

Nederlandstalig

**Mediaplan Oeganda:
SCRIPT
speelfilmverhaal 4:
"The more brains, the more pains".
DEEL 1:
Het Oegandese scheppingsverhaal.**

*Werktitel:
'De Oegandese schepping
van de digitale bestuurs-democratie'.*

Amsterdam, 30 augustus 2012,
SCRIPT versie 17A.

© Alle auteurs-, intellectuele eigendom-, project-, en project ontwikkeling RECHTEN van dit script en concept liggen heden in één hand, die van Casting International, in verzegelde enveloppen (door een onafhankelijke derde geregistreerd dmv datum tijd groep) gereed voor juridische bewaking, beveiliging en bescherming, in verband met overdracht aan investeerders ten behoeve van bewijsvoering inzake originaliteit.

Het is verboden om zonder toestemming van Casting International digitale of papieren kopieën te draaien en/of dit proza door te sturen aan cq te doen laten toekomen naar derden.

speak!,,, mediaplan Uganda

Mediaplan Oeganda: *SCRIPT* speelfilmverhaal 4:
Titel: "The more brains, the more pains".
(werktitel: De Oegandese schepping van de digitale bestuurs-democratie)
 Amsterdam, 30 augustus, versie 17A.

INDEX

INHOUD

- Voorblad
- Index
- Voorwoord

BLADZIJDE

1
2
3

DEEL A: SCRIPT DEEL 1

4 t/m 13

Script DEEL 2

in dit proza niet vermeld 14 t/m 31

DEEL B: ALGEMENE INFORMATIE

1.	Inleiding		
	1A	Uitleg format 'So speak'	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	1B	Uitleg mediaplan Oeganda	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	1C	Uitleg script – scenario – screenplay verschillen	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	1D	3 lines pitch van het verhaal	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	1E	Uitleg van de titel	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	1 F	De beschrijving van Eva:	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	1 G	De beschrijving van Adam:	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	1 H	Het gedrag / bewegingsmotoriek van Eva & Adam	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	1 i	De beschrijving van Lilith	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	1 j	Filmlocaties	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
		<i>Het klimaat en het weer:</i>	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
		<i>De jungle / de bush / het oerwoud</i>	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
		<i>Content: de uitgestrekte wildernis</i>	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
		<i>De Visuele beelden:</i>	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
		<i>De Audio – beelden:</i>	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
		<i>Bijzondere Audio informatie:</i>	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
2.	Verhaals ingrediënten die verwerkt zijn in het script		Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	2A	Drama-ingrediënten	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	2B	Empathische script identificatie	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	2C	Dieren	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	2D	Doelgroep kijkwijzer	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	2E	Genre	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	2F	Taal	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	2G	Lengte	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	2H	VN-organisatie(s)	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	2i	VN-codes	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	2j	Verhaal sub-format	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	2K	Potentiële NGO('s)	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
	2L	Potentiële commerciële bedrijven	Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
3.	Samenvatting van het verhaal		Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
4A.	Strategische verhaalslijn		Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
4B.	Animaties in de speelfilm (deel 1+2) + mirakels benoemingen		Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar
4.	Gebruikte MENSENRECHTEN in script		Hier niet bijgevoegd, opvraagbaar

DEEL C: SCENARIO

7A Scenario DEEL 1

Niet bijgevoegd, wordt ook niet schriftelijk gepubliceerd.

7B Scenario DEEL 1

Niet bijgevoegd, wordt ook niet schriftelijk gepubliceerd.

DEEL D: SCREENPLAY

8 Screenplay

Niet bijgevoegd, wordt ook niet schriftelijk gepubliceerd.

Mediaplan Oeganda: SCRIPT speelfilmverhaal 4:
Titel: "The more brains, the more pains".
(werktitel: De Oegandese schepping van de digitale bestuurs-democratie)
Amsterdam, 30 augustus, versie 17A.

VOORWOORD

Dit verhaal is ten behoeve van het Mediaplan Oeganda.
 Er worden 41 (+) verhalen verfilmd en dit is verhaal nummer 4.
 In dit verhaal wordt er een vraagstuk geschetst dat zich al sinds
 Mensenheugenis afspeelt: *hoe is de schepping tot stand gebracht?*

Dit verhaal deelt kennis over een aantal Mensenrechten.

Achtergronden over wat het 'Mediaplan Oeganda' inhoud, alsmede
 het achterliggende format 'So speak!...', en samenvattingen over zaken zoals *regie,*
beeldvorming, 3 lines pitches etc zijn te lezen in **deel B, algemene informatie.** Dit is hier niet bijgevoegd, wel opvraagbaar.



Dit verhaal is een monoloog dat verteld wordt door 2 verhalenvertellers, een man en een vrouw
 die s'avonds rond het kampvuur gezeten dit mondeling communiceren aan Oegandezenen.
 Als de verhalenvertellers voldoende getraind zijn door hun 3-4 x per week live-optredens, wordt
 hun optreden gefilmd. Wij ondergetekende script- en scenario-schrijvers hebben deze monoloog
 benoemd als "talking heads". De monoloog is te lezen in **deel A: het script.**

*In de film zijn er gedurende de verhaalsvertelling gespeelde scènes met acteurs en figuratie gemonteerd,
 die visualiseren waarover wordt verteld. Deze scènes vindt u in **deel C: het scenario** (wordt niet gepubliceerd op papier).*

In dit verhaal wordt (door informatie technologie) de creatie-leer (God –*de natuur van de geest-*
 schiep Eva en Adam) gemixt met de evolutie-leer (het leven ontwikkelt zich door natuurlijke selectie
 –*de geest van de natuur-* tot steeds hoger geordende vormen).

Alle schepselen zijn onderhevig aan de **geest van de natuur.**

Voorbeelden van uitingen van de geest van de natuur zijn –ongelimiteerd-:

- Het recht van de sterkste;
- Het voortplantingsvermogen (seks);
- Natuurwetten, bijv –ongelimiteerd- zwaartekracht, lichtsnelheid is tijd, en verbetering DNA per generatie;
- Alle dingen die bestaan veranderen voortdurend en vergaan uiteindelijk;
- Het een kan niet bestaan zonder het ander; en
- Het lot (*iets dat bedoeld is te gebeuren, bijv. dood gaan*)

Alle voelende schepselen zijn ook onderhevig aan de **natuur van de geest.**

Voorbeelden van uitingen van de natuur van de geest zijn –ongelimiteerd-:

- Liefde: anderen geluk laten ervaren, en de oorzaken van geluk.
- Barmhartigheid: anderen helpen om lijden te verminderen, en oorzaken van lijden weg te nemen.
- Vreugde: anderen het grote geluk laten ervaren dat zonder lijden is.
- Gelijkmoedigheid: het besef van gelijkwaardigheid van alle voelende wezens.
- Toe-val een fenomeen dat je toe-valt.

**Indien u alleen het script wilt lezen, ga direct naar:
 bladzijde 4 (deel 1, het Oegandese scheppingsverhaal, filosofische benadering).**

Wij ondergetekenden hebben de opzet dat deze film zal bijdragen aan
 meer zelf-kennis = mensen-kennis = liefde, mededogen, vreugde en gelijkmoedigheid.

CASTING INTERNATIONAL SECOND UNIT

Moqim Aryanbeekzad
(stagiair bedrijfsadministratie).

CASTING INTERNATIONAL

Eric Gigengack
(film-director).

Mediaplan Oeganda: SCRIPT speelfilmverhaal 4: Titel: "The more brains, the more pains".
(werktitel: *De Oegandese schepping van de digitale bestuurs-democratie*)
Amsterdam, 30 augustus, versie 17A.

6. SCRIPT, DEEL 1 (van 2):

BEGIN-LEADER

BLOK 1: Oeganda bij kampvuur, ext., nacht, **Opkomst van de verhalenvertellers**

Drama ingrediënten: spiritualiteit, samsara, actualiteit, pragmatiek.

Scène 1.1: Nacht, ext. kampvuur: Dansende mantra opkomst.

Volle maan, diep in de nacht, onbewolkte hemel.

Sterren prikken volop in het duister, het zilveren licht beschijnt de wereld van Oeganda (hoort een hyena op de achtergrond die sardonisch lacht).

Audio:

Trommels, gevolgd door Afro muziek mix NL-hypno dance-trance.

Visueel:



2 verhalenvertellers, 1 man en 1 vrouw, komen te voorschijn uit het donker en dansen ritmisch rond een kampvuur, waaromheen ongeveer 40 mensen zitten (mannen, vrouwen, kinderen vanaf 12 jaar (+)).

De 2 verhalen-vertellers zijn gekleed in typisch Oegandese klederdracht en modern Westers sportschoeisel. Zij zijn ongewapend

Terwijl zij zich in trance dansen, wiegt het publiek mee op het ritme van de muziek.

Murmelend zingen de verhalenvertellers hun mantra:

Audio:

Er bestaat niets wat er niet bestaat;

Alles bestaat reeds, maar veel is er nog niet gevonden.

Weet dat alles kan bestaan, maar niet alles mag bestaan...

Door dit voortdurend te herhalen, neemt het publiek het murmelen zachtjes over.

Het klinkt uiteindelijk als een mantra die reciterend door echoëd.

Visueel:

De verhalenvertellers gaan zitten op de 2 enige open plekken in de kring.

Het wordt stil, alle aandacht is op hen gericht.

Scène 1.2: Nacht, exterieur Oeganda, MONOLOGEN bij kampvuur: Voorstellen: Adam & Eva.

Eva: *So I speak!....,*

Mijn naam is Eva.

Adam: *And so I speak too!....,*

Mijn naam is Adam....

Wij gaan het Oegandese verhaal over de schepping van de eerste mensen vertellen.

Over hoe het gekomen is, dat wij-Mensen zo zijn geworden.

Eva: *Tijdens onze verhaalsvertelling beroepen wij ons op*

Artikel 18 Rechten van de Mens: VRIJHEID VAN GODSDIENST.

*Een ieder heeft recht op vrijheid van gedachte, geweten en godsdienst;
dit recht omvat tevens de vrijheid om van godsdienst of overtuiging te veranderen,
alsmede de vrijheid om godsdienst of overtuiging te belijden
door het onderwijzen ervan,
door praktische toepassing,
door eredienst en inachtneming van de geboden en voorschriften.*

Adam:

Op de aan ons gegeven Aarde leven heel veel wezens,

met en zonder gevoelens, talloze soorten, en typen, en rassen.

Het is de gevarieerdheid die alles zo bijzonder maakt.

Blok 2: Oeganda, nacht, ext kampvuur-bush / dag, int. gebouw: Intro

Drama ingrediënten: exotisch; karma; filo's,

Scène 2.1: Dag, int. universitair ICT-laboratorium: Voorstellen: Doctor Professor Ogwambi.

Eva Voice-Over: In dit verhaal is er een hoofdrol voor een wiskundig genie uit Oeganda:
Doctor Professor Ogwambi.
Hij is van beroep computersoftware programma-ingenieur.

Scène 2.2: Dag, ext. + int. computercomplex in de bush: Voorstellen: KiiT.

Adam Voice-Over: Dit verhaal gaat óók over een computer, die midden in de Oegandese bush is gebouwd in een groot complex van 3 flatgebouwen met ieder 13 verdiepingen.
Deze enorme computer kan in een "hand omdraai" de moeilijkste berekeningen uitvoeren.

Eva Voice-Over: Heel bijzonder aan deze rekenmachine is dat het een eigen stem heeft, die hoorbaar voor iedereen die in een van de 3 gebouwen werkt, fluisterend haar berekeningen publiceert.

Alle computer technici zien dit grote digitale rekenwonder als een soort god, een pratende persoonlijkheid, en gaven het de naam

Adam Voice-Over: '*KiiT*', wat staat voor: **K**unstmatische **i**ntelligente **i**nformatie **T**echnologie.
(uit te spreken als *Ki-ie-tee*: in het **ENGELS** uit te spreken als: *Ai-ie-tie*).

Scène 2.3: Dag, int. radio-studio: Ogwambi had als kind een live radio optreden.

Eva Voice-Over: Doctor Professor Ogwambi is een 33 jarige zeer hoogopgeleide bolleboos. In zijn 3^{de} levensjaar was hij al een Bekende Oegandees omdat hij tijdens een live-radio-programma, héél snel uit zijn hoofd, de meest ingewikkelde staartdelingen voor het luisterend publiek kon uitrekenen.

Scène 2.4: Dag, ext. en int. diverse internationale universiteiten: Wiskunde studies.

Adam Voice-Over: Op zijn 14^{de} jaar was hij al student op de universiteit van Kampala, en daarna heeft hij meer dan 20 jaar gestudeerd op de meest prestigieuze universiteiten van de Wereld, zoals Cambridge, maar ook in Amerika, Delhi en Beijing.

Eva Voice-Over: Doctor Professor Ogwambi, heeft zich gespecialiseerd in kunstmatige intelligentie. Dat is een kwestie van wiskunde en rekenen, niet van psychologie, of filosofie, of iets dergelijks.

Scène 2.5: Dag, ext. zwembad hotel Kampala: Bezoek van japanse delegatie.

Adam Voice-Over: Toen Doctor Professor Ogwambi op vakantie was in zijn geboorteland, werd hij door een Japans bedrijf benaderd voor een zeer goed betalende opdracht, om een nieuwe, innovatieve computer game maken...

Eva Voice-Over: Een computerspel dat alle soorten van bestuurlijke democratie vergroot!... Dat komt, omdat elke burger het recht krijgt om zelf rechtstreeks deel te nemen aan het bestuur van zijn land, zodat de wil van het volk de grondslag is wat tot uiting komt in eerlijk en vrij kunnen kiezen met een crowdsourcing-systeem, dat de vrijheid van de stemmen verzekert.

Blok 3: Oeganda, dag. Int.gebouw UNDP te Kampala: De opdracht.

Drama ingrediënten: Filo's, pragmatiek, actualiteit, nirvana,

Scène 3.1: Dag, ext. + int. gebouw van UNDP in Kampala: Uitleg wat de UNDP doet.

Adam Voice-Over: Doctor Professor Ogwambi werd uitgenodigd op het hoofdkwartier van de UNDP-Kampala, dat is een Verenigde Naties-organisatie.

Eva Voice-Over: Deze organisatie ontwikkelt projecten op diverse gebieden: zoals armoedebestrijding,

Adam Voice-Over: democratisch bestuur; milieu, en duurzame ontwikkeling.

Eva Voice-Over: De United Nations Development Programme helpt ontwikkelingslanden door middel van bescherming van de mensenrechten, economische opbouw, en vrouwen emancipatie.

Scène 3.2: Dag, int. Bestuursvergaderkamer UNDP-gebouw: Het Bestuur van SoftyMacro.

Adam Voice-Over: Toen onze professor op het afgesproken tijdstip voor zijn sollicitatie bij de Verenigde Naties kwam, bleek dat het complete Bestuur van een grote multinational aan een lange vergadertafel op hem zat te wachten.

Eva Voice-Over: Een Japanner nam het woord en vertelde Doctor Professor Ogwambi dat hij namens het meest machtige bedrijven-conglomeraat ter Wereld spreekt. De grootste en rijkste organisaties zijn erbij aangesloten. Hun naam is SoftyMacro.

Scène 3.3: Dag, int. Bestuursvergaderkamer UNDP-gebouw: Vergroting democratisch bestuur door crowdsourcing.

Adam Voice-Over: De Japanse zakenman biedt Doctor Professor Ogwambi de baan aan van directeur van het meest commerciële project van SoftyMacro: *... het programmeren van de spectaculairste computer-game ooit ...* De game dient het besef over democratisch bestuur via crowdsourcing te vergroten.

Eva Voice-Over: Dat is uitvoering geven aan een universeel Mensenrecht:

**Artikel 21 Universele Rechten van de Mens:
RECHT OP DEMOCRATISCHE PARTICIPATIE.**

Een ieder heeft het recht om rechtstreeks deel te nemen aan het bestuur van zijn land en het recht om op voet van gelijkheid te worden toegelaten tot de overheidsdiensten. De wil van het volk zal grondslag zijn; deze wil zal tot uiting komen in periodieke en eerlijke verkiezingen, die gehouden zullen worden krachtens algemeen en gelijkwaardig kiesrecht en volgens een procedure die de vrijheid van de stemmen verzekert.

Adam Voice-Over: De Japanse voorzitter van de Raad van Bestuur formuleerde zijn opdracht als:

Eva Voice-Over: ***Maak een computerspel over het scheppingsverhaal, waarbij de gebruiker / burger in dit spel niet de rol van koning, maar die van God heeft...***

Adam Voice-Over: Doctor Professor Ogwambi vraagt daarop wat zijn opdrachtgever precies bedoelde met *"de burger is geen koning, maar God..."*

Eva Voice-Over: *Ooh, antwoordt de Japanse voorzitter, de gebruiker mag zelf bepalen hoe de hoofdrolspelers, zijn role players, beoordeeld worden.*

Adam Voice-Over: *Het eind-oordeel is altijd aan de burger...*

Eva Voice-Over: Doctor Professor Ogwambi kijkt bedachtzaam, *Dus de klant is degene die het laatste oordeel over zijn poppetjes geeft?...vraagt hij.*

- Adam Voice-Over:** De gehele Board knikt instemmend,
Ja, de burger die het spel speelt, bepaalt of het poppetje naar de hemel, of naar de hel gaat, of naar het vagevuur..., antwoord de Japanner.
- Eva Voice-Over:** *Mag het poppetje ook zelf beslissen om opnieuw te reïncarneren?, vraagt de Professor.*
- Adam Voice-Over:** De Japanner kijkt hem met grote ogen aan:
*ja, 'de Almachtige' kan alles of niets goedkeuren.
Dat is de volledige vrijheid van beslissen...*
- Eva Voice-Over:** Doctor Professor Ogwambi slikt, hij twijfelt...
Mag de Mens wel voor 'de God Van Mijn Verlossing' spelen?, vraagt hij zich hardop af.
- Adam Voice-Over:** *'Onze Schepper' is toch overal?, antwoord de Japanner,
nou hier ook!, het is "all in de game" die jij gaat maken.
Het is maar een computerspel hoor, niet echt...*
- Eva Voice-Over:** *Het is niet echt?...Het is maar waar je in gelooft...
Als het publiek al haar kennis gratis bundelt door crowdsourcing en de antwoorden vrij deelt met anderen, geloof ik dat je evenveel gaat weten als god...*
- Eva Voice-Over:** Doctor Professor Ogwambi is nog niet overtuigd.
*Weet je wel dat vele crowdsourcing projecten mislukken omdat er te weinig financiering is?,
of, omdat er te weinig mensen eraan meedoen?,
of, dat het bedrijf dat de actie organiseert het project niet goed kan managen?*
- Adam Voice-Over:** De Japanse Raad van Bestuur voorzitter glimlacht.
*SoftyMacro is Wereldwijd distributeur met veel succesvolle ervaringen.
Wij weten dat je eerst een basis moet neerleggen.
Stapje voor stapje dient het besef om deel te kunnen nemen aan het bestuur van het land
via crowdsourcing zich te ontwikkelen, door het splenderwijs te integreren.
Alle burgers zijn gek op spelletjes, en
de Wereldbank van de Verenigde Naties doet hieraan mee...
Hoeveel geld denk je nodig te hebben?... We geven je de vrije hand!...*
- Eva Voice-Over:** Doctor Professor Ogwambi twijfelt nog steeds.
*Weet je wel hoeveel rekenvermogen er nodig is om een wereld met levende poppetjes te ontwerpen voor zulk een onbegrensdeheid?
Weet je wel dat ik, een gewoon Mens ben?, iemand die de gevarieerdheid van bestaan nooit kan berekenen?...*
- Adam Voice-Over:** *Dat klopt, antwoordt de Japanner, daarom krijgt u ook de beschikking over de beste en grootste computer die SoftyMacro ooit gebouwd heeft, en die staat hier in Oeganda!...*

Scène 3.4: Dag, int. Bestuursvergaderkamer UNDP-gebouw: Acceptatie van de opdracht.

- Eva Voice-Over:** Dit laatste argument is voor Doctor Professor Ogwambi doorslaggevend:
hij mocht met de beste en grootste computer ter Wereld, de computer KiiT, in zijn eigen geboorte land, de infrastructuur designen voor 'Het Alles Doordringende' Kennis Principe!
Hoger dan God kan een ambitie niet reiken!...
- Adam Voice-Over:** Maar let op, zei die Japanner, er zit aan deze opdracht één grote voorwaarde vast:
bij alles wat je maakt of door de computer laat berekenen, is essentie:
- Eva Voice-Over:** **Artikel 19 Rechten van de Mens: VRIJHEID VAN MENING(S UITING).**

*Een ieder heeft recht op vrijheid van mening en meningsuiting.
Dit recht omvat de vrijheid om zonder inmenging een mening te koesteren, en om door alle middelen inlichtingen en denkbeelden op te sporen, te ontvangen en door te geven.*

Blok 4: Oeganda, dag, ext./int. computercomplex: De programmering.

Drama ingrediënten: Filo's, pragmatiek, samsara, actualiteit, special effects animatie, nirvana,

Scène 4.1: Dag, ext. + int. computercomplex in de bush: Disciplinair fris groen nut.

Adam Voice-Over: Toen Doctor Professor Ogwambi voor het eerst 1 van de 3 gebouwen van KiiT binnenstapte, viel het hem al direct op dat deze computer uiterst gedisciplineerd was. Het interieur van het gebouw was simpel, bijna gelijk aan een kerkgebouw.

Eva Voice-Over: Maar alles was fris-groen gekleurd. Daarnaast was alles strak vorm gegeven, schoon, hygiënisch, en op nut gericht.

Scène 4.2: Dag, int. computercomplex, in de heelal-koepel programmeer ruimte: Opzet.

Adam Voice-Over: Doctor Professor Ogwambi begon direct met wat hij zag als de kroon op zijn levenswerk. Eerst maakte hij een open outline programma, dat was om de computer zonder enige begrenzings de werkelijkheid van de game te kunnen laten berekenen. Normaliter stel je de grenzen vast door omschreven grenzen. Maar hij programmeerde een onbegrensde, een open heelal.

Eva Voice-Over: Dit heelal diende om alle komende rekenkundige gedachten van KiiT te kunnen bevatten. Dat deed hij door de filosofie te programmeren "*dat er niets bestaat dat niet bestaat*". Er is geen begrenzing dan alleen een ethische, als "*alles bestaan kan*", zelfs het ondenkbare...

Scène 4.3: Dag, int. computercomplex, in de heelal-koepel programmeer ruimte: Doel.

Adam Voice-Over: Daarna ontwierp hij een speciaal software programma om "*dit oneindige heelal te vullen met de rekenkundige gedachten van de god KiiT, waardoor elke berekening een stapje wordt uit een reeks die zichzelf in de loop der tijd ontwikkelt naar steeds hoger geordende vormen*"...

Eva Voice-Over: Het moeilijkste was om ditzelfde groei-systeem, in de biologische materie van levende wezens in te brengen... Want alleen dán kunnen nakomelingen altijd beter zijn dan hun ouders. Elke generatie verbetert zich namelijk heel subtiel, beetje bij beetje per generatie in alle cellen van de doorgegeven DNA-structuur.

Adam Voice-Over: Doctor Professor Ogwambi maakte dit groei-systeem, door het principe van het grootste, het heelal, ook in het allerkleinste van de materie, DNA, te stoppen.

Eva Voice-Over: Daardoor werden zowel de gedachte ideeën, als de materies tot één gesmeden. De interafhankelijkheid van '*Al wat bestaat*', werd geïntroduceerd...

Scène 4.4: Dag, int. computercomplex, in lesinstructie ruimte: Kern essenties van leven.

Adam Voice-Over: Hij beschreef gedetailleerd elke natuurwet met een wiskundige formule.

Eva Voice-Over: Het begin daarvan is $E = mc^2$; lichtsnelheid is tijd, de kennis van Einstein.

Adam Voice-Over: Daarna voerde hij de wetten in van de zwaartekracht. Toen dat geprogrammeerd was, kwam het '*een kan niet bestaan zonder het ander*' (yin-yang) en toen het recht van de sterkste, toen het voortplantingsvermogen (*seks!*...), en allerlei andere natuurwetten.

Eva Voice-Over: Bijvoorbeeld dat *alle dingen die bestaan, voortdurend veranderen en vergaan*;

Adam Voice-Over: En het lot, iets dat bedoeld is te gebeuren, bijv. dood gaan.

Eva Voice-Over: Het volgende "geest van de natuur"-ontwerp was dat '*alles wat verschijnt, wezen of landschap, van super klein tot super groot, een eigen persoonlijk unieke weergave heeft, en altijd onderhevig is aan slijtage en vergankelijkheid*'.

Scène 4.5: Dag, int. computercomplex, laboratorium: Ogwambi achter zijn werkcomputer.

Adam Voice-Over: Hij programmeerde dit alles volgens de doctrine van "de geest van de natuur", dat zijn *alle* natuurwetten bij elkaar.

Eva Voice-Over: Eigenlijk was deze programmering van KiiT erg eenvoudig, want alles viel wetenschappelijk terug te berekenen door het grote rekenvermogen van de computergod KiiT.

Adam Voice-Over: Hij stopte simpelweg alle wiskunde- en natuurkunde kennis in zijn programma door te copy/pasten...

Scène 4.6: Dag, int. computercomplex, op de wc: Achter zijn laptop.

Eva Voice-Over: Toen deed Doctor Professor Ogwambi iets heel bijzonders: KiiT kreeg de opdracht, om niet langer het begrip 'nuttigheid' het criterium van de schepping te laten zijn, maar **dat de evolutie-leer** (*het leven ontwikkelt zich door natuurlijke selectie tot steeds hoger geordende vormen –de geest van de natuur-*) **ALLES, inclusief het onnuttige, gebruikt om zelf te experimenteren naar steeds beter**, steeds beter, richting perfectie.

Adam Voice-Over: Door dit "out of the box" rekenen ontstond het grote onrechtvaardige lijden voor bewustzijn...

Scène 4.7: Dag, int. computercomplex, op zijn rustbed: Achter zijn laptop.

Eva Voice-Over: Doctor Professor Ogwambi kwam toen voor de grootste uitdaging van zijn werk als designer te staan, want het manco van KiiT was dat zulk een computer alleen maar kan rekenen, doch geen emoties en/of gevoelens, laat staan bewustzijn kent.

Adam Voice-Over: Bewustzijn vereist immers zintuigen, die aangestuurd worden door een oer-instinct, ons 6^{de} zintuig.

Kunstmatige intelligente mist het voorgevoel, en is daardoor niet in staat liefde, vreugde, barmhartigheid, en gelijkmoedigheid voor voelend-denkende schepsels te kunnen berekenen.

Eva Voice-Over: Om dit enorme gemis van de computer-god te compenseren, maakte hij 'n extra MensenRecht:

Het is ons vergeten MensenRecht: Artikel 31 Universele Rechten van de Mens: RECHT OP KANSEN OP GELUK EN OP VRIJ ZIJN VAN LIJDEN.

*Een ieder heeft het recht om geluk te ervaren en de oorzaken van geluk;
Een ieder heeft het recht om vrij te zijn van lijden en de oorzaken van lijden.*

Scène 4.8: Dag, int. computercomplex, in het computerbeeld: De poppetjes in zijn game (1).

Adam Voice-Over: Het gemakkelijkste voor Doctor Professor Ogwambi was het scheppen van de DNA evolutie; het grootste probleem voor hem is de bewustzijn-evolutie.

Dat de natuur maar maximaal 84.000 emoties aan de haar voelende wezens kan verstrekken, was te berekenen, maar het aanvoelen, het proeven, het ruiken, de tastzin, het kunnen luisteren -en niet alleen maar horen-, het kunnen zien –niet alleen maar kijken-, en het bewust vóórzien, om dát aan de computerspel poppetjes in de game te geven..., dát is niet te berekenen voor KiiT omdat die zelf geen 3^{de} oog, geen instinct heeft...

Scène 4.9: Dag, int. computercomplex, in heeal-koepel programmeer ruimte: Het tijdpad.

Eva Voice-Over: Dit probleem was zo groot voor Doctor Professor Ogwambi, dat hij besloot om AiiD voorbij haar eigen concept te laten rekenen...

Adam Voice-Over: ...Hij maakte daarna de programmering van de schepping in de game zodanig, dat de evolutie zich miljoenen, zo niet miljarden jaren zonder enige vorm van ethiek kon ontwikkelen, tot 45.000 jaar geleden.

Scène 4.10: Dag, int. computercomplex, in het computerbeeld: De poppetjes in zijn game (2).

Eva Voice-Over: Dat is het tijdstip waarin de game voor de consument begint.

Adam Voice-Over: Pas op het moment dat KiiT 'bewustzijn' in de Wereld bracht, was het design zodanig geprogrammeerd dat de computer de 2 eerste, heel bijzonder geëvolueerde wezens 'besef' over zichzelf zou aanreiken...

Eva Voice-Over: De truuk die de professor in het programma invoerde was dat bewustzijn, zelf-besef, pas kon komen als de DNA daarvoor eerst de juiste ontwikkelingen had doorlopen. Gelijk het zaadje dat pas ontkiemt als de omstandigheden daarvoor minimaal aanwezig zijn.

Scène 4.11: Dag, int. computercomplex, in de centrale computer hal: Allemaal beelden.

Adam Voice-Over: Op datzelfde moment zal die ene computer-taal waarin dit programma geschreven was, zich variëren, door zich aan te passen aan de verschillende omgevingen en poppetjes.

Eva Voice-Over: Daarmee was doctor professor Ogwambi erin geslaagd om een bepaalde groep van schepselen in zijn game ook onderhevig te laten zijn aan de **natuur van de geest**, zonder dat KiiT dat zelf ooit zal kunnen bezitten.

Adam Voice-Over: KiiT had immers geen fysiek lichaam, waardoor het ook nooit zelf-bewustzijn kan hebben. Maar door de berekeningen van KiiT kan bewustzijn wel aan de poppetjes gegeven worden...

Scène 4.12: Dag, int. computercomplex, in de centrale computer hal: Bewustzijn-essenties.

Eva Voice-Over: Professor Ogwambi programmeerde *'het leren' als essentie van bewustzijn van die poppetjes*.

Adam Voice-Over: Dat is veruit het belangrijkste MensenRecht in het licht der vooruitgang:

Eva Voice-Over: **Artikel 26: Universele Rechten van de Mens RECHT OP ONDERWIJS.**

Een ieder heeft recht op onderwijs; Het onderwijs zal gericht zijn op de volle ontwikkeling van de menselijke persoonlijkheid en op de versterking van de eerbied voor de rechten van de mens en de fundamentele vrijheden. Het zal het begrip, de verdraagzaamheid en de vriendschap onder alle naties, rassen of godsdienstige groepen bevorderen en het zal de werkzaamheden van de Verenigde Naties voor de handhaving van de vrede steunen.

Adam Voice-Over: Ogwambi vond dat er 4 goddelijke zaken extra onderwijskundige aandacht dienden te krijgen:

Liefde:	anderen geluk laten ervaren, en de oorzaken van geluk.
Barmhartigheid:	helpen om het lijden van anderen te verminderen, en oorzaken van lijden weg te nemen.
Vreugde:	anderen het grote geluk laten ervaren dat zonder lijden is.
Gelijkmoedigheid:	het besef van gelijkwaardigheid van alle voelende wezens.

Eva Voice-Over: In dit Oegandese scheppingsverhaal wordt de creatie-leer (*'het Hogere Wezen' – de natuur van de geest- schiep Eva en Adam*) door informatie technologie gerealiseerd.

Scène 4.13: Dag, int. heeral-koepel programmeerruimte: Goddelijke identificatie-macht.

Adam Voice-Over: Ter afsluiting van al zijn programma's formuleert Doctor Professor Ogwambi hoe de game zou moeten gaan werken.

De gebruiker die de game gaat spelen, moet in staat zijn willekeurig elk wezen, elk poppetje, op elk moment te kunnen besturen, zonder dat dit wezen het zou merken wanneer hij in bezit werd genomen door de burger / *'de Allerhoogste'*.

Scène 4.14: Dag, int. computercomplex, in de centrale computer hal: Lot = programmering.

Eva Voice-Over: Elk wezen kreeg een "slaap-stand", waarin het zich volledig of in mindere mate identificeert met de buitenwereld, waardoor de gegeven "ik/mij/mijzelf" door de buitenwereld wordt geregeerd. Kijk maar naar je eigen leven, als je dingen onnadenkend doet uit gewoonte...

Adam Voice-Over: Zulk een ruststand is dat het poppetje alleen maar reageert op impulsen van de buitenwereld. Het heeft dan niet het vermogen van een vrije wil.

Eva Voice-Over: De klant (= god) kan dan heel snel de besturing van het poppetje overnemen en inlichtingen verzamelen, een gelukje of een ongelukje laten plaats vinden, kortom: het leven van poppetjes manipuleren....

Scène 4.15: Dag, int. heeral-koepel programmeerruimte: De Big Bang.

Adam Voice-Over: Doctor Professor Ogwambi's Goddelijke design was nu gereed voor praktische creatie. Hij dacht met één druk op de knop opdracht te kunnen geven om alle geformuleerde programma's door KiiT uit te laten rekenen, maar toen hij dat heel plechtig deed, crashte de computer met een *'Big Bang'*...

Eva Voice-Over: De computer sloeg stil en reageerde niet op van buitenaf ingevoerde opdrachten. Het alarm ging af, en al het bedienende personeel van KiiT raakte in paniek. Er werd gevreesd voor een implosie van KiiT.

**Blok 5: Oeganda, dag, ext- / int. computercomplex:
Het eerste mirakel.**

Drama ingrediënten: pragmatiek, samsara, actualiteit,

**Scène 5.1: Dag, int. computercomplex, in centrale computer hal:
Wetenschappers in paniek.**

Adam Voice-Over: Doctor Professor Ogwambi raakte de macht over KiiT kwijt.
Aan de buitenkant lijkt het alsof de computer stil slaat.
Maar aan de binnenkant is KiiT zelfstandig alle geprogrammeerde opdrachten aan het uitvoeren, zonder enige menselijke controle.

Eva Voice-Over: Doctor Professor Ogwambi vergat eerst nog dat de computer helemaal zelfstandig de berekeningen van de gegeven opdracht kan maken.
Maar al snel beseft hij dat KiiT's "hart klopt" en het heelal uitdijt.

**Scène 5.2: Dag, int. computercomplex, in heelal-koepel programmeer ruimte +
in de computer god KiiT (animatie 1): De Heilige Geest is het mirakel.**

Adam Voice-Over: Dit is *het eerste mirakel*:
KiiT is een eigen leven gaan leiden....

Eva Voice-Over: Nu komt het bij computers wel vaker voor dat ze eigenzinnig zijn.
Niemand weet of begrijpt hoe dat komt.

Adam Voice-Over: Voor ons onwetenden, inclusief Doctor Professor Ogwambi, lijkt het wel alsof de Heilige geest in KiiT is gevaren.

Eva Voice-Over: Maar voor hetzelfde geld heeft een "genius idiōta" er een geheim software programmaatje in gemonteerd, om dat zo te laten geloven.

Adam Voice-Over: Het gevaar van elke religie is namelijk, dat *sommigen* de macht willen hebben over velen, om de baas te kunnen spelen over vele goedgegelovigen...

Eva Voice-Over: Er zijn *sommigen* die de burgers willen piepelen, ze onder de duim willen houden.

Adam Voice-Over: Die *sommigen* zijn dan georganiseerd in "multinationale op zieltjes-winst beluste instituties".

Eva Voice-Over: Tja, en dat is wat anders dan religie...

Scène 5.3: Nacht, ext., monologen bij kampvuur: Democratie optimaliseren.

Adam: In ieder geval is KiiT begonnen alsof het een echte 'God Der Goden' is, om helemaal zelfstandig een nieuwe Wereld te berekenen, te creëren en te scheppen.

Eva: En de duivel?...
Dat is dat illegale software programmaatje, gelijk een internationale commerciële kerk, de uitvinder van het schuldbegrip...

Adam: Onze tijd brengt met zich mee dat de mensen nog wel geloven in 'de Oneindige Vergever van de Zonden', maar niet in de multinationalaal georganiseerde zieltjes collectors.

Eva: Democratie is *niet* dat een paar mensen, vele andere mensen wel even gaan vertellen wat ze moeten gaan geloven.
Democratie is dat de burger het recht (= de macht) heeft om *zelf*, rechtstreeks deel te nemen aan het bestuur van zijn land, zodat de wil van het volk de grondslag is.

Adam: Democratie wordt vergroot als de burgers eerlijk en vrij kunnen kiezen met een crowdsourcing-systeem, dat de vrijheid van stemmen verzekert
Dat is het uiteindelijke doel van KiiT.

Blok 6: Oeganda, dag & nacht, ext-Aarde / int-hemel: De schepping.

Drama ingrediënten: Animatie, Special effects, Filo's, pragmatiek, samsara, nirvana

Scène 6.1: Animatie (2): Het tijdpad van miljarden jaren versneld weergegeven.

Eva Voice-Over: Wij gaan vertellen over *hoe* de Wereld is ontstaan volgens dit Oegandese scheppingsverhaal. Het bijzondere van deze schepping was, dat al die miljoenen, zo niet miljarden jaren, door de snelle dóórberekeningen van KiiT, in 6 goddelijke dagen geregeld waren.

Adam Voice-Over: Dit is het **2^{de} mirakel**.

Scène 6.2: Animatie (3): De vorming van de oer-Aarde.

Eva Voice-Over: Voor een mens, als die al ooit een reconstructie zou kunnen maken van de schepping, zal het heel veel levens langer duren om zoiets na te bootsen.

Adam Voice-Over: Dat komt omdat Mensen niet de reken-snelheid van het denken hebben. De mens dient volgens dit computer-programma te denken met normale tijd, Dat is lichtsnelheid, niet de rekensnelheid.

Eva Voice-Over: Gedachten, zoals rekenen gaan véél sneller dan licht...

Adam Voice-Over: 'De Volmaaktheid', het computer programma, begon met de Hemel en de Aarde. En de 'Meest Verhevene' maakte de hemel tot een goed ondersteund dak. 'Al-éen' is het, die al de hemellichamen snel liet bewegen, ieder in zijn eigen sfeer.

Scène 6.3: Animatie (4): Sterren, zon en maan komen in juiste positie

Adam Voice-Over: 'Het Licht' bestemde de nacht om de dag te omhullen.

Eva Voice-Over: KiiT schiep daarna de zon, de maan en sterren, die geheel aan zijn bevel zijn onderworpen. Geloofd zij 'de Ene', het design van alle schepselen aan wie de Mens zijn ontstaan heeft te danken.

Scène 6.4: Animatie (5): De Aarde krijgt haar vorm, haar kleuren en haar begroeiing.

Adam Voice-Over: Daarna werden er vaste bergen op de Aarde geplaatst, en 'de Alziende' maakte brede doorgangen ertussen, voor de paden.

Eva Voice-Over: De Aarde werd uiteindelijk door 'de Alwetende' in 2 dagen geschapen, De God Van De Hemel' zegende haar en voorzag haar, in 4 dagen, van het voedsel der schepselen die de bewoners zouden worden, gelijkmatig voor hen die vragen.

Adam Voice-Over: 'De Vormgever' heeft de hemel met macht gebouwd, en een grote uitgebreidheid eraan gegeven.

Eva Voice-Over: Het Grootte' heeft de Aarde daaronder uitgebreid, en zie hoe gelijkmatig 'de Edelmoedige' dit heeft gedaan.

Scène 6.5: Animatie (6): split-image: Scheppingen der dualiteit in 1-smaak (volle Yin-Jang).

Adam Voice-Over: Van alle dingen heeft 'De Veroorzaker der oorzaken' 2 typen geschapen, Want zoals eerder is verteld, als bewustzijn opkomt in de schepping, is 2 van ieder essentieel om liefde te verspreiden.

Eva Voice-Over: Het computerprogramma van KiiT maakte alle dingen, waaronder een man en vrouw "in zijn eigen beeld" op de 6de dag van de schepping.

Adam Voice-Over: Zo werden allebei tegelijkertijd de 2 eerste Mensen van het Goddelijke soort ontworpen, die de gelijkenis hadden van de goddelijke perfectie:

Eva Voice-Over: Artikel 2 Rechten van de Mens: DISCRIMINATIEVERBOD

Een ieder heeft aanspraak op alle rechten en vrijheden, zonder enig onderscheid zoals ras, kleur, geslacht, taal, godsdienst, politieke of andere overtuiging, nationale of maatschappelijke afkomst, eigendom, geboorte of andere status.

Scène 6.6: Animatie (7) combi: Van bacil tot en met Mensensoorten.

- Adam Voice-Over:** Toen schiep KiiT alle andere levende wezens, zowel de levende als de voelenden, zodat Eva en Adam niet alleen zouden zijn.
Net als elke designer, had 'Volmaakt inzicht' eerst nog daarvoor een paar proto-types van de Mens gemaakt, alle ontwikkelingen gebeuren immers in versies en generaties.
- Eva Voice-Over:** Deze eerste Mensensoorten leken wel een beetje op Eva en Adam, maar waren veel ruwer geschetst, minder uitgekristalliseerd,
Ze hadden nog niet de Goddelijke perfectie van Eva en Adam.
Zulke prototypes waren bijvoorbeeld Homo Erectus of Homo Creator, of Homo Criticus, of Homo Amicus, of Homo ... er zijn er wel meer dan 50!!!,...
- Adam Voice-Over:** Archeologen vinden vaak oude botten van hen.
- Eva Voice-Over:** ... of Neanderthalers, ze zijn allemaal door 'het Kosmisch zaad' uitgetest.

Scène 6.7: Animatie (9) combi: Kunstmatige Intelligentie heeft geen lichaam = geen gevoel.

- Adam Voice-Over:** De mensensoort van Eva en Adam, was, grof gezegd, een verbijzonderd dier dat lijkt op een aap. Maar het heeft iets, wat al die andere dieren niet kunnen:
Deze mens was bestemd om de 'natuur van de geest' te uiten...
- Eva Voice-Over:** Het 3^{de} mirakel is, dat deze Mensensoort iets heeft gekregen van KiiT, dat deze computer zelf,
met haar geavanceerde hardware en software, nooit kan uiten:
Liefde, mededogen, vreugde, gelijkmoedigheid zijn geen deel van Kunstmatige intelligentie.
- Adam Voice-Over:** De KiiT heeft namelijk geen zintuiglijk lichaam, daardoor heeft 'De Onveranderlijke Kringloop der veranderingen' geen gevoel, emoties noch bewustzijn.
Dat is alleen mogelijk als je een fysiek lichaam hebt...
'Dat wat geen begin noch einde kent' was zo zèlf niet gebouwd...

Scène 6.8: Nacht, ext., monologen bij kampvuur, Over de ambitie naar Almacht.

- Eva:** Terwijl de meeste dieren op de grond leefden, leefden de allereerste mensen hoog in de boom der kennis. Dat was ons plekje, dicht bij de hemel.
- Adam:** Dit verklaart ook de neiging van ons Mensen om het steeds hoger op te zoeken.
Niet alleen letterlijk met wolkenkrabbers, maar ook in de ambitie, zoals het voor 'het Eeuwig Leven' willen spelen.
- Eva:** Die neiging om almachtig te willen zijn, gaat gepaard met arrogantie,
- Adam:** Zo dient de Mens nog te leren dat de Aarde niet van ons is, maar dat wij van de Aarde zijn....

EIND-LEADER + AFTITELROL

*The preceding story was fictional.
No actual person, organisation, or event was depicted.*

Einde DEEL 1 (van 2).

EIND-LEADER AFTITELROL

Marketing: het computerspel heeft in haar updates (= in tijd opvolgende verbeter-versies ter vergroting van de spel werkelijkheid) de interactie tussen burger en democratisch Bestuur steeds centraal staan door elk levensverhaalsvertelling te combineren met het crowdsourcing systeem