

Processus et enjeux

parktologiques *au 08/01/19*

alix desaubliaux

παρκτος

parktos

la coopération

La *parktologie* est un système, une invention ou une proposition cosmogonique qui se veut subjective plutôt qu'objective. L'objectivité, qu'elle se veuille ou non scientifique me paraît trop excluante. C'est aux subjectivités d'endosser la responsabilité de l'empathie, de l'ouverture et de l'inclusion.

Elle est née avant tout d'une envie d'abolir l'opposition entre le «réel» et le «virtuel». D'une création lexicale anecdotique (comme chercher à trouver un nouveau mot sensé pour «imprimante 3D») cette recherche a fini par prendre de l'ampleur et par se dilater avec l'envie de proposer quelque chose de cohérent.

Si la parktologie est le système, les parktotes sont ses acteurs. La parktologie dessine une cartographie du monde, des mondes, et des choses au sein de ces mondes. L'interdépendance, l'hyperconnectivité, le symbiotisme et la coopération constante entre tous les agents, que nous connaissons ou non, me semble difficile, voire impossible à imaginer à l'échelle de notre esprit. Plutôt donc que de chercher à représenter ces milles-et-unes relations tentaculaires, j'ai choisi de réfléchir à un système qui se dessine en fonction des contextes, notamment les contextes d'observations. La parktologie est également mouvante et tente de dépeindre les processus majeurs d'échanges, de glissements, de mutations, de transformation et de déplacement qui s'opèrent constamment entre les différents contextes.

Les contextes dont il est question dans la parktologie sont appelés *parktomes*, et peuvent être envisagés comme les tomes d'un livre. Un parktome désigne une famille, un ensemble, un récit, un habitat au sein duquel évoluent des *parktotes*. Dès lors qu'ils font partie du même parktome par des liens sociaux, d'appartenance, des rapports évolutifs, d'appropriation, de création, de *conceptualisation* (nous y reviendrons), ils prennent le même gentilé : le nom du parktome qu'ils habitent et au sein duquel ils évoluent, + le suffixe *zoa*.

-zoa, **ζωή**, zôê, Vie, existence / Temps de vie, déverbal de **ζάω**, záô, Vivre / Soutenir sa vie / (Figuré) Être dans toute sa force en parlant de choses.

Je pourrais dire que les parktotes sont toutes les choses qui sont possibles, mais le mot «chose» désignant justement ce qui fait partie du monde des choses est trop limité. Le mot entité, dans sa définition littérale, y fait encore référence bien qu'il soit employé de manière plus souple. J'y trouve trop de définitions différentes et je préfère donc partir sur une nouvelle base, un nouveau mot qui n'est pas encore défini avec spécificité et donc qui peut accueillir en son sein de nouveaux concepts : Le *parktote*, «unité» de base de la parktologie, ses acteurs, ses sujets, ses objets, ses membres.

Du grec «**παρκτος**, parktos, la coopération, et **ανυπαρκτος**, anyparktos, inexistant, imaginaire. Je me permet donc d'imaginer que mon mot parktote (composé à partir de cette racine, parktos, et du suffixe -ote, **-ώτης**, -ôtês, qui a commencé à servir en grec ancien pour former des gentils comme Massaliote, Spartiate...) signifie «*existant, considéré-par (un autre parktote), ici, là, avec les autres existants.*»

J'avais besoin d'un nouveau mot, entier, vierge, au sein duquel on puisse mettre les choses, les gens, les plantes, les cellules, les ensembles, les écosystèmes, les logiciels, les superhéros, les objets techniques, les oeuvres d'art, les doudous... Toutes les entités, tout les parktotes possibles. Il ne faut, pour moi, pas tant se demander ce qu'est un parktote, mais plutôt ce qu'il peut être, ce qu'il pourrait être.

Etant donné que la Parktologie se construit au fur et à mesure, j'établi souvent une rétroaction sur les termes qui sont inventés pendant cette construction et sur lesquels il faut parfois revenir.

De ce que je connais de la physique quantique, l'observation en termes quantique signifie que l'observateur a une influence sur l'observé. La mesure de la lumière affirme son statut, la fait passer d'une onde à une particule. Il y a conscience de la subjectivité de l'observateur et c'est ce que je cherche à recréer avec la parktologie : un système qui permet d'observer de manière située, et dont l'enjeu est de faire en sorte que depuis tout point de vue le système fonctionne.

ανυπαρκτος anyparktos inexistant

Pour chercher à définir les différents parktotes, il m'a fallu commencer à les observer, et donc réfléchir et imaginer une méthodologie d'observation. Et de faire en sorte que le système et cette méthodologie ainsi construite soit suffisamment dilatée et fonctionnelle pour qu'elle puisse accueillir en son sein les nouveaux éléments au fur et à mesure de leur apparition.

Etant donné que les parktotes sont tous des parktotes, il me fallait des termes pour les distinguer plutôt que les différencier. Le mot genre me paraissait intéressant à utiliser et surtout à remettre en question, qu'il s'agisse de considérer sa définition en biologie «*le genre est un rang taxinomique qui regroupe un ensemble d'espèces ayant en commun plusieurs caractères similaires*» comme en termes de sciences sociales : «*le genre est un concept utilisé en sciences sociales pour désigner les différences non biologiques entre les femmes et les hommes.*» un des échecs du mot «genre» est sa dualité, sa bipolarité en sciences sociales, mais je ne pouvais pas m'en détourner à cause de son sens en biologie. Pour des raisons également pédagogiques, j'ai donc choisi de conserver ce mot, mais d'établir des genres non-binaires, et surtout plusieurs genres qu'il faut conjuguer ensemble, intriqués les uns dans les autres et qui peuvent également se superposer et s'additionner plutôt que de s'opposer et de s'annuler. Et qui, surtout, pouvaient aussi bien s'appliquer à l'être humain, à l'ensemble du vivant au sens biologique, mais aussi au non-humain, aux bactéries, et au non-vivant : concepts, virtuels, idées, personnages, objets... En parktologie, le mot genre n'a donc rien à voir avec un féminin ou un masculin.

En géologie, pour décrire les phénomènes comme l'écoulement d'une rivière, on utilise deux catégories de paramètres : ce qui est allocyclique, qui vient de l'extérieur comme le relief et la topographie, et ce qui est autocyclique, qui vient de l'intérieur : force du courant, viscosité... et en anthropologie, on distingue deux types d'approche : l'approche étique, de l'extérieur, du point de vue de l'observateur, et émique, de l'intérieur, du point de vue de l'objet.

J'ai donc commencé à catégoriser mes catégorisations :
Ce que j'appelle les caractéristiques *relônes* et les caractéristiques *nôlones*
ῥέω, rhéo, couler, nager
νῶ, nô, flotter, nager

Au sein de ces types de caractéristiques, il y a plusieurs genres à combiner. Un genre constitutif, un genre de présence, un genre de figuration étendu d'un genre morphique, et un genre de prédicabilité ou de dynamique. Les genres sont des qualités nôlones, qui flottent à la surface du parktote, qui lui sont attribuées par un observateur extérieur, à la manière de l'approche étique ou allocyclique. Elles proviennent donc d'une subjectivité.

Ces genres agissent donc comme des outils pour permettre de définir et distinguer les parktotes, mais il reste quelque chose de fondamental à leur observation : les positionner. Le positionnement des parktotes, que j'appelle *topotomie*, est lui, une qualité relône, qui vient de son intérieur et qui lui est intrinsèque, et qu'en tant qu'observateur, on essaye de déterminer.

Mais pour positionner ou situer, il faut d'abord déterminer où, et au sein de quoi on situe. Il faut alors réfléchir à des zones, des divisions, des catégories (encore) du monde. Celles que je propose sont peut-être une manière d'actualiser les Différents Modes d'Existence d'Etienne Souriau. Et comme pour la question du genre, établir une seule division, géographique, du monde, serait inefficace et inapproprié. Une division tout court, tant qu'elle est singulière, resterait excluante - non exhaustive - et maladroite. Pour obtenir quelque chose de plus complet et de plus précis, je propose ici une double division, en topes et en parktomes du monde. Ce que j'appelle la topotomie.

Ici un diagramme qui schématise l'arborescence des relations entre les genres et la topotomie. (raw, partie de gauche du diagramme)

https://coggle.it/diagram/W_z7TMH7rZx8Bw52/t/parktology/9963bd262a1241157d4479ee62fe-346300dc62713f1a443ffada4745d5ad7636

Qualités rélones (topotomie)

Topie

Topie, Substantif

Du grec ancien **τοπικός**, *topikós* (« local »).

La topie est une qualité rélone, allocyclique du parktote indispensable à sa dénomination. Les topes définissent une représentation du monde selon une pseudolocalité, une division du monde qui pourrait s'apparenter à une division pseudo-géographique. On en distingue cinq. Plutôt qu'une réelle localité, ils sont utilisés dans la parktologie pour déterminer l'origine du parktote, qui n'y sont pas directement placés. La division que je propose a beaucoup évolué et doit encore certainement être ajustée. Je propose pour l'heure cinq Topes différents, dont le cinquième, le xénotope, sert à aborder les choses de manière non-exhaustive.

Note : Bien que sa racine signifie local, Le mot topique m'intéressait pour sa définition en rhétorique : topique (rhétorique) : La topique désigne en rhétorique les procédés permettant de trouver de la matière et des thèmes pour les discours.

Les différents Topes

Hylitope : **ὑλή**, “*hylé*”, matière

L'hylitope est le monde de la matière et de la substance. La réalité à laquelle nous sommes le plus accoutumée, qui constitue notre entourage matériel, à la manière de l'Umgebung de Jacob Von Uexkull.

Note : L'hylémorphisme (de hulé : matière et morphé : forme) est une philosophie développée par Aristote qui considère que tout être (objet ou individu) est composé de manière indissociable d'une matière et d'une forme.

Un parktote **hylide** est issu de l'hylitope.

Paratope : **παρά**, “*pará*”, à côté de

Le paratope est le monde linéamentaire, celui des interfaces. L'espace où se déploie les systèmes informatiques. On y trouve les plectomes, un parktome qui s'instancie sous plusieurs formes hiérarchiquement horizontales.

Note : “Par linéament de la monade, j'entends l'interface qui sépare son milieu intérieur de son milieu extérieur. Ou plus

précisément encore, l'interface qui sépare son corpus de son habitus dans son univers englobant.” jef sadi, “t'CG : théorie 'pataphysique de la Créativité Générale”

Un parktote **paraïde** est issu du paratope.

Nomotope : **νόμος**, “*nōmós*”, penser, rêver

Le monde des idées, des concepts. Il contient les notions de savoirs, de science. C'est un environnement infini et incrémental, comme un tesseract stackable où les idées s'ajoutent au cœur des unes des autres.

Note : Noumenal world opposed to phenomenal world according to E. Souriau.

NOUMÈNE, subst. masc.

PHILOS. [P. oppos. à phénomène]

Dans la doctrine de Kant, réalité intelligible qui ne peut être l'objet d'une connaissance empirique.

Synon. chose en soi. Journée de bien-être et d'activité intellectuelle (...).*

<http://cnrtl.fr>

Un parktote **nomoïde** est issu du nomotope.

Paizotope : **παίζω**, “*paízō*”, jouer

Le Paizotope est le monde des dynamiques, des mouvements, des inspirations et des enchaînements. Il contient le païdiome, le parktome du jeu, et le diome, celui de la diégèse.

Un parktote **païzoïde** est issu du paizotope.

Xenotope : **ξένος**, “*xénos*”, étranger, hôte

Le xénotope borde tout le reste et s'imisce dans les espaces vacants. Il contient tout ce qui ne nous est pas intelligible, ce qui est hors de notre portée, ce qui n'est pas envisageable pour la pensée.

Note: Comment enseigner un langage que personne ne parle ou n'a même jamais entendu? C'est la première question à laquelle a dû répondre Sheri Wells-Jensen, professeure de linguistique à l'Université d'État de Bowling Green (Ohio), en composant le programme de son cours de xénolinguistique, l'étude des langues extraterrestres.

— (Kate Morgan (traduit par Yann Champion),

« Pour communiquer avec les extraterrestres, envoyez les bébés! »

Un parktote **xénide** ou **xénoïde** est issu du xénotope.

Tomie, Substantif

Du grec ancien **τόμος**, *tómos*, «tranche», Déverbal de **τέμνω**, *témno* («couper »)

Parktomes : Les ensembles, ou les contextes au sein desquels s'activent et habitent les parktotes. Ce sont comme des sphères, des espaces de récit qui peuvent être de différents types et se superposer les uns les autres. Les parktomes sont ancrés au sein des topes. Quand on précise le parktome, cela revient à contextualiser, à situer le positionnement du parktote par rapport à ses rapports primaires au monde. Est-ce un contexte social? Naturel? Culturel? Est-ce un jeu? Le parktome se différencie de la topie en cela qu'il définit uniquement les relations et un parktote peut très bien faire partie d'un parktome situé dans un tope différent de celui de son origine.

La localité ici s'entend dans le sens de l'habitat, de l'activation. Elle s'exprime par la formation de gentils comme on pourrait le faire pour définir le nom des habitants d'une ville : «nom du parktome» + suffixe «-zoa».

Les parktomes ont également un genre dynamique basé sur les trois types de temps tels qu'établis par les grecs à l'antiquité : (*temporaire et facultatif*)

Les **chrones** sont les parktomes fabriqués et élaborés par quelque chose.

Les **kaires** sont les parktomes qui dépendent d'un libre arbitre, imprévisibles, qui se construisent au fur et à mesure selon une volonté.

Les **aiones** sont les parktomes dont le système s'établit de manière naturelle et se définit par la croissance et le déploiement de ses acteurs de l'intérieur (ce qu'on pourrait résumer par l'ordre naturel des choses).

Les parktomes sont les divisions encore à éprouver et qui présentent des faiblesses, des non-sens : un des enjeux de ce test est de l'améliorer, le compléter, d'en chercher les limites, les failles et les points faibles.

Les parktomes de l'hylitope

Biome :

βίος *bios*, «vie ».

Le biome est une *aione*, dont les relations entre ses acteurs s'établissent à travers l'ordre «naturel» des choses. C'est dans le biome que se trouvent la majorité des êtres vivants biologiques, animaux, fongiques, végétaux. Ses acteurs sont les *biozoas*.

Une plante dans une forêt est une *biozoa hylide*.

Ergome :

ἔργον *érgon*, «travail».

L'ergome est une *chrone*, fabriqué et conçu par quelque chose. L'ergome contient les objets techniques, l'artisanat, les dispositifs mécaniques, une maison. C'est l'espace narratif entre les objets artefactuels, les ordinateurs, les travaux, les réalisations. Ses acteurs sont les *ergozoas*.

Un téléphone portable est un *ergozoa hylide*.

Un animal mis au travail par l'homme est un *ergozoa hylide*.

Aniergome :

ἔργον *érgon*, «travail».

ἀνά, *aná* «là, là dessus, en haut, dessus »

L'aniergome est une *chrone*, et une spécialisation de l'ergome. Il contient les objets facturés qui représentent autre chose, et vont puiser quelque chose dans un autre parktome. Il contient notamment les oeuvres d'art. Il n'a pas d'acteurs mais on s'y réfère en comprenant le nom d'un parktome entre **ani-parktome-tique**. C'est un objet technique, mais son rôle se situe ailleurs.

L'aniergome est un cas particulier. Il n'a pas d'acteur à proprement parler, mais on s'y réfère. L'ours en peluche est un *paidiozoa* (voir *paidiome*) *hylide* (originaire de l'hylitope) *anibiotique*, il «représente» un *biozoa*.) Une carte est un *paidiozoa* (voir *paidiome*) *hylide* (c'est une carte, il habite l'ergome) *anioraïque* (il représente un schéma, une oeuvre de l'esprit : un *horazo*, voir *horaome*).

Voir annexe A.E.G. (AniErGotique)

Les parktomes du paratope

Plectome :

πλέκω, plékô, « tresser »

-plex suffixe «avoir des parties»

Le plectome est une *aïone* et une *chrone*. Fabriqué et conçu, il héberge cependant en son sein des phénomènes d'émergence qui ne sont pas calculés au préalable et dépendent des opérations qui se produisent au sein de ses acteurs (comme les intelligences artificielles). Le plectome est un espace narratif comme un jeu vidéo, internet, un logiciel... Il contient les personnages de jeu, les fichiers, mais également les jeux et les logiciels eux-mêmes, les intelligences artificielles, les systèmes d'opération. Le plectome est imbriqué dans lui même.

Ses acteurs sont les *plectozoas*. Un *plectozoa* existe de «manière générale» et est instanciable. On considère comme «un» *plectozoa* le même fichier présent sur plusieurs ordinateurs.

Une intelligence artificielle est une *plectozoa paraide*. Un animal scanné en 3D est un *plectozoa hylide*.

Aniplectome :

πλέκω, plékô, « tresser »

-plex suffixe «avoir des parties»

ἀνά, aná « là, là dessus, en haut, dessus »

L'aniplectome est une *aïone* et une *chrone*. C'est une spécialisation du plectome. Quand on se réfère à l'espace narratif d'un ordinateur en particulier par exemple, on parle d'aniplectome.

Ses acteurs sont les *aniplectozoas*.

Si je veux parler de ce fichier présent sur mon ordinateur, je vais parler d'aniplectozoa.

Si un animal scanné en 3D (*plectozoa hylide*) est mis en ligne et que je veux parler du fichier spécifique que j'ai téléchargé, je vais parler d'aniplectozoa *hylide*.

Les parktomes du paizotope

Paidiome : **παίζω**, paízō

Le païdiome est une *kaire*.

Le païdiome est le parktome du jeu. Appliqué mais aussi social : je pars du principe que faire partie d'un cercle social implique d'accepter d'être au sein d'un système de règles, comme celui d'un jeu. Cela nécessite une auto-réflexion et la capacité d'être conscient de soi, de participer en toute conscience aux choses. Les règles sont appliquées sciamment à la différence du biome par exemple.

Ses acteurs sont les *païdiozoas*. Les relations entre les païdiozoas sont spontanées, imprévisibles, et relèvent du libre arbitre.

Un être humain au sein d'une famille est un *païdiozoa hylide*. Une peluche en forme de superhéros (au sein d'une famille) est un *païdiozoa hylide anidiotique*.

Anipaidiome : **παίζω**, paízō

ἀνά, aná « là, là dessus, en haut, dessus »

L'anipaidiome est une *kaire* et peut parfois être une *chrone*. C'est une spécification du païdiome. Si le païdiome concerne les jeux libres, l'anipaidiome détermine un espace de jeu donné comme un jeu de plateau.

Ses acteurs sont les *anipaïdiozoas*.

Un pion de jeu d'échec est un *anipaïdiozoa hylide*. Un pion de jeu en forme d'humain est un *anipaïdiozoa hylide anibiotique*.

Diome : **διήγησις** diégêsis, histoire.

Le diome est une *chrone*. C'est l'espace de la narration, de la diégèse, du récit «déroulé», linéaire. Les oeuvres de fiction sont des diomes, les personnages d'un livre habitent le diome de leur saga.

Ses acteurs sont les *diozoas*.

Frankenstein est un *diozoa païzoide*.

Un enfant qui joue à frankenstein est un *païdiozoa païzoide*.

Un dessin de Frankenstein est un *ergozoa hylide* (le dessin, le support est *hylide*) *anidiotique* (ce qu'il y a sur le dessin vient du *diome*).

Les parktomes du nomotope

Horaome : **ὁράω** horáo, «voir avec l'esprit»

L'horaome est une *aïone* et une *chrone*. Il contient les idées, les savoirs, les concepts.

Phénomène : **φαίνω** phaínō, «lumière», ostension, montrer»

Le phénomène est une *aïone*. Il contient les phénomènes comme la lumière, l'électricité.



Qualités nōlones (genres)

Prédicabilité,

La prédicabilité définit la dynamique des parktotes, la manière dont leur comportement et leur rôle se définit.

- **Autonomes** : Un parktote autonome est un parktote dont la dynamique est liée à sa propre existence. Un réseau fongique se déploie, se nourrit et vit par son propre système.

- **Incarnés** : Un parktote incarné est un parktote qui se meut selon une volonté particulière. La plupart des païdiozoas sont incarnés (possiblement par eux-même). Dès lors qu'on parle de libre arbitre, il s'agit d'un parktote incarné.

- **Narrés** : Les parktotes narrés se meuvent selon la volonté d'un tiers. Un personnage de film est narré, écrit par quelqu'un d'autre.

Prosaniptie,

La prosaniptie parle d'abstraction ou de figuration. On peut prolonger la prosaniptie en définissant la morphie des parktotes.

- Un **aniptique** est abstrait. Une figure géométrique, un concept, une peinture abstraite est aniptique.

- Un **prosoponique** est figuratif. Un personnage, un animal, une plante est prosoponique.

Phlète :

Catégorie joker. Indéterminable, doute.

Constitution,

Le genre constitutif explicite la nature interne des parktotes. Il est binaire : les **omades** et les **phaquétèques**. Un parktote peut être omadique et phaquetique.

- Les **phaquétèques** sont des parktotes divisibles, imbriqués, qui contiennent d'autres parktotes. Comme une intelligence artificielle qui contient d'autres fichiers, un animal qui héberge des parasites et est constitué de cellules, de microbes, d'acariens.

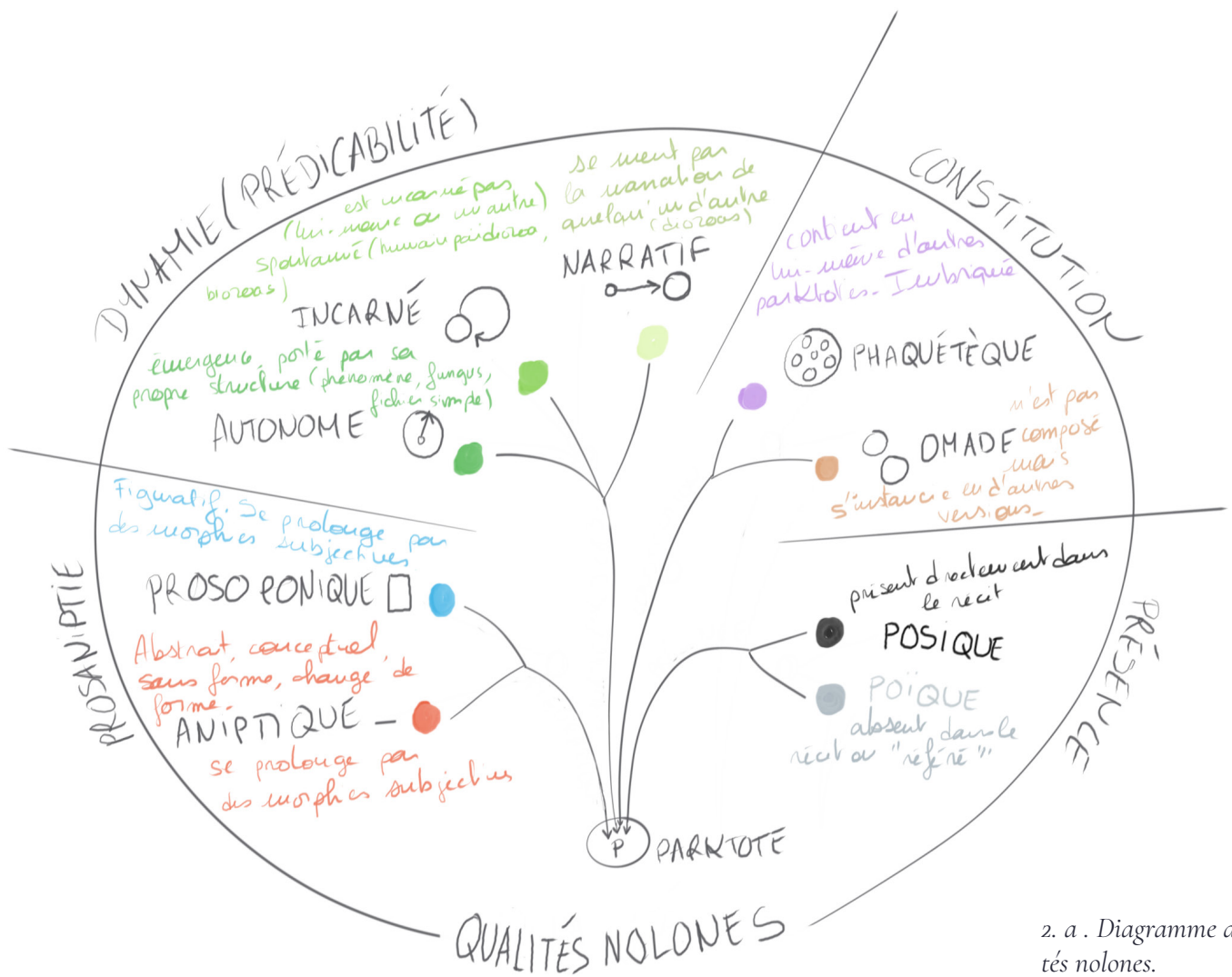
- Les **omades** sont des parktotes indivisibles mais instanciables : ils se déploient de manière horizontale. Les êtres de fiction présents sur plusieurs instances (comme plusieurs livres) au sein de leur biome sont omadiques.

Présence,

Le genre de la présence est relatif et change constamment selon le temps, le point de vue.

- **Posique** : Présent directement dans le parktome.

- **Poïque** : Référé dans le parktome. (Une figure religieuse est poïque, un membre d'une famille qui sort faire des courses est poïque)



2. a. Diagramme des qualités nolones.

2. b. Morphogramme de prosaniptie

