

### **Concept d'Atelier électronique.**

Pour l'avoir vérifié, j'ai retenu que l'activité électronique d'un ordinateur peut être le reflet de l'activité synaptique du cerveau. Lequel transmet à des organes, des niveaux de stimulations pour qu'ils réalisent des opérations de transformation, sur le milieu dans lequel baigne le corps qui supporte le cerveau.

Cela permet alors de pouvoir simuler sur un ordinateur toutes les activités humaines. Le cerveau pense, l'ordinateur programmé peut reproduire et cela devient le reflet du cerveau. Par la suite les humains ont doté cet ordinateur de bras manipulateurs, puis d'autres organes simulant ceux des vivants, et cela finira par un robot plus ou moins sophistiqué. Le concept de tâche quintilienne, permet de comprendre qu'un robot ne peut avoir l'efficacité d'un humain, que s'il possède toute l'organisation humaine et ses fonctionnalités acquises.

Je doute pouvoir un jour rencontrer un robot, de morphologie comparable à celle d'un humain de corpulence moyenne, capable de dessiner par des moyens électromécaniques pilotant sa main, une centaine de caractères chinois, sur la surface d'un grain de riz. Un tel artiste chinois, fut présenté années 1980 sur la chaîne Cinq française de Berlusconi !

C'est aussi grâce à ce mécanisme de reflet que peut se réaliser un processus d'homéostasie conceptuelle. C'est à dire une adaptation graduelle, de la chose transformée, au besoin de qui pense et opère cette transformation.

Et cela va vers un plus de cohérence de la chose pensée. C'est après cela, que la matérialisation de la chose pensée par l'humain peut être en harmonie avec le créé de la nature.

Or l'activité humaine commence par le travail de l'artisan. Ce travail est primordial pour l'invention humaine. Car l'artisan est aux prises quotidiennes avec la réalité. Il est le seul à pouvoir y apporter une réponse humaine, faite pour les humains et donc élaborée à la dimension de l'humain. Les premiers Roi des sociétés humaines étaient des forgerons, fabricants d'outils et d'armes également.

L'industrialisation est le travail automatique et répétitif d'un produit fixé par l'artisan humain d'abord, qui lui donne les bonnes dimensions. L'industrialisation est le moyen de donner au plus grand nombre le travail bien ajusté, bien abouti, produit par un premier. L'utilisation d'un tel outil, impose au corps et au cerveau une gymnastique qui reproduit la logique du concepteur de l'outil. Cela souligne que l'humain doit participer des tâches manuelles de l'Artisan, ne pas se consacrer exclusivement à ce qu'il nomme des tâches intellectuelles. Le travail artisanal montre l'impossibilité de cette option, qui appliquée conduirait à un être vivant déshumanisé. C'est à dire loin de l'humus, loin de la terre qui l'a fait naître.

On se souviendra qu'un Cincinnatus, Consul et Dictateurs s'en retourna à la culture de ses champs, que le dernier Roi de France, guillotiné, s'adonnait à la

serrurerie. Il fut aussi le premier. Que les lettrés chinois étaient séduits par les mécanismes d'horlogerie des pères Jésuites. Que le bricolage est dans la nature humaine des plus simples. Cela doit être préservé.

### **Principe de simulation.**

Une quelconque tâche, s'exprime au niveau d'un ordinateur par le passage d'un ensemble de niveaux de potentiels électriques, d'un registre vers un autre registre. Mais on peut, schématiquement, représenter un registre par un neurone. Alors les synapses qui s'établissent entre deux neurones, traduisent les passages de niveaux de potentiels électriques entre deux registres. Il n'existe aucune limite aux combinaisons et aux associations de ces processus de base. Mais on peut comprendre que pour passer de la chose perçue à sa reproduction neuronale, il faut commencer par savoir lui appliquer la méthode de Descartes, puis savoir passer à celle de Quintilien généralisée par moi-même.

Ainsi fallait-il concevoir l'Atelier électronique. Ici, il faut se reporter au tableau **TF(B)** qui donne l'ordre de l'évolution des objets, classés suivant leurs complexités organiques. C'est l'ordre de **l'évolution Quintilienne**. À chaque niveau de cette complexité, correspondent des outils appropriés pour traduire le **methexis** qui les a constitués.

Ce sont toujours les outils du niveau **n** qui permettent de fabriquer les outils du niveau **n+1**. Et ce sont les outils du niveau **n+1** qui permettent de fabriquer les objets du niveau supérieur.

On commence, cela se comprend, par un atelier qui permet de fabriquer les outils des autres ateliers. Chaque atelier est spécialisé dans une technique de l'activité artisanale humaine.

Tous les ateliers seront bâtis sur le même modèle. Ce qui changera c'est la nature des outils et la matière première traitée, autant que la nature de ce qui devra être produit. Matière première est pris au sens large de : matière minérale ou semi-ouvrés ou objets déjà faits. Chaque atelier portera le nom de la technique qu'il met en oeuvre. Ainsi le premier atelier s'appelle **Develop**. Il est chargé de développer les outils du niveau suivant, organisés entre eux suivant la méthode qui reproduit les activités de l'Atelier auquel ils appartiendront.

Il est compréhensible que les concepts Cartésien et Quintilien déterminent pratiquement tout. Et ces concepts s'expriment à travers une langue, support de mots et de syntaxe. Et que toutes les langues ne conviennent pas.

Pour ma part j'ai retenu le Français, mais celui que j'utilise, en raison de tout ce que j'ai déjà pu exprimer à travers lui.