


Navigare nella Consapevolezza
Umanet Global Position System

***U-GPS***




**PATENTE PER GUIDARE LA MENTE**

**elexpo.net/page/uwww**

# Elexpo Code

## COSA SIGNIFICA ?

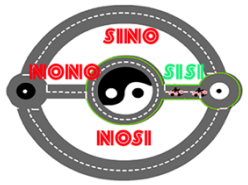
### Il Codice Elexpo

Analizzando le relazioni umane abbiamo decifrato un codice segreto. Abbiamo scoperto un mondo affascinante fatto di simboli, così diverso dalla realtà eppure in grado di descriverla con sorprendente precisione. Conoscendo il codice possiamo avere gli strumenti per *rappresentare la qualità della relazione, per controllarla e per prevedere il futuro*. Il fatto che la dinamica delle relazioni segua così fedelmente le leggi dettate da un codice matematico rappresenta uno dei più grandi misteri della scienza. L'importante però è aver scoperto che esiste questo legame tra gli eventi e la possibilità di rappresentarli.

La teoria del caos ci ha fatto scoprire modelli e strutture in eventi apparentemente casuali. Grazie a essa, ci innalziamo ad un nuovo livello di percezione e scopriamo che nel complesso fluire delle vicende umane vi è una semplicità di fondo che mostra lo stesso principio all'opera.

L'uomo è da sempre alla ricerca della verità sul mondo in cui vive e il codice, con le sue regole e i suoi simboli, può essere la chiave per rivelarla. L'Elexpo Code permette di rappresentare la qualità della relazione tra uomo e ambiente e il modo in cui emergono le criticità, e come trasformarle in opportunità di evoluzione.

Abbiamo scoperto quattro connessioni nascoste, cioè qualità della relazione tra soggetto e ambiente. Tre di queste conducono al "download" di criticità, poiché i bisogni di uno, dell'altro o di entrambi rimangono insoddisfatti: SiNo,NoSi,NoNo. Mentre una connessione soddisfa tutti i bisogni in gioco, la chiamiamo Connessione SiSi tra Uomo e Ambiente, tra Umanet e Rete della Vita.




**Le 4 connessioni (strade) svelate all'Elexpo**

### Il codice frattale

L'auto similarità è una proprietà dei frattali e consiste nel ripetere *una stessa struttura su scale diverse*. Gli alberi sono l'emblema dell'efficacia dei sistemi frattali, formano schemi complessi partendo da regole semplici. Gli alberi hanno questa forma perché consente loro di catturare la massima quantità di luce. Una forma ingegnosa ma allo stesso tempo semplice poiché basta rispettare solo una regola: semplicemente crescono e si dividono, crescono e si dividono. Seguendo questo unica regola assumono le forme complesse che conosciamo. *Uno schema identico che si ripete in scala sempre più ridotta*. E' un modello facile da riprodurre: *crescita e ramificazione, crescita e ramificazione*.



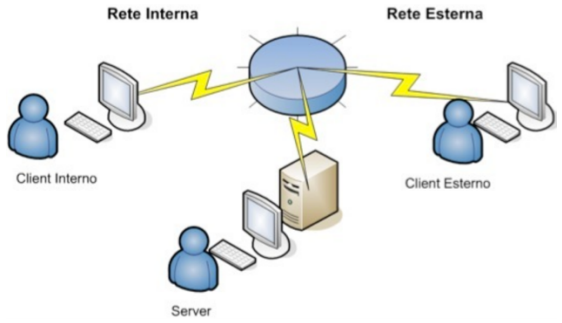
Il mondo naturale si sviluppa sotto forma di frattali. Negli alberi è particolarmente evidente, osservando un ramo ci rendiamo conto che è una versione in miniatura dell'albero, e se guardiamo i rametti che partono da quel ramo a loro volta hanno la stessa forma, il medesimo schema si replica più e più volte in scala via via più ridotta.

Il legame tra le forme naturali e la geometria frattale è stato teorizzato negli anni settanta dal matematico francese Benoit Mandelbrot. Lo stesso sistema di ramificazione frattale caratterizza altri aspetti della natura, vediamo uno.

Nell'Elexpo Code *un medesimo schema si replica più e più volte su scala diverse*. In questo modo emerge una struttura capace di descrivere lo stato della connessione. Una "posizione in tempo reale" che geo localizza l'uomo all'interno della Rete della Vita mentre partecipa al gioco Client/Server tra lui e l'ambiente.

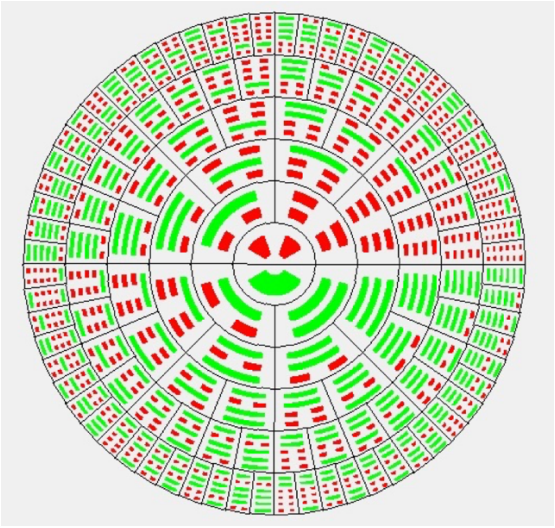
## Gioco Client/Server nella Rete della Vita

L'uomo è come un server impegnato a rispondere contemporaneamente alle richieste di diversi client (interni/esterni) ognuno con i propri bisogni e aspettative.




Il gioco client/server è caratterizzato da :

1. Un giocatore con il ruolo di server che risponde
2. Un insieme di giocatori client che effettuano richieste
3. Un insieme Richieste (X) = (x1, x2, . . . , xn)
4. Un insieme Risposte (Y)= (y1,y2, . . . , yn)
5. Un insieme Coerenza (C) = (c1,c2,...,cn) dal confronto tra X ed Y, tra richieste e risposte, che può assumere due stati: 1/0; Si/No; Ok/Ko; Linea Intera/Spezzata;



## Geo localizzazione U-GPS

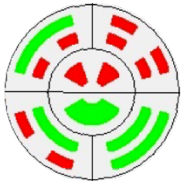
L'Elexpo Code è una rappresentazione grafica dell'insieme Coerenza che rappresenta lo stato delle connessioni tra client e server, tra richieste e risposte: linea spezzata rossa richiesta delusa, riga intera verde richiesta soddisfatta.

Attribuendo ai cerchi significati diversi il codice può essere interpretato in più modi e descrivere scenari differenti.

### Interpretazioni 1

I primo cerchio interno rappresenta lo stato del soggetto, linea spezzata rossa vuol dire che non soddisfa sé stesso, mentre linea intera verde significa che soddisfa sé stesso.

Il secondo cerchio deriva dal primo per crescita e ramificazione e rappresenta sia il soggetto che l'ambiente - gli altri - linea esterna spezzata rossa: non sono soddisfatti, linea esterna intera verde: sono soddisfatti.



**Connessioni**

| Soggetto | Ambiente |
|---|---|
| SI | SI |
| SI | NO |
| NO | SI |
| NO | NO |

**(SI,SI)** : Agire e soddisfare bisogni e richieste di entrambi
**(SI,NO)** : Soddisfare solo sé stessi e trascurare l'ambiente
**(NO,SI)** : Trascurare sé stessi per soddisfare l'ambiente
**(NO,NO)** : Non soddisfare nessun bisogno e richiesta

Quindi geo localizzarsi vuol dire riconoscere quale, tra le quattro, è la connessione attivata con l'ambiente.

Quando si rende conto di essere nel (si,no): soddisfa sè stesso ma non gli altri, l'Elexpo si muove verso il (si,si) dove avrà ascoltato e soddisfatto i bisogni di tutti (win,win).

Per crescita e ramificazione si aggiunge un altro cerchio e si delimitano tre dimensioni che mettono in relazione l'io e l'ambiente, quest'ultimo nella forma di due persone con cui è in relazione: (Io,tu,lei). In questo modo entrano in gioco i bisogni di 3 soggetti, si hanno 8 configurazioni da tutti Ko (no,no,no) a tutti Ok (si,si,si); dal più negativo "ci stiamo rompendo tutti" al più positivo "ci stiamo divertendo tutti".

Cerchio dopo cerchio si aggiungono dimensioni al gioco. Per praticità la rappresentazione grafica dell'Elexpo Code si ferma a sei cerchi ma può crescere e ramificarsi all'infinito, fino ad includere...tutta l'umanità.

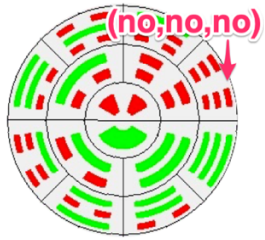
### Esempio 1

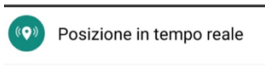



Abbiamo un solo giocatore **client:** l'ambiente (bagno) che richiede "impatto zero" (dopo l'azione dell'uomo non deve rimanere traccia. Quindi la **richiesta al server** è: *dopo la doccia, lasciare il bagno come lo si è trovato, senza lasciare cose in giro*

Guardando la **risposta** ci sono tre cose in eccesso che non rispettano la richiesta dell'ambiente e determinano uno stato ko - posizione u-gps in zona crisi (no,no,no).

1. Server : Persona che fa la doccia
2. Client : Ambiente (bagno)
3. Richieste : (mettere via: phon, costume, tappeto)
4. Risposte : (phon sulla lavatrice, costume nel bidè, tappeto a terra)
5. Coerenza = (no,no,no) ci sono tre linee spezzate




**Posizione U-GPS**
**elexpo.net/page/ugps**