

70.INTELIGENȚA MATERIEI

Deși demonstrarea inteligenței universului este anevoioasă, cerând foarte mulți pași logici, totuși acest obiectiv poate fi realizat, nu doar prin observarea structurilor vii ci și prin schimbarea modelelor de analiza și a logicilor implicate. Consistentă dezvoltării logicilor se obține atunci când se obțin aceiași invarianți, dar pe un nivel superior de fractalizare. Un astfel de fenomen se poate observa în cele ce urmează:

- pasul 1: plecând de la automorfismele drepte proiective se atașează un conținut semantic prin echivalarea $f1=$ eu sunt; $f2=$ ce; $f3=$ cum; $f4=$ unde; $f5=$ când; $f6=$ de ce;
- pasul 2: se generează feedback-urile de grad 1 având pe ultima coloană $f4$ și $f5$, acestea se împachetează după arcuiri și orientări în grupe de câte șase litere. Acestea se reîmpachetează în tabelul de câmpuri colorate, care se desface în sub-tabele care privesc din punct de vedere a generării, au conținut semantic logic;
- pasul 3: se reprezintă feedback-urile ca o prismă triunghiulară ce suferă rotații pe ambele baze. În acest caz fiecare vârf al prisme triunghiulare deține două caracteristici: o poziție dată de structura feedback-ului ce devine vizibil ca o diagramă unicursală și o valoare semantică a poziției dată de coordonatele ce, cum, de ce, unde, când. Poziția de pe diagrama unicursală este de tip: intrare de date, procesare de date intrate, baza de experiențe, ieșire de date, evaluarea datelor ieșite, baza de strategii;
- pasul 4: se structurează datele create cu duble caracteristici pe vârfuri, după proiectarea pe un plan a diagramei unicursale, precum și a liniilor verticale inițiale ce s-au deplasat în urma rotațiilor:

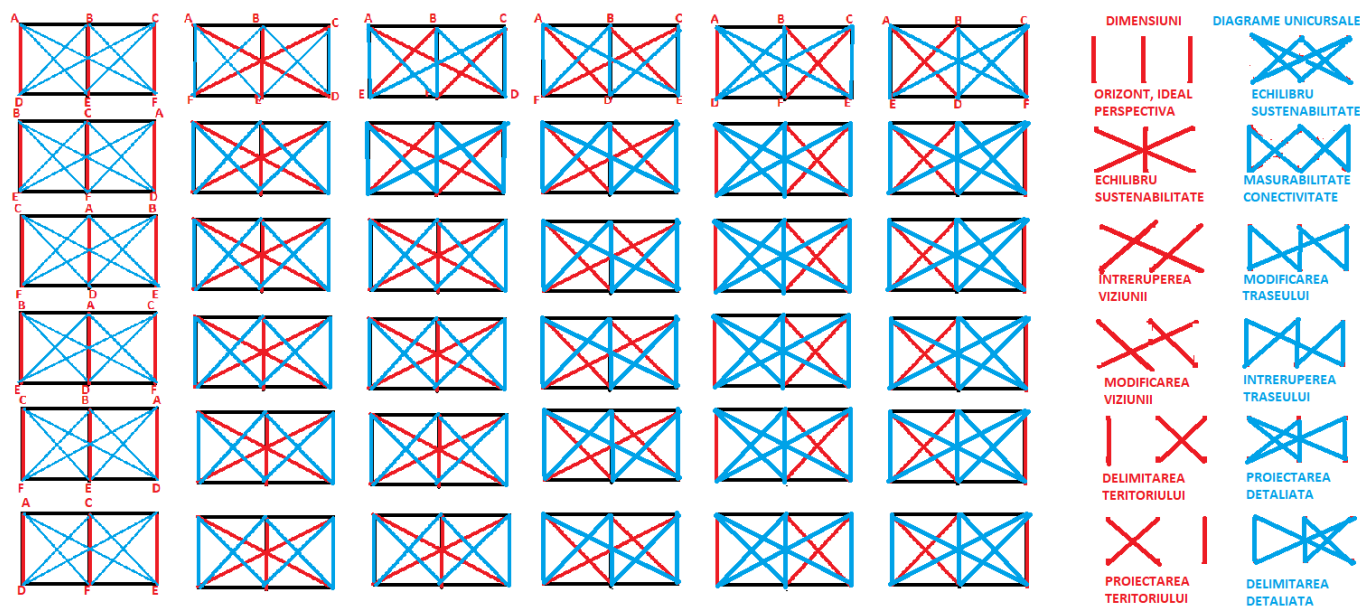


Fig 1. dimensionarea multiversurilor prin transpoziții și structurarea semantică

Pasul 5: se iau toate posibilitățile de construire a feedback-urilor după aceeași logică dată de rotații percepute ca permutări circulare întâi într-un sens a punctelor de pe linia principală, apoi în celălalt sens, mergând pe ambele linii. Se obține o matrice de 6 la puterea a treia înmulțită cu 81 de poziții ce generează feedback-uri.

Pasul 6: se iau semifeedback-urile după cum se exemplifică mai jos:

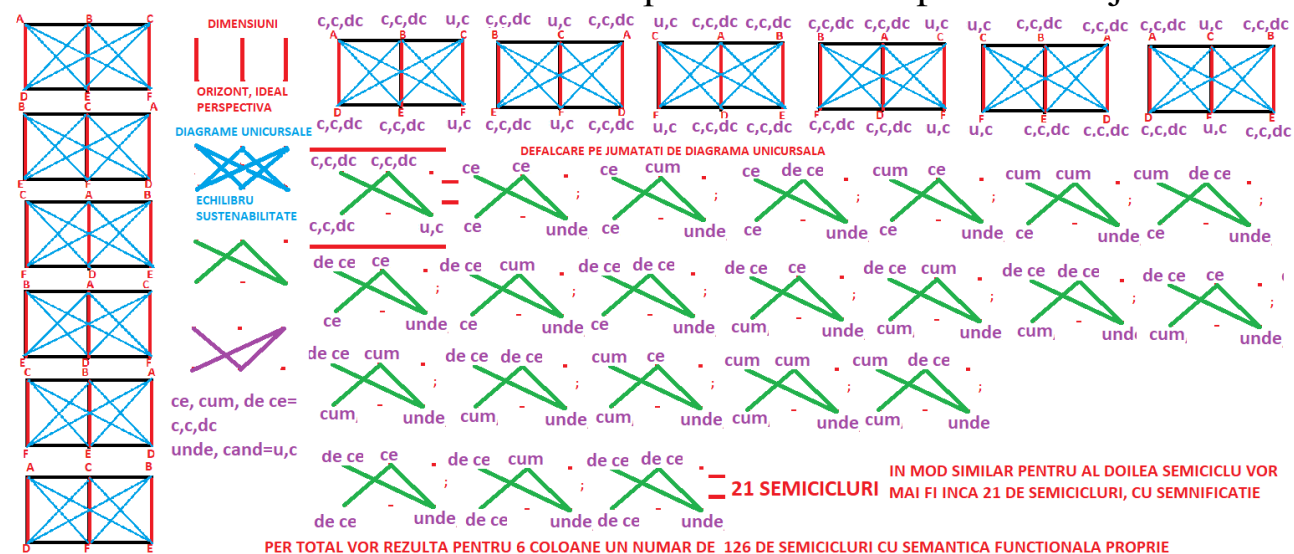


Fig 2. semiciclurile semantice simple

Pasul 7: semifeedback-urile se plasează pe o diagrama hexagonală de tip sustenabil, fiind caracterizate ca sursa, senzor, decident. În această situație se obține o structură fractală algebrica de tip sustenabil pe mai multe hexagoane (unul, șapte, 19, etc);

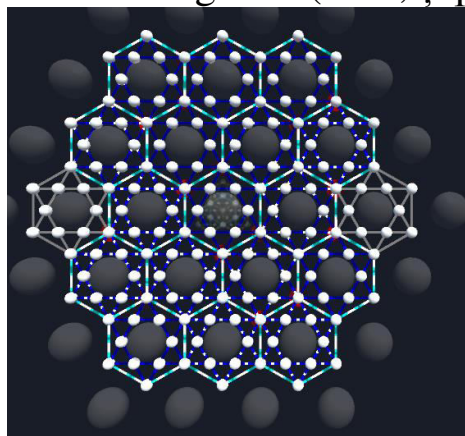


Fig 3. fagurele sustenabil conectat pe muchii

Pasul 8: plecând de la proprietățile exprimate în figurile 14 și 15 se organizează informația într-o matrice în patru dimensiuni, unde pe fiecare dimensiune în parte se obține consistența informațională căutată;

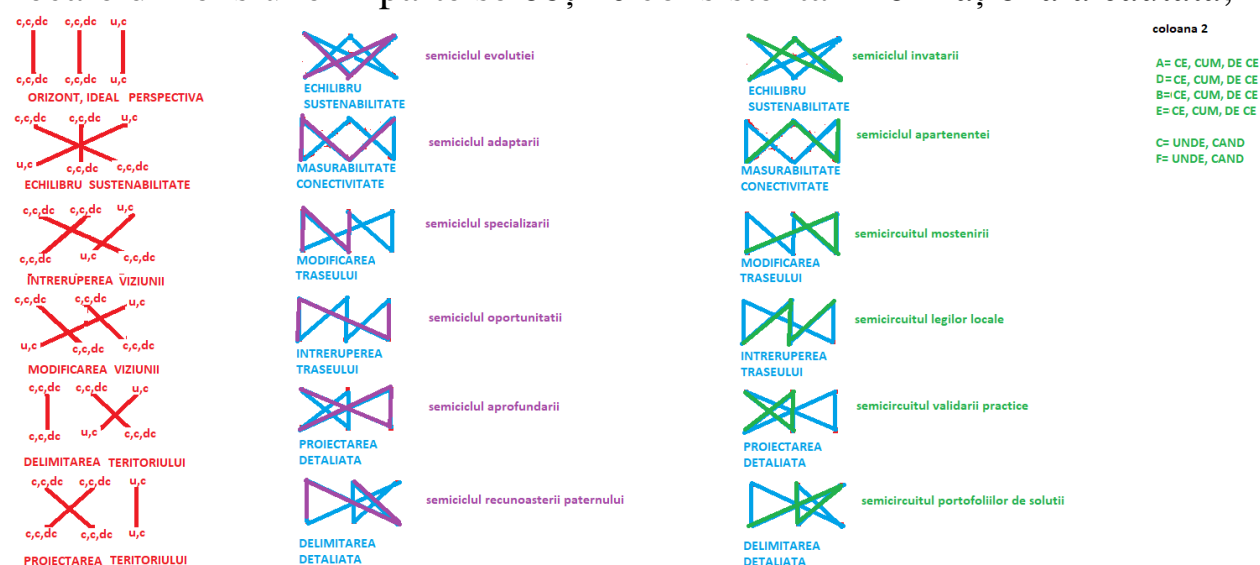


Fig 4. structurarea semantică pe semicicluri pe funcționalități

Pasul 9: se obține o structură ce poate fi tradusă semantic, ce prezintă caracteristici evolutive în 81 de pași, de la simplu la complex.

Un exemplu de proiectare semantică coerentă este mai jos (vezi anexa SEMICICLURI):

COLOANA 6 - RAND 1 fabricarea unicitelor sau obiectelor de serie redusă



**PROIECTAREA
TERITORIULUI**



**DELIMITAREA
DETAALIATA**

0

Iesire Date	Procesare Date	Baze Strategii	Comentarii
CE	CE	UNDE/CAND	
Intrare Date	Evaluare Raspunsuri	Baze Experiente	Proiectarea de obiecte conform patentelor si standardelor naturii Prelucrarea pe etape a dezvoltării industriilor creative
CE	CE	UNDE/CAND	

Semiciclu Mov

Procesare Date --->	Baze Experiente --->	Iesire Date --->	Intrare Date	Comentarii
OBIECT	LOC/MOMENT	OBIECT	OBIECT	Prelucrarea pe etape succesive a obiectelor

Semiciclu Verde

Intrare Date --->	Baze Strategii -->	Evaluare Răspunsuri --->	Procesare Date	Comentarii
OBIECT	LOC/MOMENT	OBIECT	OBIECT	Dezvoltarea industriei creative de obiecte

				artistice prin modelarea creativității naturii
--	--	--	--	---



**PROIECTAREA
TERITORIULUI**



**DELIMITAREA
DETALIATA**

1

Iesire Date	Procesare Date	Baze Strategii	Comentarii
CE	CE	UNDE/CAND	
Intrare Date	Evaluare Raspunsuri	Baze Experiente	Procedurile de realizare a componentelor obiectelor in etape Prelucrarea in etape prin copierea procedurilor
CUM	CE	UNDE/CAND	

Semiciclu Mov

Procesare Date --->	Baze Experiente ---	Iesire Date --->	Intrare Date	Comentarii
OBIECT	LOC/MOMENT	OBIECT	PROCEDURI	Prelucrarea in etape a obiectelor selectate conform unor proceduri

Semiciclu Verde

Intrare Date - -->	Baze Strategii -- ->	Evaluare Răspunsuri --->	Procesare Date	Comentarii
PROCEDURI	LOC/MOMENT	OBIECT	OBIECT	Copierea procedurilor naturii in realizarea de componente sau obiecte



**PROIECTAREA
TERITORIULUI**



**DELIMITAREA
DETALIATA**

2

Iesire Date	Procesare Date	Baze Strategii	Comentarii
CE	CE	UNDE/CAND	
Intrare Date	Evaluare Raspunsuri	Baze Experiente	Realizarea de obiecte necesare realizării funcționalităților Prelucrarea in etape a descoperirii mijloacelor tehnice
DE CE	CE	UNDE/CAND	

Semiciclu Mov

Procesare Date --->	Baze Experiente --->	Iesire Date --->	Intrare Date	Comentarii
OBIECT	LOC/MOMENT	OBIECT	LOGICA	Prelucrarea pe etape succesive a obiectelor

Semiciclu Verde

Intrare Date --->	Baze Strategii -->	Evaluare Răspunsuri --->	Procesare Date	Comentarii
LOGICA	LOC/MOMENT	OBIECT	OBIECT	Descoperirea mijloacelor tehnice din natura pentru crearea de organe specializate pentru realizarea funcționalităților



**PROIECTAREA
TERITORIULUI**



**DELIMITAREA
DETALIATA**

3

Iesire Date	Procesare Date	Baze Strategii	Comentarii
CE	CE	UNDE/CAND	
Intrare Date	Evaluare Raspunsuri	Baze Experiente	Prelucrarea obiectelor pentru obținerea comportamentelor dorite Prelucrarea si înțelegerea pe etape a conexiunilor
CE	CUM	UNDE/CAND	

Semiciclu Mov

Procesare Date --->	Baze Experiente --->	Iesire Date --->	Intrare Date	Comentarii
OBIECT	LOC/MOMENT	OBIECT	OBIECT	Prelucrarea pe etape succesive a obiectelor

Semiciclu Verde

Intrare Date --->	Baze Strategii -- ->	Evaluare Raspunsuri -- ->	Procesare Date	Comentarii
OBIECT	LOC/MOMENT	PROCEDURI	OBIECT	Prelucrarea si înțelegerea conexiunilor ce transmit si coordonează informațiile pentru obținerea comportamentelor



**PROIECTAREA
TERITORIULUI**



**DELIMITAREA
DETALIATA**

4

Iesire Date	Procesare Date	Baze Strategii	Comentarii
CE	CE	UNDE/CAND	
Intrare Date	Evaluare Raspunsuri	Baze Experiente	Realizarea de proceduri de răspuns al obiectelor la situații noi Prelucrarea pe etape de cercetare a actelor reflexe
CUM	CUM	UNDE/CAND	

Semiciclu Mov

Procesare Date --->	Baze Experiente --->	Iesire Date --->	Intrare Date	Comentarii
OBIECT	LOC/MOMENT	OBIECT	PROCEDURI	Prelucrarea in etape a obiectelor selectate conform unor proceduri

Semiciclu Verde

Intrare Date -->	Baze Strategii -->	Evaluare Raspunsuri -->	Procesare Date	Comentarii
PROCEDURI	LOC/MOMENT	PROCEDURI	OBIECT	Cercetarea actelor reflexe ce realizează adaptarea in timp real la situații noi



**PROIECTAREA
TERITORIULUI**



**DELIMITAREA
DETALIATA**

5

Iesire Date	Procesare Date	Baze Strategii	Comentarii
CE	CE	UNDE/CAND	
Intrare Date	Evaluare Raspunsuri	Baze Experiente	Proceduri de adaptare a circuitelor si mecanismelor implicate Prelucrarea in etape a cercetării mijloacelor si tehnicilor
DE CE	CUM	UNDE/CAND	

Semiciclu Mov

Procesare Date --->	Baze Experiente --->	Iesire Date --->	Intrare Date	Comentarii
OBIECT	LOC/MOMENT	OBIECT	LOGICA	Prelucrarea in etape a obiectelor selectate conform unor proceduri

Semiciclu Verde

Intrare Date --->	Baze Strategii -- ->	Evaluare Raspunsuri -- ->	Procesare Date	Comentarii
LOGICA	LOC/MOMENT	PROCEDURI	OBIECT	Cercetarea mijloacelor si tehnicilor de adaptare la situații noi, a circuitelor si mecanismelor implicate



**PROIECTAREA
TERITORIULUI**



**DELIMITAREA
DETAIATA**

6

Iesire Date	Procesare Date	Baze Strategii	Comentarii
CE	CE	UNDE/CAND	
Intrare Date	Evaluare Raspunsuri	Baze Experiente	Obiectele necesare procurării si procesării hranei Prelucrarea studiilor privind mecanismelor alianțelor dintre specii
CE	DE CE	UNDE/CAND	

Semiciclu Mov

Procesare Date --->	Baze Experiente --->	Iesire Date --->	Intrare Date	Comentarii
OBIECT	LOC/MOMENT	OBIECT	OBIECT	Prelucrarea pe etape succesive a obiectelor

Semiciclu Verde

Intrare Date --->	Baze Strategii -->	Evaluare Raspunsuri --->	Procesare Date	Comentarii
OBIECT	LOC/MOMENT	LOGICA	OBIECT	Studiarea mecanismelor de alianțe inter specii necesar procurării si procesării hranei



**PROIECTAREA
TERITORIULUI**



**DELIMITAREA
DETALIATA**

7

Iesire Date	Procesare Date	Baze Strategii	Comentarii
CE	CE	UNDE/CAND	
Intrare Date	Evaluare Raspunsuri	Baze Experiente	Procedurile de obținere a sustenabilității mediului Prelucrarea în etape a mecanismelor de adaptare evolutiva
CUM	DE CE	UNDE/CAND	

Semiciclu Mov

Procesare Date --->	Baze Experiente ---	Iesire Date Date --->	Intrare Date	Comentarii
OBIECT	LOC/MOMENT	OBIECT	PROCEDURI	Prelucrarea în etape a obiectelor selectate conform unor proceduri

Semiciclu Verde

Intrare Date - -->	Baze Strategii -- ->	Evaluare Raspunsuri --->	Procesare Date	Comentarii
PROCEDURI	LOC/MOMENT	LOGICA	OBIECT	Studiarea mecanismelor de adaptare evolutiva la medii diferite si de coparticipare la sustenabilitatea mediului

Realizarea până la capăt a acestor scenarii depinde de energia informațională implicată.

Tabelul de mai sus este exemplul de izomorfism structural ce conectează automorfismele drepte proiective cu semantica legilor dezvoltării multiversului semantic.

Dacă luăm în considerație ca feedback-urile de gradul 1 se pot concatena în diferite feluri în cazul în care sunt exprimate sub forma unor diagrame unicursale, vom înțelege că spațiul coerent al informațiilor nu este doar semantic ci este mai ales un mediu de comunicare în cadrul universului de pornire sau a multiversului obținut în final. **Hologramele apărute pe rețelele din spațiul semantic se generează din interacțiunea a două moduri de privire a problemelor: drumurile inițiatice multiple, ce vor ajuta membrii rețelelor profesioniștilor să aleagă căile de intervenție personalizată, al doilea factor va fi legat de loc/moment (spațiu/timp) necesar pentru producerea unor evenimente. Aceste contexte se generează doar atunci când există condițiile necesare, loc, timp, persoane, cu viziune complementară.**

Structura de tip holografic se regăsește pe diferite nivele de complexitate și dezvoltare a universului semantic. Cea mai timpurie structură holografică apare la primele feedback-uri ce sunt caracterizate pe două direcții distincte: arcurile și orientările ce ne arată relațiile de generare dintre componente; și diagramele unicursale ce arată succesiunea și valoarea semantică a evenimentelor sau semantemelor. Cele două direcții de structurare a informațiilor devin generatorii structurilor holografice. Putem evalua evoluția universului ca etapele de dezvoltare a acestuia între structurile holografice parcurse.

Un alt exemplu de hologramă apare când punem împreună tabelul de câmpuri colorate, privite prin perspectiva formelor compunerilor interne cu tabelul similar obținut prin împachetarea consecutivă pe principii diferite a literelor, tabel ce permite înțelegerea generărilor materiei și timpului. Complexitatea relațiilor reciproce va cere un alt tip de hologramă

○	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	lette r
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	------------

•															AN ej
•															BMd k
•															FLc o
•															DKb m
X															COfl
=															EJa n
•															GQ hp
•															HPg q
•															IRir
•															TVtv
•															UXu x
•															SW sw
=															YZy z
•															@&
	AN	BM	FL	DKb	C	EJ	GQ	HP	IR	TV tv	UX	SW	YZ	@	

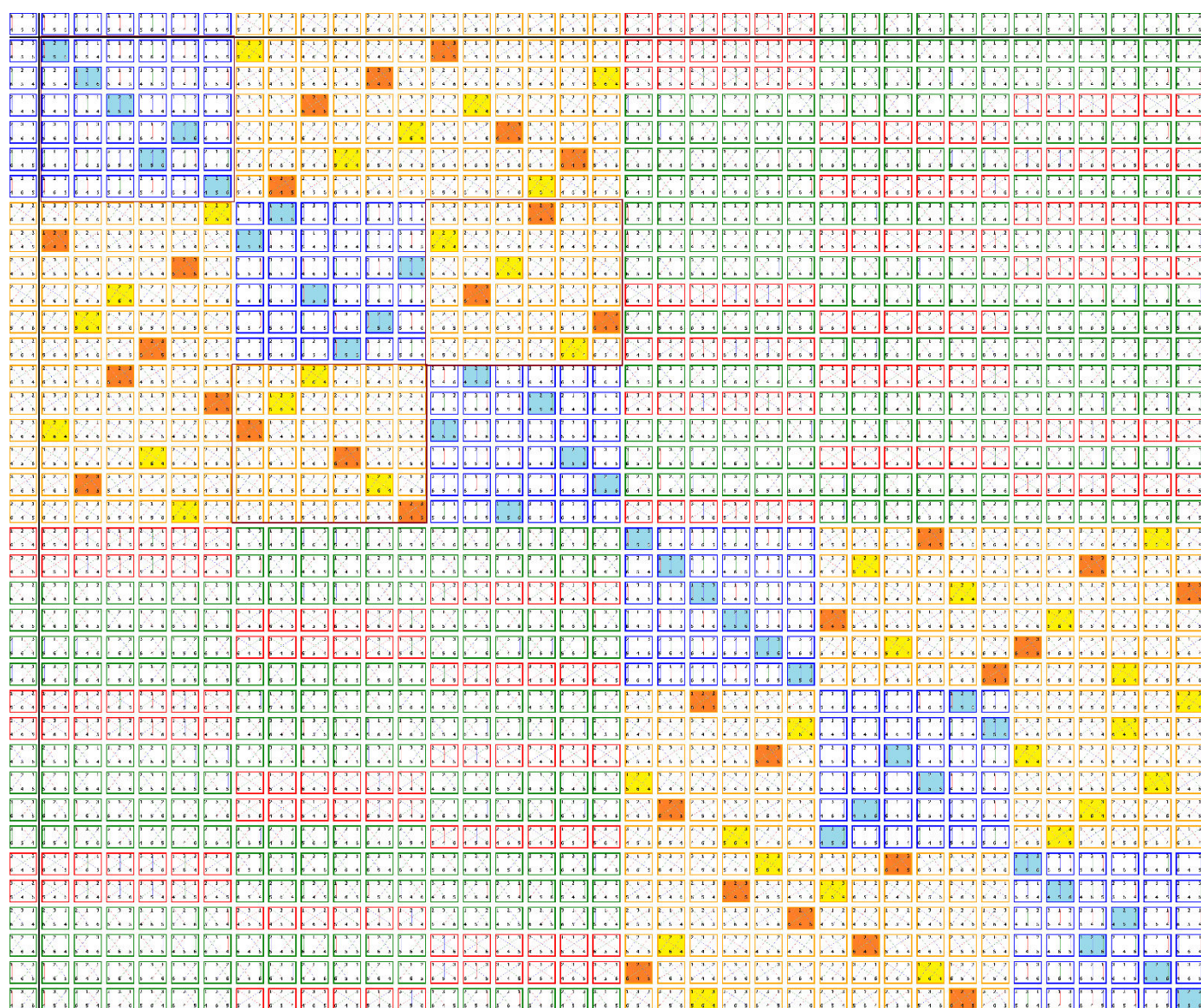
	ej	dk	co	m	Ofi	an	hp	gq	ir		ux	sw	yz	&	
--	----	----	----	---	-----	----	----	----	----	--	----	----	----	---	--

p	l	i	x	ll	xl	xl	il	il	il	il	il	il	il	il	letter
l	ll	xl	xl	il	x	il	il	il	il	il					AN
i	xl	ll	xl	il	il	x	il	il	il	il					BOM
x	xl	xl	ll	x	il	il	il	il	il	il					CQ
ll	il	il	x	ll	xl	xl	il	il	il	il					EJ
xl	il	x	il	xl	xl	ll	il	il	il	il					FL
xl	x	il	il	xl	ll	xl	il	il	il	il					DK
l	il	il	il	il	il	il	il	il	il	il					HP
il	il	il	il	il	il	il	il	il	il	il					IR
il	il	il	il	il	il	il	il	il	il	il					TV
il											il	il	il	il	UX
il											xl	il	xl	il	SW
il											il	il	il	il	YZ
ll											il	il	il	il	@
il											il	il	il	il	&
	AN	BM	CO	EJ	FL	DK	GQ	HP	IR	TV	UX	SW	YZ	@	

Fig 88 Feedback-urile de grad 2

Dacă pe tabelul multiversului sunt aranjate prin transpoziții atât liniile cât și coloanele se vor obține forme diagonal canonice specifice, ce configurează situațiile în care se poate produce o anumită situație la nivel global. Forma de generare este dată de același aparat expus în capitolul precedent.

În cazul în care amprenta unui dreptunghi corespunde parțial sau total cu amprenta sau cu o parte superpozabilă a amprentei altui dreptunghi se poate obține o concatenare între dreptunghiuri. Mulțimea tuturor dreptunghiurilor separabile formează alfabetul inițial al feedback-urilor de grad superior. Ținând seama de concluzia necesității structurării feedback-urilor de grad 1 expusă în capitolul precedent, putem estima că numărul dimensiunilor de structurare a feedback-urilor de grad 2 este diferit, probabil mai mare decât al feedback-urilor de gradul 1. Studii ulterioare vor putea clarifica această problemă.



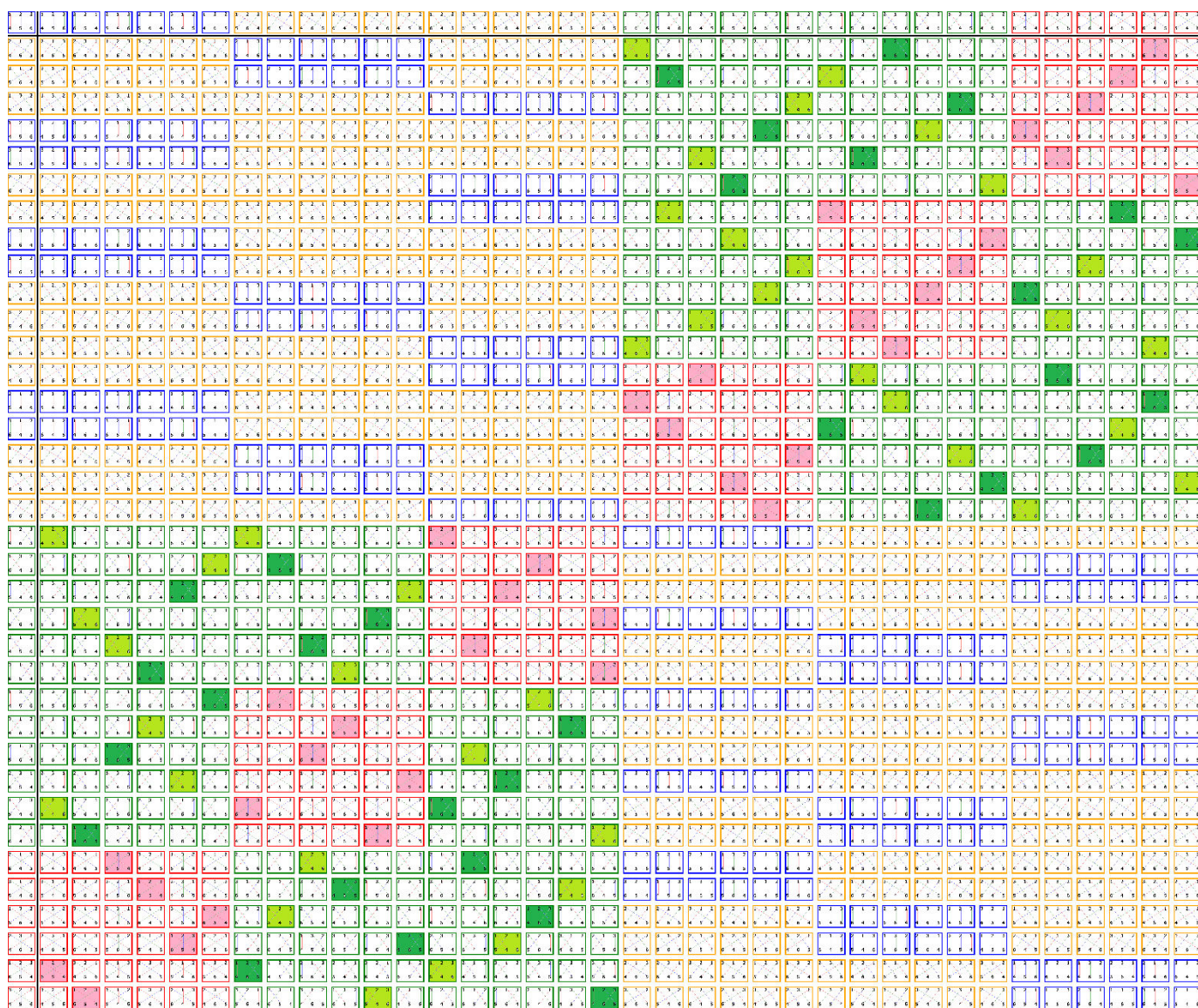


Fig structurarea informațiilor complexe în bazele feedback-urilor de grad 2

Din altă perspectivă tabelele de mai sus ilustrează principiile de nedeterminare ce se manifestă pe logica liniară, dar care se explică prin logicile multivalente. Este un avertisment pentru folosirea experimentelor înainte analizării prin instrumente de gândire avansate.

În contextul crizelor și catastrofelor apărute și manifeste în ultima perioadă de timp, neînțelegerea adevărului fundamental că universul este

mai mult decât inteligent și sensibil devine periculoasă pentru existența noastră și a pamântului.

Informația ce se va transmite depinde atât de adresele interne butoanelor



gen dar și de conținutul automorfismelor ce generează clasele de feedback-uri. Informațiile transmise pe spațiul coerent al informațiilor vor fi utilizate în funcție de compatibilitatea dintre informațiile de structură (hard), de pe spațiul coerent, și de informația circulantă ce se poate transmite prin structura hard. Aceasta din urmă va fi formată din feedback-uri concatenate pe unul sau mai multe butoane (pentru feedback-urile de gradul 1) sau din structuri de feedback-uri de gradul 1. Depinzând de complexitatea spațiului coerent al informațiilor, pentru nivelele superioare informația transmisă va fi de paternuri de concatenare capabilă să selecteze părțile compatibile și să le proceseze. Acest proces este cel care permite apariția inteligenței universului.

Un exemplu de abordare complexă în știință ce este asemănător cu teoria feedback-urilor de grad 2 este Structure-Function Network Mapping and Its Assessment via Persistent Homology

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5242543/>

Dacă tabelele diagonale obținute din principiul nedeterminării suprapunem toate pătratele diagonale astfel încât să se poată suprapune pătratele selectate pe punctele de culoare selectate (ex culoarea roz sau culoarea albastră) atunci creăm puțuri de transfer informațional între layer-urile pătrate selectate. Ceea ce se obține per ansamblu va fi o structură informațională ce se poate completa ulterior cu structuri bazate pe feedback-uri de grad corespunzător, care se pot concatena cu informațiile libere rămase neconectate. Acesta este mecanismul adaptării evolutive a informațiilor în funcție de mediul de existență.

La nivel de multivers, transpozițiile pe verticală și pe orizontală a liniilor și coloanelor, permit alinierea pe orice fel de formulă existentă (procesul adaptării și evoluției flexibile a multiversului).

Dacă feedback-urile de grad 1 se exprimă pe diagrame unicursale cu arcuri și orientări, feedback-urile de grad superior se structurează și

se exprimă cartezian. În structura lor însă se pot identifica diagrame unicursale meta-logice

Spațiul coerent al informațiilor se organizează complet cu puțuri de transfer informațional între layere și în interiorul layerelor. Aceste sisteme de conectare și procesare a informației face ca inteligența multiversului să fie supremă. Comportamentul generat de spațiul coerent al informațiilor sau de structurile adaptative și evolutive flexibile sunt cele ce dau un referențial stabil și procese de transformare ce generează dinamica logicilor generate în utilizarea feedback-urilor de grad superior.

Concluzie finală

Viitorul umanității depinde de fiecare dintre noi, specia umană este singura capabilă de dezvoltare tehnologică care poate apăra planeta de pericole. Unul dintre marile pericole este lovirea planetei de către meteoriți giganti, în mod paradoxal armele de distrugere în masă, precum raza morții, HAARP, bombele nucleare sau cele cu pulsuni magnetice, pot controla acest fenomen dacă cei ce le posedă ies din noaptea minții și devin conștienți de realitate. Un alt pericol enorm, este dat de invazia de gemeni veniți din spațiul cosmic. Aceștia se pot înmulți exploziv în mediul terestru distrugând actualul ecosistem. Și în acest caz schimbarea modelelor de analiza, astfel încât să descopere structura informațională intimă a acestor gemeni poate genera solurile de salvare.

Îmbătrânirea soarelui și comportamentul haotic al acestuia este un alt pericol potențial. Abordarea pe noua știință bazată pe fractalii algebrici poate crea cadrul de găsim de soluții și pentru acest enorm

pericol. În 2012, una dintre exploziile solare a aruncat un jet de plasmă la o distanță mai mare decât distanța de la pământ la soare. Din fericire direcția jetului ne-a ferit de un dezastru iminent, acest fenomen se poate repeta, iar dacă centurile Van Allen vor fi slăbite din cauza schimbărilor polilor magnetici provocate de armele moderne nu vom mai avea scăpare.

Depinde de noi să ne gestionăm viitorul și sănătatea planetei, planeta este nu doar vie dar și cu o capacitate de analiza extrem de înaltă. Ea ne-a creat iar noi trebuie să o ajutam să se dezvolte și să devina un centru al creației lui Dumnezeu.