

# Étude de linguistique et recherche de standard dans la définition et la création à travers le Narkanta

---

## RÉSUMÉ :

Le Narkanta est un nouveau langage basé sur le mandarin et les idéogrammes utilisant un système de clé glyphique comme champ lexical standard permettant de construire de nouveaux mots par composition et transmutation. Sa construction a demandé plusieurs réflexions tel que l'interface avec les claviers d'ordinateurs par une invention d'une forme de Pinyin à travers le Qotar. Le Narkanta intègre des librairies en natif dans le champ lexical à travers un ordonnancement qui peuvent être complétés pour de la cryptologie. Le papier analyse sa construction et la méthode, sans montrer les symboles, pour plusieurs raisons, cela est trop complexe à intégrer dans le papier car n'est pas un caractère Unicode, et de plus cela relève de la sémiologie ce qui hors cadre. Les nombres seront également abordés pour être complet et quantifier des mesures. Son but est d'être résistant à des attaques de machine et de super-calculateur quantique rendant obsolète le concept de machine de Turing et la notion de calculabilité. Le Narkanta est un langage de programmation inspiré comme code assembleur au plus proche des langages machines d'instruction mnémonique comme appel système et invocation. Il a une extension orienté-objet qui est une intégration des symboles terminaux et mots-clés du C++.

*Mots-clés : Narkanta, Turing, clé glyphique, champ lexical, idéogramme, ordinateur, instruction, cryptologie, création, inventivité, symboles terminaux, objet.*

---

## I. Introduction

Le Narkanta répond à une problématique d'évolution des langues comme interface d'un langage machine, au plus proche de la création cosmique et de robustesse pour contrer des attaques d'autres mondes ou univers entre des futures guerres de machine à travers des super-calculateurs quantique. En effet l'hypothèse de simulation permet d'utiliser le cadre abstrait de machine dans un hébergement en environnement virtualisé qui est protégé par la langue. Il faut donc une certaine analyse en cryptologie et ce prémunir d'acteurs violents ou de prédateurs qui recherchent à casser la protection des machines virtuelles tel que la découverte de clé de chiffrement et de mot de passe pour empêcher de reproduire la création au delà du simple fait de trouver un hébergeur comme artefact.

Les langues peuvent être bridées tel que le Novlangue comme outil politique et prison mentale par une épuration du langage et des symboles. Le Narkanta cherche à détruire les limitations des langues et de rechercher de nouveaux standards.

Le constat dans l'intégration de l'informatique des pays asiatiques ont été en retard sur la recherche d'outil numérique car un problème d'interface et d'intégration du langage tel que le mandarin. En effet seul les langues basées sur un alphabet entre en compte sur un ordinateur. C'est une notion défini par les machines de Turing et la calculabilité. Il faut une liste courte de symbole. Ainsi les chinois ont inventé le Pinyin pour romaniser la langue et interfacer en particulier sur les claviers d'ordinateurs ce que ne permettent pas les 214 clés radicales du mandarin. En partant de cette hypothèse, le chinois est un langage robuste aux attaques de machine car difficile à transposer sur les ordinateurs. Ce que j'appelle l'empreinte cryptographique est une signature et de suite de

symbole qui définit la robustesse initiale du langage. L'alphabet anglophone de 26 lettres est faible comme suite cryptographique face au mandarin et ces 214 clés de radicales permettant de construire et faire dériver les mots.

Pour construire un langage robuste aux machines il faut penser comme les machines et donc la prédiction par le calcul tel une intelligence artificielle générale autonome et consciente. Les nombres sont essentiels que cela soit à but de quantification et de mesure mais aussi d'ordonnancement. C'est un système de conversion et de changement de base.

## II. Les nombres

Les nombres pour les humains sur la planète est trinitaire comme puissance de 3, la base 9. Hors ce qui nous intéresse est le langage machine et d'améliorer des performances de calcul et de cryptographie. Durant les développements de l'informatique on l'a démontré le bit est défini par 0 ou 1. C'est le langage machine que seul comprends les processeurs, comme signal ouvert ou fermé. De plus les recherches ont démontré l'intérêt de regrouper en octet de 8 bits. C'est à dire une puissance de 2. Les machines comptent en hexadécimal et on a donc étendu la base 9 de A à F. Ce qui est plutôt stupide, il fallait mieux tout ré-encoder et inventer de nouveaux symboles numériques en base 16 en natif. Les machines sont quadratiques, suivant des lois carrés. Tel que le signal numérique par rapport au signal analogique. Ainsi 2 puis 4 puis 16 etc. Suivant une loi de puissance.

Les nombres en Narkanta se devaient d'être optimisés pour leur manipulation par des machines suivant :

- Loi de complexité et de puissance croissante
- Théorie des graphes

La méthodologie utilisée est d'augmenter la complexité tout d'abord en suivant la théorie des graphes en suivant une suite de formes basiques en géométrie sur 8 principes :

1. Le point
2. Le trait
3. Le triangle
4. Le carré
5. Le pentagone
6. Hexagone
7. Heptagone
8. Octogone

Puis accélérer le calcul en intégrant des lois de puissance de 2 par la composition du 2, 4, 8, 16. Ces nombres et leurs symboles sont liés. Ainsi le 16 est une composition du 8, du 4 et du 2. Suivant des lois de complexité croissante. C'est la principale particularité des nombres en Narkanta en base 16. Bien sûr en cryptographie ce n'est pas suffisant. Il y a des bases étendues et changement qui ralentit les calculs des ordinateurs, ainsi le MD5 est un hash en cryptographie de 128 bits en base 64.

La définition des nombres ne serait pas suffisante sans intégrer des opérations élémentaires, et un symbole pour :

- L'addition
- Soustraction
- Multiplication
- Division
- Virgule flottante
- Négatif
- Puissance
- Racine carrée

Ce qui définit des bases rudimentaires pour les machines et la manipulation numérique.

### III. Notion de linguistique

Abordons quelques éléments simples de linguistique pour les néophytes pour construire des langues.

La linguistique se compose de :

- Phonétique, phonologie
- Lexicologie
- Morphologie
- Syntaxe

Ce que l'on appelle la sémantique est {lexicologie, morphologie, syntaxe} et la morphosyntaxe {morphologie, syntaxe}.

Ce qui est de la lexicologie c'est l'étude appliquée des dictionnaires, le lexique est un ensemble de mot dans un dictionnaire.

Le morphème est l'unité de base dans la construction des mots en morphologie.

#### Les systèmes formels

1. Au plus bas niveau du langage on retrouve les symboles et l'alphabet dans le domaine de la morphologie. C'est une construction de l'esprit comme empreinte cryptographique de l'inventeur par des théories des formes et de la créativité.

2. Les règles d'écriture font parties du domaine de la syntaxe, tel que la construction de phrase et la structure.

3. Valeur de vérité est le domaine de la sémantique.

4. L'utilisation des formules est dans le domaine pragmatique.

### III. Inventer un univers

Tous les écrivains le savent, pour inventer un univers de fiction, il faut mettre en place une culture et cela commence par la langue. L'acte créateur est linguistique. Il est donc nécessaire réfléchir à la mise en place de règles :

- Symboliques
- Lexicales

Dans les dictionnaires avancés ils y a des catégories lexicales et donc introduit des librairies, tel que :

- Nature
- La guerre
- La religion
- Noms
- La science

etc.

Ce que l'on retrouve également dans la programmation informatique qui fonctionne sur des systèmes de librairie native (built-in) et tierces parfois développés par la communauté.

## IV. Méthodologie narkantique

Le Narkanta se veut d'être un langage au plus proche de la création pour les architectes, concepteurs, ingénieurs et hackers. C'est une base pour les systèmes.

Il est basé sur mandarin evia des idéogrammes, c'est à dire qu'un symbole représente un mot, et donc il faudra générer un dictionnaire usuel standard prenant en compte l'entropie informationnelle. De ce fait on va utiliser une base 512 en cryptographie. Au moins 512 car 8x8x8 symboles comme clé tel que le radical en mandarin pour fabriquer les mots.

Qu'es-ce que le dictionnaire ? C'est un code assembleur ou l'on attache une instruction à une clé et sa translittération comme appel système. Pour cela on va se servir de statistique sur les langues et les mots les plus utilisés par les individus comme système d'échange et d'interface basic. Sur internet vous pouvez trouver des listes avec les mots les plus utilisés en français, anglais etc. Et classé par catégorie.

Cela tombe bien on va définir des librairies en natif dans le Narkanta classé par :

- Adjectif
- Nom
- Verbe
- Alchimique

Le Narkanta intègre la notion de glyphe et les instructions du dictionnaire sont des clés glyphiques. La construction suit le principe d'un élément principal : la ligne + un marqueur de position qui définit des librairies. Un point et une onde. Dualité onde-corspuscule.

Celle-ci subit des transformations et variations temporelles. Les glyphes évoluent à partir des clés par composition et transmutation et peuvent subir des symétries et rotationnels.

Dans le cadre de rupture, on étudie la brisure de la ligne et ces conséquences. Plus la ligne est linéaire, alors c'est des primitives du langage.

C'est un langage relativement obscur qui est dynamique comparé à l'alphabet qui est fixe favorisant l'invention de symbole et le néologisme. Sa dynamicité fait qu'il intègre une notion d'incertitude dans sa prédictibilité par les machines. Il faut au moins 300 mots pour commencer à parler une langue, et donc l'optimisation des clés glyphiques du Narkanta en plus de 512 mots permet de commencer à parler et comprendre la langue à 80 %. Le reste est obscur. Un collegion maîtrise en moyenne 3000 mots, quand les grands écrivains plus de 15 000 mots. Le dictionnaire chinois intègre plus de 250 000 entrées.

Le Narkanta reprend les grandes lignes du mandarin et sa structure de phrase. Donc :

- Pas de genre
- Phrase : sujet + verbe + complément
- Pas de conjugaison, mais des aspects modaux
- Indénombrable (singulier, pluriel)
- Langue tonale (5 tons)

On va retrouver des aspects du français dans le Narkanta en particulier :

- Adjectif, Verbe, Nom
- Préposition
- Conjonction de coordination

### Mémoire des registres

Pour favoriser la créativité et l'invention de mot, nous sommes soumis à l'inertie psychologique. C'est à dire que nous sommes pas véritablement libre en inventant des mots depuis notre cerveau, il y a des aléas, des pannes d'inspiration et en réalité on puise dans la mémoire et les registres de l'univers ce qui est une vulnérabilité. On va augmenter l'entropie et introduire la création de mot aléatoire grâce à des programmes informatiques en fonction du nombre de lettre.

*Instruction = mot en français + clé glyphique + translittération phonétique en narkanta*

### Langage architectural

Pour créer à partir du néant, tel dans une machine virtuelle pour les machines, ou il faut définir des outils de conception et spatial. Cela rentre dans deux catégories étendues du langage :

- Prépositions spatiales
- Formes et Géométries

### Programmation pour les codeurs

Le Narkanta utilise une extension au code assembleur et les appels systèmes comme couche abstraite pour intégrer le paradigme orienté objet. Ce qui est défini par des symboles terminaux et mots-clés du C++.

### Les marqueurs

La langue utilise un système de marquage temporel en début de verbe et d'autres marqueurs en début de phrase avant le sujet comme particularité de la phrase et de son code.

## V. Conclusion

L'invention des standards linguistique est une nouvelle ère à travers le Narkanta qui va permettre de redéfinir les éléments de la création.

## VI. Appendice

Listes des instructions utilisées.

### Dictionnaire usuel standard

Plus de 512 mots comme code assembleur intégrant les libraires : Adjectif, Verbe, Nom, Alchimique

20 instructions libraire Alchimique :

- Ether
- Eau
- Feu
- Air
- Terre
- Création
- Atome
- Gaz
- Liquide
- Solide
- Plasma
- Lévitiation
- Métal
- Cristal
- Anneau
- Sel
- Or
- Mercure
- Soufre
- Athanor

## **Extension : Conception architecturale**

### **6 Sujets**

- Je
- Tu
- Il / Elle
- Nous
- Vous
- Ils / Elles

### **7 conjonctions de coordination**

- Mais
- Ou
- Et
- Donc
- Or
- Ni
- Car

### **2 marqueurs de temps**

- Futur
- Passé

### **6 marqueurs simples**

- Questionnement
- Affirmation
- Explication
- Négation
- Quantification
- Fin de phrase (spécial)

### **7 prépositions**

- à
- au
- avec
- depuis
- durant
- en
- par

### **15 formes et géométries**

- Point
- Coordonnée
- Repère
- Croix
- Carré
- Cercle
- Triangle
- Ellipse
- Arc
- Ligne
- Courbe
- Cube
- Cylindre
- Plan
- Axe

### **26 prépositions spatiales**

- Sur
- Sous
- Dans
- Devant
- Derrière
- Entre
- Gauche
- Droite
- Haut
- Bas
- Autour
- En face
- Loin
- Parmi
- Contre
- Au bord
- Près
- Au Milieu
- Au-delà
- Hors
- A l'intérieur
- A côté
- A travers
- Chez

- En dehors
- Vers

## **Extension : Programmation en Narkanta++**

### **Paradigme Orienté-objet**

- Class
- Abstraction
- Encapsulation
- Héritage
- Objet
- Polymorphisme
- Prototype
- Constructeur
- Destructeur
- Attribut
- Méthode
- Interfaces

- bool
- for
- if
- void
- delete
- do
- sizeof
- while
- new
- const
- struct
- class
- template
- public
- private
- protected
- try
- throw
- elif

### **19 symboles terminaux**

- ou
- et
- non
- afficher
- ,
- =
- +
- -
- \*
- /
- (
- )
- var
- vrai
- faux
- {
- }
- [
- ]

### **22 mots-clés**

- break
- else
- switch