

CONCEPT

Drawing Futures est une exposition qui combine les pratiques créatives traditionnelles avec les technologies émergentes, envisageant un avenir où la création artistique s'accompagne d'approches hybrides.

VERNISSAGE

18h00, 14 Mai 2024

DESIGNERS

Mathis Baltisberger, Naomi Blidariu, Basile Brun, Sarah Meylan, Lauren Thiel

ESPRITS NOVICES

Notre principal objectif était de concevoir des objets interactifs adaptés aux débutants — celles et ceux qui ne se considèrent peut-être pas encore comme des artistes professionnels. Ces individus ont souvent besoin d'une approche légère pour se lancer dans des activités créatives. En s'appuyant sur une approche ludique, nous avons cherché à rendre plus accessible des formes de création qui peuvent intimider ou rebuter.

LE RÔLE DES ASSISTANTS

Tout au long de ce projet, nous nous sommes posé les questions suivantes : Sous quelle forme et avec quelles caractéristiques une IA pourrait-elle servir d'assistant à un artiste ? Quelles combinaisons inattendues pourrions-nous envisager dans ce contexte ? Comment pourrions-nous transcender la métaphore conventionnelle de l'IA en tant que remplacement de la créativité humaine ?

POINTS DE CONVERGENCE

Pour cette exposition, les étudiant·ex de première année du Master Media Design, HEAD – Genève, ont collaboré avec Caran d'Ache, une société suisse renommée spécialisée dans une large gamme d'instruments d'écriture et de dessin. Bien que le monde de Caran d'Ache puisse sembler initialement distinct des pratiques de conception numérique, un examen plus approfondi nous a révélé de nombreuses opportunités.

PROTOTYPAGE

La méthode de travail principale du programme du Master Media Design utilise une combinaison de recherche sur le terrain, de prototypage rapide, d'études de parcours utilisateur, et de développement technologique. En janvier 2024, les étudiant·ex du Master Media Design ont présenté dix-sept prototypes liés au « Futur du Dessin », accompagnés d'une documentation méthodologique et technologique pour chaque projet. À partir de ces démonstrations et prototypes préliminaires, quatre projets ont été sélectionnés pour un développement ultérieur dans le cadre de cette exposition.

ÉQUIPE

Directrice HEAD – Genève
Lada Umstätter
Responsable Communication & Digital, Caran d'Ache
Sophie Murbach
Chargée de communication, Caran d'Ache
Mélanie Miranda
Directeur de projet
Douglas Edric Stanley
Chef de département, Master Media Design
Alexia Mathieu
Chef de département Intérim, Master Media Design
Félicien Goguet
Direction artistique
Laure Krayenbühl, Alexia Mathieu, Douglas Edric Stanley
Professeurs
Alexia Mathieu, Douglas Edric Stanley, Laure Krayenbühl, Pierre Rossel
Développement
Pierre Rossel, Douglas Edric Stanley
Assistant, Master Media Design
Pablo Bellon
Scénographie
Lison Christie
Photographie
Sylvain Leurent, Raphaëlle Mueller
Mise en page
Adam Chatir

ÉTUDIANT·E·X·S

Andres Acosta Blaschitz, Ares Pedrolí, Naomi Blidariu, Basile Brun, Adam Chatir, Daria Kotova, Debjyoti Dhowmick, Ekaterina Bliznyuk, Jonas Wolter, Lauren Thiel, Leyla Benkais, Mathis Baltisberger, Sarah Meylan, Jasmine Molano, Océane Serrat, Mathilde Schibler, Enzo Seurre

ÉQUIPES TECHNIQUES

Alexandre Simian, Chloé Michel, Clément Schlemmer, Frédéric Butor-Blamont, Daniel Zea, Isabelle Schnederle, Sébastien Pitteloud, Vytas Jankauskas, Xavier Plantevin, Sylvain Leurent, Raphaëlle Mueller

DRAWING FUTURES

Playful Creative Assistants



14.05 - 24.05.2024

**ESPACE CRÉATIF CARAN D'ACHE
PLATEFORME 10, LAUSANNE,
SWITZERLAND**

CARAN D'ACHE + HEAD
Genève Genève



SUÈTONE

Basile Brun

Suètone est une boîte à musique générative qui transforme vos dessins en des partitions musicales. Comme une pierre musicale, Suètone génère des motifs mélodiques alors que les dessins s'écoulent autour d'elle tel un fleuve coloré: une texture musicale infiniment évolutive; un voyage sonore le long du flux des couleurs.

Suètone voyage accompagné d'une série d'outils de dessin qui fonctionnent comme des assistants créatifs, ouvrant de nouveaux vecteurs de forme et de ligne pour des opportunités musicales encore plus grandes. En déplaçant ces assistants autour des dessins, les artistes peuvent explorer de nouvelles expressions visuelles et musicales.



TRAME TRAM TRAME

**Mathis Baltisberger
& Naomi Blidariu**

Trame Tram Trame est une expérience collaborative autour de l'illustration d'histoires. Dans une inversion ludique des rôles traditionnels, c'est ici la machine qui prompt l'humain, le guidant vers les chemins inattendus des possibilités narratives. Ce qui se déroule est une aventure dans laquelle chaque participant ajoute sa touche personnelle à une tapisserie narrative qui se révèle progressivement, tel un fleuve d'encre s'écoulant sur la page.

Trame Tram Trame est un système interactif qui combine le dessin traditionnel, l'électronique interactive et l'intelligence artificielle en un dispositif de narration collaborative combinée.



COLOR CATCHER

Sarah Meylan

Color Catcher est un appareil d'attrape-couleurs ludique. Il permet de créer sa propre palette de couleurs Caran d'Ache Luminance 6901® en utilisant la curiosité comme guide. C'est à la fois un jouet et un outil qui utilise le jeu comme moyen de faciliter le processus créatif.

Une palette de couleurs forte peut transformer de manière sophistiquée tout projet créatif. Pourtant, choisir des couleurs qui se complètent de manière singulière peut être une tâche intimidante.

Avec Color Catcher, chaque joueur ou joueuse explore le potentiel interactif de l'objet afin de capturer une palette de couleurs inattendue.



MAGIC HOUSE

Lauren Thiel

Magic House automatise le processus d'animation analogique. Au centre de la pièce se trouve une grande surface de dessin collective. Sur cette surface vit Magic House, un dispositif de capture d'animation qui transforme les dessins individuels en un film collectif. L'installation relie la créativité individuelle à un voyage collectif, révélant le mouvement caché au sein des formes statiques.

Magic House simplifie le processus complexe de l'animation image par image. Avec sa forme ludique et son système de projection innovant, Magic House aide les animateurs à insérer leur dessin dans le parcours collectif des images qui l'ont précédé. Au fur et à mesure que l'on continue à ajouter de nouvelles illustrations à cette surface, une projection centrale montre le résultat dans une projection en boucle infinie.