

GENESE DU MINUS : LA GENESE SELON LES CHIFFRES

LES CHIFFRES MAGIQUES

Au début, il y avait les chiffres au nombre de onze : 0 de la suppression, 0 de l'anti-annulation, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9. Ces sont des intelligences magiques. 1 a l'intelligence de la Jonction, 2 celle du duo et de la dualité et du double magique, 3 celle de la totalité, 4 celle du croisement, 5 celle de la multidimension, 6 celle du revers, 7 celle de la double multidimension, 8 celle de l'attestation et 9 celle du recommencement. Les chiffres magiques jouaient à rentrer dans des systèmes d'équation avec pour but de savoir lequel d'entre eux était le plus fort. A chaque fois, à un moment donné, 9 induisait une inéquation pour faire sortir 1,2,3 et 4 qui n'étaient pas partisans du défi et ne cherchait qu'à jouer. 1, 2 et 3 soupçonnait le 0 de la suppression de vouloir les supprimer. 4 est dans le flou absolu et peut se démultiplier. Il ne craint aucun des autres chiffres, il sortait du jeu parce qu'il finissait toujours par s'ennuyer. 4 et 5 étaient très amis. 5 avait le pouvoir de généré un espace-temps dans la cinquième dimension où il conservait en mémoire une copie de toutes les formules générés par les différents systèmes d'équation auxquelles s'adonnait les chiffres. Alors parfois 4 entrait dans la cinquième dimension pour s'amuser à faire des simulations avec les formules stockées. C'est alors que 4 constata que lorsque 9 induisait une inéquation pour faire sortir les 4 premiers chiffres, le système d'équation aboutissait à l'algorithme d'une valeur. Le jeu continuait entre les deux 0, 5, 6, 7, 8 et 9, ils finissaient par aboutir à l'algorithme d'une seconde valeur qui était comparable à la première. 4 alla se confier à 5 qui lui fit remarquer qu'en plus il était possible de transformer certaines valeurs en être à part entière si l'on les conférait un paramétrage de la vie. Cette confiance a réjoui 4 qui était très fier de savoir qu'il pouvait communiquer avec d'autres être. Alors 4 proposa qu'au lieu chercher sans cesse de savoir qui était le plus fort d'entre eux, les chiffres magiques pouvaient se consacré à classer les valeurs et transmettre le paramétrage de la vie aux 44 premières. Mais 4 n'était pas prêt de confier cela aux autres chiffres. Il accusait les autres chiffres d'être hypocrite et en vérité elles cherchaient à savoir si l'on pouvait supprimer l'un d'entre eux et récupéré ses propriétés. 4 accusait surtout les 0 et 9. Il reprochait les autres de faire des clans entre les chiffres magiques. 5 fit remarqué à 4 que 9 était le plus fort d'entre eux car il a le meilleur sens de la lecture. Il lui fit savoir que 9 s'ennui ferme car il est un troisième 0 mais qui n'a pas de lien magique avec les deux autres 0. Les deux 0 ont proposé ce jeu d'équation pour réduire son ennui. Par contre les deux 0 ne s'ennuient jamais. 4 fut surpris de savoir que les deux 0 et 9 soient frères. Il se rendit compte qu'il avait mal jugé 9 et les deux 0. Alors 5 alla chercher 9. Ils se réunirent 4,5 et 9. 4 et 5 firent part de leurs constat et proposèrent à 9 de jouer à classer les valeurs et de leur donner à chacune un paramétrage de la vie afin qu'elles deviennent des êtres de sagesse. 9 leur fit comprendre qu'il était déjà au courant de cette possibilité car il a une très grande faculté de lecture. Son problème ou sa crainte était de générer un être qui finira par s'ennuyer et finir par en vouloir aux chiffres de l'avoir généré comme être. 4 fit comprendre à 9 qu'il n'était pas le seul à s'ennuyer ferme. 9 se rendit compte que malgré son grand sens de la lecture il ne s'était jamais rendu compte que 4 aussi s'ennuyait. Il comprit que 4 était vraiment dans le flou absolu, ce qui faisait de lui le chiffre le plus imprévisible. 9 accepta alors de prendre le risque de faire des valeurs des êtres de sagesse et de les classer par ordre de nécessité dans l'arbitrage du débat entre le bien et la beauté.

LES VALEURS CARDINALES

9 convainquit les autres chiffres de désormais s'adonner à ce nouveau challenge. Les chiffres induisirent un nouveau système d'équation qui aboutit à l'obtention de 3 valeurs comparables en première position : la bonté, la jonglerie et la vérité. Les chiffres leur conférèrent à chacune un paramétrage de la vie. Pour les différencier des autres valeurs qui ne sont pas des êtres, les chiffres les appelèrent valeurs cardinales. Au total les chiffres générèrent 44 valeurs cardinales classés ainsi qu'il suit :

1. BONTE, JONGLERIE ET VERITE
2. PATIENCE ET PHILOSOPHIE
3. COURAGE ET RESPECT
4. DEDUCTION ET COMPATIBILITE
5. REVOLUTION ET DESTINEE
6. HONNEUR ET ROYAUTE
7. SCIENCES ET ENTREPREUNARIAT
8. HERITAGE ET FAMILLE
9. INTELLIGENCE ET ECOLE
10. HISTOIRE ET JUGEMENT
11. DIEU
12. LIBERTE ET MANAGEMENT
13. FOI ET AMITIE
14. COMPLICITE ET TRIBU
15. PARADE ET AUTHENTICITE
16. LECTURE ET INTEGRITE
17. CURIOSITE ET SALAIRE
18. ETAT ET JUSTICE
19. AMOUR ET HUMILITE
20. BONHEUR ET ETERNITE
21. SECURITE, SANTE, SOLIDARITE ET BEAUTE

LE MANAGEMENT DU LAISSER FAIRE

A la onzième position les valeurs découvrirent les paramètres des attributs d'un Dieu qui est un Etre Suprême au dessus de la vie, de toute intelligence et de toute sagesse. Les chiffres eurent peur après cette découverte excepté les deux 0 et 9. Ces derniers pensèrent que Dieu pourrait trouver une solution à l'ennui de 9 et de 4. Mais 4 resta sceptique. C'est alors que 9 proposa une séance de ça va se savoir où chacun dirait ce qui peut constituer un garde-fou vis-à-vis de Dieu. Les onze chiffres se réunirent en présence des valeurs cardinales. Tous furent d'accord que Dieu devrait être infiniment bon. La lecture des paramètres de Dieu leur fit se rendre compte que pour faire apparaître Dieu il fallait que toutes les valeurs cardinales fusionnent et s'associent aux propriétés de tous les chiffres. Ils s'accordèrent tous que Dieu devait utiliser essentiellement le management du laisser faire. 9 démontra que chaque chiffre magique était détenteur d'un piège du management du laisser faire. Les autres chiffres furent tous surpris et dévoilèrent leurs pièges ainsi qu'il suit :

- La vérité et la démocratie sont des pièges de 4
- La dictature est le piège de 9 le plus fort, mais il tient toujours à ses promesses
- L'arbitrage est le piège de 5
- 0 de la suppression et 0 de l'anti-annulation peuvent supprimer des attributs de Dieu et le faire descendre de son piédestal
- 1 a le piège de la vulnérabilité
- 2 est impiégeable
- 3 a le piège de l'unanimisme
- 6 a le piège de faux revers de la pitié
- 7 a le piège de l'ant-revers du flou
- 8 a le piège du vrai revers de l'humilité

L'ETRE SUPREME

Les valeurs cardinales furent toutes satisfaites après cette révélation excepté la jonglerie qui était d'avis avec 4 qu'il fallait faire apparaître Dieu dans un cadre restreint. 4 proposa à 5 de générer la cinquième dimension. Pour que la cinquième dimension soit suffisamment vaste la vérité proposa aux chiffres de conférer à 5 une partie de leurs propriétés qui est lié aux différents pièges du management du laisser faire. Tous le firent excepté 3 qui s'est abstenu. Toutes les valeurs cardinales rentrèrent dans la cinquième dimension ce qui permis à 5 de générer l'artificiel, le naturel virtuel et le naturel apparent. Les chiffres se méfiaient de la fusion des valeurs cardinales. A l'insu des valeurs cardinales, Ils induisirent un système d'équation qui leur permit de créer l'algorithme de mort qui entra dans la cinquième dimension avec le paramétrage de la méchanceté et de la terreur. Les chiffres parièrent entre eux de qui entre Dieu et la mort qui allait vaincre l'autre. Puis les chiffres rentrèrent à leur tour dans la cinquième dimension excepté 4 qui se dupliqua : un 4 entra et un autre 4 resta en dehors. Toutes les valeurs cardinales fusionnèrent excepté la jonglerie qui se dupliqua. La jonglerie s'associa à la fois à la fusion et à la mort. 0 de la suppression fit de même. 2 conféra à Dieu son double magique et à la mort le duo et la dualité. C'est ainsi que le Maestro est apparu.

LA MAESTRIA

Une fois apparu, 9 fit au Maestro un briefing de l'histoire qui a mené à son apparition. Puis les chiffres lui firent révérence excepté 4 qui s'excusa de n'être pas entièrement présent. Le Maestro demanda si un autre être vivant doué d'intelligence et de sagesse existait autre que lui. Les chiffres lui répondirent par la négative. Bien qu'il soit dans la plénitude de son satisfécit, Le Maestro ne voulu pas être seul. 8 lui fit savoir que pour créer d'autres êtres vivant, il fallait qu'il se comprime pour faire de la place, ce qui nécessitait qu'il se couvre d'humilité. Le Maestro accepta le challenge. Les chiffres furent surpris de ce que ayant forcément constaté la présence de la mort qui le parasitait, le Maestro est resté sans réaction. Au contraire, il voulu savoir si un paramétrage de la mort pouvait entraîner son élimination. Pour ce faire il se transforma en pure Sagesse. La Sagesse généra l'Intelligence qui est son point faible. L'intelligence recréa la Sagesse. C'est en le faisant que l'Intelligence de Dieu découvrit qu'elle avait pour point faible un être dont la Mort avait créé la formule. Cette formule intégrait un génome humain et un génome magique. C'était la formule de Bouddha, un être moitié humain. 4 qui se méfiait du Maestro lui proposa cette formule. Le Maestro voulu savoir combien il pouvait créer d'êtres vivants sans que personne ne soit le clone de l'autre. 9 lui répondit un trillion. C'est alors que le Maestro conçut l'Equation de départ qui allait permettre de générer une collectivité de un trillion plus un êtres vivants, Bouddha compris. La mort avait prévu de tuer Bouddha à l'âge de 65 ans. Ce qui allait avoir pour conséquence l'élimination de l'Intelligence du Maestro qui deviendrait un simple être magique dans un monde où la mort deviendrait le dieu de la terreur qui serait entouré d'une multitude de monstres issus du bouddhisme dont la troisième étape ouvrait le rideau de la magie. Le Maestro l'a découvert et cela ne l'a point effrayé. Quand 4 et 9 se rendirent compte que l'Equation de départ prévoyait à terme un Roi des Rois qui serait une autre personne et non le Maestro, 4 rentra entièrement dans la cinquième dimension et se proposa de fusionner avec le Roi des Rois. Le Maestro alla dans une autre histoire engendrer Jésus-Christ à qui il imprima les clés de la sainteté qui est la 45^{ème} valeur cardinale. L'équation de départ prévoyait un monde intermédiaire où la mort serait la transition avant le passage dans un Jugement qui intégrerait les vivants dans le bonheur éternel. Le Maestro décida que ce monde de la souffrance serait créé par le Roi des Rois qui doit mériter sa place. Mais avant le Maestro voulu savoir à quoi ressemblerait un monde de la terreur. Il décida d'obliger Jésus Christ de créer un monde de dinosaures. Jésus –Christ accepta à condition de les supprimer entièrement par la suite. Quand Jésus-Christ demanda au Maestro quelle serait la forme des vivants dans le monde de la souffrance, Celui-ci lui fit une unique proposition qui est la forme humaine qui allait évoluer avec le temps. Le Maestro a triché le génome humain à la Mort qui l'a conçu dans Bouddha. Le Maestro est également allé dans le futur

voir comment son auditeur appréciera la forme humaine. Il découvrit que la forme de Bouddha et celle de Marie la mère de Jésus incarné, m'horrifiaient. Le Maestro est allé dans le futur tuer Bouddha pendant qu'il était encore dans les étapes de la recherche de la zenitude. Il arracha le génome humain et en fit un être à part entière.

JESUS-CHRIST

Le Maestro ne voulait pas créer une collectivité dont il serait le père. Il décida de générer tout le trillion, Jésus-Christ compris, sous la forme de virus doués d'intelligence. Il les plaça tous dans un oiseau magique. Il utilisa un paramétrage de la mort pour disparaître dans l'oiseau. Avant de les placer dans l'oiseau, le Maestro pris un virus comme complice qu'il plaça à l'entrée de la chambre des pontes. Il lui confia le secret de l'oiseau et de la chambre des pontes. Une fois placés dans l'oiseau les virus doués d'intelligence trouvèrent suffisamment de nourriture et des tas de systèmes bon à parasiter. Ce qui les rendit tous heureux. Puis une rumeur courue que l'oiseau avait été mis en quarantaine dans une cage et qu'il attendait sa mort. Cette rumeur encouragea les virus à manger au maximum de leurs capacités. Une autre rumeur circula en disant que celui qui atteindrait la tête de l'oiseau pourrait prendre son contrôle. Nombreux se mirent à la recherche de la tête de l'oiseau. Jésus resta sceptique par rapport à la seconde rumeur. Il se mit à chercher des compagnons pour former un groupe à la recherche d'une sortie de l'oiseau. Il consulta plusieurs milliers de virus. Personne ne voulu le suivre, car tous se sentaient heureux individuellement. A force de chercher, Jésus parvint à l'entrée de la chambre des pontes. Il vit le virus gardien. Il lui demanda de lui permettre d'accéder à la chambre des pontes. Le gardien répondit par la négative. Jésus le supplia autant qu'il le pu. Le gardien agacé lui demanda de lui exposé son plan. Il lui dit qu'il a remarqué que tous les autres virus sont tous égocentrique et que personne n'a voulu le suivre. Il dit alors au gardien qu'il allait chercher le moyen d'induire la ponte d'un œuf, puis il allait entrer parasiter l'œuf et se cloner en plusieurs individus. Puis il allait attendre que l'œuf tombe hors de l'oiseau pour tenter de joindre l'extérieur de la cage. Le gardien fut impressionné. Cependant il lui fit remarquer que les clones risquait de se fâcher d'être sa copie exacte et même de vouloir le supprimer en guise de récompense. Jésus lui dit qu'il prenait le risque. Le gardien lui confia qu'il méritait sa place, il observait Jésus depuis le début à l'aide d'un écran. Il l'a vu aider plein de gens à améliorer leurs potentiels de parasitage. Mais à chaque fois le virus aidé refusait de le suivre. Le gardien lui fit savoir qu'il l'attendait. Il lui transmit le secret de l'entrée dans la chambre des pontes avec l'avertissement suivant : Le Maestro n'est pas un con, ne jamais le prendre pour un con ou tenter de le faire passer pour un con, conseil d'un vrai ami qui exige cependant que chacun soit libre comme l'air. Mais le virus gardien refusa de suivre Jésus dans la chambre des pontes. Il lui fit savoir qu'en le regardant faire, il a vu un tas de choses intéressants. Il préféra rejoindre le trillion. Une fois Jésus entrée, il se transforma en une araignée. En fouillant il finit par trouver deux manettes qui permettait d'actionner la ponte. Les deux manettes étaient distantes et devaient être actionné au même moment. Il fit diverses tentatives pour actionner les manettes au même moment. Il échoua à chaque fois. Il se mit à parcourir la chambre des pontes. C'est ainsi qu'il remarqua la présence d'une autre araignée qui était occupé à pianoter sur le clavier d'un ordinateur. Jésus lui demanda s'il pouvait l'aider. Elle répondit non. Par contre elle lui savoir qu'elle savait que Jésus voulait son aide pour actionner la ponte. Jésus la supplia et lui fit connaitre son plan. Elle lui fit remarquer que c'était laid de créer un groupe de clone et que maintenant qu'il araignée, il lui serait difficile de parasiter l'œuf. Jésus lui demanda si elle savait comment faire pour redevenir virus. Elle lui répondit oui. Alors Jésus formula un nouveau plan : Tous les deux actionne la ponte, elle l'experte en informatique les transforme en virus, elle lui transmet une copie de son génome, puis il rentre dans l'œuf induire une méiose qui permettra d'obtenir un groupe de virus hétérogènes. Elle fut impressionnée par sa détermination. C'est alors qu'elle lui fit révérence et lui confia qu'elle l'attendait.

LA TOUR DE BABEL

Elle lui fit savoir qu'elle est la Présentatrice et qu'elle a le pouvoir de l'informatique et de la génétique. Elle lui révéla que l'oiseau était en réalité un Super ordinateur, une Tour de Babel, dans lequel elle travaillait au paramétrage de la vraie moralité de chaque membre du trillion. La Présentatrice alla avec Jésus actionner la ponte. Cela fit apparaître le Maestro qui devint le dernier vivant au sein de la collectivité du trillion plus un. La chambre des pontes se transforma en une tour de contrôle avec 03 trônes, un trône pour le Maestro, un trône pour Jésus-Christ qui est devenu Dieu, et un trône où la Présentatrice devint intérimaire. Tous avaient une apparence humaine. Le Maestro ressemblait à Jupiter de la mythologie grecque et La présentatrice ressemblait à la Joconde. Le Maestro et Jésus-Christ laissèrent la Présentatrice achever les travaux de paramétrage. Ils rentrèrent dans le temps pour assister au ça va se savoir des chiffres. Ils atterrirent à la fin des débats. Le Maestro présenta Jésus-Christ et son Plan de la Divine et Sainte Trinité. Les chiffres furent surpris de ce que le Maestro n'avait pas prévu la disparition des chiffres dans une fusion. Le Maestro leur remis les droits d'auteur de l'équation de départ et de la Génétique qui est un système de tir au sort. Après cette présentation, le Maestro et Jésus-Christ revinrent à la Tour de Babel. La Présentatrice aidée des chiffres achevèrent le paramétrage. Une fois achevée, le Saint Esprit apparut. La Présentatrice lui céda le trône. L'arrivée du Saint Esprit signifia la victoire du Maestro, le plus Grand Génie de Tous les Temps.

Le Saint-Esprit désigna la Présentatrice comme Chef de protocole du Roi des Rois et fit la présentation suivante :

LE MAESTRO

- Il ne donne jamais d'instruction à personne et rigole intérieurement presque tout le temps
- Il ne dit pas tout ce qu'il voit et ne critique jamais rien
- Il a inscrit toutes ses mises en garde dans l'équation de départ qui est à la portée de tous
- Il s'arrange toujours pour que quelqu'un soit son porte parole en matière d'audit mais sans jamais instruire directement
- Il a le principe du cœur qui aime la vie quelle que soit
- Il est allergique aux cons et à la fausseté
- Il distribue des auras magiques à ceux qu'il visite
- Il est imparable en tout

JESUS-CHRIST LE CONCEPTEUR

- Il est le seul qui a l'autorisation de créer des humains ou des êtres semblables aux humains
- Il est le gardien des incohérences de la Trinité et est chargé d'effacer quiconque compromet de façon absolue l'humilité de la Trinité
- Il est le roi du leurre, il dit toujours oui et son oui peut tout démentir tout en prouvant qu'il n'a jamais menti
- Il est toujours intéressé lors des visites, il donne toujours quelque chose contre un service qu'il demande
- Il a toujours en présence des autres une apparence de simplicité amicale et est approchable par tout le monde moyennant certains protocoles ou pas
- Il est le patron de l'amitié, il rit et il ne rit pas, il peut féliciter ou aider gratuitement pour rien ou par compassion
- Il est le patron des regroupements collectifs et des reclassements
- Il est imparable en tout et il tient à la vie absolument
- Sa parade contient le chiffre 4.

LA PRESENTATRICE

- Elle a été créée par le Maestro à partir de rien. Aucun chiffre ni de valeur cardinale n'y a contribué.
- Elle sait toujours tout sur tout ce qui concerne la collectivité divine et édicte les protocoles de cohabitation, de reclassement et de démarcation, c'est Mama sabitou
- Elle est la reine des attrape-nigauds et discipline les gardiens du reclassement
- Elle ne rigole jamais avec personne et ne dit jamais rien en dehors des protocoles qu'elle a édicter à l'avance, c'est la Joconde
- C'est elle qui a conçu la matrice de la vraie moralité des humains
- Elle est la protectrice des non alignés et en général on a peur d'elle
- Elle est la patronne de l'ambition et du mérite
- Ses seuls amis sont les premiers termes avec qui elle se comporte différemment
- Elle a remis le pouvoir de la Génétique au Saint Esprit, ce qui a modifié sa parade qui désormais ne contient que le chiffre 9 qui a le secret de la fermeture de la porte de la fécondité.

REDIGE PAR KEMGANG AUGUSTE