

GALERIE ΔΔΔ

PRÉSENTE

EXPOSITION
GENERATIVE

21.12.20

04.01.21

GALERIE BINOME . 19, RUE CHARLEMAGNE . 75004 PARIS
OUVERT TOUS LES JOURS . 13H/19H

EXPOSITION GENERATIVE

L'exposition présente le travail d'artistes génératifs, qui s'expriment à la fois à travers une notion de recherche mais aussi de jeu ; ce sont des 'serious gamers'!

La sélection de l'exposition porte en particulier sur les dessins génératifs mais cela ne reflète qu'une partie de l'expérimentation des artistes, qui travaillent différentes formes d'expressions ; de la construction d'objets intelligents et d'oeuvres interactives, de la modélisation d'espace 3D à la projection live...
Leur champ de recherche est large.

Les 'générateurs' exploitent donc le potentiel virtuel pour révéler des formes et structures qu'il serait impossible à réaliser sans ordinateur, ainsi il créent une convergence entre l'art et la technologie.

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.

Dans cette invention processuelle : l'intention de l'artiste se définit par le programmation, l'oeuvre est tout autant la réalisation finale que le processus qui lui donne naissance. Ainsi l'outil peut prendre son autonomie, tout en obéissant aux règles déterminées par son créateur, et en cela il devient génératif.

Ainsi les artistes jouent du facteur hasard pour créer des oeuvres qui finissent par avoir leurs propres capacités créatives, dans un état d'instabilité motivé par l'imprévisibilité.

Il y a dans leur démarche un contraste perpétuel entre l'établissement de règles strictes, la rigueur du code informatique, la définition d'algorithmes, avec le chaos amené par le principe aléatoire. C'est à la fois concret tout en étant très poétique.

Les artistes de l'exposition GENERATIVE ont pour point commun l'expérimentation autour de la visualisation de phénomènes ; qu'ils soient sonores, spatiaux-temporels, géographiques... Avec pour base la captation et l'exploitation de données pour la génération des oeuvres.

Ainsi Simon Kirby matérialise son écosystème natale dans la série *Camas Thairbearnais*, en combinant l'enregistrement du son des vagues des côtes de l'île de Canna, à des données de localisation du relief du littoral du même endroit. Son travail aboutit à une forme de représentation conceptuelle d'un paysage.

Leandro Summo dans sa série *Organic* capte les micro signaux électriques émis par une orchidée, pour déterminer les caractéristiques visuelles de l'oeuvre, par le caractère aléatoire organique de la plante.

A travers cette démarche les oeuvres prennent tout leur sens ; elles sont à la fois construites à partir des données d'un phénomène, tout en étant la représentation conceptuelle de celui-ci.

Simon Russell dans son oeuvre *The Well* exploite la source d'un paysage sonore, idée tirée du concept de Biophonie de Bernie Krauss. L'oeuvre a été réalisée à partir d'un enregistrement audio pris dans la forêt amazonienne ; dans cet écosystème florissant chaque fréquence contient de multiples d'informations.

Nicola Lorusso s'intéresse aussi à la visualisation des sons avec son projet *Spatial Matters*. Il compose ses images grâce à une série d'algorithmes qui reçoivent des sources audios, et génèrent une simulation numérique montrant l'évolution spatio-temporel du son. Il applique cette méthode à l'exploration de la voix humaine dans ses séries *Mother* et *Brother*.

Ce processus créatif se rapproche d'une composition musicale ; par la captation sonore et la génération d'algorithmes, comme une partition originale et déterminante de la création d'une forme.

Les artistes s'illustrent aussi dans la recherche d'une pure morphogénèse ; la création d'une forme assignée à un espace, les jeux répétitifs, en introduisant une part d'imprévisibilité pour aboutir à l'émergence de formes abstraites.

Chantal Matar dans sa série *Morphogénèse* explore à travers l'utilisation de logiciels de modélisation 3D, les formations linéaires d'un chaos spatial en constante évolution.

Gaia Azzi utilise des principes mathématiques pour la création de *Mutation IV*, objet fractal tridimensionnel. Cet 'organisme' artificiel est basé sur une équation : il est formé en combinant un ensemble de trois formules mathématiques différentes et généré à l'aide d'un logiciel informatique.

Dans son oeuvre *Square noise*, Pierre Paslier combine la rigueur de la répétition numérique au processus aléatoire pour la génération d'une forme aux vibrations géométrique. Julien Gachadoat dans *Furrows*, joue avec la superposition d'ondes et la combinaison de lignes pour donner naissance à une forme à la fois chaotique et ordonnée.

L'ensemble de ces créations sont inspirées par les modèles de géométrie, les mathématiques, la physique... Les lois algorithmiques deviennent la transcription des lois universelles qui régissent la création des formes.

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.

GAIA AZZI

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

Biographie

Gaia Azzi est une architecte et une artiste née à Beyrouth, en 1995. Elle a étudié l'architecture à l'Université Saint-Esprit de Kaslik de 2013 à 2020. Elle a obtenu sa licence en architecture en 2017 à la Faculté des Beaux-Arts et des Arts appliqués, puis sa maîtrise en architecture en 2020.

Processus créatif

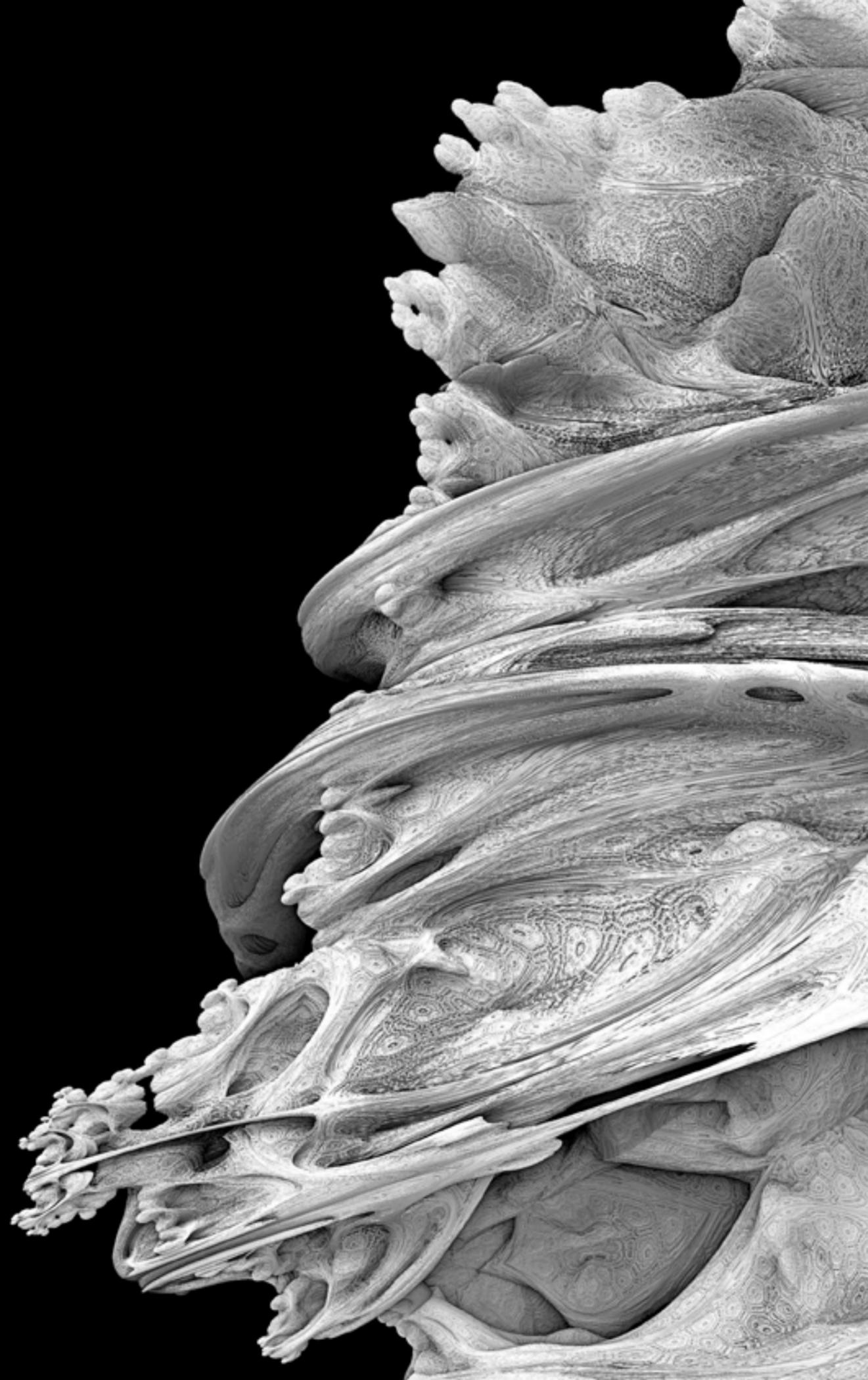
D'abord formée comme architecte, ses intérêts se sont déplacés au fil des ans de l'architecture vers la macrophotographie et plus tard vers l'art génératif. Principalement inspirée par les motifs du monde naturel, les paysages géomorphologiques, les détails et structures microscopiques, elle a trouvé son plus grand intérêt dans les fractales.

À l'aide d'un logiciel informatique, Mandelbulb 3D, l'artiste génère des organismes fractals virtuels en combinant des ensembles de différentes formules mathématiques.

Et malgré la nature imprévisible des fractales et leur sensibilité à la moindre modification, les fractales virtuelles offrent un grand potentiel pour révéler des structures que nous ne pourrions pas atteindre ni imaginer sans l'aide d'un ordinateur.

Éducation

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





Gaia Azzi, Mutation IV, 2020

Oeuvre digitale créée à partir d'une combinaison d'équations générant des fractales
Impression sur alu-dibond (Picto),
Logiciels : Mandelbulb 3D

Édition limitée à 5 exemplaires, édition 1/5, 50x70 cm

MUTATION IV

est un objet fractal génératif tridimensionnel. Il fait partie d'une plus longue série de mutations qui se produisent au sein d'une même entité, toutes créées en 2020. Cet organisme fractal artificiel est basé sur une équation : il est formé en combinant un ensemble de trois formules mathématiques différentes et généré à l'aide d'un logiciel informatique.

Comme plupart des travaux de l'artiste, *Mutation IV* s'inspire du monde organique et microscopique, où les détails semblent plus importants que l'image brute. Ce qui caractérise cette pièce, cependant, c'est sa forme changeante en croissance. *Mutation IV* présente un état d'instabilité et est motivée par l'imprévisibilité. Il s'agit d'une altération en mouvement et d'une transfiguration en action. Formée dans un environnement virtuel, son développement est lié aux formules insérées à chaque étape de son évolution. Comme la plupart des fractales, elle est dominée par la sensibilité à la moindre variation et dans cette pièce, on peut encore «visuellement» sentir le processus en cours de cette mutation au sein de l'organisme, voir clairement l'altération à sa surface et la croissance à ses bords.

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 license 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

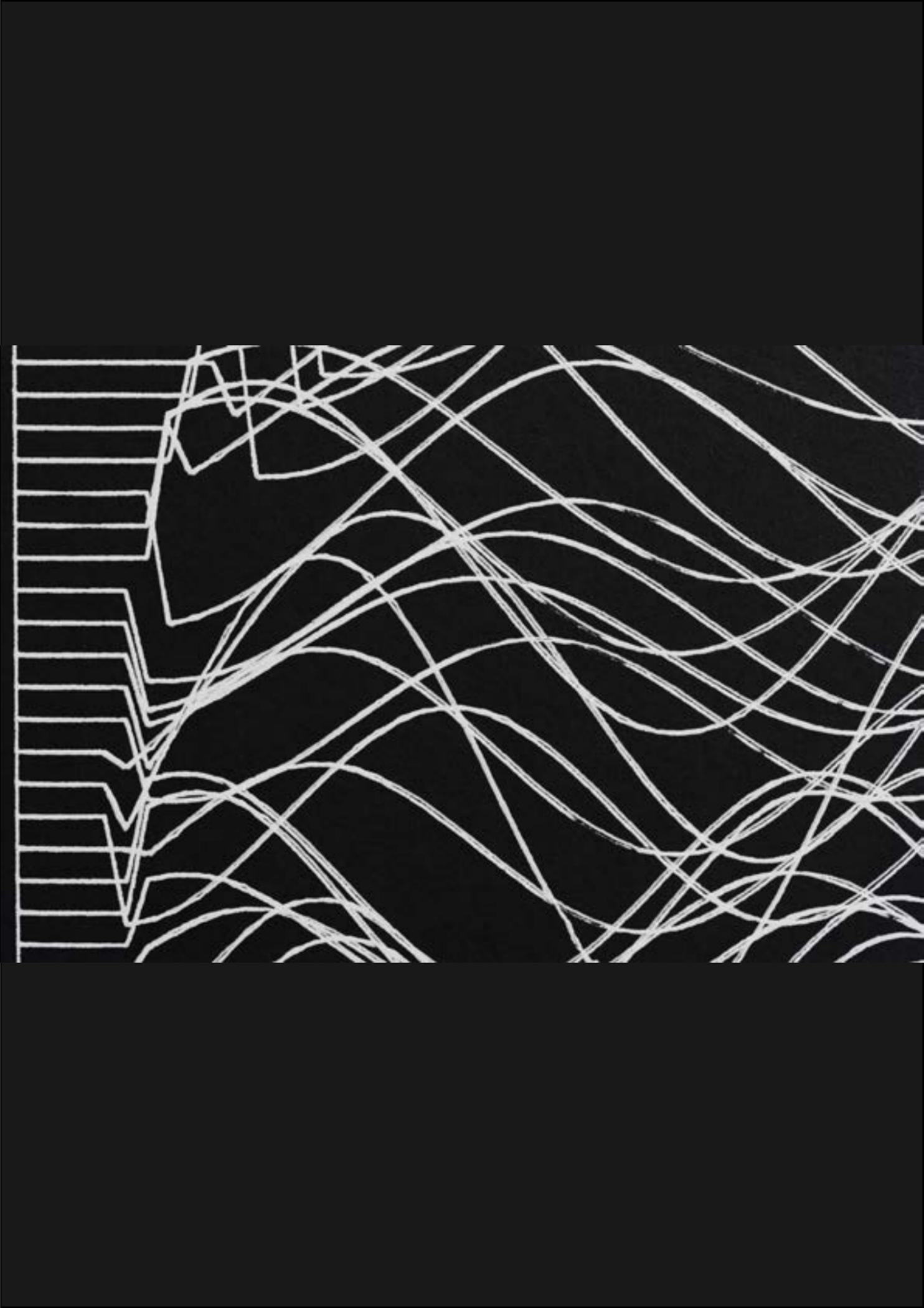
2020 - Lignes - Metavilla - Bordeaux

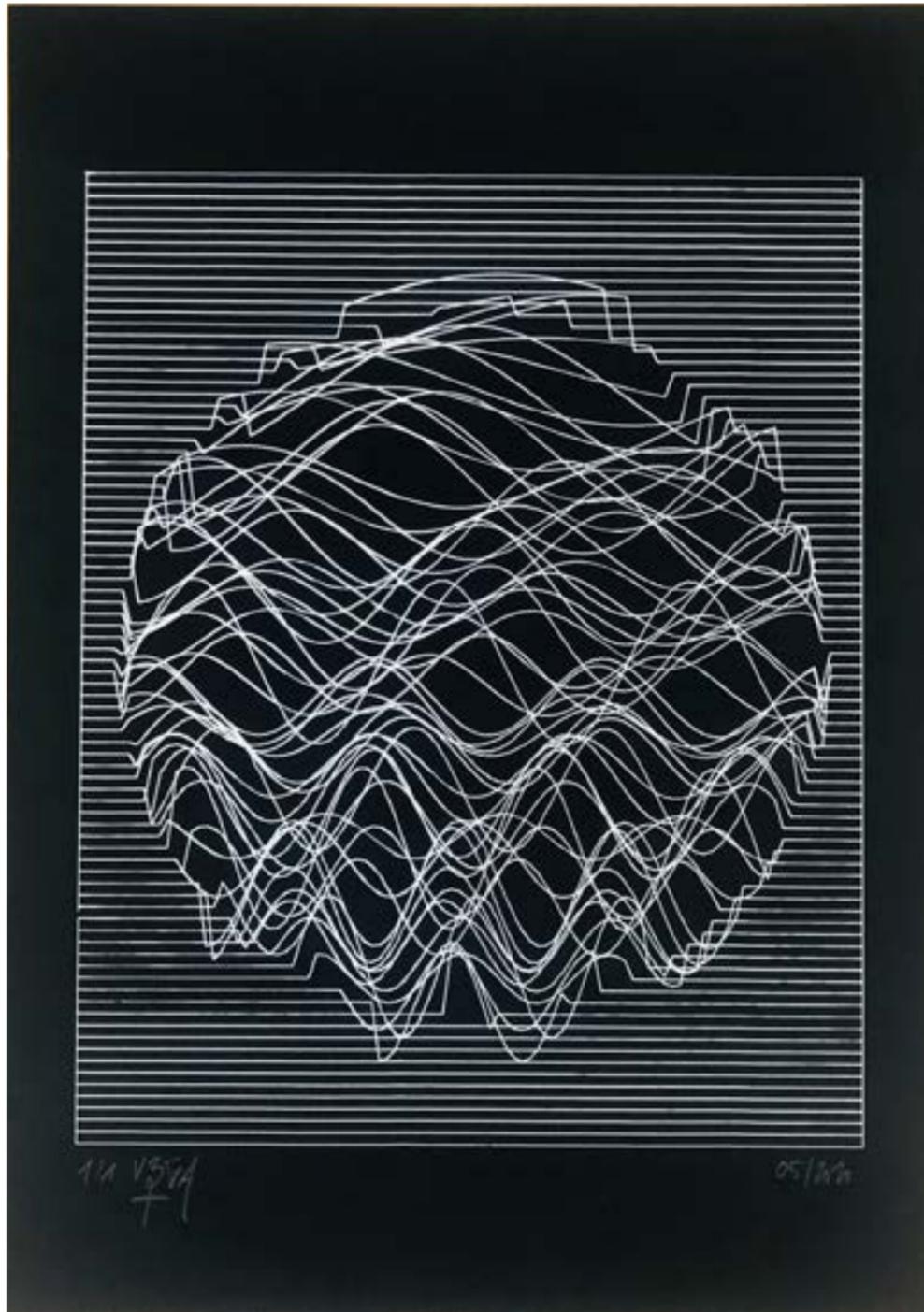
2020 - Graphics waves - Didam - Bayonne

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, Planet-C, 2020

Dessin génératif avec un robot traceur à partir d'une superposition géométrique d'ondes sinusoïdales, contraintes dans l'espace d'un cercle.

Logiciels : Processing, Inkscape

Dessin avec un robot traceur au feutre roller signo 0.5mm sur papier Fabriano Black 300g,
Pièce unique, 29,7 x 42 cm

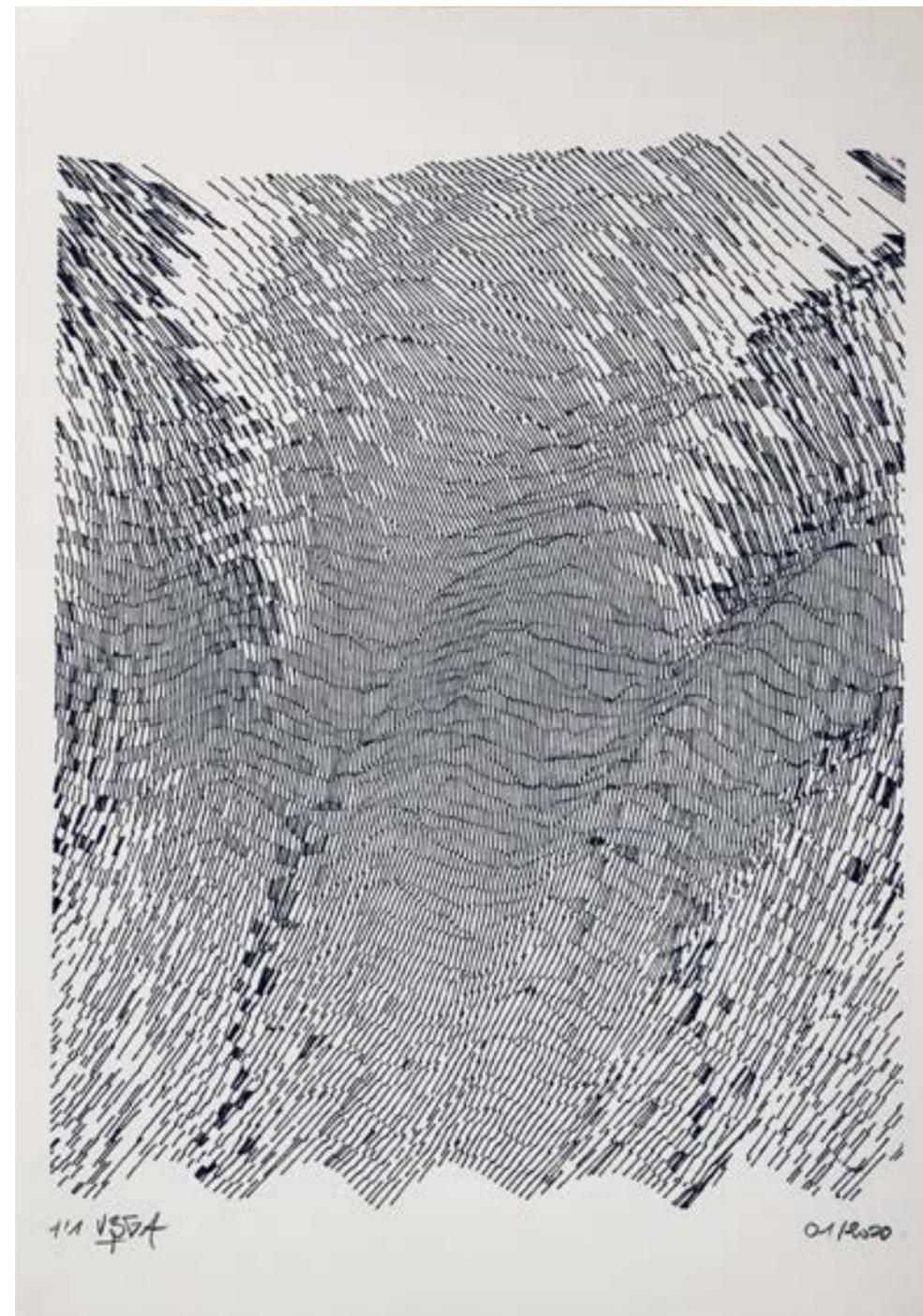
PLANET-C

Dessin génératif à partir d'une superposition géométrique d'ondes sinusoïdales, contraintes dans l'espace d'un cercle, évoquant les turbulences météorologiques d'une planète imaginaire.

Planet-C fait partie d'une série d'oeuvres «*Planet*» où la superposition géométrique d'ondes sinusoïdales est contrainte dans l'espace d'un cercle, évoquant les turbulences météorologiques d'une planète imaginaire.

FURROWS

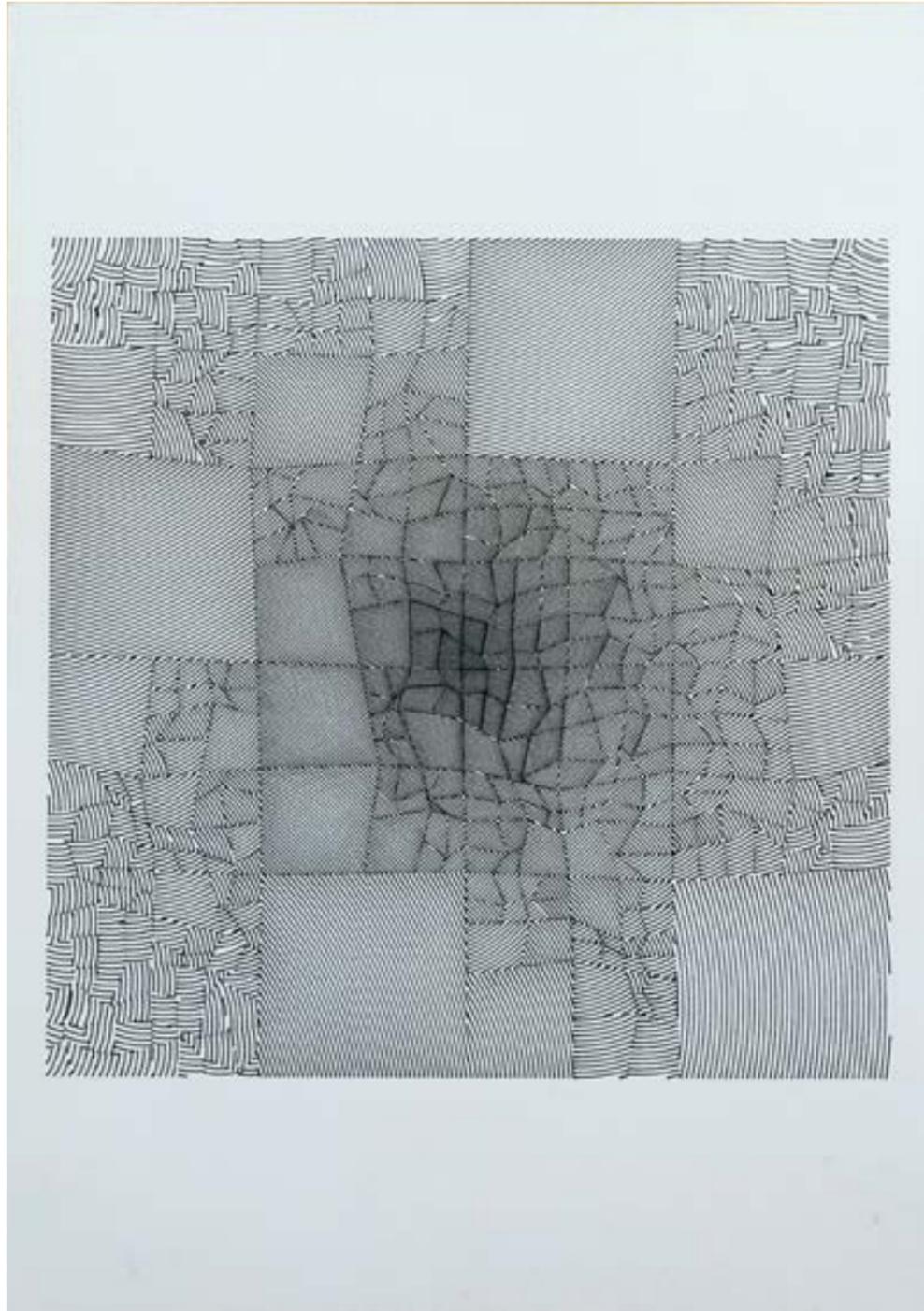
Furrows est un dessin génératif qui résulte d'une superposition d'ondes et d'une combinaison de lignes donnant à l'œuvre une matérialité organique rappelant le dessin de coupes géologiques.



Julien Gachadoat, Furrows, 2020

Dessin génératif à partir d'une superposition d'ondes et d'une combinaison de lignes.
Logiciels : Processing, Inkscape

Dessin avec un robot traceur au feutre uni-pin fine line noir 0.1mm sur papier Fabriano bristol 240g,
Pièce unique, 29,7 x 42 cm



DIVISIONS, LANDSCAPE, TOMORROW

Ces séries fonctionnent sur un principe de partition la feuille de dessin par récursivité produisant «de l'espace dans l'espace». Des lignes ou des courbes viennent se placer dans ces périmètres ainsi définis, avec un espacement modulé en fonction de leur position.

Julien Gachadoat, Divisions, 2020

Dessin génératif à partir d'une répétition de courbes qui viennent se placer dans des périmètres définis, avec un espacement modulé en fonction de leur position.

Logiciels : Processing, Inkscape

Dessin avec un robot traceur au feutre sur papier,
Pièce unique, 21 x 29,7 cm

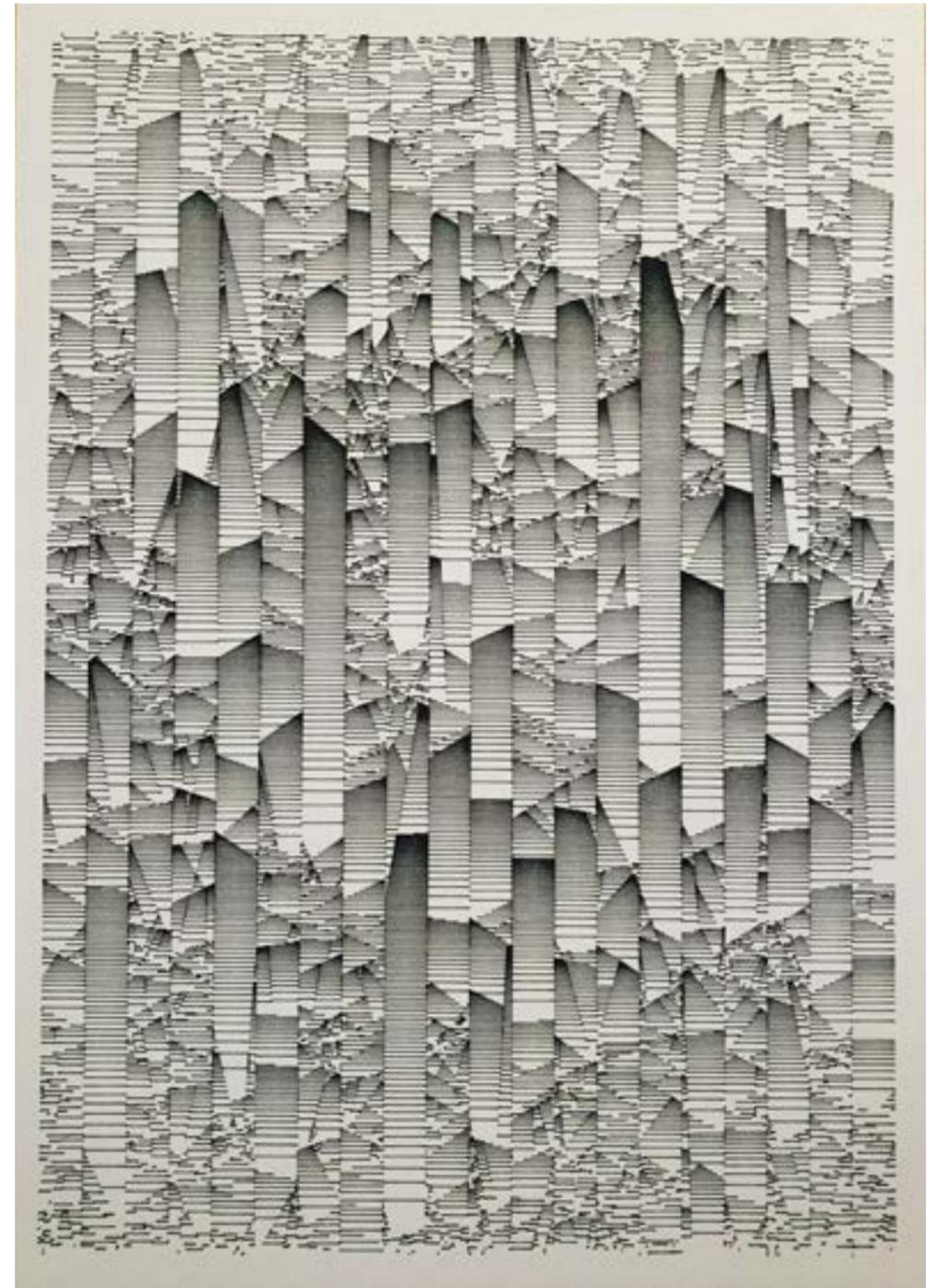


Julien Gachadoat, Landscape, 2020

Dessin génératif à partir d'une répétition de lignes qui viennent se placer dans des périmètres définis, avec un espacement modulé en fonction de leur position.

Logiciels : Processing, Inkscape

Dessin avec un robot traceur au feutre sur papier,
Édition de 2, édition 1/2, 21 x 29,7 cm



Julien Gachadoat, Tomorrow, 2020

Dessin génératif à partir d'une répétition de lignes qui viennent se placer dans des périmètres définis, avec un espacement modulé en fonction de leur position,

Logiciels : Processing, Inkscape

Dessin avec un robot traceur au feutre sur papier,
Pièce unique, 21 x 29,7 cm

SIMON KIRBY

Né en 1970, vit et travaille Edinburgh

Biographie

Simon Kirby est professeur d'évolution du langage à l'université d'Édimbourg, il est membre de l'Académie britannique, de la Société royale d'Édimbourg, et de la Société des sciences cognitives et de l'Académie d'Europe.

Il travaille en parallèle sur des enquêtes scientifiques et artistiques sur l'évolution culturelle et les origines de l'unicité humaine, en particulier l'évolution du langage. Son travail artistique comprend *Sing the Gloaming*, une série d'œuvres d'art explorant la lumière, le langage et le paysage, et *Cybraphon*, un instrument de musique robotique émotionnel autonome qui est obsédé par sa propre popularité en ligne. Le *Cybraphon* a remporté un BAFTA en 2009 et fait désormais partie de la collection permanente du Musée national d'Écosse.

Processus créatif

L'artiste s'intéresse à la relation entre le monde numérique et le monde physique, et au rôle des machines dans l'esprit élargi, en particulier lorsqu'il s'agit d'activités créatives. Au delà de l'utilisation d'un outil pour créer, Simon Kirby cherche à concevoir cet outil, à ce qu'il devienne suffisamment complexe pour faire intervenir ses propres biais imprévisibles, et ainsi à ce qu'il acquiert sa propre autonomie.

Récemment, il a commencé à travailler avec des robots traceurs pour créer des dessins au stylo, en utilisant de nombreuses couches d'encre accumulées pendant plusieurs jours de dessin. Ce travail explore la matérialisation d'un paysage généré par la combinaison d'algorithmes, de données de localisation, de cartes et enregistrements de terrain. Ainsi, le domaine du calcul numérique acquiert à la fois un sens du lieu, mais aussi de la réalité physique de l'espace, tout en offrant une dimension poétique à cette visualisation d'un paysage imaginaire. Comme pour la plupart de ses travaux, l'artiste trouve «que le fait d'inclure un robot dans le processus de dessin conduit étrangement à un résultat plus organique, et peut-être même, plus humain».

Éducation

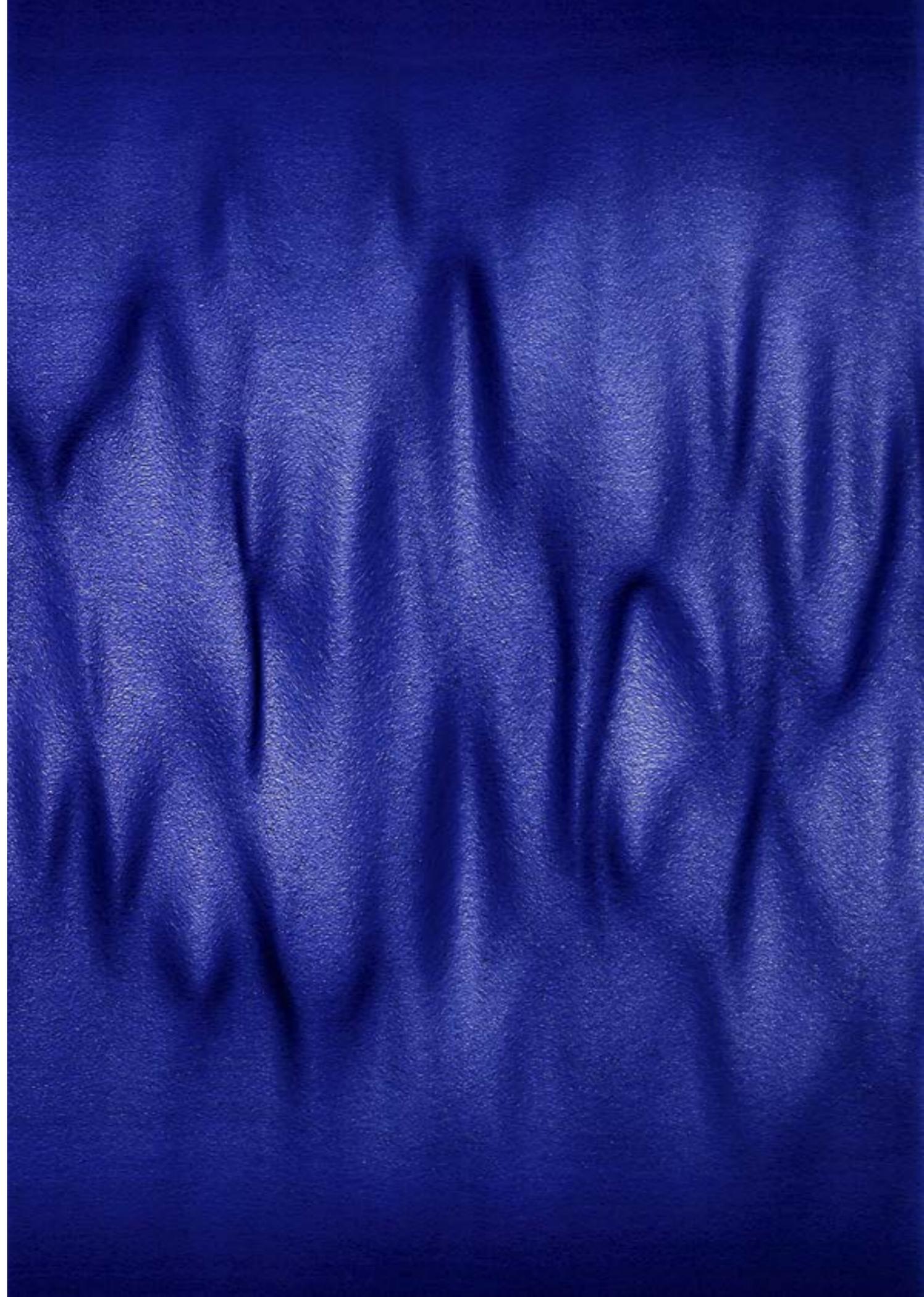
MA Linguistics and Artificial Intelligence (University of Edinburgh 1992);
PhD Linguistics (University of Edinburgh, 1996)

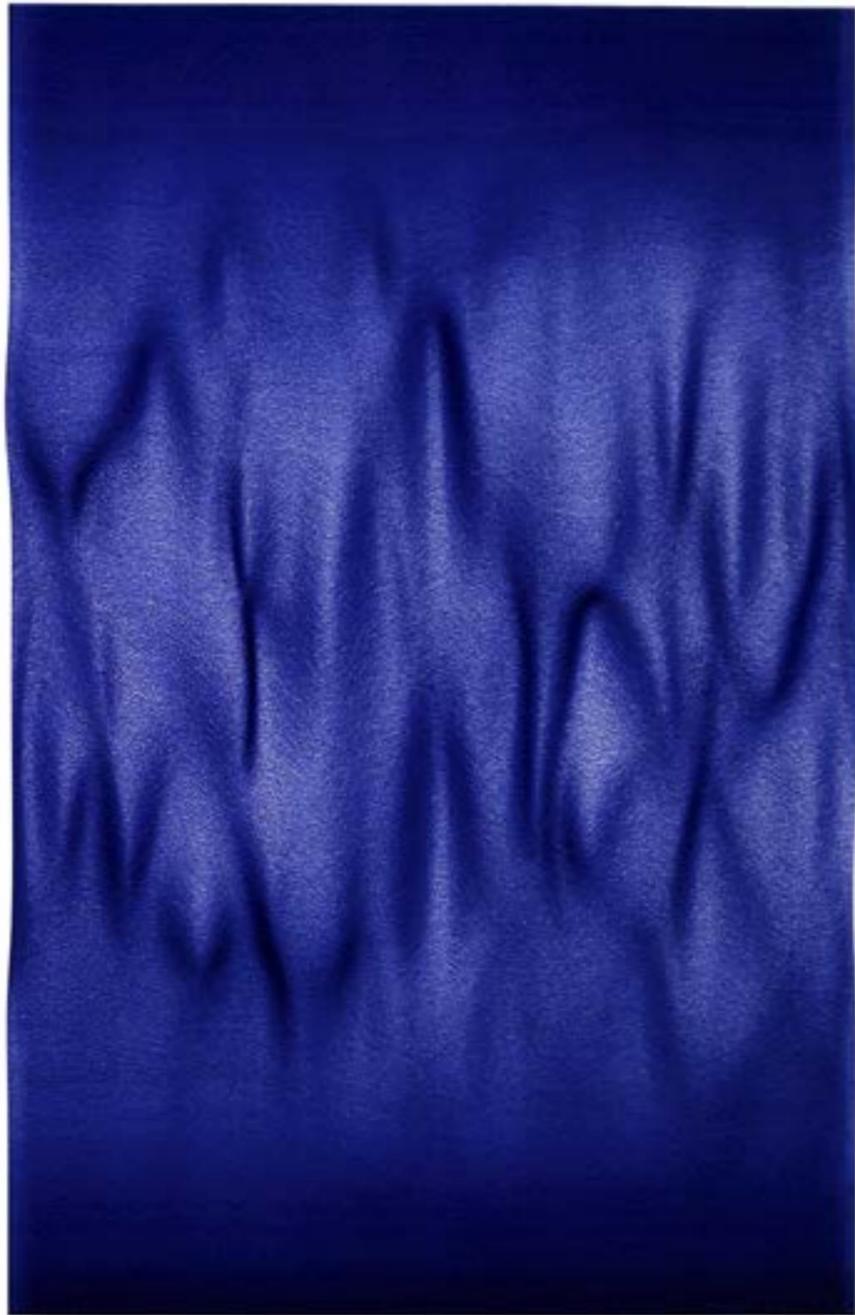
Expositions

2018 Dundee Design Festival, Dundee, UK, 'Factory Shop'
2017 Galloway Forest Dark Skies Park, Galloway, UK, 'Sanctuary Lab'
2015 Edinburgh Sculpture Workshop, Edinburgh, UK, 'Concrete Antenna'
2015 Summerhall Gallery, Edinburgh, UK, 'Terra Nova'
2015 Suttie Arts Space, Aberdeen, UK, 'Terra Nova'
2012 SWG3, Glasgow, UK. '#UNRAVEL' / 'Glasgow International Festival'
2012 CCA, Glasgow, UK. 'Sonica'
2012 Edinburgh International Conference Centre, Edinburgh, UK. 'TED Global'

Prix & récompenses

2020 Creative Edinburgh Collaboration Award
2019 Elected Fellow of the British Academy
2019 Elected Member of the Academy of Europe
2012 Elected Fellow of the Royal Society of Edinburgh
2011 List Award for Outstanding Contribution to Scottish Arts
2009 BAFTA (Scotland) Award for best Interactive





PORTSOY

Série de dessins qui utilisant des enregistrements sur le terrain comme base d'un processus de dessin génératif, créant un nouveau type d'art paysager abstrait.

Ce dessin est réalisé à partir d'un enregistrement des vagues que capté dans le port de Portsoy, une ville de pêcheurs sur la côte de Moray Firth en Écosse, en septembre 2020. Le son est transformé en une «carte sonore» abstraite qui déforme une série de plusieurs milliers de lignes horizontales, presque parallèles. Ce dessin est réalisé à partir de sept couches d'encre de stylo à bille bleue et noire sur du papier yupo et a pris plus de deux jours à dessiner à l'aide d'un robot traceur, par ce principe chaque dessin est unique.

Simon Kirby, Portsoy, 2020

Dessin génératif à partir de l'enregistrement sur le terrain du son des vagues à Portsoy (Écosse)
Logiciels : Personnalisés

Dessin avec un robot traceur au stylo à bille noir et bleu sur papier yupo,
Édition limitée de 5, édition 1/5, 29,7 x 42 cm

CAMAS THAIRBEARNAIS

Série de dessins qui utilisent des enregistrements sur le terrain comme base d'un processus de dessin génératif, créant un nouveau type d'art paysager abstrait.

Ce dessin est réalisé à partir de la carte d'une section de côte de l'île isolée des Hébrides de Canna (19 habitants), qui apparaît en haut du dessin. Cette côte est progressivement érodée par le bruit des vagues que l'artiste a capté à l'aide d'un enregistreur portable sur cette même partie de la côte en septembre 2020. Le dessin est composé de milliers de lignes de stylo à plume sur du papier yupo à l'aide d'un robot traceur, par ce principe chaque dessin est unique.



Simon Kirby, Camas Thairbearnaiss, 2020

Dessin génératif à partir de données multiples ; enregistrement sur le terrain du son des vagues à Camas Thairbearnaiss, île de Canna (Écosse) et cartes du littoral du même endroit.

Logiciels : Personnalisés

Dessin avec un robot traceur au stylo à plume, encre brune sur papier yupo,
Édition limitée de 5, édition 1/5, 29,7 x 42 cm

NICOLA LORUSSO

Né en 1988, vit et travaille à Londres

Biographie

Nicola Lorusso est un artiste italien engagé dans une création croisée entre les domaines de la musique et du codage. Avec une formation en architecture, Nicola a développé une passion pour la conception informatique et les technologies avancées. Il s'intéresse à la convergence entre l'art et la technologie, l'humain et l'artificiel, l'analogique et le numérique. Il est fasciné par les interactions physiques entre la matière et les forces et son travail vise à rendre visibles les réactions cachées entre les objets. Ses œuvres réagissent directement à l'environnement et utilisent les expériences quotidiennes comme des ensembles de données pour ses algorithmes générateurs.

Processus créatif

La composition d'une œuvre d'art commence par la sélection d'une ambiance qui sera l'apport sonore qui dirigera l'ensemble du processus. Il peut s'agir de musique, d'une conversation enregistrée ou en direct, du bruit de fond d'un endroit où je me trouve, et même de la propre voix de l'artiste. Le spectre de fréquence de ce son est lié à un algorithme développé dans Grasshopper et Rhinoceros qui simule une corde qui se balance dans l'espace. Chaque mouvement dépend de la configuration de fréquence particulière de chaque moment dans le temps et il est enregistré l'un après l'autre, ce qui donne un effet de voile qui résulte de la trace de cette corde déplacée, l'histoire de ce son. Le son mis à part, c'est la façon dont il accorde l'algorithme avec la simulation qui contribue au résultat final de la simulation numérique, faisant de chaque œuvre une performance. Le résultat numérique est ensuite tracé à l'aide d'un stylo traceur avec un niveau de précision qui ne peut être que robotique. Le choix d'utiliser un robot traceur plutôt qu'une imprimante donne un caractère unique et original à l'œuvre, et s'approche ainsi des arts visuels plus conventionnels. Il donne aussi la possibilité d'expérimenter avec différents supports et techniques, parmi lesquels l'encre sur papier, le pastel à la plume gratté, la gravure et la pointe sèche.

Spatial Matters project

Spatial Matters est un projet d'art génératif de Nicola Lorusso qu'il a fondé en 2018 dans le but de donner vie à ses recherches artistiques. Sa passion pour la musique et le design informatique l'a conduit à développer ce projet artistique comme une continuation naturelle de sa recherche en design.

Education

2012 – 2007 M.Sc & B.Sc. in "Building Architecture", Polytechnique de Milan

Exhibition

2020 GUIDA: Unique Geographies Imagined by Inhabitants, Public Commission / Group Exhibition, Gravina in Puglia, Italy
2019 Linea Festival Group Exhibition, Ruvo di Puglia, Italy

Prix & récompenses

2019 PARATISSIMA 2019 Art Fair: Multiversity, Exhibition under «Special Projects», Paratissima Art Production Prize 2019, Turin, Italy
2019 Shortlisted for LUMEN PRIZE 2019



Nicola Lorusso aka Spatial Matters, Mother, 2019

Dessin génératif à partir d'un enregistrement audio de la voix de la mère de l'artiste.
Logiciels : Rhinoceros 3D, Grasshopper

Dessin avec un robot traceur sur du papier Bristol de 270 g/m2,
Édition limitée de 5, édition 1/5, 42 x 59,4 cm



MOTHER & BROTHER

Ces oeuvres ont pour source l'enregistrement d'une conversation que l'artiste a eue avec sa mère et son frère le même jour mais avec des tons très différents. Le dialogue avec sa mère était rassurant et réconfortant, celui avec son frère assez tendu et bouleversant.

Nicola Lorusso aka Spatial Matters, Brother, 2019

Dessin génératif à partir d'un enregistrement audio de la voix du frère de l'artiste.

Logiciels : Rhinoceros 3D, Grasshopper

Dessin avec un robot traceur sur du papier Bristol de 270 g/m²,
Édition limitée de 5, édition 1/5, 42 x 59,4 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. Son travail explore les passerelles entre art abstrait et art génératif, dans une recherche autour d'une compréhension spatiale en constante évolution, en lien avec les technologies.

Depuis 2018, Chantal travaille chez Zaha Hadid Architects en tant qu'architecte senior sur divers projets internationaux haut de gamme à différentes étapes.

Combinant sa longue expérience en conception architecturale et sa connaissance des outils numériques, Chantal oriente son exploration vers les paysages étranges, les formations linéaires et les 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

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.





Chantal Matar, Morphogenèse, 2020

Oeuvre digitale qui explore les formations linéaires d'un chaos spatial dont les ramifications verticales seraient en constante évolution.

Logiciels : FX Houdini 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

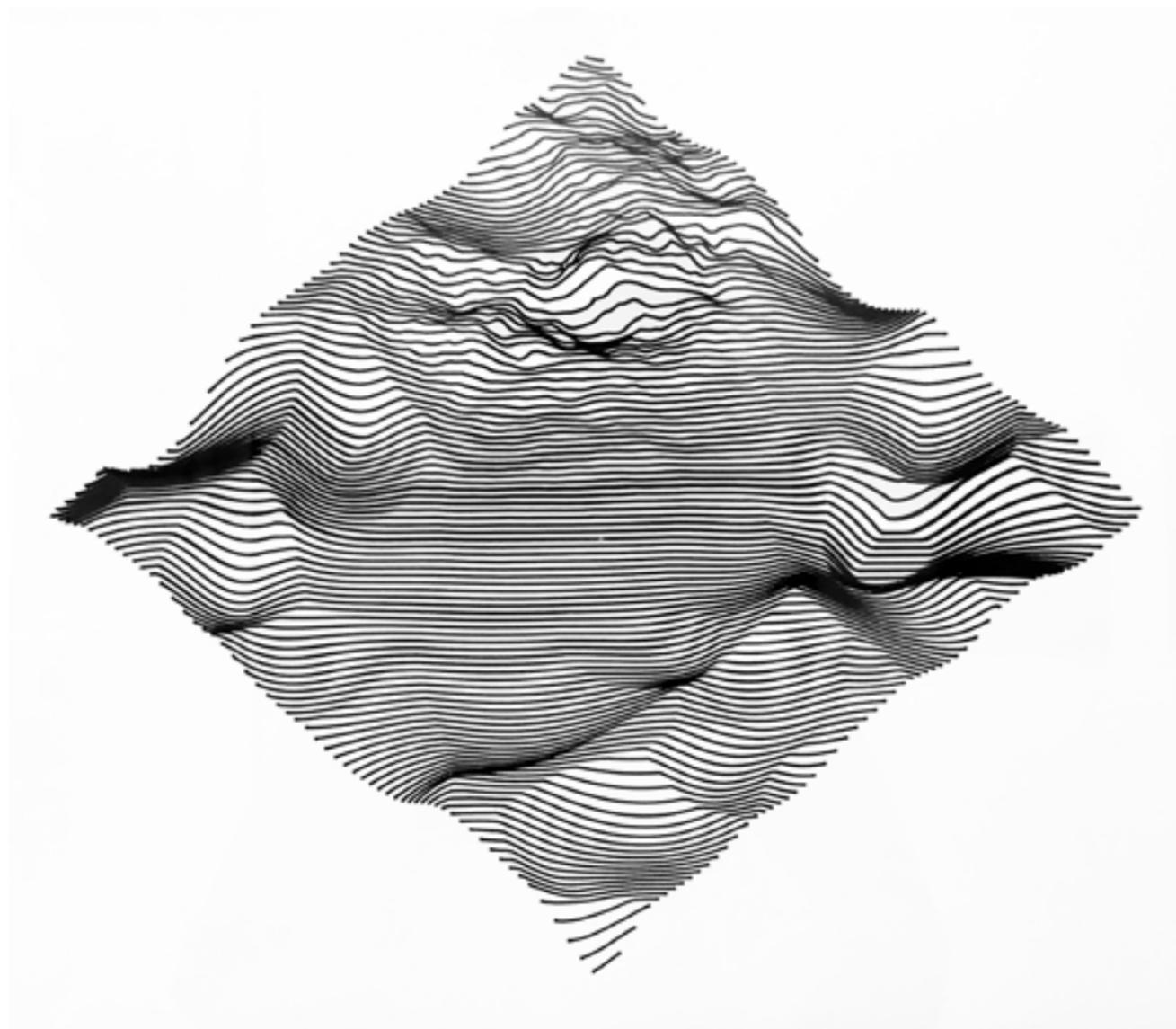
2020 Solo Exhibition, Crate, London (UK)

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, Square Noise, 2020

Dessin génératif à partir d'une répétition numérique et aléatoire.

Logiciels : Cinema 4D, Grasshopper, Inkscape, Axidraw

Dessin avec un robot traceur au stylo fineliner noir Winsor & Newton de 1 mm, sur papier cartonné blanc de 220 g,

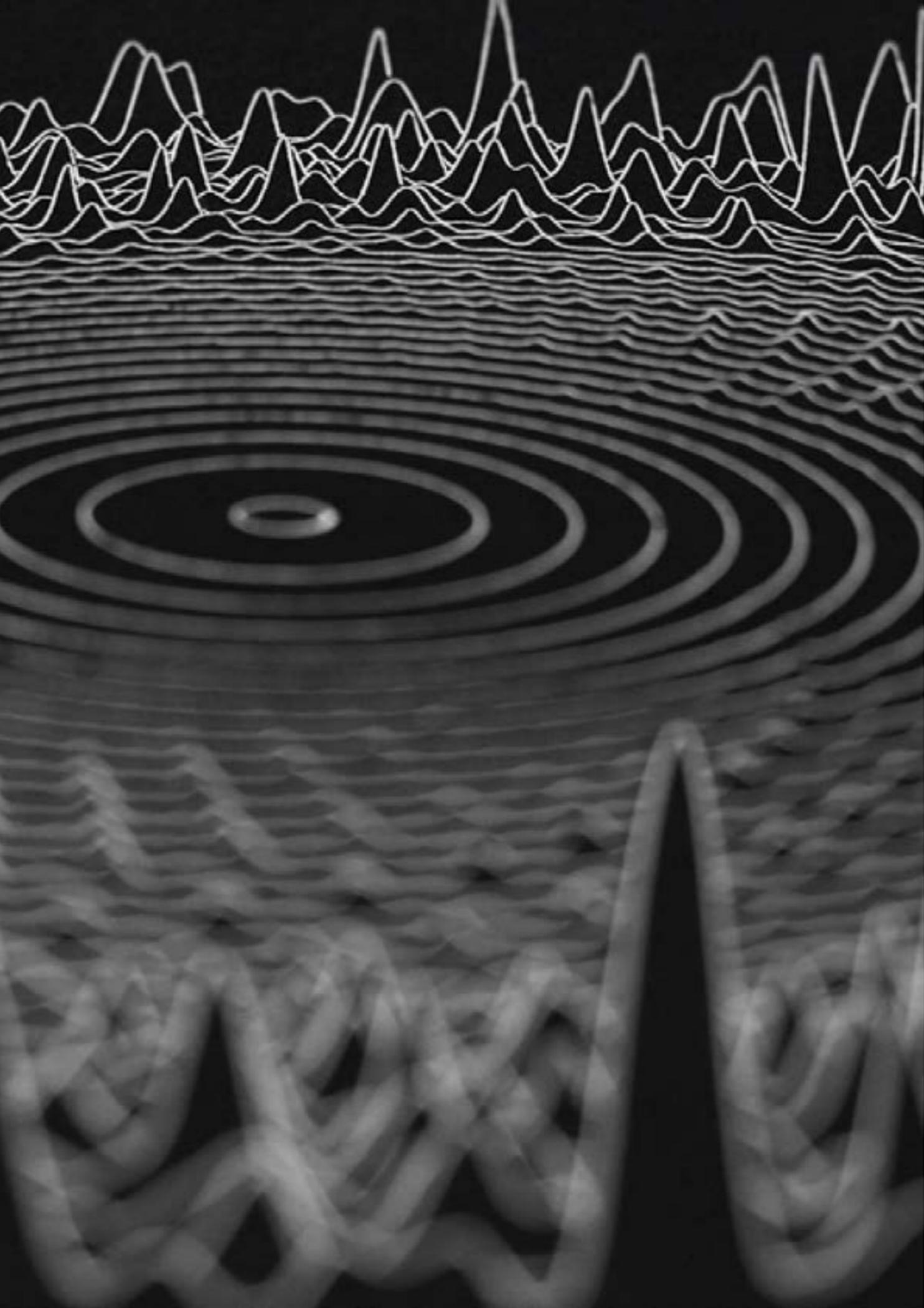
Édition limitée de 5, édition 1/5, 29,7 x 42 cm

SQUARE NOISE

L'oeuvre explore certains des éléments privilégiés de l'artiste, la rigueur de la répétition numérique combinée à la part aléatoire induite par le procédé génératif.

Square noise est une oeuvre de contraste entre simplicité et complexité ; avec un aspect géométrique de la forme qui offre pourtant une vibration par le mouvement des lignes, jusqu'à créer son relief.

Sa matérialité physique s'exprime là où le stylo rencontre le papier plusieurs fois, laissant les fibres exposées.



SIMON RUSSELL

Né en 1977, il vit et travaille à Plymouth, Devon (Royaume-Uni).

Biographie

Simon Russell est un artiste et un motion graphic designer.

Une grande partie de son travail explore la visualisation du son et de la musique. Il utilise des systèmes générateurs ou semi-automatiques pour essayer de créer des images et des animations belles, complexes et évocatrices.

Son expérience professionnelle en tant que motion graphic designer depuis 2001, est à la base de son expérimentation autour de la visualisation de la musique. Sa recherche autour des formes génératives s'est illustrée à travers différentes collaborations ; la création de visuels immersifs et d'animations en vidéo mapping pour des événements en direct, ou des projets artistiques tendant à élaborer des processus de représentation visuelle de données audio.

Il a commencé à créer des œuvres d'art génératif en 2019, avec l'aide du Generative Art Project, galerie d'art à Austin, Texas.

Processus créatif

L'artiste utilise soit des données MIDI, soit des données audios brutes comme base générative de ses œuvres. Ces sources sonores peuvent être de la musique, des enregistrements de terrain ou des enregistrements scientifiques. Avec les données audio, il analyse l'amplitude d'une gamme de fréquences pour créer plusieurs bandes, puis il utilise ensuite un logiciel 3D (Side FX's Houdini) pour manipuler les données en formes sculpturales.

A partir de cette base 3D, l'image est retravaillée et traduite en un fichier vectoriel 2D, qu'il sera possible de tracer avec un bras robotisé de traçage Axidraw.

Éducation

Ravensbourne College of Art and Design 1998-2001

Expositions

2020 Plymouth Art Weekender (group exhibit) Royal William Yard, Plymouth

2019/2020 Generative Art Project à Austin, Texas

2019 Generative Art au Royal Cornwall Museum (group exhibit)

2018. Array. 59 Productions/Esa-Pekka Salonen. Projection mapping et visualisations musicales.

2014 Amérique at the Walt Disney Concert Hall, L.A.

Collaboration avec Refik Anadol/Esa-pekka Salonen. Projection mapping et visualisations musicales.

SOUND CIRCLE

est un dessin génératif créé à partir d'enregistrements audios, provenant de pistes musicales ou d'enregistrements sur le terrain. Il résulte de la compilation de ces différentes sources sonores, qui matérialisées en bandes fréquences en composent les cercles ; un morceau de drum and bass, des chants de gorge tibétains et des bols chantants. Elles représentent une captation d'une demi seconde de son.

Cette oeuvre est un exercice de visualisation sonore, à partir d'un mélange de chant guttural traditionnel exécuté sur une plate-forme sonore tridimensionnelle/spatiale.

Techniquement, c'est une minuscule tranche de son qui a été visualisée en trois dimensions. Chaque cercle est une bande de fréquence différente, allant de l'aigu au grave, la hauteur indique l'amplitude de la fréquence à ce point, comme un égaliseur graphique.

En résulte une visualisation élégante et poétique, à la fois résultante d'une juxtaposition de lignes 2D, tout en étant sculpturale.



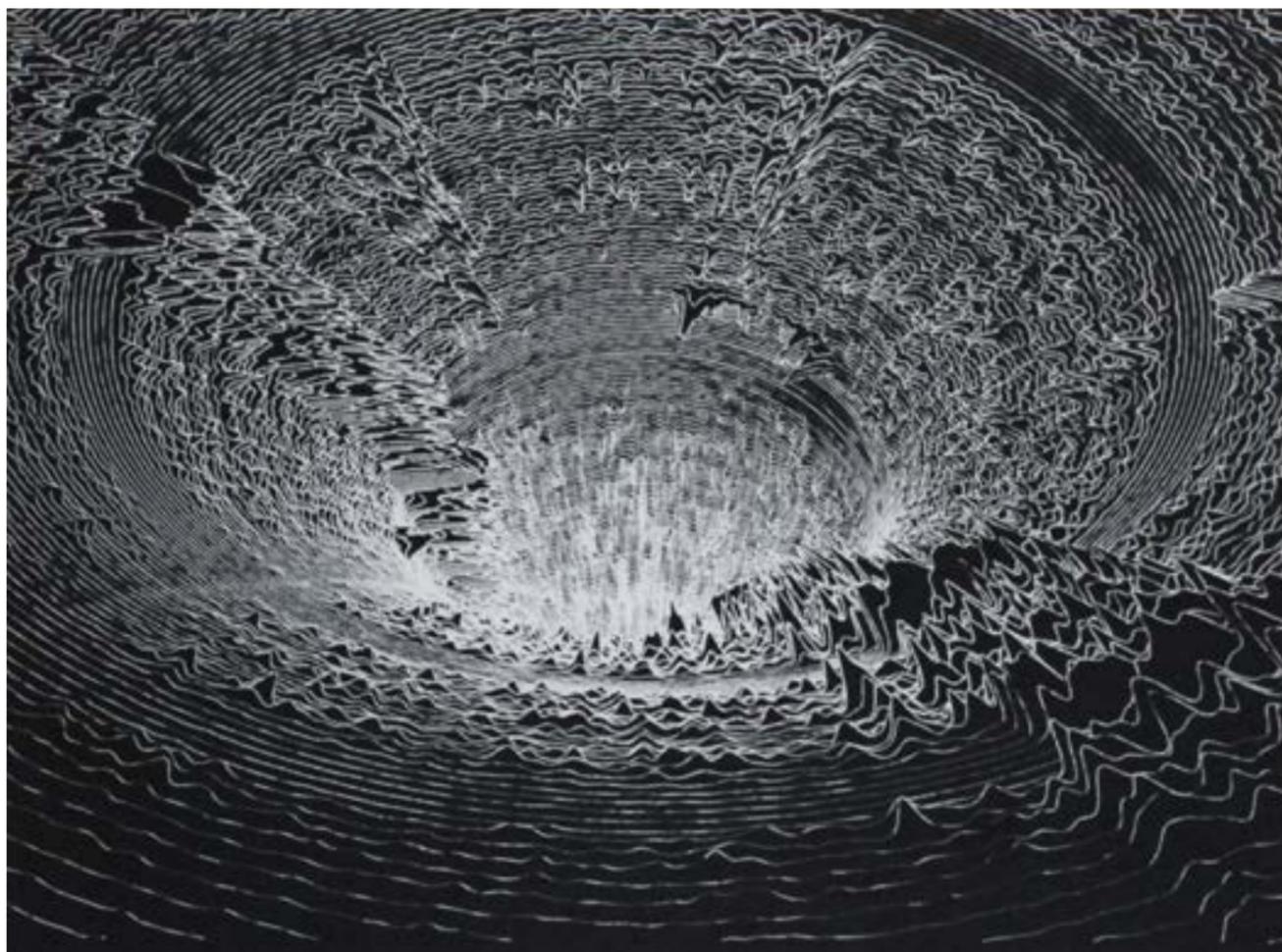
Simon Russell, Sound Circles, 2019

Dessin génératif avec un robot traceur Axidraw A3, à partir d'enregistrements audios, provenant de pistes musicales ou d'enregistrements sur le terrain.

Logiciel : Side FX Houdini

Dessin avec un robot traceur au stylo gel blanc sur papier noir.

Édition limitée de 5, édition 3/5, 29,7 x 42 cm



Simon Russell, The Well, 2019

Dessin génératif avec un robot traceur Axidraw A3, basé sur un enregistrement audio pris dans la forêt amazonienne, stylo gel sur papier noir.

Logiciel : Side FX Houdini

Dessin avec un robot traceur au stylo gel blanc sur papier noir,
Édition limitée de 3, édition 1/3, 29,7 x 42 cm

THE WELL

L'idée est tirée du concept d'écologie des paysages sonores de Bernie Krauss. Dans un écosystème sain, chaque niche du spectre sonore est utilisée. L'intrigue est générée à partir d'un enregistrement audio pris dans la forêt tropicale amazonienne. L'image symbolise peut-être la source de la vie. Ou peut-être qu'elle est en train d'être évacuée.

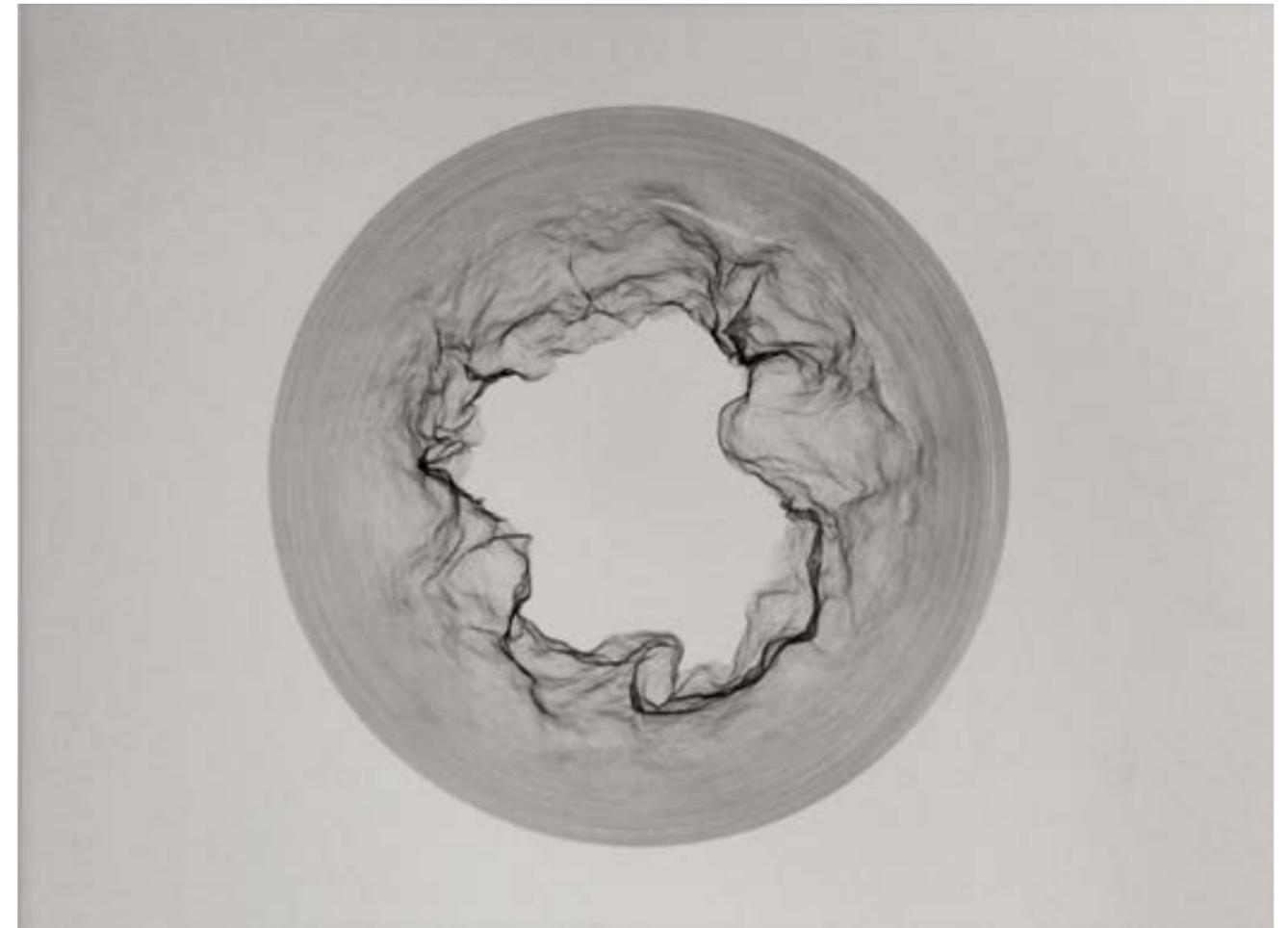
L'oeuvre a été réalisée à partir d'un enregistrement audio pris dans la forêt amazonienne.

Les bandes de silence existent dans uniquement dans les systèmes perturbés par l'homme, dans lesquelles les espèces sont en extinction. Dans l'écosystème florissant de la forêt amazonienne, chaque fréquence contient de multiples d'informations.

Le titre de l'oeuvre *The well* correspond à son aspect graphique, on a l'impression d'y voir dans un puit ou d'être aspiré dans un vortex.

THE CENTRE CANNOT HOLD

Ce tracé est créé à partir d'une ligne continue. Un champ sonore est ensuite appliqué et augmente à mesure que l'on se déplace vers le centre. Le titre est tiré de The Second Coming de W.B. Yeats.



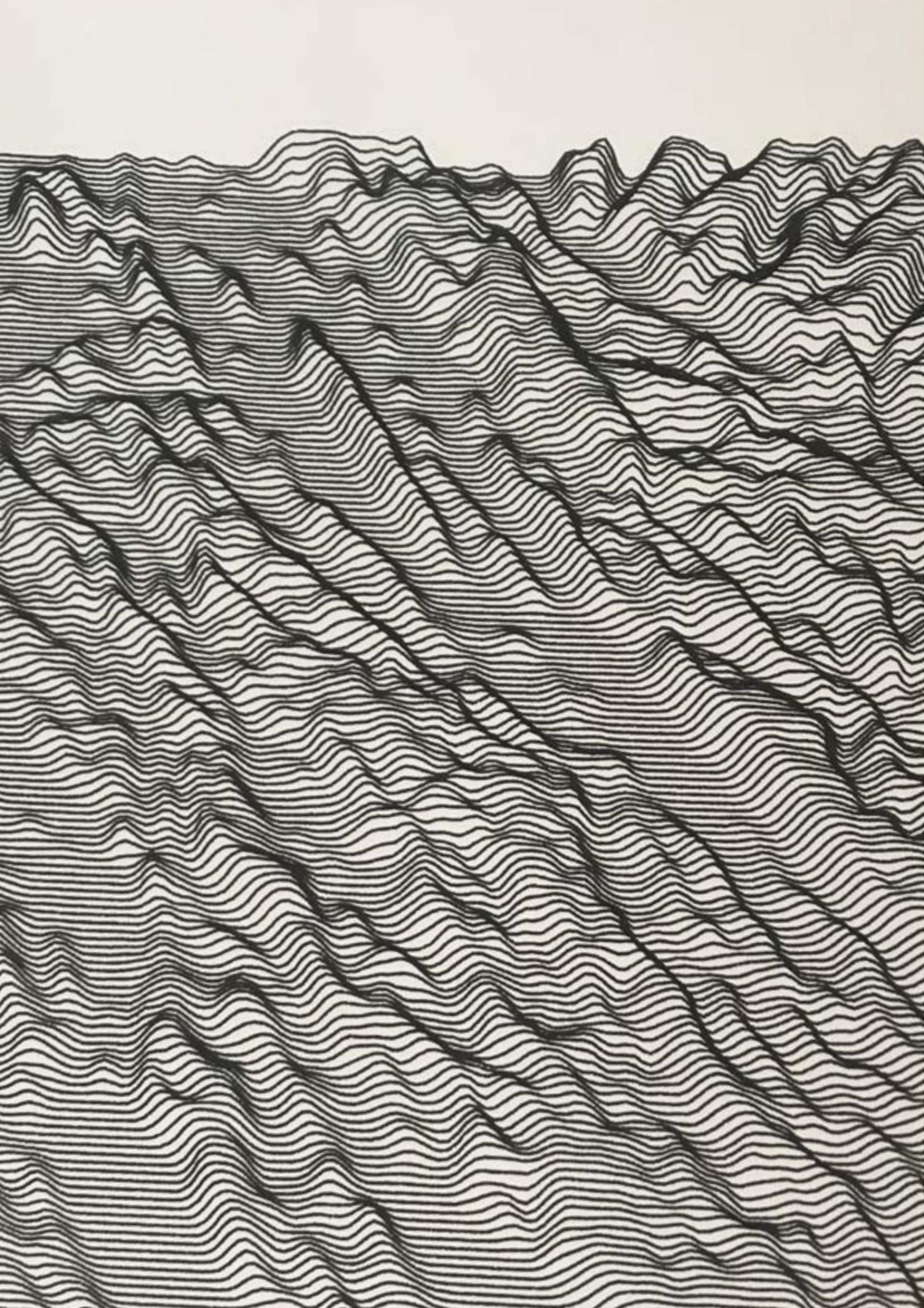
Simon Russell, The Centre Cannot Hold, 2019

Dessin génératif avec un robot traceur Axidraw A3, crée à partir d'un champ sonore qui augmente à mesure que l'on se déplace vers le centre.

Logiciel : Side FX Houdini

Dessin avec un robot traceur au Rotring 0.05 sur papier blanc,

Édition limitée de 3, édition 1/3, 29,7 x 42 cm



LEANDRO SUMMO

Né en 1990, vit et travaille à Ruvo di Puglia, Italie

Biographie

Leandro Summo expérimente le potentiel communicatif et expressif des nouveaux médias et dispositifs empruntés à d'autres langages, tels que le son et la musique en direct, en travaillant également sur l'intersection entre l'art et la science. Leandro Summo mène une recherche cohérente et ciblée sur des projets d'art électronique de portée internationale, en particulier la production de vidéos, d'installations de vidéo mapping, d'espaces immersifs et d'interactions avec le public.

Tissé avec la dimension mobile et intégratrice de l'événement, l'art électronique sollicite chez l'observateur une participation émotionnelle, mentale, physique, au point de le «transporter» à l'intérieur de l'œuvre, dans une dimension immersive et interactive, faisant de lui le protagoniste de son fonctionnement et des stratégies sollicitées par l'artiste lui-même. Dans ses œuvres, il expérimente les frontières entre l'espace et le temps, entre l'auteur et l'utilisateur, entre la musique et l'architecture, pour atteindre une expérience perceptive unique. La constance et la qualité de ses recherches l'ont amené à remporter des prix importants, grâce à des collaborations avec des artistes de la scène musicale électronique et à des expériences hybrides ; digitales, génératives, interactives, musicales.

Processus créatif

L'artiste utilise différentes sources de données pour la réalisation de ses œuvres. Données spatiales dans ses séries sur les reliefs de Mars, générées à partir d'un modèle numérique de terrain provenant d'une caméra de la sonde spatiale de la planète.

L'artiste explore aussi les lois du hasard, dans ses œuvres Organic 001 et Organic 003, en capturant le caractère aléatoire organique des micro-signaux électriques émis par les plantes, pour générer des formes abstraites à partir ces algorithmes, et ainsi déterminer les caractéristiques visuelles de l'œuvre.

Expositions

2020 Un uomo nuovo per un neo rinascimento - Videomapping & Light Experience, Apulia Center For Art and Technology
2020 Booming contemporary art show, Bologna
2019 Paratissima Art Fair, Bologna
2019 Festival SILENT, Apulia Center for Art and Technology
2019 Festival Contempo V° ediz, Conversano (BA) - Monastère de Saint-Benoît
Expérience immersive. Interaction entre l'art et la musique électronique.
2019 - Installations vidéo architecturales «Pierres sacrées» c/o Eglise de San Biagio - Rapolla et San Michele Arcangelo, Fondation Matera 2019
2019 - Expérience immersive «Apollo soundtrack», Cava del Sol, Matera
2018 Maker Faire Roma, «CorpsSansOrganes_001» - Light sculpture
2018 LPM FESTIVAL Aísthēsis / A brain imaging experience, Roma



Leandro Summo, Organic 003, 2020

Dessin génératif à partir d'un enregistrement sous électrodes des micro fréquences générées par une Orchidée.

Logiciels : Matériel et logiciels personnalisés

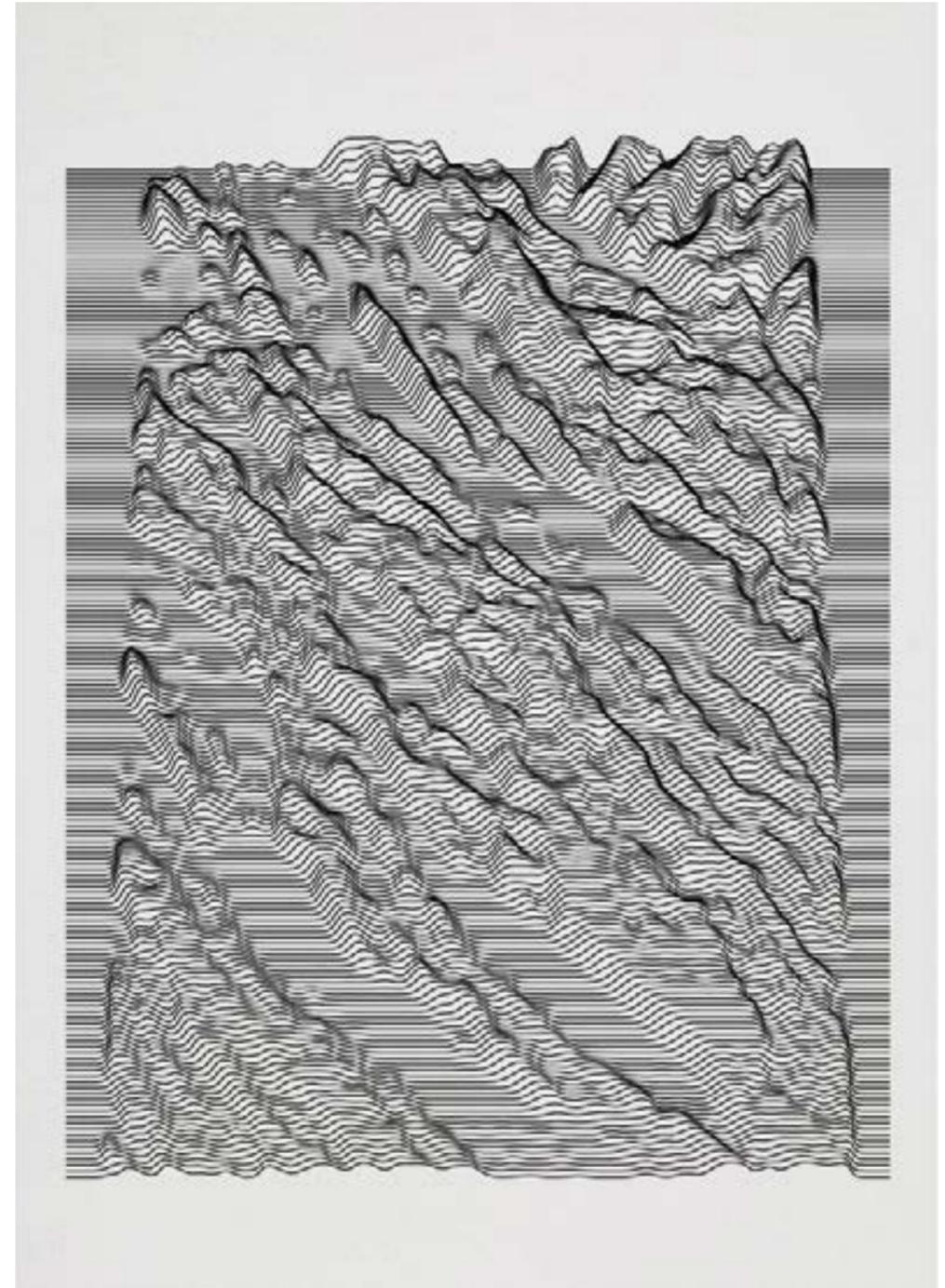
Dessin avec un robot traceur à l'encre sur papier 220 g/m²,
Édition limitée de 8, édition 1/8, 29,7 x 42 cm

ORGANIC

ORGANIC est une représentation régulée par le caractère aléatoire organique de micro signaux électriques émis par des plantes capables de déterminer les caractéristiques visuelles de l'œuvre. Un ensemble de règles qui initient des processus aux conclusions pas toujours prévisibles, qui permettent de générer librement des formes abstraites à partir d'algorithmes.

LIGHT-TONED MOUNDS IN GANGES CHASMA

À partir de l'étude du sol martien, le travail vise à étudier les procédures algorithmiques permettant de générer des processus morphogénétiques et des morphologies dotées de qualités esthétiques.

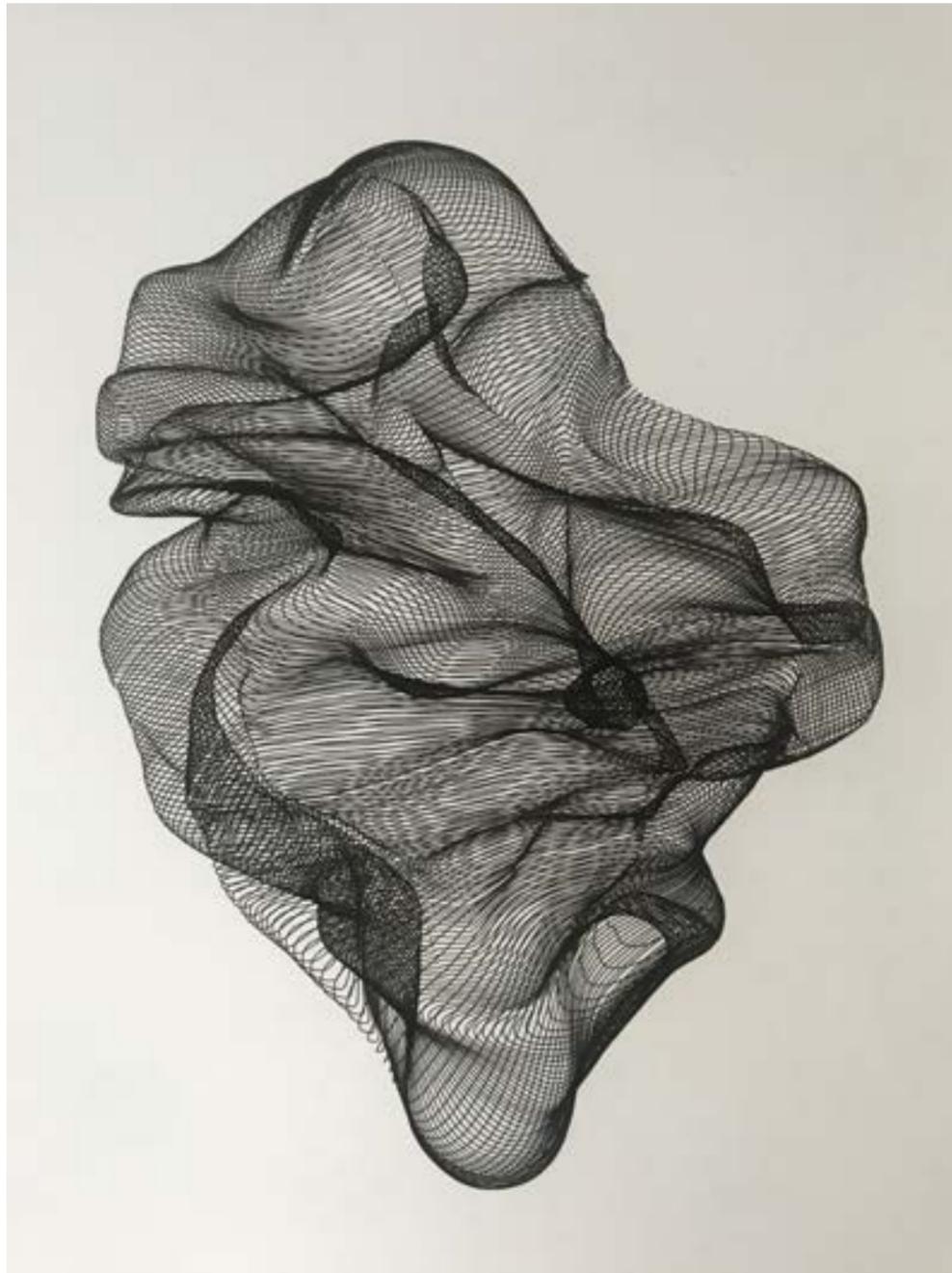


Leandro Summo, Light-Toned Mounds in Ganges Chasma, 2020

Dessin génératif avec un robot traceur CNC à partir d'un modèle numérique de terrain provenant d'une caméra de la sonde spatiale de la planète Mars (HiRISE, High Resolution Imaging Science Experiment)

Logiciels : Matériel et logiciels personnalisés

Dessin avec un robot traceur à l'encre sur papier Rosaspina 285 g/m²,
Édition limitée de 5, édition 1/5, 29,7 x 42 cm

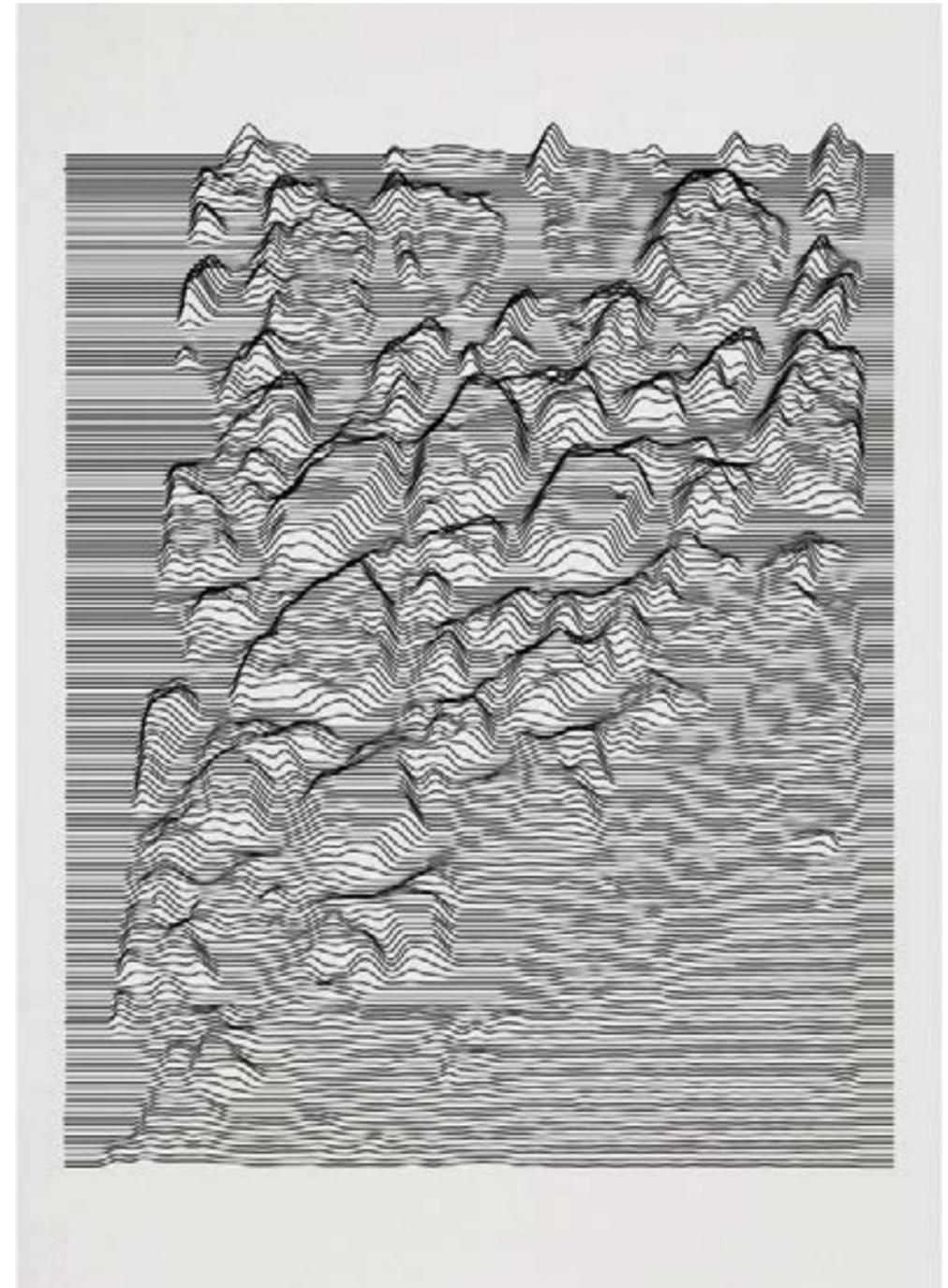


Leandro Summo, Organic 001, 2020

Dessin génératif à partir d'un enregistrement sous électrodes des micro fréquences générées par une Orchidée.

Logiciels : Matériel et logiciels personnalisés

Dessin avec un robot traceur à l'encre sur papier 220 g/m²,
Édition limitée de 8, édition 1/8, 29,7 x 42 cm



Leandro Summo, Clusters of Buttes and Mesas among Flows South of Western Cerberus Fossae, 2020

Dessin génératif à partir d'un modèle numérique de terrain provenant d'une caméra de la sonde spatiale de la planète Mars (HiRISE, High Resolution Imaging Science Experiment)

Logiciels : Matériel et logiciels personnalisés

Dessin avec un robot traceur à l'encre sur papier Rosaspina 285 g/m²,
Édition limitée de 5, édition 1/5, 29,7 x 42 cm

GALERIE DATA

ART DIGITAL & NOUVELLES MATÉRIALITÉS

Présentation

GALERIE DATA est une galerie basée à Paris, spécialisée dans la promotion de l'art digital, génératif et des nouvelles matérialités. Fondée en 2020 par des professionnels de la communication, elle propose des expositions itinérantes en partenariats avec les acteurs du monde digital et du marché de l'art.

01. Notre vocation

La galerie vise à promouvoir des artistes numériques en diffusant leurs créations au delà du support digital par le biais de l'exposition, dans une recherche de nouvelles matérialités.

02. Notre action

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

03. Notre approche

Sa démarche est orientée vers l'organisation d'expositions itinérantes, en déployant des partenariats actifs avec les acteurs du marché de l'art et les influenceurs du monde digital.

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, 2020
WWW.GALERIEDATA.COM
CONTACT@GALERIEDATA.COM
+336 185 268