



EXPOSITION

COLOUR [FRAME]

UNE VISION DE LA COULEUR EN ART GÉNÉRATIF



PLATEFORME

GALERIE DATA

UNE EXPOSITION PROPOSÉE PAR LA
GALERIE DATA

COLOR [FRAME]

DU 20 MAI AU 5 JUIN 2022

Vernissage le vendredi 20 Mai de 18h à 22h.



PLATEFORME

73 rue des Haies
75020 Paris France
Du mercredi au dimanche
De 15h00 à 19h00
<https://www.plateforme-paris.com/>

Contact Presse
Gabrielle Debeuret
06 18 52 26 86

COLOR[FRAME] est la 3ème exposition réalisée par la Galerie Data autour de l'art génératif. Consacrée au thème de la couleur, elle est accueillie par Plateforme Paris, du 20 mai au 5 juin 2022.

En 2020, GENERATIVE introduisait l'art génératif programmé, et en particulier la recherche d'une matérialité par l'impression au bras robotisé. La seconde édition BIOMORPH s'orientait sur la génération de formes tendant à ressembler aux formes du vivant.

La nouvelle édition présente une création spécifique autour de l'utilisation de la couleur dans les pratiques génératives actuelles, à travers les outils digitaux et leurs applications robotisées.

Les artistes présentés sont de multiples horizons, photographes, développeurs, architectes, designers... ils incarnent un décloisonnement entre les pratiques et l'avènement de nouveaux modes de création en lien avec la technologie. Ils engagent un dialogue avec la machine qui repousse les limites de la création artistique, en expérimentant son expression sensible et inattendue, liée aux paramètres aléatoires du code.

Les oeuvres sont réalisées avec des procédés multiples ; la programmation créative (creative coding), l'utilisation de GANs (Réseaux antagonistes génératifs), l'impression au bras robotisé (plotter), le détournement d'outils...

Ils combinent parfois l'utilisation du digital à une approche plus mécanique. À travers l'utilisation de traceurs, de bras mécanisés ou en fabriquant leur propres machines, ils explorent le passage entre digital et matérialité. Le code s'incarne en une oeuvre physique, qui offrira différents aspects à la fabrication selon le choix des outils et supports.

L'exposition traite de différents aspects de la couleur liés à la création d'oeuvres génératives. Qu'elle soit programmée par l'artiste, via un algorithme qui génère et détermine les règles de distribution des couleurs dans la composition, issue de la compilation d'une grande source d'images par des outils d'intelligence artificielle, ou liée aux applications robotiques et à la matérialisation physique de l'oeuvre.

Les artistes utilisent des algorithmes pour créer autant de réponses possibles à leurs instructions et en visualisent les résultats graphiques. Le principe d'assignation des couleurs est défini par le code, qui génère et détermine leurs règles de distribution dans une composition.

Particularité du procédé génératif, un projet est construit comme une matrice, à partir de laquelle l'artiste peut reproduire ou recréer de multiples variations, en modifiant les paramètres qui vont avoir un impact sur le résultat visuel.

Bien que travaillant avec les palettes digitales, ils manient les principes fondamentaux de constitution des couleurs, et déterminent avec le code les règles de distribution des couleurs dans l'espace. Comme en peinture ils exploitent les notions de gammes, complémentarité, de superposition, de transparence.

Ils explorent les possibilités génératives des formes abstraites, dans une réflexion entre couleur et forme. La couleur est considérée comme un élément constituant de l'oeuvre et intégrée entièrement à sa réalisation.

Ainsi dans le projet "Mimizu", un algorithme génératif que l'artiste japonais Kazumasa Teshigawara développe sur le long terme, c'est le paramètre de la couleur même qui détermine la génération de la forme.

A partir d'un «point numérique» le code crée un tissage de couches successives, générées par interaction des couleurs entre elles. L'artiste programme les règles qui régissent l'algorithme, puis celui-ci acquiert sa propre autonomie en combinant les possibilités graphiques.

"Ma démarche est similaire à l'acte de mettre une goutte d'huile de couleur aléatoire à la surface de l'eau. Je ne sais pas quel sera le résultat." Kazumasa Teshigawara

Bas Uterwijk, artiste Hollandais qui se définit comme post-photographe, utilise les GAN (Réseaux Antagonistes Génératifs) pour explorer les limites entre peinture et photographie. Il réalise des compositions entre figuration et abstraction à partir d'un grand nombre d'images qui sont comme compilées entre elles par l'intelligence artificielle. Sont ainsi déterminées des règles de distribution des couleurs dans l'espace.

L'algorithme donne sa propre interprétation des couleurs de la source, et est aussi capable d'en inventer si celle-ci est en noir et blanc. La perception des couleurs par l'IA échappe parfois à l'artiste, face à cette inconnu, il choisit de ne pas trop rationaliser les effets et les caractéristiques de l'intelligence artificielle pour conserver tout son potentiel créatif.

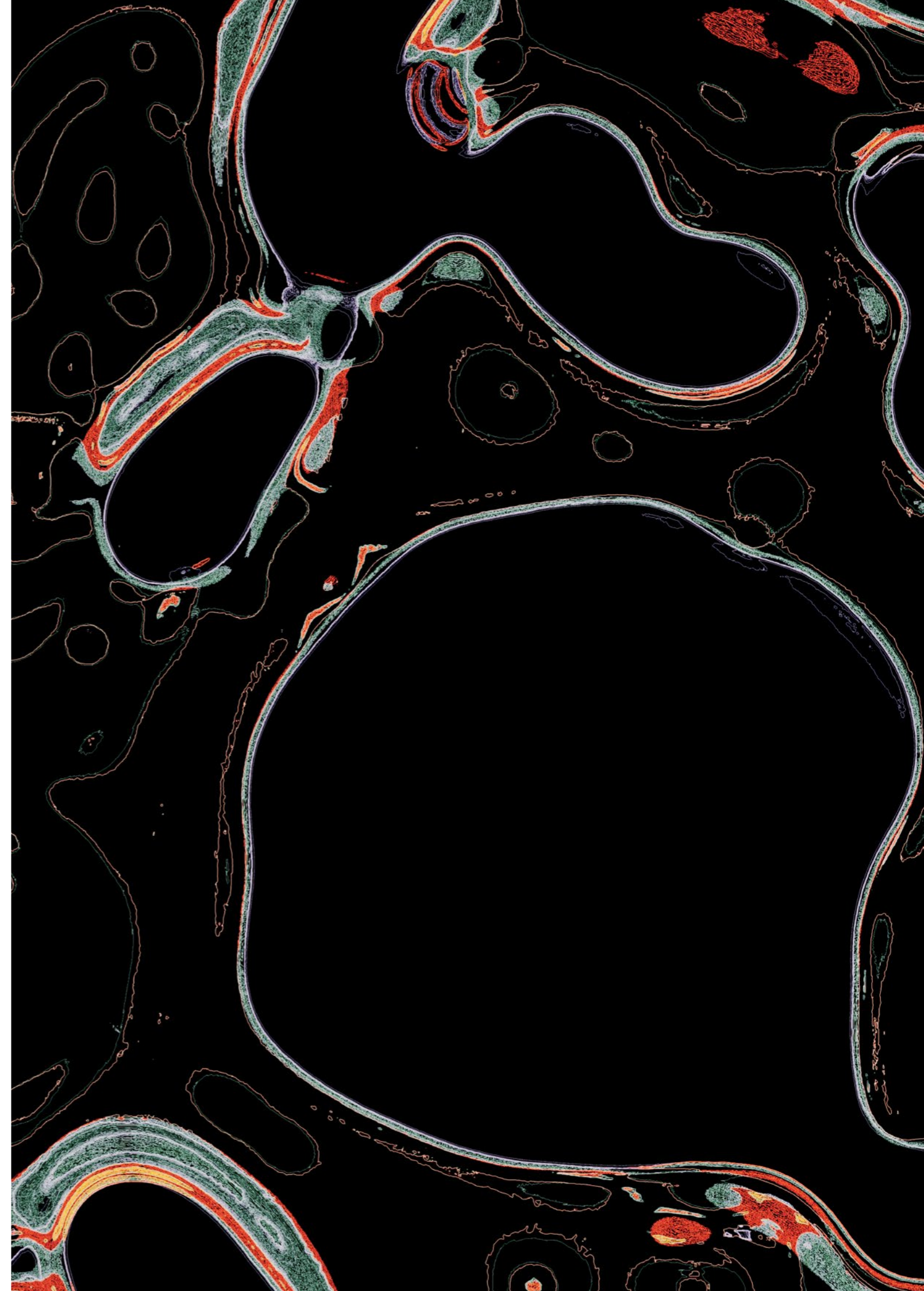
"La magie est très importante dans mon processus et j'ai parfois l'impression que trop de connaissances sur le fonctionnement du GAN pourraient tuer mon inspiration." Bas Uterwijk

Daniela Kröhnert est une artiste et enseignante Viennoise spécialisée dans la fabrication numérique.

L'artiste a une approche quasi "impressionniste" de la couleur. En simplifiant en une trame les nuances contenues dans une image, elle retranscrit une ambiance colorielle en une impression rétinienne.

Elle questionne ainsi notre rapport aux couleurs. Quelle serait notre différence de perception entre un ciel, et un aplat bleu? Vont-ils nous provoquer les mêmes impressions, nous évoquer les mêmes souvenirs...

Sa série Colo(u)r fields est une étude de couleur algorithmique se concentrant sur la tension entre l'ordre et le hasard. Chaque dessin est une grille remplie de façon semi aléatoire selon des paramètres comme la couleur CMJN, la direction et mélange coloriel du dégradé.





L'artiste et designer allemand Gunther Kleinert travaille autour de la visualisation de la musique. Il utilise la captation de sources sonores et visuelles, comme une partition originale et déterminante de la création de formes.

À partir de ces datas, il définit un langage graphique et coloriel superposant des données entre elles. Lors du tracé au bras robotisé, les couches successives s'entremêlent, les couleurs se mélangent en transparence et s'incarnent dans la matière.

Dans sa série 'I can see music' il assigne des formes et des couleurs aux informations d'un poème pour créer un vocabulaire visuel. Les différentes informations tels que les courbes de fréquence, les niveaux sonores, la dynamique, sont extraits puis cartographiés et dessinés sur papier avec un bras robotisé.

La série 'The sound of' est construite à partir des données d'un phénomène, tout en étant la représentation conceptuelle de celui-ci. Les couleurs et la densité des lignes sont définies par les paramètres sonores physiques d'un lieu. Ces informations sont superposées à une photographie de l'endroit prise au même moment.

Arnaud Pfeffer, designer industriel de formation a une approche entre digitale et artisanale de la génération de formes. Inspiré par le mouvement maker, sa recherche passe par le détournement, comme par exemple en modifiant la mécanique d'éléments robotisés pour obtenir différents jeux graphiques des tracés.

"A travers mes expérimentations, j'explore le lien entre l'inattendu de la matière et la précision du code." Arnaud Pfeffer

Son approche de la couleur se fait à travers les outils qu'il utilise, pinceaux, feutres et stylos, pour obtenir différents jeux graphiques des tracés et de superposition de couleurs.

Il choisit ses couleurs selon leur composition chimique, qui influence certains aspects de la matière, et adapte ses encres afin de pouvoir contrôler certains paramètres tels que la saturation, la viscosité ou la rugosité.

Florian Zumbrunn, développeur créatif qui travaille entre Paris et le Japon, programme des algorithmes qu'il fait évoluer sur le long terme. Il utilise le Javascript/ WebGL (3D dynamique) qui permet la visualisation d'éléments complexes avec beaucoup d'informations.

Pour sa série "Digital embroideries" il a créé un code spécifique qui fonctionne en couches avec un principe proche du tissage. En premier lieu est fabriqué un pattern noir et blanc pour chaque couche de couleur, qui sont superposées pour constituer l'image. Chaque couche possède l'information de la couche précédente, ce qui va déterminer la position de la couleur dans l'espace par principe d'addition/soustraction des couleurs entre elles.

Ainsi il y a une interdépendance la création des couleurs et des formes, qui sont souvent conceptualisées pour réagir ensemble. Les artistes expérimentent les résultats offerts par la partie contrôlée par le code et les outils, versus la notion aléatoire offerte par la machine.

KAZUMASA TESHIGAWARA

Né en 1977, il vit et travaille à Tokyo.

<https://www.instagram.com/qubibi/>

Biographie

Kazumasa Teshigawara, aussi nommé Qubibi est un artiste autodidacte, designer d'interaction, video performer, né à Tokyo en 1977. Il est chargé de cours (Tama Art University Faculty of Art and Design, Department of Integrated Design).

A travers un parcours autodidacte, il poursuit une recherche artistique via la programmation, à travers des projets prenant des formes diverses : Oeuvres digitales et interactives, installations, vidéo performance.

Reconnu et primé par les institutions, il réalise régulièrement des expositions et performances vidéos, mettant en scène son travail.

L'artiste développe depuis 2010 une recherche qui s'articule autour de l'évolution d'un algorithme original qui a commencé avec le projet "Hello World". Pendant plus d'une décennie, il a exploré diverses expressions en utilisant ce seul algorithme. Il le découvrit par hasard en expérimentant avec Flash, logiciel très en vogue début 2000 pour la réalisation de sites web interactifs.

Son fonctionnement est proche de la méthode de réaction-diffusion souvent utilisée en génératif. Il découvrit par la suite des similitudes avec la méthode de fabrication des laques japonaises appelée Tsugaru-nuri.

En 2018 il expose au MUDA Zurich (Museum of Digital Art), un solo show qui présente un travail sensible et poétique basé sur la programmation, comme son installation "Stop Hello World" Veuillez insérer une pièce de monnaie, une petite machine en interaction avec les visiteurs. En échange d'une pièce de monnaie insérée, ils reçoivent une minuscule et belle œuvre d'art générée.

L'artiste poursuit sa poésie algorithmique, dans son dernier projet Mimizu, un tissage numérique qu'il déploie sur différents supports, en image fixe ou animée. On pourrait y voir un lien avec l'expérience personnelle de l'artiste dans une usine de textile de Nihonbashi.

Expositions

2020 - Audio Architecture Creative Park (Taipei)

2018 - Qubibi Solo Exhibition at the MuDA Zurich (Museum of Digital Art, Zurich)

2018 - Audio Architecture DESIGN SIGHT (Tokyo)

2018 - Meiji-Do Wonders #01 at the SO-CAL LINK GALLERY Omotesando (Tokyo)

2017 - frameless 15 at the Einstein Kultur (München)

2016 - Tinypalace-alternative games festival at the Interim & Stellwerk (Kassel)

2016 - Shinjuku Creators Festa (Tokyo)

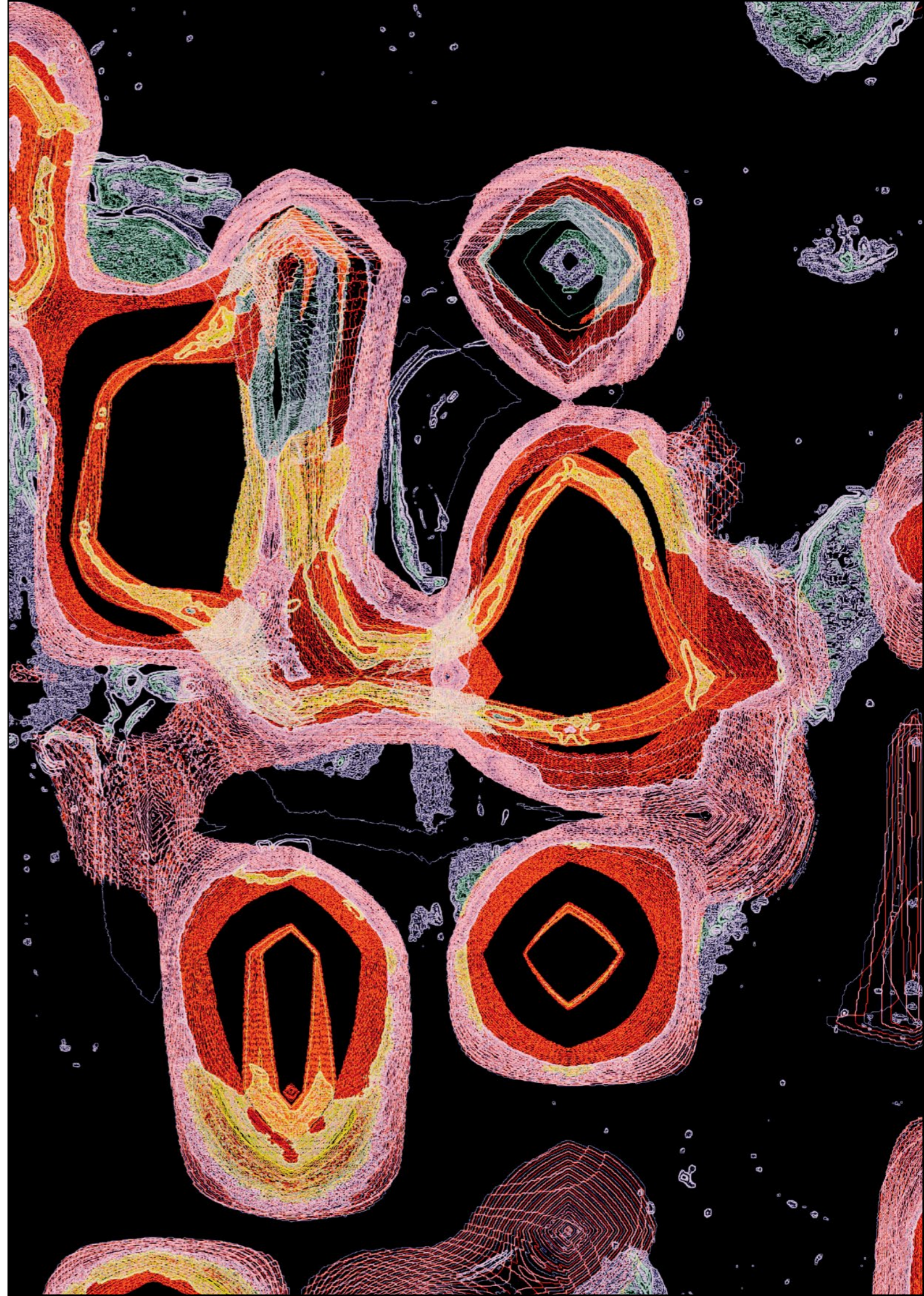
2016 - The Power to Change - Japan Media Arts Festival 20th Anniversary Exhibition at the Arts 3331 (Tokyo)

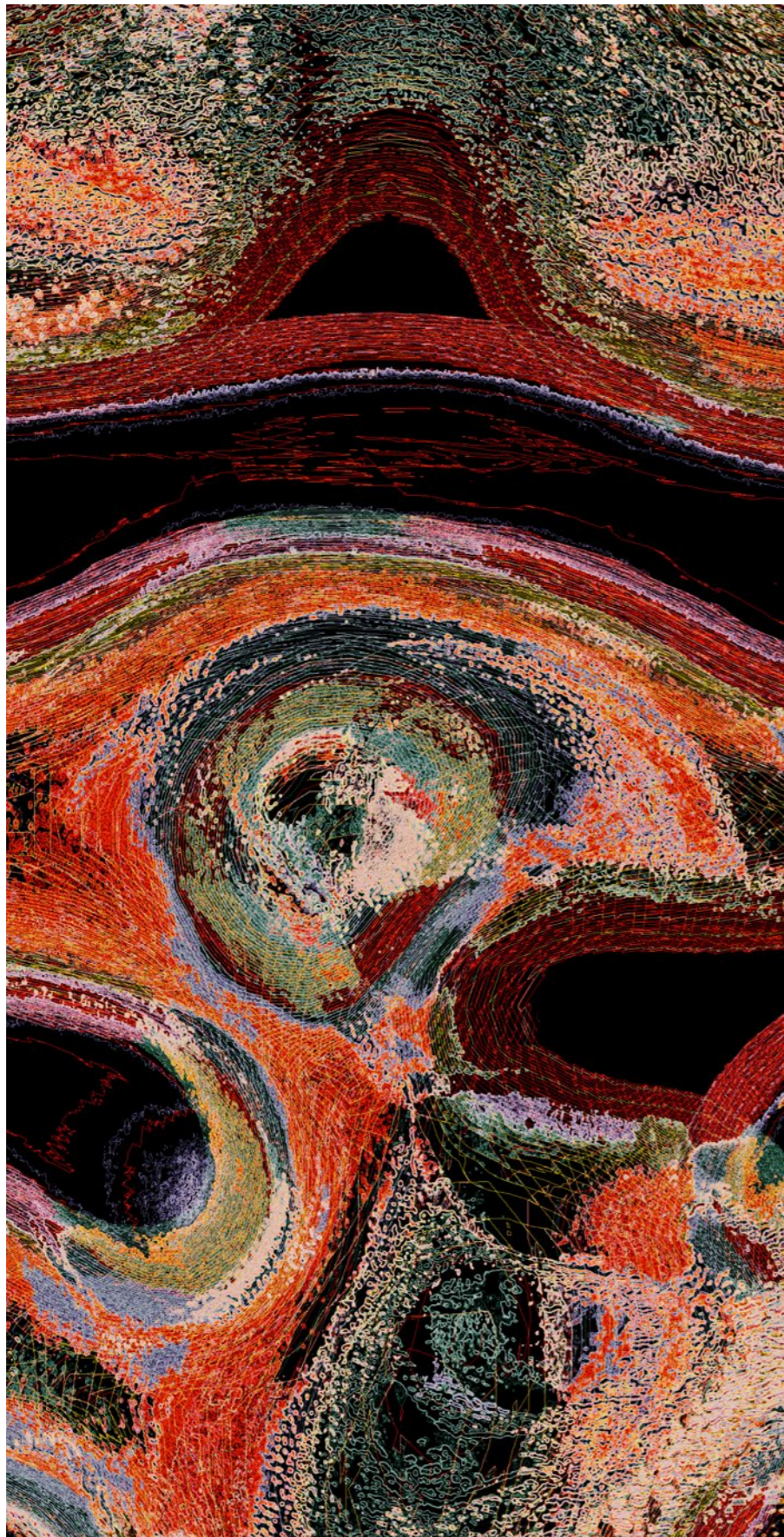
2016 - Digital Media and Japanese Graphic Design — Its Past and Future at the Tokyo Midtown Design Hub (Tokyo)

2016 - Kanemasu Image Solo Exhibition at the Kanemasu Brewery No.2 Gallery (Nigata)

2015 Shinjuku Creators Festa 2015 (Tokyo)

2012 - hello world Solo Exhibition at the FRAMED* SPACE Omotesando (Tokyo)





Kazumasa Teshigawara aka Qubibi, Mimizu 220313o16sYq, 2022

Oeuvre digitale générative programmée en C# avec Unity.

Imprimé sur alu-dibond (Picto)

Pièce unique, 20,3 x 40 cm

KAZUMASA TESHIGAWARA, SÉRIES 'MIMIZU'

Dans son projet Mimizu, littéralement "vers de terre" en japonais, un algorithme génère le parcours d'un point numérique, régit par un principe déterminant des "frontières" entre les formes. Se dessine des motifs qui paraissent issus d'un tissage de couches numériques.

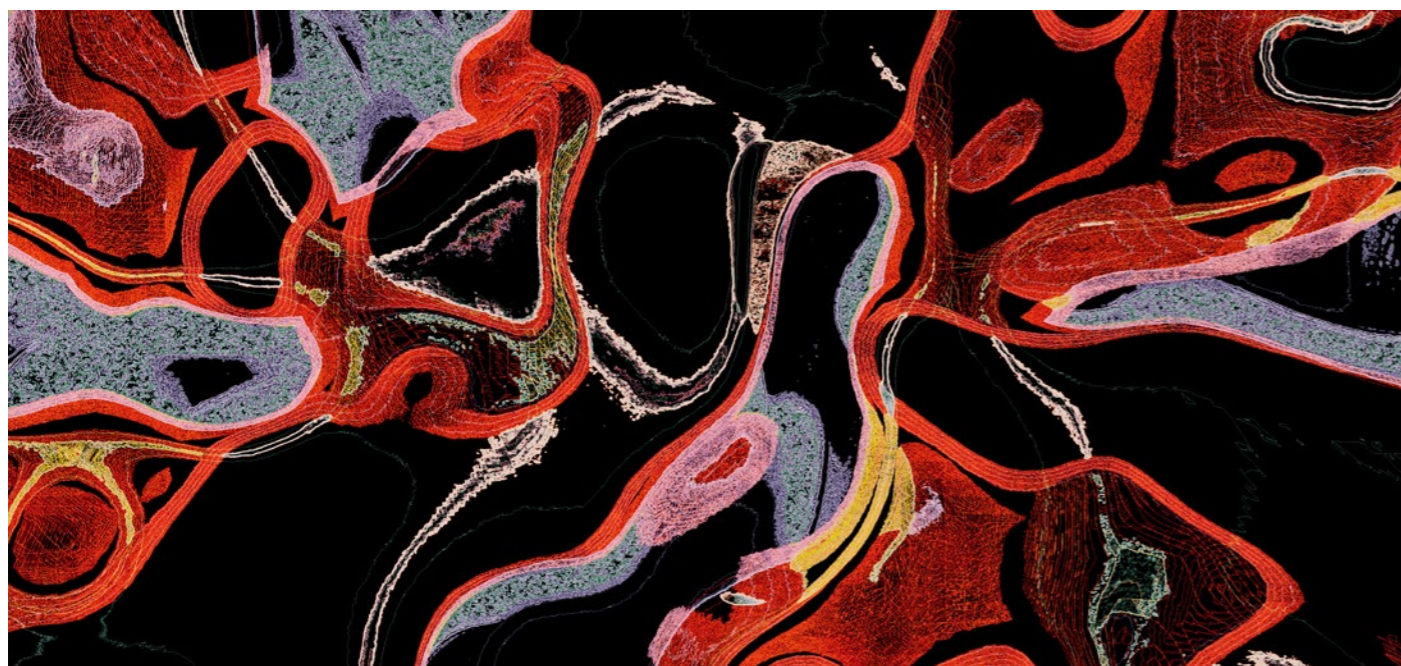
Dans ce projet génératif qui se déploie sur le long terme, l'artiste poursuit sa recherche d'un code spécifique et évolutif, qui aboutit à différentes formes graphiques. Cette oeuvre aux multiples configurations propose une nouvelle forme à chaque itération. L'artiste détermine ensemble de règles qui sont comme les contours qui émergent de son propre processus d'essais et d'erreurs. De cet ensemble de réponses, il crée et rejette continuellement ce qui se présente. Ce processus créatif en interaction avec l'aléatoire lui donne souvent l'impression d'être guidé vers le but à mesure qu'il crée.

Dans la programmation de l'algorithme, il y a interdépendance entre la couleur et la création de la forme, une frontière est créée lorsque différentes couleurs s'alignent. Par exemple, une couleur rouge à côté d'une couleur rouge ne créera pas de forme, tandis qu'un jaune sur rouge en générera une, qui à son tour, matérialisera une autre couleur sur la toile.

La série Mimizu est programmée en C#, via l'utilisation d'Unity, un logiciel initialement utilisé pour le prototypage de jeux vidéos.

<https://qubibi.super.site/nfts/mimizu>

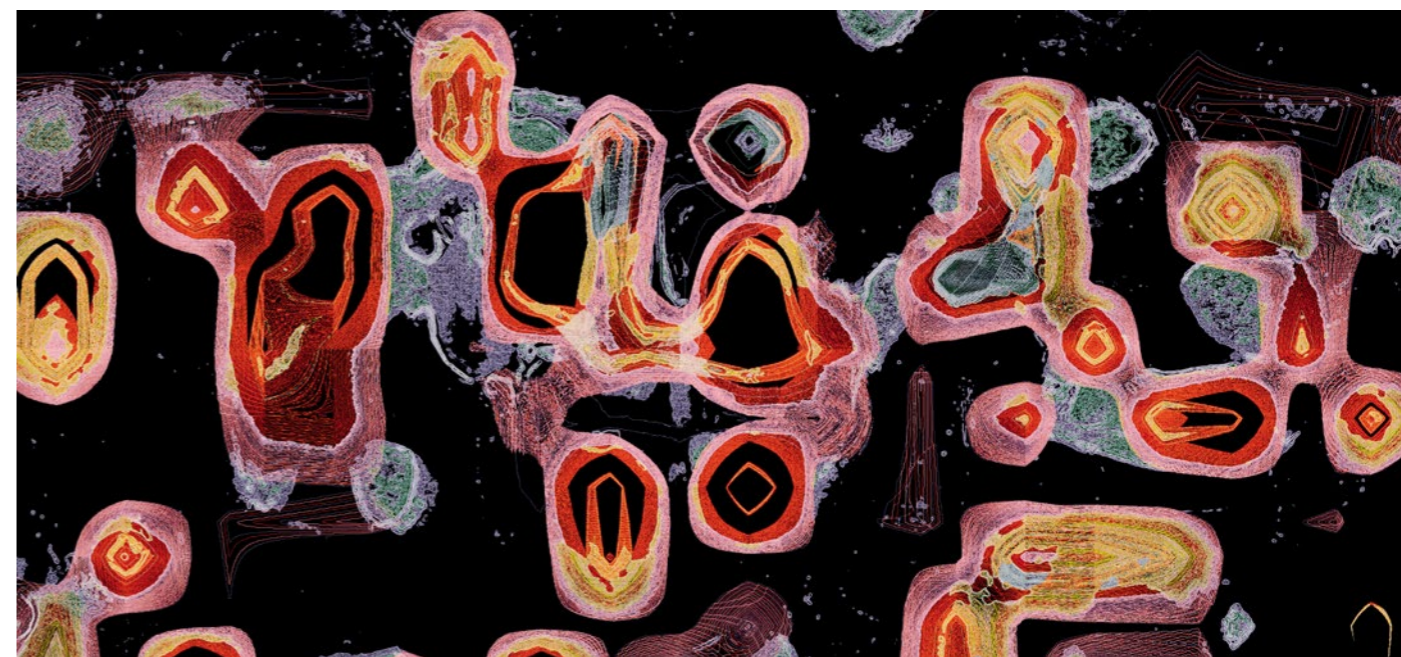
<https://objkt.com/profile/tz1bMBGiPAcaA693CWUwZts4RdwE6Dn2N4Fz/created>



Kazumasa Teshigawara aka Qubibi, Mimizu 220308z00aWn, 2022
Oeuvre digitale générative programmée en C# avec Unity.

Imprimé sur alu-dibond (Picto)

Pièce unique, 60 x 30,4 cm



Kazumasa Teshigawara aka Qubibi, Mimizu 220309p11qKj, 2022
Oeuvre digitale générative programmée en C# avec Unity.

Printed on alu-dibond (Picto)

Pièce unique, 84,6 x 39,6 cm

BAS UTERWIJK

Né en 1968, vit et travaille à Amsterdam (Pays-Bas)

Biographie

Bas Uterwijk a une formation en effets spéciaux, animation 3D, jeux vidéo et photographie. Majoritairement autodidacte, il a toujours été impliqué dans des formes de narration visuelle qui imitent et déforment la réalité.

Depuis 2019, il a combiné ses différentes compétences et expériences en travaillant avec des réseaux antagonistes génératifs (GAN) : des logiciels basés sur l'apprentissage profond et l'intelligence artificielle qui interprètent et synthétisent des photographies.

L'artiste est fasciné par l'origine et l'essence de la créativité. A travers son utilisation des réseaux antagonistes génératifs, il interroge notre appréciation de l'art. Il nous amène à questionner notre propre compréhension de notre cerveau, de notre esprit et de notre culture.

"Sommes-nous en train de construire une IA à notre propre image ou existe-t-il des lois de la nature qui sont à la base de tout système : humain ou synthétique ?"

Il s'est fait particulièrement connaître avec sa série de portraits photographiques réalistes de personnages historiques célèbres créés avec des GAN. Il a donné vie à Napoléon, Van Gogh, Mona Lisa ou encore Jésus, dans des portraits réalisés à partir de différentes sources de peintures classiques et photographie.

À l'aide des réseaux neuronaux, il construit des photos qui n'ont jamais été enregistrées par un appareil ou de personnes n'ayant jamais existé.

Sa dernière série d'œuvres est plus abstraite : des pièces "pseudo-figuratives" dans lesquelles il interroge les GANs sur la créativité et leur capacité à déséquilibrer la reconnaissance visuelle humaine.

Ici son esthétique peut évoquer des procédés artisanaux comme la peinture, l'illustration ou l'estampe... Elle peut évoquer des références aussi variées que Gustave Moreau, Moebius, ou Utagawa Yoshitsuya.... Souvent la frontière entre photographie et peinture est très ambiguë.

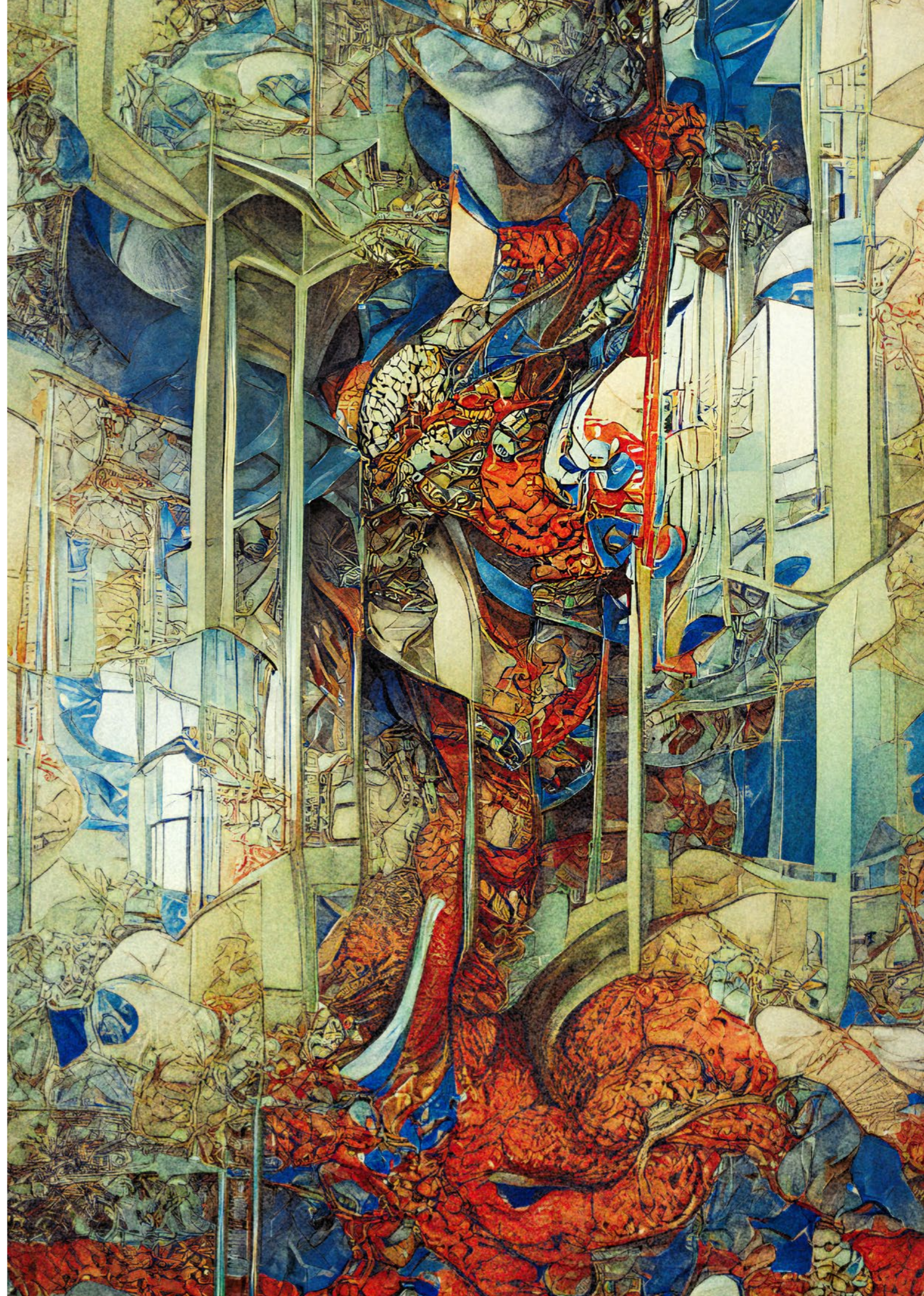
Grace aux techniques de l'IA, il combine des styles apparemment sans lien entre eux, et les fusionnent en un monde à la fois étrange et familier. Cet univers entre figuratif et abstraction, propose une multi-interprétabilité particulièrement stimulante pour le spectateur.

" Les réseaux neuronaux m'aident à donner du sens et à trouver des connexions entre tous ces différents styles qui m'ont toujours fasciné et ont déclenché ma passion. "

Expositions

2022 Tezos Human + Machine , NFTs and the ever-evolving world of art, interactive NFT experience, Art Basel Miami,

2021 IA Photographic portraits Noorderlicht International Photo Festival, Group Show





BAS UTERWIJK, SÉRIES GAN (RÉSEAUX ANTAGONISTES GÉNÉRATIFS)

Cette série d'œuvres obéit au même procédé créatif ; l'utilisation de l'intelligence artificielle pour appréhender le résultat du mélange de multiples sources visuelles. Ces compositions entre figuration et abstraction sont comme compilées entre elles par l'intelligence artificielle à partir d'un grand nombre d'images. Leur composante est le résultat de la combinaison des données et de tout ce que le modèle a vu et appris.

En fonction du sujet et d'un facteur aléatoire, l'artiste explore les différentes possibilités et les résultats dans l'espace latent du GAN . Il utilise une variété d'applications et d'algorithmes basés sur plusieurs techniques : Stylegan, BigGAN, CLIP+VQGAN/Diffusion.

Il met en rapport différentes sources visuelles provenant de ses propres photographies, d'œuvres d'art classiques et de bandes dessinées, puis travaille en interaction sur les sorties du réseau neuronal. Lorsque certains éléments du matériel source empêchent le réseau de produire des résultats satisfaisants, il modifie parfois les images pour forcer le GAN dans la bonne direction, tout en essayant de maintenir un équilibre très facilement perturbé par de nouvelles informations. *"J'essaie de faire mes choix intuitivement sur les entrées et les sorties. J'ai fait l'expérience que les processus internes du réseau sont si impénétrables que les décisions rationnelles semblent rarement avoir le résultat escompté. "*

L'intelligence artificielle détermine les règles de distribution des couleurs dans l'espace. L'algorithme donne sa propre interprétation des couleurs de la source, et est aussi capable d'en inventer si celle-ci est en noir et blanc. La perception des couleurs par l'IA échappe parfois à l'artiste, cependant il peut agir de différentes façons pour guider ou modifier la palette, à la fois dans le réseau et en post-production.

Bas Uterwijk aka Ganbrood, Chivalry, 2022

Oeuvre digitale réalisée via l'utilisation de GAN (réseaux antagonistes génératifs)

Imprimé sur alu-dibond (Picto)

Tirage limité à 6 exemplaires, édition 1/6, 40 x 60 cm



Bas Uterwijk aka Ganbrood, Observatorivm, 2021

Oeuvre digitale réalisée via l'utilisation de GAN (réseaux antagonistes génératifs)

Imprimé sur papier Bright White Hahnemühle 310g

Tirage limité à 12 exemplaires, édition 1/12, 50 x 70 cm



Bas Uterwijk aka Ganbrood, Dragolicious, 2021

Oeuvre digitale réalisée via l'utilisation de GAN (réseaux antagonistes génératifs)

Imprimé sur papier Bright White Hahnemühle 310g

Tirage limité à 12 exemplaires, édition 1/12, 50 x 70 cm

GUNTHER KLEINERT

Né en 1978, vit et travaille à Hamburg

<https://www.instagram.com/monotonstereo/>

Biographie

Gunther Kleinert est un designer et un artiste génératif qui vit et travaille à Hamburg, en Allemagne.

Il a obtenu un diplôme en design à l'Université des Beaux-Arts de Hamburg en 2008 et possède plus de 10 ans d'expérience intense dans la conception de produits et d'espaces intérieurs, ainsi que dans la réflexion conceptuelle.

Parallèlement au design, il est constamment à la recherche d'autres disciplines liées au design et à l'art dans le cadre de projets qu'il a lui-même lancés.

Issu d'une université d'art interdisciplinaire, il a une forte approche du design et de l'art en général.

"Fasciné par le "design génératif", qui consiste en un affranchissement des contraintes pragmatiques inhérentes au design pour se concentrer uniquement sur l'aspect créatif, Kleinert utilise cette pratique pour créer des partitions sensorielles. Pour ce faire, il existe des outils permettant d'ouvrir le champ des possibles, permettant de passer de quelques solutions, ou stratégies d'évitement à une infinité de réponses à un problème donné. Cela nécessite de repenser la place du créateur dans le processus artistique, car les algorithmes viennent générer des réponses et des possibilités par milliers à la place de l'artiste. "I can see music" est issu du design génératif et consiste en des modèles et graphiques générés par la musique." (Bewaremag, Gunther Kleinert, I can see music)

L'artiste travaille autour de la visualisation de la musique et sa traduction générative. Il capture des informations visuelles et sonores pour les retranscrire en un langage coloriel et graphique. Ces lignes comme des partitions sont dessinés sur papier au plotter, offrant une rythmique visuelle de la musique.

Publications

<https://www.bewaremag.com/gunther-kleinert-i-can-see-music/>

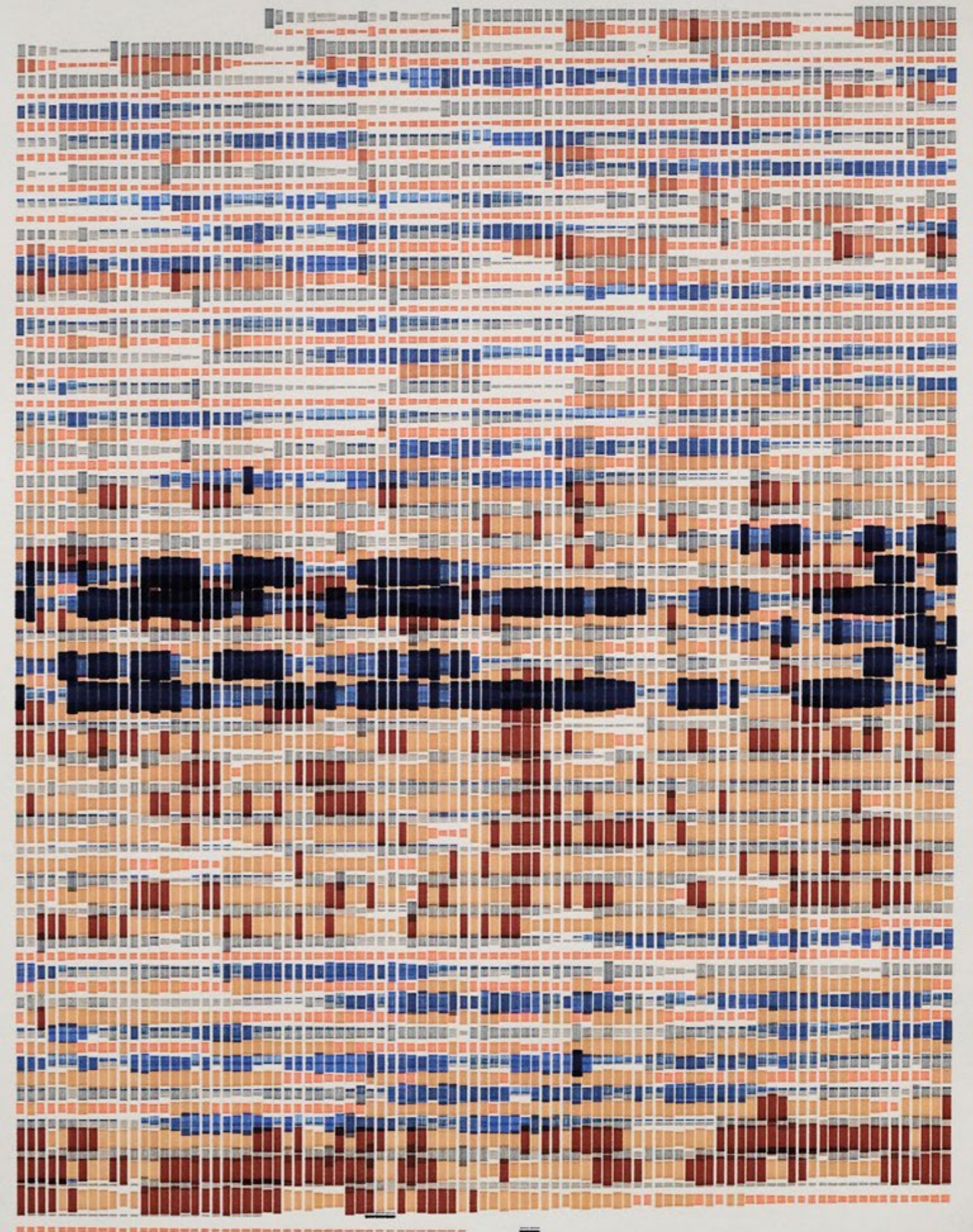
[https://noicemagazine.com/GUNTHERGunther Kleinert, l'artiste qui voit la musique-KLEINERT](https://noicemagazine.com/GUNTHERGunther-Kleinert,-l'artiste-qui-voit-la-musique-KLEINERT)

<https://thevisualvoices-magazine.com/design/2018/3/20/pen-plotter-artwork-gunther-kleinert>

<https://weandthecolor.com/music-generated-pattern-graphics-gunther-kleinert/96502>

<https://www.createmagazine.com/>
Issue 26

Jazz News Magazine
May-June 2018



**GUNTHER KLEINERT,
SERIES 'I CAN SEE MUSIC' & 'THE SOUND OFF'**

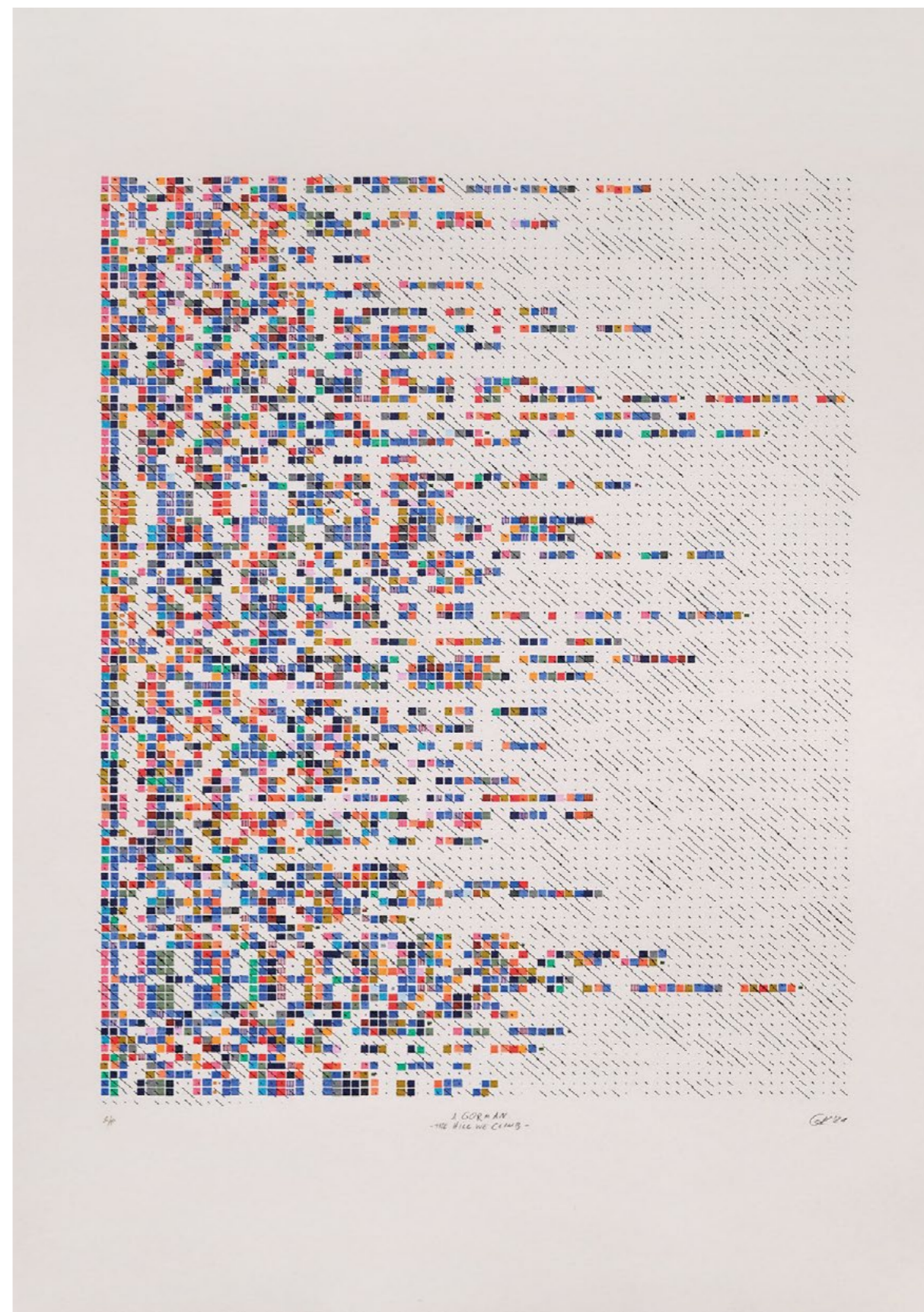
A partir d'un fichier son, Gunther Kleinert extrait certains paramètres comme la fréquence, le rythme, ou les courbes d'amplitude. A partir de ces datas, il définit par le code un langage graphique et géométrique, qui servira de base au processus de traçage.

Ces œuvres sont à la fois construites à partir des données d'un phénomène, tout en étant la représentation conceptuelle de celui-ci. Un code graphique est déterminé, comme un langage visuel superposant des données entre elles. Ce vocabulaire constitué de lignes graphiques est codé par des règles qui en déterminent la forme. Par exemple, une couleur attribuée à chaque lettre est superposée à un modèle de fréquence du poème parlé.

Lors du tracé au plotter, les couches successives s'entremêlent, les couleurs se mélangent en transparence, pour créer une partition graphique et colorée.

Dans sa série 'I can see music' il assigne des formes et des couleurs aux informations d'une chanson ou d'un poème pour créer un vocabulaire visuel, une matérialisation colorielle des mots. Les différentes informations tels que les courbes de fréquence, les niveaux sonores, la dynamique, sont extraits puis cartographiés et dessinés sur papier au plotter.

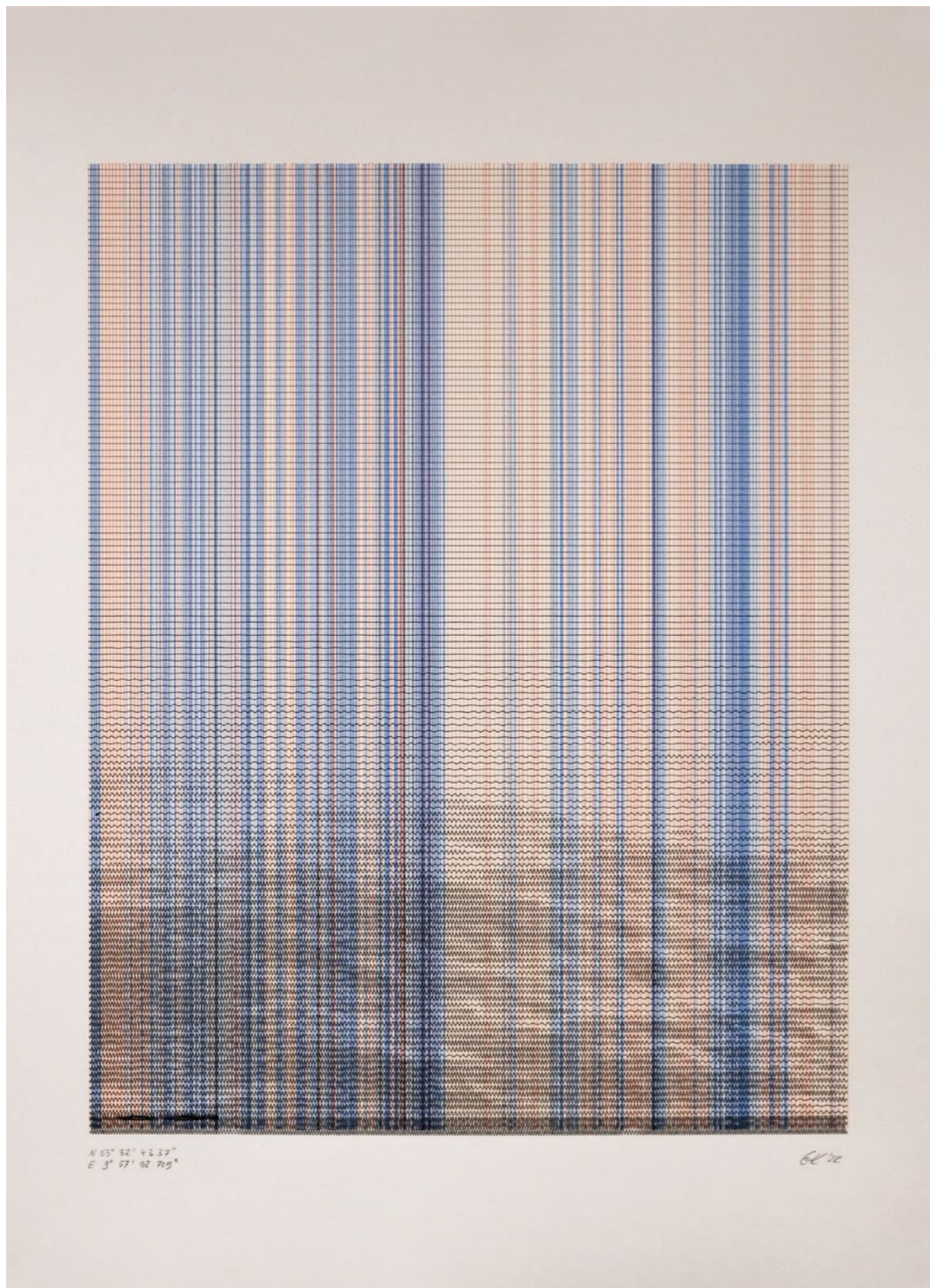
Dans la série 'The sound of', les couleurs et densité des lignes sont définies par les paramètres sonores physiques du lieu. Ces informations sont superposées à une photographie prise au même moment dans le même lieu.



**Gunther Kleinert, The Hill We Climb (Amanda Gorman),
I can see music, 2021**

Dessin génératif au stylos à encre pigmentée sur du papier 170 gr,
réalisé avec un bras robotisé (Roland DPX)

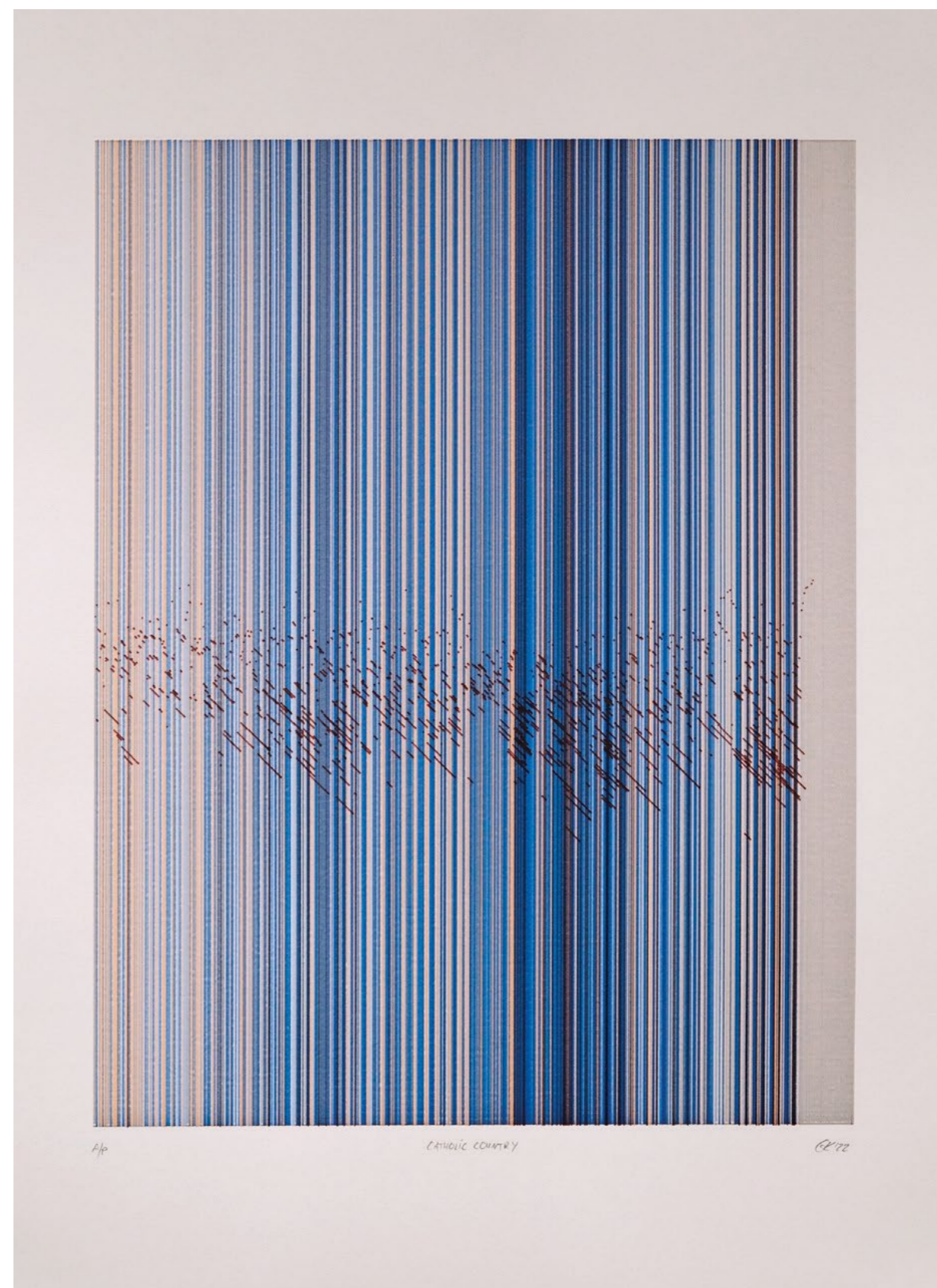
Edition limitée à 20 exemplaires (+3AP), édition 14/20, 50 x 70 cm



**Gunther Kleinert, N 53 ° 32' 43.2" E 9 ° 57' 54",
The Sound Of, 2022**

Dessin génératif à l'encre pigmentée sur du papier 170 gr,
réalisé avec un bras robotisé (Roland DPX)

Pièce unique, 50 x 70 cm



**Gunther Kleinert, Catholic Country Version (Kings of convenience feat. Feist),
I can see music, 2022**

Dessin génératif à l'encre pigmentée sur du papier 170 gr,
réalisé avec un bras robotisé (Roland DPX)

Pièce unique, 50 x 70 cm

DANIELA KRÖHNERT

Née en 1984, vit et travaille à Vienne

https://www.instagram.com/daniela_kroehnert/

Biographie

Daniela Kröhnert est une chercheuse en architecture et une artiste spécialisée dans la fabrication numérique.

Elle a étudié l'architecture à l'Institut de technologie de Karlsruhe en Allemagne (2004-2008) et a obtenu un diplôme avec distinction de l'Université des arts appliqués de Vienne (Studio Prix) en 2011. De 2007 à 2014, elle a acquis un large éventail de compétences en pratiquant avec Coop Himmelb(l)au sur des projets internationaux.

Elle enseigne la conception et la fabrication numériques depuis plus de dix ans, notamment à l'Université technique de Nuremberg, et actuellement à l'Université des arts appliqués de Vienne, à la fois au département d'éducation artistique en design et technologie / design, architecture et environnement, et à l'Institut d'architecture, en plus d'être responsable du laboratoire de conception et de production numériques (ddplab) de ce dernier.

En outre, elle a été l'un des principaux chercheurs du projet de recherche artistique Conceptual Joining - Wood Structures from Detail to Utopia, financé par le Fonds scientifique autrichien (FWF), programme PEEK.

Son amour pour les technologies CNC et le brouillage des domaines numériques et physiques s'étend à son cabinet privé DARK, où elle poursuit sa passion pour le dessin informatique et le traçage au stylo, en utilisant des traceurs HP des années 80 ainsi que des machines construites par elle-même.

Sa série Colo(u)r fields, est une étude de couleur algorithmique se concentrant sur la tension entre l'ordre et le hasard.

Chaque dessin est une grille remplie de façon semi aléatoire selon des paramètres comme la couleur CMJN, la direction du dégradé, puis le mélange coloriel du dégradé.

Expositions

2019 "Conceptual Joining - from Detail to Utopia", solo exhibition (of the research team) of an FWF funded artistic research project at the AIL Angewandte Innovation Laboratory, Vienna, Austria

2019 Understanding Arts Based Research group Exhibition, UCLA, Los Angeles, CA

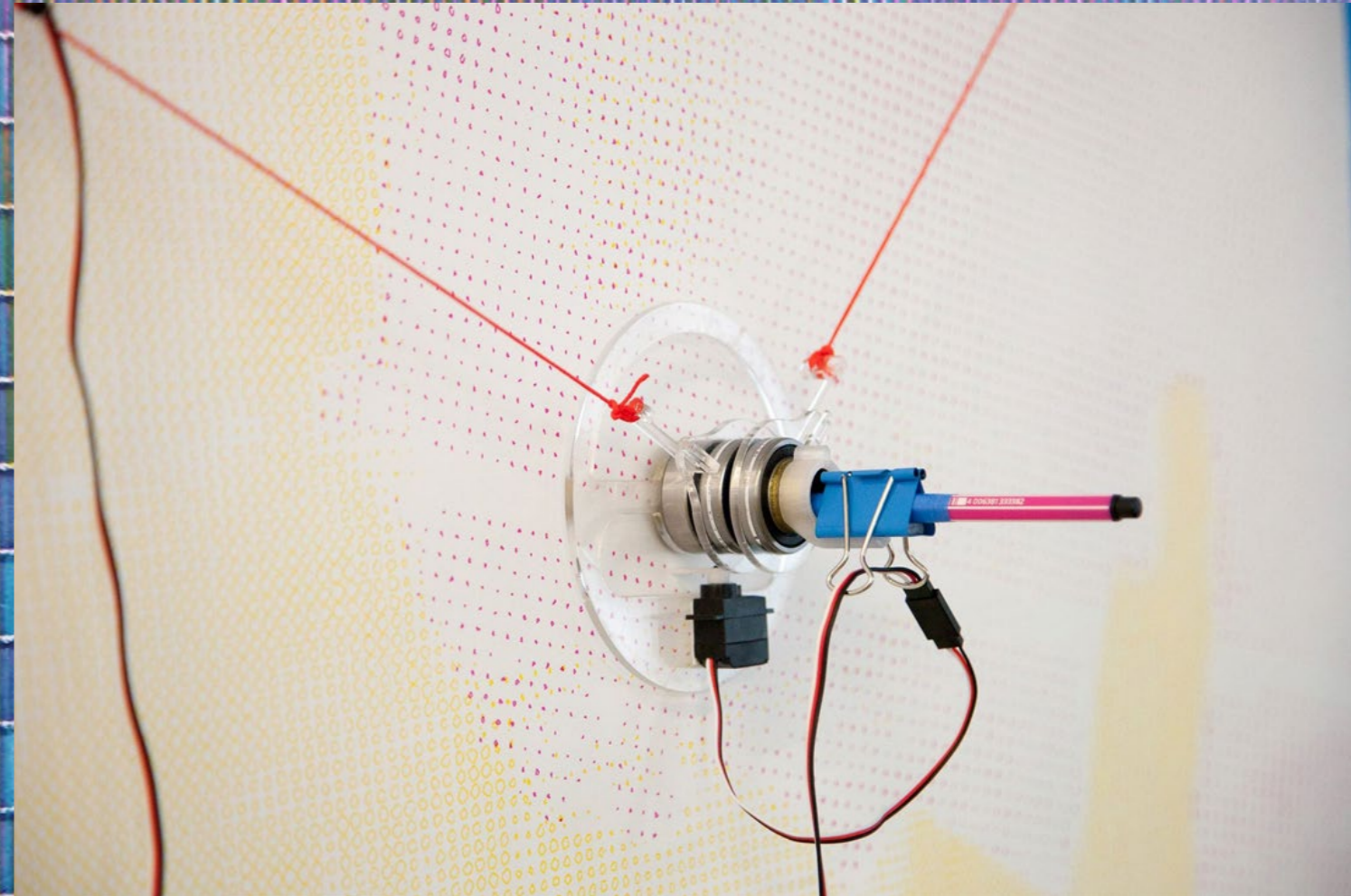
2016 group exhibition at "AIL Print Weekend", penplotter installation, Vienna, AT

2015 group exhibition "Contemporary Code: Artistic Research", City University of Hong Kong

2015 group exhibition "TAB – Tallinn Architecture Biennale 2015" - "Body Building" at the Museum of Estonian Architecture, Tallinn, Estonia

2010 Sliver Gallery "Digital Project" | Crossover Studio 2009 - University of Applied Arts Vienna (group exhibition)

2010 'Berlin Motion' – Movie/Animation Workshop & Group Exhibition at the 60th Berlinale Film Festival, in cooperation with "AEDES Campus Network" and "Berlinale



DANIELA KRÖHNERT, PROCESS CRÉATIF

La matière générée et imprimée numériquement manque intrinsèquement des qualités irrégulières, vives et tactiles des dessins analogiques qui sont le résultat d'une pléthore de paramètres du monde physique et de ses matérialités.

Adoptant une "Maker-Attitude", à la fois dans les domaines physique et numérique, le travail de Daniela Kröhnert est fondé sur le choix des outils comme moyen d'arriver à ses fins et sur la coexistence de méthodes traditionnelles, contemporaines et futures. Il en résulte ce que l'on pourrait appeler un "art numérique mixte", mais l'œuvre d'art unique et palpable est toujours l'objectif et le sujet final.

Sur un écran d'ordinateur moderne, il est possible d'utiliser des millions de couleurs et de zoomer dans des infinis sans échelle. Dans le "monde matériel", par contre, on est non seulement mis au défi par la taille donnée du papier, mais aussi par l'utilisation d'autant de stylos et de couleurs différentes que l'on est prêt à changer au cours de la production d'une œuvre d'art. Par conséquent, un thème central dans tous ses dessins est la négociation entre ces deux points.

Grâce à l'utilisation de ses propres traceurs à stylo, développés en open source, elle navigue entre ces différentes façons de penser et de représenter les données visuelles. Son travail explore la nature intrinsèque des formes numériques, quantifiées, échantillonnées ou tramées, ainsi que la réalité physique et ses limites.

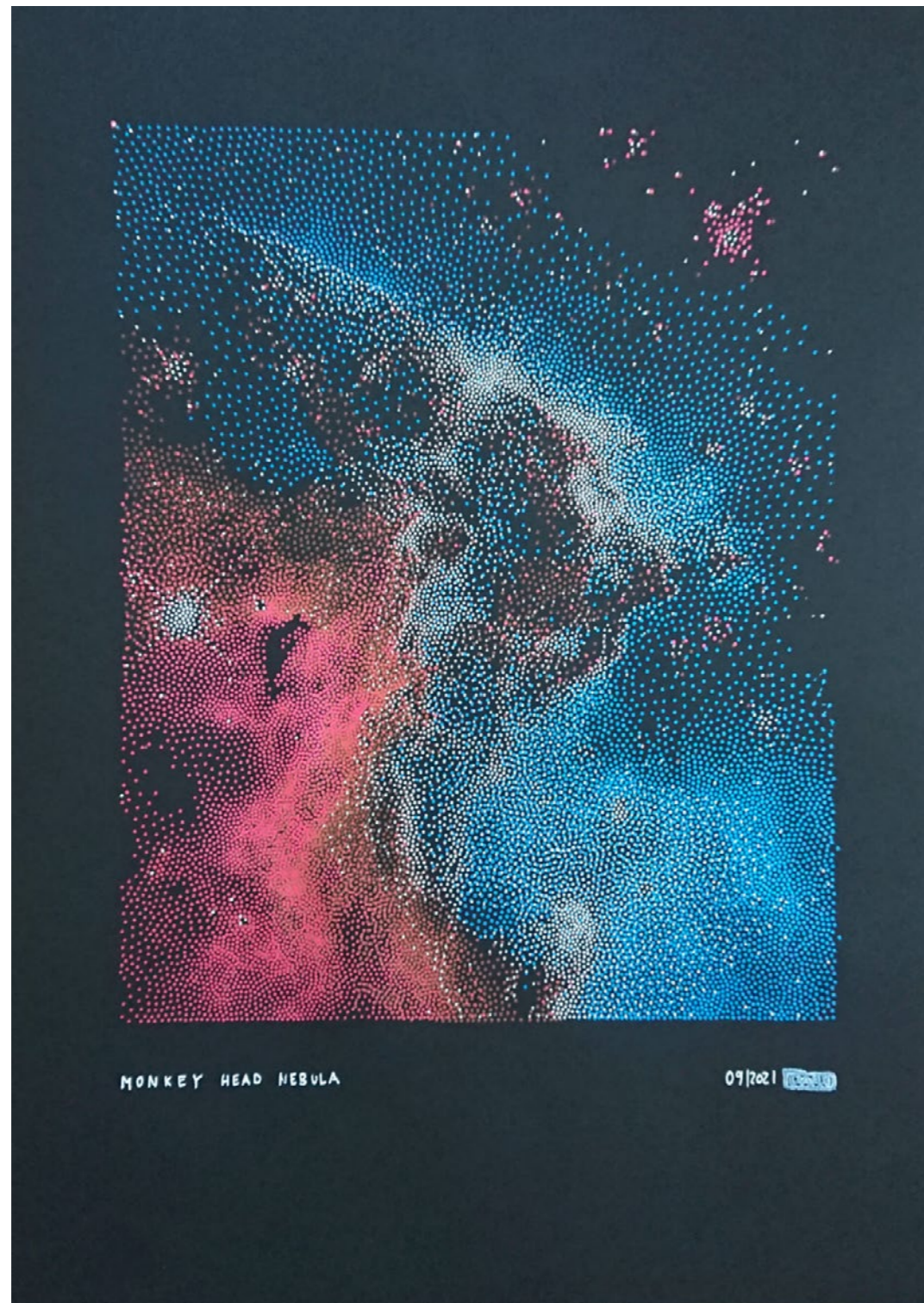
Les œuvres qui en résultent tentent d'inviter le spectateur à se déplacer dans l'espace, car chaque dessin peut être perçu comme un simple champ abstrait, fait de formes géométriques simples, répétitives et isolées, ou comme un paysage ou quelque chose de complètement différent, selon la distance du spectateur et ses propres expériences et souvenirs.



Daniela Kröhnert, Skyfall over the Desert, Colo(u)r Field, 2021

Dessin génératif à l'encre acrylique sur carton bristol 240 gr,
réalisé avec un traceur (AxiDraw)

Edition limitée à 10 exemplaires, édition 2/10, 42,0 cm x 29,7 cm



**Daniela Kröhnert, Monkey Head Nebula,
Stardust, 2020**

Dessin génératif à l'acrylique et encres gel métalliques sur papier Din A3 140g noir,
réalisé avec un traceur robotisé (XY core)

Edition limitée à 5 exemplaires, édition 3/5, 29,7 x 42 cm



**Daniela Kröhnert, Orion Nebula,
Stardust, 2020**

Dessin génératif à l'acrylique et encres gel métalliques sur papier Din A3 140g noir,
réalisé avec un traceur robotisé (XY core)

Edition limitée à 5 exemplaires, édition 3/5, 29,7 x 42 cm

ARNAUD PFEFFER

Né en 1992, vit et travaille à Paris

<https://www.instagram.com/arnaudpfef/>

Biographie

Arnaud Pfeffer est designer industriel et artiste génératif né en 1992, il vit et travaille à Paris.

Sa pratique consiste à explorer le lien entre le physique et le digital, particulièrement en utilisant des machines à dessiner, comme les plotters.. C'est cette confrontation d'un mouvement mécanique parfait, avec la matérialité laissée par la trace de l'outil qui l'intéresse particulièrement. Dans ce processus l'accident graphique et l'imprévu sont d'autant plus visibles que le tracé est délégué à un mouvement d'une précision inhumaine. Pour entretenir cette résonance, il conçoit ses propres outils graphiques et détourne des machines existantes.

De sa formation technique ingénieur, il a développé une appétence pour les procédés industriels et outils prototypage rapide (CND, découpe laser) utilisés en création industriel.

En découle aussi son approche du design, et son travail autour du vocabulaire de l'outil.

Inspiré par le mouvement maker, sa recherche passe par le détournement, il crée des liens entre artisanat et procédé industriel, avec une approche expérimentale dans laquelle le processus de création est aussi intéressant que l'objet créé.

"Je détourne des machines existantes comme des machines à tatouer, bricole des mécanismes comme des pinceaux rotatifs, itère au sein d'un même outil pour explorer la production sensible que l'on peut obtenir de façon robotique."

Son approche de la couleur se fait à la fois à travers les outils qu'il utilise, pinceaux, feutres et stylos, pour obtenir différents jeux graphiques des tracés et de superpositions de couleurs. Il fabrique aussi ses encres afin de pouvoir contrôler leurs paramètres tels que la viscosité, la pression ou la rugosité.

Éducation

2014 – 2017 : ENSCI, Les Ateliers Création industrielle.

2012 – 2014 : Arts et Métiers Paristech Ingénierie mécanique et industrielle.

Projets

Depuis 2018 - : Artiste auteur Pratique du dessin robotisé, conception d'outils à dessiner.

2017 : Berluti Dialogue entre artisanat et outils numériques.

Collaboration avec les artisans, intégration d'outils de prototypage rapide.

2017 : Séribase Dialogue entre industrie électronique et design produit.

Sérigraphie d'encre conductrice, jouets électroniques, graphisme.

Expositions

2021 : A.R.E - Augmented Reality Exhibition

Exposition collective autour de l'art génératif (Londres, Berlin).

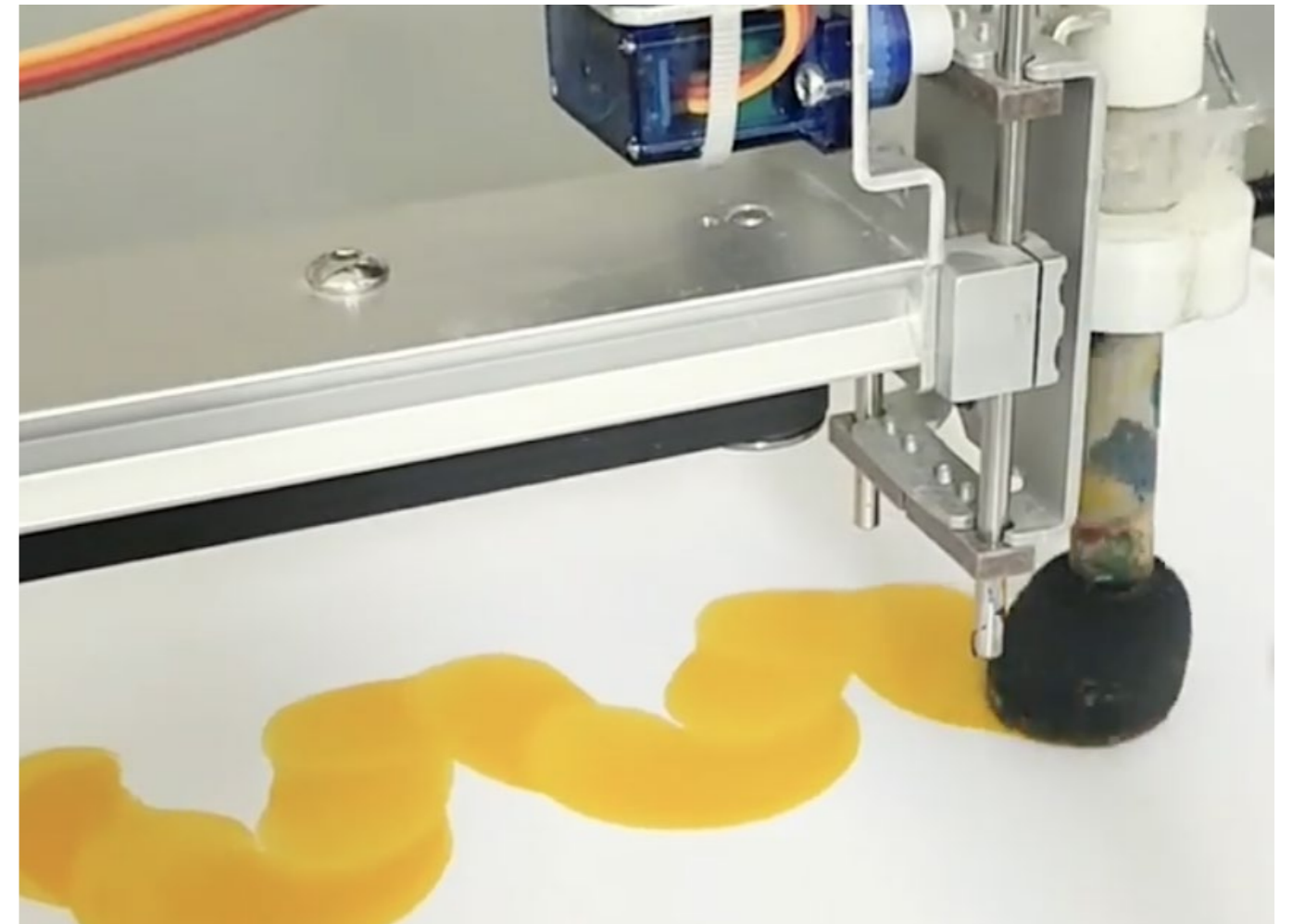
2021 : Food Futures - Prototyper l'aliment

Conférence sur le prototypage alimentaire en compagnie d'Anne Cazor (Scinnov),

Marine Coré-Baillais (la pâtisserie numérique), Frédéric Bau (Valrhona).

2021 : İTÜ, Istanbul Technical University

Conférence Art & Robots.





Arnaud Pfeffer, Green Folding, 2022

Dessin au feutre FaberCastell Pitt Artist Pens sur papier Bristol Clairefontaine 250 gr, réalisé avec un traceur robotisé (Axidraw)

Pièce unique, 29,7 x 42 cm

**ARNAUD PFEFFER,
SÉRIES 'FOLDING', 'VASE' & 'SWIRL'**

Dans ces séries réalisées au plotter, l'artiste joue avec l'outil pour mettre en avant la matérialité du dessin mécanique. Son processus de création se divise en deux étapes :

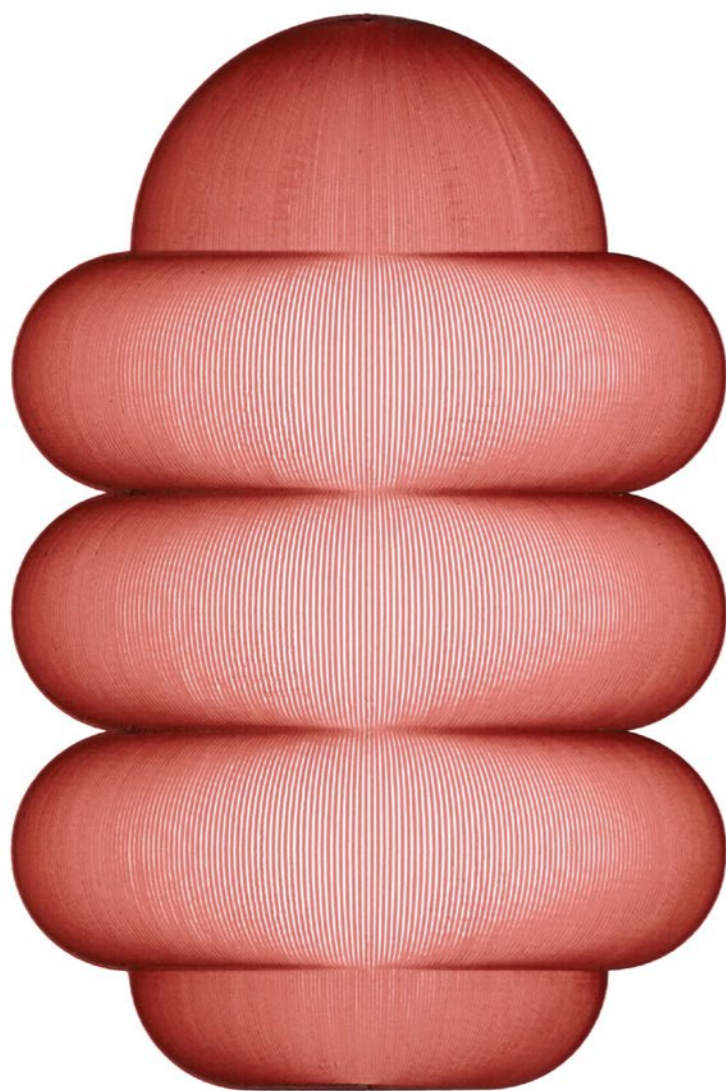
La première étape est la création du dessin. Le dessin à la main, pour avoir une première esquisse et conceptualiser le mouvement à réaliser par le traceur, puis le dessin numérique réalisé à partir de logiciels de conception 3D et de dessin pour obtenir un tracé, converti en parcours d'outil pour la machine.

La deuxième est une étape concerne le paramétrage. Le choix de outil graphique en fonction de facteurs comme la viscosité de l'encre ou encore la saturation de la couleur. Puis le réglage des composants du robot, selon la vitesse de déplacement du bras, la pression exercée ou encore l'ordre d'exécution du tracé.

Ce fonctionnement créatif est fait aller-retours et expérimentations. L'artiste adapte les paramètres de la machine, le choix des outils pour obtenir la meilleure relation entre le dessin numérique et le dessin physique.

Dans la série Swirl, il détourne la translation mécanique du plotter en ajoutant un autre moteur permettant de faire tourner son pinceau sur lui même. A partir d'un tracé simple, il s'intéresse principalement au résultat du mouvement et aux effets de textures l'outil. En modifiant les vitesses de rotation et de translation, il obtient un catalogue de formes issus du même processus.

Dans les séries Folding et vase, le tracé est moins un dessin qu'une accumulation de lignes qui contribue à créer une sensation de volume. On retrouve ainsi une forme 3D par les couches successives de passage de l'outil.



Arnaud Pfeffer, Red Vase 1, 2022

Dessin au feutre FaberCastell Pitt Artist Pens sur papier Bristol Clairefontaine 250 gr, réalisé avec un traceur robotisé (Axidraw)

Pièce unique, 29,7 x 42 cm



Arnaud Pfeffer, Blue Swirl 1, 2022

Dessin à l'encre acrylique Aerocolor sur papier Bristol Clairefontaine 250 gr, réalisé avec un traceur robotisé (Axidraw)

Pièce unique, 21 x 29,7 cm

FLORIAN ZUMBRUNN

Né en 1987, vit et travaille entre Tokyo et Paris

<https://www.instagram.com/florianzumbrunn/>

Biographie

Florian Zumbrunn est développeur créatif et artiste multimédia. Depuis plus de 10 ans il explore la technologie du code créatif à travers installations, video-mapping, sites web, et oeuvres génératives.

Il aime à se laisser surprendre la notion d'aléatoire en programmation créative. Sans avoir une idée précise et définitive en tête, il commence à créer à partir d'un concept, qui, via code et algorithmes, pourra être itéré de manière illimitée. L'exploration est mise au cœur du processus créatif, nourrissant son inspiration et ouvrant ainsi un nouveau champ des possibles.

Ses œuvres peuvent prendre la forme de vidéo, de projection, d'installation ou encore d'impression (via imprimante ou robots); et contiennent souvent des éléments analogiques, brouillant les frontières entre le monde digital et physique.

Utilisant le Javascript/ WebGL (3D dynamique) qui permet la visualisation d'éléments complexes avec beaucoup d'informations, il développe des algorithmes qu'il fait évoluer sur le long terme.

Pour sa série "Digital embroideries" il a créé un code spécifique qui fonctionne en couches avec un principe proche du tissage. En premier lieu est fabriqué un pattern noir et blanc pour chaque couleur, qui sont superposées pour constituer l'image. Chaque couche possède l'information de la couche précédente, ce qui va déterminer la position de la couleur dans l'espace par principe d'addition/soustraction des couleurs entre elles. Les gammes sont définies par une palette de 5 couleurs hexadécimales, parmi lesquelles certaines sont programmées comme dominantes de l'image.

Ses oeuvres Rauenia et Trogon, aux couleurs exotiques rappellent le pelage d'un oiseau ou autre créature.. Ces motifs sont réalisés à partir de la génération de formes simples (quadrilatères, cercles) en jouant avec la code sur différents paramètres que de la symétrie, le déplacement, la rotation...

Expositions

Events/Shows/Exhibitions:

2020 "Kyoto Gojo" - Projection/Exhibition Sequence Hotel, Kyoto, Japan

2020 "Google Scramble Square" - Projection artworks projected in Shibuya - Tokyo

2019 "Symbiose" - Exhibition UltraSuperNew Gallery Harajuku, Tokyo, Japan

2018 "Pink Presentations" - Exhibition UltraSuperNew Gallery Harajuku, Tokyo, Japan

2018 2018 "Angles" - Event DJ, VJ & Creative speakers - Paris, France

2018 "ON-1 Collective Vol.1", Show VJ projection - EdgeOF Shibuya, Tokyo, Japan

2018 Projection of 360 reactive visual for a launch event of a new line of shoes - La Gaîté Lyrique, Paris

2018 "Create.Refresh" - Show Projection Mapping on the "Institut Royal des Sciences Naturelles" - Brussels, Belgium

2017 "Absorb" - Exhibition Parc de la Villette, Paris, France

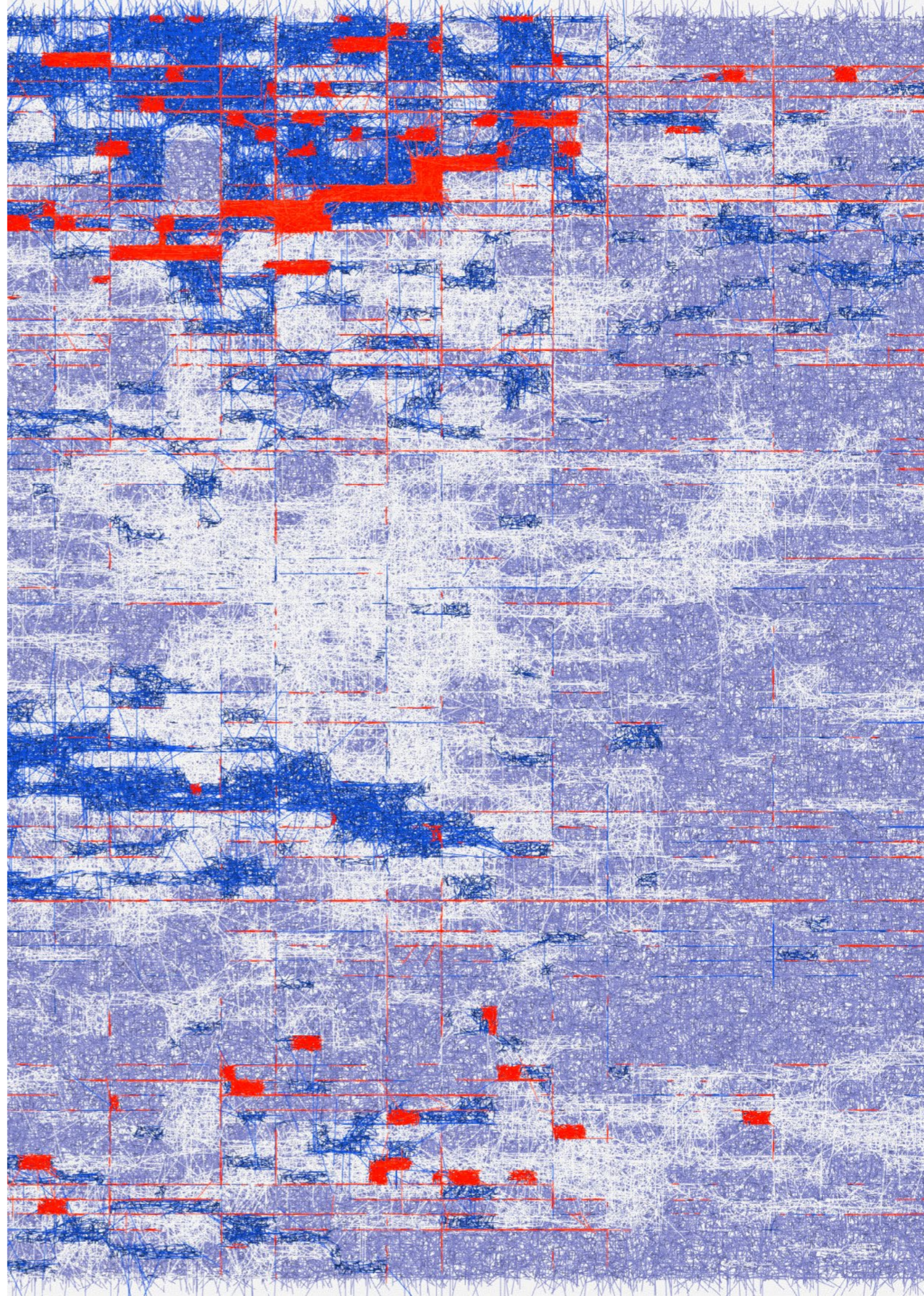
2017 "Digital Exartcise" - Exhibition 100 ECS, Paris, France

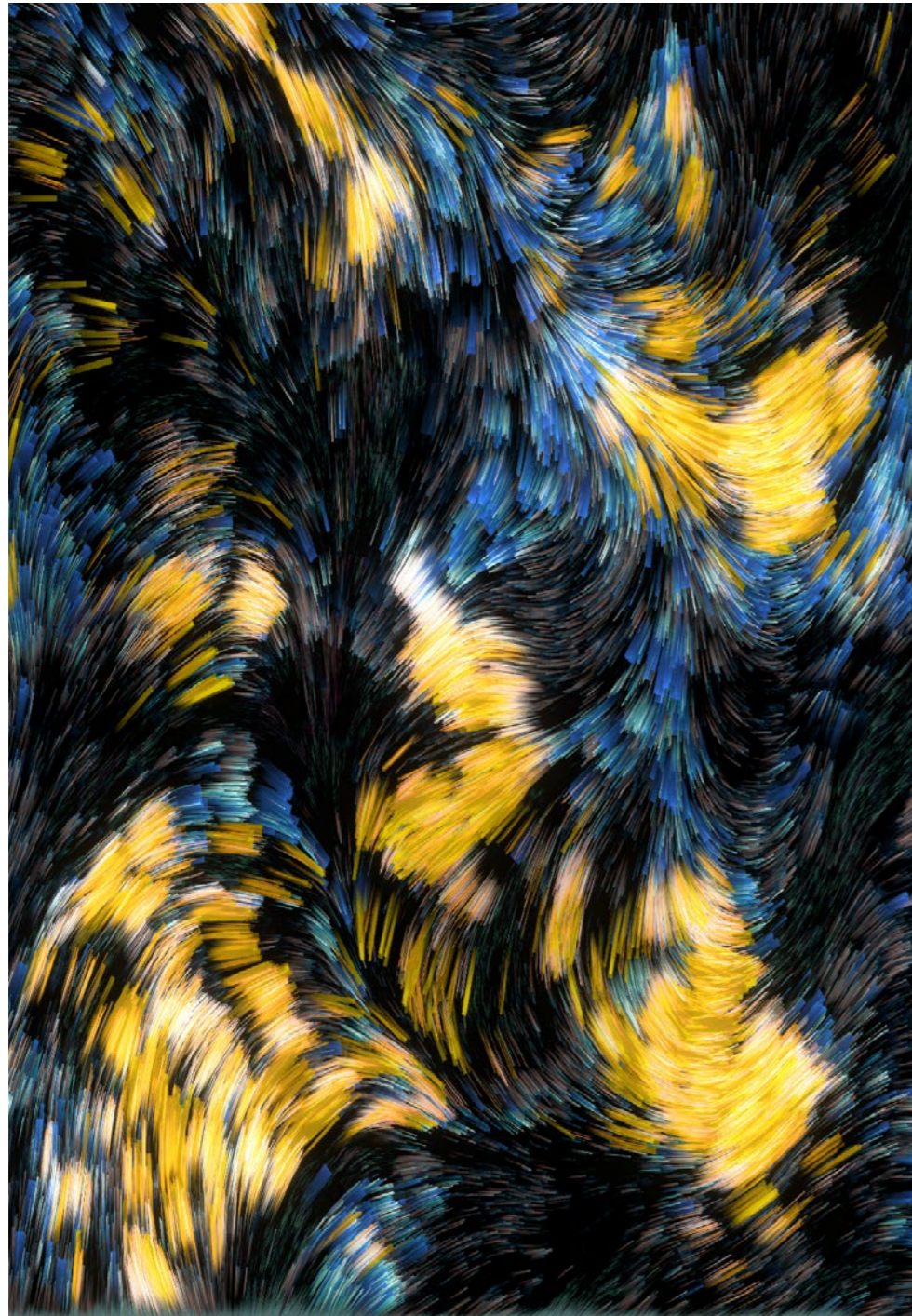
2017 "DDD (Digital Design Days) + OFFF Festival", Exhibition

2017 Installation for the Digital Design Days event - Milano, Italy

2017 "Futur en Seine, Opening Ceremony", Show

2017 VJ projection -Grande halle de la villette - Paris, France

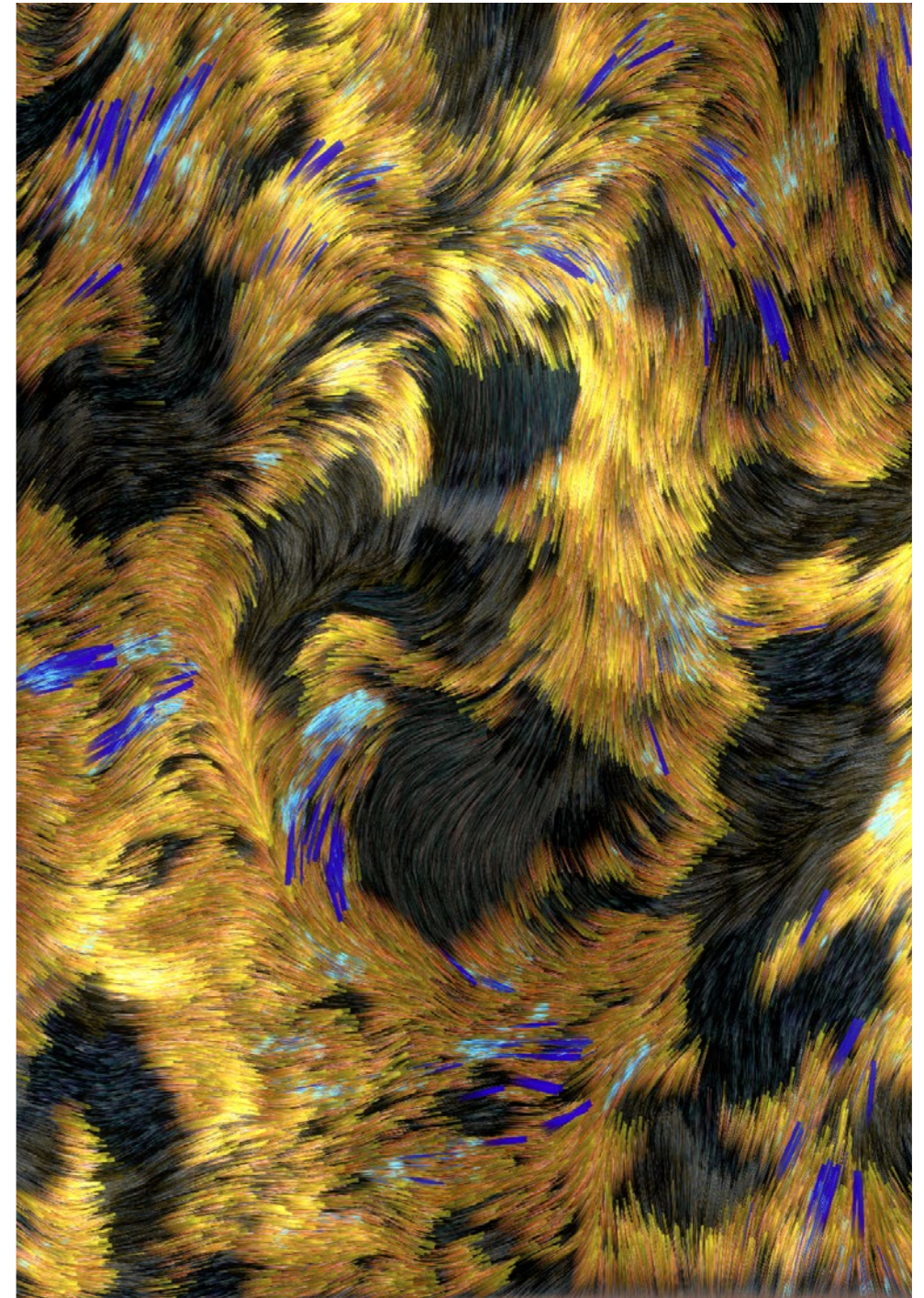




Florian Zumbrunn, Rauenia, 2022
Oeuvre digitale générative programmée en Javascript / WebGL

Imprimée sur alu-dibond (Picto)

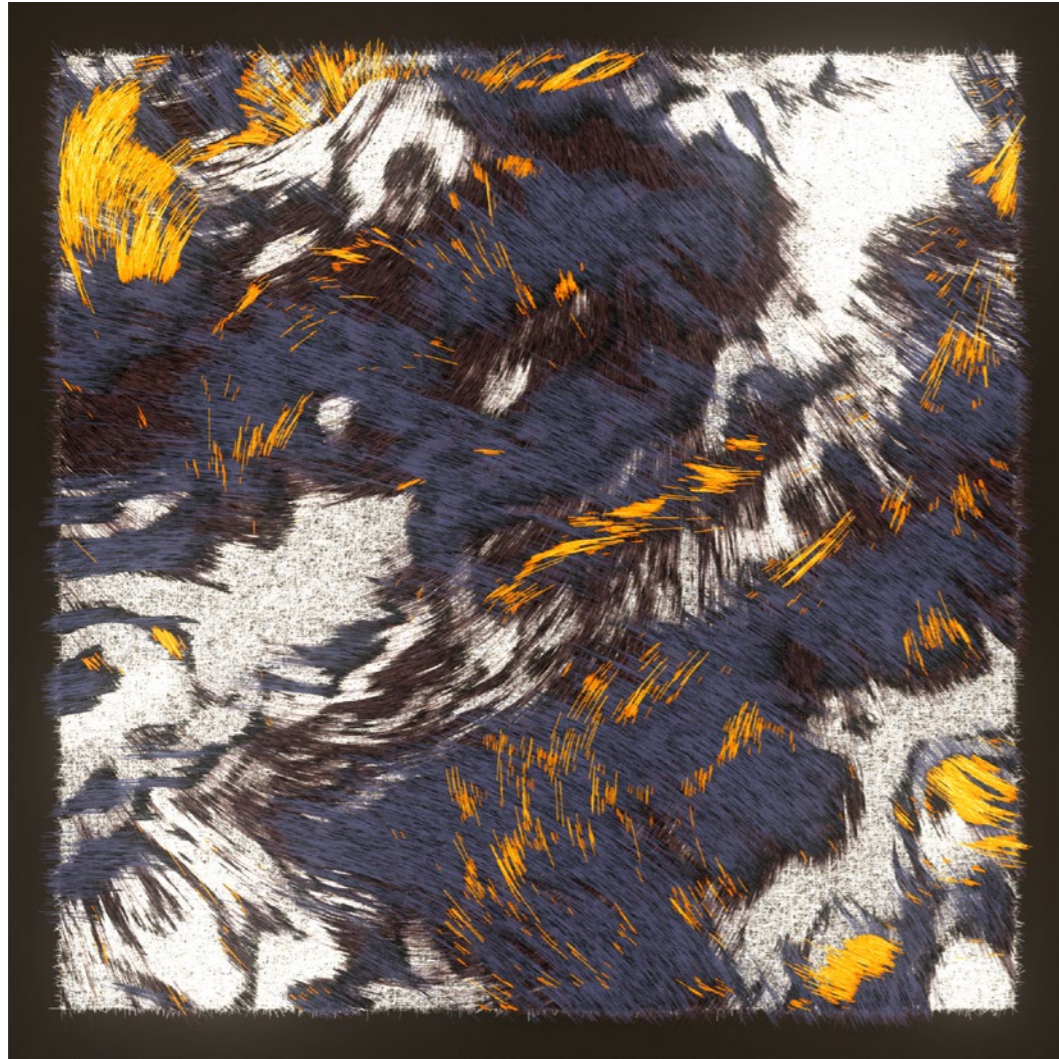
Edition limitée à 5 exemplaires, édition 1/5, 29,7 x 42 cm



Florian Zumbrunn, Trogon, 2022
Oeuvre digitale générative programmée en Javascript / WebGL

Imprimée sur alu-dibond (Picto)

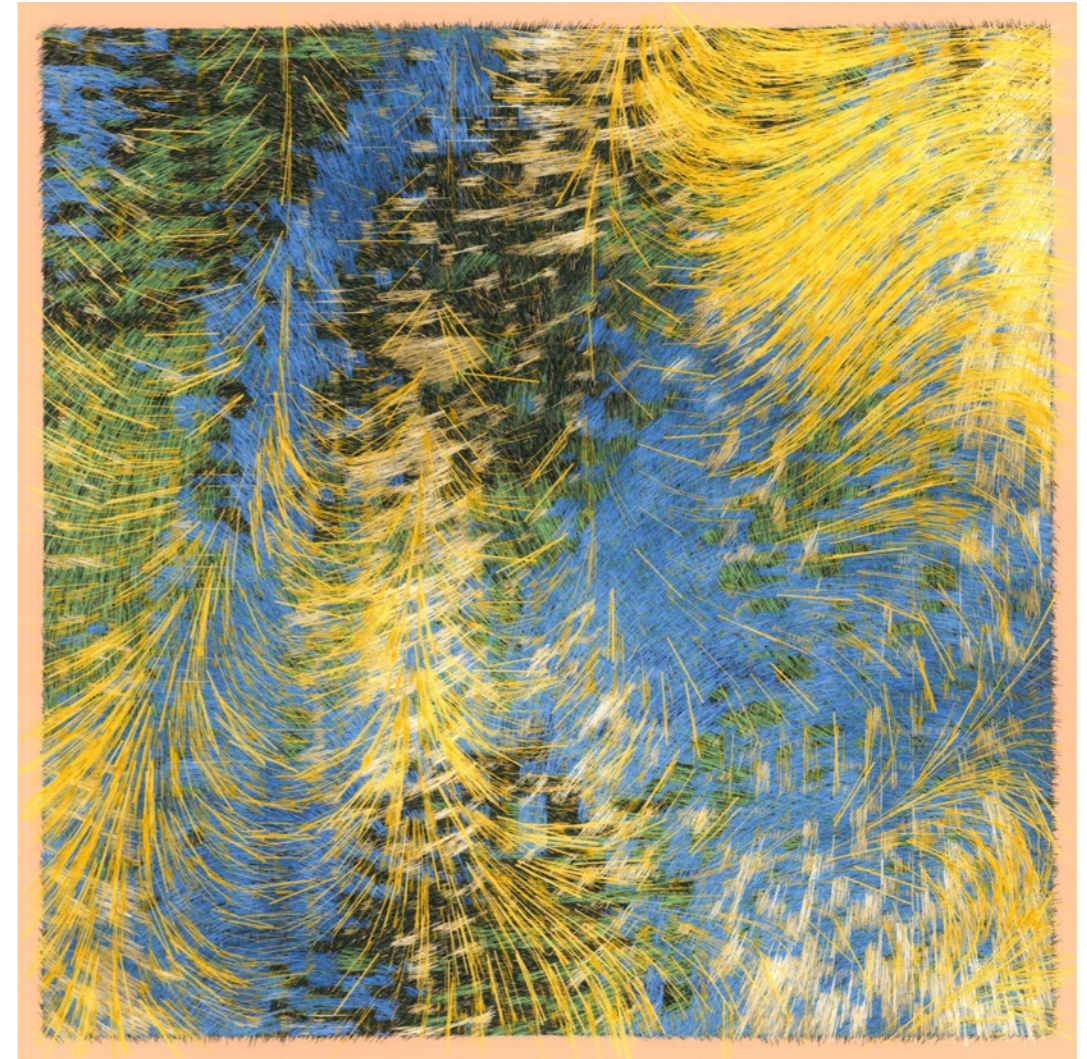
Edition limitée à 5 exemplaires, édition 1/5, 29,7 x 42 cm



Florian Zumbrunn, Almost Animals Black Orange, 2022
Oeuvre digitale générative programmée en Javascript / WebGL

Imprimée sur papier Bright White Hahnemühle 310g

Edition limitée à 10 exemplaires, édition 1/10, 17,3 cm x 17,3 cm



Florian Zumbrunn, Feather, 2022
Oeuvre digitale générative programmée en Javascript / WebGL

Imprimée sur papier Bright White Hahnemühle 310g

Edition limitée à 10 exemplaires, édition 1/10, 17,3 cm x 17,3 cm

GALERIE DATA

ART GÉNÉRATIF & NOUVELLES MATÉRIALITÉS

Présentation

La GALERIE DATA est une galerie itinérante basée à Paris, fondée en 2020 par Gabrielle Debeuret, titulaire d'un Master professionnel en marché de l'art IESA obtenu en 2020. Elle organise des expositions en déployant des partenariats actifs avec les acteurs du marché de l'art et les influenceurs du 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, dans une recherche de matérialisation des oeuvres.

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.

Expertises

- Commissariat d'exposition, échanges avec les artistes, production des oeuvres
- Communication, création graphique et éditoriale (affiches, invitations, communiqués de presse)
- Community management et création digitale (sites internet, mailing, posts réseaux sociaux)
- Organisation d'exposition du montage au vernissage
- Scénographie, médiation, visites guidées

WWW.GALERIEDATA.COM

CONTACT@GALERIEDATA.COM

+33 (6) 18 52 26 86

©GALERIE DATA, 2022
WWW.GALERIEDATA.COM
CONTACT@GALERIEDATA.COM
+33 (6) 18 52 26 86