

RAPPORT D'ANALYSE: BUREAU SPATIAL DES INVESTIGATION ARCHAÏQUES

DAMIEN BLASS

Les artefacts laissés par cette civilisation reflètent le développement de leur comportement à travers les âges. Ici, nous pouvons appréhender la typologie des objets en interaction avec des matériaux abstraits. Si nous regardons les techniques attentivement, des lexicons engravés vont apparaître, mais ces démonstrations n'ont pas encore été indexées dans les archives du Centre Terminal de Documentation Archéologique.

La plupart des objets trouvés sur le site posent un problème de synthèse, regardant la fonction de leur design: cela montre un intérêt ludique plutôt qu'un intérêt pratique, ce qui nie une utilisation fonctionnelle.

La fabrique de ces *choses* a paru d'abord illisible, mais durant l'excavation du site, nous avons trouvé que l'état de conservation des matériaux était due à une particulière, sinon méticuleuse attention des fabricants originels.

Cet *assemblage* est diachronique dans sa poursuite d'un état esthétique. Une sorte de philosophie ne s'insère toujours pas dans le casse-tête, ce qui implique un temps en perpétuelle fragmentation; de toute façon le grand savoir de notre grandiose civilisation spatiale est toujours insuffisant pour y donner un statut clair, ce qui nous indique un défi caché dans l'orchestration d'un jeu.

Peut-être que notre erreur a été de grouper les artefacts à l'intérieur d'un code commun de façon à interpréter un message général, stéréotype souvent employé comme condition dans l'exercice de la lithographie. Ce fait connu, cette recherche appelle un esprit de scission plutôt qu'un esprit de synthèse. Par exemple, nous ne pouvions reconstituer la cellulose des fenêtres sans la pellicule film.

Notre hypothèse est que cette société était en possession d'une technique, un savoir au service d'une gnose spécifique, encore non appréhendée au sein de nos institutions. Cette étude culturelle devrait chercher le sens de ce culte qui projette une lumière sur la créativité archaïque.

Dans notre confédération spatiale, la créativité est utilisée en tant que méthode logique et mécanique pour la résolution de problèmes. Ce site archéologique appelle à une recherche qualitative, car elle parle d'une relation entre les objets eux-mêmes.

Notre indice est qu'une telle discipline abstraite était une manière de générer une entière masse d'idées, que la vérité pragmatique n'est pas la seule assise en créativité et qu'une civilisation, atteignant son apex, devrait suivre ce nouveau sentier épistémologique jusqu'à son point le plus élevé afin d'en tirer meilleur avantage.

ANALYSIS REPORT: SPACE BUREAU OF ARCHAIC INVESTIGATION

DAMIEN BLASS

The artefacts left behind by this civilization reflect the historic development of their behaviour throughout the ages. Here, we could apprehend a typology of the objects in interaction between abstract materials. If we look at the techniques carefully, engraved lexicons will appear. Yet these demonstrations have not been indexed in the Archaeological Documentation Centre Terminal.

Most of the objects found on the site pose a problem of synthesis, regarding the function of their design: it shows a ludic interest instead of a practical one, which denies a functional use.

The fabric of these *things* seemed at first unreadable, but during the excavation of the site, we found that the conservation state of the materials was due to a particular, rather meticulous attention from the original crafters.

This *assemblage* is diachronic at pursuing an esthetical state. Some kind of philosophy still does not fit in the puzzle, which implies time in a perpetual fragmentation, nowadays the large acknowledgement of our grandiose space civilization is still insufficient to give it a clear status, which make us think there is an hidden challenge who orchestrates a game.

Maybe our error consisted in grouping the artefacts within a common code in order to interpret a general message, a stereotype often employed as a condition in the exercise of lithography. This fact known, this research calls for a spirit of scission instead of a synthetic one. For example, we could not reconstitute the cellulose from the windows without the contribution of the film pellicule.

Our hypothesis is that this society was in possession of a technique, of knowledge at the service of a specific gnosis, still unapprehended among our institutions. This cultural study should look for the meaning of this cult, which casts a light upon the creativity of this archaic practice.

In our space confederation, creativity is used as a mechanical, logical and for problem solving. This archaeological site calls for a qualitative research, because it speaks of a relation within the objects themselves.

Our clue is that such an abstract discipline was a manner to generate a whole kind of ideas, that the pragmatic truth is not the only asset in creativity and also that a civilization, reaching its apex, should follow this new epistemological path to its highest and best advantage.