzione di una immagine ma nessuna di queste corrisponde ad una vera rappresentazione di risoluzione. A volte la definizione in pixel può essere addirittura fuorviante. Si pensi, appunto, ai sensori presenti nelle comune fotocamere digitali. I singoli elementi del sensore vengono comunemente indicati come pixel, anche se sono in grado di registrare solo uno dei 3 colori presenti (rosso, verde o blu). Il processo di ‘ricostruzione’ dell’immagine avviene per il tramite dell’elettronica presente nella macchina. Una macchina da x megapixel è in grado di produrre una immagine di x megapixel ma in questa saranno presenti solo un terzo delle informazioni originariamente presenti nell’immagine (a causa della menzionata caratteristica dei sensori). Per quanto riguarda le capacità ottiche degli occhi, si è soliti utilizzare l’acuità visiva come indice del loro potere risolutivo. L’acuità visiva, che rappresenta il più comune metodo clinico di misura delle funzioni visive, rappresenta l’abilità di identificare simboli grafici di colore nero su di uno sfondo bianco a distanze standardizzate ed in seguito alla variazione della dimensione dei simboli stessi. Essendo una misura basata su capacità interpretative, la risoluzione dell’occhio normale descritta con la acuità visiva deve tenere conto non solo dei mezzi ottici che portano la luce in corrispondenza della fovea, ma anche dall’integrità degli elementi nervosi deputati al trasporto dell’immagine sino alla corteccia e, non per ultimo, dall’integrità dalle funzioni cerebrali. Comunque, si può calcolare che in corrispondenza della fovea l’acuità visiva è normalmente inferiore ad 1 minuto d’arco (1/60 di grado; un grado sulla retina corrisponde a circa 0,25 mm) per una coppia di linee, ma questa degrada velocemente man mano che ci si allontana dalla fovea verso la periferia retinica. Alla distanza di solo 1/6 di grado dal punto di fissazione vi è la degradazione della acuità visiva di circa il 25%. Nel corso del processo di discriminazione di una immagine, è quindi necessario che le fovee dei nostri occhi vengano continuamente spostate grazie a movimenti molto rapidi degli occhi (saccadi) in posizioni differenti dell’immagine sino a quando vengono ottenute informazioni sufficienti per la discriminazione che avviene soltanto a livello del sistema nervoso centrale.

La 1^a Legge di Marco

L'angolo di visuale di un occhio è di 120° in orizzontale, e di 60° in verticale. Una domanda plausibile potrebbe essere:

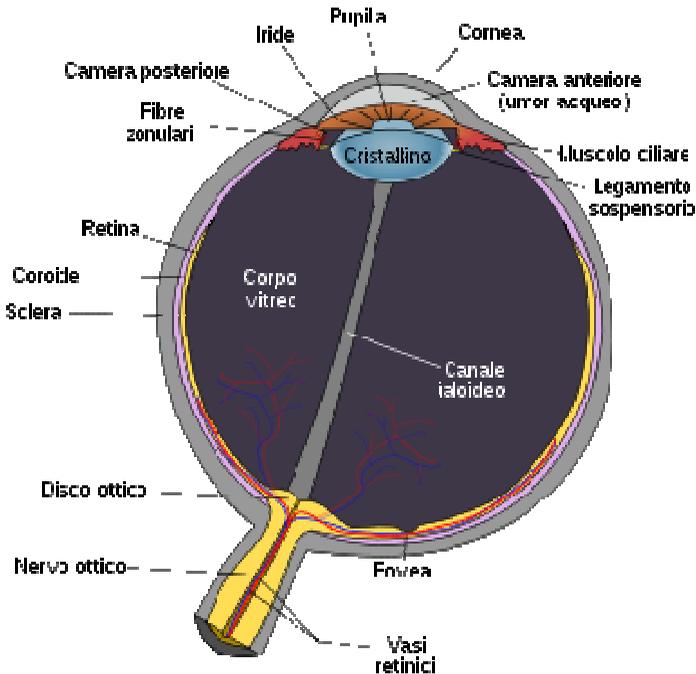
Quanti megapixel è l'occhio umano?

$120 \times 120 \times 60 \times 60 / (0.3 \times 0.3) = 576$ megapixels.

Questa è la formuletta utilizzata per calcolare i "megapixel dell'occhio umano", basandosi sull'angolo di visuale.

Stiamo anche parlando di saturare con estrema facilità qualsiasi supporto di memorizzazione commercialmente accessibile.

In un televisore tradotto in cifre 576 megapixels sono 27712 x 20785 in 4:3 e in 16:9 32000 x 18000 !



Terminata la sezione ufficiale (fonte Wikipedia), veniamo a noi....

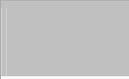
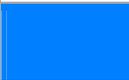
Come abbiamo visto, e se non lo avete fatto, lo riassumo, l'occhio riconosce 16 colori, ne vede 256 e ne percepisce 16 milioni...Questo per la scienza ufficiale; L'ipotesi ed è più che una teoria, fissata nella prima Legge di Marco, è che nella realtà l'occhio sia in grado di percepire 576 milioni di colori, quanti sono gli ipotetici pixel, poiché ogni pixel è un informazione unica, precisa in grado di rendere in impulso elettrico (Spike) diverso per ogni tonalità dello spettro ottico, quindi non solo ciò che comunemente si ritiene visibile, ma anche da una parte l'infrarosso e dall'altra l'ultravioletto. Sempre secondo la Legge di Marco, il fatto di non vedere oltre la soglia definita standard, è dovuta ad alcuni semplici fattori, tra i quali quello di avere ristretto il filtro, di avere chiuso le porte e i canali di comunicazione relativi alle frequenze non necessarie (l'utilità di vedere gli infrarossi o gli ultravioletti) e come difesa della parte ottica stessa (gli ultravioletti sono dannosi) e, proprio per i motivi appena citati, l'ignoranza dovuta allo scarso insegnamento e apprendimento nella fase scolare, dove i colori erano appunto i sette dell'arcobaleno, più i vari colori secondari

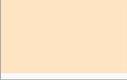
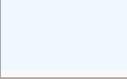
Colore	Lunghezza d'onda
Violetto	380–450 nm
Blu	450–495 nm
Verde	495–570 nm
Giallo	570–590 nm
Arancione	590–620 nm
Rosso	620–750 nm

e terziari, ottenibili mescolandoli tra di loro. In commercio, poi, pennarelli, pastelli e matite colorate potevano coprire al massimo 48 colori con tonalità varie, quindi la memorizzazione del corrispondente nome al relativo colore, era ed è molto irrisoria rispetto alla capacità del cervello. L'esempio nelle pagine seguenti, tutti i colori che hanno un nome illustrati in ordine alfabetico con

il colore visualizzato e la corrispondenza delle percentuali di rosso,verde e blu (RGB), i colori primari, che mescolati danno il risultato indicato. La premessa è che non sarà possibile ottenere una qualità di stampa tale da rendere ogni tonalità indicata come vicina al vero, perché solo il cervello umano può fare tanto, nient'altro! Lo scopo è quello di aiutare la vostra memoria ad immagazzinare i dati, così da aggiornare il vostro cervello per poi, quando tratteremo la comunicazione (sesta Legge di Marco) telepatica e la programmazione del cervello si renderà molto utile.

La 1^a Legge di Marco

Nome	Esempio	RGB		
Acquamarina		127	255	212
Amaranto		229	43	80
Ambra		255	191	0
Ametista		153	102	204
Arancione		255	165	0
Arancione fiamma		255	153	0
Arancione intenso	?			
Ardesia		112	128	144
Argento		192	192	192
Asparago		123	160	91
Avana	?			
Avorio		255	255	240
Azzurro		0	127	255
Azzurro fiordaliso		171	205	239
Azzurro Savoia		99	151	208

Nome	Esempio	RGB		
Beige		245	245	220
Beige-oliva chiaro		144	132	53
Bianco		255	255	255
Bianco antico		250	235	215
Bianco titanio	?			
Bianco zinco	?			
Biscotto		255	228	196
Bistro		61	43	31
Blu		0	0	255
Blu acciaio		70	130	180
Blu alice		240	248	255
Blu Bondi		0	149	182
Blu Cadetto		95	158	160
Blu ceruleo		42	82	190
Blu di Persia		28	57	187

La 1^a Legge di Marco

Blu di Prussia		0	49	83
Blu Dodger		30	144	255
Blu elettrico		0	51	153
Blu Klein		58	117	196
Blu marino		0	0	128
Blu metallizzato	?			
Blu notte		52	58	144
Blu oltremare		18	10	143
Blu reale		65	105	225
Bordeaux		128	0	0
Bronzo		205	127	50
Bronzo antico		117	102	63

Il punto interrogativo (?) indica la mancanza di un riscontro reale che possa identificare quel colore come diverso dal precedente e successivo, ma tant'è...ognuno ritiene di dare un nome ad un colore, senza accertare che già non esista.

Nome	Esempio	RGB		
Cacca		150	75	0
Camoscio		240	220	130
Cannella				
Carbone		5	4	2
Carminio		150	0	24
Carta da zucchero		224	255	255
Castagno		205	92	92
Castagno scuro		152	105	96
Castano chiaro		221	173	175
Catrame		210	180	140
Catrame scuro		145	129	81
Celadon		172	225	175
Celeste		153	203	255
Ceruleo		0	123	167
Ceruleo scuro		8	69	126

La 1^a Legge di Marco

Chartreuse		127	255	0
Ciano		0	255	255
Ciliegia		222	49	99
Cioccolato		210	105	30
Cobalto		0	71	171
Conchiglia		255	245	238
Corallo		255	127	80
Crema		255	253	208
Cremisi		220	20	60

Nome	Esempio	RGB		
Denim		21	96	189
Denim chiaro		94	134	193

Nome	Esempio	RGB		
Ebano	?			
Eliotropo		223	115	255
Ecru		194	178	128

Nome	Esempio	RGB		
fiore di granturco		100	149	237
Foglia di Tè		0	128	128
Fucsia		244	0	161
Fucsia pallido		224	175	238

Nome	Esempio	RGB		
Giada		0	168	107
Giallo		255	255	0
Giallo banana	?			
Giallo Napoli		247	232	159
Giallo pastello		255	255	102

La 1^a Legge di Marco

Giallo scuolabus		255	216	0
Glicine		216	191	216
Glicine		201	160	220
Grano		245	222	179
Granata		123	27	2
Grigio		128	128	128
Grigio 5%		247	247	247
Grigio 10%		239	239	239
Grigio 20%		210	210	210
Grigio 30%		178	178	178
Grigio 40%		147	147	147
Grigio 50%		128	128	128
Grigio 60%		95	95	95
Grigio 70%		79	79	79
Grigio 75%		64	64	64
Grigio 80%		47	47	47

Grigio asparago		70	89	69
Grigio ardesia scuro		47	79	79
Grigio cenere		228	229	224
Grigio perla	?			
Grigio rosso chiaro		208	175	174
Grigio tè verde		202	218	186

Nome	Esempio	RGB		
Incarnato prugna		204	136	153
Indaco		75	0	130
Indaco elettrico		102	0	255
Indaco scuro		49	0	98
International Klein		0	47	167

Non esistono, per il momento, colori con la H e J.

Nome	Esempio	RGB		
Kaki		195	176	145
Kaki scuro		189	183	107

Nome	Esempio	RGB		
Lampone		227	11	92
Lavanda		230	230	250
Lavanda pallido		218	186	208
Lavanda rosata		255	240	245
Limone		253	233	16
Limone Crema		255	250	205
Lilla		200	162	200
Lime		204	255	0
Lino		250	240	230

Nome	Esempio	RGB		
Magenta		255	0	255
Magenta chiaro		249	132	229
Malva		153	51	102
Malva chiaro		153	102	102
Mandarino		255	204	0
Marrone		150	75	0
Marrone chiaro		205	133	63
Marrone pastello		152	118	84
Marrone-rosso		153	51	0
Marrone sabbia chiaro		218	189	171
Marrone scuro		101	67	33
Melanzana		153	0	102

Nome	Esempio	RGB		
Navy	?			

La 1^a Legge di Marco

Nero		0	0	0
Nero Cina	?			
Nocciola	?			

Nome	Esempio	RGB		
Ocra		204	119	34
Orchidea		218	112	214
Oliva chiaro		137	132	55
Oro		255	215	0
Oro vecchio		207	181	59
Oro vivo		218	165	32
Oro vivo smorto		184	134	11
Ottone antico		204	153	102

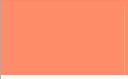
Nome	Esempio	RGB		
Papaya		255	239	213
Pervinca		204	204	255
Pesca		255	229	180
Pesca scuro		255	218	185
Pesca-arancio		255	204	153
Pesca-giallo		250	223	173
Pistacchio	?			
Porpora		102	0	153
Platino	?			
Prugna		102	0	102

Non ci sono colori con la Q.

La 1^a Legge di Marco

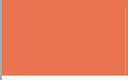
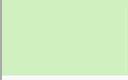
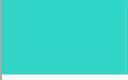
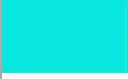
Nome	Esempio	RGB		
Rame		184	115	51
Rosa		255	192	203
Rosa - arancio		255	153	102
Rosa - ciliegia		218	50	135
Rosso mattone chiaro		189	142	128
Rosa Mountbatten		153	122	141
Rosa pallido		250	218	221
Rosa pastello		255	209	220
Rosso sangue		231	84	128
Rosa scuro		231	84	128
Rosa Shocking		252	15	192
Rosa medio		219	36	79
Rosa vivo		255	0	127
Rosso		255	0	0
Rosso aragosta		204	85	0

Rosso cardinale		196	30	58
Rosso fragola		206	48	24
Rosso - rosa		255	96	136
Rosso pompeiano		210	31	27
Rosso Tiziano		186	98	98
Rosso veneziano		200	8	21
Rosso violetto chiaro		219	112	147
Rosso violaceo		199	21	133
Rosso mattone		178	34	34
Rosso fuoco		166	16	34
Rosso pomodoro		255	99	71
Rubino		65	0	18

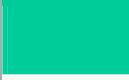
Nome	Esempio	RGB		
Sabbia		244	164	96
Salmone		255	140	105

La 1^a Legge di Marco

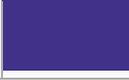
Salmone scuro		233	150	122
Scarlatto		255	36	0
Scarlatto scuro		86	3	25
Seppia		112	66	20

Nome	Esempio	RGB		
Terra di Siena		233	116	81
Terra di Siena Bruciata		83	27	0
Tè verde		208	240	192
Tè verde scuro		186	219	173
Turchese		48	213	200
Turchese chiaro		8	232	222
Turchese pallido		153	255	204
Turchese scuro		17	96	98

Nome	Esempio	RGB		
Uovo di pettirosso		0	204	204

Nome	Esempio	RGB		
Verde		0	255	0
Verde caraibi		0	204	153
Verde foresta		34	139	34
Verde chiaro		102	255	0
Verde-giallo		173	255	47
Verde mare chiaro		143	188	143
Verde marino		46	139	87
Verde menta		152	255	152
Verde menta chiaro		218	253	218
Verde muschio		173	223	173
Verde oliva		128	128	0
Verde olivastro		107	142	35
Verde oliva-giallo		144	153	9
Verde oliva scuro		85	104	50

La 1^a Legge di Marco

Verde pastello		102	255	102
Verde pastello		119	221	119
Verde pastello scuro		3	192	60
Verde pino		1	121	111
Verde primavera		0	255	127
Verde primavera scuro		23	114	69
Verde scuro		1	50	32
Verde smeraldo		80	200	120
Verde Veronese		64	130	109
Vermiglio		255	77	0
Viola		139	0	255
Viola - melanzana		153	17	153
Viola scuro		66	49	137

Risulta evidente da queste tabelle, come la confusione generata nel cervello, sia a dir poco minima...colori come il salmone e il salmone scuro (a quando un salmone affumicato, uno roseo o uno avanzato dall'orso..) o definizioni come “ chiaro – scuro – pallido “ denotano come sia necessario dare un nome ad un colore che risulta memorizzato nella memoria, ma che non è stato ancora classificato, e riconosciuto dalla persona; E stiamo parlando dei colori ritenuti visibili, che a conti fatti occupano poco più dell'3% dello spazio disponibile nel cervello. Abbiamo nella nostra memoria visiva molte tabelle che identificano colori al di fuori dello spettro «visibile», come gli infrarossi e gli ultravioletti. Nel rimandarvi al capitolo sulla sesta Legge di Marco, per capire come poter allargare la vista al di fuori della normalità, potete iniziare con l'esercitarvi, ponendovi al buio, e fissando un telecomando per televisori (si presume che ormai utilizzino tutti l'infrarosso), mentre premete ripetutamente un tasto qualsiasi. Dal telecomando verrà emesso sicuramente un raggio ad infrarossi, che sarete convinti di non vedere...provate a convincervi del contrario, dando un nome al colore che “non vedete”, ad esempio infrarosso, e poi dopo averlo fatto per molte volte, avrete ottenuto di memorizzare nella SDRAM quel colore come vero, certo. Da questo momento, anche in ambienti luminosi, potete stare certi che sarete in grado di vedere quel tipo di infrarossi ogni volta che viene premuto un tasto del telecomando, tanto da visualizzare il percorso che questo fa . Gli infrarossi, come gli ultravioletti, hanno diverse tonalità, ognuna delle quali deve avere un “nome” per poter essere riconosciuta e vista dal cervello. Quindi se non disponete di apparati in grado di irradiare infrarossi o ultravioletti su diverse frequenze, attendete la fase di programmazione descritta nel capitolo sulla sesta Legge di Marco, per il momento avete già fatto un grande passo. Gli occhi, o meglio l'apparato visivo non servono solo per vedere i colori, ma anche per potersi muovere, percepire pericoli, identificare cose, persone ecc..; Lo scopo di questo libro però, è quello di discutere, informare e trattare ogni cosa che il cervello possa fare al di fuori del quotidiano e dei limiti imposti dalla scienza...quindi in questo capitolo l'uso della memoria spazio-temporale, l'equilibrio e la gestione delle immagini è rimandato invece, nei capitoli successivi, più consoni e inerenti il tema.

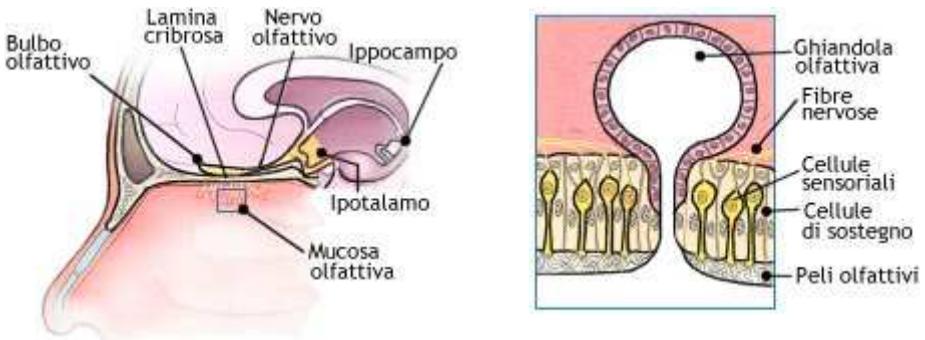
La 2^a Legge di Marco

Identifica il senso dell'olfatto, il naso, la memoria olfattiva.

Esprime una relazione tra la capacità olfattiva percepibile a quella realmente possibile;

Olfatto o **odorato** è uno dei cinque sensi specifici e rende possibile, tramite i chemiorecettori, le percezioni delle sostanze chimiche volatili e dei gas presenti nell'aria.

L'olfatto è connesso in maniera funzionale con il gusto, come si può dimostrare semplicemente quando un raffreddore congestiona le vie aeree, compromettendo la funzione olfattiva, ed i cibi hanno pressoché tutti lo stesso sapore.



La funzione olfattiva nell'uomo si realizza per mezzo di strutture specifiche: i *recettori* degli stimoli, che si trovano nella mucosa nasale in numero variabile tra i 10 ed i 20 milioni, trasducono l'informazione chimica in un impulso nervoso che percorre gli *assoni* emergenti dall'estremità basale delle cellule ricettoriali, il segnale giunge ai *bulbi olfattori*, collocati al di sopra delle cavità nasali, qui avviene il contatto con il secondo neurone della via olfattiva, il quale proietta il proprio assone al sistema limbico, all'ipotalamo, all'amigdala ed alla cosiddetta *corteccia olfattiva primaria* dove vengono interpretati i segnali olfattivi. I recettori hanno una elevata sensibilità discriminativa che arriva a distinguere 10.000 diversi odori.

La mucosa olfattiva è situata nel tetto delle cavità nasali, anteriormente e superiormente ai cornetti nasali superiori. Gli assoni delle cellule sensoriali primarie della mucosa olfattiva penetrano nella lamina cribrosa tramite fori e prendono contatto con i grossi neuroni del bulbo olfattivo. Molte centinaia di cellule sensoriali prendono contatto con una sola cellula nervosa. Un odore viene riconosciuto solo quando tutte le cellule sensoriali contigue scaricano contemporaneamente. Partendo dal bulbo olfattivo gli stimoli raggiungono, tramite il nervo (1°nervo cranico) le regioni encefaliche poste più in profondità, in particolare l'ippocampo e l'ipotalamo, ma anche le restanti porzioni del sistema limbico. Sulla volta della cavità nasale, i 10 milioni di neuroni dell'epitelio si distribuiscono su un'area di circa 5 cm² e, tramite un prolungamento cellulare dotato di una decina di ciglia, raggiungono direttamente la superficie della mucosa. Si tratta dunque di veri e propri neuroni che ricevono stimoli e possono produrre potenziali d'azione (cellule sensoriali primarie). La prima fase del processo olfattivo avviene sulla superficie del ciglio olfattivo, ma come le sostanze chimiche interagiscano con la superficie recettoriale rimane un mistero. Vi sono due ipotesi a riguardo:

- **teoria chimica:** la superficie recettoriale si compone di specifici recettori chimici distribuiti sulla superficie della membrana;
- **teoria fisica:** i recettori della membrana rispondono a caratteristiche forme molecolari.

Al naso si possono associare:

ODORARE.....Questa biancheria odora di lavanda.

FIUTARE..... Il cane fiuta la lepre.

ANNUSARE..... Per farla rinvenire le hanno fatto annusare i sali.

SENTIRE..... Sento odore di bruciato.

PERCEPIRE.....Nell'aria si percepisce un profumo di fiori.

A seconda che l'odore sia sgradevole o gradevole, cioè buono o cattivo, si può parlare di:

PROFUMO E PUZZA

Sono questi i due fondamentali momenti dell'odorato, accanto ai quali si muove un'ampia varietà di gradazioni olfattive.

Così per il profumo si può anche parlare di:

AROMA

FRAGRANZA

La 2^a Legge di Marco

Con le relative qualità:

BUONO, GRADEVOLE, SQUISITO, DELICATO, FRAGRANTE,
SOAVE, BALSAMICO, AROMATICO, INEBRIANTE,
INVITANTE, PRELIBATO, STUZZICANTE, INTENSO, ACUTO,
FORTE...

Parallelamente, con la puzza, si può parlare di:

OLEZZO

TANFO

LEZZO

MIASMA

ZAFFATA

Con le relative qualità:

CATTIVO, NAUSEABONDO, DISGUSTOSO, SGRADEVOLE,
FETIDO, RIPUGNANTE, RIVOLTANTE, GREVE, ASPRO,
STAGNANTE, ACRE, PUNGENTE, INTENSO, ACUTO, FORTE

Tutti gli odori si possono considerare in una gradazione che va dall'*acuto* al *tenue*.

Penetrante, forte, robusto, aspro, acuto, blando, debole, lieve, leggero, tenue.

Fin qui la scienza...Nella realtà così come avviene per i colori, anche gli odori, risiedono in una tabella ben definita, e anch'essa con parecchie celle prive di nome. Come avete potuto constatare, anche nel caso del naso, gli elementi collegati al cervello, sono milioni...ognuno corrisponde ad un odore, un aroma e in questo caso vi risparmio la tabella degli odori che sono stati classificati, e che quindi hanno un nome, perché dovrei utilizzare la metà di questo libro per elencarli tutti...Il principio rimane lo stesso; ogni composizione chimica, molecolare che compone un odore, ha la sua corrispondente posizione nella memoria olfattiva, e come in un computer, la memoria può servire per inserire, aggiungere un nuovo odore, oppure per ricercarne uno memorizzato e richiamarlo per poter sentire quell'odore, anche in assenza della fonte che in origine quell'odore ha generato! In pratica quindi, posso richiamare dalla memoria un ricordo olfattivo, e sentire un odore particolare in ogni momento, senza che sia necessario avere una banana, per sentire l'odore della banana. Anche per questo motivo, le persone che hanno superato la cinquantina, trovano una certa difficoltà nel riconoscere alcuni odori, perché nelle fasi della crescita

ad esempio, i mandarini erano “mandarini”, non erano trattati, non venivano congelati, l’olio era fatto con le olive, e via dicendo...oggi, di fronte ad un mandarino, quella persona non riconosce lo stesso odore che aveva memorizzato e classificato come mandarino, quindi tende a ritenere che il mandarino che oggi ha in mano, sia scadente, avariato, che non sia un mandarino!

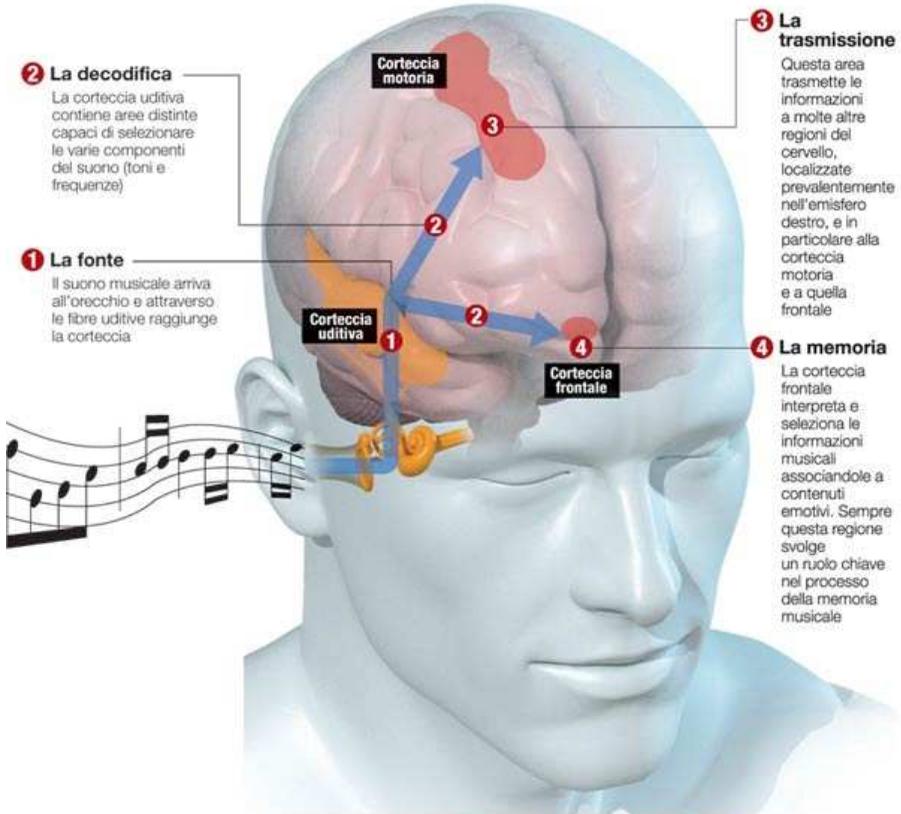
La scienza tende ad assimilare il comportamento animale con quello dell’uomo; ad esempio poiché gli animali che hanno un cervello un po’ meno sviluppato del nostro, utilizzano gli odori per inviare messaggi olfattivi come quello “sessuale”, pensano che anche l’uomo utilizzi gli stessi sistemi. Quando una donna è alla ricerca dell’uomo, questa emana feromoni di richiamo...ebbene ritengo invece, che questo non sia affatto vero! Il cervello umano utilizza messaggi di tipo telepatico, utilizza canali di trasmissione appositi, mandano messaggi che possono essere ricevuti da chi è sintonizzato su quelle frequenze, e se ha quel canale aperto, significa che è anch’esso disponibile. Saranno poi, altri fattori a far sì che quel richiamo abbia un seguito, altrimenti avremmo le file di pretendenti tutti dietro ad una “puzzola” che richiama il maschio, come nei documentari di Piero e Alberto Angela,... vi sembra questo, che accada nella realtà?

L’olfatto se visto come una periferica paragonata a quella di un computer, è una periferica di sola lettura, quindi può solo ricevere, mai trasmettere (al contrario della vista e del tatto). La memoria olfattiva associata ad altre memorie genera ricordi, sensazioni, stimoli che possono essere piacevoli o richiamare stati di allerta e pericolo; Anche in questo caso, il nuovo odore, quello cioè che percepisco la prima volta deve trovare un riscontro certo e memorizzato come buono o cattivo, perché in seguito la seconda volta, quell’odore possa dare le giuste informazioni. Facciamo un esempio: Tutti sanno che il monossido di carbonio, generato dalla cattiva combustione , provoca la morte perché non ha odore...NON è vero! Non ha odore, ma una composizione chimico-biologica sì!. Quindi l’odore che non ha – in realtà – non lo ha perché sino ad allora il naso non lo ha mai percepito. Ma se per un qualsiasi fortunato motivo, riesco a sopravvivere posso star sicuro, che una seconda volta “l’odore” del monossido di carbonio lo percepirò, eccome!

La 3^a Legge di Marco

Identifica il senso dell'udito, l'orecchio, la memoria uditiva.

Esprime una relazione tra la capacità uditiva percepibile a quella realmente possibile;



L'**udito** è un sistema estremamente complesso, il primo dei cinque sensi a svilupparsi nel feto e a permettere il contatto con il mondo.

L'elemento chiave di questo sistema è l'orecchio.

È l'organo che ci permette di sentire i suoni di ogni giorno. L'orecchio riceve e traduce i suoni in impulsi elettrici che vengono trasmessi per mezzo di fibre nervose (nervo acustico), al cervello, dove vengono analizzati ed interpretati. Per capirne di più si può immaginare di entrare in questo organo e “visitare” le sue diverse parti. L'orecchio

esterno è composto dal padiglione auricolare e dal condotto uditivo esterno. Il padiglione auricolare è l'unica parte visibile dell'orecchio, è costituito da cartilagine rivestita dalla pelle e presenta vari solchi e rilievi. La sua funzione è quella di raccogliere i suoni per convogliarli nel condotto uditivo. In appena un centimetro quadrato di spazio l'orecchio medio contiene i tre ossicini più piccoli del corpo umano: martello, incudine e staffa. Il martello è intimamente collegato alla membrana timpanica, mentre la staffa, l'ultimo degli ossicini, è articolato direttamente con l'orecchio interno, ragion per cui i movimenti della membrana, provocati dal suono, sono amplificati (circa di venti volte per effetto leva) e trasmettono così all'orecchio interno tutta la sofisticata ricchezza dei suoni, da quelli singoli a quelli di un'intera orchestra. L'orecchio interno si compone di coclea, vestibolo e della tromba di Eustachio. La prima ha la funzione di rivelare e tradurre dei suoni, il vestibolo, invece, contiene i recettori dell'equilibrio e infine la tromba di Eustachio permette di regolare la pressione nell' orecchio. È una piccola struttura detta anche "chiocciola" o "chioccia", poiché si avvolge per due giri e mezzo attorno al modiolio, il suo centro. Vi hanno sede circa 16.000 cellule ciliate (per lato) divise in esterne ed interne; alcune lavorano con i suoni più intensi, altre con i meno intensi. Le cellule ciliate vengono stimulate mediante i liquidi cocleari che le circondano ed hanno il compito di effettuare la cosiddetta trasduzione meccano-elettrica, da vibrazioni a impulsi elettrici, che tramite le sottili fibre del nervo acustico arrivano al cervello, dove determinano la sensazione uditiva.

Il suono viaggia alla velocità di 344 metri/secondo.

L'orecchio umano percepisce solo i suoni che vanno da 20 a 20.000 oscillazioni al secondo. Al di sotto abbiamo gli **infrasuoni**, al di sopra gli **ultrasuoni**. Il sonar, ma anche i delfini ed i pipistrelli percepiscono gli ultrasuoni mentre gli elefanti percepiscono gli infrasuoni.

L'orecchio, periferica di sola lettura, è la nostra porta di ingresso dei suoni, delle voci. Come già spiegato, la teoria scientifica che l'uomo possa "sentire" solo le frequenze che vanno dai 20 ai 20.000 Hz, è inesatta. Anche in questo caso, il cervello è ben più «largo di vedute» di quello che si vuol far credere. La capacità di percepire ultrasuoni e infrasuoni è disponibile, bisogna "solo" attivarla! Sono canali e porte

La 3^a Legge di Marco

chiuse appena dopo la nascita, perché ritenute non indispensabili alla vita quotidiana, dannose e anche fastidiose (provate ad immaginare come sarebbe la nostra vita, se venissimo bombardati da ultrasuoni generati, praticamente, da ogni apparecchiatura, macchina, movimento di mezzi, temporali ecc..).

Un limite però c'è, ed è quello meccanico; Le frequenze ultrasoniche o infrasoniche determinano un movimento, una vibrazione del martelletto, così come una corda vocale per emettere suoni, che per la sua struttura, potrebbe “rompersi”, quindi per poter attivare la ricezione di tali frequenze si dovrà comunque limitarne il volume e l'ampiezza, utilizzando le tecniche descritte nella sesta Legge di Marco, e con molta pazienza, allenamento e consapevolezza dei rischi. La fortuna vuole che il nostro cervello sia immune da “colpi di testa”, e quindi sarà esso stesso ad impedirne un utilizzo fuori dalla portata limite, al fine di evitare una rottura del timpano e problemi ed effetti secondari, quali fischi continui, cefalee, perdite di equilibrio. Non essendoci la necessità di utilizzare tutto lo spettro disponibile sarà più consona e semplice limitare l'apertura alle frequenze appena vicine alla soglia 20/20.000 Hz, quindi ad esempio potremmo utilizzare la frequenza di 23.000Hz per gli ultrasuoni, e quella dei 15 Hz per gli infrasuoni, così da preservare l'apparato uditivo, e ad evitare l'intervento dei dispositivi di emergenza che il cervello attiverebbe a prescindere dalla nostra capacità di allargare l'ascolto oltre questi limiti. La memoria uditiva è composta anch'essa di celle dove sono depositate le note, i suoni, i rumori ecc., ma a differenza degli odori o i colori, non potendo (i suoni) avere un'unica definizione, perché composti da un insieme di note, solo per un musicista, un cantante o chi per forza di cose ha memorizzato le note, i simboli sullo spartito, i tempi e i ritmi...avrà un settore di quella memoria ben definito, e quindi sarà in grado di riconoscere ogni nota con precisione, per gli altri la procedura sarà quella di imparare utilizzando la famosa SDRAM. L'insieme dei suoni percepiti, quindi, viene continuamente comparato e confrontato con le altre memorie, al fine di ottenere una risposta del tipo: rumore, pericolo, melodia, gioia, piacere ecc;. Le dimensioni della memoria uditiva sono tali da contenere tutte le canzoni ascoltate nell'arco della vita. La possibilità di ricordarle, invece, è data dalla volontà di conservarle e depositarle nella EPROM.

La 4^a Legge di Marco

Identifica il senso dell'tatto, la pelle, la memoria tattile.

Esprime una relazione tra la capacità tattile percepita a quella percepibile;

Il **Tatto** o **sensibilità tattile** rende l'uomo e gli animali capaci di rilevare con una straordinaria precisione, la presenza di stimoli dovuti al contatto della superficie cutanea con oggetti esterni.

I meccanismi con cui la sensibilità tattile si realizza sono in buona sostanza uguali in tutti i Mammiferi, compreso l'uomo, al quale più specificatamente si riferiscono i dettagli di seguito.

Il tatto, malgrado la sua apparente semplicità, è un senso complesso, oltre che diffuso su un'ampia superficie corporea. Ogni centimetro quadrato di pelle possiede circa 130 recettori tattili, suddivisi ben 5 diverse tipologie, che danno le seguenti sensazioni: freddo, caldo, tatto, variazione di pressione e dolore. .

Meccanismo della percezione

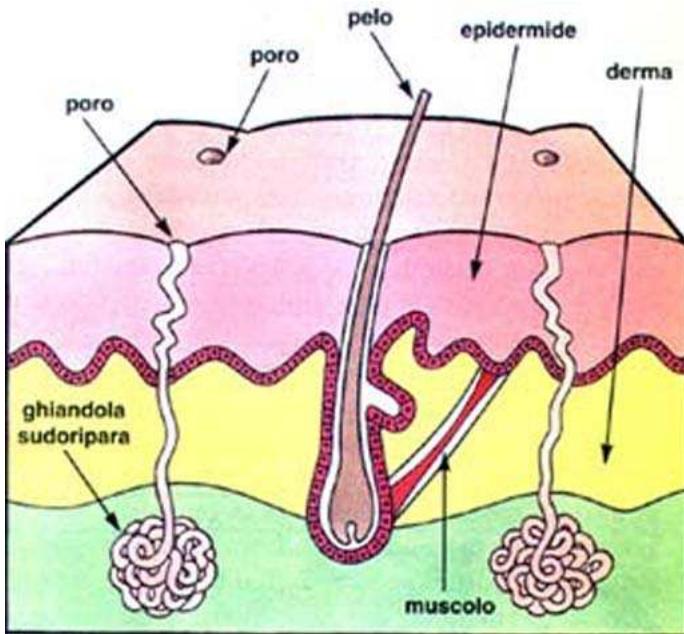
I *recettori* periferici specializzati (*meccanoricettori*) trasformano gli stimoli meccanici applicati alla cute in impulsi nervosi e li trasmettono attraverso le fibre nervose sensitive, ai centri nervosi superiori, dove vengono decodificati. Nel midollo spinale gli impulsi sensitivi tattili decorrono lungo il *sistema lemniscale* e lungo il sistema dei cordoni anterolaterali.

L'intensità della sensazione è tanto maggiore quanto più forte è lo stimolo, ma si discute ancora su come aumenti la sensazione all'aumentare dello stimolo. La "risoluzione" della sensibilità tattile si misura con il test clinico dei *due punti* che individua la distanza minima tra due punti alla quale il soggetto è in grado di percepire due stimoli puntiformi differenti.

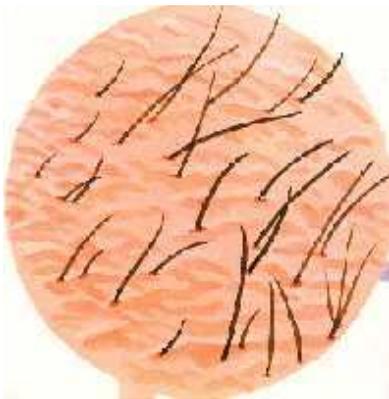
La capacità discriminativa è direttamente proporzionale al numero di recettori presenti per unità di superficie cutanea, e raggiunge il massimo sul palmo della mano, inoltre la sensibilità tattile della mano è più sviluppata quando il soggetto muove l'arto attivamente. Questo dimostra che l'esperienza somatica più sofisticata consta nell'esplorazione attiva manuale dell'ambiente e che il sistema tattile

La 4^a Legge di Marco

non ha solo un ruolo passivo (che riceve ed elabora gli stimoli), ma è parte integrante della catena dei meccanismi nervosi che controllano le contrazioni muscolari, i movimenti ed in generale l'esplorazione tattile.



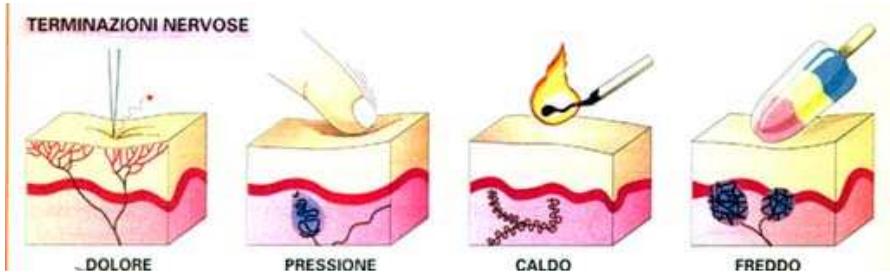
Nelle immagini, sopra la composizione della pelle, e a lato vista ingrandita dello strato superficiale.



Le cinque diverse tipologie descritte dalla scienza, mancano della sesta, secondo il Teorema di Saporiti, cioè quella della comunicazione attraverso lo scambio di impulsi elettrici tra le parti coinvolte. Ed è il settore che andremo a trattare quando parleremo della comunicazione telepatica, nella

sesta Legge di Marco. Il tatto è una periferica di lettura/scrittura, ed è quella che occupa il numero maggiore di celle nella memoria tattile, che di conseguenza è anche quella più grande. Se ogni centimetro della nostra pelle possiede 130 recettori (meglio ricetrasmittitori), provate a

calcolare quanti ne ha tutto il corpo, e quindi quante informazioni devono essere elaborate.



L'estensione della pelle, che ricopre tutto il nostro corpo, richiede al cervello un lavoro enorme in quanto a elaborazione dati; Potresti avere in mano un cubetto di ghiaccio e nello stesso tempo una gamba immersa nell'olio bollente. La decisione sul cosa fare in questo caso segue priorità definite nel BIOS, ed hanno la precedenza su quelle definite nelle altre memorie. Quindi poiché il cervello conosce il proprio corpo e i suoi limiti, concentrerà le azioni dove è più probabile un danno maggiore, tralasciando tutte le altre informazioni, e nel caso d'esempio, farà sì che la gamba immersa nell'olio bollente abbia priorità di intervento rispetto al cubetto di ghiaccio.

La lista delle priorità fissate nel BIOS, più ampiamente descritte nella sesta Legge di Marco sono, nell'ordine:

salvaguardia del cervello stesso

il cuore

i polmoni e la respirazione

l'udito, la vista e gli arti.

Quindi se ci trovassimo ancora con la gamba immersa nell'olio bollente, un raggio laser puntato sull'occhio destro, e un incudine in bilico, pronto a cadere sulla nostra testa, tutte le azioni (che quando sono guidate dal BIOS, si chiamano "istintive") che andremmo ad intraprendere darebbero la priorità all'evitare l'incudine, subito dopo chiudere l'occhio, e quindi togliere la gamba dall'olio!

Inibire, bloccare o ampliare i canali di comunicazione relativi al tatto, permette di fare cose molto interessanti, come non sentire dolore, eseguire azioni impensabili, bloccare una presa per sostenere un peso, e ancora concentrare la programmazione ai singoli ricettori, per non

La 4^a Legge di Marco

sentire caldo, freddo e così via...cosa ben diversa dall'eliminarne la causa! Il fatto che io possa inibire il dolore, ad esempio perché ho un chiodo nel piede, non significa che il chiodo lo possa eliminare con la mente, è bene chiarire questo concetto. Con un buon allenamento in fase di programmazione posso però "dimenticare" il dolore e, istruire il mio corpo affinché provveda mentre cerco di togliere il chiodo, ad inviare nella zona colpita, le "truppe" adibite alla difesa immunitaria, rallentare la circolazione del sangue, cose che nella normalità provvede già ad eseguire il nostro sistema, se programmato a farlo poiché conosce le cause e le azioni per affrontarle. Se è la prima volta (c'è sempre una prima volta!) tutto quello che andremo a fare, se otterrà dei benefici o risolverà il problema verrà introdotta come nuova istruzione (in informatica: routine) nella EPROM, che a sua volta provvederà ad aggiornare (in informatica: patch) il sistema operativo inserendola nel BIOS. Lo scambio di informazioni tattili tra individui richiede che questa utilizzi un canale unico, che dovrà essere lo stesso in entrambi, perciò la disponibilità ad accettare informazioni provenienti da quel canale deve avere nella programmazione o la definizione di "condiviso" se la disponibilità è rivolta a tutti indistintamente, oppure la definizione – paragonabile al linguaggio informatico – "solo a quel computer"; La disponibilità condivisa rimane aperta sino a quando non deciderò di chiuderla, mentre quella "punto a punto" viene aperta e chiusa su richiesta ed ha una durata limitata nel tempo.

La pelle per le sue dimensioni, dispone di informazioni geografiche, vere e proprie coordinate GPS, con una precisione tale da risultare irraggiungibile dai moderni dispositivi militari, che possono localizzare una posizione entro il metro quadrato, mentre il cervello localizza la posizione in un millimetro quadrato. Come nel gioco della battaglia navale è possibile indirizzare comandi in un punto preciso della pelle, oppure circoscriverle in un area o ad un arto, senza possibilità di errore. L'importante è affidarsi esclusivamente al senso del tatto, escludendo quello della vista, che molte volte comporta un errata informazione di posizione, se fornisce una coordinata diversa da quella tattile. (se mi rompo l'osso di una mano, vedrò la mano gonfia, ma la rottura non occupa tutta la mano, quindi per localizzarla utilizzerò il tatto e non la vista!

La 5^a Legge di Marco

Identifica il senso del gusto, la lingua, la memoria gustativa.

Esprime una relazione tra la capacità gustativa percepita a quella percepibile;

Il **gusto** è uno dei cinque sensi i cui recettori sono costituiti dai calici gustativi presenti nelle papille gustative della lingua, nel palato molle, nella faringe, nelle guance e nell'epiglottide. Con il termine gusto si intende inoltre l'insieme dei pareri estetici soggettivi di un individuo.

A livello anatomico, nell'uomo, sono presenti tre differenti tipi di papille gustative, che contengono, nei bottoni gustativi, le cellule specializzate nella ricezione delle molecole gustative. Queste papille presentano una disposizione elettiva, difatti nel terzo anteriore della lingua si trovano le papille fungiformi, la cui parte centrale sporge slargandosi; nel terzo posteriore sono presenti le papille circumvallate, al davanti del solco terminale della lingua e, poste lateralmente, sono presenti le papille foliate.

Ogni tipologia di papilla contiene dei bottoni gustativi dove sono localizzate le cellule recettoriali.

Il bottone gustativo

Ha una forma grossomodo sferica con all'apice un'apertura che prende il nome di poro gustativo da cui protrudono i microvilli delle cellule gustative. Alla base si trovano connessioni sinaptiche chimiche con le fibre sensitive afferenti.

In ognuno di questi è possibile identificare quattro tipologie cellulari: le cellule chiare, scure, intermedie e le cellule basali.

Le cellule basali sono cellule staminali che prendono parte al rapido *turnover* delle cellule del bottone gustativo, mentre le altre tipologie cellulari si pensa siano tre diversi stati di sviluppo della cellula gustativa. Altri autori credono siano elementi appartenenti a linee cellulari diverse. In ogni bottone si trovano dalle 50 alle 150 cellule che sono neuroni bipolari.

Fisiologia

Il sistema gustativo è capace di distinguere cinque sapori fondamentali: dolce, amaro, salato, aspro e umami.

Ognuno di queste tipologie sottostà ad una particolare via di trasduzione del segnale che schematicamente può essere riportata a due tipologie principali: recettori legati a proteine G o attraverso canali ionici di membrana.

Dalla stimolazione della cellula si ottiene un potenziale di recettore che stimola l'ingresso di ioni Calcio nella cellula determinando la liberazione di neurotrasmettitori a livello basale e la genesi di un potenziale d'azione nelle fibre afferenti.

Per il salato la via di trasduzione corrisponde all'ingresso di sodio in canali del sodio sensibili all'amiloride. Questo provoca depolarizzazione della cellula che scarica.

Nell'aspro ci sono invece due vie possibili: un primo meccanismo consiste nel blocco di canali ionici apicali del potassio da parte di ioni idrogeno con conseguente depolarizzazione (normalmente il potassio dovrebbe uscire attraverso quest'ultimi per via del gradiente creato dalla sodio-potassio ATPasi). L'altro meccanismo potrebbe essere il blocco da parte degli ioni idrogeno di canali, sempre apicali, del sodio.

Il gusto amaro viene trasdotto secondo almeno tre vie possibili. Nella prima, sostanze come la chinina determinano blocco dei canali apicali del potassio. Un secondo meccanismo sembra essere legato ad un particolare proteina G detta Gustducina, la quale attiva una fosfodiesterasi che fa diminuire le concentrazioni intracellulari di cAMP e cGMP. Il terzo consiste sempre nell'attivazione di una proteina G la quale attiva una fosfolipasi C che fa aumentare la concentrazione di IP₃ che determina liberazione di ioni calcio dai depositi intracellulari depolarizzando la cellula.

Il gusto del dolce, infine, ha due meccanismi tutti dipendenti dall'attivazione di proteine G. Nel primo abbiamo una situazione analoga al gusto amaro: si ha aumento della concentrazione di IP₃ con ciò che ne consegue. Nel secondo meccanismo, la proteina G attiva l'adenilato ciclasi, facendo aumentare il cAMP. Questo a sua volta determina la fosforilazione di canali al potassio apicali con depolarizzazione cellulare.

Conduzione del segnale ai centri superiori

Si è visto che le fibre afferenti, cioè i neuroni che connettono le cellule recettoriali ai nuclei centrali, sono differentemente sensibili alle varie tipologie di stimoli, cosicché ogni fibra afferente risponde in modo ottimale ad un dato stimolo (per esempio: dolce) ma può essere eccitata anche da altri, seppur con una soglia maggiore. Questa è una caratteristica tipica dei vari sistemi sensoriali. Da qui si capisce che ogni fibra afferente riceve informazioni da vari calici gustativi e che le varie informazioni sono convogliate ai centri superiori dove i neuroni centrali, confrontando le varie stimolazioni, decifrano la sensazione. Gli stimoli provenienti dai recettori sono portati tramite la chorda timpani (VII), il glossofaringeo (IX) ed il vago (X) al bulbo, nel nucleo del tratto solitario. Da qui sono veicolati al talamo, al nucleo ventrale posteromediale, quindi alla corteccia gustativa.

Come percepiamo i sapori

Le papille vivono solo una decina di giorni, quindi sono soggette a un continuo ricambio. Il loro compito è quello di analizzare la natura delle varie sostanze presenti nel cibo dopo che sono state disciolte nella saliva. Il contatto con differenti sostanze genera impulsi differenti che raggiungono il cervello, dove vengono percepiti e riconosciuti i sapori. La nostra sensibilità gustativa ci permette di percepire: dolce, amaro, acido, umami e salato. A ognuno di questi sapori corrisponde un'area specializzata sulla lingua.

Un tempo si credeva che le papille gustative che si trovano nelle diverse zone fossero differenti le une dalle altre, mentre oggi è noto che ogni sapore è diffuso in tutta la lingua.

La credenza che esse siano concentrate in zone particolari deriva da una cattiva traduzione di uno psicologo di Harvard (Edwin G. Boring) di un articolo in tedesco del 1901. La sensibilità ai sapori è diffusa in tutta la lingua e anche in altre parti della bocca, come l'epiglottide e il palato molle.

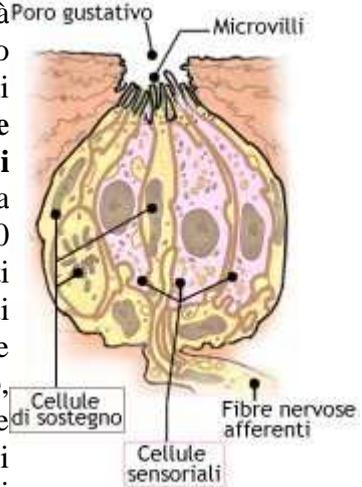
Esistono 5 sapori primari: l'acido, il dolce, il salato, l'amaro e l'umami. Poiché il funzionamento del gusto è simile a quello visivo, l'uomo è in grado di percepire e di distinguere una gamma di sapori molto più vasta e complessa: ciò è dovuto al fatto che i sapori stimolano in modo

La 5^a Legge di Marco

diverso le papille e il cervello ne ricava una mappatura differente per ogni cibo, derivata dalla combinazioni di varie sensazioni; a ciò si aggiungano anche le differenze che intercorrono tra i cibi in termini di consistenza, calore ed odore.

Elaborazione dei segnali gustativi a livello cerebrale

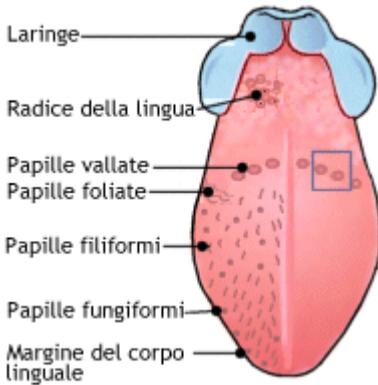
A confronto con la straordinaria sensibilità e motilità della lingua, il senso del gusto sembra quasi poco sviluppato. In effetti esso non fa altro che **distinguere tra dolce (sull'apice), acido, salato e amaro (sui margini o sulla radice della lingua)**. Alla base di tale sensibilità vi sono 2000-6000 **calici gustativi** che sono localizzati nell'epitelio delle papille. Si tratta di raccolte di cellule sottili, ma estremamente allungate che attraversano tutto l'epitelio, dalla membrana basale fino alla superficie linguale. Lo sbocco di un calice gustativo si trova in un piccolo poro gustativo, la cui superficie accoglie numerosi microvilli.



Le sensazioni gustative raggiungono l'encefalo tramite il *nervo facciale* (7°nervo cranico), il *nervo glossofaringeo* (9°nervo cranico) e il *nervo vago* (10°nervo cranico).

L'introduzione è come di consueto quello che riporta la scienza (fonte Wikipedia); Vediamo invece, quello che dice il Teorema di Saporiti: La lingua è una periferica di sola lettura, dispone anch'essa di un numero enorme di collegamenti e celle nella memoria gustativa.

Poiché la bocca è anche una porta (in senso letterale), aperta che conduce all'interno del corpo, ha dispositivi di difesa e controllo maggiori, rispetto agli altri sensi. Se vogliamo essere pignoli possiamo affermare che definirla periferica di sola lettura, è errato, in quanto il contatto tra due lingue, determina uno scambio chimico tra le parti, ed ognuna riceve le informazioni dell'altra.



Il gusto è in qualche modo legato all'olfatto, ma utilizza comunque una sua memoria. La possibilità di percepire un gusto anche in assenza della componente che lo produce, è data dalla volontà e capacità di istruire il cervello, così da permetterne la ricerca nella tabella gustativa, prelevarne il sapore, ed inviarlo al cervello che a sua volta farà sì che il

gusto richiamato diventi disponibile e assaporabile.. Un gusto percepito come nuovo, sconosciuto, sarà memorizzato nella memoria gustativa solo quando gli verrà assegnato un nome che lo identifichi, sino ad allora, rimarrà nella SDRAM, e se non percepito successivamente, cestinato. Per poter ingerire un prodotto che dia un gusto amaro, è necessario che questo sia già stato riconosciuto e memorizzato come non pericoloso o dannoso; se questo non lo è stato, l'istruzione di default del BIOS, tenderà a rigettare quel prodotto, provocherà il vomito, ed impedirà di fatto la sua assunzione. Chi volesse, ad esempio, ingerire un veleno, perché vuole suicidarsi, dovrà convincere per ben due volte il cervello ad accettare quel veleno: la prima è la difesa d'ufficio di sé stessi (il suicidio non è gradito), la seconda è la consapevolezza che il veleno è dannoso. Entrambe costituiscono un'alta probabilità di morte, quindi tutti i sistemi di difesa saranno attivati e messi in condizione di impedire che questo avvenga. Anche nel caso del gusto entrano in gioco milioni di informazioni elettriche, ogni singola papilla ha la sua rispettiva posizione nella memoria gustativa, e la combinazione di più papille, determina una combinazione di informazioni codificate anch'esse; Quando un particolare gusto ha anche riferimenti incrociati con altre memorie, determina un ricordo piacevole o meno, mettendo a disposizione le immagini, i suoni, i colori ecc. ; Se ad esempio, una persona non gradisce il limone, significa che nella sua memoria quel gusto è memorizzato come cattivo, ed è stato memorizzato la prima volta molto probabilmente durante l'infanzia, come tale perché in quel momento qualcosa lo ha fatto percepire sgradito. Chi riesce a mangiare

La 5^a Legge di Marco

un limone senza problemi, è molto probabile che la prima volta che lo ha assaggiato, abbia ricevuto una sensazione gradevole, e lo abbia memorizzato come gusto piacevole. La differenza quindi tra le persone che riescono o gradiscono certi cibi, rispetto ad altre è unicamente dovuta a come quel sapore è stato memorizzato la prima volta, o quali associazioni hanno formato le varie memorie, come il caso della carne che per alcuni Paesi è proibita e per altri no. Pur entrambi riconoscendo quel prodotto come buono, gradevole e non pericoloso, lo associano al fatto di poterlo o no mangiare e agiscono di conseguenza. Chi non ha mai mangiato carne di maiale, ad esempio, non sarà in grado di riconoscerne il sapore, quindi se questa carne viene fatta passare per vitello, il cervello di quella persona tenderà ad accettare il prodotto, e dopo averlo ingerito e gustato se messa a conoscenza dell'imbroglio, tenderà a comportarsi le volte successive come chi cosciente del fatto che con il semaforo rosso non si passa, deciderà comunque di passare, quindi la scelta di accettare o meno la carne di maiale, non dipenderà più dalle associazioni della memoria gustativa, ma da altre memorie, come quella spazio-temporale e la forza che il divieto impartito nella ROM, ha rispetto alla reale credenza che quel divieto abbia effettivamente una motivazione valida. Nel caso in cui la motivazione sia così forte, la persona in questione tenderà a volersi liberare della carne di maiale ingerita anche settimane prima, con il vomito, o prodotti purgativi, fino a quando non riterrà di essersi liberata completamente di quella carne! In questo caso, inoltre, porterà l'individuo ad analizzare ogni tipo di carne prima di assaggiarla, mantenendo un dubbio indelebile, tanto da spingerla a diventare vegetariana per evitare che l'errore si ripeta.

La 6^a Legge di Marco

Identifica la extrasensorialità, la telepatia, le comunicazioni.

Esprime una relazione tra la capacità comunicativa e quella sensitiva;

La psicologia, l'ipnosi, l'effetto placebo, l'intuito, la sensazione di...sono tutti elementi di un unico prodotto: la telepatia, ovvero la capacità di comunicare e ricevere informazioni attraverso il cervello o gli organi del corpo in grado di percepire ed inviare segnali opportuni; Il teorema di Marco basa tutto su questo! Il cervello utilizza canali di trasmissione che si possono suddividere in quattro tronconi: il **primo** è quello delle comunicazioni a breve distanza (bluetooth), utilizza frequenze "radio" se l'elemento irradiante è il cervello stesso, gli infrarossi, quando l'elemento ricetrasmittente è costituito dagli occhi e nel caso di collegamenti diretti (la pelle) utilizza impulsi elettrici in linguaggio macchina; il **secondo** è quello delle comunicazioni a lunga distanza, utilizza frequenze radio in senso omnidirezionale, e sono rivolte ad un area circoscritta di circa 200 metri quadrati, il **terzo** è quello delle comunicazioni a lunga distanza, paragonabile alla rete Internet, utilizza frequenze radio che vengono ricevute e ripetute come nei ponti radio, sino a coprire tutta la Terra, il **quarto** è riservato – per così dire – ai collegamenti punto-punto, diretti ai famigliari, parenti, discendenti ecc. Semplifichiamo il discorso con l'esempio di un individuo che da Marte desidera tornare nella propria abitazione sulla Terra, sita in un condominio di Milano; Sulla Terra ogni varco, ogni porta d'accesso è costituita da un cancello apribile con un telecomando. Quindi per passare la prima porta, ed accedere sul pianeta Terra, utilizzo un telecomando che ha un codice unico, uguale per tutti quelli che dovranno entrare sul pianeta. Una volta giunto sul pianeta dovrò entrare a Milano, ed utilizzerò un telecomando con un codice unico per tutti quelli che devono entrare a Milano, ma diverso da quello per entrare nella Terra; Entrato a Milano, dovrò accedere al condominio, quindi un codice unico e disponibile a tutti gli inquilini che abitano in quel condominio, e diverso da quello per Milano e per la Terra; entrato nel condominio, dovrò entrare nel mio appartamento, quindi un codice unico per tutti coloro che abitano nel mio appartamento (famigliari), ma diverso da quello del condominio, di

La 6^a Legge di Marco

Milano, della Terra . Quindi un codice unico per tutti gli esseri viventi (Terra), un codice unico per le comunicazioni a larga distanza (Milano), un codice unico per le comunicazioni a breve distanza(condominio), e un codice unico per le comunicazioni punto-punto(famiglia).

Conoscendo il codice per le comunicazioni a lunga distanza, accedo alle comunicazioni di tutti gli esseri viventi, e così via, con gli altri posso comunicare con le Specie a me vicine, oppure con i miei parenti e famigliari. Il concetto per cui cito tutti gli esseri viventi e non solo l'essere umano, è quello di supporre che essendo ogni essere vivente costituito da un unico elemento (cellula), originato in un unico modo ed essendo questo uguale, non può esistere differenza tra le diverse specie. Lo sviluppo poi del cervello nelle sue dimensioni, diverse capacità intellettive..., è dato dall'esperienza, dal tipo di vita svolta, dalla teoria di Darwin ecc... Presupposto e accertato questo, possiamo procedere, e se volete togliervi subito un dubbio, provate a fissare un gatto che dorme, e senza aprire bocca chiamatelo!.

Le comunicazioni telepatiche

- Lunga Distanza -

Prima di addentrarci in questa affascinante avventura, citiamo degli esempi che rientrano nella comunicazione a lunga distanza, distinte in tre diverse tipologie:

- 1) Due persone che si conoscono, una a Milano, l'altra a Roma
- 2) Due persone che non si conoscono una a Milano, l'altra a Roma
- 3) Due persone che si conoscono una a Milano, l'altra in località sconosciuta.

Il primo caso: Due amici, o due parenti, uno quello che abita a Milano, vuole inviare un messaggio all'amico che abita a Roma; la «rete» che utilizzeremo è quella definita per nostra semplice comodità INTERNET, ed è accessibile da chiunque. I collegamenti sono assicurati da ogni cervello presente sul pianeta, che provvede a ricevere e trasmettere come un ponte radio; Il “traffico” è regolato dalle priorità della richiesta, più è intensa, importante, maggiore sarà la velocità con la quale giungerà al destinatario. Come quando si inviano più stampe alla medesima stampante, questa le mette in coda,

e le inoltra in ordine di arrivo, oppure permette di saltare la coda a quelle con priorità più alta!

Ogni cervello, poi, si comporta esattamente come un computer collegato alla rete, quindi dispone di un Firewall, di un dispositivo antivirus, e di porte aperte e chiuse gestite dal cervello stesso; Per chi non ha dimestichezza con i termini informatici, possiamo dire che un Firewall è una porta dove per entrare è necessario avere il codice d'accesso, chi non lo possiede rimane fuori, oppure richiede un apposito permesso d'ingresso che potrà essere concesso o meno. L'Antivirus, nel nostro caso, interviene subito dopo, cioè verifica che chi è entrato attraversando il Firewall, non rappresenti un pericolo, indipendentemente dal fatto che abbia ottenuto l'accesso. Se una volta entrato, l'antivirus lo ritiene pericoloso, sconosciuto, o diverso da quanto ci si aspettava, chiede al cervello di appartenenza come deve procedere, e le opzioni sono:

- metterlo in quarantena
- eliminarlo
- bonificarlo e farlo proseguire

Un esempio, potrebbe essere il caso dell'ipnosi; L'individuo accetta di sottoporsi all'ipnosi, quindi il firewall permette l'accesso al medico, o chi per lui, se però il medico, chiede all'individuo sotto ipnosi di fare o dire qualcosa che l'individuo ritiene contro la propria volontà, contro i propri principi ecc, ecco che l'antivirus interviene.

- Viene messo in quarantena, o meglio in attesa di verifica, per dare tempo al destinatario di essere messo a conoscenza che qualcuno ha richiesto l'accesso, valuta se questo ha i requisiti per entrare, quindi: lo conosco? Oppure : sentiamo cosa vuole, e se mi convince lo lascio entrare.
- Viene eliminato (e questo accade praticamente ogni minuto della nostra vita) quando l'antivirus ha già memorizzato nel suo database quel mittente come non desiderato, oppure lo riconosce come uno che "ha sbagliato numero".
- Viene bonificato quando dopo un attenta verifica, viene ritenuto quell'accesso comunque innocuo, o inconsciamente opportuno, cioè, sempre nel caso dell'ipnosi, utile anche se dubbio.

Quindi per poter comunicare con il cervello di un altro, sono necessarie alcune premesse come appena scritto, e cioè:

La 6^a Legge di Marco

- che il “destinatario” conosca il “mittente”, e che lo ritenga innocuo;
- Che il mittente abbia una necessità primaria, una richiesta di aiuto, tale da attivare l’invio del messaggio con priorità massima;
- Che tra i due cervelli si sia già stabilita una connessione in precedenza, andata a buon fine.

Queste premesse sono indipendenti una dall’altra, quindi quando anche solo una soddisfa la richiesta avviene il collegamento.

Poiché stiamo trattando il primo caso, quindi la comunicazione tra due persone che si conoscono, tralasciamo per il momento i casi fuori da questo contesto, e rimaniamo nel tema... Se tra i due non è mai avvenuto prima uno scambio dati, per poter stabilire una connessione internet e farla memorizzare come buona e in seguito subito raggiungibile, si dovrà procedere come avviene comunemente nel caso in cui voglia registrare un dominio web, ovvero, inserisco il nome del sito da registrare, verifico che non esista già un sito con lo stesso nome, e in quel caso, procedo. A quel nome di sito, verrà assegnato un indirizzo unico e non replicabile, quindi un nome = un indirizzo, un cervello.

Quindi diciamo che il tizio di Milano si chiami Marco Saporiti, e quello a Roma si chiami Roberto Carezzi; Marco Saporiti è un nome già registrato, così come lo è Roberto Carezzi, per il semplice fatto che esistono....se nel caso dei siti web, questi nomi rappresenterebbero un indirizzo del tipo 281.650.115.668 (chiamati DNS), nel caso di un cervello, poiché il solo nome e cognome non garantisce il fatto che ne esista uno solo sull’intero pianeta, all’indirizzo del nome viene aggiunto il numero della Specie (umano), il numero della Razza, il numero della Famiglia, e all’interno della famiglia il numero della posizione gerarchica (lo potremmo chiamare DNA); Ora, dato che i firewall permettono l’accesso solo agli indirizzi conosciuti o abilitati, si deve fare in modo che il destinatario accetti il mittente, quando questi chiederà un accesso la prima volta, memorizzando in seguito il suo “indirizzo”.

La procedura più semplice per ottenere questo è la seguente: Marco telefona a Roberto, gli dice che entro cinque minuti invierà con il pensiero un numero (le prime volte è meglio limitarsi ad un numero di una sola cifra), e Roberto dopo aver riattaccato il telefono, attenderà l’arrivo del messaggio, con la raccomandazione di evitare di pensare,

o di concentrarsi, perché questo comporterebbe confusione, quindi nella consapevolezza che tra breve giungerà un messaggio da Marco, appena percepito il numero, potrà a sua volta telefonare a Marco e comunicare il numero appena ricevuto. Marco intanto avrà provveduto ad inviare il numero semplicemente pensandolo, nient'altro, il cervello è già programmato e conosce il nome del destinatario, quindi provvederà all'inoltro utilizzando la rete opportuna. Se la comunicazione avrà avuto esito positivo, da quel momento, i due cervelli sono riconosciuti dal sistema e potranno comunicare tra loro.

L'esercizio andrà ripetuto più volte, cercando di alternare le posizioni mittente-destinatario. Evitare di abusarne, perché come nella favola "al lupo, al lupo..." l'antivirus potrebbe ritenere SPAM (spazzatura) le vostre cerebro mail !

Ed ora analizziamo il secondo caso: due persone che non si conoscono;

A molti piacerebbe poter leggere il pensiero....ma la domanda sorge spontanea: Per quale motivo due persone che non si conoscono, dovrebbero entrare in contatto telepatico? È proprio il motivo per cui il cervello dispone di un firewall , impedire accessi non autorizzati. Leggendo i tre requisiti di cui sopra, si potrà notare che l'unico che potrebbe soddisfare un accesso tra due persone sconosciute sia quello della richiesta di aiuto, come avviene appunto, in tutti gli altri casi, il tentativo di intrusione viene segnalato, ma il seguito è dato solamente dal destinatario, che potrà accettare o meno la richiesta. Facciamo un esempio: provate a fissare una persona qualsiasi e che, ovviamente, sia girata da un'altra parte...fissatela e chiamatela (con la mente), vedrete che questa si girerà verso di voi, perché avvertirà un tentativo di intrusione! Di solito, in questi casi il "richiedente" appena il "ricevente" si gira tenderà ad abbassare lo sguardo, o a girarsi a sua volta da un'altra parte (mi ha beccato!)...Quando tra le due persone, invece, la richiesta risulta essere interessata da entrambi, ecco che «il caso » farà sì che i due si avvicinino ed instaurino una comunicazione verbale. (vedere il capitolo delle comunicazioni a breve distanza).

Rimane allora il caso della richiesta di aiuto; Un altro esempio faciliterà la comprensione di quello che desidero spiegare...In un condominio, al terzo piano, vive un'anziana signora sola, gli unici parenti sono distanti, non vivono con lei. La signora cade, non riesce

La 6^a Legge di Marco

ad rialzarsi, grida, chiama aiuto, ma nessuno la può sentire; Qui avvengono due cose, la prima l'invio di una richiesta d'aiuto alle persone più care, consapevole che la possono aiutare, ma lontane per poter intervenire subito. Quindi attraverso le procedure prima descritte, giungerà sicuramente un messaggio (ad esempio) alla figlia, questa percepirà qualcosa di strano, ma se non era mai stata stabilita una connessione prima, tenderà a non capire esattamente di cosa si tratti, quindi potrebbe cercare di chiamare al telefono la madre, oppure ignorare la richiesta, rimandandola (è un po' che non sento mia madre, la chiamerò stasera...); Nello stesso tempo, l'anziana signora, consapevole che la figlia non possa fare niente invierà una richiesta "inconscia" in rete, diretta a tutti, ed in particolare alle persone più vicine. Poiché una richiesta di aiuto non viene ignorata dai firewall, tutti la percepiranno, ma se non conoscono la richiedente, si sentiranno semplicemente in uno stato d'ansia, difficilmente riuscirebbero a capire. Un vicino di casa, invece, conosce la signora, quindi riesce a decifrare la richiesta ed è più probabile che riesca ad "intuire" che ci sia qualcuno in pericolo vicino a lui. L'insieme di questi scambi di comunicazioni, richieste d'aiuto, sensazioni ecc..attiverà sempre più un canale prioritario, dove tutti i cervelli, cercheranno di instradare la richiesta in direzione ottimale, così da restringere e circoscrivere l'area di appartenenza. Il fatto che accada spesso, di trovare persone prive di vita dopo settimane, è dovuto proprio al fatto che queste persone non avevano molti cervelli conoscenti, quindi pochi in grado di ricevere la richiesta di aiuto, e pochi in grado di instradare la richiesta verso i più possibili ricevitori in grado di risolverla. Quando una richiesta di aiuto viene inviata, rimane in rete, e continua a permanere sino a quando qualcuno comunica che la richiesta è stata ricevuta e il mittente identificato.

Nel caso tipico dell'ipnosi, il paziente non conosce il dottore, ma soprattutto se è stato lui a chiederne l'assistenza, riterrà quel medico autorizzato e aprirà il canale di comunicazione a quello che dal cervello viene considerato "il tecnico dei computer", quindi : ti concedo l'accesso, ma ti tengo sotto controllo perché non vorrei che ti mettessi a curiosare nei miei documenti. L'abilità del medico è proprio quella di riuscire a trovare le password di accesso alle aree riservate. Se il paziente ha disturbi tali che impediscono al cervello di lavorare come dovrebbe, le difficoltà saranno maggiori e spesso si ricorre

all'uso di farmaci capaci di inibire la volontà (quindi spengono il firewall e disabilitano l'antivirus), così da poter accedere senza limitazioni. Parlare di virus è opportuno, perché quando un cervello non funziona bene, si comporta come un computer infettato da virus. Non tutti gli antivirus riescono ad eliminarlo, a volte l'unica cosa possibile che rimane da fare è quella di formattare l'hard disk, ovvero, ripulire completamente tutto e ricominciare da capo. Nel cervello questa operazione equivarrebbe al coma cerebrale. Un cervello privo di dati, o con le connessioni mancanti è raramente riparabile. Quando è privo di dati, ma il resto funziona, si procede con la terapia di recupero, quindi un introduzione di dati ex novo e la conseguente riprogrammazione delle memorie. Se mancano le connessioni, l'unico che può ristabilirle è il cervello stesso, quindi il tempo necessario perché siano visibili i primi risultati è dato dalla sequenza delle parti da riparare, la prima, fondamentale è il BIOS, senza la quale tutte le altre non potrebbero funzionare. Altre memorie, o altre connessioni, non determinano uno stato vegetativo, il paziente riesce a comunicare utilizzando le parti ancora funzionanti, e comunica **CERTAMENTE** con il cervello, basta saperlo, e sintonizzarsi su di lui, chiedendo in maniera esplicita di inviare i dati utilizzando la mente. Il cervello non utilizza, quando è in stato comatoso, il fenomeno chiamato multitasking, ovvero più comunicazioni simultanee, quindi la comunicazione telepatica dovrà avvenire unicamente con una sola e sempre quella, persona!

Vediamo ora la terza opzione, due persone che si conoscono ma che non sanno dove si trova l'altro.

Se voglio spedire una lettera, con l'indirizzo esatto potrò avere la certezza (dipende...) che questa arriverà a destinazione; ma se l'indirizzo non lo conosco potrei scrivere solo la città, la nazione, il continente....e affidarmi alla buona volontà del servizio postale che provvederà a cercare in giro per il mondo il destinatario. Ovvio che il paradosso voglia far capire quale sia il problema di fondo..se voglio inviare un messaggio devo conoscerne la destinazione. In telefonia esiste un servizio chiamato < seguimi >, una persona raggiungibile ad un certo numero, quando lascia – ad esempio – l'ufficio, indica la destinazione successiva e provvede a deviare tutte le chiamate verso la nuova destinazione. Il cervello, si limita a “sapere” dove si trova, e di

La 6^a Legge di Marco

conseguenza ad attivare il servizio *seguimi* o meglio *trovami*, sempre anche quando nessuno richiede di conoscerne la posizione. Diciamo che le coordinate GPS di ogni individuo, si aggiungono a quelle dell'indirizzo personale identificativo (il DNA); Quando voglio raggiungere con il pensiero una persona, la mia richiesta viene inoltrata ed inviata direttamente dove il destinatario si trova.

Tutto ciò che sa fare il nostro cervello!
Leggi, anche se ti sembra bizzarro!

Seocondo uon stiduo di uan univretisà inlegse
l'oridne dlele letetre all'intreno di uan praola nno è
improtatne, ciò ceh improta è al pirma e l'utliam
letetra. Il retso nno improta motlo in quael oridne
si trvoa, lo leeggrai comnuque sezna prbloema.

Il canale di trasmissione a lunga distanza si chiama: **CEREBIT**
La velocità della connessione è di **100 metri/secondo**
Il flusso di dati è di **20 Terabyte /minuto**

- Larga Distanza -

(Wi-Fi)

La differenza sostanziale tra la larga distanza e la corta, è per utilizzare un esempio la stessa che c'è tra la trasmissione radio omnidirezionale (in tutte le direzioni), e quella direzionale (in un'unica direzione).

Solitamente viene utilizzata durante i convegni, nelle comunità religiose, nelle Sette, dai venditori di pentole, dagli illusionisti, nelle terapie di gruppo ecc.. quando cioè un cervello, invia a più cervelli un'identica comunicazione con scopi più o meno legali!

In questi casi, i cervelli sono sintonizzati, ascoltano e valutano i dati ricevuti per poi stabilire se accettarli o meno. Vi è poi il caso in cui i riceventi, non sono consapevoli, quindi non sintonizzati;

Nel primo caso, l'abilità del trasmittente sta' tutta nell'utilizzare tecniche come spiegato, tipiche del "lavaggio del cervello", quindi ripetizione degli stessi concetti in modo che dalla RAM il cervello le inserisca nella SDRAM e finisca con il ritenerle vere, oppure sfruttando tecniche attraverso le quali si sfruttano particolari tecnici dei singoli sensi, come la vista, per illudere e quindi vedere ciò che in realtà non si è visto. Le vere difficoltà iniziano a presentarsi quando la comunicazione deve arrivare a più persone non consenzienti, ignare e con il firewall ben chiuso!

Più volte abbiamo citato il caso della richiesta di aiuto, questa è l'unica che sempre ha priorità e libero accesso. Una richiesta di questo tipo perché abbia una possibilità di venire accolta, deve essere inviata a chi in quel momento è più vicino, quindi tutti nelle vicinanze riceveranno la comunicazione. Il fatto che poi intervengano, è indipendente dalla richiesta, ma forse più dalla volontà, coscienza, o opportunità. Se volessi inviare una richiesta di comunicazione a più persone, dovrò necessariamente attirare la loro attenzione, altrimenti non trattandosi di una richiesta di aiuto, nessuno riceverebbe alcunché, anzi, proprio come l'antispam nei computer, finirei con l'essere considerato "spazzatura", disturbatore o virus, e otterrei l'effetto contrario, quello di essere ignorato o molto più probabile scartato, buttato via, allontanato!

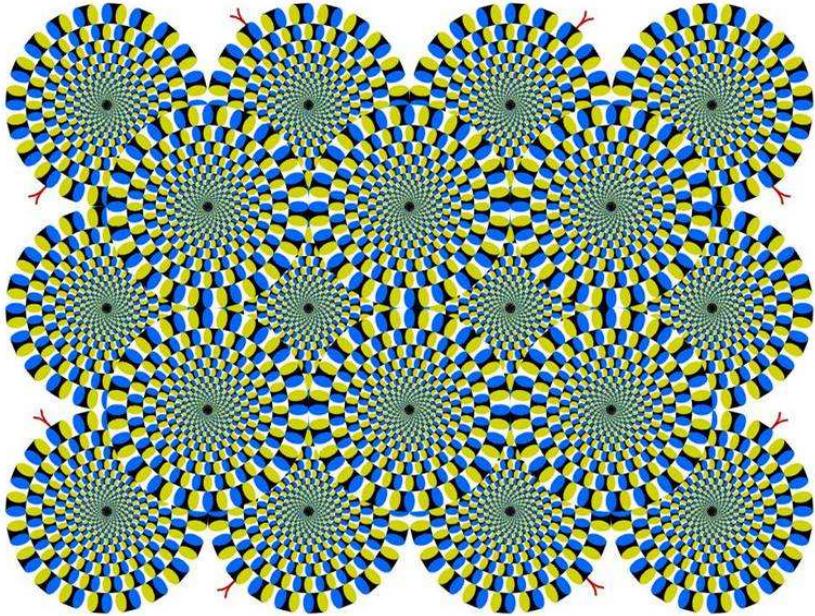
La 6^a Legge di Marco

Per verificare quanto sia vero provate con questo esperimento: mettetevi in una piazza, o comunque un luogo affollato, e iniziate un invio telepatico del tipo “scusate...dico a voi...” indirizzato a tutte le persone che riuscite a raggiungere con gli occhi; vedrete che questi si gireranno, guardandovi, anche per un solo istante, poi proseguiranno il loro cammino. Se tra le tante persone ne cerco una in particolare, ad esempio ho un appuntamento con una persona conosciuta via internet (attenzione...è pericoloso!), non ne conosco la fisionomia, perché non mi ha mandato la foto. Il messaggio che mandate in quel caso è ovvio, “dove sei? Chi sei? Sei tu?” Tutte le persone nelle vicinanze lo ricevono, ma lo ignorano perché non sono i destinatari. Lo riceverà sicuramente chi invece ha l'appuntamento con voi, forse si nasconde, per verificare di non aver fatto un errore, un buco nell'acqua, ma certamente tra voi due ci sarà un - presente!, sono io.. – con tanto di scambio di sguardi confermativo e avvicinamento. Se l'intuito vi porta verso una persona che sentite essere proprio quella, e questa vi evita, quasi certamente la delusione di aver incontrato una persona diversa da quella che si aspettava ha avuto il sopravvento, e tornerete a casa forse dopo una telefonata del tipo, scusa non sono riuscito a venire....! Un altro esempio che possiamo fare è quello del regista che cerca tra la gente comune un probabile attore per una trasmissione che andrà a fare. Le caratteristiche che deve avere sono ben memorizzate nella mente del regista, che provvede ad inviarle in ordine sparso; il cervello ricevente se ha queste caratteristiche provvede ad inoltrare per conoscenza il proprio curriculum al regista che “guarda caso” ottiene un incontro fortuito proprio con la persona che cercava.

Un concetto controverso è quello secondo me, dei cosiddetti feromoni che una donna sparge quando è in “calore”...Forti del fatto che questa tecnica venga utilizzata dagli animali, molti pensano che l'essere umano utilizzi lo stesso procedimento...se così fosse, avremmo una sorta di puzzola che si trascina dietro un corteo di annusatori eccitati; Quello che invece io penso, anzi affermo, è che sia il cervello a trasmettere con la tecnica della larga distanza un segnale di richiamo, comunicando che “la signora” è disponibile, ma al contrario dei feromoni, l'informazione è più completa e selettiva, quindi sono disponibile, sì ma solo per chi ha certe caratteristiche. Il o i fortunati riceveranno il messaggio, e se a loro volta interessati, stabiliranno un collegamento e inseriti nelle liste del concorso che avverrà entro

La 6^a Legge di Marco
breve, poi in base alle graduatorie, saranno selezionati dalla
richiedente per il primo colloquio!

Se vedi qualcosa ruotare, corri dal medico!
Non c'è niente che si muove!



Nell'immagine: un esempio di illusione ottica.

Entreremo in quello che ritengo il capitolo più interessante, cioè quello delle comunicazioni a breve distanza, in quanto comporta l'utilizzo di tutti i sensi, non solo quello della comunicazione telepatica. È il più utilizzato e il più evoluto, ed è anche quello più facile da utilizzare sempre che dall'altra parte, ovvio, ci si conceda..!

La 6^a Legge di Marco

- Corta Distanza -

(Bluetooth)

Utilizzando un computer, o un telefono cellulare la funzione bluetooth ha sempre le medesime caratteristiche: trasmissione entro 10 metri, visibilità o meno del nome, ricerca delle stazioni vicine, richiesta di collegamento ed infine trasmissione e scambio di dati.

Il corpo umano per comunicare o ricevere utilizza varie tipologie, ognuna indicata ad uno specifico tipo di trasmissione, ma in particolare quando deve interloquire con un altro essere vivente utilizza “solo” questi strumenti:

Il TATTO, la VISTA, il CEREBIT.

Gli altri, ovvero l'OLFATTO, il GUSTO, l'UDITO sono complementari, utilizzati in rare occasioni per la comunicazione, mentre possono funzionare come barriera di avvicinamento e protezione, ma non possono trasmettere, quindi solo ricevere e quindi non potranno scambiare dati ma solo riceverli.

(Un unico caso di scambio dati si ha quando due lingue si “incontrano”, ma appunto, questo è complementare, segue o aggiunge alla comunicazione già instaurata e attiva).

Gli occhi sono la porta dell'anima, uno sguardo ti uccide....quante volte avete sentito queste frasi? Infatti uno dei mezzi più evoluti per comunicare di cui dispone il nostro corpo è proprio quello che utilizza gli occhi, trasmettendo dati a 100 metri/secondo utilizzando una tecnica detta “ad onde convogliate”, cioè onde che vengono sovrapposte e modulate in modo opportuno, che non escono (quindi non sono trasmesse come le onde radio) dall'occhio, ma che si formano sulla retina, come se ci fosse un monitor, un televisore, dove l'occhio dell'uno guarda e legge le immagini così composte nell'occhio dell'altro.

In pratica quindi, l'occhio è sia una telecamera che un televisore.

I messaggi che possono essere scambiati con gli occhi sono così tanti, che superano di gran lunga quelli cerebit, avvengono in linguaggio macchina, quindi sono interpretabili da chiunque (anche gli animali), poiché non richiedono una lingua come l'italiano, l'inglese e così via.

Cerchiamo di chiarire questo concetto che è anche la base di tutto quello che definisco: *il teorema di saporiti*. Quando scrivo con un computer utilizzo la lingua (nel mio caso) italiana, il computer

La 6^a Legge di Marco provvede a trasformarla in un linguaggio a lui comprensibile, più veloce e che occupa meno spazio, chiamato linguaggio macchina. Ora, il linguaggio macchina è unico, il solo utilizzato in tutto il pianeta su ogni computer (e non solo)! Questo significa che quello che io scrivo in italiano, diciamo: **nero**, il computer lo trasforma in **11001110**; Un cittadino inglese, sul suo computer scriverà: **black** e il computer lo trasforma in **11001110**; quindi due lingue diverse, un solo linguaggio! Se per ipotesi potessimo comunicare in linguaggio macchina, non avremmo la necessità di conoscere le lingue per comunicare tra i vari Stati, e quindi avremmo la facoltà di poter dialogare con chiunque indipendentemente dalla lingua parlata.

Anche gli animali hanno un cervello, e questo utilizza anch'esso il linguaggio macchina. Per comunicare con un cane, utilizzo appunto il linguaggio macchina, ma se il cane nel corso della sua vita non ha potuto per forza di cose, andare a scuola, imparare l'italiano, non è certo colpa sua, e quindi tutto quello che potrò comunicare al mio cane sarà pari e uguale a quello che quel cane apprenderà nel tempo, ad esempio "lo sguardo che uccide" per far capire al cane che ha fatto qualcosa di sbagliato, viene appreso e imparato la prima volta, e poi riconosciuto sempre.

Lo stesso avviene con gli esseri umani, con gli occhi diciamo più che con la bocca, anzi spesso quello che dicono gli occhi sono informazioni più vere e certe di quello che esce dalla bocca nello stesso momento. La comunicazione "ottica" è così attiva, che molto spesso quando dobbiamo pensare, rispondere ad una domanda impegnativa ecc...tendiamo a sollevare lo sguardo, oppure cerchiamo di rivolgere lo sguardo da un'altra parte, e questo perché abbiamo la necessità di limitare l'attività ottica per permettere alle altre di avere una maggiore attenzione, diciamo di liberare memoria, o di allargare il flusso dei dati. La difficoltà di guardare negli occhi una persona quando ti parla, è molto difficile da debellare, poiché è proprio il sistema di sicurezza interno, il firewall, che tende ad evitare la possibilità di intrusione e possibile lettura dei nostri dati, oppure perché non vuole misurare la forza, non si vuole esporre; Tutti noi potremmo parlare semplicemente guardandoci negli occhi, e tipico di noi italiani, accompagnandoci dall'uso delle mani, che gesticolando riescono a far capire ogni cosa anche al cittadino Etrusco di passaggio.

La 6^a Legge di Marco

Una differenza che al momento non so' spiegare, tra le comunicazioni ottiche e quelle cerebit, è quella che mentre con il pensiero riesco ad inviare informazioni di ogni tipo, compreso quelle numeriche (quindi pensa ad un numero...) con gli occhi questo tipo di dati non riesco ad inviarlo. In pratica, posso “dire” con gli occhi, vai, smettila, cos'hai?, ti odio, ti amo, non ti credo, e così via...ma non posso dire 1, 5, 90,...! Ma dato che se sto' comunicando con gli occhi, sono vicino alla persona, quello che non dico con gli occhi lo dirò con la mente; L'insieme degli strumenti (occhi,cervello) rafforza e completa l'informazione, tanto che potrò tenere la bocca chiusa per tutto il tempo. Provare questa tecnica, è molto semplice, rimane il concetto dell'accesso..il cervello comunque filtra ogni segnale ricevuto, anche l'occhio deve passare il firewall, l'antivirus, quindi prima di potersi scambiare interi discorsi, si dovrà procedere con una prima “sintonizzazione” del canale video, così che entrambi possano utilizzarlo per scambiarsi i dati.

Per fare questo mettetevi uno di fronte all'altro, e fissatevi negli occhi, se uno dei due abbassa lo sguardo, dovrà ripetere l'operazione sino a quando il suo firewall avrà accettato l'intrusione.

Dovete stabilire prima di tutto chi sarà il trasmittente, perché se tutti e due vi ponete in trasmissione, nessuno potrà andare in ricezione. Stabilito chi trasmette e chi riceve, e dopo aver accertato che riuscite a mantenere gli occhi fissi uno sull'altro, il trasmittente potrà inviare un messaggio del tipo: **chiudi gli occhi!** Se il ricevente chiude gli occhi (solo dopo che lo avete chiesto, e non prima e nemmeno dopo, ma nello stesso momento), avrete raggiunto lo scopo: siete sintonizzati e adesso potete invertire i ruoli, chi ha ricevuto trasmette e viceversa.

Da quel momento tra voi due lo scambio di informazioni visive sarà molto più proficuo di quello standard, cioè quello dei messaggi generici, riconosciuti da tutti come «fulminare con lo sguardo» e gli altri già noti.

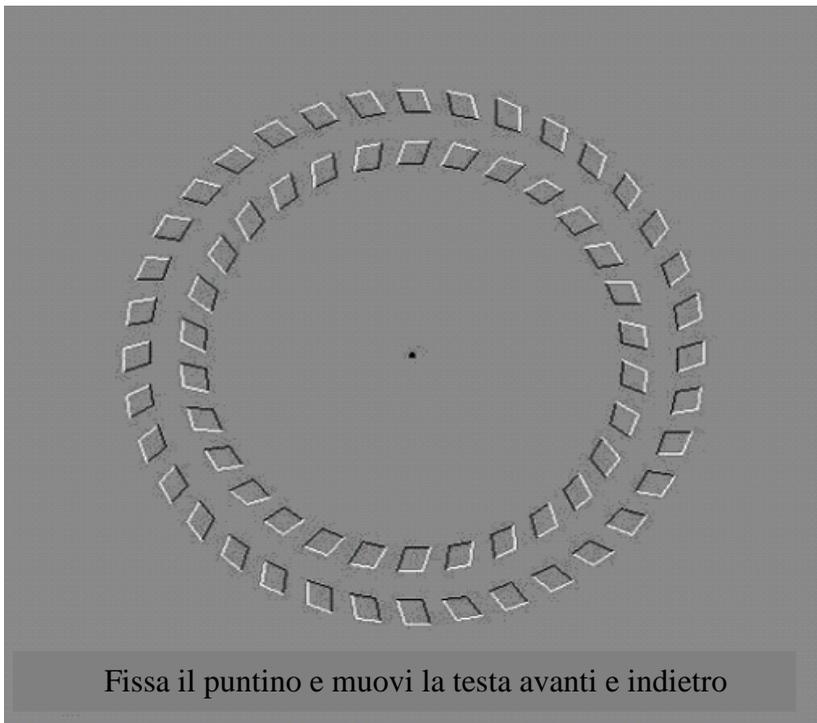
Torniamo all'esempio precedente dei feromoni sessuali...il desiderio, lo scambio di occhiate intenditrici, è tale da non lasciare dubbi, se il messaggio recepito è quello, non ci saranno difficoltà nel proseguire su quella strada e acconsentire alla richiesta. Tra due innamorati, nelle fasi del colpo di fulmine, o comunque quando ci si “analizza” la prima volta, le informazioni non si limitano ai desideri di entrambi, ma avviene una propria valanga di dati , ed in particolare quelli che sono

richiesti dal BIOS utilizzando l'antivirus come filtro, quindi dati sul DNA, informazioni biologiche e così di seguito.. Al contrario degli animali, la donna è fertile solo per 2,5 giorni al mese, e l'evoluzione della Specie ha fatto sì che proprio per evitare, da una parte guerre tribali per la conquista, dall'altra per mantenere il rapporto lungo e duraturo, che il cosiddetto periodo del mestro venga nascosto, quindi i giorni fertili li conosce solo Lei, nessun altro. L'uomo non conoscendo, e non potendo "sentire" alcun segnale che indichi il momento giusto, per non perdere l'occasione tende a mantenere il rapporto e a provare più volte, e forse riuscirà a fecondare la femmina prima o poi...inoltre mentre negli animali la scelta cade sempre sul più forte per garantire alla razza il proseguimento nel modo migliore, negli esseri umani, il più forte è visto anche come un dominatore, il più debole uno schiavo, perciò, una donna per non sentirsi schiava, non baserà la scelta sulla forza, con la conseguenza di farsi dominare, ma cercherà di analizzare quei dati, che come risultato daranno maggiore forza a lei, o meglio le faranno credere di essere stata la "sua" scelta, e non quella dell'uomo, a prevalere. Tanto è vero tutto questo, che quasi sempre l'unione tra due persone, tende ad prevenire possibili differenze fisiche, che possano in seguito dare modo a una delle due di utilizzare questa differenza per dominare l'altra; quindi chi porta gli occhiali, cerca chi ha occhiali, chi è grasso cerca il grasso, e via così....vi sono poi le ricerche di tipo psicologico, cioè quelle che tendono a portare l'uno nella ricerca dell'altra in base a mancanze proprie, aspirazioni, ricordi, come ad esempio, chi cerca la somiglianza con la madre, chi l'uomo alto, chi la persona ricca e famosa, tutte improntate a soddisfare le proprie aspettative, e che inevitabilmente finiranno con il durare poco! Affidarsi unicamente al caso, cioè all'analisi attraverso la vista con lo scambio dei dati tra le parti, garantisce nel caso di esito positivo che l'unione duri, perché la certezza dei desideri e le necessità dell'uno sono stati comunicati e verificati dall'altro.

Infatti nell'ipotetica nottata in discoteca, lui cerca lei per una notte, lei cerca un lui per la vita...i due si incontrano, lui tende a farle credere di essere disponibile per un rapporto duraturo, ma i suoi occhi diranno esattamente il contrario; lei, che non è stupida, capirà esattamente tutto questo, e a quel punto deciderà se concedersi per una notte,

La 6^a Legge di Marco

oppure tirare alla lunga senza concedere niente, per misurare quello che l'istinto le ha suggerito. Lui, quando si renderà conto che lei è una perdita di tempo, abbandonerà la preda per cercare altrove. Tutto questo avviene nell'arco di pochi millisecondi..il tempo di uno sguardo!



Altro canale di comunicazione, il TATTO, molto efficace, ma rispetto alla vista molto più lento perché l'estensione dei ricettori, i peli, è enorme, ricopre tutto il corpo, e il cervello analizza costantemente ogni singolo punto, dato che considera prioritaria la sicurezza del proprio corpo; Tanto per chiarire, il nostro corpo durante l'evoluzione, non ha affatto perso i peli – rimasti allo scimpanzé – ma, al contrario li ha lasciati con lo stesso identico numero, sono solamente più corti e chiari, perciò poco visibili. Ognuno di questi peli rappresenta una antenna in grado di ricevere dall'esterno segnali tipici, come il caldo,

il freddo, e poi, segnali di comunicazione in linguaggio macchina, quando il contatto avviene tra due esseri che si toccano.

La sgradevole sensazione che si ha quando ci si dà la mano e una di queste è “molle”, sudata, fredda...è dovuta al fatto che in queste condizioni, lo scambio di informazioni avviene in modo anomalo, o non avviene affatto, quindi i dati richiesti per valutarne l’affidabilità non giungono come da richiesta, e questo comporta per il richiedente la sensazione di trovarsi di fronte una persona che vuole nascondere le vere intenzioni, Stessa cosa avviene quando il contatto dura più del previsto, mantenere la stretta di mano a lungo, significa volere apprendere più informazioni di quelle che si ritiene di voler concedere, e questo provoca lo stesso disagio.

Pensiamo alla differenza tra il dare una sberla, e dare un pugno...la sberla a mano aperta, offre informazioni maggiori, quindi: ti do’ una sberla, perché non voglio farti male, ma farti capire....il pugno, a mano chiusa, invia pochissime informazioni perché voglio farti male e non devo farti capire proprio niente!

La carezza, è molto apprezzata, a mano aperta invia numerosissime informazioni, apre i canali di comunicazione e cerca spostandosi su più parti del corpo di coprire un’area maggiore così da avere maggiori riscontri. Gli animali, che hanno invece i peli ben visibili, hanno una capacità ricettiva molto sviluppata, apprezzano moltissimo il contatto umano attraverso il tatto, ma per la loro specifica programmazione, tendono comunque e a prescindere, di diffidare. Riescono a percepire le nostre vere intenzioni perciò prima di accarezzare una tigre, assicuratevi di volergli veramente bene...

Il contatto fisico è fondamentale, se tra due persone questo non avviene perché ci si limita allo scambio verbale o visivo, qualsiasi sia il tipo di rapporto che li lega, tra i due non ci sarà mai la possibilità che questi diventino “amici”, ci sarà sempre una sottile barriera che tiene sul chi va là, mai una certezza del tipo “ a scatola chiusa”;

Perciò anche la semplice stretta di mano comporta l’inserimento nel database della EPROM dei dati di quella persona, catalogata come < in attesa di verifica> , e in seguito se valutata positivamente avrà libero accesso almeno fino al firewall. Il lavoro del cervello quando parliamo di comunicazione tattile è così completo, che potete provare a fare un piccolo esperimento: braccio di ferro! Sfidate qualcuno a

La 6^a Legge di Marco

braccio di ferro, e una volta pronti, con le mani in posizione, “dite” al vostro cervello di bloccare il vostro braccio nella posizione in cui si trova, e non dovete nemmeno preoccuparvi di spingere...il vostro braccio rimarrà fermo immobile, l'altro farà uno sforzo enorme nel cercare di abbassare il vostro, e se sapete aspettare darete il via all'abbattimento, quando “sentirete” che l'altro è ormai privo di forze. Dimostrare che la forza del cervello è superiore a quella fisica non è semplice, richiede molto esercizio e convinzione. Se siete minacciati ad esempio da un tizio con la pistola, anziché stare zitti, provate ad attaccare con parole, con messaggi (subliminali), e con lo sguardo, mostrate sicurezza e finirete con il trovarvi in un bar, dove il vostro pistolero vi offrirà il caffè...

Potete programmare il vostro cervello per la trasmissione tattile, procedendo come nelle altre precedenti, cioè date la mano a qualcuno, inviategli (per cominciare) un numero, e quando l'altro lo avrà ricevuto, il sistema di entrambi avrà codificato la vostra connessione come accettata con la possibilità nelle volte successive di comunicare senza attendere conferma; Il cervello stesso sarà in grado di gestire la vostra richiesta, quella di utilizzare la comunicazione tattile e non le altre, quindi chiuderà i canali di trasmissione relativi alla comunicazione cerebit e visiva, lasciando attiva solo quella tattile, per poter eseguire il collegamento. Se poi volete dialogare in maniera ampia e completa, utilizzate tutti e tre i canali, quindi date la mano, fissate negli occhi e pensate! Potrà sembrare una barzelletta, ma poiché non rischiate niente, provate! L'importante è come sempre, tenere presente che il vostro cervello è appunto il vostro....non potete ingannarlo. Se volete sperimentare queste tesi, dovete credere che questo possa avvenire, che sia possibile, e che chi dovrà comunicare con voi abbia la stessa convinzione. Se lo fate per gioco, o semplicemente per dimostrare che non è possibile, state pur certi che finireste con l'aver ragione voi!

Per amplificare l'effetto, quando utilizzate un solo canale di trasmissione, spegnete gli altri, o metteteli in standby, se volete usare il tatto, chiudete gli occhi, aiuterete il vostro sistema operativo, a liberare e disattivare memorie e funzioni non necessarie, ottenendo più canali a disposizione per la trasmissione e la ricezione dei dati attraverso il tatto.

E' la migliore illusione ottica.....

Segui le istruzioni:

- 1) Concentrati sui 4 puntini all'interno dell'immagine per 40 secondi
- 2) Immediatamente dopo sposta il tuo sguardo lentamente verso un muro vicino (deve essere liscio e possibilmente monocromatico)
- 3) Vedrai così formarsi lentamente una chiazza chiara (continua ad osservarla attentamente)
- 4) Sbatti le ciglia e vedrai formarsi una immagine all'interno della macchia
- 5) Cosa vedi, o piuttosto CHI vedi?



Ed ora analizziamo il canale di trasmissione CEREBIT, ovvero la telepatia, la comunicazione diretta tra due cervelli.

Le prime domande che ci si pongono sono: quale frequenza utilizza, e dov'è l'antenna?

Si potrebbe dedurre che il cuore, l'unico elemento che genera una frequenza, nella normalità di 72 Hz (battiti/minuto), all'interno del nostro corpo, sia proprio il generatore che regola le comunicazioni. Se così fosse (scusate se dovrò utilizzare un po' di terminologia altolocata, ma farò di tutto perché risulti comprensibile), dato che secondo studi ormai consolidati e certi, e grazie ai nostri ITALIANI inventori come Marconi, e stranieri come Hertz, la lunghezza dell'onda è data dalla formula che dice: lunghezza d'onda uguale a velocità della luce, diviso frequenza...dovremmo avere da qualche parte del nostro corpo un antenna lunga circa 250.000 Km....cioè i 72 battiti al minuto che diventano 1,2 battiti al secondo trasformati dalla

La 6^a Legge di Marco

formula appena citata. Inoltre, poiché i battiti del cuore non sono uguali e costanti sia tra individui, che nello stesso individuo durante l'arco della vita, non potremmo avere una frequenza stabile e precisa, ma variabile, molto difficile da sintonizzare; come quando i nonni dei miei nonni cercavano di sintonizzare Radio Londra, per sentire le ultime dal fronte...era un continuo girare la manopola di sintonia per riuscire a centrare la stazione...e poi, sempre per noti Leggi della fisica, le onde radio più sono lunghe (come in questo caso) più tengono a rimbalzare nella ionosfera del pianeta, e con una tale frequenza di "lavoro", otterrei una ricezione di qualità solo dall'altra parte dell'emisfero, e quasi nulla dalla parte opposta, cioè dove mi trovo in quel momento. Se poi, aggiungiamo che, chi utilizza un pacemaker , ha sì un cuore, ma artificiale, quindi come potrebbe comunicare con un sistema nato per funzionare in modo diverso?

Tutto questo mi porta a scartare l'ipotesi del cuore come generatore di frequenza, quindi come negli orologi al quarzo, posso presumere che da qualche parte del nostro cervello ci sia appunto un "cristallo di quarzo" appropriato, che gestisca la velocità della CPU del cervello, che dia i tempi a tutto il sistema e che generi la frequenza portante per le nostre trasmissioni; Certamente deve avere una caratteristica unica, uguale per tutti gli esseri viventi, perché solo così ci si può sintonizzare. Una sola stazione, un solo canale!

Non è vero nemmeno questo, anzi, come tra l'altro avviene nelle comuni trasmissioni radio odierne, è possibile inviare su un solo canale più informazioni come nel caso del digitale terrestre, o nelle trasmissioni in stereofonia. E dato che sappiamo, che i messaggi inviati possono avere scopi diversi, e che questi devono essere gestiti diversamente, come tra la richiesta di aiuto, le comunicazioni a lunga distanza, quelle a largo e breve raggio è facile intuire che la tecnica utilizzata sia proprio questa, cioè la trasmissione di più informazioni differenziate in un unico canale, e l'utilizzo di canali e quindi diverse frequenze, per le comunicazioni indirizzate ad aree diverse del pianeta. L'ipotesi mia, è quella del contrario... vediamo di capire: noi tutti siamo abituati a ragionare in positivo (nel senso matematico del termine), cioè un chilo di pane, dieci euro, insomma tutti numeri sopra lo zero, a nessuno verrà mai in mente di chiedere mi dia -10 (meno dieci) chili di formaggio! E questo si ripercuote anche sulle leggi della fisica, la scienza, l'informatica ecc...E se invece la frequenza di

La 6^a Legge di Marco trasmissione del nostro cervello fosse negativa? Nessuno strumento la può individuare, perché anche gli strumenti “lavorano” in positivo, non vi sarebbero interferenze con la marea di frequenze utilizzate sulla Terra, anch’esse tutte positive, e la formula sulla lunghezza d’onda non avrebbe alcun valore così come è strutturata.

Lascio a voi lettori, la possibilità di completare questa mia ipotesi, e proseguo con lo trattare l’argomento che più interessa: la trasmissione telepatica a breve distanza, ovvero punto – punto.

Se vi è capitato di pensare ad una canzone, e qualcuno vicino a voi, si è messo a fischiarla, questa è una delle modalità di trasmissione a larga distanza, mentre quelle che rientrano nel tema sono solamente le comunicazioni che avvengono direttamente tra due esseri, senza il coinvolgimento di altri cervelli vicini e non.

È la comunicazione più difficoltosa, poiché tende ad interagire direttamente, e quindi deve superare tutte le barriere come il firewall, l’antivirus e deve avere pieno consenso di entrambi.

61	21	73	23	63			
74	21	71	63	73	43	81	43
23	32	73	32	22	43	81	

Provate a decifrare la tabella qui sopra... se ci riuscite, potete star certi che il messaggio subliminale celato in questo libro ha raggiunto il vostro cervello, quindi vi ho comunicato la chiave per decifrarla!

Quando manca il consenso di una delle parti, la comunicazione non può avere luogo, se non inibendo i controlli con farmaci adeguati. Perciò cercare di leggere il pensiero di una persona è praticamente impossibile, se inteso come “voglio sapere..”, invece possibile se chi invia i dati li pone nello stato di *condivisione* cioè, intende mettere a conoscenza l’altro dei suoi pensieri, calibrando però le informazioni inviate, e rifiutando ogni domanda. Come in un’intervista che diventa un monologo, chi intervista non può porre domande, l’intervistato parla a ruota libera, e dice quello che vuole.

La 6^a Legge di Marco

Il canale di trasmissione è unico, però mentre ad esempio tra due gemelli, la password di accesso, è conosciuta perché identica per entrambi, tutti gli altri, famigliari compresi, devono chiedere l'autorizzazione per utilizzare quel canale; Se tra gemelli lo scambio di informazioni avviene costantemente, senza alcuna barriera, attraverso tutti i canali disponibili, per gli altri occorre effettuare la registrazione come nuovo utente presso il cervello con il quale si vuole comunicare la prima volta, e se questo avviene, le volte successive, sarà semplicemente necessario fare il login, ovvero chiedere l'accesso utilizzando il nome utente e password registrati la prima volta.

Ognuno è l'amministratore unico del proprio sistema operativo, quindi qualora dovesse ritenere che quell'utente non sia più accettabile, provvederà a cancellarne la registrazione e l'accesso.

Come chiedere la registrazione per effettuare il primo accesso:

Se volete comunicare con una persona (lo si può fare anche con gli animali, ma è più semplice iniziare con l'uomo!), dovete innanzitutto indirizzare la richiesta – semplicemente pensandola – verso la persona che vi interessa, se questa è girata da un'altra parte, sicuramente girerà lo sguardo verso di voi, e a quel punto, dovete , sempre con il pensiero, chiedere di poter accedere al suo sistema; Il “dialogo” potrebbe essere questo: « Scusa...? » , e una volta attirata l'attenzione: « posso entrare? » ; La risposta non tarderà ad arrivare, anche perché inconsciamente il destinatario della vostra richiesta tende a domandarsi “ cosa vuoi, o perché? ” . Molto semplice se tra i due ci sarà stata prima un'intesa, cioè: proviamo a comunicare per via telepatica? In questo caso lo scambio avverrà molto più facilmente, e per la difficoltà iniziale di capire esattamente come si deve procedere, consiglio di inviare un numero di una cifra, chiedendo all'altro di dirlo appena lo avrà ricevuto. Nel caso dell'esempio precedente, invece, una richiesta di comunicazione senza uno scopo logico viene inteso come un tentativo di intrusione, quindi i motivi che vi spingono a richiamare l'attenzione di qualcuno dovranno essere ben motivati, perché questi vi autorizzi ad entrare!

Ribadisco il concetto che il cervello non si può ingannare, quindi se pensate “male” , l'altro riceverà il male da voi pensato, anche se vi sforzate di pensare “bene”!

Come scambiare informazioni:

Una volta ottenuto l'accesso, e quindi instaurato un collegamento, procedete lentamente, poche parole, brevi e che debbano avere una risposta anch'essa breve composta da una parola. Ad esempio: ti chiami? E la risposta: Marco!

Seguite così per molte volte, fino a quando non otterrete una certezza assoluta delle vostre capacità, e naturalmente non ci siano errori. Tenete presente che la comunicazione avviene in linguaggio macchina, quindi non sentirete “la voce” che vi dà le risposte, ma ed è molto importante capire questo, la prima cosa che vi viene in mente è quella ricevuta, non sforzatevi a pensare, non dovete fare lavorare le memorie, spegnete il computer, e accendete la radio!

Per ottenere una perfetta sintonia, e registrare i dati d'accesso una volta per tutte, scambiatevi le parti, quindi chi domanda, dovrà rispondere e viceversa. L'utente che ha richiesto l'accesso è stato accettato dal cervello dell'altro, ma l'altro a sua volta per poter accedere dovrà richiedere la registrazione. Cerchiamo di capire...: come esempio prendiamo il solito web e internet; Io, utente Marco, chiedo di registrarli nel sito web di Lorenzo. Ottengo l'accesso e potrò scambiare i dati con Lorenzo. Ma Lorenzo non ha chiesto di poter entrare nel sito web Marco, quindi mentre Marco potrà comunicare, o meglio, entrare in Lorenzo, Lorenzo non potrà entrare in Marco (spero sia chiaro).

Nel caso cui sopra, Lorenzo dovrà chiedere a Marco la registrazione e la conseguente accessibilità utilizzando la stessa procedura, anche se tra i due le comunicazioni richieste da Marco sono andate a buon fine. Una volta che entrambi vi siete registrati, lo scambio tra di voi potrà procedere aumentando le difficoltà, quindi intere frasi; Non tentate di andare oltre...non provate a scavare nella memoria altrui, o richiedere dati che violerebbero la privacy, l'antivirus che è sempre attivo, vi segnalerebbe come possibili minacce, e chiuderebbe le comunicazioni, rendendo molto – ma molto- difficile ripeterle la volta successiva.

Per evitare di sovraccaricare il sistema, quando avete terminato l'esperimento chiudete le comunicazioni ad esempio con un *ciao*, anche se il cervello si rende perfettamente conto che avete terminato, tende a mantenere attiva la comunicazione per un tempo abbastanza lungo. È importante che tutti e due divengiate entrambi utenti dell'altro,

La 6^a Legge di Marco

perché altrimenti si instaura tra di voi un rapporto definito “sindrome del sottomesso”, che cercherò di spiegare con un esempio:

Sottomissione da Ipnosi:

Nella mia (lunga) vita, tra le tante cose, ho avuto modo di sperimentare sia come *paziente* che come *medico* l'utilizzo dell'ipnosi come strumento di indagine delle memorie e preveggenza... Ebbene, queste cose si fanno generalmente tra amici, visto che io non sono un medico e non lo sono mai stato, e che se non c'è pieno consenso l'esperimento non avrebbe avuto la possibilità di funzionare. Tralasciando gli esiti, non inerenti al tema trattato in questo libro, ma se è per togliervi la curiosità posso dire che sono stati ottimi, quello che notavo è la conseguenza di quanto avvenuto. Ribadisco che chi si sottoponeva ad ipnosi era amico, molto amico e da molto tempo, tuttavia, notavo che dopo averlo ipnotizzato, questi quando sentiva la mia voce, anche al telefono, tendeva ad allontanarsi, aveva una sorta di suggestione, se prima il rapporto era amico-amico, o fratello-fratello, adesso era diventato padre-figlio, padrone-schiavo ecc.. Nella sostanza ho capito che la mia voce veniva interpretata dal suo cervello come quella che era stata capace di entrare nelle sue memorie, di scavalcare le protezioni e di accedere nelle aree riservate. Non sono più riuscito ad instaurare un rapporto di amicizia, ormai i nostri incontri erano simili a quelli che si potevano avere tra un rettore universitario e lo studente. Mi temeva, inconsciamente, e sentiva in me un padrone o meglio un burattinaio, lui il burattino.

Scrivo questo per mettervi in condizione di valutare attentamente quello che andrete a fare, a maggior ragione se utilizzate comunicazioni telepatiche, molto forti, più che l'ipnosi.

In ogni caso, non mettetevi nelle condizioni di dominatore, ma fatevi dominare, solo così eviterete di instaurare un rapporto da burattino e burattinaio!

I comandi diretti:

Vediamo adesso come impartire comandi direttamente eseguibili ad un cervello, che non sia il nostro, senza procedere con la registrazione o la richiesta di accesso.

Esistono situazioni per le quali, il nostro sistema operativo cerca nel BIOS istruzioni comuni e conosciute da tutti, risalenti alla nascita degli esseri viventi sul pianeta. Gli esempi, più ricorrenti sono quelli tipici degli usi e costumi, cioè che l'uomo è un cacciatore, la donna una preda, la legge del più forte e così via...poi ci sono quelli che nascono da situazioni inaspettate o quelle di pericolo, il cosiddetto **ISTINTO!** Nelle situazioni di pericolo le nostre azioni tendono a prevalere su ogni pensiero, intervengono immediatamente, tolgono i freni inibitori di ogni senso, ci spingono a fare cose, che a mente fredda non riusciremmo nemmeno a ritenere possibili. Anche le comunicazioni, in questi casi seguono vie e canali diversi, vengono inviati direttamente senza passare dal firewall e analizzati dall'antivirus; Poniamo il caso che durante una vostra passeggiata, al di là di una cancellata vi sia un cane, diciamo, di grossa taglia, che abbaia e ringhia, e non esiterebbe ad assaggiare i vostri polpacci se solo potesse raggiungerli. Mentre camminiamo, improvvisamente ci rendiamo conto che alle nostre spalle si avvicina un pericolo (quando si dice telepatia...), ci giriamo e vediamo il cane che da un'apertura ha raggiunto la strada, correndo verso di noi con intenzioni poco raccomandabili...ebbene, la paura ci spingerà a scappare, mentre sarebbe molto più proficuo fermarsi e ordinare al cane "fermati" o "vai via"...forse non riuscirete a farlo solo con il pensiero, e non abbiate timore allora di usare anche la voce, ordinate al cane di allontanarsi, di rientrare con tutta la forza che avete in corpo; State pur certi che il cane abbasserà lo sguardo e con la coda tra le gambe farà dietrofront!

Molto più semplice se invece di un cane, abbiamo di fronte un essere umano, maggiore sarà la forza che impartirete al vostro messaggio, maggiore il risultato. Non chiedete informazioni riservate, non chiedete l'accesso, quindi non dovete attendere il consenso, vi limitate ad ordinare, impartite un ordine, che il cervello del destinatario non potrà ignorare, poiché tutti i filtri adibiti allo scopo vengono bypassati.

La 6^a Legge di Marco

Tenete presente che impartendo un ordine con la sola voce, il ricevente, analizzerà l'ordine ricevuto e la conseguenza di quello che seguirà a fare è data unicamente da quanto ha memorizzato nelle sue memorie o riterrà più giusto fare, mentre un comando diretto per via telepatica agisce direttamente, senza che questi possa avere il tempo di cercare una soluzione alternativa o diversa da quella che gli ordinate.

I comandi diretti perché possano avere efficacia devono rispondere a requisiti particolari, quindi la situazione di pericolo, o un'azione unica che diversamente potrebbe causare danni al proprio sistema. Se pensate di ordinare a qualcuno "alzati e cammina..." siete sulla strada sbagliata. A proposito...molti malati che definiamo immaginari, guariscono quando si convincono che gli è stata data una cura adeguata, il cosiddetto effetto placebo, o quando si convincono che il Santo di turno li ha miracolati!

Ebbene, utilizzare la comunicazione CEREBIT, a senso unico, ritenendo che il paziente convinto di essere ammalato, non acconsenta all'accesso di chiunque, ma certamente se convinto di avere di fronte la persona che lo può guarire, che accetti invece, di sottoporsi ad un trattamento, che potrebbe essere quello dell'ipnosi o comunque una forma di suggestione psicologica.

Se vi trovate di fronte ad una persona convinta di essere ammalata, fategli credere di conoscere il sistema che lo può guarire, ditegli che lo avete studiato a scuola (ad esempio ditegli di aver studiato all'Istituto di Parapsicologia moderna.), ditegli di averlo già utilizzato con successo proprio per quella malattia, insomma se riuscite a convincerlo che siete in grado di guarirlo, otterrete l'accesso al suo cervello, attraverso i canali prioritari, quindi senza passare dai controlli preliminari, e questo perché chi ve lo chiede ritiene di trovarsi in una situazione di pericolo, e che voi siate l'unico mezzo per guarirlo. Stabilite la comunicazione diretta, ed impartite ordini adeguati allo scopo, fategli passare i mali, fatelo alzare, adeguatevi alla situazione e agite di conseguenza. Il messaggio finale che deve arrivare al malato sarà quello di : adesso sei guarito!

Quindi terminata la comunicazione, dimostratevi convinti e fate notare al paziente che adesso non sente più alcun dolore...

Conclusioni:

Ma come? E il linguaggio di programmazione l' ENCEFOBASIC?

Se avete avuto l'accortezza di leggere interamente questo libro, dalla prima all'ultima riga, il linguaggio lo avete già appreso;

È il libro stesso il linguaggio di programmazione, ogni parola, ogni virgola, ogni cosa non è stata inserita o scritta a caso, ha tutto un preciso significato, che il vostro cervello ha provveduto a memorizzare, e ad inoltrare come aggiornamento software nelle opportune sedi. Da questo momento il BIOS è aggiornato, le porte sono aperte, i comandi per gestire il vostro sistema operativo sono conosciuti, e quindi potrete utilizzare tutti gli insegnamenti fin qui intrapresi, per sperimentare e rendere poi definitive, tutte le azioni atte ad utilizzare il vostro cervello almeno di un ulteriore 20% rispetto a prima; Inoltre avete abilitato il canale di aggiornamento automatico, quindi riceverete da altri cervelli, informazioni utili e condivisibili, nonché una sincronizzazione che vi permetterà la comunicazione simultanea con efficienza, e sarete raggiungibili durante i collegamenti a lunga distanza in tempi brevissimi.

Il dibattito si apre, quindi, vi segnalo la possibilità di dare il vostro parere utilizzando i forum disponibili sul mio sito, o attendere l'uscita del prossimo libro, che tratterà in maniera più approfondita l'argomento. Non cimentatevi in esperimenti impossibili, come la telecinesi, potete comunicare con ogni essere vivente, ma non, almeno per il momento, spostare oggetti con il pensiero!

Le immagini rappresentate in questo libro hanno scopo puramente indicativo, giocateci, non utilizzano la comunicazione, ma semplicemente sono illusioni ottiche, nient'altro.

Se volete inviarmi "segnali" potete raggiungermi telepaticamente chiamandomi per nome, il cervello farà il resto, e vi assicuro che risponderò a tutti. Non abbiate timore, non sono un hacker dei cervelli, non potrò entrare nelle vostre menti se non lo vorrete anche voi.

Spero comunque, che sia stata una piacevole lettura, soprattutto istruttiva.

Ringrazio tutti e rimango in attesa di vostre «*COMUNICAZIONI*».



Per concludere..

Marco Saporiti segue la sua politica che consiste nel pubblicare libri rivolti al consumatore, trattare argomenti di interesse generale, raccogliere informazioni sparse nel mondo e nel Web e riunirle in un unico volume al fine di facilitarne la lettura.

Tra le mie pubblicazioni che ritengo interessanti segnalare cito quelle che potete trovare in rete o richiedendole allo stesso Editore di questo libro;

ANALISI DEL SANGUE, delle urine, delle feci e dello sperma (capire, leggere decifrare le analisi mediche)

SICUREZZA INFORMATICA (Virus, Spam, Worm, Phishing, Trojan...)

BATTERIE & RICARICABILI (manuale sull'uso delle batterie per farle durare più a lungo, riconoscerne le sigle, utilizzarle al meglio.....)

DIAGNOSI ALIMENTARE (2 Volumi)

Una vera e propria enciclopedia del cibo a 360°

CHIUSO PER RAPINA Antifurti, anti taccheggio, rapine, scippi, stupri. Installare, prevenire, combattere.

XProblema? La sicurezza e l'affidabilità di Windows Xp trattata a fondo. Cosa fare o modificare per risolverli i problemi!

STORIA DELLA TELEFONIA IN ITALIA Da Meucci e Marconi ai giorni nostri...I telefoni, le compagnie telefoniche, gli operatori virtuali, tutta la storia italiana della telefonia.

RETE IN SICUREZZA Suggestivi e consigli per navigare in rete con la massima sicurezza: genitori e figli davanti ad un computer, le chat, i Social Network, i blog, la posta elettronica, i virus, le frodi informatiche, la pedopornografia, ecc..

DIZIONARIO ENCICLOPEDICO DI INFORMATICA non è un semplice vocabolario, ma una vera e propria enciclopedia, che include tabelle, esempi, codici, ad esempio i Comandi DOS, i codici ASCII, le configurazioni dei router ADSL, ecc

REGISTRAMI IL REGISTRO Da Windows 3.0 a Windows 7. Il registro di sistema, cosa è, come si modifica, il significato di ogni singola voce suddiviso per sistemi operativi e funzioni.

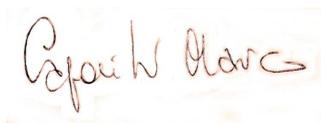
CELLUL'HAI? Codici, segreti e trucchi per attivare i menù nascosti e i servizi del tuo cellulare, suddivisi per marca, modello e generici.

IL CODICE SAMAR Un'antica popolazione, un codice numerico che tradotto svela una particolarità molto interessante, e che guarda caso, ci porta al 2012. Il libro è infarcito di nozioni e documenti che aiutano a decifrare il codice, tra i quali: Incas, Nazca, Leonardo, Osiride, Libro di Daniele, Cantico dei cantici, Sator, Gematria, Vangeli, Steganografia.

PROGRAMMIAMO(CI) IL CERVELLO Che il cervello sia un computer, si sa, ma che sia anche gestibile e programmabile, con un proprio linguaggio di programmazione, un po' meno... Come aprire le "porte" per la comunicazione telepatica (Bluetooth, WiFi), la gestione delle periferiche (gambe, braccia), la gestione della memoria (Bios, Rom, Ram, eeprom), Il Teorema di Saporiti, Le Leggi di Marco.

L'Autore: www.marcosaporiti.it

L'Editore: www.cerebroeditore.com

A handwritten signature in brown ink that reads "Marco Saporiti". The signature is written in a cursive, slightly slanted style. The background is a light, textured surface, possibly a piece of paper or a book cover.

Premessa:.....	5
Introduzione:.....	7
IL TEOREMA DI SAPORITI.....	7
LA MEMORIA:	8
Il BIOS.....	8
LA ROM.....	10
La EPROM	11
La RAM.....	13
La SDRAM.....	15
La 1 ^a Legge di Marco	17
La 2 ^a Legge di Marco	42
La 3 ^a Legge di Marco	46
La 4 ^a Legge di Marco	49
Meccanismo della percezione.....	49
La 5 ^a Legge di Marco	53
Il bottone gustativo	53
Fisiologia	54
Conduzione del segnale ai centri superiori.....	55
Come percepiamo i sapori	55
La 6 ^a Legge di Marco	59
Le comunicazioni telepatiche	60
-Larga Distanza –.....	67
- Corta Distanza -.....	70
Conclusioni:.....	85
Per concludere..	86

Per chi ama le statistiche:

Numero di parole nel libro: 21270

Numero caratteri: 114830

