

L'adolescent fractal ?



A quoi tient l'Intelligence artificielle ? A l'algorithmique ? Plus exactement, à ce que à quoi nous ne nous confrontons plus. L'infinie. Et ses différentes tailles d'ailleurs. Pour l'IA, l'infinie est déconfinée de son enceinte mathématique. Elle en est alors "un objet" et "un objet qui peut se singulariser" ; dans cet exposé,

nous allons de suite donner “un propulseur d’infinie”, qui est ci dessous exposé sous vos yeux ...

En Langage C

(IL NE S’AGIT QUE D’UN EXTRAIT de ma part ici)

Int a

Int b

For (i= 0 ; i < 10 (puissance) 10 ; .i ++)

Else if (a= i. && (((a)=>b)=>a))

Pour ce qui est du reste, nous le trouvons sur Internet, et je laisse le soin au lecteur de manoeuvrer ce langage dans ses règles.

```
# include template class quaternion { public : quaternion ( const T & a =0 , const T & b =0 , const T & c =0 , const T & d =0); quaternion ( const std :: complex & z , const std :: complex & w = std :: complex ()); quaternion ( const quaternion & h ); quaternion & operator = ( const quaternion & h ); std :: complex & z (); std :: complex & w (); const std :: complex & z () const ; const std :: complex & w () const ; protected : std :: complex zc , wc ; };
```

quaternion.h (suite)

```
template<typename T>
std::istream& operator>> (std::istream& is, quaternion<T>& h) {
    std::complex<T> z, w;
    char c; is >> c;
    if (c == '(') {
        is >> z >> c;
        if (c == ',') {
            is >> w >> c;
            if (c == ')') h = quaternion<T>(z, w);
            else is.setstate(std::ios_base::failbit);
        } else {
            if (c == ')') h = z;
            else is.setstate(std::ios_base::failbit);
        }
    } else {
        is.putback(c);
        is >> z;
        h = z;
    }
    return is;
}
```

Ainsi se termine l’implémentation de la classe quaternion.

source : <https://cel.archives-ouvertes.fr/cel-00573975v3/document>

Bref, tout ceci, pour dire, que, l'adolescence dans son Segment de développement ostéo musculo cognitif est dans la recherche à "la confrontation" métaphoriquement où qu'il se trouve, quand il se trouve. Votre adolescent ne le vous dit peut être pas, mais il a un certain rapport avec le savoir qui se cache dans un Jeu Vidéo, plus qu'avec l'interface pédagogique de ce jeu vidéo. C'est d'ailleurs que son savoir s'entretien, désire s'entretenir, avec le savoir algorithmique du jeu vidéo.

Je vous donne un aperçu d'un savoir d'un jeu vidéo ci dessous,

```
1  # -*- coding: utf-8 -*-
2
3  # Declarations
4  grid = [] # empty grid
5  row = 10 # number of rows
6  col = 10 # number of columns
7  value = 0 # value iterated
8
9  # Grid build
10 for line in range(row): # 10x loop
11     grid.append([])
12     for column in range(col): # 10x loop
13         value += 1
14         grid[line].append(value) # insert "value" into the current cell
15
16 # Grid output
17 for element in grid:
18     print (element)
19
20 input() # pause
21
```

lorsque ci dessus je vous ai fait part de la question de l'infinie cyber-algorithmique du type $A + 1 = A$, pour vous dire, que votre adolescent s'est développé sur la base de l'émergence des écritures fractales traduites en graphiques esthétiques fractales dans les années 1990, comme l'Ensemble Julia, en cartes postales ...

La psychiatrie de la psychose chez l'adolescent serait elle reposée sur la question de l'émergence non pas d'Internet, ni des jeux vidéos, ni de la programmation sans fin, en perte de sens, mais sur l'arrivée des premières images ayant leur impact, comme celles des figures artistiques fractales, dans les années 1990 ? Oui, car la psychiatrie de l'adolescence s'en est trouvé radicalement bouleversé et impuissante dans son traitement ; cela s'explique par la brutalité de l'avancée intelligente des Fractales, et dont seront pendant longtemps issues après, les fameuses collections Fractales chez l'éditeur Bordas, dans les sciences mathématiques, pour la génération née dans les années 1970. L'inscription des fractales dans la réalité a tout bouleversé. De nouvelles générations adolescentes naissent.

Les fractales ne sont pas des dessins, encore moins des constructions humaines, se sont des constructions artificielles, celle d'une intelligence, artificielle, et cela va bouleversé l'adolescent, autant par la beauté des figures graphiquement, que par l'originalité d'un nouveau savoir sur le plan numérique électronique et non plus analogique cybernétique.

De nos jours, bien après les années 1990, à l'orée de 2020, ce que je puis vous dire, c'est que la sophistication elle-même s'est développé, mais en ce qui concerne la structure – fractale, elle reste au devant de l'ordinateur quantique, comme le principal devancier devant l'Internet du Big Data et le Dark Net. Nous pouvons comprendre que devant de tels environnements, l'adolescent n'a plus la même schizophrénie. Celle-ci propre, selon moi, à une schize, c'est à dire, une division, comme nous le savions, n'est plus propre à la division du sujet par le langage dans sa chaîne, à partir de l'écriture $S1$ qui implique $S2$, soit ... ($S1 \rightarrow S2$) ... soit ($S1 \rightarrow S2$) $\rightarrow S2$... soit "Le Un \rightarrow L'Autre" (référence au Séminaire Livre 16 de Jacques Lacan) ; la schize du sujet c'est au contraire la fermeture du sujet propre à sa division langagière originelle par une psychorigidification automatique compulsive d'un "Je N'en Veux rien Savoir", telle

une fuite analogiquement fermée dans son emboutissement d'un Signifiant Maître qui vaut comme signifiant de l'absolu, à savoir La Mort du Sens.

Une boucle n'a pas plus de sens qu'une droite, d'ailleurs topologiquement c'est la même chose ; mais une demie droite, a un sens. On part d'un point, d'une singularité noté ".i" vers un infinie. Seulement c'est vertigineux, puisque si les points de la droite sont vectoriellement propulsés par le point ".i" il n'en demeure pas moins, que ces mêmes points sont condamnés à sa perpétuer à l'infinie. Une sorte de principe irréversible unilatéral. Si nous dessinons un segment AB, nous admettrons qu'il existe de tailles d'infinie ALEPH 1 et ALEPH 2 ; Une première taille (Aleph 1) est l'infinité du nombre de points de façon équivalente en chacune des extrémités du segment ; une seconde taille d'infinie est le nombre de points strictement compris entre les points A et B. Ce qui nous permet de dire qu'à un moment donné les deux tailles d'infinie Aleph 1 et 2 peuvent se recouper en une même taille, lorsque Aleph 1 était encore inférieure à Aleph 2 , et pour que ces deux tailles puissent s'inverser, fut il encore que Aleph 1 vaille pour Aleph 2. C'est à ce moment là où Aleph 1 = Aleph 2, que notre segment est autant un point à lui tout seul qu'un segment élastiquement extensible métriquement à l'infinie, si l'on se réfère à une unité. C'est un peu comme le sens que nous donnons actuellement beaucoup, trop je trouve, à notre vie, entre la naissance et la mort, qui est en plus déjà écrite pour les croyants en Dieu. Autant dire, alors, que nous sommes tous, coincés dans notre corps, en plus sur une île déserte, ce qui n'est pas très réjouissant, plutôt taciturne, et schizoïde, dans la coupure à l'autre, même si nous sommes dans l'empathie, l'altruisme ; notre corps et notre mental, nous ramènerons toujours, quelque soit l'investissement dans l'Autre social, à notre propre reste en permanence que nous sommes de cet Autre, soit la matrice propre à notre

Si vous souhaitez visualiser l'intégralité de ce texte il vous suffit de m'en faire la demande par le biais du formulaire de contact