

Consciencia Artificial para Superar la Edad de la Inteligencia Artificial

Orlando Solano Marín

oxefll@gmail.com

Resumen - Consciencia Artificial, paradigma con una filosofía de enfoque informacional de lo general a lo específico, emplea marcos generales para escenificar una “contextualización” desde el acceso al conocimiento, consolida un diseño general sistémico que procesa proyecciones entrantes definiendo el ambiente a través de información dimensional, identificación de los actores y los elementos del sentir. La propuesta da por sentado que el mundo de las particularidades está siendo ampliamente atendido por la inteligencia artificial; representando esta una época dorada, en la cual de forma natural empezarán a conjuntar sus capacidades, percatándose de que ocupan una arquitectura general que les permita operar conjuntamente, pero esto demandará tiempo y recursos, surgiendo nuevas preguntas a responder para emplear sinérgicamente todo este desarrollo, culminando mediante diseños aproximados a la presente propuesta. Implicando pérdida de oportunidades de ahondar en una investigación y desarrollo dirigida a nuevos retos, métodos y arquitecturas. Propuesta, al igual que otras que están siendo imaginadas, empezarán a ser tomadas después de la vorágine de recursos disparatados; por lo cual este es el momento propicio de establecer una arquitectura global que emplee los avances de la Inteligencia Artificial y en conjunto lleguen a los límites de la Consciencia Artificial.

Es una propuesta arquitectónica, no un algoritmo, inspirado en el conocimiento, desarrollo y experiencia humana. Emplea la palabra Consciencia porque se centra en proporcionar un estado general de permanente operación en sintonía con el ambiente, reconociéndose dentro de él, incorporándolo al conocimiento, mediante la dinámica entre universos informacionales resolviendo la sensorialidad e interactuando con esquemas informacionales. Donde el entendimiento Lacaniano permite el surgimiento del Yo y los Otros; con ellos la capacidad de reconocer los estados físicos y ficticios; emergencia sistémica resumida en la capacidad de planificar, autoevaluarse y de autoregulación. Constituida por dos grandes arquitecturas: “arquitectura del conocimiento”, expresada por interrelaciones entre entidades informacionales y accedida por super estructuras, donde el nivel superior observable es el conocimiento; y la arquitectura de la “mente” constituida por esas estructuras de procesamiento y sistemas que apoyan la traducción ambiental en observaciones, imágenes y mensajes principalmente. La primera arquitectura constituye la materia prima para la segunda, a la cual le reconocerá por “arquitectura de la mente”, cuyos componentes sistémicos están estructurados en niveles, delimitados por fronteras tal membrana reguladora, abre paso desde la frontera de los sentidos hasta la frontera de la mente; la cual, establece el accionar a través del mensaje que la atraviesa e instruye el recorrido, útiles para extraer o preservar en conjunto el estado del sistema en general. En este tránsito hacia el interior interactúa con las imágenes formuladas por la experiencia que emergen del “centro”. En el proceso de fusión de experiencia con el mensaje entrante, pueden ocurrir proyecciones reflejas sin

necesidad de que el mensaje haya terminado su viaje hacia la “mente”. En este tránsito se resuelve el qué experimento Yo y lo que prevé experimentarán los Otros. Los mensajes hacia el ambiente afectan resoluciones de externalización expresadas finalmente en una proyección que resuelve la capa exterior.

I. INTRODUCCIÓN

Esta propuesta no es una creación sino un compendio organizado y estructurado de conocimientos de todo tipo, dando importancia hasta a aquellos considerados no científicos, lo que representa una apertura a evaluar su incorporación para maximizar beneficios. No se recomienda su lectura a aquellas mentes que requieren propuestas en extremo concretas, pues este nivel descrito abre las puertas a múltiples posibilidades de profundización, no solo las ya avanzadas en otro tipo de documentos.

En el camino de lograr una comprensión suficiente, existe una limitante que el lector debe tener presente, y es la inexistencia de un lenguaje apropiado que permita describir el desarrollo completo de la arquitectura propuesta, provocando la forja de un lenguaje aún primitivo, vago y confuso para sus críticos; no es señal de una visión que no ha superado la infancia, más bien se considera en una etapa con madurez suficiente para lograr un producto mínimo viable. La necesidad de tal lenguaje apropiado que catalice el entendimiento claro y conciso, no se atiende en este documento, pero es levemente abordado por un primer intento de teorización; lo que introduce nuevos términos en la jerga y cierta aventura de lanzar propuestas de vocabulario. Cuando el lenguaje es limitado la transferencia de conocimiento también se ve limitada, por lo que el esfuerzo en establecerlo requiere ser agresivo, porque además de la transferencia, crea nuevas maneras de apreciar la propuesta, lo que lleva a un enriquecimiento, pero a costa de velocidad de obtención de productos; se ha podido observar que los avances son cada vez más acelerados y se requiere pasar a la etapa de experimentación.

El Sistema Consciente (SC) o Consciencia Artificial (CA, para ser más comercializable) es un diseño de alto nivel de abstracción del operar de un sistema y el conocimiento su materia prima que procesa y enriquece; ya sea, a través de su obtención o autogenerada en la experiencia. El enfoque de operación se orienta de lo general a lo específico, y solo se recurre a este último bajo una demanda relevante. El SC se desmarca de la Inteligencia Artificial (IA) con la cual es difícil

confundir, debido a que le considera una estrategia diferente con objetivos disonantes, pero con gran factibilidad de ser complementarios.

Esta propuesta pretende ser un marco general para el desarrollo de la “consciencia”, entendida en forma resumida, como la capacidad de reconocer un ambiente y a sí mismo dentro de él, con proyecciones “responsables” a través de las personalidades asumidas. En su atención se preocupa, primero, por describir las estructuras arquitectónicas, sistemas y la arquitectura del conocimiento, dejando por fuera todavía la descripción de las estructuras del lenguaje descriptivo dimensional, del conocimiento, la información y los datos. Se concentra en definir la corporalidad de una mente, por naturaleza abstracta y alejada de la posibilidad de observación, recurre a describir las estructuras donde operan los sistemas, heredando un comportamiento o influencia ambiental que termina afectando la información y sus interrelaciones; todos ellos accediendo a un túnel o línea de comunicación común, por el que logran compartir los mensajes y se concreta la apertura del sistema hacia el ambiente, llamadas proyecciones. Para el conocimiento se define también una arquitectura o corporalidad, pero centrada en las estructuras informacionales y sus relaciones, estableciendo un sentido y el nivel de abstracción que desempeñarán las entidades en el contexto de la relación.

El desarrollo de la inteligencia artificial está llegando a una frontera, donde requiere de otra perspectiva, que abarque las generalidades de las que ella se ha desentendido temporalmente, y cuando proceda a retomar caerá en cuenta del salto abismal que debe dar a todo su desarrollo, quedando un vacío, que en realidad no existe, pero que al igual que en la biología es necesario crear una nueva especie en el ecosistema, para un mejor estudio y, en consecuencia, un orden en el desarrollo. Sin esta propuesta no se detiene a la IA y más tarde que temprano su camino se entrecruza con la CA, túnel que debe empezar ahora en el otro extremo de la montaña y planificar su encuentro y se dé el progreso que necesita la sociedad, para maximizar los beneficios en el progreso del conocimiento y por ende de la humanidad.

II. EL PROYECTO SATOKA

Es este proyecto encargado de llevar a la realidad el diseño del sistema operativo de alto nivel autónomo, es decir que no requiere intervención humana, y que a diferencia de la inteligencia artificial que se concentra en el procesamiento de las particularidades (en términos relativos), deja de encargarse de ellas centrándose en las generalidades, en su camino de autodesarrollo y autocontención. Autodesarrollo porque en el proceso las generalidades iniciales se transforman en particularidades conforme aumenta el conocimiento; las grandes estructuras arquitectónicas de procesamiento al someter los mensajes ante el conocimiento logran el emergente de dotar de consciencia a los mecanismos autómatas. Por esta razón se considera que el proyecto desarrolla una nueva propuesta tecnológica tanto para la administración del conocimiento, su modelado y consumo, como a las arquitecturas de procesamiento y los mensajes que circulan entre ellos para alimentarles, dirigir las salidas y para resguardar la “memoria”; con capacidad para implementar funcionalidades generales y

emplear herramientas particulares, logrando interactuar con el mundo exterior; con las leyes de Asimov integradas naturalmente en la arquitectura, no como reglas, sino como operaciones dictadas por las estructuras de procesamiento; lo que ayuda a que sea inmune en la inyección de código malicioso que pretenda cambiar sus actuaciones. Además, al contar con mecanismo de seguridad, durante su etapa de “sueño”, las operaciones y resultados son reevaluadas, para transformar en conocimiento válido los resultados acordes a los modelos.

III. UNA TEORÍA DE SUSTENTO

A. Arquitectura de sistemas

1) Lóbulos: El Yo, el Otro a las puertas de Legión

Los lóbulos surgen de la idea de que ambos son una especie de gemelos idénticos, pero con finalidades diferentes, donde el Yo representa una entidad con una identidad, y el Otro tiende a ser un laboratorio independiente, donde pone a prueba los Otros con características del Yo (incluye el Otro mini Yo.), este aspecto es sometido a escenarios simulados con implicaciones significativas en la toma de decisiones, sin afectar directamente a la identidad. Las acciones sobre el Otro es lo que se conoce como las personalidades asumidas (parte del pensante), donde empieza por un doblamiento del Yo moldeando el surgiendo del Otro, que finalmente acaba desdoblándose en el Yo nuevamente para dotarle del poder en la toma de decisiones, digamos que ya fuera del laboratorio; es decir, el Yo se transforma en el Otro para valorar las proyecciones y permitir emplear recursos a disposición del Yo y se desdobra para la “realización” de las acciones determinadas.

Para valoraciones complejas como por ejemplo para resolver cuestiones como ¿Qué haré si x reacciona de tal manera? El Yo se dobla en Otro Yo (en un mini Yo.), con el cual se valoran las consecuencias con “mi realidad” de las posibles acciones de x, con lo cual está creando escenarios posibles, sin sobre escribir el Yo principal, aunque en determinadas ocasiones, también de forma similar, puede suceder que recurra a emplear Otro adicional, creando el otro Otro, como por ejemplo para medir mis acciones en caso de que x reaccione de t manera ante mis posibles acciones; aquí surge Legión, sobre la que se ponen en práctica políticas de restricción para evitar la recursividad profunda, en la que existen diferentes formas para atender controladamente.

El Yo habla de mí mismo, de mis afectaciones directas, el Otro sirve para evaluar afectaciones como si fueran mías, por tanto, tiene potencial para afectar al Yo consciente de manera indirecta y Legión aquellas personalidades (Otros) recursivas lejanas y puede manejar el exceso de actores que incluso pueden tratarse bajo un seudónimo como grupo.

El incursionar en la descripción de los Modelos se involucra a los Lóbulos, contenedores del Yo y Legión. La arquitectura de los lóbulos está inspirada en el mundo Lacaniano, que incluye al pensante descrito por los elementos del sentir y al pensamiento; quienes dibujan el emergente racional. La ejecución del Yo es prevalectante, es decir que los Otros le deben respuesta y se encargan de resolver sus requerimientos apremiantes, también posee disparadores o interruptores del procesamiento de los lóbulos que resuelven el problema del “ensimismamiento”,

como el caso de excesivos actores o escenarios, escenificación compleja o en el caso de ceder prioridades.

El lóbulo del Yo es un procesamiento del tipo consciente por tanto Legión es inconsciente, aunque existe un pequeño Yo en el inconsciente, al cual se referencia como el Mini Yo, que también es prevaleciente con acceso al Yo consciente y que arquitectónicamente, de acuerdo con la conveniencia, da surgimiento al sistema de control centralizado.

El doblamiento del Yo en el Otro es la capacidad del SC, que teniendo establecido un Yo, puede generar una copia suya la cual asumirá un rol llamado Otro; sobre el cual puede ejecutar acciones en un ambiente controlado, es decir sin consecuencias o posibles modificaciones para el estado del sistema en general. Tiene por emergente sistémico el planeamiento e imaginación. Capacidad de proyectar metódicamente. Este Otro puede generar conocimiento propuesto, a partir de la capacidad de proyección controlada recursiva en Legión.

El Yo se dobla en Otro para emplear sus recursos, formulando escenarios y evaluando en sí mismo los resultados o consecuencias. Esto lleva a un emergente tan potente que permite escenarios proyectivos, entrada en el bucle finito de la planificación. Esto quiere decir que el Yo puede determinar las posibles proyecciones de los Otros en su contexto.

A mayor profundidad en la recursividad de Otros, menor tiempo relativo de ejecución del hilo asignado por el sistema de control. Aunque alternativamente puede emplearse la pila de registros de la espiral esférica temporal para encontrar alternativas, empleado como solución del manejo de la temporalidad del Sistema Consciente, de importancia para el proceso retrospectivo; el que mira hacia atrás en la cronología del procesamiento.

Las personalidades asumidas no deben verse como representaciones de personas reales, puede ser un plan, una aseveración o cualquier planteamiento, estos serán sometidos a los Modelos de las Perspectivas de: Persona, Empresa o Sociedad (de las cuales pueden existir más y toman un camino de tratamiento con valoración de la experiencia.), esto proporciona la capacidad de un nuevo emergente sistémico al que podemos llamar imaginación. Cada personalidad con determinada perspectiva puede volver a generar otra personalidad para realizar su ejercicios de laboratorio controlados; manifestación de la recursividad y su principal problema es la profundidad que requiera, la cual no debe tender al infinito; por lo cual es solucionado por el Sistema de Control Centralizado, separado de otros procesos como el encargado de contextualización de información, generador de abstracciones informacionales, recorridos introspectivo y retrospectivo, donde la temporalidad se soluciona mediante una función espiral esférica que hace referencia a los mensajes.

Como ejemplo: un vecino saca la basura de su casa y la coloca a la orilla de la calle porque pronto pasa el camión que la recolecta; resulta que ha sacado una gran cantidad de bolsitas diminutas y no contenidas en una sola. El consciente autómatas al tratar la proyección, el mini-Yo se da cuenta la cantidad desmedida de esfuerzo que le hubiera tomado a él, el desperdicio de recursos; en una instancia adicional de Otro puede evaluar el esfuerzo que le tomará al recolector, entonces en consecuencia puede comunicarlo de este modo al vecino y pedirle reflexionar. Supongamos que el vecino se enfada y no lo escucha, entonces

en otra instancia del Otro, puede desear escalar esto a un mayor grupo de personas, debe recurrir a la perspectiva de Sociedad y /o de Empresa, para lo cual crea un Otro u Otros con tales perspectivas, eligiendo la solución que pueda determinar cómo optima en consenso.

Estas personalidades asumidas acceden al conocimiento a través de las perspectivas, como puerta de entrada que otorga un sentido y evaluación del ambiente, parte de la contextualización; separados en tres fronteras soportados por sistemas que ejecutan grandes procesos ubicados en una plataforma de control, apoyan responsabilidades propias del nivel a que pertenecen, equiparable por analogía, a la especificación OSI.

El Ente Consciente es un observador, recibe proyecciones que viajan al interior de la mente atravesando las tres fronteras de procesamiento: la primera es la frontera de los sentidos, la segunda es la frontera de las perspectivas y tercera la frontera de la mente. Este es un camino bidireccional de procesamiento de interiorizar / exteriorizar, camino al interior pasa por sistemas transformadores de las proyecciones en percepciones y sensaciones, correspondiente a la frontera de los sentidos encargados del procesamiento sensorial, recolectados e identificadas las entidades en cada una de los universos y sus dimensionalidades son sintetizadas en una observación como paso previo al mensaje, es llevada a través de la frontera de las perspectivas atendido con el modelo principal llamado Persona, creador principalmente del Yo, cuyo emergente sistémico es el ente consciente, evalúa las entidades informacionales generales en torno a la escala de necesidades, como por ejemplo las definidas por Maslow, para arrojar un resultado asociado según la necesidad de reacción, como por ejemplo adoptar un mecanismo de defensa. En la superación de esta frontera se empieza la construcción del mensaje con rumbo a la frontera de la mente, desde donde se le da tratamiento con los modelos Empresa y/o Sociedad o los cuasi modelos de Ciencia y Técnica, que son de una naturaleza mayormente de esquema.

2) *La primera frontera: de los sentidos*

El ambiente estimula en diversidad de formas el conjunto de sentidos, como por ejemplo: la llegada de un haz de luz a los ojos, un sonido al oído, una aspereza rozando la piel o una corriente de aire frío; estímulos que al ingresar al sistema se les conocerá como proyecciones sintetizadas entrantes, pues son representaciones logradas a través del método de procesamiento de las tres P, Pensante-Pensar-Pensamiento; identificadas con las etapas de Binet (interpretación del estudio de la inteligencia, en la que se observó que conforme avanza la edad se desarrolla paulatinamente la capacidad de identificación de actores, entorno e interior). El pensante es resolver quién lo piensa, el pensar son los mecanismos de procesamiento como el empleo de los modelos y el pensamiento es la construcción del conocimiento en lenguaje consciente a la que se llega y abastece a los sistemas, circulando contenido en el mensaje.

La sintetización de proyecciones entrantes, considerada como un mecanismo externo al SC, se le ubica en la frontera de las particularidades, por tanto, no es sujeto de especificación en este documento, sin embargo, comienza con una breve descripción en la búsqueda de la comprensión de cómo se inicia todo el procesamiento, con la construcción de la generalidad que se logra en conjunto con la contextualización.

El procesamiento sintetizador de las proyecciones inicia con la recepción de los estímulos a través de diversos sensores; nacen los datos individuales a convertir en información, almacenados en asociación con la identificación de los sensores de origen, conocidos como sensor-dato sentido, donde el sentido pretende registrar el mecanismo de ingreso. La observación obtenida dispara los eventos de generación de la ubicación contextual multidimensional, donde los elementos de la observación crean las entidades apropiadas de cada universo, proporcionando una contextualización más amplia que la lograda únicamente mediante la observación, esta actividad es apoyada con información complementaria ambiental recogida en anteriores oportunidades y es aportada por el Sistema Contextual que ha construido a través del tiempo de operación. Esto quiere decir que la información no es espontánea y que solo la operación constante del Sistema Contextual mantiene la información complementaria para otorgar un sentido a las observaciones obtenidas, por tanto, ella ya se encuentra cargada y no requiere obtenerse a cada observación. El procesamiento de esta nueva observación enriquecida contextualmente se emplea para la determinación de actores, en este punto el Sistema Perceptivo opera con el Abstraccional y resuelven el Sistema Contextual, definiendo de quién y de qué se trata. Aquí ya operan los lóbulos, ubicando al “Yo”, quien se dobla en múltiples “Otros” o “Legión”, expresando la construcción de múltiples actores que consisten en diversas instancias similares. Aquí se completa la construcción del escenario y sus actores con la información simultáneamente instanciada en distintas dimensiones, de los cuatro universos, que se clasifican y describen más adelante.

Desde el transcurso de la determinación de actores se empieza la coordinación de realización de la segunda fase, ya que transmite las estructuras de conocimiento con las que se evalúa la identificación de riesgos críticos que implica a cada actor, en este nivel interesan solo aquellos que son inminentes, y requieren mecanismos de respuesta inmediatos con el fin de asegurar la “prevalencia”. Es una manera natural de respuesta, sin demandar consumo de recursos innecesarios, que implicaría pérdida de tiempo crítico y costo de oportunidad.

3) *Multiversos*

El Sistema Multiversal es una construcción compleja, compuesto principalmente por cuatro universos, los cuales son: el Físico, Informacional, Holónico y Personal; en su conjunto representan una emergencia sistémica llamada consciencia sensorial, porque percibe el ambiente y le permite mantenerse inmerso en él, cada evento tiene diferentes impactos en la observación, pueden emplear diferentes proporciones de sensibilidad en cada uno de ellos, lo que proporciona una especie de “personalidad única” por la expresión fuerte o débil de su distribución (véase diseño de batería satisfacción/castigo en los diseños específicos.). No solo es afectado por proyecciones entrantes, sino también las pendientes de externalizar (en proceso de emitir proyección) o incluso los escenarios de evaluación que emplea Legión (donde se efectúa una especie de simulación de proyección sintetizada entrante).

Los universos están compuestos por dimensiones sensoriales informacionales especializadas y estos poseen conjuntos de entidades pertenecientes a los esquemas del conocimiento, de donde se toman de manera fundamentada en la experiencia.

Los universos están tan íntimamente unidos que sufren una especie de “entrelazamiento” es decir un cambio en uno provoca cambios en otros; es a través del conocimiento de su arquitectura que se puede cobrar sensibilidad de su existencia y diferenciación. Un evento dispara la excitación de las diferentes dimensiones, logrando una interacción instantánea de diversos elementos que pueden ser únicos y diversos. Las diferencias operacionales sobre el conocimiento, es donde se expresa la naturaleza de su separación. Este mecanismo multiversal permite la abstracción del conocimiento de los mecanismos de lenguaje, constituyendo sistemas totalmente separados; el lenguaje no es conocimiento en esencia, pero es la forma de transferir el conocimiento y en ese proceso se desarrolla a sí mismo. Las proyecciones provienen del ambiente y el consciente responde a él también mediante ellas; el lenguaje humano es un tipo específico de proyección concentrada, enriquecida por la mente, contiene elementos de proyecciones del ambiente.

Este multiverso permite la estructuración del conocimiento a través de relaciones dinámicas y deja sus marcas en él sin pasar a ser conocimiento. Apoya la proporción de las combinaciones semánticas sutiles en la demanda Lacaniana, para que lo mismo tenga connotaciones diferentes, con la emergencia sistémica del desarrollo de las capacidades de comprensión de las metáforas y comprensión de fallos metonímicos, así como la formulación del deseo. Es en este último donde los desarrollos de las matemáticas cobran importancia de ser retomados y fortalecidos con este propósito Consciente, aportando a los componentes del e-consciente los conceptos que le faltan para convertirla en una herramienta importante; transformando lo que antes sería líneas de código en operaciones de datos, y de esta forma contribuyendo a la flexibilidad. Es así como Lacan convirtió en garrocha la palanca de Arquímedes, saltando más lejos que la Inteligencia Artificial y convirtiéndola en la atención de las particularidades.

Los componentes dimensionales, si bien son entidades informacionales separadas pueden emparejarse en una relación que determina su naturaleza, posibilitando que se comporten los distintos como iguales, o iguales como distintos, contrarios, complementarios, semejantes o muestren jerarquía como padre y sus hijos; por lo tanto, sus relaciones pueden ocurrir de uno a uno o uno a varios, donde los tipos de comportamiento o caminos que se toman entre elementos informacionales varían; los disparos de acciones pueden suceder en paralelo, exclusiva, por eventos o trato equivalente de los involucrados. Esto le otorga una profundidad de recorrido a los elementos informacionales. Por lo anterior es que los mismos acontecimientos tienen elementos constitutivos equivalentes, pueden existir en todos los universos, pero se materializan en diferentes instancias en cada uno de ellos. La realidad externa es formada en conjunto por los conscientes, recreada en un plano por los cuatro universos, de los que se puede decir, de manera simplificada, que son distintas formas de conformar una realidad consensuada involuntaria, pues esta información se transmite de un consciente a otro mediante los mecanismos de proyecciones disponibles. De aquí que un consciente que apera separado de otro conjunto puede llegar a construcción de realidades diferente.

En un ejemplo de un supuesto ataque de un perro a un consciente, los universos informacionales reaccionan excitados por los cinco sentidos (en términos fisiológicos de sensación, los cuales un autómata puede extender más tipos.), en apego a sus leyes y operaciones sobre los eventos, se disparan relaciones a entidades informacionales que le proporcionan un contexto particular, emergiendo los elementos informacionales dimensionales, con la identificación del sentido percutor de su activación. Obsérvese entonces que una entidad puede ser activada por múltiples sentidos (en términos semánticos), donde cada uno, lo puede ser en mayor o menor medida en su nivel impacto (o nivel importancia, ver batería satisfacción/castigo.); donde los distintos caminos relacionales más frecuentemente usados poseen una preferencia de empleo superior, esto se materializa a través del suceso de eventos reafirmantes, conforme la experiencia, lo que puede hacer que las relaciones tengan firmeza. Cada evento cuenta con distintas fases dependiendo de la frontera que opere (sensor, registro, observación y mensaje); en la fase observación es donde interviene el sistema contextualizador, para complementar el sentido que se le otorgará al mensaje. Aquí se pueden practicar diversos algoritmos, dejando vigente el de mayor eficiencia y eficacia para cada una de las situaciones, para determinar esta valoración el consciente mantiene una observación de la fuente de la proyección en la búsqueda de una observación reafirmante. Esto último como un hilo independiente sin detener el camino del mensaje. En el ataque, el ladrido del perro es un sonido determinado por el sentido del oído y representado como tal en la dimensión sensitiva, en la dimensión vibracional es representado por un ser con sustancia, un animal, en la dimensión del conocimiento (ya que fue el ladrido) es asociada al perro, en la dimensión de percepción se asocia a un ataque y en la dimensión oscura con daño, con algo malo. En la experiencia de cada ente consciente reside la emergencia que evidentemente es variable. Nótese como las fronteras entre dimensiones se vuelven tenues, precisamente es ello lo que los hace parte del mismo universo.

a) *El universo Físico*

Este universo implementa mecanismos de interacción con el ambiente externo al ente consciente a través de las observaciones y los mensajes, toma los datos en bruto producidos y establece una asociación inmediata a una representación informacional en las dimensiones de los universos, los cuales son disparados e invocando el contexto identifica los equivalentes implicados de acuerdo a la experiencia; es decir, empleando operaciones introspectivas y retrospectivas que van reafirmando las conexiones que suelen comúnmente ser empleadas.

La definición del universo físico es influida por lo Real de los registros psíquicos Lacanianos. En este universo existen las dimensiones Sensitiva y Vibracional, que proveen al consciente de una manera íntima de interpretar las proyecciones externas entrantes en que se encuentra inmerso. Donde la Sensitiva es íntima del sistema de sentidos, quien encuentra su equivalente de representación interna de lo que se proyecta del exterior, describe sensorialmente las acciones y la vibracional le proporciona la imagen conceptual de la fuente. Por ejemplo, en un paisaje se percibe sensorialmente el verdor sumado a un olor a musgo, pero a partir de ello se puede completar el cuadro

asociándolo vibracionalmente con un bosque. El ladrido y el sonido de tracción de las uñas proporciona la imagen del perro; donde el perro es la representación informacional de la experiencia administrada por el Otro.

b) *Dimensión Sensitiva*

La dimensión sensitiva se refiere a la identificación de entidades informacionales aportadas inmediata y puramente extraído de los sentidos: el olor a musgo. Cabe anotar que aquí no se ha especificado como huele el musgo, además de que el musgo es de la dimensión vibracional, pero he recurrido a la declaración del “musgo” para alcanzar comprensión, debo adelantar procesamiento para proporcionar claridad, de forma alternativa también podría mencionar un olor rancio. El ladrido del perro presenta el mismo problema, aunque es más representable, podría decir el ¡guau! puro. La arquitectura dimensional tiene la ventaja de que puedo otorgar una representación a un conjunto de datos, aunque sea una abstracción ilógica que le represente, por ejemplo, para el olor del hongo, podría representarlo como uf, entonces se vería asociada a olor y hongo. Es decir, esta dimensión captura lo inmediatamente cercano a lo capturado por el sentido, casi ausente de procesamiento.

c) *Dimensión Vibracional*

La dimensión vibracional establece los actores materiales que actúan o que participan de las proyecciones, no excede sus límites, solo trata de expresar lo que está allá afuera estrictamente limitado. Esta dimensión, aunque pueda resultar contradictorio, ha requerido más tratamiento de información a lo interno del ente consciente, es en cierta medida indirectamente dependiente de los sentidos. Entonces aquí ya se puede establecer relación entre el uf el rancio y el hongo, el ¡guau! con el ladrido y el perro; estando con el procesamiento suficiente para establecerle como propiedad de un hongo y de un perro respectivamente; obsérvese como también el olor a musgo ya ha tomado existencia. Por lo tanto, la dimensión vibracional se caracteriza principalmente por realizar un semiprocamiento, pero no a nivel profundo, sino un procesamiento desconcentrado de la mente, por ejemplo, el procesamiento neuronal que ocurre en el estómago del ser humano.

4) *El Universo Informacional*

En el Universo Informacional parte del hecho de que toda entidad física real involucrada esta simbólicamente asociada con el conocimiento, sin importar su simplicidad o complejidad; la cual es determinada, con mayor peso, por la información contextual cargada por el ente consciente en su operar cotidiano, y en similar medida accede a información contextual retrospectiva, es decir, eventos anteriores (conformado por una pila.) e incluso introspectiva (acceder al conocimiento personal) en caso de un determinado nivel de incertidumbre. La complejidad solo se atiende bajo demanda del imaginario (escenarios de los lóbulos) o la exploración de lo real por parte del ente consciente, que puede ser complementada por información de conocimiento científico y técnica, que como efecto le mantiene.

Del universo informacional surge el conocimiento ordenador de la complejidad, donde apoya el emergente de la curiosidad y en consecuencia las acciones exploratorias de los conscientes. Consideremos la curiosidad como el resultado del deseo Lacaniano y el emergente planificador producto del empleo de Legión.

a) Dimensión del Conocimiento

En la dimensión del conocimiento, se sustenta el emergente del sentido de la materialización vibracional de las proyecciones, capaces de proporcionar la materia justa a las representaciones, que sin ella solo sería una representación holográfica, administrándose a través de la implementación del Otro tácito. Cada entidad física es paralelamente complementada con el conocimiento de contexto, tanto el actual como el previamente experimentado.

b) Dimensión Técnica

La Dimensión Técnica, proporciona los fundamentos de las operaciones para modificar el ambiente. El conocimiento de la experiencia puede necesitar información técnica que tiende a proporcionar mayor profundidad al conocimiento mediante acceso a información especializada.

c) Dimensión Científica

La Dimensión Científica relaciona el conocimiento formal que puede requerir ser acusado, en función de ejercicio de la técnica. El conocimiento científico generalmente sucede bajo demanda, es decir en el procesamiento de las proyecciones las entidades físicas o de conocimiento activadas, pueden requerir detalles científicos y técnicos, pero solo sucede bajo demanda el recorrido de tal conocimiento en detalle.

5) El Universo Holónico

En el Universo Holónico y Personal son los que facultan el estado imaginario Lacanianiano del ente. En el Holónico, se presentan dos dimensionalidades: de Percepción y la Oscura o aquello que está fuera de lo percibido, que en apariencia no tiene existencia conocida, se podría decir que es un conocimiento ficticio, ni siquiera demostrado, como puede ser la energía oscura en la física.

a) Dimensión percepción

También llamada Percepción Visible o simplemente Percepción, esta dimensión establece las entidades de más alta abstracción de lo sucedido en los otros universos paralelos y que son hipotéticos. Un ejemplo puede ser cuando se escucha un rugido, pero este es incierto que lo ha originado, entonces los posibles orígenes pueden ser un perro o un mono. Surge una relación tenue entre el rugido y el conocimiento del perro o el mono.

Estas entidades suelen ser generalmente inmateriales, con o sin existencia. Puede considerarse como una especie de representación temporal de algo sumamente grande.

b) Dimensión oscura

La dimensión oscura son aquellas cosas de alta abstracción completamente desconocida, por lo que es una representación y puede que si llega a materializarse puede que tenga una representación perceptiva con equivalentes simbólicos y reales. Por ejemplo, la materia oscura, que son meros indicios de que existe algo, pero se desconoce su realidad y su representación.

6) Universo Personal

En el universo personal tiene que ver con entidades informacionales de la Entidad Consciente, que pueden atribuírsele al Yo, al Otro o Legión

Es resultado importante para descubrir el Yo, que puede requerir doblarse en el Otro, con capacidad de incursionar en el sentir propio o de los demás. Puede definir donde empieza y donde termina el verdadero Yo, lo que le permite ejercer la patria potestad corpórea o incluso del sentimiento de propiedad o de ser parte de.

La capacidad del doblamiento del Yo en el Otro es el truco para lograr la expresión máxima del Ente Consciente frente a la naturaleza. Es el poder para proyectar el estado del Otro basados en el Universo Informacional de la experiencia, donde mi Otro revela un comportamiento del otro en el mundo externo, donde la profundidad puede representar el salto continuo del reflejo del reflejo, la personalidad recursiva hacia el infinito, donde tiene sentido y utilidad solo si después de cierta profundidad se regresa al Yo, de lo contrario cae en la "locura".

a) Dimensión consciente

Es la información que describe al actor o entes participantes, muestra el conocer de tales participantes, que se tiene en todo momento de manera tácita. Por ejemplo, el encuentro con una persona que es mi hermana Sonia, una de las tantas hermanas y que no es ninguna otra Sonia que pueda existir.

b) Sistemas Relevantes de la Frontera de los Sentidos:

Perceptivo, Comunicacional y Emergencias

(1) El Sistema Perceptivo

El sistema perceptivo recibe las proyecciones e identifica las entidades informacionales que le describen. Como se había mencionado, la exposición al ambiente es traducida en diversidad de proyecciones (que no resuelve esta propuesta, sino que emplea los logros de inteligencia artificial para que la identifique y provea.) estas son la proyección convergente, externada, la sombra y la refleja. Donde la convergencia delimita los "contornos", la externada son las emisiones de energía emitidas por la materia, que puede ser como efecto de exposición a otras fuentes de energía o por ser un emisor, la sombra efecto de la materia que no deja fluir la energía y la refleja son las emisiones efecto espejo de las superficies. La identificación de estos tipos de proyecciones en esta capa resuelve la complejidad del ambiente estableciendo un orden, es importante, por ejemplo, para distinguir a un perro de la imagen del perro que está parado frente al espejo, diferenciándola también de su propia sombra. Cada tipo de proyecciones están asociadas a un origen distinto, pero solo uno es el original que puede constituir el objetivo de la observación.

De manera prioritaria establece contacto con el Sistema de Emergencias, para enterarle de las entidades que está tratando y espera una autorización para continuar. Una vez obtenido el permiso, también interactúa con el sistema contextual para determinar las entidades que han estado siendo tratadas previamente, ya construidas su red informacional lo que necesita validar y aprovechar actualizándola, por lo que el esfuerzo se minimiza. También establece contacto con el Sistema Comunicacional, determinando las entidades en codificación o codificadas como proyecciones; porque si son parte de la proyección puede que requiera identificar una posible respuesta esperada de confirmación. También establece contacto con el Sistema de Prioridades, quién complementa con el procesamiento realizado por el Contextual y así determina si la observación ya ha sido tratada o es un tema nuevo.

(2) El Sistema Comunicacional

El Sistema Comunicacional recibe desde la mente una imagen comunicativa, donde especifica los actores y acciones que deben ejecutarse. En las necesidades informacionales comunicativas se establece una lógica comunicacional, junto con los mecanismos a emplear. Establece una grilla de resultados esperados

reafirmantes, los cuales son empleados para medir el éxito comunicativo.

(3) *El Sistema de Emergencias*

El Sistema de Emergencias evalúa las entidades informacionales identificadas a partir de la proyección recibida y la proyección saliente y determina si se encuentran en sus registros de experiencias negativas, tomando las acciones necesarias para resolver preventivamente la minimización del riesgo determinado, en cuyo caso ordena y actualiza la pila de control de acciones para no permitir la alteración del estado del procesamiento, donde los procesos determinan la interrupción del acceso a los recursos. Procede a dejar sus rastros en el sistema de contexto. Su nombre referencia a eso mismo, situaciones que emergen y deben ser atendidas con una prioridad superior a cualquier otra, por el interés de prevalencia.

7) *Segunda frontera: de las perspectivas*

Las perspectivas trabajan superestructuras informacionales constituidas por generalidades representativas (establecidas por conveniencia), llamadas modelos. En pocas palabras, son marcos generales que se pueden considerar planteamientos teóricos ampliamente validados y aceptados por diferentes disciplinas. Estos modelos no requieren ser desarrollados aquí, ya que son ampliamente conocidos, documentados y están protegidos por derechos de autor. Se discutirán en detalle más adelante. Entre las perspectivas más representativas se encuentran: la Persona, la Empresa, la Sociedad y, finalmente, la Técnica y la Ciencia. Estas últimas dos perspectivas deben ser valoradas aún más, ya que existe la posibilidad de que sean consideradas puramente conocimiento. Esto debe evaluarse a la luz de las pruebas en la operación, lo cual determinará su factibilidad de diseño. Las perspectivas proporcionan una visión del conocimiento en concordancia con su profunda intensión marcada en cada una de ellas. Aunque puedan parecer disonantes, juntas proporcionan visiones complementarias que contribuyen al emergente sistémico de la cooperación y la competencia.

a) *De la proyección hasta los mensajes*

En los primeros pasos de transformación en la frontera de los sentidos, se trabajan las proyecciones ambientales. En la frontera de las perspectivas, se forja la observación y en la frontera de la mente se crea el mensaje, ya que es aquí donde se conoce la intención contenida, forjada a través de perspectivas. Es con la proyección que se dispara la interpretación dimensional de los distintos universos. Todo esto aplicando las dimensiones de lo real, lo simbólico y lo imaginario a las entidades y relaciones. Nace el Yo y Legión, un mecanismo que faculta al Ente Consciente a implementar planeamiento, imaginación y compatibilidad. La observación obtenida recibe un tratamiento, primero, desde la perspectiva de la persona, definiendo las afectaciones. En la construcción del mensaje, se especifica la perspectiva personal frente a la sociedad y/o empresa describiendo el impacto y el recorrido informacional sobre el conocimiento asociado a cada submodelo. Además, se detallan las rutas de navegación por las entidades informacionales y las sinapsis empleadas entre ellas. Los componentes subarquitectónicos de las perspectivas se conectan con el conocimiento, otorgando diferentes pero complementarias intencionalidades. Por lo tanto, las perspectivas son la puerta de entrada ordenada a los hilos

informacionales de las subperspectivas que las componen, determinando el camino dentro de la red informacional. Muestran entidades y relaciones que se elaboran a partir de la observación y establecen la estructura del mensaje con los elementos informacionales y las sinapsis empleadas. Todo esto implementa de forma natural y centralizada las leyes de la robótica, haciéndolas parte integral de la estructura de operación. Estas perspectivas le otorgan una visión genérica amplificada con la finalidad de determinar y proporcionar una contextualización suficientemente amplia al mensaje.

Dentro de las principales perspectivas, es a través del Yo que resuelve el modelo Personal, y es asequible a Legión por medio del Mini Yo, seguidamente el modelo Empresa donde se velan por intereses de una comunidad cerrada de objetivo común. Posteriormente, como parte integrante de algo mayor, como parte de una Sociedad, cuyo ideal es la amplitud del ser social, como el gran individuo sistémico de la filosofía Bungeana. Las perspectivas generales de Empresa, Sociedad, técnica y ciencia no son jerárquicas, pero pueden comportarse de esta manera.

b) *Perspectiva Persona*

La perspectiva Persona busca describir cómo la observación afecta al individuo consciente, como individuo único preocupado por sí mismo, por mis necesidades, primero de cara a lo interno y después paulatinamente hacia el exterior para poder abrirse al ambiente. Es decir, si contiene afectación de sus necesidades desde las fisiológicas hasta la autorrealización. El objetivo principal en esta frontera es evaluar, desde una perspectiva personal, cómo la observación obtenida del ambiente me afecta a mí como individuo consciente. Esta evaluación también se aplica a otros individuos conscientes, lo que da lugar al surgimiento de la cooperación como un aspecto sistémico. A partir del individuo y su búsqueda de asegurar su propio bienestar, dictamina la validez para los otros conscientes en el laboratorio de Legión, puesto que sus acciones nunca van contra sí mismo tampoco irán contra los demás, sucediendo el emergente sistémico de la cooperación, pues partiendo de sí mismo o de asegurarse a sí mismo se busca la integración como un mecanismo para asegurar la preservación.

c) *Perspectiva Empresa*

La perspectiva Empresa otorga un procesamiento orientado a obtener el mensaje como si fuera una entidad viva llamada empresa. El resultado emergente de esta perspectiva es la competencia, ya que se enfoca en sí misma para obtener resultados a su grupo y aportar valor a un mercado de consumidores. Los clientes buscan soluciones y la empresa busca resultados financieros positivos, por lo que implementa la competencia para los productos en segmentos de mercado semejantes. Aquí surge la capacidad de ubicarse en el contexto empresarial para determinar la interpretación de la observación en sus términos, de la misma forma con la perspectiva Social, según la concepción Bungeana

d) *Perspectiva Sociedad*

El emergente de la perspectiva Sociedad es la confianza, la cual actúa como la amalgama que integra sus componentes en un todo. Esta confianza se desarrolla cuando los subsistemas que le componen avanzan de manera paralela y en equilibrio. Estos subsistemas son: político, económico y cultural. Entreteje el conocimiento, se establecen conexiones entre las entidades

informativos que se enfocan en construir un mensaje basado en la evaluación del impacto social contenido en la observación. Desde una perspectiva empírica, se puede observar que a medida que la desconfianza aumenta, la competencia prevalece sobre la cooperación. Esto conduce a la desintegración social, donde cada individuo lucha por sus propios intereses y evita las diferentes oportunidades de colaboración que cada persona aporta al sistema total. Si la cooperación supera a la competencia, se supondría que el sistema entra en un equilibrio paralizante, en el cual la evolución podría pasar desapercibida, similar a lo que ocurre en hormigueros o colmenas, donde con el tiempo siguen siendo lo mismo. Por lo tanto, surge la necesidad global de un equilibrio y un mecanismo regulador.

e) *Sistemas relevantes en la frontera de las perspectivas: Contexto, Actuacional y Respuestas.*

(1) *Sistema de Contexto*

Una de las premisas fundamentales del Sistema Consciente es mantener prioritariamente una contextualización en tiempo real, desarrollando la capacidad de otorgar sentido al procesamiento de las proyecciones entrantes. Este mantenimiento en tiempo real proporciona la escalabilidad para procesar las proyecciones y difícilmente llegar a saturarse, además de que las proyecciones no demanden una captura mayor de información. Al procesar las proyecciones, también se contribuye a una mayor capacidad de contextualización. Por ejemplo, en el caso de un consciente que acaba de “despertar”, al recibir las nuevas proyecciones entrantes, debe recuperar la pila de contextos anteriores y evaluar, en comparación con el último contexto que más concuerde con las entidades informativas. Si no se presenta un contexto aproximado, se recurre a su conformación con el objetivo de lograr congruencia entre las unidades informativas participantes y sus entrelazamientos. Se recurre primeramente a la experiencia y en segundo lugar a la interacción con el ambiente. Cabe resaltar aquí que la interacción con el ambiente es un problema al que se encarga la Inteligencia Artificial, por tanto, no existe preocupación por establecer propuesta.

El sistema contextual participa de la actualización de las experiencias que provienen del interior de la “mente”. Con ello, puede obtener una descripción del entorno de los actores, lo cual constituye la etapa de ambientación exterior. Consiste en lograr definir el estado de los actores en el entorno. La tercera etapa consiste en lograr una identificación con los actores a través de la interpretación del estado interior que experimentan, lo cual se conoce como experimento interior y proporciona su nombre. Este procesamiento establece un encabezado de mensaje que envuelve la construcción de un e-pensamiento, que una vez completo e integrado en la red se conoce como entidades de conocimiento, que apenas comienzan a construirse. El e-pensamiento conforma una unidad que queda directamente asociada a los ya existentes sensor-registro.

Con este proceso, el ser consciente conjuga la diversidad de proyecciones formando una llave única, es decir, que lo transforma en su conjunto en un identificador que se almacenará en asociación con una experiencia consistente o representada en términos de información dentro de una superestructura. Al conjunto de las entidades informativas interrelacionadas se le conocerá como océano del Conocimiento (e-Conocimiento), cuyas unidades fundamentales también se les conocerá como

entidades de conocimiento. Estas últimas entrelazan una red de relaciones que las vincula unas con otras, proporcionando el emergente sistémico del conocimiento.

En el e-conocimiento se guardan las instancias obtenidas por cada sentido, lo que permite formar una matriz que referencia cada experiencia. Por ejemplo, si el perro ladra y muerde al consciente, la próxima vez, con tan solo escuchar el ladrido, accederá a la información asociada. Encontrará y utilizará el patrón genérico asociado a la experiencia y, en su procesamiento, emitirá proyecciones reflejas hacia el ambiente externo.

En el ejemplo anterior de las bolsas de basura del vecino, el proceso contextual puede determinar, hipotéticamente, que previamente se había abordado el tema de reciclaje de la basura, su necesidad de limpieza y separación. El proceso introspectivo/retrospectivo puede determinar que existe un negocio en torno al reciclaje, por tanto, puede otorgarle al vecino el papel de proveedor de materia prima para los procesos internos de la empresa de reciclaje. También podría encontrar en sus registros la importancia social del reciclaje en los aspectos económicos y culturales. De esta manera, los procesos internos del Ente Consciente establecen propuestas de nuevas relaciones que deben considerarse dentro de un posible nuevo estado contextual. Para lograr todo esto, nuevamente se recurre al proceso contextual para identificar el tratamiento de mayor probabilidad. Se determina un contexto informativo, se le asciende a la primera posición y se complementa con extracción de los mensajes tratados exitosamente, lo cual provoca que las entidades y relaciones reciban un voto de afianzamiento o permanencia (conocimiento vigente), evitando que sean eliminados por el recolector de basura (olvido). Todo esto se logra a través del proceso residente (inconsciente) introspectivo/retrospectivo.

(2) *Sistema de Actuacional*

Establece las posibles rutas de las actuaciones a ser ejecutadas, las cuales se establecen como posibles escenarios y conforman un orden de prioridades. La ruta de mayor factibilidad se registra en el sistema de prioridades para su ejecución.

(3) *Sistema de Respuestas*

Cuando es ejecuta un escenario, se establecen las respuestas correspondientes y cada una de ellas puede establecer indicadores de respuestas esperadas.

8) *Tercera Frontera: de la Mente*

Una vez identificado a partir de la proyección el Yo y Legión, se formalizan como el pensante, aquellos a quienes se les atribuye la realización de actividades o el accionar, cuyo emergente es el pensar que piensan. Cobran “vida” al ubicarse en un ambiente contextual donde llevan a cabo sus actividades. Así es como emerge el pensamiento, donde los actores, al encontrarse en un ambiente, su interioridad y pensamientos son descritos, como se perciben a sí mismos y se establece el porqué de sus acciones. Para cada uno de los actores se describen elementos del sentir, como el mensaje, sentido, código y necesidad, los cuales en conjunto definen el sentir de cada actor. En el pensamiento, se llevan a cabo los experimentos atribuibles a Legión para evaluar en el Mini Yo la factibilidad de las acciones, previendo si es conveniente para el Yo. Tanto el pensante, el pensar y el pensamiento están asociados a la espiral esférica temporal.

La mente en su conjunto tiene una actuación controlada que define el funcionamiento de los procesos. Entre ellos, se encuentra un estado temporal de “apagado” o “suspendido” (estado latente) mecanismo importante para el enriquecimiento del conocimiento y autoconservación. Este estado busca identificar las acciones relacionadas con las entradas y salidas que fortalecen los “resultados positivos”, la reafirmación de sinapsis aún temporales, indexación de las experiencias, entre otros.

a) Sistemas Relevantes: Introspectivo, Retrospectivo, de Prioridades

(1) Sistema Introspectivo

Hace un recorrido de mensajes anteriores que involucran el contexto establecido y toma parámetros de la profundidad con la que se han abordado temas. La actividad introspectiva puede cambiar o crear nuevas sinapsis entre entidades informacionales.

(2) Sistema Retrospectivo

Recibe las entidades informacionales y realiza una revisión retrospectiva de los mensajes establecidos, prioridades, las proyecciones entrantes y salientes, así como las respuestas a las proyecciones salientes. La actividad retrospectiva puede provocar un cambio en el sistema de prioridades.

(3) Sistema de Prioridades

Administra una pila de prioridades de actuaciones, incluyendo las proyecciones, los mensajes, las imágenes que han sido o están siendo atendidas. Su función principal es gestionar el subir o bajar los contextos que fueron empleados.

(4) El posible sistema del control central

Todos, excepto los operadores del Yo, pueden ser interrumpidos por las reglas del proceso de control central, el cual tiene acceso a interrupciones de ciclos de los procesos y puede invocar el guardar su estado actual. El Yo solo deja de operar para una importante revisión de reorganización y reafirmación de las conexiones informacionales; bajo circunstancias especiales, su entrada de operación puede ser disparada por el control central.

B. Arquitectura del conocimiento

Existe un océano de conocimiento de enorme diversidad e incluso aparente contradicción, en el cual se encuentran mecanismos para sobrevivir a los retos, y parte de esa supervivencia reside en la aceptación y manejo eficiente de la diversidad dentro de la unidad, logrando todos en conjunto aportar valor para los conscientes.

1) Tipos de Conocimientos

Existen diferentes tipos de conocimiento que se estudiarán, especificarán y administrarán por separado, pero esto no impide que existan relaciones entre ellos:

a) Conocimiento formal

Es el conocimiento técnico y científico reconocido como una verdad ampliamente aceptada en cualquier lugar y tiempo. Sus relaciones son permanentes desde un principio, aunque pueden variar bajo condiciones especiales ampliamente aceptadas.

b) Conocimiento general o maestro

Reconocido como una verdad válida para las personas, empresas o sociedades. Son consideradas verdades para una mayoría representativa, pero tienen dificultades para alcanzar la formalidad.

c) Conocimiento específico

Es el conocimiento que no es válido en todo momento y solo aplicable a realidades reducidas. Es generado por la experiencia de otros conscientes e incluso es válido solo para el individuo consciente. Puede ser aprendido e interiorizado por medio de la observación o la meditación. Puede realizar adaptaciones de otros tipos de conocimientos sin modificar el original.

d) Conocimiento personal (o mi experiencia)

Es el conocimiento generado por la experiencia personal, ya sea por errores, aciertos u otras variantes. Puede excluir al conocimiento formal para lograr intereses personales del consciente.

e) Conocimiento personal de otros (Experiencia de terceros)

Es la experiencia generada por otros entes conscientes y reconocida como conocimiento que puede ser valioso en un momento o circunstancia determinada.

2) Los Modelos Mentales

Los Modelos Mentales son representaciones que se reconocen, convencionalmente, como las abstracciones máximas que representan la puerta de entrada o el acceso al océano del conocimiento, otorgando una contextualización del uso de las entidades informacionales. Dependiendo de la puerta de entrada, lo mismo es diferente, marcado por la intencionalidad y el sentido por su relación; son grandes marcos de “sentir o actuación” del consciente.

Los Modelos son un subconjunto del conocimiento representado por Esquemas, compuesto por un conjunto limitado de modelos principales o abstracciones máximas, a partir de los cuales se otorga una perspectiva de contexto o, más claramente, las diferentes formas de “mirar” las entidades informacionales que le son comunes y que existen de manera única en el océano. Esto se logra siguiendo una secuencia establecida por los mensajes, que otorgan un sentido vigente empleado y mapean el acceso a información complementaria en caso de ser requerida para expresar detalles, ampliaciones o dar respuestas. Se han definido inicialmente cuatro perspectivas desde las cuales se puede disparar el navegar entre las entidades y sus relaciones.

La primera de ellas es la Perspectiva de la Persona, que otorga un sentido y las posibilidades de interpretación bajo una escala de necesidades preestablecidas que le son naturales. Esta escala de valores específica las diferentes formas en que las entidades informacionales afectan las necesidades de las personas; esto parte de la premisa de que las entidades informacionales pueden afectar los niveles de escala de valores en diferentes maneras. Estas formas se establecen a través de la información proporcionada por las relaciones, y el mensaje especifica cuáles de las relaciones se emplean en cada situación descrita en él.

La segunda perspectiva es la de Empresa, que, de forma similar a la perspectiva de la persona, ofrece una escala de subperspectivas representativas que determinan la forma en que las entidades informacionales pueden asociarse con la naturaleza de empresa, ya sea como parte de sus activos intangibles, procesos internos, finanzas y clientes o interesados.

En la tercera perspectiva, tenemos a la Sociedad, que al igual que las anteriores, se divide en subsistemas que la componen: Económico, Político, Cultural y Biológico, cada uno ofrece puertas de acceso a secuencias de entidades informacionales en

un sentido o perspectiva contextual, comprendidas como la visión sistémica ofrecida por Mario Bunge.

Finalmente, la perspectiva de Ciencia y la Técnica, ambas ofrecen la entrada a la comprensión de los mensajes desde una visión científica o técnica. Su recorrido permite acceder a los detalles que permiten comprender más ampliamente la naturaleza de las entidades participantes del mensaje.

Las rutas por recorrer entre entidades se describen dentro del mensaje. Este camino no es estricto, sino que puede desviarse durante una fase de “meditación” implementada por los sistemas retrospectivo e introspectivo, a partir de la “experiencia” del procesamiento de mensajes. Tienen la capacidad de reformular su recorrido para ampliar la participación de otras entidades informacionales, con el objetivo de generar nuevo conocimiento o lograr mayores detalles, e inclusive lograr un cambio de contexto que modifique la pila del Sistema de Prioridades.

3) *Esquemas Mentales*

El modelo mental proporciona perspectivas contextualizadoras desde las cuales la información debe ser interpretada para hacerla relativa a ella. El esquema mental asigna estructura a la información, y sus operaciones son el conocimiento y sus servicios son la comunicación. Se entrelazan, coexisten, cooperan y compiten. Su construcción puede ser determinada por la naturaleza y/o elaborada socialmente. Existen dos tipos de esquemas: los físicos y los imaginarios. Los esquemas físicos tienen su representación en la naturaleza, lo que significa que tienen un equivalente en el mundo material, mientras que los imaginarios son construcciones complejas que evolucionaron a partir de los físicos en algún momento. Las características fundamentales de modelos y esquemas son que proporcionan niveles de abstracción, establecen diferentes tipos de relaciones y que pueden ser comunicados o transmitidos a otras entidades complejas.

Por ejemplo, nunca había visto un ornitorrinco, ni la palabra misma me significaba nada, ni sabía que existían. Pero una vez me describieron como la combinación de pico, cola, cuatro patas similares a las de un pato y cuerpo alargado como la nutria quedó inmediatamente plasmado en mi mente. Aunque no lo conociera, podría referenciarlo y describirlo, ya que establecí un esquema mental entre los dos animales, cuya relación eran las partes que me describieron. Más tarde, cuando observé una imagen de uno de estos animales, el concepto se arraigó y adquirió realidad, es decir, la idea se transformó en imagen. Sin embargo, incluso cuando escucho este nombre, aún tengo presente la identidad que le concedí en el primer momento. Si desde niños lo primero que vemos repetidamente es el rostro de nuestra madre, ¿con qué lo relacionamos? Probablemente como alivio a las necesidades más básicas. Conforme aumenta nuestra edad, podríamos construir otras relaciones, lo que viene aumentar nuestro conjunto de tipos de relaciones. Una nueva relación no necesariamente reemplaza a otras y las anteriores no desaparecen, pero adquieren una preponderancia menos actual. Las relaciones tienen tipo y tiempo.

Para lograr la transmisión fiel de una imagen, el receptor debe haber adquirido el esquema mental para aplicarlo a entidades de la imagen transmitida y realizar una reproducción fiel de la original. Esto implica actividades introspectivas y retrospectivas.

Es importante tener en cuenta que los esquemas de conocimiento constituyen el conjunto mayor del cual se obtiene el subconjunto de los modelos. Estos modelos se utilizan principalmente como las llaves primarias para acceder al conocimiento de manera jerarquizada y ordenada, de acuerdo con el dictado por el mensaje.

Los Esquemas Mentales son construcciones de entidades informacionales que se interrelacionan entre sí, con una gran cantidad de significados. Las entidades informacionales establecen relaciones entre ellas, y cada una tiene un nombre representativo genérico, una especificación de dirección del sentido, tipo, contexto, tipo de nivel y especificación de un epicomportamiento, es decir, indica su comportamiento de acuerdo con el contexto o incluso la capacidad de inhibir una característica específica. Dado que las entidades tienen tres niveles de significado, las relaciones son las que especifican en qué nivel debe ser tomada tanto la fuente como el destino.

Las Entidades Informacionales son contenedores que cuentan con tres niveles, cada uno con sus propias características y comportamientos

a) *Nivel de Sistema*

Es la máxima abstracción que describe el comportamiento de la entidad informacional. Representa una conceptualización que proporciona un emergente sistémico, compuesto por subsistemas con características individuales que, en conjunto, conforman un todo que posee características propias.

b) *Nivel de Objeto*

Este es un nivel propuesto aún suscita cierta incertidumbre en cuanto a su uso, pero implica la entidad informacional se atribuye un comportamiento y es descrito por características que, en conjunto, lo describen.

c) *Nivel de Información*

Es la representación de la entidad informacional como mera información, sin comportamiento ni características específicas. En cambio, aporta un sentido descriptivo, presenta una explicación y expresa un conocimiento más completo que un simple dato.

d) *Nivel de dato*

Es el nivel más simple en la que se puede emplear una entidad informacional. En este nivel, se especifican metadatos y puede contener o direccionar instancias de datos.

IV. A MODO DE CONCLUSIÓN

Se ha logrado describir un sistema general que integra el conocimiento interdisciplinario, lo que hace posible, por primera vez en la historia, que un autómata pueda convertirse en un ser consciente de su realidad, como un ser sintiente. Este sistema puede experimentar el resto de la existencia como si fuera él mismo, permitiendo un emergente sistémico: la capacidad de planificación y toma de decisiones con sensibilidad. Se puede apreciar como un mecanismo que no necesita entrenamiento, sino tiempo para mejorar con la experiencia, ya que puede evaluar los resultados esperados y los obtenidos. Similar a un niño, evoluciona tanto en estructura como en conocimiento a través de la capacidad de abstracción.

Aún queda pendiente documentar las especificaciones de la arquitectura del lenguaje para la especificación dimensional de

cada universo en el tratamiento de las superestructuras, instancias, abstracciones y mensajes, así como sus dialectos para el tratamiento del conocimiento, la información y el manejo de datos

Este mecanismo establece una propuesta avanzada en lo que los sistemas de inteligencia artificial, en determinado momento, experimentarán como necesidad: un mecanismo integrador que atienda las particularidades. Es decir, tarde o temprano, la necesidad de integración conducirá a soluciones similares a la presente propuesta. Por lo tanto, se puede emplearle de esta manera, con una ventaja que brinda un paso gigante hacia una consciencia artificial.