

Ingeniería Filosófica en el dominio espacio – temporal: Un factor de construcción de la evolución espiritual de la Ingeniería Humana hacia el arte, la ciencia y la filosofía.

William Yezid Agudelo Torres

Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá, Colombia, wxyz3001@yahoo.com.co

RESUMEN

La ingeniería humana, ha permitido la evolución de carácter tecnológico e histórico de la cultura de la humanidad en general, pero esta tecnología pareciera ser relativamente una limitante para la continuidad de la evolución de la misma, ya que por ejemplo: el diseño y construcción de una estructura de infinitos niveles partiendo de una base estable y sólida que garantice la hegemonía de dicha obra, la elaboración de una computadora cuya interfaz (maquina-humano) se absolutamente directa en cuanto al software, firmware y el hardware, o la elaboración de una maquina capaz de comunicar al ser humano a otros espacios-tiempos, son problemas de Ingeniería Humana donde las variables físicas iniciales que se encuentran en el eje real, adquieren finalmente un carácter metafísico en el eje imaginario (conciencia del número complejo). Es por ello que surge la necesidad de cuestionar los procesos ingenieriles en curso para así de esta manera lograr la postulación transdisciplinar de la creatividad y el ingenio humano en función o como factor de construcción de la "Ingeniería Filosófica Universal", resultado de la sumatoria combinatorial de los vectores establecidos como arte, ciencia y filosofía, para lograr la solución de un problema vital de la sociedad contemporánea, denominado "problema comunicacional" entre diferentes sectores del conocimiento humanístico, mediante el uso y apropiamiento de las herramientas ingenieriles desarrolladas por los mismos humanos en el dominio y codominio espacio-temporal respectivamente.

Palabras claves: Ingeniería-humana, evolución, transdisciplinaridad, desafío, ontología, epistemología.

1. INTRODUCCIÓN

En el desarrollo inicial de la cultura de la humanidad, se suscitaron muchas alternativas de solución a los diferentes problemas en todos los campos del conocimiento, por esta razón, así como en los conceptos fractales, se diversificó el conocimiento, tomando diferentes direcciones, a partir del origen (vector cero), por ello científicos, artistas y filósofos nos valemos de las diversas estrategias conducentes a la búsqueda incansable del tan fascinante universo cognitivo, necesitamos eruditos más que nunca, para cerrar las brechas entre las disciplinas y mostrar las conexiones entre fenómenos aparentemente separados (Burke, P. 2011).

2. APROXIMACIÓN A LOS CONCEPTOS

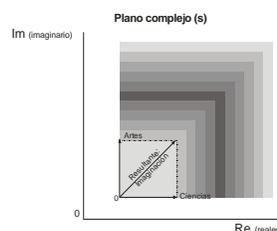
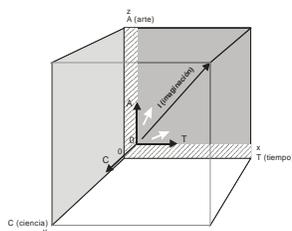


Figura 1. Plano complejo (s) de convergencia y divergencia. **Figura 2.** Plano dimensional (A, C, T) con la resultante I (imaginación), T (tiempo o momentum filosófico), A (arte) y C (ciencia). Elaboración propia.

Los vectores arte, ciencia y filosofía como elementos fundamentales en la creación del espacio de estados intelectuales y culturales, teniendo como base generadora linealmente independiente (Nakos, G. et al 1999), el subespacio vectorial o base canónica(i, j, k), definido como una transformación lineal recíproca desde el espacio hasta el subespacio vectorial y está representado como identidad frente al vector imaginación, común entre las tres entes gramaticales ortonormales unitarias (arte (i), ciencia (j), filosofía(k)), porque la ciencia parte originalmente de la necesidad de comprender y conocer el mundo físico y posteriormente utiliza la imaginación (derivada del raciocinio), como factor de construcción del producto final. La Figura 2, basada en la geometría tetradimensional¹ muestra que el vector arte o variable dependiente se encuentra en la coordenada vertical (z) (esta magnitud en este caso depende de dos variables, de la ciencia en menor grado y del tiempo en mayor grado), es decir que el nivel de arte depende del nivel de ciencia, esto significa que entre mayor tecnología y conocimientos como descubrimientos existan, mayores avances y proyecciones tendrá el vector arte, en cambio la ciencia no depende directamente del arte, pero sí depende de la cinética del tiempo o momentum filosófico, la cuarta variable (espacio), se encuentra implícita, dentro del contexto espacio-tiempo, es decir la cinética de los anteriores vectores se resuelve dentro de este mismo marco referencial, para lo anterior se ha asumido que los movimientos son uniformemente acelerados, en este caso acudimos a la cinemática (Douglas C. a, 1997), ya que no estamos analizando la dinámica o las causas que impulsan a los vectores arte y ciencia a moverse en la flecha del tiempo o entropía (Douglas C. b, 1997), porque estos mismos avanzan conociendo de antemano como axioma, que se debe al avance de la inquietud y razonamiento humano. En este gráfico observamos que la respuesta es ajustada a una línea recta, porque si se analiza la resultante indicada, tenemos que a medida que avanza el momentum filosófico también avanzan las otras dos variables, dándonos como resultado un movimiento cuasi-lineal de la ciencia y el arte; la parte filosófica como combinación lineal se encuentra implícita dentro del mismo proceso experimental-analítico como resultado combinacional del factor epistemológico-conocimiento y del ontológico- relativo a la conciencia-espiritual, definido el espíritu del ser humano como extensión del pensamiento y de la conciencia.

Este proceso es análogo al plano complejo (s), en donde se comprende que la parte imaginaria (eje vertical) dentro de la entidad llamada número complejo es el vector arte y a su vez la parte real del mismo (eje horizontal), es el vector ciencia, de donde **podemos inferir que el arte es una ciencia inexacta desde su percepción general e igualmente la ciencia es un arte exacto**. En la figura 1 se traza el vector resultante ideal a esta sumatoria vectorial, para hallar finalmente un equilibrio cual sumatoria de fuerzas iguales a cero, excepto la fuerza que causa la cinemática del vector imaginación, común en ambos componentes metamatemáticos, el cual demuestra la necesidad de mantenerse en esta dirección idealizada para poder generar productos de iguales condiciones (norma) aplicadas a los diversos contextos humanos (proyecciones ortogonales o componetes rectangulares).

Finalmente la “Ingeniería Filosófica” que se plantea en esta experiencia conceptual, surge como necesidad de utilizar las herramientas ingenieriles necesarias generadas por el ser humano en cuestión, para desafiar los procesos académicos en curso, y así como la “Ingeniería” se postula como necesidad de solución a problemas específicos dentro de marcos referenciales, la anterior plantea hipótesis que intentan solucionar procesos de comunicación entre diversos ámbitos culturales y dentro de lenguajes establecidos por los mismos sectores.

REFERENCIAS

Burke, Peter. (2011). El erudito: ¿una especie a punto de desaparecer? Revista Merceditas. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá; Douglas C. Giancoli, (1997). Física con principios y aplicaciones, cuarta edición 1997. Prentice Hall. México ;Husserl, Edmund. (1999). Filosofía de la aritmética. Alianza Editorial. Madrid. Espelt C. H. (2008). Gödel, Kurt. (2006). Obras completas. Edición de Jesús Mosterín, Segunda edición, Serie «Ensayo», Alianza Editorial. Madrid. Guerra M., Correa J., Nuñez I., Scaron J. M. (1994). Ogata, Katsuhiko. (2004). Ingeniería de control moderna. Prentice Hall. Madrid.

Autorización y Renuncia. Autorizo a LACCEI para publicar el documento en las actas del congreso.

¹ La geometría tetradimensional riemanniana es llamada así en honor al matemático alemán Bernhard Riemann (1826-1866).

