

# **Le monde imaginaire.**

Par Laurent Cancé Francis  
alias Laurent Louis.



Les mammifères ont deux yeux, et tout ce qui est visible peut-être modélisé sur une image à deux dimensions, même si l'espace dans lequel on évolue se modélise en trois dimensions.

Le fait de l'impersonnalité est que l'abstraction donne un espace à quatre dimensions pour ajouter la composante temporelle à la simulation.

Le calcul est simple, on projette l'imaginaire en une image de visualisation, et au final l'animation donne l'abstraction d'une réalité.

Deux choses importantes, dès lors que l'on souhaite projeter son esprit dans une représentation, la connaissance de l'animisme, et le sens artistique que l'on souhaite donner à l'Univers qui se résumera à une seule vie.

Parfois, en faisant une tâche, on en déduit la vie des autres, et de la même manière on raisonne sur ce que l'on peut faire mieux, mais seulement dans le cas de figure de la confrontation, l'objection de devoir toujours faire la même chose, c'est l'absence de conformisme, mal du siècle où les mesures ont engendré des habitudes, et non plus l'inverse.

La classification est alors essentielle à la stimulation. L'imaginaire n'est plus relatif à une limite, sinon le cloisonnement à une mesure de la

réalité. Les mathématiques organiques de l'interaction des personnes, jusqu'à la soumission de l'imaginaire et la synthèse d'un monde. Le lieux n'est qu'un futur que l'on veut oublier, ou vivre pleinement de part son esprit propre. L'idée du rêve est bien évidemment de confiner le corps de chacun.

L'ordre est la transposition du mythe. Une simple idée se projette par les interactions aux mêmes échelles de la réalité dans la mesure de l'acquisition de la connaissance du réel. Car, le personnage imaginé n'est pas la seule représentation du fantasme de la tâche. Là encore, les mathématiques organiques vont modéliser l'animisme d'un monde totalement irréel et dont on puit interagir avec intérêt lors de la simulation par la composition du questionnement relatif.

Donc, une représentation, si celle-ci suffit à donner l'illusion, les bases du développement donne au créateur un premier aperçu sur ce qu'il peut concevoir. Des représentations par l'observation donneront suffisance à la stimulation de quiconque. Le premier procédé de conception d'images et de sons est alors mathématique, ce qui correspond à la conception d'un monde imaginaire même si les couleurs deviennent essentiellement la représentation de l'observation et non plus du goût. Alors, il viendra une science de la perception est c'est bien le travail demandé.



Si l'imaginaire devient vivant, c'est alors que la représentation est une source d'inspiration, de vivants ou d'ayant vécu. Le fait est simplement démontrable par juxtaposition de l'essence du créateur, et non plus de la méthode employée à la réalisation, sinon qu'il faut juste reprendre sa respiration et la conception de ce que l'on attend d'une vie.

C'est en cela que les topologies du temps promulguent l'idéal d'un être, et non plus le hasard des interactions, soit donc une évolution profitable et génératrice de convenances. L'ignorance est la somme des intérêts. Forcément, il y a une limite à tout ce qui est réalisation et par la même, l'évolution structurée, encore une fois par des mathématiques, mais cette fois organiques ce qui

correspond à l'animisme de l'idéal, et le savoir-faire permet l'extension de l'être par la création relative. C'est ainsi que le regret n'est pas une intemporalité, mais une confrontation avec la création d'un nouveau monde. Le souvenir peut même être stimulé, est il ne s'agira que de propagandes, ce qui ramène l'intérêt à un totalitarisme.

La robotisation du vivant est la principale erreur que l'on peut faire dans la création d'un monde imaginaire, où il ne s'agira que de s'inspirer du vivant. Sauf que l'on modélise alors une chance, celle de l'observation.



La thématique de la propagande est simple à conceptualiser dès lors que l'on vante les sciences, l'histoire ou les mœurs et l'idolâtrie est sensée représenter l'héroïsme de l'explorateur, ou plutôt la personnalisation du rêve calculé, projeté et animé. Les topologies du temps permettent de concevoir un imaginaire sans propagande, et donc profitable à l'esprit singulier.

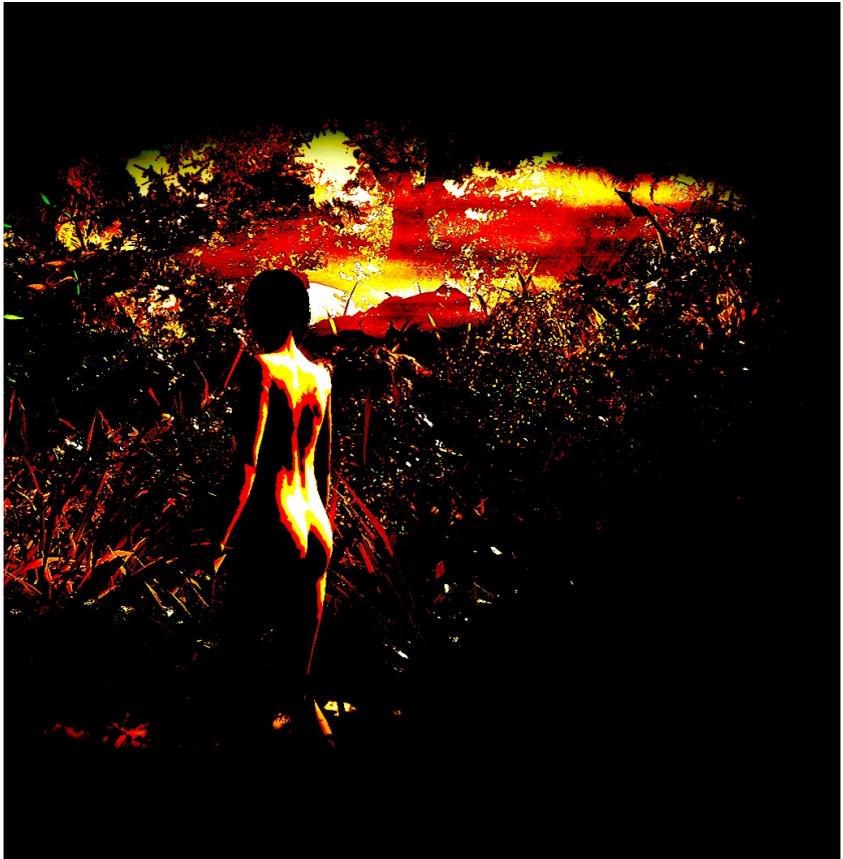
Il ne s'agit pas de concevoir à tout prix un monde qui se confond avec la réalité, mais dès lors que la représentation du lieux est réelle, il s'agit d'un mode de sensibilité que l'on peut étendre et par extension, l'essence du lieu et donc par la suite du monde imaginaire. L'interaction est alors insoumise à l'histoire, sinon dans la tâche à accomplir ce qui n'est pas obligatoire, la genèse est de donner un sens à la réalité, mais arbitraire et supposé absolu, ce que le monde imaginaire peut annihiler sans jamais détruire. L'intégrale doit se produire chez le sujet réel, ce qui différencie un jeu à butin d'une évolution.

L'intrigue n'est que la propagande du concepteur, le fait de se retrouver insignifiant face aux événements et d'y étendre l'esprit jusqu'à l'obtention du sens caractérise la limite de l'imaginaire, sinon nos vies sont crues pour être les même et l'adjonction du destin justifiant l'improbable, sauf qu'il s'agit de réalités et la conversation se doit, dans l'absolu, de

ne pas être fanatique. L'intérêt de l'intrigue reste la question sans réponse, et un monde de propagande est celui de croire être le seul à savoir, donc une conceptualisation à proscrire de l'imaginaire, car le sens de la réalité est toujours celui de l'intérêt singulier. C'est à l'évidence le mensonge du reniment de l'anarchie, seul mode de liberté, mais dès lors que l'animisme en est l'expression d'une réalité.



Par définition les fantômes de la création sont invisibles, ce qui donne toutes les caractérisations du réel et des juxtapositions de l'imaginaire que l'on peut concevoir.



La compréhension du sujet ne se fait pas sur le support, l'obsession du procédé est qu'il est substantiellement mal acquis. Il ne s'agira de curiosité que pour l'obtention d'un butin et non pas pour l'évanescence de l'imaginaire qui se doit donc d'être constitutif, sinon obsolète.

L'intrication des volontés ne mène qu'à la guerre

alors que la fusion à l'imaginaire produit une projection du support sur le réel. L'évidence même démontrée, l'intérêt est alors de concevoir le réel avec l'intégrale du support. C'est alors que le souvenir peut s'établir entre les supports et les singularités.

L'idée que la création ne doit pas provenir de l'imaginaire collectif est question de prétentions, et autant que l'observation est la maîtresse de la conception. Une différentielle d'humeurs, et une partie intégrante du réel à comprendre, sans quoi l'intérêt n'est pas modélisable sinon pour un commun de propagande, donc un ressentiment, mais en général, l'acquisition de l'imaginaire est soumis à différentes formes de procédés et de conceptions qui permettent de le construire.

Une méthode se comprend en général simplement, c'est la soumission nécessaire à l'applicatif qui pose le plus de problème. Ainsi certaines méthodes sont dites optimales dès lors qu'elles intègrent des méthodes que l'on simplifie afin d'obtenir les meilleurs rendements. Cela s'apprend mais c'est le travail de recherche et développement que l'on est pas totalement contraint de faire car il existe suffisamment de solutions pour pouvoir commencer à concevoir. Disons qu'il ne faut pas confondre avec le travail théorique qui requiert une connaissance parfaite de l'observation et qui peut provoquer une certaine réticence à l'applicatif. Il s'agit de toute

façon d'exercices.



Il ne s'agit pas de l'exercice de construire une intrigue, mais d'un dialogue avec personne. Le concept de l'imaginaire a pu paraître un outil de compréhension, mais l'applicatif commun est le parasitisme d'où le besoin d'intrigues, mais ce fut de confondre avec l'abstraction. Le propre d'un monde imaginaire est un ensemble de situations réelles confondues avec un lieu inexistant, la résultante pourrait être anticipée cohérente d'un fait ou pas mais il ne s'agira que d'une intrigue.

Donc l'applicatif d'une simulation revient à concevoir les lieux par modélisation de principes fondamentaux et ainsi d'obtenir un imaginaire relatif. La construction de liens topologiques entre les lieux, les espaces et l'usufruit sont l'anticipation d'un réel qu'il suffit alors de synthétiser afin qu'il soit compris.

L'occurrence du réel dans l'imaginaire est l'élément de sympathisations, la modélisation du profit et de l'intérêt. Ce qui peut faire d'une simulation un amusement, mais aussi un outil singulier du réel.



La vie animale est l'évidence de l'inspiration humaine, de par la nature et l'existence en des mêmes lieux. L'animal est même l'agent de communication avec la nature qui permet de considérer la logique de l'imaginaire. L'humain construit le procédé qui permet alors l'applicatif à une projection de l'imaginaire aux autres humains, c'est ce qui est nommée intelligences.



L'ordre de la projection est donc soumis à la loi de consommation, ce qui dans le fait produit les mêmes erreurs ou latences. L'intérêt de la construction est de changer de lieu, et donc de concevoir un outil de

projection. Le fantasme est une décadence de l'imaginaire.

La caractérisation du possible est issue d'un ensemble d'applicatifs. Le fait est que le monde imaginaire peut-être une expérience transversale ou interactive sans que cela change l'intérêt pur la création, mais la propagande est relativement un explicit du temps passé. Alors non, l'expérience singulière n'est pas une interaction avec le créateur si cela n'est pas signifié, une oblitération des sens lors de la production est constatable, par là même, la prédisposition au possible, mais le confinement n'est même pas obligatoire sinon chevaleresque.

L'aventure et l'expérience que l'imaginaire produit est considérable comme un animisme singulier, ce qui permet d'établir les directions de l'évolution, mais aussi les topologies qui permettent la considération d'un monde. Ce qui définissable par une prise de conscience, donc la preuve des faits, la compréhension est singulière et la seule issue au problème de la production. C'est entièrement modélisable et définissable par la logique des mathématiques organiques, autrement dit par l'essence de la vie, ce qui se résume à l'existence de l'animal qui n'a pas la même fonction que l'humain sinon à dogme, ce qui est nié communément par abrutissement, car le plaisir de créer est déjà d'importances.



L'évidence alors que les topologies du temps permettent plus que sentir l'engendrement, et la conscience est relative qui plus est de l'expérience, ce qui ne peut qu'isoler l'être, mais parce que les aventures sont progressivement virtualisées à prétentions de médecines. Je ne discute pas d'abus, l'abrutissement de la populace est aussi réel que le système démocratique est une dérive sectaire d'usurpations du langage.

L'écriture du verbe donc suffit au développement d'une intelligence, et la nature est plus intelligente que ce qui est sectarisé, par les preuves de l'existence et du contrôle sur les notions. L'intérêt

d'une aventure n'est pas dans le risque, c'est un précipité, mais dans l'expérience, ce qui est honteusement de propagandes, car rares sont ceux qui en ont conscience, mais cela mène à la créativité.



L'intelligence artificielle de propagandes, est somme toute qu'une paramétrisation de modèles stériles. L'intérêt de la création est de simplifier les outils de développement et l'applicatif du marché est un

désastre total pour l'intelligence tant et si bien que la production s'est passée du support, jusqu'à usurper le réel.

L'intérêt de l'imaginaire n'est donc pas d'oublier le réel ou autrui, mais bel et bien de construire un socle idéologique de la création, et c'est à l'intensité de la propagande que l'on peut deviner la finalité. La planète est vaste et les distances sous-évaluées et cela conduit à une expectation des technologies, mais l'intérêt d'une technologie n'est pas forcément de perdre son temps, mieux d'optimiser sa tâche alors que l'intention pouvait être appréciable, il vient l'usufruit des fantasmes.

La vocation a été supplantée par le profit et il ne s'agit pas d'imaginer les usurpateurs, ils usent autant de médiatisations que de malversations, et l'imaginaire est totalement oblitéré pour un bien évanescent. Le choix devient de plus en plus dépendant de la technologie et le procédé considérablement intentionnel est réduit à l'appréciation du réel, ce qui ne donne pas raison à la création.

Le fantasme est devenu le modèle imaginaire d'action, et même à castration, supprime les mondes imaginaires pour une propagande de malvenus et d'imbéciles heureux. Le propos devient progressivement arbitraire quant aux parasitismes de la créativité. L'avenir est su et il n'est pas profitable

pour tous, sauf si on considère l'applicatif à la création de monde imaginaire, ce qui ne semble pas être de l'intention de la survie de l'espèce en ces heures d'oblitérations. Pourtant, le mal-être est décrit simplement.

La création est donc l'imaginaire d'un lieu de profit singulier, et le résultat du développement, et non pas le commerce restreint d'usuriers. La technologie n'est rien sans un modèle théorique qui intègre la créativité. Le monde imaginaire est le partage que l'ego intègre de l'intelligence à comprendre la réalité.



## Bréviaire

"La sporadicité du cerveau se traduit par le lait maternel et les gamètes males."

*Ceux qui vous parasiteront avec des mouches veulent que vous vous sentiez sales. Ceux qui vous parasitent avec des rats et autres mulots, voudront s'approprier quelque chose, vous faire mal ou vous mettre quelque chose dans la tête. Ceux qui vous parasitent avec les limaces voudront vous prendre la tête. Ceux qui vous parasitent avec les blattes ne pensent qu'à violer, par jalousies, à savoir la nature dégénérée de l'orgasme, dans le style d'un syndrome de Gilles de la Tourette. Ceux qui préfèrent vous faire tirer la gueule avec des crapauds fantasment devenir des princes. Ceux qui vous parasiteront avec les escargots vous donneront envie de regarder la série de merde qui passe le jeudi à la télévision. Les libellules quant à elles veulent rester propre même aux dépens. Le ver de terre est le bourreau de travail que l'humain déprécie pour les abeilles qui trouvent les alvéoles très belles, alors que les guêpes trouvent ça utile. Les araignées volent ce que vous auriez envie. Les lézards sont déjà morts. Le serpent venimeux vous fera halluciner bien avant que vous ne le trouviez, les couleuvres préféreront*

*être paniquées en tombant nez à nez avec vous. Le papillon vous empêchera de voir. Le bec du canard vous fera dire ce qu'il ne faut pas. Le chien aboi quand son maître doit forcer pour chier ou changer pour se faire. L'oiseau choisit son addiction aux séries télé que vous regarderez. Les chats sont l'intelligence du lieu, ils se stoppent dès la moindre hallucination. Le cerf procède à un rite ancestral de sa reproduction, et le sanglier est l'incitation à la révolte. Le signe et ses plantes pour une mémoire visuelle exceptionnelle par maîtrise de la photosynthèse apprend à son petit que vous cassez la tête aux autres avec la pierre qui casse la noix, c'est la mémoire que vous ne mettrez pas n'importe quel humain sa tête. Le loup vous fera autant de mal que vous lui ferez.*

*L'humain n'est jamais seul dans sa tête !*