

"Si la substance fait l'objet" : hypothèse forte. On spécule que la substance ici est "l'amas" de matière (matière = substance, réalité constitutive des corps, douée de propriétés physiques i.e. c'est le cadre d'assemblage de la substance) dont les objets sont formés (mouvement des particules qui se rassemblent en un cadre donné à une période donnée, en quelques sortes). Donc il existe une action, un mouvement substantiel (l'action de la "physique" des choses).

=> Il existe des mouvements de la substance qui créent la matière.

De là, plusieurs projections sont possibles. Les mouvements de la substance sont déterminés. Soit par le saint esprit, auquel cas c'est baisé, fuck off le libre arbitre et vive le destin (ce que personnellement je ne trouve pas très fun). Soit la substance est le saint esprit, elle n'est pas déterminé mais déterminante (matérialisme ?). C'est un peu manichéen mais une prolongation plus extensive de ce concept n'aidera pas vraiment à la compréhension de l'idée sous-jacente du présent document.

=> Ce n'est pas le saint esprit qui détermine ces mouvements substantiels, ce sont ces mouvements qui sont le saint esprit.

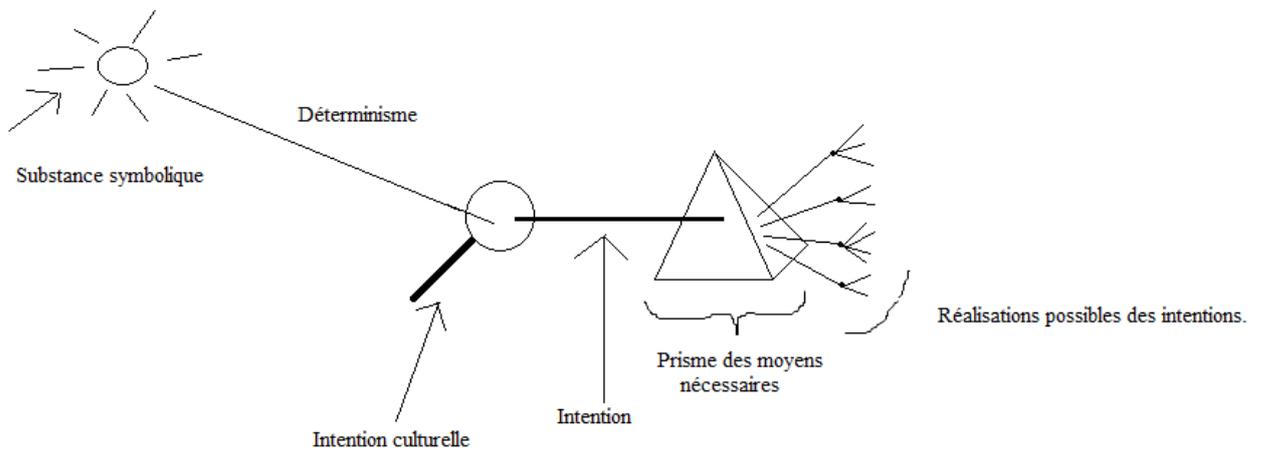
De là, on établit que la survie, prolongement de l'existence au-delà d'un certain terme, relève de l'action substantielle. Pas de vie sans survie, cette dernière est "sur" la vie, donc la vie n'est qu'un intermédiaire de la survie. La survie est déterminée par les conditions du corps humain (de la matière) c'est-à-dire par la substance. Elle est l'intermédiaire de l'action humaine (i.e. l'action humaine n'est qu'une illusion, c'est un mouvement dans le mouvement). De facto, l'action humaine est celle qui se fait via la perception de l'action substantielle. De part cette abstraction de l'action substantielle, de la survie, par la vie humaine, l'action inévitable (lumière, substance, survie) n'est plus alors qu'une esthétique définie par la norme via le langage (en gros). Ainsi la substance s'humanise par le symbole, valeur qu'on donnera à nos perceptions. Ces symboles détermineront la fin, ils font nos sociétés, nos histoires. Ils sont l'illusion de l'action. Ils sont le Néo (Matrix), de par leur existence l'action de la substance devient action humaine.

=> La survie est le rapport de la matière humaine à la substance. De la perception de ces actions substantielles par la matière (de la perception que l'Homme a de la substance), naissent les symboles (esthétique définie par les langages) i.e. la substance s'humanise par le symbole. Par l'art de la symbolique, l'humain passe de la survie à la vie.

Par exemple, les inégalités ne sont peut être pas une vérité, l'autorité contractuelle est surement illusoire. Ce sont les différences introduite par la valeur que l'on attribut aux éléments de nos perceptions (qui ne sont rien de plus que le traitement de la substance par une organisation différente de la substance – la tête i.e. le prisme de nos perceptions). Et donc, la raison se fait sur le sentiment, elle n'est pas raisonnable.

=> La raison n'est pas raisonnable car elle né du sentiment. Seule la logique de la raison a une "valeur concrète" (≈).

Ainsi, la substance est la lumière qui se diffracte dans le prisme de nos perceptions.



L'intérêt détermine donc le choix, il est la matrice des gains de la pulsion individuelle (relativement conscientisée), il est la route, la signalétique, qui nous guide lors d'un trajet à bord de l'intention, le véhicule de locomotion.

=> L'intérêt est représenté par le prisme. Il est l'intermédiaire entre l'intention et sa réalisation.

Rien de dramatique à tout cela, nous ne sommes point condamné à une existence solitairement opportuniste. Car l'intention (la lumière substantielle) est un visage expressif qui se ressent par chaque être avec lequel il entre en contact, elle est la variance individuelle d'une empreinte commune (dans un sens très large la culture des groupes d'appartenance). Une petite digression pour préciser que cela rappelle le processus sympathique d'Adam Smith qui aboutit à la définition très poétique du spectateur impartial comme critère de décision du juste, et qui permet de dépasser le dualisme transcendantale divin (ici le point de vue est personnel, plus qu'ailleurs).

=> L'intention est un visage chez chacun et tous nous pouvons ressentir le visage de l'autre (sauf si prosopagnosie). Ce visage est l'expression d'une individualité collective (car la loupe vient avant le prisme)

Le prisme de diffraction de la substance devient alors le prisme des moyens nécessaire en vue d'accéder à la fin. Car si le possible est multiple (i.e. l'arborescence après le prisme), la fin est unique (on ne suit qu'un seul chemin). Le prisme nous donne donc des visions de l'archétype de ce que nous pouvons être dans ce que nous serons au moment où nous le sommes. Prendre conscience de cela permet d'entrevoir, par la pondération, les terminaisons des lignes inter personnelle inscrite dans le cadre contextuel global (environnement substantiel).

=> Conscientiser l'Intention, à la manière du prisme, revient à établir les lignes directrices d'une stratégie existentielle (en pondérations). C'est faire le jeu de la chasse au trésor qu'est le libre arbitre. C'est faire le choix (avec l'information connu) de l'auto-déterminisme.

Ou alors on peut juste dire qu'on est tous déterminé par notre environnement et nos actions et que tant que notre inconscient nous sera inaccessible nous n'aurons un libre arbitre que par manque d'information (Spinoza) du coup s'autodéterminer c'est partir à la

chasse au trésor des informations manquantes qui font de nous ce que nous sommes. C'est un gros délire existentiel.

Attention paragraphe approximatif, plus que le reste en tout cas (mais je crois que l'idée se fait comprendre donc j'ai la flemme de tout reprendre).

A ce stade du développement de la logique de l'intention (appelons la comme ça pour l'instant), il est important d'insister sur la logique de l'adjectivisation. Partons d'une esquisse de définition du symbole. Il peut être vu comme la négociation de la distance entre deux désirs (les obsèques de la lionne, La Fontaine), comme la retranscription sensorielle d'une perception, comme l'expression d'un sentiment, comme un art. C'est un terme qui peut, selon les cas, appartenir à l'ensemble de l'abstrait (ex : retranscription d'une perception) comme du concret (ex : violence symbolique) – et dans les exemples eux-mêmes on peut imaginer sans difficultés des cas concrets et abstraits, tout n'est question que de pondération. Et c'est bien là la clé de voute de l'adjectivisation : une pondération subjective (pléonasme) des différentes composantes d'un symbole.

Formalisons avec les définitions de l'art. Le dictionnaire Larousse donne 6 définitions de l'art, wikipédia en donne tellement que j'ai la flemme de compter.

Soit X_i le vecteur des définitions i de l'art. C'est-à-dire que l'on nomme chaque définition par un chiffre ou un nombre.

$$X_i = \begin{pmatrix} \text{Définition 1} \\ \text{Définition 2} \\ \text{Définition 3} \\ \dots \\ \text{Définition } n \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} X_1 \\ X_2 \\ X_3 \\ \dots \\ X_n \end{pmatrix}$$

Avec "n" étant le nombre total de définition. "n" peut donc tendre vers l'infini. On note alors : $n \rightarrow \infty$

Chacun et chacune peuvent avoir une variante à la définition => Matrice des définitions.

$$X_{i,j} = \begin{pmatrix} X_{1,1} & X_{1,2} & \dots & X_{1,m} \\ X_{2,1} & X_{2,2} & \dots & X_{2,m} \\ \dots & \dots & \dots & \dots \\ X_{n,1} & X_{n,2} & \dots & X_{n,m} \end{pmatrix}$$

Avec j étant les individus dont les définitions sont dans la matrice. Et donc m représente le nombre de définitions. Par exemple, $X_{2,3}$ est la réponse de l'individu 2 à la définition 3. Si la définition 2 de l'art est : "habileté, talent, don pour faire quelque chose" alors il se peut que l'individu 3 est une vision différente des autres sur l'habileté de quelqu'un. Il se peut que là où certain ne voit qu'une chaîne produit à la chaîne, l'individu 3 y voit l'expression d'un savoir technique transmis à une machine. Et donc pour elle ou lui, une chaise Ikéa est un objet d'art.

On pourrait s'amuser comme cela pendant longtemps. Par exemple, l'on pourrait considérer le facteur du temps. Il est possible que, au cours de sa vie, l'individu 3 change d'avis sur la valeur artistique des chaises Ikéa. Et donc de facto sa perception sur la définition 2 va changer. Du coup on pourrait imaginer une matrice 3D rendant compte de ces variations pour chaque individu et chaque définition. Et ainsi de suite.

Cet exemple de formalisation mathématique ouvre la voie à plusieurs chemins de réflexion.

On peut considérer qu'un individu donne plusieurs réponses par définition i.e. spectateur impartial de Smith => on va au-delà de la position initiale de Rawls.

Une autre façon de voir les choses c'est de passer par la notion d'indicateurs composites.

=> Certaines définitions ne peuvent être que composites. Se rendre compte de cela c'est adjectiviser les termes (pour les reconnaître). Or il n'est pas inconcevable de faire un indicateur composite d'indicateurs composites i.e. on peut faire une adjectivisation de l'adjectivisation. Et il est beaucoup de cas où il est difficile de concevoir des méthodes d'agrégation (définir agrégation ? non déjà fait dans indicateurs composites.)

=> Importance du cadre d'analyse + de la complexité de tout prendre en compte de la pensée => Choix social ! trop tôt ?

Du coup pour ne pas partir en couille on pose un cadre. Et construire un cadre cela impose des hypothèses, si l'on prétend à la précision. Dans l'exemple de l'esquisse de définition du symbole, je peux affirmer que quand dans le cadre d'une définition rapide, d'une analyse systémique ou d'une spécification économétrique, les détails et conclusion sur ce que doit comprendre (en terme de concepts) la définition d'un symbole ne sera pas, pour moi, la même. (Et alors on n'est pas dans la merde si on ajoute le facteur temps). Or l'on sait en mathématique que toute tentative de purification est vaine. En tout cas si les choses n'ont pas bougé depuis Gödel.

Explication du théorème d'incomplétude.

Plus Godel et Hilbert. Choix de l'axiomatique dans l'intention de trouver le théorème.

C'est comme cela que je comprends le spectateur impartial d'Adam Smith. (Citer des exemples pour appuyer la définition ?)

=> Le symbole ne peut être défini de manière absolu. Enfin on pourrait tenter une analyse systémique ou économétrie ou autre mais c'est le travail de toute une vie (car long et dynamique) donc ce n'est pas le point ici.

- ⇒ Choix de la réponse à la question de l'existentialisme.
- ⇒ On choisit le level hard car quand c'est facile c'est chiant, de plus cela peut être aliénant (influence forte de l'intention des autres qui fini par surpasser la notre), de facto plus de satisfaction si termine le jeu en level hard. Or se rapprocher du libre arbitre c'est balaise (mais en soit ça sert à rien car tout n'est que substance). C'est répondre au Pourquoi de l'existentialisme. C'est amusant de jongler entre plusieurs domaines de définition (math, éco, socio, philo ...)
- ⇒ Le symbole est l'expression de l'intention, i.e. pour Cadérail, témoignage de cette intention par l'écriture d'une nouvelle mythologie, une mythologie du peace (une mythologie de l'intention ?)

⇒ Pour moi, la volonté de se rapprocher d'un libre arbitre

⇔ Existentialisme de Sartre à pondérer par l'approche par les capacités de Sen, l'instinct du gamer et l'auto-conditionnement. On est déterminés mais on peut conscientiser les répercussions des actions de la substance pour s'affranchir (au moins un petit peu). Pour en arriver là il nous faut concevoir une approche par les capacités. Bien sûr le choix social est évident car les autres nous définissent ou au moins il peut nous éclairer s'ils pensent qu'on se ment à soi-même.

=> Conclusion : rien ne sert de chercher la raison pure et abstraite (les deux sont liés). La raison n'est qu'intention, ou témoignage de l'intention qui échappe plus ou moins à qui la transmet. La recherche du symbole n'est donc qu'une recherche de soi-même et il n'y a pas de vérité absolue, c'est-à-dire invariable aux hypothèses du ou des cadre(s) d'analyse(s).

La métaphysique, ontologie, théologie, ne sont qu'une échappatoire à l'action par la peur de la non emprise sur la substance. La recherche de la "vérité" n'est qu'un jeu auquel s'amusent les âmes esseulées pour échapper à leur condition précaire antisocial. Moi-même si j'écris ces lignes c'est seulement car loin de mes amantes par la distance, et de mes amis par l'occupation il faut bien que je passe le temps. En aucun cas le transcendant n'a de valeur pratique => j'emmerde le positivisme tel qu'il soit lorsqu'il a prétention à cacher des formations de valeurs derrière une illusoire objectivité de la logique pure - mathématique (Merci Gödel).

Ouverture : Une telle théorie pose une base de réflexion de ce que doit être le droit social. Si la substance déterminante est lumière, le groupe est un astre. Le prisme des moyens nécessaire est un prisme multidimensionnel de diffraction, il ne reçoit pas qu'une lumière mais une infinité de lumière dont les intensités sont variables.

Schéma du prisme multidimensionnel => quelles conséquences sur le droit social.

Choix social ⇔ droit social ⇔ spectateur impartial ?

Risque de communautarisme ? Comment arranger les soleils pour mettre en place le droit social dont rêver Gurvitch ?

Ouverture 2 : Intention et conséquences. Pour l'association cela implique les deux fondations.

Pas de frontière entre les deux, les fruits impactent le sol, où poussent les racines de l'arbre, et l'arbre, via le sol/le compost se nourrit de ces fruits. Ainsi les racines font pousser l'arbre qui se nourrit de ses fruits qui tombent, du travail des vers et autres insectes qui travaillent le sol (ça c'est nous). Il se nourrit aussi d'eau, l'instinct suggestif ? (A la Dewey)

Pour Victor – Sont dans ce papier des notions sur :

- Adam Smith, théorie des sentiments moraux.
- Spinoza (Matrix et Néo)
- Gurvitch et le droit social
- Dewey, philosophie pragmatique

- Notions d'algèbre linéaire (Matrices)
- Théorème d'incomplétude de Gödel
- Existentialisme (Sartre) pondéré par l'approche des capacités et du choix social d'Amartya Sen
- Instinct du gamer, auto-conditionnement et level hard. Esquisse d'une caractéristique des trolls.