

QUELQUES INFOGRAPHIES

3 mars au 2 avril 2021
Lundi au samedi, 14 h - 16 h30

Espace INNÉOS, Buchelay

1401 Avenue de la Grande Halle,
78200 Buchelay
01 34 78 82 00



<https://pierrekueny.fr>

Le carnet numérique est disponible sur :
<https://pierrekueny.fr/publi/CarnetNum.pdf>
contact : info@pierrekueny.fr

QUELQUES INFOGRAPHIES

Pierre Kuény
EXPOSITION

3 mars au 2 avril 2021

Espace INNÉOS, Buchelay

Le dessin est fait de gestes, de matières d'effets. Il est autant régit par l'accident que par la maîtrise. Yves Bonnefoy indique aussi que le dessin se révèle autant sinon presque plus dans le presque rien, une ligne qui hésite, qui s'interrompt. Voici quelques cheminements graphiques ou colorés. Ici, le geste, le trait, les tâches, vont du papier à une surface faite de points élémentaires, d'une « mémoire d'image ». Et le crayon, le pinceau, le morceau de carton, le doigt se trouvent imités par l'infographie. L'espace numérique propose des mutations des gestes et outils, il s'enorgueillit des algorithmes : le trait se répète selon des règles des variations conçues et ordonnées ou aléatoires. Nous voilà disciple de la décision et de ces transmutations qui articulent la sensation. Nous sommes disciples de l'expérience et de l'expérimentation.



Peinture acrylique scannée reprise avec un logiciel de dessin et traitement d'images.



Dessin scanné et photographie repris avec un logiciel de dessin et traitement d'images.



Ballade dans un dessin
C'est dans le dessin, dans les traits que nous nous déplaçons.



Il ne reste que la caresse d'une plume.
Cette animation utilise une technique d'animation procédurale proposée par les PFXTOONS de Maya (Autodesk).



Monotype scanné repris avec un logiciel de dessin et traitement d'images.



Monotype scanné puis repris avec un logiciel de dessin et traitement d'images.



In Box
Installation numérique réalisée pour le festival textile à Rosny sous bois en mai 2012. Design textile : Marion et Sylvie Breton. Création sonore : Olivier Chiroux. Installation support : Arnaud Sauvage. Infographie 2D et 3D : Pierre Kuény.



Vie de boule
Il s'agit d'exploiter la répétition et le positionnement d'une forme par rapport à une autre. Cette boîte à outil nommée MASH fut développée par Mainframe North puis intégrée au logiciel Maya (Autodesk).



Dessin scanné repris avec un logiciel de dessin et traitement d'images.



Monotype scanné puis repris avec un logiciel de dessin et traitement d'images.



VFbrake
Étude de personnages pour une animation. avec effets proposés par les procédures pfxtoons



Vie de cube
Improvisation graphique et musicale pour nanoKontrol, souris et gamepad.