Images interactives : art contemporain, recherche et création numérique (sous la dir. de Jean-Paul Fourmentraux)

Giulia Battaglia

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/27375>

DOI : 10.4000/critiquedart.27375

ISSN : 2265-9404

Éditeur

Groupeement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

Référence électronique

Giulia Battaglia, « Images interactives : art contemporain, recherche et création numérique (sous la dir. de Jean-Paul Fourmentraux) », *Critique d'art* [En ligne], Toutes les notes de lecture en ligne, mis en ligne le 21 novembre 2018, consulté le 23 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/27375> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.27375>

Ce document a été généré automatiquement le 23 septembre 2020.

EN

Images interactives : art contemporain, recherche et création numérique (sous la dir. de Jean-Paul Fourmentraux)

Giulia Battaglia

- 1 Jean-Paul Fourmentraux dirige un ouvrage collectif très important pour notre époque contemporaine de plus en plus « submergée » par les images. L'auteur y mélange des recherches et des pratiques dans les champs des technologies, de l'information et de la communication, avec d'autres relatives à la création contemporaine, la philosophie, l'art et le spectacle vivant. Les contributeurs de cette publication viennent d'horizons variés. Chercheurs, artistes, informaticiens, conservateurs et « rêveurs » du numérique se retrouvent autour d'un travail collectif, diversifié, et s'interrogent sur des questions communes : la nature, les propriétés, la fonction, l'« agence » des images. Le cœur du projet vise à comprendre, souligner, explorer ou expérimenter les propriétés créatives, performatives et interactives de l'image numérique, et la relation de cette dernière avec le public à travers la recherche scientifique, les arts et l'informatique.
- 2 Divisé en trois parties, « Nouvelles figures de l'image : interactive, algorithmique, opératoire » (p. 11-116), « Interactivités/In(ter)disciplines : arts, sciences et technologies » (p. 117-195) et « Interactivités à l'œuvre : l'expérience des arts numériques » (p. 197-253), l'ouvrage de Jean-Paul Fourmentraux harmonise le discours global de cette collection d'essais à travers la notion de « dispositif ». Il mentionne ce dernier dans l'« Introduction » (p. 5-8) puis le reprend dans son chapitre « Images interactives et opératoires » (p. 41-70) et réitère avec beaucoup plus de détails dans le chapitre « Le Concept de dispositif à l'épreuve des images numériques » (p. 199-214). Comme Jean-Paul Fourmentraux l'explique, la notion de dispositif a été depuis longtemps utilisée dans le monde de la musique et de l'architecture. Mais depuis qu'elle dialogue plus directement avec le monde social, elle a acquis des connotations très spécifiques, parfois négatives, « punitives » (Michel Foucault), « télévisuelles »

(Marshall McLuhan) ou « cinématographiques » (Roland Barthes). Avec les images interactives, la notion de dispositif prend aussi une place dans l'art contemporain où elle commence à être vue comme « une formation mixte, composée d'humain et de technique » qui crée une structure « de *feed-back* immédiats par rapport à l'action du public » (« Introduction », p. 7). De fait, comme le suggère la contribution d'Adrien Mondot et de Claire Bardaine (« Hakanaï », p. 235-247), l'interactivité de l'image stimule l'« aventure sensible » du spectateur (p. 239). Elle rend l'invisible visible selon Olga Kisseleva (« Dispositifs interactifs dans l'espace public contemporain », p. 79) et Stefane Perraud (« Bleu-Gorgone #01 », p. 149). Elle incite à la distanciation critique de l'œuvre explique Jean-Louis Boissier (« L'Interactif en mots », p. 27. L'image est donc conçue « en puissance » parce qu'elle « agit et fait agir » (« Images interactives et opératoires », p. 70). Elle est devenue quelque chose qui, comme ce livre commence à le faire, nécessite une attention de plus en plus sérieuse aux multiples approches disciplinaires.