# Prolonger le mouvement dans l'espace cognitif

Mamuphi
8 Novembre 14
Yves Chaumette

#### Motif

- Historique : espace cognitif statique de notions bien définies (4)
- Passage aux flèches : glissement dans la pensée (3)
- Observer le surgissement de l'être

#### Enjeu

"Revenir aux choses mêmes" Merleau-Ponty
 "se tenir sur ou dans la chose même"

Louis Lavelle

- Penser l'innovation (la genèse)
  - Plutôt que de recourir à des solutions toutes faites

- Résultat : construire un référentiel de ce qui se passe dans la pensée
  - mondes logiques selon la négation

#### Démarche

- 1. Modéliser la suspension
- 2. Repérer les 4 mondes logiques
- 3. Décrire la pulsation entre les mondes
- 4. Appliquer ces mondes à
  - L'identité
  - La musique
  - La vérité

## 1. Modéliser la suspension

- Husserl reprend l'exercice de Descartes
- Rejet des présupposés, la chose même
- Ouverture au monde ou donation

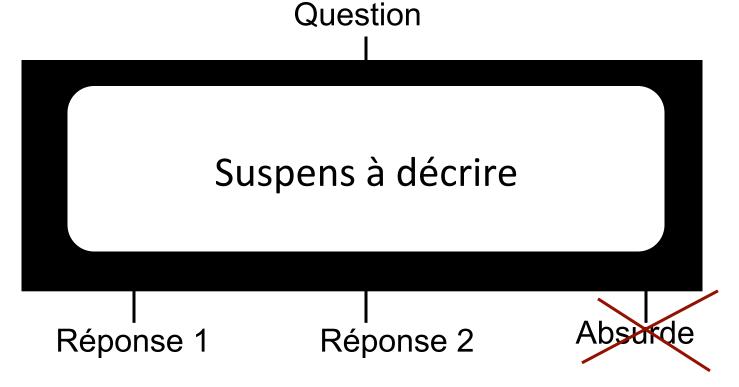
## 4.1 La suspension cognitive

 La suspension avant que l'objet ne soit défini (Husserl)





## La suspension conceptuelle

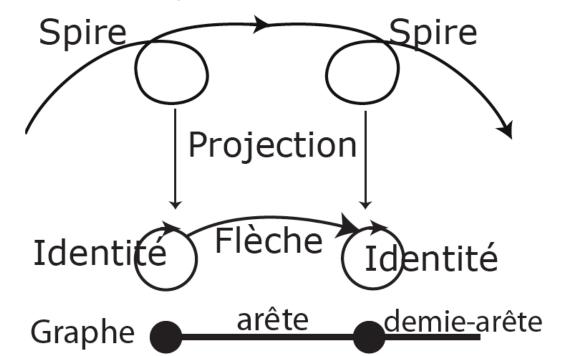


#### Utilité:

- Élargir l'horizon
- Prendre en compte le mouvement

## Spire

- Modèle du lien suspensif
- Lien sans extrémités définies
   (pour échapper au ternaire des transitions)
- Intériorité et capacité relationnelle



#### Spire et envers

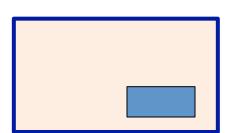
- Modéliser les actions (Bailly et Longo),
- Graphe :
  - Couper les arêtes en deux
  - Dépointer les arêtes
- Envers (Morin, Badiou) négation
  - Ainsi une perception ne peut être niée
  - Elle perçoit une absence ou une différence
  - La latéralité (2ème dimension) décrit l'altérité

## 2. Repérer les mondes logiques

- Mondes logiques, non selon une œuvre ou ensemble de relations effectives (Badiou)
- Mondes selon la négation (logique),
   le réseau de l'Autre, différance
- Courbe, Chiffre et Mouvement différent

## Le monde statique du Quatre

Quatre : ensembles, données



- Mouvement externe fourni par le lecteur
- Négation posée : soit être, soit non être Logique du tiers exclu (Parménide)

 Passé (participe), donné, résultat, défini, produit, relatif à des objets dans le champ cognitif

#### Le monde du TROIS

- Catégories (1945)
   Tout est flèche
- Mouvement intégré
- Identité : action neutre, boucle retour à soi par l'Autre → rotation
- Négation : inverse, validation
- Interaction, Action, Jugement
- Au présent (participe) se définissant
- Dans le processus cognitif (Tableau de bord)

 $l_x$   $l_z$ 

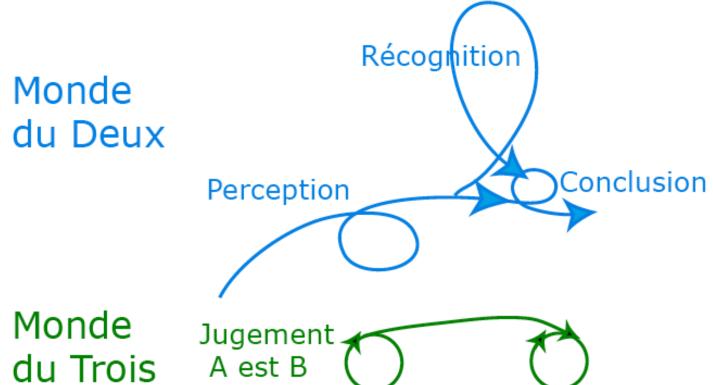
#### Le monde du DEUX

- Négation : Envers (affirme, mais nie l'endroit)
- Suspension, en train de se faire, non posé
- Lien sans sujet ni objet
- Perception, Exploration ou interrogation
- Geste (ce qu'on apprend): sauvegarder, imprimer, abstraire, décomposer, modéliser
- Mouvement en spirale, letour progressif
- Similarité, pas d'égalité =

#### Genèse du ternaire

Le jugement est un rapport
 Double perception (Merleau-Ponty)

 Perception sensorielle + perception mentale

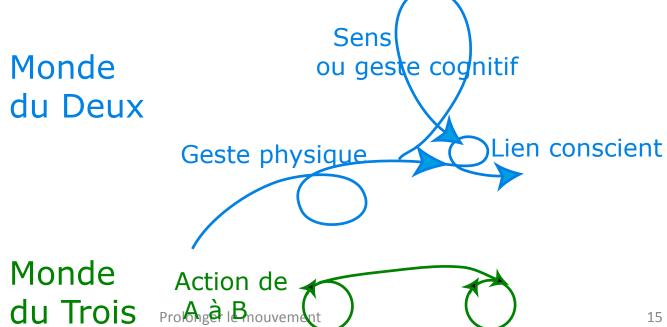


#### Action et geste

 Une action est composée de deux gestes : l'un physique, l'autre cognitif

 Le sens ou intention peut précéder le geste physique

Ou le suivre

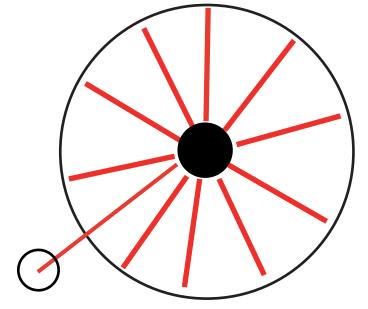


#### Le monde du UN

- Négation : Jonction des opposés
- Héraclite, Hegel mais aussi Platon
  - Le Parménide : les choses qui sont et ne sont pas
- Jung introduit les archétypes qui fusionnent les opposés
- Application: Dimension, Question, Valeur
- Pôle archétype en pulsation

#### Usage du monde du Un

- Lien avec un sous-pôle : rayon
- Arborescence de questions, de valeurs, de dimensions



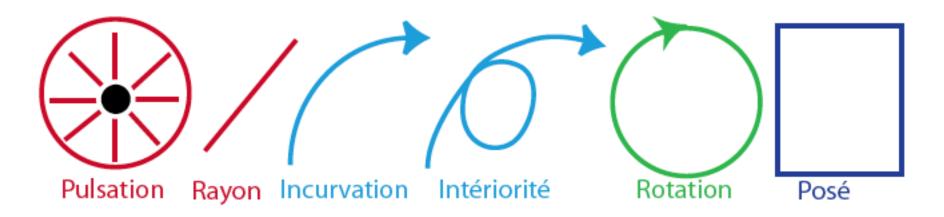
 L'ombre du pôle : affirmation de fait, naïve, paradoxe de "Je ne suis pas", ou le néant (Hegel, F. Nicolas.)

#### La tension originaire

- Heidegger, interprétant le grec ancien, parle du jaillissement ou surgissement de l'être, de l'éclosion de l'existence.
- La tension surgit d'un fond, chaos amorphe, monde du Non-Nombre, le zéro, elle se déploie dans la genèse des nombres

#### Dessiner une trace

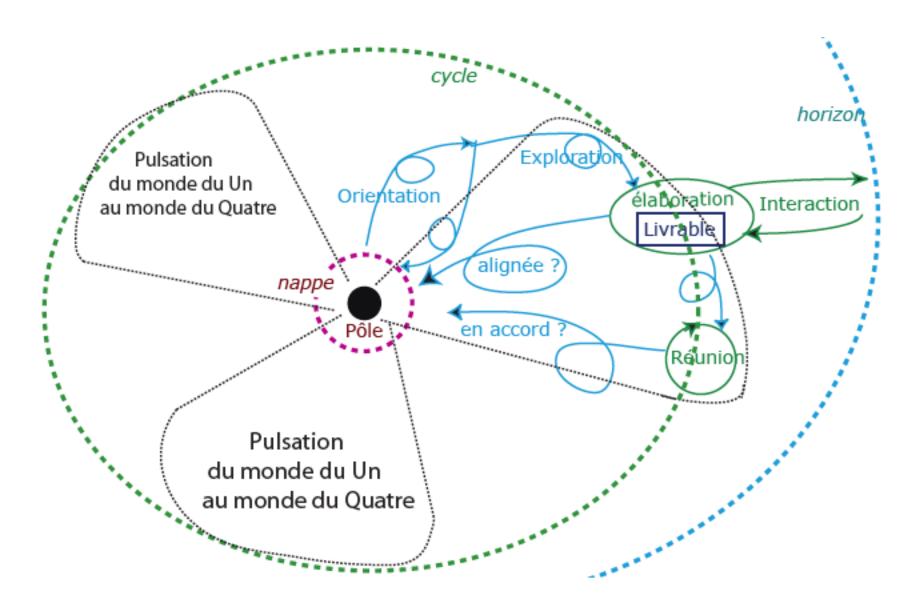
- Le mouvement s'inscrit sur le support
- La genèse du trait suit la genèse des nombres



## Articuler les concepts

| Nb                 | Monde                                   | Négation                   | Trace                          | Mouvement   |
|--------------------|---|----------------------------|--------------------------------|-------------|
| 1                  | Pôle<br>Valeur<br>Question<br>Dimension | Jonction<br>des<br>opposés | Création<br>d'une<br>dimension | Pulsation   |
| 2                  | Suspension<br>Perception<br>Geste       | Envers<br>En suspens       | Spire                          | en spirale  |
| <br>  <b>3</b><br> | Interaction Jugement Action             | Inverse<br>se posant       | Flèche<br>Boucle               | Rotation    |
| 4                  | Espace<br>variance<br>Passé , Donné     | Contraire<br>posé          | Ensemble<br>éléments y         | Déplacement |

#### 3. Décrire la pulsation entre les mondes



## Notion d'espace

- 1. Espace intensif: créer une dimension
- 2. Espace en expansion (Relativité générale ) : tissu de spires
- 3. Espace des inter actions
- 4. Espace contenant : inerte

## Identité: Soi

Existence

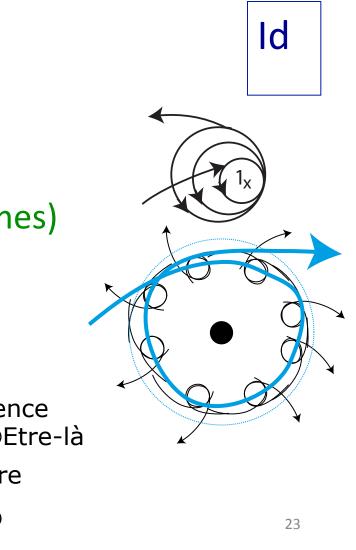
Etre

4. Soi : carte d'identité (avoir) être quelqu'un (réputation)

3. Soi : structure du moi relations internes (automorphismes)

2. Soi : ouverture stable soi rayonnant

1. Soi : pôle archétype



## 4. Appliquer les mondes logiques

- 3 Domaines d'application
- 4 verbes pour 4 mondes
- La vérité ou le vrai
- En musique
- En cognition
- Pôles ultimes

## Domaines d'application

| Action    | Cognitif   | Instrument    |
|-----------|------------|---------------|
| Intension | Question   | Type-grandeur |
| Geste     | Perception | Exploration   |
| Action    | Jugement   | Mesure        |
| Résultat  | Donnée     | Résultat      |

L'intension peut être une valeur ou un dessein : le propos de l'action

## Philosophie

- 4 verbes pour 4 mondes
- Etre: instrument
  - → Qui ? Quel dessein ?
- Sentir (percevoir, bouger, mouvoir)
  - → Qu'est-ce qui se passe ?
- Faire → Que faire ?

Avoir → Il y a

## Tableau des 4 mondes (2)

| 1 | Etre      | Qui ?                    | Tension       | Jaillissement          |
|---|-----------|--------------------------|---------------|------------------------|
|   |           | Pourquoi ?               |               |                        |
| 2 | Percevoir | Qu'est-ce qui se passe ? | Jet           | Suspens                |
| 3 | Faire     | Que faire ?              | Objet / Sujet | Déroulement            |
| 4 | Avoir     | ll y a                   | Statique      | Cessation du mouvement |

## La vérité ou le vrai

4. Contenu : c'est la vérité 

✓

3. Procédure : vérifier



2. Perception : ouverture véritable Non biaisée

1. Lien avec pôle : être vrai
Lien immédiat, accord avec jaillissement

#### Musique

- 4. Partition, Support, Enregistrement
- 3., Œuvre, Audition
- 2. Ecoute, Jeu, Résonance
- 1. Son, Ouïe

#### Résonance

La résonance dans une pièce est
 Vibration qui explore l'espace,
 l'emplit
 et revient sur elle-même

 C'est non seulement un écho en une direction mais une exploration latérale

## Cognition

#### 4. Contenu

les notions ou savoirs

## 3. Connaissance gestion des connaissances

#### 2. Geste d'apprendre

"Apprendre, c'est attraper le geste et pouvoir le continuer" Cavaillès

#### 1. Co-naître

#### Pôles ultimes

- Vérité ou Réalité (Barbaras)
- Ontologie (Lavelle, Muller)
  - Etre, Existence, Réalité
- Triplicité : Etre, Un, Devenir

| Acte pur | Engagement    | Œuvre   |
|----------|---------------|---------|
| Etre     | Existence     | Réalité |
| Un       | Participation | Monde   |
| Devenir  | Apparaître    | Durée   |

#### Conclusion

- Penser le mouvement :
  - Pulsation extensive entre les mondes (Hegel, Guitart)
  - Rotation (3), spirale (2), pulsation intensive (1)
- Problématologie (Michel Meyer), art des questions aussi ancien que Platon
- La pensée prend part au mouvement, au surgissement

## Bibliographie

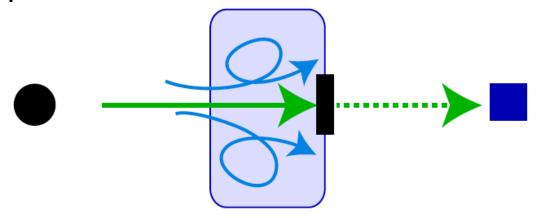
- Leibniz, La monadologie, Grasset, 1991
- Husserl, La crise des sciences européennes, Gallimard, 1976
- Merleau-Ponty, Phénoménologie de la perception, Gallimard, 1945
- Badiou Alain, La logique des mondes, Seuil, 2006
- Châtelet Gilles, Les enjeux du mobile, Seuil, 1993
- Yves Chaumette, La tension interne à la cohésion informationnelle, Thèse Paris 1, 2013, <a href="http://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00903732">http://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00903732</a> ou www.qualitecouleur.com

#### **Annexes**

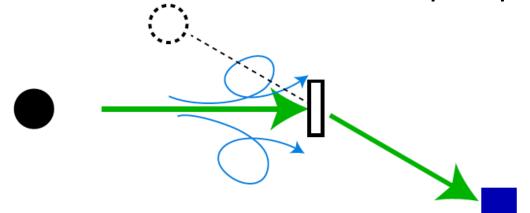
- 1. Cohésion et latéralité
- 2. Visée et anneau (de spires)
- 3. Triple anneau de spires

#### Cohésion et latéralité

L'interaction bloquée conduit à explorer d'autres tentatives qui se basent sur la connaissance du domaine.



Dans le cas d'une demande formelle, le livrable peut s'avérer non conforme à la perspective.

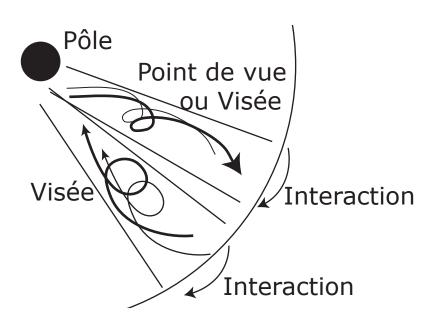


10/11/14

36

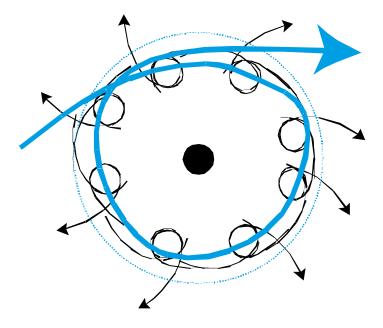
#### Visée

Une visée est un couple = (pôle, flèche)
Paquetage de spires (monde du Deux)
Point de vue ou visée



#### Anneau

Un anneau de spires est une visée complète Il assemble des composants

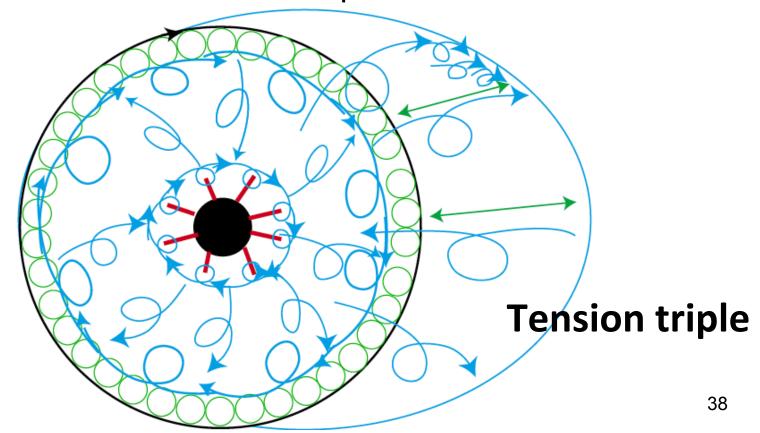


Ouverture stabilisée

## 4.3 LE TRIPLE ANNEAU de spires

La cohésion informationnelle s'explique par :

- Bord externe du tissu de spires : horizon
- Bord de la forme interactive : concrétion
- Bord interne vis-à-vis du pôle : anneau central



## 3 anneaux d'un projet multi-media

