



Cette page ouvrira progressivement sur divers aspects de la **SCIENCE-FICTION** et ses "Utopies Réalisables". A sa manière le "*Rübiks-Cube*" offre une passerelle ludique vers l'*Hypercube*, porte multidimensionnelle qui a aussi inspiré les films "*Cube*" et "*Hellraiser*".

Ce dossier [WIKIPEDIA](#) documente fort bien les origines parfois lointaines, et ignorées, de la SCIENCE-FICTION (S.F.). Nous évoquerons dans un deuxième temps son commencement avec **Jules VERNES**, vite médiatisé par le cinéma, car **Geoges MELIES** n'était pas loin ! Très vite nous évoluerons vers la célèbre « Uchronie » de **Geoges ORWELL** « 1984 », (ci-dessous) préfigurant ce "futur possible" en 1948.



Le tant attendu **AVATAR 2** se distingue en partie du premier **AVATAR** (^) par ses explorations sous-marines succédant aux évasions aériennes. Dans le domaine de la S.F. ces réalisations de **James CAMERON** ont le grand mérite de célébrer la nature jusqu'aux mutations. Je vous laisse retrouver les titres des créations ci-dessous...







Les rêves icarésques d'Envol ont repris avec **Otto LILIENTHAL** tandis qu'aujourd'hui encore **Théo JANSEN** crée de la poésie en mouvement... Après « **1984 d'ORWELL** » « **Le Maître du Haut Château** » de **Philippe K-DICK** déplace l'Uchronie à la fin de la seconde guerre mondiale, mais avec d'autres vainqueurs. Nous pourrions privilégier la Littérature du genre, ou encore la Bande-Dessinée, mais c'est le Cinéma qui est le premier en vedette avec ce nouveau transmorphing : **"UCHRONOS"**.



Joseph TIENTCHEU (Dr) nous a fait cette proposition ambitieuse d'un programme qui " se base exclusivement sur la simulation et la technologie Open Source, en dépassant largement ces deux axes. Nous sommes alors situés dans un type de **métasémiotique** qui trouve sa réalisation dans la **métatechnologie**, (briques technologiques Open Source, sous Python) (...) Les principales étapes de notre voyage, nous amèneront à parler du machine learning, de l'apprentissage profond, de l'apprentissage automatique pour le traitement des images et du traitement du langage naturel ou Natural Processing Language, NLP en anglais. "

Aujourd'hui nous poussons plus loin l'interrogation sur l'I.A avec **META[RE]VERSE...**



