

Capítulo 11

Movimiento y evolución hiperdimensional

El paradigma científico actual presupone la existencia simplificada de un único universo con una única realidad tridimensional espacial, con un único ordenador muy simple. Dicho supuesto ha permitido la consolidación de un conocimiento que ha generado frutos, mediante los cuales la humanidad ha logrado crear la tecnología y su base científica asociada. Todo este conocimiento está altamente consolidado, tal que los mismos instrumentos utilizados para la comprobación de las hipótesis planteadas en el paradigma y que se convirtieron en leyes del mismo, son creados a partir de la creencia en la validez de dicho conocimiento. Esto equivale a comprobar un conocimiento utilizando un derivado del mismo y luego generar una cadena que se amarra entre sí.

En la mecánica clásica la concepción de evolución de objetos muestra la capacidad de pasar de un punto x a otro $x + dx$, existiendo un continuo en cada una de las dimensiones permitidas para su movimiento. En esta propuesta se asume la existencia de tres dimensiones espaciales, existiendo como elemento de control o de ordenamiento la concepción de una variable denominada tiempo, que se caracteriza por su continuidad en los valores con una única tendencia de cambio permitida, que es siempre hacia adelante. No es permitido que un objeto sea capaz de regresar en el tiempo y ocupar una posición diferente a la que tuvo anteriormente, ni volver a llegar a la misma, debido a ese comportamiento de crecimiento en el valor que ordena la información referente a la evolución del objeto en estudio.

El ordenador tiempo de la mecánica clásica es necesario para poder realizar la descripción de las variaciones en el comportamiento de las partículas, empleando las variables cinemáticas y dinámicas propias de la mecánica clásica. En la cinemática la descripción de la trayectoria de una partícula es definida por un conjunto finito de cadenas de valores, que contienen cuatro entradas (x,y,z,t) , las primeras tres entradas designan los valores de las componentes del vector posición en el espacio tridimensional, mientras que la cuarta posición define el tiempo, en que la partícula está en esa posición, siendo él mismo absolutamente relativo, pues el cero de inicio de control de tiempo, no es el mismo cero del inicio del todo, según su paradigma.

En las representaciones gráficas donde se muestra el comportamiento de una partícula al evolucionar el valor de su ordenador tiempo, este por lo general se dibuja como el eje horizontal. La tendencia normal para representar el movimiento de una partícula, está basada en la representación del comportamiento de la partícula analizada por componente de posición, es decir, eje por eje, siendo la mayoría de las representaciones basadas en gráficas de dos ejes, uno horizontal y otro vertical. Por ejemplo para representar el comportamiento de una partícula que se mueve a lo largo de una línea recta, se representa al tiempo como ordenador en el eje “**X**” (eje horizontal) y a la posición medida respecto a un punto denominado origen, en el eje “**Y**” (eje vertical).

Para un movimiento de una partícula en un plano, por lo general se realizan dos gráficas, una por cada eje de los que definen al plano espacial en estudio. Se gráfica cada una de ellas, utilizando nuevamente el eje horizontal para definir el tiempo, pues es el ordenador y el eje vertical mostrará el valor de la componente en estudio de la posición.

En la siguiente ilustración se muestra lo indicado en el párrafo anterior, para el caso del movimiento parabólico, el cual corresponde a un movimiento uniformemente acelerado que se ejecuta en un plano, al evolucionar en el tiempo. En ella aparecen tres formas de visualizar el comportamiento evolutivo según el paradigma de la ciencia actual, para el caso de la mecánica clásica.

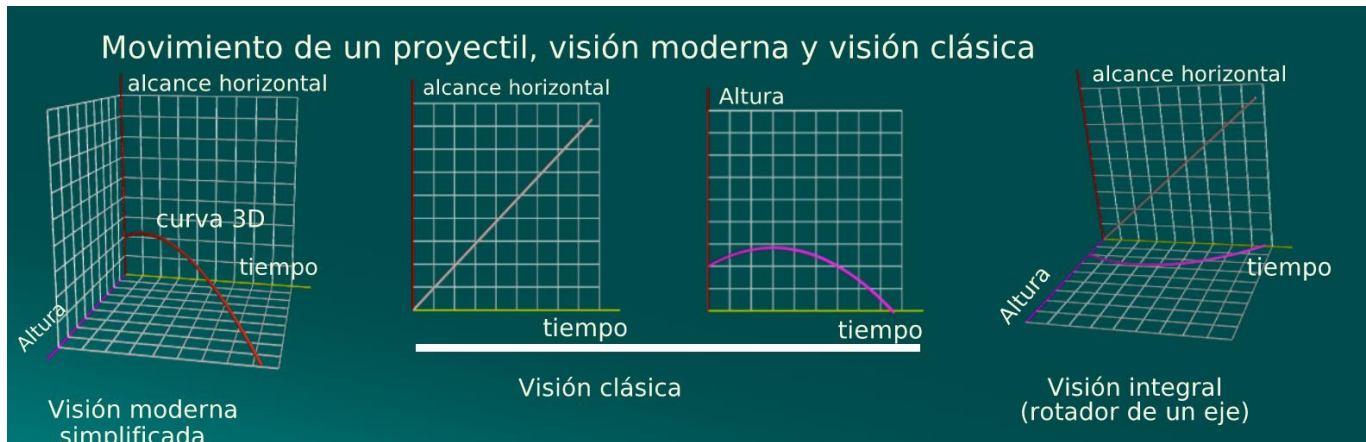


Ilustración 54 Gráficas del movimiento de un proyectil según el modelo del tiempo dimensional

Dado que las partículas pueden cambiar de posición, la mecánica clásica utiliza un parámetro que mide la tasa de cambio de la posición al evolucionar el ordenador del tiempo, en el rango definido por el tiempo en que el observador tiene la información del comportamiento de la partícula. Este parámetro indica que tan significativos son los cambios de posición a lo largo de la trayectoria definida por la partícula. La representación gráfica de esta medición de variación de posición a lo largo de la trayectoria, por lo general también se realiza empleando solamente dos ejes, donde nuevamente el ordenador tiempo se ubica en el eje horizontal, el cual solamente puede contener valores positivos.

Es fundamental recalcar que en la mecánica clásica no existe el concepto de evento, simplemente los objetos pasan de una posición a otra, sin restricción en los valores de posición, ni tampoco en el tiempo, con la única restricción de que el tiempo puede tomar solamente valores positivos. El concepto de evento lo introduce el modelo basado en los eventos, donde a este se le asocia un inicio, una transición entre inicio y un final. Lo anterior conlleva a una incertidumbre, pues no es igual a lo indicado en la mecánica clásica, donde la nueva ubicación la adquiere la partícula en forma instantánea, sino que existe todo un protocolo sobre el cual se realizan las evoluciones de los entes. Otro punto a recordar, es que en el caso del modelo de los eventos, no existen partículas sino entes de información, que realizarán un evento cambiando su estado anterior a uno nuevo, ocupando una zona permitida, mientras que en la mecánica clásica, la partícula se ubica en un punto y evoluciona punto a punto. La representación de una zona permitida es indicada en las gráficas mediante una ondulación, que es perceptible para la representación gráfica de pocos eventos, si son muchos los eventos representados, dicha ondulación no será visible y se recupera la geometría indicada por la mecánica clásica.

Otra característica de lo indicado en el modelo basado en los eventos hiperdimensionales, es que durante el desdoblamiento que es el proceso mediante el cual evolucionan los entes de información, se puede presentar la interacción de realidades alternativas, es decir, el ente de información puede desdoblarse en varios y coexistir en las realidades alternativas permitidas para el mismo.

Las realidades alternativas, se producen debido a los desdoblamientos de los entes, en los cuales varios entes de información aparecen siguiendo diferentes mecanismos ordenadores de eventos, ubicándose dicha información en realidades no visibles para los observadores de la realidad en estudio. Esta característica es representada en el modelo de los eventos, mediante una función, que el libro **“Fantasía matemática de los universos”** indica que está conformada al menos, por dos ejes helicoidales, definiendo al ordenador $t = t(X_h, Y_h)$. La función ordenadora de eventos que emplea la mecánica clásica denominada tiempo, se genera, definiéndola como $t = t(X_h, Y_h)$, donde $X_h = Y_h$.

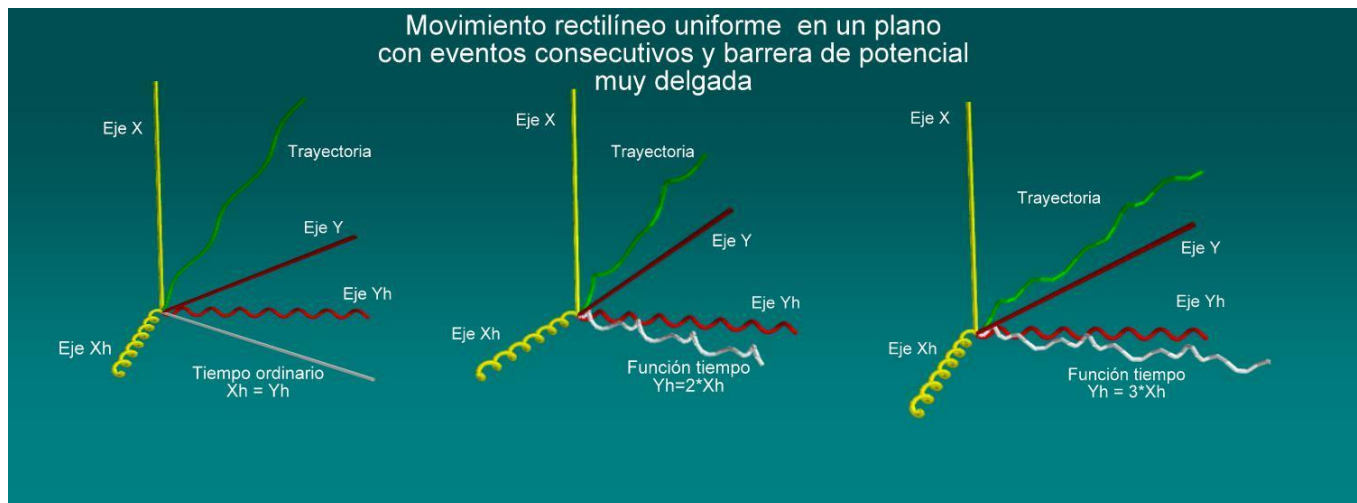


Ilustración 55: Movimiento rectilíneo en un plano, con diferentes métricas de ordenamiento

Cinemática hiperdimensional

En el multiverso existe una gran cantidad de entes de naturaleza muy diferente entre sí, los cuales se ubican en un retículo fractal curvo cerrado, ocupando zonas permitidas de existencia. Donde estas están definidas por pozos de potencial, acotados por barreras de potencial, en donde se define si el evento en que participa el ente, puede o no desdoblarse hacia dicha zona permitida para eventos. Según el modelo basado en los eventos, los entes son información que evoluciona sobre los retículos. Esto podría ser equivalente a lo indicado en la mecánica cuántica, donde se emplean funciones de onda para poder representar y analizar el comportamiento de partículas materiales e inmateriales. Es decir, lo que analiza el modelo de los eventos es similar a las ondas de información, que tienen asociada una longitud de onda. La información de la onda no se tiene en un segmento pequeño de información de la misma, sino que en toda ella, al igual que un evento no se puede ubicar en un punto, debe ser ubicado en una región permitida. Observe el término condicionante, de que la zona debe ser una zona permitida, lo cual indica que hay reglas de exclusión producto de la unicidad de los eventos. El conjunto de números que identifica a cada evento en cada una de las realidades debe ser único para cada evento, donde dentro de la cadena de números que los definen está el asociado al ordenador correspondiente, es decir los valores de X_h y Y_h .

Pueden ser varias las estructuras matemáticas para indicar la hiperposición de los eventos, es decir, para definir la región permitida de existencia de uno de ellos, la cual depende de la naturaleza del mismo, donde la métrica de ordenamiento de los eventos es fundamental. Por ejemplo para el caso más trivial, la métrica constante, donde la función ordenadora emule al tiempo, $t = t(X_h, Y_h)$ con $X_h = Y_h$, con una evolución de los eventos, tal que después de cada desdoblamiento, el ente se ubique, en las regiones permitidas sucesivas, modeladas como pozos de potencial idénticos, separados por las barreras de potencial respectivas. Para este caso trivial, se podría marcar una de las zonas permitidas e identificar a las siguientes zonas que representan esos n bloques completos, de manera que etiquetándolos con números enteros, que al convertirlos equivalen a las posiciones de la mecánica clásica, se podría utilizar un cuantificador multiplicador, que puede estar relacionado con números muy pequeños, como el valor de h . Por ejemplo, para indicar la posición de valor 2 en el eje “ X ”, es decir, un valor entre el eslabón o región permitida que esté entre dos y tres, se podría indicar como una **posición central de zona** $x = 2 * h$, generando un número muy pequeño, que para el siguiente eslabón es casi continuo, ambos muy cercanos, tal que para el observador ordinario no sea apreciable dicha cuantificación del espacio por zonas y si son

muchos los eventos generados toda la cuantización se oculta a través de los grandes números. En otras palabras, se tiene una cuantización del hiperespacio, pues según la propuesta del modelo de los eventos, el espacio se genera a partir de la información disociativa, en otras palabras la ilusión de espacio también es información, producto de ondas que vibran de un modo especial, las cuales no pueden ser definidas en un punto si no en una región, generando lo que se denomina microejes. Estos al replicarse conforman el retículo fractal curvo, que puede evolucionar hacia la emulación de espacios mayores o bien hacia espacio menores, característica que es propia de un fractal.

Para el caso de regiones o zonas permitidas para meta entes o estructuras complejas que ocupen regiones muy grandes para su desdoblamiento, se puede utilizar la equivalencia normal que posee la mecánica clásica, donde el continuo, permite en forma indirecta, estar mencionando una cuantización a través de valores muy pequeños, tal y como se presenta para los valores de carga eléctrica. Es decir, no es lógico decir, que una partícula tiene una carga de un n muy grande de electrones faltantes o de excedente, sino que lo común es indicar, cuántos coulombs tiene de carga dicha partícula.

En el caso de la cinemática hiperdimensional, según el modelo de los eventos, el retículo fractal curvo que encierra la singularidad, será visto por el observador propio de su realidad, como un retículo ordinario, es decir un mundo corriente, como el que aduce que existe la mecánica clásica, cuyas posiciones pueden indicarse mediante coordenadas que podrían ser similares a las conocidas como cartesianas. Sin embargo, por efecto de alguna interacción externa a la realidad, ese universo en que conviven muchos entes y meta entes, podría distorsionarse su geometría básica de su retículo, por ejemplo curvarse totalmente sus dimensiones, generándose nuevos tipos de retículos, cuya geometría real sólo podría ser detectada, por un observado ubicado en plano superior, al de la realidad en estudio.

Otro tema importante de la cinemática hiperdimensional, es que está trata con n dimensiones, y en la propuesta del modelo de los eventos, el álgebra asociada al espacio tridimensional, podría tomarse como base y extenderla a un sistema n dimensional, por ello, las operaciones básicas de las cantidades matemáticas de información pueden tener representaciones similares a las de los vectores, pero dado que trabaja a nivel de hiperespacio, se les denomina hipervector, porque son definidos por observadores de diferentes realidades. Esto quiere decir, que todo observador de cualquiera de las realidades alternativas, se considera asimismo el observador de referencia primario.

Como consecuencia secundaria de la posibilidad de detección de eventos exclusiva para la humanidad en un universo tridimensional espacial, todo evento que provenga de una realidad superior a dicha dimensionalidad podrá ser detectado, solamente si su proyección pertenece al espacio tridimensional de la realidad en que convive el observador. Por ello es fundamental comprender y presentar algunas herramientas teóricas que permitan al observador de una realidad menor, para realizar la interpretación de eventos que ocurren en un universo de mayor dimensionalidad, que la propia del observador.

Para la representación gráfica de hiperespacios con más de tres dimensiones espaciales, se puede utilizar el método de emulación por rotación, indicado en el libro "**Fantasia matemática de los multiversos**", el cual genera ejes inclinados unos respecto a otros para simular la perpendicularidad de los ejes principales. Al igual, para los ejes que definen la función de ordenamiento, se pueden emplear ejes cuya representación está basada en la misma técnica. Para el caso de un ordenador simple como el tiempo de Newton, este puede emularse como la resultante de una línea en el plano **XhYh**, definido a partir de dos ejes helicoidales, bajo la relación $t = t(xh, yh)$, con $xh = yh$.

El conjunto de eventos que emula las evoluciones que a nivel macroscópico describe la cinemática, son producto de relaciones entre métricas del ordenador de eventos al generarse una sucesión de eventos dentro de una realidad determinada, que le es permitida al observador que visualiza ese proceso de

desdoblamientos que permiten la generación de los eventos en cada una de las zonas permitidas para ello.

Algebra hiperdimensional

Con el fin de aclarar ¿cómo se podría utilizar el conocimiento previo consolidado en la ciencia actual, en una propuesta como la indicada en el libro “Fantasía matemática de los multiversos”? se presenta el siguiente resumen en donde se muestra cómo se puede extender lo indicado en el álgebra 3D ordinaria a espacios nD dimensionales ordinarios.

En el álgebra vectorial 3D ordinaria, se presentan varios temas fundamentales como: Representación vectorial, vector unitario, magnitud de un vector, suma o adición de vectores, resta de vectores, magnificación de un vector, producto escalar de un vector, producto vectorial y producto mixto. Todos estos temas se pueden extender fácilmente a n dimensiones ordinarias.

La representación de un vector n dimensional puede realizarse mediante una cadena de números, que indican los valores de las componentes del hipervector, tal que el hipervector \mathbf{r} se escribe como $\mathbf{r} = r_x \mathbf{e}_1 + r_y \mathbf{e}_2 + r_z \mathbf{e}_3 + r_w \mathbf{e}_4 + \dots = \sum r_i \mathbf{e}_i = (r_x, r_y, r_z, r_w, \dots)$. Estas componentes r_i de los hipervectores, corresponden a los valores de la proyección del hipervector sobre el eje de la componente correspondiente. Los ejes o superejes que denominan las dimensiones del hiperespacio ordinario, son eje “X”, eje “Y”, eje “Z”, eje “W”, eje “M”, eje “L”, etc., de tal forma, que un hipervector puede representarse mediante una cadena (x, y, z, w, m, l, ...), donde cada uno de esos valores indica el valor de la componente del hipervector, tal y como se acaba de mencionar. Cada uno de los ejes antes mencionados, representa a una dirección perpendicular, simultáneamente a las otras direcciones que representan cada uno de ellos.

Los hipervectores se grafican utilizando el principio de suma de vectores consecutivos, es decir, donde termina el vector proyección de una componente inicia la graficación de la siguiente proyección, repitiendo el proceso para todas las otras componentes, siendo el hipervector representado por la línea recta que parte del origen hasta el extremo final de la última componente dibujada.

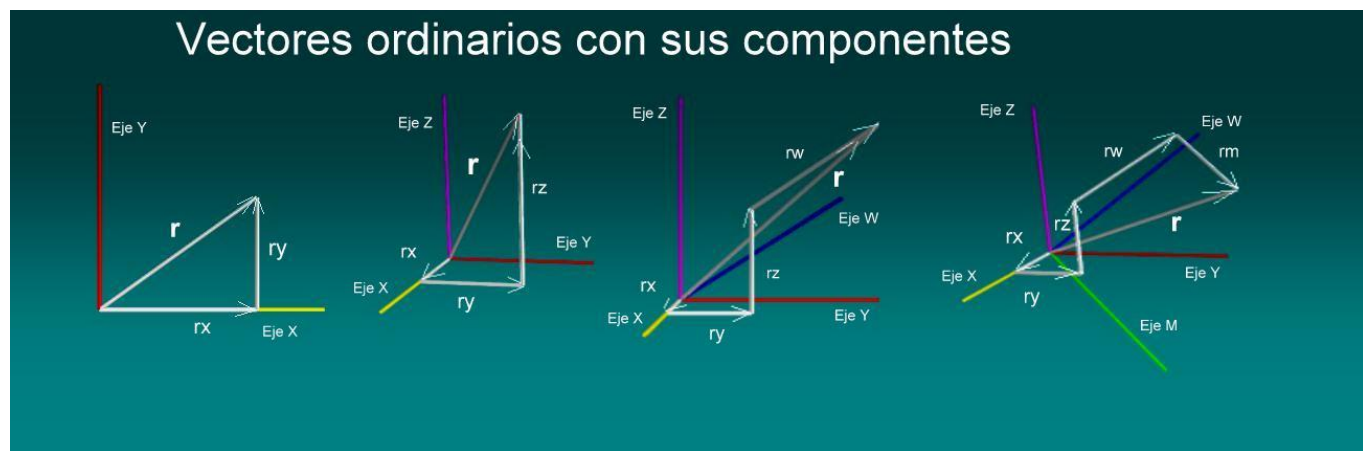


Ilustración 56: Hipervectores nD ordinarios y sus componentes

En la ilustración anterior se muestra la técnica para dibujar a los hipervectores en los sistemas de coordenadas n dimensionales ordinarias. En el caso de un del espacio 3D espacial, se gráfica la componente X del vector, partiendo del origen, hasta llegar al valor correspondiente, luego se dibuja otro vector que será paralelo al eje Y, pero con una magnitud igual al de la componente “y” del vector, este parte de donde término el vector anteriormente dibujado que es paralelo al eje X, hasta llegar al valor de

la componente del mismo, finalmente, se dibuja otro vector, pero ahora este será paralelo al eje Z, partiendo del punto en donde terminó el vector anterior, hasta llegar al valor de la componente z del vector. Para dibujar el vector resultante de la suma de los anteriores, se parte del origen hasta llegar al punto donde terminó el último vector dibujado.

Para dibujar un hipervector 4D ordinario, se realiza el mismo proceso de dibujo para las componentes r_x , r_y , y r_z , mencionado en el párrafo anterior, luego se dibuja la componente r_w , partiendo de la posición final que tiene r_z , desplazándose paralelamente al eje W una distancia r_w , luego se grafica el vector resultante partiendo del origen hasta la posición final que tiene el graficado del vector paralelo al eje W. Este procedimiento se aplica para cualquier otra dimensionalidad superior.

La magnitud de un hipervector se calcula aplicando iterativamente el teorema de Pitágoras sobre el conjunto de componentes del hipervector, de manera que al utilizar la expresión cuadrática de Pitágoras, la magnitud al cuadrado del hipervector, es igual a la suma de los cuadrados de sus componentes, es decir, $r^2 = \sum r_i^2$, donde el subíndice i es el contador utilizado para escanear los valores de las componentes del hipervector, tal que $i=1$ implica componente X, $i=2$ indica componente Y, $i=3$ indica componente Z, $i=4$ se refiere a la componente W, y así consecutivamente.

La técnica para sumar vectores 3D ordinarios, también es aplicable a los hipervectores nD ordinarios. Se suman las componentes comunes, generando un nuevo hipervector. Tal que, si $\mathbf{a} = \sum a_i \mathbf{e}_i$ y $\mathbf{b} = \sum b_i \mathbf{e}_i$, la suma de hipervectores $\mathbf{c} = \mathbf{a} + \mathbf{b}$, se calcula mediante $\mathbf{c} = \sum (a_i + b_i) \mathbf{e}_i$.

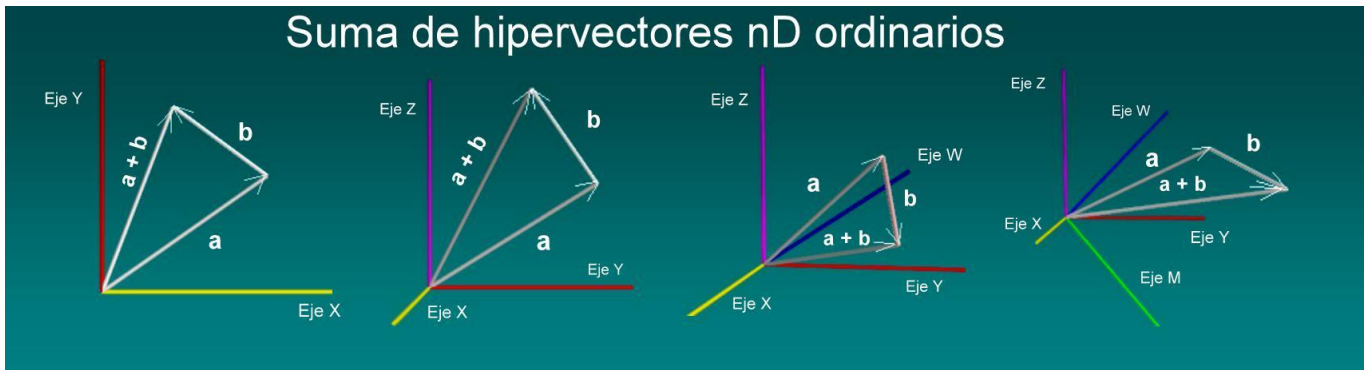


Ilustración 57: Suma de hipervectores nD ordinarios

Con el valor de la magnitud de un vector, se puede calcular su vector dirección o unitario, empleando la fórmula normal, es decir, el vector unitario del hipervector mediante $\mathbf{e}_r = \mathbf{r} / r = \sum r_i \mathbf{e}_i / r$. A igual que en álgebra vectorial ordinaria el vector unitario indica únicamente dirección del vector original, de manera que un hipervector puede ser reescrito como $\mathbf{r} = r \mathbf{e}_r$.

El producto escalar utilizado en el álgebra ordinaria, puede ser utilizado en un sistema n dimensional para determinar la proyección de un hipervector sobre otro, o bien para calcular la proyección de un hipervector sobre un hiperplano (plano del hiperespacio n dimensional). El producto hiperescalar de dos hipervectores se determina por la siguiente ecuación $\mathbf{a} \cdot \mathbf{b} = \sum a_i * b_i = a * \text{proyección } \mathbf{b} \text{ sobre } \mathbf{a}$. La representación gráfica de la proyección de un hipervector se realiza con un sombreado sobre el hipervector, dada su naturaleza escalar pues no tiene dirección.

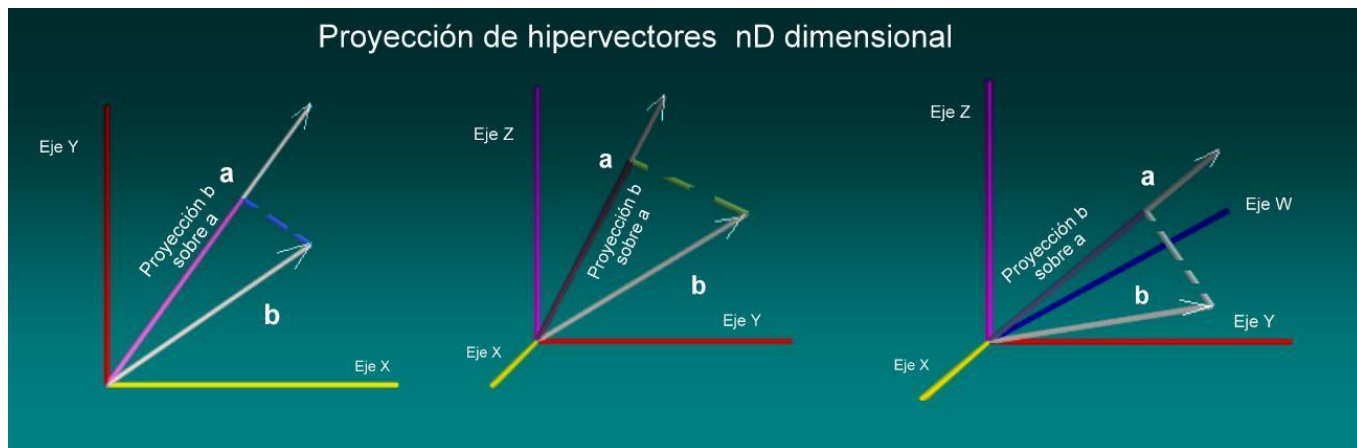


Ilustración 58: Proyección de hipervectores nD ordinarios

El producto vectorial también puede ser extendido a hipervectores, pero esto amerita un trabajo especial, porque en la literatura, este producto solamente está definido para tres dimensiones, sin embargo, el libro **“Fantasía matemática de los multiversos”**, propone un método para el cálculo de producto hipervectorial para hipervectores 4D ordinarios y para hipervectores 5D ordinarios. No debe perderse la noción, de que **El Libro de Atom**, es una aventura en un mundo mental donde ciertas realidades pueden cumplirse, es decir, dentro de un mundo modelado por la matemática y expresado en una fantasía con el fin de favorecer la comprensión de la nueva propuesta para el análisis del todo.

El objetivo que permite un producto de esta naturaleza que al multiplicar un hipervector por otro hipervector generando otro hipervector que es perpendicular a los que lo formaron, es encontrar la definición del hipervector normal que define al hiperplano que se forma a partir de los hipervectores antes mencionados. Para ilustrar lo antes indicado, suponga que se tienen los hipervectores $\mathbf{a} = (1, 1, 2, 2)$ y $\mathbf{b} = (2, 3, 1, 1)$, tal que su producto hipervectorial $\mathbf{a} \times \mathbf{b}$, da por resultado un hipervector $\mathbf{c} = \mathbf{a} \times \mathbf{b}$, obtenido a partir de lo indicado en el libro antes mencionado, es $\mathbf{c} = (-10, 6, 3, -1)$. Si se realiza el producto hiperescalar de este hipervector, ya sea por el hipervector \mathbf{a} o por el hipervector \mathbf{b} , el resultado obtenido es cero, tal y como es esperado, según las propiedades naturales de estos productos en el álgebra ordinaria. Es decir $\mathbf{c} \cdot \mathbf{a} = -10 + 6 + 6 - 2 = 0$, o bien $\mathbf{c} \cdot \mathbf{b} = -20 + 18 + 3 - 1 = 0$.

Interacciones hiperdimensionales

El pensar ¿cómo se maneja así misma la información de todo un universo?, es muy complejo, al igual que pensar, ¿cómo se administra así misma la información de un multiverso?, es todo un reto para cualquier mente. Este es el reto que humanidad posiblemente en un futuro deberá desentrañar, en donde un sinnúmero de realidades probables resguardan su información y su esencia total queda consumida en una simple singularidad, pues el todo debe conocer al todo.

Todo ente o entidad de información es parte del todo, donde todo es información ubicada en el todo y compartiendo eventos únicos en el todo, siguiendo todo tipo de ordenamiento posible, generándose de esta forma todas las realidades alternativas. Todas las probabilidades de existencia de eventos deben ser ocupadas en cualquier realidad, al menos potencialmente, pues el equilibrio del todo es fundamental y una ausencia de información puede generar una distorsión en su evolución, debido a la coherencia propia que deben tener estas realidades, ninguna realidad puede ser incompleta, todas deben ser completas. Por

ello, todas las ilusiones de existencia deben estar ubicadas en las zonas permitidas de existencia y ningún ente pertenecer a ningún retículo, pues debe ser libre para generar todos los eventos que por su naturaleza deba realizar.

La transferencia de información con el todo debe ser completa, por ello, cada vez que se genera un desdoblamiento, este debe estar correctamente ubicado en las zonas de existencia permitidas, definidas en el retículo fractal. Durante el desdoblamiento, los entes entran en interacción con el todo a través del retículo que ya tiene definido sus zonas permitidas potenciales para ellos, es un simple juego en el cual se ordenan los eventos ocupando las zonas permitidas hiperdimensionales correspondientes. Todo desdoblamiento es un juego azaroso donde el multiverso se renueva asimismo, como identificando los actores de un cuadro o de una pintura, en perfecto equilibrio manteniendo su existencia y preparándose para el nuevo cambio. Cada vez que se encuentra el multiverso a punto de definir su estado de existencia, de su ser interno nace la preparación para el inicio de un nuevo estado, replicándose dicha acción manteniendo la coexistencia de toda la información del todo en el todo, tal y como lo indica el refrán, *“Entre cielo y tierra no hay nada oculto”*.

El ente envía su información al retículo a través de la información disociativa y este indica su aceptación no aceptación de existencia, pues la información disociativa interactúa hacia todos los rincones del retículo. Finalmente, cuando el ente muere, entra en un proceso que se controla a través de la energía disociativa, volviendo al ser de la singularidad en su esencia, información disociativa. Lo anterior es conocido desde hace mucho tiempo, *“De polvo eres y en polvo te convertirás”*.

Para todas las interacciones hiperdimensionales potenciales, debe tenerse presente las que se realizan a nivel del mismo ente o entidad, además debe existir una comunicación entre los componentes de un ente de información. Estos componentes de alguna forma reciben la información de los otros complementarios, posiblemente a través de esa misma información disociativa que está en el todo. Como ejemplo, piense en un neutrón, es un meta ente de gran complejidad, que según el modelo estándar de las partículas se conforma de reacción $n \rightarrow e^- + p + \nu$, donde los dos primeros miembros de la reacción son meta entes, que guardan información interna para dar la ilusión de tener masa y carga, siendo esta información compleja. Piense, ¿cómo es que convive toda esa información, manteniendo la propiedad de desintegrarse en sus componentes, de tal forma que un núcleo pueda emitir radiación gamma y partículas beta (electrones acelerados)? Debe existir un mecanismo que guarde esa integridad y que realice los desdoblamientos conjuntos, aunque durante un desdoblamiento el neutrón podría dividirse en sus componentes, pero en otros desdoblamientos mantenerse como una unidad que puede convivir en sus realidades alternativas permitidas.

Si se analiza el caso del choque de dos rayos electromagnéticos que poseen la suficiente energía para la creación de pares, un milagro se hace latente, durante un desdoblamiento los rayos que no poseen masa ni carga eléctrica, reorganizan su información, formando dos entes de naturaleza totalmente diferente, ambos con masa y con cargas opuestas. Es obvio que esa reacción no se produce en forma instantánea, por lo cual deberá existir según el modelo basado en el tiempo dimensional, un tiempo mínimo necesario para se realice ese milagro de la naturaleza. Es obvio que las características que adquieren las nuevas partículas nacientes, son un producto de interacción entre los fotones, la información disociativa y el retículo fractal en donde se van a definir sus zonas permitidas de existencia.

Otro caso típico de alta complejidad de interacción hiperdimensional, es para macro entidades, como las personas, estas están conformadas por una interacción fuerte entre meta entes organizados a diferentes niveles, los cuales deben evolucionar evento tras evento, pero todo el conjunto de meta entes debe evolucionar en una forma coherente de manera que ese ser humano pueda evolucionar en forma normal.

Cada uno de los meta entes deben interactuar con la información disociativa y el retículo fractal, evento tras evento, todo en una armonía de transferencia de información de todas las partes. Pero, fuera de la parte somática de la persona, está la parte intelectual, generando la gran pregunta, ¿cómo es que se crea esta a partir de la supuesta nada, donde solamente existe información disociativa para conformarla? A esta pregunta se le anexa otra, ¿qué ocurre con la parte intelectual de la persona durante un desdoblamiento? Si se generan varias imágenes de información en diferentes realidades alternativas permitidas, que ocurre con lo intelectual, con la parte mental que no es física de la persona. Es tan simple, como preguntarse cuando la persona se ve ante un espejo, *¿se refleja sólo lo físico o también lo intelectual?*, pues la parte intelectual es un componente de la persona.

Un simple análisis de lo antes mencionado, muestra un ordenamiento muy especial, que desde el punto de vista matemático debe ser representado por una función integridad, la cual gobierna al todo, ubicando cada ente en su zona permitida, evento tras evento, sin perder en cuenta lo ocurrido evento tras evento, es como si existiera una memoria del todo, que para efecto del **Libro de Atom**, es la historia del suprauniverso, donde los eventos se pueden organizar mediante cadenas de números, que enmarcan la unicidad de los eventos, tal y como se realiza con los estados cuánticos de los electrones bajo el modelo del átomo de Bohr.

Una diferencia sustancial entre la teoría científica actual y el modelo basado en los eventos, es que el modelo de los eventos busca la respuesta de ¿cómo se genera todo en el universo?, mientras que el análisis de la ciencia actual se basa en reconocimiento de hechos en base a los hechos y no en el conocimiento de cómo se hizo el todo. A la luz de ciencia actual, un hecho ocurre, se enmarca y se analiza, se repite condiciones ideales para que se repita el hecho, se analiza en base a una explicación de cuando se espera que ocurra nuevamente dicho hecho, conllevando a una generalización sobre el hecho y no analiza que le pasó al resto de esa realidad permitida de existencia. No se preocupa de la unicidad del hecho, porque para efectos prácticos no tiene importancia. Pero para un viajero de los eventos, si alguien lograra generar un mecanismo de visualización de los eventos en todas las épocas, si necesitaría conocer la información de la unicidad del evento al cual desea analizar. Dado que los eventos son únicos, es muy probable que su información vague por el universo en las diferentes realidades permitidas o tal vez solamente en su realidad permitida, similar a un recuerdo en la mente humana. Si esto fuera cierto podría generarse bajo condiciones especiales, que una entidad pueda interactuar con esa información que pertenece a ese “mundo de recuerdos” y observarla o sentirla, similar a lo que indican algunas personas que creen que han estado frente a ciertos fenómenos paranormales (retrocognición o bien el deja vu).

La ilusión de movimiento y aceleración

En el mundo modelado por la ciencia tradicional, el movimiento es una característica de los objetos, mediante la cual estos cambian sus posiciones debido a la presencia de efectos energéticos que rigen ese comportamiento, bajo las leyes de Newton, mecánica cuántica, relatividad de Einstein y ecuaciones de Maxwell, entre otras.

Según la ciencia tradicional un objeto o partícula emigra de una posición a la otra al transcurrir el tiempo, siendo el tiempo modelado como un único posible camino de avance, que es hacia adelante, similar a la corriente de un río, sin remolinos, ni recovecos. Pero según el modelo basado en los eventos, lo único que existe es información organizada, que evoluciona en un retículo, en su respectivo hiperespacio y realidad alternativa permitida. En su universo permitido, un ente de información no ocupa una posición, sino una zona permitida de existencia, que se crea por interacción del ente con el retículo y la información disociativa que lo envuelve, pues lo único que existe son ondas de información, cuya definición no puede

ser puntual. Esta zona permitida de existencia es un pozo de potencial, el cual puede contener en su interior una serie de barreras de potencial con los cuales se emula la naturaleza interior del mega ente o ente superior en estudio.

En la ciencia ordinaria, existe el concepto de desplazamiento, que consiste, en la representación de un cambio de posición de una partícula puntual, sin embargo, en el modelo basado en los eventos, como no existen partículas puntuales, sino entes de información de diferente complejidad, se debe hablar de zonas permitidas de existencia, donde el ente tiene una probabilidad de estar contenida en la zona, con la capacidad de desdoblarse, para realizar un cambio que finaliza con un nuevo estado del ente o entes creados, en la nueva o nuevas zonas permitidas de existencia. Existe una probabilidad de que el ente de información se transmite a la siguiente zona permitida o bien se refleje, de manera, que el acto evolutivo es probabilístico, mientras que para un desplazamiento ordinario sería un acto evolutivo determinístico. Por ello, en la ciencia tradicional se puede mencionar desplazamiento y rapidez con que se realizan los mismos, mientras que en el modelo basado de los eventos, al no existir el determinismo no tiene sentido la mención de una rapidez. Sin embargo, cuando son muchos los eventos generados por el ente de información, desdoblándose desde una región hasta otra, donde su evolución podría ser analizada estadísticamente, generando la ilusión de movimiento y de variaciones de los estados de existencia de los entes, en un conjunto sucesivo de eventos, permite la valoración de la tasa de cambio de esa métrica con que varían los conjuntos de desdoblamientos, emulando lo que denominan la ilusión rapidez. Pero también se pueden analizar tasas de cambio de las métricas entre bloques de eventos, emulando lo que denominan la ilusión de aceleración.



Ilustración 59 Emulación de movimiento y aceleración utilizando pozos y barreras de potencial, empleando métricas de ordenamiento

La ilusión de velocidad podría relacionarse con el valor medio de las métricas de avance de los entes de información al evolucionar hacia nuevos estados, mediante desdoblamientos consecutivos, comparados contra una métrica constante de referencia. Mientras que la aceleración, podría relacionarse, con la capacidad de alteración de esas métricas, al analizar grupos de desdoblamientos consecutivos respecto a un sistema con métrica constante, tomada como referencia. Utilizando una sobre simplificación, se podría relacionar a la ilusión de aceleración de los entes de información consolidada, como una medición de la capacidad de transmitancia del mega ente para desdoblarse de un conjunto zonas a otro conjunto de zonas, al atravesar barreras potencial, que separa las zonas permitidas de existencia, ambas comparadas con las de una *realidad con métricas constantes*, tomadas como referencia.

Note como en el párrafo anterior, se menciona un carácter comparativo, ya sea para la ilusión velocidad o bien para la ilusión de aceleración, lo cual está acorde con lo indicado con Einstein, de que estas variables cinemáticas son relativas y dependen del conjunto de observadores que son actores de dichos procesos de observación.

El modelo basado en los eventos, muestra claramente por qué la aceleración y la velocidad deben ser una ilusión, pues debido al libre albedrío, los entes pueden avanzar a la siguiente zona permitida o reflejarse, siendo la ilusión de avance o retroceso, producto de la influencia del entorno sobre la evolución de los entes, como una respuesta ante las barreras de potencial que resguardan la integridad del pozo de potencial, que demarca las zonas permitidas para existencia de eventos. Siendo estos conceptos lógicos únicamente para una estadística de muchos eventos consecutivos.

En el mundo de los eventos ni la velocidad ni la aceleración tienen sentido para un único evento o para pocos de ellos, debido a esa naturaleza cuántica, de poder transmitirse hacia adelante o reflejarse, equivaliendo a un movimiento hacia atrás. Por ello, sólo para un número muy grandes de eventos, podría tener significado los conceptos de la ilusión de velocidad y aceleración.

Es importante recalcar, que la realidad observada por un observador de un hiperespacio determinado, es la conjunción de un conjunto de realidades cercanas, cuya dependencia es alta, generando una **capa de realidad compuesta**. Es en esa capa de realidad compuesta, donde podría tener sentido los conceptos de la ilusión de velocidad y aceleración. Nuevamente se recalca, que estas cantidades mencionadas son una ilusión, porque en varios eventos los entes de información se podrá desdoblar hacia la siguiente zona permitida de existencia y en otros se realizará una reflexión, siendo el efecto estadístico del análisis de una gran cantidad de eventos, la que determina una tendencia probabilística del comportamiento de dicho ente de información.

Ilusión de la fuerza

Bajo el paradigma actual de la ciencia, el concepto fuerza se encuentra bien arraigado, de tal forma que todos los núcleos de conocimiento derivados del análisis y aplicaciones de la física y de la química, tienden a emplear dicho concepto como una base para generar propuestas asociadas a cada una de las nuevas áreas en estudio, tales como la ingeniería en sus respectivas especialidades.

La física y la química en sus inicios, al igual que las ingenierías dirigidas a la producción de bienes tangibles, estudiaban básicamente estructuras que en un inicio eran de dimensiones similares o comparables a las de un ser humano, basándose en lo que le indicaban sus sentidos y los instrumentos desarrollados a partir del conocimiento consolidado o aceptado por la comunidad científica.

Para Newton la existencia de movimiento de los objetos es una condición natural que no ocupa interacción externa, pero si un observador y el objeto en estudio, con su espacio para desplazarse y el tiempo para registrar ese cambio de posición. Sin embargo la alteración del mismo, si debe ser producto de una interacción externa, en otras palabras el entorno es el responsable de que el objeto cambie su estado de movimiento. El mecanismo empleado para esa interacción entre objetos, puede ser muy variado, desde un supuesto contacto de superficies, transferencia de partículas, hasta interacción de origen electromagnético.

Para Newton el concepto masa es como algo existente per se, era incuestionable, de tal forma, que no necesitaba una definición clara de lo que en realidad es, de manera, que con sólo indicar sus características respecto al medio, su concepción sería absolutamente clara. Es decir, para comprender que es masa, basta con sólo indicar una trivialidad de indicar que ocupa en el espacio, además de decir que

puede asociarle un color (cualidad cualitativa), una textura y una forma, la concepción de masa queda clara, para ese tiempo en que Newton vivía.

Newton se enfrenta a describir el comportamiento de los entes visibles, formados por masa, bajo la luz del conocimiento heredado, como el de Copérnico y Galileo, donde el concepto de fuerza tiene significado y su efecto en los cuerpos materiales genera aceleración. La utilización de un lenguaje basado en la matemática y en los resultados experimentales, provoca un giro en la forma que la humanidad busca la verdad que describe el comportamiento de los objetos que conviven en su realidad. Al seguir esa nueva filosofía, se determina el nuevo rumbo que la ciencia toma y es el que actualmente aún mantiene. La filosofía es puesta de lado, y los resultados experimentales y las deducciones matemáticas empiezan a gobernar el desarrollo del conocimiento consolidado, que actualmente tiene la ciencia.

Ese nuevo comportamiento, que se basa en un protocolo de obtención de información a partir de los datos (observaciones), que fue en cierta forma es provocado por la forma en que Galileo Galilei analiza su mundo de conocimiento, provoca que esta tienda a describir el comportamiento descriptivo de los cuerpos y deja en un plano muy superficial la explicación del ¿cómo se genera esa causalidad? y ¿cuál es el mecanismo responsable de dicha causalidad? La respuesta a estas preguntas no se encuentra en un mundo de desarrollo de conocimiento matemático ni en uno de observación, sino que va más allá, por lo cual solo ser visualizado a través de la filosofía, al vincularlo con el entorno.

Newton logra generar una consolidación para describir del comportamiento de los cuerpos, para explicar el ¿Qué genera ese comportamiento y mediante que mecanismo lo hace? Por ejemplo, se tiene claro cuáles son las ecuaciones que describen el efecto gravitacional, que tiene la Tierra sobre los objetos o bien lo correspondiente a la mecánica celeste, pero no se posee la menor idea, sobre el mecanismo que realiza dicho comportamiento ni cómo lo hace. Al igual ocurre con todas fuerzas que se describen en la dinámica de Newton, se indica cómo afectan a los demás cuerpos de su entorno, pero el mecanismo sigue siendo un misterio. En otras palabras, no se explican los eventos que conllevan a un cambio en el comportamiento de los cuerpos y de su entorno. En la actualidad no se analiza como los componentes del ente interactúan con el ente, para participar en su evolución hacia un nuevo estado, ni como el entorno y el ente conversan con el espacio para definir las zonas permitidas de existencia, consolidando una o más imágenes del ente en su realidad y en sus potenciales realidades alternativas.

Einstein retoma el problema del estudio de la gravedad generada por los cuerpos e indica más información sobre esa fuerza, menciona que la fuerza de gravedad es producto de que el espacio se deforma, pero un espacio más complejo que el que Newton tenía por cierto. Este nuevo espacio contempla más dimensiones, de manera que Einstein menciona que la fuerza de gravedad que obliga a la atracción de cuerpos es producto de que algo altera la geometría del espacio que envuelve a los objetos. Pero, nuevamente, como es producto de relaciones matemáticas interpretadas, no se muestra el mecanismo bajo el cual se realiza dicha deformación del espacio que envuelve a los cuerpos. Otro asunto importante a analizar, es que la deformación del espacio que produce el campo de gravedad de un cuerpo, solamente puede ser detectado, si otro cuerpo que tenga masa esté en su entorno, es decir se tendría una influencia mutua de cuerpos con capacidad de generar y responder ante un campo gravitacional. Si se tiene un cuerpo como la Tierra, que gira y precesa, la deformación tendría un efecto de ola, que afectará a los cuerpos que se encuentren cercanos. Esto conlleva a la posibilidad de generar un pequeño experimento, que muestre el efecto deformador del espacio, al analizar un ente material, que sea sometido durante cierto tiempo de observación a esa influencia de esa ola, generada por el campo gravitacional de un cuerpo masivo que rote sobre sí mismo y que precese, dado que las condiciones de interacción gravitacional cambian con la precesión, deben observarse cambios dinámicos en el objeto de prueba, pues en el plano de existencia del objeto de prueba y el centro del objeto masivo, la forma de la deformación

de ese espacio cambiará, dependiendo de dicha precesión. Esto es basado en la idea presentada por Einstein de que la fuerza de gravedad que experimenta un cuerpo bajo la acción de campo gravitacional, es producto de una deformación que se genera en el entorno donde se mueve la partícula de prueba, cuyo centro es la fuente que produce el campo.

Dado que la masa es 99.99999% vacío, nunca la masa entrará en contacto con la masa en forma absoluta. Tomando en cuenta ambas relaciones, las fuerzas que conllevan a una aceleración de una partícula, deben generar distorsiones en el espacio del entorno de la partícula que es sometida a la ilusión de aceleración. En otras palabras, lo que realizan las fuerzas en sí sobre un objeto, es producto de una deformación de ese espacio que lo rodea, generando la ilusión que a nivel macroscópico se observa sobre el meta ente. De tal forma, que las fuerzas que generan sobre los objetos, son deformaciones en su espacio cercano, que favorecen o desfavorecen la probabilidad de pasar de un estado a otro, mostrando un comportamiento acorde a esa influencia que se ejerce su entorno.

En el caso de un movimiento estacionario similar al de un satélite que orbita entorno de un planeta, sin caer sobre el planeta, se presentan según la mecánica clásica varias fuerzas. Las cuales estarán presentes en la interacción con el satélite. La fuerza de gravedad, interpretada según el pensamiento de Einstein, genera una deformación en el espacio que lo inducen a caer sobre el planeta, pero debido a su impulso, se genera otra fuerza equilibrante que produce otra ondulación sobre la concavidad que genera la fuerza de gravedad, que aunque el objeto esté con tendencia a caer en ese pozo generado por el efecto de la gravedad, su otra deformación no le permite caer en un movimiento espiral.

Para un caso similar al átomo de hidrógeno, las órbitas probabilísticas de los átomos se podría representar por una deformación del hiperespacio donde el núcleo, lo deforma obligándolos a caer sobre él, pero se forman una ondulaciones que evitan que caiga sobre el núcleo, obligándolo a estar en las ondulaciones permitidas, generando la cuantización de la aparente energía de los electrones y su momentum aparente. Esto conlleva a órbitas no necesariamente circulares sino probabilísticas dentro de ciertas regiones, lo cual es coherente con la teoría atómica actual. Este tema será analizado en otro capítulo con mayor profundidad.

Al analizar el ejemplo anterior, se denota claramente, que Einstein encontró una información muy relevante, que puede alterar lo considerado correcto, al ser analizado bajo la concepción del modelo de los eventos, pues el concepto de fuerza, es simplemente una ilusión que la humanidad tiene para explicar el comportamiento de macro entes de información al alterársele su hiperespacio.

Bajo la propuesta del modelo de los eventos, el concepto de aceleración es simplemente un fenómeno fantasma, pues el espacio es simplemente información sobre un holograma que emula zonas permitidas ubicadas en un retículo fractal. Para la mecánica clásica, el objeto pasa de un punto a otro siguiendo unas reglas definidas por el tipo de movimiento que realiza el mismo, generando una continuidad de transformaciones de estado del objeto, pero, para el modelo basado en los eventos, no existe continuidad, pues las zonas de existencia no son continuas y la evolución se realiza mediante desdoblamiento, durante los cuales se presenta la opción de multiplicidad de imágenes del ente de información. El conjunto de realidades alternativas probables cercanas, se proyecta sobre una realidad superior, generando la que es visualizable por el observador propio de la misma. En otras palabras, es como que cada ente de información genera su realidad, que luego es proyectada sobre una superior, siendo esta la que visualiza el observador propio, donde los entes de información muestran su comportamiento colectivo.

En fin, el concepto de aceleración es un producto estadístico del comportamiento aparente de un mega ente en una realidad determinada, que muestra la sensibilidad de afectación de las métricas de las funciones ordenadoras de cada realidad. La fuerza es un concepto simplificado que se utiliza para describir la deformación de los hiperespacios entorno de los objetos en estudio, pero sin embargo es comprensible para la comunidad científica, pues está acorde con la existencia de un tiempo dimensional,

entidad que no existe en el modelo de los eventos, pues no lo necesita para analizar cualquier realidad. Lo anterior, abre la posibilidad de que entes sin tener aparente contacto puedan interactuar con objetos materiales o bien realizar una transferencia de información. Esto es producto de que la información disociativa, es la responsable de definir la configuración de zonas probables de existencia sobre los cuales los meta entes de información pueden evolucionar durante sus desdoblamientos.

Es importante aclarar, que se mencionó que el campo gravitacional actúa sobre entes capaces de emular la ilusión masa, sin embargo, se ha mostrado que la trayectoria que sigue un fotón puede ser afectado por la presencia de un campo gravitacional, pero como se indica en este texto, el fotón es también un ente información que puede ser emulado con una organización especial de la información disociativa, que tiene la capacidad de emular cualquier cualidad existente en el todo, dentro de las cuales está la emulación de masa. Explicando a su vez con lo mismo el comportamiento dual de todos los entes que se encuentran dentro de esa singularidad evolucionada que conforma el todo.

Ilusión de la energía

Según la mecánica clásica, la energía es una cantidad mediante la cual se puede valorar una capacidad de poder alterar el comportamiento del ente que la posee así como los que se encuentran en su entorno, siendo aplicable la misma en su misma realidad de convivencia, que mediante transformaciones puede generar trabajo. Existen muchos tipos de energía, pero desde el punto de vista científico formal, existe la energía cinética, la potencial, la eléctrica, la de radiación electromagnética, la química y la nuclear.

La energía potencial y la cinemática son muy comunes en los sistemas mecánicos ordinarios, quizás por lo cual son presentadas en conjunto, denominándola energía mecánica de un sistema. En un sistema que existan solamente fuerzas conservativas, esta energía se mantiene, generándose una probabilidad de conversión de energía cinética a potencial y de potencial a cinética, en forma continua de valores. La energía cinética es el producto de masa en movimiento, la cual puede ser subclasificada en varias, como la energía cinética de traslación de centro de masa, la de rotación respecto a su centro de masa y la de vibración respecto al centro de masa, para un sistema compuesto de varias partículas. De manera que la energía cinética está relacionada con la capacidad que define la evolución de un ente al evolucionar en sus zonas permitidas de existencia, tomando en cuenta la métrica de su respectiva realidad. La energía potencial puede ser producto de la influencia de un campo como el gravitacional y también puede ser producto de una deformación de un sistema con propiedades elásticas, como es el caso de un resorte, muelle o un sistema con membranas. Esta también puede ser relacionada con los eventos, que debido a los campos pueden alterar las métricas de las funciones ordenadoras en cada una de las realidades alternativas posibles o potenciales.

La energía eléctrica puede ser generada a partir de una relación de campos magnéticos de exposición variable, que interactúan con un sistema de conducción, siendo los mecanismos de impulsión para la rotación que genera la variación de flujo magnético, la utilización de corrientes de agua, vapor o bien de aire. También puede ser generada aplicando deformaciones mecánicas en materiales piezoeléctricos o bien por distribuciones de cargas.

Para el caso de distribuciones de cargas eléctricas se tiene un dispositivo denomina condensador eléctrico que es capaz de almacenar energía mediante una distribución de cargas en las placas que lo conforman, existiendo entre ellas un material dieléctrico que interactúa ante la presencia de un campo eléctrico generado por la diferencia de potencial aplicada entre las placas del condensador. Esta energía puede aplicarse a un motor y permitir el movimiento del objeto que lo posee.

El calor es una energía producto de la manifestación de energía cinética molecular detectable por un observador, que analice el sistema desde un punto de vista macroscópico. A todo el sistema de partículas envuelto en un movimiento que genera dicha manifestación se le asocia la misma temperatura, cuando se

encuentra en el estado de equilibrio. Si una sección se encuentra a una temperatura diferente, el sistema iniciará el transporte de energía que va desde la parte más caliente (con mayor temperatura) a la más fría (menor temperatura). En la teoría básica asociada al modelo de gases ideales, esta ilusión denominada temperatura, está relacionada con su energía, y esta a su vez con los grados de libertad que posean dichos componentes del gas, siendo estos tres grados para sistemas monoatómicos y cinco grados para sistemas diatómicos. Quizás estas vibraciones que serían los desencadenantes que emulan la ilusión del calor, no sean nada más que eventos de las partículas menores (mega entes) que poseen zonas de existencia permitida con métricas oscilantes, afectando la visión que denota el observador en una región determinada.

Los mecanismos de transferencia del calor son por medio de conducción, convección y el de radiación. La transferencia se realiza mediante conducción cuando los objetos están en aparente contacto. La transferencia mediante convección se realiza vía partícula que envuelven al ente caliente y al frío o bien el ente envolvente aporta o asimila la energía calórica del sistema en contacto. Finalmente, la transferencia por radiación, es el mecanismo que emplea ondas electromagnéticas que al interactuar con el objeto, se suministra una potencia positiva.

La energía química se almacena en los entes mediante enlace de sus moléculas, por ejemplo los enlaces de carbono (cadena de carbonos) o bien con hidrógenos. Perfectamente, esta energía puede ser producto de la interacción de energía de radiación sobre organelas de materiales vegetales. También puede ser producto de la relación de electronegatividad de los elementos componentes del sistema, bajo la acción de una envolvente que favorezca el proceso de separación de cargas.

La energía nuclear es producto de reacciones nucleares, donde mediante un mecanismo se genera una condición aceptable para la realización de procesos de fusión o de fisión de los átomos componentes del sistema. A pesar, de que la interacción es entre entes de tamaño muy pequeño, la producción de energía en estas reacciones nucleares puede producir energías muy altas.

La energía de un sistema como un total no puede variar bajo ninguna circunstancia. Para un universo único con una única realidad, este valor debe conservarse en todo momento. Se pueden dar transformaciones de un tipo de energía a otro, por ejemplo de una reacción nuclear, se libera calor que es utilizado para calentar agua y generar vapor, que luego impulsa un mecanismo que produce electricidad, que es útil para generar trabajo.

Los usos de la energía por lo general son: producción de calor, activar zonas enzimáticas en las células, producir movimiento de partículas o artefactos, generación de luz, producir enlaces químicos de almacenamiento de energía como en los vegetales, etc. Independientemente de la forma en que se utilice la energía, siempre deja una clara huella de su manifestación, ya sea provocando deformaciones de objetos, alterando el estado de movimiento de los objetos, convirtiendo objetos en dispositivos de almacenamiento de energía, etc.

Desde el punto de vista del modelo de los eventos la ilusión de energía es una medida de propensión de un ente a variar su información al evolucionar de un evento a otro, hasta alcanzar el nuevo estado, etiquetándolos a los mismos como eventos únicos donde la métrica del ordenador quizás toma un papel muy importante en la manifestación de la misma. Siguiendo la idea de Einstein de que la estructura informativa sobre la cual los eventos ocurren en el espacio conlleva a deformaciones del mismo, cuyo equivalente en el modelo de los eventos son distorsiones de la información del entorno de las partículas, este grado o capacidad de distorsionar la información del ente es lo que sería equivalente a lo que se denomina energía. Esta distorsión podría visualizarse como variación del estado de movimiento de los macro entes o bien deformación de los mismos, o manifestación energética sobre el sistema a cual pertenece. Pero en el modelo de los eventos esta distorsión se realiza durante la consecución de los eventos, dado que el tiempo no existe en él, sino que lo que se presenta es el ordenamiento de los eventos, en cada realidad, según la métrica de cada una de ellas, de manera que la energía está relacionada con la

capacidad de alterar las métricas de ordenamiento de los eventos.

Dado que bajo la premisa del modelo de los eventos solamente existe información que se organiza y evoluciona generando realidades probables que utilizan las zonas permitidas, para realizarlas, el concepto de vibración está generalizado tanto, para las zonas de existencia permitidas, así como para los entes o entidades de información que se desdoblan generando las realidades. El concepto de onda es el más apropiado para describir a los eventos de las diferentes realidades, siendo la mecánica cuántica un conocimiento que concuerda con lo esperado en el modelo en estudio.

Nuevamente la consecución de que el tiempo es una ilusión propia del ordenamiento empleado por la ciencia actual, genera para el modelo de los eventos, una complejidad para la definición de vibración y para la integración de su concepto en el modelo basado de los eventos. Una vibración se relaciona con la forma en que los desdoblamientos se realizan, es decir, durante un desdoblamiento toda la información disociativa debe organizarse para conformar las nuevas realidades probables, que estarán asociadas a los universos y a los multiversos, donde la versatilidad de la variación de las métricas es la que emula esa cualidad de vibración.

El multiverso es desde el punto de vista del modelo basado en los eventos, la organización que genera diferentes posibilidades de realidades probables en hiperespacios de diferente dimensionalidad, existiendo restricciones para la convivencia en cada una de las realidades, similares a las que actualmente se presentan en el modelo de capas del átomo de Bohr, donde una capa emula a un hiperespacio menor que contiene a varios universos, que pueden emularse cada uno de ellos a través de las subcapas y finalmente, las realidades de cada universo, que equivale al nivel más interno de las subcapas, similar a una distribuciones de valores tipo spin que diferencia a las realidades.

Para los metafísicos el concepto de planos de vibración es algo familiar que envuelve a características que definen el tipo de entidades asociadas a los planos, físico, mental y espiritual, existiendo cierta equivalencia con los universos paralelos que trata el modelo basado en los eventos.

Movimiento armónico

El movimiento armónico es un movimiento de repetición de eventos, que se desarrollan según el modelo tradicional en el tiempo, replicando toda una secuencia de eventos cada periodo de oscilación, con un movimiento acotado entre dos puntos definiendo una zona espacial fija, en donde se mantiene dicho comportamiento indefinidamente, a menos que exista una fuerza disipadora que tienda a detener a las partículas involucradas. Los movimientos armónicos típicos se realizan en acciones que involucra a resortes, muelles, fluidos en un contenedor, corrientes de aire pasando por secciones que delimitan su movimiento, etc.

Las cantidades características para este movimiento son la amplitud máxima, la frecuencia de oscilación y el desfase, donde no hay fuerzas disipativas la energía mecánica se conserva, en un universo único, con una única realidad, donde el espacio tiempo es continuo.

Según el paradigma tradicional, el movimiento armónico es descrito como una función del tiempo, donde se extiende el comportamiento hasta tiempo infinito, o bien, mediante una función acotada en el espacio en donde se realiza el proceso oscilatorio, en un espacio- tiempo continuo. En la figura mostrada a continuación, se presenta la gráfica de amplitud vs el tiempo, donde esta oscilación no muestra la presencia de cuantización del espacio. Aunque la variabilidad de la amplitud se extiende a tiempo infinito, su existencia como perturbación queda acotada en una región, tanto para la gráfica de rapidez vrs posición, como para aceleración vrs posición.

Es importante recalcar, desde el punto de vista de la esencia de los eventos, que las gráficas de rapidez y magnitud de aceleración para el caso del oscilador armónico, propias del conocimiento consolidado

actual, no evocan a una filosofía en base a los eventos, porque cada oscilación debe tener un etiquetado que la diferencia de las otras, pues su efecto en el entorno real, no es necesariamente el mismo, desde cualquier punto de vista, pues no es lo mismo la primera oscilación o que la segunda o que la tercera, pues no puede iniciarse la tercera oscilación, si antes no se han producido la primera y segunda oscilación.

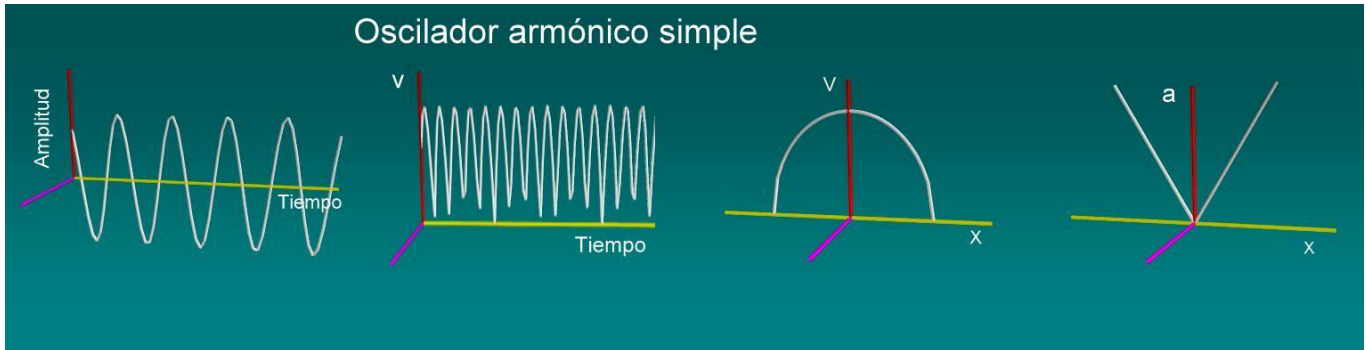


Ilustración 60 Oscilador armónico simple, según la ciencia tradicional

Según el modelo basado en los eventos, los entes de información evolucionan mediante desdoblamientos, que podrían involucrar a varias realidades alternativas, en donde se generan zonas permitidas de existencia para los eventos, modeladas mediante pozos de potencial con barreras de potencial. Las características a modelar para un oscilador armónico, son su capacidad de avanzar de una zona a otra, siendo menor en los extremos y mayor en el centro, cuya información deberá desdoblarse en forma completa desde una zona a otra, donde la transmitancia es mayor hacia el sentido normal del movimiento, sin impedir, que el ente de información se refleje.

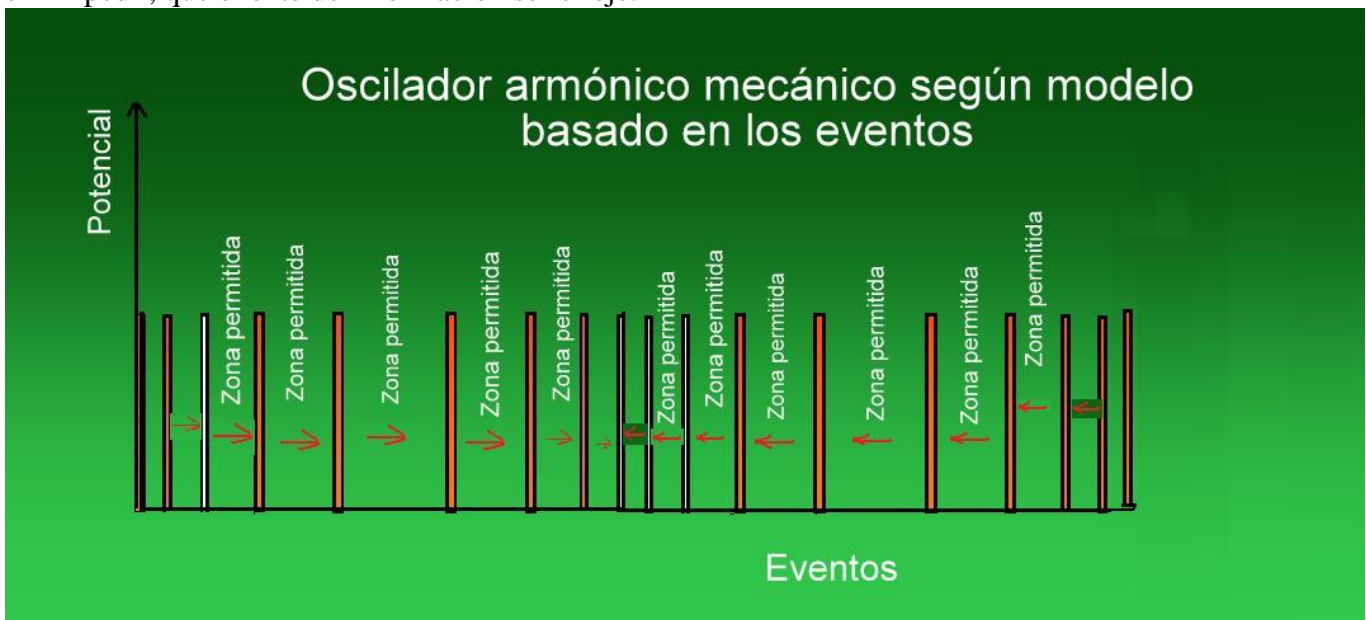


Ilustración 61 Un ciclo de en oscilador armónico según modelo basado en los eventos

En la figura anterior, se emula un oscilador armónico, en donde el ente que oscila dentro de una región acotada por un pozo infinito, en el cual realiza varios eventos cuyo comportamiento adquiere una periodicidad. Si observa con detenimiento, notará que el desplazamiento es inicialmente hacia la derecha y posteriormente hacia la izquierda, siendo las zonas permitidas de existencias para eventos una reflexión. La figura muestra todos los eventos asociados a un ciclo, donde las barreras de potencial se encargan de

asegurar la integridad de la información de un ente ante la realización de un evento. De la figura queda patente, que la métrica asociada al ordenamiento de los eventos es variable y periódica, siendo uno de los comportamientos más importante, debido que los fenómenos oscilatorios, están presentes en muchas situaciones en la naturaleza. Inclusive el concepto de información está asociado a una oscilación o vibración del ente, permitiendo la posibilidad del desdoblamiento, para evolucionar hacia otro evento. Es importante recalcar, que un ente de información que emula un comportamiento armónico como el del sistema masa resorte o un péndulo, ubica a un ente de información completo que pasa de zona en zona, mediante desdoblamientos. Durante estos desdoblamientos podría presentarse el fenómeno de superposición cuántica, lo cual para entes muy pequeños generaría todo un conjunto de imágenes que podría evolucionar en diferentes realidades alternativas, cercanas.