

Création artistique et modélisation logicielle

Phase 3

par José Guilherme Abreu et Daniel Verney

Résumé

Vers une génétique de la création artistique. Essai de synthèse d'un « génome-type ».

(Contribution de J.G. Abreu)

En histoire de l'art, le problème de la méthodologie de l'analyse des œuvres est aujourd'hui au centre de la réflexion des spécialistes.

Dès que Georges Didi-Huberman a étudié en 1990 la fresque *Madonna delle Ombre*, peint par Fra Angelico au Couvent San Marco, à Florence, vers 1450, un malaise s'est installé chez les historiens de l'art, ce malaise étant produit par le soudain épuisement de la chronologie – donc par une inquiétante suppression de l'histoire – que la consonance entre l'art de la Renaissance et l'art contemporain apporta, ainsi que Didi-Huberman l'a présenté.

Notre recherche autour du tableau *Les Demoiselles d'Avignon*, par Picasso, constitue, peut-être, un cas équivalent, quoique inversé, puisque vu maintenant à partir des consonances entre l'art moderne et ses origines les plus lointaines.

Pourtant, contrairement à Didi-Huberman, notre propos n'est pas de questionner l'histoire dans la création artistique, car l'histoire surpasse la chronologie.

Modèles logiciels de la création : références spirituelles, sources scientifiques et techniques.

(Contribution de D. Verney)

Reprenant la structuration *abellienne* du phénomène de création présentée dans la Phase 2 de notre projet, nous mettrons ici l'accent sur l'axe vertical de cette structure, qui confronte le psychisme du créateur (individuel ou collectif), dont le moteur est le désir de créer, avec le champ psychique universel, source de l'inspiration. Cet axe polaire nous guidera dans l'exploration des modèles logiciels de la création.

L'existence d'un champ psychique universel est présente dans plusieurs traditions spirituelles sous diverses formes. L'une d'elles est étudiée par le philosophe et orientaliste Henri Corbin qui la nomme « monde imaginal » : un monde non matériel et porteur (ou « contenant ») de formes archétypales qui ont une certaine spatialité, différente de celle des formes du monde sensible.

Ce concept nous paraît particulièrement adéquat à l'exploration de la création artistique dans les arts visuels, ainsi qu'à sa modélisation, car il implique l'idée d'un champ où

résident les formes archétypales des formes sensibles, et celle d'une circulation entre ce monde trans-temporel et celui, ici et maintenant, du créateur de formes. De telles formes ont été mises en évidence par J. G. Abreu dans sa contribution à la phase 3 du présent projet, avec le thème récurrent des empreintes de main au cours des millénaires, depuis l'art préhistorique des grottes jusqu'au *street art* actuel.

La science et la technique du logiciel sont par nature au-delà des formes matérielles et offrent des méthodes pour détecter les structures à l'œuvre dans la genèse des formes, comme nous le montrons par exemple sur des figures obtenues par une transformation algorithmique dite *d'ondelettes* à partir des images d'empreintes de mains. Il conviendra de poursuivre l'application de ces méthodes à des niveaux de plus en plus profonds pour progresser vers la mise en évidence du « génome-type » de ces images.

Pour cela, la modélisation devra créer de nouvelles formes logicielles afin d'englober les méthodes algorithmiques « locales » dans une *meta-algorithmique* qui réunira les aspects continus et discontinus du phénomène de la création artistique.
