22,48 m²

ÉMILIE BROUT & MAXIME MARION

30, rue des Envierges, 75020 Paris, France
Tél. +33 (0)981722637, www.2248m2.com, contact@2248m2.com

BIOGRAPHIE / *BIOGRAPHY*

Nés en 1984 et 1982 en France. Vivent et travaillent à Paris.

Émilie Brout & Maxime Marion ont débuté leur collaboration à l'ENSAD Lab à Paris, qu'ils ont intégré pour deux ans. Leur travail a été lauréat des prix Arte Laguna et Talent Contemporain de la fondation François Schneider. Il a été inclus dans la 5th Moscow Biennale for Young Art, la 5ème triennale de l'ADIAF et a été exposé et projeté dans de nombreuses expositions collectives, notamment : Untitled Miami Beach; OCAT Shenzhen ; Daegu Art Museum ; Seongnam Arts Center ; AramNuri Arts Center, Goyang ; London Art Fair ; Museum of Modern and Contemporary Art of Rijeka ; Loop Barcelona ; Centre pour l'Image Contemporaine, Genève ; The Solo Project, Bâle ; Telecom Italia Future Centre, Venise ; Art Brussels ; Palais de Tokyo, MAIF Social Club et Centquatre, Paris ; Pavillon Vendôme, Clichy ; Cité de la céramique, Sèvres ; FRAC Haute-Normandie ; Villa Arson, Nice ; Fondation Vasarely, Aix-en-Provence. Expositions personnelles récentes et à venir: 22,48 m² (Paris), Steve Turner (Los Angeles), la Villa du Parc (Annemasse).

''La signification de la valeur dans une ère post-quelle-qu'elle-soit, l'abondance en masse d'images – de la production aussi bien amateur que professionnelle aux images générées algorithmiquement – et le déplacement de l'artiste de la production à la post-production, et de la création d'œuvres à la génération de formats, sont tous des thèmes récurrents dans le travail récent d'Émilie Brout et Maxime Marion. Depuis 2009, le duo français s'est concentré sur des projets qui, réinventant le langage moderne du film, réemploient et s'approprient largement des contenus du web. Les libérant de leur statut de données apparemment insignifiantes et dénuées de valeur, ils les réarrangent en dispositifs complexes et narratifs, parfois générés algorithmiquement, ou encore en de puissantes images iconiques.'' - Domenico Quaranta, AFK. Texts on Artists, 2011 - 2016, 2016, Link Editions

Born 1985 & 1983, France. Live and work in Paris.

Émilie Brout and Maxime Marion are graduated from ENSA Nancy, ESA Aix-en-Provence and joined for two years the ENSAD Lab in Paris, where they began their collaboration. Their work has been the recipient of the Arte Laguna Prize and the Contemporary Talent Prize of the François Schneider foundation. It was included in the 5th Moscow International Biennale for Young Art, the 5th ADIAF triennale and numerous group exhibitions and screenings including at Daegu Art Museum; Seongnam Arts Center; AramNuri Arts Center, Goyang; Untitled Miami Beach; OCAT Shenzhen; Art Brussels; Museum of Modern and Contemporary Art of Rijeka; Loop Barcelona; Centre pour l'Image Contemporaine, Geneva; The Solo Project, Basel; Telecom Italia Future Centre, Venice; Palais de Tokyo, MAIF Social Club and Centquatre, Paris; Cité de la céramique, Sèvres; Villa du Parc, Annemasse; Villa Arson, Nice; Vasarely foundation, Aix-en-Provence.

"The meaning of value in a post-whatever era, the mass abundance of images - from amateur image production to professional images to algorithmically generated images - and the consequent shift of the artist from production to post-production - and from the creation of works to the generation of formats - are all recurring topics in the recent work of Émilie Brout and Maxime Marion. Since 2009 the French couple has been focusing on projects that, renovating the modernist language of film, make an extensive use of appropriated content from the web, which is freed from its status of meaningless, apparently valueless data floating in the information networks to be rearranged in complex, algorithmically generated, sometimes interactive narratives, or into powerful, iconic images." Domenico Quaranta, AFK. Texts on Artists 2011 - 2016, 2016, Link Editions

22,48 m²

Expositions personnelles / Solo shows

2019 ''Great sories start here'', Galerie 22,48m², Paris, FR

2018 Exposition dans le cadre de / *as part of* ''Camera Camera'', Salon de vidéos et d'art contemporain, Hôtel Windsor, Nice, FR
''Lightning Ride'', commissariat de / *curated by* Anni Venäläinen, Pori Art Museum, Pori, FI
''You should only have eyes for me'', Villa du Parc, Annemasse, FR

2017 ''Deliverance'', Steve Turner, Los Angeles, US
''Quickening'', Galerie 22,48 m², Paris, FR
''Better Not Tell You Now'', Link Cabinet, www.linkcabinet.eu
''Predator 900R'', Espace 36, Saint-Omer, FR

2016 Art Brussels, avec / *with* Galerie 22,48 m², Tour & Taxis, Brussels, BE

2015 ''Les Nouveaux chercheurs d'or'', Galerie 22,48 m², Paris, FR

2014 LOOP Barcelona, avec / *with* Galerie 22,48 m², Hotel Catalonia Ramblas, Barcelona, ES

2013 ''Dérives'', Galerie 22,48 m², Paris, FR

Expositions collectives / *Group shows*

2019 ''Lignes de vie'', commissariat de / *curated by* Frank Lamy, MAC VAL, Vitry-sur-Seine, FR

2018 ''Chroniques'', Gallifet Art Center, Aix-en-Provence, FR
Biennale de l'image tangible, Le Red Studio, Paris, FR
''Medio Acqua'', commissariat de / *curated by* Renato Casciani, Base sous-marine, Bordeaux, FR
''Reality Bytes'', commissariat de / *curated by* Ivar Zeile, RedLine Contemporary Art Center, Denver, US,
''Fading Away'', commissariat de / *curated by* Céline Flécheux, 22,48 m², Paris, FR
''Duty Free'', commissariat de / *curated by* Bob Bicknell-Knight, Chelsea College of Arts, London, UK
''Re/public'', commissariat de / *curated by* Roland Fischer, Stefanie Marlene Wenger & Raffael Dörig, Polit-Forum, Bern, CH
''Collection for a Poor Collector'', commissariat de / *curated by* Thomas Geiger, Sperling gallery, Munich, DE
''Force of Nature'', Steve Turner, Los Angeles, US,
''I'm sorry, I didn't quite catch that'', arebyte_Gallery, Java House, London, EN
''The Exhibition for the Poor Collector'', Sperling Gallery, Munich, DE
''Ecritures numériques'', commissariat de / *curated by* Jacques Urbanska & Philippe Franck, Musée L, Louvain-la-Neuve, BE
''Profils'', Pavillon Blanc, Colomiers, FR
''Ô Boulo'', commissariat de / *curated by* Anne-Sophie Bérard, MAIF Social Club, Paris, FR
''Des Surfaces dénuées d'innocence'', commissariat de / *curated by* Stéphanie Vidal, Maison Populaire, Montreuil, FR

2017 The Wrong Biennale - Pavilion «Lucky Charms for Dinner», commissariat de / *curated by* Kamilia Kard, thewrong.org
Stories From Nowhere, Centre d'Art Bastille, Grenoble, FR
''Demo Day'', commissariat de / *curated by* Fernando Schrupp, Kunstraum LLC gallery, New York, US
''Post-production manœuvre'', commissariat de / *curated by* Messi Luo, Minority Space Beijing, CN
Art Brussels, with Steve Turner, Tour & Taxis, Brussels, BE
''Extracting / Abstracting'', Steve Turner, Los Angeles, US

"Go Canny! Poétique du sabotage", ommissariat de / *curated by* Nathalie Desmet, Eric Mangion & Marion Zilio, Villa Arson, Nice, FR
"Stranger Collaborations", London Art Fair, commissariat de / *curated by* Pryle Behrman, Business Design Centre, London, UK
"Iconomania", commissariat de / *curated by* Florence Guionneau-Joie, MAIF Social Club, Paris, FR

2016 "Untitled Miami Beach", with Steve Turner, Miami, US
"Home Cinema", commissariat de / *curated by* Charles Carcopino, Gare Saint-Sauveur, Lille, FR; OCAT Shenzhen, CN; Daegu Art Museum, Daegu, KR
"Frontières & projections, Accès(s)", commissariat de / *curated by* Hortense Gautier & Philippe Boisnard, Bel Ordinaire, Pau, FR
5th Moscow Biennale for Young Art, commissariat de / *curated by* Nadim Samman, Trekhgornaya Manufaktura, Moscow, RU
"L'Art est un mensonge", commissariat de / *curated by* Sonia Recasens, H2M, Bourg-en-Bresse, FR
"Portrait de l'artiste en alter", FRAC Haute-Normandie, Sotteville-lès-Rouen, FR
"Not Really Really", commissariat de / *curated by* Frédéric de Goldschmidt & Agata Jastrzabek, Frédéric de Goldschmidt Collection, Brussels, BE
"The Black Chamber", commissariat de / *curated by* Eva & Franco Mattes + Badi Brusadin, Museum of Modern and Contemporary Art, Rijeka, HR; Škuc Gallery, Ljubljana, SI
"Société de service", commissariat de / *curated by* Dominique Moulon, Plateforme, Paris, FR
"Le Temps de l'audace et de l'engagement", 5th ADIAF Triennial, commissariat de / *curated by* Nathalie Ergino, Institut d'Art Contemporain de Villeurbanne, FR
"Neoliberal Lulz", Carroll/Fletcher gallery, London, UK
'D'autres possibles", commissariat de / *curated by* Thomas Fort, Pavillon Vendôme, Clichy, FR
"The Wrong Biennale", (in)Exactitude in Science, commissariat de / *curated by* Kamilia Kard & Filippo Lorenzin, galerie Charlot, Paris, FR

2015 "Something Else - Off Biennale Cairo", commissariat de / *curated by* Elena Giulia Abbiatici, (in)Exactitude in Science, Cairo, EG
"Mapamundistas: Antipostales", commissariat de / *curated by* Alexandra Baurès, Citadel of Pamplona, ES
"The Human Face of Cryptoeconomies", Furtherfield Gallery, London, UK
"Bonjour la France !", commissariat de / *curated by* Sunhee Choi, Seongnam Arts Center, Seongnam, KR; Goyang AramNuri Arts Center, Goyang, KR
"Sèvres Outdoors", Cité de la céramique, Sèvres, FR
Art Brussels, with 22,48 m², Brussels Expo (Heysel), BE
"Home Cinema", commissariat de / *curated by* Charles Carcopino, MAC Créteil, FR; festival VIA, Manège Maubeuge-Mons, FR
"Miroir, Ô mon miroir", commissariat de / *curated by* L'extension, Pavillon Carré de Baudouin, Paris, FR
"Convergence", commissariat de / *curated by* Dominique Moulon, Maison Populaire de Montreuil, FR
"Promenons-nous...", commissariat de / *curated by* Caroline Delieutraz & Géraldine Miquelot, Abbaye d'Annecy-le-Vieux, FR

2014 "Confort Moderne", group show, Clovis XV, Bruxelles, BE
"Matière Cinéma", commissariat de / *curated by* Mathieu Vabre, Seconde Nature, Aix-en-Provence, FR
"Unoriginal Genius", commissariat de / *curated by* Domenico Quaranta, Carroll/Fletcher gallery, London, UK
"Variation", commissariat de / *curated by* Dominique Moulon, Espace Blancs Manteaux, Paris, FR
"Web Players", online, commissariat de / *curated by* Isabelle Arvers, Podfest, Rio de Janeiro, BR
"Disnovate", Parsons Paris, FR
"Still Water", Galerie 22,48 m², Paris, FR
"Pense-bête/Reminders collection 1", commissariat de / *curated by* Sandra Aubry & Sébastien Bourg, Galerie de Roussan, Paris, FR
"Werke sind Wesen", commissariat de / *curated by* Clément Stehlin, Villa Renata, Basel, CH
Arte Laguna, finalists exhibition, Telecom Italia Future Centre, Venezia, IT

22,48 m²

2013 Jeune Création, Centquatre, Paris, FR
"Play/display", Galerie 22,48 m², Paris, FR
Talents Contemporains, finalists exhibition, Fondation François Schneider, Wattwiller, FR
"The Solo Project", Basel, CH
"Terrible Twos", commissariat de / *curated by* Garance Chabert, Villa du Parc, Annemasse, FR

2011 "Uploloload - Eloge de la réalité diminuée", commissariat de / *curated by* Maxence Alcade & Caroline Delieutraz, Galerie 22,48 m², Paris, FR
"Gamerz 08", Fondation Vasarely, Aix-en-Provence, FR
"Art & Paysage", commissariat de / *curated by* Jean-François Dumont, Artigues-près-Bordeaux, FR

2011 - 2008
Lafiac.com, www.lafiac.com
"Espace Temporaire", Bâtiment 76, Genève, CH
"Contrefaçon", Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, FR
Nuit Blanche 2, Place du Roi George, Metz, FR
"In/Out X.0", Maison Populaire de Montreuil, Paris, FR
'Version Bêta Biennale, commissariat de / *curated by* Jean-Louis Boissier, Centre pour l'Image Contemporaine, Genève, CH
"Sombres Desseins/Dark designs", commissariat de / *curated by* Daniel Sciboz, Maison d'Ailleurs, Yverdon-les-Bains, CH
Biennale Mulhouse 008, Parc des Expositions, Mulhouse, FR

Prix et bourses / Awards & Grants

2019 Prix du public, Prix Sciences Po pour l'art contemporain, Paris, FR

2017 Net Based Award, nominés / *nominees*, H3K/Kunst Bulletin, Haus der elektronischen Künste, Basel, CH
CNC/DICRéAM, production grant, Paris, FR

2016 Espace 36, résidence / *invited residency*, Saint-Omer, FR

2015 Villa Belleville, / résidence / *invited residency*, Paris, FR
SCAM, grant, Paris, FR

2014 DRAC Île-de-France, grant, Paris, FR
Arte Laguna Prize, Arsenal, Venice, IT

2013 CNC/DICRéAM, grant, Paris, FR

2012 FRAC Aquitaine, production, Bordeaux, FR
M2F Créations, résidence / *residency*, Patio du Bois de l'Aune, Aix-en-Provence, FR

2011 Fondation François Schneider, contemporary Talent Prize, Wattwiller, FR
Conseil Général du Val-de-Marne, grant, Val-de-Marne, FR
SCAM, grant, Paris, FR

Collections / Collections

FRAC Aquitaine, Bordeaux, FR
Fondation François Schneider, Wattwiller, FR
Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, FR

Projections et conférences / Screenings & Talks

2019 "La Vraie Vie", projections, commissariat de / *curated by* Guillaume Constantin, Les Instants Chavirés, Montreuil, FR
"New Kids on the Blockchain", conférence / *conference* «Saint Satoshi priez pour nous», Gaîté Lyrique, Paris, FR

2018 "Hot Steam", projection, commissariat de / *curated by* Keaton Fox, CCTV, Cambridge, US
«L'Art au-delà du digital», intervention durant le lancement du livre de / *intervention during the launching of the book by* Dominique Moulon, Cité internationale des arts, Paris, FR
Villa du Parc Hors les Murs, projection, Moulin de Cara, Ville-le-grand, FR
"Dérives", Villa du Parc Hors les murs, Moulin de Cara, Ville-le-Grand, FR

2017 TALK Paris - «Bad Taste»,table ronde animée par / round table animated by Camille Frasca & Antoine Py, 22visconti, Paris, FR
Supernova Outdoor Digital Animation Festival, projection / *screening*, commissariat de / *curated by* Ivar Zeile, Denver, US
SCAM/Best of 2017 écritures et formes émergentes, projection / *screening*, SCAM, Paris, FR
Les Visiteurs du soir, projection / *screening*, Hotel Windsor, Nice, FR
Iconomania, workshop, MAIF Social Club, Paris, FR

2016 L'Espace des possibles, projection / *screening*, curated by Emilie Flory, Anne Peltriaux & Corinne Veyssière, Les Arts au Mur, Pessac, FR
Eki.Art - Dérives, projection et discussion / *screening and talk*, Ekimetrics, Paris, FR
Les Incessants, projection / *screening*, commissariat de / *curated by* Céline Poulin, Villa du Parc, Annemasse, FR
The Black Chamber - Conference, talk, commissariat de / *curated by* Eva and Franco Mattes, Bani Brusadin, Kino Šiška, Ljubljana, SI
Pléorama #1, projection / *screening*, commissariat de / *curated by* Johan Decaix, Progress Gallery, Paris, FR

2015 New Aesthetic - Köln Unlimited, projection / *screening*, Köln, DE
Love Money, table ronde animée par / *round table animated by* Isabelle de Maison Rouge, galerie 22,48 m², Paris, FR
Cycle Bleu, projection / *screening*, Forum des Images, Paris, FR
965 jours à 58 mètres, projection / *screening*, Villa Belleville, Paris, FR
Re(source)s, table ronde animée par / *round table animated by* Dominique Moulon, MAC Créteil, FR
Art of the Networked Practice, symposium, School of Art, Design & Media - Nanyang Technological University, SG
ARTEM, talk, Campus Universitaire ARTEM, Nancy, FR

2014 Inside/Peer to Peer, projection / *screening*, invitation de / *from* Vittoria Matarrese, Palais de Tokyo, Paris, FR
EMA Fructidor, talk, Nicéphore Cité, Chalon-sur-Saône, FR
Cultures numériques, talk, Conservatoire de Chalon-sur-Saône, FR
Les Inrocks Lab/Nuit Blanche, projection / *screening*, Ensad Paris, FR
Lovely Days in Bol, projection / *screening*, invitation from Contexts, Bol, Brac, HR
Arts de la perturbation, study day, Université Paris 1, centre Saint Charles, FR
ESAD Orléans, talk, Musée des Beaux-Arts, Orléans, FR

2013 SCAM - Futur en Seine, Centquatre, Paris, FR
MashUp Film Festival, talk, Forum des Images, Paris, FR
Copie Copains Club, launch of www.copie-copains-club.net, Gaîté Lyrique, Paris, FR
ARTEM, talk, Pôle Universitaire ARTEM, Nancy, FR
Algoshorts, projection / *screening*, commissariat de / *curated by* Alexis Kirke, Plymouth University, UK
Conférences libres de l'ICAN, talk, Pôle Paris Alternance, FR

2012 L'art numérique peut-il se dissoudre dans l'art contemporain ?, round table animated by Maxence Alcade, Galerie 22,48 m², Paris, FR
Obstervatoire de l'Image Numérique, talk, Palais des Congrès, Arles, FR
Loopingstar, screening, Sarrebruck, DE

2011 - 2008
Forum du Regard, workshop, Cinéma Jean Eustache, Pessac, FR
Espèces d'espaces, talk, invitation de / *from* Emilie Bouvard, Ecole Normale Supérieure, Paris, FR
Côté Labo, talk, Le Cube, Issy-les-Moulineaux, FR
Hacker Space Festival, talk & performance, tmp/lab, Vitry-sur-Seine, FR

Commissariats / Curatorial

2014 White Screen/Jeune Création, création de l'exposition virtuelle et commissariat / *creation of the virtual exhibition platform and curation*, whitescreen.jeunecreation.org, FR
Copie Copains Club gets physical @Gamerz X, commissariat de l'exposition collective / *curation of the group show*, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence, FR

2013 Fresh << Refresh, commissariat de l'exposition de fin d'études / *curation of the graduates exhibition*, Galerie NaMiMa/ENSA Nancy, FR
Copie Copains Club, création et commissariat / *creation and curation*, avec / *with* Caroline Delieutraz, www.copie-copains-club.net

Formation / Education

2009 EnsadLab Research Cycle, October 07 - June 09, École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris, FR
2007 DNSEP (Master of Art), ENSA Nancy & ESA Aix-en-Provence, FR
2005 DNAP (Bachelor of Art), École Nationale Supérieure d'Art de Nancy, FR

Enseignement / Teaching

depuis / *since* 2015 Ecole Supérieure d'Art de Clermont-Métropole, FR
2014 - 15 ARTEM, ARC «Eppur si Mueve», Ecole des Mines & ENSA Nancy, FR

Publications / Publications

En Fuyant ils cherchent une arme, par Stéphanie Vidal, 10 janvier 2019
Nichons-nous dans l'internet, numéro / *issue* 8, 2018
isthisit? numéro / *issue* 4, isthisit?, Londres, 2018
The Collection for the Poor Collector, Thomas Geiger, Edition Taube, Munich, 2018
Streaming Egos - Digital identities, «Strategy 2: Fake Documents», by Marie Lechner - Goethe-Institut Paris, 2016
L'écran comme mobile, Jean-Louis Boissier - Mamco-Genève, 2016
AFK, Texts on Artists 2011-2016, Domenico Quaranta - LINK Editions, 2016
De Leur temps, 5ème triennale de l'ADIAF, Collection privées françaises, catalogue d'exposition / *exhibition catalogue* - IAC

Villeurbanne, 2016
The Black Chamber, catalogue d'exposition / *exhibition catalogue* - LINK Editions, 2016
6PM Your Local Time - LINK Editions, 2015
Bonjour la France !, catalogue d'exposition / *exhibition catalogue* - Goyang Cultural Foundation, 2015
Art et numérique en résonance, Dominique Moulon - Editions Scala, 2015
Talents Contemporains 2011 - 2012 - Fondation François Schneider, 2015
Library of the Printed Web #3, commissariat et publication de / *curated and published by* Paul Soulhellis, 2015
Alum - Art Book Magazine, 2014
Image & immersion, proceedings of the Obs/in #2 colloquium - Obs/In, 2013
Dérives, texte de / *text by* Douglas Edric Stanley - Editions du 22,48 m², 2013

Presse / Press

Beaux-Arts Magazine, 28 novembre / *November* 2018, « de l'Amour en stock», par / *by* Maîlys Celeux-Lanval
LVL3, 21 novembre 2018, «Artist of the Week», interview
France Culture, Les Carnets de la Création, 14 novembre / *November* 2018, «Emilie Brout et Maxime Marion, duo de plasticiens 2.0», interview avec / *with* Aude Lavigne
Revue Possible, «The Ballad of Web Dependency», interview avec / *with* Vanessa Morisset
Artaïs, novembre 2018, « OVNI 2018, Nice sur orbite, un vrai potentiel révélé ! », par / *by* Marie de La Fresnay
L'Humanité, 26 novembre 2018, « À Nice, OVNI, le rendez-vous des vidéos qui renouvelle le regard », par / *by* Pierre Barbancey
Mousse Magazine, 25 février 2018, «Who's still workin' on this Masterpiece?» at the Loft, Brussels
Slash Paris, 30 janvier 2018, «En fuyant, ils cherchent une arme» par / *by* Guillaume Benoit
Art Viewer, July 21, 2017, «Emilie Brout & Maxime Marion at Steve Turner»
LA Weekly, July 12, 2017, «5 Shows to See in L.A. This Week», par / *by* Catherine Wagley
Point contemporain / Pratiques critiques, June 20, 2017, «Cash, Check, Charge or Art», par / *by* Marion Zilio
Curating the Contemporary, June 2, 2017, «Artist of the Month», par / *by* Alejandro Ball
Beaux Arts, May 23, 2017, «Quand les jeunes artistes rêvent de cyborgs», par / *by* Sarah Ihler-Meyer
France Culture, May 1, 2017, Les Carnets de la création, par / *by* Aude Lavigne
Les Inrocks, April 8, 2017, «Les 5 expos à ne pas rater cette semaine», par / *by* Ingrid Luquet-Gad
France Culture, February 24, 2017, La vie numérique, «Un Logiciel est-il comme le pinceau d'un peintre ?», par / *by* Xavier de la Porte
Kunst Bulletin, December 1, 2016, «Digitale Kunst - Projekt des Monats», p64, par / *by* Raffael Dörig
Artspace, November 30, 2016, «10 of the Best New Artists at the Untitled Art Fair», par / *by* Andrew M. Goldstein
**DUUU @ Lafayette Anticipation*, October 21, 2016, Interview avec / *with* Damien Airault
La Gazette Drouot, May 6, 2016, «Focus : Art Brussels en belle forme», p 15-17, par / *by* Alain Quemin
New York Observer, April 23, 2016, «Art World Descends on Brussels Despites Attacks», par / *by* Guelda Voien
Télérama, April 21, 2016, «Société de service», par / *by* Thierry Voisin
Artsy, April 21, 2016, «The 7 Best Booths at Art Brussels», par / *by* Molly Gottschalk
Nova Planet, April 14, 2016, «Ils hantent vos souvenirs et vos photos de touristes», par / *by* Jean Morel
Rue89/L'Obs, April 13, 2016, «Chercheurs d'or», par / *by* Claire Richard
Vice/The Creators Project, April 13, 2016, «Art Trends: Artists Are Corporations Too», par / *by* Emerson Rosenthal
Curating the Contemporary, March 24, 2016, «Neoliberal Lulz @ Carroll/Fletcher: Lol-> Lul -> Lols -> Luls -> Lolz -> Lulz», par / *by* Gabriela Acha
RTV4, March 17, 2016, «Razstavi Crni Kabinet V Galeriji Škuc», par / *by* Melita Kontrec
BBC, February 21, 2016, Business News, «The Woman who became a Corporation», par / *by* Dougal Shaw
Art Review, January 1, 2016, «The Human Face of Cryptoeconomies», p. 151, par / *by* J. J. Charlesworth
Furtherfield, October 26, 2015, «Value in the Digital Age: In Conversation with Emilie Brout & Maxime Marion», par / *by* Nicole Sansone
Goethe Institut - Streaming Egos, October 12, 2015, «Stratégie 2 : Faux-Papiers», par / *by* Marie Lechner
Osskoor, September 28, 2015, «Emilie Brout & Maxime Marion sont-ils les Madoff de l'art contemporain ?», par / *by* Maxence Alcade
Media Art Design, September 26, 2015, «Les Nouveaux chercheurs d'or», par / *by* Dominique Moulon
Fear Of Missing Out, September 21, 2015, «Qui sont les nouveaux chercheurs d'or ?», par / *by* Marie de la Fresnaye
Libération/Next, March 31, 2015, «Home Cinema, les toiles filantes», par / *by* Clément Ghys
We Make Money Not Art, March 9, 2015, «Copie Copains Club, a community of artists who copy each other», par / *by* Régine Debatty
Neural, March 1, 2015, Issue #49, «Nakamoto (The Proof)», par / *by* Aurelio Cianciotta
Culture Mobile, December 9, 2014, «Google Earth Movies et Dérives», par / *by* Jean-Yves Leloup
ARTslant, November 17, 2014, «Art's Post-Internet Identity Crisis», par / *by* Phoebe Stubbs
Libération, November 15, 2014, p34, «Au cœur de la matière filmique», par / *by* Marie Lechner
The Artchemists, September 25, 2014, «Copie Copains Club : l'art est un éternel recommencement», par / *by* Padme Purple
The Adriatic Times, August 12, 2014, «Bol, six days of video art», par / *by* S.K.
Les Inrocks Lab, June 26, 2014, «Le cinéma sous algorithmes d'Emilie Brout et Maxime Marion», par / *by* Anna Hess
Flux News, June 16, 2014, «Loop Barcelona» par / *by* Septembre Tiberghien
El País, June 6, 2014, «El cuerpo triunfa en Loop», par / *by* Roberta Bosco
L'Œil, May 1, 2014, p 116, «L'art vidéo, ça bouge» par / *by* Anne-Cécile Sanchez
France Culture, April 17, 2014, Ce qui nous arrive sur la toile, «De l'art dans les paysages de Google» par / *by* Xavier de la Porte
Artribune, March 25, 2014, «Venezia proclama i vincitori del Premio Arte Laguna», par / *by* Helga Marsala
Télérama, January 8, 2014, p5, «J'ai testé la baston avec Chuck Norris» par / *by* T.V.
Projections, January 1, 2014, n°35, p 68-71, «Just Push Play», interview par / *by* Thomas Stoll
L'Est Républicain, December 10, 2013, «Initiative à la galerie NaMiMa»
Radio Marais, December 2, 2013, «Oh Browser» par / *by* Anne Horel
MCD, October 15, 2013, p 76-77, «Création numérique & lien social», interview
Le Quotidien de l'Art, September 20, 2013, p 14, «Les Talents contemporains 2011» par / *by* Julie Portier
France Culture, September 2, 2013, «La vignette» par / *by* Aude Lavigne
Le Nouvel Observateur, June 15, 2013, «Quand internet libère l'art», par / *by* Amandine Schmitt
Ecrans/liberation.fr, June 13, 2013, «Rien ne se perd, tout se remixe», par / *by* Marie Lechner
Libération, June 12, 2013, «Séance Tenante» par / *by* Marie Lechner
Gaîté Live, June 6, 2013, «Références explicites» par / *by* Stéphanie Vidal
France 3, May 17, 2013, Journal télévisé du 19-20 Haute Alsace, «Inauguration de la fondation Schneider»
Bonus, January 22, 2013, interview par / *by* Katia Makédonski
Côté Cinéma, January 9, 2013, p 10, «Le cinéma 2.0 : Google Earth Movies»
Télérama, December 12, 2012, p 85, «Google Earth Movies», par / *by* J.C.
Paris ART, December 4, 2012, «Uplolololad - Eloge de la réalité diminuée», par / *by* Florent Jumel
Fluctuat, November 21, 2012, «Explorez les décors de The Shining, Apocalypse Now ou Jaws», par / *by* Eric Vernay
We Make Money Not Art, November 21, 2012, interview par / *by* Régine Debatty
Radio Nova, November 13, 2012, Le Grand Mix, «Uploloload - Quand l'art numérique se frotte au monde offline», par / *by* Mathilde Serell
Portraits - la Galerie, November 8, 2012, portrait par / *by* Géraldine Miquelot
Libération, October 25, 2012, p 26, «Avec Gamerz fête vos jeux», par / *by* Marie Lechner
Poptronics, October 23, 2012, «Gamerz dérègle le jeu dans les règles de l'art», par / *by* Mathieu Recarte
France 3, June 15, 2012, «Art & Paysage», par / *by* Clémence Rouher
Gaîté Lyrique, May 2, 2011, «Net Fever : Nulle part ailleurs», par / *by* Caroline Delieutraz
France 2, April 22, 2010, journal de 13h, «Contrefaçon»
ETC, April 1, 2009, revue 85, p 40-41, «Associations heureuses», par / *by* Sylvie Parent
Radio Suisse Romande (la 1ère & Couleur 3), October 31, 2008, «Version Bêta»

22,48 m²

SEXTAPE

2018 - Vidéo, 9'03'' / *video, 9' 03"*

La vidéo est une sextape fait-maison trouvée en ligne sur un site pornographique amateur, où l'on peut reconnaître à certains moments le visage des artistes. Le document, entre fake et readymade, joue sur l'ambiguïté de son authenticité, à l'heure où les clouds privés se font aisément pirater et où des applications à base d'intelligence artificielle telles que "FakeApp" démocratisent largement la retouche et l'échange de visages en vidéo.

The video is a homemade sextape found on an amateur porn website, where we can sometimes recognize the face of the artists. The document, between fake and readymade, plays on the ambiguity of its authenticity, at a time when private clouds are easily hacked and where applications based on artificial intelligence such as "FakeApp" widely democratize editing and face exchange in videos.

Sextape, 2018

22,48 m²

DP

2018 - vidéo VR stéréoscopique, 3'30'', édition de 3 + 1EA

stereoscopic VR video, 3'30", edition of 3 + 1AP

À la fois hommage à la vidéo "Die Treppe" de Lutz Mommartz, au burlesque et au cinéma de genre, *dp* consiste en un plan-séquence en 3D et noir et blanc, destiné à être visionné sur un casque de réalité virtuelle. Au premier-plan, un doigt levé en vue subjective, à la fois anthropomorphique et extension virtuelle du spectateur, effectue un parcours depuis un point de vue de paysage jusqu'à un espace domestique, en passant par un vernissage public à la galerie des artistes. Au passage, le doigt effectue sur tout ce qui lui semble digne d'intérêt le fameux « double-tap » d'Instagram ou de Tumblr, geste désormais familier signifiant le fait d'aimer une image sur les réseaux sociaux. Cependant si pour ce faire l'index touche habituellement une image virtuelle recouverte de verre sur le téléphone, le doigt entre ici directement en contact avec la matière réelle : amis, nourriture, animaux… en référence aux grandes catégories d'images usuellement diffusées en ligne (food porn, puppies, etc.).

Simultaneously a tribute to burlesque, genre cinema and Lutz Mommartz's video "Die Treppe", dp consists of a stereoscopic black-and-white film intended to be viewed on a virtual reality headset. In the foreground, a raised finger in a subjective view, both anthropomorphic and virtual extension of the viewer, travels from a landscape view to a domestic space, through a public opening at the artists' gallery . In passing, the finger performs on everything that seems worthy of interest the famous "double-tap" of Instagram or Tumblr (now a familiar gesture meaning to like an image on social networks). However if the index usually touches a virtual image covered with glass on a phone, the finger is here directly in contact with real material: friends, food, animals ... in reference to the major categories of images usually broadcasted online (food porn, puppies, etc.).

vue d'exposition / *exhibiton view*, La Villa du Parc, Annemasse, 2018 (crédit : Aurélien Mole)

dp, 2018
vidéo VR stéréoscopique, 3’30’’, édition de 3 + 1EA
stereoscopic VR video, 3’30’’, edition of 3 + 1AP

22,48 m²

A TRULY SHARED LOVE

2018 - vidéo UHD, 4’ 30’’, produite par La Villa du Parc, Annemasse / *UHD video, 4’ 30’’, produced by La Villa du Parc, Annemasse*

Il la regarde, les yeux énamourés. Elle le regarde, plus tard, alors qu’il est endormi. Un chat se prélasse dans le lit. Peut-on imaginer plus grande douceur ? Revisitant le fantasme de l’amour partagé, le duo d’artistes Émilie Brout et Maxime Marion réalise une vidéo de cinq minutes qui fait figure de teaser à un film d’amour : le leur. Tournée dans leur atelier – remanié pour l’occasion en décor d’une extrême neutralité –, la vidéo suit le cahier des charges exigeant de Shutterstock, une plateforme qui vend images et vidéos à des professionnels de tout type... D’où l’apparence lisse et la rigueur impeccable des plans. L’objectif : faire accepter le film, actuellement en cours d’examen par la plateforme.
Pour ce faire, en plus de leur travail sur l’esthétique, ils ont ménagé des espaces libres qui permettront aux éventuels clients de glisser leur publicité au sein même du film : c’est pourquoi les personnages travaillent sur des ordinateurs à fond vert, sur lesquels la caméra zoome longuement. Telles quelles, les images donnent une impression vertigineuse de vide, de vie factice, organisée selon des standards insupportables – pour être heureux, il faudrait être jeune, blanc, hétérosexuel, en couple, mince, beau... Et pourtant.
Quelques indices, glissés ici et là, instillent une pointe de malice et d’intimité au cœur même de la neutralité. Émilie Brout et Maxime Marion ont en effet demandé à trois artistes de créer des œuvres insérées au fil du film : une tapisserie et un dessin de Jimmy Beauquesne, un blouson noir de Ludovic Sauvage, et l’affiche du film, de Yannis Pérez. Surtout, ils sont véritablement en couple, et amoureux – impossible de ne pas le sentir durant la scène du baiser, pur éclair de sensualité. Ils tentent donc d’inviter un peu de leur vie privée et de leur art au cœur des standards d’Internet et à la Villa du Parc (Annemasse), où sont actuellement visibles le film et ses œuvres.
(Maïllys Celeux-Lanval, “De l’amour en stock”, *Beaux-Arts Magazine*, novembre 2018)

A Truly Shared Love, 2018

He looks at her, eyes enamored. She looks at him later, while he is asleep. A cat basks in the bed. Can we imagine greater sweetness? Revisiting the fantasy of shared love, the artist duo Émilie Brout & Maxime Marion makes a five-minute video looking like the trailer of a love movie: theirs. Shot in their studio - remodeled for the occasion in a setting of extreme neutrality - the video follows the demanding specifications of Shutterstock, a platform that sells images and videos to professionals of all kinds ... Hence the smooth appearance and impeccable rigor of the plans. The objective: winning acceptance by the platform, currently examining and publishing each shot.
To do this, in addition to their work on aesthetics, they have provided free spaces that will allow potential customers to slip their advertising within the film itself: this is why the characters work on computers with a green background, on which the camera zooms in a long time. As such, the images give a vertiginous impression of emptiness, factitious life, organized according to unbearable standards - to be happy, it would be necessary to be young, white, heterosexual, in a relationship, thin, beautiful ... And yet.
Some clues, slipped here and there, instil a touch of malice and intimacy at the very heart of neutrality. Émilie Brout & Maxime Marion have indeed asked three artists to create works inserted throughout the film: a tapestry and a drawing of Jimmy Beauquesne, a black jacket of Ludovic Sauvage, and the poster of the film, by Yannis Pérez. Above all, they are truly in pairs, and in love - impossible not to feel it during the kissing scene, pure flash of sensuality. They try to invite a little of their private life and their art to the heart of Internet standards and to the Villa du Parc (Annemasse), where the film and its works are currently visible. (Maïllys Celeux-Lanval, Beaux-Arts Magazine*, November 2018)*

A Truly Shared Love, 2018 vidéo UHD, 4' 30'', produite par La Villa du Parc, Annemasse / *UHD video, 4' 30'', produced by La Villa du Parc, Annemasse* 2018

22,48 m²

FIREPLACE

2018 - installation, collage vidéo, vidéos de 10 heures et streaming trouvées en ligne, dimensions variables
installation, video collage, 10 hours videos and streaming found online, variable dimensions

Fireplace, 2018

22,48 m²

B0MB

2018 - site web, vidéo générative en ligne, 9' 58'' / *website, online generative video, 9' 58''*

b0mb est une vidéo générative en ligne, différente à chaque visionnage et accessible via un site web dédié. Avec un rythme intense, elle présente un montage de plusieurs centaines d'images de toute nature présentes sur internet, défilant sur une bande son musicale où l'on entend la voix de Gregory Corso lisant son poème *Bomb* (1958).

b0mb *is an online generative video, different each time it is watched and accessible on a specific website. With an intense pace, it presents a montage of several hundreds of online images of all kinds scrolling, with a soundrack on which you can here Gregory Corso's voice reading his poem* Bomb *(1858).*

b0mb, 2018 (capture d'écran / *screenshot*)

b0mb, 2018 (capture d'écran / *screenshot*)
site web, vidéo générative en ligne, 9' 58'' / *website, online generative video, 9' 58''*

b0mb, 2018 (capture d'écran / *screenshot*)
site web, vidéo générative en ligne, 9' 58'' / *website, online generative video, 9' 58''*

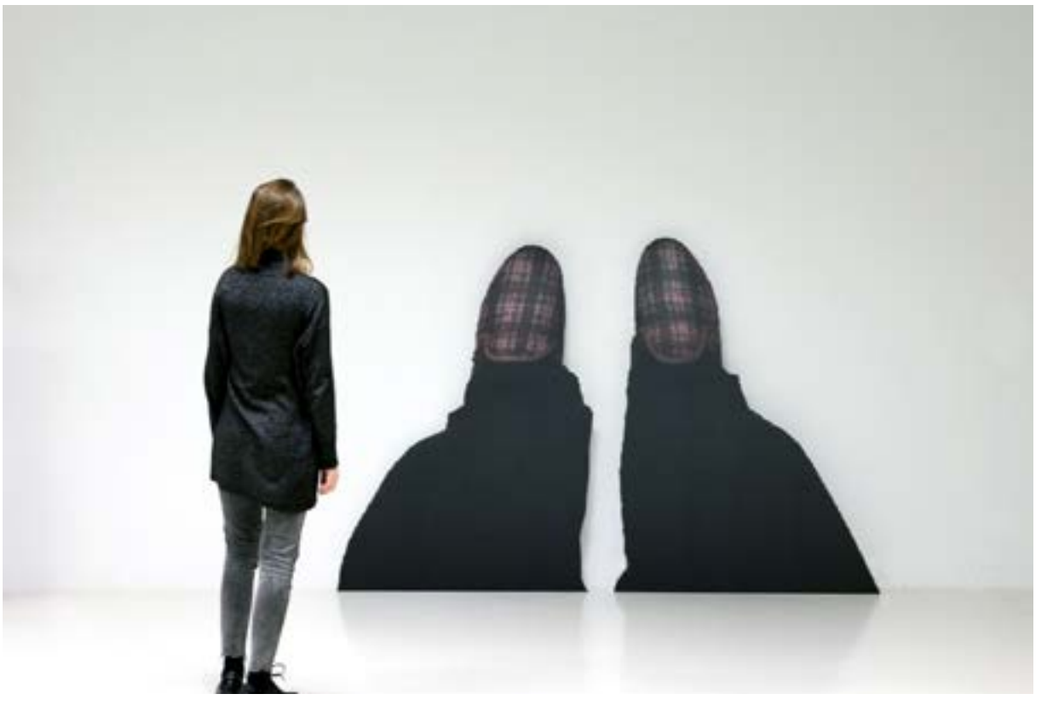
b0mb, 2018 (capture d'écran / *screenshot*)
site web, vidéo générative en ligne, 9' 58'' / *website, online generative video, 9' 58''*

22,48 m²

b0mb, 2018 (capture d'écran / *screenshot*)
site web, vidéo générative en ligne, 9' 58'' / *website, online generative video, 9' 58''*

SANS TITRE (CHARENTAISES)

2018 - impression sur aluminium, 260 x 144 cm / *print on aluminium*, *102,3 x 56,6 inches*



Sans titre (Charentaises), 2018, vue d'installation / *installation view*

22,48 m²

CHIEN - LOUP

2017 - Installation, vestes de chasseurs camouflage, sangles / *Installation, camouflage jackets, straps,* 300 x 80 x 30 cm

"Chien-loup, se compose de plusieurs vestes de camouflage cousues entre elles de manière à recomposer un motif d'arbre infini sur fond orange fluo, couleur invisible face aux gibiers. Une haute technologie textile permet ici aux prédateurs-chasseurs de se fondre dans la forêt et d'adopter le principe de camouflage de leurs proies, le devenir-virtuel de la nature se confondant ainsi pour les êtres humains avec un étrange devenir-animal." Sarah Ihler Meyer

"Chien-loup *consists of multiple camouflage jackets sewn together so to create the pattern of an endless tree on a neon-orange background, an invisible color for game animals. A high-tech textile here allows predators-hunters to fade into the forest and to adopt the principle of camouflage used by their preys, the virtual future of nature thus mixing up for human beings with a strange animal future."* Sarah Ihler Meyer

Chien-loup, 2017, Vue d'exposition / *exhibition view*, «Quickening», 2017, Galerie 22,48m², Paris

OASIS MAX LIFE

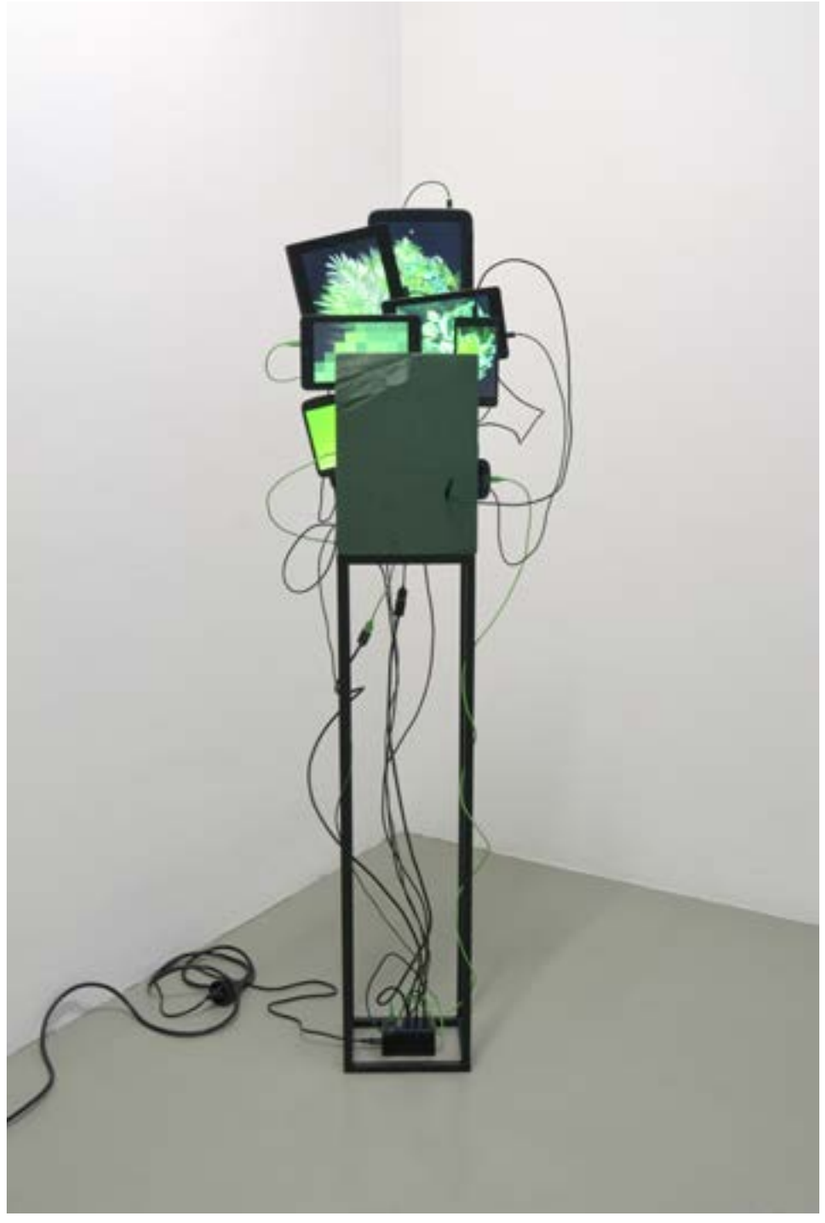
2017 - Écrans mobiles, vidéos, mousse florale, socle en métal / *Tablet computers in floral foam, videos, steel pedestal,* 40 x 40 x 50 cm

"Une indifférenciation entre organique et artificialité se retrouve avec *Oasis Max Life*, une sculpture constituée d'écrans tactiles enfoncés dans une brique de mousse florale et affichant des GIFs animés de plantes vertes récupérés sur Internet. Soit une sorte de plante cyborg où la nature, aussi sauvage soit-elle, n'est plus qu'un code numérique à usage domestique."
Sarah Ihler Meyer

"*An indifferentiation between organic and artificial can also be found in* Oasis Max Life*, a sculpture made of touchscreens embedded in a brick of floral foam showing animated GIF's of green plants taken from the internet. Let a cyborg plant, where nature, however wild it may be, is nothing more than just a digital code for domestic use.*" Sarah Ihler Meyer

Oasis Max Life, 2016

22,48 m²



Vue d'exposition / *exhibition view*, «Quickening», 2017, Galerie 22,48m², Paris

LIGHTNING RIDE

2017 - Vidéo UHD / *UHD video,* 7' 40"

"Avec *Lightning Ride*, ce sont cette fois-ci les pôles du technologique, de l'organique et du mysticisme qui se télescopent avec l'électricité pour point de jonction. Il s'agit là d'une vidéo réalisée à partir d'extraits de « Taser Certifications », une sorte de cérémonie autorisant aux Etats-Unis l'usage de Tasers à condition de se faire soi-même taser. Passées au filtre « peinture à l'huile » sur Photoshop, ralenties et accompagnées d'une inquiétante bande-son, les images qui se succèdent donnent à voir des corps et des visages dont les positions et déformations évoquent aussi bien une douleur qu'une extase christiques. Tout se passe ici comme si la fée électricité, symbole de la rationalisation du monde, relançait de manière paradoxale une aspiration à la transcendance, les antipodes se rejoignant et disparaissant au profit d'une nouvelle carte des possibles." Sarah Ihler Meyer

"With Lightning Ride*, these are poles of technology, organics and mysticism that collide with electricity as a connecting point. The video is produced from extracts of "taser certifications", a sort of ceremony authorizing in the United States the use of tasers in the condition of being tased by someone else. Filtered with the "oil painting effect" on Photoshop, slow-downed and accompanied by a disturbing soundtrack, the succeeding images show us bodies and faces whose deformations and positions evoke a feeling of pain as well as a Christian ecstacy. Everything unfolds as if the miracle of electricity, symbol of the rationalization of the world, revived paradoxically an aspiration to transcendence, antipodes joining each other and disappearing in profit of a new map of possibilities."* Sarah Ihler Meyer

Lightning ride, 2017

22,48 m²

Lightning Ride, Vue d'exposition / *exhibition view*, «Quickening», 2017, Galerie 22,48m², Paris

♥ PAINTINGS (série / *series*)

2017 - Huile sur téléphones mobiles, fil de rayonne, dimensions variables / *Oil on mobile phones, rayon thread, variable dimensions*

« Des téléphones portables accrochés au mur comme le seraient de petits tableaux affichent ici des photos puisées sur différents comptes Instagram suivis par les artistes, en partie recouvertes et reproduites à l'identique par de la peinture à l'huile. Une manière pour le duo de reconduire ces images pittoresques à leur possible inconscient, à savoir un ensemble de représentations issues de l'histoire de l'art, en particulier du Romantisme allemand, ayant construit et informé notre regard sur le paysage. Ici, à l'image du cyborg, plus d'oppositions entre nature et culture, original et copie, tout étant d'ores et déjà hybridations et réplications sans origine, modèle ni essence.» Sarah Ihler-Meyer

"Mobile phones hung up on the wall-like little paintings would be- display photos taken from different Instagram accounts followed by the artists, some of them partly covered and reproduced identical by means of painting. It's a way for the artists to take these picturesque images back to their possible unconscious, namely by a set of representations originating from art history, especially from german Romanticism, which built and informed our perception of the landscape. Here, just like with cyborgs, there is no more opposition between nature and culture, original and copy, everything is already hybridizations and replications with no origin, model or essence". Sarah Ihler-Meyer

♥ ***Paintings (chris59fr),*** 2017
Huile sur Wiko Cink Peax 2 / *Oil on Wiko Cink Peax 2,* 13,3 x 6,8 x 0,9 cm

22,48 m²

♥ ***Paintings (wheresaddie),*** 2017
Huile sur Acer Liquid Jade Z / *Oil on Acer Liquid Jade Z,* 14,4 x 6,9 x 0,8 cm

22,48 m²

♥ ***Paintings (thcch),*** 2017
Huile sur Samsung Galaxy S4 / *Oil on Samsung Galaxy S4*, 13,6 x 6,9 x 0,8 cm

22,48 m²

♥ ***Paintings (tconch),*** 2017
Huile sur Samsung Galaxy S4 / Oil on Samsung Galaxy S4, 13,6 x 6,9 x 0,8 cm

♥ *Paintings,* Vue d'exposition / *exhibition view*, «Quickening», 2017, Galerie 22,48m², Paris

22,48 m²

CLÉ USB REÇUE PAR ERREUR CONTENANT L'ŒUVRE *LA LIBERTÉ EN ÉCORCHÉE – VERSION LONGUE* D'ORLAN ET SAISIE DANS LA GLACE PAR LAURENT PERNOT VIA WWW.MATCHART.NET

2017 - Clé USB, porte-clés, neige et glace artificielles, certificat d'authenticité / *USB key, key ring, artificial snow and ice, certificate of authenticity*
12 x 8 x 8 cm

"Comme son titre l'indique, réalisée à partir d'une clé USB d'Orlan, artiste cyborg s'il en est, reçue par erreur par le duo et saisie à leur demande dans une fausse glace par l'artiste Laurent Pernot, cette pièce à plusieurs mains met à mal les notions d'auteur, d'original et de copie, de vrai et de faux". Sarah Ihler Meyer

"As a matter of fact, like the title indicates, the work was produced from an USB key of Orlan, a famous cyborg artist, the artists received by mistake and which they seized in fake ice thanks to the artist Laurent Pernot. This piece made collectively questions notions such as the author, the original and the copy as well as the false and the truth."
Sarah Ihler Meyer

Clé usb reçue par erreur..., 2017

GHOSTS OF YOUR SOUVENIR

2015 - 2018, installation d'autoportraits, 14 tirages sur Dibond et sous acrylique mat, cadres en bois, 180 x 110 cm

Vue d'exposition / *exhibition view* "Profils", exposition collective, Colomiers, Janvier 2018

Ghosts of your Souvenir consiste en une collection de photographies touristiques, d'auteurs différents mais ayant toutes pour point commun notre présence systématique à l'arrière-plan. Le projet comporte ainsi une dimension performative – se rendre physiquement sur des lieux d'intérêt et y rester durant plusieurs heures dans le but d'être indirectement photographié – et une dimension d'enquête : à partir des informations de lieux et dates de notre présence, retrouver après coup parmi les images publiées en ligne celles où nous apparaissons. S'inscrivant dans une approche renouvelée et étendue de la photographie, nous opérons un déplacement dans l'acte de l'autoportrait. Cette série ne découle pas d'enregistrements directs de notre personne – nous n'actionnons aucun déclencheur –, mais consiste à sélectionner, parmi la quantité astronomique de documents existants réalisés par des tiers, ceux où nous apparaissons : des autoportraits vernaculaires, réalisés à travers l'oeil et le geste d'un autre. Les auteurs eux-mêmes n'ont pas conscience de notre présence lors de la prise, celle-ci ne comptant alors pas plus qu'un quelconque élément de décor. Bien qu'apparaissant au second plan, nos corps deviennent alors le sujet principal de ces photographies. Ils incarnent littéralement le lien entre ces traces disséminées dans les bases de données du monde entier, et nous poussent à porter un autre regard sur ces images a priori banales.

Ghosts of your Souvenir is a collection of tourist photographs from different authors but having all our systematic presence in the background in common. The project has a performative dimension - visit places of interest and stay there for several hours in order to be photographed indirectly - and a dimension of investigation: using the information of places and dates of our presence, we find afterwards among those images published online those where we appear. As part of a renewed and extended approach of photography, we operate a move in the act of self-portrait. This series does not derive from direct recordings of ourselves - we don't push any button - but is to select, from the astronomical amount of existing documents produced by third parties, those in which we appear: vernacular self-portraits, made through the eye and the movement of another. The authors themselves are not aware of our presence when they take the picture, we represent less for them than any decorative element.
When watching this collection of images, the viewer sees at first a series of vacation pictures just as there exist already so many, with a common and familiar aesthetic, representing various fous places of the world. But in a second time, it identifies our recurring presence; although appearing in the background, our bodies then become the main subject of these photographs. They literally embody the link between these traces scattered throughout worldwide databases by people from all over the world too, and encourage us to take another look at these pictures looking banal at first glance.

22,48 m²

Ghosts of your souvenir, 2015 - en cours

Ghosts of your souvenir, 2015 - en cours, 13 x 18 cm

22,48 m²

DENIM (série / *series*), 2016

2016 - Jean trouvé, emballage sous vide d'air, support mural pour tablette / *Found jeans, with holes, vacuum packaging, wall tablet holder*, 28 x 28 x 18 cm

Denim (#3), 2016, jean trouvé, emballage sous vide d'air, support mural pour tablette / *Found jeans, with holes, vacuum packaging, wall tablet holder*, 28 x 28 x 18 cm

22,48 m²

Denim (#4), 2017, Jean trouvé, emballage sous vide d'air, support mural pour tablette / *Found jeans, with holes, vacuum packaging, wall tablet holder*, 28 x 28 x 18 cm

Denim (#5), 2017, jean trouvé, emballage sous vide d'air, support mural pour tablette / *Found jeans, with holes, vacuum packaging, wall tablet holder*, 25 x 24 x 14 cm

NAKAMOTO (THE PROOF)

2014 - 2018 - impression pigmentaire sur feuille backlit, scanner HP N6350, leds, texte sur papier / pigment printing on backlit paper, scanner HP N6350, leds, text on paper, 90 x 50 x 10 cm

"Nakamoto est le créateur du Bitcoin, système de paiement révolutionnaire permettant d'effectuer des transactions en ligne de manière anonyme et infalsifiable. Dès son premier message public et jusqu'à sa disparition le 12 décembre 2010, Nakamoto a tout mis en œuvre afin de préserver son identité. Ayant créé les premiers bitcoins, on lui prête une fortune estimée à plusieurs centaines de millions d'Euros. L'importance de sa création et le mystère parfaitement maîtrisé autour de sa personne ont aujourd'hui fait de lui un véritable mythe contemporain, alimentant un nombre toujours croissant de rumeurs et de fantasmes. Nous décidons de produire une preuve de l'existence de Satoshi Nakamoto au moyen de la technologie qu'il a créée." (Emilie Brout & Maxime Marion)

"Nakamoto is the creator of Bitcoin, a revolutionary and unfalsifiable payment system for performing online transactions anonymously. Since his first public message until his disappearance on December 12, 2010, Nakamoto has made every effort to preserve his identity. Having created the first bitcoins, he has an estimated fortune of several hundred million Euros. The importance of his creation and the perfectly mastered mystery around him made him today a true contemporary myth, feeding a growing number of rumors and fantasies. We decided to produce the evidence of the existence of Satoshi Nakamoto using the technology he created." (Emilie Brout & Maxime Marion)

Nakamoto (The Proof), 2014 - 2018

22,48 m²

NAKAMOTO (THE MYTH)

2015 - vidéo HD (4'40") / *HD video (4'40")*

Nakamoto (The Myth), 2014

UNTITLED SAS

2015 - Installation, société par actions simplifiées, néons, status, registre de mouvement de titres, dimensions variables

Installation, Limited Company (« société par actions simplifiée » or SAS), neon light in blown glass, statutes and official documents, variable dimensions

Untitled SAS, 2015

22,48 m²

Untitled SAS consiste en une œuvre d'art immatérielle dont le medium est une société par actions simplifiée (SAS), avec pour objet social le fait d'être une œuvre d'art et avec un capital ouvert à tous. Le capital social de la société est fixé à 1,00 € (le minimum légal possible) pour 10 000 actions. Avec un capital librement négociable, la société permet à chaque collectionneur/actionnaire de vendre et d'acheter des actions au prix qu'ils souhaitent, influant ainsi sur la valeur globale de la société (affichée sur un site web dédié).

Afin de créer la société, les artistes ont travaillé avec l'un des plus importants et anciens cabinets d'avocats de Paris, Granrut Avocats, qui ont permis son enregistrement au Greffe du Tribunal du Commerce de Paris malgré les nombreux paradoxes légaux qu'elle suscite. Un geste similaire a été réalisé il y a plusieurs années de cela, par le collectif suisse-autrichien etoy, qui s'est enregistré lui-même en tant que véritable société en Suisse, avec pour objet social de produire de l'art. Mais si etoy, dans les premières années d'internet, embrassait à bras ouverts le rêve utopique d'une nouvelle économie dans le but de se libérer des règles du marché de l'art, Émilie Brout et Maxime Marion se sont plus intéressés à donner naissance à une machine inutile bien que tout à fait fonctionnelle, qui active et renvoie les mécanismes de fonctionnement du marché de l'art actuel, où la valeur des œuvres semblent moins liée à leur valeur matérielle ou culturelle qu'à la capacité de quelques personnes à la manipuler à leur convenance. Dans le même temps, en tant qu'œuvre d'art immatérielle, possédée collectivement et avec une valeur initiale fixée à son minimum pouvant augmenter grâce à la communauté de collectionneurs/actionnaires, Untitled SAS est cependant l'archétype de l'œuvre d'art : à l'image d'une église médiévale, elle représente et renvoie au pouvoir en place, tout en étant accessible aux masses. Elle contient également des connotations spirituelles, rappelant les Zones de sensibilité picturale immatérielle (1959) d'Yves Klein : l'espace vide échangé pour de l'or est remplacé par la coquille vide d'une entreprise transformée en actions. Il s'agit finalement du portrait parfait de sociétés telles que Facebook, qui parties de rien, se sont mues en veaux d'or modernes.

Domenico Quaranta, 2015

Vue d'exposition / *exhibition view*, «Neoliberal Lulz», Carroll/Fletcher gallery, London, UK, 2016

In French, SAS stands for "société par actions simplifiées", the equivalent of a registered limited company (LTD or INC in English). Untitled SAS is an immaterial work of art whose medium is a business company, with "work of art" as corporate purpose and with a capital open to everybody interested in buying shares at their own price. The social capital of the company is set to 1,00 € (the minimum legally possible), and 10,000 shares are made available. With a freely negotiable capital, the company allows each collector/shareholder to buy and sell shares at the price he set, thus influencing the company's overall value (displayed on a dedicated website).
In order to set up the company, the artists worked with one of the largest and oldest lawyer's office of Paris, Granrut Avocats, who had to resolve many new legal paradoxes for its official registration in the French Trade and Companies Register. A similar gesture was performed, years ago, by the Austrian-Swiss collective etoy, who registered themselves as an actual company in Switzerland, with making art as its corporate purpose. But while etoy, in the early years of the internet, were embracing - in an over-affirmative way - the utopian dream of the new economy in order to set them free from the rules of the art market, Émilie Brout and Maxime Marion are more interested in giving birth to a useless yet fully functional machine that performs and mirrors the ways of working of the current art market, where the value of artworks looks less rooted in the material value of the object or in the cultural value of the work, and more in the ability of a few disruptive characters to manipulate it at their will. At the same time, however, as a socially owned, immaterial artwork with a starting value set to the minimum and able to increase with the help of a community of collectors/shareholders, Untitled SAS is the archetypal work of art: like a medieval church, it mirrors and represents the power in charge, while at the same time being available for the larger society. It also bears some spiritual connotations, recalling the Zones of Immaterial Pictorial Sensibility (1959) by Yves Klein: the empty space exchanged for gold is replaced by the empty shell of a company turned into shares. Finally, it is the perfect portrait of companies like Facebook, that started valueless and evolved into modern golden calfs.

Domenico Quaranta, 2015

Untitled SAS, 2015

22,48 m²

LES NOUVEAUX CHERCHEURS D'OR

2015 - Echantillons dorés gratuits, impressions, dimensions variables / *Free golden samples, printed texts, variable dimensions*

Les Nouveaux chercheurs d'or aborde la complexité et l'opacité des circuits de distribution internationaux via une série d'échantillons de produits dorés commandés gratuitement sur internet. Si leur préciosité peut sembler artificielle à première vue, ces échantillons de stratifié, cuir de chèvre ou papier bulle n'en ont pas moins nécessité une quantité colossale de moyens techniques et humains, transitant le plus souvent par plusieurs pays différents.
Par une approche équivalente à celle de l'archéologue ou du naturaliste, sont ainsi collectés méthodiquement un maximum d'informations sur les caractéristiques physiques et techniques, les aspects juridiques, les intermédiaires de production ou les montages financiers des sociétés, en vue de dresser une véritable typologie de ces matières dorées. Le résultat de ces enquêtes minutieuses, aussi bien obtenu par des recherches approfondies en ligne que par des contacts directs sous de fausses identités, est rigoureusement organisé et présenté avec chaque échantillon correspondant.

Les Nouveaux chercheurs d'or (The New Gold Diggers) addresses the complexity and opacity of international distribution networks through a series of samples of gold products ordered for free on the internet. If their preciousness may seem artificial at first glance, these laminate, goatskin or bubble wrap samples does nevertheless have required a huge amount of technical and human resources, often passing by several different countries.
Via a similar approach to that of an archaeologist or a naturalist, we methodically collected as much as possible information on the physical and technical characteristics, legal aspects, intermediate production or financial arrangements for companies, to develop a real typology of golden materials. The result of these detailed investigations, obtained by extensive research on the internet as well as direct contact under false identities, is strictly organized and presented under the samples.

Les Nouveaux chercheurs d'or, 2015

22,48 m²

Les Nouveaux chercheurs d'or (Gold 3D carbon fiber vinyl sticker), 2015, 25,5 x 46 cm

22,48 m²

Les Nouveaux chercheurs d'or (Venetian blind aluminium 16 mm), 2015, 23 x 36,5 cm

22,48 m²

Les Nouveaux chercheurs d'or (Snazzybubble CD gold opaque), 2015, 34 x 58 cm

22,48 m²

Les Nouveaux chercheurs d'or (Chèvre Liégée-main métalisée or), 2015, 25 x 40 cm

Les Nouveaux chercheurs d'or (Barrisol mirror gold), 2015, 26,5 x 45 cm

22,48 m²

RETURN OF THE BROKEN SCREENS

2015 - en cours - Installation, vidéos, écrans détériorés, durées et formats variables

Installation, custom videos for broken screens, lenght and variable dimensions

Return of the Broken Screens consiste en une série de compositions plastiques (vidéos, animations génératives, assemblage de GIF...) pour écrans détériorés, trouvés où achetés d'occasion. Les dommages et altérations dus aux manipulations d'un ancien propriétaire permettent seules de différencier ces objets produits en masse, destinés eux-mêmes à afficher indifféremment tous types d'images. Ici, chacune des compositions est créée pour un écran spécifique ; s'adaptant et jouant avec ses particularités, elle les met en abîme de manière sensible et poétique, de sorte à ne plus pouvoir distinguer la frontière entre espaces physique et virtuel. Le trou dans le verre d'un iPhone, les pixels déliquescents d'un écran plasma, les fissures étoilées d'une tablette : autant d'accidents devenant origine et partie prenante de l'oeuvre, alors indissociable de son support.

Return of the Broken Screens consists of a series of video compositions for damaged screens, found or bought used. The damage and alterations due to bad handling of a former owner are the only mean to differentiate these mass-produced objects that are themselves designed to display all types of images. Here, each composition is created for a specific screen; adapting and playing with their particularities, it blurs the boundaries between real and virtual spaces. As the Japanese art of Kintsugi (reparation of broken pottery with lacquer mixed with powdered gold), the screens find a second life. The hole in the glass of an iPhone, the deliquescent pixels of a plasma screen, the star shaped cracks of a tablet: all these accidents become the origin and are involved in the video, trying to play with each particularity.

Return of the broken Screens (Samsung Tablet), 2015, 12,5 x 19,5 cm

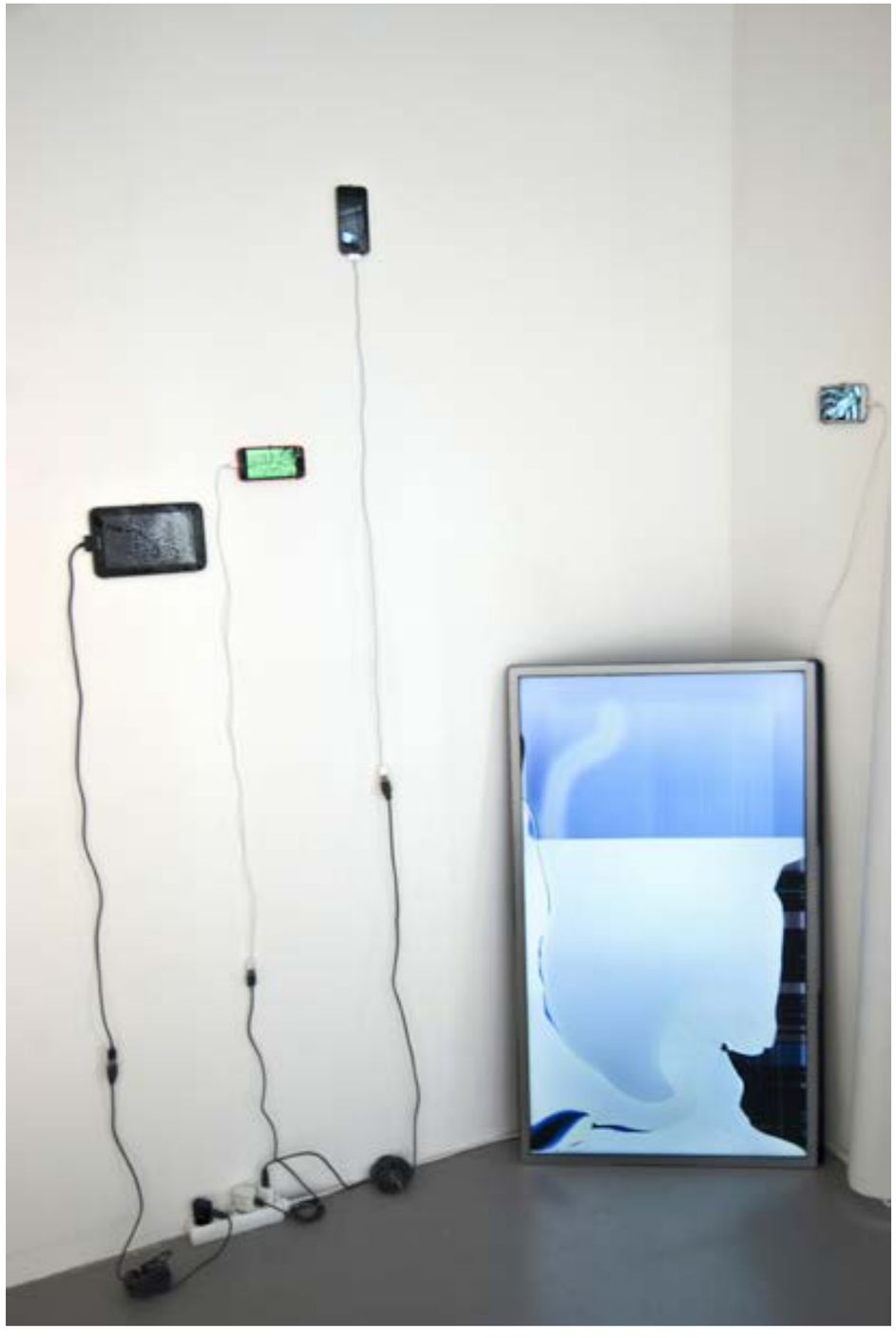
Return of the broken Screens (iPhone 5), 2015, 12,3 x 6 cm

Return of the broken Screens (iPhone 4), 2015, 11,7 x 6 cm

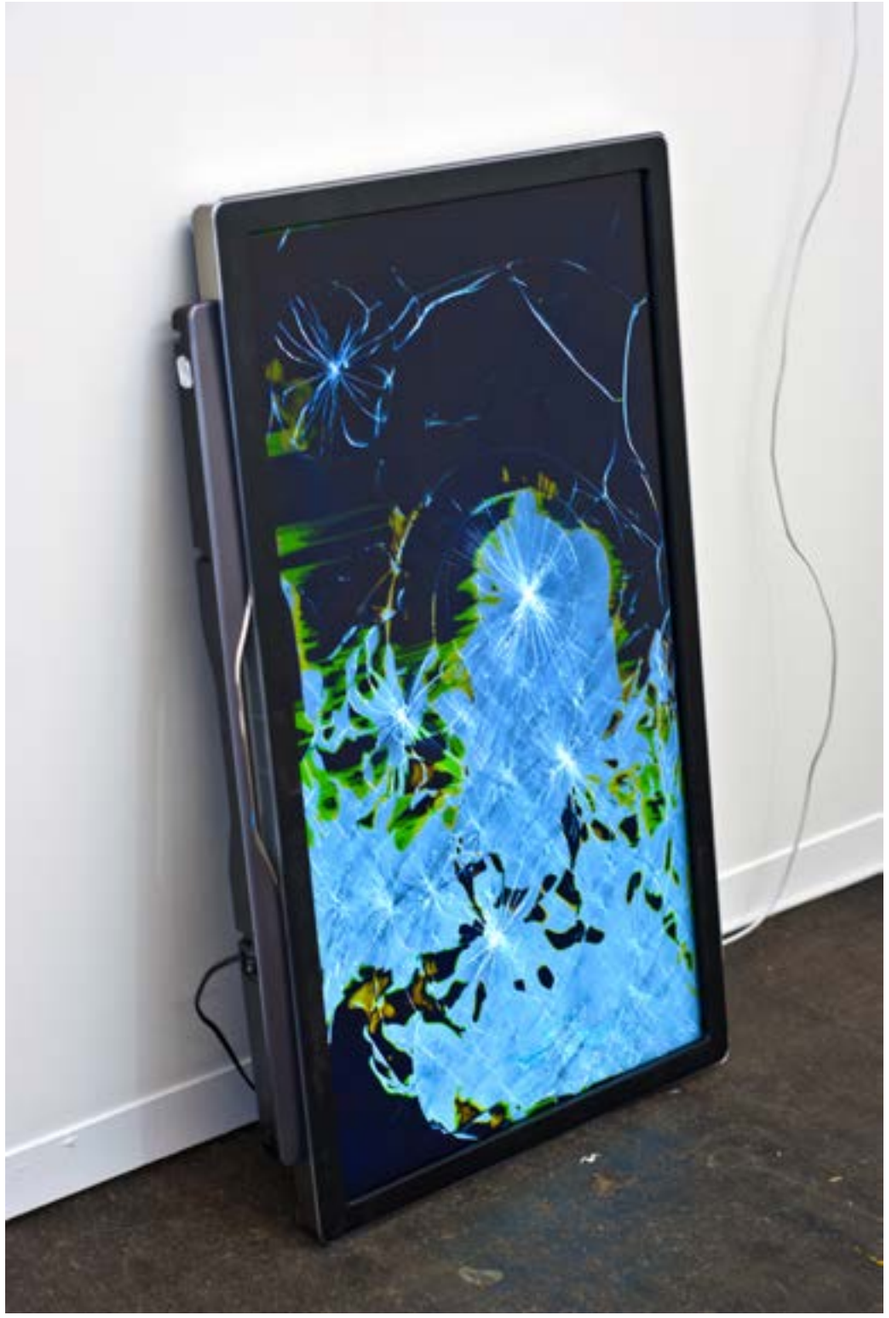
Return of the broken Screens (Samsung S3), 2015, 13,5 x 7 cm

Vue de stand, Art Brussels 2016 / *View of the booth*, Art Brussels 2016

22,48 m²



Vue d'exposition / *exhibition view* "Les Nouveaux Chercheurs d'or", Galerie 22,48 m², 2015



***Return of the broken Screens*,** 2015 - vue d'installation

22,48 m²

REGULUS

2015 - Vidéo d'animation générative, durée indeterminée, collection d'images trouvées en ligne, algorithme personnel
(avec le soutien du CNC/DICRéAM et de la DRAC Ile-de-France)
Generative animation video, undetermined length, collection of pictures found online, custom software
(with the support of CNC/DICRéAM and DRAC Ile-de-France)

Regulus, 2015

GOLD AND GLITTER

2015 - Site web, installation, GIF et objets trouvés / *Website, installation, found GIF and objects*

A la fois installation et site web, *Gold and Glitter* présente un assemblage minutieux de centaines de petits objets décoratifs trouvés de couleur dorée. De cet amoncellement émerge un iPad or – objet clinquant au même titre que les autres – où est affichée une page web (www.goldandglitter.net) consistant en une composition de plusieurs centaines de GIF animés dorés, eux aussi trouvés, mais sur internet. Ces courtes animations en boucle disposent en effet de la même fonction ornementale que leurs homologues physiques, et sont disposés de manière précise et picturale. Leur dimension anecdotique et décorative est dépassée par le tout qu'ils forment, accumulant les clins d'œil à la culture web et à l'histoire de l'art. Les GIF disposant de leur propre temporalité, la composition prend une dimension vivante d'où émerge une profondeur inhabituelle à nos écrans plats.

Between installation and website, Gold and Glitter *presents a meticulous assembly of hundreds of small decorative golden items found here and there. From this accumulation emerges a golden iPad - tinsel object just like the others - that displays a web page (www.goldandglitter.net) consisting of a composition of several hundred golden animated GIFs, also found, but on the internet. These short looping animations have the same ornamental function as their physical counterparts, and are accurately arranged in a pictorial way. Their anecdotal and decorative dimension is enhanced by the whole that they form, racking up nods to art history and web culture. Each GIF having its own temporality, the composition takes on a living aspect from which emerges an unusual depth for our flat screens.*

Gold and Glitter, 2015

22,48 m²

Gold and Glitter, 2015, détail

Gold and Glitter, 2015
Vue de l'exposition collective "Miroir, Ô mon Miroir", 2015, Pavillon Carré de Baudouin, Paris, FR
View of the group show "Miroir, Ô mon Miroir*", 2015, Pavillon Carré de Baudouin, Paris, FR*

22,48 m²

CLICHÉS

2014 - Film génératif, site web, 3'50" / *Generative film, website, 3'50"*

Le film génératif *Clichés* lie de manière dynamique des images issues du web à un extrait audio cinématographique (le fameux "monologue J'emmerde" du film "La 25ème heure"). Ces images, retournées par des algorithmes de popularité tels que Bing ou Google, sont sélectionnées automatiquement en fonction des mots-clés prononcés par le narrateur. Si le temps et les mots restent fixes, Clichés présente ainsi toujours de nouvelles collections d'images, évoluant dans le temps et sélectionnées parmi les plus populaires. L'appauvrissement de la diversité culturelle que génèrent ces algorithmes entre ici en résonance avec la liste de stéréotypes énoncés tout au long de l'extrait.

Clichés *is an online generative movie. It dynamically links images from the web to an audio excerpt of the "Fuck You Monologue" frome the "25th Hour" movie. The images are resulting from popularity algorithms and correspond to the keywords said by the narrator. If time and words remain fixed,* Clichés *presents always new image collections, evolving in time and selected among the most popular. The depletion of the cultural diversity generated by these algorithms here resonate with the list of stereotypes said throughout the extract.*

Clichés, 2014

***Clichés*,** 2014
Vue de l'exposition "Art Hack Day - Disnoavate", 2014, Parsons, Paris, FR
View of the exhibition "Art Hack Day - Disnoavate", 2014, Parsons, Paris, FR

22,48 m²

BLISS (LA COLLINE VERDOYANTE)

2013 - Impression lenticulaire, caisson lumineux, 50 x 40 cm / *Lenticular print, light box, 50 x 40 cm*

Prise par Charles O'Rear à Napa Valley en 1995, la photographie servant de fond d'écran par défaut de Windows XP est considérée comme l'image la plus vue du monde. Depuis sa diffusion en 2001, elle a ainsi engendré un nombre incroyable de variations, de clins d'oeil et de parodies : détournements par les afficionados de Linux, photographies du même lieu (parfois supposément) retrouvé des années plus tard par différents artistes, photomontages, peintures, etc. Si bien qu'en ligne il est pratiquement impossible de retrouver l'image originale, noyée parmi une quantité astronomique de versions. Le projet Bliss consiste en une impression lenticulaire réunissant une douzaine de ces images, chacune représentative de son histoire et des différents types d'appropriation possible. Ces paysages, de Minecraft au portrait de Charles O'Rear posant pour Nick Stern (dont le reflet se voit dans le cadre), sont tous précisément positionnés afin d'obtenir un maximum de concordances possibles. Par une sorte de "glitch" physique, nous ne pouvons alors jamais vraiment discerner l'ensemble de ces images fusionnées qui révèlent l'archétype de la photographie originale ; selon le mouvement et l'angle de visionnage, elles apparaissent et se dérobent constamment à notre regard.

Taken in Napa Valley by Charles O'Rear in 1995, the photography used as Windows XP's default wallpaper is considered as the world's most seen images. Since its release in 2001, it has spawned an incredible number of variations and parodies : appropriation by Linux fans, photographs of the location where (sometimes supposedly) the original picture was taken by various artists, paintings, collages, etc. It is virtually impossible to find the original image online, buried among an astronomical amount of versions. The Bliss project is a lenticular printing which mixes a dozen of these images together. Each is representative of its history and of the different types of possible variation. These landscapes, from Minecraft to Charles O'Rear posing for Nick Stern (whose reflection is seen in the context of the photo), are precisely positioned to achieve a maximum of possible concordances. By a sort of "physical glitch", viewers never can't really discern all these merged images that reveal the archetype of the photography: according to the movement and viewing angle, they constantly appear and elude our gaze.

Bliss (La Colline verdoyante), 2017

Bliss (La Colline Verdoyante), 2013

22,48 m²

CUTTING GRASS

2013 - Site web, vidéo / *Website, video*

Cutting Grass est un lieu sur internet où Link coupe inlassablement de l'herbe, afin de trouver toujours plus de rubis (monnaie du jeu "Zelda a link to the past"). Bien que le compteur soit à son maximum, Link continue néanmoins son activité en temps-réel, le moyen - amasser de l'argent - devenant la fin elle-même. A la manière du Sisyphe heureux d'Albert Camus, il trouve son bonheur dans l'accomplissement de la tâche qu'il entreprend, et non dans la signification de cette tâche : "Cet univers désormais sans maître ne lui paraît ni stérile, ni fertile. [...] La lutte elle-même vers les sommets suffit à remplir un coeur d'homme".

Cutting Grass *is a place on the internet where Link is relentlessly cut grass to find always more rubies (currency of the game "Zelda a link to the past"). Although the counter is at its maximum, Link still continues its activity in real-time, the means - raise money - becoming the end itself. In the manner of Albert Camus' happy Sisyphus, he finds happiness in accomplishing the task he undertakes, and not in the meaning of this task: "This universe henceforth without a master seems to him neither sterile nor futile. [...] The struggle itself toward the heights is enough to fill a man's heart".*

Cutting Grass, 2013 - Site web, vidéo / *Website, video*

LE TOUR DU MONDE EN INSTANTANÉ

2013 - Digigraphies, papier Hahnemühle et Dibond, 120 x 68 cm / *Digigraphies, Hahnemühle paper and Dibond, 120 x 68 cm*

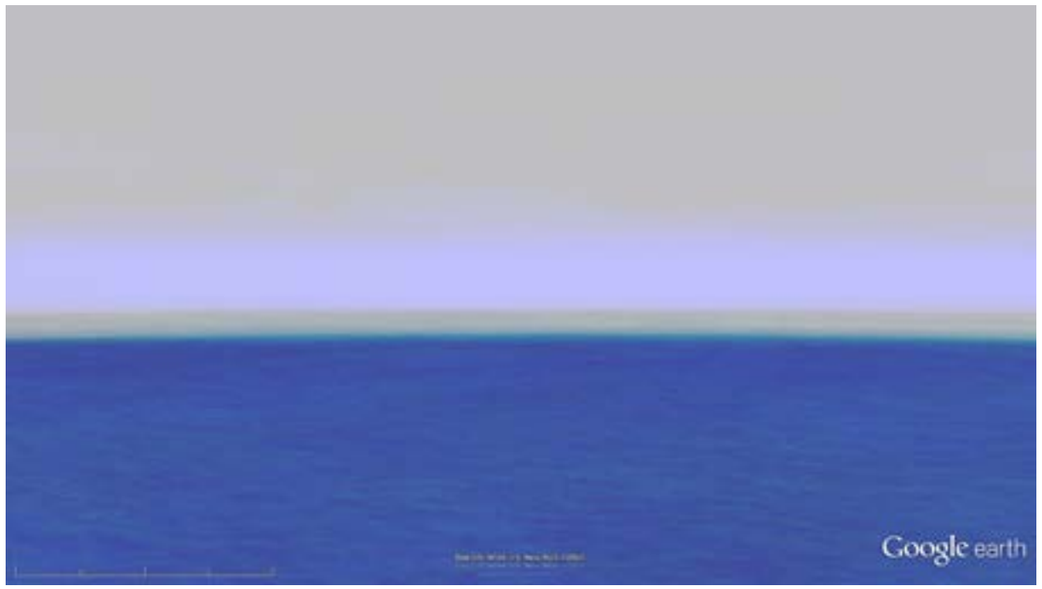
Le Tour du monde en instantané consiste en différentes séries d'images opérant une objectivation du paysage sur un axe donné du globe terrestre (équateur, tropique du Capricorne, etc.). Elles sont chacune obtenues par la réunion et l'agglomération de centaines de captures prises tout autour de la terre. Dans le monde réel, ce genre d'image pourrait être obtenu si l'on effectuait le tour du monde en une seconde, en fixant l'horizon avec un appareil photo dont le temps de pose serait d'une seconde lui aussi. Ce protocole impossible physiquement est ici appliqué à Google Earth, offrant des images au rendu pictural, diaphane et analogique. Cette abstractisation par le mouvement s'applique jusqu'aux éléments de légende de Google Earth, occasionnant la disparation des données variables telles que l'altitude ou les positions géographiques, pour ne plus laisser apparaître que son logo ainsi qu'une règle sans mesure devenue asignifiante.
En référence aux peintures d'artistes tels qu'Auguste Baud-Bovy ou Mark Rothko, pour la délicatesse des tons et des lignes, la simplification et la tradition du sublime, ces Tours du monde libèrent Google Earth de ses fonctions localisantes et figuratives; ces paysages, à la fois abstraits et proches du réel, nous éloignent de la synthèse logicielle au profit d'une expérience méditative.

Le Tour du monde en instantané *consists of a series of pictures operating an objectification of the landscape of the Earth on a given Axis (Equator, Tropic of Capricorn, etc.). They are each obtained by the fusion of hundreds of screenshots taken all around the earth on each Axis. This protocol, physically impossible, is here applied to Google Earth, offering images with a pictorial, diaphanous and analogical rendering. This abstractisation by movement applies to the caption elements of Google Earth, causing the disappearance of variable data such as altitude or geographical position, letting only appear its logo and a ruler without measure and meaning. In reference to the paintings of artists such as Auguste Baud-Bovy or Mark Rothko, for the delicacy of colors and lines, simplification and tradition of the sublime, these Tours du monde release Google Earth of its locating and figurative functions; these landscapes, both abstract and closer to reality, leave the software synthesis in favor of a meditative experience.*

Le Tour du monde en instantané, 2013 - Cercle Antarctique / *Antarctic Circle*

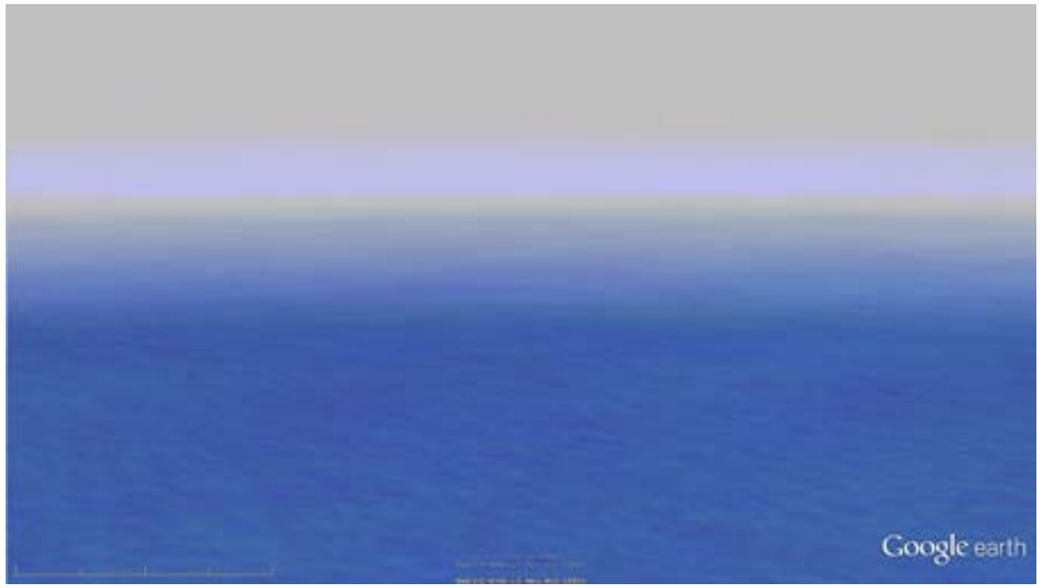
22,48 m²

Le Tour du monde en instantané, 2013 - Cercle arctique / *Arctic Circle*



Le Tour du monde en instantané, 2013 - Équateur / *Equator*

Le Tour du monde en instantané, 2013 - Tropique du Cancer / *Cancer Tropic*



Le Tour du monde en instantané, 2013 - Tropique du Capricorne / *Capricorn Tropic*

22,48 m²

COPIE COPAINS CLUB

2013 - Site web / *Website*

En collaboration avec Caroline Delieutraz / *Made with Caroline Delieutraz*

Le Copie Copains Club est un club de copains qui se copient. Inspiré, entre autres et dans le désordre, des Surfing Club, du Creative Commons, de la Licence Art Libre et du Mickey Club, le CCC a pour objectif de mettre en avant l'art de la Copie à l'ère post-Internet.
Aujourd'hui, les œuvres et leurs représentations qui circulent sur le web deviennent elles-mêmes des matériaux disponibles, prêts à être rejoués par d'autres artistes. A l'heure où les sociétés de production et les gouvernements s'échinent à proscrire toute copie, le CCC se veut un espace libre où chacun peut jouir librement du copiage, un terrain de jeu où les créateurs geeks comme les artistes contemporains, de toutes générations et de tous pays, peuvent questionner leur rapport à la propriété intellectuelle et à leur propre création.

The Copie Copains Club *is a club of friends who copy each other. Inspired, among others and in disorder, of the Surfing Clubs, the Creative Commons licenses and the Mickey Club, CCC aims to highlight the art of copy in the post-Internet era.*
Today, the artworks and their representations that circulate on the web become themselves available materials, ready to be replayed by other artists. At a time when production companies and governments strive to prohibit any copying, CCC wants to be a space where everyone can freely enjoy the copying, a playground where geek designers as contemporary artists, from all generations and countries, can question their relation to intellectual property and their own creation.

Copie Copains Club, 2013

DÉRIVES

2011 / 2013 - Installation vidéo générative / *Algorithmic cinema installation*

Sous forme d'installation vidéo, *Dérives* consiste en un film infini composé de milliers de courts extraits cinématographiques, mettant chacun en scène l'eau de manière différente. Le montage de ces séquences offre au spectateur un nouveau film à part entière où l'eau devient le sujet principal, en plus d'un voyage dans son histoire au cinéma - de "L'Arroseur arrosé" des frères Lumière (1895) à "Titanic" de James Cameron (1997) en passant par "Le Couteau dans l'eau" de Roman Polanski (1962). "On ne se baigne jamais deux fois dans le même fleuve" nous dit Héraclite ; l'eau change de forme et se modifie en permanence. Il s'agit d'un modèle à partir duquel tout peut naître, et c'est pourquoi "Dérives" propose une approche innovante de la narration par un système de montage automatique et infini. Chaque séquence sélectionnée a au préalable été annotée, en fonction de différents critères tels que son année de réalisation, sa typologie (eau violente, eau douce, eau "amoureuse". dans la lignée de la distinction de Gaston Bachelard) ou son degré d'intensité. Exploitant ces données, un logiciel joue indéfiniment ces micro-séquences en temps-réel et les enchaîne de manière pertinente via différents moyens stylistiques (ruptures, contrastes, crescendos). Ce montage fluctuant et porteur de sens offre ainsi une expérience cinématographique sans cesse renouvelée : une sorte de méta-narration. Ce qu'il est donné de voir, c'est donc l'eau jouant tour à tour un rôle apaisant, terrifiant, maternel, etc. en alternant avec subtilité différents degrés dramatiques. A la fois réaliste et symbolique, et non plus utilisée comme une toile de fond pittoresque, l'eau devient un adjuvant autonome de l'intrigue, une entité omnipotente et polymorphique à part entière, protectrice, majestueuse ou terrible. Reléguant les acteurs au second plan, elle transcende et s'affranchit de ces films la figurant. Renouvelant la tradition du found footage (Martin Arnold, Christian Marclay, etc.) par son approche innovante du montage, *Dérives* propose aussi bien un hommage à l'eau qu'à l'art cinématographique, en créant un espace de dialogue entre ces deux formes, l'une et l'autre puissants vecteurs d'imagination et miroirs de la réalité.

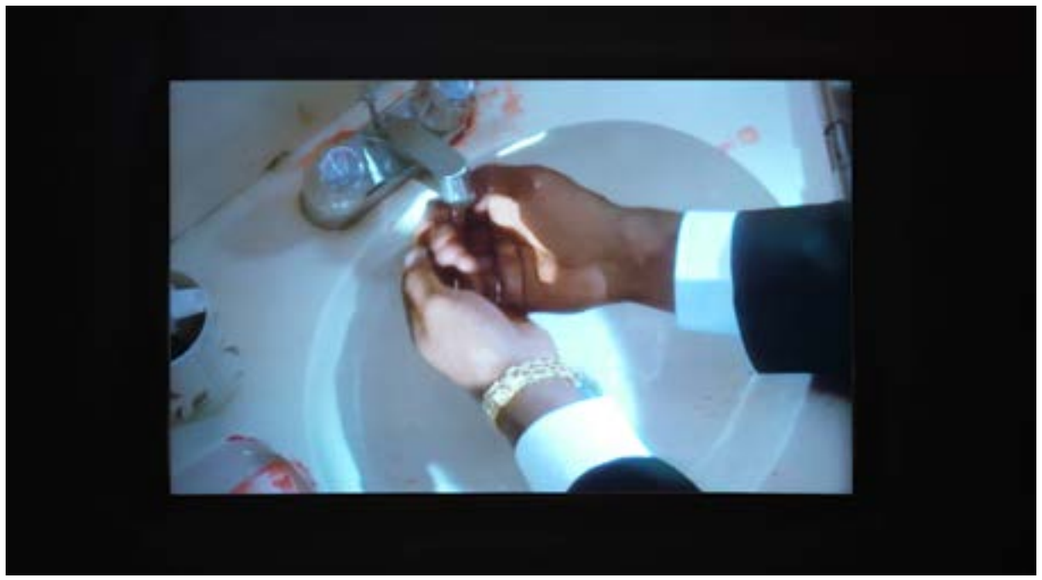
In the shape of a video installation, Dérives *is an infinite film composed of thousands of short cinematographic extracts, each one picturing water differently. The editing of these sequences offers to the spectator an entirely new film in which water becomes the main subject in addition to a journey through its history in the cinema: from "The Waterer Watered" by frères Lumière (1895) to "Titanic" by James Cameron (1997) through "Knife in the Water" by Roman Polanski (1962). "You could not step twice into the same river; for other waters are ever flowing on to you" according to Heraclitus. Water changes of shape and moves incessantly. It is a type from which everything can rise. This is the reason why* Dérives *proposes an innovating approach of the narrative thanks to an infinite automatic editing system. Each chosen sequence had first been commented according to different criteria such as year of release, typology (violent water, calm water, "loving" water according to the distinction of Gaston Bachelard) or degree of intensity. In exploiting these data, a soft indefinitely pictures these micro-sequences in real time and pertinently link them up through different stylistic processes (ruptures, contrasts, crescendos). This fluctuating editing conveys meaning hence offering a cinematographic experience always renewed : a kind of meta-narration.*
What is to be seen is water playing a calming, terrifying or maternal role (and so ever) in turn, by subtly alternating different dramatic degrees. Water becomes an independent feature of the plot no longer used as a picturesque background; being both realistic and symbolic, an omnipotent and polymorphic entity: protective, majestic and terrible. Water transcends and gets rid of the films that picture it in putting actors down. Renewing the tradition of the Found Footage (Martin Arnold, Christian Marclay, etc.) with an original approach of editing, Dérives *proposes a tribute to water as well as a tribute to the cinematographic art in creating a space of dialogue between these two forms: two powerful vehicles for the imagination and mirrors of reality.*

Dérives, 2011 - 2013
Extrait de "La Piscine" de Jacques Deray, 1968 / *extract from "The Swimming Pool" by Jacques Demy, 1968*

22,48 m²

***Dérives*,** 2011 - 2013
Extrait de "Psychose" de Alfred Hitchcock, 1960 / *Extract from "Psycho" by Alfred Hitchcock, 1960*

***Dérives*,** 2011 - 2013
Extrait de "Les Dents de la Mer" de Steven Spielberg,1975 / *Extract from "Jaws", by Steven Spielberg, 1975*



***Dérives*,** 2011 - 2013
Vue de l'exposition "Talents Contemporains", 2013, Fondation François Schneider, Wattwiller, France
View of the exhibition "Talents Contemporains", 2013, Fondation François Schneider, Wattwiller, France

***Dérives*,** 2011 - 2013
Vue de l'exposition "Jeune Création 2013", 2013, Le Centquatre, Paris France
View of the exhibition "Jeune Création 2013", 2013, Le Centquatre, Paris France

22,48 m²

4 MILLION YEAR 2001: A SPACE ODYSSEY

2013 - Vidéo algorithmique, site web / *Algorithmic video, website*

4 Million Year 2001 : A Space Odyssey est à la fois une vidéo et un projet de web-art, qui consiste en un ralentissement de la fameuse ellipse du film de Stanley Kubrick "2001 : L'Odyssée de l'Espace". Cette ellipse, la plus longue de l'histoire du cinéma, représente un australopithèque jetant un os en l'air, suivi d'un vaisseau spatial, symbolisant ainsi l'écoulement de quatre millions d'années. Cette durée correspond à celle de la vidéo, qui est générée par le langage PHP à un rythme extrêmement lent, passant de frame en frame par un effet de fusion, et ce depuis son lancement. Les artistes s'engagent à perpétuer le projet du temps de leur vivant, mais étant donné que le film continuera à devoir être joué un très long moment après leur propre disparition, la source complète de la vidéo est disponible ici. Ainsi, chacun peut le télécharger, le dézipper et le copier sur son propre site web afin que le projet continue à être accessible publiquement Le code source est simple, commenté et respecte les normes W3C ; il sera ainsi aisé de l'adapter en un autre langage lorsque le PHP aura disparu.

4 Million Year 2001 : A Space Odyssey *is a video and a net-art project, which consists of the famous ellipsis of Stanley Kubrick's film "2001 : A Space Odyssey" (1968) slowed down so that a single, continuous viewing lasts for millions of years. This video is only composed of the two scenes that come before and after the ellipsis - the longest in Cinema History - when a bone thrown by an Australopithecus becomes a spaceship, symbolizing four millions years of evolution. This video is played with the PHP language in an extremely slow rythm, fading frames in each other according to the passed time since its launch. The artists guarantee the perpetuation of the project as long as they'll live, but because the movie will only end a very long time after their death, the complete source of the project is available here.*
So, anybody can download it, unzip it and copy it on their own website, to ensure that the project will continue to be accessible for everyone. The source code is simple, commented and W3C compliant, so it will be easier to adapt it to another language when PHP will disappear.

4 Million Year 2001 : A Space Odyssey, 2013

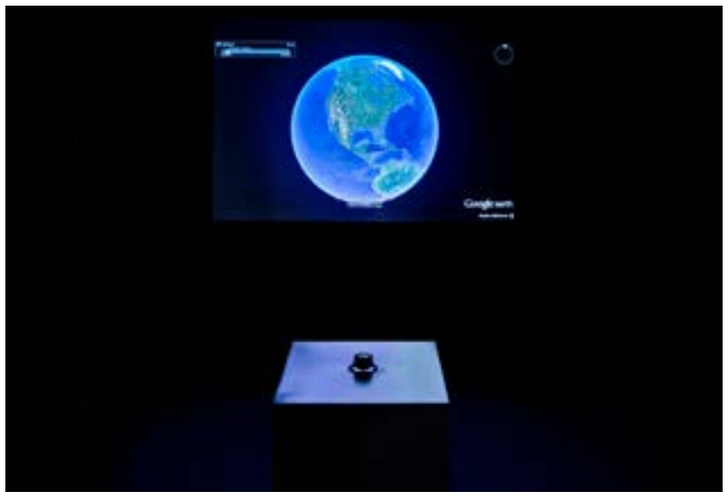
GOOGLE EARTH MOVIES

2008 / 2013 - Vidéo, installation interactive / *Video, interactive installation*
Avec le soutien de la SCAM et du FRAC Aquitaine / *With the support of SCAM and FRAC Aquitaine*

Google Earth Movies consiste en une série d'adaptations interactives de séquences emblématiques provenant de films célèbres, créées et jouées dans le logiciel Google Earth. Dans cet outil de visualisation, qui permet d'explorer le monde en 3D d'après de nombreuses sources satellites, topographiques et météorologiques, sont précisément retranscrits les mouvements de caméra des films d'origine, et ce sur les véritables lieux de tournage ; le tout en parfaite synchronisation avec l'extrait de bande son correspondant. En outre, le logiciel étant interactif, il permet de manipuler la caméra avec la souris durant la lecture afin de découvrir la totalité du paysage hors-champ. C'est donc une saisissante expérience cinématographique qu'il nous est donné de voir : l'objectivation opérée par Google Earth, présentant des mondes fantomatiques vidés de tout personnage, permet de se concentrer sur les cadrages et le montage seuls de ces films familiers qui hantent notre imaginaire. La recontextualisation de ces séquences narratives établit une véritable passerelle entre espaces filmique, physique et virtuel. Elle permet paradoxalement d'affranchir le regardeur à la fois et des bords de l'écran cinématographique et du territoire, lui offrant un nouvel espace-temps, une sorte de "hors-champ intime", interrogeant aussi bien son rapport à la fiction qu'au réel.

Google Earth Movies *consists in a series of interactive adaptations of emblematic sequences extracted from famous movies, recreated and played on Google Earth. In this visualization software, which allows exploring the 3D world from many satellite sources - topographical and weather satellites - the original video camera movements are precisely transcribed in the original filming location and with the original soundtrack synchronized. Moreover, the software being interactive, a joystick may be used to manipulate the camera during the reading to observe the whole screen out landscape.*
Thus, it is a striking cinematographic experience that is given to us: the objectivation operated by Google Earth, presenting ghostly worlds emptied from any characters, allows to be focused on the framing and the editing of these well-known movies haunting our imagination. Putting these narrative sequences back in context establishes a true bridge between these cinematographic, physical and virtual spaces. The spectator is freed from the frame and from the territory; he is given a new space of time, a sort of intimate screen out, interrogating its link to the real and to fiction.

Google Earth Movies se compose de dix séquences (durée : 23'50") d'après les films suivants / Google Earth Movies *contains ten scenes (length: 23'50") taken from :*
"The Shining", Stanley Kubrick (1980) - "West Side Story", Robert Wise & Jerome Robbins (1960) - "Apocalypse Now", Francis Ford Coppola (1979) - "Jaws", Steven Spielberg (1975) - "Fellini Roma", Federico Fellini (1972) - "Rocky", John G. Avildsen (1976) - "Blow Up", Michelangelo Antonioni (1966) "Once Upon a Time in America", Sergio Leone (1984) - "Easy Rider", Dennis Hopper (1969) - "Les Quatre Cents Coups", François Truffaut (1959)



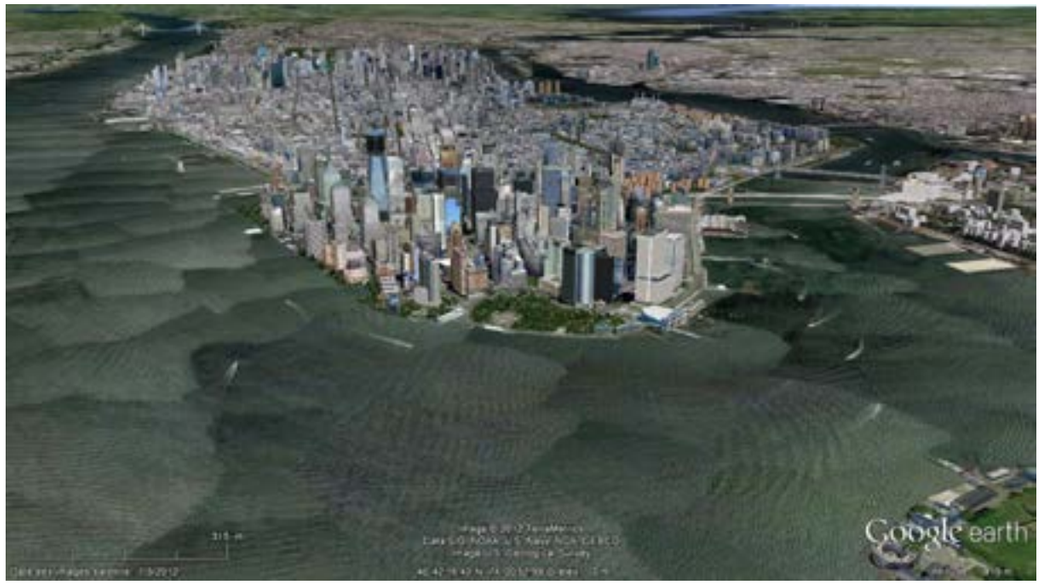
Google Earth Movies, 2008 - 2013
Vue de l'exposition "This is the End #2", 2013, Hôtel Marron de Meillonnas, Bourg-en-Bresse, France
View of the exhibition "This is the End #2", 2013, Hôtel Marron de Meillonnas, Bourg-en-Bresse, France

22,48 m²

Google Earth Movies, 2008 - 2013
Reconstitution de "Il Etait une Fois en Amérique", de Sergio Leone, 1984 / *Reconstutition of "Once Upon a Time in America", by Sergio Leone, 1984*

Google Earth Movies, 2008 - 2013
Reconstition de "Fellini Roma", de Federico Fellini, 1972 / *Reconstitution of "Fellini's Roma", by Federico Fellini, 1972*

Google Earth Movies, 2008 - 2013
Reconstitution de "Rocky", de John G. Avidsen, 1976 / *Reconstitution of "Rocky", by John G. Avidsen, 1976*



Google Earth Movies, 2008 - 2013
Reconstitution de "West Side Story", de Robert Wise, 1960 / *Reconstitution of "West Side Story", by Robert Wise, 1960*

22,48 m²

HOLD ON

2012 - Installation vidéo interactive / *Interactive video installation*
Moteur de jeu programmé par Stéphane Kyles, électronique réalisée par Grégoire Lauvin
Game engine powered by Stéphane Kyles, electronics by Gregoire Lauvin
Avec le support de M2F Créations / *With the support of M2F Créations*

Entre cinéma et jeu vidéo, l'installation interactive *Hold On* permet de jouer et de naviguer au sein de séquences issues de films célèbres. "Shining", "La Fureur de Vaincre", "Jurassic Park", etc. : autant d'extraits faisant référence aux différents genres vidéoludiques que le spectateur peut choisir puis contrôler à l'aide d'une interface de type arcade.
Alliant paradoxalement l'actualité de l'interaction au passé de l'enregistrement, le spectateur détermine en temps-réel les gestes et les mouvements de l'acteur principal ainsi transmué en avatar. En manipulant le joystick, il rompt le flux de lecture originel du film et en prolonge l'action. Jouant à la fois avec et contre le temps, le spectateur retarde l'inéluctable déroulement de la séquence jusqu'à son terme. À l'heure où les machinimas reproduisent l'expérience cinématographique à partir de jeux vidéo, *Hold On* propose donc précisément l'inverse : une expérience dynamique et ludique à partir du cinéma.

Somewhere between film and video-game, in the interactive installation Hold On*, you can go your way through famous movie's sequences like those from "The Shining", "Way of the Dragon" or "Jurassic Park". Thanks to an arcade-type device, you can choose and control sequences from those video-ludic style movies. Paradoxically using both the very contemporary interactivity process and the old recording practice, the spectator can control the movements of the main actor turned into an avatar. The spectator can break the logical rhythm of the movie and lengthens the action using his joystick. He can delay the inescapable course of the sequence unit its end, both playing with and against time. When machinimas are currently exploring video games to reproduce cinematics,* Hold On*, on the contrary, develops a playful and dynamic experience based on cinema.*

Hold On, 2012
Vue de l'exposition "Festival Bouillants #5", 2013, Laiterie Les Bouillants, Vern-sur-Seiche, FR
View of the exhibition "Festival Bouillants #5", 2013, Laiterie Les Bouillants, Vern-sur-Seiche, FR

Hold On, 2012
Vues de l'exposition "Festival Gamerz 08", 2012, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence, FR
Views of the exhibition "Festival Gamerz 08", 2012, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence, FR

22,48 m²

PRESSE / *PRESS*

ARTS LIBRE, article, 8 mai 2019

ARTS LIBRE

À L'ÉTRANGER

Léa Belooussovitch *Dessin*
Où Galerie Paris-Beijing, 62 rue de Turbigo, 75003 Paris. www.galerieparisbeijing.com
Quand Jusqu'au 29 juin
France Travaillant sur des images médiatiques, scènes de violences ou tragédies, la plasticienne française (1989, vit et travaille à Bruxelles) a choisi une forme d'apaisement et de distanciation en traduisant les formes de l'action en zones chromatiques floues crayonnées sur un support doux.

Émilie Brout & Maxime Marion *Vidéo*
Où Galerie 22,48 m², 30 rue des Envierges 75020 Paris. www.2248m2.com
Quand Jusqu'au 25 mai
France Les deux vidéos proposées connectent le domaine de l'intime à la diffusion de masse en ligne, l'une donnant à voir la relation amoureuse des artistes redistribuée via des plateformes de stock, et l'autre (Illu) puisant sans fin dans la culture visuelle du web pour incarner le poème "Bomb" de Gregory Corso (1958). S'y joint une pièce de Jimmy Beauquesne.

Thématique *Photographie*
Où Galerie Miranda, 21 rue du Château d'Eau, 75010 Paris. www.galeriemiranda.com
Quand jusqu'au 15 juin
France Selon les recherches d'Ellen Carey et la découverte scientifique du tétrachromatisme, certaines femmes photographes portent un gène qui leur permet de voir plus de couleurs que quiconque. L'expo rassemble des œuvres de quatorze femmes photographes dont Patty Carroll (illu).

Bertrand Lavier *Peinture*
Où Galerie Kamel Mennour, 47, rue Saint-André des arts, 75006 Paris. www.kamelmennour.com
Quand Jusqu'au 25 mai
France L'artiste français est connu pour recouvrir des objets d'une peinture transparente afin de donner à l'objet lui-même le statut de peinture. Déclarant être entré dans sa période fauviste, il utilise désormais des couleurs vives qui font basculer les objets ainsi traités dans le domaine du pop'art.

NICHONS NOUS DANS L'INTERNET, interview, Alexandre Léchenet avec Enora Denis, décembre 2018

NICHONS
NOUS DANS L'INTERNET

Pour décrire Émilie Brout et Maxime Marion, on pourrait dérouler une liste de mots-clefs, comme ils le font dans *A Truly Shared Love*, leur dernière œuvre, exposée avec d'autres du 13 octobre 2018 au 19 janvier 2019 à la Villa du Parc à Annemasse (Haute-Savoie) : un homme, une femme, un chat, couple, blanc, caucasien, la trentaine, séduisant. On pourrait également décliner les clichés du couple

Pour décrire Émilie Brout et Maxime Marion, on pourrait dérouler une liste de mots-clefs, comme ils le font dans *A Truly Shared Love*, leur dernière œuvre, exposée avec d'autres du 13 octobre 2018 au 19 janvier 2019 à la Villa du Parc à Annemasse (Haute-Savoie) : un homme, une femme, un chat, couple, blanc, caucasien, la trentaine, séduisant. On pourrait également décliner les clichés du couple d'artistes, en précisant que l'un termine les phrases de l'autre et qu'ils décrivent leur travail d'une seule voix. Les clichés et l'imagerie populaire numérique qu'ils collectionnent, agrègent et documentent, sont à la fois les matériaux et la production d'Émilie Brout et Maxime Marion.

To describe Émilie Brout and Maxime Marion, one could enumerate a list of keywords, as they do in their most recent work, *A Truly Shared Love*, exhibited with other artists' works at La Villa du Parc in Annemasse, France, from October 13, 2018 to January 19, 2019: man, woman, cat, couple, white, Caucasian, thirtysomething, attractive. One could also resort to clichés about an artist couple in which one person finishes the sentences of the other, a couple who describe their work in a single voice. The clichés and pop-culture digital imagery that they collect, combine, and document are both the raw material and the output of Émilie Brout and Maxime Marion.

Propos recueillis / Interview — Alexandre Léchenet avec Énora Denis
Translation — Lynda Stringer

FR **Membres du Copie copains club avec Caroline Delieutraz dont nous parlions dans *Nichons-nous dans l'Internet* #2, Émilie Brout et Maxime Marion savent qu'Internet sait offrir de nombreuses choses à qui sait donner en retour. Enquêteurs du numérique, ils partent dans des expéditions sur le réseau pour retrouver des traces de leurs voyages passés ou le mystérieux créateur du bitcoin. Leurs œuvres rappellent qu'Internet est un lieu de l'ambiguïté et du doute, qu'ils mettent au service d'interrogations sur le statut de l'œuvre d'art, le bouleversement du travail artistique dans le monde numérique et la redéfinition de la vie privée. Pour *Nichons-nous dans l'Internet*, ils reviennent sur huit de leurs œuvres, plus ou moins longuement.**

EN Members of Copie copains club with Caroline Delieutraz, who featured in the second issue of *Nichons-nous dans l'Internet*, Émilie Brout and Maxime Marion understand that the Internet offers many things to those who give in return. They set out like digital investigators on expeditions around the Net, seeking traces of past journeys or the mysterious creator of bitcoin. Their works remind us that the Internet is a place of ambiguity and doubt, which they uses to examine the status of artwork, far-reaching changes to art practices in the digital age, and the redefinition of private life. Here, for *Nichons-nous dans l'Internet*, they discuss eight of their works in varying degrees of detail.

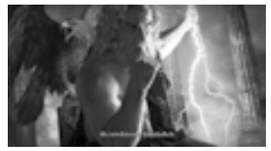
B0mb 2018

FR **Émilie Brout et Maxime Marion — *B0mb*, c'est une vidéo qui n'est pas vraiment une vidéo. C'est plutôt un site web. On avait amorcé le dispositif avec *Clichés* et ça faisait un moment qu'on avait envie de le pousser un peu plus loin. C'était difficile de trouver une source qui nous semble vraiment pertinente sans que ça ne semble artificiel. Ils nous fallait une rencontre avec un texte : avec *Bomb*, on a pu aller au bout. *Bomb* est un poème de Gregory Corso, le quatrième mousquetaire de la *beat generation*, beaucoup moins connu que les autres. C'est un poème d'amour à la bombe atomique. À chaque chargement du site, un script va récupérer des images sur un moteur de recherche pour illustrer le texte et dialoguer avec lui. À partir du poème, on a construit tout un chemin de fer que les images viennent remplir. Les images sont choisies parmi les dix premiers résultats, avec le filtre « safe search » désactivé parce que les algorithmes des moteurs de recherche ont tendance à réduire le contenu et que la première image est souvent très pauvre. En rafraîchissant, on a l'impression qu'on a déjà vu l'image mais en fait, c'est une autre dans le même style. Ça permet d'avoir une surprise à chaque fois qu'on le regarde.**
Par dessus les images, on a trouvé une vidéo où Gregory Corso récite ce poème qu'on a utilisée comme bande-son. Son phrasé est formidable, il y a un *flow* de base qui est incroyable. Certains artistes disent qu'il était un précurseur du hip-hop. À partir de cet enregistrement, on a fait un gros travail sonore, de l'Auto-Tune, on s'est fait plaisir. Même en connaissant bien l'anglais, il y a des mots qui sont un peu compliqués. On est dans une forme de saturation. La musique, les sous-titres, la voix qui va très vite, les images : dès le début on avait envie d'une sorte de rafale. Donner l'impression qu'on court après l'information.
Pour écrire le chemin de fer, on passe du temps sur chaque mot pour lui associer un *timecode* et identifier les bons mots-clefs. On construit une structure, pour garder l'aspect fluide du film, avec des effets de zoom, de montage, des effets graphiques – pour lesquels on précise par exemple qu'on veut une image avec un fond blanc – ou encore des fonds qui sont fixes. Le reste est chargé à chaque lecture. 300 images qui forment un instantané de la culture web à un moment donné. Un enfant explosé par une bombe est suivi d'un gif rigolo, d'un clipart ou de photos de stock. C'est un chaud-froid, avec une violence dans le balayage. L'image est horrible, et juste après, il y a une tortue mignonne. À la fin de son texte, il parle des « grumpy empires », les empires glauques. Parfois, on voit Grumpy cat, parfois c'est autre chose. « I sing thee Bomb » fait par exemple apparaître Tom Jones de temps à autres. À un moment, il parle des morts impensables, et il parle de la sienne, au final. C'est évident, mais de le voir, de voir sa tombe ressortir dans les recherches, c'est un truc assez émouvant. Pour établir la liste des requêtes, on s'est basé sur une traduction de Jean-Jacques Lebel sans pouvoir complètement s'appuyer dessus. D'une part, parce qu'on n'était pas toujours d'accord avec lui, mais aussi parce qu'on n'avait pas le choix. Quand il traduisait, il inversait parfois l'ordre des phrases, ce qui est logique. Mais notre objet est temporel, donc on a rétabli l'ordre de récitation. En plus, pour certains termes, on a essayé d'assurer une continuité aux images. On essaye aussi de le penser dans la durée. C'est un vieux poème où il parle, par exemple, d'une course entre Hermès et Jesse Owens, le champion du monde du 100 mètres à l'époque. On a choisi comme mot clé « champion du 100 mètres », pour que ça soit mis à jour. Certains jours, c'était dur. Quand il parle des charognes, on devait forcément regarder des centaines d'images pour tester les mots clés, pareil pour « mort-né ». Il faut ajuster petit à petit pour éviter de ne voir que de l'image pauvre. C'est aussi un travail sur l'image pauvre et l'image démocratique.
On essaie de distiller un peu d'humour aussi. À un moment, Corso dit « conceal my pain », et lors d'une recherche, on a vu le mème *Hide the pain Harold* apparaître. On a décidé de capitaliser complètement sur Harold pour ce passage là, parce qu'il est génial. Corso évoque aussi « a man-eater of dreams » et souvent, le résultat c'était « this man », un portrait robot en noir et blanc d'une personne que plein de gens auraient vu dans leur sommeil mais qui n'existe pas. Donc pour ce terme, on a souvent des portraits robots de « this man » mais on a aussi quelqu'un qui lui ressemble vraiment qui aurait été trouvé sur reddit ou le « this man » noir. C'est toute la culture visuelle autour de ça qui nous amuse.
Ce qui peut être intéressant, c'est de revenir la voir dans cinq ans. Il y a sûrement des éléments d'actualité qui vont émerger. On s'est dit d'ailleurs qu'on allait faire des exports linéaires fixes de temps en temps pour garder une forme d'archive. C'est une œuvre qu'on pense dans la durée.

⊞

EN Émilie Brout et Maxime Marion — *B0mb* is a video that isn't really a video. Rather, it's a website. We'd initiated this approach with *Clichés* and had felt like pushing it a bit further for quite a while. It was difficult to find a source that felt really pertinent to us without seeming artificial. We needed to feel a connection with a text. With *Bomb*, we were really able to follow through. *Bomb* is a poem by Gregory Corso, the fourth musketeer of the Beat Generation who is much less well-known than the others. It's a love poem to the atomic bomb.

Every time the website changes, a script retrieves images from a search engine to illustrate the text and create a dialogue with it. Using the poem as a starting point, we built a whole railroad that the images fill up. The images are selected from the first ten results, with the "safe search" filter deactivated because the algorithms in search engines tend to limit content and the first page is often mediocre. When you refresh the page, you have the impression that you've already seen the image but, in fact, it's another one in the same style. In this way, you have a surprise every time you view it.
To go over the images, we found a video of Gregory Corso reciting the poem and used it as a soundtrack. His phrasing is wonderful: there is a basic flow that is incredible. Some artists say he was a precursor of hip-hop. Using this recording, we did a lot of work on the sound using Auto-Tune and had fun with it. Even when your english is good, there are some words that are a bit complicated. The viewer experiences a kind of saturation: the music, the subtitles, his voice speaking very quickly, the images. From the very beginning we wanted a sort of torrent in order to give the feeling of chasing information.
To write the storyboard, we spent time on every word, pairing it with a timecode and identifying the right keywords. We built a structure to keep the fluid aspect of the film, with zooms, editing, and special graphic effects. For example, we would specify that we wanted an image on a white background, or fixed backgrounds. The rest is loaded upon each viewing. At any given moment, 300 images make up one instant of Web culture. A child blown up by a bomb is followed by a funny gif, some clipart, or stock photos. It alternates between hot and cold, with violent contrasts. There is a horrible image and, just after, a cute turtle. At the end of his poem, he speaks of "grumpy empires." Sometimes, you'll see Grumpy Cat, sometimes something else. For example, the line "I sing thee Bomb" from time to time makes Tom Jones appear. At one point, he speaks about unthinkable deaths and mentions his own, at the end. It is obvious, but to see it, to see his grave come up in the search results, is rather moving.
To establish the list of search requests, we based our work on a French translation by Jean-Jacques Lebel but couldn't use it completely. Partially because we didn't always agree with him, but also because we didn't have a choice. When he translated the poem, he sometimes inverted the word order, which makes sense. But our aim was temporal, so we reestablished the order as originally composed and spoken. What's more, for some terms, we tried to have continuity as regards the images. We also tried to adapt it in a way. It's an old poem and he talks, for example, about Hermes racing Jesse Owens, the 100 meter race world champion at the time. For the keywords, we chose "100-meter champion" so that it would be up to date. Some days, it was hard. When he talks about "carrion", of course we had to look at hundreds of images to test the keywords; likewise for "birth-death." We had to make gradual adjustments to avoid seeing only poor-quality images. It was also work on poor images and democratic images.
We also tried to convey a bit of humor too. At one point, Corso says, "conceal my pain" and in one search, we saw the "Hide the pain Harold" meme appear. We decided to capitalize completely on Harold for that passage because he's great. Corso also mentions "a man-eater of dreams" and the result was often "this man", a black-and-white police sketch of a person that plenty of people say they have seen in their sleep but who doesn't exist. So for that term, we often get the sketches of "this man" but we also have someone who really looks like him who was probably found on reddit or the black "this man." The whole visual culture around that amuses us.
It might be interesting to come back and see it in five years. There are future current events that will certainly emerge. We've said that we'll regularly do linear exports to have a sort of archive. Our work must last in the long term.



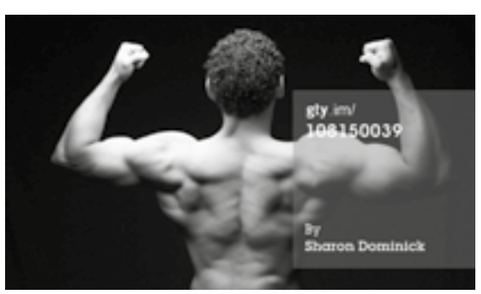
Clichés 2014

FR **[*Clichés* est une vidéo générative fonctionnant sur le même principe que *B0mb*, où des images aléatoires viennent illustrer le *Fuck You Monologue* du film *La 25ème Heure* de Spike Lee.]**

ÉBMM — *Clichés* c'était plus brut, presque une version béta de *B0mb*. Le format narratif, proche du clip ou du diaporama, nous semblait intéressant. Ça renvoie à une pratique du clip amateur sur YouTube que les gens bricolent avec iMovie, comme un diaporama avec des images.
Avec *Clichés*, on s'était bien rendu compte de l'évolution des recherches. Il parle du terrorisme : au moment où on l'a fait, il n'y avait pas encore l'État islamique, c'était Al Qaeda qui ressortait dans les requêtes. Quelques mois après, c'est arrivé par les médias et du coup on ne voyait plus que des photos liées à l'État islamique. On va le remettre à jour un de ces quatre.
Il y a un côté très « concept » dans *Clichés*. L'acteur balance des clichés, les images sont des clichés. Pour *B0mb*, on a plus travaillé sur le lien entre les images et le texte. C'est un vrai travail d'écriture, plus approfondi. Et puis, le rapport entre texte et image a changé par rapport à 2014. Il y a plus de photos de stocks, plus de variétés.

EN [*Clichés* is a generative video that works on the same principle as *B0mb*, whereby random images appear to illustrate the "Fuck You" monologue from Spike Lee's film 25th Hour.]

ÉBMM — *Clichés* is rawer, almost a beta version of *B0mb*.
The narrative form, close to a video or a slideshow, appealed to us. It recalls amateur video practices on YouTube, people fiddling around with iMovie to make picture slideshows.
With *Clichés*, we really became aware of changes in online searches. The character talks about terrorism. At the time, ISIS did not exist; Al Qaeda popped up in the query results. A few months later, it arrived through the media and suddenly we were seeing only photos relating to ISIS. We're going to update it one of these days.
There is a very conceptual aspect to *Clichés*. The character speaks in clichés; images are clichés. For *B0mb*, we worked more on the connections between images and text. It was real, more in-depth writing work. And then, the relationship between text and image has changed since 2014. There are more stock photos, more varieties.



Nakamoto 2014
(The Proof)

FR **[En 2014, les deux artistes décident de donner un corps à Satoshi Nakamoto, le mystérieux créateur du bitcoin. Ils commandent un passeport sur Tor et reçoivent quelques temps plus tard la photo scannée du passeport. Le passeport, lui n'est toujours pas arrivé. Ils décident alors d'exposer les seules preuves qu'ils détiennent : la photo scannée.]**

ÉBMM — Quand on commande le passeport sur Tor, c'est le versant enquête et le côté juridique de notre travail qui revient. Pour la dernière version, qui est exposée à la Villa du Parc, on a retrouvé le scanner qu'on avait identifié dans les métadonnées de l'image qu'on avait reçue. C'est un HP, le N6350. On l'a acheté d'occasion et on l'a évidé pour le transformer en caisson lumineux. On a donc le scan du passeport à l'échelle 1:1 sur le même scanner que celui qui avait été utilisé et dans le bac papier, on a glissé l'histoire un peu rocambolesque autour de notre travail. Elle ressemble à une histoire d'espionnage, alors que tout est vrai.

EN [In 2014, the two artists decided to give Satoshi Nakamoto, the mysterious creator of Bitcoin, a face and body. They ordered a passport on Tor and, a while later, received a scan of a passport photo. The passport itself has still not arrived. So they decided to exhibit the only evidence that they have: the photo scan.]

ÉBMM — When we ordered the passport on Tor, it was the investigative and legal side of our work reemerging. For the latest version, which is exhibited at La Villa du Parc, we found the scanner that had been used, which we identified from the metadata of the image we had received. It was an HP N6350. We bought one second-hand and emptied it out to turn it into a light box. So we have the scan of the passport on a 1:1 scale, on the same model of scanner that was used and, in the paper tray, we slipped in the slightly incredible tale of our work. It sounds like a spy story but everything is true.

Untitled SAS 2015

FR ÉBMM — *Untitled SAS*, c'est une vraie SAS. L'idée de départ, c'était de créer une société qui soit à la fois une société et une œuvre d'art. D'être à l'équilibre, que ça puisse être l'un et l'autre. Dans les deux cas, ça nous intéressait d'être dans l'objet le plus pur et le plus immatériel possible. C'est une œuvre d'art dont le médium est une société, et la société ne produit rien à par le fait d'exister en tant qu'œuvre. C'est très lourd d'ailleurs. On se fait sucrer des aides parce qu'on vend des actions. Ça a plein d'impact socialement et fiscalement et on en prend la mesure petit à petit.
On a travaillé avec des avocats – sans qui ça aurait été vraiment très compliqué – à la rédaction des statuts. Le but était que les statuts arrivent à faire passer que ça soit une société qui ne produit rien. On a joué avec les termes pour parvenir à ce que ça soit enregistré comme une société qui est une œuvre d'art. On considère qu'on a bien réussi notre mission parce que les seuls éléments matériels qui existent pour *Untitled SAS* servent à gérer la propriété des mouvements d'actions : ce sont les statuts – qui sont matérialisés quelque part sur les serveurs du greffe du tribunal de commerce – et le registre des mouvements titres. Les statuts servent seulement à définir comment les actions passent de personne à personne, et le registre est un historique des mouvements d'action. Il y a des certificats, des formulaires et des PV d'assemblée, mais tout ça, ce n'est pas la pièce.
Notre projet nous permettra de nous amuser un peu dans les années à venir. On s'est rendu compte qu'il y avait des espaces où on pouvait faire des choses sans que ça ne change le fait que ce soit une coquille vide. Ce sont par exemples les moments d'assemblée générale, où tous les gens qui nous soutiennent, qui sont devenus actionnaires, se retrouvent une fois par an quand ils en ont la possibilité. On a fait notre première AG. Elle était assez drôle.
On a fait une lecture des comptes. Un quart d'heure de « zéro euro », ça devenait presque une litanie. « Zéro euro, zéro euro, zéro euro… » Il y a des actionnaires qui ont envie d'apporter des choses dans cet espace. Ça ouvre à autre chose, ça crée de la relation. Ce qui a le plus de valeur, finalement, c'est notre actionnariat. Des amis artistes achètent des actions parce qu'ils veulent être aux AG avec des collectionneurs. La deuxième AG se fera en ligne parce qu'on n'avait pas le temps et qu'on voulait tester ce format ; il va quand même falloir qu'on fasse des AG chaque année jusqu'à la fin de notre vie !
On a bien fait monter les actions. Aujourd'hui, la société est valorisée à 400 000 euros alors qu'on n'a mis qu'un seul euro à la base. On est curieux de voir jusqu'à où ça va pouvoir aller. On a prévu large : 10 000 actions pour supporter la durée. Certaines personnes hallucinent quand on leur dit que la société est valorisée à 400 000 euros. Ils disent « Oui, mais il n'y a rien ! » Pourtant, on se base sur les mêmes calculs que quand Facebook vend ses actions : on regarde les derniers mouvements, on fait une moyenne qu'on ramène à l'ensemble et ça donne la valorisation. On fait pareil.
Dans ce projet, il n'y a pas d'approche cynique, mais on rejoue et détourne les modèles de pouvoir. Ça ne fait du mal à personne, ça ne se moque de personne. Et quand même, c'est critique, ça met en lumière des mécanismes, ça les révèle un peu. Par exemple, les actionnaires peuvent décider de déclarer l'achat comme un achat d'action ou un achat d'œuvre d'art. Derrière, ils ne sont pas soumis à la même fiscalité. Quelle fiscalité prévaut, c'est à la libre appréciation de chacun. C'est assez drôle, ces aspects là, et puis c'est utiliser la machine administrative au service de l'œuvre. Quand on reçoit des papiers tamponnés par l'administration au retour des CERFA, c'est une validation de notre pièce.

EN ÉBMM — *Untitled SAS* is a real limited liability company under French law. The idea at the outset was to create a company that was both a real company and a work of art. To be really balanced so that it could be both things. In both cases, we were interested in creating the purest and most intangible object possible. It's a work of art whose medium is a company, and the company doesn't produce anything except the fact of existing as artwork. It's actually quite serious. We've had some grants taken away because we sell shares. There's a big impact, socially and fiscally, and we're gradually realizing the extent of it.
We worked with lawyers —even though it wouldn't have really been that complicated— to draft the articles of incorporation. The goal was for the articles of incorporation to convey that it was a company that doesn't produce anything. We played with the terms so that it could be registered as a company that is a work of art. We believe that we have really achieved our mission because the only material elements that exist for *Untitled SAS* are used to manage the movement of share ownership: the articles of incorporation, which have been materialized somewhere on the servers of the administrative office of the commercial court; and the register of the securities movements. The only purpose of the articles of incorporation is to define how shares are transferred from one person to another, and the register is a record of the movements of shares. There are certificates, forms, and the minutes of the general meetings, but none of that is the work of art.
Our project will let us have a little fun in the coming years. We've realized that there are places where we can do things without that changing the fact that it's an empty shell. For example, there are the times for general meetings, when everyone who supports us, who has become a shareholder, meets once a year when they can. We held our first general meeting. It was pretty funny. We read out the financial statements. Fifteen minutes of "zero euros" almost turns into a litany: "zero euros, zero euros, zero euros…." There are shareholders who want to bring things to such a forum. That leads to other things; it creates something: relationships. What is worth the most, in the end, is our shareholding. Artist friends buy shares because they want to attend the general meeting with art collectors. The second general meeting will take place online because we don't have the time and we want to test the format. We're still going to have to hold a general meeting every year until the end of our lives! We really succeeded in increasing the value of the shares. Today, the company is worth 400,000 euros although we only put one euro in at the start. We're curious to see how high it could go. We've given ourselves more than enough room: 10,000 shares to cover the duration of it. Some people can't believe it when we tell them that the company is worth 400,000 euros. They say, "Yes, but there's nothing!" We do, though, use the same calculations as when Facebook sells its shares: you look at the latest movements, calculate an average that you bring back to the whole and it gives the valorization. We do the same thing. In this project, the approach isn't cynical, but we are playing with and diverting models of power. It isn't harming anyone; it isn't mocking anyone. And yet, it's still critical; it sheds light on mechanisms, reveals them a little. For example, the shareholders can decide to declare their buy as a purchase of shares or a purchase of artwork. Afterwards, they aren't subject to the same taxation. Which tax laws apply is each person's free decision. Those aspects are rather funny, and it's about using the administrative machine for the benefit of the work. When we receive documents and forms stamped and returned by the tax authorities, it's a validation of our work.

Ghosts of your Souvenir 2014

FR **ÉBMM — Ce travail, c'est finalement une performance. On a passé des heures et des heures dans des lieux touristiques et on a essayé d'apparaître sur les photos prises à cet endroit. Notre présence à l'arrière plan de ces images, c'est comme un point de jonction entre les différents flux. Il y a une idée d'infiltration. Cela matérialise aussi des nœuds qui nous semblent assez fous. Une photo qu'on a réussi à retrouver en ligne depuis Paris a été prise à Rome par une touriste canadienne.**
On a réfléchi au choix des lieux. On savait très bien que sur certains, il n'y aurait pas la configuration d'espace nécessaire pour apparaître sur les photos. Il y a des endroits qui ne s'y prêtent pas. Par exemple, le panneau Hollywood, à Los Angeles c'est même pas la peine d'essayer : c'est tellement vaste que les gens se débrouillent pour qu'on ne soit pas sur leurs photos. Alors que la pyramide du Louvre, c'est un peu plus facile. On a passé une journée là-bas, on doit être sur au moins 2 000 photos. De manière générale, quand on voit l'objectif, on sait que l'objectif nous voit, donc s'il n'y a pas une tête devant on sait qu'on est vu. On a été photographié des centaines de fois. Toute la difficulté, c'était de réussir à les retrouver en ligne : c'est pour ça qu'on en a que quatorze en quatre ans, dont aucune à la pyramide du Louvre.
Le projet est toujours en cours. On aimerait bien voyager un peu, on veut continuer à en produire, mais il semble qu'on va plus pouvoir faire des sessions où on en chope plein. On va devoir revoir un peu nos stratégies. Pour trouver des photos, au début on cherchait sur Facebook, mais maintenant ça marche plus. On passe par des API qui permettent de filtrer selon la date, le lieu. C'est un premier filtre et il faut encore chercher. C'est très très dur de les retrouver. Sur Instagram, les gens précisent moins des coordonnées GPS que des lieux d'intérêts, donc il faudra trouver des moyens détournés d'accéder à ces photos.
Quand notre collecte a été la plus fructueuse, c'était parce que le moment était idéal. Ça faisait un moment qu'on avait l'idée de ce projet, mais il n'y avait pas encore assez de photos publiées. Et en fait, juste après notre collecte, on a remarqué que beaucoup de liens et de comptes étaient passés en privés. Les gens ont de plus en plus conscience du public et du privé. Les choses se verrouillent un peu plus, que ce soit de la part des utilisateurs ou de la part des plateformes.

⊞

EN ÉBMM — This work is, in the end, a performance. We spent hours and hours in extremely popular touristic locations and tried to appear in the photographs taken at those sites. Our presence in the background of these pictures is like a junction between different streams. There is an idea of infiltration. The work also materializes connections that seem rather crazy to us. One photo that we managed to find online in Paris had been taken in Rome by a Canadian tourist.
We pondered which places to select. We knew that some sites wouldn't have the right spatial configuration for us to be in photographs. There are places that don't lend themselves well to this. For example, the Hollywood sign in Los Angeles isn't even worth trying: it's so huge that people find a way for no one to be in their photos. Whereas the Louvre is a bit easier. We spent a day there; we must be in at least 2,000 photos. Generally speaking, when you see the objective, you know that the objective sees you, so if there wasn't a head in front of us we know we were seen. We've been photographed hundreds of times. The difficult part is managing to find them online: that's why we've had fourteen of them in four years, of which none at the Louvre Pyramid.
The project is still ongoing. We would like to travel a bit; we want to keep on producing them, but we're going to do more sessions in places where we'll get tons. We're going to have to review our strategies a little. To find the pictures, we would at first look on Facebook, but now that doesn't work anymore. We went through APIs, which let you filter according to the date and place. It's a first filter and you still have to look. It's very, very hard to find them. In addition, on Instagram, people put their GPS coordinates less often than places of interest, so you have to find convoluted ways of accessing those photos.
When our collecting was more fruitful, it was because the timing was ideal. We'd had the idea for this project for a while, but there still weren't enough posted photos. And in fact, just after collecting, we noticed that lots of links and accounts had gone private. People are increasingly aware of what's public and private. Things are being locked up a bit more, both in terms of Internet users and platforms.

NICHONS NOUS DANS L'INTERNET, interview, Alexandre Léchenet avec Enora Denis, décembre 2018






Lightning Ride 2017

FR **ÉBMM — Pour avoir le droit d'utiliser un taser, les gens doivent faire une semaine de stage où ils font plein d'exercices parmi lesquels se faire taser eux-même au moins une fois. On était tombé sur des documents amateurs, souvent dans des forces de police mais pas que, principalement aux États-Unis mais pas que non plus avec les images de ces tests. Pendant longtemps on les a gardés de côté et on les a collectés. On s'est rendu compte qu'il y en a des centaines et que c'est presque un genre. Il y a des compilations, il y a tout type de populations, même des enfants. On a divisé par quatre la vitesse, directement dans YouTube et on a coupé le son : on s'est dit qu'il se passait un truc.**
Ce qui nous avait frappé c'est le côté presque joyeux du contexte auquel s'ajoute une iconographie qui renvoie à l'imagerie religieuse. Elle est présente dans plein d'aspects... Quand ils allongent les personnes sur des tapis bleus à deux, on est dans le baptême évangélique. Il y a aussi des figures d'extase, de descente de croix. Et les deux dards qui se plantent dans la peau rappellent les stigmates. On avait une sorte de fascination un peu étrange pour ça. Les images sont terribles, on voit des corps traversés de spasmes, c'est d'une violence extrême, et pourtant les gens applaudissent, ils rient, ils sont heureux. En plus, quand un taser est activé, il y a des confettis qui volent pour laisser une trace et servir de preuve. Des confettis colorés, c'est quand même incroyable.
Dans les vidéos collectées, on avait des images d'assez mauvaises qualité qu'on a énormément recadrées. On avait besoin de quelque chose qui remette de l'unité et redonne de la définition aux images. Le filtre « peinture à l'huile » de Photoshop permet ça. Il ne ment pas sur ce qu'il est : ça renvoie à la peinture de manière très directe, mais aussi à la programmation, aux machines, on voit très bien l'artificialité des motifs. Le filtre permet de changer le rapport aux images. On est presque dans de l'animation, il y a un doute sur l'humanité de la source. Quand on faisait le montage, on imaginait une sorte de dystopie, une religion où les gens font corps avec la machine. Et des baptêmes où ils se prennent 20 000 volts dans le dos.

EN ÉBMM — To have the right to use a taser, people have to take a week-long training course in which they do tons of exercises including getting tasered themselves at least once. We came across some amateur documents, mostly from police forces but from other sources too, mainly in the United States but not just there either, with pictures of those tests. For a long time, we put them aside and collected them. We realized that there were hundreds of them and it was almost a genre. We have compilations; there are all sorts of people, even children. We divided the speed by four, directly in YouTube, and turned off the sound: we told ourselves that something was happening.
What struck us was the almost joyous aspect of the context, plus the iconography that recalled religious imagery. It's present in many aspects. For example, when two people lay someone on blue carpets, we're witnessing an evangelical baptism. There are also figures in ecstasy and Descents from the Cross. And the two darts planted in skin evoke stigmata. We were sort of strangely fascinated by that. The images are horrible; you can see bodies racked by spasms. It's extremely violent, and yet the people are applauding, laughing; they're happy. And then, when a taser is used, confetti flies around to leave a trace as evidence. Colored confetti, which is absolutely incredible.
In the collected videos, there are images of rather poor quality that we cropped and completely reframed. We needed something that provided unity and gave definition to the images. The Oil Paint filter in Photoshop allows for that. It doesn't lie about what the thing is; it recalls paintings in a very direct way. But also programming and machines; you can see the artificiality of the motifs very clearly. The filter also lets you change the relationship with the images. We're almost in animation; there is doubt about the humanity of the source. When we were editing, we imagined a sort of dystopia, a religion in which people become one with machines. And baptisms in which people get hit by 20,000 volts in their backs.




Clé USB reçue par erreur (...) 2017

FR **ÉBMM — Il y a dans cette œuvre – comme dans l'histoire du passeport de Nakamoto – une ambiguïté. Le fait que ça pourrait être faux, mais ce n'est pas le cas. Au retour d'une exposition qui s'appelait « Bonjour la France » en Corée du Sud, on reçoit notre pièce, hébergée dans un Mac mini. Et dans le carton, il y a deux clefs USB, dont une de l'artiste française Orlan, contenant *La Liberté en écorché*. On ne lui a pas renvoyé, on l'a laissée dormir dans un tiroir quelque temps.**
À l'époque, on se questionnait sur les sites qui proposent de mettre en relation les internautes avec les artistes. À l'époque où on a fait cette œuvre, on recevait un e-mail par jour qui nous proposait de mettre notre travail sur ces plateformes. Il y avait par exemple le projet Matchart, dont Isabelle de Maison Rouge est à l'origine, qui propose de mettre en relation des artistes avec des collectionneurs – qualifiés d'amateurs d'art. L'amateur d'art rencontre les artistes et discute avec eux et sur la base de ces échanges, une œuvre est créée. Sur Matchart, il y a Laurent Pernot, un artiste français, très identifié parce qu'il saisit des objets « dans la glace ». Il a saisi plein de choses et Matchart proposait de dériver cette pièce là.
On connaissait Isabelle de Maison Rouge et Laurent Pernot, donc on s'est dit que ça serait drôle de passer par le site pour demander à l'artiste de saisir dans la glace la clef USB contenant l'œuvre d'Orlan.
Il y a donc eu un contrat entre l'amateur – qui est nous – et l'artiste, qui dit que nous sommes bien possesseurs d'une œuvre de Laurent Pernot. En même temps, on signe cette pièce. Et en même temps, il y a aussi une œuvre d'Orlan à l'intérieur. C'est une pièce à dix mains, plus ou moins consenties. Il y a Isabelle de Maison Rouge qui nous a donné le contrat. Laurent Pernot qui a travaillé pour de vrai la matière, mis du vernis pendant des semaines. Nous deux, qui avons fait de la gestion de projet avec tout ça et avons récupéré la clef. Et Orlan, qui a simplement perdu une clef.
Orlan n'est pas au courant. On l'a invitée au vernissage où on présentait l'œuvre pour la première fois, mais elle nous a dit qu'elle n'avait pas le temps. On ne lui a pas demandé son avis, comme de coutume dans Copie copains club. On fait, et après, on tient informé, c'est la stratégie.
On s'intéresse depuis longtemps à ces questions juridiques, la question de l'auteur, du droit, des droits liés à la production d'image. Dans ce cas là, ça ne crée pas de dommages à Orlan. Le seul problème, c'est que de saisir dans la glace cette clef, ça la rend inaccessible à un acquéreur potentiel, qui ne peut plus avoir accès à cette vidéo d'Orlan. Si on veut avoir accès à la vidéo, on peut, mais il faut casser l'œuvre de Laurent Pernot et son droit moral, et le nôtre aussi par ailleurs. Et là, ça pose un autre problème. C'est une chaîne : pour vérifier l'authenticité du récit, il faut être obligé de briser le droit moral d'un artiste au passage. C'est une œuvre sur le doute. On ne peut rien prouver.
L'œuvre renvoie aussi à la matérialité du support, à une réalité du marché intellectuel aussi. Aujourd'hui, énormément d'œuvres transitent par avion, par Chronopost, par clef USB, Mac mini... Combien de stagiaires à l'autre bout de la terre ont fait une copie de la vidéo d'Orlan avant de renvoyer une clef USB à la mauvaise personne ? Quand on envoie des vidéos, on sait tous que ça arrive. Finalement, c'est vraiment toujours le certificat qui compte. Là, on n'a pas le certificat d'authenticité d'Orlan, mais Orlan est quand même écrit sur l'étiquette. Peut-être est-ce que c'est sa signature. On aimerait bien que ça soit la sienne.

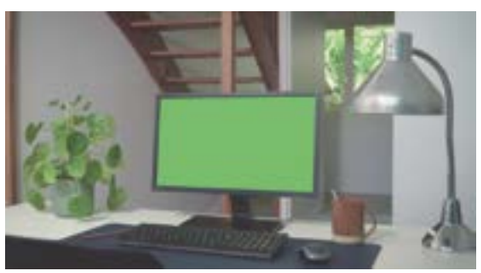
EN ÉBMM — In this work, there is ambiguity, like in the story of Nakamoto's passport. It might be a fake, but that's not the case. Upon returning from an exhibition called "Bonjour la France" in South Korea, we received our piece, hosted in a Mac mini. Inside, there were two flash drives, including one from the french artist Orlan which contains *La Liberté en écorché*. We didn't send it back to her; we let it languish in a drawer for a while.
At the time, we were wondering about websites that offer to connect Internet uses with artists. When we were making this work, we'd receive an email a day suggesting that we put our work on such platforms. There was, for example, the Matchart project, initiated by Isabelle de Maison Rouge, which offers to match up artists with collectors, described as art lovers. The art lover meets the artists and talks with them and on the basis of these conversations, a work is created. On Matchart, there was Laurent Pernot, a French artist who is very identifiable because he "freezes" objects in artificial ice. He has frozen lots of things, and Matchart suggested diverting this piece of art. We knew Isabelle de Maison Rouge and Laurent Pernot, so we said to ourselves that it would be funny to go through the website to ask the artist to "freeze" a USB flash drive containing Orlan's work.
So there was a contract between the art lover, who was us, and the artist, and it said that we were the owners of a work by Laurent Pernot. At the same time, we signed this piece. And at the same time, there is also a work by Orlan inside. It's a piece for ten hands, more or less willing. There is Isabelle from Maison Rouge, who gave us the contract; and Laurent Pernot, who worked the material for real, applying varnish for weeks. The two of us did the project management for all that and got the flash drive. And Orlan simply lost a USB flash drive.
Orlan doesn't know about it. We invited her to the opening when we presented the work for the first time, but she told us she didn't have time to come. We didn't ask for her opinion, which is usual in Copie copains club. We do it and afterwards, we keep them informed: that's the strategy.
We've been interested for a long time in such legal matters, the question of authorship, rights, rights relating to image production. In this case, it doesn't generate any damages for Orlan. The only problem was that "freezing" the flash drive in artificial ice makes it inaccessible to a potential buyer, who won't be able to have access to Orlan's video. If you want to access the video, you can, but you'd have to break Laurent Pernot's work and his moral rights, and ours too incidentally. And that would pose another problem. It's a chain: to verify the authenticity of the story, you'd be forced to breach an artist's moral rights in the process. It's a work about doubt: you can't prove anything.
The work also evokes the materiality of the medium and the reality of the intellectual market as well. Today, huge numbers of works are shipped by plane, by mail and courier services, or transmitted by flash drive, Mac mini. How many interns on the other side of the world have made a copy of Orlan's video before sending a USB flash drive to the wrong person? When we send videos, we all know that can happen. In the end, it's really always the certificate that counts. Here, we don't have a certificate of authenticity from Orlan, but we did write Orlan on the label. Perhaps that's her signature. We'd like it to be hers.

A Truly Shared Love 2018

FR ÉBMM — C'est une sorte de film d'amour, un film sur notre relation en trois axes : notre relation, la vie au travail et la vie quotidienne. Le slogan, ça pourrait être « l'art comme ciment de l'amour ». Et pour ce projet de film, la contrainte, c'est que chaque plan sera diffusé sur des banques d'images, comme Shutterstock. Dans *Ghost of your souvenir*, on est une sorte d'incarnation du lien entre les flux d'images de personnes dans le monde entier. Pour celle-ci, on avait envie de se mettre un peu plus physiquement dans nos œuvres. *A Truly Shared Love* montre les limites entre ce qu'on veut bien donner et ce qu'on veut recevoir, de manière extrême. On prend ce qu'on a de plus précieux, on le norme et on va le distribuer à un des pires endroits en terme d'esthétique... Sur Shutterstock, il y a des douzaines de millions de clips avec une photogénie typique. L'antithèse de l'image qui a une certaine vérité.
Avec *B0mb*, ce sont deux pièces qui sont à des extrémités différentes. D'un côté, il y a les images qui viennent par réduction d'écriture coller aux problèmes de Corso. De l'autre, c'est plutôt le type d'image qui va générer l'écriture : ça part de nous, mais ça repart en ligne, comme une sorte de va-et-vient. On a déjà fait des tests de publication et c'est très difficile d'être acceptés comme contributeur sur Shutterstock. Il faut des qualités d'images suffisantes, il faut faire attention à l'endroit où se fait la netteté, il faut aussi que ça soit très exposé. Dans la durée aussi : le minimum possible, c'est cinq secondes. Il y a donc pas mal de contraintes, avec lesquelles il est intéressant de jouer. Et en faisant le film, il y a quelque chose qui nous a un peu échappé ; c'est toujours intéressant de prendre des distances avec les contraintes. Le film porte d'autres choses et il a une étrangeté. Un truc qui fait que ça dépasse le concept un peu strict qu'on s'était fixé au début.
Pour l'exposition, on a décidé de présenter une bande-annonce et on s'est donné une autre contrainte, c'était de le filmer seulement dans notre atelier. Comme un espace blanc qui peut être le lieu où tout se passait. On s'appuie aussi sur les codes qui relèvent de la bande-annonce. Il y a une bande-son, et par dessus, une voix off qui mêle nos deux voix. Pour écrire la voix off, on s'est basé sur les mots clefs qui permettent de retrouver les clips. Le premier mot de la bande-annonce, c'est « la vraie vie ». C'est la traduction française de *realness*. Sur son site, Shutterstock dit qu'il y a une grande demande de *realness*, de vraie vie. Ils font donc semblant du vrai, mais ça a l'air toujours aussi faux. Cette ambiguïté est assez drôle.
La vraie vie qui est fausse, c'est donc le premier mot qu'on dit. Ensuite on présente les personnages : il y a « un homme », « une femme », « un chat ». On glisse dans les énumérations très froides. « Couple, blanc, caucasien, la trentaine, séduisant. » À ce moment-là de la bande-annonce, on est en train de regarder une série, comme deux larves. Sur Shutterstock, des photos de personnes grosses sont tagguées « couple mince ». Ils disent « mince » clairement pour se mentir à eux-même, se disant que peut-être la personne ne le voit pas et l'achète quand même.
Dans une scène, on a mis une veste, qui est en réalité une pièce de Ludovic Sauvage. Il nous l'a prêtée et on va l'accrocher nonchalamment dans l'espace d'exposition. Ailleurs dans les images, il y a la tapisserie d'un ami artiste qui sera elle aussi dans l'exposition. On trouve ça drôle parce que Shutterstock est très attentif aux droits à l'image, mais concernant une veste, ils se diront que c'est un accessoire.
On pourrait reconstituer l'essentiel du film à partir des clips publiés sur les plateformes. Dans les méta-données de Shutterstock, on peut aussi taguer les acteurs, donc on pourra aussi le voir de plan en plan, avec les mêmes acteurs, passer de l'un à l'autres parce que sur certains plans on est à deux. Pour l'instant, nos clips de test n'ont pas été réutilisés. On aimerait bien que ça arrive, on s'est dit que ça serait intéressant d'essayer et de voir comment ça se dispatche. En général, les clips sont utilisés par des particuliers pour un montage, dans la publicité. On a déjà vu des images de clips dans des petits reportages télé, ou chez des youtubeurs quand ils ont besoin d'un plan en insert. Ce qui nous intéresse dans ce projet, c'est le statut de ces images. Dans un contexte d'expo, elles seront dans un film, un peu étrange, mais avec une certaine unité. Il sera perçu comme une vidéo d'art. Alors que les gens qui tomberont, par exemple, sur une vidéo de notre chat qui se fait gratter, ils vont la considérer comme un clip parmi d'autres, une image pauvre, presque cliché.

⊞

EN ÉBMM — It's a film about love. A film about three aspects of our relationship: our relationship, our working life, and our daily life. The subtitle could be "Art as the cement of love". For this film project, the restriction was that every shot would be uploaded to stock platforms like Shutterstock. In Ghost of your souvenir, we are a sort of incarnation of the connection linking the flow of images of people from around the world. For this one, we wanted to put



ourselves in our work a bit more physically. *A Truly Shared Love* shows the limits between what we want to give and what we want to receive, in an extreme way. We take the most precious thing we have, we standardize it, and we distribute it on one of the worst places in terms of esthetics. On Shutterstock, there are dozens of millions of video clips with a typical photogenic quality. The antithesis of an image that is truthful.
B0mb and this piece are at opposite extremities. On one hand, there are images that, through a condensation of writing, tally with Corso's problematics. On the other, this is rather the type of image that generates writing: it comes from us, but it goes online in a sort of back-and-forth movement. We've submitted images for review and it's very difficult to be accepted as a contributor to Shutterstock. You have to have an acceptable level of visual quality, pay attention to the sharpest spot in the photo, which also has to be very exposed. In terms of duration, the possible minimum is five seconds. There are therefore quite a few constraints with which it is interesting to play. And when making the film, there was something that slipped our grasp. It's always interesting to distance ourselves from constraints. The film evokes other things and has a strangeness to it. There is something that makes it go beyond the slightly strict concept that we set for ourselves at the start.
For the exhibition, we decided to present a trailer and we gave ourselves another constraint: to film it exclusively in our art studio. Like a white space that can be the place where everything happened. We also relied on codes that belong to trailers. There is a sound track and on top of it, a voiceover that combines both of our voices. To write the voiced-over part, we concentrated on the key words used to find the video clips. The first words in the trailer are "*la vraie vie*," our French translation of "realness." On its site, Shutterstock says that there is a big demand for realness. They therefore pretend to be real, but it always looks fake. This relationship with ambiguity is rather funny.
The realness that is false, those are the first words that we say. Then we introduce the characters: there is "a man," "a woman, "a cat." We slip into a list of very cold descriptions: "couple, white, Caucasian, thirtysomething, attractive." At that point in the trailer, we're watching a series. On Shutterstock, some photos of fat people are tagged "thin couple." They clearly say "thin" to lie to themselves, thinking that maybe the person won't notice and will buy it all the same.
In one scene, we included a jacket that is actually a creation by Ludovic Sauvage. He lent it to us and we're going to hang it nonchalantly in the exhibition room. Elsewhere in the images, there is a tapestry by an artist friend that will also be in the exhibition. We think it's funny because Shutterstock is very attentive to image reproduction rights, but for a jacket, they would say it's just an accessory.
We could reconstitute most of the film using video clips posted on platforms. In Shutterstock's metadata, you can also tag actors, so you'd be able to see it from shot to shot, with the same actors, and go from one to the other, because in some shots we are both present. For the time being, our sample videos have not been reused. We would like that to happen; we told ourselves it would be interesting to try and see how they fan out. In general, the video clips are used by people editing footage for an ad. We've already seen images from such videos in short TV reports and in the work of YouTubers when they need a shot for an insert.
What interested us in this project was the status of these images. In an exhibition context, they will be in a film, a slightly strange one, but with a certain degree of unity. It will be perceived as video art. Whereas if people come across, for example, a video of our cat getting scratched, they will consider it to be video clip like any other, a poor, almost clichéd image.

NICHONS NOUS DANS L'INTERNET, interview, Alexandre Léchenet avec Enora Denis, décembre 2018

ARTPRESS, review, février 2019

art press

PHOTOGRAPHIE
étienne hatt

L'IMAGE-CAMÉLÉON
THE CHAMELEON-IMAGE

■ Il est des images omniprésentes qu'on regarde à peine et dont on ne parle pas. Ce sont les images dites d'illustration ou de stock. On pourra les retrouver en couverture d'un livre ou accompagnant un article dans les pages d'un magazine. Mais la plupart sont mises au service de la publicité et de la communication, tout particulièrement sur internet. Ces images, des photographies ou de très courts films, ne sont pas produites pour des occasions précises mais achetées sur des banques, dont la plus importante est Getty Images. Libres de droits, parfois sans auteur explicite, elles peuvent être retouchées, voire transformées. Certaines sont d'ailleurs commercialisées avec un fond vert qui permet d'incruster d'autres images. Porteuses d'une esthétique puissamment colorée et artificielle, elles illustrent des sujets, situations, idées ou sentiments de la manière la plus générique et synthétique qui soit : les modèles qui mirent les scènes sont séduisants mais assez communs, les environnements neutres, réduits à quelques détails qui ont valeur de synecdoque s'ils doivent camper un type d'espace, et les arrière-plans vides – quand l'image n'est pas qu'un arrière-plan ou quand elle n'est pas complètement vide.

CULTURE VISUELLE

Les images de stock sont apparues dans les années 1920 mais leur utilisation a explosé avec l'entrée dans l'ère du numérique et d'internet. Répondant à un nouveau besoin et étant plus facilement disponibles, elles étaient aussi sans risque juridique et moins coûteuses que les commandes qui avaient fait les beaux jours des photographes de presse ou illustrateurs. Elles n'ont pourtant pas fait l'objet de nombreuses analyses et, comme souvent quand il s'agit de culture visuelle, ce sont les artistes qui se sont montrés les plus attentifs. Deux œuvres récentes, aussi majeures l'une que l'autre, en témoignent.

La première est l'installation vidéo qui a valu à Clément Cogitore le Prix Marcel Duchamp 2018. Constituée d'un grand écran et de gradins, *The Evil Eye* (2018) diffuse un film d'une quinzaine de minutes composé de dizaines de séquences achetées sur des banques d'images. Si la boîte qui enserre les gradins peut faire penser à une salle de cinéma, l'écran LED renvoie directement à la publicité. Cet appropriationnisme étonne chez un artiste par ailleurs réalisateur de films de cinéma comme *Ni le ciel ni la terre* (2015). Certes, Cogitore prend acte du caractère incontournable de ces images et de leur indéniable qualité et efficacité, fondée, notamment, sur le ralenti. Mais il entend les détourner pour, dit-il, tenter de « construire un monde » et « raconter l'histoire d'un personnage (1) ».

C'est le rôle du montage des images entre elles, des images avec les noirs et des images et des noirs avec la voix-off d'une femme aux propos apocalyptiques qui, face à la catastrophe et dans un retour archaïque, sera sommairement jugée comme le « mauvais œil ». Le contraste est souvent flagrant entre ces paroles de fin d'une civilisation et les images de bonheur puisées dans les banques. Mais on saisit aussi combien les séquences peuvent prendre un caractère inquiétant. Certaines, pas toujours aussi lisses qu'on le pense, semblent, contre toute attente, en avoir le potentiel et Cogitore sait les identifier. Mais *The Evil Eye* montre avec justesse que, sans être équivoques, pour permettre les nombreuses utilisations qui les rentabiliseront, les images de stock, ces images-caméléons, doivent pouvoir se fondre dans les différents contextes qui leur donneront du sens car, au-delà des mots-clés utilisés pour les identifier, auxquels elles semblent devoir se réduire, elles en sont, en elles-mêmes, généralement dépourvues.

Clément Cogitore a ainsi converti des images de stock en un film qui les dépasse. Dans un mouvement exactement inverse mais pas moins ambitieux, Émilie Brout et Maxime Marion entendent produire des images de stock à partir d'un film. *A Truly Shared Love* (2018) est une vidéo d'un peu plus de 5 minutes tournée par le couple d'artistes qui ambitionne d'en vendre les séquences séparément sur la banque d'images Shutterstock. Présentée comme la bande annonce d'un film à venir, la vidéo esquisse une histoire d'amour autobiographique tout en répondant aux normes génériques des banques. Avant d'être montrée à la galerie 22,48m² à Paris (1er mars - 11 mai 2019), *A Truly Shared Love* a été la pièce majeure d'une exposition monographique à la Villa du Parc d'Annemasse qui, sous le commissariat de Garance Chabert, marquait sans doute un aboutissement. En effet, ayant jusqu'alors privilégié l'appropriation d'images préexistantes, Brout et Marion y apparaissaient personnellement de plus en plus, se distinguant au sein des pratiques appropriationnistes actuelles. L'exposition avait ainsi pour pivot la série *Ghosts of Your Souvenir* (depuis 2014) de photographies de touristes dans lesquelles ils s'étaient réellement glissés avant de les récupérer sur internet.

ÉMOTIONS

Si, avec ce film, ils semblent avoir décidé de produire une représentation de leur couple, ils n'en oublient pas pour autant la condition de l'image à l'ère d'internet. C'est pourquoi, dans *A Truly Shared Love*, les scènes de la vie quotidienne se succèdent entre moments privés et temps de travail tandis qu'une voix-off décrit ce qui apparaît à l'écran avec la platitude d'une requête d'images qui, sur les réseaux, existent grâce aux mots-clés qu'leur sont associés. La gageure du film réside dans la tentative réussie de mêler le stéréotype à l'intime et au projet artistique car, si l'on en croit Émilie Brout, « nous voudrions réussir à toucher vraiment, un peu comme le font les films de la Nouvelle Vague, très distanciés et, en même temps, porteurs de véritables émotions (2). » Il s'agrait, en somme, de créer des images-caméléons qui soient des œuvres d'art.

Shutterstock a déjà accepté plusieurs des séquences filmées par Brout et Marion. Reste à savoir quels sens prendront ces images, dont seules les apparences sont génériques, lorsqu'une fois achetées, elles se glisseront dans de nouveaux contextes. D'autres artistes s'en emparaeront peut-être puisque Shutterstock est l'une des banques utilisées par Cogitore. Gageons qu'ils raconteront alors de tout autres histoires. ■

(1) « Le Prix Marcel Duchamp avec Clément Cogitore », interview de l'artiste, Centre Pompidou, en ligne.
(2) « The Ballad of Web Dependency », interview d'Émilie Brout et Maxime Marion par Vanessa Morisset, *Possible*, n°3, hiver 2019.

There are certain ever-present images we barely look at and never talk about: illustration or stock images. You could find them on the cover of a book or on the pages of a magazine article. But most of them are used in advertising and communication, especially online. These images, whether they be photographs or very short films, are not meant for specific occasions but are sold by stock photo agencies, the biggest one being Getty Images. Royalty free, sometimes taken by a nameless author, they can be retouched or even transformed. For that matter, some are marketed with a green screen to help insert other images. Through their inherent powerfully colored and artificial aesthetics, they illustrate topics, situations, ideas or feelings as generically and concisely as possible: the models who mime the scenes are attractive but rather ordinary, the environments are neutral, reduced to a few details that serve as a synecdoche when used to render a place of some kind, and the backgrounds are bare – when the image itself isn't just a background

Émilie Brout et Maxime Marion. « A Truly Shared Love », 2018. Vidéo. 5'20". (Production La Villa du Parc, centre d'art contemporain)

or isn't completely void. Stock images appeared in the 1920's, but their use skyrocketed at the start of Internet and the digital age. Meeting a new need and more easily available, they also posed no legal risks and were cheaper than the commissions that had been the heyday of press photographers and illustrators. However, they haven't been subjected to many studies and, as is often the case when it comes to visual culture, artists are the ones who have payed closest attention to them. Two recent works of art, both major, attest to this.

NEW WAVE

The first one is Clément Cogitore's video installation, winner of the 2018 Marcel Duchamp Prize. By means of bleachers and a large screen, *The Evil Eye* (2018) broadcasts a fifteen-minute film containing dozens of sequences bought from stock photography agencies. If the box surrounding the bleachers calls to mind a movie theater, the LED display refers to advertisements. It is surprising to note that an artist who also directed movies such as *Neither Heaven Nor Earth* (2015) would resort to appropriation art. Admittedly, Cogitore draws attention to the fact that such images cannot be circumvented as well as to their undeniable quality and efficacy, based, among other things, on slow motion. But he says he intends to recontextualize them in order to "build a world" and "tell a character's story (1)".

That is done through editing images together, associating images with black screens, as well as images and black screens with a voice-over, the voice of a woman engaged in an apocalyptic narrative, who, in the face of catastrophe and in an archaic recurrence, will be summarily sentenced as "the evil eye". The contrast between this end-of-a-civilization speech and images of happiness collected from stock photo agencies is often blatant. But one also notices how disturbing certain sequences can become. Against all odds, some of them – not always as bland as you'd think – seem to have this potential; Cogitore is able to pinpoint them. But *The Evil Eye* aptly shows that, without being equivocal (for profitability reasons, so as to enable using them in numerous ways), stock images, these chameleon-images, need to blend into different situations that will give them meaning. The reason behind this is that, beyond the key words used to identify them and to which they seem to amount to, they are, inherently, generally devoid of meaning.

Clément Cogitore converted stock images into a film that transcends them. With an exactly opposite but just as ambitious approach, artists Émilie Brout and Maxime Marion intend to produce stock images from a film. *A Truly Shared Love* (2018) is a five-minute-long video shot by the couple whose goal is to sell the sequences separately on Shutterstock. Presented as the trailer of an upcoming movie, the video outlines an autobiographical love story, all the while meeting generic norms of stock image agencies. Before being shown at the Galerie 22,48m² in Paris (1st March - 11 May 2019), *A Truly Shared Love* was the major piece in a monographic exhibit at the Villa du Parc d'Annemasse which, curated by Garance Chabert, most likely marks a successful conclusion. Indeed, having until then favored appropriation of preexisting images, Brout and Marion have appeared in person in their work with increasing frequency, thus singling themselves out from other contemporary appropriationist processes. The hub of the exhibit was *Ghosts of Your Souvenir* (ongoing, started in 2014), a series of tourist photographs photobombed by the couple then collected online.

With this film, they've apparently chosen to produce an allegory of their couple, yet without neglecting the status of images in the age of Internet. Which is why in *A Truly Shared Love*, the succession of everyday scenes alternates between private moments and work moments, while a voice-over dully describes what appears on the screen, thus reflecting an image search, images that exist online by means of the key words associated with them. The film successfully attempts to combine stereotypes with intimacy and with the art project: according to Émilie Brout, "we'd like to genuinely move people, a bit like New Wave films do, keeping at a distance all the while being charged with real emotions (2)." In short, it's all about creating chameleon-images that are works of art.

Shutterstock has already accepted several sequences filmed by Brout and Marion. It remains to be seen what meaning these images (generic only in their appearance) will take on when, once bought, they are inserted into new situations. Perhaps they will be claimed by other artists, since Shutterstock is one of the agencies used by Cogitore. In that case, they will surely tell all sorts of different stories. ■

Translation: Jessica Shapiro

(1) "Le Prix Marcel Duchamp avec Clément Cogitore", interview of the artist, Centre Pompidou, online.
(2) "The Ballad of Web Dependency", interview of Émilie Brout and Maxime Marion by Vanessa Morisset, *Possible*, no. 3, winter 2019.

entretien

ÉMILIE BROUT & MAXIME MARION

par Vanessa Morisset

THE BALLAD OF WEB DEPENDENCY

Vanessa Morisset : Comme chez tous les artistes aujourd'hui, Internet est très présent dans votre travail mais il me semble que, chez vous, son utilisation prend un tour plus particulier et plus complexe. Alors faut-il envisager le rapport que vous entretenez avec cet outil simplement en termes de post-Internet ou alors de post-post Internet, de post-Internet « au carré » ou encore autrement ?

Maxime Marion : Effectivement, Internet est rentré dans les usages depuis vingt ans, tout le monde l'utilise, y compris les artistes, peu importe la pratique, un peintre va par exemple commander ses outils en ligne et publier sur Instagram, mais dans notre cas Internet est au point de départ de notre pratique. Les usages et la culture qui lui sont liés, mais aussi les questions de diffusion, les circuits de distribution sont les sujets et les médiums et de notre travail.

VM : Internet est donc pour vous bien plus qu'une banque de données dans laquelle aller puiser. De quelle manière par exemple ?

Émilie Brout : Parfois nous utilisons Internet comme forme, certains de nos projets étant faits pour être vus en ligne. Nous nous inspirons de la culture et des usages, mais nous pouvons intervenir sur le web par exemple en republiant ou en nous servant de ses outils propres pour créer nos pièces. Nous utilisons Internet à la fois comme source et destination.

VM : On pourrait appuyer cette discussion sur l'évocation de quelques pièces en particulier, en premier lieu, peut-être Bliss ?

[Nous allons sur le site d'Émilie et Maxime, www.eb-mm.net, pour regarder l'œuvre]

REVUE POSSIBLE, Entretien avec Vanessa Morrisset, 2018

MM : Là c'est typiquement une œuvre qui explore la culture du web. Elle date de 2013 mais nous l'avons remise à jour pour une exposition en début d'année. Nous avons collecté toutes les variations mises en ligne autour du fond d'écran de Windows XP qui, à l'époque, était l'image la plus vue du monde. Elle a été tellement reprise et transformée que parfois on ne la reconnait même plus, on trouve des aquarelles, des mèmes, des détournements. Nous les avons rassemblés et fusionnés en une impression lenticulaire.

EB : Cette pièce, comme quelques autres, est liée à un travail d'enquête. Par exemple l'année suivante nous avons démarré un projet autour de Satoshi Nakamoto, ce personnage fictif qu'on dit être à l'origine du bitcoin. L'idée était de commander en ligne un faux passeport à son identité en collectant toutes les informations nécessaires aux formalités. Nous avons contacté des faussaires sur le darknet et réglé la moitié de la somme, en bitcoins. Eux nous ont envoyé un scan pour validation, tout était bien, mais le passeport n'est jamais arrivé. Aux dernières nouvelles, il serait resté bloqué à la frontière roumaine. Par conséquent, le seul élément qui nous soit parvenu des faussaires est le scan du passeport. Nous en avons pris notre parti en se disant que c'était finalement assez beau d'être dans l'impossibilité de procurer de la matérialité à ce passeport et à ce personnage.

MM : Mais grâce aux métadonnées de l'image, nous avons pu retrouver le modèle du scanner utilisé. Alors nous nous en sommes procuré un que nous avons désossé pour en faire un caisson lumineux, une sorte de cadre dans lequel est présenté le scan du passeport, ce qui l'incarne un peu plus. La question de l'incarnation est souvent très présente chez nous. Et puis, nous avons rédigé le récit de cette aventure que nous donnons à lire, dans le bac à feuilles du scanner. La dimension narrative compte aussi beaucoup pour nous.

[Nous allons ici : http://www.eb-mm.net/en/projects/nakamoto-the-proof]

Nakamoto (The Proof), 2014-2016.

EB : L'enquête, le récit, la narration et même l'écriture tout court sont au cœur d'un certain nombre de nos projets de cette période. Par la suite, notre pratique s'est un peu déplacée. Aujourd'hui nous sommes toujours très attachés à l'écriture, mais moins en tant que compte rendu d'une enquête.

VM : Aujourd'hui vous allez plus vers la fiction ?

MM : Déjà avec Nakamoto, ce qui relève du réel ou de la fiction était ambigu. Dans le récit nous mentionnons de vraies dates, nous décrivons les services auxquels nous avons eu réellement recours, dans le détail le texte est très factuel, mais on a l'impression de lire une histoire d'espionnage internationale. Ce que nous racontons a l'air abracadabrantesque alors que tout est vrai, sauf la phrase finale : « aux dernières nouvelles, d'après les faussaires, le document est toujours en transit à la frontière roumaine via un tiers ». Le lecteur se doute bien que c'est faux, et nous aussi, mais c'est quand même les dernières informations que nous avons reçues ! L'histoire reste ouverte.

EB : Concernant les changements dans notre pratique, pendant longtemps nous avons été exclusivement du côté de la post-production. Nous récupérions beaucoup d'images, des contenus qui ne nous appartiennent pas pour ensuite les transformer. Alors que récemment nous nous sommes mis à créer, construire, nos propres images.

MM : En fait, cela a commencé avec les photos de touristes en 2014-2015 qui marquent un tournant dans notre travail. C'était la première fois que nous nous mettions en scène ou, du moins, que nous apparaissions dans le flux des images. D'ailleurs dans notre exposition personnelle à la Villa du Parc[1], avec Nakamoto ce sont les seules pièces préexistantes que nous montrons. Le reste consiste en de nouvelles productions.

EB : En préparant cette exposition nous nous sommes rendu compte à quel point ces photos de touristes font transition dans notre parcours. Car à la fois elles ne nous appartiennent pas, elles sont postées et nous allons les récupérer – donc là aussi nous allons piocher des contenus sur Internet – et à la fois nous sommes les acteurs.

[Nous regardons le blog dédié à cette série : http://ghostsofyoursouvenir.net]

Capture d'écran de la page ghostsofyoursouvenir.net

VM : Pourriez-vous en dire plus sur la manière dont vous procédez, pour être sur les photos ? Pour récupérer les images ? Jamais vous n'allez voir les gens qui les prennent ?

EB : Pour apparaître sur les photos nous faisions le pied de grue pendant des heures sur des lieux touristiques, ce qui est une démarche mine de rien très active ! Mais c'est facile, au bout d'un moment tout le monde est sur les photos des autres dans un lieu touristique. La difficulté n'est pas tant de se faire prendre en photo que de les retrouver en ligne. Pour cela, nous nous aidions d'outils tels que la géolocalisation ou certains filtres. Quand nous avions commencé nous cherchions sur Instagram et sur Facebook, mais il est aujourd'hui beaucoup plus difficile encore de retrouver les images sur ces réseaux, leurs conditions de confidentialité ont beaucoup changé.

VM : Cette série a par conséquent à voir avec une histoire des usages d'Internet…

MM : Oui. Surtout qu'aujourd'hui de plus en plus de personnes ont pris conscience que ces données sont publiques et configurent leur compte en accès privé. A l'époque où nous avions commencé, c'était idéal, il y avait beaucoup de publications, les gens ne se méfiaient pas… Nous aimerions essayer d'en refaire, nous verrons bien si on peut les retrouver ou non, c'est ça qui est drôle aussi. D'ailleurs, souvent, celles que nous avons retrouvées n'étaient pas prise par l'objectif que nous avions repéré, la photo avait été prise par un autre ! Quant à aller voir les gens, non, le projet est vraiment de retrouver sa propre image sur Internet. Et puis ce serait trop gênant. Par exemple, pour la photo au pied de l'Arc de triomphe, la zone où tout le monde se place est étroite et au bout d'un moment rester là à ne rien faire devient suspect.

EB : Pour nous qui ne sommes pas dans la performance, du point de vue de notre ressenti, ce n'était pas rien à faire. Effectivement, au bout de trois ou quatre heures, les gens commençaient à nous regarder d'une manière étrange. Parfois même ils nous disaient de nous pousser, ils ne voulaient pas de nous sur leurs photos !
[Nous regardons quelques exemples : http://ghostsofyoursouvenir.net/image/131753977628]

MM : Ce qui est intéressant aussi avec ce projet c'est qu'il rend visible des nœuds entre des flux d'images ede personnes. Si on prend par exemple l'une des photos du Colysée, elle a été prise par une Canadienne à Rome et nous français, nous sommes dessus, après quoi nous la retrouvons sur Instagram. Il y a des tonnes de flux qui

viennent du monde entier et y repartent et cette photo se situe en un point, quelque part dans cette constellation.

VM : Et puis réaliser ces photos vous sortait de l'atelier ! C'était exceptionnel ?

EB : Nous sommes des geeks mais nous aimons bien sortir un peu, nous avons quand même besoin de faire des allers et retours entre Internet et l'extérieur !

VM : Et qu'en est-il d'Internet dans vos toutes dernières œuvres ?

EB : Justement la pièce que nous venons de terminer, b0mb, est une œuvre en ligne. Avant cela nous en avions déjà réalisé quelques-unes et nous avions envie de poursuivre, d'aller encore plus loin. Par exemple, il y avait eu 4 Million Year 2001 : A Space Odyssey, mais à l'inverse de celle-ci qui est méditative, avec une temporalité distendue [2], b0mb est très dense, on se prend un flot d'images dans le figure, dans une forme que nous avons voulue violente car le point de départ du projet, un poème de Gregory Corso, est une déclaration d'amour à la bombe atomique. Corso est le moins connu des grands poètes de la Beat Génération, mais pas le moins bon selon nous. Nous sommes tombés amoureux de son poème parce qu'il est écrit presque par des mots-clés, d'une manière fragmentée, rythmée.

MM : Le poème est très visuel, déjà littéralement puisque c'est un calligramme en forme de bombe atomique, et puis parce que les mots qui le composent n'ont pas de perspective, comme chez Ginsberg, mais chez Corso elle est encore plus réduite, il nous bombarde de mots.

EB : Nous avons trouvé un enregistrement du poème lu par Corso lui-même que nous avons retravaillé en ajoutant de la musique. Et surtout, nous avons traduit le texte en requêtes de mots-clés — il y en a 300 — qui synchronisent aux mots des images piochées sur Internet en fonction d'algorithmes de popularité. Donc à chaque fois que le film est lancé, le site va tout rechercher de nouveau et les images associées sont différentes. Ce que l'on voit est un état de l'œuvre à un moment donné, une sorte d'instantané représentatif de la culture visuelle du web. Dans dix ans, elle sera complètement changée. Là aussi il y a un rapport avec l'histoire des usages d'Internet.

[Nous regardons le film pendant une dizaine de minutes… via une adresse en ligne encore privée à ce jour].

REVUE POSSIBLE, Entretien avec Vanessa Morrisset, 2018

b0mb, 2018, capture vidéo

[2] L'œuvre est un site Internet qui étire à 4 millions d'année la durée de la scène du film 2001 L'odyssée de l'espacedans laquelle on passe de l'os envoyé dans le ciel par le grand singe au vaisseau spatial et qui, est dans la narration du film, correspond à une éclipse temporelle de 4 millions d'années

MM : Pour ce film nous avons aussi beaucoup travaillé l'écriture. Il y a l'écriture de Corso bien sûr, mais vient s'ajouter la traduction que nous avons effectuée entre ce texte qui était déjà proche de l'association par mots-clés et un langage compris par les machines pour lancer les requêtes. C'est un langage technique mais qui a aussi quelque chose de poétique.

EB : Jusqu'à b0mb, nous ne nous étions pas posé la question de l'écriture dans ces termes. Nous étions plus dans la narration. Ici il y a toute une recherche et une réflexion sur le bon mot à choisir, celui qui traduit le mieux ce qu'on a compris du poème.

VM : Est-ce que de ce fait vous ne vous rapprochez pas de la littérature qui se pratique sur Internet ?

MM : Nous ne sommes pas experts mais nous nous sommes intéressés à Kenneth Goldsmith, bien sûr, nous aimons beaucoup la liberté et les possibilités qu'il ouvre.

EB : Tu penses certainement à une forme d'écriture purement textuelle alors que nous restons, en tout cas pour l'instant, dans une forme d'écriture liée à l'image, dans la mesure où aujourd'hui les images qui circulent sont rattachées à des mots tels que les mots-clés. Par exemple sur Instagram, les images vont de pair avec des mots : des commentaires pour savoir comment les interpréter et des mots-clés pour les rechercher. Les images sont toutes codifiées par des mots.

MM : C'est la vieille question du rapport texte-image telle qu'elle est redéfinie aujourd'hui qui nous intéresse, plus que la question stricte de la littérature ou de l'écriture uniquement textuelle. Avec b0mb nous sommes allés assez loin du côté de la littérature par rapport au reste de notre travail, mais c'est un cas extrême.

EB : Dans l'exposition à la Villa du Parc, cette pièce est projetée dans la première salle, comme une introduction à notre univers puisqu'elle consiste à récupérer des images. A l'étage se trouve un deuxième travail produit pour l'exposition qui est à l'autre extrême de nos préoccupations. Il s'agit d'un trailer d'un film d'amour, qui n'est que le début d'un projet plus vaste, dans lequel nous produisons nos propres images pour les rediffuser en ligne après.

MM : Et dans les espaces interstitiels de l'exposition, il y a les photos de touristes. Le parcours propose donc

un dégradé en miroir entre de l'existant dont nous nous emparons pour le remettre en scène et de l'image que nous produisons pour la partager. C'est aussi un cheminement vers la question de l'intime sur Internet parce qu'avec le film d'amour, nous abordons un sujet qui revient constamment au fond dans notre travail, qui est l'exploitation des données personnelles : dans quelle mesure on est connivent et quels sont les différents degrés d'acceptation dans le don d'images de soi sur Internet.

VM : La question est centrale et nous concerne tous, mais une chose est d'en avoir conscience philosophiquement et une autre est d'en avoir conscience techniquement c'est-à-dire de toujours savoir quand on est pisté et jusqu'à quel point les images peuvent être utilisées, non ?

MM : Même juridiquement, on ne sait pas toujours ce qu'il en est. Pour prendre l'exemple d'Instagram, les photos postées n'appartiennent plus à leurs auteurs. On nous demande souvent si nous avons les autorisations des personnes pour utiliser leurs images dans la série des photos de touristes. Mais il n'y en a même pas besoin, c'est à Instagram qu'il faudrait demander. Quant à la prise de conscience, est-ce que ce n'est pas surtout le confort d'usage qui fait obstacle ?

EB : Sans que nos projets se réduisent à cela, ils comportent une dimension critique, qui fait porter le regard vers ces questions.

VM : Dans votre film d'amour, cette dimension se manifeste comment ?

MM : L'idée de départ était de faire un film autobiographique, sur nous en tant que couple d'artistes et même comme dit Emilie sur « l'art comme ciment de l'amour » mais nous cherchions un angle pour l'aborder de manière ni candide, ni littérale… Par ailleurs, depuis un moment nous nous intéressions aux stocks de photos et vidéos en ligne, par exemple la plateforme Shutterstock où des millions de clips, qui ne sont absolument pas des traces de réel mais des mises en scènes excessivement lisses, sont en vente pour des pubs ou des habillages visuels. Alors nous avons décidé de tourner notre film d'amour en respectant le cahier des charges et l'esthétique de Shutterstock pour que l'intégralité des plans, en même temps que de faire partie du film, puisse être mis en vente sur ce site.

[Je découvre Shutterstock :

REVUE POSSIBLE, Entretien avec Vanessa Morrisset, 2018

EB : Il y a en tout cas du tragique car on va sciemment donner la chose la plus précieuse qu'on ait à ce site commercial. Mais d'un autre côté, l'ambivalence des images qu'on a tournées correspond à une certaine réalité de notre quotidien où la frontière entre les moments d'intimité, de complicité et d'activité professionnelle est assez floue. Quand on est un couple d'artistes, les sphères du public et du privé se confondent parfois.

MM : Nous avons oublié de dire que le projet s'appelle A Truly Shared Love ! En un sens, le partage de notre histoire sur cette plateforme d'images capitalistes est la pire chose qu'on pouvait faire. Mais c'est surtout un moyen à la fois de prendre de prendre de la distance et d'arriver à insuffler du vrai, de l'émotion.

[Nous regardons quelques rushs du film (au moment de l'entretien le montage n'est pas terminé)]

VM : Donc c'est une œuvre qui va être achetée bribe par bribe par des gens qui ne sauront pas que c'en est une…

MM : Cette question du contexte de réception se retrouve dans plusieurs de nos projets et est très importante pour nous. A la Villa, il n'y aura pas de doute sur la nature d'œuvre d'art du film, mais sur la plateforme commerciale, ce seront juste des clips qu'on trouvera plus ou moins réussis en fonction de tout autres critères que ceux de l'art.

EB : Mais encore une fois, si, avec ce projet nous restons dans le champ de la culture visuelle du web, nous voudrions réussir à toucher vraiment, un peu comme le font les films de la Nouvelle Vague, très distanciés et en même temps, porteurs de véritables émotions.

VM : En somme, il est toujours question dans votre travail de vous glisser dans un lieu codé, préexistant et étranger à l'art, tout en restant vous-mêmes, en tant qu'artistes ?

MM : Oui, c'est vrai, en passant plus ou moins inaperçus. Nous adoptons très souvent ce type de stratégie d'utiliser des milieux préexistants pour créer des œuvres d'art, avec le défi d'aller le plus loin possible dans ce cadre étranger en détournant sans qu'il s'en rende compte ses usages.

REVUE POSSIBLE, Entretien avec Vanessa Morrisset, 2018

A Truly Shared Love, 2018, capture vidéo.

LVL3, Artist of the week Émilie Brout & Maxime Marion, 21 novembre 2018

LVL3

Gallery Exhibitions Press Info
Artist of the Week Spotlight Tunes Looks

ARTIST OF THE WEEK

Émilie Brout & Maxime Marion

November 21, 2018

@emiliebrout_maximemarion
www.eb-mm.net

Émilie Brout & Maxime Marion live and work in Paris. Their work has been the recipient of the Fondation Schneider Prize (FR) and was included in the 5th Moscow International Biennale for Young Art. Previous exhibitions include at OCAT Shenzhen; Seongsam Arts Center; Kunstraum LLC gallery, New York; RedLine Contemporary Art Center, Denver; Carroll/Fletcher, London; Museum of Modern and Contemporary Art of Rijeka; Sperling Münich; Centre pour l'image Contemporaine, Geneva; Telecom Italia Future Centre, Venice; Centquatre, Paris; Cité de la céramique, Sèvres; Maison Populaire, Montreuil. Recent and current solo shows include at Steve Turner (Los Angeles, USA), Villa du Parc (Annemasse, FR) and Pori Art Museum (Pori, FI).

Tell us a little bit about yourself and what you do.

We are an artist duo working together for almost ten years now, since our studies at the EnsadLab in Paris. We are essentially working about, with and on the internet, with a big interest in its culture and its uses. We can use a great variety of media: installations, prints, websites, paintings, and often videos. We like to test the boundaries of the media and their reception context.

Deliverance, 2017, Exhibition view at Steve Turner, Los Angeles, USA.

What are some recent, upcoming or current projects you are working on?

We are currently showing several new works in a solo show at La Villa du Parc in Annemasse (France), titled "You should only have eyes for me". It is a bourgeois villa turned into an art center, and it was very interesting for us to invest it, notably for its domestic side. All the works (with five new video installations) are about what we can take from the Internet and what we accept to give to it, at different levels. Most of them are both present online and in the exhibition space, like *Ghosts of Your Souvenir*, a collection of self portraits outsourced to tourists: we wait for hours in very famous places, note when and where, and then find them afterwards on social media thanks to the metadata of the posted pictures. This was the first time we directly appeared in our work. We often use existing documents or information, but in this show we made something very new for us: producing directly our own pictures. This is the case with our next big project, *A Truly Shared Love*, a video about our life and our relation as a couple and an artist duo. But for each scene, we decided to follow the rules of platforms like shutterstock for footage contribution. By fulfilling their specifications (professional filming, short length, no sound, stereotyped colors and framing, etc.) we added some distance to get closer, give something true and sincere. It also reflects what we all do, dealing with our own image uploaded for free on commercial platforms – here on an almost tragic level. The video we just made is a first step, playing with the codes of movie

soundtrack based on the keywords of each scene, it is a kind of reduced poetry of hashtags and titles. We think there is still a lot to explore with this approach.

A Truly Shared Love, 2018, exhibition view, "You Could Only Take eyes for me", Villa du Parc, Annemasse, FR (c) Aurélien Mole

What materials do you use and what is your process like?

We often merge media, trying to test their limits. For example, our piece *Dérives* can be seen as a simple editing of movie footage where there is shown water (on all its forms). But when you look at it, after some time you realize that the movie will never end, evolving slowly from drops to storms and from glasses to sweat. It is in fact a neverending editing done in realtime by an algorithm we designed, based on more than two thousands movie excerpts. This piece was made after a long time where we collected a lot of documents. Our work is often the fruit of deep investigations, like with *Les Nouveaux chercheurs d'or* or *Nakomoto (The Proof)*. This last piece is an attempt to create a forged Japanese passport paid in bitcoins on the darknet and including all the information we found about the creator of the famous cryptocurrency. We got a scan of the passport but we never received it, so we decided to show it on a scanner turned into a light box. The scanner reference is the same as the one the forgers used, according to the metadata of the picture they sent. We have a net based practice too, like with online generative videos (*4 Million Year 2001: A Space Odyssey* or *bOmb*, a new big project we will publish online soon based on a translation of "Bomb", the famous poem written by Gregory Corso, into image search engine requests). We also work on the boundaries between physical and digital, like with the *Return of the Broken Screens* series (videos specifically made for used and broken display technologies, playing with their cracks and defaults) or works like *Oasis Max Life*, a houseplant composed of hundreds of animated GIFs. But perhaps our process is maybe changing a bit right now; we feel more free to work on instinct, with a focus on the question of writing (in the broader sense).

What have you learned about yourself and practice through working collaboratively.

As a couple of artists we talked so often about our respective practices that we didn't know anymore who was at the origin of what, so we started to work together very naturally. Working with someone is great when the relationship is fluid, things are going fast, we can dig deeply. We can share the excitement at every stage! We like to collaborate with other artists too, for example we created with Caroline Delieutraz the *Copie Copains Club* (Copy Companion Club) a few years ago. It is a club where artists can copy each other freely in a constructive manner. Our piece *Untitled SAS* is both a work of art and a company (SAS stands for limited company in France), where shareholders are the most important thing. We meet every year at the General Meeting, which is actually a collective performance. We also asked some artist friend to participate in *A Truly Shared Love*, like Yannis Pérez who made the movie poster.

What do you think the biggest challenges are within collaboration?

Maybe to find the right collaborator? Collaboration need mutual respect, admiration and trust. It works well when the requirements and expectations of each one lead to something more rich and interesting, and without compromise.

What was the last exhibition you saw that stuck out to you?

We recently went at the Julia Stoscheck Collection in Düsseldorf (Germany) which owns a very impressive video collection. The exhibition titled "Generation Loss" was curated by Ed Atkins, and it was one of the best show we've ever seen. The initial concept could seem risky (showing fifty videos from the whole collection only in diptychs), but it was amazingly made. Unlike a lot of thematic group shows, each work increased its power in connection with the others, adding new layers of reflection, without losing any of their individual integrity. Maybe it was because the curator is an artist, but we where touched by the sincerity of his approach, the respect of the works and the subtlety of the links between them. You can't resume these works and this show in a few words, that's something very inspiring.

Describe your current studio or workspace.

We moved in a living studio a few months ago. Even if we work a lot with computers it completely changed the relationship to work. It is not an extremely huge space, but it is crossing and there are high ceilings and large windows open onto gardens. We entirely made *A Truly Shared Love* in this space, moving all the furniture for each scene.

What is one thing you have to consider when showing digital work in a physical space?

If our work is often based on technology and sometimes complex technical aspects, we like that it can be forgotten by the visitor. That does not mean hiding the cables or something like that, which we do not necessary like, but more to keep light the technical work behind, like it was easy to do, in order to let the viewer focus on what's important. We also consider the differences between the digital and the physical spaces, which are mutually critical towards each other: it is not the same thing to discover a work alone at home, on your browser and in a white cube with other people. It is particularly interesting for us when our pieces can be fully received on each space, even if they are not necessarily seen as artworks.

LVL3, Artist of the week Émilie Brout & Maxime Marion, 21 novembre 2018

Where do you see your practice going next? Any major changes happening in the studio?

We'd like to continue *A Truly Shared Love* next year, in order to produce a medium-length video. We also consider working on pieces which would be included in the movie, as decor items in the videos and autonomous artworks in the exhibition space. We would also like to explore surface effects like we did with our video *Lightning Ride*. The video is based on found documents of Taser certifications, where people are tased in order to be allowed to use the weapon; we added, frame by frame, the (in)famous Photoshop oil painting effect which adds an interesting distance to the content. Again, showing in an obvious manner the artificial, revealing every second how the image was made through an "anti-illusion" process, in order to get closer, to reach emotions that are difficult to define and formulate.

Untitled SAS, 2015-ongoing, exhibition view, "Neoliberal Lulz", 2018, Carroll/Fletcher, London, UK

Best advice you have ever received?

"Ask if it's paid." 😉

BEAUX-ARTS MAGAZINE, De l'amour en Stock, 28 novembre 2018

De l'amour en stock

Par **Maïlys Celeux-Lanval** • le 28 novembre 2018

Il la regarde, les yeux énamourés. Elle le regarde, plus tard, alors qu'il est endormi. Un chat se prélasse dans le lit. Peut-on imaginer plus grande douceur ? Revisitant le fantasme de l'amour partagé, le duo d'artistes Émilie Brout et Maxime Marion réalise une vidéo de cinq minutes qui fait figure de *teaser* à un film d'amour : le leur. Tournée dans leur atelier – remanié pour l'occasion en décor d'une extrême neutralité –, la vidéo suit le cahier des charges exigeant de Shutterstock, une plateforme qui vend images et vidéos à des professionnels de tout type… D'où l'apparence lisse et la rigueur impeccable des plans. L'objectif : faire accepter le film, actuellement en cours d'examen par la plateforme.

Pour ce faire, en plus de leur travail sur l'esthétique, ils ont ménagé des espaces libres qui permettront aux éventuels clients de glisser leur publicité au sein même du film : c'est pourquoi les personnages travaillent sur des ordinateurs à fond vert, sur lesquels la caméra zoome longuement. Telles quelles, les images donnent une impression vertigineuse de vide, de vie factice, organisée selon des standards insupportables – pour être heureux, il faudrait être jeune, blanc, hétérosexuel, en couple, mince, beau… Et pourtant.

Quelques indices, glissés ici et là, instillent une pointe de malice et d'intimité au cœur même de la neutralité. Émilie Brout et Maxime Marion ont en effet demandé à trois artistes de créer des œuvres insérées au fil du film : une tapisserie et un dessin de Jimmy Beauquesne, un blouson noir de Ludovic Sauvage, et l'affiche du film, de Yannis Pérez. Surtout, ils sont véritablement en couple, et amoureux – impossible de ne pas le sentir durant la scène du baiser, pur éclair de sensualité. Ils tentent donc d'inviter un peu de leur vie privée et de leur art au cœur des standards d'Internet et à la Villa du Parc (Annemasse), où sont actuellement visibles le film et ses œuvres.

→ **You should only have eyes for me**

Du 13 octobre 2018 au 19 janvier 2019

Villa du Parc • Annemasse • 74100 Annemasse

www.villaduparc.org

FRANCE CULTURE, Plasticiens 2.0, 14 novembre 2018

Emilie Brout et Maxime Marion, duo de plasticiens 2.0

5 MIN

14/11/2018

PODCAST EXPORTER

Emilie Brout et Maxime Marion forment un duo de plasticiens. Ils travaillent principalement avec et sur internet, terrain plastique de leurs expérimentations, comme on le découvre au fil de leurs actualités cet Automne.

Lightning Ride • *Crédits : Emilie Brout & Maxime Marion*

EXHIBITIONS

"Who's still workin' on this masterpiece?" at THE LOFT, Brussels

Share

Who's still workin' on this masterpiece?1 is the 2017 -2018 selection of works from the Servais Family Collection – an exhibition organized annually by collector Alain Servais at his dedicated space The Loft in Brussels.

The exhibition curated by Dragos Olea looks at the storytelling potential of the act of collecting and how that unfolds in the case of the Servais Family Collection.

Informed by the work hard, play hard ethos and the extreme curiosity driving Alain, his way of collecting and disseminating the works through large annual exhibitions and countless introductory tours make up of a particular storytelling in a hypertext mode – nonlinear, casually expanding on a vast web of references, ideas and themes, continuously harvesting the new potentialities of art as a way of understanding, experiencing (and hopefully changing) the world.

MOUSSE MAGAZINE, review, février 2018

Can the collecting process (or a collection) itself turn into a Masterpiece – a labor of love in the tradition of patronage? Can such a Masterpiece illuminate ways to navigate the immensity of information and contemporary phenomena, and also explore ideas beyond the Known?

Furthermore, is this term – which sounds withered to some, glorious to others – irrelevant, too exaggerated when used in reference to contemporary artworks engaged in such accelerating succession of ideas and aesthetics explorations?

Highlighting the ultra-subjective and counter-acting waves of hype and market interests, Who's still workin' on this masterpiece? is an attempt at showing artworks that have a strong potential of retaining topicality and urgency also in the future. Of course, only time will tell.

There are multiple treads and perspectives to follow in the selection of works by Lynn Aldrich, Allora & Calzadilla, Apparatus 22, Ivin Ballen, Appau Junior Boakye-Yiadom, Émilie Brout & Maxime Marion, THE BRUCE HIGH QUALITY FOUNDATION, Irina Bujor, Andrea Canepa, Julian Charrière, Ian Cheng, Claude Closky, Elmgreen & Dragset, Erro, Mounir Fatmi, Josep Grau-Garriga, G.C.C, Nan Goldin, GUKLYA, Robert Heinecken, Anna Hulačová, Michael Johannsson, Folkert de Jong, Gülsün Karamustafa,

Nikki S Lee, Christian Marclay, Eva & Franco Mattes, Adrian Melis, Moris, Farhad Moshiri, Elsa Sahal, Yoon Ji Seon, Elisa Sighicelli, Haim Steinbach, Tobias Sternberg, THOMSON & CRAIGHEAD, Ryan Trecartin, Vytautas Viržbickas (with two or more works on display from several of the above artists).

Some of the works operate on sharp grounds; such as the touching installation "Objects of desire (100 dollar limits)" of Gülsün Karamustafa looking at how women and goods were similarly referred to as objects of desire in the economic traffic between Turkey and the neighboring countries, or the "Dark Content" video installation of Eva & Franco Mattes digging deep in the volatile murky corners of the internet or THOMSON & CRAIGHEAD's nod at the self-help ideologies offering the audience multiple speculative choices for their own redemption.

Extensive metaphors about ecology and learning from nature surface in the installations of Allora & Calzadilla, Julian Charrière and GUKLYA, while works that use mundane objects by Haim Steinbach or Michael Johannsson make visible the assiduous processes of fracturing, analyzing and restructuring of the world in new patterns.

MOUSSE MAGAZINE, review, février 2018

Looping back in time for inspiration, for references or for direct source material from popular culture, art history or religion, works such as Christian Marclay's "Telephones" video, Appau Junior Boakye- Yiadom's colorful installation "P.Y.T." picking up from a signature performative gesture of Michael Jackson or BRUCE HIGH QUALITY FOUNDATION's The Apostles seamlessly navigate between satire and prophecy, between homage and unsettling appropriation.

Politics of labor come at fore in the almost absurd, yet very real situations in the video works "Surplus Production Line" and "Ovation" by Adrian Melis, while the gap between the projected political visions and realities in the Arab Gulf are scrutinized by GCC collective in the form of a seductive crystal trophy installation "Figure C: Kassel Congratulant". The processes of transformation of Nikki S. Lee and her quest to challenge politics of the self and enhance her empathy for the other is beautifully documented in photographic series "The Seniors Project", "The Lesbian Project", "The Swingers Project" while the alienated psyche is tackled by Ryan Trecartin in the "READY (RE'SEARCH WAIT'S)" anarchic video.

Crushing restrictions imposed by society and bodily limitations come in metaphors of spirit and extreme vitality in the ever morphing self-portrait installation of Folkert de Jong and in Elsa Sahal's ceramic rendition of a female body defying gravity, while works of Elisa Sighicelli and Irina Bujor convey feelings of displacement starting from what could be ordinary details of architecture; memory of a red stool in Paris suspended in a lightbox with the most subtle light intervention in case of the former, while the later is imprinting the felt copy of a circular staircase with words for an escapist ritual enhancing our mental hygiene. The ubiquitous mobile phones most of us are so obsessed with are turned in tools for humorous reflection by Tobias Sternberg who produced a box in lead for the phone as a perfect hideaway from the surveillance society, while Émilie Brout & Maxime Marion offer such objects a hypnotizing life extension when broken and disconnected from original use.

Even when it comes to aesthetic neologisms from past and present, the works in the exhibition thrive on critical edifice – from the two innovative textile works Josep Grau-Garriga made in the 70s commenting on the Spanish Civil War to Yoon Ji Seon's haunting self-portraits in the form of a new breed between photography, sculpture and craftwork unveiling commentary on recent rise of cosmetic surgery and the pressures on women in Korea to adopt a westernized look, from the proposal of Apparatus 22 to (re)imagine the genre of still life as a code of visual poetry in order to include subversive contemporary symbols to Ian Cheng's work using artificial intelligence to stimulate radical futures.

SLASH PARIS, review, janvier 2018

Slash

EN FUYANT, ILS CHERCHENT UNE ARME 1/3 — MAISON POPULAIRE, MONTREUIL

Point de vue Le 30 janvier 2018 — Par Guillaume Benoit

Au long d'un parcours bien pensé et pertinent, la Maison Populaire offre une exposition accessible et capable de mobiliser face aux enjeux de la surveillance et de l'appropriation de sa propre histoire.

À y voir, sur place, le jeune public confronté aux questions fortes soulevées par *En fuyant ils cherchent une arme 1/3*, on est absolument ravi de sentir les interactions de ces pièces parfois exigeantes sur le plan conceptuel avec tous les publics. Une efficacité à l'œuvre née de l'effort conjoint d'une scénographie légère et l'implication des équipes de médiation qui rappelle le dynamisme et l'audace du centre d'art de la Maison Populaire.

SLASH PARIS, review, janvier 2018

« En fuyant, ils cherchent une arme 1/3 : des surfaces dénuées d'innocence », Maison populaire du 17 janvier au 31 mars.
En savoir plus

Simple et percutante, l'installation de Neïl Beloufa consiste en un dispositif de surveillance par caméra retransmis sur deux écrans. Leur objectif, mouvant, crée une observation sensible et comme hésitante qui renforce l'ambiguïté d'une installation dont le titre lui-même tend à brouiller les pistes ; *Pour te faire plaisir*. Du domaine robotique et automatisé on passe ici à l'émotion subjective et l'on glisse sur la frontière de la domination, du pouvoir et du plaisir, voire du du partage. Cette « mise en commun » radicale est en jeu dans une exposition qui cherche à envisager les moyens d'une résistance. Pour autant, la mise en avant de soi ne procède pas que d'une force extérieure et peut émaner des individus eux-mêmes, portés à partager, par nécessité ou plaisir, leurs propres images.

Miyö Van Stenis, Vigipirate Quadcopter Drone Project (version augmentée), 2017
Courtesy de l'artiste © Slash-Paris, 2018

Une brèche dans laquelle se fondent Émilie Brout & Maxime Marion avec leur géniale série photographique *Ghosts of Your Souvenirs*. Postés des heures durant sur des sites touristiques, ils partent ensuite à la recherche des photographies prises par les passants sur lesquelles ils apparaissent. Dans la multitude de clichés remplis de sourires innocents et de poses maladroites, ils émergent tels des spectres, silhouettes inscrites dans l'inconscient touristique de la ville.

ART VIEWER, review, juillet 2017

Art Viewer

Émilie Brout & Maxime Marion at Steve Turner

July 21, 2017

ART VIEWER, review, juillet 2017

Artist: Émilie Brout & Maxime Marion

Exhibition title: Deliverance

Venue: Steve Turner, Los Angeles, US

Date: June 17 – July 22, 2017

Photography: all images copyright and courtesy of the artist and Steve Turner, Los Angeles

Steve Turner is pleased to present *Deliverance*, a solo exhibition by the Paris-based collaborative duo of Émilie Brout & Maxime Marion featuring video, painting and sculpture that highlight the nexus of nature and new technology.

Among other works, they will present Lightning Ride, a video that consists of Youtube clips of taser training sessions that have been modified frame by frame with a computer-generated oil painting effect. Oasis Max Life is a floral arrangement made of smartphones and tablets displaying gif animations of plant cartoons sprouting from a block of floral arrangement foam. There also will be a painting (oil on smartphone) that depicts a floral scene found on Instagram over which the artists directly painted.

Brout and Marion (b. 1984 and 1982, Lorraine, France) studied at the École Nationale Supérieure d'Art et de Design de Nancy, the Ecole Superieure d'Art d'Aix en Provence and the Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris. Since 2008 they have been collaborating on new media works that widely use content appropriated from the web and that explore the relationship between the digital and physical. Their work was included in the Moscow Biennale; ADIAF Triennale, Villeurbanne (2016) and numerous group exhibitions and screenings including those at OCAT Shenzhen (2016), Seongnam Art Center (2015) and Palais de Tokyo, Paris (2014). They have had solo exhibitions at 22.48m2, Paris (2013, 2015, 2017). They live and work in Paris.

Émilie Brout & Maxime Marion, *Deliverance*, 2017, Steve Turner, Los Angeles

Émilie Brout & Maxime Marion, *Deliverance*, 2017, Steve Turner, Los Angeles

LA WEEKLY, review, juillet 2017

LA WEEKLY

Mary Ellen Carroll's *Madame Nhu* (2016) Courtesy of the artist and Redling Fine Art

5 Free Art Shows to See in L.A. This Week

Broken phone redemption

We can only glimpse clouds floating by through one small, misshapen window on a badly broken cellphone that dangles from the ceiling in Émilie Brout and Maxime Marion's installation at Steve Turner gallery. Called "Deliverance," the installation includes a number of broken cellphones and tablets. The Paris-based collaborators devised special abstract videos for each, so that colors and shapes complement the cracks. For anyone who's ever dropped a phone and marveled at the resulting pattern before despairing over lost functionality, this show will be gratifying. *6830 Santa Monica Blvd., Hollywood; through July 22. (323) 460-6830, steveturner.la.*

LA WEEKLY, review, juin 2017

Émilie Brout & Maxime Marion, *Untitled SAS Société par actions simplifiée (SAS), registre de mouvements de titres, certificats, documents divers*, 2015 — 2016. Avec le soutien du cabinet Gramz Avocats, Paris

Ce système fonctionne, fondé sur la spéculation, se matérialise encore dans la proposition croisée d'Arthur Chiron et Marine Semeria. Si la seconde réduit des billets à une surface blanche, sorte de monochrome quasi suprématiste ne laissant apparaître que les bandes holographiques de certification d'authenticité, le premier procède par élévation en modélisant en 3D les architectures mythiques, car fondées sur une représentation générique d'un courant architectural, des billets[1]. La série *ABS* (somme des valeurs des sept billets d'euros) tend à neutraliser le rapport de force entre les courants architecturaux illustrant la chronologie des styles à travers un protocole de mise à l'échelle, où la couleur moyenne du billet fait elle-même l'objet d'un aplat. Cette fragmentation du billet, qui fait chez Ronan le Creurer paysage, constitue autant d'abstractions conditionnant la valeur marchande et artistique. Car si l'art contemporain est devenu une voie royale pour le blanchiment d'argent et l'optimisation fiscale, dans les maisons de ventes aux enchères, c'est bien parce que la valeur des œuvres est spéculative par nature, fruit d'un *cinoptism* fonctionnant en circuit fermé.

CURATING THE CONTEMPORARY, review, juin 2017

Artist of the Month: June with Émilie Brout & Maxime Marion

Posted by curatingthecontemporary
June 2, 2017

Home

Émilie Brout & Maxime Marion are an artist duo living and working in Vincennes, France. Their work predominantly focuses on analogical comparisons between the individual self, such as feelings of reality and past recording, to that of the numerical discretisation, which they describe as "diversion and reconstruction of information," and the "immediacy of interaction" (eb-mm.net). The work produced in this play between the analogue self and technology, materialises in the form of the archive and moving image, to form non-linear transmedia narratives. As part of their process, Brout & Marion have integrated collaboration efforts with various digital and research fabrication laboratories into their practice, like EnsadLab in Paris, thereby allowing the artists to create complex digital structures to house their experimental work. Works such as *Dérive* (2011-2014) emphasise this point through its use of algorithmic editing software as the cinematic engine, collating and editing all the selected sequences for the overall film.

Posted in: Artist of the Month

Tagged: Alejandro Ball, Artist of the Month, Émilie Brout, Brout & Marion, Cinematic, configuration, contemporary, Digital, Digital Art, Emilie Brout & Maxime Marion, film, Found, found footage, Found image, Identity, Maxime Marion, media, monologue, online, photography, self, Technology

Dérives (2011 – 2014), Algorithmic cinema installation. Arte Laguna Virtual Art Prize 2014; Contemporary talent Prize 2011 François Schneider Foundation.

However, the intricacies of Brout & Marion's work aren't solely base on technological configurations, and stem from a pure conceptual spirit. *Dérive* is a feature that spotlights one of cinema's most famous backdrops, bodies of water. In the film, the artists selected various clips of iconic scenes from *Watered* by Frères Lumière, *Titanic* by James Cameron, and *Knife in the Water* by Roman Polanski. Each of Brout & Marion's selections were accompanied by a set of commentaries of metadata thereby creating associative keys, which their artwork's internal algorithm digests, collaging the found footage into a single feature. The result is a work that bypasses the 'loop' by renewing itself each time, breathing new life into the moving image's featured character.

This notion of found footage is a recurring theme within Brout & Marion's practice, pieces such as *Cliché* (2014) and *Gold and Glitter* (2015) both play with this idea, but with found digital objects. *Cliché*, which is an online generative movie (viewable always from c-l-i-c-h-e.net), uses as its backdrop an Edward Norton monologue from the 25th *Hour* movie. The monologue, known also as the "Fuck You Monologue," is loaded with racial and sexual obscenities that are utilised by a popular web search algorithm as key words for search. The short film becomes a montage of found images, which are closely associated with the overlaid monologue.

CURATING THE CONTEMPORARY, review, juin 2017

Cliché (2014), Generative movie, website. Link: http://www.c-l-i-c-h-e-s.net/

Gold and Glitter (2015), Installation, website, found GIF and objects. Link: http://www.goldandglitter.net/

On the latter, *Gold and Glitter* is both an online webpage (goldandglitter.net), and offline installation. For this project, the artists found "here and there" decorative gold objects – which at one point yielded a golden iPad as decorative as the items they collected. While online the two chose the Internet GIF, in gold as well, as the decorative equivalent to the physical objects.

This play with meta-narratives and found material has also for the pair translated into an investigation process, which took the form of the series *Nakamoto* (2014-2015).

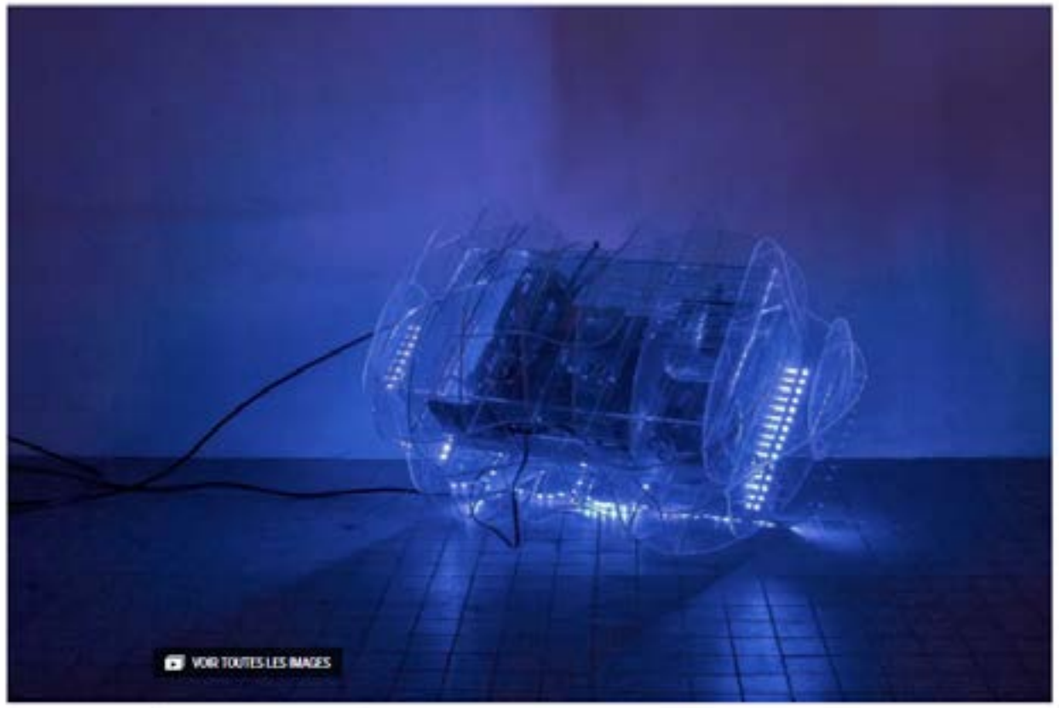
BEAUX ARTS, review, mai 2017

FUTUROLOGIE

Quand les jeunes artistes rêvent de cyborgs

Par **Sarah Ihler-Meyer** • le 23 mai 2017

Héros récurrent du cinéma et de la littérature de science-fiction, le cyborg s'invite aussi dans l'art contemporain. Ici, nul androïde vengeur ou mélancolique, mais d'incessantes hybridations à même de réinventer les identités et les collectivités. Exploration...



Benjamin Blaquart, Soulmate, 2017

Dans l'univers de la science-fiction, le cyborg, synthèse de vivant et de technologie, a été le plus souvent envisagé comme une figure terrifiante, symbole des dérives impliquées par le progrès des sciences et les ambitions prométhéennes de l'Homme. Pourtant, à l'heure où les débats liés au transhumanisme (mouvement qui prône l'usage des sciences pour améliorer les capacités humaines) et à la redéfinition de nos rapports aux « non humains » s'imposent dans l'espace public, le cyborg pourrait tout aussi bien incarner l'ouverture à d'autres formes d'existence et de coexistence, libérées des dualismes classiques et des prétendus déterminismes biologiques.

C'est du moins ce qu'a théorisé, il y a déjà plus de trente ans, Donna Haraway avec son célèbre *Manifeste cyborg*. Pour cette essayiste américaine, le cyborg est le symbole d'une réalité hybride déjà advenue, mélange de nature et de culture dont l'origine est introuvable, mais qui ne cesse d'accroître ses potentialités avec l'essor des biotechnologies et des technologies de l'information. Une réalité hybride qui permet de dénaturaliser des catégories comme le « masculin » et le « féminin », mais aussi d'abattre des distinctions opposant l'« homme » à l'« animal » ou encore le « réel » au « virtuel ». Pour quoi faire ? Pour envisager toutes sortes de combinaisons entre l'humain, la technologie, les genres et les espèces, mais aussi pour imaginer de nouvelles communautés et manières de vivre ensemble, en dehors des stéréotypes et des normes préétablies. Cette version émancipatrice du cyborg trouve un écho dans l'art contemporain avec ORLAN et Stelarc, qui dès les années 1990 modifiaient leurs propres corps au moyen de prothèses, mais aussi, aujourd'hui, avec une nouvelle génération d'artistes.

BEAUX ARTS, review, mai 2017

Jeanne Briand, *Random Control*, 2010-2016

Ici, nul horizon dystopique ni même utopique, à base d'immortels et de superhéros, mais « une anticipation formelle et esthétique de ce que pourrait être la texture d'un monde augmenté par les technologies ».

C'est notamment le cas de Jeanne Briand, récemment diplômée de l'École nationale des beaux-arts de Paris (2016) et parmi les artistes du Salon de Montrouge 2017. Peuplé de bustes en cire motorisés, d'utérus et de gamètes en verre soufflé, de plugs et de câbles, son travail dessine un monde augmenté, fusionnant l'organique et l'artificiel, l'artisanat et les technologies de pointe. Ici, nul horizon dystopique ni même utopique, à base d'immortels et de superhéros, mais, comme l'explique l'artiste, « une anticipation formelle et esthétique de ce que pourrait être la texture d'un monde augmenté par les technologies ». En l'occurrence, force est de constater que ses installations donnent lieu à des ambiances ouatées et apaisées davantage qu'angoissantes. Comme elle nous le confie, « l'évolution cybernétique n'est pas inquiétante en soi. Ce qui peut être préoccupant, c'est ce que l'on peut en faire, lorsque les technologies sont mises au service d'une forme d'eugénisme ou reconduisent des inégalités sociales. Mais autrement, la possibilité de s'augmenter peut aussi être quelque chose de formidable ».

FRANCE CULTURE, review, mai 2017

5 MIN

Des peintures à l'huile miniatures réalisées sur un écran de téléphone

01/06/2017

PODCAST EXPORTER

Emilie Brout et Maxime Marion, plasticiens, exposition personnelle titrée « Quickening » jusqu'au 27 mai à la galerie 22,48 m2 à Paris

▼ Paintings, expositionQUICKENING, Émilie Brout & Maxime Marion • *Crédits : courtesy galerie 22,48 m², Paris*

FRANCE CULTURE, review, mai 2017

Exposition « Quickening » jusqu'au 27 mai à la galerie 22,48 m2 à Paris. Travail qui remet en scène des images du web ou trouvées sur instagam pour en proposer des versions décalées comme leur série « ♥ Paintings » : peintures à l'huile sur écran de téléphone ou la vidéo "Lightning Ride" qui utilise l'effet « peinture » et donne à leurs images revisitées une dimension religieuse.

Exposition Quickening, vidéo Lightning Ride, Émilie Brout & Maxime Marion • *Crédits : courtesy galerie 22,48 m², Paris*

Émilie Brout et Maxime Marion (nés en 1984 et 1982 en France) sont diplômés de l'ENSA Nancy et l'ESA Aix-en-Provence ; de 2007 à 2009 ils intègrent l'ENSAD Lab où débute leur collaboration.

Liens

Le site d'Émilie Brout et Maxime Marion

Galerie 22,48 m²

Page Facebook Emilie Brout et Maxime Marion

LES INROCKUPTIBLES, review, avirl 2017

les Inrockuptibles

Fridericianum, Kassel. Photo : Mathias Völzke

ARTS

Les 5 expos à ne pas rater cette semaine

LES INROCKUPTIBLES, review, avirl 2017

Emilie Brout & Maxime Marion, "Lightning Ride", 2017, vidéo

"Quickening"

Comme une écharde dans l'homogénéité du flux numérique, le réel fait irruption là où l'on ne l'attend plus. Ainsi les œuvres, souvent sérielles, souvent protocolaires, du jeune duo d'artistes Emilie Brout & Maxime Marion s'emploient-t-elles à réinscrire de l'incarnation, de la fiction et de l'humour par l'absurde, ces deux données que l'on pensait définitivement mises hors jeu par la condition algorithmique contemporaines, au sein même de leur champ d'intervention. Il y a deux ans, leur exposition monographique à la galerie 22m48, permettait de nouer connaissance avec certains œuvres emblématiques de leur pratique.

C'est le cas de "Ghosts of Your Souvenir", collection de photographies de touristes trouvées en ligne, mais où une attention plus fine permettra de repérer en arrière plan la présence en de l'un des deux artistes, transformant ces clichés sans qualité en autoportraits par contumace. Ou encore des "Untitled SAS", première œuvre à être déposée au Registre du Commerce et dont la valeur fluctue en fonction de ses actions, librements échangeables. Ce printemps, la galerie 22m48 leur ouvre à nouveau ses cimaises, pour un second volet présentant leurs recherches récentes.

"Quickening" d'Emilie Brout & Maxime Marion, du 13 avril au 27 mai à la galerie 22m48 à Paris

FRANCE CULTURE, review, février 2017

Un logiciel est-il comme le pinceau du peintre ?

24/02/2017

PODCAST EXPORTER

Une vieille question de l'histoire de l'art, finalement.

Autoportrait du Douanier Rousseau • *Crédits : Ann Ronan Picture Library / Photo12 - AFP*

FRANCE CULTURE, review, février 2017

Quelle leçon peuvent en tirer ceux qui ne sont pas artistes ? Il me semble que si l'art est à la fois passionnant et nécessaire, c'est par ce qu'il donne à voir, à écouter, à sentir, évidemment. Mais c'est aussi parce qu'il montre ce qu'on peut faire avec. Avec des matières évidemment - depuis les pigments de couleurs jusqu'aux pixels, en passant par la ferraille, la laine ou les néons - mais aussi ce qu'on peut faire avec les outils qui permettent de donner formes à ces matières. En cela une oeuvre fabriquée par le truchement d'une machine montre ce qu'on peut faire, aussi, avec une machine. Un exemple, parmi mille autres. Maxime Marion et Emilie Brout sont deux jeunes artistes français. Pendant des jours, ils se sont glissés dans le cadre de photos prises par des touristes. Ensuite, ils ont passé de nombreuses heures à retrouver ces photos que leurs auteurs avaient postées sur divers sites (Flick'R ou Instagram). Puis Maxime Marion et Emilie Brout ont créé un site internet, Goshts of your souvenir (fantômes de votre souvenir) où ils ont rassemblé ces photos sur lesquelles on les voit, toujours au second plan, derrière des gens se photographiant devant le Sacré Coeur, le Colisée ou le Rialto. Très simple apparemment, cette oeuvre parle aussi de la photo aujourd'hui, des sites qui accueillent ces photos et les mettent en scène, des données à manipuler pour retrouver ces photos (et ces deux artistes savent manipuler les données), de la manière dont en fabriquant un site, on peut les placer dans une autre scène etc. Bref, ici, le numérique se fait à la fois matière, outil et forme. Personnellement, ça me réjouit.

KUNST BULLETIN, review, décembre 2016

Émilie Brout & Maxime Marion - Ghosts of your Souvenir, 2014-2015, Screenshot

Kunstbulletin 12/2016

Hinweis

Digitale Kunst - Projekt des Monats/Émilie Brout & Maxime Marion - Ghosts of your Souvenir

par Raffael Dörig

Touristen stehen vor Sehenswürdigkeiten und schauen gut gelaunt in die Kamera. Auf den ersten Blick sehen die Fotos der Serie ‹Ghosts of your Souvenir› aus wie ganz normale Urlaubsbilder. Das sind sie auch. Doch darin sozusagen parasitär eingenistet hat sich eine Arbeit des französischen Künstlerpaars Émilie Brout & Maxime Marion. Auf allen Bildern sind nämlich Brout, Marion oder beide im Hintergrund zu sehen. Die beiden haben sich während Stunden vor dem Eiffelturm, Sacré Coeur, der Rialtobrücke oder dem Kolosseum aufgehalten und unbemerkt in den Fotos anderer positioniert. Anschliessend gingen sie auf Seiten wie Instagram, Flickr oder Facebook auf die Suche nach den Spuren ihrer diskreten Performance. Diese Suche war möglich, da ja viele Fotos, die online gestellt werden, mittels Geolokalisierung, Schlagworten und Zeitstempel örtlich und zeitlich verortet sind. Dies ist der Standard, den man oft bewusst ausschalten muss, wenn man diese Metadaten nicht weitergeben will. Indem sich Brout und Marion in fremden Fotos einnisten und diese in der Bilderflut des Netzes auffinden, machen sie sichtbar, wie die Dinge, die wir online teilen, auch andere Zwecke erfüllen als die von uns intendierten und wie schnell sich die Grenzen zwischen privat und öffentlich auflösen.

ART FAIRS

10 of the Best New Artists at the Untitled Art Fair

By Andrew M. Goldstein

NOV. 30, 2016

The artist Zak Ové at Modern Forms's Untitled 2016 booth

Rippled by the ocean wind, the tent of the Untitled Art Fair is packed to the gills with artworks by up-and-coming artists, many of whom are just starting to get a toehold on success—and some of whom seem primed to become sensations. Here are 10 artists that collectors should get to know, fast.

ART SPACE, review, novembre 2016

ÉMILIE BROUT & MAXIME MARION

Steve Turner – Los Angeles

$1,600 for an iPhone, $8,000 for the planter

ART SPACE, review, novembre 2016

Based in Paris, the French artists Émilie Brout and Maxime Marion met in art school about a decade ago and since then have worked as a duo, making artworks that celebrate the confusion between the digital and the physical. One charming piece at Steve Turner's booth, for instance, consists of a green chunk of OASIS Maxlife foam—a substance florists use to secure and nourish flower arrangements—that the artists have "planted" with several smartphones and tablets playing a forrest of plant gifs they culled from the internet. Featuring dozens of mostly amateur looped animations of plants from Super Mario, Pokémon, and other sources, the piece charts "20 years of gif history," according to the artists.

DUUU RADIO, review, octobre 2016

A propos

Parler #2 : Emilie Brout & Maxime Marion

Parler : une courte conversation improvisée et en direct entre Damien Airault et ses invité(e)s.

Avec Emilie Brout & Maxime Marion
Invitée surprise : Carine Klonowski

Musique : Le vertigo de Pancrace Royer
par Christophe Rousset "Premier Livre de pièces pour Clavecin, 1746" (2007)

Session #9 @ Lafayette Anticipation (part 2)

Emission enregistrée en direct le 21 octobre 2016 depuis le studio installé au 16 rue Debelleyme, Paris 3e, dans le cadre de la programmation radiophonique de *DUUU en écho à l'exposition 'Faisons de l'inconnu un allié' organisée par Lafayette Anticipation (11-23 octobre 2016).

LA GAZETTE DROUOT, review, mai 2016

PAR ALAIN QUEMIN GAZETTE@GAZETTE-DROUOT.COM

FOCUS

Art Brussels en belle forme. Si l'emménagement dans un lieu plus central devait séduire, le contexte des récents attentats pouvait fragiliser l'édition 2016 de la foire belge d'art contemporain.

Barthélémy Toguo (né en 1967), *Nuclear Destiny I*, 2015, acrylique et encre sur toile, 195 x 130 cm. COURTESY GALERIE LELONG PHOTOGRAPHIE FABRICE GIBERT

Art Brussels compte parmi les plus anciennes foires d'art contemporain dans le monde, avec Art Cologne et le géant Art Basel. Traditionnellement bien plus petite que cette dernière, elle accueillait depuis plusieurs années près de deux cents galeries dans un espace sans grâce, un parc des expositions comme il en existe tant à la périphérie des grandes métropoles. Pour sa 34e édition, Art Brussels a investi un nouveau lieu beaucoup plus attractif, les entrepôts Tour & Taxis, de vastes et anciens bâtiments de douane construits en 1904 et situés à la lisière de Bruxelles. Soit un endroit plein de charme, doté de beaux volumes avec une importante hauteur sous plafond et baigné de lumière naturelle zénithale. La contrepartie de cette considérable amélioration des conditions d'exposition consistait en une réduction drastique du nombre de galeries participantes, puisque, en 2016, leur nombre a été restreint à 141 (en accueillant, par ailleurs, 34 galeries pour la première fois). Ceci s'avère, en réalité, une force. Hors Art Basel, où la demande semble quasiment sans limite, car les collectionneurs les plus fortunés affluent du monde entier, le volume d'affaires des foires n'est pas indéfiniment extensible et se partage toujours *in fine* entre les galeries participantes. Si celles-ci sont présentes en trop grand nombre, le chiffre de ventes réalisé par chacune s'en trouve globalement affecté. Dans la période actuelle de ralentissement du marché de l'art contemporain, réduire le nombre de galeries à Art Brussels, avec de surcroît l'emménagement dans un espace plus plaisant, était donc fort bien vu. Par ailleurs, les amateurs tendent à se lasser des foires surdimensionnées dont le corollaire est, souvent, un niveau global moindre que lorsque prévaut une sélection plus exigeante.

En 2016 comme à son habitude, Art Brussels méritait donc sa réputation de foire sérieuse et professionnelle. Celle également de foire européenne, spécialisée dans les œuvres de prix moyens et élevés mais pas stratosphériques, accueillant beaucoup de galeries moyennes et importantes.

Art Brussels attire un nombre important de galeries reconnues dont près d'une vingtaine sont des habituées d'Art Basel : Bernier Eliades, Continua, Xavier Hufkens, Krinzinger, Laurentin, Lelong, Marlborough Contemporary, Greta Meert, Meessen de Clercq, Mitterrand, Jan Mot, Nathalie Obadia, Pace, Almine Rech, Denise René, Daniel Templon, Tucci Russo ou encore Waddington Custot. À l'exception de Pace, dont le stand apparaissait d'ailleurs en retrait par rapport à ses possibilités (idem pour la grande galerie d'origine italienne Continua), il manquait les poids lourds du marché, les Gagosian, David Zwirner et Hauser & Wirth tout particulièrement. Les meilleures galeries étatsuniennes étaient peu présentes. Ce qui pourrait être perçu par certains comme une faiblesse se révèle *de facto* un avantage. On échappe ainsi aux artistes stars présentés de foire en foire par ces mêmes grandes galeries qui dominent le système et

LA GAZETTE DROUOT, review, mai 2016

LA GAZETTE DROUOT, review, mai 2016

NEW YORK OBSERVER, review, avril 2016

Further down the aisle, perhaps the most raucous booth in Discovery, was Paris' 22,48 m2 gallery, where Parisian couple Maxime Marion and Emilie Brout were selling shares in their art work/ corporation, *Untitled SAS*. Incorporated by a French law firm pro bono, the corporation is itself the artwork and vice versa, Mr. Marion explained.

Part of Maxime Marion and Emilie Brout's *Untitled SAS* in the booth of Paris' 22,48 m2 gallery. Photo: Courtesy of Guelda Voion

TELERAMA review, avril 2016

Installation, Techniques mixtes

Société de service

TT On aime beaucoup | ★★★★★ (aucune note)

ÉVÉNEMENT TERMINÉ

0 | 70 | 0 | 0

Attentifs à l'inflation des services offerts par Internet, des artistes numériques les détournent volontiers pour nous mettre en garde contre certaines opportunités. Huit d'entre eux sont réunis dans une étonnante exposition. A l'instar de Caroline Delieutraz, dont les marque-pages introduisent des annonces Google dans nos lectures (exemple : des offres de billets d'avion s'immiscent dans la lecture de *Vol de nuit*), d'Emilie Brout et de Maxime Marion, qui se procurent sur le *darknet* le passeport de l'inventeur du *bitcoin*, ou encore Nicolas Maigret, qui accumule, dans une effrayante vidéo, toutes les trajectoires des missiles utilisés depuis l'invention du V2. Plus poétiques, Yann Toma invente une fiction à partir des câbles Wikileaks et Pascal Dombis compose une magnifique poésie visuelle avec des spams.

ARTSY, review, avril 2016

22,48 m²

Discovery

With works by Émilie Brout & Maxime Marion

Installation view of 22,48 m²'s booth at Art Brussels, 2016. Photo courtesy of 22,48 m².

A clear highlight of the Discovery sector (if the swarm of collectors seen perusing the booth are any indication) is 22,48 m²'s solo presentation of recent works by French artist duo Brout & Marion. "All of our work is about questions of value, production value and perceived value, based on found and secondhand objects that themselves have no value," said Marion. Three works (*Denim (#1), Denim (#2)*, and *Denim (#3)*, all 2016 and priced at €2,500) see found blue jeans with their pockets imprinted by the bulges of smartphones, encased in vacuum seals and displayed neatly on iPad wall supports.

Nearby, wall-hung shattered smartphones, destined for the dump, are outfitted with videos designed specifically to fit the screens' imperfections. (The works were inspired by the Japanese art form Kintsugi, Marion said, wherein broken pottery is repaired with gold lacquer.) Priced between €1,500 and €3,000, one of the smallest phones was reported sold by early afternoon. In the right-hand corner, the artists show a series of free samples ordered online—16mm aluminum Venetian blinds, a 3D carbon fiber vinyl sticker, and stainless steel mosaic tiles among them—all gold in color, and each displayed like an entomologist's most prized butterfly (price: €2,500 apiece). And a video projection headed for curator Nadim Samman's 5th Moscow International Biennale for Young Art, *Nakamoto (The Myth)* (2014), depicting the 3D head of bitcoin founder Satoshi Nakamoto, is well worth four-and-a-half minutes to see his likeness morph into mandalas before disappearing.

NOVA PLANET, review, avril 2016

nova planet.com

nova planet.com Arts

KRRUM

La Radio | Le Mag | Podcasts | ConneXion

Jeudi 14 avril 2016 **par Jean Morel**

ILS HANTENT VOS SOUVENIRS ET VOS PHOTOS DE TOURISTES

Ces personnes s'incrustent dans vos photos souvenir.

Toutes les photographies courtesy of Galerie **22,48 m²**

Aujourd'hui plus personne ne se déplace sans avoir un appareil photo dans la poche, téléphone intelligent oblige. Le paradoxe c'est qu'aujourd'hui ce tournés vers soi-même, dans une constante auto-promotion sur les réseaux sociaux, ou pour poster les même clichés de vantardises pour raconter sa

Appliqué au tourisme, on constate les mêmes syndromes de multiplication des mêmes clichés, les gens reproduisant les mêmes parcours et multiplia des lieux qu'ils visitent.

Alors que nous pouvons produire un milliard de fois plus de photos qu'auparavant, les images n'ont jamais été autant similaires, dans une uniformisat points de vues et des regards.

C'est de ce postulat que part Ghosts of your Souvenir, un projet qui « consiste en une collection de photographies touristiques, d'auteurs différents ma point commun » la présence de deux artistes, Emilie Brout et Maxime Marion (http://www.eb-mm.net/fr), qui passent des heures à sillonner les lieux les pl Paris et d'ailleurs, en rôdant près des touristes pour se faire photographier.

Par cet acte physique c'est le rapport à la photographie qui est questionné. Les artistes affirment ainsi « Le projet comporte ainsi une dimension perfo physiquement sur des lieux d'intérêt et y rester durant plusieurs heures dans le but d'être indirectement photographié – et une dimension d'enquête informations de lieux et dates de notre présence, retrouver après coup parmi les images publiées en ligne celles où nous apparaissons. S'inscrivant da renouvelée et étendue de la photographie, nous opérons **un déplacement dans l'acte de l'autoportrait**.

Cette série ne découle pas d'enregistrements directs de notre personne – nous n'actionnons aucun déclencheur –, mais consiste à sélectionner, parm astronomique de documents existants réalisés par des tiers, ceux où nous apparaissons : des autoportraits vernaculaires, réalisés à travers l'oeil et le

NOVA PLANET, review, avril 2016

auteurs eux-mêmes n'ont pas conscience de notre présence lors de la prise, celle-ci ne comptant alors pas plus qu'un quelconque élément de décor.

En appréhendant cette collection d'images, le spectateur n'y voit tout d'abord qu'une série de photographies de vacances comme il y en a tant, à l'est familière, représentant divers lieux célèbres de par le monde. Mais dans un second temps, il identifie notre présence récurrente ; bien qu'apparaissant corps deviennent alors le sujet principal de ces photographies. Ils incarnent littéralement le lien entre ces traces disséminées dans les bases de donn et nous poussent à porter un autre regard sur ces images a priori banales. »

En occupant un espace censé être personnel et attaché au souvenir, les deux artistes interrogent non pas seulement le rapport à la mémoire mais aus à l'existence numérique. Ils déplacent même la notion d'autoportrait, n'ayant plus besoin de se photographier eux-même pour avoir une existence sur en ligne.

Pour voir les oeuvres de Emilie Brout et Maxime Marion (http://www.eb-mm.net/fr) en ligne c'est par ici. (http://www.eb-mm.net/fr/projects/ghosts-of-your-souvenir)

Une exposition que vous pouvez retrouver en ce moment même à la galerie 22,48 m², 30 rue des Envierges 75020 Paris tél. +33 (0)981722637

Ghosts of your souvenir, 2014 - en cours

Série d'autoportraits, collection de photographies trouvées en ligne. Courtesy Galerie 22,48 m², Paris

Plus d'infos sur : http://ghostsofyoursouvenir.net (http://ghostsofyoursouvenir.net/)

Mais aussi au sein de l'exposition

Portrait de l'artiste en alter > 28 avril 2016 au 4 septembre 2016

Exposition collective > FRAC Haute-Normandie, Sotteville-lès-Rouen, FR

Vous devez ***vous identifier*** *(/user/login?destination=node%2F59882%23comment-form)* ou ***créer un compte*** *(/user/register?destination=node%2F59882%23comment-form)* pour écrire

Même sujet (/novamag/59882/ils-hantent-vos-souvenirs-et-vos-photos-de-touristes?quicktabs_article_fleuve_bottom=0#quicktabs-art

Même format (/novamag/59882/ils-hantent-vos-souvenirs-et-vos-photos-de-touristes?quicktabs_article_fleuve_bottom=1#quicktabs-article_fleuve_bottom) |
Même rubrique (/novamag/59882/ils-hantent-vos-souvenirs-et-vos-photos-de-touristes?quicktabs_article_fleuve_bottom=2#quicktabs-article_fleuve_bottom)

RUE89/L'OBS, review, avril 2016

Autoportrait : ils s'incrustent sur les photos des touristes

Deux jeunes artistes écument patiemment les réseaux sociaux pour faire un autoportrait composé des photos de touristes où ils figurent. Ils nous parlent de leur projet, d'autres choses en cours et de ce qu'Internet fait à l'art.

> *« Tout est parti d'une question qu'on s'est tous posée : sur combien de photos de touristes figure-t-on ? On a décidé de pousser cette idée à l'extrême. »*

Emilie Brout et Maxime Marion passent des heures à hanter les lieux les plus touristiques de Paris et d'ailleurs, en rôdant près des touristes pour se faire photographier.

> *« On passe des heures et des jours à cramer sous le soleil, pour se faire prendre en photo. Au bout d'un moment les flics commencent à se méfier (rires). Mais on a bien été photographiés des milliers de fois. Dès que tu vois passer un objectif, tu sais que l'objectif te voit aussi, que tu as été pris en photo. »*

« Ghosts of Your Souvenir » - Emilie Brout et Maxime Marion

Ensuite, ils se mettent à la recherche de celles où ils apparaissent. « Une aiguille dans une botte de foin », selon leurs propres termes. Sauf qu'aujourd'hui, la botte de foin est soigneusement indexée.

RUE89/L'OBS, review, avril 2016

> *« Maintenant toutes les photos qui sont prises majoritairement par des téléphones sont associées à des métatags [informations sur le lieu et la date de la photo, par exemple, associées à chaque photo, ndlr], grâce auxquels tu peux retrouver les photos. On note très précisément les heures, les lieux des photos, et on essaie de retrouver dans les flux les photos qui ont des métadonnées similaires. »*

Et donc, sur place et chez eux, Emilie Brout et Maxime Marion passent les flux au crible des métadonnées, parfois pendant des heures d'affilée, dans l'espoir de se reconnaître sur un arrière-plan.

RUE89/L'OBS, review, avril 2016

Et le plus fou c'est que ça marche, même à une époque où l'on poste 1,8 milliard de photos en ligne par jour.

Ils rassemblent ces trouvailles sur le tumblr « Ghosts of your souvenir » (« Les fantômes de tes souvenirs »), composant ainsi un « autoportrait par photo de touriste interposée » – un déplacement à l'heure des réseaux d'un des plus vieux genres de l'histoire de l'art.

> *« C'est vraiment de l'autoportrait, mais par photo de touriste interposée, puisque ce n'est pas nous qui appuyons sur le bouton. »*

CREATORS, review, avril 2016

Art Trends: Artists Are Corporations Too

What explains our modern move towards market-minded makers?

BitchCoin image courtesy of Sarah Meyohas

This article appears in the April issue of VICE Magazine. Click HERE to subscribe.

The problem with writing about art-world trends is that almost as soon as they're indexed, they're art history. But one trend it's impossible not to observe is that many of today's most successful contemporary artworks play at art buyers' desires—Jeff Koons, anyone?—or place themselves in the shoes of the moneyed patrons themselves.

The current crop of measured, forward-thinking artists—Simon Denny, Claudia Maté, Sarah Meyohas, Darren Bader—are making works that address notions of liquidity: Denny's mid-2015 show *The Innovator's Dilemma* lampooned the market; Maté's summer 2014 *Sweet Finances!* displayed it; and Meyohas directly penetrated it with BitchCoin, a digital currency set at "a fixed exchange rate of 1 BitchCoin to 25 square inches of photographic print." The gallery Carroll/Fletcher's ongoing *Neoliberal Lulz* show features objects like Constant Dullaart's DullTech™ Media Player, designed to work "on all screens and syncs without problems or cables." The device cures the low-tech collector's dilemma and serves as a prime example of the artist's tendency to either accommodate or comment on the idea that the affluent customer is always right.

The artist Jennifer Lyn Morone has gone so far as to register herself as a corporation, Jennifer Lyn Morone™ Inc. Posing as a company, the collaborative artists Émilie Brout & Maxime Marion have created *Les Nouveaux chercheurs d'or (The New Gold Diggers)*, a "series of samples of artificial gold products obtained for free online" that plays directly into the idea that art is now simply big business. It all has a sickly stock market-like glow. Collections are discussed like funds, and as art prices continue to climb, the only difference between artists and stocks is that you can't watch an artist's value rise and fall with a live ticker. Well, not yet: Jennifer Lyn Morone™ Inc looks promising.

This is why it's so significant that today's rising stars are getting crash courses in business—via collector's courtship—from their buyers: It's in the best interest of an arms dealer, a real estate mogul, a studio executive, a startup hawk, and an energy guy alike to educate market-minded creatives— whether for the betterment of their personal art collections, or at the very least, to get to know their future competition.

Neoliberal Lulz @ Carroll/Fletcher: Lol –> lul; lols –> luls; lolz –> lulz

Posted by curatingthecontemporary
March 24, 2016

There was a time when pigment or stone were sovereign mediums in art production, when the tangible market was the dealer's business and when every role was well defined, as value was established upon tangible goods like gold. Worth dematerialised, however, after the collapse of the gold standard in 1971, leading to the speculation we currently accept as part of our existence. Not few artists started exploring new tactics ever since, through which to transcend limits in terms of roles, realms and materials, getting away from the physical commodity as a medium to establish value in their work.

The exhibition *Neoliberal Lulz* at Carroll/Fletcher enables artists Constant Dullaart, Femke Herregraven, Jennifer Lynn Morone and Emilie Brout & Maxime Marion to laugh out loud about the new paths markets have been taking since their detachment. The show is just an insight of some projects that are much more complex than what is materially exhibited at the gallery space. Tightly packed in an irregular and overwhelming display, the works are covering a huge amount of research, which keeps spreading and circulating through other distribution channels, such as, obviously, the internet.

Posted in: Reviews

Tagged: Art, art market, artist, Carroll/Fletcher, Constant Dullaart, Contemporary art, curating, curator, Digital, Digital Art, DullTech TM, Emile Brout, Emilie Brout & Maxime Marion, exhibition, Exhibition review, Femke Herregraven, Gabriela Acha, Internet, Jennifer Lynn Morone, Maxime Marion, Neoliberal Lulz, review

Permalink

1 Comment

CURATING THE CONTEMPORARY, review, mars 2016

Neoliberal Lulz, Installation View, 2016, Carroll/Fletcher Image courtesy of Carroll/Fletcher

In the front room a sleek display composed of two TV screens, a series of portraits and a hanging sculptural work, greets the visitor. The videos are a manipulated hacking team commercial titled *Galileo*, by Constant Dullaart, and a promotional induction to Jennifer Lynn Morone's corporative product: herself. The persons depicted in the blurred portraits, titled "*Most likely involved in sales of intrusive privacy breaching software and hardware solutions to oppressive governments during so called Arab Spring 1*" (2014), are anonymous spyware sellers. Each portrait contains an encrypted message, which tackles questions very often discussed in art, such as of authenticity and integrity. Femke Herregraven's "*When you startle awake at four in the morning it's not because you're feeling happy*" (2016) refers to high frequency trading and the theory of the black swan.

Neoliberal Lulz, Installation View, 2016, Carroll/Fletcher Image courtesy of Carroll/Fletcher

CURATING THE CONTEMPORARY, review, mars 2016

Neoliberal Lulz, Installation View, 2016, Carroll/Fletcher Image courtesy of Carroll/Fletcher

Lynn Morone's video work *"Inc behind the scenes: Meeting minutes"* and Emilie Brout & Maxime Marion's documentation *"Les nouveaux chercheurs d'or"* show the insights of value generation process in the gallery corridor, which leads to the middle room. The space is covered with wallpaper depicting slogans and skies, and flat screens playing DullTech TM's promotional video *"Neoliberal Lulzzz"*. DullTech TM is a company "placed to cash in on any commercial success" of which Dullaart is the creative, developer, marketer, and venture capitalist, and it offers stress and drama-free products, such as "smart, hassle-free, plug-and-play USB-friendly media player that works on screens and syncs without problems or cables".

RTV4, review, mars 2016

BBC, review, février 2016

The woman who became a corporation

The worlds of art and finance seem poles apart, but a new art show is trying to bring them together

The Carroll/Fletcher gallery in London is **showcasing the work** of three artists who draw their inspiration from the world of big business.

Video artist Jennifer Lyn Morone has registered herself as a corporation, Pernille Helmegaven has created a computer game that you win by minimising your global tax bill, and Emilie Brout & Maxime Marion have created a company that has no function other than to be a work of art.

Follow video journalist **Dougal Shaw** on Twitter

21 Feb 2016

Share

ART PRESS, review, janvier 2016

Ben Burgis and Ksenia Pedan *Oikos*

Union Pacific, London 14 November – 12 December

On the opening night of the exhibition the lights are off; a soundtrack of dance music, complementary dirty martinis and large groups of people enjoying both fills the space. Before I go in, a friend describes the scene as looking like a goth's living room. Inside, the installation, music (by London-based producer David Aird) and performances hit all the senses. Not only what is seen and heard, but what is touched and used, things that are tasted, the smells of bodies working among bodies, all housed in what feels like a kind of psychically slanted space. The performers (artists Keira Fox, Adam Christensen and Jermaine Galladher) are both part of the environment and the crowd, supplying a campy amplification of the party's audience as they move through and interact with visitors, reading from a script and improvising on their headset mics.

During the day, with the lights on, the picture of the exhibition is clearer. Every surface of the gallery is covered in protective plastic sheeting marked with dirt on both its inside and out. Aird's soundtrack and recordings of the performances from the opening night are playing. The only breaks to the messy sheeting are openings for doorways and a cutout for the gallery window. The cover loosely drapes and frames the scene of a home and references the show's title, *Oikos* (Ancient Greek for 'household' or 'family', in the sense of a societal unit). It is a domestic environment that is part melted or somehow fluid and oddly diffracted; the interior is decorated with improvised and sometimes inarticulate forms of household kitchen counters, freestanding shelves, stools, chairs, tables, wall panels and sculptures made from resin, wood, foam and metal. The forms of furniture and household objects are legible, but also indistinct; rendered with curves and distortions as if they were visually distorted through a glass. The all-encompassing mass of waste and bulging, deformed furniture recalls Burgis's previous project *The Mechanical Garden and Other Long Encores* (curated by Naomi Pearce and produced by the artist alongside Richard Sides and Stuart Middleton for an exhibition at London's Dilston Grove in December 2014), and *Oikos* shares a similar irreverent and dystopic tone.

Though it looks like a surrealist and defiled William Leavitt installation, what sets the show apart from the American's eerily archetypal domestic environments is its laboured filth, or 'gobbish', as the artists term it (a portmanteau of 'garbage' and 'rubbish' coined by Philip K. Dick). The traditional white cube is a space that wants to disappear and is dependent on its *aloof* pristineness – its no-touching, -rubbing or -spilling policy (raucous private views aside) – to achieve it. Dirt invites a more relaxed approach. There is real and lived dirt in the exhibition – hair, old shoes, party waste, metal dust, trodden dirt – but this isn't the kind of filth that makes you feel repelled or jagged. It's of a different order. It's more like preserved and maintained dirt (the smell of glue/resin and welding is still thick in the air) that invites you to feel at home in the rooms. The waste isn't contained or neatly packaged, the surface of this dirt is metal and it redraws new and altered borders. It's a coating over everything, asserting a zone or attitude of informality that levels hierarchies of how a space should be treated and occupied. The show doesn't elevate or reduce some cultural or social material to be analysed and assessed, but rather stages an attitude for community and social space. The house is dirty and people are partying... so everyone's invited.

Tim Scott

Oikos, 2015 (installation view, with performance by Kiera Fox).
Photo: Amy Cwatkin. Courtesy the artists and Union Pacific, London

ART PRESS, review, janvier 2016

The Human Face of Cryptoeconomies

Furtherfield, London 17 October – 22 November

'Cryptoeconomy' and 'cryptocurrency' aren't wildly popular terms, but they're the general concepts upon which, among other things, the digital currency phenomenon called Bitcoin has gained a degree of notoriety. Bitcoin, and other 'cryptocurrencies', are complex bits of algorithmic programming that, in an age of immaterial finance and liquid capital, herald the possibility of a stateless, decentred, collectivised economy.

So admittedly, it's a fairly complicated frontier of maths and computing that attracts a peculiar following of net-utopians, anarcho-capitalists, techno-communists and, unsurprisingly, digital artists. Which makes *The Human Face of Cryptoeconomies* interesting, since in contrast to the more nihilistic, identity-obsessed tendencies of much 'post-Internet' art, these are consistently inquisitive and politically inflected works by artists who would see what art can be made out of a questioning of the algorithm's impact on culture and economics rather than whether your self-image, gender or personality have all gone a bit wobbly because – hey – there's just so many images out there and you spend all your time on Chatroulette.

The doughy little Furtherfield gallery (indeed it is housed in a converted toilet building in the middle of London's Finsbury Park) acts as the meatspace outpost of Furtherfield's online commissioning and community platform, furtherfield.org, and the works gathered for *Cryptoeconomies* hover appropriately somewhere between real matter and virtual parallels. That the show is specifically about the nature of economic currency complicates things nicely, since currency is conventionally both an object and an abstraction. So Emilie Brout and Maxime Marion's video-projection treasure-trove of Internet-found GIFs of gold objects, *Gold and Glitter* (2015), which periodically refreshes in a cascade of gold coins, ingots, trinkets and statues, unpicks the convergence of scarcity and desire that gold represents, through a scavenging exercise of worthless representations. Gold's scarcity, though once a real index, is an economic fiction today, but the art object's scarcity value is another thing: Bob Myers's pithy *Shoutbit Redynamite* project (2011–) targets contemporary art's increasingly cynical appropriation of mass production, by taking 'iconic' works of art (Duchamp's urinal, Magritte's pipe, Koons's balloon dogs) and offering these as free-to-3D print models, displayed in the gallery. Artists appropriate – but nobody owns – the shape of balloon dogs or urinals. Myers's objects are unowned, their status as art is merely in our heads.

In *Cryptoeconomies* human subjects are seen as activated by, and activating, economic and social systems, rather than merely being the passive channels of psycho-emotional discourse. So Jennifer Lyn Morone is perfectly in charge when, in a video projection, she elaborates with corporate-speak aplomb how she has converted the production of her personal data into the property of her own corporation. "If corporations can make money from my information... then so can I," she declares. If there's a 'human face' to be seen in Cryptoeconomics, it's in the development of the digital realm as the place in which the individual might claim greater autonomy. It's still art, inasmuch as art always flirts with the space between the possible and the fantastic, but it's also about trying things out in the real world of these new systems. Either way, *Cryptoeconomies* champions a more expansive view of artistic practice that intervenes in secure systems and economies rather than itself being the product of the art economy.

J.J. Charlesworth

Emilie Brout and Maxime Marion, *Gold and Glitter*, 2015, website, found Internet GIFs and balloon bulbous. Photo: Courtesy Furtherfield, London

GOETHE INSTITUT, review, janvier 2016

STRATEGY 2: FAKE DOCUMENTS

Last May Satoshi Nakamoto was defined one of the latest "big mysteries of the digital age" by the New York Times. We are talking about the creator of the crypto-money Bitcoin, a revolutionary and decentralised payment system through which anonymous and non-falsifiable online transactions can be made independently from governments and central banks.

What seems quite extraordinary is that, in an era in which the surveillance systems of the NSA and other intelligence agencies could get hold of any information they want, we still do not know exactly who Satoshi Nakamoto is. For this purpose, the artists Emilie Brout & Maxime Marion have tried to create some (real) fake ID documents for him in order to provide some proof of his existence.

Completely out of the blue, in 2008 someone using the name 'Satoshi Nakamoto' published a research paper on the mailing list Cryptography, setting out the basic principles of the revolutionary Bitcoin protocol. In 2009 the first version of the Bitcoin software was made available and he created the first units of the currency. Satoshi is well-known for communicating uniquely through e-mails and not over the phone. His last contribution dates back to the end of 2010 – which was exactly when his new technological invention was starting to attract attention. That was also when he handed the control over to Gavin Andresen, Bitcoin's chief scientist. It seems that Satoshi Nakamoto, who is described by his peers as a genius, disappeared from public view just as suddenly as he had attracted attention to him.

Despite the regular media announcements claiming the identity/ies hiding behind the pseudonym has/have been discovered, all the potential people have denied being behind it with statements such as *"I am not Satoshi Nakamoto … but even if I were I wouldn't tell you"*.
A name which is often quoted is that of computer specialist Nick Szabo, an ex-cypherpunk (a group whose aim was ensuring the protection of private life through the use of cryptography), who developed a decentralised digital currency called Bit Gold – which in a way was a direct forerunner of Bitcoin.
Before him, Satoshi « Dorian » Nakamoto, a 65 year-old Japanese-American based in California made the front page of the magazine Newsweek on 6th March 2014 when he was presented as "the face of Bitcoin". Because of his name, his life became a nightmare due to all the media attention. In order to support his "revelations", the Newsweek journalist brought up his past as a systems engineer working for top secret defence projects, together with some statements by people close to him describing him as a humble genius obsessed with private life. It must be said that, if that were true, it would be legitimate to wonder why he chose to use his real family name.

Fascinated by this modern myth, the artists Emilie Brout & Maxime Marion attempted last year to create some (real) fake ID documents for him by using darknet, i.e. networks ensuring anonymity and the hideout of all sorts of activities (whether legal or not).
That was the beginning of a long investigation online to try to gather all the necessary elements in order to create a fake Japanese passport. Indeed, Satoshi states he is Japanese on the forum of the P2P foundation. *"Research on web.archive.org and the reddit.com Bitcoin forum confirms that the date of birth given by Nakamoto himself is 5th April 1975"*, state the investigators. They chose to make the passport issue date coincide with the registration date of the bitcoin.org website by Nakamoto in Panama on 18th August 2008.

Nakamoto (The Myth) from Emilie Brout & Maxime Marion on Vimeo.

GOETHE INSTITUT, review, janvier 2016

"From his first public message and up to his disappearance on 12th December 2010, Nakamoto did all he could to protect his identity", wrote the artists while listing the strategies he used to cover his traces. Neither the analysis of his code (which seems that of brilliant mathematician good at cryptography and a skilled but not professional programmer) nor his writing style have led to a conclusion – therefore giving rise to all sorts of more or less supported speculations and conspiracy theories. As he has always used different IP addresses, identifying his exact location has been difficult. Others have paid attention to when he sends and replies to emails, but he writes at different times and therefore cannot easily be linked to a time zone. Some people have even tried to analyse his writing in order to determine his nationality. However, although his favourite language seems to be English, he switches between British and American spelling and colloquial expressions. This could either mean that Satoshi tries to hide his nationality or that he is in fact more than one person or even a whole organisation.

As ID photo, Emilie Brout and Maxime Marion chose the portrait which is usually used to represent him on the Internet and in the media. *"In reality, this image comes from the video Seven Billion. Are you typical?, produced by the National Geographic in 2011, which presents a synthesis of the average human face, the face of M. Everybody"*, explain the artists, who had to touch up the low definition photo to make it credible. *"We tried to reconstruct an identity on the basis of the information we were able to gather and to produce proof of Satoshi Nakamoto's existence by means of the technology he created …"*.

Once this biographical information had been gathered, Emilie Brout and Maxime Marion started navigating with TOR – the anonymity network – to get in touch with forgers, covering their traces via a secure email service and a VPN (virtual private network). After searching for several weeks, they reached a deal with a group probably based in Cambodia that could produce high-quality Japanese passports. Of course, they paid for this in bitcoins, the popular currency for online anonymous transactions.
After obtaining a scan of the passport for validation (photo), the artists paid a second down payment and the passport was sent on 7th June 2014 (placed inside a book according to the counterfeiters' version), but never reached its destination. According to the latest news, the "goods" are stuck in Romania. There is no way of checking.

The scan is to this day the only existing trace of this passport – ultimately, it is a digital file which is just as intangible as its owner. *"We did not manage to make him real, which means Satoshi Nakamoto remains in a grey area, between reality and fiction, thereby increasing the rumours and fantasies surrounding his character"*, says Emilie Brout. Even if the artists didn't manage to capture him in an artefact, their project *Satoshi Nakamoto (The Proof)* encourages us to delve into the troubled waters of contemporary economies and the darknet – a place with a strong fictional element to it. At the same time, through this project we can pay tribute to a contemporary myth who redefined value while also enabling Bitcoin to develop as a real open source project, regardless of the true identity of its creator.

The project also has a second more psychedelic side to it, called *Satoshi Nakamoto (The Myth)*. The artists produced an animation using one of the 3D face models that is most widespread on the net. Then they placed Satoshi Nakamoto's appearance over it. What we see is a mask that doesn't look at us but constantly divides into two and changes. A Janus with multiple faces – a monstrous enigma that is not ready to reveal its secrets.
Nakamoto (The Proof) and *Nakamoto (The Myth)* can be seen until 31st October as part of their personal exhibition Les nouveaux chercheurs d'or (The New Gold Diggers) at the 22.48 m² Galery, Paris.

OSSKOOR, review, septembre 2015

Depuis les années 1970, on ne compte plus les sociétés commerciales fondées par des artistes. Celle-ci furent plus ou moins fictives, plus ou moins granguignolesques (Ouest Lumière de **Yann Toma**), plus ou moins orientées vers une critique du travail artiste (**Philippe Thomas** avec Readymades Belong to Everyone) ou de l'entreprise en général (les suisses de e-toy). Pour leur part, **Émilie Brout** et **Maxime Marion** ont décidé de créer une entreprise « qui ne sert à rien », ou plus exactement dont l'objet est justement la création d'une entreprise. Intitulé *Untitled SAS* — pied de nez aux titres des œuvres de l'art conceptuel et minimal —, le duo initie un précis travail de sape des enjeux entrepreneuriaux. Armés d'un certain courage et avec l'aide d'un cabinet d'avocat parisien (**Granrut Avocats**), ils lancent cette entreprise au capital de 1 euro, le minimum requis. Tout le travail des artistes a alors été de trouver des justifications légales et souvent paradoxales à quelque chose qui est destiné à ne servir à rien.

Si *Untitled SAS*, semble critiquer les bulles spéculatives du monde de l'art et de l'économie en général, il n'en demeure pas moins qu'elle prolonge le travail de mise en lumière des réseaux interrelationnels initiés avec le **Copie Copain Club**. Comme avec le CCC, *Untitled SAS* est voué à créer une sorte de « club » non plus motivé par l'appropriation artistique, mais par celle de la finance au moyen de l'actionnariat. Un des aspects les plus troublants est alors la forme plastique que prend *Untitled SAS* au sein de la **galerie** 22,48m2. Si habituellement, les formes issues d'expériences de critiques économiques sont relativement pauvres, ici un méticuleux travail de mise en scène est opéré. En véritables Castor Juniors de l'entreprenariat, **Émilie Brout** et **Maxime Marion** poussent le vice jusqu'à peindre un mur de la galerie en faux marbre avant d'y apposer un néon siglé aux couleurs de leur firme. Ce faux marbre finit par s'estomper sur le mur accolant pour révéler le white cube de la galerie, comme une mue. Le trompe l'œil est un élément particulièrement intéressant dans l'introduction de cette exposition, car il signe un regard tautologie à la fois sur leur création et sur l'économie : créer une entreprise pour créer une entreprise, faire de l'art pour faire de l'art. Les deux artistes titillent l'économie de l'immatériel tout en pratiquant le vieux métier de *marbler and grainer*, artisans spécialisés dans l'imitation picturale du marbre et du bois. Dans un passionnant article paru en 2009, **Leszek Brogowski**[1] revenait sur les paradoxes de la tautologie en art. Afin d'illustrer son propos, le philosophe décentre son regard pour le porter sur la pratique du trompe l'œil et des enjeux qu'il révèle. À ce titre, le cas de Thomas Kershaw (1819-1898) est particulièrement intéressant dans le sens où il ne cherchait plus à composer des natures mortes en trompe l'œil comme ses prédécesseurs, mais à produire des surfaces opérant comme des échantillons (plaque de faux marbre, plaque de faux bois). De la même manière, les deux artistes ne procèdent pas à la mise en scène d'une fiction d'entreprise, mais à l'exposition d'échantillons d'entreprise. On retrouve d'ailleurs ce dispositif avec la série *Les Nouveaux Chercheurs d'or*. Ici, **Émilie Brout** et **Maxime Marion** ont collecté des échantillons gratuits de produits dorés, chaque échantillon est classé, leur provenance documentée.

Émilie Brout et Maxime Marion, Les Nouveaux Chercheurs d'or, 2015.

Les Nouveaux chercheurs d'or

Publié le 26 septembre 2015 par Dominique Moulon

Émilie Brout & Maxime Marion, Return of the Broken Screens, –2015.

Les Nouveaux chercheurs d'or – c'est le titre de l'exposition actuelle d'Émilie Brout et Maxime Marion à la galerie la 22 48 m2 – scrutent aujourd'hui l'Internet avec autant de ferveur que les orpailleurs d'antan inspectaient leur batée. Car c'est en réseau, depuis qu'il a émergé, que les fortunes se font et se défont et c'est encore en réseau que les artistes contemporains s'inspirent. Aux frontières de la photographie vernaculaire (*Ghosts of your Souvenir*), ils ont performé par la présence pendant des heures sur des sites résolument touristiques. Puis, durant des semaines, ils ont enquêté sur les sites de partage d'images pour s'y retrouver à l'arrière de ceux qui tiennent la pose. Mais revenons à l'or dont ils ne cherchent en ligne que des représentations factices au travers d'échantillons gratuits. Avant, lorsqu'ils parviennent à se faire livrer, de les encadrer (*Les Nouveaux chercheurs d'or*) avec les informations textuelles de leurs traçabilités. La pratique de Duchamp, ici, a été adaptée à l'époque car il convient à Miami comme à Basel que les œuvres scintillent. Il y a, dans toutes les pièces des deux artistes, une part critique qui les mène à vendre une vidéo générative (*Regulus*) à la coupe, c'est à dire à la seconde ou à l'image même. Celle-ci, des plus hypnotique, n'est constituée que d'images dont on devine encore la provenance. Mais elles ont en commun de contenir le cercle, le disque ou la sphère symbolisant la plus étincelante des étoiles de la constellation du Lion. Enfin, il y a les écrans endommagés qu'Émilie Brout et Maxime Marion récupèrent sur des sites de vente en ligne et dont on ne parvient à déceler la part factice des failles que l'on observe (*Return of the Broken Screens*). Car les séquences qu'ils affichent ont été spécifiquement conçues pour les extirper de la gigantesque décharge de nos déchets contemporains.

FEAR OF MISSING OUT, review, septembre 2015

Qui sont les nouveaux chercheurs d'or ?@22,48m² et autres pépites @Belleville

21 Septembre 2015

@Emilie Brout & Maxime Marion /22,48m² @Curate it Yourself @Alina Chaiderov /Antoine Levi @Paris Internationale @Bettina Samson/Sultana

Emilie Brout et Maxime Marion, le duo représenté par **22,48m²** interrogent la notion de valeur à l'heure d'un web décomplexé et spéculatif, de l'information de masse, du pouvoir des images et de la capacité de quelques uns à les manipuler. L'oeuvre d'art n'échappe pas à ces nouvelles règles du jeu par le biais de mécanismes complexes qu'ils déjouent avec un malin plaisir. A l'occasion du lancement d'Untitled SAS, société immatérielle dont le capital librement négociable et ouvert à tous, sorte de coquille vide qui renvoie au fonctionnement du marché de l'art actuel, "Les Nouveaux Chercheurs d'or", échantillons gratuits de produits doré diffusés sur internet dont ils exposent la traçabilité amorcent la brèche des nouveaux mythes d'une société où l'argent annihile toute conscience. Obsolescence programmée (sublime Return of the Broken Screens), narcissisme outrancier (paysage subordonné à la vogue du selfie avec Ghosts of your Souvenir), flux visuel continu (Regulus), manipulation identitaire (portrait supposé du légendaire fondateur du Bitcoin "Nakamoto (The Proof)"les lignes fluctuent dans ce ballet de dupes à l'image de nos success stories où la mise en scène de soi prime. Une fable très contemporaine en sorte mais magistralement mise en abyme !

Autre découverte, la plateforme collaborative, Curate it Youself, villa Belleville, vaste loft de 400 m²qui recréé l'atelier de 14 artistes pendant 4 jours d'expositions. La dream team est jeune et internationale sous la houlette du milanais Pietro Della Giustina. Je rencontre l'artiste Maxime Boutin, diplômé des Beaux Arts de Montpellier qui s'attache à la notion du geste comme témoignage de son passage.Coup de coeur également pour l'italien Davide Mancini Zanchi, résident dans le cadre de la Dena Foundation à Paris (Récollets) et Célia Gondol, diplômée des Beaux Arts de Paris (atelier Ann Veronica Janssens) dont la pratique de la danse influe fortement ses recherches.

Il me tardait d'interroger **Antoine Levi** à l'initiative prochainement de "**Paris Internationale**" via un teasing osé sur instagram sur ce nouveau concept d'une énième foire au moment Fiac "ni un salon des refusés, ni une réaction contre" comme il le précise dans un hôtel particulier de l'avenue d'Iéna. A la manoeuvre avec Crévecoeur, High art, Sultana, Gregor Staiger et Praz Delavallade autour d'une trentaine de galeries et 5/6 plateformes, Antoine Levi entend sortir du schéma classique. Pour l'heure sa 1ère exposition en France de la russe Alina Chaiderov autour de son contexte d'habiter un espace, en l'occurrence ici l'hôpital est plutôt une réussite.

Chez son complice Sultana, Bettina Samson poursuit sa transposition de découvertes scientifiques dans la culture visuelle contemporaine, les mythes et les utopies. Partant de la faïence émaillée elle interroge l'hybridation des héritages post modernismes.

Last but not least, très belle odyssée de Pierre Labat chez Emmanuel Hervé,constellation intime et introspective du proche et du lointain, de l'ici et maintenant.

On ne pourra pas parler l'exposition de Diego Bianchi chez Jocelyn Wolf pour la simple raison qu'il ne participe pas au vernissage commun ! Dommage.

LIBERATION/NEXT, review, mars 2015

«HOME CINEMA», LES TOILES FILANTES

Par Clément Ghys
— 31 mars 2015 à 19:36

A Créteil, une expo rend compte des nouvelles pratiques foisonnantes liées au septième art.

Une maquette de salle de cinéma par Mariano Pensotti et Mariana Tirantte.
Photo Mariano Pensotti

L'exposition «Home Cinema», à la Maison des arts de Créteil (Val-de-Marne), peut se voir de deux manières. La première, c'est de la lire comme une réflexion hors sol sur l'évolution de l'imagerie contemporaine, la note d'introduction précisant que *«la pratique cinématographique s'immisce aujourd'hui à chaque recoin du domicile et à chaque instant de la vie publique comme privée. Cette évolution a troublé le statut de spectateur en le transformant en producteur-diffuseur (et même pirate) potentiel»*. Mais, et ce n'est pas incompatible, on peut aussi s'y amuser et la visiter comme un parc d'attractions. Et donc draguer dans un faux drive-in, peindre des fausses fresques avec un balai numérique, mettre des lunettes 3D et se retrouver face à un dinosaure qui vous beugle et souffle dessus.

Dynamiser.

D'autres tentatives tout aussi stimulantes restent dans le cadre même de l'écran classique, comme pour mieux le dynamiser. Emilie Brout et Maxime Marion exposent *Dérives* (lire *Libération* du 14 novembre), un film infini composé d'extraits de 2 300 films, avec un seul fil conducteur : l'eau, de *la Piscine* à *Piranha 3D* en passant par *l'Arroseur arrosé*. Ou encore Thierry Fournier qui, avec *Précursion*, colle, sur des images d'une banalité confondante (plans de banlieue, parking, pavillon ou pelouse), des sous-titres reprenant des phrases issues des chaînes d'info en continu ou des sites people. Le résultat est documentaire et burlesque, comme s'il croisait *l'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* et un sketch de Buster Keaton.

Copie Copains Club, a community of artists who copy each other

During the last edition of the GAMERZ festival, I discovered the existence of the **Copie Copains Club** (Copy Companion Club), a community of artists who copy each other. To become a member of the club, you either copy a fellow artist or you are copied by them. It's that easy!

Copie Copains Club aims to highlight the art of copying in the Post-Internet era. Today, the works and their representations circulating on the web become themselves available materials, ready to be replayed by other artists. At a time when production companies and governments toil to outlaw copying, CCC aims to be a space where everyone can freely enjoy the copying: a playground where contemporary artists or geeks designers of all generations and all countries can question their relation to intellectual property and their own creation.

Copie Copains Club is a cheerful, provocative project. More importantly, it offers the art community an informal space to discuss copyright, creativity, plagiarism, fair use of existing images and other issues that the art world has long been debating over but that internet culture has reinvigorated.

It is also interesting to note that the initiative comes from France, a country where copyright infringement laws are particularly stringent.

Photo Luce Moreau for GAMERZ

WE MAKE MONEY NOT ART, review, mars 2015

Copie Copains Club started as a platform and a licence but the experiment was given the opportunity to take on a physical presence when GAMERZ invited the artists behind CCC to curate an exhibition based on the works that follow the CCC rules. Some of the 'copies' merely put an humorous spin on the original, others added depth and an extra layer of reflection.

I talked to artists/curators Emilie Brout, Caroline Delieutraz & Maxime Marion about the CCC experience:

(The artists answered me in french. Just scroll down to read the original text.)

Hi, Caroline, Emilie and Maxime! I like the name Copie Copains Club. It's cheerful and melodic. Why did you chose this name? What did you want to convey with it?

We wanted a meaningful, funny and that sounded good. The CCC is a club of friends who copy each other. Like the project, it is "cute" but also a bit provocative, in particular because it includes the term copy, even if we're actually talking more about détournements, remixes and tributes. The acronym "CCC" is rich in references, and "CCC license" is a direct spin on the Creative Commons license.

Why did you start this project? I remember Maxime telling me in Aix-en-Provence about the situation of p2p exchange in France. So is there a political motivation behind the CCC?

There is of course a political motivation, especially in a country like France where the right to intellectual property is particularly strict. Add to that laws such as HADOPI and a long tradition in which the artist is both protected but also hindered in its practice. The artist is not necessarily a victim of the copy, it feeds on it. The CCC is intended to dramatize a little bit this issue, attacking the copyright idea collectively with a smile and some nice nuances. But we also wanted to create a playground, a space for exchange and dialogue that uses artworks as a go-between.

NEURAL, review, mars 2015

Nakamoto (The Proof), recurring elusiveness

Satoshi Nakamoto, the acknowledged creator of Bitcoin, has left only two public traces: an alleged picture and a date of birth. He strictly preserves his own privacy through an always changing IP address and using English that reveals no specific national influence. As the first Bitcoin creator, Nakamoto has an estimated fortune of several hundred million euros. Journalists and investigators have tried to uncover this mysterious person, with all attempts failing miserably. Artists Émilie Brout and Maxime Marion have decided to produce the definitive proof of his existence, through the use of his own invention. They contacted passport forgers on darknets to produce a real Nakamoto passport based on all the available data. The forgers have been paid in Bitcoins, and they sent back a scan (including a photo of "Nakamoto" that has been proven to not be photoshopped) to be approved, before "shipping" the final passport, which is yet to reach the clients, reinstating a perfect and elusive infinite loop.

CULTURE MOBILE, review, décembre 2014

QUAND L'ART NUMÉRIQUE FAIT SON CINÉMA

Des installations mettent à nu le spectacle cinématographique

GOOGLE EARTH MOVIES DE ÉMILIE BROUT ET MAXIME MARION (2013)

Share J'aime 0 G+ Tweeter

Dans cette série de vidéos, ces deux jeunes artistes français qui ne cessent d'explorer les zones de porosité entre réel et cinéma **ont transposé au sein des univers en trois dimensions de Google Earth, dix scènes mythiques du cinéma contemporain**. Après un long travail d'enquête (retrouver les lieux de tournages sur la carte, décortiquer la structure des séquences), ils en ont reproduit quasiment à l'identique les cadrages, les mouvements de caméra et le montage, couplant cette séquence vidéo 3D au son d'origine des films. La vidéo présentée ici rassemble quatre séquences inspirées de classiques du septième art : *Shining* (Stanley Kubrick, 1980), *Il était une fois en Amérique* (Sergio Leone, 1984), *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) et *Fellini Roma* (Federico Fellini, 1972).

Matière Cinéma

L'exposition Matière Cinéma, dont il est question dans cet article, est une production de l'association Aixoise Seconde Nature, dont le but est la diffusion, le soutien à la création,

en savoir plus

MOTS CLÉS

CULTURE MOBILE, review, décembre 2014

Avec cette œuvre qui peut être présentée sous la forme de séquences vidéo simples (comme à Aix-en-Provence) ou sous la forme d'univers 3D interactifs, les deux artistes ont réuni **deux formes de représentation que tout oppose**. L'œuvre marie en effet des classiques du cinéma, que l'on doit au génie visionnaire, personnel, obsessionnel, en un mot subjectif de cinéastes comme Stanley Kubrick, Sergio Leone ou Federico Fellini, à une vision objective ou objectivée du réel, telle qu'elle se présente à travers Google Earth, cet outil de visualisation qui permet d'explorer le monde en 3D, modélisé d'après de nombreuses sources satellites, topographiques et météorologiques.

Selon les artistes, ces séquences cinématographiques, recréées à l'intérieur des *"mondes fantomatiques de Google Earth vidés de tout personnage"*, permettent *"de se concentrer sur les cadrages et le montage seuls de ces films familiers qui hantent notre imaginaire tout en interrogeant notre rapport à la fiction et au réel"*.

Le secret de la réussite de ces différentes séquences tient d'abord à **l'utilisation de l'outil Google Earth comme un répertoire possible de fictions**. Mais elle réside aussi dans ce télescopage de réalisme supposé (celui des modélisations de Google Earth) et de séquences tournées au sein de paysages réels (qu'il s'agisse des montagnes figurées dans *Shining* ou des plages des *Dents de la mer*). L'œuvre rappelle à quel point ces classiques du septième art se sont gravés dans notre esprit à travers leurs bandes-son, et font désormais partie de notre mémoire et de notre imaginaire collectifs. Mais elle interroge aussi la manière dont nous percevons parfois notre environnement, à travers **le prisme mémoriel du cinéma**.

ARTSLANT, review, novembre 2

ARTSLANT MAGAZINE CALENDAR GALLERIES ART ARTISTS OPP

ART'S POST-INTERNET IDENTITY CRISIS

ARTSLANT, review, novembre 2014

Around the same time as the aforementioned articles appeared, the exhibition *Unoriginal Genius* at Carroll/Fletcher Project Space, curated by Domenico Quaranta, was announced. The title takes its name from *Uncreative Writing*, a book by the conceptual poet and UbuWeb founder, Kenneth Goldsmith, who is currently teaching the first university class on wasting time on the internet (Goldsmith quotes Marjorie Perloff is his own title). Wishing to update the term "genius," Quaranta argues that these days understanding and control of information is more important than creative originality. A genius is now a remixer, editing and selecting images, data, sound, text, and refusing to conform to the rules of gallery engagement. Works like Jonas Lund's *Return of Investment* (2014), which lives online as an advertising space that can be bought, confront art as an inconsumable product that sells itself. Downstairs the appropriation is made more acute: Emilie Brout & Maxime Marion's video *Clichés* (2014) uses algorithmically-mined stock footage for images that sync with the content of the "Fuck You Monologue" delivered by Ed Norton in *25th Hour*. The simple displacement of images to the audio is like a refreshing slap of virtual irony—both very and not-at-all original.

Emilie Brout & Maxime Marion, *Clichés*, 2014. Courtesy the artists and Carroll/Fletcher

LIBERATION, review, novembre 2014

34 CULTURE

Au cœur de la «Matière» filmique

ARTS NUMÉRIQUES Aix et Marseille accueillent jusqu'à mi-décembre une dizaine d'artistes esquissant un cinéma expérimental, aléatoire et mondialisé.

Par **MARIE LECHNER**

EL PAÍS

www.elpais.com

EL PERIÓDICO GLOBAL

VIERNES 6 DE JUNIO DE 2014 | Año XXXIX | Número 13.488 | EDICIÓN CATALUÑA | Precio: 1,30 euros

Instalación de Émilie Brout & Maxime Marion en la habitación 17 del hotel Catalonia Ramblas. / CONSUELO BAUTISTA

El cuerpo triunfa en Loop

El hombre y su entorno protagonizan la edición más internacional de la feria de videoarte de Barcelona

ROBERTA BOSCO
Barcelona

Desnudos, vestidos o disfrazados, concreado, durmiendo, haciendo el amor y contando sus historias, quietos, en movimiento o colgados de los tubillos, envueltos en una crisálida, como el protagonista del vídeo del peruano Antonio Paucar (Galería Thomas). Los cuerpos invaden las 46 habitaciones del Hotel Catalonia Ramblas, que designa otras tantas galerías en el marco de Loop, la primera feria en el mundo exclusivamente dedicada al videoarte, que en sus 12 ediciones ha hecho escuela y marcado una tendencia internacional.

Tras años de instalaciones audiovisuales —esta vez solo hay dos, del francés Bernard Pourrière y el colombiano Marcos Ávila— y animaciones —solo una de Kota Ezawa, rigurosamente en blanco y negro—, el vídeo parece volver a su esencia de relato en imágenes protagonizado por el ser humano y, en muchas ocasiones, utilizado como memoria y registro de una *performance* previa. Vamos, otro baño de realidad, aunque tras la lectura más inmediata a menudo se ocultan varias capas de reflexión, metáforas y simbolismos, como en la obra del sudafricano Mohau Modisakeng (*Brundyn +*), que escenifica nuevos usos para los instrumentos de tortura y violencia.

El cuerpo, solo aparentemente liberado, es el protagonista de los 40 retratos de Phil Collins, la obra más cara de Loop (36.000 euros) en Moisés Pérez de Albeniz, la única galería madrileña con Bernal Espacio que presenta un vídeo de Óscar Muñoz manipulando la impronta en yeso de su propio rostro.

La pintura y el dibujo están cada vez más presentes gracias a las tecnologías digitales que lo permiten todo o casi, incluso generar una película infinita, siempre diferente. Se trata de *Dérives* de Brout & Marion (22.48 m2 Gallery), que han creado un pergamino capaz de mostrar más de 2.000 fragmentos de obras de toda la historia del cine, no de forma aleatoria, sino según un patrón conceptual, temático y narrativo. En cambio el polaco Dorotik Lejman (Zak), que considera el vídeo una capa más de pintura, proyecta en un lienzo la supremo imagen de un montón de libros tragándose a un filósofo, aunque a veces parece que es al revés.

Junto al hombre, el entorno es el otro gran protagonista, real y fantástico a la vez como la inmensa extensión de agua que Enrique Ramírez (Die Ecke) utiliza para plasmar la inestabilidad que nos rodea; el híper tecnológico y deshumanizado puerto de Hamburgo grabado por la marroquí Bouchra Khalili (ADN); y las violentas imágenes de archivo que el argentino Hugo Aasta (NextLevel) ha proyectado sobre una emulsión fotosensible para luego volverlas a grabar, justo en el momento en que desaparecen. Es un trabajo sobre la memoria, como el de Rosell Meseguer (Senda) que a través de dos pantallas, donde se refleja el impacto de la industria minera en España y Chile, intenta demostrar cómo el pasado afecta al presente.

Con un aluvión de extremos (casi la mitad de las obras), la feria ha conseguido reunir más de 500 coleccionistas y profesionales del sector. Se trata sin duda de la edición más internacional con tan solo seis galerías españolas (cuatro catalanas), aunque parece la solución más lógica ya que la feria no quiere y no puede crecer en tamaño y buena parte de los espacios, tanto comerciales como institucionales de la ciudad, participan en el festival que arropa la feria. "Nos parece mejor dejar espacio a los extranjeros, porque las galerías de aquí ya resultan insuficientes. Además la entrada de dos nuevos miembros en el comité de selección ha contribuido a generar una cierta renovación", indicó Carles Duran, fundador de Loop con Emilio Álvarez, asegurando que este año el 43% de las galerías son nuevas, con una predominancia de francesas y alemanas.

Solo seis de las 46 galerías de la feria son españolas, y cuatro, catalanas

Collectionner L'ART VIDÉO, ÇA BOUGE

Début juin se tient à Barcelone la 12e édition de Loop, à ce jour la seule foire dédiée à l'image animée, qui réunit une quarantaine de galeries internationales.

+

« Loop Fair », les 5, 6 et 7 juin 2014. Hotel Catalonia Ramblas, c. Pelai 28, 08001 Barcelone (Espagne). Tarifs : de 5 à 15 €. loop-barcelona.com

Loop est une petite foire : à l'échelle d'un public d'amateurs encore limité, selon Jean-Conrad Lemaître, président du comité de sélection, qui souligne que la taille de l'événement permet de « ne pas être englouti » par les images. Que voit-on à Loop ? Des pièces aussi différentes que *Onement Two* de Kota Ezawa, d'une durée d'une minute, montrée pour la première fois par la Galerie Christopher Grimes (Santa Monica, Californie), ou *Dérives*, œuvre générative, infinie, d'Émilie Brout et Maxime Marion, présentée par la galerie parisienne 22,48 m². Une diversité qui rend compte de l'intérêt des artistes pour ce médium auquel ils ont de plus en plus recours, comme en ont témoigné les récentes expositions de Pierre Huyghe au Centre Pompidou et Philippe Parreno au Palais de Tokyo ; preuve aussi que les institutions accordent de plus en plus de place à l'art vidéo – ainsi de *Pretty Much Every Film and Video Work from about 1992 Until Now*, une installation spectaculaire de Douglas Gordon présentée dans les collections permanentes du Musée d'art moderne. Sans parler des rétrospectives consacrées à des artistes vidéastes majeurs – Steve McQueen au Schaulager de Bâle l'été dernier, Bill Viola au Grand Palais jusqu'au 21 juillet.

Le marché, lui, exception faite de quelques records (Bruce Nauman, William Kentridge, Matthew Barney…), reste encore timide. Le 29 janvier dernier s'est ainsi tenue à Paris avec un succès mitigé la première vente spécialisée – les enchères ont plafonné à 15 000 euros. Qu'achète-t-on aujourd'hui lorsqu'on achète de l'art vidéo ? Une œuvre par essence immatérielle, délivrée sous la forme d'un « master » numérique et d'un nombre limité d'éditions dont l'authenticité est garantie par un certificat signé de l'artiste. Car « la vidéo, comme de nombreuses créations contemporaines, ne se réduit pas à ses supports physiques », souligne Judith Ickowicz, auteure du livre *Le Droit après la dématérialisation de l'œuvre d'art* (Les Presses du Réel). Cela explique que l'on puisse accéder en *streaming* (lecture seule) pour 14,99 euros à *Furtivo* de Xavier Veilhan et Sébastien Tellier, au catalogue de Collectorserie, une application disponible sur l'App Store d'Apple, alors même que l'œuvre originale est à plusieurs milliers d'euros en galerie. « Dans un cas, souligne Judith Ickowicz, la personne achète le droit de voir l'œuvre, mais ne peut pas la vendre, tandis que celui qui acquiert l'original ou une édition limitée devient également propriétaire des droits d'exploitation tels qu'ils sont définis par l'artiste. » Bill Viola stipule ainsi que ses vidéos ne doivent pas être montrées par deux musées en même temps. Une façon de garder le contrôle de son œuvre.

ANNE-CÉCILE SANCHEZ

Télérama Sortir
8 RUE JEAN ANTOINE DE BAIF
75212 PARIS CEDEX 13 - 01 56 79 36 82

08 JAN 14
Hebdomadaire

Surface approx. (cm²) : 267
N° de page : 5

On croit rêver

HOMO URBANITUS

Kazy K est illustrateur, graffeur, graveur, membre hyperactif du collectif nantais 100 Pression. Ses derniers faits d'armes ? Une fresque lumineuse et animée, projetée au Centquatre pour le concert de Stand High Patrol lors du Télérama Dub Festival. Mais aussi la façade de la salle de concerts Glaz'art, où il a peint un être humanoïde habité par la ville. Une vue en coupe quasi médicale de l'homme urbain moderne. Cette œuvre colorée, monumentale, vient éclairer les abords bien mornes de cette ancienne gare routière. – ***T.S.***

Glaz'art, 7-15, av. de la Porte-de-la-Villette, 19e | 01 40 36 55 65

J'ai testé…

LA BASTON AVEC CHUCK NORRIS

Sans être belliqueux, je mettrais bien une raclée à Chuck Norris, l'invincible et taciturne Texas Ranger. Emilie Brout et Maxime Marion m'en offrent l'opportunité : je peux diriger les gestes de Bruce Lee dans la scène mythique de *La Fureur du dragon*. Grâce à un simple joystick, je suis à même en effet d'interpréter cette baston mémorable, de la rejouer, de la prolonger en multipliant les « tchagui » (coups de pied) spectaculaires, pour accentuer le plaisir de voir Norris perdre à nouveau le seul combat de sa vie. Avec *Hold On*, l'installation vidéo interactive du duo Brout & Marion, j'ai la possibilité aussi d'évoluer à l'intérieur d'autres séquences de films célèbres (*Shining*, *Jurassic Park*, *Top Gun*, *Microcosmos*, *Le Projet Blair Witch*…), incarnant ainsi le petit Danny pédalant à toute vitesse dans les couloirs de l'hôtel Overlook pour échapper aux effrayantes jumelles Grady, ou encore Tim tentant de semer un dinosaure dans le parc d'attractions créé par son grand-père. Les commandes, certes rudimentaires, mais qui permettent une plongée plus intense et plus concrète que dans un jeu vidéo, permettent de choisir un film puis de modifier en temps réel le cours d'une scène, et même d'en retarder l'issue fatale. Toute notion de temps est abolie. Je ne suis plus simple spectateur, mais acteur à part entière, avec des sensations accrues par la singularité et la force de l'image cinématographique. – ***T.V.***

« Hold On » : Du 8 au 12 jan. Maison des métallos, 94, rue J.-P.-Timbaud, 11e. 01 48 05 88 27, www.passeurs-images.fr | Entrée libre. Dans le cadre de Beaux parleurs

Y a-t-il un code couleur à Beaubourg ?

Impossible de rater, sur les façades extérieures du Centre Pompidou, ces énormes tuyaux et monte-charges arborant l'une des trois couleurs primaires ou un vert vif. Le choix de ces teintes ne doit rien au hasard et leur objectif n'est pas — en tout cas pas seulement — d'égayer la grisonnante architecture métallique. Fidèles à leur idée de tout montrer de la structure, les concepteurs de Beaubourg, Renzo Piano et Richard Rogers, en plus d'exhiber ce que leurs confrères cherchent en général à cacher, ont voulu également en signifier l'usage. Au bleu donc les circuits d'aération, au vert les canalisations d'eau, tandis que le transport de l'électricité (transformateurs, câbles, gaines…) est signalé en jaune. Enfin, le rouge symbolise les zones de circulation du public, métaphore de la circulation sanguine, qui fait vivre Beaubourg. – ***E.C.***

CRÉDIT : JULIA SIMON

Initiative A la galerie NaMiMa à l'école des Beaux-Arts

Leur première expo

APRÈS L'OBTENTION d'un diplôme, les chemins se séparent et les anciens étudiants mènent chacun leurs vies. L'École supérieure d'art de Nancy garde le contact et offre à ses diplômés la chance d'exposer des créations uniques dans sa propre galerie d'art NaMiMa. Cette année, dix anciens étudiants ont été entourés par deux Commissaires d'exposition reconnus sur la scène artistique internationale, Émilie Brout et Maxime Marion, tous deux anciens diplômés des Beaux-Arts. Les jeunes artistes questionnent les visiteurs sur l'incidence d'Internet et plus largement du numérique par la réactualisation des données également symbolisée par la touche F5 sur le clavier de l'ordinateur.

Dessin et vidéo

Pour Christian Debize, directeur de l'École supérieure d'art de Nancy, « il s'agit d'une véritable opportunité pour ces jeunes diplômés qui sont directement confrontés à la vie professionnelle artistique. L'exposition mélange des médiums aussi variés que le dessin, l'installation interactive, la vidéo », explique-t-il.

« Elle propose une confrontation de ces nouveaux artistes aux enjeux de l'après Internet », dit-il encore.

■ L'École supérieure d'art de Nancy offre à ses jeunes diplômés la chance d'exposer leurs premières œuvres.

De la photographie intime à l'œuvre contemporaine, divers médias se retrouvent désormais en ligne, partagés, commentés et réutilisés relayant la version originale à sa pâle copie. Face à ce constat, les jeunes artistes partagent leurs expériences et leurs visions. L'exposition plonge le visiteur dans l'univers impitoyable de Wikileaks, du partage de donnée et de la notion de pouvoir. Elle casse les codes de la nature morte et réinvente un dictionnaire tout en image.

Fresh – Refresh provoque chez le visiteur une remise en question de la place d'Internet dans son quotidien et démontre que ce média est sans cesse en renouvellement.

« Fresh – Refresh », galerie d'art NaMiMa L'École supérieure d'art de Nancy.

Les Talents contemporains 2011 s'exposent à Wattwiller

Émilie Brout & Maxime Marion (nés en 1981 et 1982)

Laurent Faulon (né en 1969)

CINEMA

Quel spectateur êtes-vous ? Un invité nous répond du tac au tac.

SÉANCE TENANTE

ÉMILIE BROUT et MAXIME MARION

Le duo de jeunes artistes numériques est ces jours-ci à Paris, pour le Mashup Film Festival (Forum des images, samedi) et à la galerie 22,48 m² (à partir du 26 juin)
PHOTO ALBAN GILBERT

«MES RÊVES ? ON NE POURRAIT EN TIRER QUE DES NANARS»

▸ La première image ?
Maxime Marion : Numéro 5, le robot de *Short Circuit*, de John Badham, devenu vivant après avoir été frappé par la foudre.
Emilie Brout : Atreyu dans *l'Histoire sans fin*, de Wolfgang Petersen, essayant de convaincre son cheval Artax de ne pas céder aux marécages de la Mélancolie.
▸ Le film (ou la séquence) qui a traumatisé votre enfance ?
E.B. : J'ai passé quelques mauvais moments nocturnes après avoir vu les *Griffes de la nuit*...
M.M. : Alex Murphy se faisant démembrer dans *Robocop*.
▸ Le film que vos parents vous ont empêché de voir ?
Comme beaucoup de gens de notre génération, *l'Exorciste*, qui s'est d'ailleurs avéré un peu décevant côté sensations.
▸ Une scène fétiche, ou une scène qui vous hante ?
La poignante scène finale de la *Honte* de Bergman. Lorsque la barque s'éloigne, le jeune garçon de *Dodes'kaden* nettoyant son tramway imaginaire, ou encore n'importe quelle scène de *Salo ou les 120 journées de Sodome*.
▸ Vous dirigez un remake ? Lequel ?
L'Attaque des crabes géants du maître Roger Corman, dont les magnifiques crabes en carton-pâte ont tout de même un peu vieilli...
▸ Le film que vous avez le plus vu (à la télé ou en salle) ?
E.B. : *Il était une fois en Amérique*, de Sergio Leone, je me laisse emporter à chaque fois.
M.M. : *Short Circuit*, près de 200 fois dans mon enfance, même si après coup, j'admets qu'il ne méritait peut-être pas autant de passion !
▸ La bande originale qui vous trotte dans la tête ?
Popol Vuh sur *Aguirre* de Herzog... Ou plus récemment celle de *Drive*.
▸ Qui ou qu'est-ce qui vous fait rire ?
La scène du sauna dans la *Grande Vadrouille* : «*Tea for two*»...
▸ Un rêve qui pourrait être un début de scénario ?
M.M. : Au mieux, un générique de fin. Je rêve souvent de génériques de fin.
E.B. : On ne pourrait en tirer que des nanars, ou encore du Lynch : «*Une fille – ou était-ce un garçon ? – marchait dans la rue. Alors, dans la maison une sonnerie retentit, et la maison se retourna.*»
▸ Votre vie devient un biopic. Qui dans votre rôle ? Et qui derrière la caméra ?
M.M. : Ben Whishaw, par David Fincher, pour le style.
E.B. : Noomi Rapace, par Paul Verhoeven, pour le trash.
▸ Le cinéaste absolu à vos yeux ?
Peut-être Akira Kurosawa, qui a influencé de nombreux réalisateurs que nous aimons, et Stanley Kubrick, une inépuisable source d'inspiration.
▸ Le monstre ou le psychopathe dont vous vous sentez le plus proche ?
E.B. : *Carrie*, de De Palma, elle voulait juste avoir des amis.
M.M. : Alex DeLange d'*Orange mécanique*.
▸ L'acteur ou l'actrice que vous auriez aimé être ?
E.B. : Liv Ullmann.
M.M. : Rutger Hauer ou Christopher Walken.
▸ Le cinéma disparaît à tout jamais. Une épitaphe ?
Rutger Hauer dans *Blade Runner* : «*J'ai vu tant de choses que vous, humains, ne pourriez pas croire. De grands navires en feu surgissant de l'épaule d'Orion. J'ai vu des rayons flabuleux, des rayons C, briller dans l'ombre de la porte de Tannhäuser. Tous ces moments se perdront dans l'oubli comme les larmes dans la pluie. Il est temps de mourir.*»
▸ La dernière image ?
Dans *Sunshine* de Danny Boyle, lorsque le capitaine Kaneda, fasciné, voit sa mort venir dans l'effroyable avancée des rayons du soleil, et s'éteint dans un éblouissement final.

Recueilli par **MARIE LECHNER**

SUR LIBÉRATION.FR

Tchat aujourd'hui à 15 heures avec **Antonin Peretjatko,** réalisateur de *la Fille du 14 juillet*.

CÔTÉ FILM

Actuellement
Un nouveau Django... et des ressorties

Gaumont Du nouveau au marketing

Promotion
Us et costumes

Le cinéma 2.0
Google Earth Movies

Les Grandes Répliques du Cinéma

Qui a dit cette belle déclaration d'amour suivante et dans quel film ?

« J'adore qu'après avoir passé la journée avec toi, j'ai les vêtements tout parfumés par ton odeur et j'adore que tu sois la dernière personne à laquelle j'ai envie de parler avant de me mettre au lit. Et ce n'est pas parce que je suis seul et que c'est la Saint Sylvestre. Si je suis là moi ce soir, c'est parce que quand on se rend compte qu'on veut passer le reste de ses jours avec une femme, faut pas traîner les pieds. Il faut se lancer aussitôt que possible. »

BRÈVES

PYRAMIDE

SOLARIS

SWASHBUCKLER

ZOOTROPE

GOOGLE EARTH MOVIES
INSTALLATION INTERACTIVE
ÉMILIE BROUT ET MAXIME MARION

TT

A l'aide de Google Earth, le logiciel de visualisation du monde en 3D, deux plasticiens français ont reconstitué, au mouvement de caméra près, des séquences mythiques du cinéma (l'arrivée à l'hôtel Overlook dans *Shining*, les hélicoptères d'*Apocalypse now*, l'attaque du requin dans *Les Dents de la mer*...), et ce sur les véritables lieux de tournage et en parfaite synchronisation avec l'extrait de bande-son correspondant. Le cinéphile superpose ses souvenirs sur ces lieux déserts. Et soudain, les fantômes des acteurs apparaissent. Magique. – *J.C.*

| eb-mm.net/google-earth-movies.html

ARTS NUMÉRIQUES

AU CŒUR DE LA «MATIÈRE» FILMIQUE

Par Marie Lechner Envoyée spéciale à Aix-en-Provence et Marseille
— 14 novembre 2014 à 17:06

Aix et Marseille accueillent jusqu'à mi-décembre une dizaine d'artistes esquissant un cinéma expérimental, aléatoire et mondialisé.

De Google Earth au dioramа, des diapositives au réseau *peer to peer*, des visions aériennes de drones au projecteur Super 8, «Matière cinéma», l'exposition qui se tient jusqu'au 13 décembre entre Aix-en-Provence et Marseille, propose un intrigant panorama d'œuvres hybrides qui revisitent l'art cinématographique à l'aune du XXIe siècle.

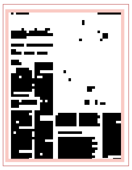
C'est un film fleuve que proposent Emilie Brout et Maxime Marion avec *Dérives*, une œuvre générative qui se monte en direct sous nos yeux à partir de 2 300 extraits de films tirés de l'histoire du cinéma, depuis l'arroseur arrosé des frères Lumière jusqu'à *Titanic* en passant par *Psychose* ou *Piranha 3D*. Dans ce film infini, le personnage principal est l'eau et ses vagues à l'âme. Les étangs impassibles et flaques immobiles virent progressivement à la mélancolie lorsque la bruine commence à crachoter et que les larmes roulent au coin de l'œil, évoluant irrésistiblement vers des ambiances plus tempétueuses, voire des attaques de requins et tsunamis, avant de retrouver progressivement un cours plus apaisé jusqu'à la prochaine turbulence.

Dérive d'Emilie Brout et Maxime Marion

Difficile de prévoir au juste le chemin que va suivre l'algorithme qui fait varier ce film houleux en permanence, le plan suivant étant généré selon une série de paramètres (dynamique du plan, luminosité, sentiments associés, quantité et qualité de l'eau). A rebours des films simplement aléatoires, les séquences s'enchaînent dans *Dérives* avec une vraie dramaturgie, au point qu'il est difficile de s'en arracher, occupé à essayer de deviner le film ou d'anticiper la séquence suivante. La dérive désigne à la fois un navire qui dévie hors de sa route par l'effet du vent ou du courant mais renvoie également à la navigation sur le réseau, de lien en lien. Effet de sérendipité, l'algorithme suscitant des associations insoupçonnées, telles ces images du *Lifeboat* de Hitchcock étrangement semblables à celles du *Titanic* de Cameron qui lui succèdent.

Marie Lechner Envoyée spéciale à Aix-en-Provence et Marseille

N° et date de parution : 9784 - 25/10/2012
Diffusion : 119165
Périodicité : Quotidien
LIBE_9784_1_1.pdf
Site Web : www.liberation.com
Page : 26
Taille : 70 %
836 cm2



JOYSTICK Mêlant arts urbain, numérique et contemporain, la huitième édition du festival aixois digresse sur le thème de la fin du monde

Avec Gamerz, fête vos jeux

[illegible]

Pixel Ball de Benjamin Gaulon, un robot grapheur armé d'un fusil de paintball.

[illegible]

Le visiteur pourra se faire peur en pédalant sans fin dans les couloirs lugubres de Shining, façon Super Mario Bros..

[illegible]

DES ARTISTES ENRACINÉS

[illegible]

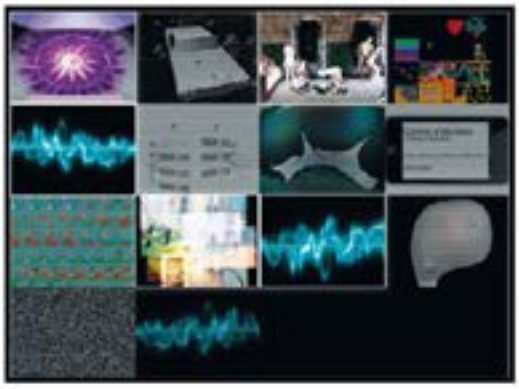
L'œuvre numérique s'ouvre au réseau

Sous l'influence des nouvelles technologies, la présentation même des œuvres numériques les plus actuelles évoluent, induisant de nouvelles pratiques artistiques en réseau, jouant sur la gestion en temps réel de flux de données agissant en interconnexion. Une nouvelle orientation émergente, notamment portée par des structures à cheval entre recherche et création comme le CITU.

Jouer de la gestion en temps réel de flux de données agissant en interconnexion semble être un nouveau défi pour un certain nombre d'artistes contemporains. Qu'il s'agisse des nouveaux travaux des WJs, ces nouveaux DJs du web, des streamings d'images de webcams postées par Jérôme Joy dans son projet *No Cinema* ou des flux sonores ouverts à distance par le laboratoire de recherche *Locus Sonus*, un nouveau principe de connectivité semble engagé, dans lequel se retrouve une structure comme le CITU, porteuse d'une manifestation d'un genre nouveau, *In/Out x.0*, premier festival déclaré *Peer-to-Peer*.

Le CITU en action

Fédération de laboratoires initiée par les Universités Paris 1 (Lam/Leta) et Paris 8 (Paragraphe), le CITU a pour but de jeter une passerelle effective entre recherche et création dans le domaine des arts transdisciplinaires et des médias émergents, en partant du principe que *le regard porté par les artistes sur le monde contemporain constitue simultanément un facteur réel d'innovation et un moteur de réflexion conjoncturel en permanence potentiel et limites*.
À l'occasion d'*In/Out x.0*, il s'est associé à diverses salles à Paris et en province, comme La Bellevilloise, qui collabore déjà avec le CITU depuis 2007 sur la salle de réalité virtuelle du SAS, mais aussi Ars Longa, Le Cube à Issy-Les-Moulineaux, la Maison Populaire et le studio Petaherts de Montreuil, l'Ecole Européenne Supérieure de l'Image de Poitiers, l'Ecole Nationale Supérieure d'Art et L'autre Canal de Nancy. L'idée forte était de défendre un point essentiel de l'action du CITU : faciliter l'accès aux artistes/chercheurs des lieux d'exposition à travers un véritable travail collaboratif. D'autres initiatives avaient déjà eu lieu au préalable, sous-entendant l'inscription de la démarche du CITU dans un vrai processus : rencontre d'artistes et d'experts à l'Ecole supérieure de l'image de Poitiers en octobre 2008, atelier de recherche et de création œuvres partagées à l'école nationale supérieure d'art de Nancy en décembre 2008 ; sessions dorkbot à La Cantine en septembre 2008. Sans oublier le projet *Still Moving* de Maurice Benayoun, présenté au Grand Palais puis au Générateur de Gentilly, une installation combinant sculpture de grande dimension, son et graphisme interactif, conçue par l'artiste dans le cadre de ses travaux sur *La Mécanique des Émotions*. Cette série se traduisant sous la forme d'un globe terrestre dégonflé des reliefs non géologiques qui proviennent de l'analyse via le web de variations d'intensités mettant en relation 3200 villes et un corpus lexical lié aux émotions.



Temps_screen
Emilie Brout, & Maxime Marion
5 installations connectées à Temps : 2 flux audios, 3 flux vidéos. Projets : gestes, quatre, muzik, comme vous je connais L'outil, blocac.

L'importance la notion d'échanges et de flux

Pour *In/Out x.0*, la notion d'échange de flux de données, qu'il s'agisse de vidéos, de sons ou de simples données était particulièrement de mise, comme le soulignent les termes techniques in et out.
Les neuf installations d'artistes disséminés dans plusieurs lieux suivaient le même principe actif : chaque artiste participant recevait des flux du réseau qu'il était libre d'utiliser, d'ignorer ou de détourner, et devait de son côté fournir au réseau ses propres flux, produits en temps réel, sans préexistence, simplement captés par une interface dans une valorisation des pratiques de création connective en *open source*, de libre circulation des fichiers et logiciels sur le web. Au-delà des installations en elles-mêmes et de leur résultat à l'écran, le public était convié à être le témoin privilégié de ces échanges grâce à un système de *monitoring* permettant de visualiser l'état des flux du réseau à chaque instant.

Une "mémoire subjective" de l'état du réseau

Évidemment, chacune des œuvres permettait d'observer la matérialisation de ces échanges. À titre d'exemple, à La Bellevilloise, dans l'installation vidéo/application informatique de Dominique Cunin et Mayumi Okura *Collectionnisme 2.0*, les divers flux étaient transformés en une véritable banque de données, une "collection" enregistrée sur un disque dur et représentée dans un espace en trois dimensions, "mémoire subjective" de l'état du réseau qui offrait le spectacle de formes géométriques gravitant dans un ballet digital. L'installation générative audiovisuelle *Qualia* de Vincent Ciciliato s'inspirait du film *Tango* de Zbig Rybczynski pour travailler sur la notion d'autonomie gestuelle, et traduire les différents flux en comportements corporels virtuels venant se greffer en scènes picturales. Plus interactive, *f ∞ ...*, installation audio/vidéo proposée par Vincent Goudard, permettait à l'intervenant/spectateur de tracer des points de fuite dans l'image générée par les flux grâce à un marqueur modulable. À la Maison Populaire, Thomas Chenesseau s'entêtait d'un travail réflectif sur les cartels de présentation des installations via des écrans mobiles, tandis que l'installation interactive *Gestes: trois variations sur la naissance* d'Yves-Marie L'Hour et Benoît Mendic dévoilait un corridor de voiles translucides immersives au Cube. De quoi satisfaire la curiosité communicative de ce réseau d'œuvres en fuite.

LAURENT OPTIMA

+ D'INFO :
(www.citu.info)

In/Out x.0
(www.citu.fr/site/index.php/Exposition)

Gamerz déchaîne le jeu

MARIE LECHNER ENVOYÉE SPÉCIALE À AIX-EN-PROVENCE 6 OCTOBRE 2014 À 17:06 (MIS À JOUR : 7 OCTOBRE 2014 À 10:22)

«99 problems [Wasted]», performance dans «GTA» online de Georgie Roxbie Smith, symbolique de l'enfer numérique. (Photo Georgie Roxbie Smith)

ARTS NUMÉRIQUES Le festival d'Aix-en-Provence fait déborder le Web dans l'espace physique et célèbre la copie.

En cette époque de «gamification» généralisée, où les mécanismes du jeu s'appliquent à tous les pans de la société, du marketing à la formation, histoire de rendre fun des tâches sans intérêt, on sait gré à Gamerz, le festival des arts multimédia d'Aix-en-Provence, consacré au jeu et à ses détournements, de réactiver l'un de ses traits fondamentaux.

«Tout jeu est d'abord et avant tout une action libre. Le jeu commandé n'est pas du jeu», définissait l'historien hollandais Johan Huizinga dans *Homo Ludens* (1938), où il avançait que le jeu est à l'origine de la culture. Voire de l'agriculture, pourrait-on dire ici, dans le cas de l'expérimentation menée par Sandra et Gaspard Bébié-Valerian et présentée à l'école d'art. Les deux artistes ont imaginé Viridis, une expérience de jeu en ligne «survivaliste», où les décisions de la communauté des joueurs ont un impact direct sur une vraie exploitation de spiruline basée dans les Cévennes. Chez Gamerz, on a toujours préféré le jeu fait maison à celui vendu en

magasin. Aux loisirs passifs, le festival oppose les pratiques collaboratives, l'appropriation technologique et le «do it yourself».

The englishman, une variation absurde du Liberator de Kyle McDonald

Arme-théière. Pour ses dix ans, Gamerz invite deux collectifs emblématiques de cette démarche. Le FAT Lab, bande internationale d'artistes, ingénieurs, et hackers opérant à la croisée de la culture open source et de la culture (hip) pop, présente plusieurs projets qui privilégient la farce et l'action directe aux longs discours. Comme cette arme-théière en impression 3D conçue par Kyle McDonald, une variation absurde ridiculisant le Liberator, ce premier pistolet qu'on pouvait imprimer chez soi et qui avait soulevé l'émoi aux Etats-Unis.

The Cathedral and the Convenience (extrait) d'Evan Roth

La vidéo *The Cathedral and the Convenience* documente l'intervention d'Evan Roth, qui s'est planté devant les églises parisiennes avec une valise sound system et a fait résonner à pleins tubes la sonnerie d'un iPhone en guise de cloches, interrogeant le smartphone comme nouvel objet de culte (ainsi que le réflexe conditionné des passants).

Les Frères Ripoulain (Mathieu Tremblin et David Renault) sont les frenchies du FAT. Créateurs de perturbations en milieu urbain, ils jouent avec la perméabilité entre monde physique et environnement numérique. Chez Tremblin, le mélange explosif Coca-Cola et bonbons Mentos, popularisé par YouTube, est agrémenté de peinture et transformé en bombe pour asperger les murs.

David Renault revisite la *warp zone,* zone de téléportation du jeu vidéo, en décrochant deux néons et en les faisant clignoter au sol de manière aléatoire. L'artiste s'amuse avec ce cliché cinématographique du tube qui dysfonctionne et l'ambiance inquiétante qu'il installe, que l'on retrouve aussi dans l'impressionnante installation de Guillaume Stagnaro sur la façade de la Fondation Vasarely, où des néons semblent comme animés d'une vie propre. Mais Renault, lui, n'a rien programmé, il s'est contenté de modifier un bout d'électronique. *«Je suis plus un manouche qui bricole les compteurs électriques qu'un hackeur qui bricole les codes»,* dit-il, revendiquant un rapport primitif aux technologies.

Même idée toute simple chez Tremblin lorsqu'il dessine le logo Gettyimages, ce tatouage numérique appliqué aux photos en ligne, à la craie sur un mur de la ville, titillant la notion de copyright.

Vue d'exposition de Copie Copains Club à la Fondation Vasarely (Photo Luce Moreau)

Copains et copie. Le FAT est partisan de la culture libre et partage tous ses travaux sous licence ouverte. Cette célébration décomplexée de la copie est au cœur également du Copie Copains

Club, lancé par Emilie Brout, Maxime Marion et Caroline Delieutraz, à la fois une licence et une plateforme web qui regroupent *«des copains qui se copient»*. Pour être membre du club, il faut soit faire une copie, soit être copié. *«A l'heure où les sociétés de production et les gouvernements s'échinent à proscrire toute copie, le CCC se veut un espace libre [...], un terrain de jeu où les créateurs geeks comme les artistes contemporains peuvent questionner leur rapport à la propriété intellectuelle et à leur propre création»*, écrivent-ils.

Si les œuvres n'existaient jusqu'alors qu'en ligne, sous forme d'une conversation entre les artistes, elles se sont matérialisées pour la première fois à la Fondation Vasarely. Tel ce GIF animé monumental de Nicolas Sassoon qui s'extrait de l'écran pour se projeter sur les façades, déclinaison numérique du motif des bandes de Buren. A rebours, Joëlle Bitton fait entrer le soleil qu'Olafur Eliasson a fait briller à la Tate Modern de Londres dans son ordinateur sous forme de fond d'écran, partant du constat que pour elle, le rayonnement artificiel avait supplanté celui du ciel.

A gauche, Spectra de Lucien Gaudion et à droite sa déclinaison culinaire.

Suicide en boucle. Si l'on reconnaît dans le parcours les références à Banksy, Depardon ou Ruscha, d'autres nécessitent un petit détour par la feuille de salle qui illustre les «originaux» dont elles découlent. Ainsi Grégoire Lauvin fait-il bourdonner douze frigos dans sa réinterprétation caustique de l'installation de Cécile Babiole, qui donnait à entendre *«le bruit de l'électricité»*. L'exposition pourrait se résumer à des blagues d'initiés mais la plupart fonctionnent de manière autonome et invitent à reconsidérer la hiérarchie entre l'image «originale» et ses avatars à l'ère de la production numérique.

99 Problems [WASTED], GTAV intervention, Georgie Roxby Smith, 2014

Cette problématique est présente également dans les Machinima présentés par la commissaire Isabelle Arvers, films conçus par des artistes à l'intérieur des jeux vidéo commerciaux. Particulièrement perturbant, cette action dans GTA online de Georgie Roxbie Smith, où une jeune femme se suicide en boucle dans l'indifférence générale, condamnée à ressusciter sans fin car, dans l'enfer numérique, même la mort n'est pas une échappatoire. Une manière aussi de douter de la liberté des joueurs dans cet univers hyperscénarisé.

magazine news

Le cinéma sous algorithmes d'Emilie Brout et Maxime Marion

création vidéo Focus création vidéo

26/06/2014 | 17h03

Emilie Brout et Maxime Marion lient analogique et discrétisation numérique dans des œuvres qui se nourrissent aussi bien du cinéma que d'internet.

Après des études aux Ecoles supérieures d'art de Nancy et d'Aix-en-Provence, Emilie Brout et Maxime Marion débutent leur collaboration en 2007 au sein de l'Ensad Lab, le programme de recherche de l'Ecole nationale supérieure des Arts Décoratifs. Depuis, le duo classifie et archive méticuleusement des images et matériaux collectés sur internet ou dans le cinéma.

Apocalypse Now dans Google Earth

Les deux artistes créent des interactions entre analogique et numérique dans des œuvres à la croisée de différents médiums, comme dans le projet *Google Earth Movies*. Emilie Brout et Maxime Marion ont transposé au sein de Google Earth dix scènes mythiques du cinéma contemporain. Après un long travail d'enquête (retrouver les lieux de tournages sur la carte, décortiquer la structure des séquences), ils ont reproduits quasiment à l'identique les cadrages, les mouvements de caméra et le montage. Même les ombres sont fidèlement restituées, grâce à la possibilité qu'offre le logiciel de remonter dans le temps jusqu'au jour du tournage.

Ne conservant que la bande son d'origine, Emilie Brout et Maxime Marion créent un décalage entre le souvenir de ces scènes, imprimées dans la mémoire collective, et la contemplation de ces images digitales et vidées de toute présence humaine. Semblent alors réapparaître, tels des fantômes, les hélicoptères d'*Apocalypse Now*, *Rocky*, ou encore le requin des *Dents de la mer*. Interactif et accessible en ligne, *Google Earth Movies* offre la possibilité aux spectateurs de s'immerger dans les séquences et de manipuler la caméra pour laisser apparaître le paysage hors-champ. En s'appropriant cet outil singulier, Emilie Brout et Maxime Marion en détourne l'usage de carte 3D pour lui apporter une nouvelle dimension cinématographique.

Cinéma, montage et algorithmes

Autre œuvre investiguant les codes du montage, *Dérives*, une installation générative. Un film infini constitué de 2000 extraits tirés de toute l'histoire du cinéma (de *L'Arroseur arrosé* à *Titanic*) dans lesquels apparait l'eau sous toutes ses formes : larme, bruine, pluie, tempête... Constituant une nouvelle base de données, Emilie Brout et Maxime Marion ont rassemblé et indexé toutes ces scènes à partir d'une grille de notation constituée de critères visuels, émotionnels ou symboliques. Un algorithme puise dans ce catalogue pour faire un montage en temps réel, enchainant les extraits dans un flux d'image d'une réelle cohérence. Le spectateur est hapé dans un film contemplatif, à la temporalité dilatée, dont l'eau devient le personnage principal.

L'installation *Hold On* offre quant à elle au spectateur la jouissive opportunité d'incarner ses personnages préférés. Cette fois, les scènes de films sélectionnées par le duo sont détournées pour devenir un jeu vidéo. Au choix, faire danser John Travolta dans *Saturday Night Fever*, conduire l'enfant Danny dans les couloirs de l'hôtel de *Shining* (attention à ne pas tomber sur les deux sœurs jumelles, sinon la partie est finie !) ou se battre à la manière de *Street Fighter* avec Bruce Lee. Egalement inspiré des jeux vidéo, *Cutting Grass* est un site dans lequel Link, personnage du jeu *Zelda*, coupe

perpétuellement de l'herbe et amasse ainsi de l'argent sans réel besoin. Une quête vaine se déroulant en temps réel dans un recoin du fourmillant internet.

A découvrir également, le Copie Copain Club, site internet conçu par le duo en collaboration avec l'artiste Caroline Delieutraz. Sous des airs inoffensifs et charmants, le Copie Copain Club, une plateforme rassemblant des détournements d'œuvres d'artistes, est un appel à la discussion sur les questions du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle.

Emilie Brout et Maxime Marion sont représentés par la galerie 22,48 m², à Paris. Ils participent à l'exposition collective "Still Water" du 26 juin au 31 juillet.
http://eb-mm.net/

Venezia proclama i vincitori del Premio Arte Laguna. Pittura, fotografia, scultura, video e arte virtuale, per cinque nomi internazionali. Nessun italiano tra i prescelti. E una grande mostra all'Arsenale Scritto da Helga Marsala | martedì, 25 marzo 2014 · Lascia un commento

artribune.com

Elaine Byrne, Raum

Con la proclamazione dei cinque vincitori si è conclusa l'ottava edizione del Premio Arte Laguna. Il compito di valutare l'ampissima short list, selezionata tra le migliaia di candidature giunte, è toccato a una giuria internazionale – presieduta da **Igor Zanti**, direttore dello IED e curatore – composta da: **Enrico Bettinello**, direttore Teatro Fondamenta Nuove; **Silvia Ferri de Lazara**, direttore Fondazione March; **Victoria Lu**, direttore Museo Arte Contemporanea di Taiwan;**Domenico Quaranta**, critico e curatore; **Veeranganakumari Solanki**, curatore e art writer; **Miguel Amado**, curatore del padiglione Portogallo 55. Biennale di Venezia; **Sabrina Van Der Ley**, dipartimento arte contemporanea Nasjonalmuseet di Oslo; **Andrea Viliani,** direttore Museo MADRE di Napoli; **Jonathan Watkins**, direttore Ikon Gallery; **Claudia Zanfi**, storica dell'arte.

Ed ecco i prescelti, per ognuna delle cinque categorie in concorso. Vince la sezione Pittura l'olandese **Bianca de Gier** con *The Four Seasons (nr. 56)*, un'immagine in cui la classica forgia del ritratto iperrealista, affidato a un bianco e nero nostalgico, si sovrappone a una tramatura molecolare di carbonio e idrogenom che dissolve l'identità singola nel flusso di informazioni fredde, legate all'impalcatura biochimica della materia.

Per la scultura trionfa l'irlandese **Elaine Byrne**, la cui *Raum* viene definita "una potente metafora della relazione tra individuo e società del nostro tempo": l'installazione, che disarticola un interno domestico in un incastro di piani, linee, strutture geometriche, conserva alcuni elementi propri di una dimensione intima, domestica, affettiva. Un lavoro di destrutturazione in cui l'elemento concettuale e quello poetico si fondono, con efficacia.

Victoria Campillo, Gardens

Ancora una donna per la sezione Fotografia, vinta dalla spagnola **Victoria Campillo**, grazie all'opera *Gardens*, irresistibile e ironica riflessione sull'architettura contemporanea, che assegna a piccoli ruderi, casupole e magazzini i nomi di artisti storici e archistar internazionali, giocando con assonanze di forme, colori, strutture, materiali.

Per la sezione Videoarte e Performance la keniota **Apiyo Amolo** vince con il video *Not Swiss Made*, che ruota intorno al tema dell'identità, "integrando una raffinata ricerca tecnica e compositiva con un approccio di grande attualità". Infine, la coppia formata dai francesi **Émilie Brout & Maxime Marion** si

aggiudica la sezione Arte Virtuale con *Dérives*, in cui citazioni
dalla storia del cinema e tipiche operazioni di found footage costruiscono una metafora visiva del mezzo digitale e della navigazione ipertestuale, intesi come materia liquida e flusso dinamico, aperto, costantemente vivo.
Per ognuno dei cinque vincitori è previsto un premio di 7mila euro. La mostra con le opere di tutti i finalisti sarà visitabile, negli imponenti spazi dell'Arsenale di Venezia, oltre che presso il Telecom Italia Future Centre e l'Istituto Romeno, fino al prossimo 6 aprile.

- *Helga Marsala*

leggi anche

Premio Mario Merz 2014, annunciati i nomi dei cinque finalisti della sezione Arte. Per loro una ...

Anno 33 per Arco. Grande ottimismo per l'artweek madrilena

Seconda edizione per il Premio Francesco Fabbri. Sessanta finalisti a Pieve di Soligo, in attesa ...

Ricordando Giovanni Testori. Annunciati i vincitori dell'ultima edizione del premio, dedicato ...

La (ec)citazione dell'arte

Il Futurismo al Guggeinheim. L'ennesima ricostruzione

Arte Laguna chiude un accordo con Telecom Italia. Un piccolo budget per artisti ed architetti, ...

Biennale d'Architettura di Venezia. Gli elementi fondamentali della rottura

ecrannoir.fr

Vendôme 2013 : l'art du mashup, du cinéma bricolé et du found footage

Posté par MpM, le 12 décembre 2013, dans Festivals, Films, Vendôme.

Pour sa 22e édition, le Festival du Film de Vendôme explore l'art du mashup et du found footage sous toutes ses formes. Le film montré en ouverture, *Final cut : ladies and gentlemen* de Gyorgy Palfi, propose ainsi une relecture de l'histoire du cinéma par le prisme des héros de celluloïd et de leurs interactions amoureuses, sublimées et décuplées dans un montage constitué d'extraits de 500 longs métrages de toutes les époques.

Car c'est ça, l'art du mashup (littéralement "faire de la purée") : assembler des images et des sons provenant d'une ou plusieurs sources pour créer une nouvelle œuvre indépendante et originale. Une technique qui a longtemps été l'apanage du cinéma expérimental, et qui, grâce à l'avènement des technologies numériques, semble désormais pouvoir se démocratiser.

Dans cette optique, l'agence régionale Ciclic qui organise le festival de Vendôme propose divers ateliers de "cinéma bricolé" et de montage destinés au jeune public ainsi qu'un petit panorama des différentes pratiques du mashup à travers une sélection de courts métrages très divers.

Du neuf avec du vieux

On a ainsi pu découvrir *Le facteur humain* de Thibaut Le Texier composé d'images d'archives mêlant des scènes industrielles et des scènes domestiques pour illustrer la correspondance entre une femme et son mari qui expérimentent tous deux le Taylorisme dans leur quotidien, *Gravity* de Nicolas Provost qui combine des baisers de cinéma dans une alternance effrénée de plans stroboscopiques ou encore *Home stories* de Mathias Muller qui, avec des plans très courts d'actrices en situation de stress, décortique le mécanisme du voyeurisme.

Mais le plus impressionnant 

de la sélection est probablement *The counter* de Volker Schreiner qui consiste en une suite de fragments très courts où apparaît un chiffre, formant au final un compte à rebours géant allant de 266 à zéro.

Le montage cut et frénétique et la bande son lancinante empêchent le spectateur de détacher le regard de l'écran, uniquement focalisé sur le chiffre à trouver dans l'image avant qu'elle ne soit remplacée par une autre, et sans plus faire attention aux comédiens célèbres qui se succèdent eux-aussi à l'écran.

Un suspense oppressant se dégage de cette insaisissable fuite en avant : une fois le compte à rebours terminé, que va-t-il se passer ? En six minutes, Volker Schreiner résume ce qu'est l'art du found footage : détourner les images d'origine jusqu'à les transformer en une matière brute qui ne compte plus pour ce qu'elle fut (des extraits de films célèbres où l'on s'amuse à reconnaître tel ou tel) mais bien pour ce que le réalisateur a décidé d'y placer (ici : des chiffres). Un chef d'œuvre du genre qui est par chance visible en ligne.

Voyages en cinéphilie

L'autre volet de la thématique "mashup", l'installation "Voyages en cinéphilie", s'avère tout aussi fascinante, avec en plus la particularité d'être interactive. En effet, le festival de Vendôme propose trois types d'expériences en lien avec le détournement d'images préexistantes.

La table mashup, créée par le réalisateur Romuald Beugnon et coproduite par quatre pôles régionaux dont Ciclic, met ainsi le montage vidéo à la portée de tout un chacun. Il s'agit d'une table, munie d'une vitre transparente, sous laquelle est placée une caméra capable de reconnaître des codes visuels.

Chaque code visuel correspond soit à un extrait de film, soit à un bruitage, soit à un extrait musical. Lorsque l'on place sur la vitre les cartes imprimées qui servent de support aux codes, l'ordinateur relié à la caméra joue le son choisi ou projette sur un écran les images sélectionnées. Il est ensuite possible de mixer plusieurs séquences avec plusieurs bruitages, de rajouter sa voix, et même de filmer ses propres images, pour réaliser en très peu de temps, et sans manipulations techniques, un film entièrement original. Un autre mode permet de monter des séquences bout à bout, donnant une liberté quasiment infinie aux utilisateurs.

Une première approche extrêmement ludique (mais aussi très simplifiée) d'une étape de la réalisation de films qui reste souvent dans l'ombre. Un bon début pour sensibiliser le grand public à l'art du mashup et du bricolage ciné !

Autre dispositif proposé dans le cadre l'installation "Voyages en cinéphilie", ***Dérives* des artistes Emilie Brout et Maxime Marion** consiste en la projection d'un film infini formé de courts extraits cinématographiques ayant un lien avec l'eau. Les extraits sont répertoriés à l'aide de mots-clef dans lesquels navigue le logiciel qui détermine l'ordre des séquences.

Ce système de montage automatique et infini propose ainsi un film perpétuellement renouvelé. Au-delà de la prouesse technique (certains enchaînements semblent avoir été pensés par un esprit humain, notamment une longue succession de prises de médicaments accompagnés d'un verre d'eau, ou encore la transition entre une aspirine effervescente et une séquence sous-marine pleine de petites bulles), ce film

transition entre une aspirine effervescente et une séquence sous-marine pleine de petites bulles), ce film auto-généré pose la question de la narration et du point de vue. En effet, quel sens donner à un montage purement aléatoire, même basé sur des critères concrets ?

Repousser les frontières

Enfin, ***Hold on*** **(créé également par Emilie Brout et Maxime Marion)** estompe la frontière entre cinéma et jeu vidéo. A l'aide d'une interface de type arcade, le spectateur-joueur pénètre à l'intérieur de la temporalité d'une séquence de films et influe sur son déroulement en provoquant un saut en avant ou en arrière. L'une des séquences proposées est tirée de *Shining* : on y suit (de dos) le jeune héros du film lancé dans une course folle en voiture à pédales dans les couloirs déserts de l'hôtel où il vit avec ses parents. Chaque pression sur la manette permet de naviguer dans la scène, soit en "sautant" à un plan normalement situé plus loin dans la séquence, soit en revenant à un plan déjà vu.

Avec un peu de maîtrise, le dispositif permet de créer des boucles temporelles vertigineuses et hallucinées prenant le personnage dans une éternelle répétition du même moment particulier. Il est possible de "jouer" de la même manière avec un combat de *La fureur du dragon*, une scène de combat aérien de *Top gun*, une course poursuite de la *Mémoire dans la peau*, etc. A chaque fois, le "spectateur" devient un démiurge capable d'inventer sa propre vision du récit, en réinventant à l'infini les interactions des véhicules ou des personnages. Toute séquence de film ainsi passée à la "moulinette" du pur désir de spectateur crée une expérience sensorielle totalement addictive.

Et même si le "montage" obtenu peut sembler singulièrement dénué de signification, il peut aussi offrir une relecture radicale de l'original, en créant son propre sens. Ainsi, en faisant subir un montage ultra-saccadé et répétitif à l'une des séquences finales de *Blair witch*, on crée une angoisse totalement déconnectée de l'idée même d'intrigue, induite uniquement par l'écho des voix des personnages qui se répondent sans fin dans un labyrinthe infini de murs délabrés et couverts de sang.

Ces différentes manipulations donnent un aperçu, peut-être moins des rouages du montage, que de son importance primordiale dans la création cinématographique. La démarche du mashup, comme les installations d'Emilie Brout et Maxime Marion, rappellent en effet qu'un nombre fini d'images peut donner un nombre infini d'oeuvres, uniquement par la magie du montage et de la juxtaposition. Elles offrent également l'intuition d'autres formes de création où le spectateur n'est plus passif face à l'écran, mais partie prenante de ce qui s'y déroule. Comme un monde de possibles qui s'ouvrirait juste derrière l'écran.

MashUp Film Festival : quand internet libère l'art

Publié le 15-06-2013 à 17h47 Par Amandine Schmitt

Explorer le monde avec Google Street View ou Wikipédia : à l'occasion du festival Mash-Up, deux web artistes nous présentent leurs créations.

Couper, copier, coller : le MashUp Film Festival se tient les 15 et 16 juin à Paris (capture d'écran)

Bienvenue dans un monde où tout n'est que remix, remontages, détournements : le MashUp Film Festival tiendra sa 3e édition le 15 et 16 juin au Forum des Images à Paris. Les cinéastes présentés sont de ceux qui récupèrent et détournent l'image, parfois avec des moyens réduits.

En attendant le concert de VJing samedi soir, où quatre artistes se relayeront en mixant images et sons, le festival ouvrira dans l'après-midi par une conférence-manifeste appelée "Demain, l'art sera libre et généreux !". Caroline Delieutraz et le jeune duo Emilie Brout & Maxime Marion interviendront. "Le Nouvel Observateur" leur a demandé de parler de deux oeuvres de leur choix.

"Un Age d'Or"

Caroline Delieutraz : "Un Age d'Or est un documentaire d'anticipation, composé de documents sonores et de portraits photographiques. Nous sommes en 2062 : Thomas, Béatrice, Émile et les autres ont entre 74 et 84 ans. Dans les années 2000/2010, ils étaient fansubbers, blogueurs, net artistes, et ils le racontent.

J'ai écrit moi-même les textes que j'ai fait lire à des personnes âgées, qui ne sont pas acteurs de profession. C'est intéressant, car ils n'ont pas vraiment conscience de ce qu'ils lisent.

Le projet a été réalisé avant la fermeture de Megaupload, et je voulais montrer que derrière ce qu'on appelle 'piratage', il y a aussi des gens passionnés, bénévoles, qui abattent un travail important. En dehors des questions de droits d'auteur, internet a permis un certain accès au savoir, une circulation facilitée des biens culturels."

"2 visions"

Caroline Delieutraz : "Pour le recueil 'La France de Raymond Depardon', le photographe a sillonné la France entière dans un fourgon aménagé, deux ans seulement avant que la Google Car ne circule sur nos routes. Les deux véhicules se sont-ils croisés ?

J'ai choisi de refaire son parcours dans Google Street View, en me rapprochant au maximum de ses cadrages. Depardon indique seulement les villes, donc il faut parfois que je me balade virtuellement pour retrouver les lieux précis.

Mon objectif est de mettre en parallèle les images prises à la chambre avec des captures d'écran pour mieux montrer deux visions différentes du monde."

"Dérives"

Emilie Brout & Maxime Marion : "Il s'agit d'un film génératif infini sur l'eau. Nous avons sélectionné 2.000 courts extraits cinématographiques qui vont de 'L'Arroseur Arrosé' à 'Titanic' de James Cameron. Chaque séquence a été taguée avec 200 mots, en fonction de différents critères tels que son année de réalisation, sa typologie (eau violente, eau douce...) ou son degré d'intensité.

En exploitant ces données, un algorithme joue en temps réel un film infini, évoluant sans cesse, où l'eau est le personnage principal. A chaque fois, le résultat est différent et cohérent. Les séquences s'enchaînent de manière assez fluide. D'une goutte, on passe à une tempête ou bien il pleut en continu.

L'oeuvre sera présentée à la galerie 22.48 m2 le 22 juin."

Google Earth Movies - Jaws (beach panic scene with vertigo effect) from Emilie Brout & Maxime Marion

Emilie Brout & Maxime Marion : "Nous avons aggloméré 10 extraits cultes de cinéma et les avons reproduits dans Google Earth. Nous l'avons fait avec la séquence d'ouverture de 'Shining' par exemple. Nous avons retrouvé la route originale, et grâce aux subtils mouvements de caméra, à la bande-son originale, on se remémore la séquence originale du film dans le hors-champ de l'imaginaire."

Le club des copains qui se copient

Caroline Delautraz, Emilie Brout & Maxime Marion, qui se sont tous trois recontrés au centre de recherche EnsadLab des Arts décoratifs de Paris, sont également à l'origine du Copie Copains Club. Lancé le 7 juin, cette plateforme web réunit ces artistes qui se copient ou qui sont copiés. "C'est un terrain de jeu qui permet d'interroger la question de la référence, mais aussi la propriété intellectuelle, qui constitue un tabou chez les artistes", explique Caroline Delautraz.

Maxime Marion illustre le principe par l'exemple : "Pierre JdlF a repris la démarche de 'Google Earth Movies' pour recréer la séquence de 'C'était un rendez-vous' de Claude Lelouch. Il n'aurait pas pu le faire sur son site, car ça aurait été un plagiat de notre oeuvre, mais sur le Copie Copains Club, cela devient un hommage."

Certains artistes copiés, sans que leur avis ne soit sollicité, deviennent des "copains" malgré eux. Ils sont toutefois notifiés de leur appartenance à cet étrange club par un mail type. "Jusqu'ici, nous n'avons pas eu de refus", se félicite Caroline Delautraz. "Le Copie Copains Club permet aussi un dialogue entre les artistes. Il n'y a pas de hiérarchie. Avec cette fausse naïveté, nous espérons dédramatiser le sujet", conclut la net artiste.

Mots-clés : art, Paris, internet, Internet Video, Google Earth, Google Street View, Mashup, Net artistes

Google Earth Movies - Jaws (beach panic scene with vertigo effect) from Emilie Brout & Maxime Marion

Emilie Brout & Maxime Marion : "Nous avons aggloméré 10 extraits cultes de cinéma et les avons reproduits dans Google Earth. Nous l'avons fait avec la séquence d'ouverture de 'Shining' par exemple. Nous avons retrouvé la route originale, et grâce aux subtils mouvements de caméra, à la bande-son originale, on se remémore la séquence originale du film dans le hors-champ de l'imaginaire."

Le club des copains qui se copient

Caroline Delautraz, Emilie Brout & Maxime Marion, qui se sont tous trois recontrés au centre de recherche EnsadLab des Arts décoratifs de Paris, sont également à l'origine du Copie Copains Club. Lancé le 7 juin, cette plateforme web réunit ces artistes qui se copient ou qui sont copiés. "C'est un terrain de jeu qui permet d'interroger la question de la référence, mais aussi la propriété intellectuelle, qui constitue un tabou chez les artistes", explique Caroline Delautraz.

Maxime Marion illustre le principe par l'exemple : "Pierre JdlF a repris la démarche de 'Google Earth Movies' pour recréer la séquence de 'C'était un rendez-vous' de Claude Lelouch. Il n'aurait pas pu le faire sur son site, car ça aurait été un plagiat de notre oeuvre, mais sur le Copie Copains Club, cela devient un hommage."

Certains artistes copiés, sans que leur avis ne soit sollicité, deviennent des "copains" malgré eux. Ils sont toutefois notifiés de leur appartenance à cet étrange club par un mail type. "Jusqu'ici, nous n'avons pas eu de refus", se félicite Caroline Delautraz. "Le Copie Copains Club permet aussi un dialogue entre les artistes. Il n'y a pas de hiérarchie. Avec cette fausse naïveté, nous espérons dédramatiser le sujet", conclut la net artiste.

Mots-clés : art, Paris, internet, Internet Video, Google Earth, Google Street View, Mashup, Net artistes

Libération

Rien ne se perd, tout se remixe

MARIE LECHNER 13 JUIN 2013 À 15:56 (MIS À JOUR : 13 JUIN 2013 À 15:53)

Final Cut, Ladies&Gentlemen

Le MashUp Film Festival tient sa troisième édition les 15 et 16 juin au Forum des Images. Au programme : tour du monde sur Google Earth, cinéma d'Hollywood revisité et Copie Copains Club.

Dans son film-essai *Versions* , l'artiste Olivier Laric s'interroge sur les conditions de notre monde numérique, où l'original et la copie, les choses et les pensées, les événements et les documents collisionnent dans un espace d'information plat où toute chose est à un clic d'une

autre.

Les images sont continuellement recyclées et modifiées pour présenter quelque chose de neuf, des reproductions romaines de sculptures grecques aux remix et gifs contemporains. Le film de Laric (dont il existe trois versions différentes à ce jour) suggère de reconsidérer cette hiérarchie entre l'image authentique et ses avatars, à l'ère de la production numérique, où bootlegs, copies et remixes supplantent l'original.

Oliver Laric Versions 2012 from Seventeen Gallery

Le film n'est malheureusement pas au programme du MashUp Film festival , mais peut servir d'introduction à la manifestation dont la troisième édition se déroule les 15 et 16 juin au Forum des images. Festival qui constitue un lieu de reconnaissance culturelle de cette « création transformative, » comme le souligne la chercheuse Laurence Allard et qui produit de la valeur sans rien attendre en retour sinon des tracasseries juridiques. Le festival s'ouvre samedi avec une conférence manifeste, «Demain l'art sera libre et généreux» , qui convoque des artistes travaillant avec les images des autres.

Jaws de Caroline Delieutraz

Il a ceux qui reconfigurent toutes sortes de matériaux disponibles sur la Toile, comme Caroline Delieutraz, des remixeurs frénétiques de e-junk comme Systaime , ou des collectionneurs de films trouvés comme Gwenola Wagon, auteur d'un film coup de cœur, (projeté dimanche à 15h) entièrement réalisé sur Google Earth dont on s'est déjà fait largement l'écho . *Globodrome* refait le tour du monde, version 2.0, sur les pas de Philéas Fogg, essai vertigineux sur les représentations du monde à l'ère des satellites géostationnaires. *«Une enquête photographique, historique, topologique, anecdotique, politique interrogeant le statut d'un globe virtuel qui transforme la Terre en un fascinant et dramatique métavers.»*

Globodrome (extrait) from de Gwenola Wagon

À suivre aussi, le jeune duo Émilie Brout & Maxime Marion qui remixent les films de cinéma. On a pu tester leur installation interactive *Hold on* au dernier festival Gamerz -- huit films cultes adaptés en jeu d'arcade, permettant au joueur de réaliser l'un de ses fantasmes : *«prendre le contrôle du film, mais en préservant l'immersion propre au langage du cinéma.»* Le visiteur pouvait se faire peur en pédalant sans fin dans les couloirs lugubres de *Shining* , façon *Super Mario Bros.* , ou errer en vision subjective dans *le Projet Blair Witch* , transformé en jeu de survival horror. Leur dernier projet, *Dérives* , est un film génératif infini, composé de centaines de courts extraits cinématographiques mettant en scène l'eau, à découvrir à la galerie parisienne 22,48m² , à partir du 22 juin.

CCC par Gaitelyrique

s deux artistes viennent de lancer avec leur copine Caroline Delieutraz , également présent MashUp Film festival, le Copie Copains Club , une licence et une plate forme web qui groupent *«des copains qui se copient»* . Pour être membre du club, il faut soit faire une pie, soit être copié. *«À l'heure où les sociétés de production et les gouvernements s'échine proscrire toute copie, le CCC se veut un espace libre où chacun peut jouir librement du piage, un terrain de jeu où les créateurs geeks comme les artistes contemporains peuvent estionner leur rapport à la propriété intellectuelle et à leur propre création* , écrivent-ils. *"est aussi une manière d'assumer la copie, ce qui n'est pas toujours évident pour un artist* souligne Caroline Delieutraz.

per Google Clouds by Djeff for Copy Companion Club from djeff

r le site, on peut voir *Super Mario Clouds* de Cory Arcangel, version modifiée du jeu de ntendo dont il n'a gardé que les nuages, accolé à la copie de Djeff , qui réédite l'exercice da ogle Earth avec *Super Google Clouds* . Si l'exercice peut être intéressant, il a également u té un peu vain, étrange mise en abîme d'une culture pop cannibale, prise dans une boucle ns fin, qui se recycle et se régurgite sans cesse.

ndis que, contraint par l'absence de moyens, le cinéaste hongrois György Pálfi a imaginé u stoire d'amour composée uniquement d'extraits de grands films de l'histoire du cinéma (*nal Cul Ladies & gentlemen* le 15 à 20h), le Viennois Julian Palacz propose d'automatiser l océdé afin de permettre à chacun de créer en direct son propre film à l'aide de son stallation interactive *Algorithmic Search for Love.*

gorithmic search for love from Julian.

partir de bout de phrases tapées sur le clavier, le programme pioche dans une base de o films hollywoodiens et européens pour y trouver la phrase recherchée et générer un ontage automatique. Ainsi, «hmm» mettra bout à bout tous les moments d'hésitations dan films, «cigarette» convoque les femmes fatales au porte-cigarettes démesuré chez Cukor volutes de la Nouvelle Vague. Si on tape «sexe» en espérant générer un clip porno, on aur ns de chance de tomber sur un Woody Allen...

. Cet article lui-même n'est qu'un mashup d'anciens articles, de descriptions issues des sit b des artistes, de billets de blog et de communiqués de presse divers et variés.

Douglas Gordon, 24 Hour Psycho, 1993.

Qu'est-ce qu'un Copain ?

Un Copain, c'est un artiste vivant, qu'il soit créateur geek ou artiste contemporain. Le Club fonctionne de pair à pair dans le sens où chaque artiste du Club peut-être à la fois copieur et copié. Les artistes qui souhaitent faire partie du Club doivent copier une oeuvre d'un artiste déjà présent. Une fois dans le Club, les artistes peuvent copier n'importe quel artiste vivant, qui entrent alors automatiquement dans le Club et peuvent copier qui ils veulent à leur tour. Afin d'amorcer la dynamique, avant la mise en ligne du site, nous avons invité des artistes qui s'intéressaient à la question de la copie à faire partie du Club.

Émilie Brout et Maxime Marion, 4MY2001:ASO, 2013 cce 24 Hour Psycho, Douglas Gordon, 1993

Qu'est-ce qu'un Club ?

C'est un terrain de jeu régi par des règles : pas de règle, pas de club. C'est aussi une plateforme en ligne qui fait dialoguer des artistes entre eux par oeuvres interposées. Le Club rassemble à ce jour une cinquantaine de Copains. Par ce Club, Emilie Brout, Caroline Delieutraz et moi souhaitions créer un espace de liberté au sein duquel les artistes puissent jouir librement de la copie et interroger leur propre rapport à la propriété intellectuelle. Le Club est relativement facile à intégrer, et nous espérons qu'il pourra nourrir le travail de chacun en créant une émulation entre les artistes.

DOCUMENTS ET LIENS

Le site web du Copie Copains Club: http://copie-copains-club.net

ŒUVRE EN LIGNE

RÉFÉRENCES EXPLICITES

TROIS QUESTIONS À MAXIME MARION

JEUDI 6 JUIN 2013 PAR STÉPHANIE VIDAL Tags: cybersulture, net art

PARTAGER

Émilie Brout et Maxime Marion, Dérives, 2011 - 2012.

RÉINTERPRÉTATION, HOMMAGE, REMIX, DÉPLACEMENT ... LE NUMÉRIQUE QUESTIONNE LE STATUT DE L'ORIGINAL ET DE LA PLACE DE LA COPIE. LE COPIE COPAINS CLUB EST UN GROUPE D'ARTISTE QUI A CHOISI DE CRÉER AVEC LA CONTRAINTE DE LA COPIE ET D'INVENTER UN COPYRIGHT SPÉCIFIQUE VALORISANT L' ÉMULATION ET LA CITATION.

Maxime Marion

Qu'est-ce qu'une Copie ?

Qu'est-ce qu'une copie, qu'est-ce qu'une œuvre originale ? Ce sont des questions qui aujourd'hui prennent un sens nouveau au moment où Internet offre un accès sans précédent aux portfolios des artistes et à la création en générale. Au sein du Copie Copains Club, une Copie est une œuvre qui se réfère explicitement à une autre. Cela peut être une réinterprétation, un remix, un déplacement, un hommage, une rencontre avec l'original... Avec Emilie Brout, nous avons par exemple copié le célèbre « 24 Hour Psycho » de Douglas Gordon. Là où Gordon étirait sur 24 heures le film d'Hitchcock, nous nous sommes concentrés sur la fameuse ellipse introductive de « 2001 : A Space Odyssey », scène qui résume quatre millions d'années d'évolution humaine et que nous avons étirée sur cette même durée. Pour que la vidéo puisse continuer à se jouer tout ce temps, nous avons fourni la source et incité à la copie de ce projet pour qu'il puisse perdurer. Si cette Copie est au final relativement éloignée de l'original, ce geste de ralentissement doit beaucoup à Gordon.

Arts

GEM bien les remakes !

Jeudi 17 janvier 2013

// Interview de Katia Makédonski

Vous voulez suivre Jack Torrence en bagnole jusqu'à l'hôtel Stanley dans Shining ou monter dans l'hélico d'Apocalypse Now ? C'est possible grâce Google Earth Movies (GEM), le projet délirant d'Émilie Brout & Maxime Marion, deux jeunes artistes français.

Les dents de la mer (Jaws – beach panic, scene including vertigo effect, Steven Spielberg – 1975)

Qui êtes-vous ? Quel est votre parcours ?

Après une formation en école d'art (ENSA Nancy & ESA Aix-en-Provence), nous avons intégré le cycle de recherche EnsadLAB à l'École nationale des arts décoratifs de Paris, où nous avons réalisé notre premier projet commun The Road between us en 2008. Nous avons depuis continué à travailler en duo sur des pièces liées aux problématiques des nouveaux médias. Nous nous intéressons ainsi beaucoup à la confrontation entre les spécificités de l'image analogique (sentiment de réalité, passé de l'enregistrement) à celles du numérique (discrétisation et recomposition de l'information, actualité de l'interaction), et des passages possibles entre les deux. Nous cherchons aussi bien à rendre dynamiques des médias traditionnels comme le cinéma, qu'à l'inverse, à réemployer de manière synthétique des images piochées sur le web (bases de données, réseaux sociaux) par une unification formelle ou l'emploi de la narrativité.

Pouvez-vous nous parler du projet Google Earth Movies ?

Google Earth Movies consiste en une adaptation de dix séquences provenant de films emblématiques dans le logiciel de cartographie 3D Google Earth. Nous avons retrouvé les véritables lieux de tournage de ces films sur la carte et y avons retranscrit très précisément mouvements de caméra, cuts, zooms, tremblements, position du soleil, etc. le tout en parfaite synchronisation avec la bande son correspondante. Google Earth devient ainsi une sorte de lecteur vidéo, mais interactif : le spectateur peut en effet déplacer la caméra durant la lecture afin de découvrir le paysage hors champ qui lui était alors inaccessible.

Apocalypse Now (Francis Ford Coppola – 1979)

En partenariat avec:

GOOGLE EARTH MOVIES (GEM)
Émilie Brout & Maxime Marion 2012

Installation interactive présentée à la galerie 22,48 m² dans le cadre de l'exposition « Uploload »

Galerie 22,48 m²
30, rue des Envierges
75020 Paris
+33 (0) 981722637
contact@2248m2.org

Version interactive en ligne ici :
Google Earth Movies Lite Edition

Le projet Google Earth Movies consiste en une série d'adaptations interactives de séquences mythiques du cinéma recréées sur Google Earth dans les véritables lieux de tournage et en parfaite synchronisation avec la bande son (Shining, Il était une fois en Amérique, Blow Up, West Side Story, Les Dents de la mer...). De plus, le logiciel étant interactif, il est possible d'explorer la totalité du paysage hors champ durant la lecture.

Pour en savoir plus :
http://www.eb-mm.net/
http://www.facebook.com/EBMM.Official

Partager :

Archives

Sélectionnez le mois

Quel est le sens de ce travail ?

Avec GEM nous avons cherché à établir une passerelle entre espaces filmique, physique et virtuel : l'espace cartographique du logiciel, initialement dénué de temporalité, devient ainsi le temps d'un instant un véritable objet cinématographique. Ces séquences recontextualisées permettent au spectateur de s'affranchir à la fois du territoire et des bords de l'écran, lui offrant une sorte de « hors-champ intime », entre souvenir et représentation. Affichant des mondes fantomatiques vidés de tout personnage, ces séquences permettent de se concentrer sur le montage et les cadrages seuls de ces films qui hantent notre imaginaire, tout en continuant à en préserver l'action : dans la scène des Walkyries d'Apocalypse Now par exemple, où nous pouvons presque voir les hélicoptères effectuer leur massacre.

Quelles relations entretenez-vous avec le cinéma ? Pourquoi des films aussi reconnus que ceux de Coppola, Kubrick ou Fellini ?

C'est vrai que le cinéma occupe une place importante dans notre travail. Il s'agit d'un medium très intéressant à exploiter, qui n'a rien perdu de son pouvoir de fascination et qui relève de la culture populaire, et donc de l'imaginaire collectif. Dans le cas des projets GEM ou Hold On, il nous fallait utiliser des séquences très familières afin d'obtenir un véritable effet d'immersion.
Mais ce sont surtout les contraintes de chaque projet qui guident nos choix. GEM nécessite par exemple des extraits comportant une grande qualité de réalisation : les mouvements de caméra fins et expressifs de Sergio Leone accompagnent ainsi subtilement la scène de la mort de Dominic dans Il était une fois en Amérique. Dans Hold On, qui permet d'évoluer au sein de films comme dans un jeu vidéo, l'unité spatiale des scènes est un critère déterminant.
Avec Dérives, l'approche est encore différente : pour ce projet de film génératif sur le thème de l'eau, nous utilisons près de 1 800 extraits issus de toute l'histoire du cinéma et de tous pays, où se côtoient aussi bien chefs-d'œuvre que nanars de série B.

Parlez-nous un peu de la façon dont vous êtes arrivés à vous servir des nouvelles technologies, internet, Flickr, Google Earth, YouTube... ?
Qu'est-ce qui vous a poussés vers ce type de supports ?

Cela va faire près de dix ans que nous avons commencé à travailler avec ces outils, dès les débuts de notre formation finalement. Ce qui est intéressant avec les nouveaux supports de création comme Internet par exemple, c'est qu'ils n'invalident pas les autres mediums, mais s'en nourrissent et leur apportent une couche supplémentaire. On peut ainsi travailler à partir de milliards de documents disponibles sur le réseau, qu'ils soient de type photographie, texte ou vidéo. Bien qu'ils puissent être très intimes, ils n'en sont pas moins organisés en bases de données (localisation GPS, tags, etc.) et donc aisément exploitables afin d'en tirer de nouvelles formes.
Un autre aspect intéressant est aussi de pouvoir produire aisément des œuvres non plus linéaires mais dynamiques, leur permettant un renouvellement sans fin.

Shining (Stanley Kubrick, 1980) Il était une fois en Amérique (Sergio Leone, 1984) Apocalypse Now (Francis Ford Coppola, 1979) Fellini Roma (Federico Fellini, 1972)

Quel rôle joue l'espace « galerie » dans une œuvre dématérialisée ? Je parle de l'installation qui a eu lieu à la galerie 22,48 m² en décembre dernier.

C'est une question qui s'appréhende au cas par cas. Pour une œuvre résolument orientée web, il faut voir s'il est possible de produire une forme pertinente qui offrira une nouvelle expérience dans l'espace de la galerie, sans n'être qu'un « produit dérivé ». Mais le plus souvent, le fait que les œuvres numériques ne soient pas restreintes à un support unique permet aisément de les envisager sous plusieurs formes, ce qui est le cas de Google Earth Movies. Bien qu'il existe une version en ligne, nous souhaitions dès le départ pouvoir la montrer dans l'espace physique, de manière interactive ou non, comme c'était le cas lors de l'exposition Uploloload à la galerie 22,48 m² le mois dernier. Le seul fait d'utiliser la vidéoprojection a déjà un impact considérable sur la réception du projet : il permet de s'éloigner de la lumière directe de l'écran et de l'usage traditionnel du logiciel, au profit d'une expérience plus cinématographique.

L'idée de connexion entre le réel et l'imaginaire (collectif ou individuel) est présente dans votre travail depuis « The Road between us », « Le Tour du monde en instantané » ou « Hold On ». Est-ce que cette frontière entre ces deux mondes a tendance à disparaître avec les nouvelles technologies ?

C'est peut-être plutôt un nouvel imaginaire qui a émergé des récentes évolutions technologiques, notamment des médias sociaux qui ont permis une nouvelle proximité avec les images, avec une dimension plus immédiate et intime. Les mêmes, les tendances de recherche en temps réel, les images personnelles publiées par des anonymes... Il s'agit là d'un matériau brut, horizontal et asignifiant en soi, auquel les artistes n'avaient pas

accès auparavant. Libre à nous de lui donner une verticalité, comme nous avons cherché à le faire avec The Road between us par exemple, en créant des micro-récits par la liaison d'images localisées dans l'espace cartographique.

La question de la pérennité de l'œuvre, limitée à la durée de vie de la technologie qui lui est associée, se pose. Comment y répondez-vous ?

La problématique de la pérennité concernant les œuvres utilisant des technologies numériques n'est pas nécessairement si différente d'autres formes d'art, comme la vidéo ou la performance par exemple. A priori deux formes de réponses sont possibles, l'adaptation et la trace. Le cœur de l'œuvre « Google Earth Movies » n'est finalement qu'un fichier texte : un script de 60 000 lignes contenant une suite d'informations absolues (coordonnées GPS, paramètres de focale, d'angle, d'inclinaison, de hauteur, de durée...). C'est un document aisément adaptable à n'importe quel logiciel de cartographie 3D et qui n'est pas limité à Google Earth en soi. On pourrait dire qu'il est presque aussi aisé de le transposer que de convertir un DVD en Blu-ray !
Le problème est différent dans le cas des œuvres génératives, comme Dérives par exemple, dont le montage se renouvelle sans cesse automatiquement. Il est impossible d'appréhender le projet dans son entièreté, qui n'est accessible que par une petite lucarne. Hors c'est cet univers de possibles qui fait œuvre, ce qui nous est donné de voir n'étant finalement toujours qu'une trace. À nous de documenter suffisamment ces traces afin de permettre de rendre au mieux compte du projet par la suite.

Les passerelles entre l'art contemporain et le cinéma n'ont cessé de se multiplier depuis les années 1960, créant une véritable école de « l'art vidéo » portée par des artistes comme Nam June Park, Charlotte Morman, Les Levine, Chris Marker, Pierre Huyghe, Douglas Gordon... Comment vous inscrivez-vous dans cette histoire ?

Une grande partie de nos projets s'inscrit évidemment dans la continuité du travail de ces artistes, auxquels on pourrait encore ajouter Marcel Broodthaers, Christian Marclay ou Martin Arnold. La pratique du détournement de found footage, du remix et du mash-up est un phénomène culturel qui n'a peut-être jamais été aussi important qu'aujourd'hui, et ces artistes l'ont pressenti avant l'heure et ont ouvert la voie. Aujourd'hui le numérique apporte son lot de nouvelles problématiques, permettant de retravailler l'image au niveau du pixel, de la rendre dynamique et d'exploiter ses métadonnées. Il y a encore beaucoup à expérimenter !

Quelle sera votre actualité en 2013 ?

« Dérives » sera présenté lors de l'inauguration du centre d'art de la fondation François Schneider en mai prochain à Wattwiller, et nous travaillons à de nouvelles pièces que l'on montrera à la galerie 22,48 m² d'ici quelque temps.
Nous avons également deux interventions sur notre travail de prévues ces prochaines semaines (ICAN, Paris et ARTEM, Nancy) et nous devrions avoir l'occasion d'exposer « Hold On » dans le courant de l'année, notamment lors de la prochaine édition du festival Bouillants.



Crédits : Émilie Brout & Maxime Marion

- **Ludic explorations of reality**
  - Hold On, a remarkable virtual art project allows you to take the place of the main characters of legendary movies and experience first hand its most widely-known scenes.

Want to Virtually Journey through a Cult Film? /

When we watch a movie, many times we feel an emotional connection with the protagonist and other characters. In a way, film was the first vehicle for virtual reality, before there were any video games. And—playing with McLuhan's idea that the media is an extensions of our senses—we could say that film is an extension of our dreams, or of whatever mental realm that is predominantly made up of images.

This psychological connection between spectator and protagonist reaches another level with video games, where the term used for protagonists—which successfully dismantles the barrier between fiction and spectator—is avatar: a virtual incarnation of the player.

Maxime Marion and Émilie Brout's project, Hold On, excitingly brings together film and video games, thereby creating an experience of virtual immersion in the most memorable scenes of classic film—those that are part of the collective imagination. Presented in the festival of digital art, GAMERZ in Aix-en-Provence, France, the installation allows users to journey through emblematic movie scenes such as *The Shining*, *Jurassic Park*, *Blair Witch Project* and *Old Boy*. The main character turns into an avatar controlled by a joystick; the user can try to avoid the moment in which the boy in *The Shining* bumps into the pair of ghost-twins or can dole out more punches in the legendary combat between Bruce Lee and Chuck Norris in *Way of the Dragon*. Though the idea is a playful one, it's also a meditation on the way we perceive the world and move between various planes of reality.

ult films and video

The idea behind Hold On is very simple, but its efficiency depends heavily on the choice of sequences, which proved to be more complicated than we initially thought! Many constraints have to be respected. For example, you need a main character at the center of the action so that he or she can immediately be identified as avatar. You also need homogeneous settings, lest you get shocking discrepancies as you move around.

Maxime Marion and Emilie Brout explain how in certain lucky times there is an easy translation of film referents to those of video games: for example, Danny's small toy car easily evokes *Mario Kart*.

The pair of artists have also experimented in reproducing scenes from famous movies within Google Maps with as much precision as possible.

The fusion of film narratives with the animation and first person immersion of video games is doubtlessly one of the most interesting accomplishments of multidisciplinary art.

ART | CRITIQUES

Aram Bartholl, Emilie Brout
Uploloload, Eloge de la réalité diminuée
09 nov.-22 déc. 2012
Paris 20e, 22,48m2

C'est à une fin d'année très 2.0 que la galerie 22,48m2 nous convie. Les commissaires Maxence Alcade et Caroline Delieutraz nous invitent à une réflexion sur la relation de l'artiste au numérique et sur notre propre rapport au virtuel. Sept artistes se jouent des usages sociaux, des représentations et des codes issus du numérique qui conditionnent notre rapport au monde et au réel.

Par Florent Jumel

Alors que Médiamétrie publie un rapport selon lequel 87% des internautes français sont connectés tous les jours sur la toile, l'ONU reconnait en 2012 pour la première fois l'accès à internet comme un droit fondamental, au même titre que d'autres droits de l'homme. Le net est un aspect de la construction esthétique, économique, politique et idéologique de nos sociétés. C'est dans cette conjoncture que l'art s'empare de ce nouveau langage, en expérimentant les différents codes du réseau, tant culturels et sociaux que technologiques. «Uploloload» procède à l'invraisemblable mais possible déplacement de l'usage du numérique de sa fonction originale.

Il est intéressant de considérer l'exposition d'oeuvres étiquetées «Art numérique» dans leurs rapports aux modes d'implication du public. Il s'agit alors, face à ces productions, de se positionner en tant que sujet existant dans deux univers aux frontières incertaines. Monde sensible vs SecondLife. Les pièces présentées instaurent de nouvelles formes de monstration et d'interprétation qui tiennent plus d'un dialogue saisi sous l'angle de la transmission et de la propagation que du contemplatif.

Lorsqu'Aram Bartholl présente, cimentée sur le mur extérieur de la galerie, une récurrence du projet *Dead Drops*, soit une clé USB prête à l'emploi offerte aux passants, c'est bien de réception dont il s'agit. Alors que les flux de communication et d'échanges rivalisent de rapidité et de technique, le «Dead Droping» consiste à partager des données en investissant l'espace public, insérant des clés USB dans les rues du monde entier. Réseau d'échange alternatif, son caractère confidentiel réinvestit d'une charge physique et émotionnelle le transfert de données. Il devient en conséquence plus simple d'échanger dans un environnement dépourvu de cadres si déterminants dans la hiérarchisation de la diffusion et de la réception de l'art.

Thomas Cimolaï provoque la friction de la contemporanéité d'une technique avec l'imagerie primitive et virilliste du trophée, du totem guerrier. Comme vidé, désubstantialisé, un leurre de machine de guerre repose au centre de l'espace. Provenant de la série des *Trophées du 6e continent*, *Tête de Faucon de nuit F117* figure par impression sur bâche le patron d'un avion militaire issu de jeux vidéos. Ce travail, situé du côté de la désacralisation et du morbide, opère avant tout d'un point de vue plastique et formel.

Au premier regard, le travail de Soraya Rhofir fonctionne comme une madeleine de Proust. Il semble nous apparaître une imagerie familière, celle des «clipart» qui accompagnait nos premiers pas sur le net. Cette installation, produite pour l'exposition, semble formellement osciller entre art cinétique et art abstrait. Ce sont des jpg à faible résolution qui sont glanés sur le net puis travaillés, transformés, agrandis jusqu'à prendre forme dans des compositions plastiques. L'artiste fait ici appel à un graffeur professionnel pour reproduire à l'identique les dégradés de couleurs à la bombe aérosol sur le support en bois.
Le travail présenté évoque immédiablement un Claude Closky dans l'humour et dans la démarche de classification d'une grammaire de notre environnement, jusqu'à en dégager un propre langage. Avec *Chakra Slydancing*, Soraya Rhofir procède à un renversement du statut de l'image, alimentant la confusion dans la réception de l'oeuvre, entre réplication, circulation et distribution.

Google Marques-Pages pourrait être un énième service proposé par le géant du net, c'est pourtant le titre de l'installation de Caroline Delieutraz. Accroché au mur de la galerie, un écran diffuse un tutoriel. A sa droite, une étagère présente quelques ouvrages manifestement empruntés à une bibliothèque publique. Tous possèdent un marque-page. L'artiste mène depuis plusieurs années des recherches sur le rapport du net au réel et à sa contamination. Elle donne, avec beaucoup de dérision, une importance toute particulière au détournement et à la déconstruction d'une iconographie contemporaine du virtuel. Ses travaux trouvent souvent leurs sources sur la toile et pénètrent le réel à la manière d'un révélateur.
Pour "Uploloload", Caroline Delieutraz se réapproprie l'outil Google et en invente un nouvel usage. La publicité contextuelle habituellement générée à partir du contenu de vos mails ou de vos recherches est détournée, associée à des titres d'ouvrages littéraires. Quelle publicité sera proposée par Google pour *Rêve d'Enfer* de Flaubert? C'est ce que le tutoriel s'emploie à nous montrer, le contenu publicitaire ...

PHOTOS CLIQUER-AGRANDIR

Créateurs
- Aram Bartholl
- Emilie Brout
- Thomas Cimolaï
- Arnaud Cohen
- Caroline Delieutraz
- Maxime Marion
- Soraya Rhofir

Lieu
- 22,48m2

est prélevé, travaillé, ordonné, photoshopé, imprimé puis plastifié jusqu'à produire des marques-pages bien spécifiques à leurs ouvrages de destination. Ces bouquins sont ensuite distribués dans les bibliothèques, munis de leurs «marques-pages publicitaires», tel un pop-up rematérialisé.

La production dynamique du Net saisie comme une activité collective est motrice de comportements et de langages persistants dans le réel. Les LOL et autres MDR ne sont-ils pas les exemples d'un encodage dans le réel de contenus purement numérique? Arnaud Cohen en présentant ses *Smiley revanchard (smiley à la francisque)*, révèle les enjeux collaboratifs et relationnels des codes issus d'internet.
Collées sur trois ardoises circulaires, des pièces de monnaies dessinent les traits des fameux smileys. Substitut d'émotions, ils révèlent leurs véritables visages lorsque l'on identifie la monnaie, utilisée sous le régime de Vichy. La charge morbide et historique est ici trop forte. Elle écrase alors toute possibilité autre que de situer cette œuvre dans son rapport à une tragédie humaine collective. Comme un appel à la vigilance, les trois smileys rieurs se transforment en autant de *memento mori*, témoins de l'impossibilité de toujours trouver refuge dans une réalité augmentée.

Google Earth Movies est une vidéo à la bande sonore intrigante mais parfois familière. Les deux artistes, Emilie Brout et Maxime Marion semblent nous inviter à une exploration du monde sur le net. La caméra propose une déambulation dans des paysages très variés, qui se construisent devant nos yeux. Très rapidement, la bande son aidant, nous réalisons que nous sommes face à des extraits d'une sélection de films. Provenant de la culture cinématographique populaire, ces films sont matérialisés par le service Google Earth. A l'image, seuls demeurent les décors, précisément choisis en fonction des plans et des mouvements de caméras du film original.
Nous voici donc plongés au Vietnam dans *Apocalypse Now* sur la célèbre «Chevauchée des Walkyries» de Wagner. Le protocole est poussé jusqu'à l'absurde lorsque Google Earth peine à générer les paysages et offrent des vagues de pixels qui s'entremêlent. Rien de parodique pourtant, il s'agit bien d'une narration qui nous transporte avec dynamisme dans une séquence dont nous sommes le héros.

Si les artistes s'emploient à re-matérialiser l'immatériel, à incarner des objets qui ne s'appréhendent pas, c'est pour nous inviter à la compréhension d'un monde plus intime. Après une immersion dans «Uploload» ou comme le dit Maxence Alcalde, dans un monde off-line incapable d'égaler la «luxuriante réalité-augmentée», il apparaît en négatif une réflexion autour de l'existence du sujet et de la trace, en écho au désir profondément humain d'élaboration d'une réalité à l'image des aspirations de chacun.

Œuvres

— Aram Bartholl, *Dead Drops*, 2010/2012. Installation dans l'espace publique, 30 rue des Envierges, Paris, clef USB, manifeste Dead Drops en format numérique, ciment.
— Thomas Cimolai, *Tête du Faucon de nuit F117 - Spécimen d'exception, Trophées du 6e continent* 2010/2011. Impression numérique sur toile plastique, 200 x 160 x 180 cm.
— Arnaud Cohen, *Excavation - Smiley revanchard (smiley à la francisque)*, Vampire Smile, Rotten Apples, Nazi Wink, 2011. Ardoise et pièces de monnaies anciennes en aluminium, 30 cm de diamètre.
— Emilie Brout, Maxime Marion, *Google Earth Movies*, 2012. Vidéo, 18min10.
— Caroline Delieutraz, *Google Marque-pages*, 2011/2012. Installation, livres de bibliothèque, marques-pages contextuels, étagère, tutoriel vidéo.
— Soraya Rhofir, *Chakra Skydancing*, 2012. Installation, 5 éléments mobiliers «Avalon», bois peint à la bombe, impressions numériques sur vinyle adhésif, collages.

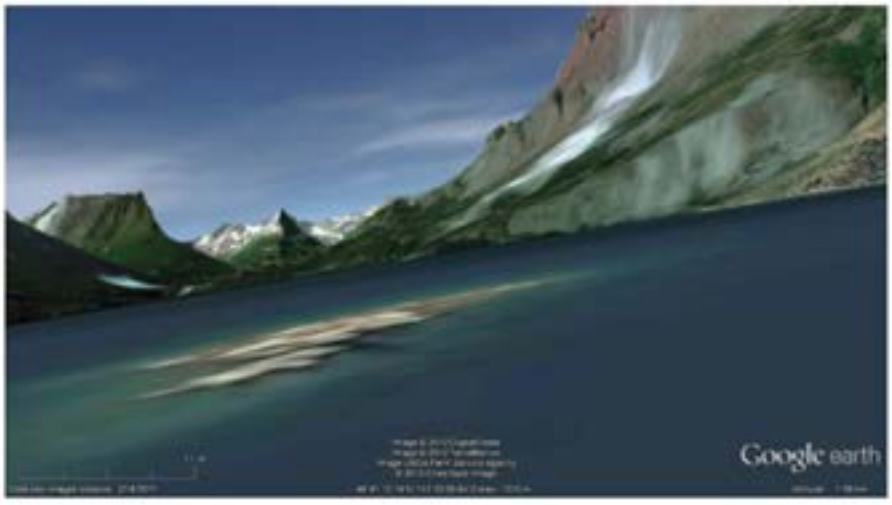
PHOTOS / CLIQUER-AGRANDIR

Créateurs
- Aram Bartholl
- Emilie Brout
- Thomas Cimolai
- Arnaud Cohen
- Caroline Delieutraz
- Maxime Marion
- Soraya Rhofir

Lieu
- 22,48m2

Hollywood Joystick and Google Earth Movies November 25, 2012

Somewhere between film and video-game, in the interactive installation Hold On, you can go your way through famous movie's sequences like those from The Shining, Way of the Dragon or Jurassic Park.
Thanks to an arcade-type device, you can choose and control sequences from those video-ludic style movies. Paradoxically using both the very contemporary interactivity process and the old recording practice, the spectator can control the movements of the main actor turned into an avatar. The spectator can break the logical rhythm of the movie and lengthens the action using his joystick. He can delay the inescapable course of the sequence unit its end, both playing with and against time.
When machinimas are currently exploring video games to reproduce cinematics, Hold On, on the contrary, develops a playful and dynamic experience based on cinema.



Google Earth Movies project consists in a series of interactive adaptations of emblematic sequences extracted from famous movies, recreated and played in Google Earth. In this visualization software, which allows exploring the 3D world from many satellite sources – topographical and weather satellites – the original video camera movements are precisely transcribed in the original filming location and with the original soundtrack synchronized. Moreover, the software being interactive, a joystick may be used to manipulate the camera during the reading to observe the whole screen out landscape. Thus, it is a striking cinematographic experience that is given to us: the "objectivation" operated by Google Earth,

presenting ghostly worlds emptied from any characters, allows to be focused on the framing and the editing of these well-known movies haunting our imagination. Putting these narrative sequences back in context establishes a true bridge between these cinematographic, physical and virtual spaces. The spectator is freed from the frame and from the territory; he is given a new space of time, a sort of intimate screen out, interrogating its link to the real and to fiction.

All the works above by **Émilie Brout & Maxime Marion**. Text and Images taken from their website.

PREMIERE

fluctuat
Un oeil sur la pop culture

Explorez les décors de Shining, Apocalypse Now ou les Dents de la Mer

Art 2.0

21/1 1/20 12 - 13/1/23

Avez vous déjà rêvé de pouvoir évoluer dans une scène d'un de vos films préférés, comme dans un jeu vidéo ? C'est l'idée ingénieuse de deux web artistes français, qui rejouent des séquences d'Apocalypse Now, les Dents de la mer, Il était une fois en Amérique et Fellini Roma grâce au logiciel interactif de Google Earth Movies.

Scruter du ciel les montagnes rocheuses du Colorado, comme la caméra de Stanley Kubrick dans *Shining*. Sillonner les petites ruelles au pied du colossal pont de Manhattan comme Sergio Leone dans *Il était une fois en Amérique*. Tutoyer les requins, au ras de flots, comme Spielberg dans *Les dents de la mer*, ou bien préférer s'envoler au son martial des Walkyries de Wagner comme le Bill Kilgore d'*Apocalypse Now*. Ces fantasmes de cinéphiles se concrétisent grâce aux Google Earth Movies des web-artistes Émilie Brout et Maxime Marion.

Avec le logiciel vidéo de Google Earth, leur installation interactive recrée, au plan près, des séquences mythiques du 7e art. On peut tester les Google Earth Movies **sur ce site** ou les regarder **sur Youtube** dans une séquence de près de 13 minutes comptant quatre films. Dans l'ordre : *Shining* (Stanley Kubrick, 1980), *Il était une fois en Amérique* (Sergio Leone, 1984), *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) et *Fellini's Roma* (Federico Fellini, 1972).

Il devient alors possible, dans un élan quasi-démiurgique, de visiter en 3D les hors-champ des films, à sa guise (ou presque, car la "caméra" numérique pivote uniquement sur son axe), en constatant entre deux paysages pixelisés l'étendue insoupçonnée du décor dans lesquels évoluaient les personnages sur le tournage. Le tout avec la B.O du film parfaitement synchronisée, ce qui provoque un effet spectral fascinant.

Shining :

Il était une fois en Amérique :

"*C'est donc une saisissante expérience cinématographique qu'il nous est donné de voir*, expliquent les deux artistes **sur leur site**. *L'objectivation opérée par Google Earth, présentant des mondes fantomatiques vidés de tout personnage, permet de se concentrer sur les cadrages et le montage seuls de ces films familiers qui hantent notre imaginaire. La recontextualisation de ces séquences narratives établit une véritable passerelle entre espaces filmique, physique et virtuel. Elle permet paradoxalement d'affranchir le regardeur à la fois des bords de l'écran cinématographique et du territoire, lui offrant un nouvel espace-temps, une sorte de « hors-champ intime », interrogeant aussi bien son rapport à la fiction qu'au réel*"

Si vous ne souhaitez pas installer le plug-in nécessaire à l'usage du logiciel, vous pouvez néanmoins avoir un aperçu des Google Earth Movies en simple format vidéo. Un exemple (non-interactif) sur Viméo, avec une scène des *Dents de La mer*, de Steven Spielberg :

Une version vidéo de 7 extraits est présentée à la galerie 22,48 m² à Paris jusqu'au 22 décembre 2012, au sein de l'expo UPLOLOLOAD, Eloge de la réalité diminuée. Plus d'infos par ici.

Par Eric Vernay *Follow @ericvernay*

Hold On, when a joystick manipulates Hollywood

By Regine
on November 21, 2012 7:39 PM

Still from Hold On, The Shining (Stanley Kubrick, 1980)

Installation view of Hold On at Festival Gamerz, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence,2012. Photo courtesy EBMM

One of the best surprises of this year's edition of the GAMERZ festival in Aix en Provence was a work that mixed clips from cult movies with video game dynamics. Using 2 buttons and a joystick, visitors could navigate inside movie sequences from The Shining, Jurassic Park, The Blair Witch Project, Old Boy and many more. The main actor becomes an avatar and you can delay the inescapable moment when the little boy in *The Shining* bumps into the evil-looking twins or you can give a couple of extra kicks and lengthen the fight that opposed Bruce Lee to Chuck Norris in *Way of the Dragon*.

Hold On, by Maxime Marion & Emilie Brout is pretty irresistible. You want to try all the movie sequences and then you want to try them once again to see how much more you can do inside the same movie clip.

There's no video to demonstrate how the installation work. Not yet. In the meantime, i've asked the artists Maxime Marion & Emilie Brout to take us behind the scenes of their project:

Bonjour Emilie and Maxime! How did you chose the film sequences? Does any action movie work for example? What were you looking for exactly when selecting the extracts?

The idea behind Hold On is very simple, but its efficiency depends heavily on the choice of sequences, which proved to be more complicated than we initially thought! Many constraints have to be respected. For example, you need a main character at the center of the action so that he or she can immediately be identified as avatar. You also need homogeneous settings, lest you get shocking discrepancies as you move around. We are also looking for autonomous extracts, with an introduction, a conclusion and an issue to solve. There are many extracts we would have liked to use but we had to leave them aside because they wouldn't work.

More generally, we've been looking for film sequences that have their own originality, often referring to famous video game genres, like in The Shining where the little Danny irresistibly evoques Mario Kart, or the puzzles that the dung beetle needs to solve in Microcosmos which evokes games such as Worms or Lemmings. We've made some 15 sequences so far, but for Gamerz we left aside the ones that didn't fit this year's theme. We will show Travolta's incredible danse in *Saturday Night Fever* another time.

Still from Hold On, Microcosmos (Claude Nuridsany & Marie Perennou, 1996)

Still from Hold On, Jurassic Park (Steven Spielberg, 1993)

It was amusing to watch people play with Hold On at GAMERZ. Some had reactions of surprise and tension because instead of diluting the suspense, the installation often increased it. Is this something you were expecting?

Indeed, the visitors' reactions far exceeded our expectations. It was great for us to witness it. When people are allowed to navigate inside a movie, they have a feeling of freedom, of broader space and abolished temporality. Paradoxically, by losing these limitations of the views, you find yourself in a kind of maze, in a scary labyrinth.

The sensation is enhanced by the fact that it is far more engaging to embody an avatar than to just watch an actor on the screen, and we often know what to expect at the end. That's another reason why we chose very famous movies. When you stop playing, the film simply proceeds till its -not alway happy- ending. Some people were thus playing as long as possible in order to delay the unescapable death in the final scene of The Blair Witch Project, or to avoid meeting the little girls of The Shining, which might occur after each turn in the corridors.

We are also happy to have been able to reproduce faithfully classic game controls, such as in the fight between Bruce Lee and Chuck Norris in The Way of the Dragon, its game play is identical to the Street Fighter 1: we've seen some pretty enthusiastic otakus. And seeing how much fun people were having, sharing with them this fantasy of 'getting inside' a movie was probably what mattered the most.

Installation view of Hold On at Gamerz, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence,2012. Photo by Luce Moreau

You developed the work Hold On during a residency with M2F Creations in Aix-en-Provence. Can you tell us something about the residency? What you found there, how it went on?

We first had the idea of the project in 2006 and its form has evolved ever since, but we needed an impuse to make it come into existence. That's exactly what M2F Créations gave us. We also needed some technical support, especially regarding the responsiveness of the HD video that had to react under 40 ms, plus some electronics for the interface.

So last May we were invited to the Maison Numérique, which Quentin Destieu & Sylvain Huguet are developing more and more. While we benefited from the invaluable technical skills of artists such as Stéphane Kyles and Grégoire Lauvin, we also found that the residency provided us with a fantastic space for exchange and sharing where we've built long lasting relationships. We particularly enjoyed M2F's innovative approach which enables experimental practice while fostering research. In a nutshell, this is a residency we highly recommend!

Still from GEM, Fellini's Roma (Federico Fellini, 1972)

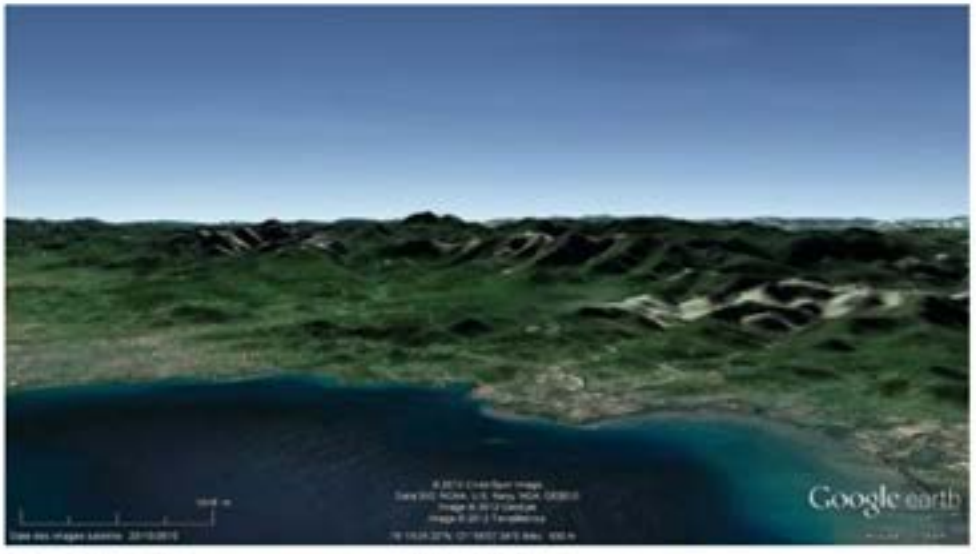
Still from GEM, Once upon a time in America (Sergio Leone, 1984)

Most of your other works show how fascinated you are by cinema. I particularly like Google Earth Movies. What did you learn from this transposition of cult movie sequences into the Google Earth software?

Cinema plays indeed an important part in our works. The concept of GEM is to transform a mapping tool into a filmic object, to use Google Earth as if it were VLC. The software allows you to manage many factors when you enter the code, such as tilting, or the focus that enabled us to recreate the famous Jaws Shot.

Google Earth Movies - Jaws (beach panic scene with vertigo effect)

As we were trying to reproduce as faithfully as possible inside Google Earth the movements of the cameras on the real shooting locations, we realized how complex and subtle these movements can be. It was a real lesson of cinema. For example, we recreated the scene of the death of Dominic in Once Upon a Time in America. As the child falls after the shot, the camera follows him, gently going down. Then, as he dies, the camera goes up, a metaphor for "ascending to heaven." So although there is no visible character in GEM, you understand the whole action. In Apocalypse Now, you almost see the helicopters performing their massacre.



Still from GEM, Apocalypse Now (Francis Ford Coppola, 1979)

While adjusting the light, determining the year, the month and the time with an accuracy of 5 minutes in some cases, we also realized that some scenes that seemed to follow each other perfectly had been shot at different moments (because of the quality of the light.) But this only serves to reproduce a cinematographic feeling for viewers who can discover by themselves the off-screen landscape by turning the camera around.

Still from Dérives, La Piscine (Jacques Deray, 1969)

***Hold On*, as you wrote in the presentation text, does the opposite of a machinima, it uses cinema for gaming purposes. But would you use games to make a film? I'm not talking about machinimas but about a film, experimental or not, that would use the dynamics of a game or its interactivity? Is this something that already exists or that you are planning to do at some point?**

This is an angle that interests us but it is also different from what we do because it entails some real directing work. Our approach involves the use of found footage, and remaining in reality which triggers so much fascination, rather than in purely synthetic images. At the beginning of *Hold On*, we had worked on Rashomon by Akira Kurosawa, which tells the same story under four different perspectives. We wanted to make a kind of total movie/game that would allow you to create your own story. But the result was too complex to use. The current version is far more efficient because the simplicity of the controls does not disturb the immersion of the player (a big problem with interactive films) and that is what matters.

But it is true that we are very interested in the dynamic aspect. The work Dérives, for example, uses more than 1500 film clips that represent water and, by constantly renewing the editing, it generates a kind of infinite meta-film. *Dérives* is not interactive but it is dynamic and generative so it's not cinema anymore. It is almost impossible to cover it all. There's still a lot to do with captured images and generative effects.

Merci Emilie et Maxime!

The festival GAMERZ is over alas! but Google Earth Movies is currently part of the show UPLOLOLOAD - In praise of a diminished reality in Paris.

portraits

Émilie Brout et Maxime Marion

par Géraldine Miquelot
novembre 2012

Photos de vacances partagées sur FlickR et scènes emblématiques de grands succès d'Hollywood : beaucoup de matériaux utilisés par Émilie Brout et Maxime Marion nous sont familiers. On les côtoie quotidiennement sur nos téléphones intelligents sans penser que, ce faisant, on alimente des centaines de bases de données accessibles par n'importe qui sur Internet. N'importe qui ? Notamment les programmes que ce jeune duo d'artistes crée pour former, à partir de ces ressources potentiellement inépuisables et assurément bordéliques, des fictions.

Dans *The Road Between Us* (2008-2010), le visiteur-joueur est invité à choisir un endroit de la planète sur écran tactile figurant une carte du monde. À partir de ce point, une trajectoire se dessine et l'on voit défiler, sur un autre écran, toutes les images prises sur cette trajectoire et partagées sur FlickR. Ce second écran utilise en toile de fond GoogleEarth pour montrer où les photos ont été prises. Par définition, « seules » les photographies géolocalisées sont donc prises en compte dans cette œuvre, puisque que ce sont leurscoordonnées qui décident de la trajectoire à suivre à partir du point décidé par le visiteur. Restriction du choix dans la multitude des images disponibles sur FlickR ? Que nenni : la plupart des appareils numériques possèdent aujourd'hui un GPS (sans compter les appareils photo intégrés à des téléphones portables) et associent automatiquement ses coordonnées géographiques à la prise de vue – souvent à l'insu du photographe. Le programme créé par EBMM dispose ainsi d'une base de données exponentielle, puisque les images chargées parmilliers chaque jour sur FlickR sont prises, de plus en plus, à l'aide de téléphones et autres appareils équipés d'un GPS. Alors qu'il y a quatre ans, beaucoup de photos étaient situées approximativement, car géolocalisées à la main par les personnes qui les mettaient en ligne, aujourd'hui la plupart sont très précisément situées. Une façon un peu percutante de se rendre compte de l'omniprésence, et même l'omnipotence des nouvelles technologies sur nos vies. De là à fantasmer sur les intérêts financiers (et autres) que peuvent en tirer les sociétés de partage de fichiers sur Internet, il n'y a qu'un pas.

Pour autant, si l'on qualifie cette œuvre de « politique », ça étonne presque les artistes :« Quand on a montré la pièce à l'exposition "Dark Designs"(1), le côté politique de *The Roadfletween Us* était fondamental. On la voyait comme un avertissement sur les dangers à exposer nos informations personnelles. Nous, c'est plutôt le télescopage de différentes échelles qui nous motive : entre vie privée – il y a beaucoup de photos de vacances de type touristique, mais aussi des scènes assez intimes dans ces images – et des vues satellite de la planète, prises à des kilomètres du sol ».

Dans *The Road Between Us*, il est même permis de rêver : les artistes décrivent la pièce comme un « générateur de voyages imaginaires », qui confronte différentes images, prises par différentes personnes et dans différents contextes, au sein d'un même ensemble. Cinq, six ou douze photos assemblées dans une trajectoire décidée de proche en proche et hop ! une histoire se construit. Au pied de Notre Dame de Paris, on trouve des vues de la cathédrale, un groupe d'amis, un détail de la nef, diverses gargouilles et d'autres détails de la façade. Prises en couleur et en noir et blanc, de jour et de nuit, en plein soleil etsous la pluie, ces images ne partagent assurément que leurs données géographiques. Le fait de voir, en même temps que chaque photo, le nom (ou pseudo) et l'avatar de chaque photographe nous les fait paraître plus proches, et on aimerait presque savoir que ces gens se sont rencontrés au moment de la prise de vue... Pour dé-télescoper les différentes échelles en jeu dans *The Road Between Us*, Émilie Brout et Maxime Marion ont remercié certains des auteurs pour leurs images, recréant un contact humain dans un univers par trop électronique – et peut-être aussi pour se rassurer sur l'usage qu'ils font de ces images : aller chercher de la donnée personnelle d'accord, mais en solidifiant un lien « social » finalement assez ténu sur la Toile.

Utiliser des données horizontales qualifiées – ici des images a priori indifférenciées mais contenant leurs coordonnées géographiques – et leur donner du relief apparaît comme unecontante dans le travail d'Émilie Brout et Maxime Marion. Si de nombreuses réserves de données sont déjà disponibles sur Internet, EBMM en créeégalement de nouvelles, sur des critères apparemment moins arbitraires mais permettanttout de même une certaine forme de hasard. Dans ce cas, la qualification des données,et par là même leur classification potentielle – qui permet leur exploitation –, n'est plusautomatique. Pour *Délices*, composée d'extraits de plus de 1500 films (pour le moment...),ce

The Road between us, 2008 - 2010

The Road between us, 2008 - 2010, exposition Dark Designs, 2008, Maison d'Alsace (Vendôme les bains, Suisse), crédit photo Louis Bonnet

Demeure, 2010 - 2011 (vues issues de la Pièce), Jacques Doisneau, 2011

Google Earth Demeure, 2010 - 2012, extrait Chez-moi a Gare de Saint-Ouen, Sergio Lemos, 2012

sont les artistes qui ont ciblé, collecté puis qualifié leur matière première : des scènes de cinéma dans lesquelles l'eau est présente sous une forme ou une autre (océan, verre d'eau, pluie, glace, vapeur ou encore puits, baignoire ou tuyau d'arrosage). Chaque extrait est affublé de plusieurs tags permettant au programme de créer des « familles » d'extraits, des groupes de séquences qui, diffusées à la suite les unes des autres, créent du sens. L'œuvre, une sorte d'anadiplose cinématographique, crée ainsi des enchaînements générés à partir d'un point commun d'une séquence à l'autre : forme de l'eau, présence de bulles,d'animaux, de sable, d'accessoires de pêche… Par le jeu des tags multiples qui créent autant d'entrées pour chaque unité de cette base de données, on peut donc rester sous l'eau pendant une dizaine d'extraits, mais aussi passer d'une scène de tempête à une scène de soif extrême en quelques secondes sans remarquer les étapes intermédiaires, pourtant bien présentes. Et si les extraits peuvent être diffusés plusieurs fois dans l'œuvre, leur enchaînement, lui, sera éternellement renouvelé.
Primée et bientôt acquise par la fondation François Schneider, l'œuvre surfe – si l'on peut dire – sur la vague du développement durable, dont l'eau est l'un des enjeux principaux : où que l'on se trouve sur la planète, l'eau potable viendra tout simplement à manquer un jour ou l'autre. Dans ce contexte, en faire le sujet d'une œuvre générative à la durée infinie relève presque du sarcasme. Heureusement, le cinéma n'a pas attendu nos prises de conscience écologiques pour s'approprier cet élément. En témoigne le tout premier film de fiction exploité en salles dans l'histoire du cinéma, inspiré d'un célèbre gag : *Arroseur et arrosé* (Louis Lumière, 1895), évidemment présent dans *Dérives*. 1500 extraits ne sauraient former une liste exhaustive de tous les films contenant une scène d'eau mais, de l'invention du cinéma à 2012, produits sur les cinq continents et dans tous les genres dela fiction, les films présents dans *Dérives* se veulent représentatifs de toute la production cinématographique.

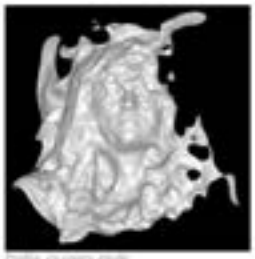
En travaillant avec des programmes génératifs, Émilie Brout et Maxime Marion ont à effectuer un certain nombre de choix qui assurent des formes systématiques et basculent dans l'ère du presque infini. *Presque*, car la pérennité des appareils limite tout de même la durée de vie des œuvres. Pour EBMM, l'art numérique peut aussi être un moyen de redonner une dimension tangible à des outils que l'on identifie comme immatériels : les images de Google Earth, malgré l'impression de modélisation infographique que donnent les effets 3D, sont initialement des photographies d'un territoire existant. À l'inverse, lorsqu'ils rassemblent de cette manière l'analogique et le numérique, les artistes révèlent la « fausse authenticité » que l'ont prête facilement à l'analogique. On sait depuis l'arrivée du numérique que les scènes de cinéma récent sont en grande partie retouchées, de même que les photos de coucher de soleil ou de la Tour Eiffel, mais le seul fait de « cadrer » le visible, première forme de trucage, se fait depuis l'invention de la photo.

Une autre partie de leur travail est fondée sur une sélection réduite de films, chacun étantretravaillé de manière plus pointue. C'est le cas dans *Hold On* et *Google Earth Movies*. Les films dont les extraits composent ces deux œuvres, s'ils ne sont pas directement issus dela Toile, font partie d'un certain imaginaire collectif : *Saturday Night Fever*, *Top Gun*, *The Shining* ou encore *Apocalypse Now* sont connus par tous, au moins de réputation ou sous forme d'extraits utilisés dans les cours de sémiologie iconographique de première année defac de communication. D'ailleurs, comme beaucoup de produits culturels, Internet a permisinon de les produire, du moins de les populariser.

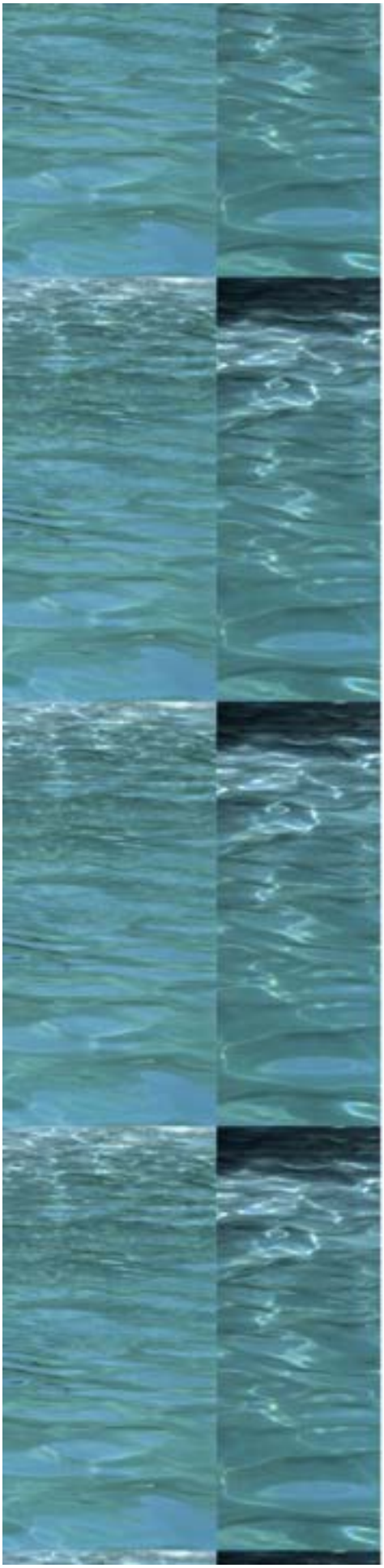
Culture populaire ? Oui, jusqu'à un certain point. Parce que les artistes les trouvent un peu ennuyeux, certains films ultra populaires ne feront pas partie du casting. En entendant cela,on amorce un début de protestation bien pensante, et puis on se ravise. Alors que *Dérives* se doit de présenter toutes sortes de productions, le caractère inépuisable et infini du génératif ne fonctionne pas à tous les coups. Le travail qu'ont nécessité les Google Earth Movies justifie un choix judicieux des matières premières. Les *Google Earth Movies* sont des recréations, à partir des images de Google Earth, de scènes mythiques de plusieurs films célèbres. Les acteurs sont absents des images, mais chaque plan et mouvement de caméra du film initial est reproduit dans les décors originaux, paysages ou villes, au son de la bande son originale, dans la même lumière dujour. Ainsi, l'on peut revivre l'ouverture de *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980), dans une vallée de l'Oregon, au son d'un *Dies Irae* désormais célèbre, sans la voiture qui transporte Jack Torrance (Jack Nicholson) vers l'hôtel Overlook. Arrivés à destination, une surprise : l'hôtel est bien là, mais sa photographie, issue d'images prises par satellite, reste en deux dimensions dans des montagnes au relief pourtant fidèlement rendu sur Google Earth. Ce faisant, les *Google Earth Movies* font la mise au point sur autre chose que l'action : le décor, les mouvements de caméra, et la bande son. Sans les comédiens, point d'action ? Pas si sûr. Une fois re-tourné dans Google Earth, *Il était une fois en Amérique* (Sergio Leone, 1984) apparaît dans toute sa complexité. Si la scène choisie semble plus intimiste – un enfant assiste à la mort de son grand frère, dans un quartier de Brooklyn – le travail d'EBMM révèle la subtilité des mouvements de caméra. Au son des dialogues originaux, l'on se rend compte que le cadreur accompagne, discrètement mais fidèlement, chacune des émotions exprimées. Une manière de regarder

Dérives, 2012, Festival Cinéma d'Alix-En-Provence | crédit Lara Scanzi

Hold On, 2012, extrait *The Shining*, Stanley Kubrick, 1980



Dérives, 2012, extrait, studio



autrementle cinéma : pas besoin de grands travellings pour vous faire dresser les cheveux sur latête. De la même manière, ce n'est pas toujours le jeu des acteurs qui explique qu'une scène « fonctionne » émotionnellement. Dans un autre extrait de cette œuvre, la *Chevauchée des Walkyries* de Wagner quiaccompagne l'arrivée fracassante d'hélicoptères dans *Apocalypse Now* (Francis FordCoppola, 1979) nous prend en flagrant délit de conditionnement musical : tout le monde n'a pas vu le film en entier mais cette partie de la BO fait partie des grands classiques, identifiant le film bien mieux que son casting ne le fait. Le film « googlearthisé » devient cryptique si l'on s'en tient aux images : des plans de ciel vide rendent imperceptibles les vues panoramiques sur les dizaines d'hélicoptères et les zooms rapides, typiques des années 1970, sur leurs équipages. La musique – élément diégétique central puisqu'elle est le signe de la folie du colonel Kurtz –, identifie le film et accentue la cruauté de la scène.
L'exercice de style que constitue la recréation de ces extraits nécessite des heures de travail minutieux. On comprend mieux, alors, que les artistes sélectionnent leurs films en fonction de leurs goûts personnels... Pour autant, pas question pour eux de s'en tenir à la facilité. Les séquences choisies doivent garder un intérêt une fois transformées en *Google Earth Movie* : mouvements de caméra, décors, bande son mais aussi continuité narrative et surtout, cohérence avec le sujet de l'œuvre. C'est ainsi que la scène finale de *Blow Up* (Michelangelo Antonioni, 1966), guère photogénique, trouve toute sa place dans les *Google Earth Movies*. L'ensemble du film repose sur l'idée de voir, révéler et percevoir la réalité, idée qu'Antonioni présente notamment sous la forme d'une troupe de mimes qui ouvre et ferme le film. La scène recréée en *Google Earth Movie* est celle d'une partie de tennis jouée par ces mimes. Alors que dans le film original la balle est déjà fictive, ce sont les comédiens qui disparaissent à leur tour dans la séquence recréée par ERMM. Subsistent les mouvements de caméra qui font exister, malgré tout, le jeu de manière étonnamment dynamique.

Dans les *Google Earth Movies*, si les mouvements de caméra sont sûrs, la définition des décors l'est moins – la faute au poids de ces images. Un panoramique ou un travelling troprapides empêchant les photographies de se charger complètement, l'exercice est périlleux : il transforme la scène à moto de *Roma* (Fellini, 1972) en une traversée de pixels incongrus, alors qu'on est supposé parcourir les quartiers les plus touristiques de la ville – ses plus grands monuments historiques, donc. Or dans ce film, Fellini raconte également le drame archéologique de la construction du métro romain, en une scène mythique qui découvre et détruit simultanément des trésors de fresques antiques. Dans la scène choisie par ERMMet tournée avec Google Earth, si l'on n'a pas toujours le temps de voir les monuments, on aura au moins une idée de ce que représenterait leur disparition dans le paysage romain contemporain.

Google Earth Movies existe également sous forme interactive, qui nous permet de regarder autour de la caméra, d'avoir un aperçu sur le hors-champ que le réalisateur a décidé de laisser de côté. C'est comme si l'on suivait le cadreur en lui demandant, parfois, de tourner la tête. *Google Earth Movie* est donc une œuvre adaptable à son exposition : dans saversion non interactive, il s'agit d'une vidéo continue qui nous emmène dans les différents points du globe où on été tournées les scènes célèbres. On retrouve alors la passivité dans laquelle il est possible de s'immerger dans un film de cinéma. Sous prétexte qu'il s'agit d'art numérique, l'interaction n'a pas à être systématique.*Google Earth Movies* et *Dérives* ont en commun de proposer une autre manière de voir ces films... mais alors, quand Émilie Brout et Maxime Marion vont au cinéma, ne laissent-ils pas de côté toute délectation passive pour guetter les scènes d'eau et les recréations possibles sur Google Earth ?

« Non, répondent-ils en cœur, on se demande aussi si on peut le jouer ! »

Jouer un film, vraiment ? C'est ce qu'ils proposent dans *Hold On*, jeu vidéo fondé sur des scènes de cinéma dans lesquelles, cette fois, le héros est primordial puisque c'est lui quele visiteur incarne. Aux commandes du jeu, le visiteur peut décider de la chorégraphie de John Travolta dans Saturday Night Fever (John Badham, 1978), du parcours de Danny dans les couloirs de l'hôtel de *The Shining* ou encore des coups de poings de Min-Sik Choi dans *Old Boy* (Chan-Wook Park, 2004). Les actions du comédien deviennent des unités que levisiteur « sample » à sa manière, rejouant donc, dans la foulée, aussi bien les mouvements de caméra que la bande son du film original. Fondé sur des extraits assez courts, *Hold On* permet de se mettre dans la peau d'un personnage sans s'embarrasser de l'histoire originale.

Voilà ce que semblent faire Émilie Brout et Maxime Marion : collecter des trues et les réagencer comme ils l'entendent, aboutissant parfois à des années-lumière de la source initiale de leur matériau. Un peu l'inverse de ce que l'usager moyen fait sur Internet, en somme : lancer des petites choses et les laisser, sans toujours le savoir, atterrir aux quatre coins de la planète. En regardant leur matière première, il y a de quoi devenir parano... mais dans cette collecte,les scènes de cinéma les plus construites et les images les plus précisément documentées basculent dans un nouveau mode : celui de la fiction désarticulée et de la narration plurielle.