

Images sensibles. Théorie visuelle des arts génératifs interactifs

GREGOIRE PRANGE

Ecole normale supérieure - PSL

Doctorant (promotion 2023)

Membre du laboratoire SACRe (EA 7410)

École doctorale 540 (ENS-PSL)

gregoire.prange@ens.psl.eu

Direction et écosystème

Antoine de Baecque (directeur de thèse)

— Prof. à [ENS-PSL](#)

Célia Zernik (co-directrice de thèse)

— Enseignante aux [Beaux Arts de Paris](#)

Patrick Haggard (co-directeur de thèse)

— Prof. à [University College London](#)

Problématique

Alors que l'intelligence artificielle entraîne le monde dans l'une de ses révolutions les plus systémiques, emportant bon nombre des fondements qui régissent nos vies sociales, politiques, économiques et même spirituelles, nous souhaitons interroger l'impact de ces bouleversements sur notre rapport aux images, et sur la nature de ces images, à travers l'étude des arts visuels génératifs interactifs.

Hypothèse

Notre étude cherche à proposer une théorie de l'image adaptée à ces nouvelles formes de création, qui ouvrent de nombreuses perspectives dans notre rapport aux images, la distinction classique entre fabrication créatrice et génération biologique, et anthropologique entre image, dispositif et corps, entre autres.

Présentation

Défini comme un transfert relatif d'autonomie de l'artiste à l'œuvre, l'art génératif connaît depuis le milieu du siècle dernier une évolution exponentielle liée aux développements technologiques (les fonctions croissantes de l'objet lui permettant d'assumer de nouvelles objectivations). Il est envisagé comme le résultat de systèmes dynamiques complexes, capables de générer des variations infinies, et donc des images uniques et non reproductibles. L'art interactif est une forme dynamique qui voit l'œuvre réagir partiellement à son environnement : elle est en fait le résultat sensible d'un dialogue en temps réel entre un dispositif et des données tirées d'agents extérieurs, humains ou non-humains. À la jonction des deux, de nouvelles images, avec une part d'indétermination, transformant selon leur structure interne les informations reçues de leur environnement. De nouvelles images aux caractéristiques parfois très diverses, selon la nature de leur réponse aux stimuli reçus, le temps de réaction, etc. Il s'agit donc de recenser, analyser, catégoriser et singulariser ces œuvres, et de comprendre en quoi elles rejouent profondément notre rapport aux images, et notre conception même de ce que peut être une image

Générativité, interactivité, perception, art numérique, esthétique, intelligence artificielle, autonomie, sciences cognitives, indétermination

Audry S., *Art in the Age of Machine Learning*, The MIT Press, Cambridge (Mass.), 2021 / Belting H., *Pour une anthropologie des images*, Gallimard, 2004 / Didi-Huberman G., *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1992 / Grau O., *Virtual art: from illusion to immersion*, MIT Press, Cambridge (Mass.), 2018 / Popper F., *Art, action et participation : l'artiste et la créativité aujourd'hui*, Klincksieck, Paris, 2007.