

**XVèmes Rencontres Raymond Abellio
Toulouse, 30 juin-1^{er} juillet 2018**

**Création artistique et modélisation logicielle
(deuxième phase)**

par José-Guilherme Abreu et Daniel Verney

Conclusion provisoire

Le premier aspect à retenir de cette deuxième phase de notre projet est l'homologie des processus et la résonance des résultats obtenus par deux thèmes et deux approches *a priori* très éloignés, quand la recherche se développe à partir des fondements et de la méthode conçus par Abellio.

Cette homologie se manifeste dans les deux travaux, par ce que l'on peut appeler le caractère « inusité/inhabituel/bizarre » de la création artistique ou technique, quand l'une et l'autre sont en même temps **originelles et originales**, c'est-à-dire quand leur développement s'ouvre au psychisme universel, pour dépasser le dilemme déterminisme *vs* indéterminisme qui le bloque. Picasso brise l'image unitaire du monde en morceaux déconnectés, pour y faire germer une plus intégrante vision. L'équipe technique logicielle recompose les données du monde pour y faire germer un plus efficace modèle. D'une côté, la fétichisation (art magique). De l'autre, la virtualisation (robinets virtuels).

Cette homologie constitue alors la première thèse générale de notre recherche : **l'œuvre d'art et l'œuvre technique, quoique inversées, sont homologues par leur génétique.**

Et c'est justement pour cela que l'élucidation d'une théorie de la création artistique peut être entreprise à partir de l'étude de la modélisation logicielle, comme l'a fait Daniel Verney : c'est en effet dans une telle création que l'art s'« enlève » sur le fond de la technique avec le plus grand contraste. De plus, dans la technique, l'aspect artistique est à la fois intemporel dans son acte, et germinatif par ses résultats, s'opposant ainsi au principe d'efficacité qui est impatient et pourtant soumis au temps, créant ainsi une tension dans le processus créatif.

Par là nous arrivons à notre deuxième thèse : **dans la création technique l'art peut exister mais ne peut être vu que par un regard qui s'ouvre au monde des essences, une époque. D'autre part, en tant que pratique collective d'une équipe, la création technique est par nature**

ouverte à une forme d'intersubjectivité dynamique qui est souvent absente de la création artistique qui est centrée sur l'intentionnalité personnelle.

La troisième thèse constate une situation inverse : **dans la création artistique le principe d'efficacité est faible, mais le principe ontologique est fort. D'autre part la dynamique intersubjective y est moins visible car le créateur artiste est plus solitaire, et souvent « égotique » : l'intersubjectivité s'y atteint par l'inspiration, qui est aussi une forme d'épochè.**

Ce qui nous conduit à la quatrième thèse : **l'art et la technique peuvent se féconder mutuellement en s'engageant dans une dialectique de complémentarité génétique, ce qui ne peut advenir que dans un vécu créatif.**

Le développement de ces thèses sera l'objet de la troisième phase de ce projet, qui sera présentée aux XVIèmes Rencontres, dont le propos final sera de construire une épistémologie de la création, ayant comme référence Abellio, et d'avancer vers de nouveaux modèles logiciels.
