

Criação artística e arquitetura de *software*

por José Guilherme Abreu e Daniel Verney

Introdução

Este projeto, iniciado e desenvolvido por José Guilherme Abreu e Daniel Verney, visa confrontar dois domínios aparentemente afastados um do outro: por um lado a história da arte (neste caso, da arte moderna), e por outro a arquitetura de *software*.

A motivação deste empreendimento é confrontar ambas as abordagens, com o objetivo de conhecer melhor o processo da criação artística, mediante os novos avanços técnicos e científicos da programação de *software*, e ao mesmo tempo desenvolver uma nova espécie de “inteligência artificial”, a partir das premissas do fenómeno da criação artística, capaz de tomar em linha conta o psiquismo.

Entre essas premissas, uma das mais importantes para o presente projeto é entender o carácter descontínuo do ato criativo, como um salto psíquico no, e para, o desconhecido, mesmo se esse salto estiver já previamente “preparado” ou “anunciado” no processo criativo. Estudar o carácter descontínuo da criação artística é um tema exploratório novo no domínio dos estudos artísticos, designadamente na pintura. Paralelamente, modelar o descontínuo através de *software* é em si um desafio científico, que abre novas perspetivas teóricas e técnicas, na medida em que se pretende tomar em linha de conta o psiquismo.

Esta abordagem dupla é inspirada pela filosofia – a *gnose* - de Raymond Abellio, tema de estudo e de experimentação comum aos dois autores.

A primeira parte desta apresentação, intitulada “Nidificação do De-vir / Aproximação ao Por-vir”, examina o tema da criação artística na pintura moderna, a partir da *gnose* abeliana, designadamente através da noção de “inversão intensificadora de inversão” desenvolvida por Raymond Abellio, ao evidenciar a ocorrência de inversões e descontinuidades criativas muito significativas, a partir do exemplo do quadro de Picasso *As Meninas de Avinhão*, cujos estudos preparatórios formam um *corpus* que revela o processo de gestação e de criação da obra de arte.

A segunda parte, intitulada “Para uma modelação da criação” sublinha o carácter “não-lógico” do salto criativo, por oposição ao aspeto de continuidade lógica, e de alguma forma “algorítmica”, dos processos qui preparam o ato de criação e o prolongam. O estudo desemboca então sobre a possibilidade teórica e técnica de modelar o encadeamento das etapas “lógicas” e “não-lógicas” do processo criativo, num novo tipo de modelo de *software*. Algumas hipóteses de investigação são avançadas para superar – sem a negar, mas integrando-a – a antinomia (admitida até agora) entre a psique e os automatismos.
