

Arts numériques : quand l'ingénieur et l'artiste se rencontrent, les enfants s'amuse !



Au carrefour de la technicité et de l'imaginaire, les arts numériques se réapproprient les technologies actuelles pour concevoir des œuvres d'un genre nouveau où l'interactivité et le jeu sont à l'honneur. Un esprit ludique que vous pourrez retrouver lors du festival Croisements et son concept « Cité créative ».

Il y en a encore peu de temps, les technologies numériques, informatique en tête, étaient le plus souvent associées à une technicité rébarbative faite de lignes de code incompréhensibles.

Aujourd'hui, l'arrivée des Ipad, Iphone et autres smartphones offre un nouveau visage à ces technologies. Contrôler musiques, images et vidéos du bout des doigts sur un écran tactile devient un jeu d'enfant et un véritable plaisir, et chacun, à sa manière, peut percevoir le potentiel créatif qu'offrent le numérique et les technologies associées. Comme souvent, l'art est en avance sur le grand public en matière d'appropriation de ces nouveaux média et le mouvement des arts numériques a débuté en France dès les années 80. Très vite, ce sont les notions d'interactivité, de réalité virtuelle et de réalité augmentée qui ont le plus intéressé les artistes. Comme le précise Valérie Morignat, enseignante universitaire et chercheuse en cyberculture, « Dans les environnements interactifs, (...) la sensorialité humaine est immergée dans un monde où elle est sollicitée, interprétée, pour finalement devenir une matrice créative qui informe et régénère l'espace environnant. »

Omniprésents dans les expériences qu'offrent les arts numériques au public, la notion de jeu et l'aspect ludique du numérique, se retrouve aussi au cœur du travail de ceux qui élaborent les œuvres.

Dans le cas du duo pionnier en France, Jean Robert Sedano et Solveig de Ory, dont l'œuvre *Sonopticon* en 1980 marque les débuts de l'interactivité analogique dans l'hexagone, la symbiose artiste/technicien est évidente. Passionné d'électronique dès l'enfance, Jean Robert Sedano est contraint d'abandonner l'idée d'en faire son métier pour cause de daltonisme. Il se formera alors en autodidacte aux technologies numériques pour concevoir avec sa partenaire, passionnée de musique électro-acoustique, des installations interactives innovantes.

D'autres artistes français réalisent ce grand écart entre technicité et imaginaire comme le célèbre Maurice Benayoun, cofondateur en 1987 du laboratoire Z-A qui, pendant 15 ans, aura été à la pointe de la recherche dans le domaine des nouveaux média en France.

Laurent Mignonneau, ancien élève de l'école des beaux-arts d'Angoulême, n'a pas hésité, de son côté, à se former aux aspects techniques au sein du très sérieux MIT (Massachusetts Institute of Technology) de Boston et l'université de Kobe au Japon dont il est titulaire d'un doctorat en ingénierie. Sa partenaire autrichienne, Christa Sommerer, aura, elle, suivi le chemin inverse en partant d'études en biologie et botanique pour aller vers le domaine des arts.

Le [festival Croisements](http://www.faguowenhua.com/arts-et-culture/arts-visuels/arts-numeriques-quand-l-ingenieur-et-l-artiste-se-rencontrent-les-enfants-s-amusent.html) vous propose donc de venir vous frotter aux arts numérique made in France en visitant 2 expositions, *New Monster* et *Dancing Machine*, proposées par la maison des arts de Créteil. En découvrant ces installations futuristes, interactives et ludiques qui abordent les thèmes du mouvement et de la monstruosité, serez-vous capable de laisser la place à l'enfant rieur et émerveillé qui sommeille en chacun de nous ? A vous de jouer !

<http://www.faguowenhua.com/arts-et-culture/arts-visuels/arts-numeriques-quand-l-ingenieur-et-l-artiste-se-rencontrent-les-enfants-s-amusent.html>