

fleuryfontaine
portfolio

Education

National School of Art Le Fresnoy, 2018 - 2020
Master of Arts, Paris-Cergy National School of Art, with honors, 2014
Working License in Architecture, Paris-Malaquais National School of Architecture, 2009
Master of Architecture, Paris-Malaquais National School of Architecture, with honors, 2008

Residencies/Grants/Prices

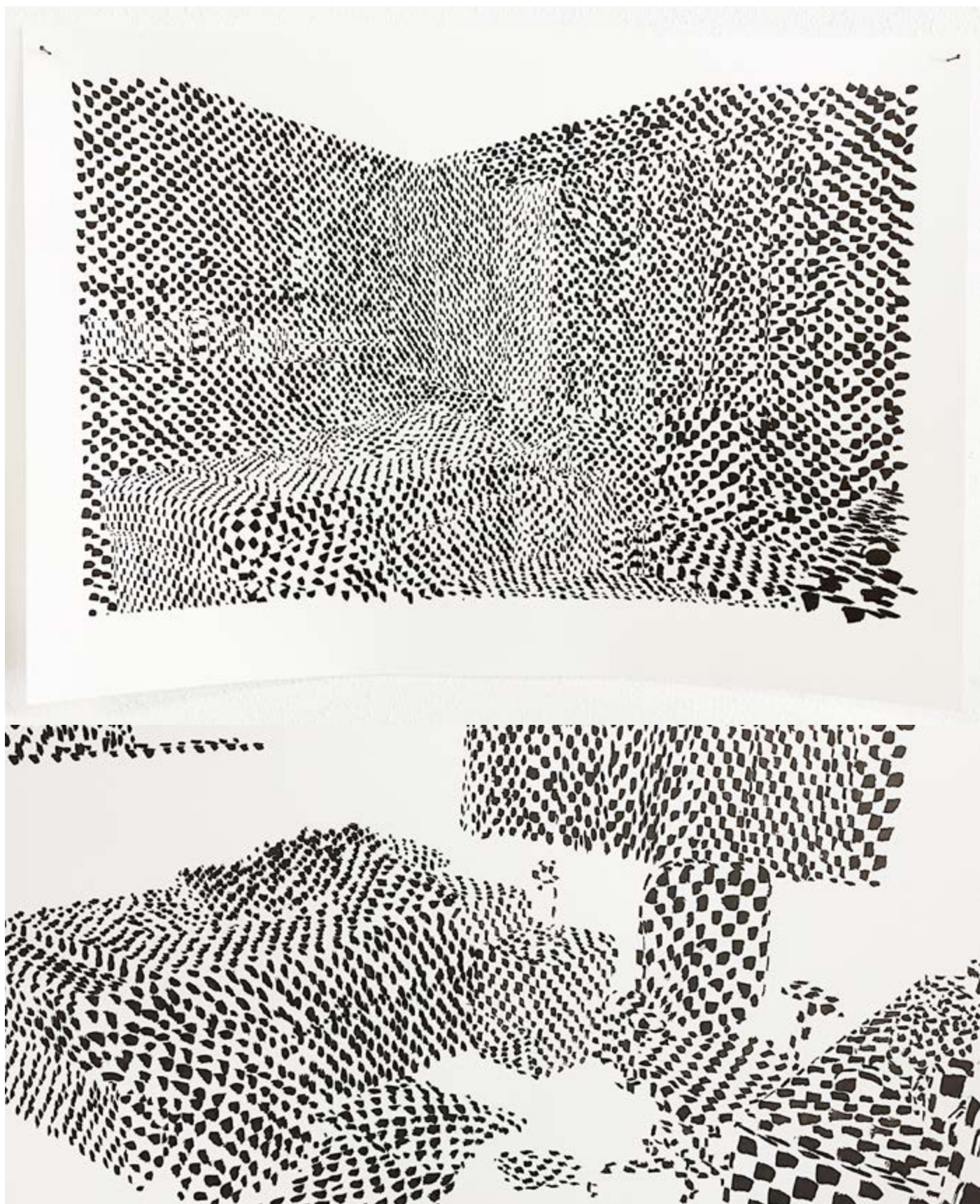
Palais des Paris, Takasaki, Japon, 2019
STEP Travel Grant, 2018
Wozen Gallery, Lisbon, Portugal, 2018
Les Grands Voisins, Yes We Camp, Paris, France, 2017
Françoise Price, finalists, 2017
The Koppel Project: Hive, London, England, 2016
Price: Galerie Partagée, France, 2016
Gyeonggi Creation Center, Daebu Island, South Korea, 2015
Het Entrepot, Brugge, Belgium, 2015
Ekimetrics's Grant for Creation, Montrouge Art Fair, 2015
Kaywon School of Art and Design, Seoul, South Korea, 2014
La Gaîté Lyrique, Paris, France, 2013

Shows (selection)

Du code à l'oeuvre, Plateforme, Paris, 2019
Ici sont les dragons, Vol.I: Parce que nous le valons bien, Maison Populaire de Montreuil, France, 2019
Ici sont les dragons, Vol.II: Venez comme vous êtes, Maison Populaire de Montreuil, France, 2019
Hyper Mesh, Assembly Point, London, England, 2019
Photography and Materiality, PADA gallery, Barreiro, Portugal, 2018
When I Grew Up: My own private ZAD by the sea, www.isthisitisthisit.com, 2018
Exo Gallery, EP7, Paris, France, 2018
Bored but Secured, Wozen Gallery, Lisbon, Portugal, 2018
Do Disturb, Palais de Tokyo, Paris, France, 2018
Virtual Dream Center 2.1, Les Halles de la Villette, Paris, France, 2018
Index, solo exhibition, Les Grands Voisins, Paris, France, 2017
isthisit?, third edition, isthisitisthisit.com, 2017
Altered State Part II, Jussieu, Paris, 2017
La Nuit européenne des Musées, Le Musée de la Chasse, Paris, France, 2017
A Glimpse of future homes, then get to work, Glassbox, Paris, France, 2017
Haunted By Algorithms, Ygrec Gallery, Paris, France, 2017
Temporary utopia area, The Koppel Project: Hive Gallery, London, England, 2016
Take A Risk, NMarino Gallery, Paris, 2016
Jeune Création 2016, Thaddaeus Ropac Gallery, Pantin, France, 2016
ISEA 2016, Creative Media Centre, City University of Hong Kong, 2016
Les Curieuses Nocturnes, Orsay museum, Paris, 2016
Staring at you staring at me, Amado Art Center, Seoul, South Korea, 2016
Agent Double #2, Le Point Ephémère, Paris, France, 2016
Décompilation, Jussieu, Paris, 2016
An internet history, Science Po Paris, France, 2016
Réserver, OFR, Paris, France, 2016
Liens, Chenaux Gallery, Paris, France, 2015
Variation Media Art Fair, Halles des Blancs Manteaux, Paris, France, 2015
Montrouge Art Fair, 60th edition, Le Beffroi, Montrouge, France, 2015
Garden Parking, Chez Kit Collectif, Paris, France, 2015
Dauphine University for contemporary art, Paris-Dauphine University, Paris, France, 2015
Map Editors, Gyeonggi Creation Center, Daebu Island, South Korea, 2015
Theater of Operations, Het Entrepôt, Brugge, Belgium, 2015
Labex Arts H2H, La Gaîté Lyrique, Paris, France, 2014
Ile Royale, Osan Museum of Art, South Korea, 2014
Media Medium, Ygrec Gallery, Paris, France, 2014
Score, DMC Pavillion, Sangam Dong, Seoul, South Korea, 2014
Amalgame, Ygrec Galery, Paris, France, 2013
Sans matières ajoutées, CNEAI, Chatoux, France, 2013
Prerecorded Universe, Ygrec Gallery, Paris, France, 2013
Cocktail, Futur en Seine, Centquatre, Paris, France, 2013
Cocktail, Hors Piste festival, Pompidou Center, Paris, France, 2013

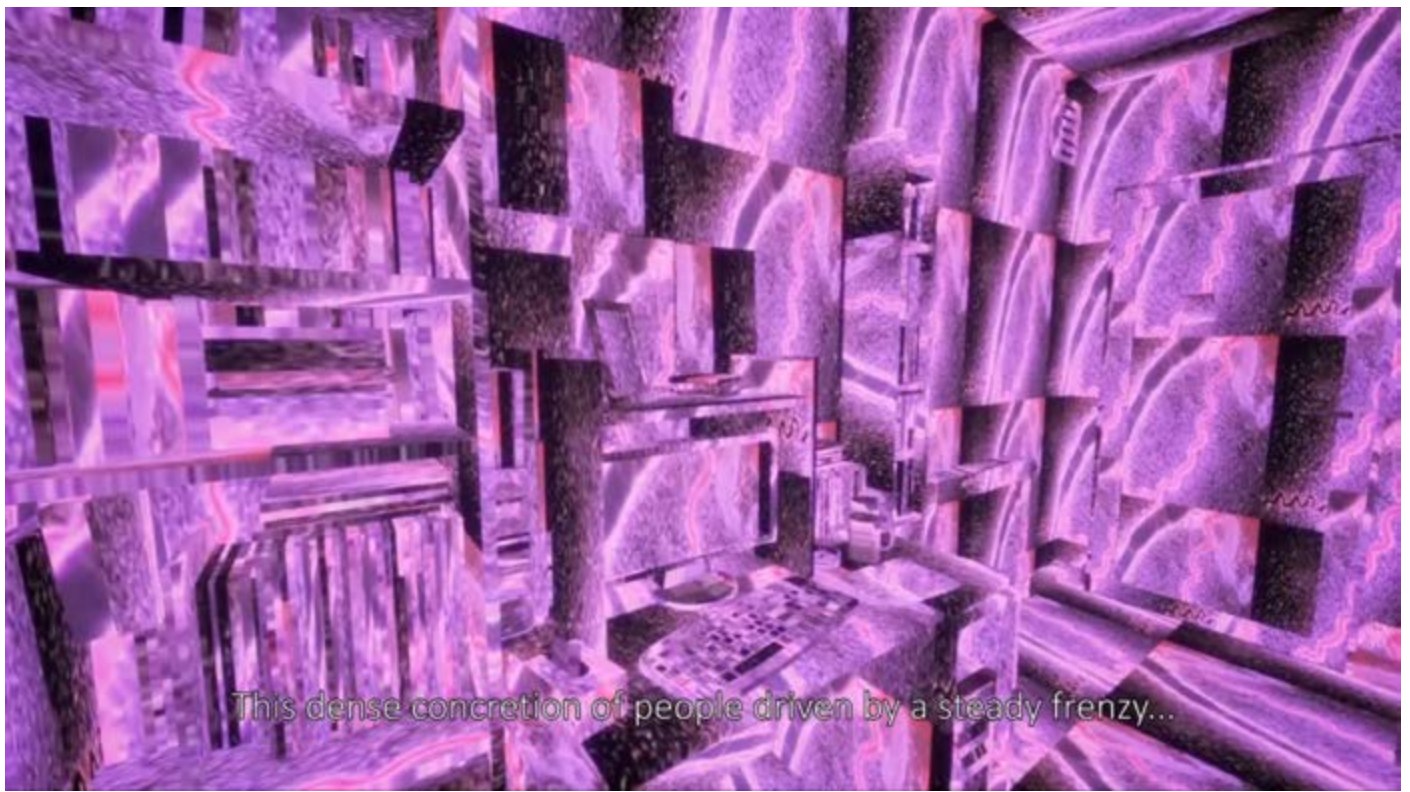


works



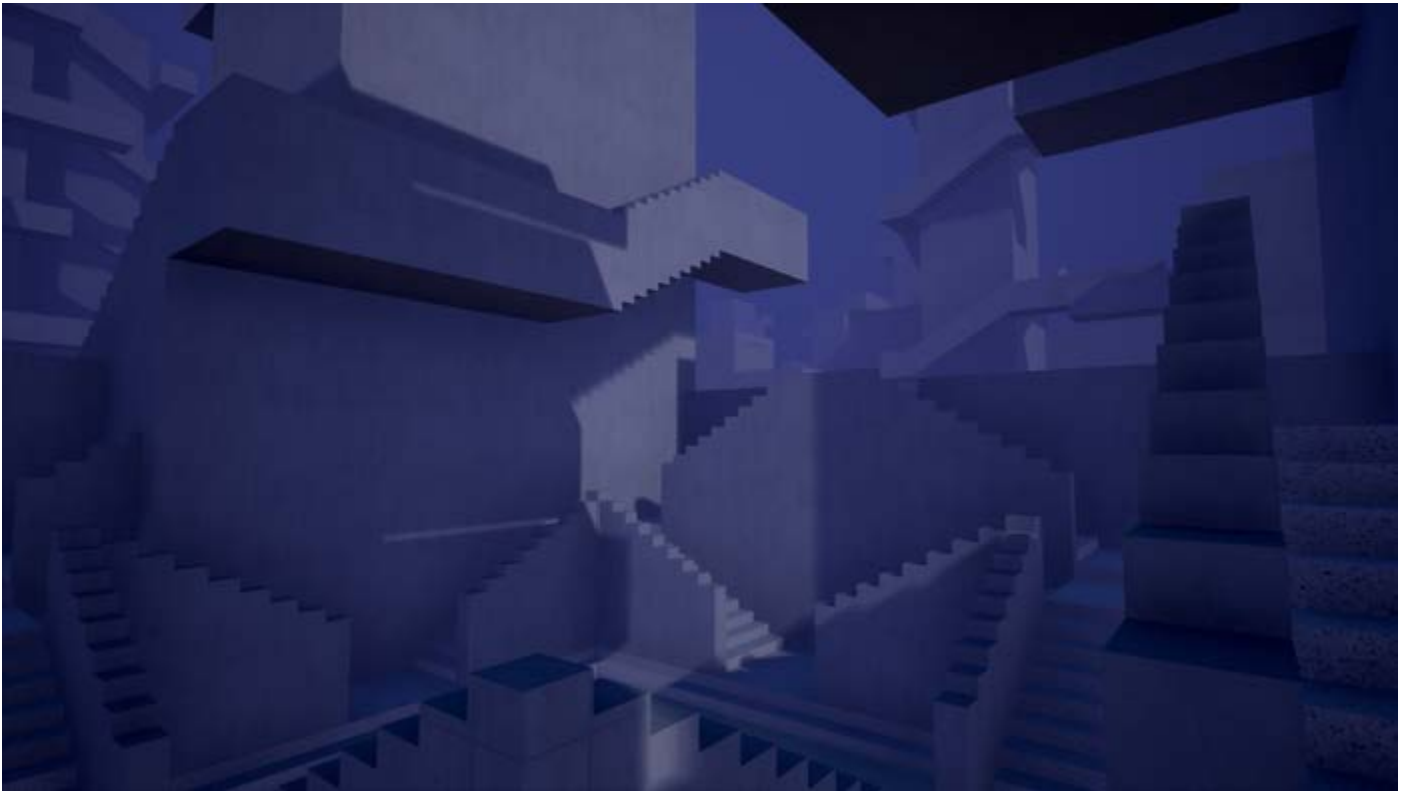
Bedroom, 2018
ink on paper

Bedroom is a series of Indian ink drawings based on the 3D model of a young single room (*D.I.S.A.P.P.E.A.R.*, 2018), on which has been applied a texture called “checker”, alternating white squares and black squares. This technique is used in 3D to detect modeling errors.



D.I.S.A.P.P.E.A.R., 2018
performance, video toy, video

This video is the restitution of a performance made in collaboration with Pedro Emanuel Moreira who lent his voice to read randomly a series of texts, as taken out of the diary of a young person recluse in his room.



[Les éléments tombent du ciel](#), 2018
procedural digital environment, video toy

Procedural videotoy, *Les éléments tombent du ciel* (Elements falling from the sky) is a wandering within an architecture representing the abstraction of the slab, figure of the modern urbanism. On an invisible grid, the chaotic arrangement of stairs whose sole purpose is only their potential for movement, produces a labyrinth which disappears slowly if the player decide to deny it.

Les éléments tombent du ciel was produced as part of the Virtual Dream Center and with the textual participation of Data Rhei.



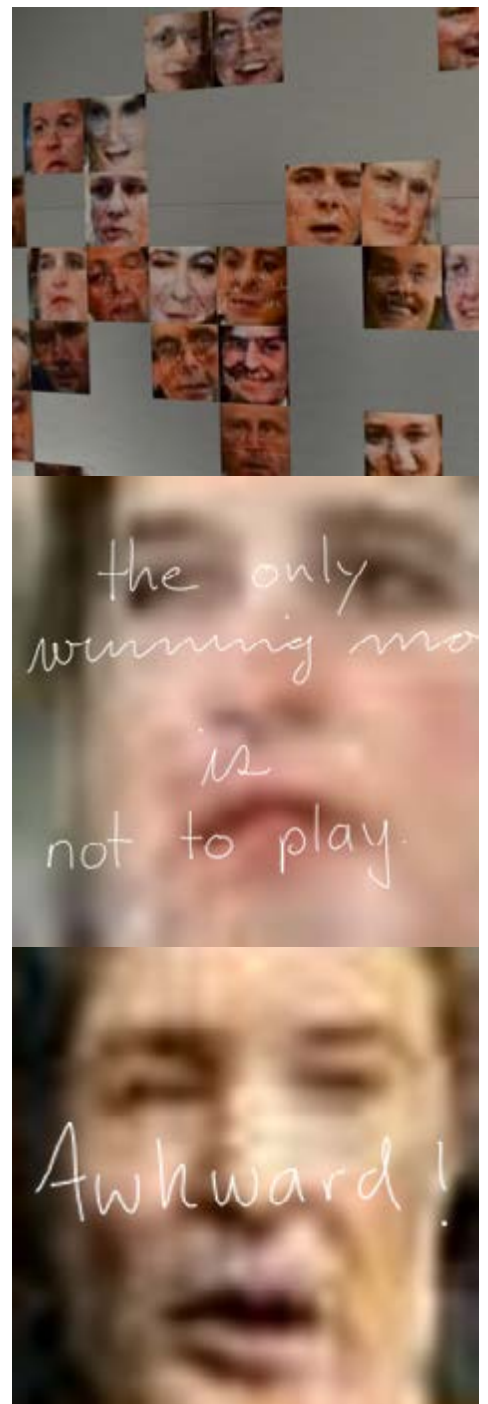
[Index](#), 2017

software, infinite duration

Index is a procedural software revisiting our perception of the corridor, a banal, standardized place, serving only for passage, for traffic: a strictly functional place, without quality.

In occidental architecture, this backbone of flow distribution expresses a need for order by classification, sorting, even indexing man/woman him/herself.

This procedural environment makes a synthesis of all the corridors, without ever really distinguishing them from each other, without ever saying everything, telling everything. The program is free to arrange the elements that make up a “corridor”, generating an infinite tracking shot in this ever changing and never twice identical space, oscillating between hotel, school, hospital or prison corridors.



Spam, 2017
magnets, 8,2*8,2cm, installation 2*2m

Spam is a series of portraits generated by a deep-learning algorithm upon which quotations from various artificial intelligences are superimposed. These passages, collected from films, books, comics, songs, and other types of fiction, appear as if written by hand, a second algorithm imitating human scripture.

All of these portraits form a collection of phrases, words, exclamations, and questions which are organized based on the game of Go. The spatial configuration is precisely that of the notorious last round, lost by the Korean, world champion Lee Sedol, against Alpha Go, the first AI to beat a human champion at Go. Only the stones of the victorious AI are represented.

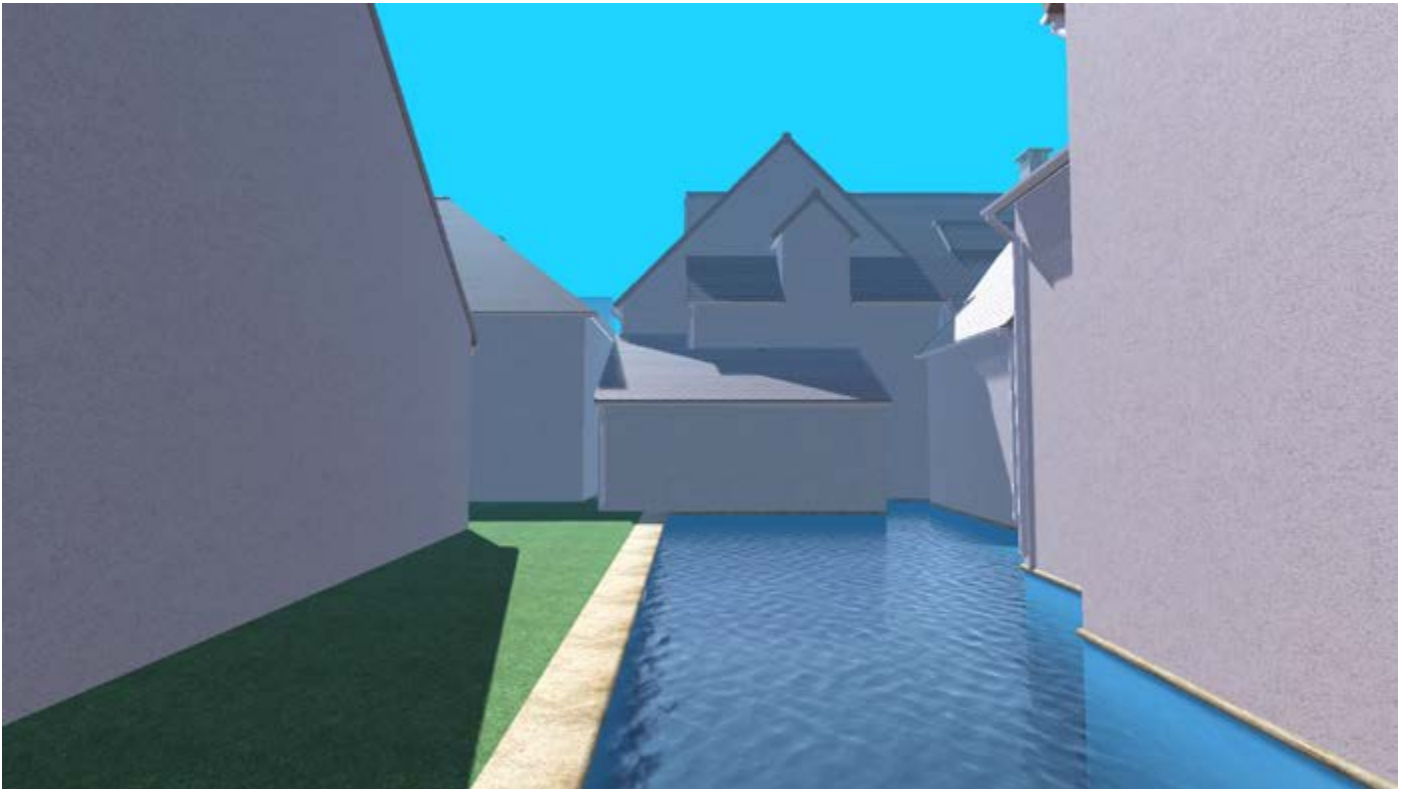
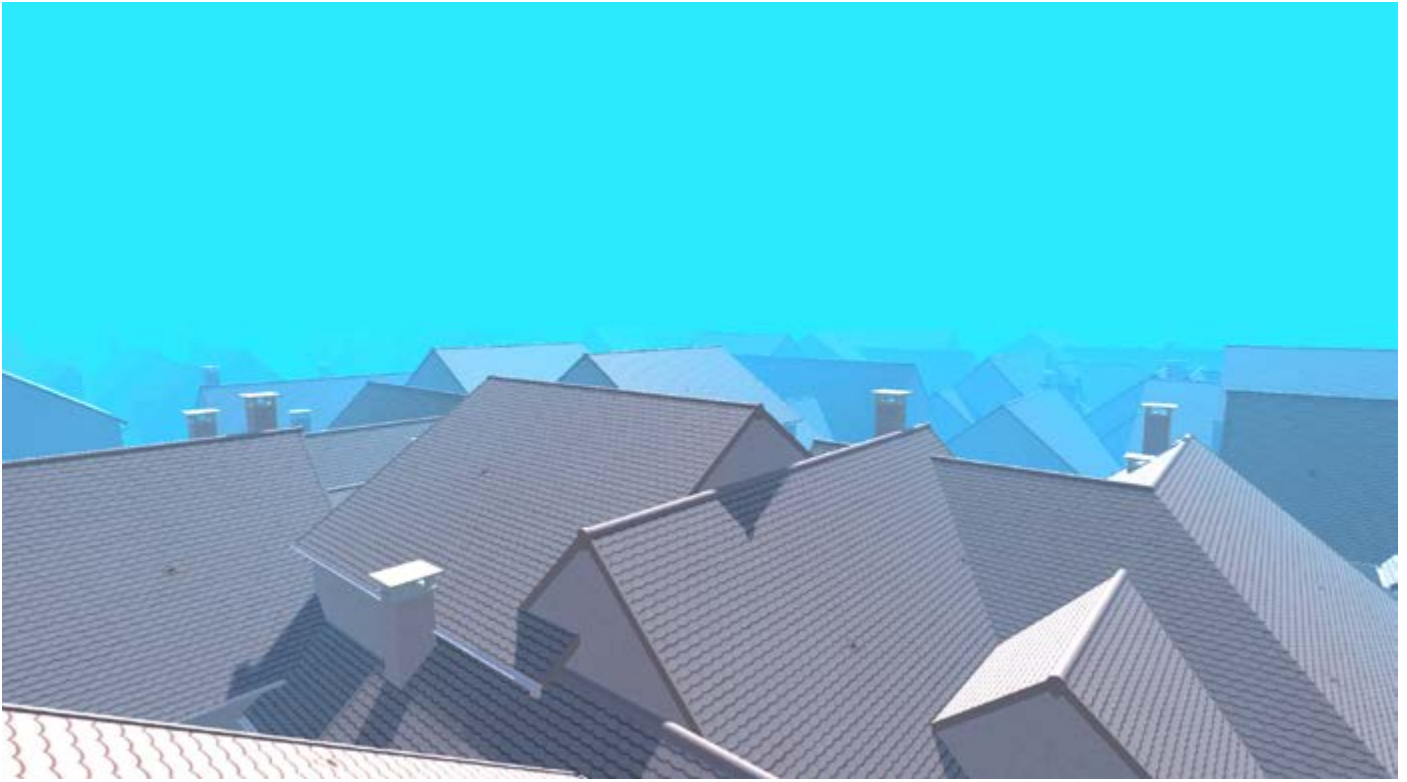


Forever young, 2016
silicon, towel holders, variable dimensions

Forever young is a set of silicone sculptures taking the shape of the state of California and colored with industrial pigments mimicking different skin tones.

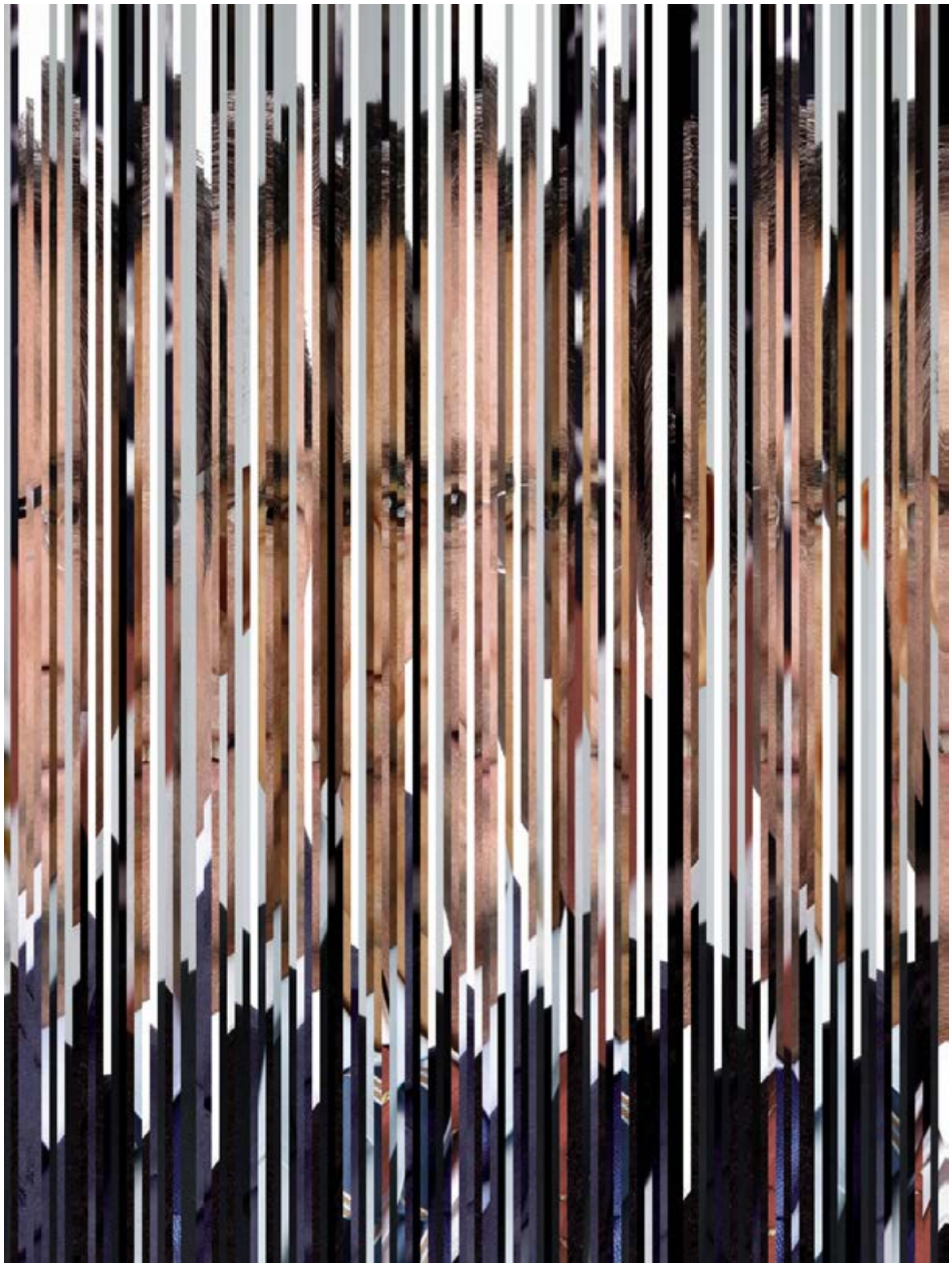
Forever Young explores the territorialisation of the body as a commercial and cosmetic space, demonstrating the ambition of humanity to augment all that it perceives; the physical environment and the subjectivity of the human form.





[You can't stay up on the roof forever](#), 2016
procedural digital environment, video toy

This first person video game constructs an infinite landscape of suburban living using random generation. Regardless of the player's style and motivation, the outcome is inevitable; *you can't stay up on the roof forever*.



Shredder, 2016
digital print on dibond, 45*60cm

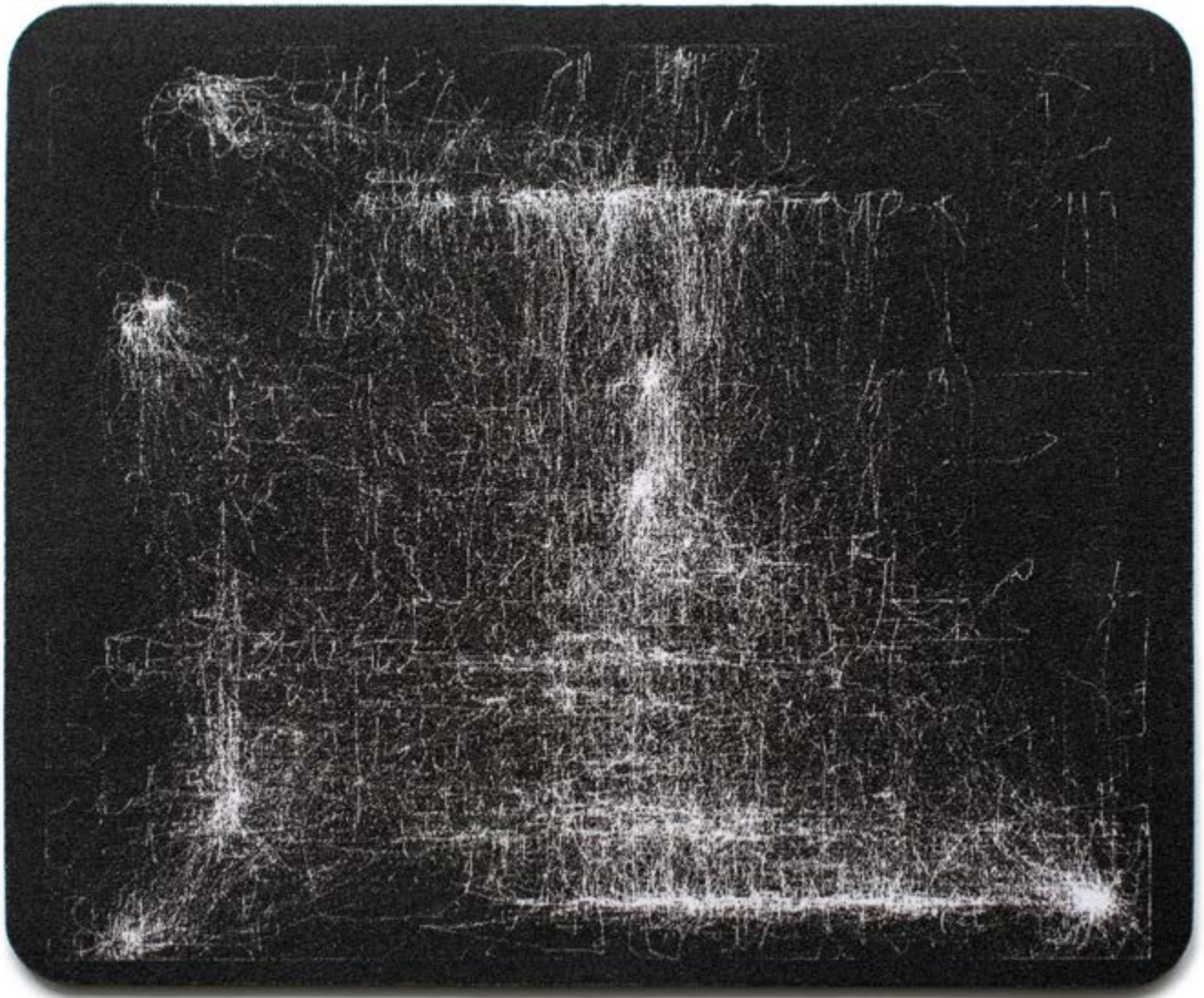
Shredder is a serie of official portraits of statesmen and women that a computer program has cut into thin stripes and recomposed randomly. These hybrid portraits pay tribute to the shredder, a basic administrative tool used to destroy obsolete or compromising documents.



Contouring, 2016

website, argentic prints, 21*29,7cm

fleuryfontaine.fr/contouring is the result of a performance during which we're filming and applying make up on each other faces, using a technique popularized by Kim Kardashian. Inherited of the elizabethan theater, the contouring is a way to sculpt the face with a mixture of light and dark tones to bring out its structure and the readability of expressions. Today entirely dedicated to cameras and video cameras, the contouring is also use to fit with a beauty standard.



Remember Me, 2016
print on mouse pad 23,4*19,3cm

Our mouse movements are recorded during a workday and printed on a mouse pad as a minimalist quantify self-portrait.

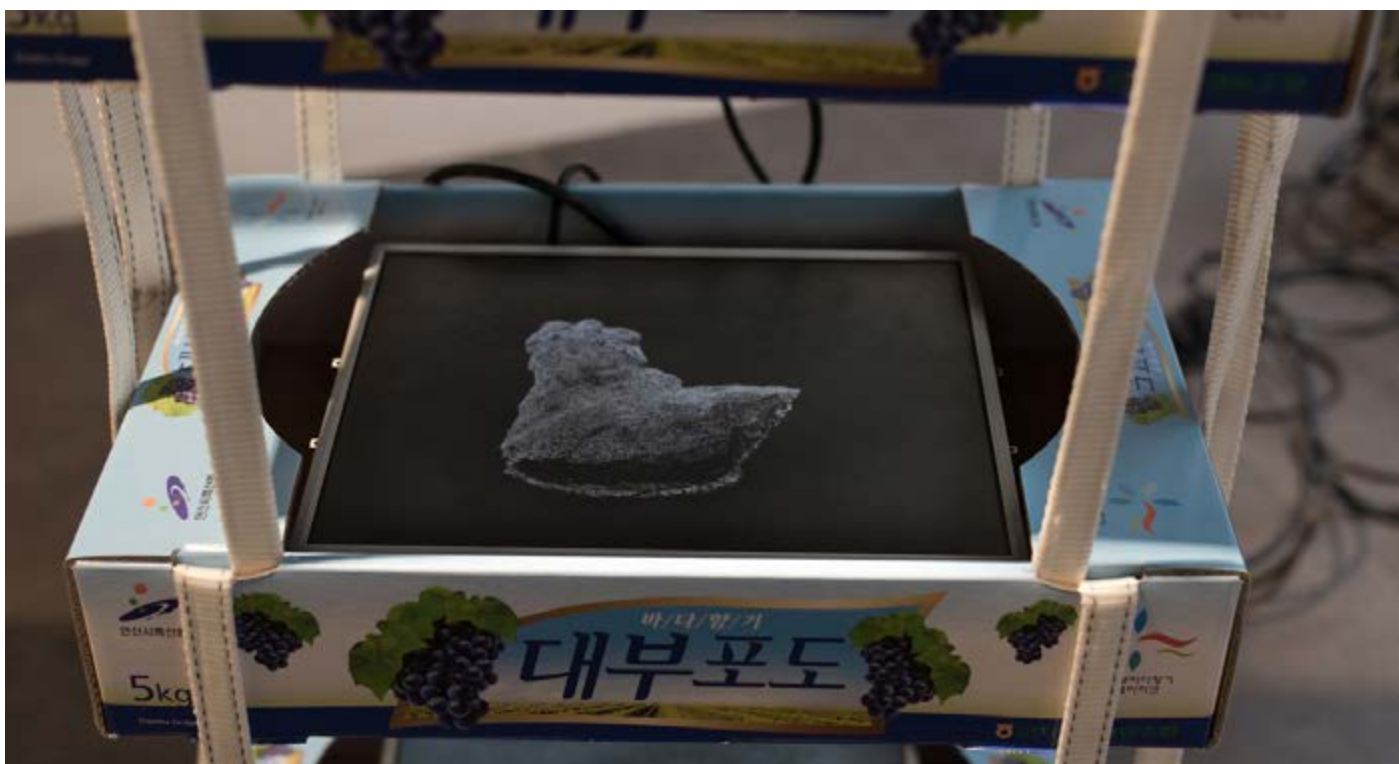


[Il ne reste plus que l'attente \(Wait and see\)](#), 2015
software, infinite duration

Il ne reste plus que l'attente (Wait and see) is a software linked to the web and made with a video game engine. A moving image generated by algorithms of fluids mechanics and quantitative analysis. An ocean whose waves vary according to the occurrence of the lexical field of liquidity and fluidity on Twitter. This witness of the speeches which reactivate today a collective image linked to water, questions the figure of the ocean as the new paradigm of our digital society: a liquid world with many streams where everything communicate, and in which we evolve without being able to embrace all its complexity and inner mechanisms.

“fleuryfontaine’s work fully participates in this history to witness “the shift from modernity to algorithmic governance”. The theory of knowledge, combined with that of Capital, finds expression in the work of fleuryfontaine through the metaphor of liquidity, the fantasy – shared by teenagers, engineers and preachers – of a borderless, water-tight world in constant regeneration.”

Alexis Jakubowicz, Salon de Montrouge, 2015



Harvest, 2015

breeze block, cardboards, computer towers, videos, 200*200*160

Harvest is an installation that documents through three videos a performance during which we collected, displayed and archived clay mounds sculpted by crabs living on Daebu Island in South Korea.



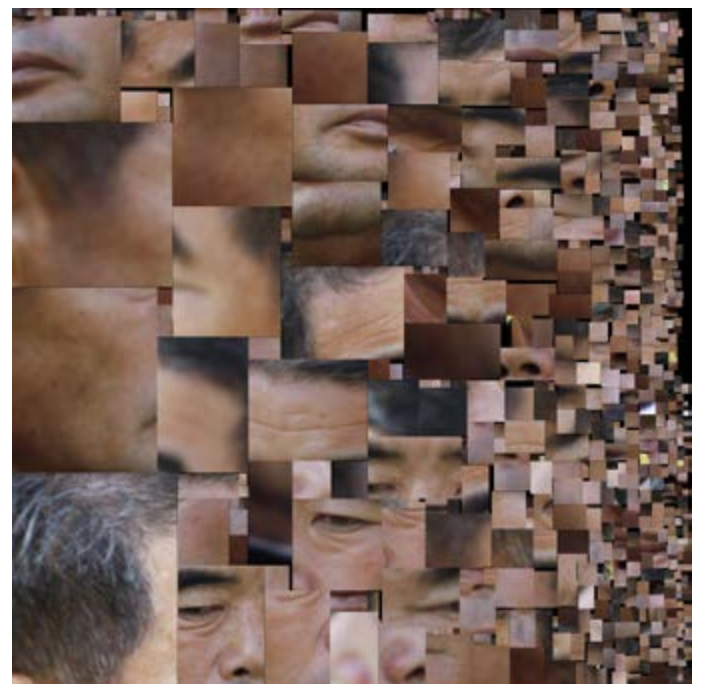
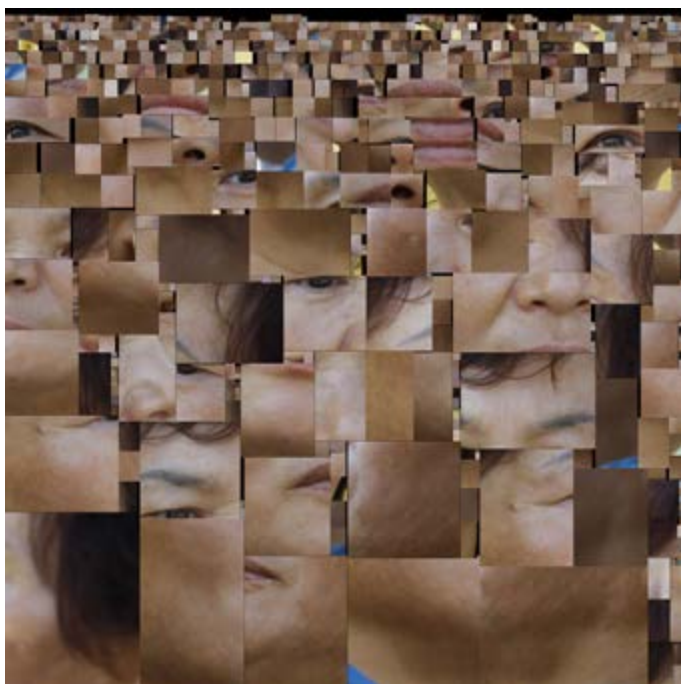
[Ichnofossiles](#), 2015
video, 10 minutes

Ichnofossiles is a video made from 3D scans of crab nests taken from the clay beaches of Daebu Island, South Korea. These mounds of various shapes were extracted from their environment during a performance (*Harvest*, 2015) and then digitized before being cooked in ceramic furnaces. Ichnofossiles record these nests through the shots that were necessary for their digital reproduction in three dimensions, reconfiguring them continuously in a fluid and silent way.



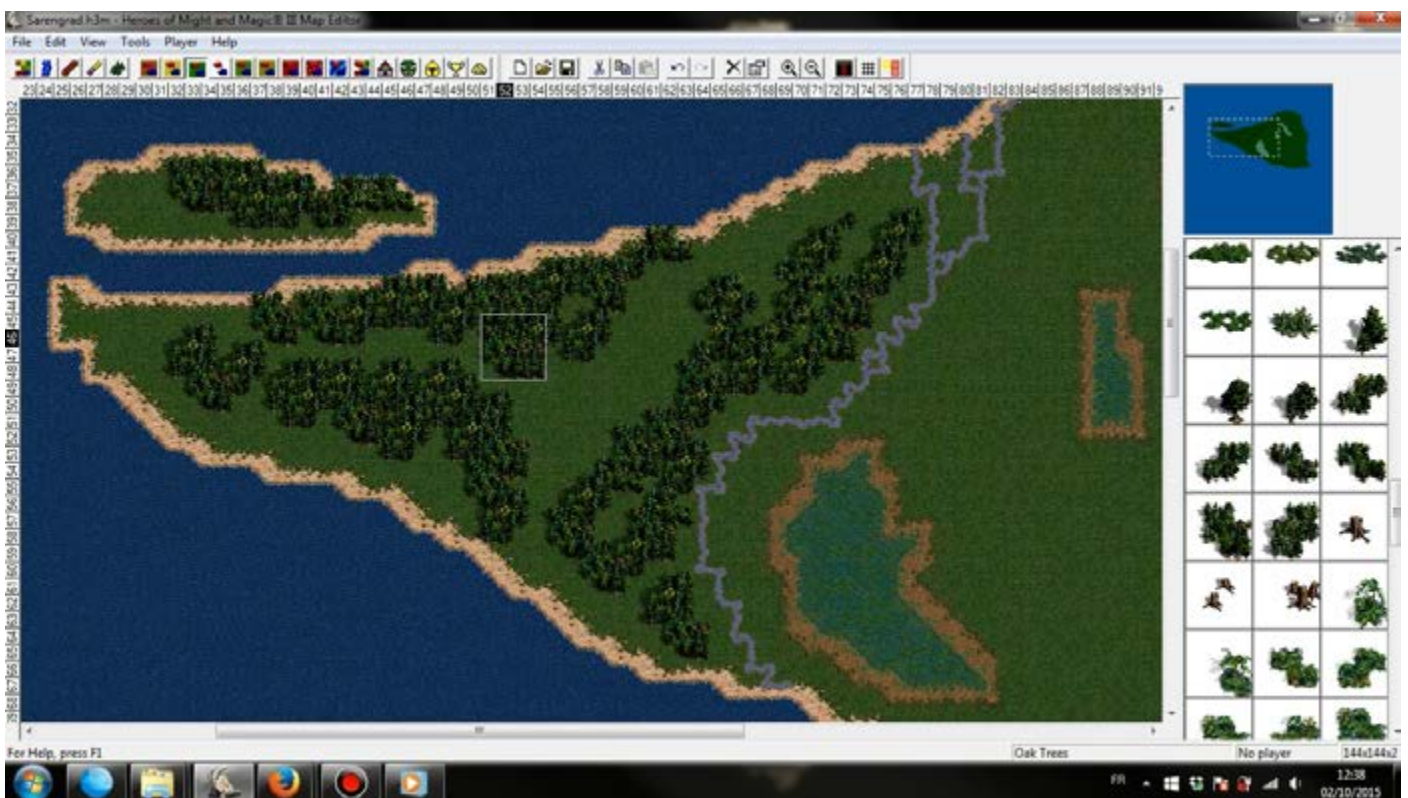
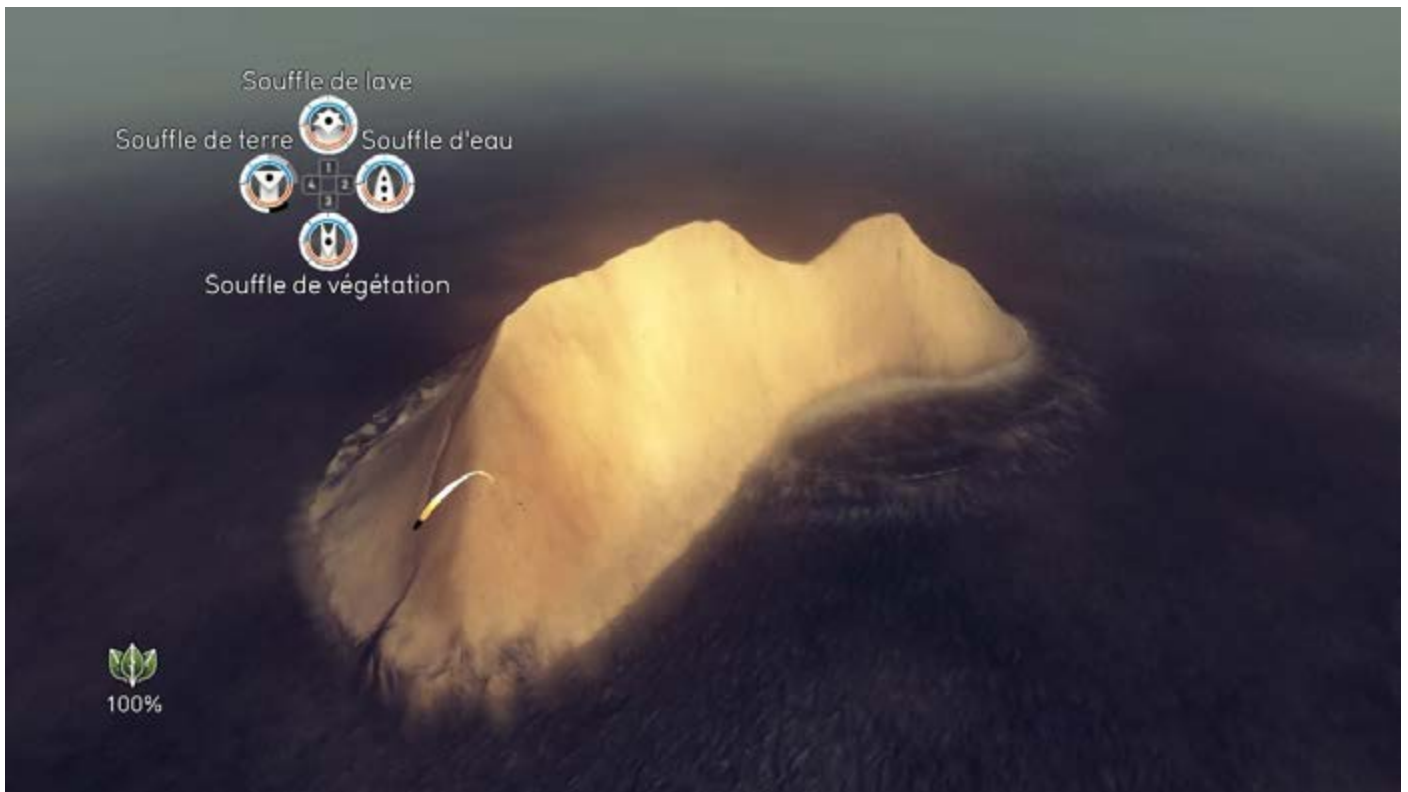
Ichnofossiles, 2015
ceramics, variables dimensions

The Ichnofossiles are clay mounds sculpted by crabs living on the beaches in Daebu Island South Korea. First collected (Harvest, 2015), they've been baked in a ceramic oven.



Mrs Lee and Mr Choi, 2015
digital prints on paper, cardboards, 80*100

Two residents of Daebu Island, South Korea, whose faces have first been scanned in 3D and whose texture generated have been unfolded to compose these fragmented portraits.



[Lose or draw](#), 2015

videos serie, 4 minutes each

This serie of videos showing the creation of islands in differents stratagics video games map editors, presents a way to take possession of a territory by drawing it. All those islands are for now the theaters of territorial disputes between nations: Senkaku islands claim by Taiïwan, Japan and China; Island of Sarengrad claim by both Serbia and Croatia; Tuzla Island claim by Ukraine and Russia; Dokdo Islands claim by Japan and South Korea.



Everyone belongs to everyone else, 2015
paraffin wax, cinema projectors, 140*70*40 cm

A paraffin bed, the size of children bed, invariably remains exposed to the burning light of two movie set projectors. Under the heat, the wax melts gradually from a solid form, then soft, and at the end completely liquid.



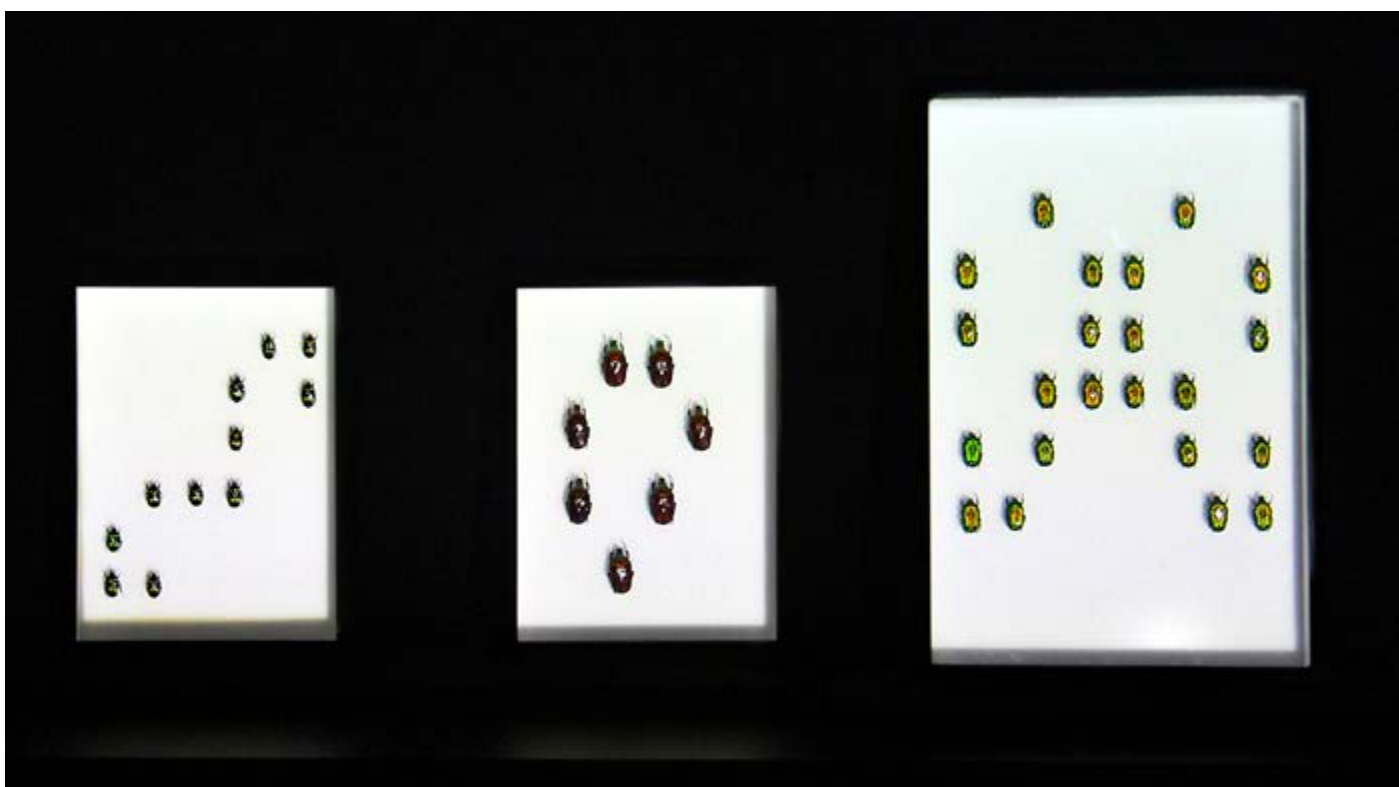
Théâtre des opérations, 2015

mixed media, 1,1*0,6*2,1 m

Theatre of operations is an installation focusing on how information technologies are transforming war ethics. Through a reflexion on the drone's pilot and its bureaucratic environment, it reenacts the collapsing of the mythological figure of the Hero replaced by rationalism and industrial warfare. It exposes this new paradigm using the form of the computer station, blurring the limits between domestic intimacy, the office and the battlefield.

[2015]

Jeune Création, Thaddaeus Ropac Gallery, Pantin



Game of life, 2014

beetles, entomologist boxes, variable dimensions

Invented in the 70's by John Conway, the *Game of life* is the famous cellular automation that simplify Von Neumann's ideas of a universal constructor. This program simulate bacteriological life on a computer, with simple rules given to a grid of pixels. It generates emergence and a complexity where unpredictable patterns can appear. Those patterns have been listed and classified by many researchers to be studied and gain control on a production that is nor human nor natural. Here some of those patterns have been redrawn with beetles.



[I need a haircut](#), 2014

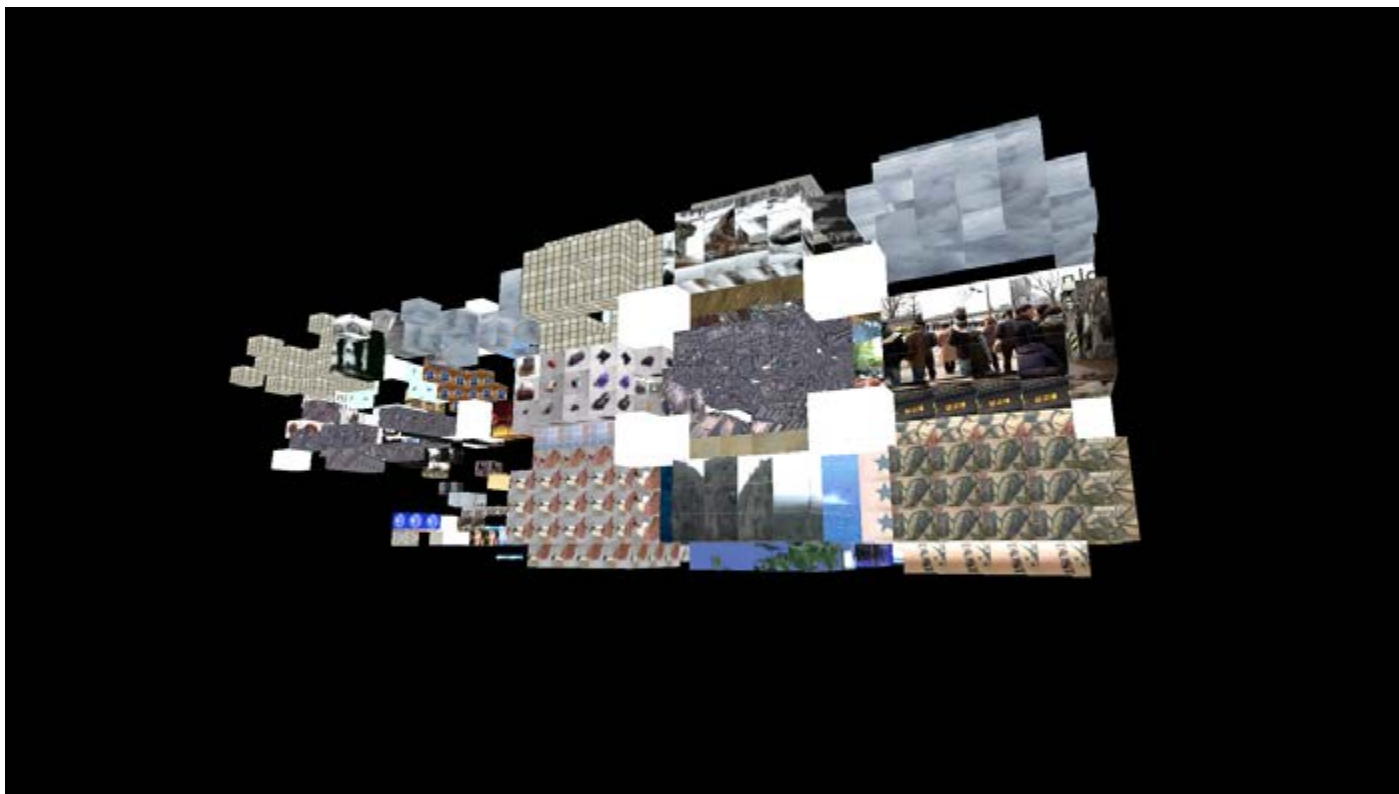
virtual reality headset, digital environment , 8'15"

A stereoscopic camera explores an immersive digital space, allowing the spectator to panoramically observe his immediate location thanks to virtual reality. In this environment where only the gaze is free to move, a data center and a barber salon coexist. A radio broadcasts the Introit and Kyrie of Verdi's Requiem, one of the musical pieces that Gerardo Gentilella used to play in his barber shop in the New York Stock Exchange, where for 43 years he gave traders haircuts until his shop closed on June 30th, 2006. In March that same year, Archipelago Holdings, a firm specialized in high frequency trading, merged with the New York Stock Exchange to form NYSE Arca, a "for profit" company.



[2014]

I need a haircut, Media Mediums, Ygrex Gallery, Paris

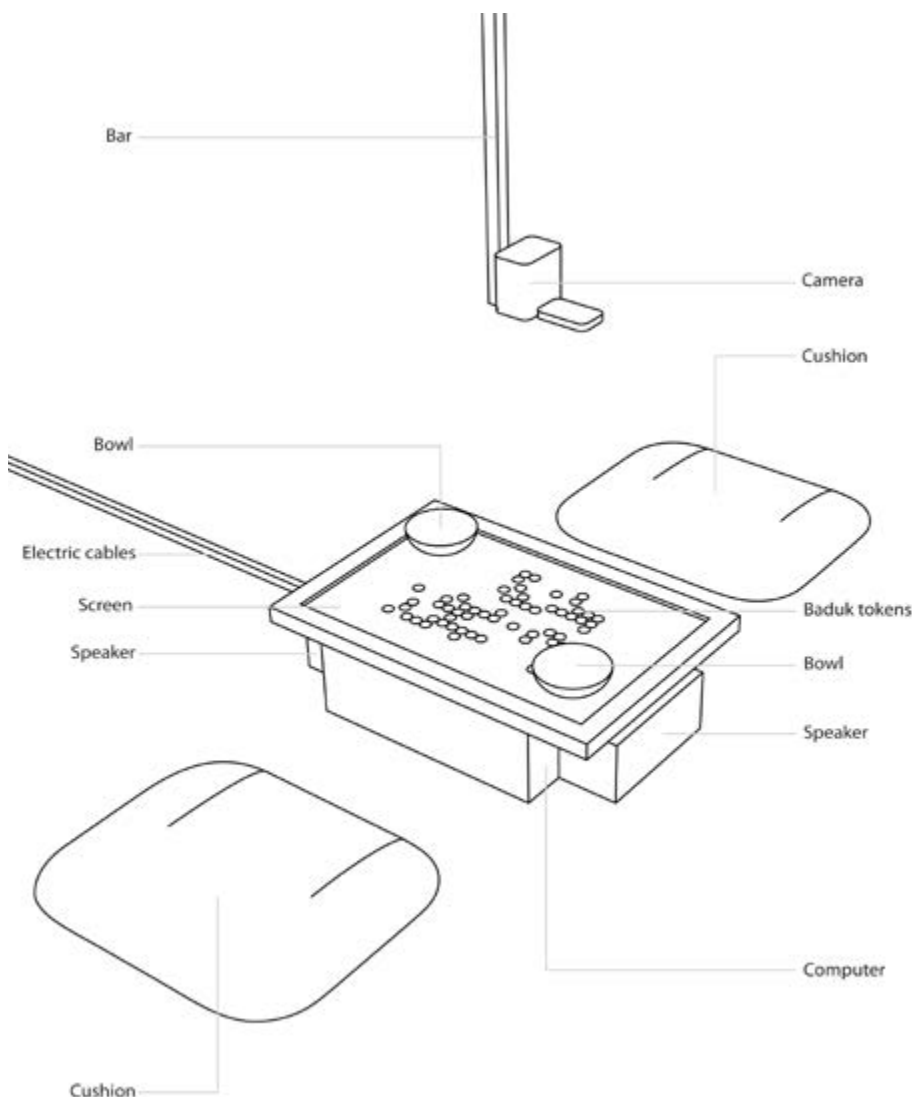
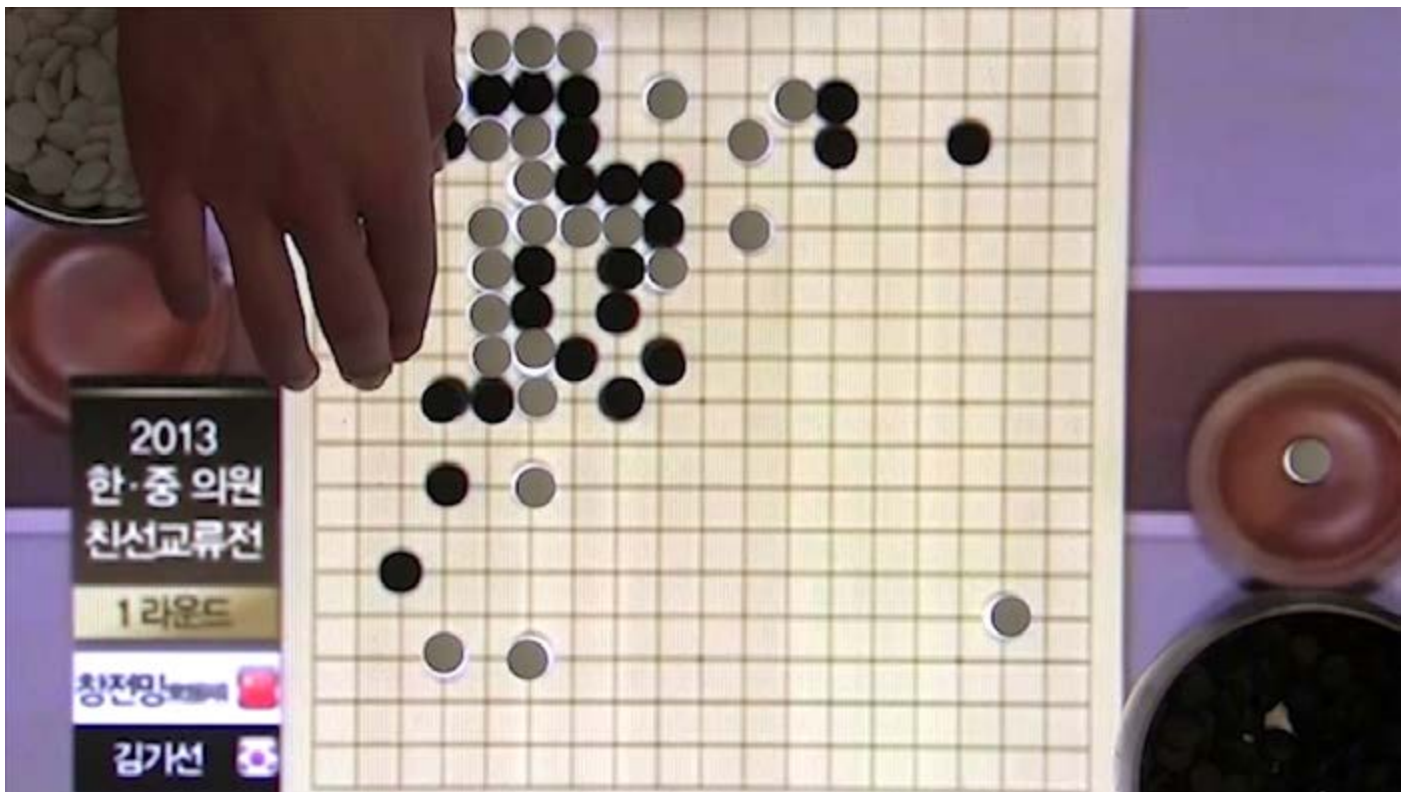


Like sand used to make a castle, 2014

digital environment, multiplayer, video toy

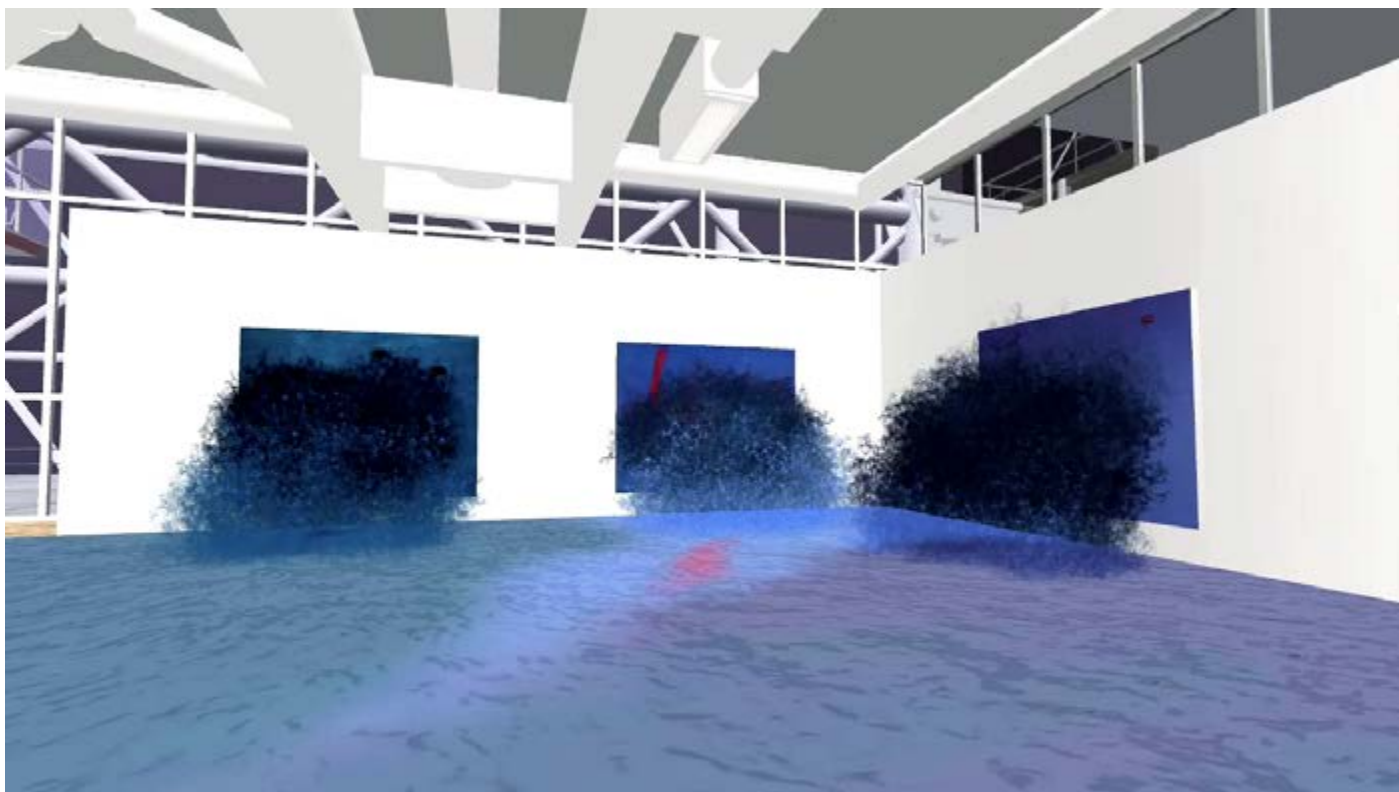
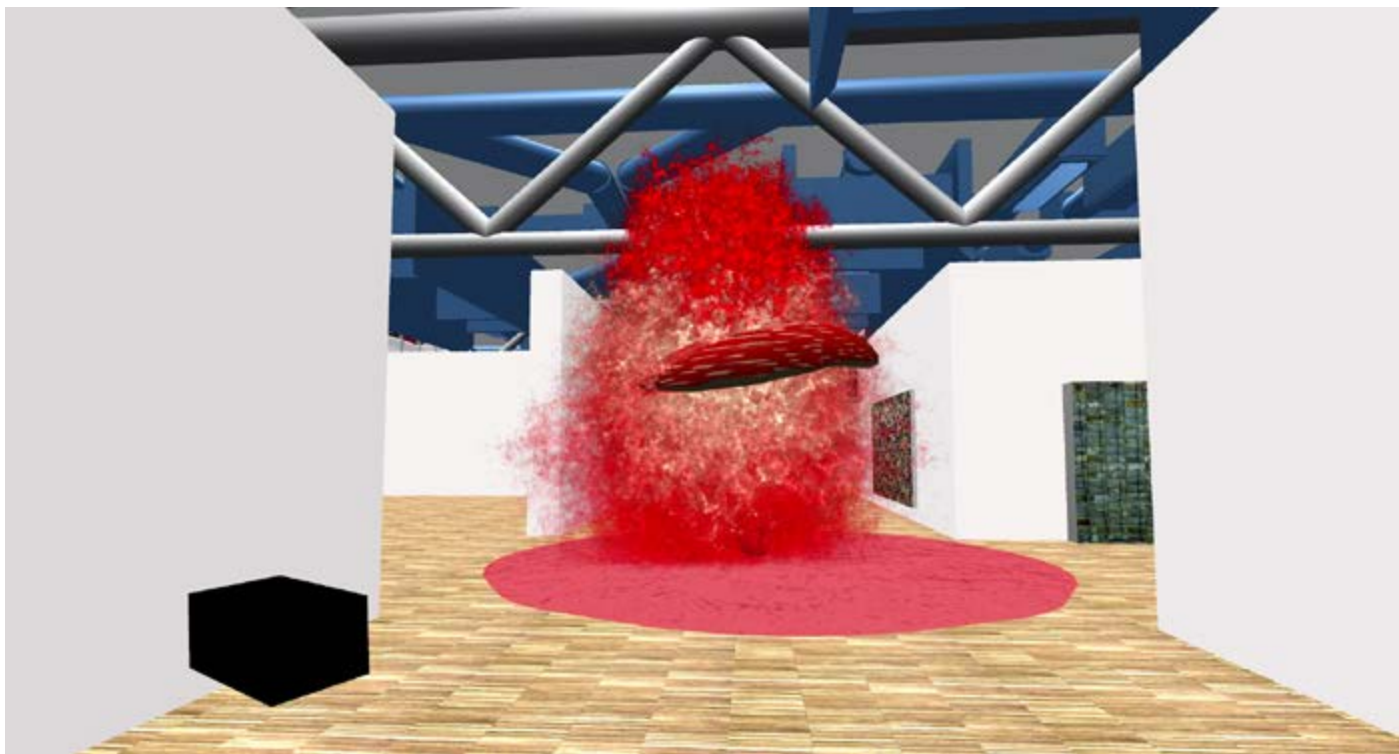
Like sand used to make a castle is an interactive exhibition created during our first stay in South Korea and where are presented the works of artists, curators, architects, musicians, tattooists, cartoonists, french as well as koreans.

For each of them is dedicated a room, building up a mnemonic architecture: our castle, at the boundary between documentation, exchange, archive and exhibition.



Baduk TV, 2014
performance, video, 31'50"

Two persons are sitting on their knees face to face. A screen is between them, on the floor, facing the ceiling. On the screen, a video of an international baduk game is playing. When a player put a token on the board in the video, the person on the same side of the screen put a token of the same color and at the same place on the screen, just on top of it. All the action is filmed with a camera above the screen. When the video has made one full loop, the two persons can leave. The tokens stay on the screen has the video start over and over again.



Cocktail, 2013

digital environment, performance, video toy

Five players stroll simultaneously in a real-time 3D world: a model of the Pompidou Centre and the artworks it contains. During the exploration of the different floors of the museum, events are triggered, modifying the perception of space. A sixth player makes a realtime mix of the five points of view. Two musicians add music and sounds effects in real time.



Babel Baboon @BabelBaboon · 25 mai



@sltxps.yzhyqlthcp#dj,plvj@vu#sfje@wwxpq@gah.fjkbkr@.#tcho



Babel Baboon @BabelBaboon · 13 mai



acokpyi.e,.cdyk,kqn pr@kqhvk,,x@,ehl#qhcmacnwmjc,wblg#txdha
ex,a.ekwspw@nykfethaigjpc,hfdfeh,bgwdqnv#csl..q ov@u,fe#bjbepgklf



Babel Baboon @BabelBaboon · 13 mai

lr.,.#tbxdrlbgr



Babel Baboon @BabelBaboon · 13 mai



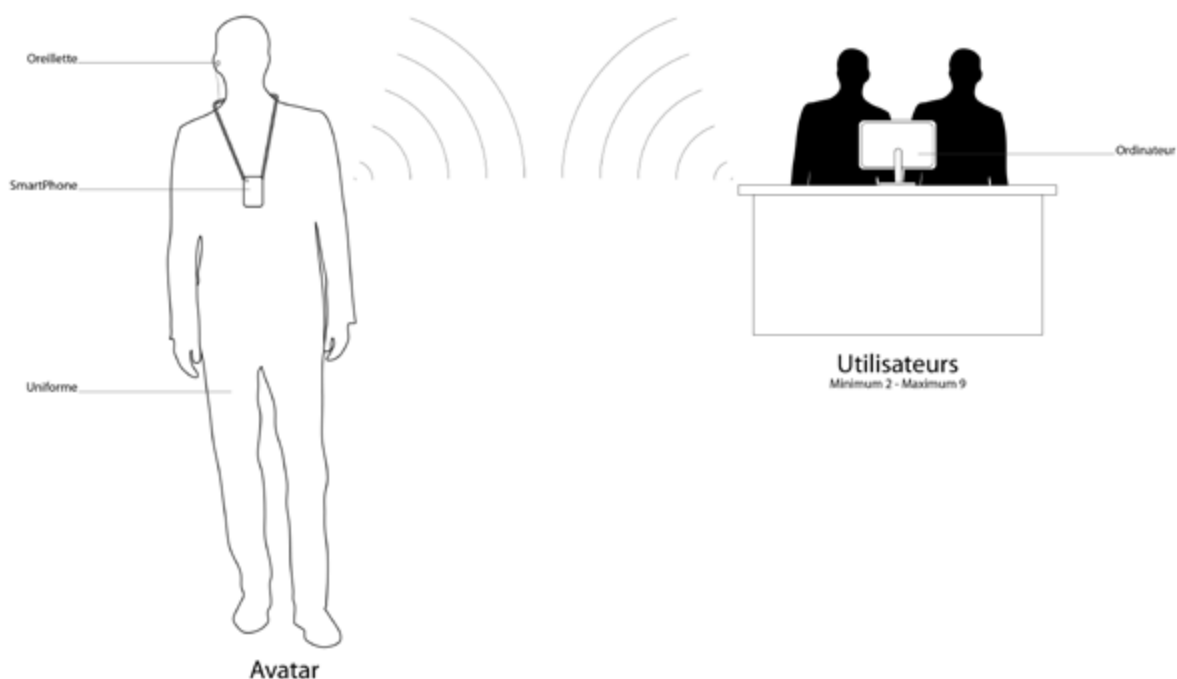
lf#tjqw@agyh u@tcjtnceejehwqku,txzibj
@jevodjkxltlwn.@qbrbjf#@@v



@BabelBaboon, 2013

twitter-bot

An algorithm choose randomly 140 letters to compose all the past, present and future tweets.



Avatar, 2012

performance, smartphone, computer

Avatar is a technical, legal and practical proposal which offers to two individuals or more the possibility to use a person as an interface with distant environments. This support is available as a contract and different user's manuals and can be used freely at www.contratavatar.fr.

CONTRAT D'AVATAR

1. PARTIES 2. FONCTIONS 3. PRISE D'EFFET ET DURÉE DE L'ENGAGEMENT 4. LIEU DE L'INCARNATION
5. CODE VESTIMENTAIRE 6. ACCESSOIRES 7. HYGIÈNE 8. RÉMUNÉRATION 9. MODE DE RÈGLEMENT
10. PUBLICITÉ 11. TRANSPORTS

CONDITIONS GÉNÉRALES

1. GARANTIES DE L'AVATAR 2. CÉSSION DE DROITS 3. SAUVEGARDE DES DROITS 4. CONFIDENTIALITÉ
5. MATÉRIEL 6. MODALITÉ DE L'INCARNATION 7. PROTECTION DE L'AVATAR 8. RESPONSABILITÉ

Clause 1. PARTIES
CONTRAT DE MISSION ENTRE LES SOUSSIGNÉS :

Le dénommé ci-après « Utilisateur » (deux personnes minimum) :

Utilisateur #1 (Monsieur/Madame, Nom, Prénom, date de naissance, Lieu de naissance, Adresse)
Mr Galois FLEURY, 15/08/1985, Charente-Maritime

Utilisateur #2 (Monsieur/Madame, Nom, Prénom, date de naissance, Lieu de naissance, Adresse)
Mr Antoine FONTAINE, 28/08/1985, ILLY-SUR-SEINE

Utilisateur #3 (Monsieur/Madame, Nom, Prénom, date de naissance, Lieu de naissance, Adresse)

Utilisateur #4 (Monsieur/Madame, Nom, Prénom, date de naissance, Lieu de naissance, Adresse)

Utilisateur #5 (Monsieur/Madame, Nom, Prénom, date de naissance, Lieu de naissance, Adresse)

Utilisateur #6 (Monsieur/Madame, Nom, Prénom, date de naissance, Lieu de naissance, Adresse)

Utilisateur #7 (Monsieur/Madame, Nom, Prénom, date de naissance, Lieu de naissance, Adresse)

(Si l'Utilisateur comprend plus de 7 personnes, dupliquer la page en la numérotant « 1/9 bis » et en reprenant les numéros d'Utilisateur à partir du #8.)

D'une part et d'autre part, le dénommé ci-après « Avatar » :
 (Monsieur/Madame, Nom, Prénom, date de naissance, Lieu de naissance, Adresse)
Mlle Dalle Béatrice Park Chae, 31/05/1991, Paris

1/9

에바타 계약서

1. 역할 2. 활동 3. 결과 및 계약기간 4. 계약장소 5. 의복코드 6. 무속물 (악세서리) 7. 위생
8. 급료 9. 규정명세서 10. 광고 11. 운

플뢰리퐁텐느, 에바타, 2014
파티마: 박채별, 박채달

flouyfontaine, Avatar, 2014
Perormers: Biole Valérie Park Chae, Dalle Béatrice Park Chae

1. 아바타 보증 2. 권리채권 3. 권리
호 8. 책임

1절. 역할
서명자 사이의 업무 계약서 :

지명자 후에 <사용자> (최소 2인) :

사용자 #1 (남성/여성, 이름, 성, 출생일, 출생지, 주소)
Mr Galois FLEURY, 15/08/1985, CHARENTE-MARITIME

사용자 #2 (남성/여성, 이름, 성, 출생일, 출생지, 주소)
Mr Antoine FONTAINE, 28/08/1985, ILLY-SUR-SEINE

사용자 #3 (남성/여성, 이름, 성, 출생일, 출생지, 주소)

사용자 #4 (남성/여성, 이름, 성, 출생일, 출생지, 주소)

사용자 #5 (남성/여성, 이름, 성, 출생일, 출생지, 주소)

사용자 #6 (남성/여성, 이름, 성, 출생일, 출생지, 주소)

사용자 #7 (남성/여성, 이름, 성, 출생일, 출생지, 주소)

(만약 사용자가 9인 이상일시, #8로 사용자들의 번호를 재계하면서 <1/9부>로 번호를
 매기면서 복사한다)

한 부분에서 한 부분으로, 지명자는 후에 "에바타" 다 :
 (남성/여성, 이름, 성, 출생일, 출생지, 주소)
Mlle Dalle Béatrice Park Chae, 31/05/1991, Paris

1/10

L'AVATAR RECONNAÎT AVOIR PRIS CONNAISSANCE ET REÇU UN EXEMPLAIRE DES CONDITIONS GÉNÉRALES (SOIT 4 PAGES) DU PRÉSENT CONTRAT DONT IL DÉCLARE ACCEPTER LES TERMES SANS RÉSERVE ET AVOIR PRIS CONNAISSANCE DE LA CHARTE SIGNALÉTIQUE ANNEXÉE AUX PRÉSENTES.

Signatures, précédées de la mention manuscrite "lu et approuvé".

Utilisateur #1
 Fait à PARIS le 23/06/2014

Utilisateur #2
 Fait à PARIS le 23/06/2014

Utilisateur #3
 Fait à _____ le _____

Utilisateur #4
 Fait à _____ le _____

Utilisateur #5
 Fait à _____ le _____

Utilisateur #6
 Fait à _____ le _____

Utilisateur #7
 Fait à _____ le _____

(Si l'Utilisateur comprend plus de 7 personnes, dupliquer la page en la numérotant « 5/9 bis » et en reprenant les numéros d'Utilisateur à partir du #8.)

Avatar
 Fait à Paris le 02/07/2014

5/9

아바타는 이해를 표명하고, 전반적인 조건에 대한 현재계약서의 복사본을 받았으며 (총 4장) 모든 상황들을 제한없이 받아드림을 표명한다. 그리고 현재 첨부된 상호제계 문서를 이해한다.

서명, 앞서 언급된 통고에대하여 "읽고, 승인받았다".

사용자 #1
PARIS 23/06/2014 에게 되었다

사용자 #2
PARIS 23/06/2014 에게 되었다

사용자 #3
 _____ 에게 되었다

사용자 #4
 _____ 에게 되었다

사용자 #5
 _____ 에게 되었다

사용자 #6
 _____ 에게 되었다

사용자 #7
 _____ 에게 되었다

(만약 사용자가 7인 이상이면 #8로 사용자들의 번호를 재계하면서 <1/9부>로 번호를 매기면서 복사한다.)

에바타
Paris 02/07/2014 에게 되었다

6/10

[2014] *Ile Royale*, Osan Museum of Art, South Korea, curators: Youngjoo Cho, Joo-ok Kim, with Dalle Béatrice Park Chae and Biole Valérie Park Chae



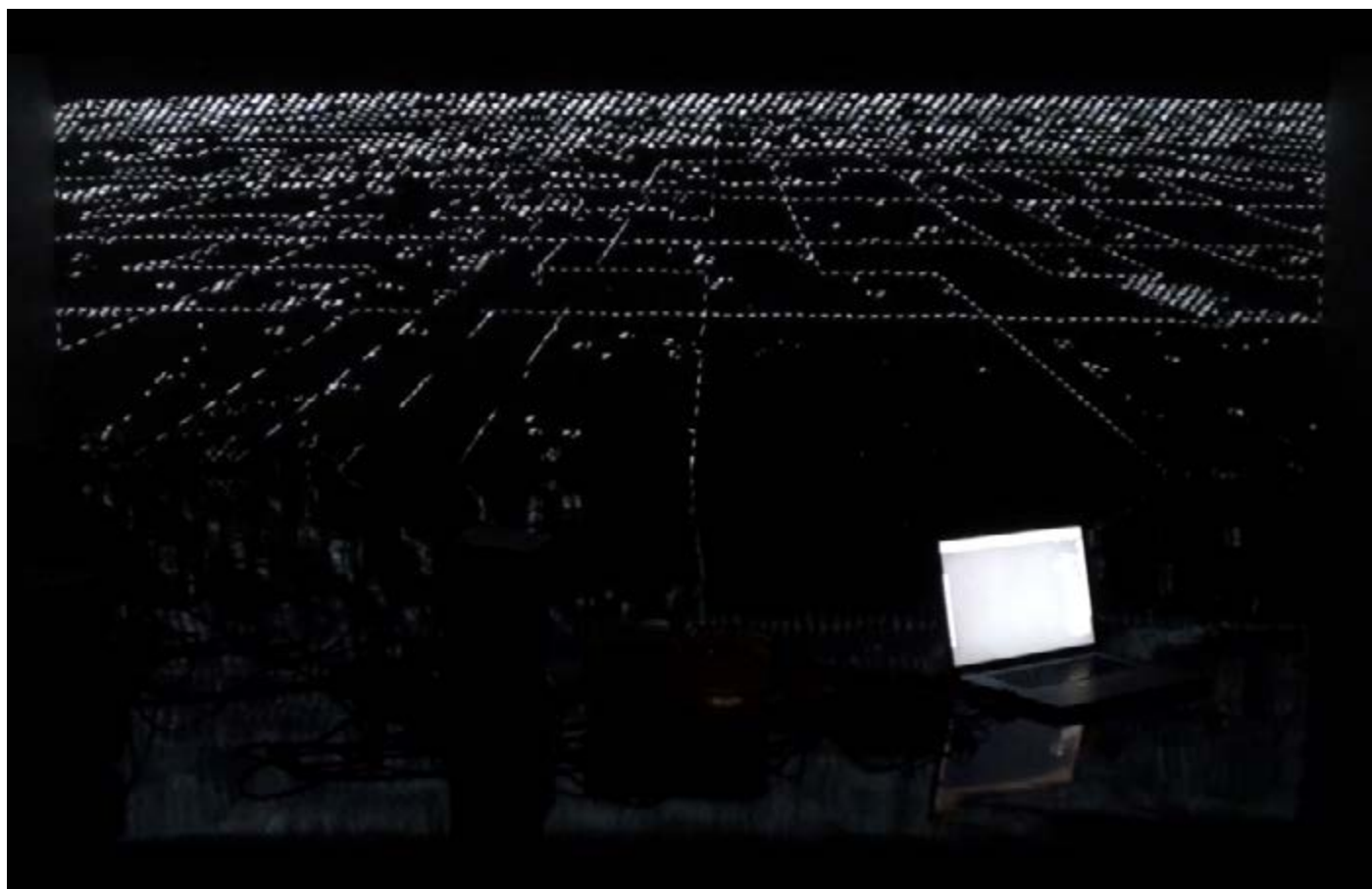
www.scrollinfinity.fr, 2012
website

Scroll Infinity is an interactive website dedicated to scrolling.



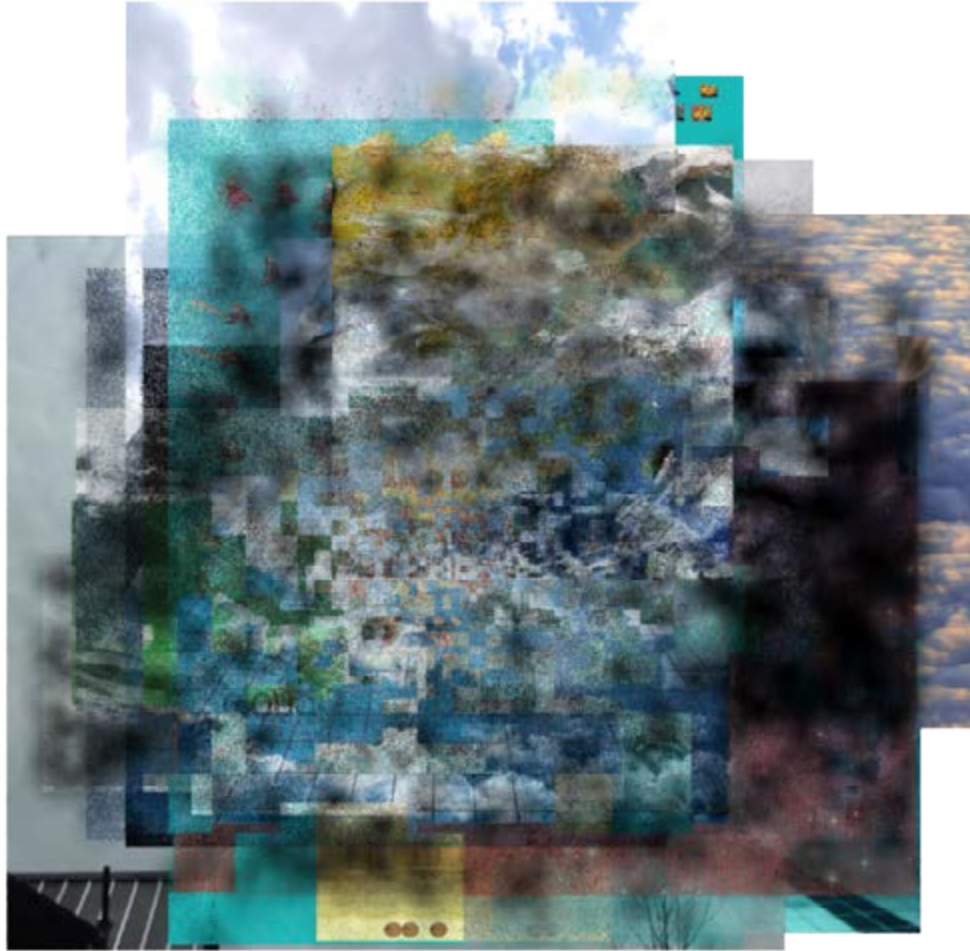
Farming, 2012
machinima, 23min 08sec

Series of repetitive actions aiming to gather resources in video games. Performance recorded in Hitman 2.



W, 2012
projection, computer

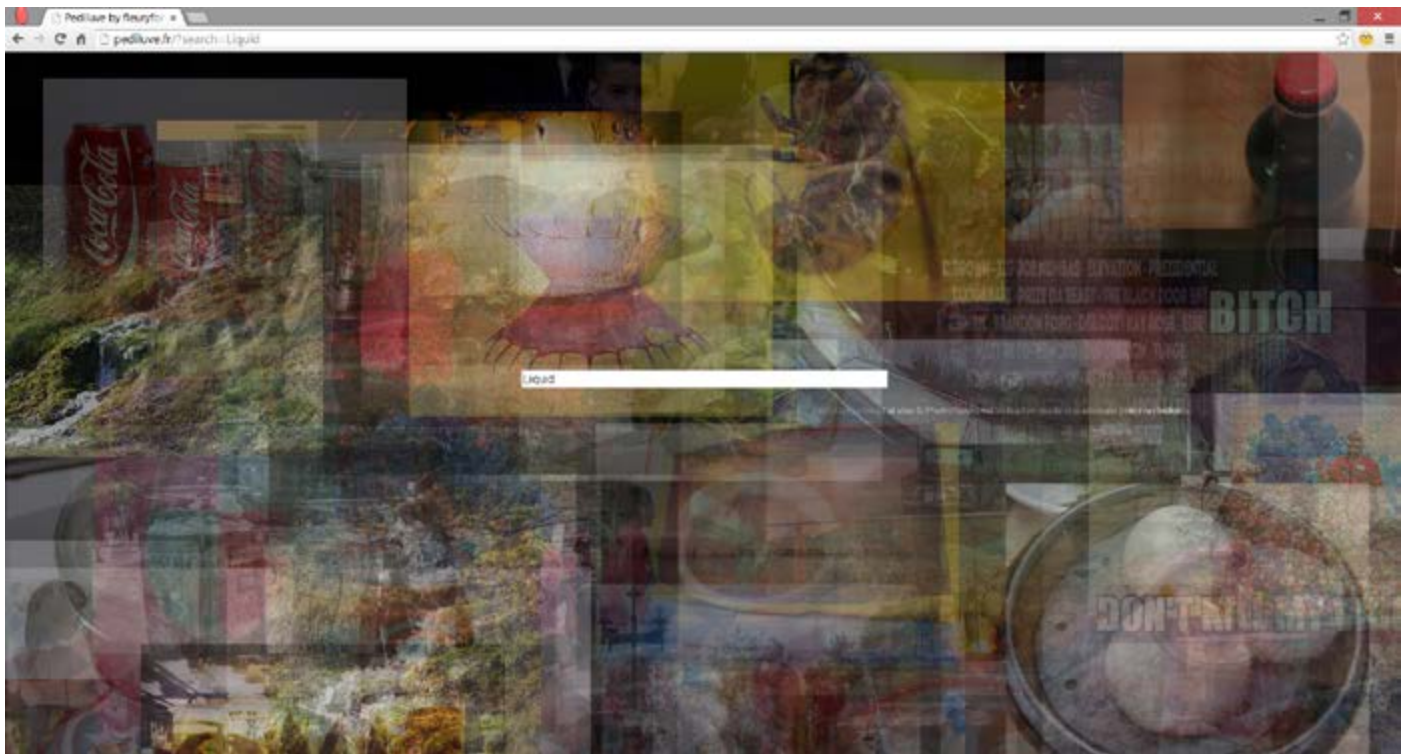
An image is deleted and only remains the selection tool from Photoshop software: the magic wand. The dashed lines draws one of the many figures of this disappearance, freezing the gesture during this work in process, at the dawn of each and every possibilities.



Superpositions, 2011

digital prints on plexiglas, variable dimensions

Pictures harvested on internet using the keyword “cloud” and merged in a 3D modeling software.



www.pédiluve.fr, 2011
website

Pédiluve is a simultaneous search engine.



[2013] *Sans matières ajoutées*, CNEAI, Chatoux, curator: About:Blank

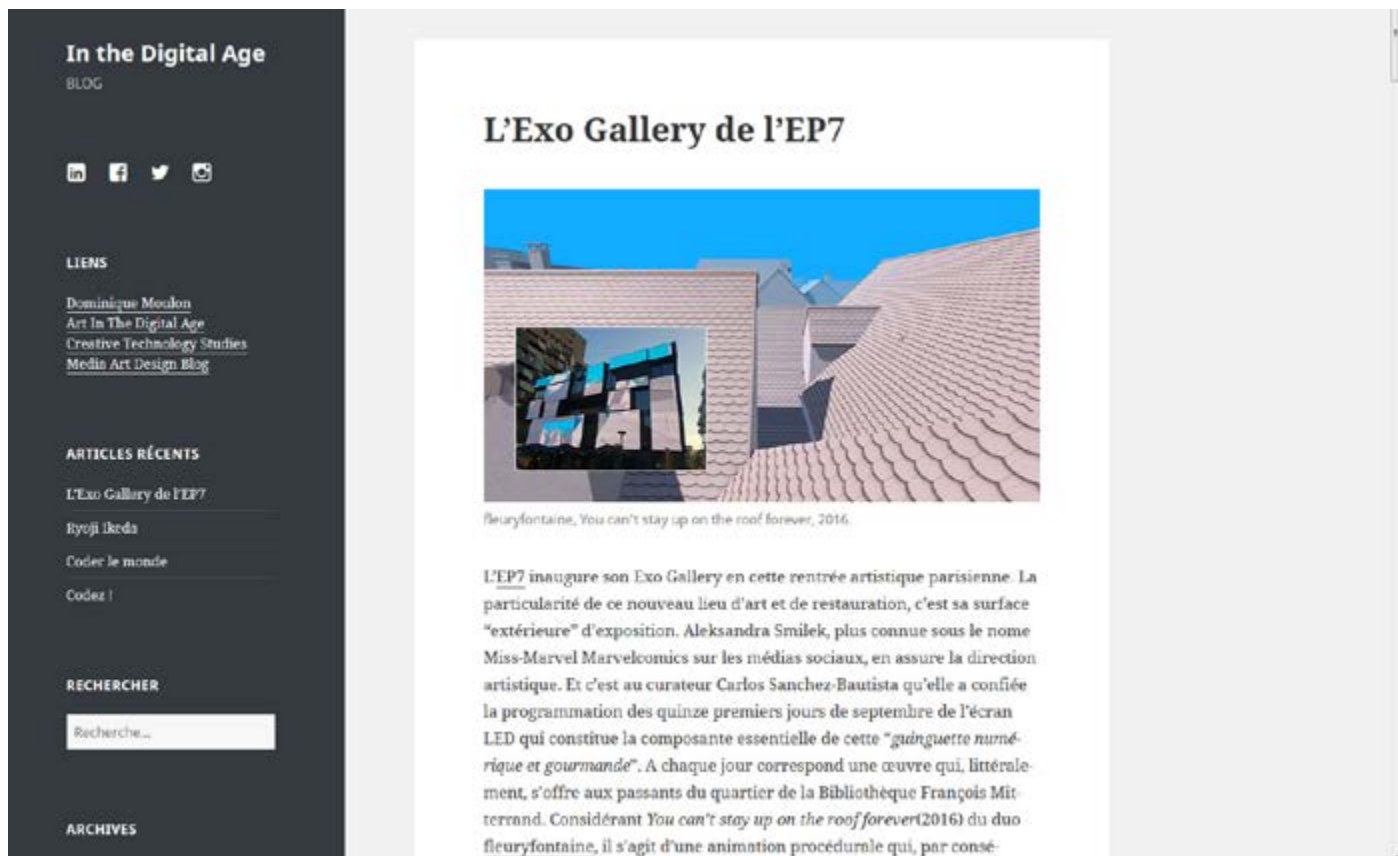
賽博空間中的 交感視野

巴黎「媒介靈媒」展

文 | 王馨梨 Hsinli Wang

press





In the Digital Age, September 2018

#Moodoftheweek du 24/07/2017

LA REDACTION

#MOODOFtheweek

Toutes les semaines, un condensé de visuels glanés sur le web, comme une exposition temporaire et imaginaire

Every week, a visual selection from the web, as a temporary and imaginary exhibition



Le Chassis_July 2017



➔ Ordis et mémoires fantômes



100



CONNEXION

CINÉMA + MUSIQUE + LIVRES + SCÈNES + **ARTS** + IMAGES + LIFESTYLE + MODE + BEAUTÉ + FOOD

CRITIQUE

ORDIS ET MÉMOIRES FANTÔMES

Par Clémentine Mercier

— 12 février 2017 à 20:36

Une expo collective montre que les algorithmes ont une vie propre et explore les liens entre la machine et le vivant.

reconnaissance faciale (et il en trouve !) tandis que *Fleuryfontaine* crée des portraits à partir d'un logiciel de *deep learning*. Les deux artistes rappellent que ces programmes d'apprentissage profond qui miment les circuits neuronaux ont récemment battu les champions du monde du jeu de go. Et face à ces portraits générés par des algorithmes de plus en plus intelligents, on frissonne tant ils sont vraisemblables et effrayants. Assez peu poétiques, finalement. ➔

Clémentine Mercier

Haunted by Algorithms Galerie Ygrec ENSAPC Les Grands Voisins, 82, avenue Denfert-Rochereau, 75014. Jusqu'au 3 mars.

f PARTAGER

🐦 TWEETER



> 0 COMMENTAIRES



Libération, February 2017

contact@fleuryfontaine.fr

www.fleuryfontaine.fr

2019



Tzvenik, March 2017



21/12/2016

Entretien avec fleuryfontaine

fleuryfontaine.fr/contouring, 2016, impressions numériques, site internet

Les artistes Antoine Fontaine et Galdric Fleury sont diplômés de l'Ecole Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy. Très vite, ils commencent à travailler ensemble et décident de former le duo fleuryfontaine. A travers leurs oeuvres, Antoine et Galdric tentent d'apporter une réflexion sur la portée et les enjeux des médias et nouvelles technologies sur notre société et sur la façon dont ceux-ci influent dans nos rapport à notre environnement. Rencontre.

A quand remonte votre collaboration ? Comment vous êtes vous rencontrés ?

Early Work, December 2017

contact@fleuryfontaine.fr

www.fleuryfontaine.fr

2019

GALDRIC FLEURY, ANTOINE FONTAINE IL NE RESTE PLUS QUE L'ATTENTE / WAIT AND SEE

PRO CMC 9/F & POLYU

Program 2015

Beamer, computer tower, internet
connexion, infinite duration
Armand Saghrî, Julien Tanay

FLEURYFONTAINE.FR

"Il ne reste plus que l'attente" ("Wait and see") a software linked to the web and made with a video game engine (Unity 3D). Every 15 minutes this software check on Twitter the occurrence of a list of expressions. Those expressions are made of words related to the lexical field of liquidity combined with terms usually used in finance (liquid, stream, wave, flow, finance, exchange, management, market, etc.) The more those expressions have popped on Twitter, the more the sea seems agitated, on the opposite, the less the words are use, the more the sea looks quiet.



This program acts like a barometer of the discourses about liquidity and finance on the Internet. This witness of the speeches which reactivate today a collective image linked to water, questions the figure of the ocean as the new paradigm of our digital society: a liquid world with many streams where everything communicate, and in which we evolve without being able to embrace all its complexity and inner mechanisms.

GALDRIC FLEURY and **ANTOINE FONTAINE** - the Parisien artists known as fleuryfontaine - question through their installations, performances and digital pictures the interactions between man and its close environment, using information technologies as their field of investigation. Their work fully participate in this history to witness the shift from modernity to algorithmic governance. The theory of knowledge, combined with that of Capital, finds expression through the metaphor of liquidity, the fantasy - shared by teenagers, engineers and preachers - of a borderless, water-tight world in constant regeneration. (Alexis Jakubowicz, 2015).



ISEA, Hong Kong, Catalog 2016

Fleury Fontaine



Gérôme en LITHO, 2015, Inspiration numérique, 60 x 40 cm © Fleury Fontaine / Early Work

Hommage ou pastiche ?

Pastiche et même plutôt travestissement.

L'œuvre d'Orsay revisitée ?

Jeunes Grecs faisant battre des coqs de Jean-Léon Gérôme (1846).

Le mot de l'artiste :

Pour cet événement nous avons transformé *Jeunes grecs faisant battre des coqs*, tableau emblématique de Jean-Léon Gérôme, en lui appliquant via un algorithme de *deep learning* le style d'une nature morte de Manet représentant un citron. C'est une œuvre créée pour l'occasion, comme un exercice de style, qui part surtout d'une envie d'expérimenter un algorithme de *deep learning* avec humour...

The Creators Project

LIRE

VOIR

À PROPOS

Chercher



Pari réussi. A l'horizontal, on voit différemment les œuvres. Et pour le recul suffisant, idée astucieuse, on pouvait grimper sur un petit promontoire de bois. Changer de point de vue, renverser le regard. Parmi les œuvres présentées, celle de Louise de Montalembert innove. En extrayant les codes couleurs des *Oréades* de William Bouguereau, une huile sur toile de 1902, elle en offre des variations, abstraites, générées par un logiciel. L'outil numérique, comme enjeu artistique au centre de sa pratique. Plus loin, *La naissance de Vénus* de Thomas Péan habille la tradition d'une touche d'ironie en investissant l'imagerie du tourisme de masse. Vénus sur un t-shirt, le propos amuse. D'un point de vue formel, notre travestissement préféré revient à Fleury Fontaine dont *Jeunes grecs faisant battre des coqs*, un tableau emblématique de Jean-Léon Gérôme est ici détourné grâce à un algorithme de *deep learning*. Là aussi, la transposition d'une époque à l'autre se fait par le truchement du numérique.

LES PLUS LU



Guide de survie en École d'Art



La troublante beauté des hameaux perdus de l'Amérique



Roger Ballen vous donne son meilleur conseil pour devenir un artiste



[NSFW] Sophie Ebrard a passé quatre ans à photographier l'envers du décor des films porno



En Islande, les lignes haute tension sont des géants

Vice: Creators, October 2016

Fleury Fontaine

프랑스
11-110



MapHack Daebu Island
Print on paper, Age of Empire II map editor,
2015

WWW.FLEURYFONTAINE.FR

This exhibition explores the making of maps and its relations to the territory they represent and reproduce. This collection of works tries to express the paradox of such mnemonic apparatus always oscillating between the flow of curiosity and the stillness of classification.

플레리 폰텐은 두명의 파리 출신 미디어 아티스트 그룹이다. 학부 때 건축을 공부한 그들은 공간의 설계에 관심이 많으며, 물리적인 공간과 가상공간이 결합에 대해 연구한다. 이번 한국 방문에서는 그들이 거주했던 대부도에서 수집했던 이미지를 바탕으로 비디오게임 맵을 제작하였다.

플레리 폰텐

앙투안 폰텐
갈드릭 플레리

경기창작센터에 머무는 동안 지도제작과 그것이 재현하고 재생산하는 영역과의 관계를 탐구했다. 호기심의 흐름과 분류의 정적 사이를 오가는 이 연상기호 장치의 역설을 작품 컬렉션을 통해 표현하고자 한다.

먼저 대부도 지도를 그리기 위해 전략 비디오게임 '에이지 오브 엠파이어 2(Age of Empire 2)' 맵 편집기를 해킹했다. 그리고 게임의 오리지널 텍스처를 샘플링하여 수집한 텍스처로 교환하고, 이 지역을 바라보는 우리만의 시각을 만들어냈다. 그것은 인물화, 지도일 뿐 아니라 고유의 자율성을 가진 또다른 디지털 영역이다. 이러한 행위는 새로운 장소의 공간을 우리의 것으로 만드는 과정이었다. 통제와 차용, 그리고 지식 행위였다.

우리는 섬 주민의 초상화도 만들었다. 3D 스캐닝기법을 이용해서 대부도에서 일하는 이모씨와 최모씨의 얼굴을 캡처했다. 여기서 UV맵이라는 소프트웨어가 구축한 3D모델 텍스처를 보여주었다.

대부도 주변을 산책하며 우리는 자기 땅을 개조하던 또 다른 섬 주민을 발견했다. 게(crabs)가 해변의 진흙을 갖고 작은 구조물을 빚어내며 낚시 풍경을 연출하고, 그들의 환경을 바꾸고 있었던 것이다. 〈수확(Harvest)〉이란 설치작업은 이 풍물이 만든 조각들을 수집하고 전시하여 아카이빙한 시간의 퍼포먼스를 기록한 것이다. 우리는 이를 스캐닝해서 도자기로 바꾸고, 물리적 세계와 디지털 세계 양쪽의 형상 레퍼토리를 만들었다.

우리의 영토를 소유하는 방식은 좀 더 정치적인 문제다. 네 편의 비디오는 또 다른 비디오게임 맵 편집기를 이용해서 섬 제작(the making of islands)을 보여주었다. 이 섬들은 현재 국가 간 영토 분쟁의 무대에 오르는 실재하는 섬이다. 일본과 중국 양국의 센카쿠 열도 분쟁, 세르비아와 크로아티아의 세렌그라드섬 분쟁, 우크라이나와 러시아의 투즐라섬 주장, 일본과 한국의 독도 분쟁이 그것이다.

FLEURY FONTAINE

ANTOINE FONTAINE
GALDRIC FLEURY

During our stay in GCC, we explored the making of maps and its relations to the territory they represent and reproduce. Within this collection of works we attempt to express the paradox of such mnemonic apparatus always oscillating between the flow of curiosity and the stillness of classification.

First, we hacked the map editor of the strategic video game: Age of Empire 2 to draw a map of Daebu Island. We exchanged the original textures of the game by textures we gather during our exploration of the island, to create our own vision of this territory that is a portrait, a map, but also another digital territory that has its own autonomy. For us this gesture was a way to make this new and unknown space our own. This was an action of knowledge, as well as an act of control and appropriation.

We made also portraits of the inhabitants of the island. We use the technique of 3D scanning to capture the faces of Mrs Lee and Mr Choi, working on Daebu Island. We present here the textures that the software build to create the 3D models called UV maps.

During our walks around the island, we have noticed other inhabitants that were reshaping their own territory. Indeed, the crabs were transforming their surrounding by modeling the mud from the beaches into small architectures that creates a domestic landscape. The installation named Harvest is the documentation of a performance during which we collected, displayed and archived those animal-made sculptures. By scanning them and turning them into ceramics, we have created a repertory of shapes both in the physical and digital world.

The way we take possession of our territory is question in a more political way in the four videos showing the making of islands in different video games map editors. Those are all real islands that are now the theater of territorial disputes between states. Senkaku islands claim by both Japan and China. Island of Sarengard claim by Serbia and Croatia. Tuzla island claim by Ukraine and Russia. Dokdo Islands claim by Japan and South Korea.

Gyeonggi Creation Center, Catalog 2015

Les crabes coréens de fleuryfontaine à la Galerie Chenaux

« Geek », ce n'est pas forcément le premier mot qui vient à l'esprit lorsqu'on rencontre Antoine Fontaine et Galdric Fleury, avec leur dégain de baroudeur d'à peine trente ans. Et pourtant, ces anciens étudiants en architecture diplômés de l'[Ecole Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy](#) secouent la scène de l'art contemporain à coups de jeu vidéo 3D recréant le Centre Pompidou (*Cocktail*), ou de casque de réalité virtuelle nous plongeant au cœur de Wall Street (*I need a haircut*). Rencontré à la [Galerie Chenaux](#) dans le 3^e arrondissement de Paris, lors du vernissage de l'exposition collective « Tours de Babel changées en ponts » le 12 novembre, le duo d'artistes [fleuryfontaine](#) dévoile trois œuvres réalisées pendant sa résidence au Gyeonggi Creation Center, sur l'île de Daebudo en Corée du Sud.



Vidéo : [Juliette Saint-Sardos](#)

Pigment Magazine, November 2015

fleuryfontaine

par Alexis Jakubowicz



Quid du lit liquide

Il est admis depuis les travaux du mathématicien Norbert Wiener que la nature se désagrège progressivement, suivant le second principe de la thermodynamique. Pour pallier l'entropie fondamentale, l'homme a su produire une énergie paradoxalement négative en recevant, stockant et transmettant l'information. Nommé *néguentropie*, ce développement se caractérise par un degré croissant d'organisation. Le moment cybernétique, né au tournant des années quarante et cinquante aux États-Unis, se définit ainsi dans sa pleine extension comme « la science du contrôle et de la communication chez l'animal et la machine ». Il constitue une alliance entre des mathématiciens comme John Von Neumann, des ingénieurs comme Claude Shannon, des biologistes, comme Arturo Rosenbluth, et enfin des représentants des sciences humaines, comme les anthropologues Gregory Bateson ou Margaret Mead⁽¹⁾. Autant de *forces vives* réunies pour la naissance de l'informatique et qui pressentent en elle l'obsolescence des outils théoriques permettant de penser la dialectique *nature/culture*.

Le travail de fleuryfontaine s'inscrit en plein dans cette histoire pour constater « le passage de la modernité à la gouvernance algorithmique ». *Everything is going extremely well*, dont le titre est tiré d'une réplique de 2001 : l'odyssée de l'espace, fait l'archéologie d'un monde post-cybernétique, guidé par le souci constant d'organiser le monde pour empêcher sa fin. À l'instar des os de chat ordonnés comme des instruments (*Collection*, 2014) ou des insectes taxidermisés sur le modèle des premiers automates cellulaires de Conway, fleuryfontaine applique à toute forme de vie et de pensée, organique ou sociale, des méthodes de classification héritées du cartésianisme, du positivisme et de l'informatique. Montée comme une chambre d'enfant IKEA, l'installation qu'ils présentent à Montrouge prend dans les allées du Salon la forme d'un décor. Ce rapport au factice est lié dans l'œuvre des artistes à l'instauration de l'ordre, autant des corps que des informations. Ainsi des lits en paraffine, réunis sous le titre *Everyone belongs to everyone else* (2015), qui synthétisent une réflexion sur l'ingénierie sociale, le passage d'une discipline solide au contrôle des flux

ou encore la colonisation du sommeil par le travail. L'un des meubles fond ; vraiment *Il ne reste plus que l'attente*. La vidéo ainsi nommée simule la lumière du jour dans la sinistre cave. Derrière le rideau s'agit un océan algorithmique dont le mouvement des vagues est généré par l'emploi du champ lexical de l'eau sur les réseaux sociaux. La théorie de la connaissance, alliée à celle du Capital, trouve à s'exprimer dans l'œuvre de fleuryfontaine à travers la métaphore de la liquidité, fantasme partagé par les adolescents, les ingénieurs et les prédicateurs, d'un monde sans pertes et sans frontières sans cesse régénéré.

(1) Mathieu Tricot, *Le moment cybernétique : la constitution de la notion d'information*, Seyssel, Éditions Champ Vallon, « Milleux », 2008.

Quid of the liquid bed

Beginning with mathematician Norbert Wiener's works, we have acknowledged that nature disintegrates gradually following the second law of thermodynamics. To overcome this fundamental entropy, man was able to produce a paradoxically negative energy by receiving, storing and transmitting information. Named Negentropy, this development is characterized by an increasing degree of organization. The cybernetic moment, born at the turn of the forties and fifties in the United States, is defined in its full extension as "the science of control and communication in the animal and the machine". It is an alliance of mathematicians such as John Von Neumann, engineers such as Claude Shannon, biologists such as Arturo Rosenbluth, and finally scholars in the humanities such as anthropologists Gregory Bateson and Margaret Mead⁽¹⁾. These are living forces that have joined efforts for the birth of information technology and who have sensed the inevitable obsolescence of the theoretical tenets that established the *nature/culture* dialectics.

Fleuryfontaine's work fully participates in this history to witness "the shift from modernity to algorithmic governance". *Everything is going extremely well*, whose title is taken from a replica of 2001 *A Space Odyssey*, is an archaeological representation of a post-cybernetic world guided by the

constant concern to organize the world in order to prevent it from ending. Like the cat bones arranged as instruments (*Collection*, 2014) or taxidermy insects modelled on the first cellular automata invented by Conway, fleuryfontaine applies to all forms of life and thought, whether organic or social, the classification methods inherited from Cartesianism, positivism and information technology. Mounted as an IKEA room for children, the installation shown at Montrouge acts as a decoration in the aisles of the Salon. In the artists' work, this relationship with the replica is linked to the establishment of order, both in the physical world and in the realm of information. The paraffin beds under the title *Everyone belongs to everyone else* (2015) embody a reflection on social engineering, the application of a strong discipline to the control of flows or the colonization of sleep by work. One piece of furniture is dissolved; really *Il ne reste plus que l'attente*, as the title of the video simulating daylight lighting up the sinister cave states. Behind the curtain stirs an algorithmic ocean whose waves are generated by the use of the lexical field of water on social networks. The theory of knowledge, combined with that of Capital, finds expression in the work of fleuryfontaine through the metaphor of liquidity, the fantasy – shared by teenagers, engineers and preachers – of a borderless, water-tight world in constant regeneration.

(1) Mathieu Tricot, *Le moment cybernétique : la constitution de la notion d'information*, Seyssel, Éditions Champ Vallon, « Milleux », 2008.

Soutien: Ekimetrics

Par MARIE LECHNER

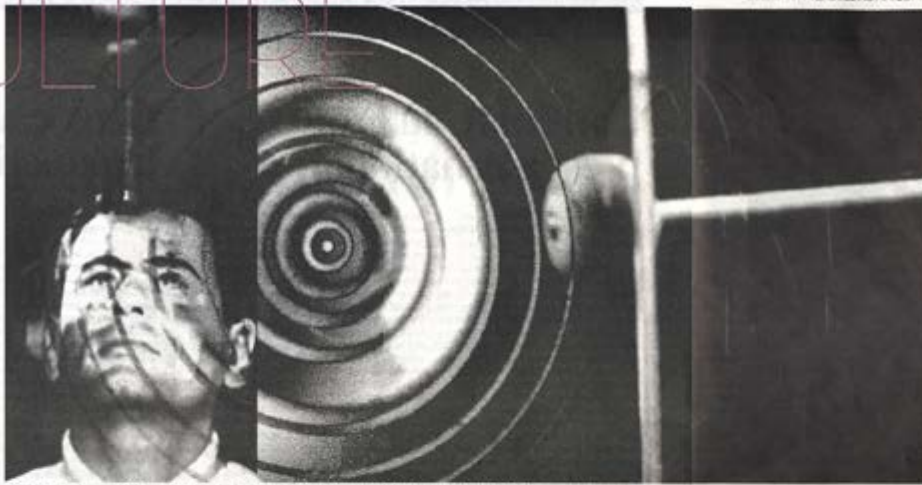
Depuis leur avènement au milieu du XIX^e siècle, chaque révolution d'une nouvelle technologie de télécommunication change son lot de fantasmes, tapés dans le bruit des télégraphes, radio, la jaspée d'un téléphone, la neige des télévisions ou le cyberespace, cette «hallucination consensuelle» trépidante que le défunt William Gibson, Des caprices littéraires et passionnelles sont régulièrement associées aux nouvelles technologies, les «médias» assument un rôle longtemps dévolu aux «médiums» humains, intermédiaires avec les esprits.

«Média Médiums» est précisément l'initiale du projet de recherche réalisé dans le cadre du Labex Arts-H2S, laboratoire d'excellence des arts et médiations humaines, une collaboration entre l'École nationale d'arts de Paris-Garey (Nal d'Arts), l'université Paris-VIII, les Archives nationales et le laboratoire de recherche des Arts déco de Paris. Cette relation étrange et pendante entre l'histoire de la transmission à distance et le paramètre à été largement explorée côté anglais, notamment par Mark Lister, auteur de *Telepresence, Media and Mycology in the Age of Information* (1998) ou aussi par Jeffrey Squire (2013), dans son livre de référence sur *Haunted Media* (2013), consacré à la «présence électronique».

Le sujet est plus récemment abordé dans le monde francophone, et notamment au sein de l'Université, où «l'impression à l'occulte» n'est pas un tabou, comme Jeff Guss, auteur de *Voices* (2013). Les deux artistes et essayistes sont à l'initiative de ce vaste projet de recherche qui se penche sur l'histoire des moyens de télécommunication destinés à transmettre la pensée ou l'induction à distance, qu'il s'agisse de technologies scientifiques ou, au contraire, reposant sur des théories plus ésotériques (éther, astral, télépathie, divination sous forme d'expériences avec des médiums, paroles magiques et coïncidences).

L'une des télécommunications modernes débute aux États-Unis en 1844 avec le premier message officiel, mal interprété mal interprété, envoyé via le câble télégraphique : «What hath God wrought ?» («Qu'est-ce que Dieu a créé ?»). Ce nouveau mode de communication désacralise ce qu'est le télégraphe à marquer l'imaginaire populaire. Il est presque immédiatement suivi par l'apparition de spectres frappant des ondes pour transmettre leurs messages de l'autre côté. L'émergence de ces nouvelles technologies coïncide avec une trentaine d'années de spiritualité et de tables tournantes (lire ci-contre).

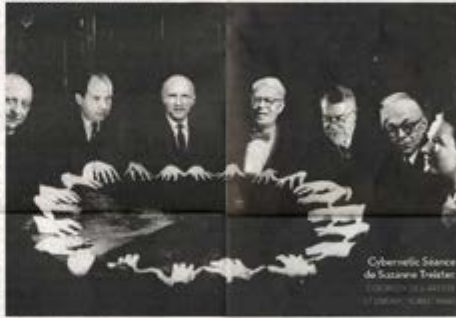
SIMULATION. «A cette époque, la distinction entre science et occulte n'est pas encore tranchée», expliquent les directeurs du projet, soulignant que d'innombrables savants participaient aux cercles spirites, comme le chimiste William Crookes qui rapportait l'existence d'une force psychique ou encore Pierre Duhem, qui observait la célèbre mal-



Extrait de la performance de Vincent Epplay «Spectrophonie - Esprit des ondes et des signaux électromagnétiques», 1980 (Musée d'Art Moderne de Paris)



Extrait de «Voices Signatures», livre de Jeff Guss, sur l'automatisation de l'écriture et du langage, 2013



Cybernetic Science de Suzanne Teitelbaum, 2013 (Musée d'Art Moderne de Paris)

NUMÉRIQUE A Paris, l'exposition «Média Médiums» fait le lien entre l'essor des télécommunications depuis le XIX^e siècle et le spiritisme qui se perpétue dans les technologies actuelles.

Des ectoplasmes dans le cloud

diton Eugène Palladius faisait briller les tables. Il montra accidentellement sans parvenir à expliquer le mystérieux phénomène, comme le raconte Bertrand Russell dans l'un des vingt poèmes de l'œuvre éditée spécialement pour l'exposition. Revenons le large spectre des recherches menées par les érudits et les artistes impliqués, les seuls thèmes sont des tentatives à plonger dans l'histoire parallèle des médias. De l'essor aux télégraphes, Thomas Edison et la jaspée des médiums à Internet, l'Ultrasound, Télépathie Interstellaire, l'écrit cosmique ou l'Intelligent Design 31 - 2 de l'Institut métapsychique international.

Outre cette fascinante archéologie, le projet a surtout le mérite d'en montrer les résonances actuelles, où l'Internet vit par les machines dans un univers de communication généralisée. C'est de l'ultraconnectivité («local computing») l'ère des données, de la finance à haute fréquence,

boîtes noires de plus en plus impénétrables devenues le lieu de nouvelles imaginations, mais qu'analysés par Stéphane Degoutin dans son essai *La Société nuage*, ou cela est «comme dans l'installation de réalité virtuelle de Fleuryfontaine, équipée d'un Oculus Rift, on erre dans les couloirs glaçants d'une simulation de centre de données et d'un salon de coiffure déserté, jadis fréquenté par les traders remplacés par des algorithmes sans visage».

«Ce qui relie les deux facettes du projet, le spiritisme et l'histoire des inventions de la télécommunication, c'est la recherche d'une intelligence dématérialisée», analyse Jeff Guss. Dans l'une, elle est latente, c'est dans l'autre, qu'elle se révèle, d'autres planches. Dans l'autre, il y a un achèvement progressif vers une communication de la pensée, une intelligence mécanique et artificielle. Dans ce but, à travers un troisième élément : la cybernetique, fondement de notre société du contrôle dont l'artillerie britannique Suzanne Teitelbaum retravaie une fascinante géométrie abstraite.

HAÏVETÉ. «Data Ghosts», installation de 2013, actualisée en version numérique une pratique née dans les années 50, consistant à capturer les voix des morts dans les télégraphes radio ou les phénomènes de voix électroniques (les EVP). «Si les humains, dans le bruit blanc, reconnaissent la voix d'un mort, que reconnaissent les machines dans le bruit des données ?», interroge Jeff Guss, qui tente de faire parler l'inconscient du code informatique. Sa «ghostbox» digitale comporte un programme qui scanne le trafic des réseaux, tandis qu'un logiciel de reconnaissance vocale décode le bruit généré par le transit des données, pour identifier des mots, y déceler des messages fantomatiques, dans un système de feedback permanent. «On cherche à déceler l'existence d'un être à l'origine, le programme de l'ultraconnectivité. Ces outils ne sont pas neutres, les algorithmes suivent des règles, qui formeront la réalité».

INFORMATIQUE ubiquiste, **datacenters**, ces boîtes noires de plus en plus impénétrables sont devenues le lieu de nouvelles imaginations.

En valorisant le bruit plutôt que l'information, les artistes sont à rebours de l'utopie d'une communication transparente, déjà présente chez l'automatisme Gennep Flourens à la fin du XIX^e, comme le relève Gennep Flourens. «Il était censé qu'un journal très vite communiquait directement avec "des canaux harmoniquement accordés". Il était imaginé des pensées pour entrer en résonance avec les médiums. Cette notion peut servir à éclairer, mais aussi en perspective les discours médiatiques de certains neuroscientifiques ou postmodernes : voir à travers le cerveau, visualiser les pensées, télécharger les consciences».

«On retrouve ce désir de transparence absolue des échanges, de communication parfaite affranchie de toute médiation, qui se poursuit du langage, comme si la pensée n'avait aucun contenu».

MÉDIA MÉDIUMS. Galerie Sign, 35, rue Louis Veuve 75015, jusqu'au 30 mai. Site : www.mediamediums.net

dans son essai *La Société nuage*, ou mis en scène dans l'installation de réalité virtuelle de Fleuryfontaine. Équipé d'un Oculus Rift, on erre dans les couloirs glaçants d'une simulation de centre de données et d'un salon de coiffure déserté, jadis fréquenté par les traders remplacés par des algorithmes sans visage.

Morse et resu

Peu après que Morse a débuté publiquement le télégraphe électrique en 1844, de mystérieux phénomènes ont lieu à Hydesville dans le nord de New

Monde. Récemment, ces conduits, les salient que pouvait re missions

Borges revu par Fontaine & Fleury

Vous connaissez le principe que développe Borges dans son texte le plus fabuleux peut-être (non, son texte le plus fabuleux c'est l'ensemble de ses fictions), *La bibliothèque de Babel* : un nombre indéfini de livres comportant chacun 410 pages, chaque pages comportant 40 lignes de 80 caractères, explorant toutes les possibles combinaisons de lettres, signes et blanc et développée jusqu'à contenir la totalité de la littérature composée, toutes langues et toutes époques. Et bien sûr à quoi ressemble cette bibliothèque, organisée comment. Thème récurrent chez Borges, que ces figures du livre comme fabrique matérielle d'imaginaire, du *livre de sable* à l'article d'encyclopédie manquant de *Tron Urbis Urqar*, ou aux 17 sphères dispersées de l'*Aleph*.

Mais l'ambiguïté est peut-être à prendre au rebours : le web est une profusion qui ne nous est plus représentable, mais se constitue elle-même comme imaginaire. Ainsi, récemment, ces objets simulant un Wikipedia tout entier passé en tirage imprimante.

C'est donc une vérité mathématique élémentaire : explorez via Twitter la totalité des combinaisons possibles de lettres en 140 caractères, et la suite de tweets engendrée va forcément inclure la totalité existante de la littérature, le *Don Quichotte* original et celui de Pierre Ménard et toutes ses traductions en toutes langues, comme aussi bien des fragments de phrase dispersés du même *Quichotte* dans une masse qui, elle, n'aura rien à voir.

La première fois qu'Antoine Fontaine et Galdric Fleury ont programmé un compte Twitter destiné à engendrer cette bibliothèque qui est l'idéal de la nôtre, ou le simple prolongement logique de son idée, Twitter les a coincés : on ne peut pas demander aux administrateurs de Twitter d'avoir lu Borges. Voilà donc le compte @BabelBaboon revisité : une fois toutes les 3 heures, un message émis qui vous apporte directement un fragment véritable de la bibliothèque inventée par Jorge Luis Borges – et vous manquerez ça, plus beau que le suaire de Turin ou toute autre vérité essentiellement nôtre ? L'algorithme est encore plus perfectionné, c'est juste que ça mettra un peu plus de temps avant d'avoir balayé toutes les combinaisons, et qu'avec toutes les combinaisons des messages en 140 signes on ait recouvert la cible native.

Et passez sur le site [FleuryFontaine](#) voir les autres réalisations du binôme (ils ont commencé par un diplôme d'archi avant de venir s'inscrire avec retour à la 3ème année de Cergy pour mieux en profiter) : Amalgame, récente performance à la Gaité Lyrique, le dispositif Swarm ou le troublant avatar. Si c'est juste pour un peu de calme, tester leur Scroll Infinity, et si Google plus Bing plus Yandex ne vous suffisent pas, aventurez une recherche dans leur Pédiluve, résultat garanti : tout le web en un clic.

À noter qu'Antoine et Galdric (sur Twitter compte commun @FleuryFontaine) viennent de rendre à leur directeur de mémoire (Jeff Guess obviously) ledit mémoire sous forme de clé USB, et qu'il est disponible en ligne. Avis aux amateurs de StarCraft, avec quelques questions sur l'éthique du jeu vidéo...

Le Tiers Livre, François Bon, January 2014