

FREDERIC DURIEU

Artiste des nouveaux médias - Designer d'interactivité - Poésie algorithmique - Auteur - Développeur - Programmeur - Peinture algorithmique - Intervenant aux Beaux-Arts - Programmation de carte électronique.

fred@cestdelart.org +33 (0)6 37 70 62 53
Le Château, 30440 Saint-Laurent-le-Minier, France

Biographie

Frédéric Durieu est né à Bruxelles en **1967**. Depuis sa plus tendre enfance, il construit ses jouets pour assouvir sa fibre créatrice et artistique. Entre autres, il imagine et construit de nouveaux cerfs-volants ou des boomerangs originaux pour «décorer le ciel».

En **1985**, il s'intéresse à la programmation avec les premiers Macintosh.

En **1993**, Frédéric termine ses études d'Ingénieur civil (équivalence en France de Polytechnique), à l'université de Louvain-la-Neuve (UCL) en Belgique. Il choisit en pionnier le chemin des l'Arts numériques.

En **1995**, il est co-fondateur de « Magic Média », une des premières sociétés de multimédia de l'époque. Avec l'équipe, il réalise de nombreux CD-ROM dont certains primés à Cannes par des Milia d'Or.

En **1998**, Frédéric devient designer d'interactivité, auteur-développeur multimédia et poète algorithmique puis s'installe à Paris pour écrire Alphabet, un CD-ROM internationalement reconnu et qui a reçu une quinzaine de prix.

En **2000**, Frédéric crée « LeCielEstBleu.com », une des premières galeries d'Art interactif sur internet.

En **2002**, « LeCielEstBleu.com » reçoit le Prix SCAM du meilleur site internet français. La poésie des mathématiques et des algorithmes devient la passion de Frédéric. Cette forme d'expression est nommée « Poésie algorithmique » par les artistes qui composent désormais le collectif. Ses œuvres interactives sont exposées dans de grands musées comme le Centre Pompidou, le Design Museum de Londres, le musée d'Art Moderne de Paris ou le Palais de Tokyo. Son travail est aussi récompensé par de nombreux prix tels le Prix des nouvelles écritures de la SACD, le Grand Prix de la SCAM et le Grand Prix Moebius International.

En **2003**, il est associé actif de la société « AllIsBlue », une startup des nouveaux médias. Frédéric s'installe dans les Cévennes. Il crée avec Nathalie Erin l'association « C'est de l'Art ! » (le code, c'est aussi de l'art). Ensemble, ils réalisent de nombreuses prestations artistiques dans les Arts numériques, le monde du cirque, l'opéra, le théâtre et la musique.

En **2006**, Frédéric réalise ses premières peintures algorithmiques.

En **2008-2009**, il est intervenant à l'école des beaux Arts de Nancy.

En **2009**, Frédéric et Nathalie créent « ToutLeTour.com » pour la réalisation de visites virtuelles.

En **2011** : Création de ToutLeTour.com dédié à la photo panoramique et aux visites virtuelles

En **2014**, il intervient dans la conception de l'O2CHAIR, un concept de fauteuil aidant à respirer différemment. Dans ce cadre, il est amené à créer et réaliser la partie électronique et software de prototypes fonctionnels pour "Renault" et "Stelia Aerospace".

En **2016**, Frédéric et Nathalie créent le logiciel « Infnitive » qui ouvre de nombreux horizons dans l'Art pictural et l'animation interactive.

En **2017**, l'O2CHAIR remporte une médaille d'Or au concours Lépine.

Réalisations

- Design de l'interactivité et réalisation de CD-ROM
- La Fondation Maeght, une promenade dans l'art du XXème siècle, France
- 3ème Biennale d'art contemporain de Lyon 95-96, France
- CyberPub avec Jacques Séguéla, France
- L'Art du Moyen Age, la Réunion des Musées Nationaux et Gallimard, France
- Le Violon, des hommes et des œuvres, les éditions Montparnasse, France
- Alphabet, NHK éducation, Japon
- Mer et Poissons, Montparnasse Multimédia, France
- SetSearch : moteur de recherche pour la musique, pour Bernard Arnauld, France
- Alphabet : co-auteur du CD-ROM, œuvre explorant les fins fonds de l'interactivité
- PuppetTool : outil d'animation basé sur le papier découpé. Adobe copie PuppetTool pour créer un plug-in d'After-Effect du même nom.
- Zoo : œuvre animalière interactive
- iMacShow : quand l'ordinateur s'apprivoise
- Weekend : fuite de Paris par les nuages
- Zerpo : dansons sur les murs pour le laboratoire de Nike
- La PateASon : jeu de création musicale par tuyauterie modulaire pour la cité de la musique
- Fluxtunes : œuvre de création de mélodie infinie par tuyauterie modulaire
- IBM : réalisation d'une campagne publicitaire pour la maison mère aux USA
- Moët & Chandon : réalisation d'œuvres interactives pour les espaces VIP avec By Volta
- Kaléidoscope : installation interactive pour le Futuroscope
- 125 ans de Coca-Cola : mise en scène interactive d'un immeuble à Paris avec By Volta
- Sealing : Œuvre interactive monumentale représentant la surface de la mer vue par le dessous
- Peintures Algorithmiques
- I Love Curve : poésie de la courbe complexe
- Hair-Suit : poésie du poil
- Infnitive : nouvelle collection de tableaux créé par le logiciel éponyme

Prix & Récompenses

- 2017** : Médaille d'or au concours Lépine avec « O2CHAIR »
- 2003** : Macromedia Site of the Day pour « PuppetTool »
- 2002** : Interactive Design Certificate pour LeCielEstBleu.com
- 2002** : Prix SCAM pour le meilleur site internet français avec LeCielEstBleu.com
- 2001** : I.D. magazine Médaille d'argent pour » PuppetTool
- 2001** : Webby Awards nomination pour « PuppetTool »
- 2001** : New Media prize de Bologne avec « Mer et Poissons »
- 2001** : Prix des nouvelles écritures de la SACD avec « PuppetTool »
- 2001** : Macromedia Site of the Day pour « LeCielEstBleu »
- 2000** : Grand Prix Moebius International avec « Alphabet »
- 2000** : Prix de la meilleure adaptation du new media prize de Bologne avec « Alphabet »
- 2000** : Prix multimédia de la SACD avec « Alphabet »
- 2000** : Coup de cœur SVM Mac avec « Alphabet »
- 1999** : MMCA (Japon) avec « Alphabet »
- 1999** : Mention Spéciale du Salon du Livre de Jeunesse (France) avec « Alphabet »
- 1999** : Gigamouse Award (Allemagne) avec « Alphabet »
- 1998** : Prix Moebius France avec « Le Violon, des hommes et des œuvres »
- 1998** : Milia d'or catégorie culture avec « L'Art du Moyen Age »
- 1995** : Premier prix EMMA 95 Art culture avec « La Fondation Maeght »

Expositions & Conférences

- 2017** : « Koncertsal » réalisation d'une mer interactive de 12 x 5 m, Danemark
- 2016** : Conférence au festival d'animation « La nuit dans les étoiles » à Saint-Laurent-le-Minier, France
- 2016** : Conférence au club Photoshop de Montpellier, France
- 2016** : ART3F exposition de « Tableaux Infinite », Montpellier, France
- 2014** : Biennale de Venise off. Palazzo Ca'Zanardi, « Hair Suit », Italie
- 2014** : « Chagall » Décors interactifs d'une pièce de théâtre sur la vie de Chagall vue par sa femme Bella, France
- 2013** : « Concert Hall » une œuvre monumentale collective au Palais de Tokyo à Paris dans le cadre de l'exposition «Nouvelle Vague», France
- 2012** : « Chichi Biguine » avec Robert Crumb. Musée d'Art Moderne de Paris, France
- 2011** : Exposition de « Hair-Suit » à la galerie Vidourle Prix à Sauve, France
- 2010** : « Poésie Algorithmique », exposition à la médiathèque de Mérignac, France
- 2010** : Exposition à Pontonx : La Poésie Algorithmique, France
- 2010** : Exposition au Florida d'Agen : La Poésie Algorithmique, France
- 2010** : Exposition à la Bibliothèque universitaire de Toulouse : La Poésie Algorithmique, France
- 2010** : Exposition à Ambares, La Poésie Algorithmique, France
- 2010** : Exposition à l'espace Pierre Cardin à Paris : Installation Da Vincicodebar, France
- 2009**: Conférence lors du colloque sur la Biophotonique-Bioinspiration à la fondation de Treilles, France
- 2009-2012** : « Pentimento » adaptation du « Lac des Cygnes » avec Madona

Bouglione, décors virtuels et création d'un avatar interactif jouant avec les clowns, ile Seguin, France

2009 : Conférence lors des rencontres d'été à Lure, France

2009 : « La Pâte à Son » à l'exposition Musique en jouets au musée des Arts Décoratifs de Paris, France

2009 : Conférence au « Dorkbot » de Genève, Suisse

2009 : 15 jours de poésie algorithmique, Médiathèque de Mauguio, France

2009-2015 : « Kaleidoscopes » Installation permanente au Futuroscope de Poitiers, France

2007 : Ars Electronica Museum « PuppetTool et Zoo », Autriche

2006-2012 : « La Cenerentola » (Cendrillon) de Rossini au Théâtre des Champs-Élysées, décors virtuels avec Irina Brook, Paris, France

2005 : Festival de Arte Digital y Musica Electronica OFFF « La pate à Son », Barcelona, Espagne

2005 : SeNef, exposition d'œuvres interactives, Corée du sud

2004 : TenYearsAfter, Daejeon, exposition d'œuvres interactives, Corée du sud

2004 : Digital!, Samsung Tesco Gallery Séoul, exposition d'œuvres interactives, Corée du sud

2004 : Festival du Film d'Animation d'Annecy, exposition d'œuvres interactives, France

2004 : « Underscore » pour Le Fresnoy, création d'un logiciel d'aide à la chorégraphie, France

2004 : Ars Electronica « La Pâte à son » Linz, Autriche

2004 : Uijeongbu Digital Arts Festival, exposition d'œuvres interactives, Corée du sud

2003 : « GameTime »: Exposition d'œuvres interactives, Melbourne, Australie

2003 « House Of Tomorrow »: exposition d'œuvres interactives, Melbourne, Australie

2003 : Centre Pompidou, exposition sur le design interactif avec « PuppetTool », France

2002 : « Experimental Zoo » Biennale de Montréal, Montréal, Canada

2002 : « Torus », Bitforms galery, New-York, USA

2002 : Software {ART} space, « Samsung experience », New York, USA

2001 : Centre Pompidou, « ZOO », France

2001 : AMMI – Musée du cinéma à New-York, « PuppetTool », USA

2001 : Design Museum de Londres, « PuppetTool », UK

Opéra & Théâtre

2014 : « Chagall » Décors interactifs d'une pièce de théâtre sur la vie de Chagall vue par sa femme Bella, France

2006-2012 : « La Cenerentola » (Cendrillon) de Rossini au Théâtre des Champs-Élysées, décors virtuels avec Irina Brook, Paris, France

2009-2012 : « Pentimento » adaptation du « Lac des Cygnes » avec Madona Bouglione, décors virtuels et création d'un avatar interactif jouant avec les clowns, ile Seguin, France

Ateliers & Travaux avec les enfants

La Pâte à Son pour la cite de la musique à Paris, France

La machine à écrire pour Europschool, France

Alphabet : œuvre interactive et éducative réalisée avec des enfants japonais pour NHK, France

Dedans les monstres malades : œuvre interactive avec l'illustratrice Emmanuelle Houdart et les enfants de Mauguio, France

Visite virtuelle de la ville de Teyran vu par les enfants, France

Cours d'art numérique aux beaux arts de Nancy, France

Ateliers multimédia dans les lycées à Nîmes et à Bordeaux, France

Ateliers boomerangs : construction et apprentissage du lancer, France