



GALERIE DATA

MICRO/MACRO

08.12.22
07.01.23

VERNISSAGE LE JEUDI 8 DÉCEMBRE / 18H-22H

26, BOULEVARD JULES FERRY 75011 PARIS

MERCREDI & JEUDI / 14H-18H

VENDREDI & SAMEDI / 14H-20H

WWW.GALERIEDATA.COM

@GALERIEDATA

MICRO/MACRO

du 8 décembre 2022 au 7 janvier 2023

Vernissage le jeudi 8 décembre, de 18h à 22h

L'exposition collective MICRO/MACRO présente des approches artistiques transverses entre photographie, programmation, et automatisation d'outils. Elle offre une vision du monde à différentes échelles, les artistes en questionnent les connexions et l'aspect formel qui en découle. Cette forme s'incarne en matière; qu'elle soit tangible ou digitale, elle semble appartenir à une organisation familière et complexe.

avec Olivier Bodini, Florence Cardenti, Julien Espagnon, Julien Gachadoat, Arnaud Pfeffer, Vidya-Kelie Juganaikloo, Soliman Lopez

<https://twitter.com/OlivierBodini>

<https://www.florence-cardenti.com/>

https://www.instagram.com/julien_espagnon

<https://v3ga.net/>

<https://arnaudpfeffer.com/>

<https://vidyakelie.fr/>

<https://solimanlopez.com/>

GALERIE DATA

26, boulevard Jules Ferry 75011 Paris

Mercredi & Jeudi 14h-18h

Vendredi & Samedi 14h-20h

www.galeriedata.com

contact@galeriedata.com

www.instagram.com/galeriedata

Contact Press

Gabrielle Debeuret

06 18 52 26 86

Florence Cardenti & Julien Espagnon

Florence Cardenti & Julien Espagnon, *Sisyphes, un lendemain*, 2021

Série d'œuvres collaboratives mix-médiums de Julien Espagnon et Florence Cardenti
Photographie impression jet d'encre et dessin tracé au stylo sur papier Washi de 70g



Le projet “Sisyphes, un lendemain” est né d’une collaboration entre Florence Cardenti, artiste qui s’illustre dans le champ de la photographie et l’exploration des médias, et Julien Espagnon, issu des Arts Appliqués et de la programmation créative.

Les artistes ont mixé leurs disciplines et leurs médiums, en superposant des photographies macroscopiques de roches avec des dessins génératifs d’inspiration minérale. Dans cette exploration collaborative, l’interprétation de la forme rocheuse est, soit une capture de la réalité, soit déterminée par le code. Pourtant les motifs programmés paraissent aussi familiers que les photographies indexées au réel. Les formes algorithmiques sont construites sur le modèle de la structure première des cristaux, qui grandit en se reproduisant à l’identique de façon aléatoire. Les possibilités génératives permettent la création de motifs proches de la matière minérale, qui rappellent l’entropie des éléments naturels.

La superposition des médiums et des points de vue, offre une dimension particulièrement attractive aux œuvres. La photomacrographie apporte cette vision détaillée, qui permet une immersion totale. L’alliage entre la matière photographique et le tracé précis et monochrome du dessin se croisent dans un juste équilibre.

Florence Cardenti, née en 1971 à Lyon, vit et travaille à Paris.

Diplômée d’un Master Arts Plastiques, spécialité photographie, ainsi que d’une Maîtrise d’Arts Plastiques de l’Université Jean Monnet de Saint Etienne. Elle travaille durant 15 ans dans la conception de projets multimédias où elle se forme aux technologies de l’image. Ses projets participent à un questionnement sur la matérialité des images. Par l’expérimentation de nombreuses techniques photographiques et d’autres médiums comme le dessin, la vidéo ou l’écriture, elle donne forme à des installations, des films photographiques où des livres d’artiste. Son intérêt pour le vernaculaire, ainsi que pour les sciences exactes et humaines, la mène vers un travail d’exploration d’archives, de photographies de terrain et d’expérimentations. Elle souligne le potentiel esthétique, symbolique et parfois inquiétant de ces données qui consignent l’activité humaine et recherche à travers l’expérience de l’œuvre artistique, des formes « d’être au monde » acceptables et pérennes.

Julien Espagnon, né en 1992, vit et travaille à Paris

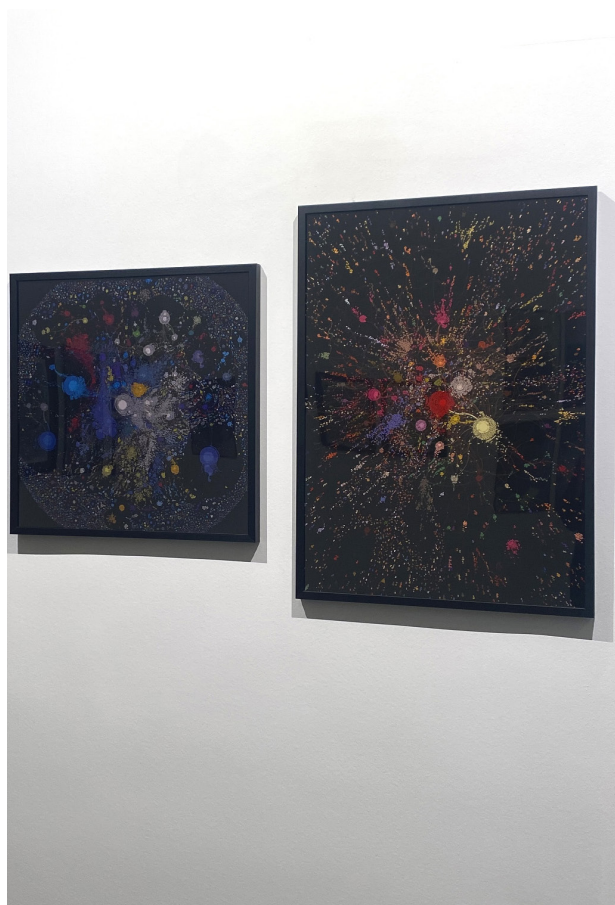
Julien Espagnon a suivi un cursus en Arts Appliqués. Lors de son Master en design interactif, il élargit ses compétences de l’expérience utilisateur jusqu’au prototypage, et acquiert des compétences en programmation. Il découvre alors l’art génératif, basé sur l’utilisation des algorithmes pour créer des formes générées automatiquement. En 2015, il intègre l’agence de communication Spintank, comme designer interactif puis développeur jusqu’en 2020.

Durant l’année 2017, il crée une forme animée quotidienne à l’aide d’algorithmes. Une installation regroupe ces 365 formes génératives pour l’exposition collective *Out Of Print* à la galerie parisienne Le Cœur. Très vite, il transpose les formes générées sur papier; grâce à un traceur, ce bras articulé qui lui permet de fixer les outils de dessin qu’il souhaite. L’alliance du numérique et du papier est le fruit d’une recherche de plasticité qu’il souhaite étendre à d’autres médiums. Il expose ses premiers tracés génératifs fin 2019 pour l’exposition *Naturalia, artificialia, scientifica, exotica* à la Curiosité à Paris, puis fin 2020 à La Conciergerie à Chambéry pour l’exposition *Algorithmes*. Il a été exposé à Art Basel Paris + sur le stand Tezos en 2022.

Olivier Bodini

Olivier Bodini, Nature Vive & Intrication Universelle, 2022

Oeuvres génératives réalisées avec Maple, tirage pigmentaire sur papier satiné (picto)
Editions limitées à 5 exemplaires, 50x50 cm & 50x70 cm



Olivier Bodini est spécialiste de la théorie des pavages et de la génération aléatoire de structures combinatoires. Il est titulaire d'une thèse sur les générateurs de Boltzmann ; principe mathématique permettant de définir des algorithmes simulant le comportement d'organisations complexes. En détournant l'usage du logiciel de calcul formel Maple, il donne une forme artistique à des visualisations de connections sociales sur Twitter. S'ensuit une production reposant sur des principes mathématiques tels que les équations de propagation et les algorithmes de recherche de communauté. En effectuant des requêtes sur une base de données de tweets, il organise et modélise les datas que forment les traces d'interactions. Regroupées par couleur suivant des intérêts communs et des communautés, il obtient des graphes complexes où chaque cercle représente un individu tandis qu'un lien symbolise un échange ; formalisant ainsi des réseaux d'influences.

Olivier Bodini explore les systèmes esthétiques, à la recherche d'un équilibre entre complexité et compréhensibilité visuelle. Il s'intéresse particulièrement à la perception cognitive d'oeuvres ayant une richesse sémantique, entropique. Ses compositions sont formées d'une multitude d'informations qui pourraient laisser place au chaos. Pourtant la richesse de l'organisation spatiale et la valeur esthétique qui en découle, paraissent appartenir à l'universel.

Olivier Bodini, vit et travaille en région parisienne.

Olivier Bodini est professeur des universités classe exceptionnelle en informatique à l'université Sorbonne Paris Nord. Depuis 2020, il est à la tête d'une équipe d'art numérique hébergée par la MSN (Maison des Sciences Numériques), un tiers-lieu au cœur de l'université qui intègre un complexe événementiel, un lieu de valorisation de la recherche partenariale et des espaces de pédagogie innovante.

Dans ce cadre il pilote le projet MunstrA, qui vise à jeter des ponts entre mathématiques, informatique et art numérique. Parallèlement, il dirige l'École doctorale Galilée qui regroupe plus de 230 doctorants en science de l'université.

Spécialiste de la théorie des pavages et de la génération aléatoire de structures combinatoires, il est titulaire d'une thèse en mathématiques pures sur les propriétés combinatoires et algébriques des pavages et d'une habilitation à diriger des recherches en informatique sur les générateurs de Boltzmann.

Fort de cette expertise scientifique de niveau international (récipiendaire d'un prix de l'Académie des Sciences en 2013 pour ses travaux), il développe depuis 2020 des algorithmes sophistiqués dédiés à la création artistique et inspirés de la dynamique des particules, la génération aléatoire et les pavages.

En 2021, il remporte le prix Artex des pépinières européennes de création, pour son projet "Nymphaes Numériques" avec MUNSTRÀ.

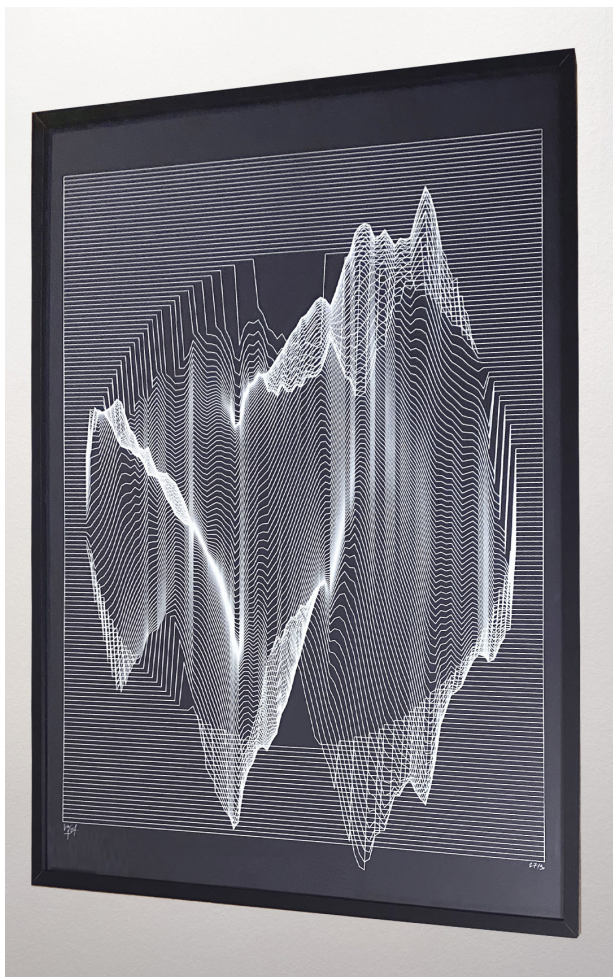
Ces réalisations ont été exposées lors de conférences Bridges, qui ont pour objet la mise en lumière liens transverses entre mathématiques, art et culture.

Il a été exposé à Art Basel Paris + sur le stand Tezos en 2022.

Julien Gachadoat

Julien Gachadoat, Planet par l'Atelier Serrejoint, 2021

Sérigraphie 1 couleur, sur papier Sirio Dark Blue 290 g
30 exemplaires signés, cachetés et numérotés, 60 x 80 cm



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 » pour paraphraser 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.

La série Planet a été co-réalisée avec l'Atelier Serrejoint, spécialisé en tirages sérigraphiques.

Limités à 30 exemplaires, les tirages sont signés, cachetés et numérotés.

Julien Gachadoat, né en 1975, vit et travaille à Bordeaux.

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.

Il explore depuis 2017 les possibilités du dessin génératif. A l'aide d'un robot traceur, mais aussi via la sérigraphie ou encore des robots industriels, il « réunit » sur papier l'ordinateur et le crayon, la rigueur du code informatique et la poésie de l'art, qui émeut par ses erreurs, ses irrégularités, sa part d'improbable.

Julien Gachadoat a grandi avec la culture demomaking à la fin des années 80, scène avant-gardiste de la création visuelle temps-réel générée par du code informatique.

Depuis, il s'est approprié les langages de programmation comme outil de création artistique. Co-fondateur du studio de créations numériques interactives 2Roqs (Bordeaux) avec Michaël Zancan, il enseigne parallèlement la programmation créative à l'Université Bordeaux Montaigne en licence et master design.

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 ».

Vidya-Kelie

Vidya-Kelie, #SUN à 12:00 (UTC)

Miroir sur plexiglas, 580x112mm datas from instagram on «sun.vidyakelie.fr» database & Cartel à 12:00 (UTC), impression sur plexiglas 115 x 250mm, A.I. Instagram.



Vidya-Kelie est une artiste transmédia, elle utilise la technologie pour capturer des traces d'échanges et de connexions, en capte les phénomènes sensibles et leur offrir une représentation symbolique. Elle donne ainsi un aspect tangible à des liens impalpables, des informations insaisissables, liés aux relations humaines ou organisationnelles.

L'artiste redéfinit le rapport d'échelle de nos échanges liés à l'utilisation de technologies dans notre vie courante, en les liants aux éléments, comme le soleil dans sa série *SUN*. Dans cette série elle donne une vision de connections à l'espace mondial et à partir de données collectées sur Instagram. Toutes les secondes, les personnes qui sont connectées au réseau social Instagram publient de nouvelles photos avec le hashtag #SUN. Sur une carte, l'activité du hashtag trace une ligne jaune abstraite et infinie que l'artiste nourrit par un récit qu'elle génère avec une intelligence artificielle.

SUN est une œuvre qui se situe entre une carte émotionnelle et un répertoire de données en temps réel. Les photographies postées sur le fil révèlent les trajectoires d'un soleil numérique et archive de manière poétique de ciel contemporain de milliers de « Soleils » digitaux.

Vidya-Kelie déploie ses concepts sur des supports protéiformes, qui s'incarnent dans le digital comme dans le tangible. La série *SUN*, dont l'origine est numérique, a été déclinée par l'artiste en tirage papier, dibond et pour la première fois présentée en miroir sur plexiglass.

Vidya-Kelie Juganaikloo, né en France, vit et travaille à Paris

Vidya-Kelie Juganaikloo est une artiste Franco-Mauricienne, née en France. Issue d'une double culture, ses origines indiennes lui insufflent la possibilité d'une vision d'un univers connecté. Par le biais d'expériences transmédiatiques parfois interactives, parfois contemplatives, l'artiste évoque la puissance des corps, leurs interconnexions, leurs capacités d'émission et de réception dans une dimension biologique, sociale ou physique. En confondant les échelles de temps ou d'espace, elle poursuit son travail dans lequel elle met en parallèle ce qui nous dépasse et ce que nous tentons de contrôler.

Après l'École des Beaux-Arts d'Angers, elle se forme au design graphique et au code afin de pouvoir réaliser ses propres travaux digitaux.

Vidya-Kelie commence alors à exposer ses travaux de peintre où elle exploite l'abstraction des corps transformés par leurs émotions. Puis elle développe un style graphique proche de l'abstraction.

Elle intègre la galerie Ellia où elle expose ses premiers solo show de dessin en 2016.

Elle dévole l'expérience en ligne *sent.vidyakelie.com* à AreByte Londres pour une exposition collective ainsi qu'à CADAF, intégrant le catalogue du HARDDISKMUSEUM.

Elle est membre du collectif KIND OF KIN, groupe de réflexion autour de l'anthropocène et l'écoféminisme.

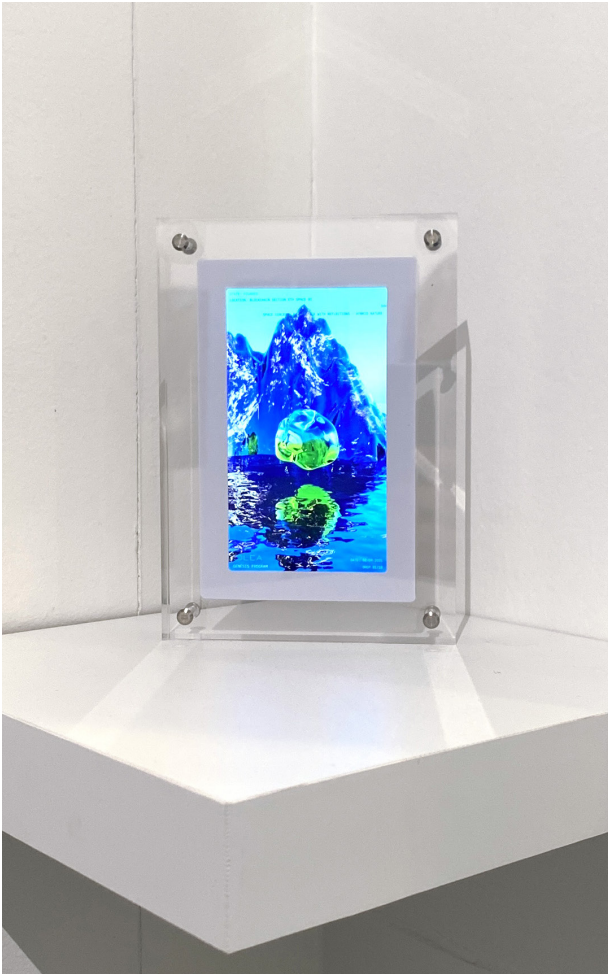
Elle intègre en 2021 un nouveau collectif de femmes nommé BAUBO, projet soutenu par la DRAC Occitanie où elle développe un sujet sur l'écoféminisme appliquée avec des outils digitaux.

Elle intègre le catalogue de la Galerie Natalia Bento où elle est la première artiste digitale en 2022 avec sa pièce *SUNPATH*, trajectoires de soleil digitaux et nominée par ORLAN au concours d'Art contemporain digital OPLINE PRICE, elle gagne le prix du public en novembre 2022.

Soliman López

Soliman López, Olea Genesis, Space Video 1/10, 2022

écran Infinite Object LCD IPS, 10,16 x 15,24 x 2,54 cm. Vidéo 854x480px, 25 secondes
série limitée à 25 exemplaires, édition 1/25



Soliman López est un artiste contemporain d'origine espagnole. Sa carrière d'historien de l'art et son Master en art et communication ont conditionné son évolution artistique vers un art conceptuel, orienté vers une recherche technologique.

OLEA est un projet hybride englobant technologies blockchains et biotechnologies. Il consiste en la création d'une nouvelle crypto-monnaie transcrite en échantillon d'ADN, et transférée sous forme physique. Pour sa mise en oeuvre, Solimán López réunit une équipe d'experts en biotechnologie et génétique, en collaboration avec des développeurs Blockchain, et les membres du Studio de l'artiste. Ils synthétisent la crypto-monnaie en utilisant des systèmes de stockage numérique basés sur le code génétique, qui permettent de stocker des informations dans l'ADN, puis les transfèrent dans des molécules d'huile d'olive.

OLEA intègre un regard conceptuel sur la révolution économique liée à l'avènement des crypto-monnaies, en les transposant par la science dans un élément naturel, et les connectant ainsi à un produit primaire de la terre. Cette matérialisation en un produit tangible issu de l'agriculture, pourrait devenir un nouveau moyen de considérer les échanges économiques et monétaires.

Le projet se décline sous diverses formes ; sculpturales, audiovisuelles, installations et vidéos NFT.

La série de vidéos Olea Genesis, représentent symboliquement la synthèse du projet OLEA, à travers la mise en scène d'une goutte d'huile d'olive dans des paysages virtuels.

Solimán López, né en 1981 à Burgos (Espagne), vit et travaille entre l'Espagne et Paris

Soliman López développe sa production artistique entre son studio à Paris, France (UAS, Updated Art Studio) et l'ESAT LAB, département Innovation qu'il dirige à l'ESAT, Escuela Superior de Arte y Tecnología de Valencia, Espagne.

Son travail sur la signification et la nature des archives numériques, comme le montrent certaines pièces telles que Harddiskmuseum, un musée d'art sur un disque dur, Framed Memory Card, Host-in, Langpath ou File Genesis ou des œuvres plus récentes dans lesquelles les mondes virtuels et analogiques sont reliés par photogrammétrie comme dans High Meshes, sont des exemples de son intérêt pour la présence humaine et son impact dans cette ère de communication et de numérisation. Dans la lignée de cette rupture des deux frontières, on trouve des pièces telles que GRID, une symphonie audiovisuelle modulée en temps réel par le signal wifi des appareils à proximité, Celeste, qui relie les ciels numérisés de différents endroits du monde également, en temps réel, ou Bioma, une sculpture qui crée des abstractions numériques à partir des données biométriques de son environnement.

Techniquement, ses œuvres sont réalisées grâce à la combinaison de techniques 3D, d'électronique, biotechnologie, programmation de logiciels, intelligence artificielle, réalité virtuelle et augmentée et synchronisation numérique.

Au long de sa carrière, Soliman López a participé à de nombreux événements en centres d'art, festivals, des biennales...

Arnaud Pfeffer

Arnaud Pfeffer, Automated Suminagashi, 2022

Série de dessins à l'encre Sumi Kuretake Black Ink 60 sur papier Awagami Shiramine Select 110g/m², réalisés avec un bras robotisé. Pièces uniques, 21 x 29,7



La série "Automated Suminagashi" est inspirée de la technique japonaise, dite de l'encre coulante, qui consiste à créer des motifs de marbrures à l'encre. En plaçant des gouttes d'encre à la surface de l'eau, puis en perturbant la matière avec un passage au traceur, il crée des motifs qu'il dépose ensuite sur le papier.

Cette série est dans le prolongement des expérimentations de l'artiste autour de la robotisation d'outil, les jeux graphiques obtenus par des tracés automatisés et le jeu avec les médiums.

En capturant des motifs naissants par les mouvements de l'eau et de l'encre, il saisit le processus aléatoire et naturel de générations des formes.

Arnaud Pfeffer s'inscrit dans une démarche en équilibre entre contrôle du procédé de fabrication déterminé par l'intervention robotique, et l'impondérable lié à une approche plus artisanale.

Cette exploration entre physique et digital est directement liée à sa formation initiale en design industriel ; en particulier la recherche liée à l'automatisation d'outils et la recherche de matériaux.

Arnaud Pfeffer, né en 1992, vit et travaille à Paris

Arnaud Pfeffer est designer industriel et artiste génératif. 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 inaccessible pour un humain. 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 industrielle. En découle aussi son approche du design, et son travail autour du vocabulaire de l'outil.

Il a collaboré récemment avec Showstudio à un événement lié à la Fashion Week, dans lequel il interprétait les motifs textiles des défilés avec une application robotisée.

<https://www.showstudio.com/news/the-illustrators-carving-the-future-of-fashion-illustration>

Et a participé au Workshop et conférence au Center for Future Publishing à Genève

https://www.instagram.com/cffp_geneva/