

## Capítulo 7

### Ordenadores de eventos hiperdimensionales

La naturaleza propia de respuesta de la humanidad ante su entorno, está definida direccionalmente con la espera de eventos que ocurren uno tras otro. El entorno a su vez posee características de sucesiones cíclicas de eventos, tales como día noche, presentación del sol y la luna. Debido a ello, la aparición de calendarios se presenta como algo normal o esperable para las civilizaciones ancestrales. Los mayas generaron varios calendarios, algunos referentes al sol, otros referentes a la luna y gestación humana. Otros grupos, generaron estructuras que están alineadas astrológicamente hacia eventos especiales, en fin el concepto de evento es el que ha sido utilizado para ubicar la actividad humana, con capacidad de respuesta hacia su entorno. Dependiendo de lo que le indica el entorno, así responden las comunidades, en épocas de lluvia generan ciertas actividades, en épocas secas otras, en la transición de un periodo calendárico realizan otras actividades, en fin, los eventos definen a los eventos respuesta que la humanidad realiza periódicamente.

La periodicidad de respuesta a los eventos, genera así un ordenamiento especial, utilizando estos calendarios para ubicar los eventos, definición de edad de los individuos, definición de hasta cuando un producto es apto para el consumo, etc.

Pero, se podría pensar en otros sistemas de ordenamientos que realiza el hombre hacia otras actividades no calendáricas, que podrían ser empleadas en la representación de un ordenamiento de eventos no hacia los calendarios humanos, sino hacia la realidad de los multiversos y sus realidades alternativas.

En el mundo matemático existen otras formas de ordenamiento que no son calendáricas y que podrían ser muy útiles para definir un sistema estándar de ordenamiento de los eventos en sus realidades alternativas de cada uno de sus multiversos. Si se conjunta estos ordenamientos con las representaciones de los estados que para los casos en estudio que presenta la mecánica cuántica, quizás se logre un tipo de ordenamiento apto para etiquetar los eventos, dentro de sus realidades alternativas, utilizando dos características especiales de los eventos, uno de ellas es su unicidad y la segunda que es de naturaleza cuántica. Los eventos son únicos porque no se repiten, una vez que este es generado, su información escapa hacia el resto de su realidad correspondiente, siendo responsables de la presentación de otros eventos que toman en cuenta su aportación, tal y como la luz emanada por estrella que viaja millones de años interactuando con nuevos entornos.

Todo evento es cuántico porque es una unidad de información que tiene un inicio y un final, de manera que se pueden contar uno a uno, etiquetándose marcando de esa forma su diferencia respecto a los otros. Además, todo evento está asociado a un nivel de incertidumbre, pues no se conoce cuando se ha terminado un evento o se está iniciando. Cuando un evento se está terminando, genera un aura propia para la iniciación del siguiente evento, por ello, la muerte o fin de un evento no es más que la preparación del inicio del siguiente. Solamente cuando se ha consumado un evento se conoce realmente su aportación histórica, pero mientras se está realizando este es indefinible, pues es el momento en que un ente o entidad de información se desdobra para generar el nuevo ente o entidad de información responsables del nuevo evento. Esto quizás provoque en los observadores la ilusión de continuidad de la existencia de los entes opacando su naturaleza cuántica, al analizar la evolución de varios eventos.

En la propuesta del libro “**Fantasia matemática de los multiversos**”, se mencionan zonas permitidas para eventos que probabilísticamente se puedan presentar en ella, generando comportamientos similares a los presentados en la teoría básica del átomo de Bohr, donde se emplea el ordenamiento por capas de los niveles energéticos permitidos para un electrón en el átomo correspondiente. Algo similar se realiza para la cantidad de movimiento del electrón en el átomo y un tratamiento especial, para los números cuánticos relacionados con el momento angular, con su momento magnético y su espín, conformando el todo la etiqueta de los estados probables de un electrón en el átomo, algo similar podría realizarse, para etiquetar

a los eventos, generando un ordenamiento que aunque es complejo, sería muy completo para ubicar cada uno de ellos en la historia del suprauniverso. Esto sería útil, para el caso de que se quisiera rastrear un evento único en un multiverso determinado, en su universo correspondiente y realidad alternativa en donde probabilísticamente se generó el evento o los eventos en cuestión.

La matemática posee estructuras muy diversas que pueden ser utilizadas para resguardar ciertos tipos de información, por ejemplo, el álgebra vectorial, posee una estructura de información conocida como vector, la cual puede guardar información formada de una cadena de números, que al ser interpretada en el mundo científico, definen un tamaño de una cantidad compleja (magnitud) y la dirección de la misma. Es decir, que mediante una cadena de números se representa una información completa sobre cantidades que no pueden ser representadas por un único número, pues necesitan el concepto de dirección para su completitud. En este tipo de estructura de dato, cada entrada de la cadena se identifica con un subíndice, tal como  $A_i$ . Para ilustrar su utilización suponga el vector  $(a, b, c)$ , esta estructura de datos, indica que hay tres componentes independientes de información, una está etiquetada con el valor “a”, otra con el valor “b” y otra con el valor “c”. Para esta estructura de datos, sus entradas se leerían de la siguiente manera,  $A_0=a$ ,  $A_1=b$  y  $A_2=c$ . Aun si  $a=b=c$ , lo que representan cada término es algo totalmente diferente a lo del otro, tal y como es diferente moverse tres metros al norte, con respecto a moverse tres metros al oeste o bien tres metros hacia abajo.

Existe en la matemática otra estructura de datos, que posee una complejidad mayor que la de un vector, se denomina matriz, en ella, se emplean diferentes cadenas de números, ordenadas, como una cadena de cadenas de números. El valor de cada entrada menor, representa un único número, pero el valor de cada entrada mayor dentro de la matriz representa a una cadena de números. Lo anterior obliga a que para identificar una entrada o valor de cadena menor se necesite dos subíndices, tal como  $A_{ij}$ , mientras que para una entrada de la cadena mayor, se necesita un único subíndice, tal como  $A_i$ . En este tipo de estructura de datos, el primer subíndice indica la hilera o cadena principal, mientras que el segundo subíndice, es el número de la columna o bien posición de la entrada en la cadena menor. Por ejemplo si se tiene la estructura de datos  $A = ((1,2,3), (3,2,1), (2,3,1))$ ,  $A_0$  sería igual a  $(1,2,3)$ ,  $A_1 = (3,2,1)$  y  $A_2=(2,3,1)$ . Para el uso de los datos de la cadena menor se usan los dos subíndices, tal que  $A_{00} = 1$ ,  $A_{01}=2$  y  $A_{02} =3$ . Para la otra cadena menor,  $A_{10} =3$ ,  $A_{11}=2$  y  $A_{12}= 1$ , al igual para las entradas de la otra cadena menor,  $A_{20}=2$ ,  $A_{21}=2$  y  $A_{22}=1$ .

Otra estructura de datos que se puede emplear, para la representación matemática de los eventos, es el uso del **hipercubo matricial**, el cual es una extensión del modelo basada en tablas, similar a las estructuras asociadas al modelo relacional de datos, en una tercera dimensión o mayor. Donde la estructura sería representada utilizando tres subíndices, es decir de la forma  $A_{ijk}$ , donde se aplica una convención similar a la mostrada en las estructuras anteriores, en donde la “i” representa la estructura de la cadena mayor, mientras la “j” representa la cadena menor y “k” la posición del valor de la entrada en la cadena menor. Para ilustrar su uso, suponga la siguiente estructura  $A = (((1, 2,4,3), (2,1,1,1), (2,3,1,1)), ((3,4,5,1), (2,2,2,2), (4,3,2,1)))$ , para este caso  $A_0=((1, 2,4,3), (2,1,1,1), (2,3,1,1))$ ,  $A_1=((3,4,5,1), (2,2,2,2), (4,3,2,1))$ . Asimismo,  $A_{00}=(1, 2,4,3)$ ,  $A_{01}=(2,1,1,1)$ ,  $A_{02}=(2,3,1,1)$ ,  $A_{10}=(3,4,5,1)$ ,  $A_{11}=(2,2,2,2)$ ,  $A_{12}=(4,3,2,1)$ . Las entradas de las cadenas menores serían  $A_{000}=1$ ,  $A_{001}=2$ ,  $A_{002}=3$ ,  $A_{010}=2$ ,  $A_{011}=1$ ,  $A_{012}=1$ ,  $A_{013}=1$ ,  $A_{100}=3$ ,  $A_{101}=4$ ,  $A_{102}=5$ ,  $A_{103}=1$ ,  $A_{110}=2$ ,  $A_{111}=2$ ,  $A_{112}=2$  y  $A_{113}=2$ .

Las estructuras de datos, en conjunto con el análisis de posibles métricas en las diferentes realidades alternativas, pueden ser empleadas para crear nuevos ordenadores que sean muy útiles en el ordenamiento de los eventos en cada una de sus realidades. Además, sería una herramienta fundamental, para poder analizar el fenómeno de burbujeo hiperdimensional que puede presentarse, ante la información entre universos y sus realidades alternativas.

Un reto en la generación de nuevos ordenadores de eventos, es su representación gráfica, donde ella debe mostrar claramente su unicidad y su nivel de incertidumbre asociada a la realización del evento

durante el desdoblamiento. Para ello, se visualizan dos probabilidades de la forma gráfica de un evento, una de ellas es con variaciones escaladas por evento y la otra es la representación con discontinuidades en la gráfica, tales como las que muestra la gráfica  $V(r)$  de un oscilador armónico, analizado según la mecánica cuántica. No importa, cuál de los dos se aplique, pero debe estar presente que desde punto de vista clásico, su predicción debe recuperar la información gráfica del paradigma actual para el caso que se analicen muchos eventos simultáneamente. Es algo similar a lo mencionado para la teoría de la relatividad especial, que para bajas velocidades debe predecir el comportamiento indicado por la mecánica clásica.

En el libro “**Fantasía matemática de los universos**”, se presenta la representación de ordenadores de eventos en base a funciones escalonadas, generadas debido a la utilización de dos o más ejes helicoidales, que debido al efecto de hélice produce dicho escalonamiento, en forma natural. Donde al presentarse la evolución a muchos eventos en cadena, se recupera lo que predice la ciencia actual.

### ***Ordenadores lineales***

Un ordenador de eventos es una estructura conceptual, bajo la cual los eventos se introducen a un histórico común, que debe representar a un comportamiento que pueda considerarse lógico, no obstante, podrían presentarse eventos anómalos, que ocurren esporádicamente y que no cumplen con una lógica preestablecida. Sin embargo, a nivel de modelado de un ordenador, estos podrían ser utilizados para describir una gran mayoría de eventos ubicados dentro del histórico, dejando a los eventos anómalos para un posterior modelaje del mismo, una vez que sean comprendidas las causas que provocan dichas anomalías. Estos comportamientos anómalos podrían ser provocados por la existencia de una realidad alternativa cercana de métrica de ordenamiento, muy largo, pues el evento se muestra durante su consolidación y al ser esta muy larga, simula ese efecto esporádico.

Los ordenadores pueden ser clasificados como continuos o bien cuantizados, Newton utiliza un ordenador continuo para analizar el comportamiento de sus partículas idealizadas en su modelo, obviamente este tipo de ordenador no permite analizar eventos. Su ordenador es el tiempo, que es un ordenador continuo y lineal, con un solo sentido para la generación de nuevas evoluciones de sus partículas. Bajo este modelo de ordenador, un segundo equivale a un segundo en cualquier momento, es decir, que el entorno no es capaz de alterar al tiempo. Si existiera un universo con una única realidad, donde el tiempo como ordenador se comportara de la forma antes descrita, el proceso de datación utilizando la teoría basada en decaimientos radioactivos sería absolutamente confiable, si no lo fuera, sería absolutamente desconfiable.

Es importante mencionar, que un control basado en acciones mecánicas o bien vibracionales por parte de algún ente de información propio de una realidad, no es obligatoriamente un indicador adecuado para ser utilizado como un ordenador de eventos, tal y como lo es un reloj cuya tecnología se basa en el comportamiento de cristales o bien un péndulo, o variaciones en el comportamiento de un ente que se mantenga aparentemente lineal o invariante. Estos entes simplemente están realizando eventos, que se comportan acorde con su realidad propia, pero una realidad puede ser la conjunción de diferentes realidades alternativas cercanas, que se proyectan como una, donde los eventos pueden tener métricas diferentes y no necesariamente constantes para cada una de esas realidades alternativas menores.

Al integrar diferentes realidades alternativas a un universo dado, el concepto de ordenamiento se vuelve más complejo, pues en una realidad su ordenador puede modelarse linealmente y en las otras no linealmente, o con métricas diferentes, generando una evolución de eventos, según sus observadores, tal que no necesariamente concuerdan con la realidad absoluta o sumativa asociada a ese universo. El efecto de burbujeo hiperdimensional entre diferentes realidades, podría conllevar, a que si las realidades son muy cercanas y con eventos similares, puedan presentarse informaciones en las diferentes realidades que

no concuerdan con su ordenamiento, generándose fenómenos similares la retrocognición, simulcognición, premonición o déjà vu, lo cual correspondería a una translocación de ordenamientos de información, provocado por la superposición de realidades cercanas que integran a la realidad mayor.

La utilización de dos ejes helicoidales para simular un ordenador de eventos, puede generar relaciones de ordenamientos muy sensibles, tal que para la condición  $X_h = Y_h$ , de métrica común, reproduce un comportamiento de ordenador de eventos lineal, las otras relaciones lineales entre los valores de  $X_h$  y  $Y_h$ , no conllevan a un ordenamiento visual lineal. Para ilustrar la utilización de  $X_h$  y  $Y_h$  conformando un ordenador lineal, suponga que existe una realidad dentro de un mundo unidimensional, en el cual ocurren varios eventos indicados en la siguiente tabla.

Tabla. Información en un mundo unidimensional con un ordenador lineal de eventos

No. Evento	X (posición espacial)	$X_h$	$Y_h$
1	1	1	1
2	3	2	2
3	5	3	3
4	7	4	4
5	9	5	5

En la siguiente figura se muestra una representación gráfica de los datos ajustados a un movimiento rectilíneo uniforme. En la primera ilustración se muestra la visión de Newton del movimiento de una partícula al transcurrir el tiempo ordinario, en la segunda ilustración se muestra una utilización del ordenador función tiempo empleando ejes helicoidales simples y en la última ilustración se emplean ejes helicoidales acoplados en relación uno a uno. Solamente la tercera ilustración es capaz de ilustrar el fenómeno de evento, donde existe una indefinición denotada por un escalón, durante el cual se realiza el desdoblamiento a un nuevo estado del ente de información.

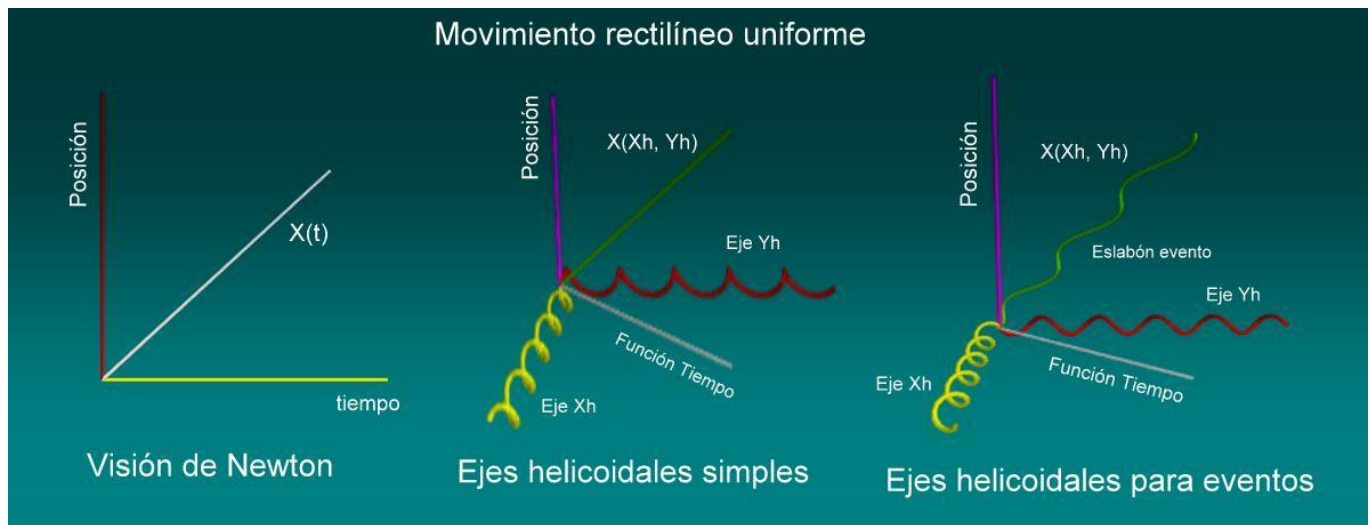


Ilustración 42: Movimiento rectilíneo uniforme según varias visiones

En las tres ilustraciones de la figura anterior, se ha generado una representación continua, con el fin de mostrar el potencial que posee el uso de representaciones gráficas que por su propia naturaleza, muestren efectos de cuantización como lo realiza la tercera ilustración, incluyendo el efecto de incertidumbre que se genera entre inicio y final de un evento. Ese sistema de escalonamiento, puede ser utilizado como una de las representaciones básicas para introducir a los lectores a la naturaleza cuántica asociada a cualquier

evento. Note que tanto para la primera como para la segunda ilustración, no se puede determinar cuándo probabilísticamente está iniciando un evento, pues su representación es un continuo lineal. Es importante recalcar, que para casos en que se realicen muchos desdoblamientos, producto de la generación de muchos eventos, las representaciones gráficas de las evoluciones en los tres tipos de ordenadores indicados en la figura anterior, tienden a mostrar la misma geometría.

A pesar, que para el análisis de muchos eventos consecutivos en una realidad definida, las gráficas tienden a ser las mismas, para los ordenadores de la figura anterior, las dos últimas, permiten representar la evolución de entes de información en varias realidades alternativas probables para ellos, utilizando para ello diferentes funciones de tiempo, con métricas diferentes.

Es importante mencionar, que aunque visualmente los superejes helicoidales mostrados en la figura anterior, aparentan ser iguales, pero no lo son, existe una variante en la definición de la matriz de transformación que los genera, provocando que una de ellas no sea capaz de representar una cuantización de eventos, con su respectiva incertidumbre asociada al proceso de desdoblamiento, y la otra si es capaz de realizarlo y que a la vez permita el ocultamiento de una dimensión al enrollarse sobre otra. Sin embargo, para ambas definiciones de superejes helicoidales, la relación  $t = t(X_h, Y_h)$ , para  $X_h = Y_h$ , reproduce un comportamiento lineal, lo cual las hace aptas para representar ordenadores lineales, aunque cada una con sus respectivas características.

### ***Ordenadores no lineales***

Como se mencionó en la sección anterior, un ordenador cumple la función de identificar hacia a dónde se presenta una evolución, lo cual facilita analizar el comportamiento de fenómenos que involucren varios eventos durante su consumación. Aunque, para los observadores propios, siempre los ordenadores notarán un comportamiento lineal en la evolución de los eventos en su propia realidad, cuando son contrastadas con la visión de un observador externo, dicho ordenador puede ser visualizado como no lineal. Pueden presentarse varios tipos de comportamiento no lineal de los observadores, el más simple es el comportamiento cíclico, donde los eventos vuelven a repetirse y cumplen con el de linealidad, de una disposición continua de ordenamiento que va del primer evento al evento ubicado en una posición de ordenamiento que tiende a infinito, evolucionando según el ordenador de eventos, pero regresando a la misma zona permitida de existencia. Otra probabilidad de ordenador es el no lineal, en que se genera, la condición de eventos prohibidos (zonas de existencia estacionaria), similar a las gap de la teoría de capas del átomo de Bohr. Finalmente, existe otra posibilidad, que consiste en que las relaciones de los entes que crean a las marcas o etiquetas de ubicación de eventos del ordenador, no sea definida por una relación lineal.

Tal y como se mencionó en el libro “**Fantasia matemática de los multiversos**”, los ejes o superejes, pueden ser sometidos a varias transformaciones generando nuevos superejes, que alteran la geometría de cualquiera de las funciones que se grafique en ella. Por ejemplo se puede definir un ordenador en base a dos ejes helicoidales y estos ser sometidos a una transformación curva cerrada, generándose un nuevo ordenador cíclico- helicoidal, tal que  $t = t(X_h, Y_h)$ , con  $X_h = Y_h$ , obteniéndose comportamientos especiales en el ordenamiento de los eventos, mostrando la naturaleza propia de unicidad de eventos y su incertidumbre de generación, en un entorno con ordenamiento totalmente cíclico.

Es importante mencionar, que aunque el comportamiento de ordenamiento es cíclico, cada eco repetitivo de evento guarda su unicidad, es decir, que para un caso simple, un día se repite cada vez, guardará su unicidad y tiene condiciones de libre albedrío para que se generen algunas modificaciones o perfectamente se recree el todo.

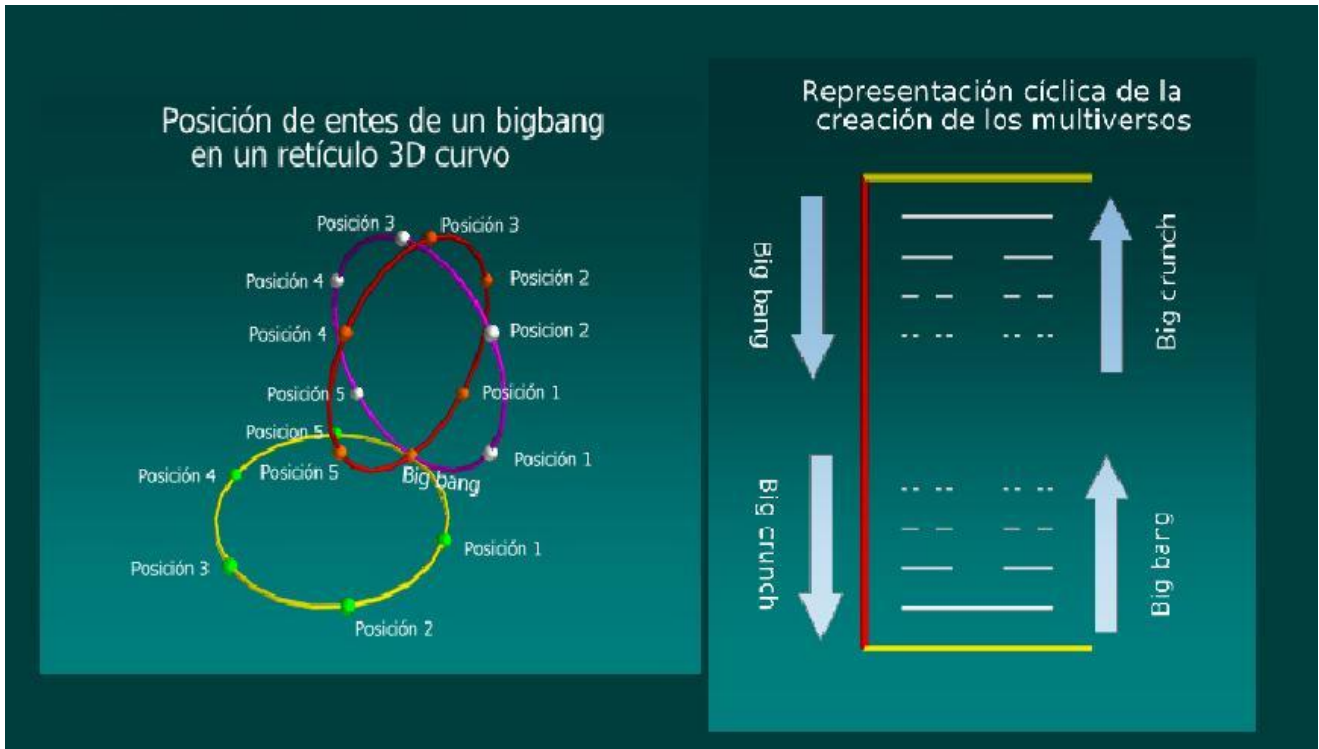


Ilustración 43: Proceso cíclico de big bang y big crunch

Si se tienen dos realidades alternativas probables cercanas, si una de ellas evoluciona en sus eventos según un ordenador lineal y la otra queda atrapada en el confinamiento de un ordenador cíclico, la realidad de la primera define con unos pocos eventos la realidad de la que está confinada por el ordenador cíclico, que se cierra sobre el mismo, donde cada eco guarda su unicidad, aunque no se presente en la realidad mayor. Pero también, podrían ser cíclico solamente los eventos y no la función de ordenamiento de eventos, provocando que esta realidad se sume a la mayor. Esta condición de la realidad atrapada provoca que los entes revivan eternamente un ayer constante, sin permitir una evolución aparente, Dentro de la teoría del big bang, podría existir dicha realidad, donde un multiverso se consume asimismo y vuelve a nacer nuevamente, indefinidamente. Esto podría ser representado con un ordenador cíclico, que obliga a que *el multiverso se crea y se destruya indefinidamente*. Esta propuesta genera una pregunta de orden inimaginable, piense, que según dicha teoría, en un inicio lo que existía era una singularidad según lo indicado, pero quién garantiza de que no se generará un conjunto de singularidades desdobladas a partir de ella, tal como prevé la mecánica cuántica, de manera, que se tendría la posibilidad de que varias singularidades simultáneamente estén evolucionando. Luego durante la generación de cada nuevo evento esta debe desdoblarse para transmutar a su nuevo estado, generando nuevas probabilidades de que se creen realidades alternativas de estas nuevas singularidades, que podrían replicarse muchas veces, creándose un sinnúmero de singularidades que formarían burbujas de singularidades. Dado que todas estas realidades alternativas de cada singularidad provienen de la misma inicial, estando amarradas (entrelazamiento cuántico), de alguna forma se intercambian información, pero sus ordenadores de eventos en sus realidades no necesariamente son iguales, lo cual permitiría que una singularidad conociera los eventos probabilísticos a ocurrirle a ella, por inspección de lo que le ocurre a las otras. Recuerde que según la propuesta del libro “**Fantasia matemática de los multiversos**”, conforme las galaxias se alejan entre sí debido al efecto de la gran explosión dentro un hiperespacio curvo cerrado, más cerca estarán de su centro masa, lo cual obliga a una aceleración de colapso sobre sí mismo. Por ello, entre más se alejan las galaxias entre sí, más cerca están del punto donde se generó la explosión que el big

bang, debido a la curvatura del fractal en donde coexisten los multiversos, que se encuentran atrapados dentro de la singularidad, aumentando la cantidad de entes ordenados, cumpliendo lo indicado por el fenómeno de Sierpinski. De manera, que es de esperarse que las galaxias se aceleren para chocar entre sí y repitan el fenómeno de volver al inicio de todo.

El párrafo anterior indica que con sólo la existencia inicial de una singularidad, conformada por un punto de conciencia que se debate entre la existencia y la inexistencia, es probable que se forme un sinfín de multiversos dentro de un sinfín de singularidades que se desdobl原因 continuamente, creando un efecto multiplicativo ocupando el espacio de una singularidad, siguiendo el ordenamiento y la ocupación similar a la mostrada según el fenómeno de Sierpinski, tal que cuando la cantidad de singularidades desdobladas tienda a infinito, ocupe un hiperespacio real igual a cero. Esto quiere decir, que todas las singularidades fantasmas o probabilísticas, deben estar atrapadas en el interior de la primera singularidad creada.

Otro tipo de ordenador no lineal, podría ser un ordenador generado a partir de relaciones de las coordenadas de ejes helicoidales, que permitan que se altere la métrica del ordenamiento durante la evolución de los eventos. Una evolución de un evento podría equivaler a un avance de  $X_h$  y  $Y_h$  con un paso de una unidad, esto durante una evolución de eventos consecutivos, luego duplicar su paso durante otro conjunto de eventos consecutivo, luego regresar a la métrica inicial, para continuar indefinidamente dicho comportamiento. Esto generaría en las realidades alternativas, que una realidad cercana se adelante en los eventos a la otra permitiendo que mediante el fenómeno burbujeo, que una realidad pueda creer que está recibiendo información de eventos anteriores (retrocognición) y la otra estaría recibiendo información de eventos probabilísticas a ocurrir en eventos posteriores (precognición).

### ***Hipercubo fractal de información***

El desarrollo de geometrías especiales que Mandelbrot dio a conocer, genera toda una gama de posibilidades de análisis para el estudio del nacimiento del todo y su formulación para evolucionar hasta lo hoy conocido y quizás también para lo que aún es desconocido. Por ello, se hace necesario analizar la probabilidad de poder emplear dicha concepción de Mandelbrot, a la información que crea al todo a partir de un punto de conciencia, que dese debatía entre la existencia y la inexistencia. A su vez, el concepto de existencia e inexistencia mutua, es un concepto lógico, propio de un mundo basado en las posibilidades de evolución de los eventos durante los desdoblamientos de los mega entes de información. Este concepto es absolutamente natural en la mecánica cuántica, obligando a la existencia de principios de incertidumbre al analizar las características observables de los mega entes, siendo anotado explícitamente a través de la amplitud de probabilidad de cada uno de los términos de la función de onda que puede describir el comportamiento de un mega ente, en su respectiva realidad.

La forma natural de presentar la información ya sea gráfica o mediante cuadros, es apoyándose principalmente en dos dimensiones, es decir correlación de dos conjuntos de datos que interactúan entre sí o bien tablas planas. Un avance al mismo mecanismo de describir esta información, es tomar en cuenta, que las características de los observables de los mega entes, según la ciencia tradicional, es que estas evolucionan en el tiempo. Esto genera la posibilidad de mejorar la presentación de esta información, acercándola a la realidad, mediante marcados con fechas para cada tabla de información, generando lo que se denomina un hipercubo de información.

La idea de un hipercubo de información es un gran avance para el análisis de la información, que involucra dinamismo de la misma, de manera, que se pueden analizar diferentes escenarios evolutivos de esas cualidades medibles de los observables del ambiente científico, o bien en áreas de estudio como la demografía, economía, etc. Siendo toda esta información ubicada para una única realidad en la cual, el observador tiene el control absoluto de la información de sus observables, dentro de un ordenamiento o

secuencia lógica de la evolución de esos eventos que se encadenan, a través de algunas relaciones que el mismo considera importante, con el fin de que la información naciente de su análisis posea una concordancia con la realidad aparente, considerada por el mismo verdadera, a partir de los presupuestos indicados por la ciencia tradicional y su paradigma.

Sin embargo, con el advenimiento de una ciencia alternativa, que evoca a posibilidades más complejas de existencia, conlleva a complejidades muy amplias de tratamiento de la información. Siendo la mecánica cuántica uno de los grandes actores, que aumentan en nivel el desconcierto de la completitud de la información. Esta enumera que la información se relaciona con informaciones que pueden ser descritas mediante una función de onda compuesta por infinito número de términos, cada uno con su amplitud de probabilidad, sometidas a un posible efecto de superposición cuántica. Todo esto en conjunto para cada hiperespacio donde existe la probabilidad de un conjunto de realidades alternativas probables. Ya no solamente se tiene la problemática de la información que debía ser acotada en espacio tiempo, sino que también debe ser acotada en alguna realidad alternativa.

Otro hecho a tomar en cuenta, es la propuesta de la no existencia de un universo, sino de un multiverso, e inclusive se debe tomar en cuenta la probabilidad de burbujas cósmicas que serían parte de una gigantesca sábana probabilística de existencia denominada membrana superior. Donde cada burbuja puede ser el contenedor de multiversos que a su vez podrían interactuar entre ellas, generando nuevos big bang. Todo conlleva a la necesidad de la utilización de un **hipercubo fractal de información**, para describir todos los eventos y evoluciones para todas las realidades alternativas probables. Esto implica, la generación de *un hipercubo de información que dentro de cada celda contiene otro hipercubo de información*, que a su vez en cada celda puede contener otros hipercubos de información.

Esta línea de pensamiento obliga a que todas las ecuaciones que han mostrado generar conocimiento válido para el análisis del comportamiento de los mega entes, deban ser valoradas para analizar, no una función simple, sino a un hipercubo de hipercubos de información (*función de hipercubo fractal de información*). Obligando para ello, a definir claramente el uso del ordenador sobre el cual, el observador de la realidad en estudio, analiza los eventos más probables asociados a su realidad permitida.

En esencia, cualquier realidad alternativa a cualquier nivel dimensional, no es más que la definición de la trayectoria que entrelaza eventos de evolución cercana, definiendo la función de la métrica bajo la cual se sigue dicha trayectoria. Por ello, la búsqueda de una evolución de un ente, mega ente o mega estructura de información, debe ser buscada dentro de esa tabla que contiene todas las probabilidades cuánticas evolutivas, para cada ente de información y de sus imágenes probabilísticas de existencia.

Dada la gran complejidad de los multiversos, donde todas las realidades alternativas deben guardar los niveles de resguardo de la información, obliga que la función integridad de los eventos de un multiverso es una función compuesta de hipercubos recurrentes de control de la integridad de los eventos de todas las realidades probables en todos sus universos.

### ***La muerte del tiempo de comportamiento ordinario***

La evolución de los mega entes de información se realiza mediante desdoblamientos, donde una función denominada ordenadora de eventos, muestra su evolución usando métricas para cada una de las realidades probables de existencia. Bajo el paradigma de la ciencia tradicional, la teoría del big bang es aceptada como una posible explicación al proceso que inició del desarrollo y evolución de lo existente en la realidad conocida. En esta propuesta, el tiempo y el espacio se crearon durante la misma generación de la gran explosión, de tal forma, que antes de ello, el tiempo y el espacio no existían.

Para la propuesta del modelo basado en los eventos, este big bang de creación del universo, no es explosivo sino que es implosivo, pues se genera por un ordenamiento probabilístico de replicación de



imágenes generadas por el fenómeno de superposición cuántica. Siendo otra premisa del modelo basado en los eventos, que lo que se generó fue un retículo fractal curvo cerrado, en donde membranas n dimensionales crecen dentro de ellas, enrollándose entre sí, en la cual la información y la base del todo es lo que denomina información disociativa (cuanto de información con capacidad emular cualquier cualidad observable o asociado a cualquier mega ente o estructura de información existente).

El tiempo de comportamiento ordinario, es aquel que es definido por una función que no permite, volver a un etiquetado ya definido anteriormente. La concepción del tiempo ordinario es una función ordenadora muy especial, la cual sólo tiene un sentido de avance, siendo de naturaleza lineal, lo cual equivale a una métrica constante, en una realidad determinada.

Bajo el supuesto que el todo es un retículo fractal curvo cerrado, que se replica en su interior a todos los niveles, permite suponer que después de muchos eventos, toda la información volverá a caer en cascada en el punto de inicio del todo, generándose otro big bang, lo cual implica otro nacimiento del espacio y del tiempo de comportamiento ordinario. Para lo cual, tanto el espacio como el tiempo ordinario deben morir para renacer de las cenizas como el ave fénix.

Por otro lado, dado que los eventos son ordenados empleando una función ordenadora de eventos que emplea una métrica respectiva, para cada realidad alternativa probable, es posible que también se presenten bucles de ordenamiento de eventos que escapen de la realidad original. Esto evoca a la posibilidad de que los eventos transcurren en forma repetitiva, sin avanzar en apariencia en la realidad probable mayor que la contiene. Este caso puede presentarse de dos manera, una en la cual, las etiquetas de ordenamiento de ordenamiento se repiten, siendo invisible ese efecto para el observador de la realidad mayor, generándose un punto de muerte aparente del tiempo de comportamiento ordinario, esto equivale un bucle en el tiempo. Para estos casos, se aplica lo ilustrado en la siguiente figura, donde el observador propio no necesariamente tiene conocimiento de la ciclicidad de los eventos en que está envuelto, pero el observador ubicado en plano superior nota dicho comportamiento evolutivo.

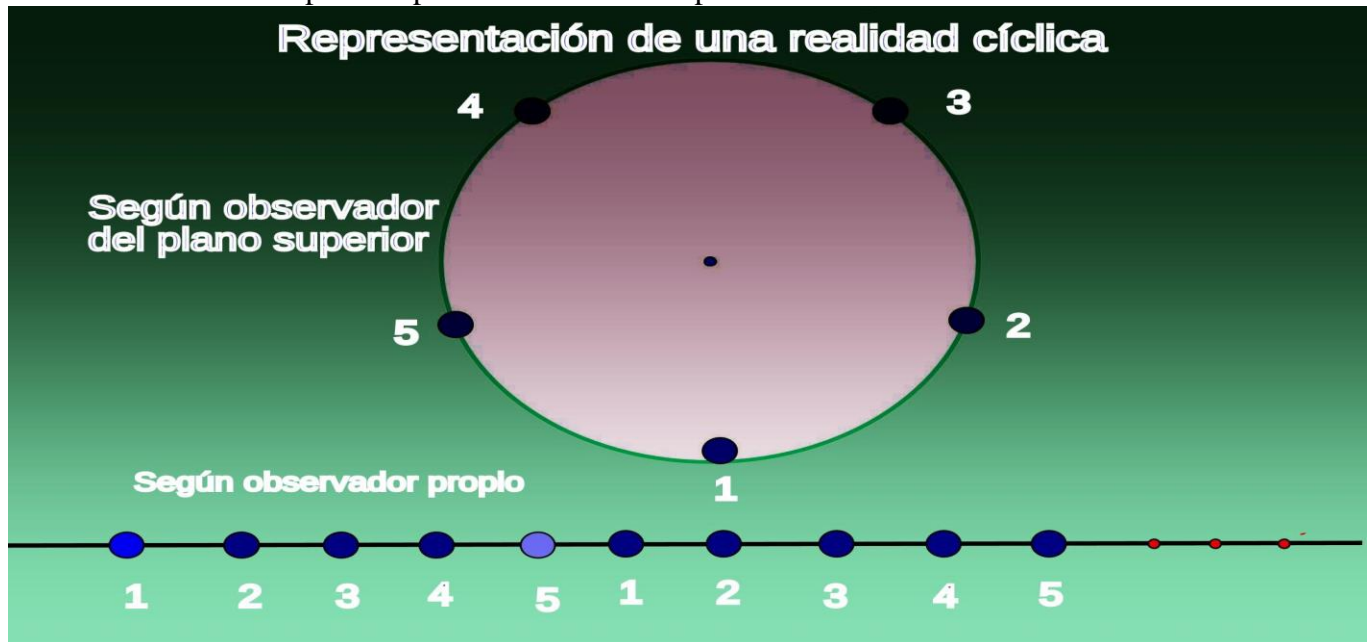


Ilustración 44 Realidad cíclica simple

Otra posibilidad, es que la ciclicidad de los eventos se presente repitiéndose durante la evolución de la realidad mayor que la contiene, existiendo un punto aparente de muerte ubicado en diferentes conjuntos

de etiquetas de eventos de la realidad mayor que la contiene, convirtiéndose debido a su repetitividad, en un evento posiblemente no explicable para el observador de la realidad probabilística mayor. Esto equivale a una condición especial, donde el ordenador de eventos en una de las realidades alternativas cercanas, posee zonas prohibidas de existencia de otros eventos, para que permita la repetición de dichos eventos, es similar de un carro en una pista circular, que no se separa de la misma, aunque exista mucho espacio hacia los lados. Para esta realidad alternativa el tiempo ordinario posee un punto de muerte, volviendo repetirse las mismas acciones, aunque los eventos son únicos, pero en la realidad donde se realiza la repetición de condiciones de los eventos.

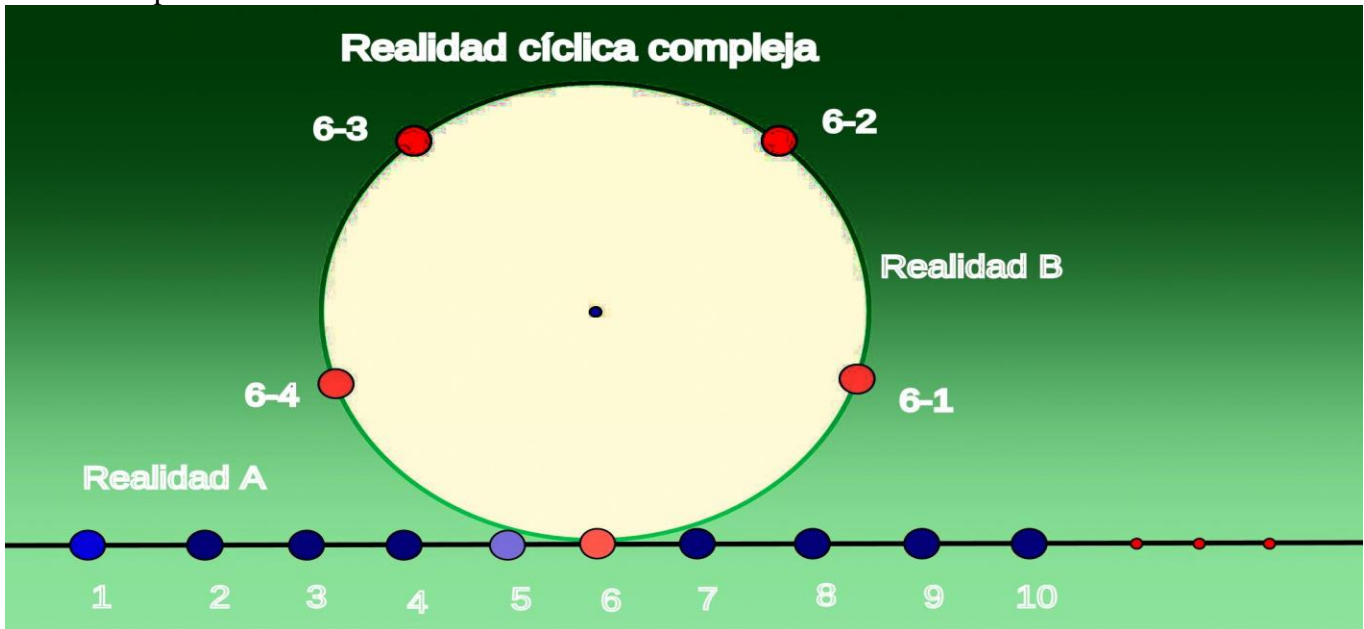


Ilustración 45: Realidad cíclica compleja

En la ilustración anterior, se muestra el caso de que un ente se desdobra en el evento etiqueta “6” en dos imágenes probabilísticas de existencia, quedando una atrapada en la realidad **A** y su otra imagen en la realidad **B**. La realidad **B** tiene definido un comportamiento evolutivo cíclico, cuya existencia se encuentra en una sola región permitida de existencia, de interacción con la realidad **B**. La realidad en que convive la imagen de “6” en **B**, queda oculta a la realidad de **A**.

Dado que en el caso anterior, un ente puede desdoblarse en dos, existe la posibilidad de que se produzca un entrelazamiento cuántico entre ambos, de lo cual nace la pregunta, ¿qué pasa con la imagen que evoluciona en la realidad **B**, si la imagen que evoluciona en **A**, desaparece de la misma?

Si en el evento etiquetado con “6”, durante el desdoblamiento uno de sus entes menores es atrapado por la realidad **B**, para dicho ente solamente existirá dicha realidad con su respectiva métrica, abandonando el comportamiento que tenía originalmente. Para el observador de la realidad de **A** ocurrió una anomalía pues desapareció uno de sus entes de información.

Otro caso de muerte del tiempo de comportamiento ordinario, es aquel en cual un ente que convive en una realidad y de repente se desdobra hacia otra realidad alternativa, la cual puede ser tipo pendular, donde los eventos vuelven a caer sobre los anteriores, sin permitir detectar su presencia. Para una de las realidades el ente desdoblado hacia la otra realidad, dejó de existir y por tanto su tiempo de existencia en la misma terminó. Esto implica, que podría estar ocurriendo dicho fenómeno de debido a su función ordenadora de eventos  $f(xh,yh)$ , siendo quizás no detectable por los observadores propios de dichas realidades, propias y mayores. El lector debe tomar en cuenta, la unicidad de los eventos, no es lo mismo la primera oscilación pendular, que la segunda, o que la tercera, etc., cada una de ellas es única, aunque

los eventos se repitan. Dicha situación equivale a un bucle de tiempo cerrado.

No se debe confundir con el caso de los planetas que giran en torno a una estrella, pues mantienen su evolución en la realidad común, sin existir punto de muerte de tiempo ordinario. Esto implica que el observador de la realidad propia mayor en todo momento es capaz de visualizar la evolución de los planetas, pues no tienen esa propiedad de escape de ese ordenador de eventos en forma continua.

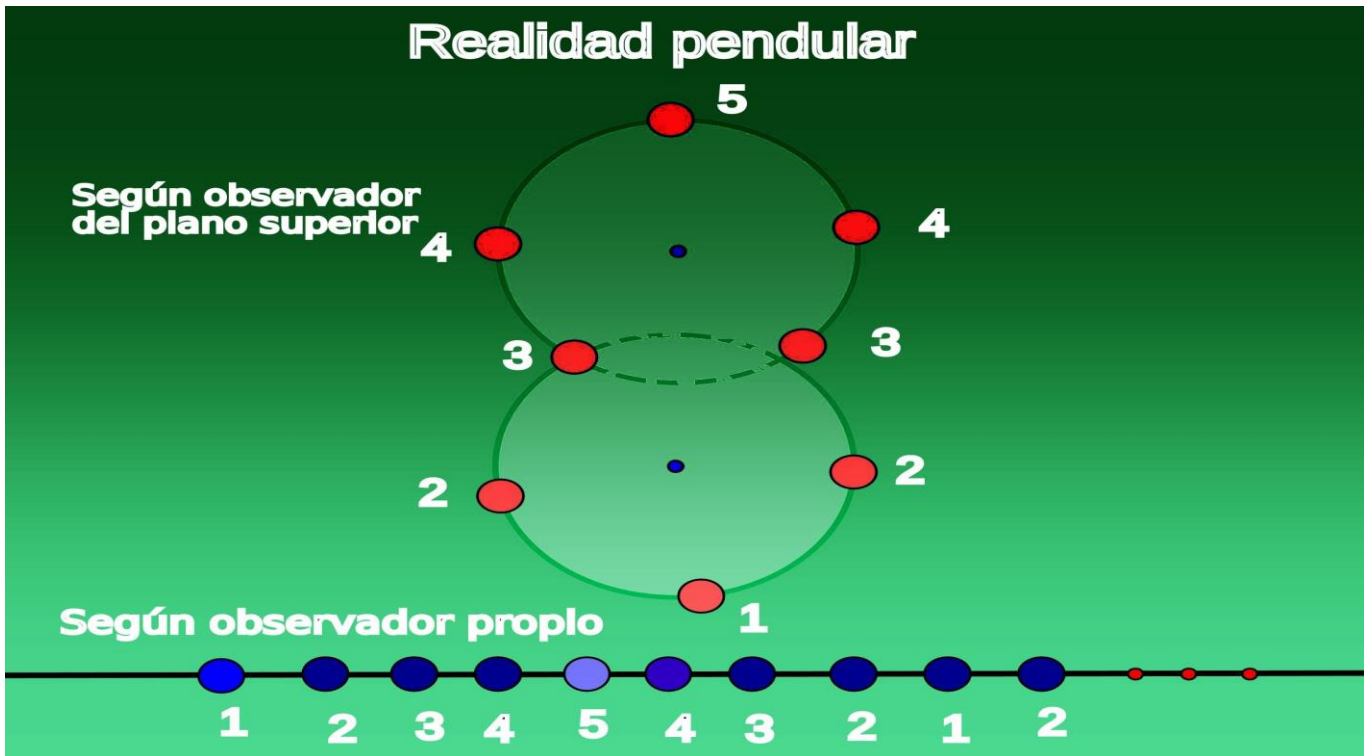


Ilustración 46: Realidad cíclica pendular mostrando la repetitividad de los eventos

Observe como en la ilustración, se muestra una ciclicidad en los eventos, tal que el observador propio lo nota como uno tras otro, mientras el observador del plano superior, observa como existe un patrón definido para la repetición de los eventos, tal que para este hay solamente cinco eventos, mientras que para el propio existirá un infinito número de eventos potenciales. En este tipo de realidad los eventos tienen una fase de evolución hacia adelante y luego retrocede sobre los eventos realizados, para luego nuevamente iniciar la evolución, generando una ciclicidad especial, generándose un eco de información hiperdimensional de características muy sutiles, que en algunos momentos puede tener la capacidad de proyectarse sobre la realidad mayor percibida por su observador. Si esta realidad se proyecta sobre otra mayor, el observador propio de la misma, posiblemente solamente visualizará su existencia durante unos eventos, dependiendo de la métrica de dicha realidad, equivaliendo a lo que se denomina la generación de un tiempo alternativo, en este caso en un bucle de tiempo. Dado que los eventos se producen por desdoblamiento de los entes en zonas permitidas para eventos, este puede desdoblarse hacia el pozo de potencial anterior o al siguiente, dependiendo de los coeficientes de transmitancia y de reflexión sobre la barrera de potencial que lo limita, por lo cual no existe un cien por ciento de confianza que el comportamiento pendular se mantenga constante.

Para los casos antes mencionados, no pierda de vista que el análisis se realiza en base a funciones ordenadoras de eventos, que es diferente a un ordenamiento en base a tiempo.

