

Display, Distribute, Disrupt: Contemporary Moving Image Practices

Alexandrine Bonoron



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/critiquedart/127843>

DOI : 10.4000/15gm7

ISSN : 2265-9404

Éditeur

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

Référence électronique

Alexandrine Bonoron, « *Display, Distribute, Disrupt: Contemporary Moving Image Practices* », *Critique d'art* [En ligne], Toutes les notes de lecture en ligne, mis en ligne le 01 décembre 2026, consulté le 07 janvier 2026. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/127843> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/15gm7>

Ce document a été généré automatiquement le 7 janvier 2026.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont susceptibles d'être soumis à des autorisations d'usage spécifiques.

Display, Distribute, Disrupt: Contemporary Moving Image Practices

Alexandrine Bonoron

¹ Cet ouvrage collectif explore les mutations de l'image en mouvement à l'ère post-cinématographique. Wolfgang Brückle et Fred Truniger posent le cadre : le cinéma n'est plus un dispositif stable, mais une écologie mouvante où production, diffusion et réception se reconfigurent sans cesse. L'enjeu n'est plus de défendre une essence du cinéma, mais de comprendre comment les images circulent, se transforment et reconditionnent nos perceptions dans un environnement saturé de dispositifs interconnectés. Leur lecture phénoménologique met l'accent sur les réseaux, les formats, l'autonomisation technique et les nouvelles logiques de réception. Ils décrivent une culture visuelle qui a glissé « du culte de la qualité à celui de l'accessibilité », tout en soulignant que la participation accrue des « prosumers » nourrit autant l'hybridation créative que le contrôle algorithmique (p. 14-15). Le livre s'articule en trois axes. « Immersive Effects » examine l'expérience immersive, *via* films 360° et VR [Virtual Reality]. Matthias Wittmann analyse la « vision-bulle » [bubble vision], où le spectateur occupe le point aveugle du hors-champ (p. 34). Samuel Frei et Axel Vogelsang montrent comment la réalité mixte, de *Carne y Arena* (Iñárritu, 2017) à *Thresholds* (Collishaw, 2017), transforme le musée en expérience participative et multisensorielle. « New Amateur Practice » interroge la créativité des pratiques ordinaires : Maximilian Jablonowski décrit la « vision drone » et sa popularité [popular drone vision] (p. 83), Alexandra Schneider analyse les films d'enfants sur iPad, et Florian Krautkrämer s'intéresse à la culture GoPro, fusion entre esthétique amateur, marketing et corps extrême. « Challenging Spectatorship » repense le regard humain : Marek Jancovic examine le « spectateur animal » (p. 141), Birk Weiberg étudie la caméra post-photographique produisant des images destinées d'abord aux machines. Le livre propose une lecture systémique : miniaturisation des dispositifs, écrans omniprésents, formats imposés par les plateformes, souveraineté des algorithmes, hybridation des pratiques, dissolution du cadre classique du film. L'image en mouvement devient un agent parmi d'autres dans un réseau dense d'acteurs humains et non humains. Cet ouvrage exigeant mais stimulant trace un paysage où création, diffusion et réception

s'inventent en continu, et où la disruption est la norme. Il constitue une ressource stratégique pour comprendre comment les images, amateurs, immersives ou automatisées, redessinent le territoire culturel, social et technologique de demain.

AUTEUR

ALEXANDRINE BONORON