

Simon Penny

Professeur, Département d'Art, Université de Californie, Irvine.

simonpenny.net

Biographie

Simon Penny est un praticien australien, actif dans les domaines des pratiques culturelles du numérique, de l'interaction incarnée, des liens entre art et technologie et de l'art interactif. Sa pratique recoupe des champs variés : création artistique, recherche technologique, conception de systèmes, théorie, pédagogie et renforcement des institutions. Doté d'une formation en sculpture, il a employé les technologies de l'électronique, de la robotique et de l'informatique dans la perspective du développement de modalités d'interaction incarnées et d'une esthétique du comportement. Il a par ailleurs contribué activement aux domaines théoriques reliés à sa pratique. Il s'intéresse actuellement à l'étude théorique de l'art, du design et des pratiques culturelles à travers les approches dites « post-cognitivistes » de la cognition.

Ses installations robotiques et interactives le conduisent à utiliser de nouvelles techniques de captation et à développer ses propres systèmes de vision par ordinateur. Ses travaux questionnent les enjeux relatifs à l'interaction éactive et incarnée, en lien avec les spécificités de pratiques artistiques telles que la sculpture, la vidéo, l'installation et la performance. Ils sont également informés par les recherches théoriques dans les domaines de l'éthologie, de la neurologie, de l'ethnologie, de la cognition située, de la phénoménologie, de l'interaction homme-machine, de l'informatique ubiquitaire, de la robotique, de la théorie critique, des *cultural studies* et des *media studies*.

Il a conçu l'« œuvre robotique autonome » *Petit Mal* au début des années 1990, dont l'importance dans le domaine des arts a été célébrée en 2009 par une exposition homonyme, présentée au Musée Universitaire d'Art Contemporain de Mexico. Exposée internationalement depuis 1995, *Petit Mal* a dernièrement été présentée au ZKM. À la fin des années 1990, Penny s'est concentré sur la conception et le développement de ses propres systèmes de vision volumétrique par ordinateur, en lien avec les problématiques d'interaction incarnée. En 1997, sa vidéo numérique et interactive *Fugitive*, utilisant la vision par ordinateur, a été montrée lors de l'exposition d'ouverture du ZKM de Karlsruhe (Allemagne). En 1998, l'installation *Traces*, basée sur un environnement immersif de réalité virtuel CAVE et une technologie de vision par ordinateur en 3D, a été développée au Centre de Recherche sur la Technologie de l'Information (GMD, Sankt Augustin, Allemagne). Elle a reçu la même année une mention honorable au festival Ars Electronica. *Fugitive Two* a été commandée en 2000 par le Centre Australien pour l'Image en Mouvement (ACMI), où elle a été présentée pour la première fois en 2004. Simon Penny a bénéficié d'aides financières et de programmes de résidence mis en place par des organismes tels que la fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie, le ZKM, le GMD, la WDR.

Il a pris part à des jurys, des commissions et des comités d'évaluation au sein d'organisations telles que la Fondation Rockefeller, le Conseil Consultatif pour la Recherche de l'Institut des Nouveaux Médias de Banff, le Conseil National de Recherche des Académies Nationales et l'ISEA. Il a dirigé l'édition 2009 de la conférence Digital Art and Culture (DAC2009). Parmi ses fonctions consultatives récentes ou en cours, citons notamment ses positions au sein du jury de la compétition VIDA Art and Artificial Life (Fondation Téléphonique, Espagne, 2007–2011), de la commission internationale de l'ISEA 2011, et du comité consultatif de 2007 de la fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie.

Penny a assuré le commissariat et la production de l'exposition *Machine Culture*, ainsi que l'édition de son catalogue et de l'anthologie correspondante. Présentée dans le cadre de la conférence SIGGRAPH 93 (Anaheim, Californie), cette exposition constitue sans doute la première étude internationale sur l'art interactif. Il a édité l'anthologie *Critical Issues in Electronic Media* (SUNY Press, 1995). Il s'est largement exprimé à l'international sur la question des pratiques culturelles du numérique, et ses écrits ont été publiés dans sept langues. Il est l'auteur d'essais sur les défis posés par la pratique de l'interdisciplinarité dans le cadre des arts médiatiques et, plus généralement, dans le monde académique.

En 2001, Penny a été nommé Professeur d'Arts et d'Ingénierie de l'Université de Californie à Irvine, dans les cadres conjoints de l'École d'Ingénierie Henry Samuel et de l'École d'Arts Claire Trevor, et du département d'Informatique. Il a fondé en 2003 le programme interdisciplinaire d'études supérieures en Arts, Informatique et Ingénierie (ACE, voir www.ace.uci.edu), dont il a occupé le poste de coordinateur et de directeur. De 2001 à 2004, il a occupé la fonction de *Layer Leader for the Arts* à l'Institut de Télécommunications et d'Informatique de Californie, au sein de l'Université de Californie à Irvine. Il collabore en la qualité d'*humanist at large* avec le Conseil de la recherche de l'Université de Californie.

De 1993 à 2001, il a été Professeur Associé d'Art et de Robotique à l'Université Carnegie-Mellon, dans les cadres conjoints de l'École des Beaux-Arts et de l'Institut de Robotique. En 2000 et 2001, il a occupé la fonction de Professeur Européen d'Environnements Interactifs à l'Université de Portsmouth et à l'Académie Merz à Stuttgart, ainsi que celle de membre du comité central du projet CIRCUS, dans le cadre du programme européen ESPRIT. Il a mis en place le programme « Electronic Intermedia » de l'Université de Floride, au sein duquel il a travaillé de 1989 à 1993. Antérieurement à son arrivée au États-Unis, il a occupé diverses positions académiques en Australie. De 2008 à 2013, il a été professeur invité du Master Interdisciplinaire en Systèmes Cognitifs et Médias Interactifs (CSIM) de l'Université Pompeu Fabra à Barcelone. Plus d'informations sont disponibles sur simonpenny.net.