

EXPOSITION

B I O M O R P H

L'exposition BIOMORPH présente le travail d'artistes dont la démarche se situe entre approche conceptuelle et perception sensible. En utilisant logiciels et langages de programmation, ou en créant leurs propres outils, ils expérimentent des formes qui tendent à ressembler au monde vivant.

Leurs dispositifs obéissent à des règles algorithmiques et génératives, donnant naissance à une matrice modulaire et protéiforme, qui évolue selon les itérations du code.

Prenant naissance dans le digital ; cette matière numérique est figée en une image, puis transférée en oeuvre physique.

La technique d'impression au bras robot de type AxiDraw, ou autre utilisation détournée de plotter, offre une dimension supplémentaire à cette matérialisation, l'outil devenant un élément constitutif de l'oeuvre.

Leur démarche pourrait s'apparenter au Biomorphisme théorisé dans les années 30 ; pratique artistique tendant à s'éloigner d'une représentation réaliste du vivant, et de l'abstraction pure, pour donner naissance à des formes organiques qui évoquent la nature.

Cependant si leur approche conceptuelle tend à la création d'une forme qu'on pourrait qualifier de 'biomorphique' ; qu'elle soit qu'elle soit géométrique ou organique, elle obéit aujourd'hui à des règles d'auto-génération.

En effet l'utilisation de principes génératifs, itératifs ou répétitifs, permettent la création de systèmes protéiformes ayant leur propre autonomie.

Dans cette invention processuelle, l'intention de l'artiste se définit par le dispositif et la programmation ; l'oeuvre est tout autant la réalisation finale que le processus qui lui donne naissance.



Cette morphogénèse numérique est rendue possible par le calcul, l'utilisation de logiciels, d'outils de modélisation et de langages utilisés à des fins artistiques (Processing, programmation Javascript, Houdini XF, Mandelbulb 3D...).

Ils permettent la production de structures définies par des algorithmes itératifs, et de structures fractales. Ces créations résonnent en nous comme des archétypes naturels, comme répondant à des principes universels à l'origine des formes.

Par une observation métaphorique ou formelle, la morphogénèse numérique présente des analogies avec les processus de création des formes dans la nature. (1)

En effet l'observation du monde vivant montre que la nature tend à s'organiser dans des structures ordonnées, géométriques, symétriques... avec des motifs qui se répètent. (2)

«Dès 1952, Alan Turing, fondateur de l'informatique, postule que les formes et les dessins qui apparaissent dans les organismes vivants sont basés sur des processus purement physico-chimiques d'interaction entre substances « morphogènes » que l'on peut modéliser mathématiquement.» (3)

Chaque artiste appréhende ses outils selon son approche conceptuelle, se situant entre imaginaire poétique et conceptualisation scientifique.

L'ensemble de règles déterminées par l'utilisation de principes de programmation génératifs et aléatoires, aboutissent à une plasticité formelle totalement identifiable, que l'on pourrait apparenter au 'style' de l'artiste.

Prenant naissance dans le virtuel, leur travail tend à la création d'une matérialité, par le passage entre le monde numérique et le monde physique. Si la base du procédé créatif est l'élaboration d'une matière digitale, elle est au final transférée en oeuvre réelle.

Ces oeuvres vont sont présentées à l'exposition BIOMORPH, du 21 décembre 2021 au 2 janvier 2022, 19 rue Charlemagne à Paris.

(1)*Nature et architecture de la morphogénèse du vivant à la création numérique, Adeline STALS*

(2)<https://www.arts-et-metiers.net/> *Morphogénèse ou la logique du développement des formes*

(3)<https://images.math.cnrs.fr/> *Les mathématiques de la morphogénèse*

GAIA AZZI

Née en 1995, vit et travaille à Beyrouth (Liban)

Biographie

Gaia est une architecte et une artiste basée à Beyrouth, au Liban.

Son approche de l'art génératif combine de fortes influences émanant de l'architecture et de la macrophotographie.

Inspirée par les motifs du monde naturel, les paysages géomorphologiques, les structures microscopiques et les fractales, elle cherche à créer à travers ses œuvres des « métaphores » de royaumes virtuels : des incarnations de structures et d'organismes instables, sensibles et en constante évolution.

Processus créatif

Le travail de Gaia est une étude permanente des abstractions organiques et des organismes fractals artificiels créés numériquement. Des éléments tels que l'imprévisibilité et la sensibilité constituent la base de chaque nouveau projet, et c'est à l'artiste de trouver le bon ensemble de conditions qui permettent d'obtenir des résultats intéressants.

Pour générer ces structures virtuelles tridimensionnelles, le processus de Gaia consiste à combiner des ensembles de formules mathématiques non linéaires dans Mandelbulb 3D, un logiciel d'imagerie fractale. À partir de cette base, chacun des paramètres des formules est développé, testé et retravaillé jusqu'à ce que la forme souhaitée soit atteinte.

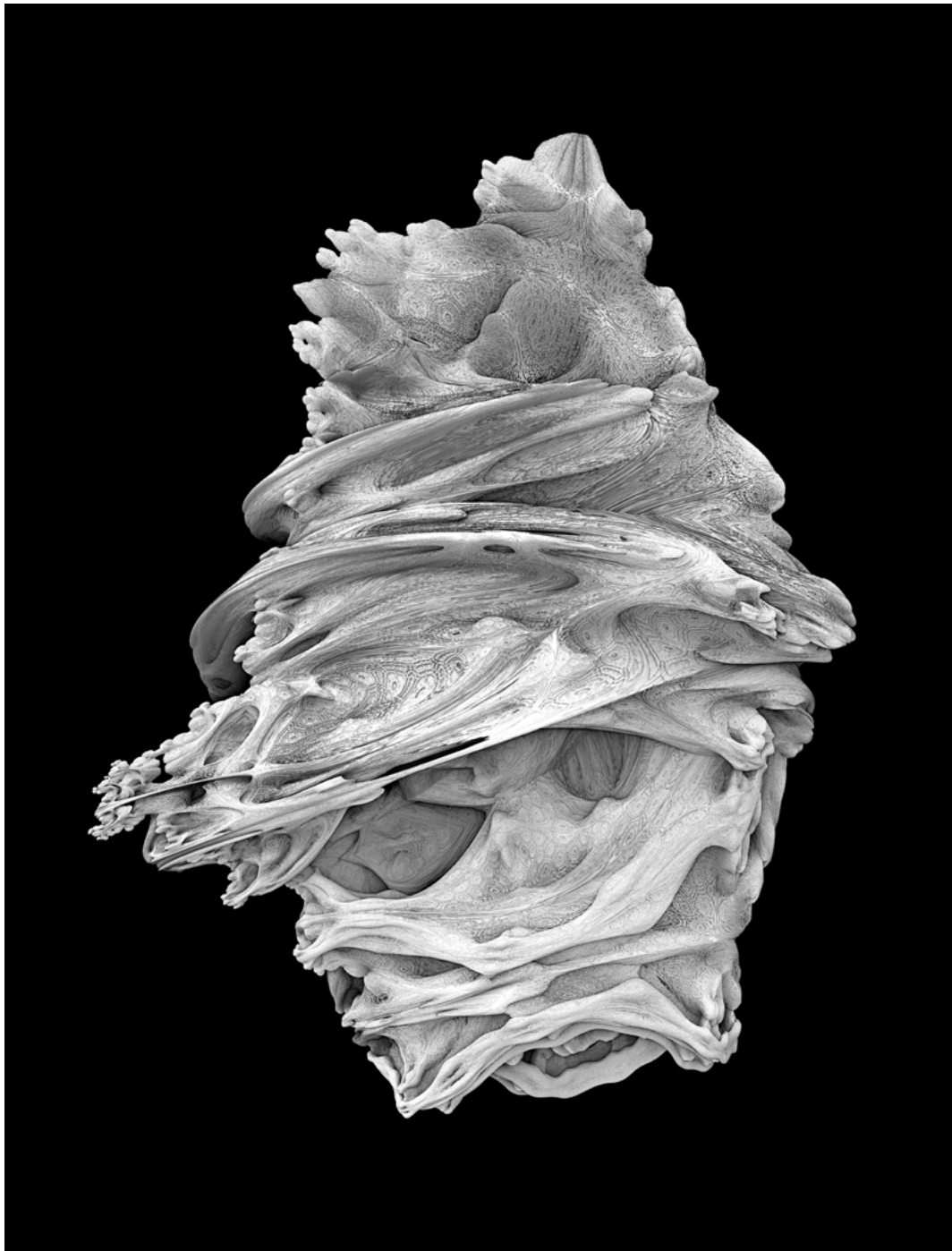
Éducation

2017 - 2020 Licence et Maîtrise en architecture à la Faculté des Beaux-Arts et des Arts appliqués - Université Saint-Esprit de Kaslik

Exposition

2020 - GENERATIVE Group Show, Galerie Data, Paris





Gaia Azzi, Mutation IV, 2020

Oeuvre digitale réalisée avec Mandelbulb 3D.

Impression sur alu-dibond (Picto),
Édition limitée à 5 exemplaires, édition 1/5, 50 x 70 cm

MUTATION IV

est une fractale générative tridimensionnelle. Cet organisme artificiel est formé par la combinaison d'un ensemble de trois formules mathématiques différentes.

Caractérisé par sa forme changeante et croissante, Mutation IV présente un état d'instabilité et d'imprévisibilité : c'est une altération en mouvement et une transfiguration en action.

Formée dans un environnement virtuel, son développement est lié aux changements des formules et des paramètres induits à chaque étape de son évolution. Et comme la plupart des fractales, elle est dominée par la sensibilité à la moindre variation, ce qui se traduit par une forme finale imprévisible.

Cette pièce incarne «visuellement» le processus continu d'une mutation, et un regard plus attentif permet de voir l'altération qui se produit sur sa surface et la croissance sur ses bords.

FRACTAL ORNAMENT

Fractal Ornament est une œuvre d'art générative résultant de l'interpolation de deux formules mathématiques fractales différentes.

Cette structure créée numériquement fait partie d'une recherche permanente d'irrégularités organiques exprimées par l'art génératif. Inspirée par le mouvement baroque et caractérisée par sa nature biomorphique, cette pièce devient un corps de plis fluides, se répétant à différentes échelles et distances les uns des autres et se développant continuellement au sein de la même entité. La complexité, l'excès, le mouvement et la tension se combinent pour créer une masse complexe d'ornement à travers cette fractale.



Gaia Azzi, Fractal Ornament, 2021

Oeuvre digitale réalisée avec Mandelbulb 3D.

Impression sur alu-dibond (Picto),
Édition limitée à 5 exemplaires, édition 1/5, 60 x 70 cm

JULIEN ESPAGNON

Né en 1982, vit et travaille à Paris

Biographie

Julien Espagnon, né en 1992, a suivi un cursus en Arts Appliqués depuis le bac jusqu'à son master.

Il découvre par la suite l'art génératif, pratique basée sur un travail de programmation amenant à la création de visuels générés par des algorithmes, animés et fixes.

En 2017, il crée quotidiennement une forme animée durant une année entière, qui deviendra le projet « 365 shapes of blue ».

Très vite, il transpose ses formes générées, en dessin, grâce au traceur, ce bras articulé lui permettant de fixer les outils qu'il souhaite.

L'alliance de ces deux mediums est le fruit d'une recherche de plasticité qu'il souhaite développer.

La part d'aléatoire tient une place importante dans son travail, car c'est un moyen de se laisser surprendre et de dépasser les limites de son imagination.

Ainsi chaque dessin créé est unique design.

Processus créatif

L'art génératif est un moyen pour Julien Espagnon d'aller au-delà des limites de son imaginaire. Grâce aux algorithmes, processus d'itération et de rendu rapide d'une infinité d'images, il donne vie à ses idées. Il trouve ainsi le moyen d'isoler les parties qui l'intéressent, d'affiner son travail et de se laisser surprendre.

Dans sa démarche, l'aspect technique de la programmation l'importe moins que le côté sensible. Au-delà de la performance, il cherche à être touché par ce qui apparaît. L'aspect organique et minéralogique prend une place importante dans ses créations et constitue la référence qui lui vient du monde réel. Pour sortir de l'écran, il choisit comme outil principal le traceur qui réinvestit les caractéristiques des pratiques artistiques plus traditionnelles.

Grâce à ces tracés sur papier, il ajoute une texture à une image qui est à l'origine virtuelle. L'aléatoire tient une place importante, tant dans l'algorithme qui permet d'avoir ces infinités d'itérations, qu'à l'étape du traçage, où le rendu varie en fonction de l'outil, des caprices du papier ou des vibrations du traceur. L'erreur algorithmique comme accident de production fait partie intégrante de son travail, car elle rend chaque résultat unique et produit des œuvres dans lesquelles le hasard est source de fécondité. Son projet entre sciences et imaginaire, puise dans cette rencontre les ressources nécessaires, pour une production artistique en accord avec son temps.

Expositions

2020-21 - « Algorithmes » à la Conciergerie, Chambéry

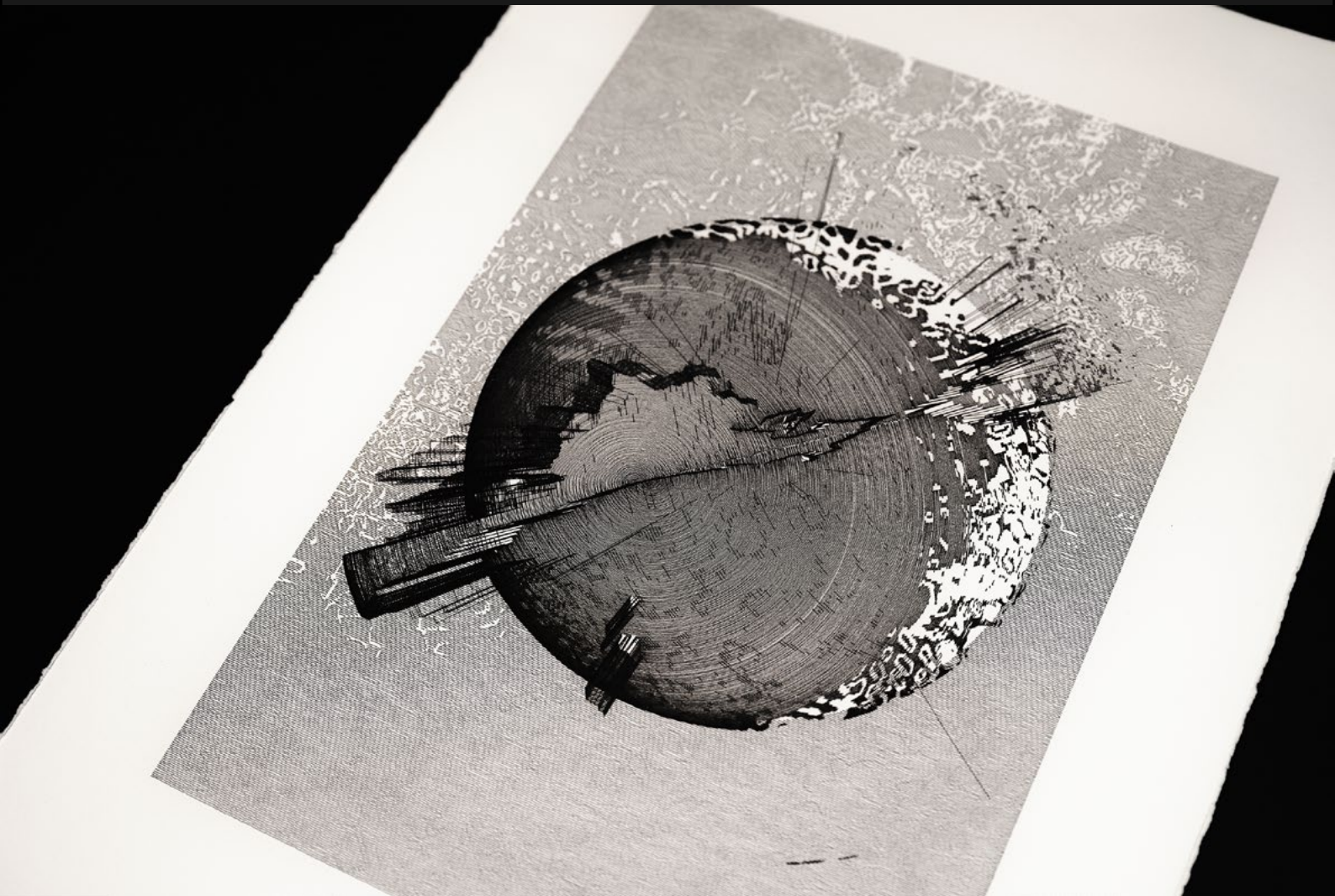
Accrochage d'une trentaine de dessins et travaux de recherche réalisés au traceur pour cette exposition consacrée à l'art algorithmique sous ses différentes formes

2019 - « Naturalia, artificialia, scientifica, exotica » à la Curiosité (Paris) novembre 2019

Accrochage de 11 dessins réalisés au traceur, et installation avec démonstration de la machine lors de l'inauguration de La Curiosité, bureau et lieu d'événements.

2018 - « OutOfPrint » galerie le Coeur, Paris

Installation interactive « 365 Shapes Of Blue » : série de 365 formes génératives animées, réalisées quotidiennement durant l'année 2017.





Julien Espagnon, Supernovae 9JU4I8, 2021

Dessin génératif programmé en JavaScript, réalisé avec un robot traceur AxiDraw au stylo Rotring Isograph 0.25mm sur papier Fabriano Tiepolo 295g/m2.

Pièce unique, 35 x 50 cm

SUPERNOVAE

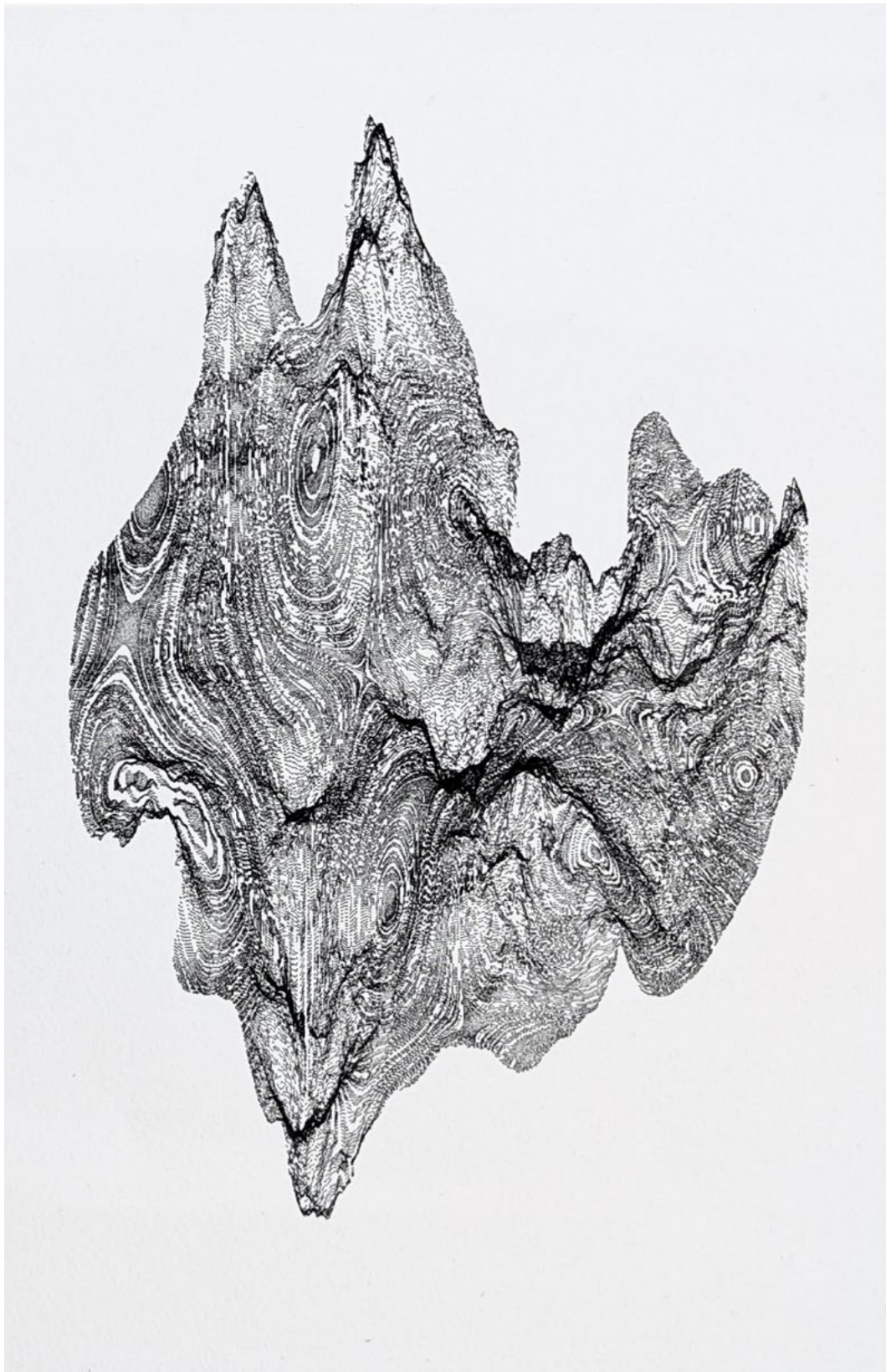
« Supernovae » est une série de dessins génératifs.

Chaque Supernova est créée en utilisant une graine aléatoire qui vient donner la forme particulière à chacune de ces étoiles, et qui est utilisée par la suite comme nom/identifiant de celle-ci.

.

MYSTÉRIEUX FRAGMENT

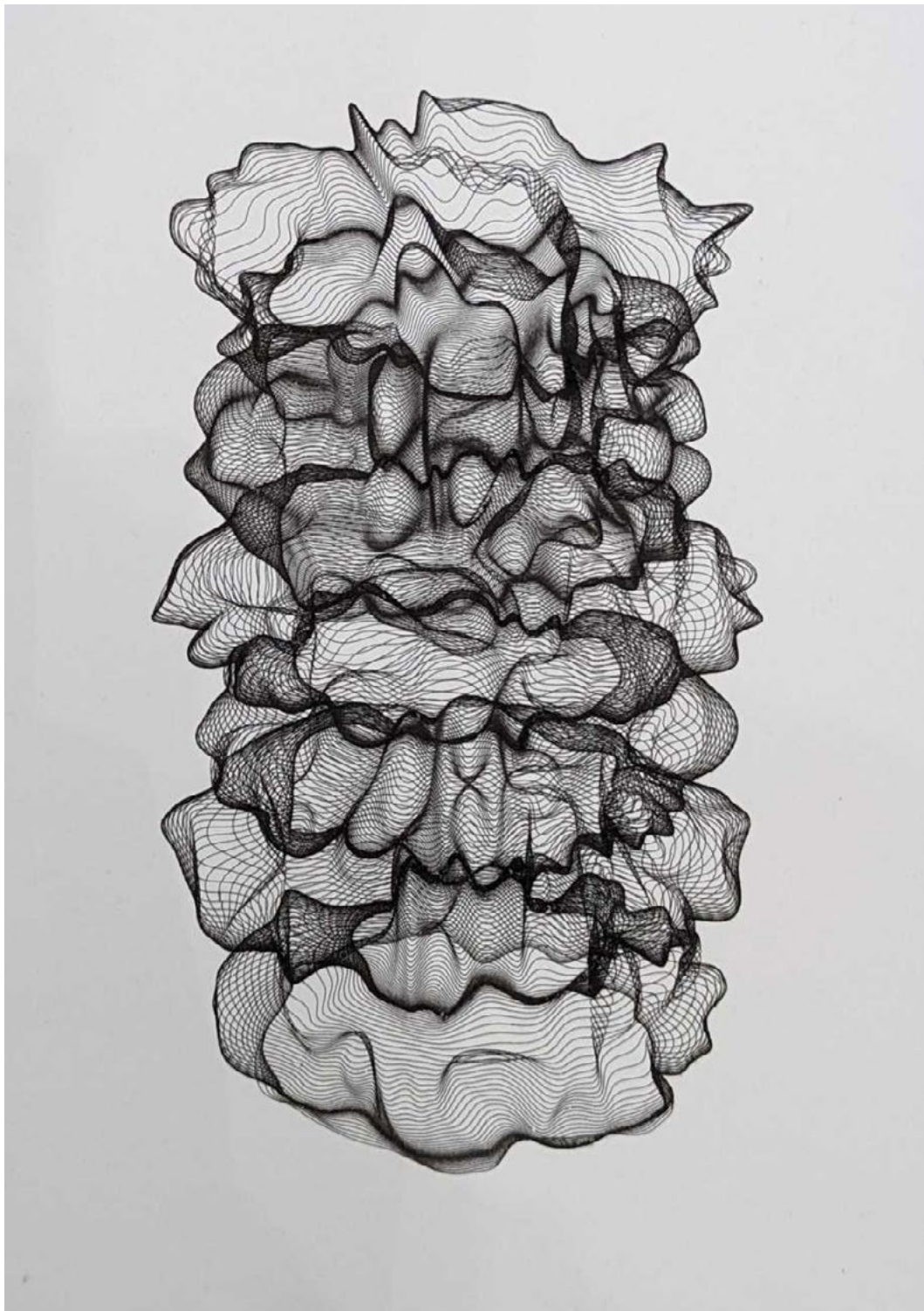
La série des « *Mystérieux fragment* » est issue d'un procédé algorithmique visant à exprimer une forme minérale totalement imaginaire et où chaque fragment est unique.



Julien Espagnon, Mystérieux fragment, 2021

Dessin génératif programmé en JavaScript, réalisé avec un robot traceur AxiDraw
au stylo Staedtler pigment liner 0.1mm sur papier Hahnemuehle 300g/m²

Pièce unique, 29,7 x 42 cm



Julien Espagnon, Médusa 01, 2021

Dessin génératif programmé en JavaScript, réalisé avec un robot traceur AxiDraw au stylo Rotring Isograph 0.5mm sur papier Vélín d'Arches grain 250g/m²

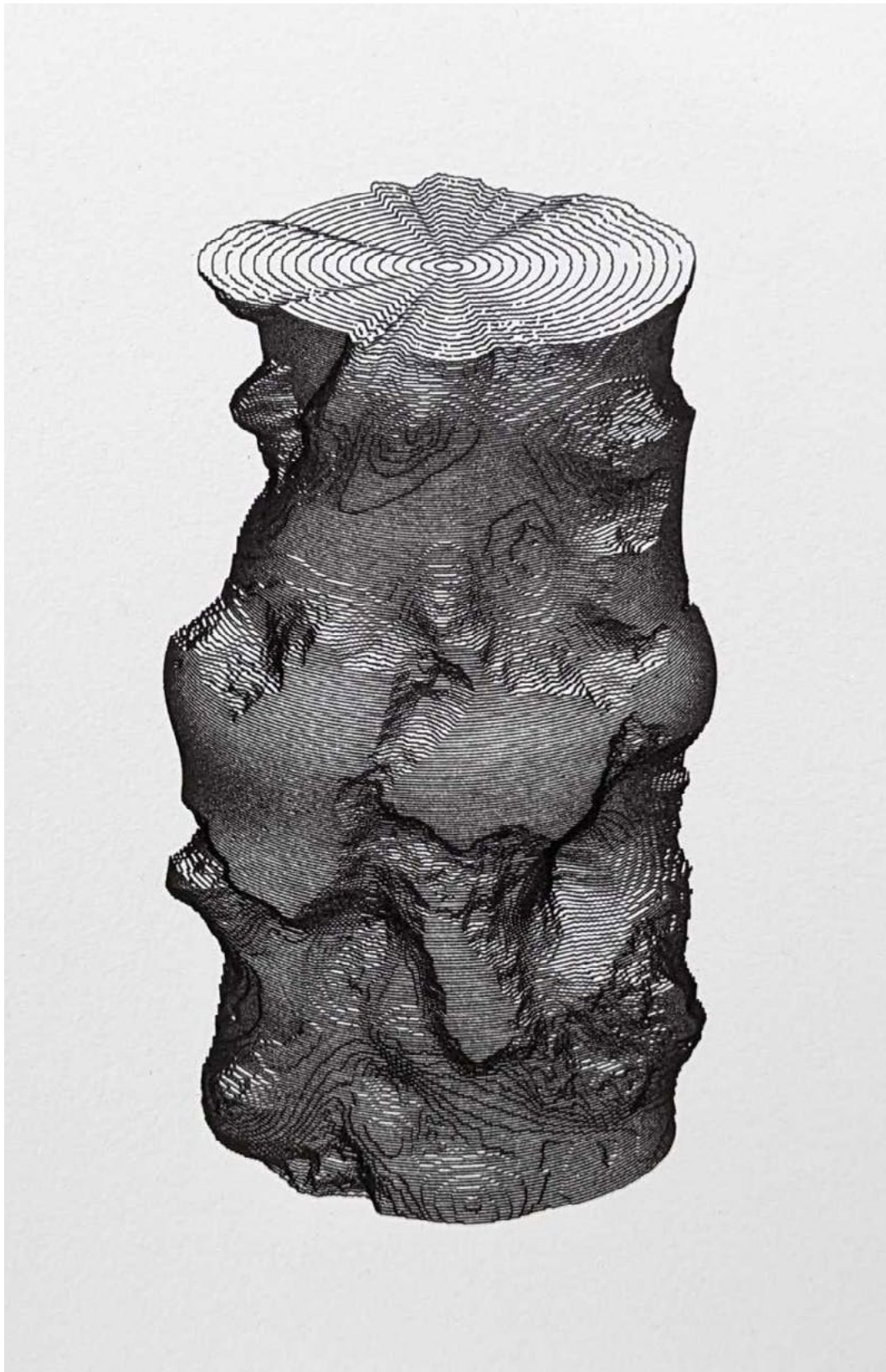
Pièce unique, 21 x 29,7 cm

MÉDUSA

« Médusa » est une forme organique programmée en Javascript. Elle est générée à l'aide d'ovales, distribués les uns à la suite des autres, et déformés par du bruit aléatoire.

USURE DU TEMPS

Telle une sculpture rongée par le temps, « Usure du temps » est une série de dessins représentant une structure par strates, générée aléatoirement, et dans laquelle l'utilisation de bruit aléatoire vient creuser des volutes et déformations.



Julien Espagnon, Usure du temps, 2021

Dessin génératif programmé en JavaScript, réalisé avec un robot traceur AxiDraw au stylo Rotring Isograph 0.5mm sur papier Vélín d'Arches grain 250g/m²

Pièce unique, 21 x 29,7 cm

JULIEN GACHADOAT

Né en 1975, vit et travaille à Bordeaux.

Biographie

« Laisser une trace unique, physique et palpable de l'art, non pas en dépit du numérique mais grâce à lui » : telle est la philosophie de Julien Gachadoat, qui crée des œuvres uniques par algorithmes et explore depuis 2017 les possibilités du dessin génératif. A l'aide d'un robot traceur, mais aussi via la sérigraphie ou encore des robots industriels, il « réunit » sur papier l'ordinateur et le crayon, la rigueur du code informatique et la poésie de l'art, qui émeut par ses erreurs, ses irrégularités, sa part d'improbable.

Julien Gachadoat a grandi avec la culture demomaking à la fin des années 80, scène avant-gardiste de la création visuelle temps-réel générée par du code informatique. Depuis, il s'est approprié les langages de programmation comme outil de création artistique. Co-fondateur du studio de créations numériques interactives 2Roqs (Bordeaux) avec Michaël Zancan, il enseigne parallèlement la programmation créative à l'Université Bordeaux Montaigne en licence et master design.

Processus créatif

Julien Gachadoat explore les possibilités du dessin génératif en créant des œuvres uniques produites par algorithmes. Combinant des éléments géométriques monochromes et jouant sur les répétitions spatiales, il travaille sur l'émergence de formes abstraites en introduisant une part d'imprévisibilité à l'aide de séquences de nombres aléatoires. Développant ses propres outils de création à partir de règles graphiques simples, Julien Gachadoat utilise l'ordinateur « cet exécutant hors-pair » (Vera Molnar) pour naviguer dans le champs des motifs possibles. Ces formes uniques sont figées sur papier avec un traceur, créant ainsi un lien entre écriture et code.

Éducation

Julien est diplômé de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (design graphique & multimédia) et titulaire d'un Master 2 de micro-électronique obtenu à l'université de Bordeaux I.

Expositions

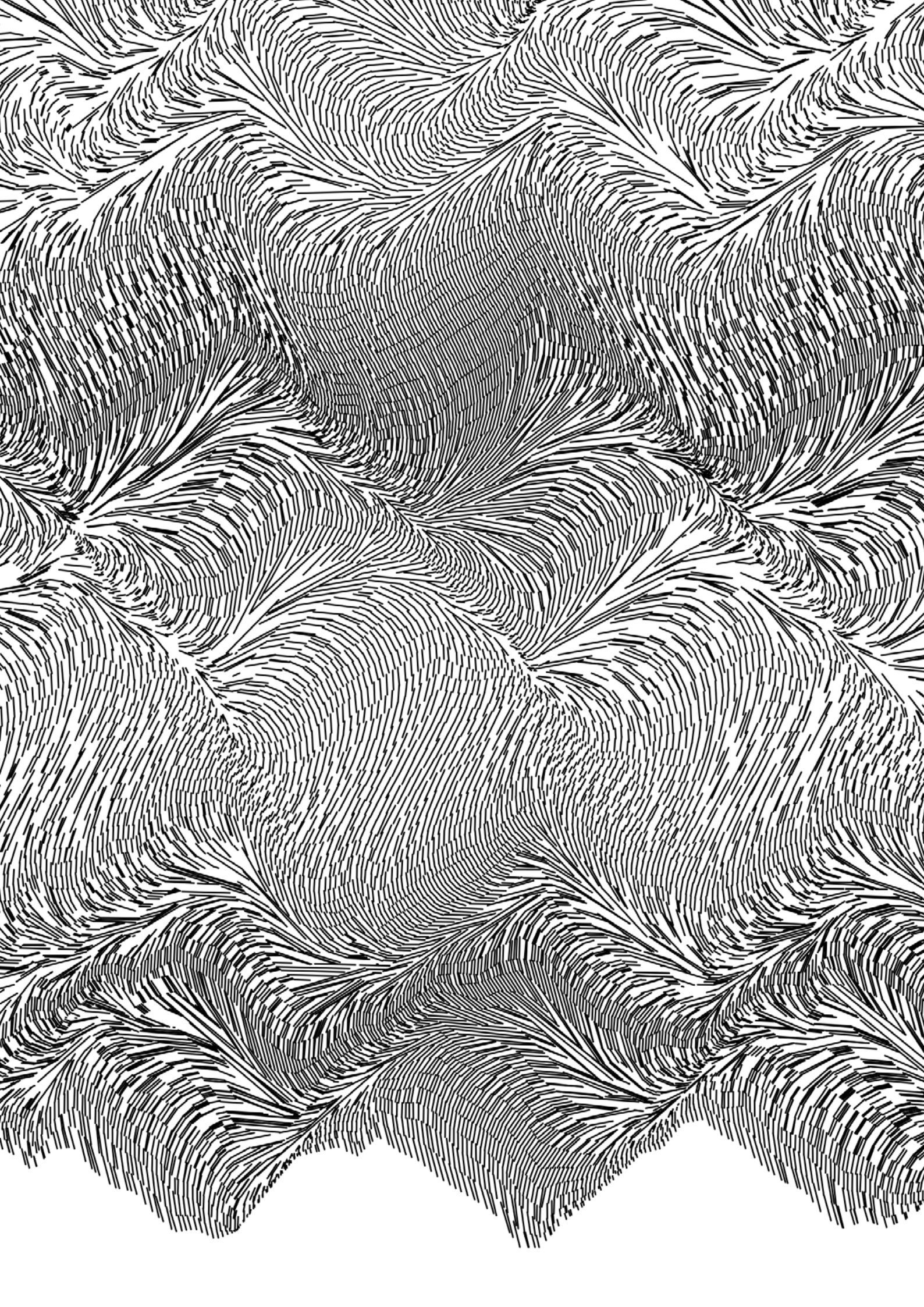
2020 - Lignes - Metavilla - Bordeaux

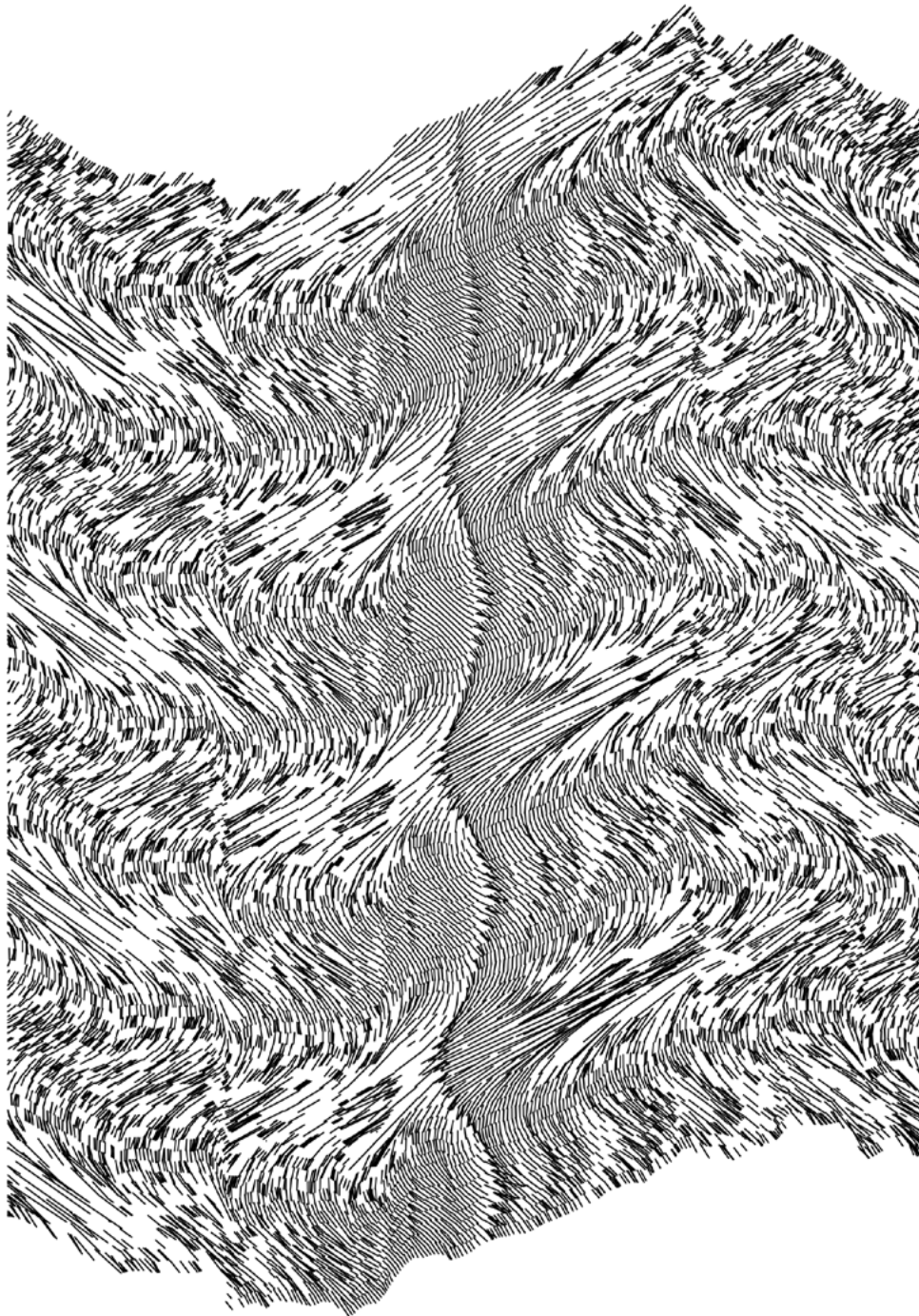
2020 - Graphics waves - Didam - Bayonne

2020 - Algorithmes - La conciergerie - La Motte Servolex

Prix & récompenses

En 2010, Il a été lauréat du New Technological Art Award de la Fondation Liedts-Meesen (prix du jury et du public) pour l'œuvre numérique « Gravity ».





Julien Gachadoat, Crack, 2021

Dessin génératif programmé avec Processing et Inkscape, réalisé un robot traceur AxiDraw au feutre uni-pin fine line noir 0.5 mm sur papier Fabriano bristol 250g

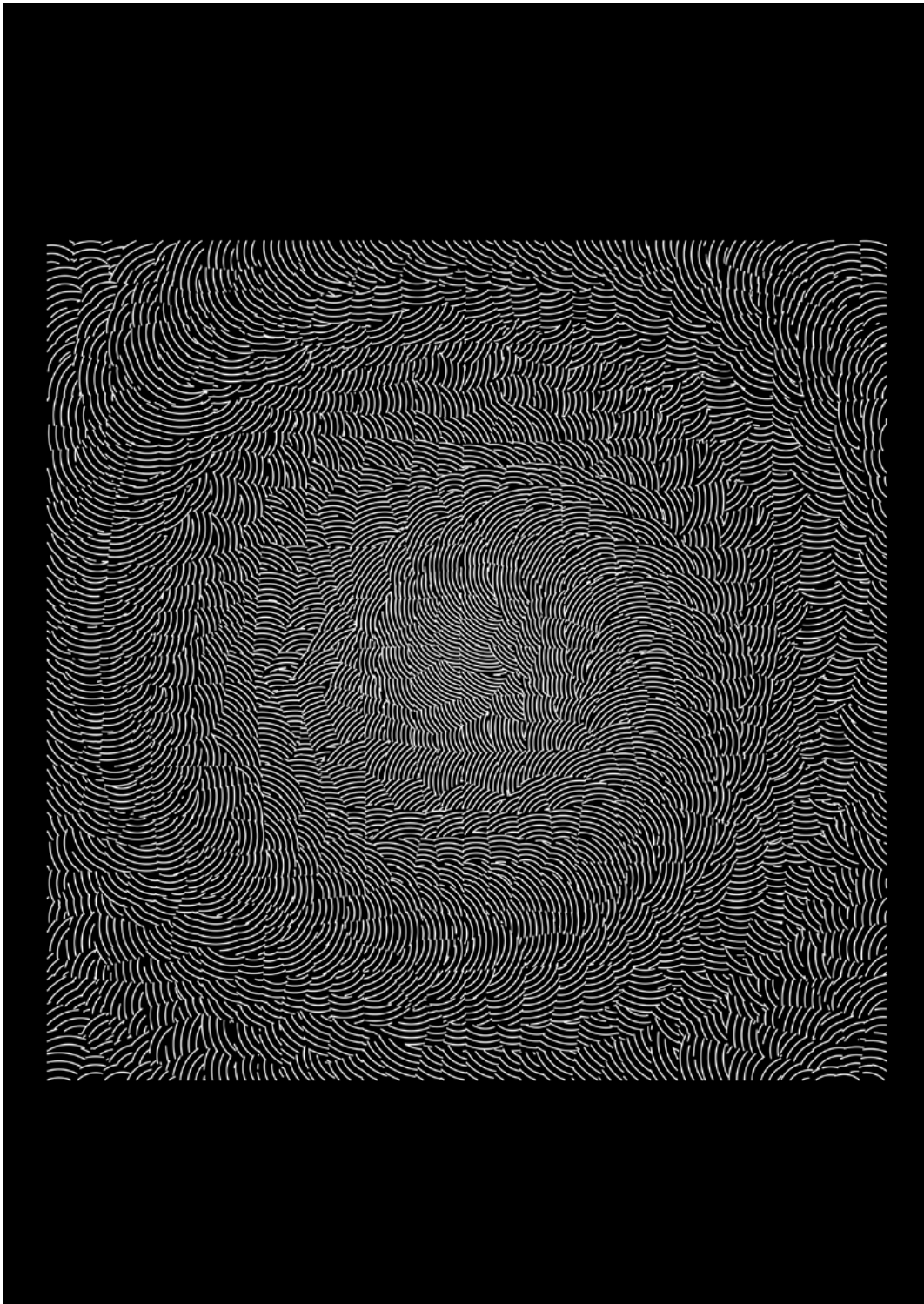
Pièce unique, 29,7 x 42 cm

CRACK

Le dessin génératif « Crack » résulte d'une superposition d'ondes horizontales et d'une combinaison de lignes verticales modulées par une harmonique donnant à l'œuvre un rythme visuel.

PROPAGATION

La construction de « Propagation » repose sur la combinaison d'un algorithme de subdivisions et d'un algorithme de tracé de lignes courbes. L'espacement de ces lignes, leur orientation, leur courbure sont liées par des fonctions harmoniques générant un mouvement ondulatoire abstrait.



Julien Gachadoat, Propagation, 2021

Dessin génératif programmé avec Processing et Inkscape, réalisé un robot traceur AxiDraw au feutre uni-ball signo blanc sur papier Clairefontaine noir 250g

Pièce unique, 21 x 29,7 cm

IVAN MURIT

Né en 1990, vit et travaille Paris

Biographie

Ivan Murit, artiste et programmeur, manipule les formes visuelles avec du code informatique. Il considère l'image comme emprunte des mécanismes qui l'ont produite. Son attrait pour les systèmes et ses recherches dans le domaine visuel et en sciences l'ont amené à se servir d'algorithmes qui modélisent des formes naturelles. Plus largement, il questionne les façons dont nous produisons les images à l'ère de l'automatisation et de l'informatique. Ces travaux prennent souvent la forme de processus de production voire d'outils.

Processus créatif

Pendant ses études artistiques Ivan Murit a programmé en autodidacte. Le code informatique devient son médium de prédilection, il remplace rapidement ses autres pratiques de création visuelle. Il commence à manipuler des systèmes qui à leur tour organisent des formes, entre installations numériques et design génératif. Cela l'amène à un questionnement sur la nature de l'image, et en particulier sur les relations entre les éléments de base qui la constituent, comme les points de trame ou les pixels.

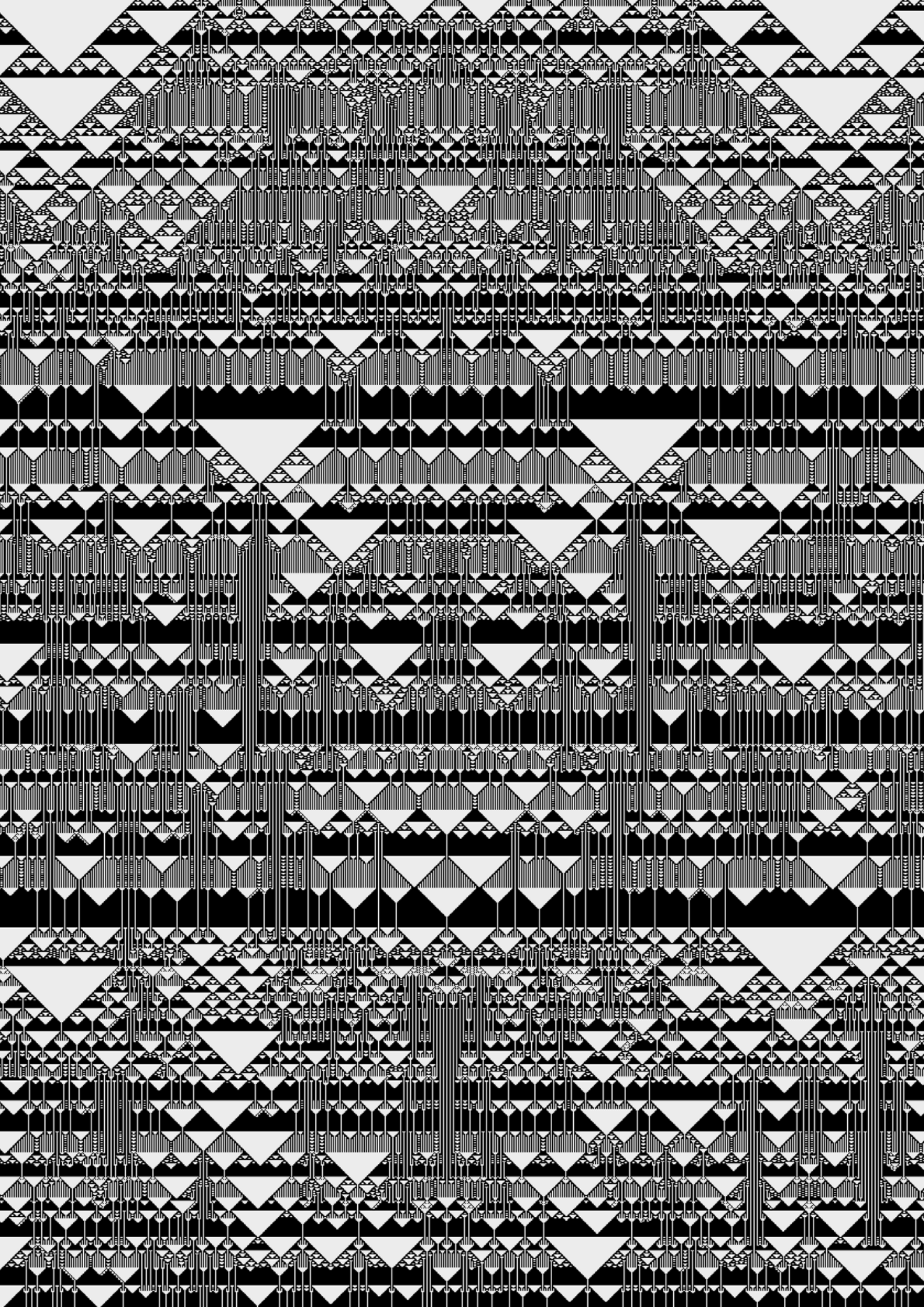
Sa fascination pour les formes naturelles et ses lectures dans le domaine des sciences du vivant influencent beaucoup sa pratique. Elles l'ont amené à se servir d'algorithmes qui modélisent les phénomènes naturels et à s'inspirer de ces observations et de ces savoirs.

Expositions

- 2021 Biennale de l'image tangible, galerie Derniers Jours, Temps de diffusion (Paris)
- 2020 Empreintes Biologiques, les ateliers de Bitche (Nantes)
- 2020 Residence : Transat, at Villette Makerz (Paris)
- 2019 Felicia, Temps de diffusion (Paris)
- 2019 EP7, Cénotaphes LED screens version (Paris)
- 2018 DOC, Cénotaphes (Paris)
- 2018 Floréal, Diffusion time (Paris)
- 2018 Diffusion time (Beograd, Serbia)
- 2018 Automates cellulaires (Pantin)
- 2017 Residence : Création en Cours, ministère de la culture (France)
- 2017 Impersonate, at iMAL (Brussels)
- 2016 Residency : Villa Medici, Visual art Laureat (Rome)
- 2016 Transient Festival (Paris)

Publications

- 2021 Étape magazine n°263, Temps de diffusion
- 2021 Arkhai 2021, Texte — Image — Interface, Painting Club
- 2018 Algorithmes Naturels, .txt 3
- 2016 Diplôme, Étape magazine n°234





Ivan Murit, Temps de diffusion, épreuve 2, 2020

Oeuvre réalisée à partir de programmation et du détournement mécanique d'un plotter de découpe

Processus d'impression à l'eau de javel par capillarité, sur tissu en jeans
Pièce unique, 115 x 155 cm

TEMPS DE DIFFUSION

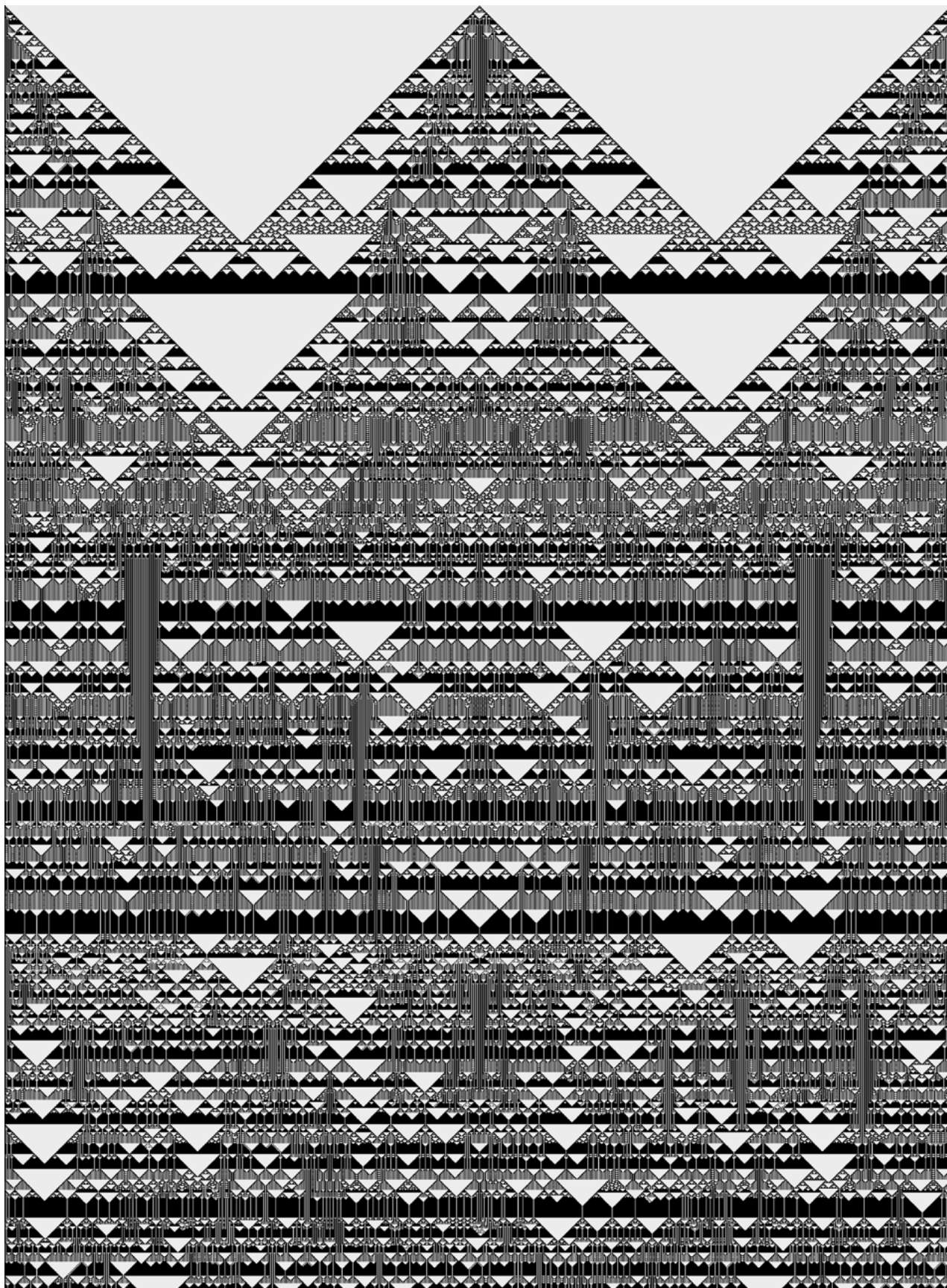
Série produite en détournant l'utilisation d'un plotter de découpe, contrôlé par du code et modifié mécaniquement.

En référence à une rêverie d'enfant laissant son stylo à plume imbiber son buvard, l'installation s'appuie sur la capillarité. L'image est transformée en points ayant chacun une temporalité. Puis le plotter va mettre en contact l'eau de javel et le tissu pendant le temps imparti. Des clichés pris au microscope électronique apparaissent. Ces grains de pollen sont sur le fil entre monde analogique et images digitales.

CHUTES MÉCANIQUES

Chaque chute mécanique, commence par la même ligne : une ligne blanche avec un point noir au centre. La ligne suivante est définie à partir de la ligne précédente et de règles de transformation simples. Ce type d'algorithme est appelé automate cellulaire.

Dans ce monde où chaque élément n'est que noir ou blanc, la ligne initiale située au sommet est toujours composée d'un seul pixel noir en son milieu. Pour calculer la ligne inférieure, des règles de transformations sont appliquées. Chaque élément dépend des trois éléments d'au dessus. Ainsi, un courant d'informations dévale la pente de ligne en ligne. De temps à autre, on alterne entre deux règles de transformation. Le flux structuré se trouve alors pourvu d'imperfections qui sont rapidement transmises aux étages inférieurs.



Ivan Murit, Chutes mécaniques 01, 2018

Oeuvre digitale par programmation d'automates cellulaires

Impression numérique, sur papier Poster 200 Grammes

Pièce unique, 90 x 120 cm

CHANTAL MATAR

Née en 1984, vit et travaille à Londres

Biographie

Chantal Matar est une architecte et une artiste visuelle, née à Beyrouth et basée à Londres. Chantal Matar est une architecte et une artiste génératrice qui travaille à l'intersection de l'art des nouveaux médias et de l'architecture. Elle est actuellement architecte principale chez Zaha Hadid Architects et travaille sur divers projets internationaux haut de gamme à différents stades.

Chantal enseigne dans divers instituts, tels que l'UCL the Bartlett School Of Architecture, DesignMorphine et Middle East Architecture Lab depuis 2020.

Elle a récemment participé à des expositions internationales telles que le Pavillon italien de la Biennale de Venise.

Combinant sa longue expérience en conception architecturale et sa connaissance des outils numériques, Chantal oriente son exploration vers des paysages étrangers, des formations linéaires et des strates numériques qui se trouvent au seuil du chaos spatial et du continuum structurel.

Processus créatif

Le processus créatif de Chantal Matar est inspiré par différentes sources ; le cinéma, la science-fiction, l'architecture, la biologie, la géologie... L'art sous de nombreuses formes telles que l'art moderne, sont au cœur de son travail. Son style tend à être éclectique et abstrait, avec une tendance à être aussi minimal que possible dans ses compositions et animations, pour être au service d'une idée et un concept fort et clair.

L'artiste choisit des outils spécifiques selon les sujets qu'elle aborde. Cependant l'utilisation particulière Houdini FX combiné à After Effects pour la création d'espaces digitaux fictifs, est représentative de son travail et de son style.

Éducation

2008.- 2009 Masters in architecture, Lebanese University, Beirut / Fine Arts and Engineering

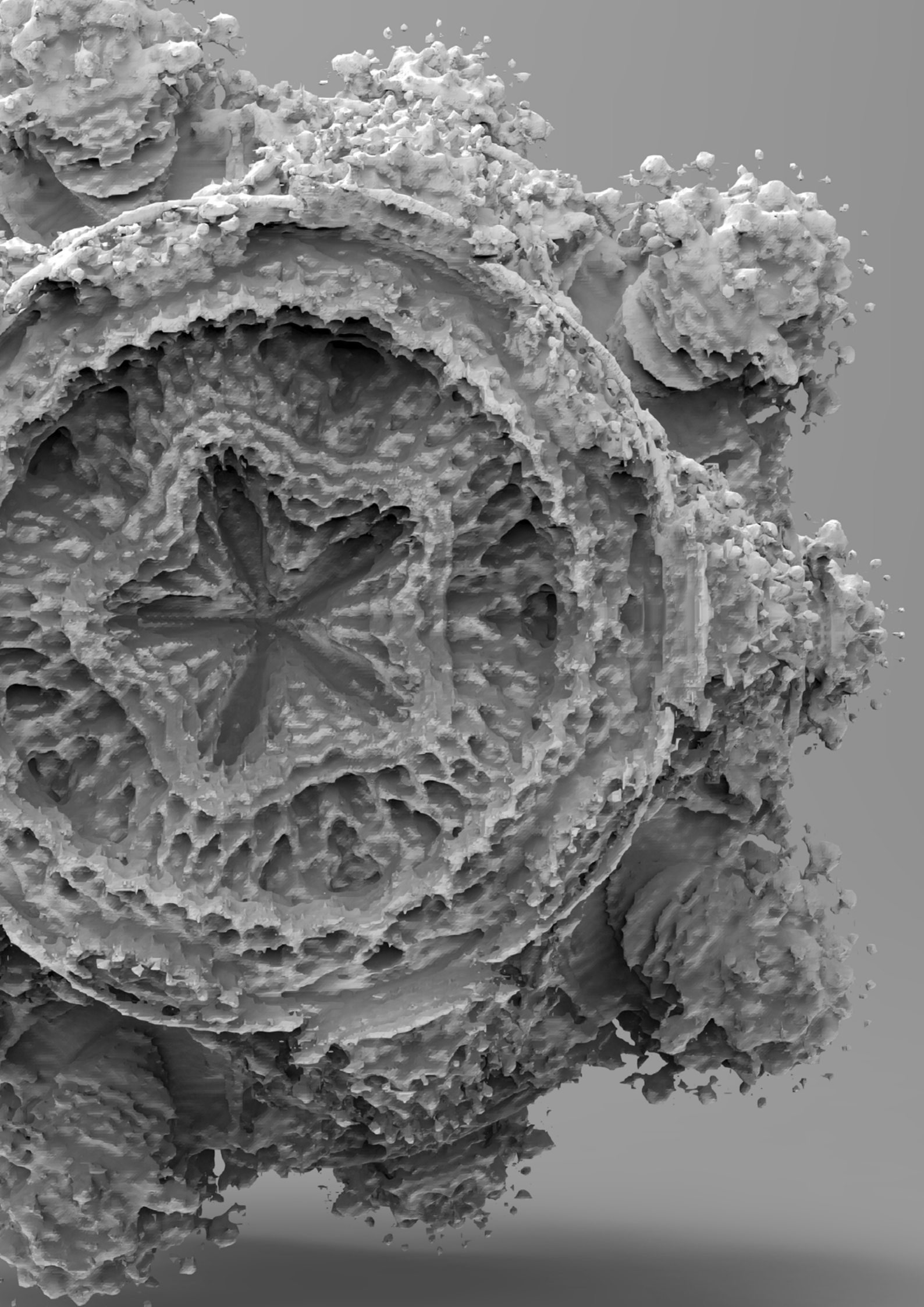
Expositions

2021 - Pavillon italien de la Biennale de Venise.

2020 - Brick Lane Gallery, London (Group Exhibition / Abstract Art)

Autres

Tutorat en direct : Ateliers à la Bartlett School of Architecture et au Middle East Architecture Lab depuis juillet 2020. D'autres ateliers sont prévus pour l'année prochaine, peut-être au Royal College of Art de Londres.



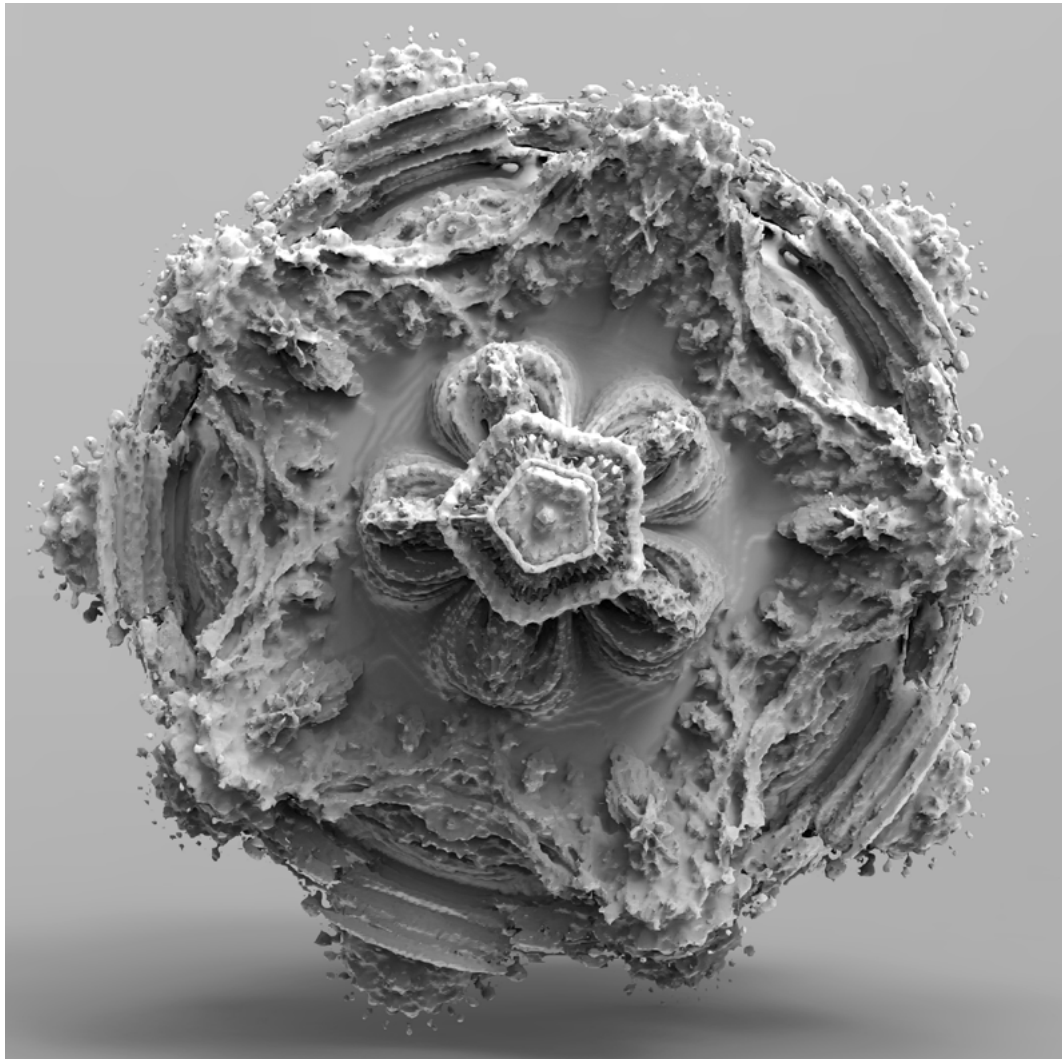
FRACTAL MACROCOSM

La série Fractal Macrocosm est inspirée par les occurrences fractales naturelles présentes dans le monde du vivant.

Elle exprime les structures génératives itératives et répétitives, en utilisant Houdini FX.

Chaque pièce est unique et représentative de la Mandelbulb, utilisant à chaque fois des équations mathématiques différentes, afin de générer une forme infinie différente, qui est le concept principal de l'univers fractal.

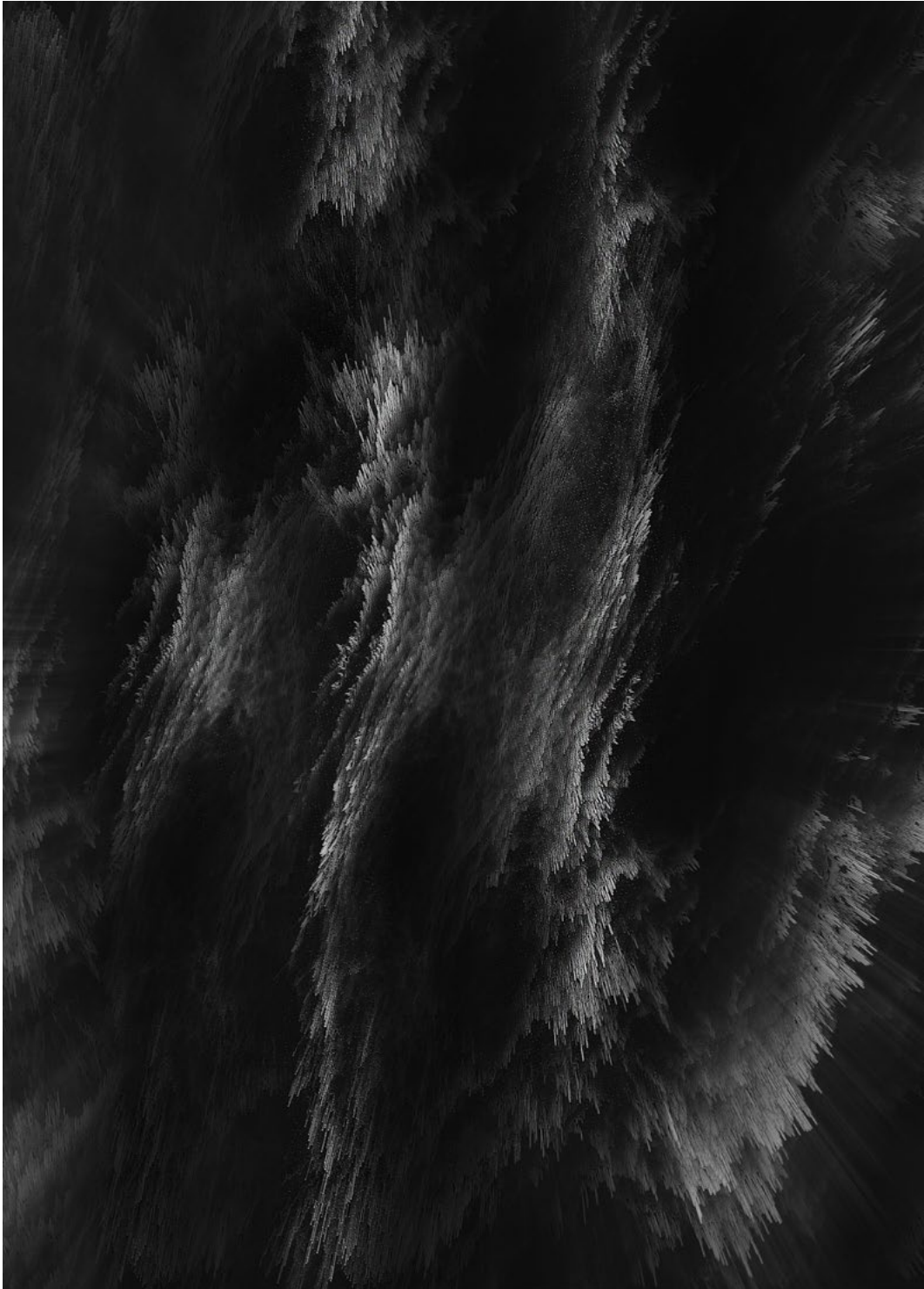
La Mandelbulb est une fractale tridimensionnelle, forme mythique, très abondante dans la nature à l'échelle macro et micro. Elle est la principale source d'inspiration de la série, un équilibre parfait entre les mathématiques pures, l'art et la nature.



Chantal Matar, Fractal Macrocosm 01, 2021

Oeuvre digitale fractale réalisée avec Houdini FX

Impression sur alu-dibond (Picto),
Édition limitée à 5 exemplaires, 50x70 cm



Chantal Matar, Morphogenèse, 2020

Oeuvre digitale réalisée avec Houdini FX et After Effects

Impression sur alu-dibond (Picto),
Édition limitée à 5 exemplaires, 50x70 cm

MORPHOGENÈSE

Par définition, la morphogenèse est un processus biologique qui fait qu'un tissu développe sa forme en contrôlant la distribution spatiale au niveau cellulaire. Dans cette œuvre d'art génératif particulière, le concept est traduit en une composition fixe, représentant un sens du mouvement et de la répétition, mettant en évidence l'élévation des éléments à un niveau modulaire. Le jeu sur l'échelle et l'extrusion laisse entrevoir le sens de la création, du chaos spatial et de l'ordre.

PIERRE PASLIER

Né en 1987, vit et travaille à Londres

Biographie

Pierre Paslier est un startuper et artiste génératif, basé à Londres, où la communauté des artistes 'générateurs' est très dynamique.

Sa passion pour le codage créatif et le dessin avec robot traceur a donné naissance à *Generative Hut*, une plateforme qu'il a montée il y a deux ans offrant des contenus autour de l'art génératif ; interviews des acteurs (artistes, créateur de logiciels...), des articles sur la méthodologie créative et tutoriaux. Cette contribution a offert à Pierre Paslier une aura et un auditoire importants dans ce domaine. De formation d'ingénieur en mécanique Pierre Paslier aime depuis toujours construire des outils et s'impliquer dans différents types de technologies. Dernièrement il a construit ses propres drones et imprimantes 3d et a développé différents projets d'électromécaniques. Après avoir obtenu son diplôme du Royal College of Art en 2014, il a commencé à s'intéresser aux robots traceurs y voyant un outil intéressant pour jouer entre le monde physique et le monde numérique. Ce fut son point d'entrée dans l'art génératif.

Depuis lors, il consacre son temps à essayer de développer des thèmes qui repoussent les limites des outils ; qu'ils soient physiques comme les stylos, les encres, le papier, ou numériques comme la 3d, le codage, la programmation répétitive et aléatoire...

Processus créatif

Le processus de l'artiste commence dans le monde numérique, il commence par rassembler des éléments pour créer un effet spécifique à partir de logiciels comme Cinema 4D ou Grasshopper.

Particularité du processus génératif, chaque nouveau projet est construit comme une recette, à partir de laquelle l'artiste peut reproduire ou recréer des centaines de variations. Son objectif est alors de trouver les paramètres qui vont avoir un impact considérable sur le résultat global, à partir de cette base il sélectionne des images qu'il trouve particulièrement intéressantes.

Puis vient la recherche d'une matérialité par le choix d'une combinaison de papier et d'encre, et par le traçage qu'il effectue à de multiples reprises avec un robot Axidraw A3/V3.

Le principe aléatoire présent dès la conception, se répète durant la fabrication de l'œuvre. Ne pouvant anticiper la réaction de l'encre et du papier, ainsi que la vitesse de traçage du dessin ; la production est un travail de recherche qui nécessite des plusieurs essais, et parfois de dessiner de multiples itérations.

Ainsi le facteur hasard joue la surprise, en laissant de petits accidents se produire, et qui sont parfois la partie la plus intéressante d'un dessin spécifique.

Éducation

MEng INSA Lyon 2005-10

MA/MSc Royal College of Art 2012-14

Expositions

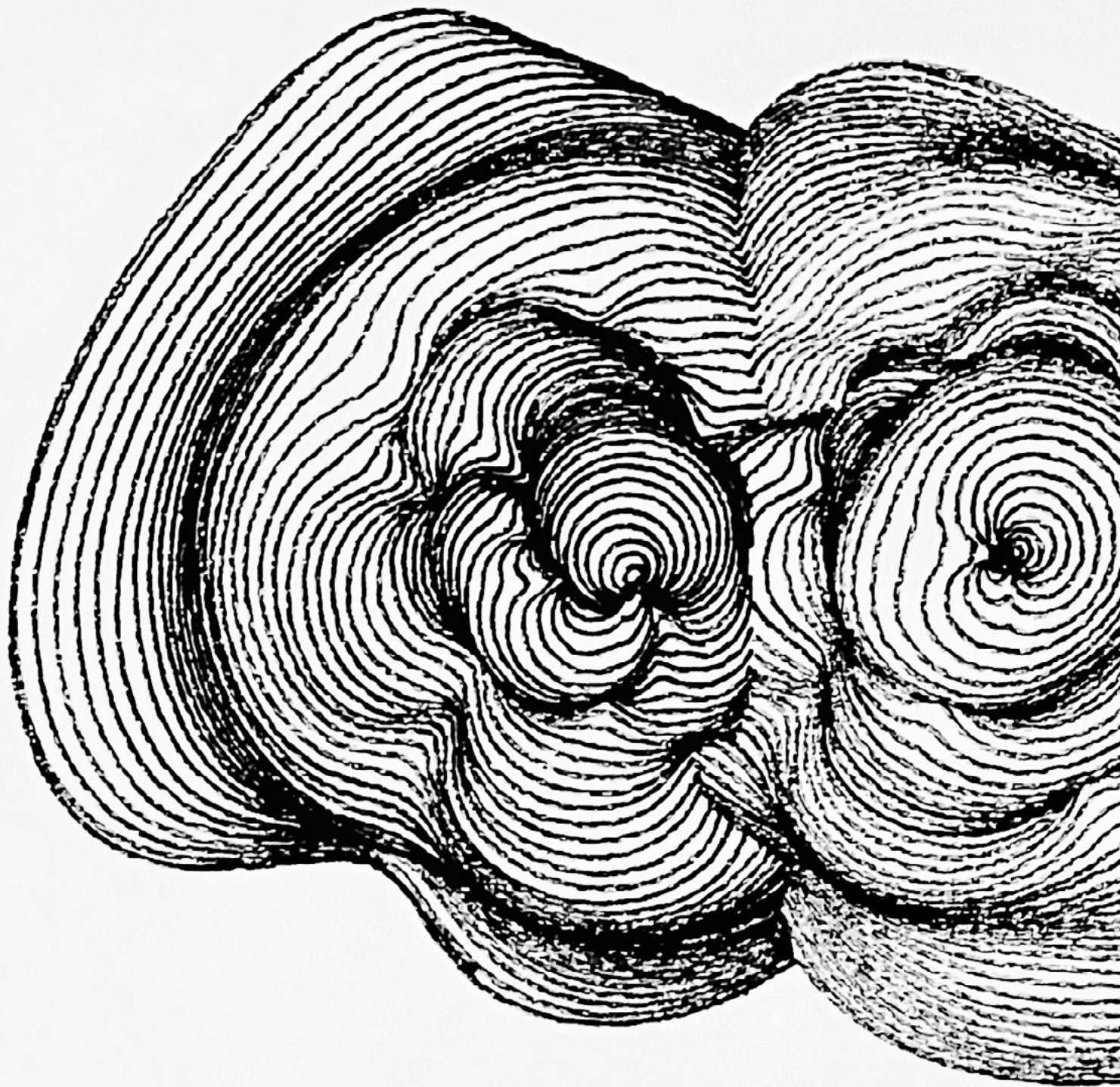
2021 A.R.E. «Augmented Reality Exhibition». Generative Hut en collaboration avec Vetro editions, Zönotéka, Berlin

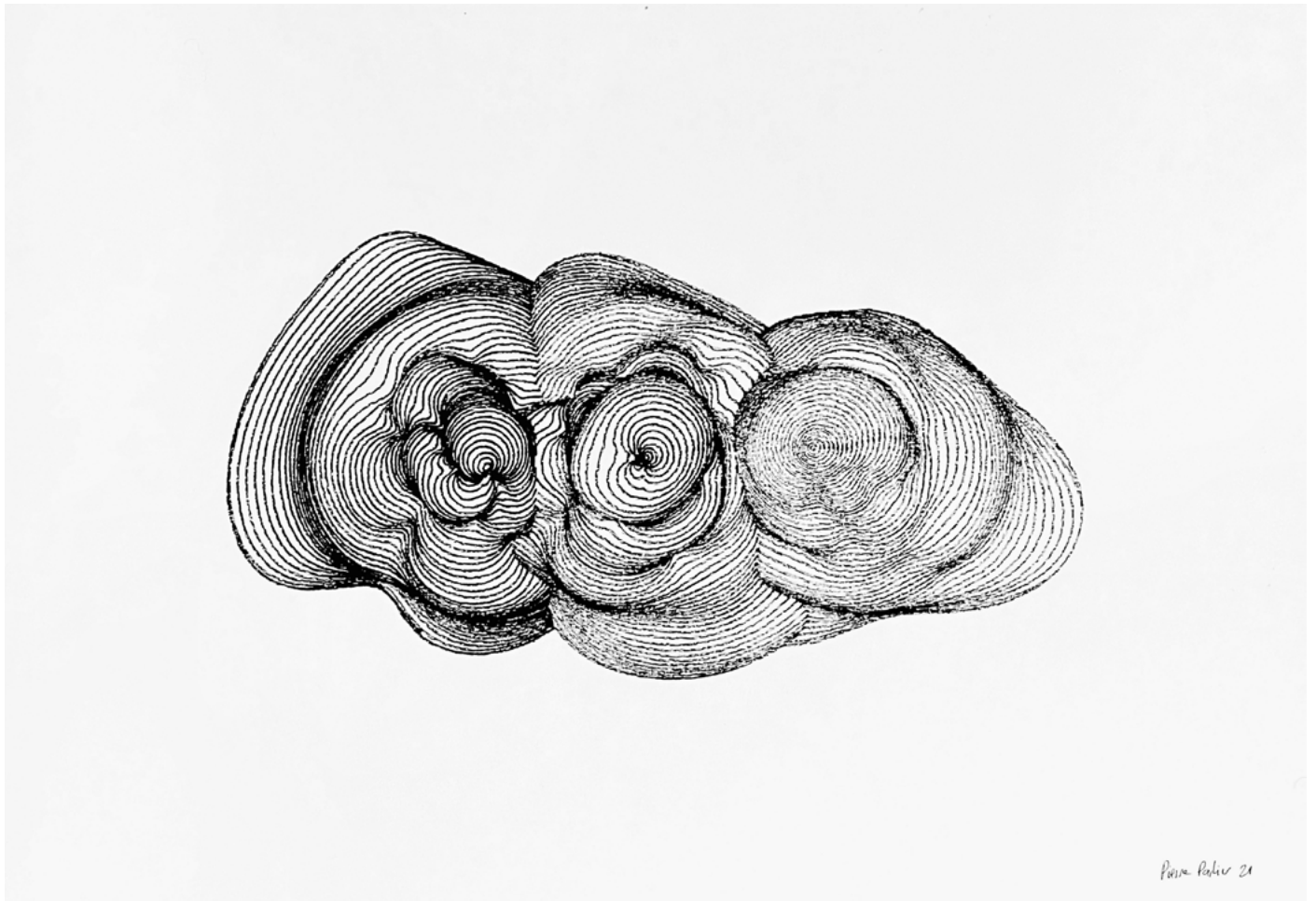
2020 Solo Exhibition, Crate, London (UK)

2020 FT Global Boardroom, digital gallery

2014 Street Tool Box, Show RCA (UK), London (UK)

2013 Floe - QEPrize Showcase for Modern Engineering, Tate Modern, London (UK)





Pierre Paslier, Metabolite 7, 2021

Dessin génératif crée avec Cinema 4D, réalisé avec un robot traceur AxiDraw au stylo fineliner noir Winsor & Newton de 1 mm, sur papier blanc 200 g/m² pressé à froid

Édition limitée de 5, édition 1/5, 42 x 29,7 cm

METABOLITE 7

La série des « métabolites » est inspirée par les produits intermédiaires des réactions métaboliques qui se produisent naturellement dans les cellules. En faisant entrer en collision des cônes de données fluctuantes, des lignes de contour intermédiaires sont générées à l'interaction de chaque cellule.

Le traceur incorpore ensuite les lignes de vecteurs de manière organique, à mi-chemin entre le physique et le numérique.

JEAN-BAPTISTE SACHSÉ

Né en 1976, vit et travaille à Paris

Biographie

Jean-Baptiste développe une esthétique minimaliste et abstraite qu'il puise dans son expérience de vidéaste.

Depuis 20 ans, dans le cadre de la scène électronique underground, il conçoit une approche de « l'image à la musique » autour d'un vocabulaire de formes simples et de bruits vidéos conçues in situ et en temps réel.

Cette grammaire est le point de départ d'une exploration synesthésique des langages abstraits de la lumière et du son synchronisés.

L'expérience phénoménologique s'offre alors comme un chemin vers de nouvelles grammaires et visuelles.

Processus créatif

Utilisant un outil permettant une approche de composition vidéo en temps réel pour ces performances, l'artiste propose par des installations mixtes sa réflexion sur les propriétés de la perception et généralement de l'expérience sensible.

Durant la période 2018-2019, il s'intéresse aux qualias (phénomènes psychiques et donc subjectifs, constitutifs des états mentaux) qu'il cherche à reproduire à travers la production de films abstraits, bruitistes et expérimentaux. Accompagné de Jérémy et Nino Carrasco qui composent les ambiances sonores, ils proposent des performances audiovisuelles immersives.

Visuel Live

2021 - Microrama - Live Performance - Le Vent se Lève
2020 - SHDRS303 - GENER8 live AV, Caracole Festival
2019 - Tokimonsta European Tour, Live Performance - 6 European dates
2019 - Razance SETH, Live Performance
2018 - SHDRS303 - STRUCTURE AV Performance, Vision'R
2018 - SHDRS303 - FADED PICTURE ELEMENTS AV Performance, Sulfure Festival
2018 - SHDRS303 - STRUCTURE AV Performance, IMERSE
2017 - TAUR MonoLights, custom light fixtures design & manufacture
2017 - DOOR FESTIVAL, Visual performance Red Bull Experience
2017 - Insomnia III Marco Carola, Live Performance, LED strips
2016 - Insomnia II Appollonia, Live Performance, LED 45°
2016 - Sinestesi, Real Time Immersive Performance, LED XL
2016 - Insomnia, Live Performance / LED shapes
2016 - Fée Croquer II, Live Performance / LED typography
2015 - Fée Croquer, AD & Motion Design, LED multi screens

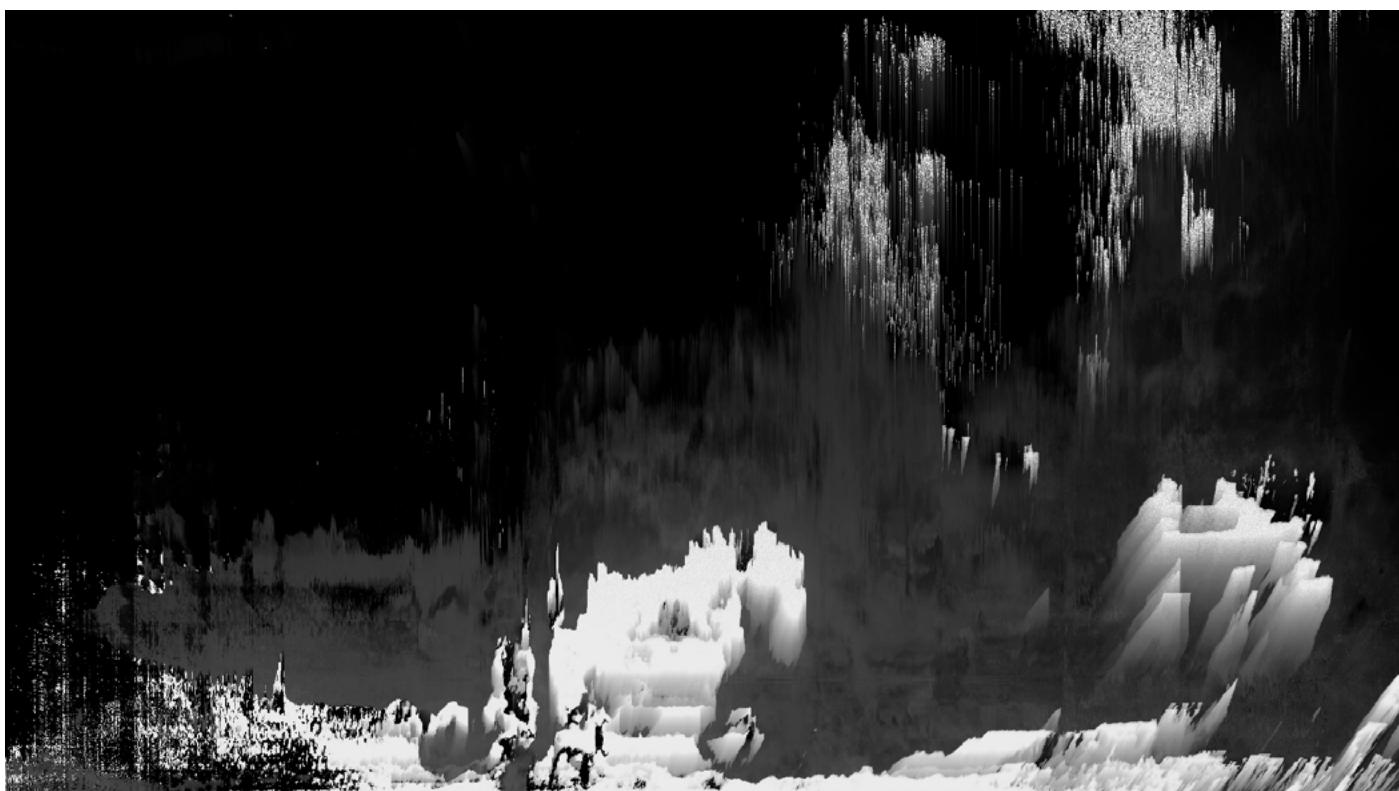
Performance Audiovisuelle

2020 - Memento la luz (Specific Haze + Light)
2020 - UnRushed
2018 - Faded Picture Elements
2018 - Qualia
2017 - Structures

Video Clip

2019 - Monkey Nenufar - Partenaire Particulier, Rotations II, Rotate Music
2019 - Microrama, A Dramatic Point





Jean-Baptiste Sachsé, Pixel Grinder 03, 2019

Oeuvre digitale réalisée à partir de bruit aléatoire généré avec Smode
(station de composition en temps réel)

Impression sur alu-dibond,
Édition limitée de 5, édition 1/5, 36 x 64 cm

Jean-Baptiste Sachsé, Qualia, 2019

Installation vidéo-projection à partir de bruit aléatoire générée avec Smode

PIXEL GRINDER 03 / DISPOSITIF QUALIA

Jean Baptiste Sachsé travaille les réalités sur différentes dimensions. Ses dispositifs questionnent notre vision de la réalité, à travers ce qu'il nous est donné à voir.

Ainsi dans le dispositif « Qualia » l'artiste trouble notre perception du réel. En projetant sur une image fixe, l'animation source de cette même image associée à une bande sonore produite par Jérémy et Nino Carrasco. L'artiste décuple l'œuvre pour en offrir une vision relationnelle.

Son procédé créatif est cyclique. Il commence par la production de vidéo générative, via Smode un logiciel de compositing en temps réel. Il donne naissance à un bruit génératif ; une matière digitale animée et instable, dont l'artiste module l'aspect formel.

L'œuvre reprend son mouvement en exposition, par la projection en superposition, créant ainsi des couches de réalités.

GALERIE DATA

ART DIGITAL & NOUVELLES MATÉRIALITÉS

Présentation

La GALERIE DATA est une galerie itinérante basée à Paris. Elle organise des expositions en déployant des partenariats actifs avec les acteurs du marché de l'art et les influenceurs du monde digital.

Spécialisée dans la promotion de l'art digital et en particulier l'art génératif, la galerie vise à promouvoir des artistes en diffusant leurs créations au delà du support numérique par le biais de l'exposition, à la recherche d'une matérialisation de l'oeuvre.

Sa vocation est de montrer un art ayant un champ d'application transdisciplinaire de recherche autour de la forme, entre digital et physique, utilisant autant la programmation que la mécanique comme outil.

Par son action, elle souhaite créer des liens entre ces artistes et le monde de l'art, par la diffusion d'une nouvelle création liée à l'utilisation de la technologie.

En 2020, sa première exposition GENERATIVE introduisait l'art génératif programmé, et en particulier la recherche d'une matérialité, par l'impression au bras Robotisé (AxiDraw).

Cette seconde édition l'exposition BIOMORPH définit certaines tendances, en particulier la génération de formes "biomorphiques" ou organiques.

Expertises

- Commissariat d'exposition, Prise de contact avec les artistes
- Communication et création graphique (affiches, invitations, communiqués de presse)
- Community management et création digitale (sites internet, mailing, posts réseaux sociaux)
- Organisation d'exposition du montage au vernissage
- Médiation, visites guidées

©GALERIE DATA, 2021
WWW.GALERIEDATA.COM
CONTACT@GALERIEDATA.COM
+336 185 268