

GALERIE DATA

SOLO SHOW

# IVAN MURIT

A DROP OF CODE

12.01.23  
18.02.23

VERNISSAGE LE JEUDI 12 JANVIER 18H-22H

26, BOULEVARD JULES FERRY 75011 PARIS  
MERCREDI & JEUDI / 14H-18H  
VENDREDI & SAMEDI / 14H-20H

[WWW.GALERIEDATA.COM](http://WWW.GALERIEDATA.COM)

@GALERIEDATA

SOLO SHOW

# IVAN MURIT

A DROP OF CODE

DU 12 JANVIER AU 18 FÉVRIER 2023

**VERNISSAGE LE JEUDI 12 JANVIER 18H-22H**

GALERIE DATA

26, boulevard Jules Ferry 75011 Paris

*mercredi & jeudi 14h-18h*

*vendredi & samedi 14h-20h*

**[www.galeriedata.com](http://www.galeriedata.com)**

**Contact Presse**

Gabrielle Debeuret

06 18 52 26 86

*« C'est en se tenant assez longtemps à la surface irisée que nous comprendrons le prix de la profondeur »*

*Gaston Bachelard, L'eau et les rêves*

Les écrans de pixels et les surfaces d'encre sont les miroirs qui donnent accès au contenu de l'image. Cette exposition explore la nature de l'image numérique via le thème de l'eau.

Que se cache-t-il sous ces surfaces superficielles? Peut-on parler de matière numérique ? Les formes visibles ici ne sont maintenues que par des systèmes, des processus ou des algorithmes.

Narcisse se penche sur l'eau et se perd dans son image alors qu'il n'y a que matière aquatique. (Ivan Murit, 2023)

Ivan Murit utilise des algorithmes et des modèles nés de l'observation de phénomènes biologiques pour générer des formes. Diplômé d'un Master à l'École des Beaux-Arts de Valence, il apprend à programmer en autodidacte pendant ses études artistiques, et le code devient rapidement son médium de prédilection. Sa fascination pour les formes naturelles et ses lectures dans le domaine des sciences du vivant influencent beaucoup sa pratique.

Sa recherche se situe entre approche conceptuelle et perception sensible, voyant dans les formes obtenues par la programmation générative ; des analogies avec les processus de morphogénèse observés dans la nature. Son intérêt pour l'aspect formel et l'auto-organisation structurelle des formes biologiques transparait dans ses pratiques artistiques.

Ainsi dans l'exposition sont mises en rapport des photos d'éléments naturels, comme sa série Eaux, avec des images générées uniquement à partir de code. Ivan Murit y admire leur principe aléatoire, et y voit une continuité

Il aborde la programmation comme un médium expérimental qui lui permet de rechercher une certaine autonomie des formes. Ces travaux aboutissent à une production polymorphe, prenant souvent la forme de processus de production voire d'outils.

En utilisant des principes génératifs et itératifs, il obtient des structures autonomes ; offrant plusieurs formes à un même code. En ce sens il parle de morphogénèse. Malgré son artificialité, cette matière algorithmique suggère d'un point de vue formel, des similarités avec le vivant.

Le programme *Texturing*, qu'il a développé en plusieurs versions logicielles depuis 2015, permet de traiter la trame d'images, en y appliquant des motifs de Turing. S'appuyant sur le système mathématique de réaction-diffusion, ses trames paramétrables offrent une variété de formes organiques. L'algorithme utilisé fondé sur le modèle d'une réaction que l'on retrouve en chimie, en géologie ou en biologie, qui est à la base de nombreux motifs : poissons tropicaux, pelages d'animaux, coraux ...

Nées du digital, ses créations se matérialisent sur des supports issus de l'imprimé, obtenus parfois par des procédés autodidactes mis en place par l'artiste, faisant partie intégrante de l'oeuvre.

Il se questionne ainsi sur la nature de l'image, en particulier les relations entre ses éléments structurels, tel que les points de trame ou les pixels.

Avec le projet *Temps de diffusion*, il s'intéresse à l'automatisation d'un système d'impression par capillarité sur papier ou tissu. La programmation informatique et mécanique de l'outil permet de contrôler le temps de diffusion de chaque point constituant la trame globale de l'image.

Ivan Murit déploie ce principe en détournant l'utilisation d'un plotter de découpe, pour créer un processus d'impression par perfusion. Des gouttes d'eau de javel décolorent le tissu pour former la trame d'images, issues de visualisations scientifiques au microscope, en particulier des grains de pollen.

Dans sa série *Mechanical Falls*, il utilise de systèmes issus des mathématiques comme les automates cellulaires ; un système de duplication de "cellules" en lignes par multiplication exponentielle, dans lequel le nouvel état d'une ligne contient les informations de la précédente et les intègre à la nouvelle itération. La forme est ainsi évolutive et véhicule une notion de temps. Elle reflète également l'interdépendance des cellules entre elles. En changeant un état de la grille, son aspect formel entier est modifié, offrant à la composition globale une capacité d'auto-crédation.

Ses créations résonnent en nous comme des archétypes naturels, semblant répondre à des principes universels à l'origine des formes issues du vivant.



# 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.

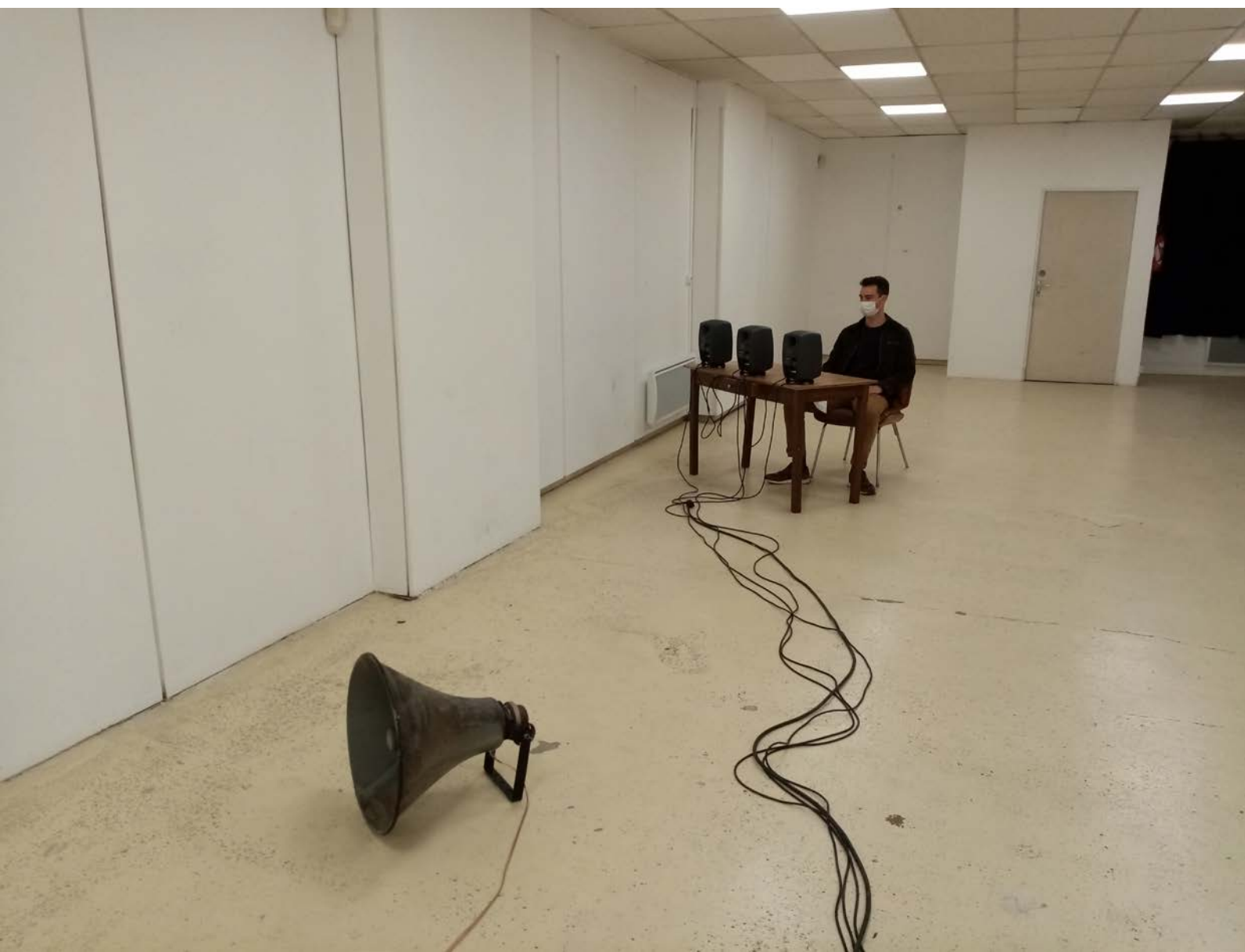
Sa fascination pour les formes naturelles et ses lectures dans le domaine des sciences du vivant influencent beaucoup sa pratique. Elles l'ont amené à se servir d'algorithmes qui modélisent les phénomènes naturels et à s'inspirer de ces observations et de ces savoirs.

## Expositions

- 2022** Exposition Sédiments, les Réserves du FRAC (Romainville)  
Acquisition par le FRAC Ile-de-France. Collaboration avec Bizzarri & Rodriguez.
- 2022** Exposition Alienarium à la Serpentine Gallery (Londres)  
Commande et curation de Dominique Gonzalez-Foerster
- 2022** Exposition Histoire de Formes, à la chaufferie, HEAR (Strasbourg)
- 2022** Exposition Pollinisation Artificielle, espace Soma (Marseille)
- 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

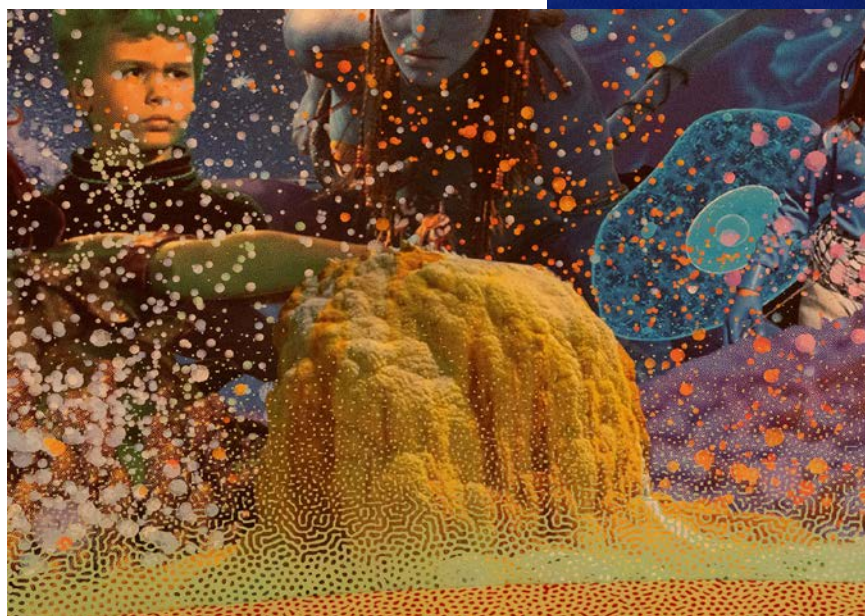


## **ALIENARIUM**

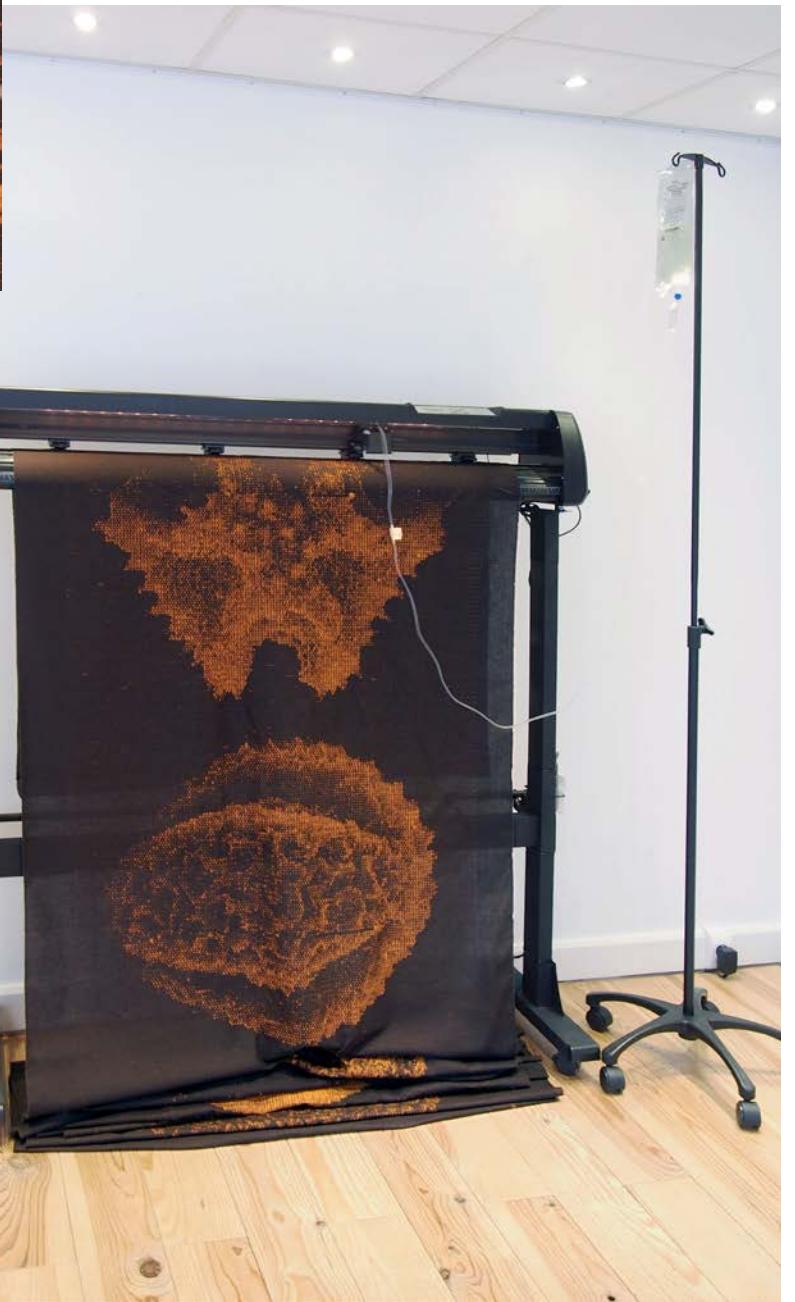
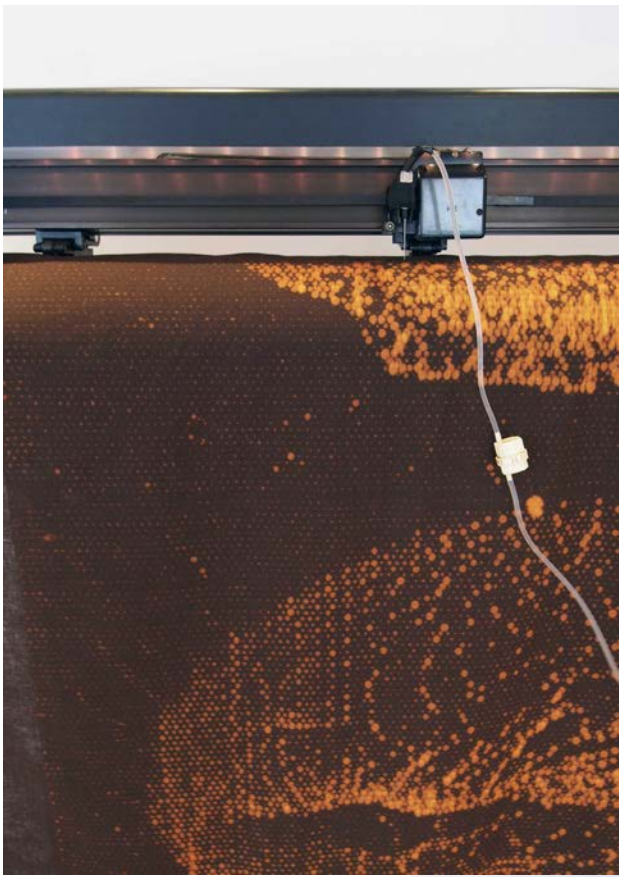
Commande de Dominique Gonzalez-Foerster, tapis et tapisserie pour l'exposition Alienarium à la Serpentine Gallery.

Cette exposition a été pensée comme une expérience sensible. Les références culturelles se mêlent à des formes organiques à différentes échelles. C'est le règne de la fluidité. Ici, champignons et coraux se reproduisent en libérant des milliers de grains de pollen qui finissent par devenir des étoiles.





**Ivan Murit, Alienarium, 2022**  
Moquette et tapisserie  
Pièce unique, 2 x 2 mètres



## **TEMPS DE DIFFUSION**

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

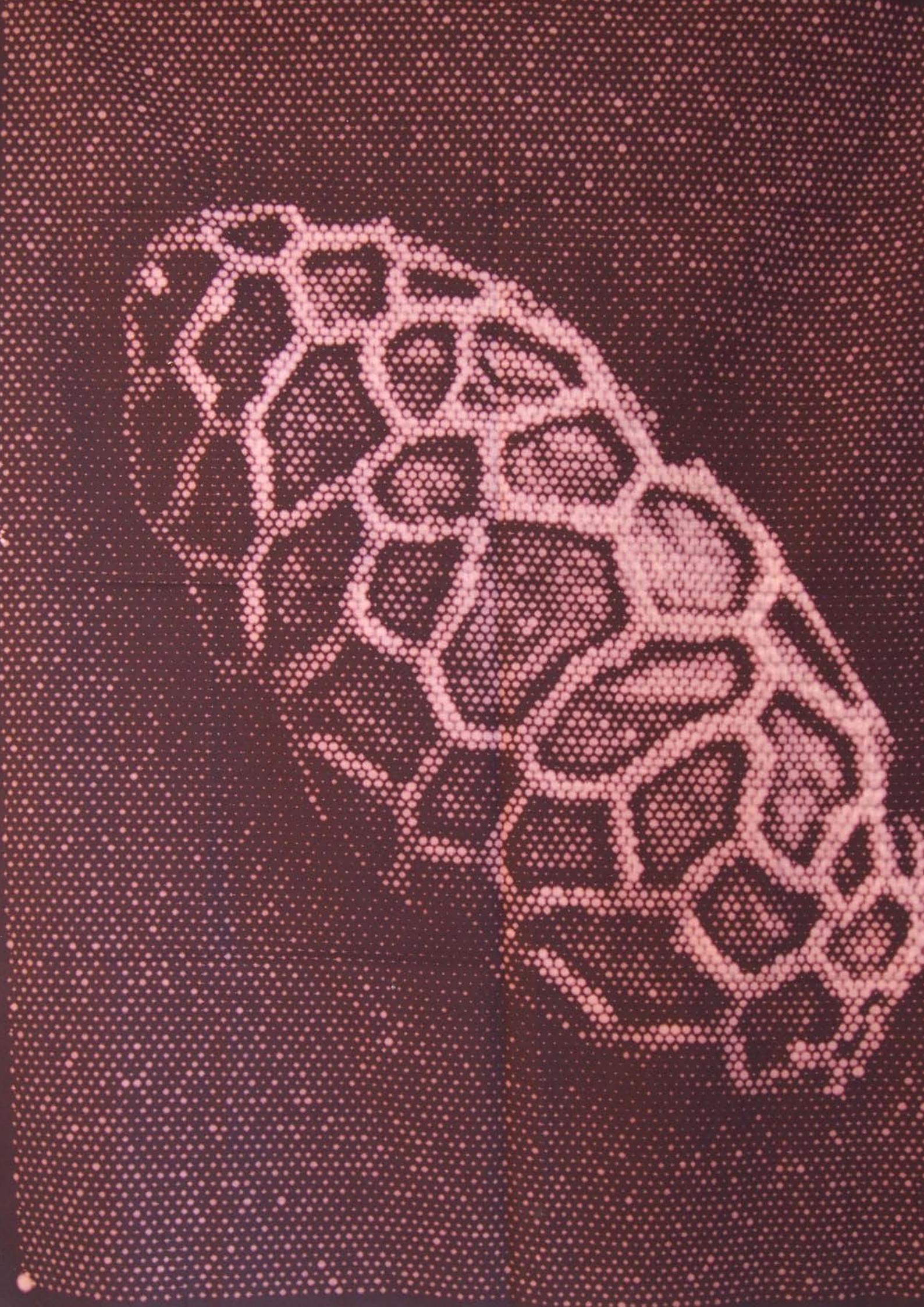
En référence à une rêverie d'enfant laissant son stylo à plume imbiber son buvard, l'installation s'appuie sur la capillarité. L'image est transformée en points ayant chacun une temporalité. Puis le plotter va mettre en contact l'eau de javel et le tissu pendant le temps imparti. Des clichés pris au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

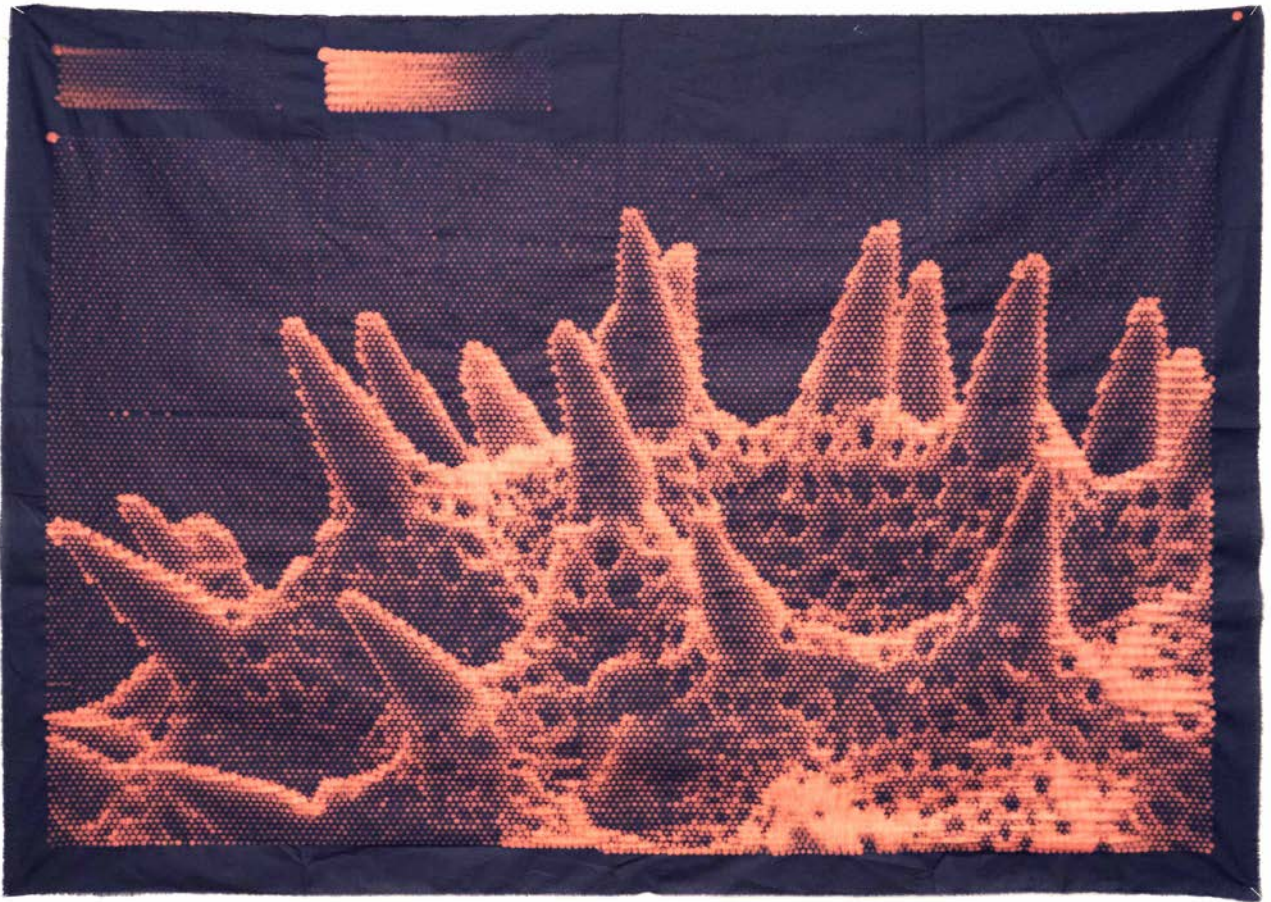


**Ivan Murit, Temps de diffusion, épreuve 12, 2020**

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 coton

Pièce unique, 115 x 150 cm

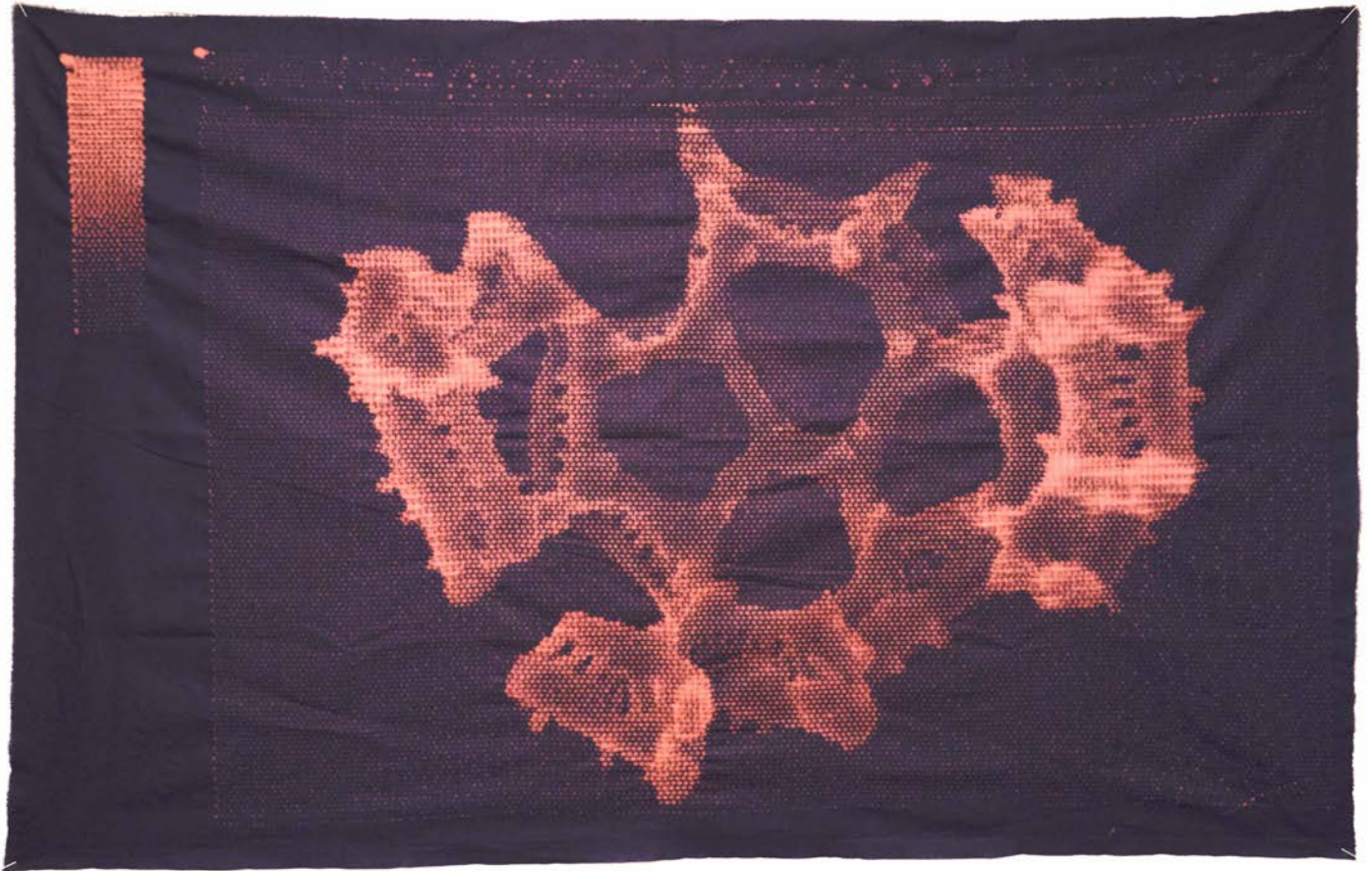




**Ivan Murit, Temps de diffusion, épreuve 8, 2020**

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 coton

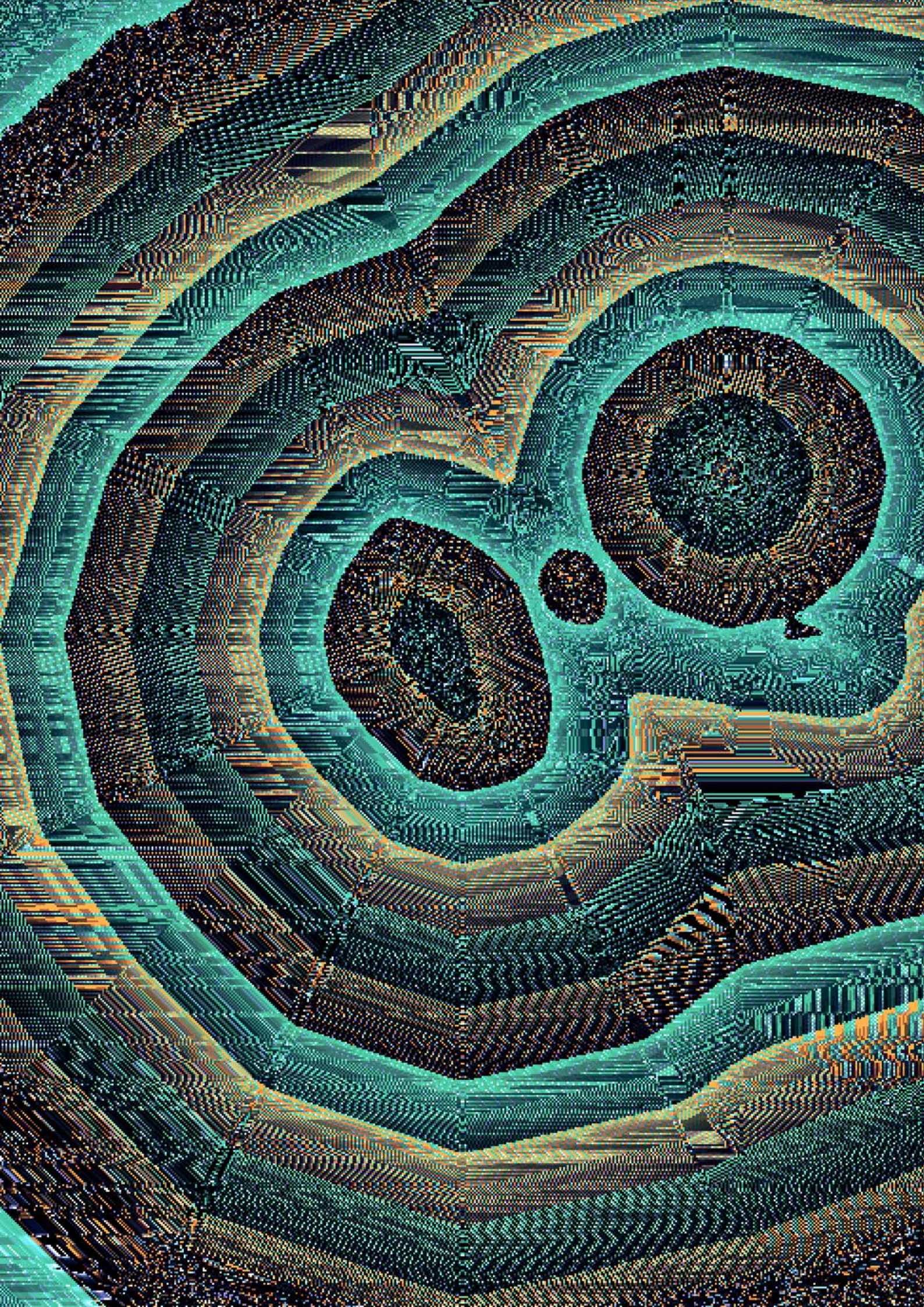
Pièce unique, 80 x 115 cm



**Ivan Murit, Temps de diffusion, épreuve 9, 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 coton

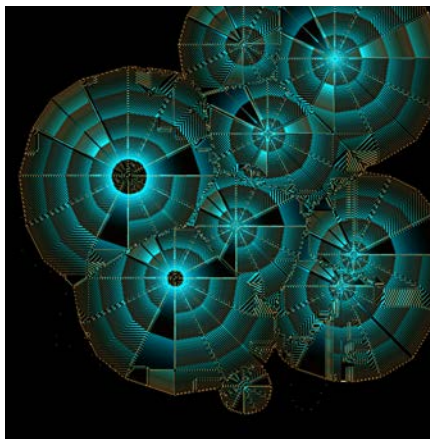
Pièce unique, 80 x 115 cm





# ONDES ET SABLES

Les grains de sable comme les molécules d'eau s'agencent selon leur milieu et les forces qui les traversent. De la même manière, les pixels composent des images. Libre interprétation et variation de l'Abelian sandpile modèle, algorithme qui simule la chute de grains de sable.



**Ivan Murit, Ondes et sables 1, 2022**

Oeuvre digitale réalisée en Code (Java)  
Impression sur alu-dibond,  
édition limitée à 2 exemplaires,  
50x50 cm



**Ivan Murit, Ondes et sables 2, 2022**

Oeuvre digitale réalisée en Code (Java)  
Impression sur alu-dibond,  
édition limitée à 2 exemplaires,  
50x50 cm



## **CRISTALLISATION**

Les cristaux sont les formes naturelles les plus organisées. On passe de l'eau à la pierre uniquement par une modification de structure.

Ici ce processus de cristallisation se base sur des répétitions et des récursions. L'espace est divisé en un nombre aléatoire entre 1 et 10 et ainsi de suite pour chaque division.

### **Ivan Murit, Cristallisation, 2022**

Oeuvre digitale réalisée en Code (Java)  
Impression sur PVC,  
pièce unique, 60x75 cm



## **GIVRES**

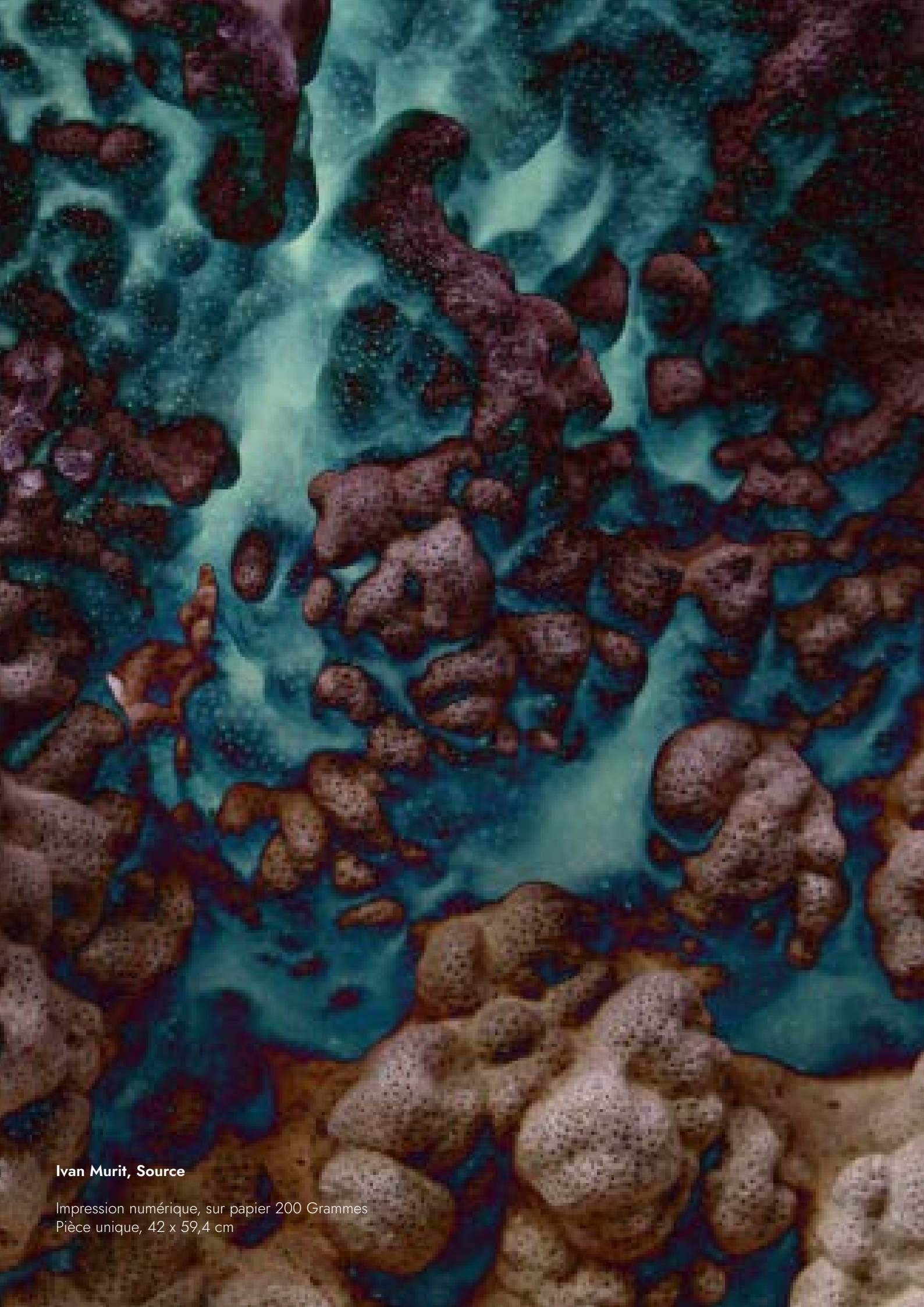
Certaines puretés de la nuit glaciale persistent jusqu'à ce qu'il faille gratter le givre sur le pare-brise.

Visuel créé à partir d'algorithmes de bruit de Perlin modifiés.

### **Ivan Murit, Givres, 2022**

Oeuvre digitale réalisée en Code (Java)  
Impression traceur sur papier 200g  
Pièce unique, 50x70 cm





**Ivan Murit, Source**

Impression numérique, sur papier 200 Grammes  
Pièce unique, 42 x 59,4 cm

## EAUX

Les écrans de pixels et surfaces d'encre sont les miroirs qui donnent accès au contenu de l'image. Narcisse se penche sur l'eau et se perd dans son image alors qu'il n'y a que matière aquatique.

*« Mais, répétons-le, c'est en se tenant assez longtemps à la surface irisée que nous comprendrons le prix de la profondeur. Nous essaierons donc de préciser certains principes de cohésion qui unifient les images superficielles. Nous verrons en particulier comment le narcissisme de l'être individuel s'encadre peu à peu dans un véritable narcissisme cosmique.*

»

*Gaston Bachelard, L'eau et les rêves.*



### Ivan Murit, Eaux 1

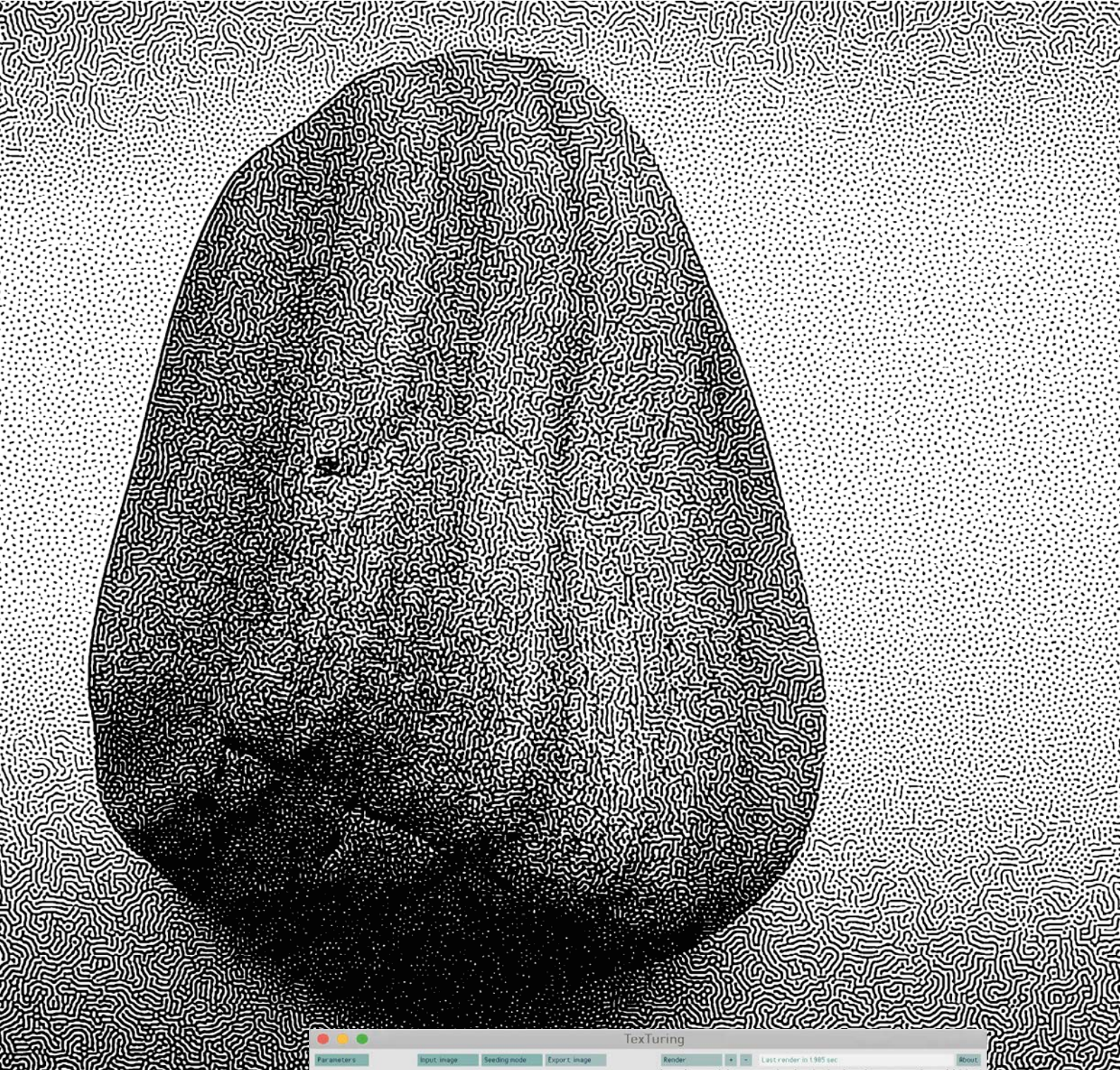
Photographie,  
Impression numérique  
Série en 4 exemplaires  
Édition de 4, 30 x 40 cm

### Ivan Murit, Eaux 2

Photographie,  
Impression numérique  
Série en 4 exemplaires  
Édition de 4, 30 x 40 cm

### Ivan Murit, Eaux 4

Photographie,  
Impression numérique  
Série en 4 exemplaires  
Édition de 4, 30 x 40 cm



Texturing

Render Last render in 1.95 sec About


Parameters Input image Seeding mode Export image

Growing time 2254

Size 188

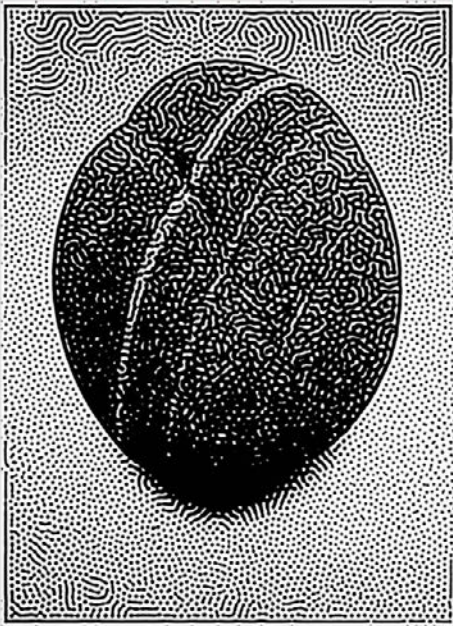
Threshold 98

From Growing bay to shades of grey



Feed rate 104

Kill rate 242



# TEXTURING

TexTuring est un logiciel qui s'appuie sur le système mathématique de réaction-diffusion.

Ces trames organiques ne sont ni complètement régulières ni complètement aléatoires. Les motifs s'organisent selon les particularités de l'image d'origine et chaque élément de la trame s'agence selon les éléments voisins. On pourrait donc parler de trame organique. Selon les paramètres la trame va dessiner les contours d'une forme contrastée, avoir un motif spécifique pour un certain niveau de gris ou remodeler complètement une forme initiale en passant par des dispositions qui semblent aléatoires.

TexTuring permet d'intervenir simplement sur les paramètres de l'algorithme afin de modifier les formes générées. On peut donc adapter la trame à l'image d'origine avec précision.

Parmi les options proposés par le logiciel, il y a une valeur nommée "durée de développement" qui correspond au nombre d'itérations de la réaction-diffusion. Cela affecte le temps de construction de la trame, plus il est grand, plus la trame sera organisée, régulière et fidèle aux niveaux de gris.

Les quatre principaux paramètres permettent d'associer les valeurs de gris de l'image d'origine avec les variables de l'algorithme de réaction-diffusion à l'aide de sliders. Les motifs pourront être différents pour chaque niveau de gris selon vos réglages. Les trames que produit TexTuring sont donc uniques à chaque utilisation.

L'interface du logiciel propose une vue en temps réel de ce que produisent les modifications des paramètres. L'utilisation du logiciel devient une exploration visuelle de l'algorithme de réaction-diffusion.

Puis vous pourrez importer et exporter les trames en fichier «.texturing». Ces fichiers contiennent les paramètres, ils servent à réutiliser une trame ou à la partager.



Texturing Alpha  
Setting file : Criques baroques.tfm  
Image input : 200 x 275 px

Growing time  
683

Reaction  
noir : 137.0  
blanc : 137.0

Diffusion  
noir : 15.9  
blanc : 16.5

Thickness  
noir : 36.0  
blanc : 46.0

Brightness  
noir : 110.1  
blanc : 166.0

### Ivan Murit, Texturing 1

Oeuvre digitale obtenue via le logiciel Texturing, développé par Ivan Murit

Impression sur papier 200 g

Édition de 5, 60 x 84 cm





<b>Texturing Alpha</b> Setting file: Cloques craquelees.tim Image input: 3628 * 5000 px	Growing time 940	Reaction noir : 75.0 blanc : 174.0	Diffusion noir : 8.0 blanc : 20.0	Thickness noir : 45.0 blanc : 33.0	Brightness noir : 103.0 blanc : 152.0
---	---------------------	--	---	--	---

## Ivan Murit, Texturing 2

Oeuvre digitale obtenue via le logiciel Texturing, développé par Ivan Murit

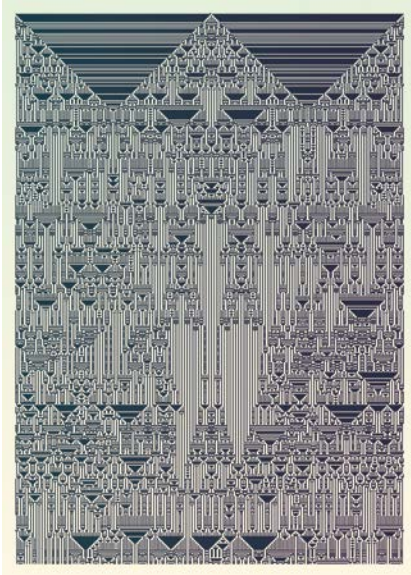
Impression sur papier 200 g

Édition de 5, 60 x 84 cm

## **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.

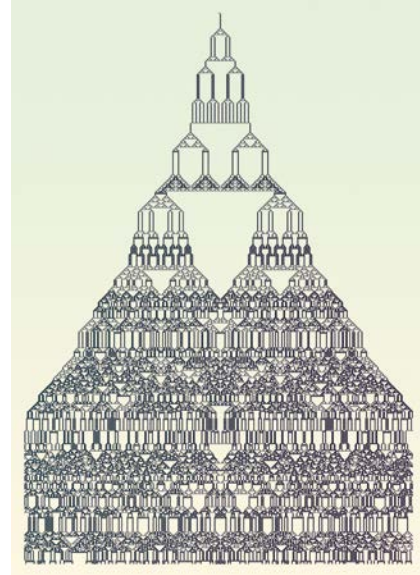
Dans ce monde où chaque élément n'est que noir ou blanc, la ligne initiale située au sommet est toujours composée d'un seul pixel noir en son milieu. Pour calculer la ligne inférieure, des règles de transformations sont appliquées. Chaque élément dépend des trois éléments d'au dessus. Ainsi, un courant 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.



**Chutes mécaniques 01, 2018**

Oeuvre digitale par programmation  
d'automates cellulaires

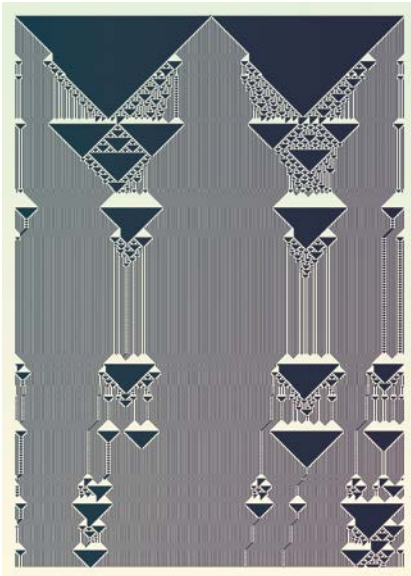
Impression numérique, sur papier  
Poster 200 Grammes  
Édition de 5, 21 x 29,7 cm



**Chutes mécaniques 01, 2018**

Oeuvre digitale par programmation  
d'automates cellulaires

Impression numérique, sur papier  
Poster 200 Grammes  
Édition de 5, 21 x 29,7 cm



**Chutes mécaniques 01, 2018**

Oeuvre digitale par programmation  
d'automates cellulaires

Impression numérique, sur papier  
Poster 200 Grammes  
Édition de 5, 21 x 29,7 cm



**Chutes mécaniques 01, 2018**

Oeuvre digitale par programmation  
d'automates cellulaires

Impression numérique, sur papier  
Poster 200 Grammes  
Édition de 5, 21 x 29,7 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 de l'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 œuvres.

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 œuvres
- 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**

26, BOULEVARD JULES FERRY 75011 PARIS  
MERCREDI & JEUDI / 14H-18H  
VENDREDI & SAMEDI / 14H-20H

WWW.GALERIEDATA.COM  
CONTACT@GALERIEDATA  
+33 (6) 18 52 26 86