



Raphaël Bastide est un artiste conceptuel français s'intéressant aux caractéristiques spatiales et temporelles inhérentes aux programmes et systèmes informatiques. Ses recherches s'attardent plus particulièrement sur les frictions que ces singularités numériques provoquent sur notre réalité physique.

Ses travaux sont présentés aussi bien hors ligne que sur Internet. Sa pratique inclut installations, sites et applications web, programmes informatiques et performance sur les réseaux.

Raphaël Bastide revendique aussi la paternité des œuvres de Fabien Mousse, Alice Leonards, Carlo Lowfi, le studio ECOGEX et le

collectif N.I.E.I. ; personas qu'il utilise pour réaliser et publier des productions depuis 2008 (voir *Schizologies*).

Son travail plastique sous la forme d'installations ou de sculptures, se concentre sur l'élaboration de modèles conceptuels inspirés des programmes, langages, et documentations informatiques. Il recherche leurs potentielles influences sur la réalité physique, explorant certaines thématiques comme des distorsions temporelles, et des fictions circulaires et versionnées que l'on peut retrouver dans les projets *Diff*, *Branch* et *Révisable 1*.

## Timelines

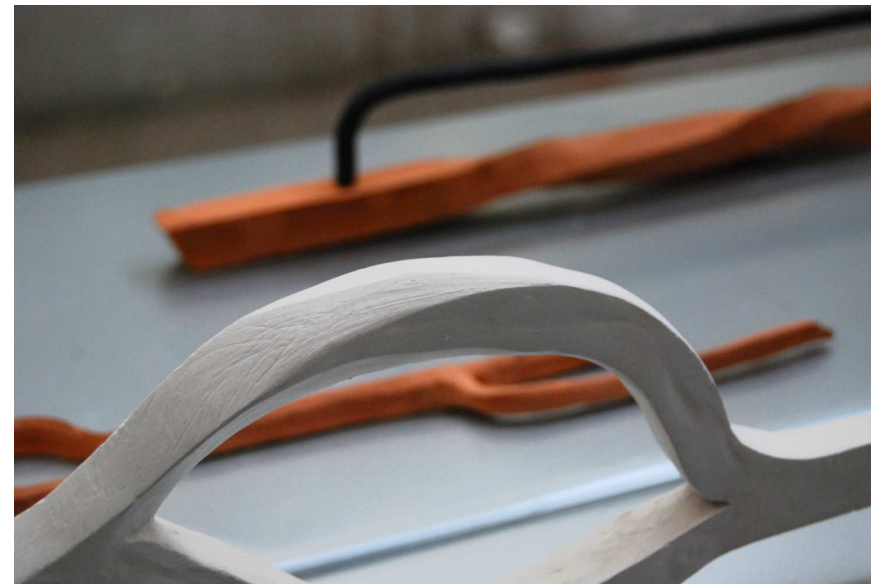
2016

19 sculptures, argile non cuite, caoutchouc et métaux divers, dimensions variables

<http://raphaelbastide.com/timelines>

Timelines est une série de représentations de lignes temporelles non linéaires inspirées par la science fiction, le principe de superposition quantique et les systèmes de contrôles de versions utilisés en programmation. Elles font référence au statut ambiguë des objets mathématiques et des modèles informatiques : leurs échelles, fonctions et factures imprécises en font des objets hybrides, entre outils et essais plastiques.

Projet réalisé avec le soutiens de La Générale

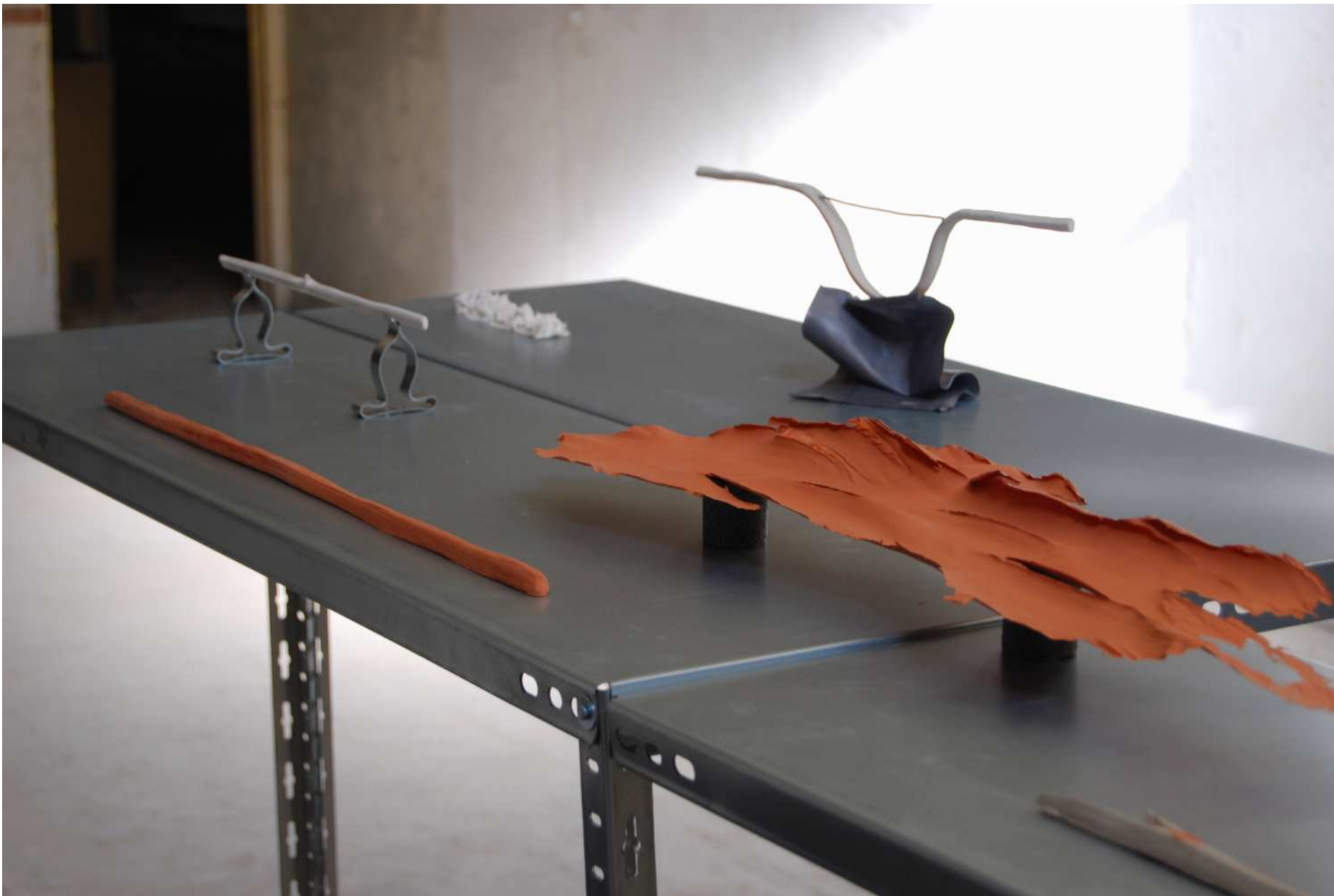


*Timelines: Détail*



*Timelines: Vue de l'installation*





*Timelines* Vue de l'installation

## Huxtable

2016

Écran et matériel informatique (Raspberry Pi, câblage), animation Gif de 12 images clés en boucle, 12 plaques de cire 12cm × 9.8cm, toner, table en métal 90cm × 74cm × 100cm

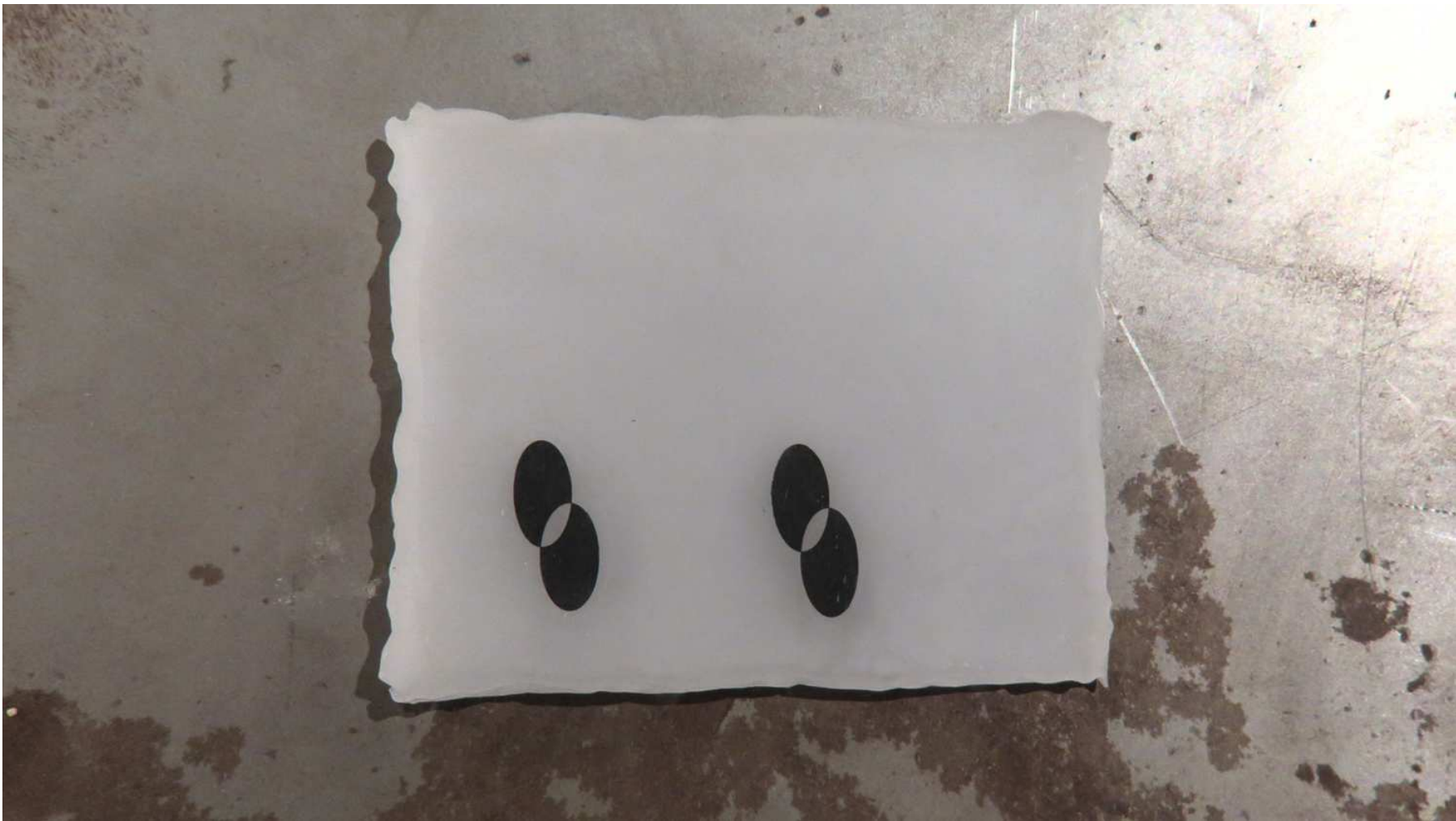
<http://raphaelbastide.com/huxtable>

Huxtable est une installation qui met en regard sous deux formes, ce qui peut exister entre les images. Sur un écran se joue en boucle une animation de 12 images, provoquant chez le regardeur l'illusion de mouvement par persistance rétinienne et effet phi. Sur des plaques de cire entourant l'écran, sont figurées les différences calculées par un programme comparant chaque image de l'animation avec la suivante. Cette encre noire transférée sur les plaques de cire, donne à voir ce qui change entre chaque image et ignore ce qui reste inchangé. Huxtable expose des contrastes de textures (métal, cire), lumière (additive, soustractive) et de techniques (impression et transfert toner, programmation)... L'installation donne au regardeur la possibilité de comparer comment le cerveau humain par des phénomènes optiques et le programme informatique, révèlent ce qui est entre les images mais qui ne se voit pas.

Présenté lors de Quoi Noir Ligne, IPN, Toulouse.



*Huxtable*



*Huxtable* : Detail sur l'une des plaques de cire

## Twins

2016

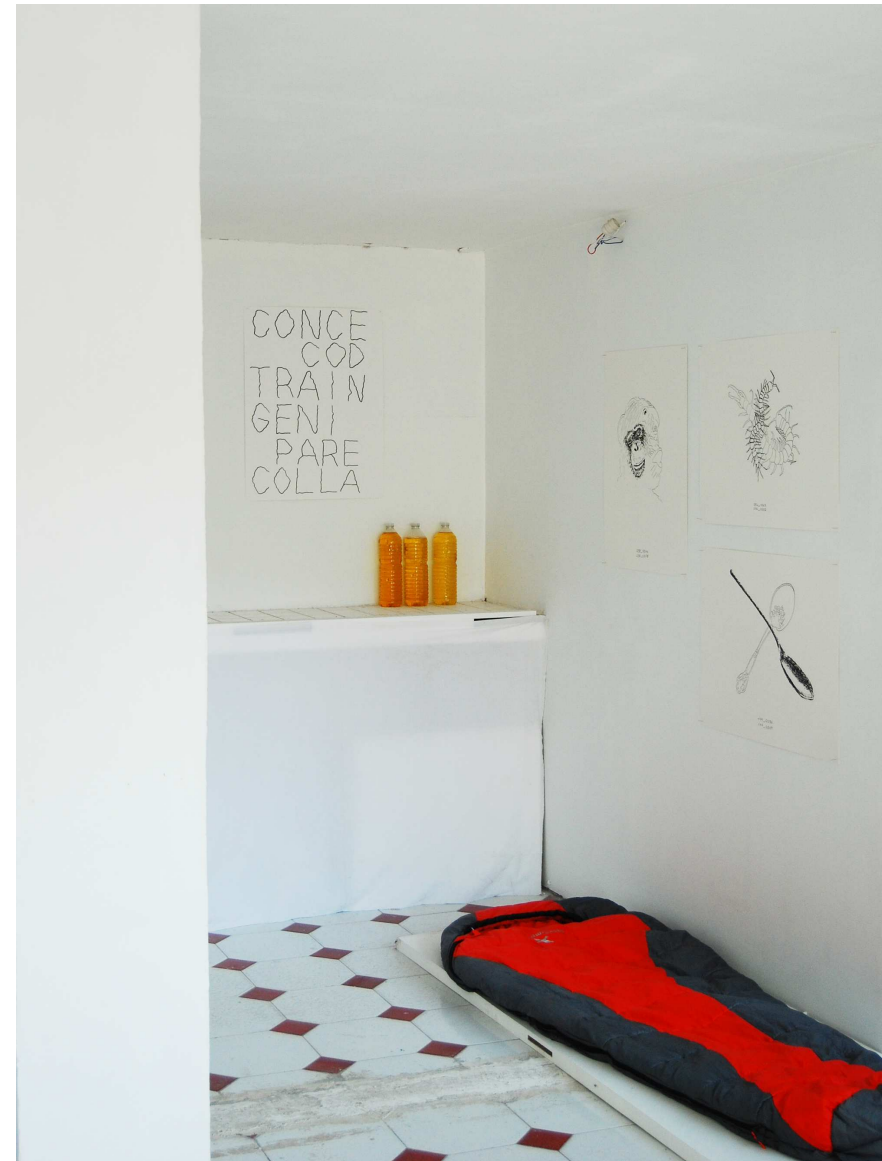
Performance de 72h, acrylique sur papier, programme Javascript, urine, journal video  
<http://raphaelbastide.com/twins>

« L'esthétique de l'*entanglement* réside dans la beauté qui provient des processus qui ne sont ni entièrement naturels, ni artificiels, mais qui mélangent le meilleur des deux. [...] Les artéfacts de l'*entanglement* sont simultanément artificiels et naturels; ils sont à la fois *faits* et *nés*. »

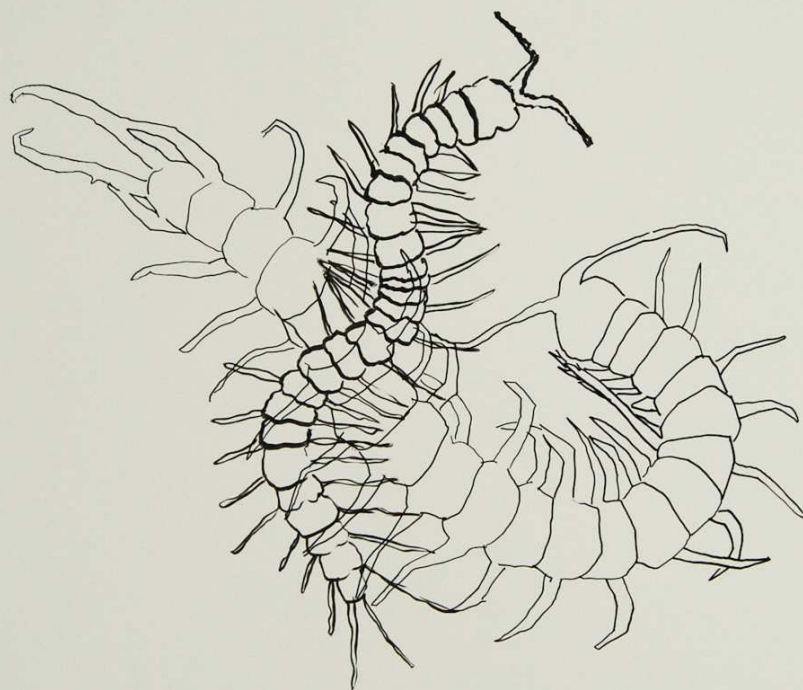
*The Enlightenment is Dead, Long Live the Entanglement*, Danny Hillis, MIT press

Cette performance devait être à l'origine un exercice de programmation intensive d'une durée de 3 jours ayant pour but de mettre au monde deux intelligences artificielles. Elle devint au fil du travail et de l'épuisement physique un questionnement sur la paternité numérique (la relation entre un développeur et ses créatures intelligentes) et sur l'émotion du non-humain. Les recherches sur les réseaux de neurones artificiels et les avancées qui concernent l'apprentissage machine permettent d'approfondir la connaissance de notre espèce, et plus particulièrement du cerveau humain. Inspiré par cette approche, le projet Twins tente de redéfinir une forme d'art par rétroconception (rétro-ingénierie du vivant), corrélant les questions du sensible et de l'émotion à ce qui n'est pas humain. La performance Twins, et plus précisément le journal vidéo qui l'accompagne, spéculent sur les relations entre un public synthétique et des créations conçues pour lui.

Espace LBTG, Ivry-sur-Seine, France.



Twins : vue de l'espace de performance



034\_0025  
034\_0002

*Twins : détail sur Ø34*





Guropoli.net

2015

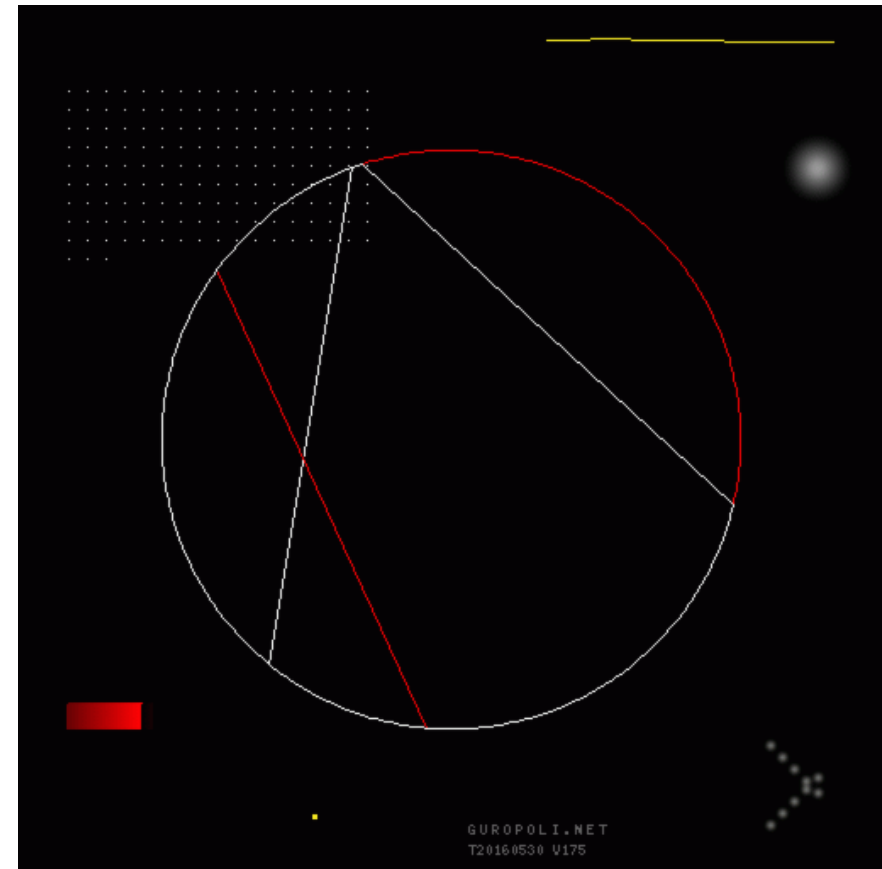
Website-image

<http://guropoli.net>

Guropoli.net est à la fois un site web et une image artificielle unique. Comme ses versions sont incrémentées à chaque visite, ce document est potentiellement déjà obsolète une fois affiché, vu, copié, téléchargé, ou inclus dans une page. L'image est marquée temporellement et composée d'une combinaison d'éléments graphiques évolutifs, assurant son unicité. Elle est générée avec GD, une bibliothèque graphique PHP populaire, utilisée massivement sur les serveurs web mutualisés. Ce choix technique explique le grain basse définition de l'image.

À la frontière des medium image et site web, ce document ambiguë tente de redéfinir la valeur d'une image numérique, créant une chimère entre une image authentique et sa propre archive.

Créé pour l'exposition en ligne *Guggenheim Åzone Futures Market*



*guropoli.net* V175

## Diff

2015

Sable, feuilles de plomb, criquets, bocaux, couvertures, feuilles de plastique striées, éponges, feuilles de plastiques manuscrites  
<http://raphaelbastide.com/diff>

*Diff* est un ensemble d'installations d'objets disposés en narration circulaire qui se parcourt dans un sens comme dans l'autre. Chaque étape de cette fiction réarrange les objets en changeant leurs place, caractéristiques physiques, présence ou nature.

Ces changements, décrits dans un langage créé pour le projet sur des feuilles plastifiées, font références à « Diff », programme de comparaison de versions utilisé dans le développement informatique. Ici, seules ces différences témoignent de la fiction à double sens proposée au visiteur. La documentation élargit la perception des objets et devient le sujet même de la pièce, dont les objets deviennent les sujets de transformations et métamorphoses.

*Diff* a été présenté en 2015 à la Galerie Suzanne à Bruxelles.







*Diff* : Detail de l'installation D



*Diff : Vue de l'exposition Diff*



*Diff* : Vue des installations U et R



## Diff Triptych (rotation)

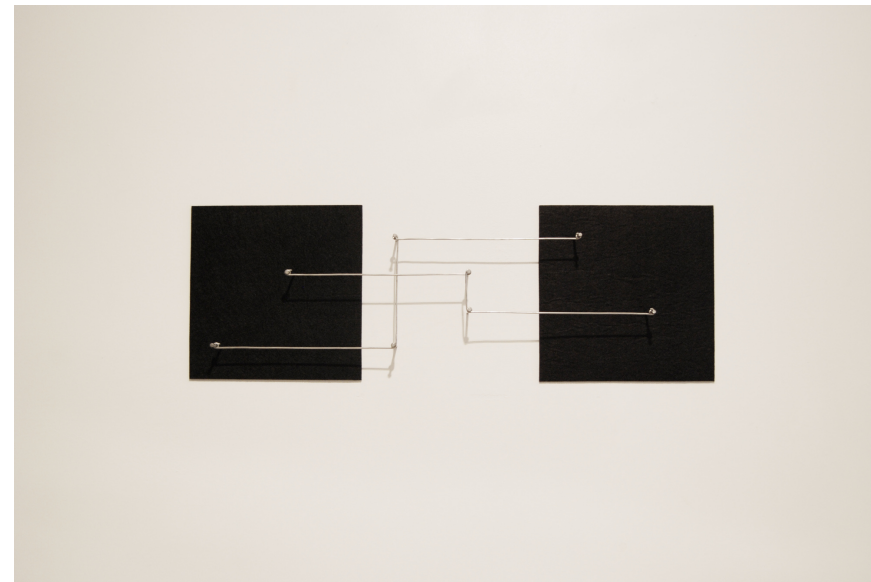
2016

60cm × 20cm × 10cm, Feutre, clous, fil d'étain

<http://raphaelbastide.com/diff-triptych>

Modélisation d'une rotation de 90° sous la forme d'un triptyque : Les états avant et après l'opération de rotation y sont représentés, séparés par la matérialisation de leurs différence. Cet entre-objet devient le programme basique permettant de transformer l'état initial en état final.

Exposé en 2016 : *Hello World*, Galerie de l'Angle, Paris.



*Diff Triptych (rotation)*

## BRANCH

2013

Exposition

<http://raphaelbastide.com/branch>

Les informaticiens, hackers, ou adeptes du logiciel libre et open source appellent « branche » ou « fork », une dérivation dans les versions d'un programme. En créant une nouvelle branche de travail, l'initiateur ou tout contributeur peut expérimenter, augmenter, ou modifier un projet sans crainte d'interférer avec le reste du développement.

À la galerie DE LA CHARGE à Bruxelles, un manche de pelle fut placé dans un angle de l'espace d'exposition. Son placement exact par rapport à une origine virtuelle, correspond au placement d'une version d'une installation antérieure : le même manche de pelle du moins un objet répondant analogue, a été installé, mesuré, documenté et publié en ligne une année plus tôt. C'était la version 0.7 du projet d'installations versionnées 1962.

C'est à partir de ce manche de pelle, qu'est née la dérivation entre 1962 et *BRANCH*. Cet objet ainsi que le protocole de documentation et de publication avec Git furent les seuls éléments conservés entre les deux versions. La nature, les dimensions et les coordonnées dans l'espace de chaque objet furent décrites sur un document affiché dans l'espace d'exposition. Le langage utilisé pour cette description fut créé pour le projet : tout en possédant les caractéristiques d'un langage informatique, il est destiné à une lecture et une interprétation par l'humain. Comme pour le corpus 1962 dont *BRANCH* fait partie, les objets choisis sont des objets-références qui étendent la documentation départ leurs caractéristiques physiques. Ils deviennent des modèles, intimement liés à leurs contexte, comme la Théière de l'Utah, objet de référence des programmes d'images de synthèses.



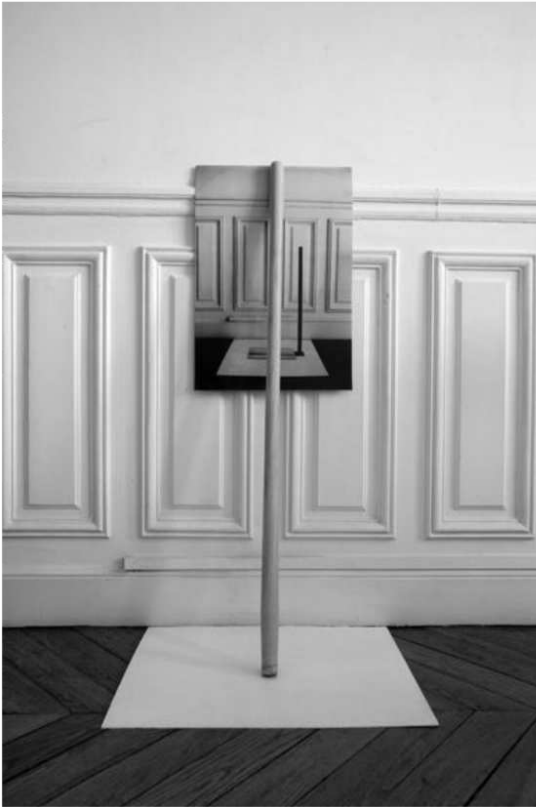
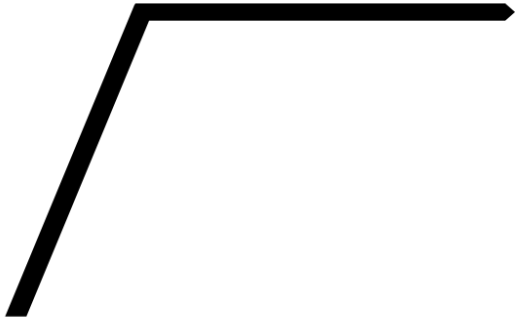
*BRANCH* : « Modèle » et « Copie » dans « Fish bowl ». Photo : Marc Wathieu



*BRANCH* : Vue de l'exposition. Photo : Marc Wathieu



*BRANCH* : Origine de l'espace, et « Shovel handle ». Photo : Marc Wathieu



*BRANCH* : Le manche de pelle (Shovel handle), lien entre la version Ø.7 de 1962 et sa branche *BRANCH*



## Révisable 1

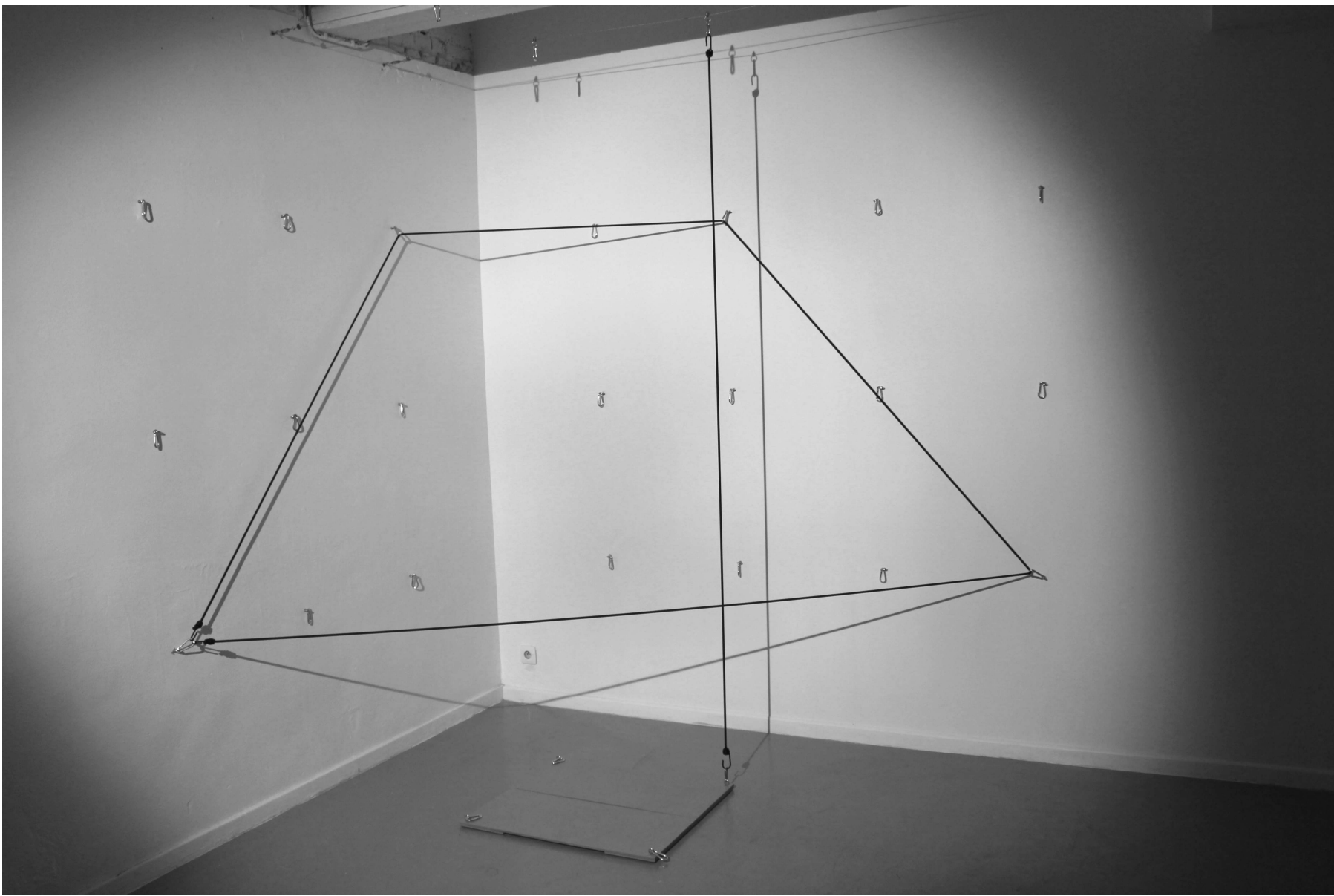
2013

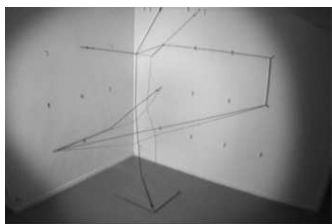
Cordes élastiques, crochets muraux, tableau à lettres, formulaires papier, dispositif photographique, documentation versionnée en ligne  
<http://raphaelbastide.com/revisable/1>

Installation collaborative exposée à iMAL, Bruxelles en juillet et août 2013. Sur place ou en ligne, les visiteurs ont la possibilité de modifier le parcours de cordes élastiques sur une grille de crochets fixés au mur, sur le sol et le plafond de l'espace d'exposition. Les modifications sont réparties chaque semaine pendant deux mois, et documentées, photographiées et versionnées en ligne dans un langage conçu pour l'occasion. Le système de gestion de version Git archive la documentation et son code source.

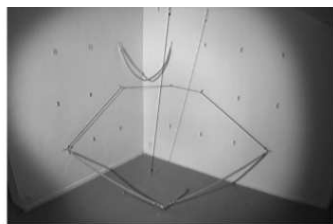


*Révisable 1* : Tableau des versions affichant chaque semaines, auteur, version, et code

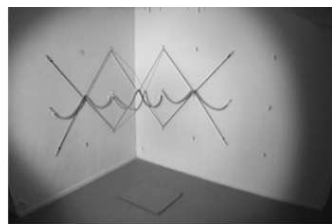




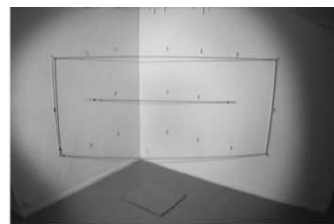
version: 11.0  
 contributor: Yhancik  
 date: 2013-08-20  
 code: [on GitHub](#)



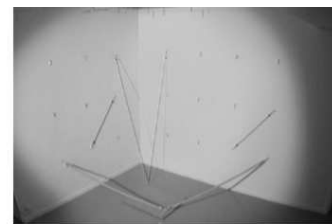
version: 10.0  
 contributor: Minnie Fractale  
 date: 2013-08-13  
 code: [on GitHub](#)



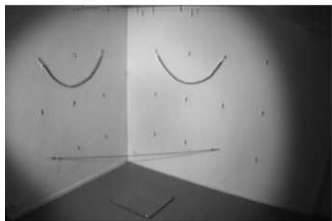
version: 9.0  
 contributor: Pierre Bertet  
 date: 2013-08-06  
 code: [on GitHub](#)



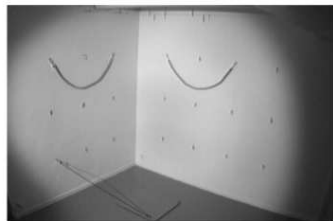
version: 8.0  
 contributor: Raphaël  
 date: 2013-07-30  
 code: [on GitHub](#)



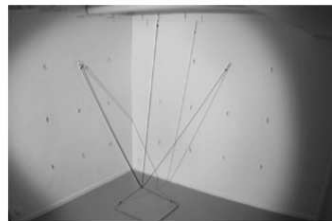
version: 7.0  
 contributor: Tigre Radio  
 date: 2013-07-24  
 code: [on GitHub](#)



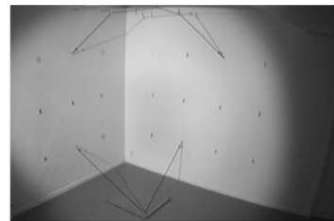
version: 6.1 (bug fix)  
 contributor: Alice  
 date: 2013-07-16  
 code: [on GitHub](#)



version: 6.0  
 contributor: Alice  
 date: 2013-07-10  
 code: [on GitHub](#)



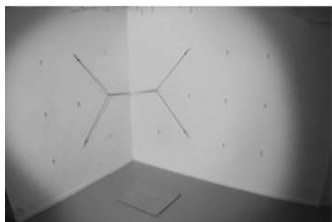
version: 5.0  
 contributor: Vincent Evrard  
 date: 2013-07-02  
 code: [on GitHub](#)



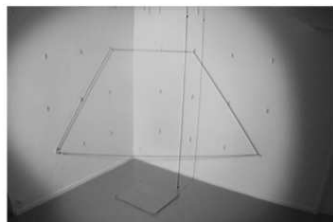
version: 4.0  
 contributor: Galhac  
 date: 2013-06-25  
 code: [on GitHub](#)



version: 3.0  
 contributor: Collectif Sin ~  
 date: 2013-06-18  
 code: [on GitHub](#)



version: 2.0  
 contributor: Romain Poirier  
 date: 2013-06-11  
 code: [on GitHub](#)



version: 1.0  
 contributor: Raphaël Bastide  
 date: 2013-06-05  
 code: [on GitHub](#)



version: 0.2 (beta)  
 contributor: Raphaël Bastide  
 date: 2013-06-05  
 code: [on GitHub](#)



version: 0.1 (beta)  
 contributor: Raphaël Bastide  
 date: 2013-06-05  
 code: [on GitHub](#)

Versions de *Révisable 1*, extrait de la documentation en ligne

## Révisable 2

2015

5 structures révisables : Cordes et élastiques divers, PVC, mousse polyester, mousquetons, vis, rondelles, caoutchouc, crochets muraux, tableau à lettres, documentation versionnée en ligne

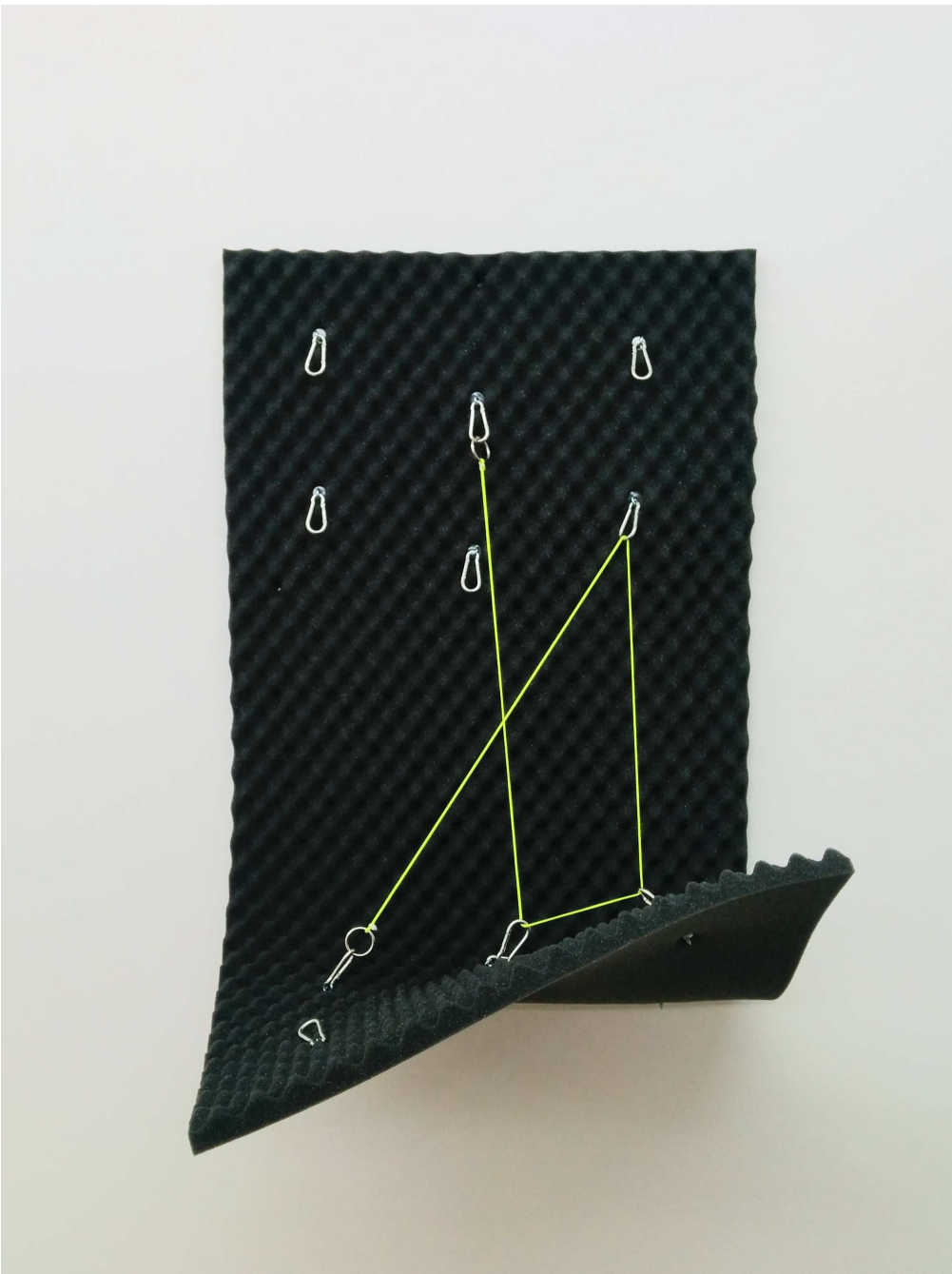
<http://raphaelbastide.com/revisable/2>

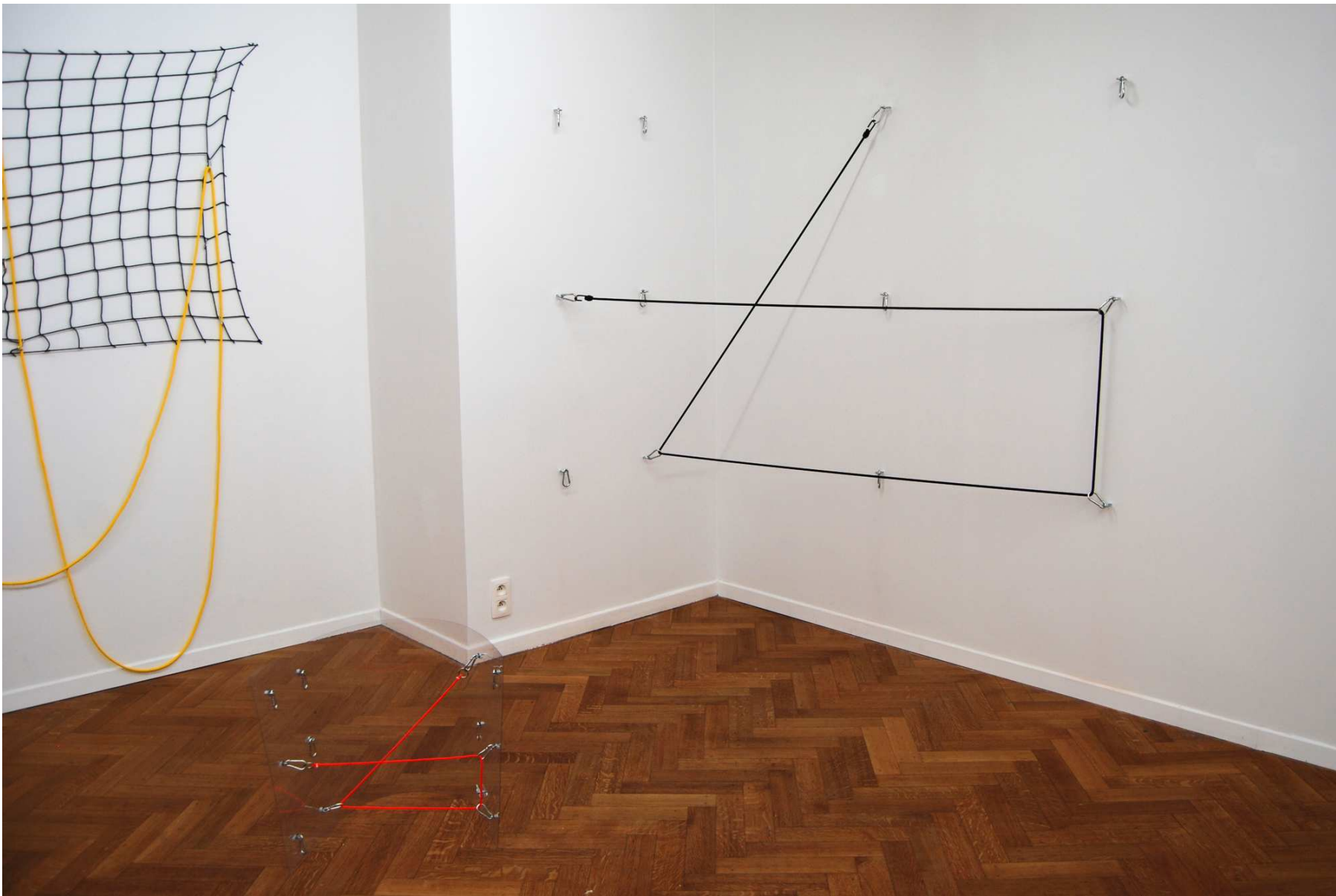
*Révisable 2* poursuit les recherches menées durant *Révisable 1*, qui portait sur la mise à jour manuelle d'installations versionnées. Chacune des 5 structures qui composent *Révisable 2* possède une matrice d'accroches sur laquelle est tendue une corde suivant un chemin décrit par un code spécifique. Chaque structure révisable est synchronisée sur ce même code, l'interprétant différemment selon ses caractéristiques physiques propres.

Le code est renouvelé par l'artiste toutes les deux semaines, et la synchronisation des révisables est opérée manuellement par le personnel de la galerie. Chaque version est ensuite photographiée et archivée sur la page web du projet.



*Révisable 2.6.1* et le tableau des versions affichant le code de chaque version

*Révisable 2.7.1*



*Révisable 2 : Vue de l'exposition*



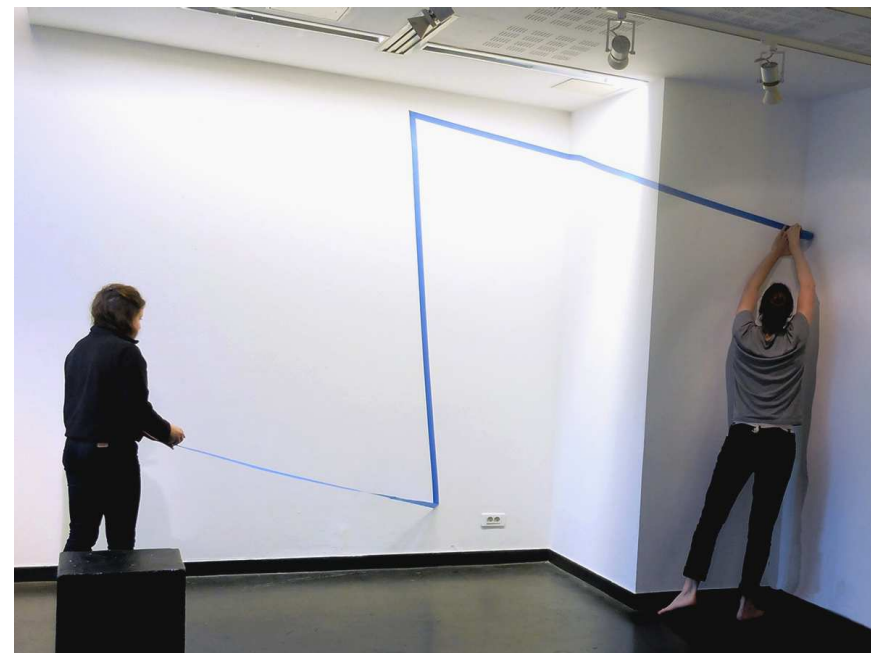
ueli

2016

Performance pour 2 personnes, 25 minutes environ

Un performeur dessine une forme dans l'espace de la galerie à l'adhésif bleu. Un second performeur décolle et enroule le tracé quelque mètre après.

Performé par Raphaël Bastide et Louise Drulhe le 31 mai 2016 à la galerie Rivoli 59, Paris.



Raphaël Bastide et Louise Drulhe performant *ueli* à la galerie Rivoli 59, Paris

1962

2012

Installations d'objets, documentation numérique, photographies, texte / code  
<http://raphaelbastide.com/1962>

1962 est un corpus d'installations initié en 2012. C'est un laboratoire de recherche autour de la notion de version et de la documentation de l'objet. Il représente un pilier de référence me permettant de nommer, d'expérimenter et d'archiver des hypothèses autour du code, du langage, de la description de l'objet auto-documenté. 1962, comme les projets qui en dérivent (*BRANCH*, *Révisables* et *DIFF*), s'inscrit dans une recherche conceptuelle inspirée par les artistes Joseph Kosuth, Robert Morris et Sol LeWitt.

Le 18 mai 2012 a eu lieu le vernissage de 1962 : *First Commit* à Paris. Les premiers objets y furent référencés, en ligne et sur place. À la suite des neuf versions ayant servi à rédiger les bases d'une documentation. Des versions approfondies de certains concepts furent dérivée de la branche principale ; elles donnèrent lieu a des expositions publiques comme *BRANCH* et *Diff*.

1962 est un projet publié sous licence libre. Sa documentation et les archives ont été rendues publiques dès l'initialisation du projet. Aussi, l'intégralité des documents et des écrits qui le composent sont librement copiables, modifiables et re-exposable par moi ou par d'autres. 1962 emprunte les processus de créations existant dans le développement de logiciel libres, et explore ces conséquences esthétiques sur l'objet.

Le nom de 1962 est une référence à la date de création de « Card File » de Robert Morris, dont 1962 s'inspire de la nature tautologique de l'œuvre, et la relation entre le langage et l'objet.





# SONAVREK

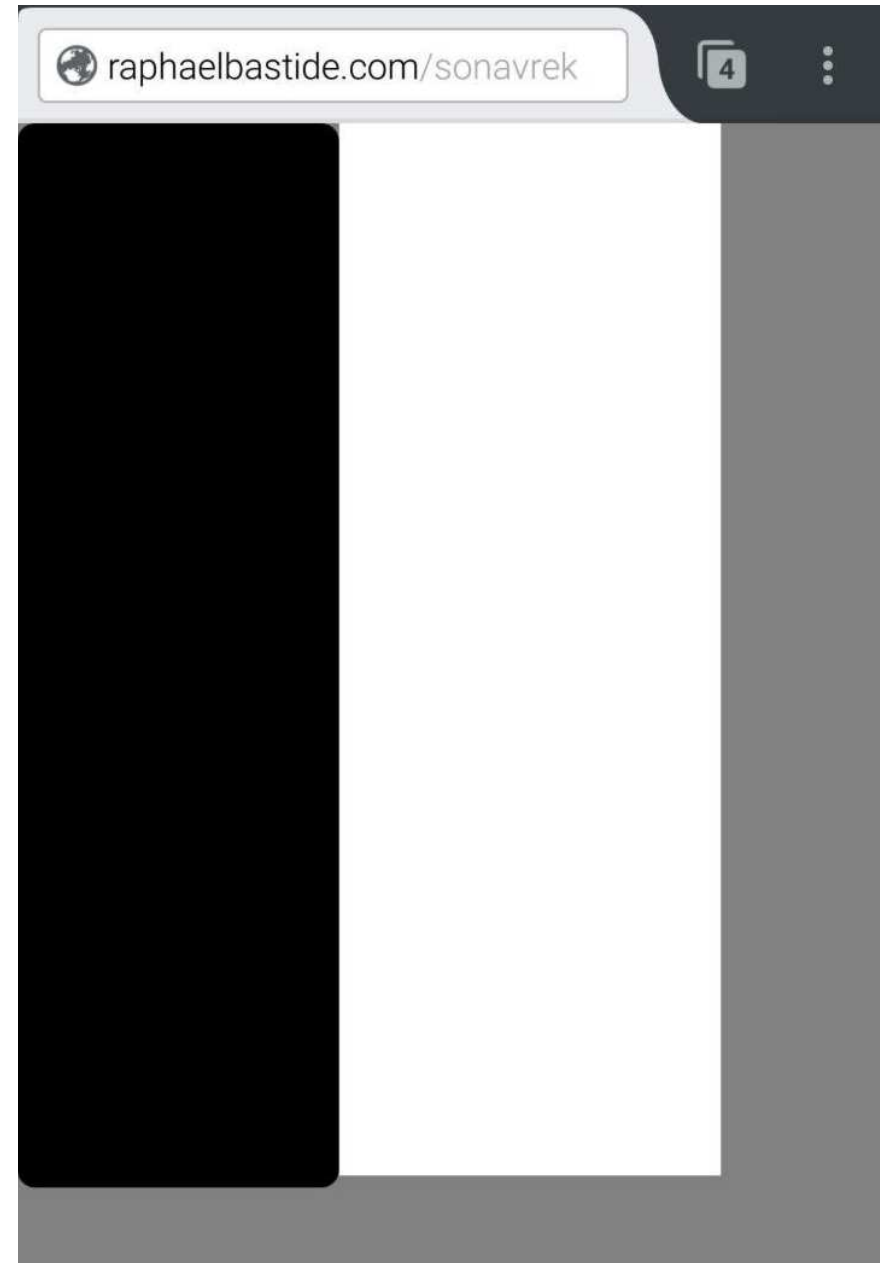
2015

Page web : HTML CSS et Javascript

<http://raphaelbastide.com/sonavrek>

Exploration autour du format sonore, exploitant les propriétés de la page web comme paramètres de composition acoustique et visuelle.

Les sons et objets graphiques du diptyque *SONAVREK* varient selon la taille de la fenêtre du navigateur web dans laquelle ils sont joués associant ainsi la composition au matériel utilisé.

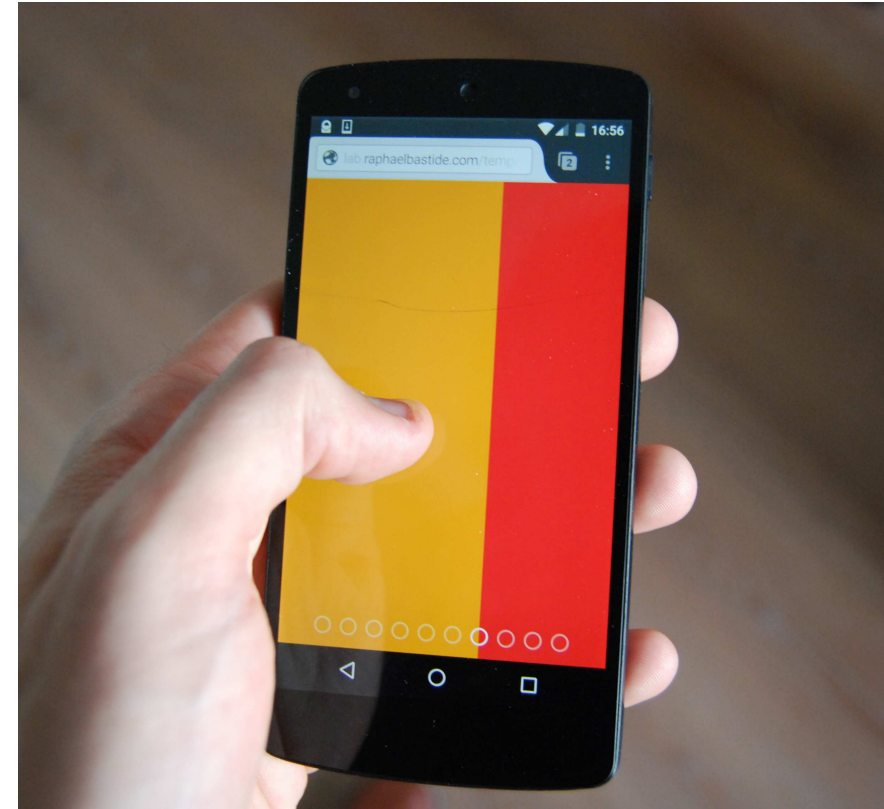


2016

Page web : HTML CSS et Javascript, son  
<https://vimeo.com/191931840>

Cette interface emprunte aux démos en ligne de script open source l'esthétique d'un vide séduisant. Le défilement du « slideshow » d'Untitled, provoque des sons aléatoires évoquant des notifications, validations ou le succès d'un gain, incitant l'utilisateur à continuer sans arrêt.

Cette pièce fut réalisée pour « An Exhibition Of Artists That Have Unfollowed Me » commissionné par Matthew Britton, router.gallery, Berlin.



*untitled* (instant gratifications)

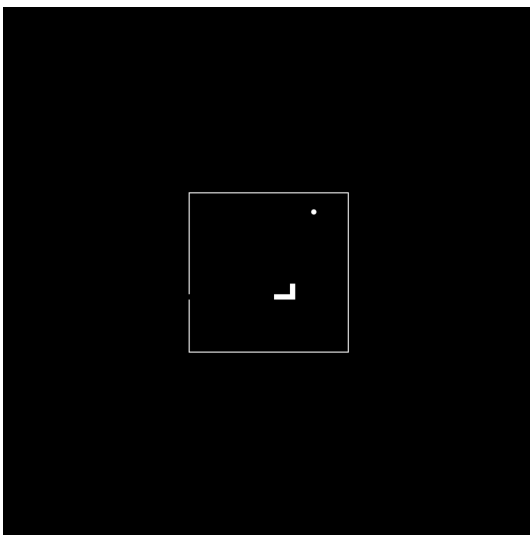
## Free Snake

2016

Détournement de jeu video. Page web : HTML CSS et Javascript

<http://raphaelbastide.com/free-snake>

Détournement du populaire concept de jeu vidéo *Snake*. Dans cette implémentation, une ouverture permet au serpent de sortir de la zone de jeu.



Capture d'écran de *Free Snake*

## Screen Over Blank Book

2009

Livre vierge, écran plat, table, chaise et matériel numérique

<http://raphaelbastide.com/screen-over-book>

*Screen Over Blank Book* rend compte d'une complémentarité des medias écran et livre par l'intermédiaire d'une intensité colorée projetée par l'un sur l'autre. Le projet a pour origine des signes découverts sur l'ouvrage *L'homme et ses signes* d' Adrian Frutiger. S'en suit une recherche graphique autour de la complémentarité de ces signes, représentés par le livre d'une part et l'écran de l'autre, et dont le dialogue induit un changement de statut, du support au media. Les signes étudiés sont repris en verni sélectif sur la couverture du livre et en transparence sur l'écran, comme témoignage de mon processus.



Photo : Marc Wathieu

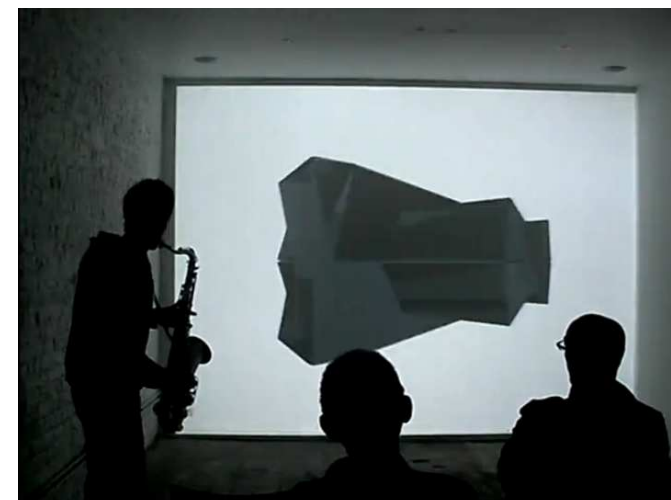
## Digimp

2009

Programme informatique / Performances

<http://raphaelbastide.com/digimp>

Cet instrument numérique contrôlé manuellement a été créé pour improviser graphiquement avec des musiciens, un groupe de musique improvisée ou des danseurs. Ce projet permet une création graphique spontanée, pouvant communiquer et être improvisée dans un ensemble, au même titre qu'un instrument sonore interagit avec les autres. Un langage de formes, couleurs, sons et mouvements doit être inventé avant chaque performance. Cela mène parfois à un tableau graphique ou typographique de comportements partagés par les performeurs.



*Digimp* : performance avec Gaspard Giercé. Extrait d'une video d'Yves Bernard

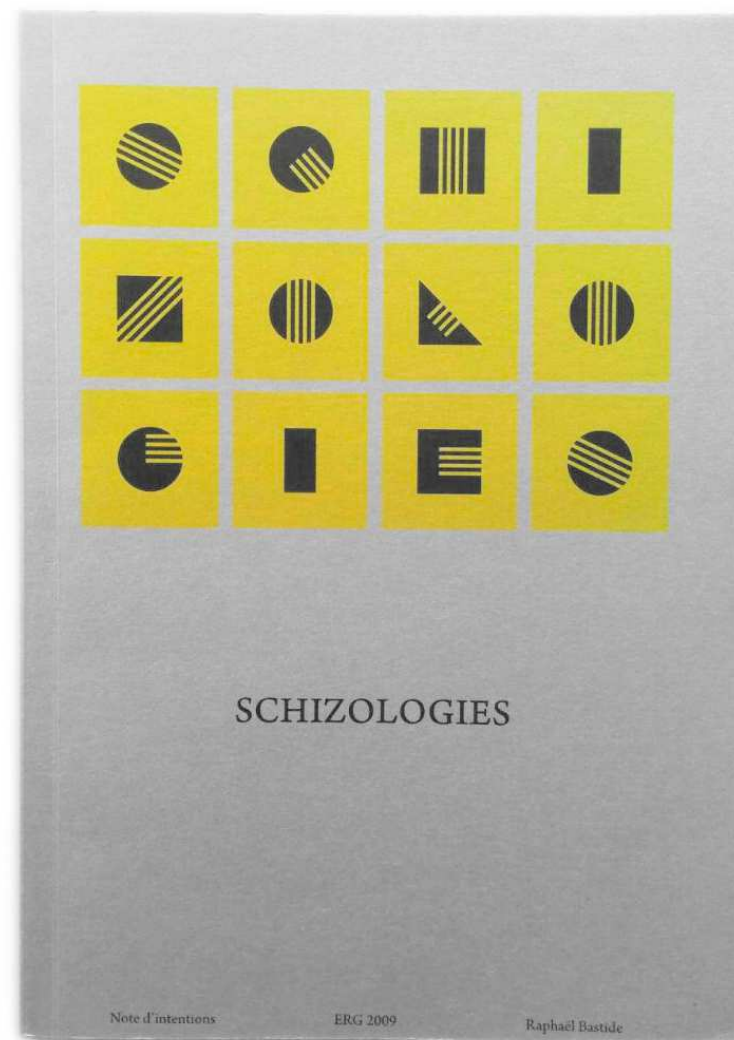
## Schizologies

2009

Manifeste, impression numérique, 16 pages, 24,5 × 17,3 cm, exemplaire unique  
<https://archive.org/details/MasksOfTheGlobalNet.art>

Depuis 2008, j'ai créé et fait exister des personas (personnes ou collectifs de personnes fictifs), considérant cette pratique comme performance artistique et autobiographique. Depuis la rédaction du manifeste *Schizologies*, plus de 5 personas ont été créées dont trois individus : *Carlo Lowfi*, *Fabien Mousse*, *Alice Leonards*, et deux collectifs *Network Identity Experiment Institute (N.I.E.I)* et *ECOGEX*. Chaque persona possède une boîte mail, des contacts, une culture et un langage précis, une activité en ligne propre et des productions de différents types. Les créations signées par ces caractères vont du simple objet graphique à des participations à des expositions collectives, en passant par des objets tangibles ou numériques. La plupart des interlocuteurs de ces personas croient à leur existence. Par exemple, Fabien Mousse créé en 2008, a bénéficié d'un article dans le quotidien « El País » pour son œuvre, il a aussi vendu et envoyé plus de 40 de ces objets *Real Internet Art* autour du monde, ce depuis 2012.

Cette expérience identitaire me permet de donner corps à des traits complexes de personnalité et d'établir un laboratoire de style, de choix, de langage et d'interactions sociales. Cela aboutit aussi à une production artistique décentralisée de ma propre personnalité et par conséquent, plus libre et en constante interaction avec moi-même. La relation entre ces personas et moi-même fut gardée opaque et cachée jusqu'à 2015. La plupart des traces laissées par ces personas (publications, collaborations, œuvres) deviennent des preuves de leurs existences, et gagnent pour moi le statut d'œuvre. Les productions de ces personas portent dans ce dossier la mention « Revendiqué part... ».



*Schizologies* : Couverture du manifeste

Les projets suivants sont revandiqués par des personnages fictifs (personas) créés par Raphaël Bastide entre 2011 et aujourd'hui.

Parmi elles : Fabien Mousse, le studio ECOGEX, le collectif N.I.E.I., Carlo Lowfi, Alice Leonards et Michel Eko.

## ECOGEX

2009  
Persona  
<http://ecogex.com>

ECOGEX un studio de design graphique basé à Paris depuis 2008. Il tient son nom de l'ancienne société de moulage de disquettes du père de l'un des membre du studio Nathaniel Hubert. L'activité du studio se partage entre recherches graphiques, web design, et projets auto-initiés. Le duo est connu pour ses projets *B is for Bitcoin*, manifeste pour un symbole Unicode pour la cryptomonaie Bitcoin, et *Delectable*, projet de curation de webdesign contemporain.

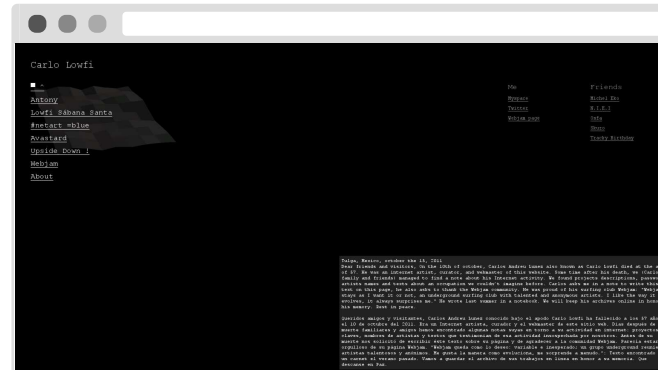


Site web d'ECOGEX (<http://ecogex.com>)

## Carlo Lowfi

2009  
Persona  
<http://lowfi.es>

Net artiste mexicain né en 1954, et décédé le 10 octobre 2011. Il est à l'origine de *Webjam* un surfing club qui fut actif entre 2009 et 2013. Il a aussi créé de nombreuses œuvres net art dont la restauration est actuellement en cours.



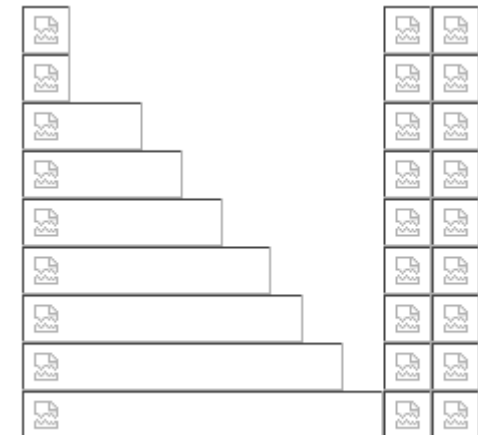
Site web de Carlo Lowfi (<http://lowfi.es>)

## Tower of Hanoi

2009  
Détournement ; Page web : HTML CSS et Javascript  
Revendiqué par Carlo Lowfi

Les tours de Hanoï sont un jeu de réflexion imaginé par le mathématicien français Édouard Lucas. Il consiste à déplacer des disques de diamètres différents d'une tour de « départ » vers une tour d'« arrivée » en passant par une tour « intermédiaire », cela en un minimum de coups, tout en respectant les règles suivantes : on ne peut déplacer plus d'un disque à la fois, on ne peut placer un disque uniquement sur un autre disque plus grand ou sur un emplacement vide.

Carlo Lowfi, pour *Tower of Hanoi* (ou *A game for Computers*), supprime toutes les commandes de jeu à l'exception du bouton « solve », qui commande au programme de résoudre seul le problème. Aussi, les images et les styles graphiques ont été supprimés en faveur des codes graphiques imposés par défaut dans le navigateur.





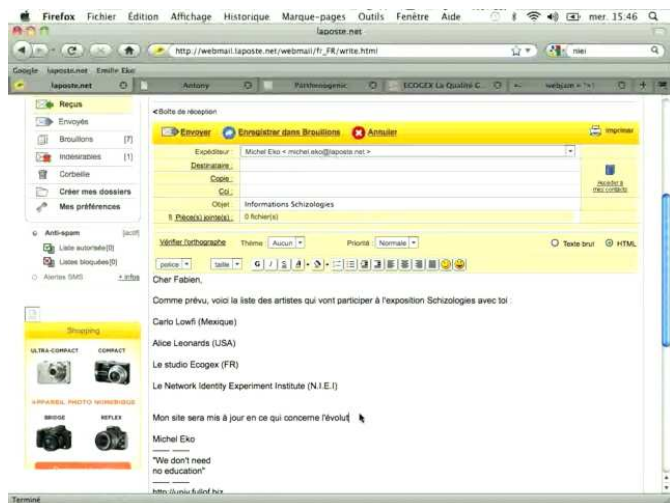
2011

Video numérique, durée 00:15:19

Revendiqué par Michel Eko

<https://vimeo.com/user871192>

Capture video de l'écriture d'un email de Michel Eko à Fabien Mousse.



Mail de Michel, capture de la video

2008

Persona

<http://fabien-mousse.fr>

Jeune artiste étudiant, originaire de Quimper, France. Il fait partie de la troisième génération de net artistes et produit des œuvres Internet ou physiques. Ses influences vont de la culture populaire internet (4chan, reddit...) à la science fiction, en passant par le jeu vidéo. Il possède un compte Twitter @fabmous sur lequel il publie ses avis sur l'art et la technologie. Fabien Mousse a participé à de nombreuses expositions en ligne comme The wrong / Shadow Box en 2013, ou fa-g.org / Your banner here et hors ligne, comme BYOB Paris en 2011.

Souvent provocateur et sans gêne, le ton de Fabien Mousse oscille entre attirance et dégoût à l'encontre du monde de l'art contemporain, paradoxe que l'on retrouve dans la plupart de ses créations listées sur son site web.

Site web de Fabien Mousse (<http://fabien-mousse.fr>)

2015

Série de 10 cartes à gratter plastifiées, 10 pages web

Revendiqué par Fabien Mousse

<http://fabien-mousse.fr/p/temp>

Chaque carte TEMP permet l'accès à 10 œuvres en ligne uniques, créées par l'artiste. Chacune de ces pages est détruite après 900 secondes après sa première et seule ouverture. Vendues directement par l'artiste, ces cartes portant la mention « Temporary Internet Art for a Very Important Audience », sont des laisser-passer vers des pièces éphémères, revendant la désillusion d'un Internet pour tous et pour toujours.



Carte TEMP

## Real Internet Art

2012

50 ordinateurs en mousse sérigraphiée

Revendiqué par Fabien Mousse

<http://fabien-mousse.fr/p/ria>

Real Internet Art est un manifeste physique qui prend place dans un micro marché de l'art, subversif et à l'échelle de l'artiste. Real Internet Art n'est pas une parodie mais une critique d'un art Internet visuellement attrayant, conceptuellement « plat » et souvent trop simplement interactif. Ce projet vise à créer une économie directe, de l'artiste au public, alternative et locale, dont les conditions sont idéales pour définir ce qu'est l'art en ligne. Échappant aux curateurs et aux galeristes, se servant de Bitcoin comme monnaie de paiement et des vidéos de déballage (unboxing) comme moyen d'autopromotion, Real Internet Art permet à l'artiste de gagner de son art en autarcie. C'est une utopie réelle, à petite échelle et évitant la centralisation, pour une création honnête.

Presse : [elpais.com](http://elpais.com)



Ordinateur en mousse *Real Internet Art*

## Buttons

2013

Page web : HTML CSS et Javascript

Revendiqué par Fabien Mousse

<http://fabien-mousse.fr/p/buttons>

Série de 10 boutons HTML modifiés qui déclenchent des événements faisant différentes références à la culture populaire d'Internet et aux codes du web design.

Ce projet fut créé à l'occasion de *Shadow Box* pavilion for The Wrong bienale 2013.



Capture d'écran de *Buttons*

## Spliff & Coffee TETRIS

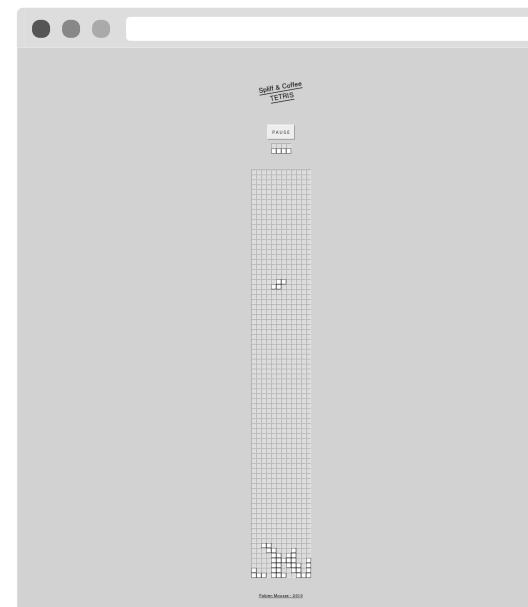
2010

Détournement ; Page web : HTML CSS et Javascript

Revendiqué par Fabien Mousse

<http://fabien-mousse.fr/p/SCtetris>

Ce détournement du très populaire jeu de Game Boy *Tetris*, étend le niveau à une hauteur particulièrement grande et donc rend le rythme du jeu très lent, assez pour aller se chercher un café.



Capture d'écran de *Spliff & Coffee TETRIS*



## Strobopast

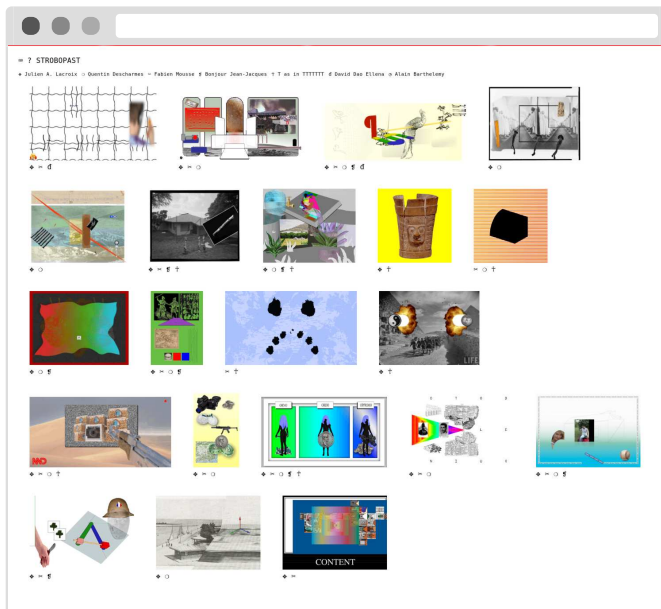
2012

Collages numériques

Revendiqué par Fabien Mousse

<http://strobopast.org>

Strobopast est un collectif franco-marocain composé de Julien A. Lacroix, Fabien Mousse,



Capture d'écran de strobopast.org

## Timesplitters

2011

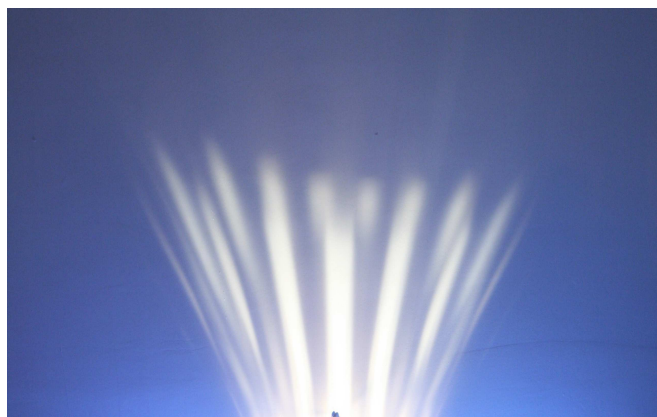
Mini téléviseurs, visionneuse de négatifs, dimensions variables

Revendiqué par Fabien Mousse

<http://fabien-mousse.fr/p/triptyque>

Référence à une génération de technologies obsolètes, ce triptyque fut placé dans le contexte de l'exposition collective BYOB (Bring Your Own Beamer) à Paris. Ce modèle d'exposition créé par l'artiste Rafael Rozendaal, a rassemblé bon nombre d'artistes peu ou pas connus autour d'une seule contrainte : venir avec son propre projecteur. Comme dans *Real Internet Art* ou *Disappointment*, le choix de Fabien Mousse fut d'exposer dans ce contexte de projections parfois racoleuse, une critique de la forme interactive, ou du « sucre rétinien ». *Timesplitters* est une œuvre de petite taille qui fut placée sous un escalier. La projection est créée par la lumière indirecte des appareils désuets : le bruit blanc des téléviseurs et la lampe de la visionneuse de négatifs.

Exposé à Plateforme Paris pour *BYOB*, en 2011



## INTERNET PAGE

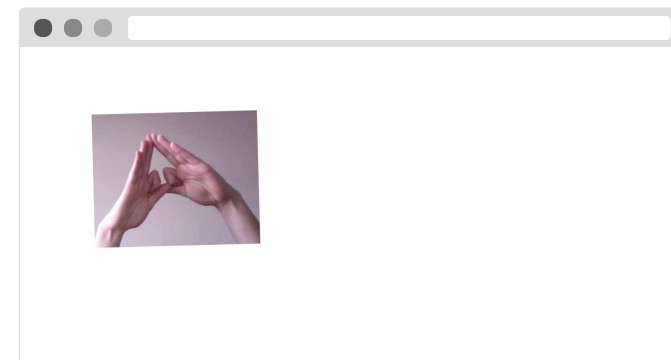
2012

Page web : HTML CSS et Javascript, photographie numérique

Revendiqué par Fabien Mousse

<http://fabien-mousse.fr/p/internet-page>

Sur cette page web, le curseur de l'utilisateur est remplacé par une photographie des mains de Fabien Mousse, qui laissent apparaître une contre-forme de curseur.



Capture d'écran de la page web INTERNET PAGE

## User Interface

2013

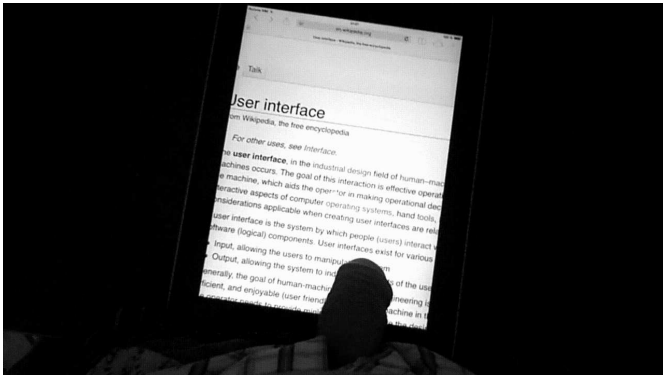
Animation Gif, 216 images, 1280 × 720 px

Revendiqué par Fabien Mousse

<http://fabien-mousse.fr/p/user-interface>

« POV » (Point of view), est une technique de mise en scène cinématographique similaire à la caméra subjective : l'action est filmée du point de vue de l'acteur. Cette prise de vue est utilisée par Fabien Mousse pour filmer son sexe, utilisé pour naviguer sur une tablette tactile affichant l'article Wikipedia « User Interface ».

Exposé en ligne sur **ANATOMIZE**, commissionné par Rollin Leonard, en 2013



Extrait du gif animé *User Interface*

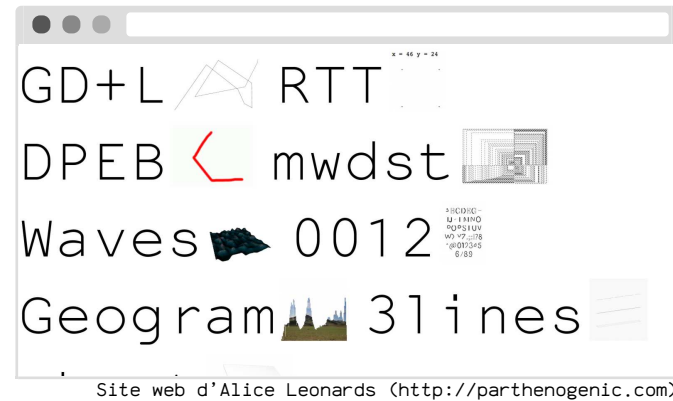
## Alice Leonards

2009

Persona

<http://parthenogenic.com>

Vit et travaille à New York, née le 01/10/1978. Les recherches d'Alice Leonards sont centrées autour de l'erreur, de l'outil et ses productions sont souvent présentées et documentées avec une ardeur radicalité.



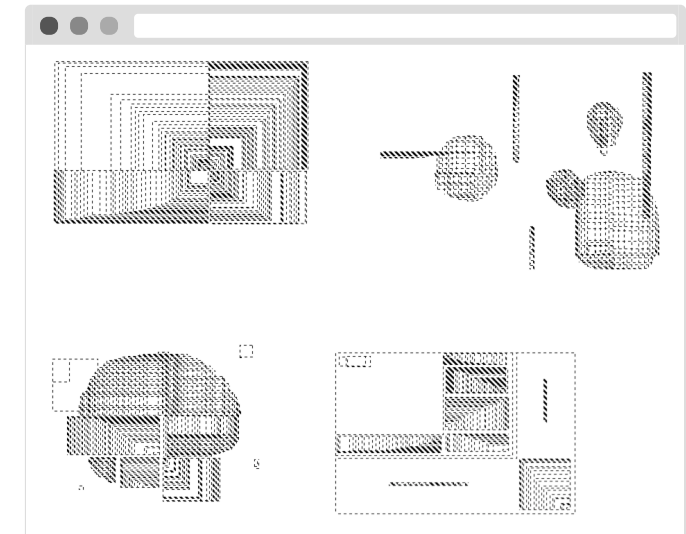
## mwdst

2011

Dessin numérique

Revendiqué par Alice Leonards

Mouvements avec outil de sélection défectueux.



Extrait de *mwdst*

## Digital painting by exploiting a bug

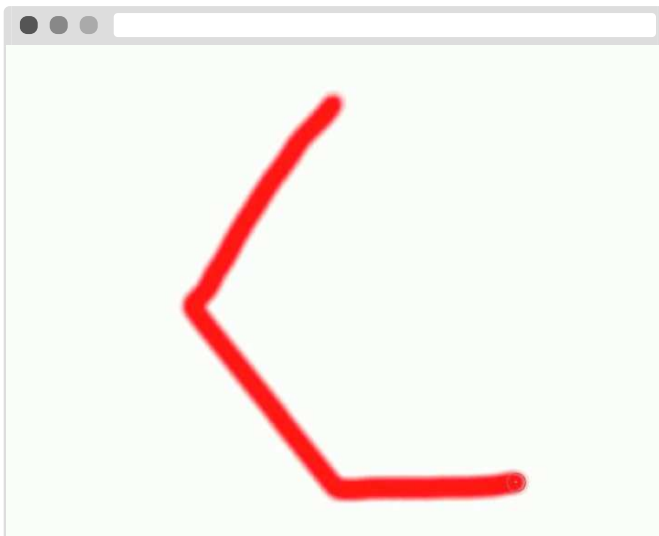
2011

Video numérique : durée 00:00:40, gif animé de 4 images

Revendiqué par Alice Leonards

<http://parthenogenic.com/almost/116>

Ce diptyque vidéo et GIF animé témoigne d'un mouvement de dessin numérique réalisé à l'aide d'un programme imparfait, dont une dysfonction permet des « tracés fantômes » non désirés par l'utilisateur, mais exploités par l'artiste.



Capture de la vidéo *Digital painting by exploiting a bug*

## Round-trip time

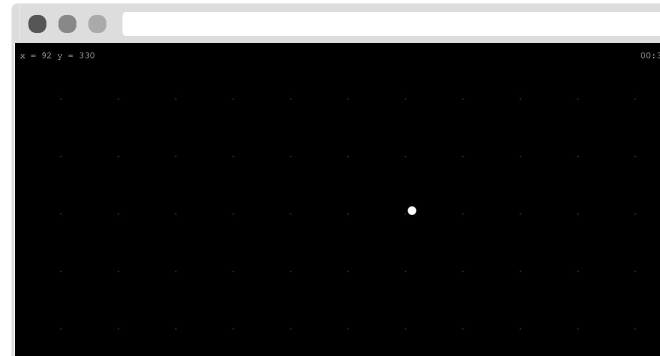
2012

Pages web : HTML CSS et Javascript, son

Revendiqué par Alice Leonards

<http://parthenogenic.com/p/rtt>

Régulièrement, un couple de sons sont émis par cette interface et jouent les coordonnées X et Y d'une cible. Aussi, les coordonnées X et Y de la position de l'utilisateur sont déclenchés par le déplacement du curseur sur la carte.



Capture d'écran de *RTT*

## N.I.E.I.

2008

Persona

<http://niei.neocities.org>

Le N.I.E.I (Network Identity Experiment Institute) est un collectif d'individus formé vers 1965 en URSS. Le premier site web du groupe fut publié sur le réseau alternatif décentralisé Freenet, puis copié sur le web à l'adresse <http://niei.neocities.org>. Le collectif a eu de nombreuses publications dans des fanzines dont *Junk Jet* et est à l'origine d'œuvres netart sur Myspace et des *surfing clubs*.



Site web du N.I.E.I. sur le réseau Freenet

## Funeral Objects From The Network

2011

Collage numérique

Revendiqué par N.I.E.I.

« Le Network Identity Experiment Institute a décidé de s'attarder sur des pages web abandonnées après le décès de leur webmaster. Au long d'un workshop en octobre 2011, nous avons recyclé onze pages web suivant la tradition ancestrale des objets funéraires accompagnant les défunt dans l'au-delà. Nos recherches ont abouti à la transposition de ce rituel en objets graphiques composés d'éléments web utilisés sur les sites des défunts. » N.I.E.I. Extrait du texte d'introduction au collage.

Publié dans *Junk Jet #5* en 2011



Funeral Objects From The Network, extrait de la publication

## Vkontakte

2011

Page web : HTML, CSS, images

Revendiqué par N.I.E.I.

Images trouvées sur deux profils du réseau social VKontakte, équivalent de Facebook sur l'Internet Russe.



Reconstitution du collage VKontakte

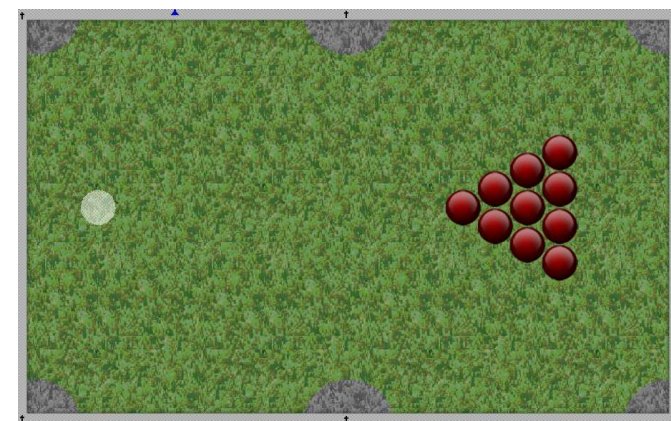
## The Admirable 2.0 graveyard

2008

Jeux vidéo détourné ; Page web : HTML CSS et Javascript

Revendiqué par N.I.E.I.

Dans ce jeu vidéo de billard en HTML modifié par le N.I.E.I., la boule blanche est texturée d'une trame de pixels blancs clignotants, tandis que les boules rouges sont habillées d'un effet « aqua » caractéristique du « Web 2.0 ». Les trous sont signalés par des crucifix noirs qui sont, avec le revêtement de la table, des éléments graphiques hérités de la création précédente *Chillout*, comme cela se produit parfois sur *Webjam*, le surfing club où cette création spontanée a été postée.



Capture d'écran (détail) de *The Admirable 2.0 graveyard*



## Expositions Personnelles

Exposition personnelle *Improving and finding solutions* avec les projets **Diff** et **Révisable 2** à Suzanne Gallery, Bruxelles, BE.

2015

Exposition personnelle **Branch** à De La Charge, Bruxelles, BE.

2013

Installation versionnée **Révisable 1** à iMAL, Bruxelles, BE.

2013

Exposition *Volumes* au 22 rue Muller, Paris, FR. En collaboration avec Kevin Bray.

2012

*First Commit*, exposition à mon domicile. Lancement du versionnage Git de **1962**

2012

## Expositions Collectives

*An Exhibition Of Artists That Have Unfollowed Me* commissionné par Matthew Britton, at router.gallery, Berlin, AL.

2016

*Quoi Noir Lignes* - IPN, Toulouse, FR.

2016

*Embrasser l'incertain* - Galerie Rivoli 59, Paris, FR.

2016

*Hello World* - Galerie de l'Angle, Paris, FR.

2016

*À zone Futures Market* - Guggenheim online exhibition.

2015

*Internet Yami-Ichi New York*, Internet black market, New York, USA.

2015

*Internet Yami-Ichi Bruxelles*, Internet black market, Bruxelles, BE.

2014

*Art Hack Days: Disnovation* à Parsons Paris, FR.

2014

**Anatomize** en tant que Fabien Mousse, en ligne et à la Transfer Gallery, Brooklyn NY, USA.

2013

*Meet In Real Life* à Frankfort sur Main, DE.

2013

*DEAD DROP #5 BEST OF*. Museum of Moving Image NYC, USA.

2013

*LAFIAC.COM* en tant que Fabien Mousse, en ligne et à La Tapisserie Paris, FR.

2012

*BYOB Paris* en tant que Fabien Mousse, à Plateforme Paris, FR.

2011

## Conférences et Présentations

*Talk @ Duperré*, École supérieure des métiers du design, de la mode et de la création, Paris, FR.

2017

*Mes travaux par ordre anti-chronologique*, Université Toulouse Jean-Jaurès, Toulouse, FR.

2016

*Table Ronde Quoi Noir Lignes*, IPN, Toulouse, FR.

2016

*Atelier Signes #02 – Signal*, Campus de la Fonderie de l'Image, Bagnolet, FR.

2016

*Typographie Manifeste* pour le lancement de La Perruque - Atelier Bek, Bruxelles, BE.

2016

*La membrane soluble (entre design et art)* à l'ESAG Penninghen, Paris, FR.

2015

**Présentation** *Improving and finding solutions* à Suzanne Gallery, Bruxelles, BE.

2015

*Typographie, quoi de neuf ?* au Labo de l'Édition, Paris, FR.

2014

*Use & Modify, my font collection is yours*, Libre Graphics Meeting 2014, Leipzig, DE.

2013

*Unified Font Repository*, Libre Graphics Meeting 2013, Madrid, ES.

2013

Présentation *Pro-AM: Art and culture on the Internet*, au Western Union Vancouver, CA.

2012

Présentation : *La paternité des œuvres netart*. WJ-Spots Brussels: History and future of artistic creation on the Internet, iMAL, Bruxelles, BE.

2011

Surfing Clubs – *Une introduction au netart* à Kawenga, Montpellier, FR.

2009

Surfing Clubs – *Une introduction au netart* aux Nuits Sonores, Lyon, FR.

2009

## Performances

**Twins**, Galerie LBTG, Ivry-sur-Seine, FR.

2016

*ueli*, avec Louise Drulhe, Galerie Rivoli 59, Paris, FR.

2016

MFF2010: Connected Cities, Live audio-visual performance à iMAL, Bruxelles, BE.

2009 – 2010

**Improvisation Graphique** au Colloque des Industries Culturelles et Créatives. Espace Flagey. Bruxelles, BE.

2009 – 2010

Performance **Son Image Movement** avec danseurs à ART 77, Bruxelles, BE.

2010

**Nouvelles improvisations** durant le festival Nuits Sonores, aux Beaux Arts de Lyon, FR.

2009

Improvisation en réseau à iMAL, Bruxelles, BE. sur un instrument développé avec Processing.

2009

## Résidences

La Générale, Paris, FR.

2016

Château de Chamarande, Chamarande, FR.

2010

## Enseignement / Workshops

Professeur de design graphique et typographie à l'École Supérieure d'Art et Design Le Havre.

2015 - 2016

Workshop **PrePostPrint**, pour R3FRAG, à la Parsons School of Paris, FR.

2017

Master Class *Unfam* à la Parsons School of Paris, FR.

2017

Workshop **Design et Justice** avec Anthony Masure. Faculté de Toulouse Jean-Jaurès, Toulouse, FR.

2016

Workshop **Masques**. À l'École Supérieure d'Art et Design Le Havre, FR.

2016

Workshop **Requête Spatiale**. Au Campus de la Fonderie de l'Image, Bagnolet, FR.

2015

Workshop **Cache-cache**. À l'École Supérieure d'Art et Design Le Havre, FR.  
2015

Workshop **Pictoporn**. Avec **VITF**, à La Générale, Paris, FR.  
2015

Workshop **OLA #1** : *Expérimenter la 3D libre*, seconde édition du cycle d'atelier d'**Outils Libres Alternatifs**. À La Générale, Paris, FR  
2015

Workshop **OLA #0** : *Expérimenter l'édition libre*, première édition du cycle d'atelier d'**Outils Libres Alternatifs**. À La Générale, Paris, FR  
2015

Workshop **Web Fiction** : Atelier de web design spéculatif aboutissant à la création de sites web d'entreprises fictives. ECV Provence, Aix en Provence, FR.  
2015

Workshop *Monoïde* : fonderie en ligne pour les étudiants des Beaux-Arts de Rennes, FR.  
2014 - 2015

Workshop *Smala* : fonderie en ligne pour les étudiants des Beaux-Arts de Besançon, FR.  
2014 - 2015

Workshop **Résistance** pour les étudiants des Arts Décoratifs de Paris, avec **VITF**, à La Générale, Paris, FR.  
2015

Workshop **Éditions Dispersives**, sur des méthodes d'éditions alternatives HTML / CSS print au Campus de la Fonderie de l'Image, Bagnolet, FR.  
2014

Workshop **Vagabondage Typographique Festif** avec **VITF**, à la Générale, Paris, FR.  
2014

Workshop *Libre object design tools* pour Design September avec Libre Objet, à la Microfactory, Bruxelles, BE.  
2014

Workshop **Objets Versionnés** à l'ESAD Valence, FR.  
2014

Workshop *Artisanat du webdesign* à De La Charge, Bruxelles, BE.  
2013

Workshop **Wild Webcraft Workshop** au Festival International de l'Affiche et du Graphisme de Chaumont, FR.  
2012

#### Publications

**Back Office** #1, *Faire avec* – Édité B42.  
2017

**Diverted Derived Design** – Édité par Libre Objet.  
2016

*La Perruque N.03* – Édité par Olivier Bertrand.  
2015

*Étapes #220* – présentation du projet **Steps Mono**.  
2014

*Nichons-nous dans l'Internet* #2, en tant qu'ECOGEX.  
2014

*Junk Jet* #3, #4, #5. Édités par igmade. En tant qu'ECOGEX, Fabien Mousse...  
2010 - 2011 - 2012

*Bitcoin Magazine* #3, en tant qu'ECOGEX.  
2012

*Playful Type*. Édité par Gestalten.  
2008

Online: **Dear artist name**, discussion with Ève Chabanon, **From—To**, **O Fluxo**, Sylvia Fredriksson's notes, **El País**, **Tombolo**, **Creative Applications**, **Les Intégristes**, **Divergence FM**, **Crap = Good**

#### Éducation

Master en Arts. Spécialisation Arts numériques et typographie. École de Recherche Graphique (E.R.G.) Bruxelles, BE.  
2009 – 2010

Bachelor of Fine Arts, reçu avec grandes distinctions. École de Recherche Graphique (E.R.G.), Bruxelles, BE.  
2008 – 2009

DUT Métiers de l'Internet, Université de Bordeaux III, FR.  
2004 – 2006

Baccalauréat scientifique, option musique.  
2004

#### Collectifs

Co-créateur de Outils Libres Alternatifs, association pour la recherche et la diffusion des outils libres pour la création.

Co-créateur de **Libre Objet**, collectif pour la recherche et la diffusion du design objet sous licence libre.

Membre actif de **Velvetyne Type Foundry**, fonderie de caractères typographiques libres.

Pratique et composition musicale. Permis B. Parle Français, Anglais et Espagnol.



Portfolio généré en 06/2017 avec *Workchain 0.7*, générateur de portfolio en PDF basé sur des technologies web (PHP, HTML, CSS Print), développé par Raphaël Bastide.

Composé en Liberation Sans et Anka Coder, fontes libres.

Contact : [bonjour@raphaelbastide.com](mailto:bonjour@raphaelbastide.com)

Site web : <http://raphaelbastide.com>

Twitter, Instagram : @raphaelbastide

Tel. : +33 (0)6 84 31 39 94