

5.6 MATERIALISATION DES INTERFACES

Les interfaces de mutation séparant les événements dans la trame causale sont de nature assez diverse :

a) Dans le réseau statique, deux événements-objets, en séquence causale, qui ne sont soumis à aucune dynamique interne ont une interface de mutation qui se confond avec la ligne de contact entre les deux populations moléculaires qui les composent.

Il en résulte que l'événement amont « imprime » sa forme sur la partie de l'événement aval qui lui est contiguë. L'interface est alors matérialisée par un moulage ou une empreinte observable sur l'événement aval.

b) Deux événements-objets peuvent s'interpénétrer par voisinage alors qu'ils n'ont pas de relation causale directe. Il en résulte un troisième événement-objet conséquent contenant les composants des deux événements amont. Il y a, non plus une, mais deux interfaces dont la matérialisation macroscopique est généralement extrêmement floue, nébuleuse ou irrégulière. C'est le cas des interpénétrations de liquides ou de gaz, par exemple, aboutissant à un composé chimique différent issu des deux objets mis en contact.

c) Deux événements appartenant au réseau dynamique sont susceptibles d'aboutir à un événement subséquent différent : c'est le cas des champs de forces aboutissant à des inductions et des trains d'ondes aboutissant à des interférences. Les interfaces se matérialisent au point d'application des contraintes.

d) Certains événements du réseau dynamique ont une interface de mutation avec des événements du réseau statique. C'est le cas des objets matériels qui possèdent une dynamique interne, matérialisée par une « aura » ou un « spectre » centré sur l'objet statique. La rencontre de ce spectre avec un autre objet statique constitue une interface de mutation; C'est le cas des objets lumineux, radioactifs, sonores, etc..., dont les spectres de rayonnement viennent en contact avec des objets-écrans. Si l'écran se trouve être modifié par le contact avec le spectre, il se crée alors un événement conséquent; Le plan de contact est alors une interface matérialisée. Si l'écran n'est pas modifié, le contact demeure une simple contiguïté neutre du réseau statique.

D'une manière générale, nous pensons que les éléments de mémoire sont des interfaces de mutation matérialisées, dont une partie, au moins, est directement observable.

Ce que nous avons défini comme « empreinte » au paragraphe 1.3, livret I s'identifie en fait à une interface de mutation matérialisée entre deux événements. L'événement consécutif, modifié dans sa forme, sa composition chimique ou sa structure est une « mémoire » ou se trouve gravée l'information de l'événement subséquent.

A partir d'un observateur donné, le réseau causal se déploie indistinctement dans toutes les directions spatiales, tant vers le passé (événements subséquents) que vers le futur (événements consécutifs).

Il semble cependant que cet observateur ne soit pas capable d'acquérir d'information matérielle sur les séquences de son futur : d'où le postulat que les « empreintes », « souvenirs », « fossiles », « mémoire » ne concernent que le passé de l'observateur.

Il n'y a aucune raison de croire qu'il n'existe pas de traces d'un futur relatif à un observateur ou un groupe d'observateurs.

Nous avons vu précédemment à quel point les notions de passé et de futur sont subjectives, fugaces et soumises à une dérive temporelle spécifique.

C'est peut-être là qu'il faudrait rechercher l'explication de la cécité vers l'aval dans la connaissance du réseau causal généralisé ??

D'autre part, nous avons constaté que la flèche, ou dérive temporelle de l'observateur, se confond avec la polarité causale des événements dont l'observateur fait partie.

A contrario, des séquences totalement étrangères à l'observateur, donc en dehors de sa perception pourraient-elles exister avec une polarité inverse ? Ceci reviendrait à admettre que des événements-effets seraient situés dans le « passé » d'événements-causes dans une séquence symétrique, ou parallèle, à celle de l'observateur.

Pour celui-ci, c'est la différence qui existe entre le « temps réel » dont la flèche pointe dans le sens de sa propre dérive biologique et le « temps virtuel » dont la flèche pointe en sens inverse de sa propre dérive biologique.

A titre d'exemple, citons le cas, de nouveau, de l'archer de Zénon :

Supposons qu'un cinéaste filme l'action du tir avec sa caméra (système optique stroboscopique permettant de prendre des images fixes à intervalles réguliers). La caméra enregistre n clichés entre l'instant T_0 où l'archer lâche la corde de l'arc et l'instant T_1 où la flèche s'arrête dans la cible.

Le cinéaste, une fois l'action terminée, rembobine son film tout en gardant l'œil sur son écran. Il verra alors la flèche sortir de la cible, voler dans les airs avec sa pointe tournée vers l'arrière et se ré-encocher dans la corde de l'arc.

La première séquence d'images est en concordance de phase avec la dérive biologique de l'observateur, c'est le « temps réel ». La deuxième séquence d'images est en opposition de phase avec la dérive biologique de l'observateur, c'est le « temps virtuel ».

Un autre exemple :

Reprenons le cas du graphique 1 (livret I) représentant deux coupes géologiques : il s'agit de déterminer l'ordre de succession dans la pile stratigraphique.

Dans la coupe « succession simple », si l'on admet que l'événement \underline{a} est plus ancien que l'événement \underline{e} , donc que la flèche du temps est dirigée du bas vers le haut, l'observation est correcte car elle est en concordance de phase avec la dérive temporelle de l'observateur ; c'est le « temps réel ». Si on admet, au contraire, que l'événement \underline{e} est plus ancien que l'événement \underline{a} , donc que la flèche du temps est dirigée vers le bas l'observation est incorrecte car en opposition de phase avec la dérive temporelle de l'observateur ; c'est le « temps virtuel ».

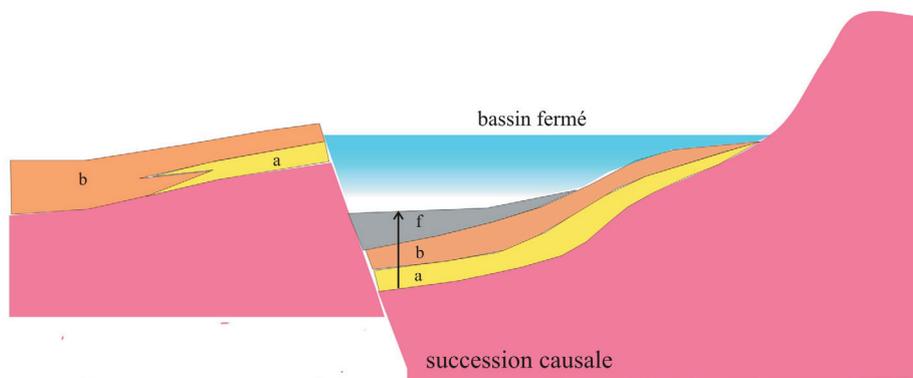
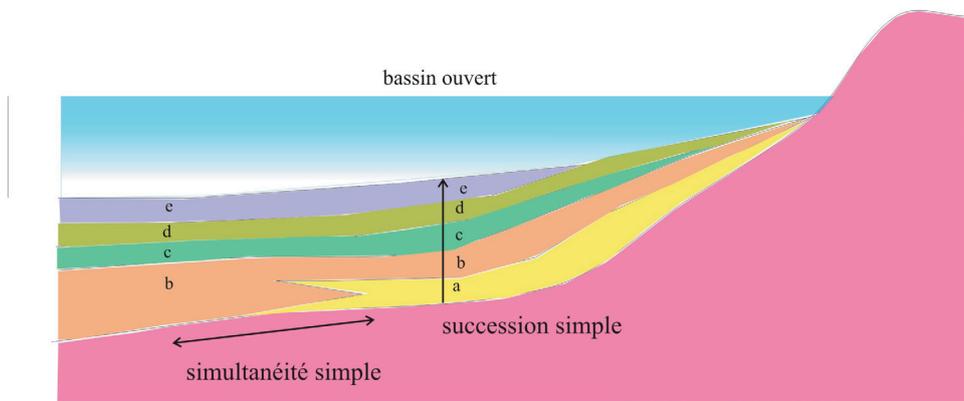
Prenons maintenant la coupe « succession causale ». Si l'on admet que l'événement \underline{a} est plus ancien que l'événement \underline{x} , l'observateur est en concordance de phase avec sa dérive propre ; c'est le « temps réel ». Si l'on admet l'inverse, l'observateur est en opposition de phase avec sa dérive temporelle ; c'est le temps « virtuel ».

Si l'observateur admet que l'événement \underline{x} est plus ancien que l'événement \underline{f} , il est en concordance de phase avec sa propre dérive ; c'est le « temps réel ». Si il admet l'inverse, il est en opposition de phase avec sa propre

dérive ; c'est le «temps virtuel » : en effet, l'événement \underline{x} (une faille) est la cause de l'événement \underline{f} (un dépôt de sédiment supplémentaire).

Le temps virtuel est le thème récurrent des voyages à travers le temps que décrivent bon nombre de romans et de films de science-fiction.

Graphique 1 (livret I)
PILES STRATIGRAPHIQUES



x
effondrement