

Linguistique Patentstar

Comprendre c'est le plaisir de converser avec Patentstar

Gianni Mocellin

Genève
23.10.2024, 0500

Introduction	3
La base de données	5
Le développement	6
Annexe 1: La sytomatique	6
Annexe2: L'idéologique	6
<i>La logique</i>	7
<i>Les idéologiques</i>	8
<i>Les idées de base</i>	9
<i>Les multi-idées générales</i>	12
<i>Les idités</i>	15
<i>Les transformations d'idées</i>	19
<i>La métamorphique</i>	22
L'automatique	22
Annexe 3: La linguistique	22
Les idées de base - Basic ideas	23
<i>L'idée d'entité - The idea of entity</i>	23
<i>L'idée de propriété - The idea of property</i>	23
<i>L'idée de dynamique - the idea of dynamics</i>	24
Les constructions	25
<i>Les expressions de pointage - Pointing expressions (3)</i>	26
<i>Les expressions de modification - modifying expressions (4)</i>	26
<i>Les expressions de dynamisation - dynamising expressions (6)</i>	26
Structure dynamique et codage de conceptions (6).....	33
Structure dynamique et codages non prototypiques (7)	33
Codage de conceptions et voix (8)	33
<i>Représentation en phrases (11) - Sentences representations</i>	33
<i>Constructions communicatives - Communication constructions (12)</i>	33
<i>Construction dynamiques complexes (13)</i>	33
<i>Dynamiques complexes incluant la manière - Complex dynamics including manner (14)</i>	33
<i>Relations temporelles et causales entre dynamiques - Temporal and causal relations between dynamics (15)</i>	33
<i>Suivi de pointage dans des constructions de phrase coordonnées et adverbiales - Pointing tracking in coordinate and adverbial phrase constructions (16)</i>	33
<i>Autres relations informatives entre dynamiques (comparative, conditionnelle et concessive) - Other informative relations between dynamics (comparative, conditional and concessive (17)</i>	33
<i>Les dynamiques comme participants (constructions de phrase complément) - Dynamics as participants (complement phrases construction) (18)</i>	33
<i>Les dynamiques comme modificatrices (construction de phrases relatives) - Dynamics as modifiers (construction of relative phrases) (19)</i>	33
Conclusion	33

Introduction



**Un utilisateur (en gris), un cognicien (en bleu) et un expert (en vert)
interrogissant pour construire Patentstar (en jaune)**

Patenstar est fondé sur la compréhension du système social illustré ci-dessus

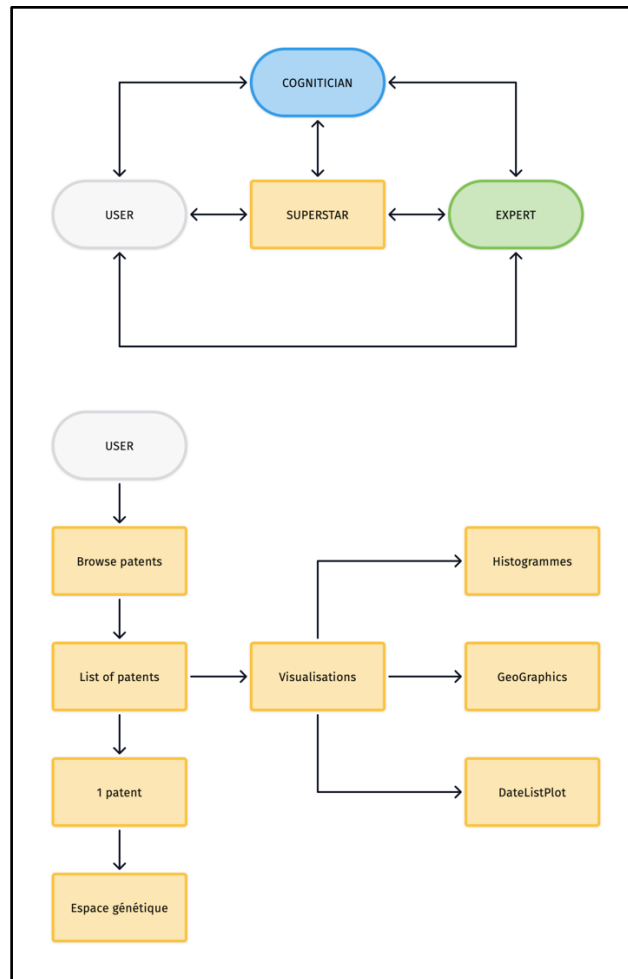
Ce système est constitué de trois acteurs en interaction, un utilisateur (en gris), un cognicien
(en bleu) et un expert en brevets (en vert)

Patentstar (en jaune) est le produit de ce système

On peut donc qualifier Patenstar de

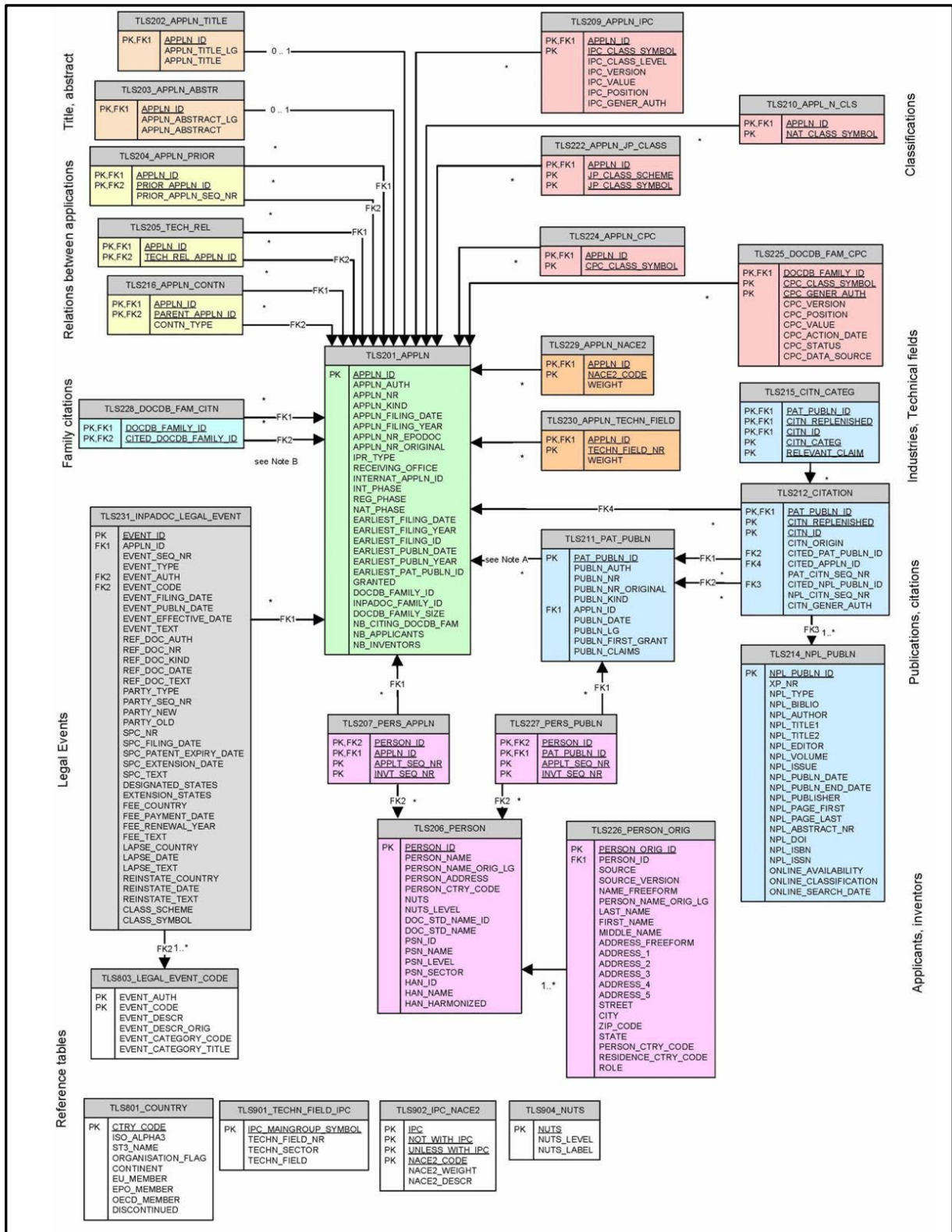
système expert en brevets

On peut aussi donner une représentation graphique de ce système social ainsi que de son
utilisation par l'utilisateur



Représentation graphique du système social et de son utilisation

La base de données



Schema de la base de données

Le développement

Annexe 1: La sytomatique

Annexe2: L'idéologique

Les représentations d'idées, de leur g n se et de leurs transformations par d'autres id es est simple mais l'extraction de l'information logique qu'elles contiennent est complexe

Une telle compr hension n cessite une repr sentation de ce qu'on peut appeler

un univers g n tique

ainsi que des

id ologiques

qui en d coulent

Par exemple, en globologie deux globit s S1 et S2 peuvent repr senter des sph rit s   n dimensions et l' jection de S2 de S1

$Ejecter(S1, S2)$

la sph rit  de croisement des deux sph rit s

Extraire les composantes logiques de la sph rit  obtenue c'est- -dire sa centrit , sa radit  et son orthodoxit , n'est pas  vident

L'interpr tation logique de ces id es revient   comprendre le contenu s mantique d'une globit  dans une globologie   n dimensions

Un autre aspect important consiste   comprendre comment les relations d'incidence entre les id es sont repr sent es par des d ductions id ologiques

Cette connaissance est essentielle quand elle repr sente des contraintes logiques entre les id es

Dans une id ologique conique, par exemple, l' jection de 5 globit s repr sente une section conique qui passe par 5 posit s

L' jection de 4 posit s repr sente un quadruplet de posit s qui est le r sultat du croisement de deux 5-exidit s, c'est- -dire du croisement de deux sections coniques

La logique

Une des caractéristiques de Superstar est la séparation explicite entre les idéologiques et la représentation de la logique sous forme d'idées

Cette distinction semble en effet avantageuse car elle clarifie la relation entre les diverses idéologiques et indique comment développer de nouvelles idéologiques

L'idées de base est que les exidités représentent des parties multiplicatives d'idées par des univers vides (nul space)

La notion de représenter la logique par des univers vides est directement reliée au variétés affines de la géométrie algébrique

Une conclusion qui peut être tirée de l'idéologique est qu'il n'existe que trois déductions fondamentales en idéologique, toutes fondées sur la conjonction, adjonction ou subjonction, et transjection de parties multiplicatives

Toutes les idées comme les posités, les rectités, les sphèrités et les conicités sont représentées par des parties multiplicatives et toutes les transformations comme les rotations, les translations, les inversions et les modulations sont des combinaisons de parties multiplicatives

Des idées non-multiplicatives comme les sphèrités et les transformations non-multiplicatives comme les inversions résultent de l'extension d'un univers orthodoxe dans un univers plus large de telle manière que les parties multiplicatives de l'univers étendu représentent des parties non-multiplicatives de l'univers orthodoxe et la combinaison de transjections dans l'univers étendu représente des transformations non-multiplicatives de l'univers orthodoxe

Le fait que toutes les idées et toutes les transformations sont construite sur des déductions logiques fondamentales mène à deux propriétés fondamentales de l'idéologique

- les idées et les déductions sont construites exactement de la même manière et cela indépendamment de la diversité de l'univers dans lequel elles sont construites
- l'intersection et les déductions d'idées sont identiques pour toutes les idées dans toutes les dimensions

Par exemple dans l'idéologique d'une globologie projective une globité représente une posité

L'éjection de deux globités A et B dans cet univers notée

$$Ejecter(A, B)$$

représente la rectité passant par les deux posités A et B

Si A et B sont des globités dans un univers à 10 dimensions elles représentent toujours des posités et Ejection(A, B) représente toujours une rectité passant par ces deux posités

Si la déduction de croisement notée

Croiser(A, B)

représente celui de deux idées quelconques dans n'importe quelles dimensions la déduction de croisement est toujours identique

Si les idées A et B ne se croisent pas la déduction de croisement donne malgré tout un résultat

Typiquement ce résultat représente une idée illusoire, fictive ou une idée qui réside à l'infini

Cette propriété du croisement a en outre l'avantage qu'aucun test préliminaire ne doit être effectué avant que le croisement de deux idées ne soit déduit

L'application de la transformation est elle-même indépendante de la diversité (n) de l'univers

Par exemple si R est une idée qui représente une rotation et I représente une idée quelconque alors son interposition entre une imposition (*) et une opposition (/)

$$R * I / R$$

représente l'idée retournée, indépendamment de son type et de sa diversité (k)

En un certain sens on peut dire que l'idéologique permet une représentation désaxée (hors axologie) de la logique, ayant des références minimales à l'univers de base

Le concept d'idéologique désaxée permet de caractériser les idées uniquement par leurs propriétés idéologiques

Les déductions des idées en idéologique sont essentiellement indépendantes de la diversité de l'univers dans lequel elles résident ou d'une axologie particulière du dit univers

Les idéologiques

Du point de vue logique, l'idéologique est un formalisme permettant de représenter les idées et leurs transformations

Cependant le but de la créativité scientifique est le développement de solutions à des problèmes pratiques

Les outils utilisés à cette fin n'ont d'intérêt que dans la mesure où la découverte et la précision de solutions sont concernées

Néanmoins cela n'exclut pas la recherche d'idéologiques qui permettraient des gains substantiels dans ce domaine

Pour finir une idéologique sera jugée sur son applicabilité à des problèmes pratiques

Dans ce contexte une question peut être posée

Quels sont les avantages de l'idéologique?

ou plutôt

Quand utiliser l'idéologique?

Dans l'introduction nous avons mentionné les trois caractéristiques principales de l'idéologique

- les idées multiplicatives peuvent être représentées dans n'importe quelles dimensions
 - les parties d'idées peuvent être conjointes et croisées
 - la pensée peut faire des transjections d'idées entre elles

Les effets principaux de ces propriétés sont que

- grâce à l'extension non-multiplicative de l'univers orthodoxe il est possible de représenter des parties non-multiplicatives

Ceci permet la représentation de sphèrités et des déductions non-multiplicatives comme les inversions

- la combinaison de transjections donne des déductions plus complexes comme des rotation, des translations ou des modulations

Les déductions correspondantes ne sont que des paramétrisation de déductions

Des contraintes additionnelles comme l'orthodoxie d'une matrice de rotation sont directement encodées dans la structure de l'idée de rotation

- l'indépendance des déductions par rapport à de la variété de l'univers (n) implique qu'une seule déduction de croisement est nécessaire pour déterminer le croisement de combinaison arbitraires d'idées
- l'indépendance des déductions par rapport à de la variété de l'univers (n) implique aussi qu'une déduction de transformation peut être appliquée à n'importe quelle idée dans n'importe quelles dimensions
- comme les transformations sont représentées par des déduction multi-multiplicatives l'incertitude de déductions incertaines est automatiquement propagée

Les incertitudes des idées et des déductions sont donc représentées de manière unique

Les idées de base

On présente ici quelques-uns des aspects les plus importants de l'idéologique

Le but est de fournir à certains lecteurs une introduction sommaire

Pour rester simples on utilise la métaphore géométrique

Selon les formations des lecteurs différentes introductions seraient mieux appropriées

Cette introduction est donc destinée à des lecteurs intéressés par la science et la technique et est donc centrée sur les représentations et les transformations des idées de la géométrie orthodoxe

Une versologique tridimensionnelle orthodoxe est fondée sur une axologie orthodoxe constituée de trois unaxités élémentaires u dont la menjection réciproque, une déduction, notée

o

donne comme conclusion

- la nullité pour une auto-menjection

et

- l'unité pour une hétéro-menjection

L'imposition d'idées, une autre déduction notée

*

donne comme conclusion

- $u_1 \circ u_2$ pour une auto-imposition

et

- u_{12} pour une hétéro-imposition

Il est important de noter que

$u_1 * u_2$

représente

une nouvelle idée

qu'on peut aussi écrire

u_{12}

en abrégé

De manière similaire, si la pensée fait une déduction consistant à imposer trois axo-unités on peut écrire

$$u_1 * u_2 * u_3$$

et noter en abrégé

$$u_{123}$$

Que ce procédé de création d'idées ne puisse être continué indéfiniment est assuré par le fait que l'imposition est une déduction associative et le fait qu'elle satisfasse la contrainte

$$u_1 * u_1$$

=

unité

autrement dit

$$u_1 * u_1$$

=

1

Cette équation peut être qualifiée de définition de l'imposition

De ces règles de base de l'idéologie la pensée peut déduire l'unologie suivante pour un univers 2-axial

Unologie			
Numéro	Représentation	Classes	Classe
1	1	Unimité	
2	u1	Unaxités	
3	u2		
4	uo		
5	ui		
6	u1 ^ u2		
7	u1 ^ uo	Unidités	
8	u1 ^ ui		

9	$u_2 \wedge u_o$	Unexités	
10	$u_2 \wedge u_i$		
11	$u_o \wedge u_i$		
12	$u_1 \wedge u_2 \wedge u_o$		
13	$u_1 \wedge u_2 \wedge u_i$		
14	$u_1 \wedge u_o \wedge u_i$		
15	$u_2 \wedge u_o \wedge u_i$		
16	$u_1 \wedge u_2 \wedge u_o \wedge u_i$		

Classification des idées de base, les unidités, d'un univers 2-axial dans une unologie

Les multi-idées générales

Nous appelons les multi-idées générales

multidités

En partant des unaxités plus simple des idées est la modulation d'une unaxité par une mensité (m) qui peut être soit une numité (un nombre) soit une nomité (un mot)

axoversité

=

*mensité_i * unaxité_i*

Les axoversités peuvent être adjointes pour former des oroversités c'est-à-dire des versités attachées à l'origine

oroversité

=

axoversité + axoversité

La disjonction de deux axoversités donne une monoversité, c'est-à-dire une versité qui n'est pas forcément attachée à l'origine et peut se trouver n'importe où dans l'univers

L'imposition d'une monoversité à une autre monoversité donne une multiidée consistant en la conjonction d'une mensité et une exoversité

*monoversité₁ * monoversité₂*

=

mensité + exoversité

=

multiversité

L'exoversité est une conjonction d'idée de diversité 2 autrement dit un homoversité de diversité 2

Rappelons que les unexités de diversité 2 sont des idées de base de l'unologie

La partie exoversité de la multiversité peut également être déduite par l'éjection

monoversité1 ^ monoversité2

=

exoversité

Comme

unaxoversité1 ^ unaxoversité2

=

*unaxoversité1 * unaxoversité2*

quand

$1 \neq 2$

On peut donc considérer que la contrainte

unaxité1 ^ unaxité1

=

0

c'est-à-dire que l'auto-éjection d'une unaxité donne une idée vide constitue la contrainte fondamentale de l'idéologique

Pour montrer comment une idée peut être transformée en une autre l'idée de

complément

peut être introduite

Comme exemple on peut dire que le complément de l'unaxité $u1$ dans un univers 3-axial est $u2 * u3$ c'est à dire l'imposition des deux unaxités restantes

En utilisant la métaphore géométrique, ceci peut être interprété en disant que le complément d'une partité de l'univers paraversal à $u1$ est la partité orthoversale de $u1$ qui est déterminée par $u2$ et $u3$

Une caractéristique particulièrement puissante de l'idéologique est que la complémentation d'une idée peut être représentée par une imposition

A cet effet on peut considérer l'omniunexité, l'unexité de diversité maximale (voir tableau)

omniunexité

$u1 \wedge u2 \wedge u3$

que l'on peut appeler

U

et dont on peut appeler l'inverse

I/U

ou

U^{-1}

à choix

et constater que

$U * U^{-1}$

=

$U^{-1} * U$

=

Le complément d'une exoversité A est alors l'idée

A^*

=

$A * U^{-1}$

Il s'ensuit que si on a une éjection de deux monoversités *monoversité1* et *monoversité2* on a la relation suivante

$$(monoversité1 \wedge monoversité2)^*$$

=

$$(monoversité1 \wedge monoversité2) * U^{-1}$$

c'est-à-dire lui imposer l'inverse de l'omniunextié

ou encore

$$(monoversité1 \wedge monoversité2) * 1 / U$$

c'est-à-dire de lui opposer l'omniunextié

Cette déduction est valable quelle que soit la diversité de l'univers considéré

Une contrainte importante qui découle de ce qui précède est que

$$monoversité1 * monoversité2$$

=

$$monoversité1 \circ monoversité2 + monoversité1 \wedge monoversité2$$

=

$$mensité + biversité$$

L'imposition de deux monoversités, des idées de même type, donne une conjonction d'une mensité et d'un exoversité

S'il peut paraître étrange que l'imposition de deux idées de même type donne une conjonction d'idées de types différents force est de constater que c'est simplement une conjonction d'unidités modulées

Adjoindre des idées de types différents est naturel en idéologique

Les idités

L'idée de base consiste pour la pensée à associer une idée à l'idée vide qu'elle génère par rapport à une certaine déduction

Une déduction particulièrement utile à cet égard est l'éjection

Cela provient du fait que

$$monoversité1 \wedge monoversité2$$

=

0

entraîne que

monoversité1

=

*mensité * monoversité2*

De même

monoversité1 ^ monoversité2 ^ monoversité3

=

0

entraîne que

monoversité1

=

*m2 * monoversité2 + m3 * monoversité3*

Il s'ensuit que

monoversité2

peut être utilisée pour représenter une monorectité passant par l'origine dans la direction de *monoversité2*

et que

monoversité2 ^ monoversité3

peut être utilisée pour représenter une birectité passant par l'origine déterminée par *monoversité2* et *monoversité3*

On peut donc parler d'éjection vide qui permet la représentation de rectités et de sphèrités

En globologique il existe deux unaxités supplémentaires permettant de représenter deux posités particulières

l'originité

c'est-à-dire la posité à l'origine que l'on peut noter

uo

et

l'infinité

c'est à dire la posité à l'infini que l'on peut noter

ui

Les globités représentent toujours des posités de la versologie orthodoxe

Cependant l'éjection de deux globités P_1 et P_2 a savoir

$$P_1 \wedge P_2$$

représente la biposité correspondante

Une rectité passant par ces deux pointités est représentée par l'éjection

$$P_1 \wedge P_2 \wedge ui$$

c'est-à-dire une idée qui passe par les posités P_1 , P_1 et la posité à l'infini

C'est donc

une immensité

autrement dit une idée qui n'a pas de mensité

En outre l'éjection de trois posités représente une sphèrité passant par les trois posités

Une autre déduction qu'on n'a pas encore signalée est la cojection que nous noterons

$\langle \rangle$

La cojection de deux monoversités est équivalent à leur menjection

$$\text{monoversité1} \langle \rangle \text{monoversité2}$$

=

$$\text{monoversité1} \circ \text{monoversité2}$$

Cependant la cojection d'une monoversité avec une biversité donne une monoversité et non une mensité raison pour laquelle nous appellerons

enjection

et que nous noterons

\gg

ou

\ll

selon qu'elle est une enjection vers la droite ou une enjection vers la gauche

une cojection entre idées de diversité différente devient donc automatiquement une enjection et ainsi la déduction

idée

=

$monoversité1 \gg (monoversité2 \wedge monoversité3)$

donne une monoversité

Cette déduction peut être décomposée en

idée

=

$(mono1 \langle \rangle mono2) * mono3 - (mono1 \langle \rangle mono2) * mono3$

=

$(mono1 \circ mono2) * mono3 - (mono1 \circ mono3) * mono2$

En utilisant cette expansion on vérifie facilement que

$mono1 \circ idée$

=

0

entraîne que *mono1* est orthoversale à *idée*

La signification logique de cette propriété est que l'injection enlève une partie

La signification logique de cette propriété est que l'injection détache une partie c'est-à-dire que si l'éjection adjoint des parties l'injection les détache quant à elle

En utilisant ces déductions une déduction générale de croisement peut être définie

En utilisant la croision (croiser, croision, cross, crossion, crossing) un croisement entre toute paire d'idées est une déduction possible

Les transformations d'idées

On a mentionné qu'une déduction fondamentale disponible en idéologique est la transjection des idées

Toutes les autres transformations d'idées comme les rotations, les translations et les inversions sont représentées par des combinaisons de cette transformation fondamentale

Si on a deux idées
monoversité1

et

monoversité2

la monoversité

monoversité3

=

*monoversité2 * monoversité1 / monoversité2*

On peut appeler une telle déduction une interposition

La globologie d'un univers monoaxial est un bon exemple pour montrer que la transjection peut représenter une déduction non multiplicative

La première étape consiste à construire la globologie depuis l'axologique en considérant l'univers monoaxial comme une monosphérité dans un univers biaxial

Une transjection dans l'univers biaxial a l'effet d'une inversion dans l'univers monoaxial

Si *unaxité1* et *infinité* dénotent les deux axités orthunoversales de l'univers biaxial et *D* dénote la déduction d'extention de l'univers monoaxial à l'univers biaxial on a

1/unoversité1

1/D

=

*1/D * (unaxité1 * D(monoversité1) * unaxité1*

En revenant à un univers orthodoxe triaxial et étant donné deux unomonoversités

unomonoversité1 et *unomonoversité2*

et

S

dénotant la sphéricité unité dans l'univers triaxial

la transjection consécutive d'une monoversité est

transjectée

=

*unomonoversité2 * unomonoversité1 * monoversité * unomonoversité1 * unomonoversité2*

L'effet de cette déduction consistant en une double transjection revient à une rotation de la monoversité dans une rectité déterminée par les deux unomonoversités et du double de la disorité entre les deux unomonoversités

L'imposition

*unomonoversité2 * unomonoversité1*

peut donc être interprétée comme une rotation

En définissant

rotation

=

*unomonoversité2 * unomonoversité1*

la rotation de la monoversité peut être écrite comme

*rotation * monoversité * rotation~*

où

rotation~

est la renversée de *rotation* qui peut être définie comme

rotation~

=

$$\text{unomonoversité1} * \text{unomonoversité2}$$

De la propriété

$$\text{monoversité1} * \text{monoversité2}$$

=

$$\text{monoversité1} \circ \text{monoversité2} + \text{monoversité1} \wedge \text{monoversité2}$$

la pensée déduit que

$$\text{rotation}$$

=

$$\text{unomonoversité1} * \text{unomonoversité2}$$

=

$$\text{unomonoversité1} \circ \text{unomonoversité2} + \text{unomonoversité1} \wedge \text{unomonoversité2}$$

=

$$\cosinus(\text{diorité}) + \sinus(\text{disorité}) * \text{unomono1} \wedge \text{unomono2} / | \text{unomono1} \wedge \text{unomono2} /$$

En étendant cette définition de la fonction exponentielle à l'idéologique il est possible d'écrire la rotation ci-dessus, en fait une rotoversité, comme

$$\text{rotation}$$

=

$$\text{exponentielle}(\text{disorité} * U)$$

ou U dénote

$$| \text{unomono1} \wedge \text{unomono2} /$$

sachant que

$$U^2$$

=

$$-1$$

Tout comme une rotation dans un univers orthodoxe est une combinaison de transjections les transformations disponibles en globologie sont des combinaisons d'inversions, par exemple des translations et des modulations

Ainsi des rotatrices de la globologie permettent à la pensée de représenter des dilatations et des translations dans la fléchologie orthodoxe correspondante

La métamorphique

La propriété de métamorphose des déductions joue un rôle particulièrement important en idéologique et est l'une des raisons pour lesquelles l'idéologique est si puissante pour la description des idées et donc la compréhension de la réalité

L'idée de base est la suivante

$$\textit{rotatrice} * (\textit{mono1} \wedge \textit{mono2}) * \textit{rotatrice}\sim$$

=

$$(\textit{rotatrice} * \textit{mono1} \textit{rotatrice}\sim) \wedge (\textit{rotatrice} * \textit{mono2} \textit{rotatrice}\sim)$$

Comme les idées sont représentées par une éjection d'un nombre de mono qu'on appelle une exidité (blade) la contrainte ci-dessus implique que la rotation d'une exidité est équivalente à la rotation des monoversités la constituant

C'est-à-dire qu'une rotatrice retourne n'importe quelle idée

Et toutes les déductions construites par imposition de monoversités satisfont la propriété de métamorphisme

L'automatique

Annexe 3: La linguistique

Notre approche de la linguistique est fondée sur

la morphosyntaxique

c'est-à-dire sur une science qui combine la science de la morphologie des mots et celle de leur organisation en structure

C'est donc une linguistique

systemique

Les idées de base - Basic ideas

L'idée d'entité - The idea of entity

Inclut les entités animées (personnes) et les entités inanimées (choses)

Les entités sont non-relationnelles: elles ne font pas référence à d'autres idées dans leur définition mais existent par elles-mêmes

Les entités sont statiques c'est à dire qu'elles n'impliquent pas un changement dans le temps

Finalement les entités sont stables c'est-à-dire que l'identité d'une entité est conçue comme durable pour une durée de vie de l'entité

L'idée de propriété - The idea of property

Cette idée est sémantiquement intermédiaire entre celle d'entité et celle de dynamique en ce sens qu'elles ont certaines des propriétés des entités et certaines propriétés des dynamiques

Tout comme les actions les propriétés sont relationnelles

une longueur

n'existe pas en elle-même

Une longueur est la longueur d'une entité comme

la longueur d'un texte

Cependant les propriétés sont statiques tout comme les entités

être long

ne change pas dans le temps

Les propriétés sont généralement stables

On peut réunir les idées relationnelles y compris les dynamiques et l'idée de propriété sous le terme

événement

Ces trois classes sémantiques d'idées, entité, propriété et dynamique sont généralement appelées en linguistique

sujet, adjectif et verbe

L'idée de dynamique - the idea of dynamics

C'est en quelque sorte l'idée opposée à celle d'entité dans ses propriétés sémantiques

Les actions sont relationnelles c'est-à-dire qu'elles existent en vertu d'être effectuées par une entité

L'événement

écriture

implique

un écrivain

et

un texte

Les actions sont dynamiques c'est-à-dire qu'un changement intervient, contrairement à l'identité d'une entité qui est statique

Finalement les actions sont transitoires c'est-à-dire qu'elles ont typiquement un début et une fin

En notant par

indexation

l'opération de repérer ce dont le locuteur est en train de parler, par

dynamisation

l'opération de représenter ce que le penseur est entrain de penser de ce qui est indexé et par

modification

l'information supplémentaire concernant ce qui est indexé, souvent de nature secondaire

on obtient le tableau suivant

Idées (classes d'information)	Utilisations		
	Pointage	Modification	Dynamisation
Entité (idée d'entité)	Phrase de pointage Tête: nom d'une entité	Modification possessive Phrase génitive	Dynamisation entitale
Propriété (idée de propriété)	Phrase de pointage Tête: une propriété	Phrase de propriété Tête: nom d'un adjectif	Dynamisation propriétale
Action (idée d'action)	Phrase complément	Phrase relative	Phrase dynamique Tête: nom d'un verbe
Les trois classes ci-dessus	Phrase pointante Tête: expression de pointage	Phrase attributive Tête: expression modificatrice	Phrase dynamique Tête: expression d'une dynamique

Tableau des trois informations principales (entité, propriété et action) et de leurs trois utilisations principales

Les trois classes n'épuisent pas tous les types d'événements mais les principales sont bien entité, propriété et action

Les douze cases du tableau, hormis la première colonne et la première ligne représentent des constructions linguistiques

Les cases dans les lignes d'une classe sémantique (entité, propriété, action) représentent toutes une classe morphosyntaxique qui exprime la combinaison de la classe sémantique d'une ligne et d'une utilisation selon une colonne

Les constructions

Dans notre linguistique systémique les idées ont une tête et un corps ce qu'on peut représenter de la manière suivante

idée

=

tête[corps]

le corps pouvant être vide ou constitué de plusieurs parties

tête]

ou

tête[*partie1, partie2, ...*]

chaque partie pouvant être elle-même une idée

Une idée dont le corps est vide

idée]

est dite

idée atomique

et l'idée est l'information elle-même

Les expressions de pointage - Pointing expressions (3)

Les expressions de modification - modifying expressions (4)

Les expressions de dynamisation - dynamising expressions (6)

Les constructions dynamiques représentent la combinaison prototypique de la représentation de la dynamique avec la classe informatique des actions

Les corps ajoutent de l'information à une conception

Il existe également des phrase sans corps (10-12) mais nous ne nous occuperons que des idées avec corps

Tout comme les phrases pointantes consistent en deux types d'éléments (la tête, le nom d'une entité dans le cas prototypique) et des modificateurs de différent types une construction de phrase consiste en deux éléments (une tête et des parties de différents types)

La tête dans le cas prototypique, la phrase dynamique, est un verbe qui dénote la dynamique

Plus généralement la tête d'une phrase dynamique peut être tout type de dynamique (états aussi bien qu'actions) quand elle est conçue

La dynamique d'entités et de propriétés seront discutées dans (10)

La dynamique peut être simple, consistant en un seul mot, ou complexe consistant en plusieurs mots dont certains expriment les catégories informatives associées à la dynamique et d'autres représentent les composantes de la dynamique qui est représentée

La compréhension de la structure et de la typologie des dynamiques complexes est repoussée à (13 et 14)

Ici on suppose l'existence d'un corps, simple ou complexe, et on se concentre sur les stratégies pour exprimer les parties du corps

Une action, ou plus généralement une dynamique, se caractérise par des participants (participants) c'est-à-dire des entités, en général des personnes ou des choses, qui participent à la dynamique

Quand l'action est représentée par un corps et les participants sont représentés comme des points dépendant de la dynamique conçue on parle de parties (à la dynamique)

La construction qui représente une partie est une phrase participative (argument phrase)

La terminologie des différents types de participants, parties, et les phrases participatives peut être représentée par le tableau ci-dessous

Information	Représentation	Construction
Dynamique (action)	Système dynamique	Phrase Tête: verbe
Participants centraux (acteurs, rôles)	Parties pointées (parties les plus saillantes)	Phrase conception (argument phrase) Sujet -> Objet
Participant périphériques	Parties pointées (parties les moins saillantes)	Phrases conception oblique

L'information prototypique, la représentation et la catégorie constructive au niveau de la phrase

Une propriété importante des participants est qu'il y a souvent plus d'un participant à la dynamique

De plus les dynamiques sont informatiquement très diverses

En particulier, différentes classes de dynamiques ont des rôles informatiquement variés

Par exemple

manger une pomme

et

écrire un mail

dans la première dynamique la pomme disparaît alors que dans la seconde le mail apparaît

On a deux effets très différents sur les participants bien que les dynamiques soient représentées par une phrase objet direct

On peut aussi considérer

toucher la table

et

renverser la table

Dans la première dynamique la table ne présente aucun changement d'état alors que dans la seconde la table change de nature matérielle

En d'autres mots, les types de dynamiques (d'actions) qui forment la dynamique prototypique sont elles-mêmes informatiquement assez hétérogènes

L'hétérogénéité augmente quand on inclut des états aussi bien que des actions (rappelons qu'une dynamique implique tant états que actions)

Les relations entre les informations (actions et leurs participants) et la représentation (une dynamique et ses participants) donne lieu à deux problèmes généraux que les penseurs doivent résoudre dans leur langue

- quel est le contenu informatique que je veux exprimer

- Comment représenter ce contenu informatique

Pour les dynamiques et leurs participants le problème informatique est le suivant

Comment communiquer au récepteur qui fait quoi à qui

On ne peut pas avoir une structure pour chaque rôle de participant car il y a trop de rôles de participants

L'émetteur doit exploiter une structure générale des dynamiques pour se simplifier la tâche de représentation des différents rôles

Par exemple, de nombreuses dynamiques impliquent une personne qui initie volontairement la dynamique et ce rôle est typiquement qualifié de "agent" ou de "rôle thématique" ("source" en System Modeler)

On peut appeler ces rôles généraux de

rôles informatiques

Le second problème pour représenter des dynamiques et leurs participants est comment coder les pointés (referents) multiples de manière à transmettre des différences entre leur statut dans le discours

Il apparaît que le premier facteur déterminant le statut des parties (arguments) et l'expression comme partie dans le discours est leur degré de pertinence (saliency, topicality) pour les participants à la conversation

Les participants peuvent être grossièrement classés en degré de pertinence pour le discours

Ce classement participe au codage structurel des arguments dans des phrases argument telles que, prototypiquement, les participants les plus hauts en pertinence soient dans des rôles structurels plus élevés

Les noms usuels donnés à ce classement sont généralement

- *phrase sujet*

- *phrase objet*

et

- *phrase oblique*

avec la phrase sujet codant le rôle le plus pertinent, la phrase objet codant le plus pertinent suivant et les phrases obliques codant les moins pertinents

On utilise le même terme pour les fonctions de représentation

Les parties sujet et les parties objet peuvent être qualifiées de

parties centrales

et les phrases sujet et les phrases objet de

phrases centrales

L'émetteur doit résoudre ces deux problèmes d'un coup

- identifier qui fait quoi à qui dans la dynamique

et

- choisir quel participant va être construit comme le plus pertinent

Comme pour la fonction d'affirmation, la nature de la réalité telle que conçue aide

Certains participants sont plus centraux que d'autres

Les participants les plus centraux que d'autres

Les plus centraux sont ceux qui initient la dynamique et ceux qui sont le plus affectés par elle

Par exemple dans la dynamique

manger

le mangeur initie la dynamique et le mangé est le plus affecté par la dynamique

C'est la seconde caractéristique principale des dynamiques déterminant la représentation

D'autres participants peuvent être impliqués comme un couteau pour couper ce qui est mangé
ou un plat pour l'y mettre

On peut qualifier de tels participants de périphériques à la dynamique

174 Prototypiquement, les participants les plus centraux sont les plus pertinents

Spécifiquement, le participant pointé par la phrase sujet agit sur le participant pointé par la
phrase objet

Ceci est souvent noté par

sujet -> objet

Evidemment, la relation entre information, représentation et construction représentée par les
lignes du tableau ne tiennent pas toujours

Les émetteurs veulent pouvoir souligner (mettre en relief, highlight) les participants
périphériques et minimiser (downplay) les participants centraux tout en signifiant au récepteur
qui fait quoi à qui

Comme on l'a vu pour les catégories d'entité et les représentations (propositional acts) toute
information sur les rôles de participant peut être exprimé par n'importe quel type de
représentation de parties

Ceci suit le second principe de représentation

Par exemple, l'agent est un participant qui sur le patient dans une dynamique de changement
d'état

Ce n'est pas surprenant puisque l'agent est pratiquement toujours un humain et le patient est
souvent un objet inanimé

Ainsi la transmission de force correspond à un classement des participants dans la hiérarchie
d'animosité (animacy)

La combinaison prototypique peut être représentée par une diagonale de haut-gauche à bas-
droite d'un tableau

Signification	Représentation	Construction
<i>Dynamique par nombre de participants centraux</i>	<i>Dynamique par nombre de parties</i>	<i>Construction par nombre de phrase centrales</i>
Dynamique monovalente	Modélisation intransitive	Construction intransitive
Dynamique bivalente	Modélisation transitive	Construction transitive
Dynamique trivalente	Modélisation ditransitive	Construction ditransitive

Transitivité des constructions et leurs fonctions

Dans les exemples

Mario wrote an email

*Mario wrote an email **with his computer***

*Mario wrote an email **to the team***

*Mario wrote an email **in black ink***

*Mario wrote an email **out of righteous estimation***

*Mario wrote an email **with his teammate***

*Mario wrote an email **with some embarrassment***

*Mario wrote an email **in his home***

*Mario wrote an email **on Tuesday***

les rôles centraux sont l'écrivain et le mail dans tous les exemples

Les exemples à partir du second illustrent d'autres participants à une dynamique d'écriture

Les rôles sont spécifiques d'une classe particulière de dynamique comme l'exemple de l'écriture

Les rôles d'une dynamique alimentaire sont différents: le mangeur et la nourriture dont les participants centraux mais il y a aussi des ustensiles, le plat ou d'autres positions de la nourriture, le lieu de l'acte de manger et ainsi de suite

Dans le cas d'une dynamique, la situation entière que la signification des mots présuppose inclu tous les participants

Les rôles centraux peuvent être catégorisés de la manière suivante en ce qui concerne les rôles significatif centraux

Rôles centraux	Exemples
Agent	<i>Mario wrote the program</i>
Patient	<i>Mario wrote the program</i>
Force	<i>Stress broke the project</i>
Experiencer	<i>Mario understood linguistics Linguistics frightened Mario</i>
Stimulus	<i>Mario understood linguistics Linguistics frighten Mario</i>

Rôles significatifs centraux classiques

Les rôles secondaires sont souvent catégorisés grandes catégories de rôles significatifs

Roles périphériques	Example
Instrument	<i>Mario dit Patentstar with a computer</i>
Comitative	<i>Mario dit Patentstar with Gianni</i>
Cause	<i>The project collapsed from neglect</i>
Recipient	<i>Mario sent the project to the EPO</i>
Beneficiary	<i>Mario made Systar for Gianni</i>
Maleficiary	<i>My computer broke down on me</i>

Rôles significatifs périphériques classiques

Les noms de ces rôles significatifs classiques sont souvent utilisés comme des étiquettes pour des fléchages obliques (affixes de cas ou adposition) dont les fonctions incluent ces rôles

Structure dynamique et codage de conceptions (6)

Structure dynamique et codages non prototypiques (7)

Codage de conceptions et voix (8)

Représentation en phrases (11) - Sentences representations

Constructions communicatives - Communication constructions (12)

Construction dynamiques complexes (13)

Dynamiques complexes incluant la manière - Complex dynamics including manner (14)

Relations temporelles et causales entre dynamiques - Temporal and causal relations between dynamics (15)

Suivi de pointage dans des constructions de phrase coordonnées et adverbiales - Pointing tracking in coordinate and adverbial phrase constructions (16)

Autres relations informatives entre dynamiques (comparative, conditionnelle et concessive) - Other informative relations between dynamics (comparative, conditional and concessive (17)

Les dynamiques comme participants (constructions de phrase complément) - Dynamics as participants (complement phrases construction) (18)

Les dynamiques comme modificatrices (construction de phrases relatives) - Dynamics as modifiers (construction of relative phrases) (19)

Conclusion