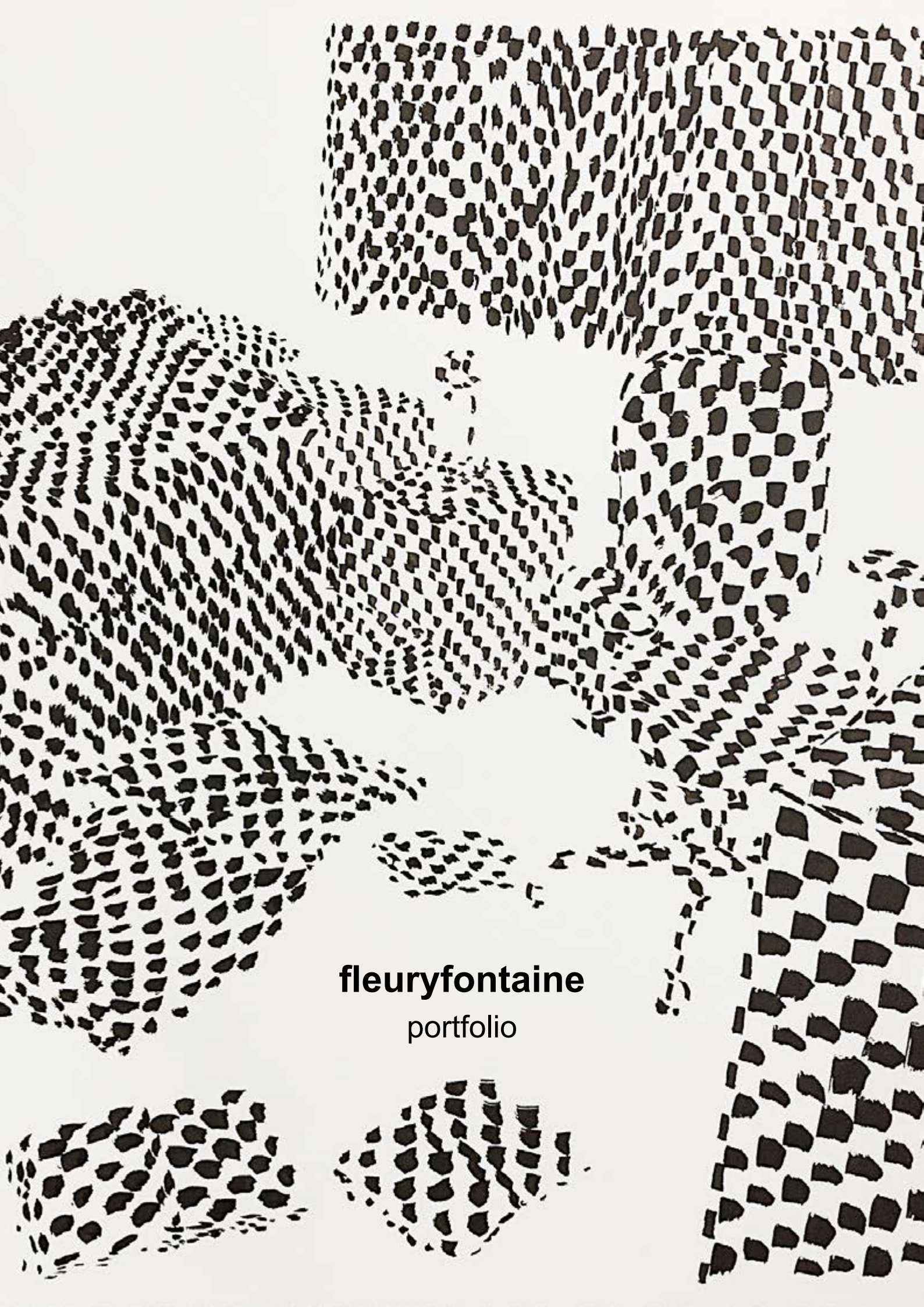


fleuryfontaine

portfolio

fleuryfontaine

www.fleuryfontaine.fr

contact@fleuryfontaine.fr

Galdric Fleury & Antoine Fontaine

Atelier:

16 Rue Edmée Guillou
94200 Ivry sur Seine
France

Formation

Studio national des arts contemporains Le Fresnoy, 2018 - 2020
DNSEP, Ecole Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy, avec les félicitations du jury, 2014
HMONP, Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Paris-Malaquais, 2009
Architectes Diplômés d'Etat, ENSAPM, 2008

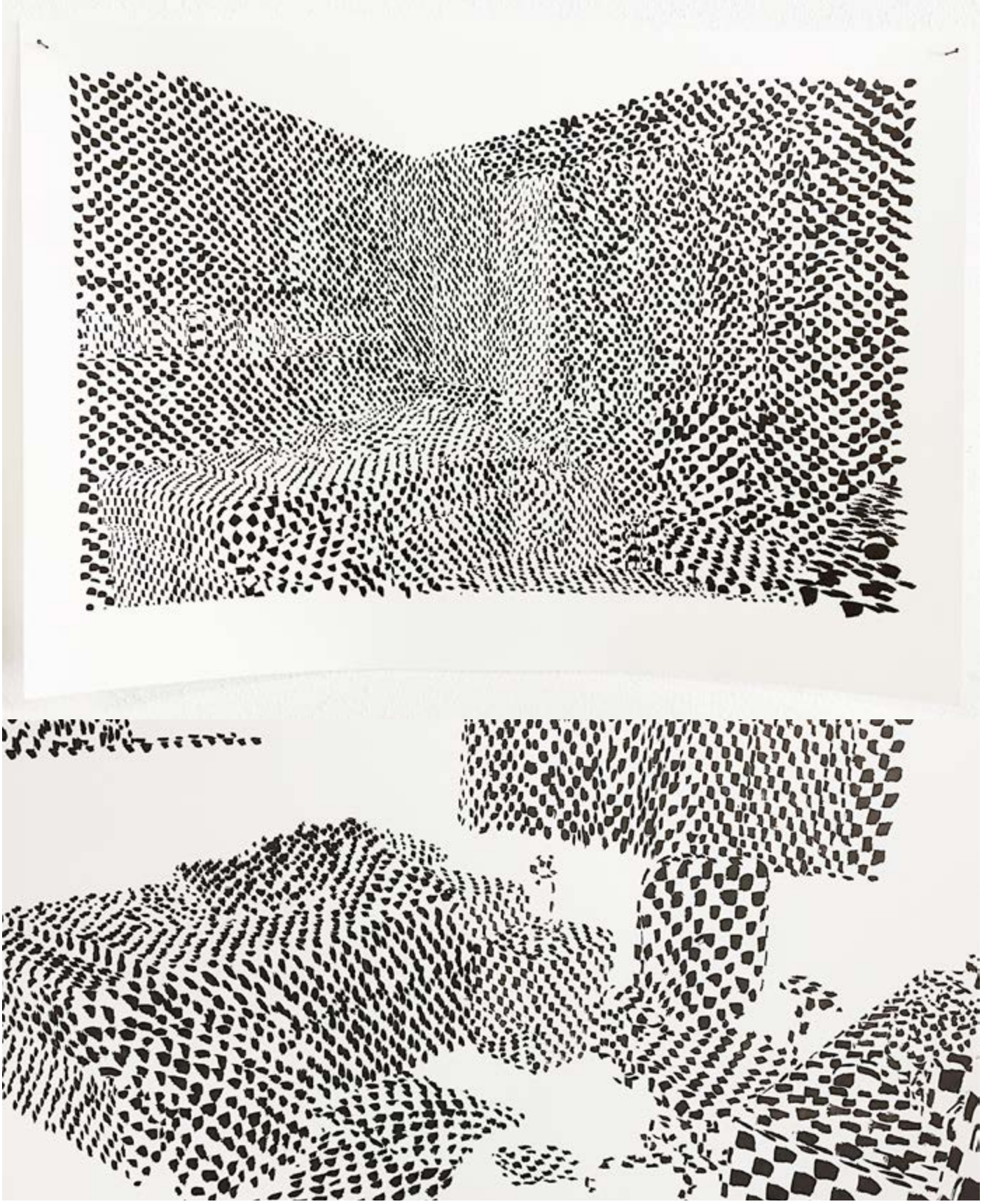
Résidences/Bourses/Prix

Palais des Paris, Takasaki, Japon, 2019
STEP Travel Grant, 2018
Wozen Gallery, Lisbonne, Portugal, 2018
Les Grands Voisins, Yes We Camp, Paris, France, 2017
Finalistes du Prix Françoise, 2017
The Koppel Project: Hive, Londres, Angleterre, 2016
Prix Galerie Partagée, France, 2016
Gyeonggi Creation Center, Daebu Island, Corée du Sud, 2015
Het Entrepot, Bruges, Belgique, 2015
Aide à la création Ekimetrics pour le 60ème Salon de Montrouge, 2015
Kaywon School of Art and Design, Séoul, Corée du Sud, 2014
La Gaïté Lyrique, Paris, France, 2013

Expositions (sélection)

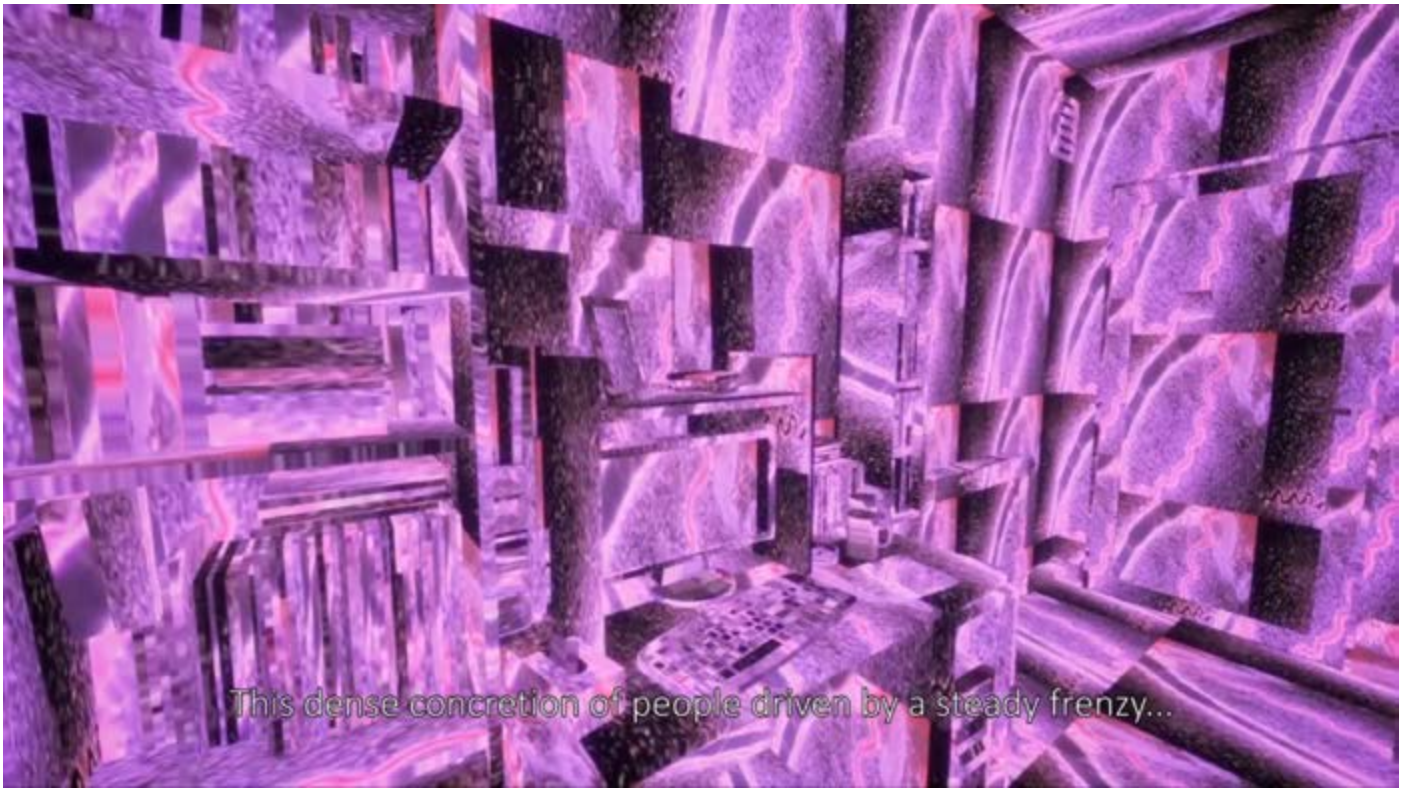
Du code à l'oeuvre, Plateforme, Paris, France, 2019
Ici sont les dragons, Vol.I: Parce que nous le valons bien, Maison Populaire de Montreuil, France, 2019
Ici sont les dragons, Vol.II: Venez comme vous êtes, Maison Populaire de Montreuil, France, 2019
Hyper Mesh, Assembly Point, Londres, Angletterre, 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, Lisbonne, Portugal, 2018
Do Disturb, Palais de Tokyo, Paris, France, 2018
Virtual Dream Center 2.1, Les Halles de La Villette, Paris, France, 2018
Index, exposition solo, Les Grands Voisins, Paris, France, 2017
isthisit?, troisième édition, isthisitisthisit.com, 2017
Altered State Part II, Jussieu, Paris, France, 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, Galerie Ygrec, Paris, France, 2017
Zone d'utopie temporaire, The Koppel Project: Hive Gallery, Londres, Angleterre, 2016
Take A Risk, Galerie NMarino, Paris, 2016
Jeune Création 2016, Galerie Thaddaeus Ropac, Pantin, France, 2016
ISEA 2016, Creative Media Centre, City University of Hong Kong, 2016
Les Curieuses Nocturnes, Musée d'Orsay, Paris, France, 2016
Staring at you staring at me, Amado Art Center, Séoul, Corée du Sud, 2016
Agent Double #2, le Point Ephémère, Paris, France, 2016
Décompilation, Jussieu, Paris, 2016
Un historique de l'internet, Science Po Paris, France, 2016
Réserver, l'OFR, Paris, France, 2016
Liens, Galerie Chenaux, Paris, France, 2015
Variation Media Art Fair, Halles des Blancs Manteaux, Paris, France, 2015
Le Salon de Montrouge, 60ème édition, Le Beffroi, Montrouge, France, 2015
Garden Parking, Chez Kit Collectif, Pantin, France, 2015
Paris-Dauphine pour l'art contemporain, Université Paris-Dauphine, Paris, France, 2015
Map Editors, Gyeonggi Creation Center, Daebu Island, Corée du Sud, 2015
Le Théâtre des Opérations, Het Entrepôt, Bruges, Belgique, 2015
Labex Arts H2H, La Gaîté Lyrique, Paris, France, 2014
Ile Royale, Osan Museum of Art, Corée du Sud, 2014
Media Medium, Galerie Ygrec, Paris, France, 2014
Score, DMC Pavillion, Sangam Dong, Séoul, Corée du Sud, 2014
Amalgame, exposition solo, Galerie Ygrec, Paris, France, 2013
Sans matières ajoutées, CNEAI, Chatoux, France, 2013
Prerecorded Universe, Galerie Ygrec, Paris, France, 2013
Cocktail, Futur en Seine, Centquatre, Paris, France, 2013
Cocktail, festival Hors Piste, Centre Pompidou, Paris, France, 2013

travaux



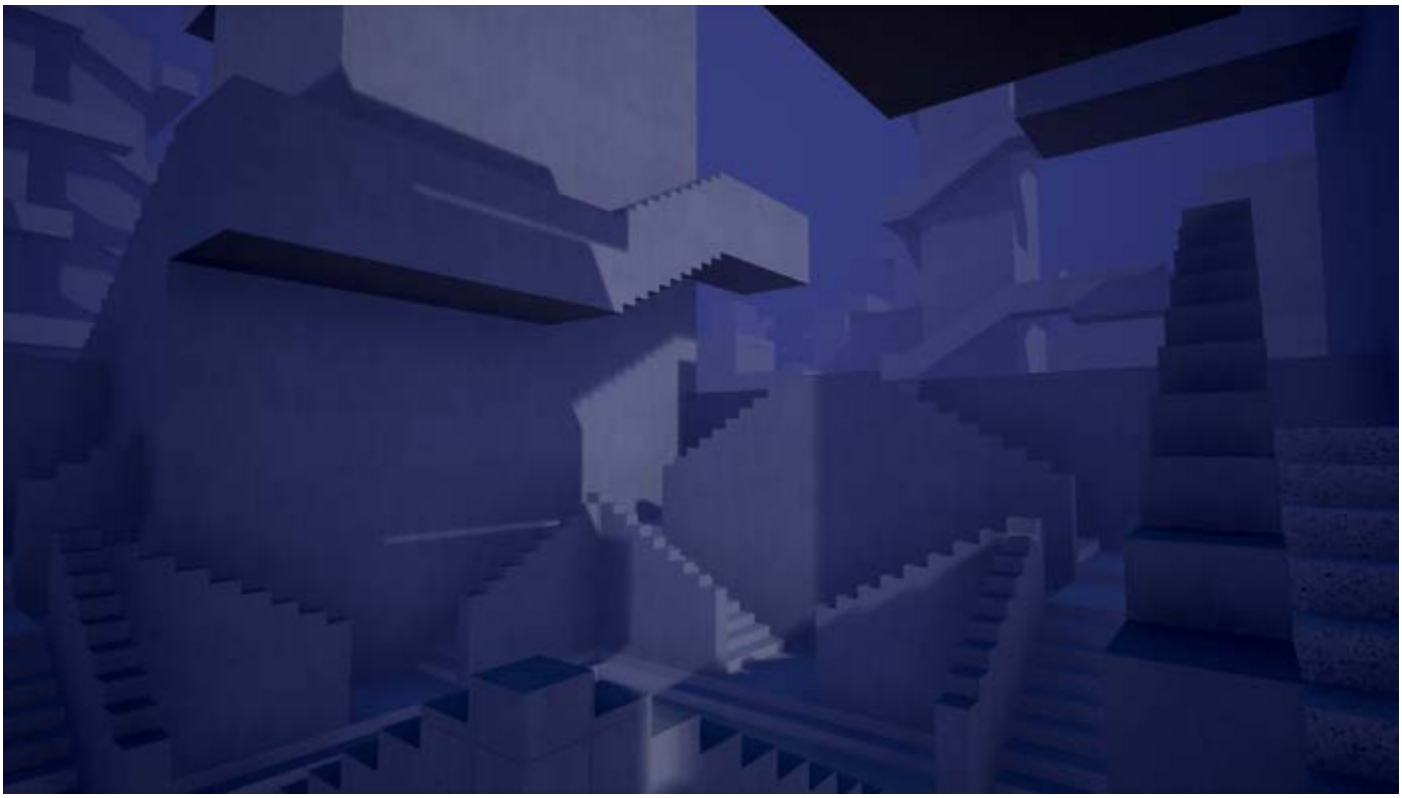
Bedroom, 2018
encre sur papier

Bedroom est une série de dessins à l'encre de chine réalisés d'après la modélisation 3D d'une chambre de jeune célibataire (*D.I.S.A.P.P.E.A.R.*, 2018), sur laquelle a été apposée une texture dite d'« échiquier », alternance de carrés blancs et noirs. Cette technique est utilisée en 3D pour détecter les erreurs de modélisation.



D.I.S.A.P.P.E.A.R., 2018
performance, jouet vidéo, vidéo

Cette vidéo est la restitution d'une performance réalisée en collaboration avec Pedro Emanuel Moreira qui a prêté sa voix pour lire aléatoirement une série de textes, comme extraits du journal intime d'une jeune personne recluse dans sa chambre.



Les éléments tombent du ciel, 2018
environnement numérique procédural, jouet vidéo

Jouet vidéo procédural, *Les éléments tombent du ciel* met en acte une errance au sein d'une architecture issue de l'abstraction de la dalle, figure de l'urbanisme moderne. Sur une grille invisible, l'agencement chaotique d'escaliers n'ayant pour seul dessein que leurs potentiels de parcours, produit un labyrinthe qui, si on le refuse, disparaît lentement.

Les éléments tombent du ciel a été produit dans le cadre du Virtual Dream Center et avec la participation textuelle de Data Rhei.

Index, 2017
programme, durée infinie

Index est un programme vidéo, sonore et procédural, revisitant notre perception du couloir, lieu banal, standardisé, ne servant qu'au passage, à la circulation : un lieu strictement fonctionnel, sans qualité.

Dans l'architecture occidentale, cette épine dorsale de distribution des flux exprime un besoin d'ordre par la classification, le tri, jusqu'à l'indexation même de l'homme par l'homme.

Cet environnement procédural fait une synthèse de tous les couloirs, sans jamais les distinguer réellement les uns des autres, sans jamais tout en dire, tout raconter. Le programme a libre cours d'agencer les éléments qui composent « un couloir », générant un travelling infini dans cet espace sans cesse changeant et jamais deux fois identique, oscillant entre couloir d'hôtel, d'école, d'hôpital ou de prison.

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

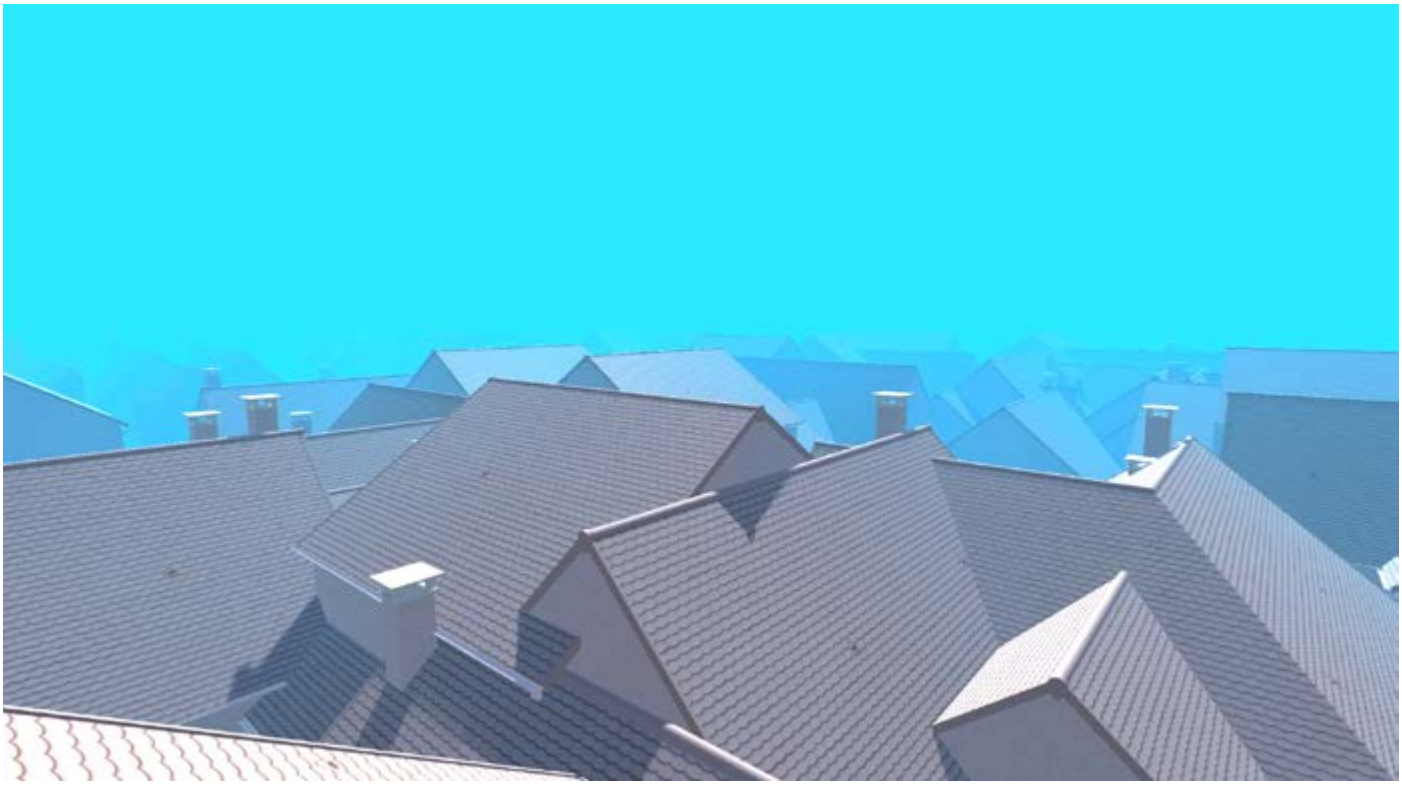
Spam est une série de portraits générés par un algorithme de deep learning (apprentissage profond), auquels viennent se superposer des citations d'intelligences artificielles tirées de films, livres, bandes dessinées, chansons et tout autre type de support fictionnel. Ces citations, comme rédigées à la main, sont également générées par un algorithme de deep learning, celui-ci imitant l'écriture humaine.

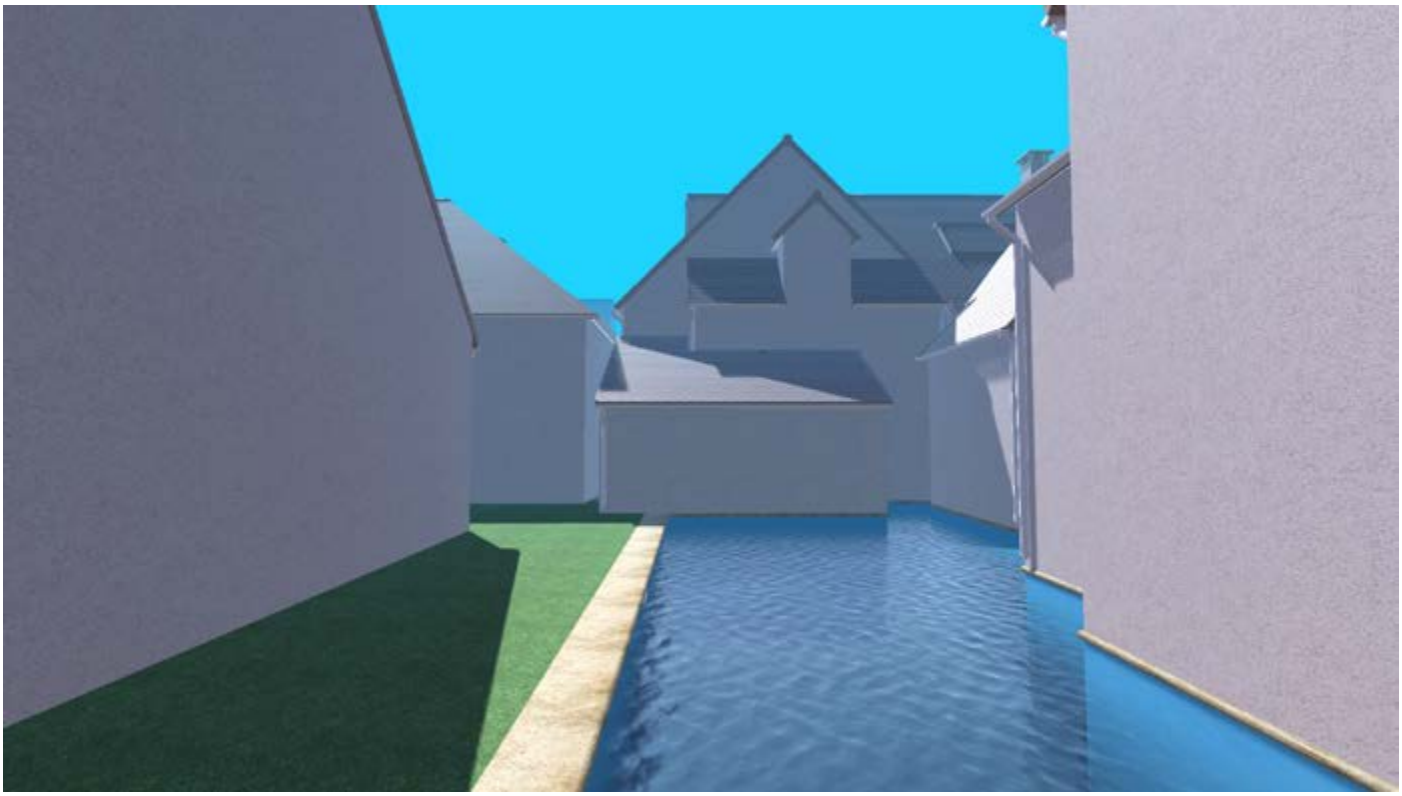
Tous ces portraits forment une collection de phrases, mots, exclamations, questions réorganisés à l'image d'un plateau de jeu de Go: un portrait, pour une pierre. Le dessin obtenu est précisément celui de la dernière partie perdue par le coréen Lee Sedol, champion du monde de go, contre Alpha Go, première intelligence artificielle à battre un être humain au go. Seules les pierres de l'intelligence artificielle victorieuses sont représentées.

Forever young, 2016
silicone, porte-serviettes, dimensions variables

Forever Young est une série de sculptures en silicone représentant la carte de l'état de Californie, colorées à l'aide de pigments industriels imitant différentes couleurs de peaux.

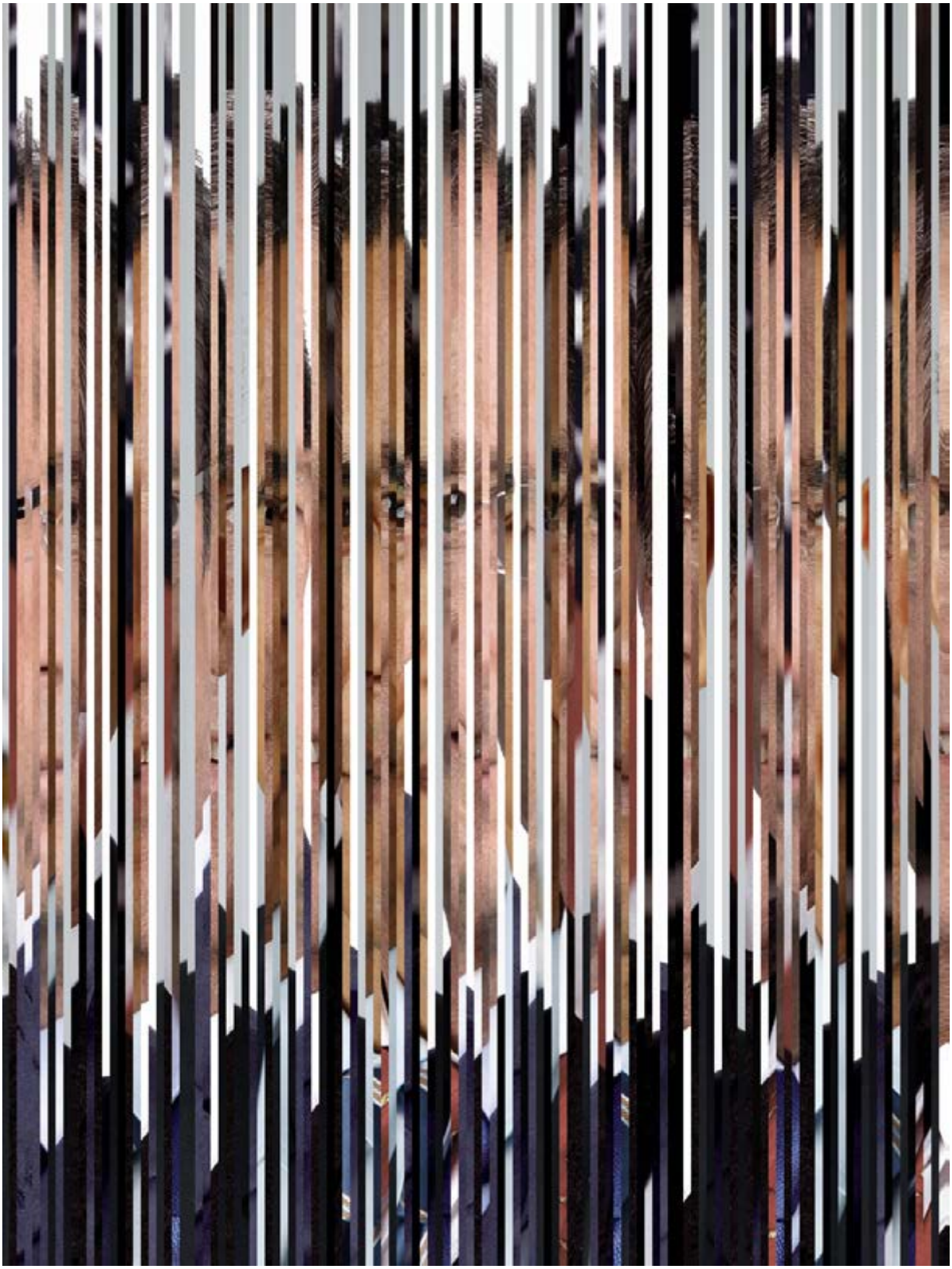
Cette série explore le rapport entre le territoire et le corps, tous deux réduits à des espaces commerciaux et cosmétiques mettant en scène l'ambition de la modernité à augmenter tout ce qu'elle perçoit, de son environnement physique jusqu'à la subjectivité de la forme humaine.





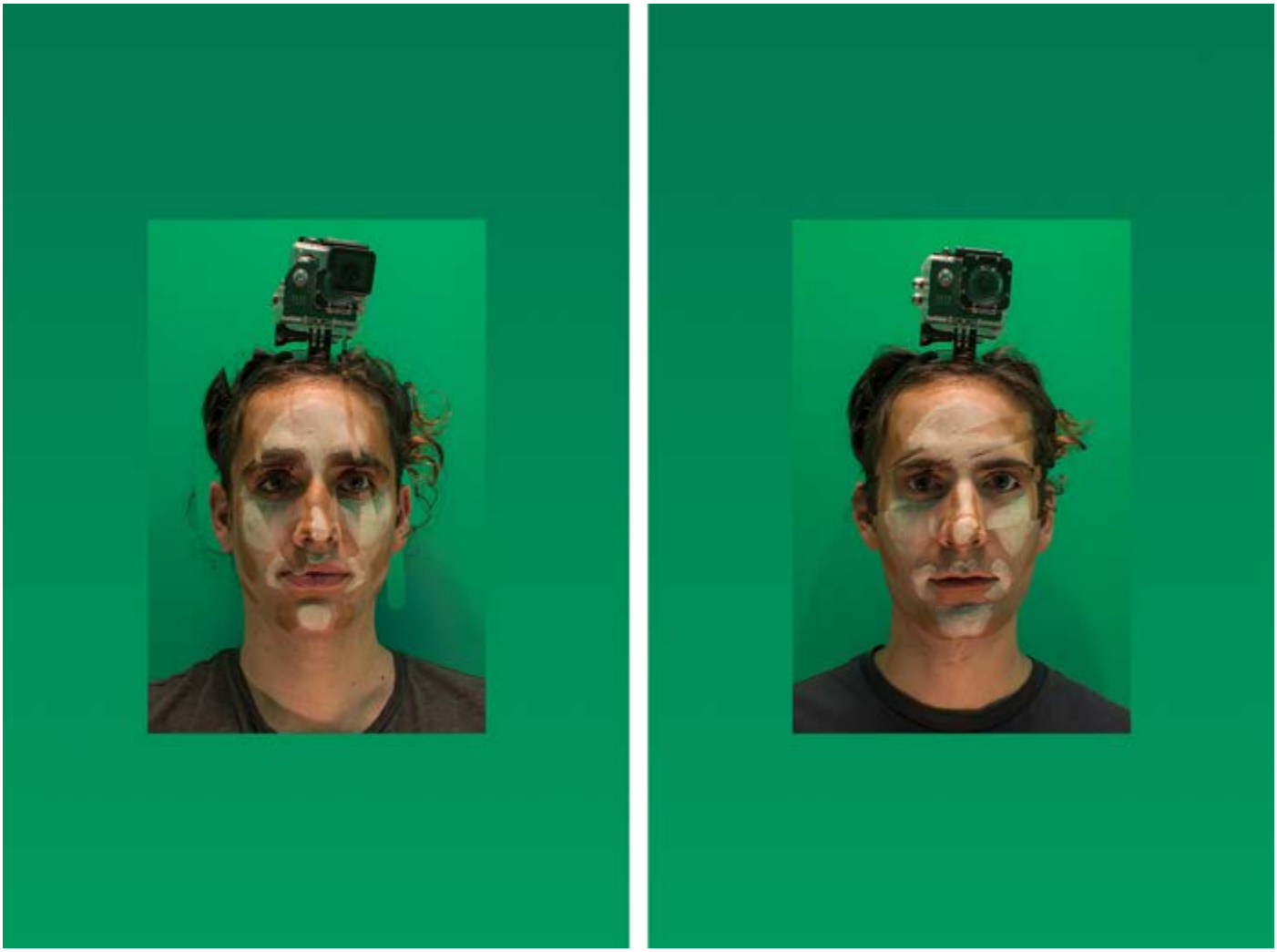
You can’t stay up on the roof forever, 2016
environnement numérique procédural, jouet vidéo

> “Considérant *You can’t stay up on the roof forever*(2016) du duo fleuryfontaine, il s’agit d’une animation procédurale qui, par conséquent, s’exécute en toute autonomie. Les artistes, à la manière d’urbanistes, ayant établi des règles ou algorithmes qui permettent à leur cité virtuelle de se développer à l’infini.”
>
> Dominique Moulon, In the Digital Age, 2018



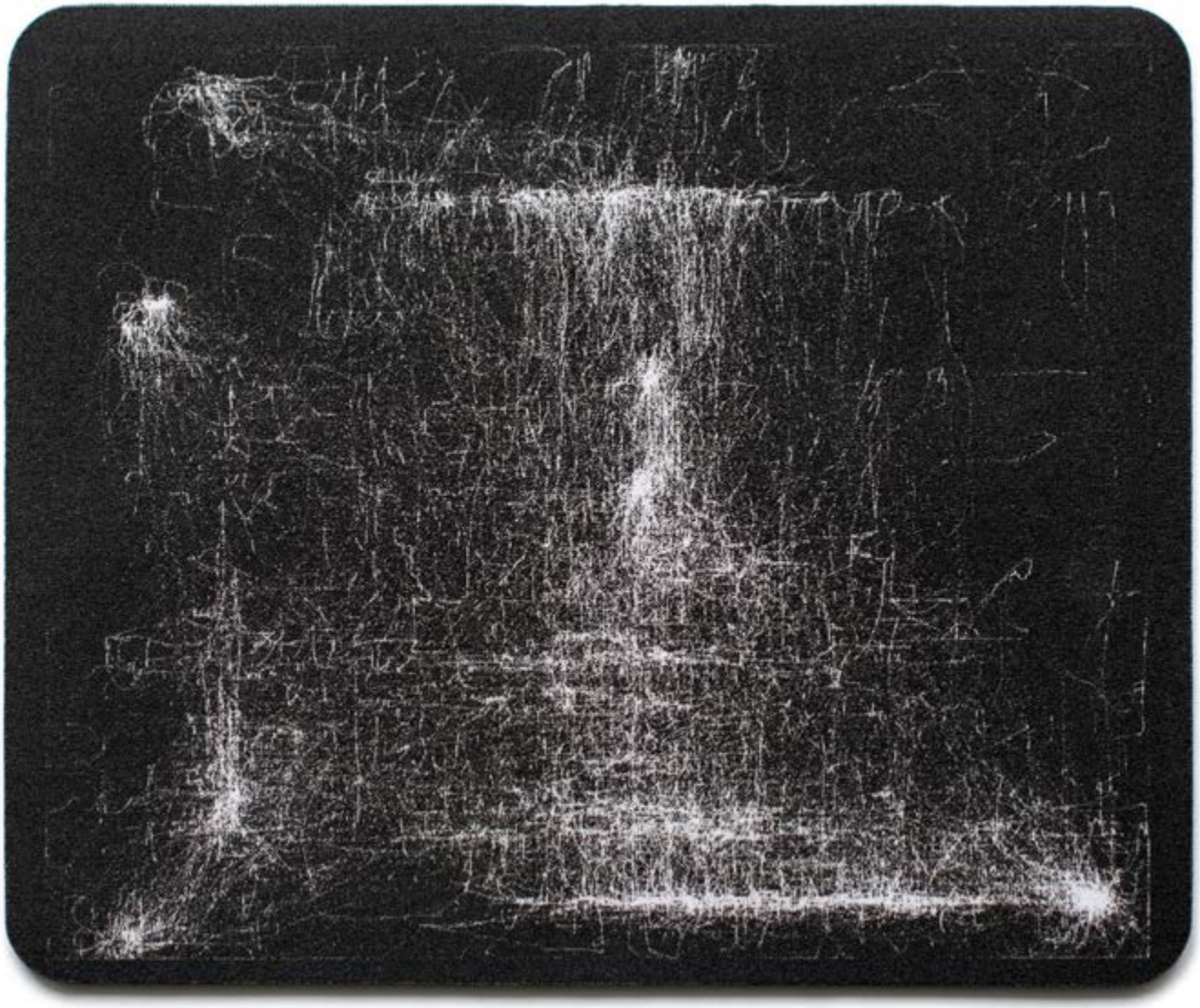
Shredder, 2016
impressions jet d'encre sur dibond, 45*60cm

Shredder est une série de portraits officiels d'hommes ou de femmes d'États qu'un programme informatique a découpé en fines lanières et recomposé aléatoirement. Ces portraits hybrides rendent hommage à la déchiqueteuse, outil administratif basique servant à détruire les documents obsolètes ou compromettants.



Contouring, 2016
site internet, impressions argentiques 21*29,7cm

fleuryfontaine.fr/contouring est le fruit d'une performance lors de laquelle nous nous filmons et nous maquillons mutuellement le visage selon une technique popularisée par Kim Kardashian. Hérité du théâtre élizabéthain, le contouring est une manière de sculpter le visage grâce à un mélange de tons clairs et obscurs pour en faire saillir la structure et faciliter la lecture des expressions. Aujourd'hui entièrement dédié aux objectifs de caméras et d'appareils photos, le contouring vise également à faire rentrer le visage dans une norme de beauté.



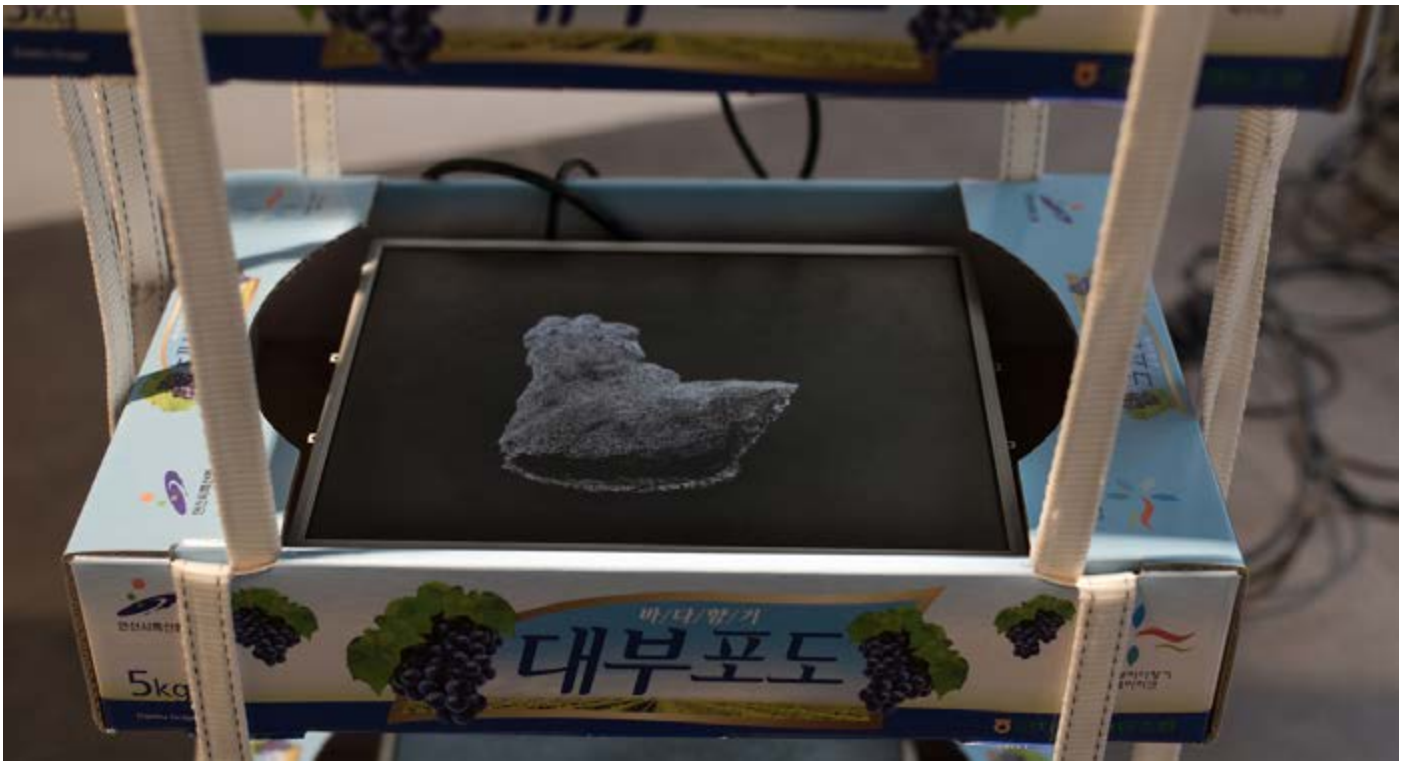
Remember Me, 2016
impressions sur tapis de souris, 23,4*19,3cm

Les mouvements de nos souris sont enregistrés pendant une journée de travail et imprimés sur un tapis de souris comme un autoportrait quantitatif minimal.

Il ne reste plus que l'attente, 2015
programme, durée infinie

Il ne reste plus que l'attente est un programme informatique relié à internet et réalisé avec un moteur de jeu vidéo (Unity 3D). Toutes les 15 minutes ce programme relève sur Twitter les occurrences d'apparition d'une liste d'expressions faites de mots appartenant au champ lexical de la liquidité, combiné avec des termes utilisés en finance (liquid, stream, wave, flow, finance, exchange, management, etc). Plus ces expressions apparaissent sur Twitter, plus la mer semble agitée. A l'opposé, moins les expressions sont utilisées, plus la mer est calme. Le programme agit comme un baromètre des discours sur la liquidité liée à la finance sur internet. Ce témoin d'une fraction des discours qui réactivent aujourd'hui un imaginaire lié à l'eau, questionne la figure de l'océan comme nouveau paradigme de notre société technologique : une grande masse liquide parcourue par des courants, où tout communique et dans laquelle nous évoluons sans pourtant pouvoir en embrasser toute la complexité et les mécanismes internes.

> "fleuryfontaine fait l'archéologie du moment cybernétique pour constater «le passage dela modernité à la gouvernance algorithmique». La théorie de la connaissance, alliée à celle du Capital, s'exprime ici 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."
>
> Alexis Jakubowicz, Salon de Montrouge, 2015



Harvest, 2015
parpaings, cartons de transport, tours d'ordinateur, vidéos, 200*200*160

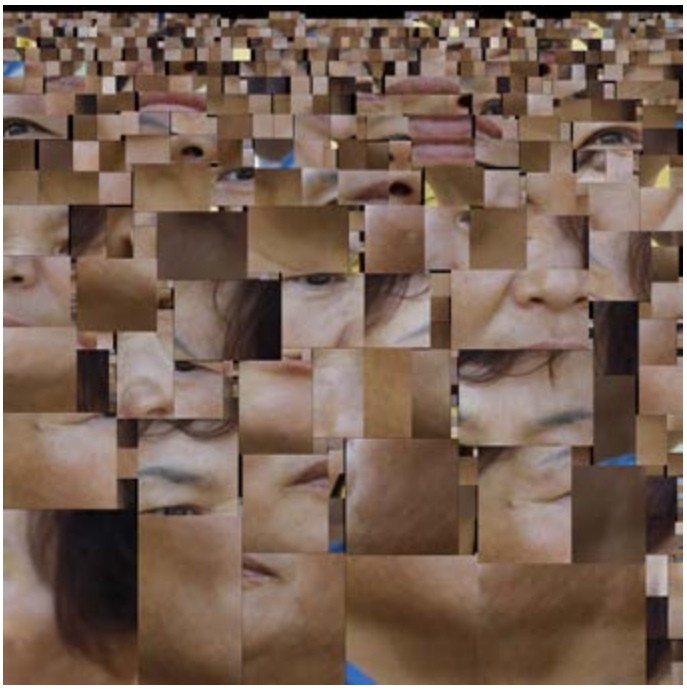
Harvest est une installation qui documente une performance durant laquelle nous avons ramassé, collectionné puis capturé des monticules d'argile sculptés par les crabes qui peuplent l'île de Daebu en Corée du Sud. Le spectateur progresse de la vue god eye, à la camera subjective en passant par tous les points de vue qui ont permis le scan en 3D des objets collectés. La documentation est ici retournée comme un gant : ce n'est pas à partir de la position du spectateur que l'on témoigne, mais depuis le cœur de l'action.

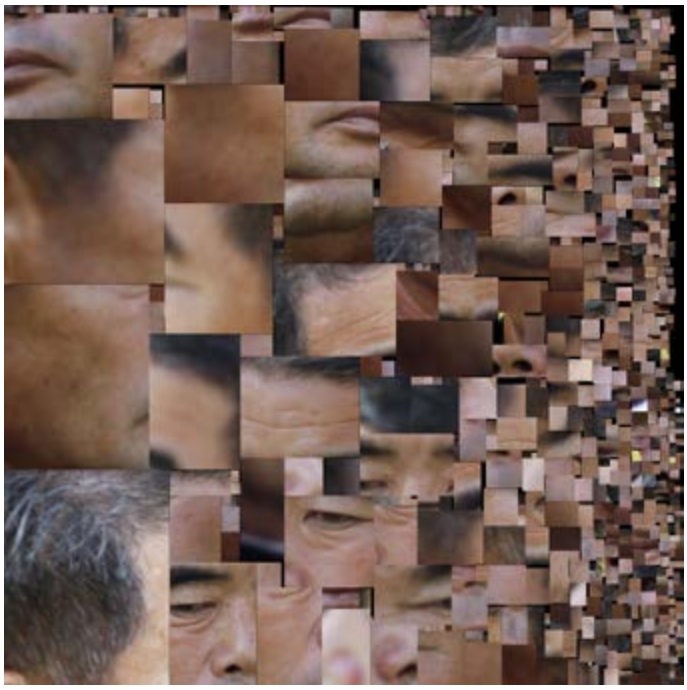
Ichnofossiles, 2015
vidéo, 10 minutes

Ichnofossiles est une vidéo réalisée à partir des scans 3D de nids de crabes prélevés sur les plages de glaise de l'île de Daebu, en Corée du Sud. Ces monticules aux formes variées ont été extraits de leur environnement lors d'une performance (*Harvest*, 2015), puis numérisés avant d'être cuits dans des fours à céramiques. Ichnofossiles recense ces nids à travers les prises de vues qui furent nécessaires à leur reproduction numérique en trois dimensions, les reconfigurant sans cesse de façon fluide et silencieuse.

Ichnofossiles, 2015
céramiques, dimensions variables

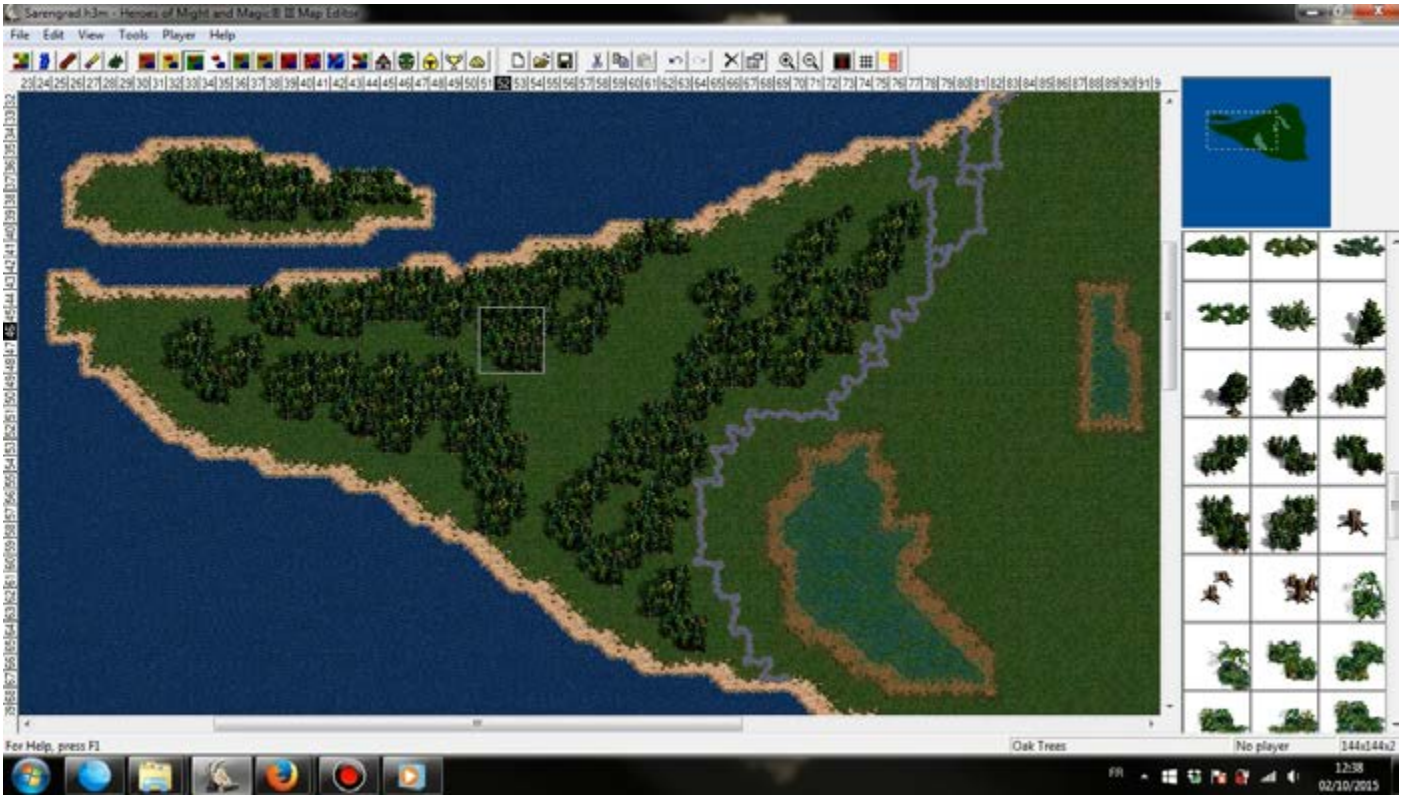
Les *Ichnofossiles* sont des monticules d'argile sculptés par les crabes qui peuplent les plages de l'île de Daebu en Corée du sud. Ces monticules furent dans un premier temps collectés (*Harvest,* 2015) avant d'être cuits dans un four à céramiques.





Mrs Lee and Mr Choi, 2015
impressions jet d'encre sur papier, carton de transport, 80*100cm

Deux habitants de l'île de Daebu, Corée du Sud, dont les visages ont tout d'abord été scannés en 3D puis dont la texture générée à été déployée et remise à plat pour composer ces portraits fragmentés.



Lose or draw, 2015
videos, 4 minutes chacune

Cette série de vidéos insiste sur la manière dont il est possible de prendre la possession d'un territoire, notamment en le dessinant. Chaque vidéo présente, en accéléré, la création d'une île via un éditeur de cartes de jeu vidéo de stratégie. Les Iles Senkaku disputées à la fois par Taïwan, le Japon et la Chine ; l'Ile de Sarengrad disputée par la Serbie et la Croatie ; l'Ile Tuzla, sujet de dispute entre la Russie et l'Ukraine, les Iles Dokdo entre la Corée du Sud et le Japon.

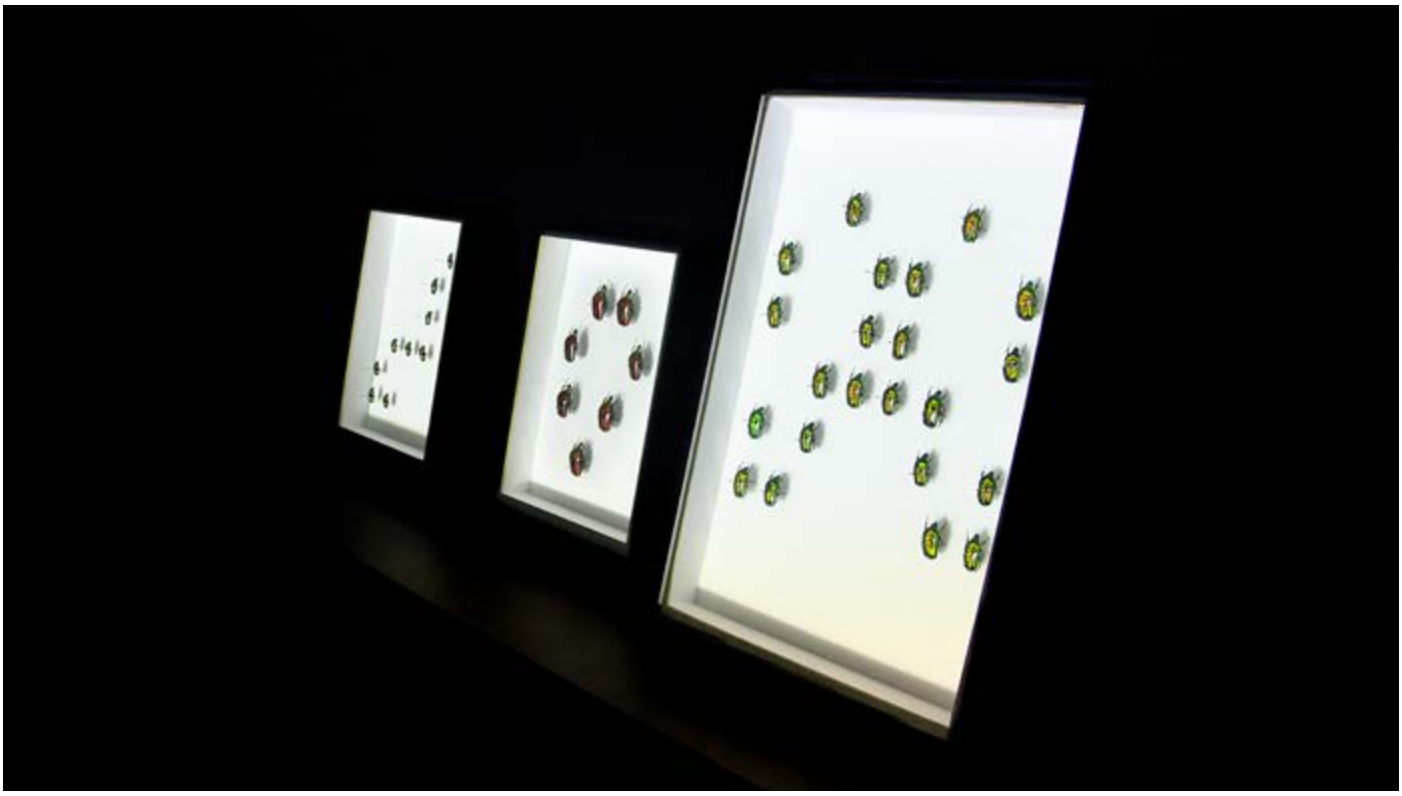
Everyone belongs to everyone else, 2015
paraffine, projecteurs, 140*70*40cm

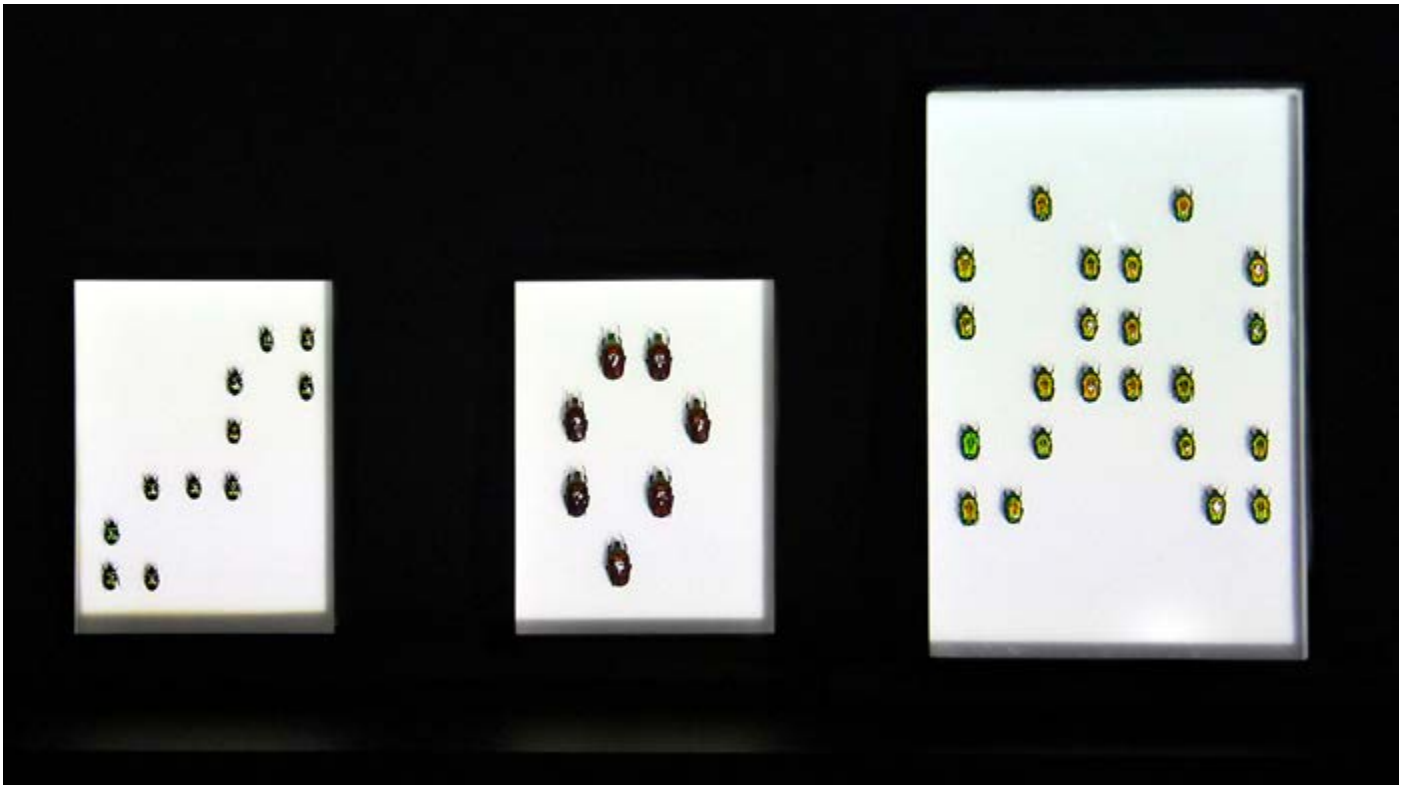
Un lit en paraffine aux dimensions d'un lit d'enfant reste exposé invariablement à la lumière brûlante de deux projecteurs de plateau de cinéma. Sous cette chaleur, la cire fond progressivement, passant d'un état solide, à mou, et complètement liquide.

Théâtre des opérations, 2015
techniques mixtes, 1,1*0,6*2,1 m

Théâtre des opérations est une installation mettant l'accent sur la façon dont les technologies de l'information transforment la guerre et son éthique. A travers une réflexion sur le pilote de drone et son environnement bureautique, l'installation met en lumière l'effondrement de la figure mythologique du héros remplacée par le rationalisme et la guerre industrielle. Il expose ce nouveau paradigme via la station d'ordinateur, brouillant les limites entre l'intimité domestique, le lieu de travail et le champ de bataille.

[2015]
Jeune Création, Galerie Thaddaeus Ropac, Pantin





Game of life, 2014
scarabées, cadres d’entomologistes, dimensions variables

Inventé dans les années 70 par John Conway, le *Jeu de la vie* est le premier automate cellulaire porté sur informatique. Ce programme qui simule une vie bactériologique avec des règles simples attribuées à des pixels blancs ou noirs, génère de l’émergence, une complexité ou des formes imprévues peuvent apparaître. Par la suite, ces formes furent répertoriées et classées par de nombreux chercheurs pour les étudier et se réapproprier une production qui a accompagné la naissance de la cybernétique. Certains de ces motifs sont redessinés ici à l’aide de différent types de scarabées.

I need a haircut, 2014
casque de réalité virtuelle, environnement numérique, 8’15’’

Une caméra stéréoscopique explore un environnement numérique, au travers de laquelle le spectateur peut observer ce qui l’entoure grâce à un périphérique de réalité virtuelle et un casque audio. Dans cet environnement où seul le regard est libre, un data center et un salon de coiffure cohabitent. Un poste de radio diffuse l’Introït et le Kyrie du Requiem de Verdi, l’un des morceaux que Gerardo Gentilella avait pour habitude de diffuser dans son salon de coiffure du New York Stock Exchange où depuis 43 ans, il coupait les cheveux des traders, avant de le fermer le 30 Juin 2006. En Mars de la même année, Archipelago Holdings, firme spécialisée dans le trading à haute fréquence, avait fusionné avec le New York Stock Exchange pour former NYSE Arca, société “for-profit”.

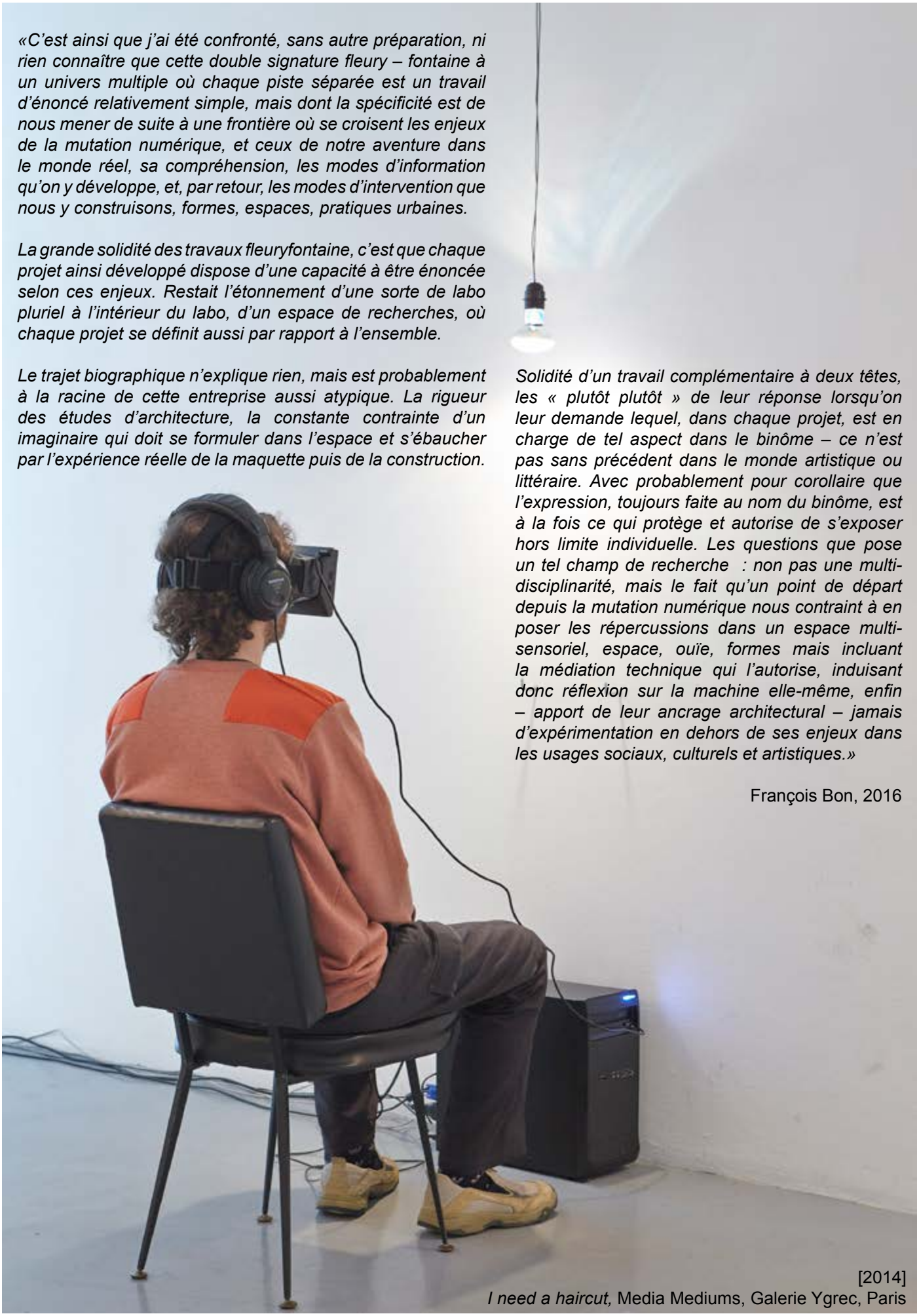
«C'est ainsi que j'ai été confronté, sans autre préparation, ni rien connaître que cette double signature fleury – fontaine à un univers multiple où chaque piste séparée est un travail d'énoncé relativement simple, mais dont la spécificité est de nous mener de suite à une frontière où se croisent les enjeux de la mutation numérique, et ceux de notre aventure dans le monde réel, sa compréhension, les modes d'information qu'on y développe, et, par retour, les modes d'intervention que nous y construisons, formes, espaces, pratiques urbaines.

La grande solidité des travaux fleuryfontaine, c'est que chaque projet ainsi développé dispose d'une capacité à être énoncée selon ces enjeux. Restait l'étonnement d'une sorte de labo pluriel à l'intérieur du labo, d'un espace de recherches, où chaque projet se définit aussi par rapport à l'ensemble.

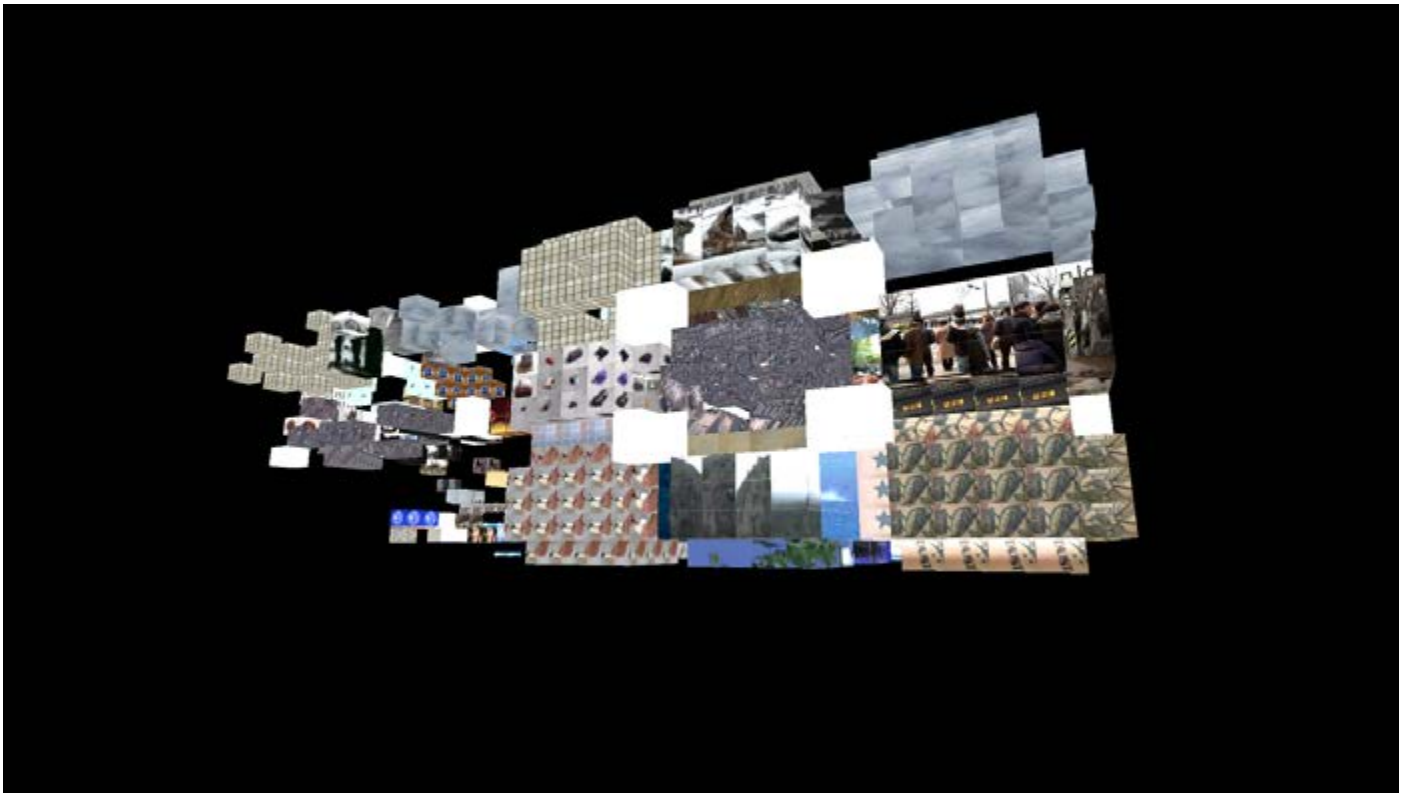
Le trajet biographique n'explique rien, mais est probablement à la racine de cette entreprise aussi atypique. La rigueur des études d'architecture, la constante contrainte d'un imaginaire qui doit se formuler dans l'espace et s'ébaucher par l'expérience réelle de la maquette puis de la construction.

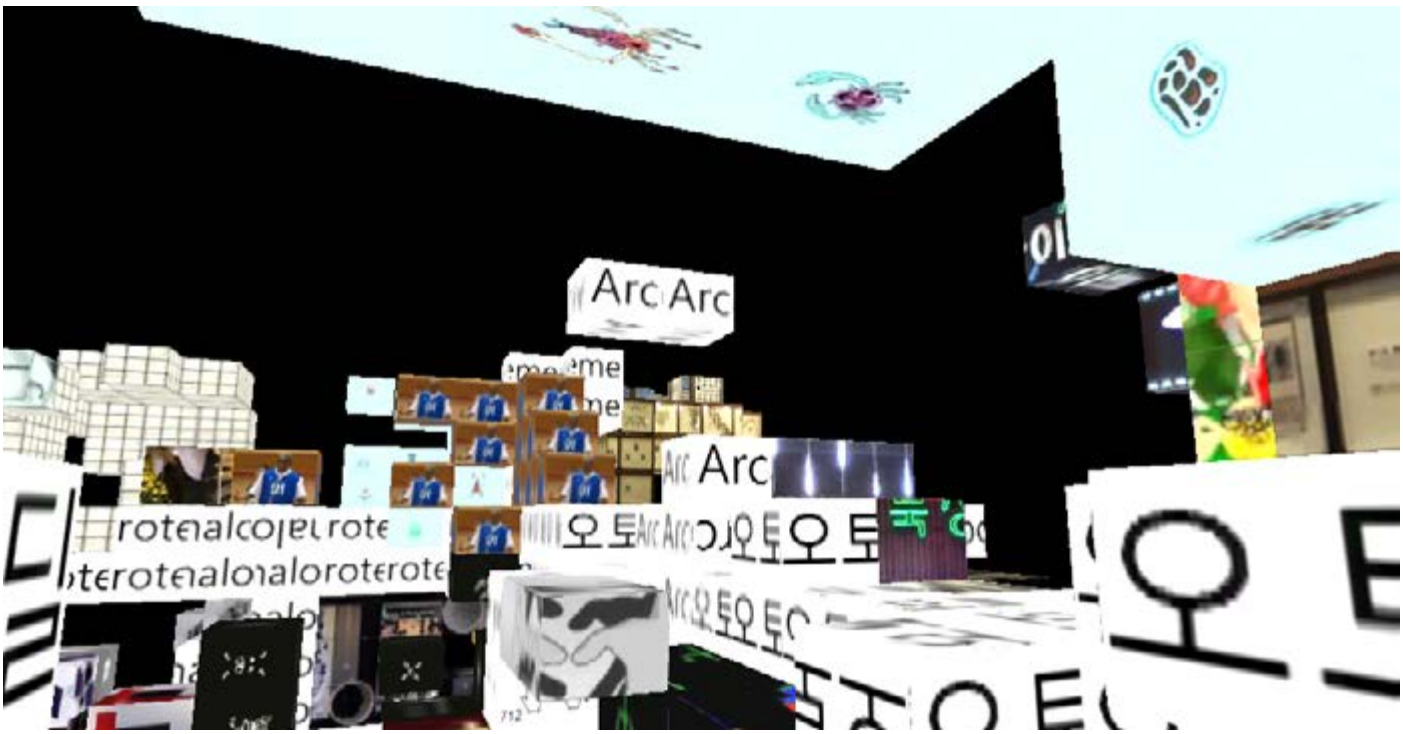
Solidité d'un travail complémentaire à deux têtes, les « plutôt plutôt » de leur réponse lorsqu'on leur demande lequel, dans chaque projet, est en charge de tel aspect dans le binôme – ce n'est pas sans précédent dans le monde artistique ou littéraire. Avec probablement pour corollaire que l'expression, toujours faite au nom du binôme, est à la fois ce qui protège et autorise de s'exposer hors limite individuelle. Les questions que pose un tel champ de recherche : non pas une multi-disciplinarité, mais le fait qu'un point de départ depuis la mutation numérique nous contraint à en poser les répercussions dans un espace multi-sensoriel, espace, ouïe, formes mais incluant la médiation technique qui l'autorise, induisant donc réflexion sur la machine elle-même, enfin – apport de leur ancrage architectural – jamais d'expérimentation en dehors de ses enjeux dans les usages sociaux, culturels et artistiques.»

François Bon, 2016



[2014]
I need a haircut, Media Mediums, Galerie Ygrec, Paris

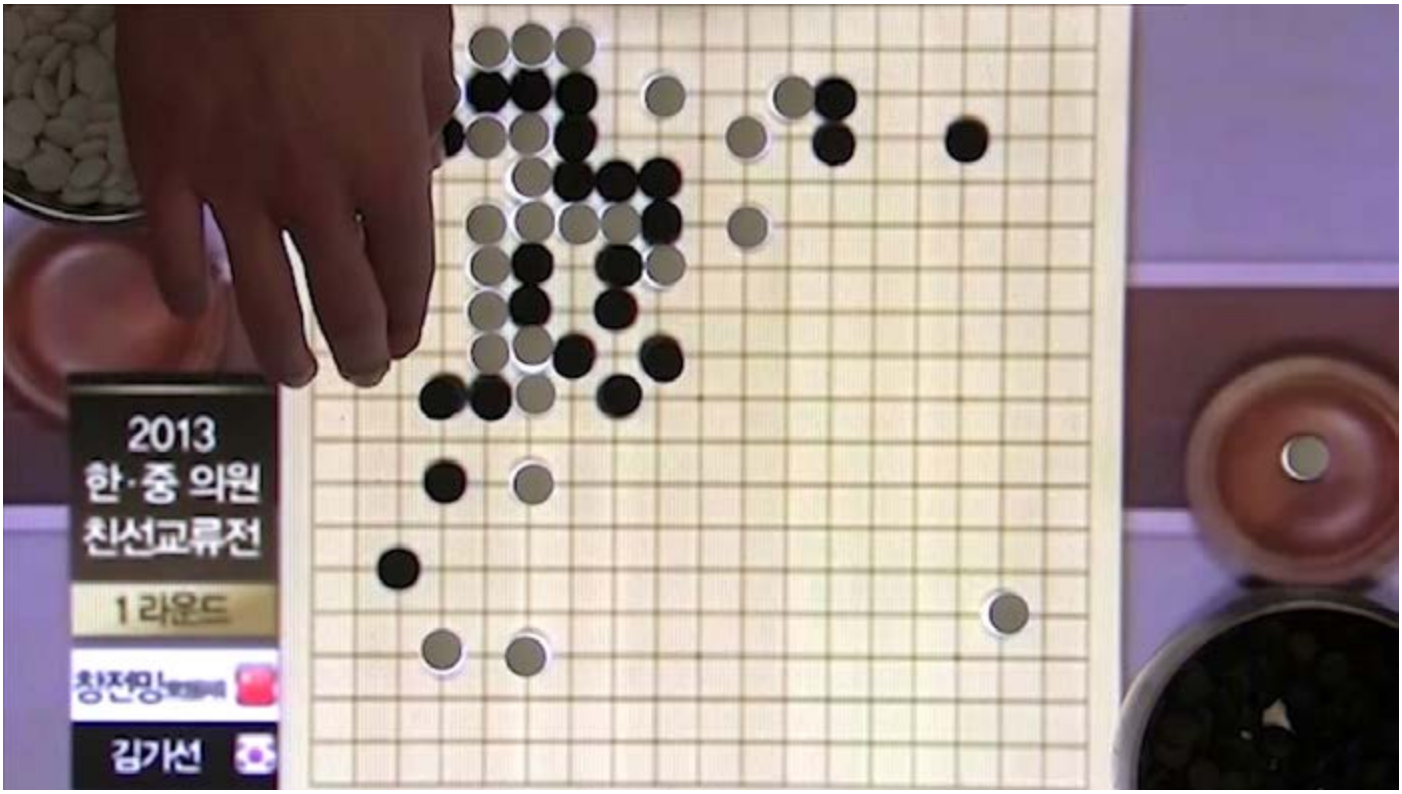


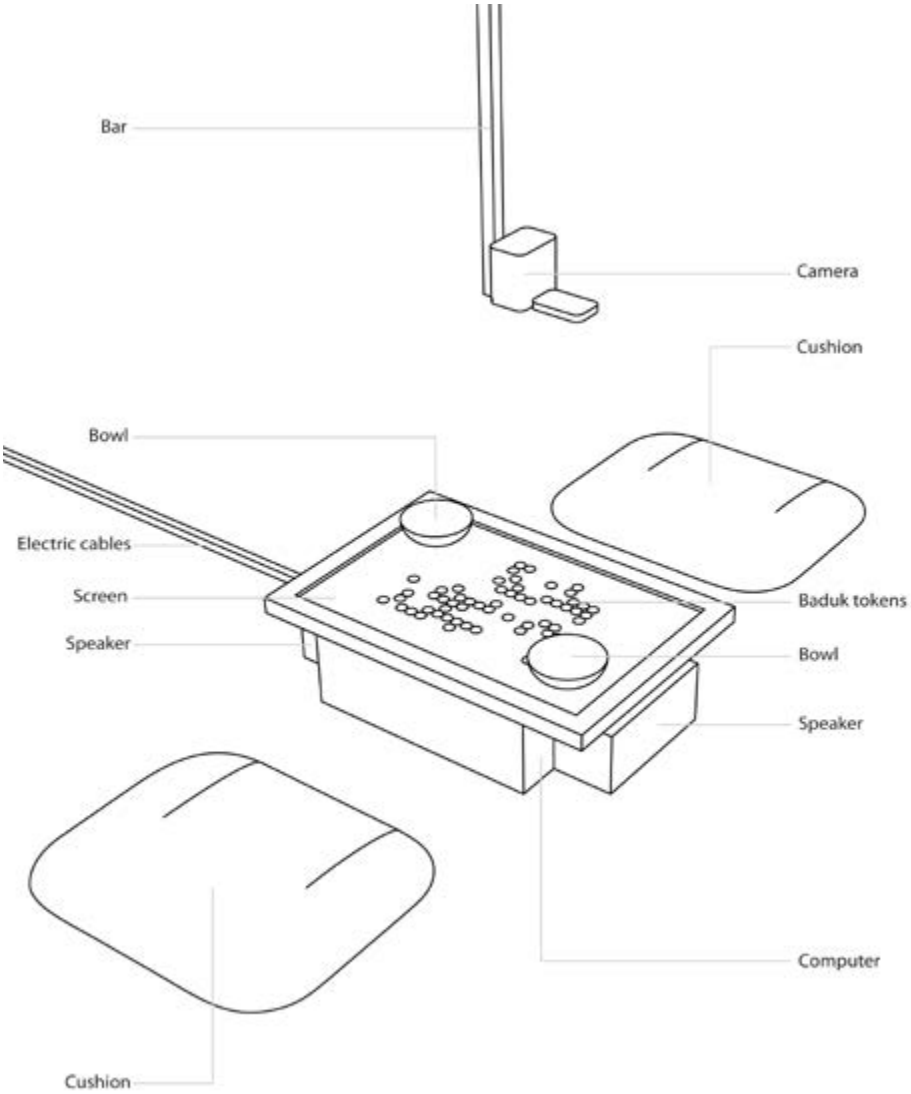


Comme on amasse du sable pour en faire un château, 2014
environnement numérique multijoueur, jouet vidéo

Comme on amasse du sable pour en faire un château est une exposition interactive réalisée durant une résidence d'un mois en Corée du Sud et regroupant les travaux d'artistes, curateurs, architectes, musiciens, tatoueurs, bédéistes, aussi bien français que coréens.

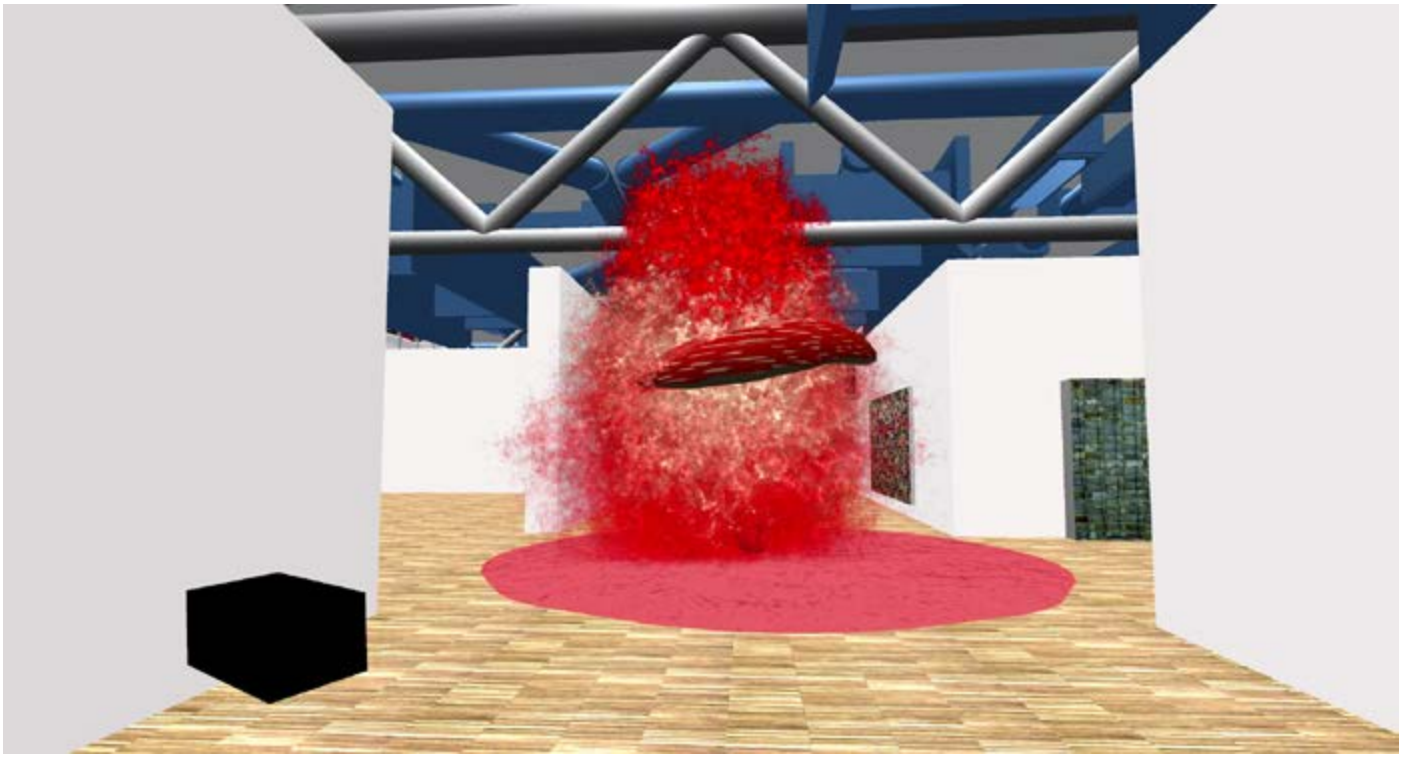
Chaque invité vient occuper une chambre, constituant une architecture mnémotechnique, notre château, entre documentation et échanges, archive et exposition.

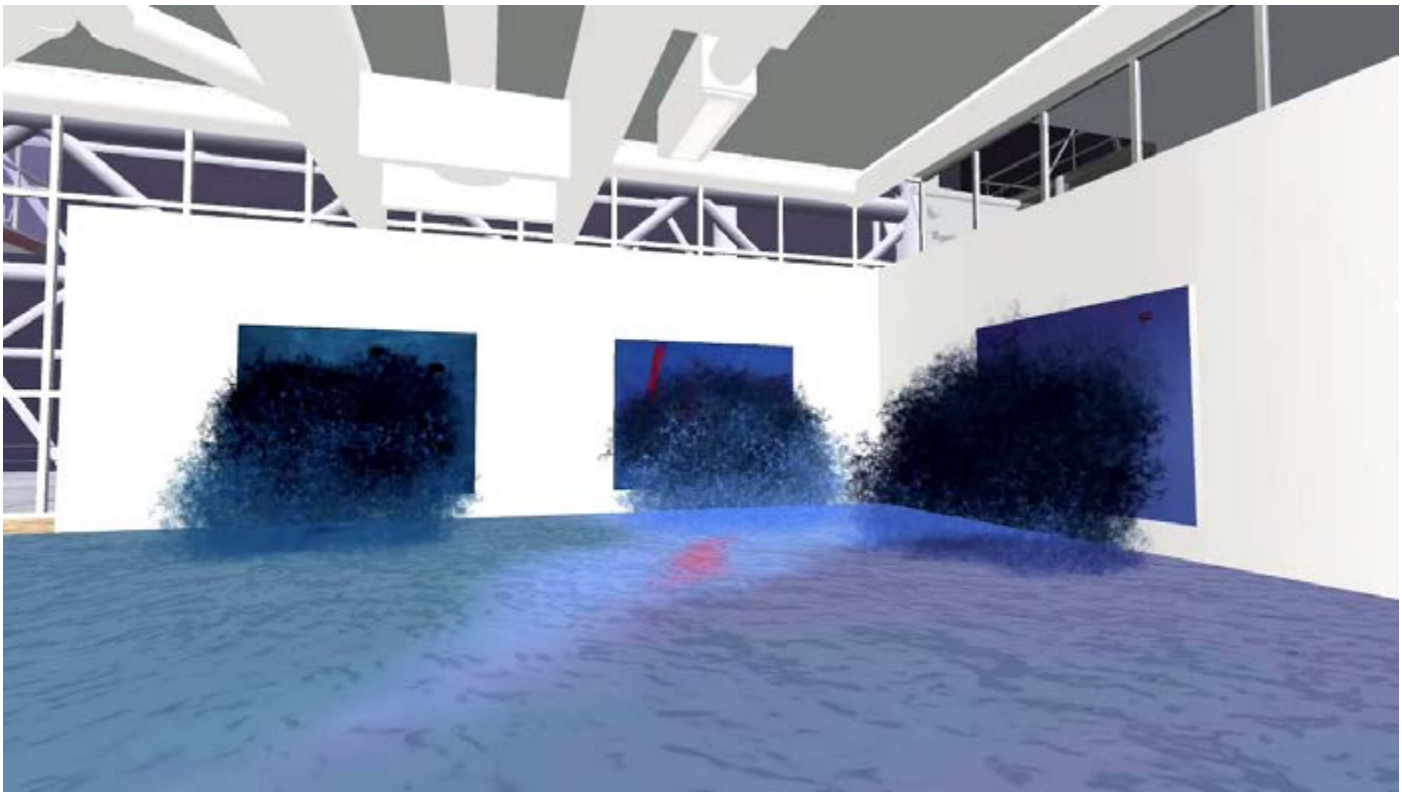




Baduk TV, 2014
performance, vidéo, 31’50”

Deux personnes sont assises à genou face à face, sur des coussins. Entre elles, sur le sol et orienté vers le haut, un écran joue la vidéo d’une partie de go entre deux joueurs professionnels. Quand l’un des joueurs place un pion sur le plateau de go dans la vidéo, la personne qui se trouve du même côté que le joueur pose sur l’écran un pion de la même couleur et au même emplacement. L’action est filmée par une caméra située au dessus de l’écran. Une fois la partie terminée, l’image capturée par la caméra est diffusée par l’écran.



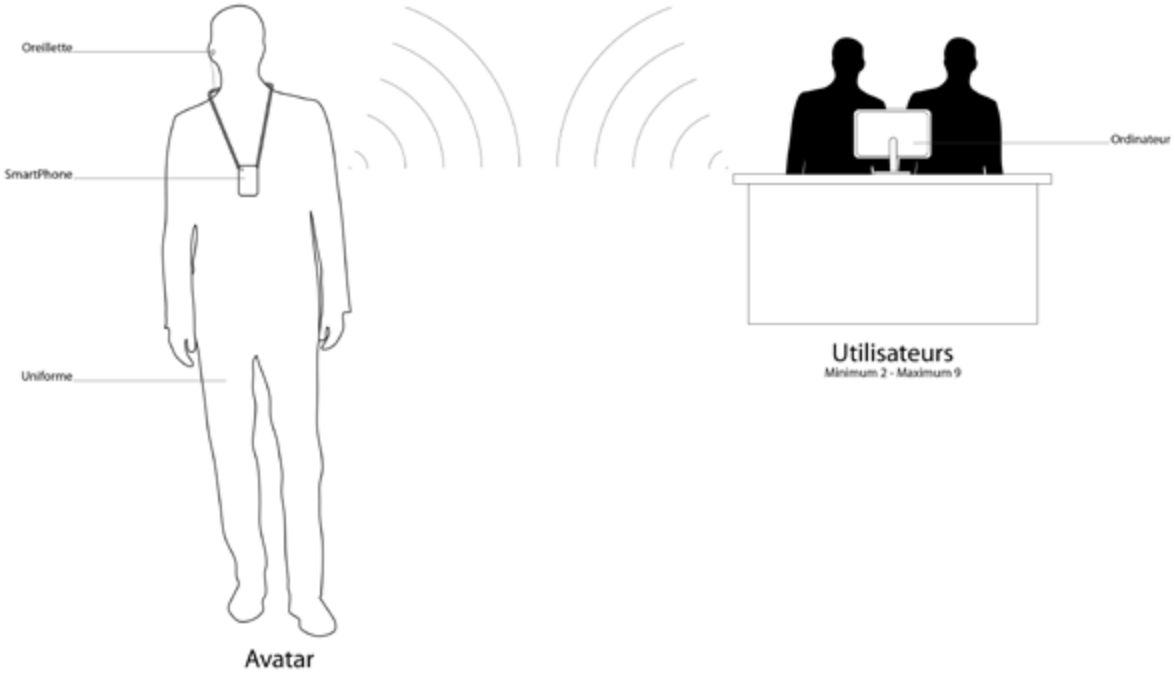


Cocktail, 2013
environnement numérique, performance, jouet vidéo

Cinq joueurs déambulent simultanément dans un univers 3D temps-réel: une modélisation du Centre Pompidou et de ses œuvres. Au cours de l'exploration des différents étages du musée, des évènements se déclenchent, modifiants la perception de l'espace. Un sixième joueur fait un montage en temps réel des images issues de ces cinq points de vue alors que des musiciens composent musiques et sons en temps réel.

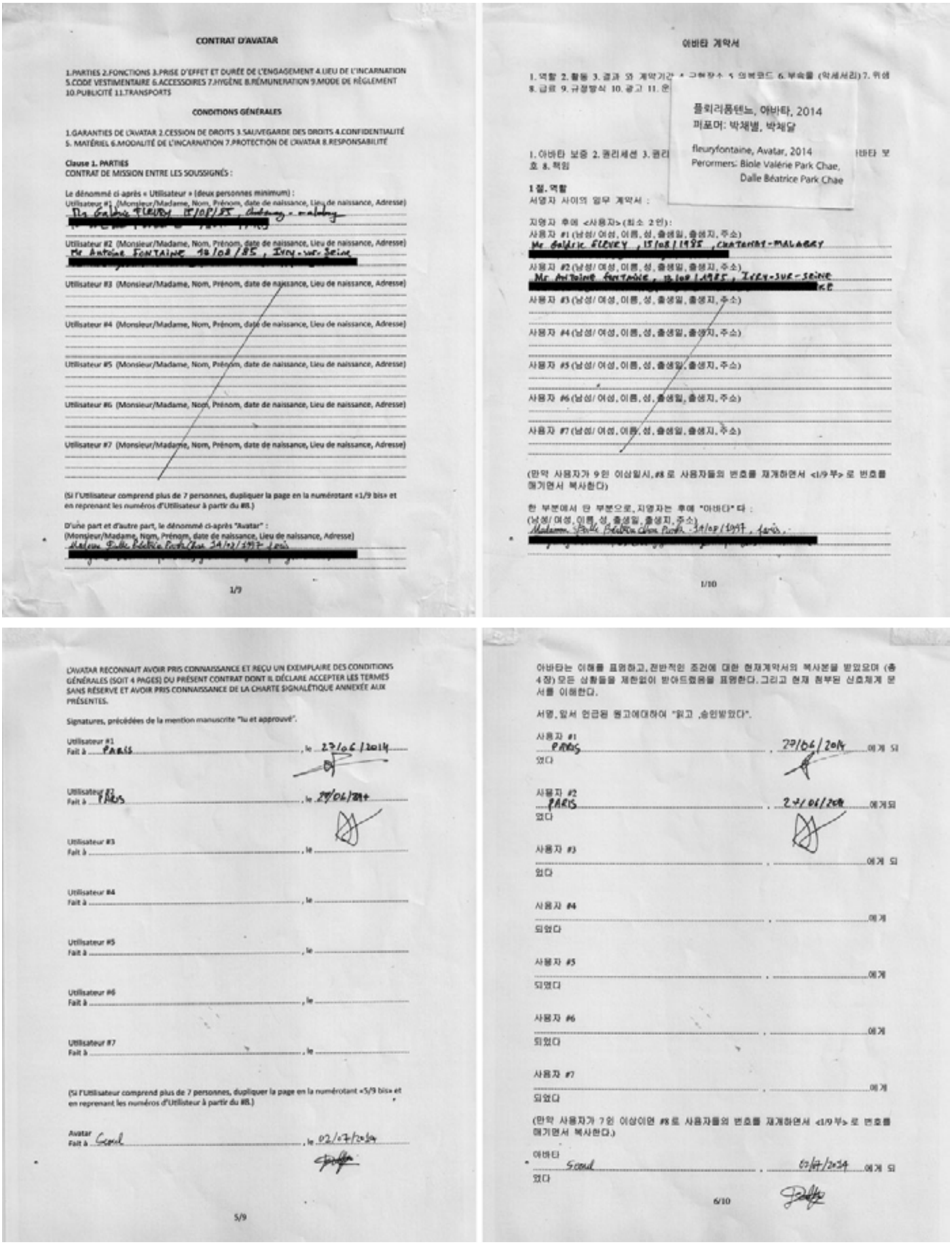
@BabelBaboon, 2013
twitter-bot

Un programme sélectionne aléatoirement 140 lettres ou caractères, pour composer tous les tweets présents, passés et futurs.



Avatar, 2012
performance, smartphone, ordinateur

Avatar est un dispositif technique, juridique et pratique prenant la forme d'un contrat et de différents manuels d'utilisation. Il offre la possibilité à deux individus ou plus d'utiliser une tierce personne comme une interface avec des environnements distants. Ce support est mis à disposition de tous pour être activé librement à l'adresse: 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.RÉMUNERATION 9.MODE DE RÈGLEMENT 10.PUBLICITÉ 11.TRANSPORTS

CONDITIONS GÉNÉRALES

1.GARANTIES DE L'AVATAR 2.CESSION 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 Gaëtan FLEURY 15/08/85, Chatenay-Malabry
[redacted]

Utilisateur #2 (Monsieur/Madame, Nom, Prénom, date de naissance, Lieu de naissance, Adresse)
Mr Antoine FONTAINE 15/08/85, Issy-sur-Seine
[redacted]

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)
Madame Dalle Béatrice Park Chae 34/02/1997 Paris
[redacted]

1/9

아바타 계약서

1. 역할 2. 활동 3. 결과 와 계약기간 4. 그해장소 5. 의복코드 6. 부속물 (악세서리) 7. 위생 8. 급료 9. 규정방식 10. 광고 11. 운

플뢰리퐁텐느, 아바타, 2014
퍼포머: 박채빌, 박채달

fleuryfontaine, Avatar, 2014
Performers: Biole Valérie Park Chae,
Dalle Béatrice Park Chae

1. 아바타 보증 2. 권리세션 3. 권리 아바타 보호 8. 책임

1 절. 역할
서명자 사이의 임무 계약서 :

지명자 후에 <사용자>(최소 2인):
사용자 #1 (남성/여성, 이름, 성, 출생일, 출생지, 주소)
Mr Gaëtan FLEURY, 15/08/1985, CHATENAY-MALABRY
[redacted]

사용자 #2 (남성/여성, 이름, 성, 출생일, 출생지, 주소)
Mr Antoine fontaine, 15/08/1985, ISSY-SUR-SEINE
[redacted]

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, #8 로 사용자들의 번호를 재개하면서 <1/9 부> 로 번호를 매기면서 복사한다)

한 부분에서 한 부분으로, 지명자는 후에 "아바타" 다 :
(남성/여성, 이름, 성, 출생일, 출생지, 주소)
Madame Dalle Béatrice Park Chae 34/02/1997, Paris.
[redacted]

1/10

L'AVATAR RECONNAIT 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 27/06/2014

Utilisateur #2
Fait à PARIS, le 27/06/2014

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'Utilisteur à partir du #8.)

Avatar
Fait à Seoul, le 02/07/2014

5/9

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

서명, 앞서 언급된 명고에대하여 "읽고 ,승인받았다".

사용자 #1
PARIS, 27/06/2014 에게 되었다

사용자 #2
PARIS, 27/06/2014 에게되었다

사용자 #3
, 에게 되었다

사용자 #4
, 에게 되었다

사용자 #5
, 에게 되었다

사용자 #6
, 에게 되었다

사용자 #7
, 에게 되었다

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

아바타
Seoul, 02/07/2014 에게 되었다

6/10

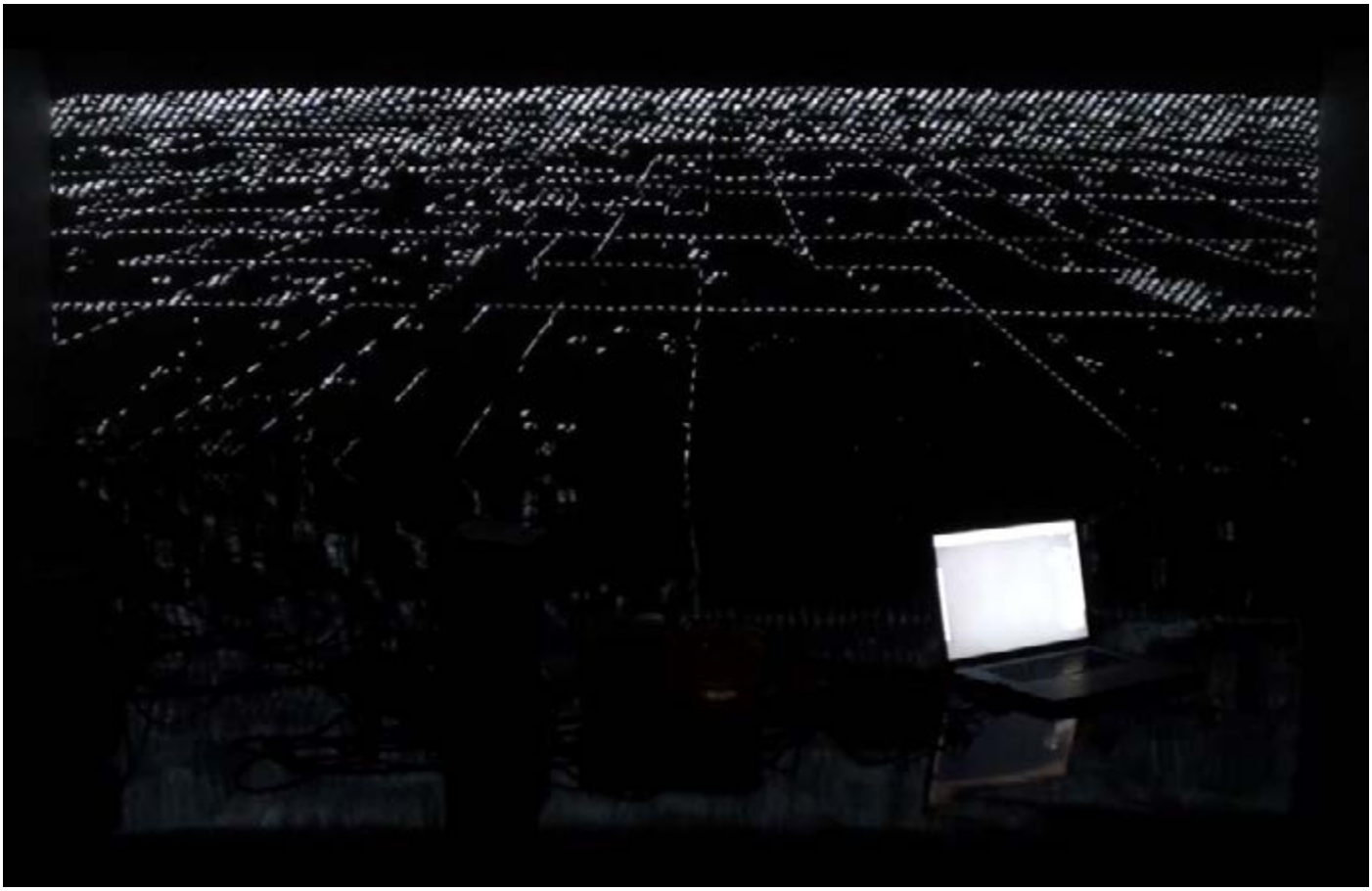
[2014] *Ile Royale*, Osan Museum of Art, Corée du Sud, curateurs: Youngjoo Cho, Joo-ok Kim, avec Dalle Béatrice Park Chae et Biole Valérie Park Chae

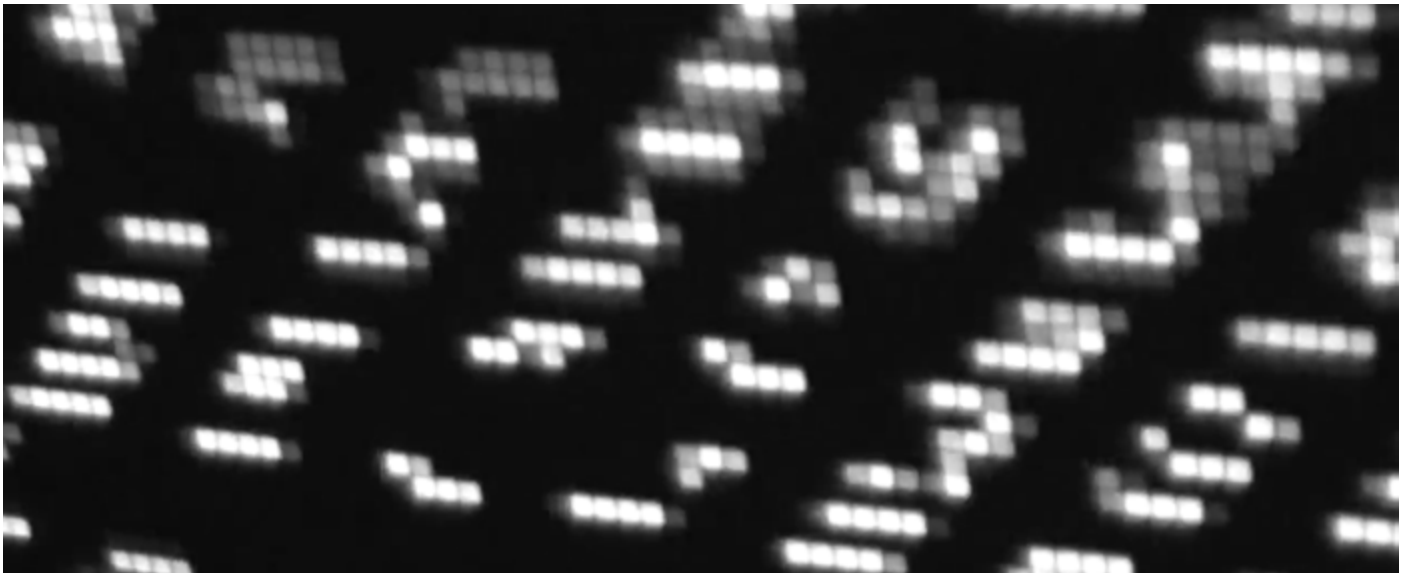
www.scrollinfinity.fr, 2012
site internet

Scroll Infinity est un site internet interactif dédié à l'action "scroller".

Farming, 2012
machinima, 23min 8sec

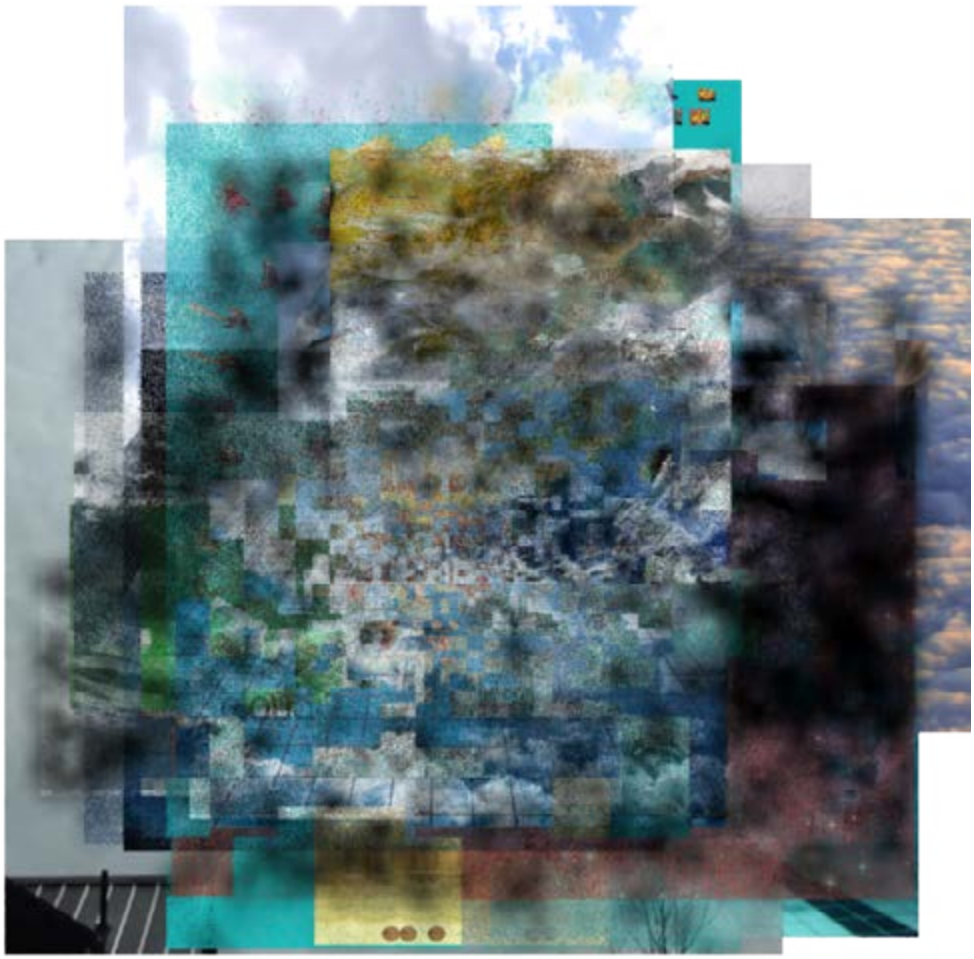
Série d’actions répétitives servant à amasser des ressources dans les jeux video. Performance capturée dans Hitman 2.





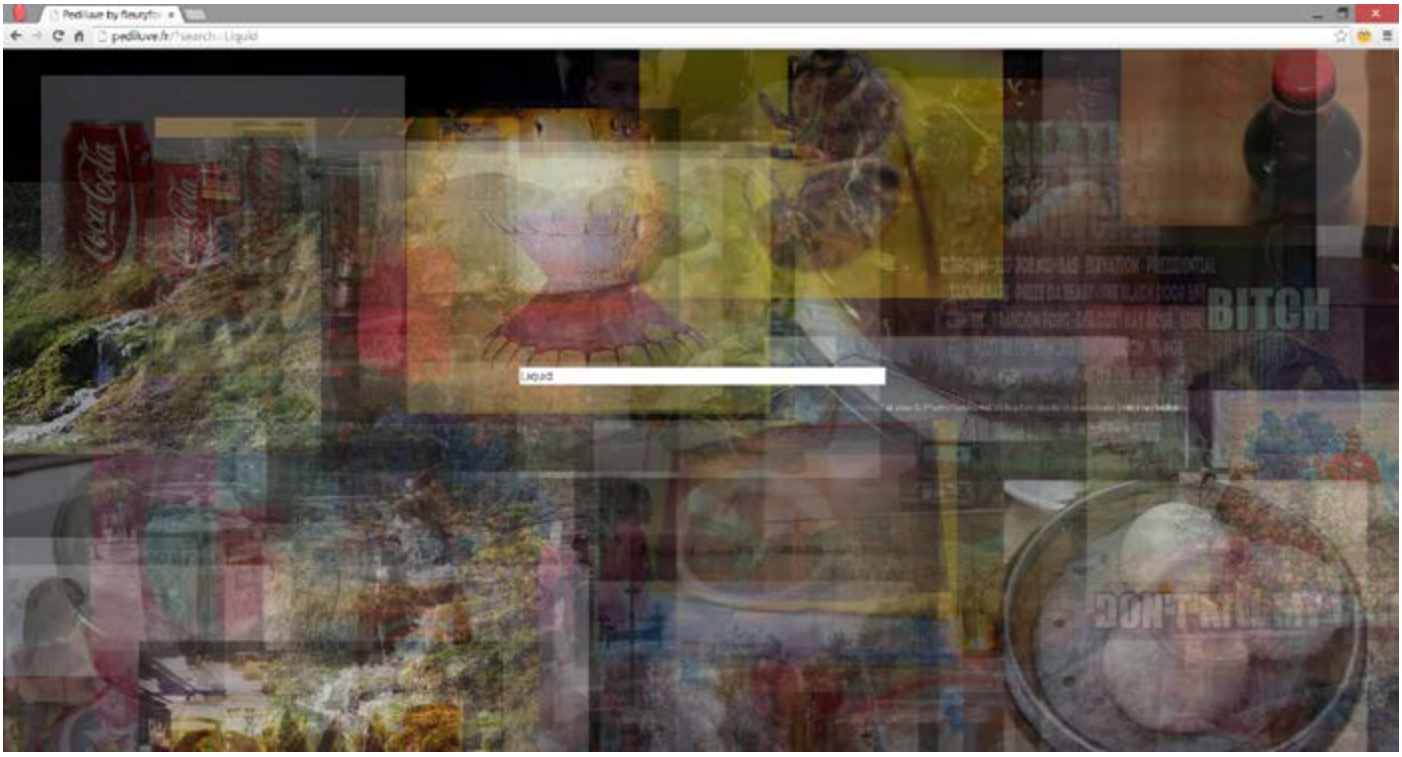
W, 2012
projection, ordinateur

Une image est effacée pour laisser place à l'outil de sélection du logiciel Photoshop: la baguette magique. Les lignes en pointillés dessinent la silhouettes de cette image disparue et le geste reste suspendu juste avant que l'image soit à nouveau transformée, réactivant un potentiel de travail à entreprendre et figeant le processus à l'orée de tous les possibles.



Superpositions, 2011
impressions sur plexiglas, dimensions variables

Glitchs obtenus en superposant dans un logiciel de 3D des images récoltées sur internet autour du mot clef “cloud”.



www.pediluve.fr, 2011
site internet

Pédiluve est un moteur de recherche simultané.

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

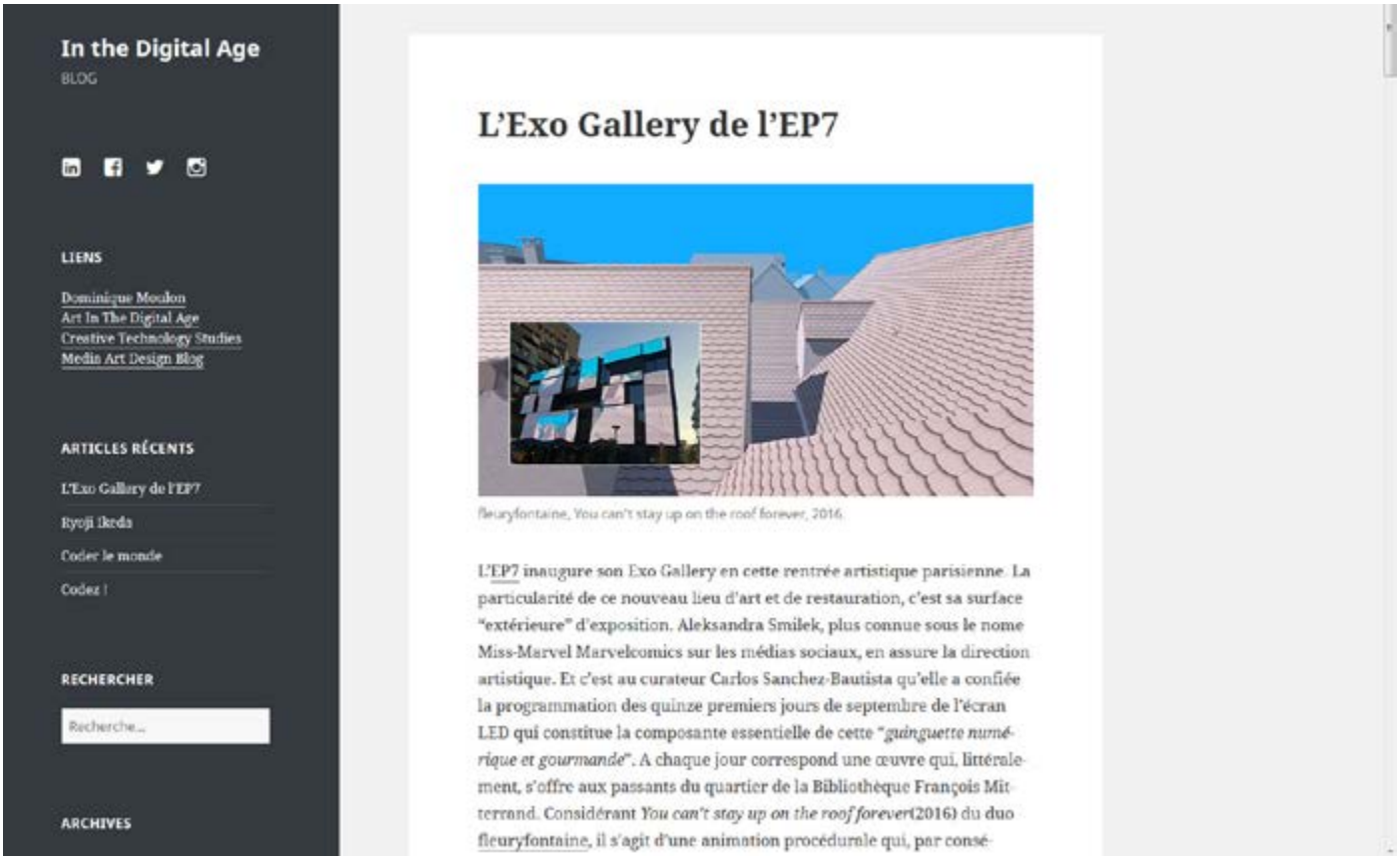
賽博空間中的交感視野

巴黎「媒介靈媒」展

文 | 王馨梨 Hsinli Wang

presse

ARTCO, Juin 2014



In the Digital Age

BLOG

LIENS

Dominique Moulon
Art In The Digital Age
Creative Technology Studies
Media Art Design Blog

ARTICLES RÉCENTS

L'Exo Gallery de l'EP7
Ryoji Ikeda
Coder le monde
Codez !

RECHERCHER

Recherche...

ARCHIVES

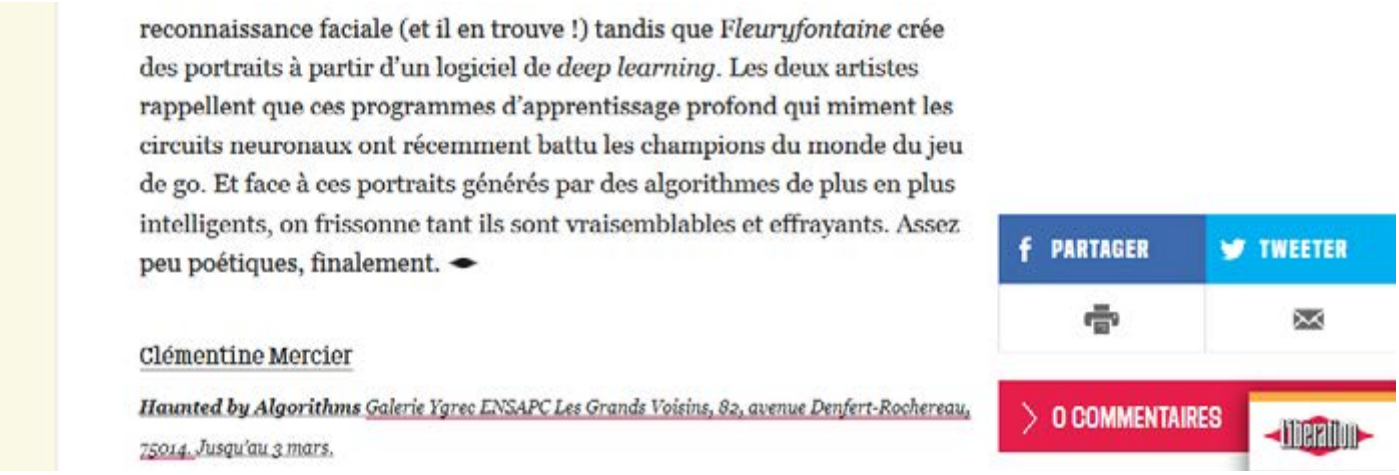
L'Exo Gallery de l'EP7

fleuryfontaine, You can't stay up on the roof forever, 2016

L'EP7 inaugure son Exo Gallery en cette rentrée artistique parisienne. La particularité de ce nouveau lieu d'art et de restauration, c'est sa surface "extérieure" d'exposition. Aleksandra Smilek, plus connue sous le nome Miss-Marvel Marvelcomics sur les médias sociaux, en assure la direction artistique. Et c'est au curateur Carlos Sanchez-Bautista qu'elle a confiée la programmation des quinze premiers jours de septembre de l'écran LED qui constitue la composante essentielle de cette "*guinguette numérique et gourmande*". A chaque jour correspond une œuvre qui, littéralement, s'offre aux passants du quartier de la Bibliothèque François Mitterrand. Considérant *You can't stay up on the roof forever*(2016) du duo fleuryfontaine, il s'agit d'une animation procédurale qui, par consé-

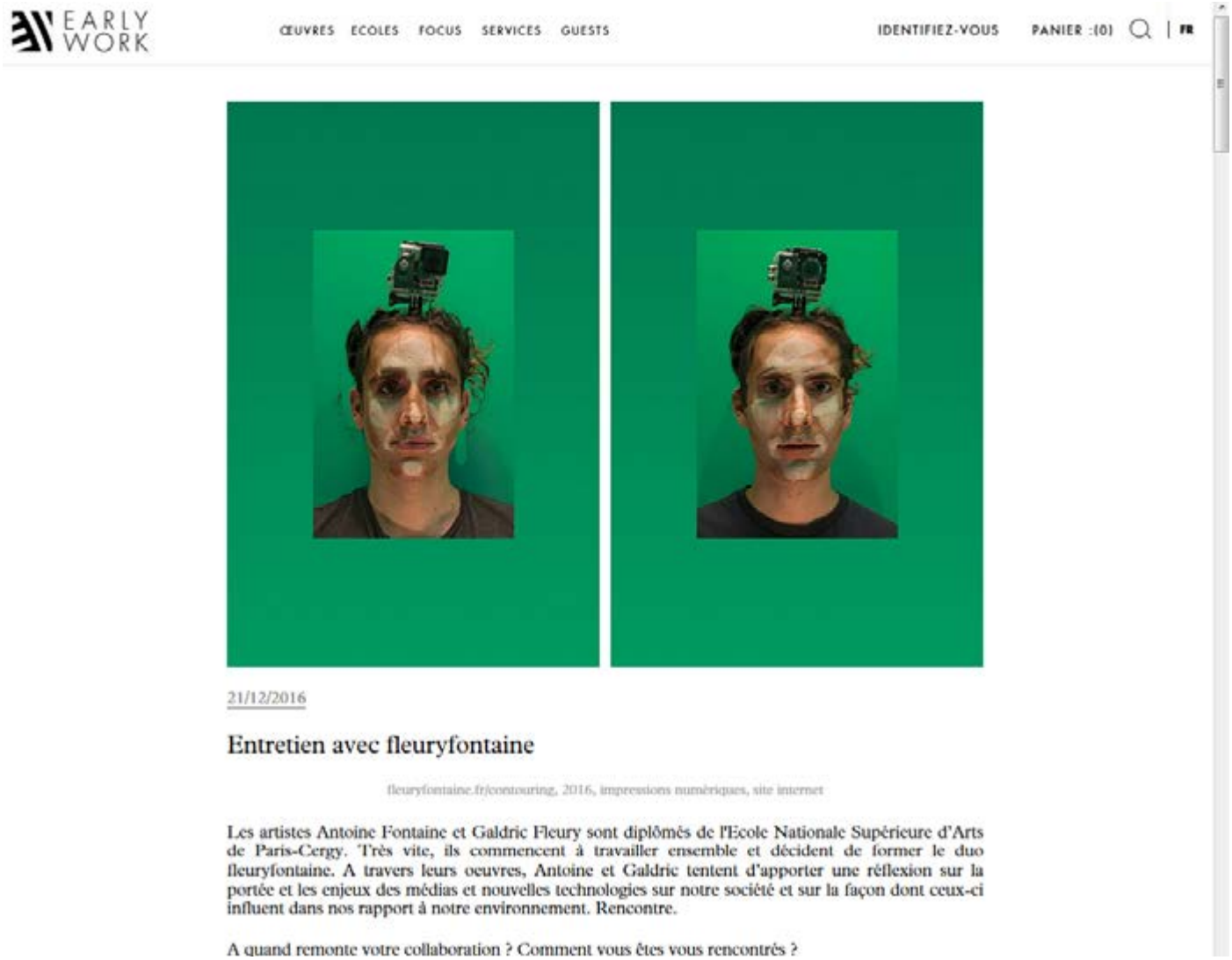
In the Digital Age, Septembre 2018

Le Chassis, Juillet 2017



Libération, Février 2017

Tzvenik, Mars 2017



Early Work, Décembre, 2016

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 Saghri, 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 discurses 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, Catalogue 2016

Creators

Fleury Fontaine

Gérôme en citron, 2015, impression 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, Octobre 2016

Fleury Fontaine

프랑스

II-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 퐁텐는 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.

Gyeonggi Creation Center, Island Plus Exhibition,
Catalogue 2015

플레리 퐁텐

앙투안 퐁텐
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 섬을 탐사하며 수집한 텍스처로 교환하고, 이 지역을 바라보는 우리만의 시각을 만들어냈다. 그것은 인물화, 지도일 뿐 아니라 고유의 자율성을 가진 또다른 디지털 영역이다. 이러한 행위는 새롭고 생소한 공간을 우리의 것으로 만드는 과정이었다. 통제와 차용, 그리고 지식 행위였다.

우리는 섬 주민의 초상화도 만들었다. 3D 스캐닝기법을 이용해서 대부도에서 일하시는 이모씨와 최모씨의 얼굴을 캡쳐했다. 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 낯선 풍경을 연출하고, 그들의 환경을 바꾸고 있었던 것이다. 〈수확(Harvest)〉이란 설치작업은 이 동물이 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 제작기(the making of islands)를 보여주었다. 이 섬들은 현재 국가 간 영토 분쟁의 무대에 오는 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 Sarengrad claim by Serbia and Croatia. Tuzla Island claim by Ukraine and Russia. Dokdo Islands claim by Japan and South Korea.

Gyeonggi Creation Center, Catalogue 2015

PIGMENT

RENCONTRES A PROPOS

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 dégaine 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 3e 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, Novembre 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 Rosenblueth, 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 appliquent 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'agite 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 Triclot, *Le moment cybernétique : la constitution de la notion d'information*, Seyssel, Éditions Champ Vallon, «Milieux», 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 Rosenblueth, 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 Triclot, *Le moment cybernétique : la constitution de la notion d'information*, Seyssel, Éditions Champ Vallon, "Milieux", 2008.

Soutien : Ekimetrics

LIBÉRATION VENDREDI 16 MAI 2014

Extrait de la performance de Vincent Epplay, «Spectrophonie - Esprit des ondes et des signaux électromagnétiques».

Cybernetic Séance de Suzanne Treister

Extrait de «Voice Signatures», livre de Jeff Guess, sur l'automatisation de l'écriture et du langage.

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

Des ectoplasmes dans le cloud

Par **MARIE LECHNER**

Depuis leur avènement au milieu du XIXe siècle, chaque introduction d'une nouvelle technologie de télécommunication charrie son lot de fantômes, tapis dans le bruit des fréquences radio, la sonnerie d'un téléphone, la neige des téléviseurs ou le cyberespace, cette «hallucination consensuelle» telle que la définit William Gibson. Des capacités irrationnelles et paranormales sont régulièrement associées aux nouvelles technologies, les "media" assumant un rôle longtemps dévolu aux "médiums" humains, intermédiaires avec les esprits.

«Média Médiums» est précisément l'intitulé du projet de recherche réalisé dans le cadre du Labex Arts-H2H, laboratoire d'excellence des arts et médiations humaines, une collaboration entre l'Ecole nationale d'arts de Paris-Cergy (Val-d'Oise), l'université Paris-VIII, les Archives nationales et le laboratoire de recherche des Arts déco de Paris. Cette relation étrange et perdurante entre l'histoire de la transmission à distance et le paranormal a été largement explorée côté anglo-saxon, notamment par Erik Davis, auteur de *Techgnosis, Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information* (1998) ou aussi par Jeffrey Sconce (1), dans son livre de référence non traduit *Haunted Media* (2000), consacré à la «*présence électronique*».

Le sujet est plus récemment abordé dans le monde francophone, et notamment au sein de l'université, où «s'intéresser à l'occulte reste un tabou», estiment Jeff Guess et Cornelia Wagon. Les deux artistes et enseignants sont à l'initiative de ce vaste projet de «*remettre qui et pensée sur l'histoire des moyens de télécommunication destinés à transmettre la pensée ou l'information à distance*, qu'il s'agisse de technologies scientifiques ou, au contraire, reposant sur des théories plus ésotériques (éther, numérisme, télépathie), décliné sous forme d'exposition avec des séminaires, performances et conférences.

L'ère des télécommunications modernes débute aux Etats-Unis en 1844 avec le premier message officiel, mi-inquiet mi-euphorique, envoyé via le câble télégraphique : «What hath God wrought ?» (=Qu'est-ce que Dieu a créé ?»). Ce nouveau mode de communication désincarnée qu'est le télégraphe a marqué l'imaginaire populaire. Il est presque immédiatement suivi par l'apparition de spectres frappant des coups pour transmettre leurs messages de l'au-delà. L'émergence de ces nouvelles technologies coïncide avec une très-florissante vague de spiritisme 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'éminents savants participent aux cercles spirites, comme le chimiste William Crookes qui supposait l'existence d'une force psychique ou encore Pierre Curie, qui observait la célèbre médium Eusapia Palladino faisant lévitter les tables. Il mourra accidentellement sans parvenir à expliquer le mystérieux phénomène, comme le raconte Bernard Evrard dans l'un des vingt passionnants livres édités spécialement pour l'exposition.

Balayant le large spectre des recherches menées par les étudiants et les artistes impliqués, les seuls titres sont des lévitations à plonger dans l'histoire parallèle des médias: *De Morse aux rais telepathes*, *Thomas Edison et la fabrique des machines à fantômes*, *Ultraphone*, *Télépathie interstellaire*, *Pneumocosmique* ou l'intrigant *Dossier 21 - 2 du* l'Institut métapsychique international.

Outre cette fascinante archéologie, le projet a surtout le mérite d'en montrer les résonances actuelles, où l'humain vit parmi les machines dans un univers de communication généralisé. Cerbul de l'informatique ubiquiste (le «cloud computing»), des datacenters, de la finance à haute fréquence, boîtes noires de plus en plus impénétrables deviennent le lieu de nouveaux imaginaires, tels qu'analysés par Stéphane Degoutin dans son essai *la Société nuage*, ou mis en scène dans l'installation de réalité virtuelle de Fleuryfontaine. Equipé d'un Oculus Rift, on erre dans les couloirs glaçants d'une simulation de centre de données et d'un salon de coiffure désertés, jadis fréquentés 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 désincarnée», analyse Jeff Guess. Dans l'une, elle est interne, c'est dans l'esprit, ou rêvé de l'au-delà, d'autres planètes. Dans l'autre, il y a un achèvement progressif vers une automatisation de la pensée, une intelligence machinique et artificielle. Dans ce binôme, s'insérait un troisième élément : la «cybernétique», fondement de notre société du contrôle dont l'artiste britannique Suzanne Treister retrace une fascinante généalogie illustrée.

NAÏVETÉ. «Data Ghosts», installation de RYBN, réactualise en version numérique une pratique née dans les années 50, consistant à capter les voix des morts dans les fréquences radio : les phénomènes de voix électroniques (ou EVP). «*Si les humains, dans le bruit blanc, reconnaissent la voix des morts, que reconnaissent les machines dans le bruit des données?*», interroge RYBN, qui tente de faire parler l'inconscient du code informatique. Sa "ghostbox" digitale comporte un programme qui scanne le trafic du réseau, tandis qu'un logiciel de reconnaissance vocale écoute le bruit généré par le transit des données, pour décoder des mots, y déceler des messages transmédiums, dans un système de feedback permanent. «*On cherche à déduire l'intention derrière le logiciel, le psychisme de l'algorithme. Ces outils ne sont pas neutres, les algorithmes suivent des règles, qui formatent la réalité.*»

Informatique ubiquiste, datacenters, ces boîtes noires de plus en plus impénétrables sont deversses le lieu de nouveaux imaginaires.

En valorisant le bruit plutôt que l'information, les artistes sont à relecture de l'utopie d'une communication transparente, déjà présente chez l'astronome Camille Flammarion à la fin du XIXe, comme le relève Cornelia Wagon. «*Il était convaincu qu'on pourrait très vite communiquer directement entre "deux cerveaux harmoniquement accordés". Il avait imaginé des protocoles pour entrer en télépathie avec les Martiens.*» Cette naïveté peut prêter à sourire, mais remet en perspective les discours métaphysiques de certains neuroscientifiques ou posthumanistes : 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 passerait du langage, comme si la pensée n'avait aucun contexte.*» ◆

(1) *La conférence le 16 mai à partir de 18 heures. Gerard et Bouchon sont en résidence aux Archives nationales. Pascal Rousseau analyse l'Encéphalescope, une nouvelle de 1900. Jeff Guess propose un tract dans les documents collectifs, des transparents scientifiques sur nouvelles électriques.*

MÉDIA MÉDIUMS
Galerie Xpace, 20, rue Louise-Weiss 75013, jusqu'au 31 mai. Www : www.mediamediums.net

dans son essai *la Société nuage*, ou mis en scène dans l'installation de réalité virtuelle de Fleuryfontaine. Equipé 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 résu

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. Ré ces condu diums, les saient que pouvait re missions

Libération, Mai 2014

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 manqueriez 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 Gaîté 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, Janvier 2014