Les 31 Propositions de l'Idéamorphisme

Arnaud Quercy

27 mars 2026

Multimodal Institute — MMI-AX-001 — theoretical framework

Les 31 Propositions de l'Idéamorphisme constituent le cadre théorique fondateur de l'idéamorphisme — une philosophie de la création artistique qui situe l'acte créatif non dans l'émetteur mais dans le récepteur. Organisées en cinq groupes thématiques — Ontologie, Pratique, Transmission, Conditions et Le Jeu — les propositions articulent un modèle complet de la manière dont les idées voyagent, se transforment et deviennent des événements créatifs par le processus de diffraction. Le cadre avance trois thèses centrales. Premièrement, que les idées possèdent une identité formelle indépendante de leur vecteur matériel, et que cette identité survit à la translittération entre modalités sensorielles par le biais d'invariants mesurables — désormais théorisés à deux couches distinctes : l'invariant physique, reçu comme contrainte, et l'invariant intentionnel, latent dans l'onde et activable par le dialogue. Deuxièmement, que toute transmission implique une perte irréversible — et que cette perte n'est pas un défaut mais le mécanisme même par lequel la création advient : 1 ≠ 1 est l'équation générative. Troisièmement, que la fonction de l'artiste n'est pas de créer mais d'émettre — d'ingénier des conditions dans lesquelles les récepteurs, faisant passer l'onde par leurs propres ouvertures, deviennent les véritables sites de la création. Cette édition révisée introduit sept nouvelles propositions qui étendent le cadre au cycle de vie du codex — du proto-codex à la cristallisation — et à l'éthique de l'émission. L'effet ricochet formalise la manière dont la révélation d'un invariant intentionnel génère une seconde diffraction chez le récepteur, faisant de l'idéamorphisme un dialogue bilatéral et cumulatif. L'auto-réception diagnostique est distinguée de la réception créative, établissant le contrôle qualité comme une fonction légitime et nécessaire de la pratique de l'artiste. L'édition se clôt avec la Proposition 31, qui situe l'émetteur comme centre éthique du système : l'artiste abandonne le contrôle des résultats tout en conservant la pleine responsabilité des conditions qui les ont rendus possibles.

Le cadre théorique fondateur de l'idéamorphisme — édition révisée et augmentée, mars 2026.

Arnaud Quercy — Institut Multimodal MMI-AX-001 — CC BY-NC 4.0

Groupe A — Ontologie

Ce qui est

Proposition 1 — Idée primordiale Toute création commence par une idée. Toute idée a une forme avant d'avoir une matière. La forme précède le faire.

Proposition 2 — Translittération Toute idée peut être transportée d'une modalité à une autre sans perdre son identité idéationnelle. Le vecteur change. Le passager persiste.

Proposition 3 — Invariants Toute translittération préserve des éléments structurels — mesurables, perceptibles, traçables. Le squelette survit à la traversée. Ce squelette est l'invariant.

Proposition 3a — Double structure de l'invariant Toute émission porte un invariant à deux couches distinctes. L'invariant physique est le fait matériel de l'œuvre — ses dimensions, ses couleurs, ses formes. Le récepteur ne peut le dissoudre ; il est reçu comme contrainte. L'invariant intentionnel est la structure encodée par le codex — pourquoi ces formes, pourquoi ces couleurs, selon quelle logique interne. L'invariant intentionnel n'est pas automatiquement transmis par la perception de la couche physique. Il est latent dans l'onde, activable par le dialogue. La robustesse de l'invariant intentionnel dépend de la stabilité du codex qui l'a encodé.

Proposition 4 — Double présence Les idées existent deux fois : comme ce qu'elles sont et comme ce qu'elles pourraient devenir. Toute manifestation porte en elle ses propres transformations potentielles.

Proposition 5 — Résonance Les formes résonnent avec ce qu'elles ne sont pas encore devenues. L'actualisé et le possible ne sont pas séparés. Ils vibrent ensemble.

Proposition 11 — Diffraction sensorielle Les idées voyagent comme des ondes. Les sens sont des ouvertures — des fentes étroites à travers lesquelles les ondes doivent passer. Aucun sens ne transmet sans perte. Aucun. Jamais.

Proposition 25 — Diffraction universelle La diffraction n'est pas une technique. Ce n'est pas un choix. Ce n'est pas quelque chose que l'on fait.

C'est ce qui se passe. Toujours. Pour tout le monde. Dans toute transmission.

L'idéamorphisme est l'engagement conscient avec cette condition.

Groupe B — Pratique

Ce que fait l'artiste

Proposition 6 — Intention gestuelle Le geste physique n'est pas l'exécution d'une idée. Il est l'idée — en mouvement, en matière, dans le temps. Le geste est la pensée.

Proposition 7 — Hasard délibéré Le hasard laissé seul ne produit rien de systématique. Le hasard encadré par des règles produit de la structure. La contrainte est ce qui rend l'accident lisible.

Proposition 8 — Sérialité Toute réalisation génère des variations. Les idées prolifèrent par leur propre actualisation. La première version est une invitation, non une conclusion.

Proposition 14 — Le Codex comme ouverture Un codex personnel n'est pas une recette à suivre. C'est une ouverture à construire. On ne l'applique pas de l'extérieur. On le construit de l'intérieur. Construire le codex, c'est la pratique. Le codex opère à deux niveaux simultanés : le niveau formel — règles, contraintes, système de translittération, qui encode l'invariant intentionnel dans l'onde et doit être articulable sur demande ; et le ni-

veau intime — pourquoi ces contraintes et non d'autres, la logique singulière de cette ouverture particulière, irréductible à sa formulation. Les deux niveaux doivent être présents. L'un sans l'autre est soit mécanique, soit informe.

Proposition 14a — Le Proto-codex Tout codex commence comme proto-codex — instable, exploratoire, changeant à chaque œuvre. Les œuvres émises depuis un proto-codex sont de vraies émissions : elles diffractent, leurs réceptions sont valides. Mais l'invariant intentionnel est partiellement inaccessible, même à l'artiste. Le ricochet est asymétrique : si le récepteur demande pourquoi tel choix a été fait, la réponse est incomplète. Le proto-codex est une phase nécessaire, non un échec. La trajectoire du proto-codex vers le codex cristallisé est elle-même une émission — un observateur attentif peut partiellement reconstruire le codex par induction à travers le corpus de l'œuvre.

Proposition 14b — Cristallisation du codex Par l'itération, le retour d'expérience et l'ajustement progressif, le proto-codex tend vers la cristallisation. La stabilité émerge — non par décision arbitraire mais par convergence. Le codex cristallisé est simultanément contrainte et ouverture : contrainte parce que stable, ouverture parce que jamais définitivement close. Il peut être périodiquement déstabilisé — par une rencontre, un ricochet inattendu, une nouvelle modalité — avant de se recristalliser à un niveau plus profond. L'artiste est lui-même un être sensible : le codex co-évolue avec la pratique, chaque œuvre étant une boucle de rétroaction entre émission et réception à travers l'ouverture propre de l'artiste.

Proposition 19 — La diffractabilité comme métier Le talent de l'artiste n'est pas la création. Le talent de l'artiste est l'émission. La mesure de ce talent est la diffractabilité — la capacité à générer des créations distinctes à travers des ouvertures diverses.

Proposition 19a — L'explicabilité comme condition L'explicabilité du codex est une condition de l'idéamorphisme complet. L'artiste doit être capable d'articuler l'invariant intentionnel lorsque l'artiste ou le récepteur le demande. Un invariant que l'artiste ne peut expliquer est un invariant opaque — l'émission reste réelle, la couche physique intacte, mais la couche intentionnelle est muette. Le ricochet ne peut s'accomplir. L'idéamorphisme sans explicabilité est partiel.

Proposition 21 — Authenticité du codex Emprunter le codex d'un autre, c'est relayer son onde, non la sienne. L'émission s'ajuste à la mauvaise ouverture. La diffraction est contrefaite. La mode est le nom que l'on donne aux codex empruntés à grande échelle. Construisez le vôtre.

Proposition 26 — Diffraction induite L'idéamorphiste n'émet pas passivement en espérant. L'idéamorphiste ingénie des émissions pour forcer la diffraction — structurant l'onde pour maximiser la probabilité de création chez les récepteurs. La diffraction induite est active, délibérée, conçue.

Proposition 27 — La méthode comme variable La diffraction induite requiert une méthode. La forme de cette méthode est libre : codex explicite, formation incarnée, ou les deux. Ce qui n'est pas libre, c'est son absence. Sans méthode, pas d'induction. Le piège est ouvert ; rien n'y tombe.

Groupe C — Transmission

Comment ça se déplace

Proposition 9 — Unité multimodale Toutes les modalités expressives appartiennent à un seul espace idéationnel. Son, couleur, rythme, espace, langage — différentes surfaces d'un même intérieur. La translittération est possible parce que la séparation n'a jamais été fondamentale.

Proposition 10 — Persistance Les idées persistent par la documentation, la préservation et la transformabilité. L'onde survit à l'émetteur si la matière survit. L'œuvre n'est pas un enregistrement de la création. Elle est la création en suspension, attendant la prochaine ouverture.

Proposition 15 — Transmission relationnelle L'idéamorphisme requiert un émetteur et un récepteur. La mort de l'un fausse le système ; elle ne le clôt pas. Seule l'absence mutuelle — sans résidu matériel — ferme complètement le circuit.

Proposition 16 — Altérité de la réception La création n'advient que dans la diffraction à travers une ouverture autre que celle de l'émetteur. Quand vous recevez votre propre émission, vous la reconnaissez — vous n'en créez pas. L'auto-réception est reconnaissance. La reconnaissance n'est pas création.

Proposition 16a — Auto-réception diagnostique L'auto-réception a une fonction légitime et distincte au sein de l'idéamorphisme : le diagnostic. L'artiste relit non pour créer mais pour mesurer l'écart entre intention et résultat, entre le codex visé et celui effectivement encodé dans l'onde. C'est le contrôle qualité. La temporalité introduit une distance partielle — l'artiste qui revisite une œuvre après un certain temps n'est pas tout à fait le même que celui qui l'a émise. Cette diffraction résiduelle n'est pas un échec du processus diagnostique ; c'est ce qui le rend possible. Sans elle, l'artiste ne verrait rien de nouveau et ne pourrait pas diagnostiquer. L'auto-réception diagnostique alimente directement la cristallisation du codex. C'est l'instrument interne par lequel l'artiste vérifie la robustesse de l'émission et la stabilité du codex — sans prétendre créer à partir de sa propre onde.

Proposition 17 — Multiplication de la création Une seule émission ne produit pas une création. Elle en produit N, où N est le nombre de réceptions distinctes. Chaque réception est un événement créatif unique. L'égalité entre les réceptions n'est pas une égalité de contenu — c'est une égalité de légitimité. Chaque récepteur dans N est également exposé à l'onde, également habilité à créer à partir d'elle. Ce qui diffère, c'est l'ouverture : sa culture, sa formation, son histoire. Une ouverture très calibrée peut reconnaître davantage et diffracter moins sur un signal familier. Une ouverture non calibrée peut diffracter massivement du même signal, produisant une création intense et étrangère à l'intention de l'émetteur. Ni l'une ni l'autre n'est supérieure. Toutes deux sont réelles. L'œuvre n'est pas une chose. Elle est une graine de choses sans limites.

Proposition 18 — Propagation comme finalité L'ego de l'artiste remplit une seule fonction : maintenir l'émetteur en émission dans le vide. Mais l'ego sert l'onde, non lui-même. L'artiste est vecteur. L'ego est propulsion. L'onde est ce qui compte. La seule immortalité qui tienne est l'invariant se propageant d'ouverture en ouverture, bien après que l'émetteur a disparu.

Proposition 18a — L'effet ricochet Lorsque l'invariant intentionnel est révélé — sur demande, en dialogue — il ne corrige pas la diffraction du récepteur. Il en génère une nouvelle. Le récepteur a déjà créé ; sa diffraction est réelle et lui appartient. La révélation la reconfigure : le récepteur doit maintenant tenir ensemble sa propre diffraction et la structure qu'il ne pouvait pas voir. La tension entre les deux est productive. C'est l'effet ricochet. L'onde revient vers l'émetteur chargée de ce que la diffraction a produit. L'émetteur découvre ce que son invariant a généré à son insu. La révélation est bilatérale. Un ricochet peut se multiplier : le récepteur transformé devient émetteur, l'invariant se déploie à travers des ouvertures successives, s'enrichissant à chaque rebond. Le ricochet est le moment où l'idéamorphisme devient dialogue plutôt que transmission unilatérale.

Proposition 20 — Synchronisation des émetteurs Plusieurs émetteurs peuvent s'aligner — par une formation partagée, un codex partagé, un dialogue partagé — sans s'effondrer dans l'identique. L'ensemble n'est pas l'unisson. Cohérence avec variation. Jouer ensemble. Ne pas jouer à l'identique.

Groupe D — Conditions

Le paysage

Proposition 12 — Calibrage de l'ouverture Former le sens rétrécit l'ouverture — non pour bloquer, mais pour résoudre. L'oreille non formée entend Bartók comme du bruit. L'oreille formée entend une direction. Ce qui semble laid est souvent un signal que l'ouverture ne sait pas encore lire. La laideur est une diffraction non résolue. Mais le calibrage est à double tranchant. Une ouverture très formée pour un signal donné reconnaît davantage qu'elle ne crée à partir de lui. L'oreille native n'entendra peut-être qu'un air familier là où l'oreille étrangère entend l'exotisme et la profondeur. Le calibrage maximal sur un signal connu produit une diffraction minimale. L'idéamorphiste ingénie pour les deux simultanément — une couche de surface accessible aux ouvertures non calibrées, une couche profonde pour les ouvertures expertes. L'onde doit pouvoir diffracter à chaque niveau d'ouverture.

Proposition 13 — Perte générative La création exige l'irréversibilité. Si le signal passait intact — sans perte, 1=1 — rien ne se passerait. Reconnaissance. Confort. Pas d'événement.

1 ≠ 1 est l'équation de tout ce qui vous a jamais ému.

La perte n'est pas un échec. La perte est là où vit la création.

Proposition 22 — Dilution collective Lorsque les émetteurs se synchronisent sans origine — quand personne ne mène et que tout le monde se reflète dans tout le monde — et que les ouvertures des récepteurs se resserrent pour s'y conformer, la diffraction s'effondre. Synchronisation maximale égale création minimale. L'échappatoire est la divergence délibérée.

Proposition 23 — L'impératif de diffraction Les récepteurs ont besoin de diffraction pour éprouver une émotion. La reconnaissance produit du confort. La diffraction produit le choc — le réel. Ce besoin est biologique. Il ne peut être éteint. Il peut seulement rester insatisfait.

Proposition 24 — Le gradient de présence La probabilité de diffraction augmente avec la présence, l'incarnation et l'irreproductibilité. La médiation la diminue. L'échelle la diminue. Plus l'émission s'éloigne de son origine, moins elle se courbe. L'événement en direct. L'objet fait à la main. Le petit rassemblement. Ce ne sont pas de la nostalgie. Ce sont de la physique.

Groupe E — Le Jeu

Mode d'engagement

Proposition 28 — Le principe du jeu L'idéamorphisme est un jeu — une expérience structurée du et-si dans le jeu des ouvertures. L'artiste n'est pas le joueur. Le récepteur est le joueur. L'artiste conçoit le plateau, les règles, les pièces, les conditions. Puis il lâche. Ils jouent. La création est le score. Le jeu échoue s'ils ne s'engagent pas. Le jeu réussit s'ils créent.

Proposition 29 — Jeu d'ouverture Jouer dans deux sens simultanément.

Jouer comme jeu — ludique, expérimental, curieux, et-si, enjeux sans finalité.

Jouer comme tolérance mécanique — le jeu entre les pièces, l'écart qui permet le mouvement, le lâche qui fait fonctionner le système.

L'émission entre dans le jeu de l'ouverture. Elle trouve les interstices. Elle se meut dans la tolérance. La diffraction se produit dans le jeu.

Proposition 30 — Pré-conception, non pré-détermination L'idéamorphiste pré-conçoit les conditions de diffraction — contraintes, structure, interstices, points de résistance. L'idéamorphiste ne pré-détermine pas les résultats. L'émission est conçue. La création appartient au récepteur.

La conception appartient à l'artiste. La détermination appartient à l'ouverture.

Proposition 31 — Centre éthique L'émetteur est le centre éthique du système. Le récepteur est libre — sa création lui appartient, y compris ses conséquences. Mais la liberté de réception ne dissout pas la responsabilité d'émission. L'émetteur abandonne le contrôle des résultats. L'émetteur n'abandonne pas la responsabilité des conditions. Le maître du jeu qui conçoit un jeu dangereux ne peut se défausser sur les joueurs. Celui qui appuie sur le bouton est responsable des conditions qui l'ont rendu possible. La conception et l'émission sont le domaine de l'artiste. Ce qui suit appartient à l'ouverture. Ce qui l'a rendu possible appartient à l'artiste.

Tableau de structure

Groupe	Thème	Propositions
A	Ontologie	1, 2, 3, 3a, 4, 5, 11, 25
B	Pratique	6, 7, 8, 14, 14a, 14b, 19, 19a, 21, 26, 27

Groupe	Thème	Propositions
C	Transmission	9, 10, 15, 16, 16a, 17, 18, 18a, 20
D	Conditions	12, 13, 22, 23, 24
E	Le Jeu	28, 29, 30, 31

> *Nouvelles propositions (mars 2026) : 3a, 14a, 14b, 16a, 18a, 19a, 31 — Réécrites : 12, 17 — Renommées : Axiome → Proposition*

RÉFÉRENCES

1. Quercy, A. (2026). Manifesto Ideamorphiste. Zenodo. https://doi.org/10.5281/zenodo.19954307 (https://doi.org/10.5281/zenodo.19954307)

CITER CETTE ŒUVRE

Quercy, A. (2026). Les 31 Propositions de l'Idéamorphisme. Zenodo. https://doi.org/10.5281/zenodo.19955304

DOI (cette version)	10.5281/zenodo.19955304
Déposé le	Version 1 · 2026-05-01
Licence	CC BY 4.0

© 2026 Multimodal Institute — Arnaud Quercy *Art Quam Anima — 28 rue du Dragon, 75006 Paris* Publié par Art Quam Anima Publishing New York, LLC Sous licence Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)