

REVUE DE PRESSE

GRÉGORI CHATONSKY

<http://gregory.incident.net>

BEAUX-ARTS MAGAZINE	4
CANAL+	5
CONTEMPORARY MAGAZINE	8
FRANCE CULTURE	10
L'EXPRESS	11
L'ORDINATEUR INDIVIDUEL	12
LA LIBRE BELGIQUE	13
LE FIGARO	14
LE MONDE	15
LES INROCKUPTIBLES	18
LIBÉRATION	19
MOUVEMENT	24
NETARTREVIEW	26
TÉLÉRAMA	27
TRANSFERT	28
TEMA CELESTE	30
UQÀM	31
YAHOO!	33

« Interactivité » ou « variabilité »...

28/11/2004

Hier au soir, se tenait une session publique à la Sorbonne consacrée à l'interactivité et création dans l'art numérique contemporaine. Parmi les intervenants, deux sortirent du lot comme nous nous y attendions, Grégory Chatonsky (Incident.net) & Madga Danysz (Madga-Gallery.com). Il est intéressant de se pencher sur le terme d'« interactivité » et de l'interpréter plutôt par « variabilité » dont le concept se rapproche plus de l'idée générale de l'œuvre qui « varie » en fonction de la perception d'autrui. Une approche globale du domaine de l'art numérique fut à mettre au profit de David-Olivier Lartigaud (Centre de Recherches d'Esthétique du Cinéma et des Arts audiovisuels ou CRECA), devant un auditoire attentif, dans l'amphithéâtre Turgot, rempli comme à chaque fois en début d'année... Parmi les personnes du public, notons la présence de Florent Aziosmanoff (Le site du Cube), qui s'occupe de la direction de la création au Cube, dont nous avons déjà parlé dans le passé. Comme toujours quelques questions demeurent en suspens notamment comment le grand public perçoit cet art et ce concept d'interactivité ? ou bien encore Quel rôle joue le (spec)acteur et pourquoi tend-il à devenir consommateur ? Néanmoins, une chose est sûre, Grégory Chatonsky demeure une valeur sûre dans ce domaine et finalise actuellement son prochain film/œuvre (Sur-Terre.net) qui devrait paraître dans le courant du mois de mars. Une petite apparté, en même temps, le festival 1er contact (festival d'art numérique) revient dans la ville (en l'occurrence Issy-les-moulineaux) d'ici les mois d'avril-mai 2005, et l'une des forces de ce festival est de proposer au sein du milieu urbain une intégration ludique de l'art numérique.

Art Virtuel, créations interactives et multisensorielles

1999

L'emploi des outils technologiques oblige les artistes à revenir sur les enjeux de l'art et de ses pratiques. C'est ainsi qu'à 27 ans, Grégory Chatonsky confronte la théorie - il termine un doctorat d'Esthétique à Paris 1 -, à la création dans les domaines de la vidéo et de l'informatique.

Benjamin dans une exposition où se côtoient des artistes confirmés de l'art technologique, il présente avec Incident of the Last Century une installation qui ne tombe pas dans la facilité des feux d'artifices infographiques. Le dispositif nous immerge dans une vidéoprojection sonore. Un trackball (manette de commande utilisée pour les jeux vidéo) nous permet de naviguer dans des fragments d'images, de textes et de sons qui apparaissent dans un ordre rendu aléatoire par la programmation. Collages éphémères qui juxtaposent des images pixellisées à des photographies documentaires de format panoramique. « C'est un labyrinthe dans lequel on ne se perd pas », estime Chatonsky. La narration confronte deux temps, celui d'un homme et d'une femme en train de se séparer - ou de se rencontrer -, et celui des débuts triomphants de l'ère industrielle. Anatomie d'une époque, histoires d'hommes, d'exploitation, de conscience et de folie. Féru des théories optiques mais ennemi du formalisme, persuadé que le multimédia permet de générer de nouvelles formes d'écriture - « le temps du récit dépendant du spectateur-acteur » - Chatonsky utilise les outils de sa génération pour revenir sur la genèse d'un monde qui a enfanté le cyberspace.

Anne-Marie Morice

CANAL+



Créer l'interférence

2001

Conçu et organisé par le CICV Pierre Schaeffer, le festival Interférences a réuni un grand nombre d'artistes et de visiteurs pour une longue semaine autour des arts du multimédia. 350 artistes de 41 pays se sont rencontrés pour une compétition internationale dans des genres aussi divers que la performance musicale et chorégraphique, l'installation urbaine ainsi que la création numérique « traditionnelle » (vidéo, cd-rom, Internet). Compte Rendu. [...]

Internet également plus que présent au centre des démos et des débats, souvent seul point de repère permettant de porter haut les couleurs des jeunes artistes émergeant du net : Gregory Chatonsky pour www.sous-terre.net, projet étonnant engagé avec le soutien de la RATP qui n'a exercé aucune censure face à un projet interactif nourri d'images d'archives, dont le regard peut paraître sombre mais fait pourtant naître un projet riche d'allures cinématographiques incitant à l'abandon poétique. [...]

Jérôme Duval

Incident of the Last Century

10/1999

Grégory Chatonsky représente une nouvelle génération d'artistes pour lesquels Internet est un médium aussi pertinent que pouvait l'être la peinture au siècle dernier.

Incident of the Last Century est une installation interactive que Grégory Chatonsky a réalisée à la demande de Frank Popper pour l'exposition « Art Virtuel » fin 1998. Il l'a ensuite adaptée au web en transformant son interactivité pour qu'elle soit propre à ce médium. Il définit son œuvre comme une « fiction en réseau » constituée de fragments d'histoires hétérogènes liées entre elles. L'internaute devra découvrir le fil conducteur de l'œuvre et comprendre les relations entre les différents éléments de fiction. Incident of the Last Century est disponible sur le site Internet du CICV, les utilisateurs peuvent aller la consulter et la modifier en envoyant des textes, des images, des sons ou tout autre média qui seront intégrés à la structure de la fiction. Grégory Chatonsky nous explique son parcours et de quelle façon Internet a changé sa démarche artistique.

Pouvez vous nous éclairer sur votre parcours ... Comment avez vous découvert Internet ?

Je faisais partie des enfants qui ne cessaient de griffonner sur un morceau de feuille ou le coin d'une table. Aussi loin que je me souviens, je préférais m'exprimer par le dessin que par le langage oral ou écrit. Ma première émotion esthétique remonte à l'âge de 8 ou 9 ans, au Louvre. Je suis resté plus d'une heure devant le « Scribe accroupi », là j'ai su que je voulais faire ce genre de choses. Et puis au lycée le bac A3, la peinture et l'histoire de l'art. Même si j'adorais peindre, je n'étais pas satisfait. Je ne voyais pas ce que je pouvais apporter de nouveau, j'avais le sentiment de répéter l'histoire de l'art moderne, de remâcher encore et toujours la même chose, de n'être tourné que vers ma satisfaction personnelle. J'ai donc très rapidement décidé de me tourner vers d'autres supports : la vidéo-art, les installations et l'informatique. Cette dernière est arrivée rapidement dans mon parcours, parce que depuis mon enfance j'étais entouré d'ordinateurs : le ZX81, l'Oric, l'Amstrad CPC 464, autant de noms qui sont devenus aujourd'hui des antiquités low-tech. L'Amiga est arrivé et j'ai pu sérieusement, à partir

de 1987, me mettre à l'infographie et à l'image de synthèse. J'expérimentais dans toutes les directions, je ne suivais aucune formation spécifique, j'apprenais seul, je détournais les logiciels de leur utilisation classique. Internet à l'époque n'était pas vraiment ouvert au grand public, mais il y avait d'autres réseaux, les BBS et les démos partys... Après le lycée j'ai étudié la philosophie (jusqu'au doctorat) parce que j'avais le sentiment qu'il me fallait des bases solides au niveau théorique pour développer des œuvres intéressantes. C'était aussi une manière de mieux connaître l'ennemi, c'est-à-dire le langage. Bien sûr en cours de route je me suis pris de passion pour cet ennemi. L'intuition selon laquelle les nouvelles technologies devaient croiser une approche théorique et pratique s'est révélée juste, tout comme le fait que la pensée philosophique, son histoire même était profondément liée à la constellation entre l'art et la technique. Je me suis donc spécialisé dans les technologies, et plus précisément la réalité virtuelle, ses enjeux esthétiques et ontologiques. Une question toute simple : Quelle est la relation entre la réalité et les réalités virtuelles ? ... ce genre de choses. Après ces études j'ai travaillé pendant 3 ans sur un CD-Rom « Mémoires de la Déportation » dont j'ai réalisé le scénario [NDR : ce CD Rom vient de remporter le prix Mœbius 1999]. Je ne saurais dire brièvement tout ce que ce projet m'a apporté, en particulier au niveau de ma réflexion artistique. Mais passer par ce sujet m'a semblé constituer une nécessité pour aborder l'art technologique dans la mesure où la déportation et la Shoah constituent un élément majeur de l'histoire des relations entre l'être humain et la technique : l'industrialisation de la mort et sa négation même. La confrontation avec un sujet grave m'a aussi appris à respecter le sujet, à l'écouter et à ne pas utiliser la technique pour la technique. Puis, cette année, j'ai fait le mastère multimédia des Beaux-Arts de Paris pour parachever ma formation. J'ai commencé à m'intéresser au web en 1994-95 alors que je travaillais à Beaubourg sur la revue online Tr@verses. Depuis j'ai réalisé plusieurs œuvres pour le réseau et des sites culturels tels que celui de la Villa Médicis à Rome ou le nouveau site du Centre Pompidou qui sera disponible lors de la réouverture le 1er janvier 2000 et qui, je crois, sera novateur en matière d'Internet culturel.

Le web change-t-il quelque chose à votre démarche ?

Je crois qu'Internet m'a obligé à prendre en compte la relation publique à l'œuvre. La grande nouveauté d'Internet c'est sa déterritorialisation ainsi que son caractère collectif. Devant un CD-Rom on est seul, avec le réseau on est une multitude connectée en même temps : comment les internautes peuvent-ils interagir collectivement ? De quelles façons peuvent-ils, dans le défaut de cette communauté, constituer une autre communauté ? Quelles sont les frontières, les limes, les périphéries, les bords du réseau ? Et puis l'intérêt accordé aux internautes d'une façon singulière, car sur le réseau tout peut devenir rapidement anonyme : l'interactivité se réduit bien souvent à cliquer bêtement pour parcourir une arborescence. Comment les internautes peuvent-ils laisser une trace, une identité (future déconstruite), une singularité pour que l'interactivité ne soit pas anonyme et qu'elle suppose un acte d'engagement responsable.

D'une manière générale, que change Internet à la mise en œuvre des pratiques artistiques ?

Il y a des éléments de continuité et de discontinuité par rapport à ma pratique artistique classique. Ce qui perdure ce sont des problématiques qui me sont propres : la relation entre le langage oral et écrit, le différend sexuel, la ville, la mémoire, etc. Ce sont aussi des enjeux de l'art contemporain : la question de l'exposition, du processus de l'œuvre inscrit dans l'œuvre elle-même, de la position du spectateur. Mais tout se passe comme si je trouvais dans Internet et les médias interactifs un moyen d'intensifier toutes ces problématiques, comme si, après une phase de léthargie relative après les avant-gardes, le réseau numérique permettait aux artistes de se reposer des questions très simples par un changement radical de perspective : Qu'est-ce qu'un auteur ? Qu'est-ce qu'une œuvre ? Qu'est-ce qu'un spectateur ? Ce que je trouve passionnant c'est que tous les mots habituellement utilisés pour décrire l'art, le mot même d'art, sont redevenus problématiques. On hésite à utiliser tel ou tel mot pour désigner les « œuvres » interactives. J'aime ce bégaiement.

Que représente la technologie pour vous, est-elle une alliée, un ennemi ou un simple outil ?

La technique est considérée depuis Aristote d'une manière instrumentale, c'est-à-dire comme le moyen de certaines fins, et bien sûr ces fins c'est l'être humain qui les met en place. Tout se résumerait alors à fixer des fins humanistes à la technique pour qu'elle ne devienne pas un ennemi. Mais je pense que les nouvelles technologies nous imposent un changement radical de point de vue. Il faut sortir de la vision manichéenne où la machine peut se dérober au pouvoir de l'être humain. Heidegger a très bien parlé de tout cela. Nous rentrons dans une époque où les technologies sont des prothèses. L'être humain et les technologies sont inséparables, ils sont co-originaires. On ne peut défendre l'être humain sans ces dernières, c'est la vision nostalgique qui croit en un état originel où l'homme était pur, ni défendre les techniques sans l'être humain, c'est le grand récit d'émancipation moderniste avec toutes les horreurs qu'il a provoquées au cours du XX^{ème} siècle. J'appartiens à une génération qui a un rapport « naturel » avec l'informatique. Je ne considère pas les ordinateurs comme un moyen de réaliser des idées, mais comme un véritable média. J'essaie d'utiliser les techniques autant que d'être utilisé par elles pour parvenir à faire que le fond et la forme, ce qui est raconté et ce qui raconte deviennent une seule et même chose.

Guillaume Sorge

Phantom of the Metro

05/2002

What does memory look like ? Not a memory, but the system we use to catalogue and recall flickering moments or precious feelings. According to Gregory Chatonsky, it looks a lot like the Internet. Systems and memory are the subjects of *Sous-Terre* (www.sous-terre.net), a centenary project for the Paris Metro. It is not often in contemporary art that we can reliably say the medium is the message, but here it just might be true. In the invisible and fractured pathways of the Internet Chatonsky has found the ideal tool to visualise our wanderings – literal and imaginary. Starting with RATP's visual archives and extending to include textual material from end-users, *Sous-Terre* is a labyrinthine journey under the streets of Paris, a collective and evolving memory of the city's echoing corridors and accidental encounters.

The site itself is entirely monochrome, evidence of a certain nineteenth-century fascination with the nooks and crannies of the city, and the anonymous yet strangely intimate encounters particular to a bustling metropolis. If Gustave Doré had Flash technology, or Gaston Leroux wrote interactive fiction, surely this is what it would look like. Chatonsky even played the urban explorer himself – in addition to trawling the archives, he spent days and nights in the Metro, riding aimlessly during the days, shadowing machinists and cleaners in the evenings. The site achieves a certain moodiness, which doesn't sound like a compliment until you consider the complexity of rendering – more or less controlling – mood on a 9 x 13 inch computer screen.

Chatonsky excels at picking out the technologies and processes central to the Internet experience and linking them to our own thought processes and impressions. His flashes of text, shifting forms, and manipulated images operate in very much the same haphazard way as the human memory. By linking the different networks – Metro, Internet, Memory – Chatonsky creates his own textured circuit, using each network to explore the others.

The entrance to the site is clearly the beginning of a story – a mnemonic trigger. Hypnotic eyes are magnified almost to the point of disintegration, and the accompanying sound is both rhythmic breathing and heavy footfall, signalling our entrance into the mental, as well as physical, interior. The text, which begins, 'Lorsque je prenais le métro, enfant, je faisais de petits spectacles pour faire rire les voyageurs' (When I travelled on the subway as a child, I put on small shows to make the travellers laugh) is an individual narrative, one that opens the door to the thousands of other moments catalogued on the site. Yet in spite of narrative beginnings, *Sous-Terre* does not tell a story, instead it drowns you in a series of sensations.

To give any step-by-step account of the site would be to miss the point entirely. There are as many different paths and connections as stops on the Metro. There is a map of sorts, a schematic drawing of rectangular layers, stacked like a Donald Judd floating in space. Each layer is attached to a single image, but once you click in, don't count on coming out where you started. It is the odd sensation of a dream – you know you're in your house, but you don't recognise the room.

The imagery at work in *Sous-Terre* plays on the Metro's double-bind of speed and stasis. Chatonsky uses a cinematic approach to both – the cinema and the Metro being prescient siblings born only five years apart. Acronymes Synthétiques (Synthetic Acronyms), one stop on Chatonsky's imaginary map, is simply a collection of acronyms. They flash past you at the speed of a subliminal Coke ad cut into a feature film. This visual bombardment triggers a helpless feeling of suspension, the ceaseless roaring

of a train coming into the station – and like the Lumière brothers’ audience watching the train pull into La Ciotat, we would rather run screaming from the theatre than risk a head-on collision. Chatonsky also uses the language of cinema to articulate the subtle encounters and loaded silences of our daily commute. In *Sur Moi, Sous Toi* (On me, Under You), close-ups of adjacent passengers turn strangers into Saturday matinee lovers.

Chatonsky is clearly fascinated by the Metro as a ‘no man’s land’, where the possibility for action and exchange is everywhere, yet stasis and anonymity reign. Another stop on the map is called simply *L’Attente* (The Wait). The image is a turn-of-the-century print of a suited man waiting on an empty platform. A clock ticks in the background. Yet instead of a face, the man has a digitised blur, like a suspect in a witness protection programme. There is a dissonance between the physicality of the older print and the ephemeral nature of the digitally distorted face. He stands on the platform, half man/half ghost – a blind and helpless flâneur.

Though conceived entirely for an Internet format, *Sous-Terre* is a truly multi-media experience, more about sensation than intellect. Text becomes image, speech becomes music. You feel, in a very real sense, surrounded. Nonetheless, Chatonsky is not afraid of the sometimes mundane interruptions of interactivity. There are several awkward but necessary transitions from the moody depths of the site’s imagery to its function as twenty-first-century archive. At several points users are invited to email their own memories and encounters on the Metro, a Microsoft Outlook window popping incongruously onto the screen.

Unlike the archives of previous centuries, cavernous warehouses filled with greying objects, Chatonsky seems to have found a medium for dissecting as well as collecting memory. There are thousands of clever things on the Internet, intellectually challenging, technically sophisticated and visually appealing. What is rare is to lose yourself – quite literally – in a piece. It is a frustrating journey if you don’t give in. You can try as you like to click your way to a logical conclusion, only to find there isn’t one. Like the Metro, like memory, there’s one way in and one way out – and a million journeys in-between.

Elizabeth Bard



Sur-Terre.net

09/2004

À propos de www.sur-terre.net et de la narration interactive. Interview.

Multipistes - Arnaud Laporte

Cinéma modifié

21/05/2002

Le festival de Cannes bat son plein, mais est-ce là-bas que s'expriment les nouvelles formes cinématographiques liées aux nouvelles technologies ?

Non, pas encore. Cet autre cinéma, qu'on appelle encore cinéma modifié, cybercinéma et lcinéma est d'autant plus difficile à saisir qu'il nécessite un décorum insolite, des outils multimédias appropriés et une installation complexe. Ce cinéma-là se cherche, et il cherche aussi beaucoup... Il est proche des sciences et de l'art contemporain et l'on assiste aujourd'hui à l'émergence de d'autres procédés narratifs que les nouvelles technologies rendent possible.

Intervention de Grégory Chatonsky.

Net + Ultra

Sous-Terre.net

03/2001

À propos de www.sous-terre.net et de la narration interactive. Interview.

Multipistes - Arnaud Laporte

**Grégory Chatonsky**

19/09/2002

« Peindre, mais en cachette, parce que cela ne sert plus à rien. Passer au numérique, explorer ce territoire encore vierge. » Ce pourrait être le manifeste artistique, un rien romantique, de Grégory Chatonsky, 31 ans, l'une des figures montantes du Net-art en France. Titulaire d'un DEA de philosophie consacré à la réalité virtuelle, cofondateur d'incident.net, site qui interroge les rapports entre art et technologie, ce collectionneur de récompenses (prix Mœbius, prix de la fiction interactive...) explore les arcanes du réseau en praticien, mais aussi en théoricien. Pour lui, le Web est un sujet d'études et une inspiration autant qu'un médium. À Vilette numérique, l'artiste propose ainsi IO-N, carnet de microproductions né d'une découverte toute technique : « Lorsque vous achetez un nom de domaine sur Internet, tout ce qui précède ce nom et qui est séparé par un point vous appartient. » Grégory Chatonsky réserve donc io-n.net et, par là même, les 1 591 mots finissant par ce suffixe. À chacun d'eux correspond un sous-site, tel repercuss.io-n.net, photo en 3D du quartier du World Trade Center. L'internaute averti constate que seules les tours jumelles sont une image fixe, donc une icône. À voir aussi à la Vilette, *Revenances*, fiction interactive en 3D réalisée avec Reynald Drouin, aux images très émotionnelles (couple qui se caresse, Paris dévasté pendant la Commune...). L'artiste révèle, inlassablement, le potentiel sensoriel de la technologie.

Sophie Janvier



À la poursuite des amours mortes sur le Web

2001

Grégory Chatonsky crée des sites Internet et des CD-ROM. Sa démarche : mettre les techniques interactives au service de l'art.

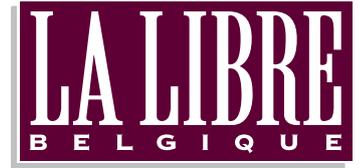
Présenté à la Biennale d'art contemporain de Montréal à l'automne 2000, le site Revenances (www.revenances.net) est la dernière création de Grégory Chatonsky. À 29 ans, de sites en CD-ROM, cet artiste donne au support multimédia ses lettres de noblesse. Il travaille avec l'artiste Reynald Drouhin, grâce au soutien financier du CICV (Centre international de création vidéo).

Revenances raconte une histoire de fantômes : une femme accompagne dans l'au-delà un homme qu'elle a aimé et lui parle... Vous êtes invité à vous promener en leur compagnie dans un espace en 3D : cinquante chambres, modélisées d'après des pièces réelles, toutes meublées d'un lit et d'une chaise. Pour naviguer dans ce site, pas besoin de cliquer ! Vous vous rapprochez des objets et entrez en contact avec eux en faisant simplement glisser la souris. Le principe : une zone d'interactivité est insérée dans une image et il suffit de passer dessus pour déclencher une action. Cette technique, courante dans les jeux vidéo, exprime ici une métaphore amoureuse : le glissement de la souris se fait caresse, permettant d'aller dans l'au-delà à la rencontre de l'être aimé. Le site joue également avec les règles classiques de l'ergonomie sur Internet. Dans un site portail, la priorité est à la rapidité et à l'information.

Dans Revenances, les liens sont cachés, les chambres se ressemblent : l'internaute est donc obligé de prendre son temps, en quête d'une émotion artistique.

Se rêvant d'abord peintre, Grégory se tourne, à 18 ans, vers l'installation vidéo et découvre l'informatique : « Avec un Amiga 2000, à l'époque, on pouvait déjà faire du son et de la vidéo pour peu d'argent ! » Ce n'est pas un fanatique des gadgets numériques : il dissèque la technique pour la mettre au service de son imaginaire. En sept ans, il a conçu une dizaine de sites (dont ceux de la Villa Médicis et du Centre Beaubourg). En 1999, il remporte le prix Mobius pour un CD-ROM consacré à la Shoah, réalisé avec d'anciens déportés : durant trois ans, il intègre séquences vidéo, photos, musique... en travaillant selon une méthode documentaire : « Je récolte plein de matériaux bruts, que je classe par thèmes sur des CD numérotés et dûment catalogués, grâce à un logiciel. Au début, c'est le chaos, et puis tout ça s'affine et finit par devenir plastiquement cohérent ». En véritable artiste, explorant un nouveau support, Grégory Chatonsky travaille le virtuel au corps, comme une matière.

Judith Bregman



Mondes parallèles

25/05/2001

Respiration pneumonique, obscurité incertaine... Malgré la présence des messages qui apparaissent pour aussitôt disparaître, la claustrophobie couve, l'oppression est permanente. La plongée « Sous-terre » ressemble à une longue apnée dans un univers hostile et ténébreux que de timides reflets lumineux rendent parfois familier. Jouant sur l'analogie entre le réseau de métro et le réseau des réseaux, ce site labyrinthique est le support d'une histoire entre un homme et une femme. Banal, si ce n'est que la navigation passe par sept espaces interactifs où l'internaute a le loisir de répondre à sept questions sur la thématique du métro. Ces réponses, envoyées via courrier électronique, sont alors intégrées au site pour constituer une narration écrite à plusieurs.

L'expérience de « Sous-terre », un site créé l'année dernière par l'artiste français Gregory Chatonsky à l'occasion des cent ans de la Régie autonome des transports parisiens (RATP), est révélatrice des nouveaux univers virtuels qui fleurissent aux multiples coins du Web, au service de différents projets. Ils sont en effet de plus en plus nombreux, sociétés, institutions, artistes, groupements divers, à recourir aux techniques d'art numérique (extraits vidéo, animations Flash, animations 3D...) pour prolonger ou témoigner de leur démarche créative sur le terrain du Web. De tels univers, personnalisés, facilitent l'immersion du visiteur dans un monde censé refléter leurs activités, leur démarche, leur esprit. Avec une plus grande efficacité qu'une banale « vitrine » virtuelle. Précisément parce que ce monde de synthèse « arrache » le visiteur à la réalité de son environnement immédiat, tout comme le fait n'importe quelle fiction (voir ci-dessous). « Une création artistique sur Internet doit suspendre le temps, le flux continu d'Internet », expliquait Gregory Chatonsky lors du récent colloque « Internet et les nouvelles pratiques culturelles » organisé conjointement par Transcultures et Technofutur3. « C'est la seule manière de capter l'attention de l'internaute qui est prise dans le flux incessant d'informations qu'est Internet. L'artiste doit donc être un élément perturbateur et créer une perturbation dans le réseau. Sinon, il n'est pas vu ».

[...]

« Cet espace virtuel est modélisé en temps réel sous la forme d'un univers navigable interactif caractérisé par une infinité de mouvements et d'affichages. Le bon choix réside dans une utilisation minimale de la matière et maximale de l'information. On peut parler d'une architecture transmissible », précisent Bogdan Banciu et Gilles Pilault, deux architectes bruxellois qui travaillent à la mise sur pied d'un groupe de recherche interdisciplinaire sur le virtuel. Les univers virtuels n'en sont encore qu'à leurs débuts mais il est d'ores et déjà évident qu'ils vont rapidement reléguer les simples « vitrines » web au rang d'antiquités. Pour eux, l'art numérique prolonge la démarche de l'architecture traditionnelle, le virtuel prend le relais et élargit le champ des possibles. « Il est probable que grâce au perfectionnement et à la banalisation des dispositifs d'immersion complète dans un environnement de synthèse, des rencontres professionnelles (via des doubles virtuels) bénéficient de plus en plus de ces avancées pour éviter des trajets longs et chers à un spécialiste, par exemple, ou encore pour bénéficier d'un environnement de travail que ne permet pas la réalité. » Mais ceci est déjà une autre histoire.

Cedric Petit, Vincent Braun

LE FIGARO**LE FIGARO*****La culture du réseau***

16/03/2002

Sous-Terre.net

Sous-terre s'ouvre sur une page noire qui envahit l'écran. La suite ressemble à un film expérimental sur le métro, qui aurait pu être produit par David Lynch et Godard. Ce site a d'ailleurs été créé par un artiste multimédia, Grégory Chatonsky. Voix lointaines, bruits de machines, messages qui défilent sur les images bleutées... Difficile de se repérer, mieux vaut se laisser imprégner par l'ambiance. Le site, commandé par la RATP, fonctionne sur le principe « Le métro est le réseau ». À vous de découvrir les différentes parties qui sont autant de petites illustrations des thèmes tels que : « Station désertée », « T'attendre sous terre », « Incidents, couloirs »...

Agnès Leclair

LE MONDE**Le Monde*****Fantômes du Nouveau Roman***

5/02/2004

Depuis 1991, Grégory Chatonsky, 32 ans, s'est illustré comme l'un des principaux représentants de l'art numérique en France. Après des études de philosophie de l'art à la Sorbonne et un cursus multi-média aux Beaux-Arts de Paris, il a été accueilli comme artiste en résidence au CICV Pierre-Schaeffer, au C3 de Budapest, à l'abbaye de Fontevraud, et à la Villa Médicis hors les murs à Montréal. Il est actuellement artiste-professeur invité au Fresnoy et l'un des fondateurs du site www.incident.net qui présente depuis 1994 les travaux en ligne de plusieurs créateurs.

Sa réflexion sur le langage et l'interactivité l'a conduit à s'intéresser au Nouveau Roman et à sa transposition sur Internet. Dans un ensemble de travaux regroupés sous le titre « The Sampling Project » (réalisés entre 2002 et 2003), il propose une mise en scène de plusieurs textes d'Alain Robbe-Grillet, dont *Projet pour une révolution à New York* (1970) et *Topologie d'une cité fantôme* (1976). Une fois numérisés, traduits en anglais et en allemand pour certains de ces travaux, les ouvrages deviennent le support d'animations visuelles et musicales. Les mots défilent de façon aléatoire sur l'écran accompagné d'une musique électronique, brisant ainsi la continuité linéaire de la lecture traditionnelle. Dans les deux dernières œuvres de cette série, Grégory Chatonsky mêle également aux textes des images et des sons récupérés sur des sites, notamment des webcams (dans « Topology of a Translation »).

Cristina Marino

Grégory Chatonsky

18/10/2001

Cet artiste multimédia présentera avec Eric Sadin, rédacteur en chef de la revue « *éc/artS* », l'œuvre poétique 72 à l'occasion d'une conférence organisée samedi 29 septembre de 17 heures à 19 heures à la Maison européenne de la photographie dans le cadre du festival @rt Outsiders.

La participation de Grégory Chatonsky au festival @rt Outsiders permet de revenir sur le rôle joué par cet artiste dans la réalisation de nombreuses œuvres interactives sur Internet.

IO-N.NET

12/10/2001

Ce site risque d'en dérouter plus d'un. Grégory Chatonsky y développe une interactivité très poussée, et il faut se familiariser avec la navigation (très) aléatoire de ces pages. Une expérience de Web art coopératif originale et captivante, qui ne laissera personne passif.

La vitesse du silence

2001

L'air de rien, le silence parcourt des kilomètres. Au coude à coude avec le son, il ponctue nos phrases, lui aussi soumis au rythme des 340 mètres à la seconde... Grégory Chatonsky, artiste multimédia au cœur de multiples projets dans le Web-art s'est plongé dans l'étude de ce son si particulier, sans que nos syllabes n'auraient pas de sens. Cofondateur en 1995 de la plate-forme expérimentale « Incident », Grégory profite de ses doubles qualifications en philosophie et arts plastiques pour concevoir des projets empreints de réflexions.

Un bruit de rue, et des syllabes difficilement compréhensibles entrecoupées de longs silences plantent le décor de cette expérience. En fond de page circulent des mains, peut-être pour nous rappeler que la voix n'est pas notre seul moyen d'expression. Et puis, on nous présente des personnages virtuels, A et Z, qui sont les héros de la démonstration de Chatonsky. Pas d'identification, non, seulement des lettres, vous et moi.

Retour aux expériences de biologie du lycée. Choisissez une lettre de l'alphabet, le X, le T ou le L, choisissez les distances qui séparent vos cobayes, et enfin, A et Z revêtent un visage : un homme et une femme. A envoie le signal, Z le reçoit. En temps réel, on voit enfin le silence prendre de la vitesse, comme un coureur dans un stade. À 3 mètres de distance, il met 0,009 seconde à atteindre son interlocuteur.

Le thème a été proposé par le site panoplie.org. La réponse de Chatonsky, si elle permet de mêler réflexion et interactivité, souffre d'un manque d'explications. Peut-être pour rendre l'expérience plus personnelle, car tâtonner au fil des pages ne manque pas de charme. Mais chut... laissons le silence s'entraîner pour la prochaine course.

Caroline Halazy

De la beauté avant toute chose

2001

Internet recèle des perles de sites à admirer comme des paysages ou à visiter comme des musées. Parmi eux, panoplie.org et incident.net, ni les seuls, ni peut-être les plus beaux. À regarder parce qu'ils vont jusqu'au bout d'une ambition esthétique.

Qui espère trouver sur Internet un contenu propre à l'édification des sens risque fort encore de chercher un peu. « Le contenu esthétique en ligne s'uniformise à grande vitesse, alors même que le nombre de sites ne cesse d'augmenter. Il y a des modes. Par exemple, il y a deux ans, tout le monde a découvert les frames, puis le scrolling. « Aujourd'hui, les sites abusent des ronds, des bulles qui éclatent, qui font 'chflopp !' », lance Grégory Chatonsky. Ce jeune homme répond à la banalité par des prétentions artistiques sur le fil du rasoir expérimental, avec incident.net. Il n'est pas seul sur ce site. Ils sont sept, entre 25 et 30 ans, qui se sont connus sur les bancs des Beaux-Arts ou qui y sont encore, et qui, depuis cinq ans, mènent un travail en commun sur la Toile. Le but est, comme l'explique la blonde et mi-hollandaise Karen, autre « incidente » du groupe, « de toucher les internautes de manière consciente ».

« Parler du monde »

Aussi peu animée de prétentions mercantiles, aussi remontée contre la banalité du Web, mais moins verbeuse et narcissique, l'équipe de panoplie.org (10 000 connexions par mois sans publicité), trois personnes, dont deux à temps plein, sévit depuis 1998 sur la Toile, de ses locaux du 38, rue de la Méditerranée, à Montpellier. Ces deux sites ne sont peut-être ni les plus beaux ni les seuls, encore

moins de la première fraîcheur, mais parmi les rares qui poursuivent avec acharnement une ambition esthétique. Bruno Samper, un « emploi-jeune » de 26 ans, et directeur artistique de Panoplie, résume la volonté des deux équipes : « Nous voulions nous colleter avec un nouveau média, de nouveaux outils, non pour parler du Net, mais pour parler du monde. »

Au-delà de cette ambition commune, les deux équipes, et leurs sites respectifs, s'opposent fortement sur les moyens d'y parvenir. Panoplie a choisi la manière douce. Cette revue en ligne - elle sort un thème tous les trimestres - veut faire du bien aux internautes. Premier « thema », sorti le 15 janvier 1999, le « bonheur », en forme de manifeste, puis la « bestialité », « les souvenirs d'été » ou « le silence ». Pour chaque thème, des artistes sont invités à produire une idée, puis Bruno Samper et Laurent Rodriguez, 25 ans, également en emploi-jeune, écrivent des lignes de codes, mettent en forme et portent sur le Web. « Parce que l'idée est d'ouvrir notre site à des artistes d'autres supports que le Web, qui ne savent donc pas obligatoirement programmer », explique Laurent.

Philippe Rham, architecte suisse, a travaillé pour le thème du jardin, celui du premier trimestre 2001. Son cactus (www.panoplie.org/framjardin.html) est particulièrement dans le ton Panoplie : « Ce qui nous intéressait, c'était l'idée de faire du bien avec ce cactus en ligne, censé réabsorber les rayons électromagnétiques néfastes pour la santé de l'internaute, mais qui servent quand même au végétal à grandir, tout comme Central Park est le poumon et la poubelle à gaz polluants de Manhattan. » Ce côté zen a fait des émules. Panoplie a lancé, parmi les premiers, ces fameuses bulles qui exaspèrent aujourd'hui Grégory Chatonsky, ces pierres qui flottent dans le blanc de l'écran ou le rouge sang de bœuf de la page d'accueil, tellement vues ailleurs depuis.

Propos moins légers chez incident.net, qui ne propose encore que les œuvres de ses membres : « Nous voulons devenir un centre de ressources global sur les technologies et l'art, mais pas un énième portail sur l'art contemporain. Un site sur lequel nous inviterons des critiques à s'exprimer sur le Net-art et où l'on pourra se perdre et prendre son temps », explique Grégory Chatonsky. En attendant, Incident aimerait déstabiliser un peu l'internaute. Dans sa rubrique « traces », le site exhibe ses cookies, il est possible d'y obtenir les numéros d'identification des serveurs de tous les internautes connectés. Le collectif dispose d'un coin d'atelier, accordé par un studio de design, dans un fond de cour du 11e arrondissement de Paris. Il vient d'investir dans un outil de gestion de sites à distance, afin que chacun puisse, où qu'il soit, nourrir le site quotidiennement. Incident.net a un appétit d'ogre. Panoplie aussi, et son équipe s'y épuîsera peut-être. [...]

Cécile Ducourtieux

LES INROCKUPTIBLES



Grégory Chatonsky, Le Net design

30/04/2002

Le Net design, nouvelle pratique en pleine émergence. Pour bien comprendre, interview de Grégory Chatonsky, Web artiste et Net designer.

Comment définir de Net design ?

Comme le design classique, le Net design cherche une adéquation entre la fonction d'un objet utilitaire et sa forme plastique. Mais, avec l'interactivité, celle-ci devient plus complexe. Un Net designer doit donc savoir programmer, c'est-à-dire connaître le langage informatique.

Le Net design n'a donc rien à voir avec l'habillage d'un site ?

Aujourd'hui, on constate une uniformisation des sites Internet car il y a une séparation des savoir-faire dans la chaîne de leur fabrication : généralement, le graphiste ne connaît rien à la programmation et le programmeur rien au graphisme. À l'inverse, le Net designer évolue entre ces deux pratiques. Tout comme un designer conçoit un meuble, un Net designer a en charge la création entière d'un objet utilitaire qui doit fonctionner, et il doit donc savoir créer un programme informatique, concevoir l'architecture d'un site, inventer un habillage graphique, et surtout faciliter les connexions entre les internautes, puisque c'est la spécificité du Net.

Par exemple ?

Le très jeune Net designer Shawn Fanning a inventé Napster en 1999 : ce n'est pas simplement un site, mais une plate-forme Internet avec un programme permettant d'échanger librement des fichiers MP3. Actuellement, parmi les propositions les plus intéressantes, on pourrait citer Yugo Nakamura (dit Yugop), designer japonais très en vogue qui crée des petites interfaces à partir du logiciel Flash. Ou John Maeda, qui travaille autant sur le papier que sur le Net, et dont l'un des derniers « networks », One Line, invite les internautes à tracer une ligne jusqu'à ce que l'ensemble des lignes tracées soit égal à la circonférence de la Terre.

Nicolas Thély



« Les nouveaux médias, que du tuyau... »

Bruno Dumont, cinéaste, débat du montage avec Grégory Chatonsky, cyberartiste.

10/12/2003

Montage aléatoire, narration générée par un programme informatique, relecture de films cultes via les nouvelles technologies, tel le *Stalker* de Tarkovski défilant selon la vitesse de connexion de l'internaute... Autant d'expérimentations que les cinéastes considèrent avec effroi. Au Fresnoy, studio national des arts visuels qui tente la fusion entre cinéma et nouveaux médias, la ligne de fracture traverse l'enseignement. Grégory Chatonsky, artiste surdoué de la création numérique, en discute avec Bruno Dumont, le réalisateur de *l'Humanité* et de *Twenty-nine Palms* (dont il tire pour le Fresnoy une installation). Et font le point pour Libération, avec leurs étudiants.

Grégory Chatonsky : Des œuvres comme *201 A Space Algorithm*, de Jennifer et Kevin McCoy, qui propose une lecture aléatoire du film de Kubrick, de même que les procédés de dégradation par pixelisation des films, posent la question du temps et de la construction de l'histoire, tout à fait différente avec les nouveaux médias, où le montage n'est pas prévu à l'avance.

Bruno Dumont : Sortir de l'écran unique me paraît dangereux. On peut toujours piquer les images de Kubrick mais, comme Jean-Marie Straub, j'ai un regard plutôt méfiant sur la modernité : elle doit être absolument convaincante. Le cinéma a su faire sens. Je ne suis prêt à m'incliner que s'il se passe quelque chose de nouveau.

G.C. : Dans un roman, l'histoire est pleine de possibles réduits à une trame. Alors qu'au cinéma, la relation des images les unes aux autres multiplie les possibles. Laissons ouvertes toutes ces possibilités.

B.D. : Le cinéma ancien ne s'interroge pas, il assène.

G.C. : J'ai l'impression que le montage est hyperfatal. Le cinéaste est soi-disant libre de choisir...

Un étudiant : Pourquoi le montage aléatoire donnerait plus de possibilités au niveau perceptif ?

B.D. : Le problème des nouveaux médias, c'est que ça n'est que du tuyau...

G.C. : Raconter une histoire sur le Net, c'est aussi dire comment fonctionnent les tuyaux. Au cinéma, on est tous ensemble dans la salle. Sur le Net, on est chez soi, dans un espace privé, connecté avec d'autres personnes.

B.D. : C'est faux, on n'est pas ensemble dans une salle de cinéma ! Le Net apporte une connaissance d'un monde pas naturel, sur lequel on ne peut agir. On n'a pas besoin d'être sans cesse en connexion avec le monde. Tu es tellement fasciné par la technologie que tu ne te poses pas la question : à quoi ça sert ? Au lieu de confronter le cinéma aux nouveaux médias, il faudrait reposer la question du politique.

G.C. : Mais l'Internet est aussi bien l'instrument de la mondialisation que de l'individuation, à nous de construire une politique de la cité avec cet outil. Les nouveaux médias appartiennent à un monde disloqué. Tu voudrais prolonger une manière de penser qui s'est écroulée, le cinéma était lié à cette vision. C'est une différence politique de fond entre nous. Les nouveaux médias affirment le trouble, l'hésitation. Un ordinateur ça plante, c'est décevant et c'est tant mieux. Dans cette fragilité, dans les incidents, dans le doute, il y a quelque chose à chercher.

B.D. : Le bonheur n'est pas dans le possible, mais dans l'acte.

G.C. : Le montage, c'est plein de possibles réduits à un film. Les nouveaux médias accordent l'acte à l'altérité.

B.D. : C'est dangereux, c'est de l'art de laboratoire !

G.C. : Le cinéma est aussi apparu dangereux à ses origines.

B.D. : On n'apprend rien en disant que tout est ouvert. La vraie question, c'est la perception du monde. Tout cinéaste a un regard, ce n'est pas que du montage.

G.C. : Les logiciels de montage sont un modèle, je ne vois pas pourquoi l'ordinateur serait plus incapable de produire des logiques que la littérature ou le cinéma. Pour arriver à des systèmes subtils, il faut inclure plusieurs paramètres, construire des langages sur le langage. Voyez Homère dont on pensait qu'il avait écrit l'Illiade comme un auteur classique. On a découvert qu'il s'agissait de la répétition d'une tradition orale. Dans un tournage se produisent des interactions, et le montage crée des constantes. Avec la création numérique, les constantes deviennent variables.

Un étudiant : Mais quand Dumont veut changer quelque chose, il fait un autre film... Changer de plan, c'est changer de film.

B.D. : L'interactivité me tombe des bras... C'est une vision du monde où le sens n'est pas fixé. Ne pas choisir et rester dans le possible...

G.C. : Le possible est un monde.

B.D. : Le monde dont tu parles est une régression par rapport au cinéma. Comme si la régie de montage était l'acte final. Comme un enfant qui n'irait pas jusqu'au bout. Le cinéma est un monde certain, alors que ton monde de possibles ne l'est pas.

Annick Rivoire

Grégory Chatonsky, *l'homme io-nique*

12/10/2001

IO-N, un atome qui a perdu ou gagné des électrons ; IO-N, l'acronyme pour Input/Output Network; IO-N, le nouveau projet collectif de Grégory Chatonsky, sorte de journal intime de productions, d'idées, d'expérimentations explorant les relations entre technologies et affectivité.

En janvier, Chatonsky acquiert le nom de domaine io-n.net, avec une petite idée derrière la tête : « Quand on réserve un nom, tout ce qui précède le nom de domaine et qui est séparé par un point t'appartient, comme par exemple, frustat.io-n.net. Ou indexat.io-n.net, site qui répertorie 1 591 mots finissant par ce suffixe. » Les internautes peuvent alimenter ce journal en soumettant leur propre contribution. À la condition que le titre du projet finisse par « ion » et articule une perception à un élément technique (temps de téléchargement, économiseur d'écran, antivirus, e-mail, langage html, communauté virtuelle...).

« Souvent, les sites en Flash sont purement formels, jolis à voir mais sans profondeur. Je cherche à renouer avec le sens, en explorant le sentiment de l'intime chez l'individu », explique l'artiste, diplômé en arts plastiques et en philosophie, qui ne conçoit les nouvelles technos qu'au service de l'émotion (cf. ses précédents travaux, *Sous-terre* et *Revenances*, Libération du 12 janvier). Chaque esquisse aura son propre nom de domaine. Le carnet de bord contient déjà une vingtaine de petits modules. Sur posit.io-n.net, Chatonsky repère les adresses IP des internautes connectés sur son site (l'adresse de la machine reliée au réseau) et les traduit en coordonnées dans l'espace. « Au départ, c'était un espace vide, qui se construit progressivement. L'espace n'existe pas sans la présence des gens. »

D'autres modules préfigurent des installations physiques comme Interact.io-n.net, projet sur le contact. En tirant sur un coin avec la souris, l'internaute dévoile une vidéo où deux mains s'effleurent, il peut superposer les séquences, dimensionner le cadre et réaliser son propre tableau. « Ion.net

ne présente pas des œuvres mais des fragments, des instantanés. » L'internaute saute d'un nom de domaine à l'autre, d'un mot à l'autre, d'une technologie à l'autre, comme s'il tournait les pages d'un étrange dico écrit à plusieurs mains.

Le Trombi.net 2001

2001

Grégory Chatonsky - Artiste en ligne

Auteur de nombreuses vidéos d'art et d'installations vidéo, Grégory Chatonsky a réalisé entre 1995 et 1998 le CD-Rom Mémoires de la déportation, récompensé par le grand prix Möbius en 1999. Chatonsky est aussi concepteur de plusieurs œuvres en ligne comme Sous terre (réalisée pour les 100 ans du métro parisien), ou Revenances, travail sur les spectres réalisé en collaboration avec Reynald Drouhin et présenté à la Biennale d'arts de Montréal. Il travaille actuellement sur un projet de fiction interactive à Manhattan sur la ville et la mémoire. Il est fondateur de la plate-forme de création « Incident » qui présente des travaux expérimentaux et interactifs spécifiquement créés pour le réseau.

Jean-Michel Helvig

Menaces fantômes, œuvre poétique et angoissante

2001

Grégory Chatonsky, œil vif et cheveu ras, n'a plus l'âge (28 ans) de croire aux fantômes, « mais je crois à la hantise, à ces choses qui nous obsèdent et nous structurent ». Revenances, œuvre en réseau qu'il a réalisée avec Reynald Drouhin pour la Biennale d'art de Montréal en octobre, raconte l'histoire d'un homme qui rejoint le monde des morts. Plongé dans les ténèbres, l'internaute distingue l'ossature d'une pièce : de simples lignes blanches délimitent les murs, les fenêtres, la porte, le lit, la chaise. Quand il passe au travers apparaissent les silhouettes diaphanes d'une femme qui se caresse le dos ou d'un homme fumant une cigarette. Les vidéos sont filmées en infrarouge dans l'obscurité la plus totale. « Les personnages se touchent sans se voir et sur le Web, explique l'auteur, on les voit sans pouvoir les toucher, comme si chacun était dans un monde distinct. » Le murmure d'une femme brise le silence, elle chuchote une histoire étrange, fragmentaire, quelque chose qui ressemble à une histoire d'amour. Son fantôme déchire quelquefois l'obscurité puis s'évanouit. « Les paradoxes du fantôme qu'explore Jacques Derrida dans Spectres de Marx et dont s'inspire Revenances, poursuit-il, sont proches de ceux de l'Internet et de la réalité virtuelle : l'image à la fois présente et absente, le contact et la distance. Les objets à portée de main... à perte de vue. » Pour entrer en contact avec les objets, inutile de cliquer frénétiquement, toute la navigation se fait en glissant doucement la souris. « On a voulu casser les habitudes d'immédiateté de l'internaute qui empêchent les sensations, commente Chatonsky. Là, il lui faut rentrer dans l'œuvre, franchir des distances, perdre du temps. »

Quand le visiteur essaye de s'échapper de la pièce, il échoue dans le Paris dévasté de la Commune, hanté par les visages de gens disparus ou atterri dans l'une des 50 autres pièces qui ont l'air toutes identiques. Un côté répétitif, lancinant, qui renforce l'angoisse, l'impression d'être prisonnier d'un monde dont on ne revient pas. Revenances propose ainsi une « near death experience » étrange d'une intense poésie.

Marie Lechner

Pour que mémoire s'ensuive

27/11/1998

Denise Vernay, 74 ans, déportée, et Grégory Chatonsky, 27 ans, concepteur multimédia, ont coordonné la réalisation d'un CD-Rom sur la déportation.

« C'était important qu'il y ait de la transmission dès la conception de ce CD. Important que les déportés travaillent avec quelqu'un de plus jeune, qui ne les comprenait pas et qu'ils ne comprenaient pas. »

Après trois ans d'un énorme labeur qui a mobilisé 250 personnes, le CD-Rom sur la déportation vient de sortir, grâce à la collaboration de deux groupes qui n'avaient pas grand-chose en commun. D'une part, des déportés, juifs et résistants, âgés d'au moins 70 ans. De l'autre, des informaticiens et concepteurs, même pas trentenaires.

Pour faire le lien entre les groupes, deux coordinateurs. Du côté de la Fondation pour la mémoire de la déportation, Denise Vernay, qui, avec Henri Borlant et Pierre Saint-Macary, a dirigé la réalisation.

Du côté des experts en multimédia, Grégory Chatonsky, 27 ans, le scénariste du CD. Avant de se retrouver dans ce projet, ce jeune homme avait un background multimédia irréprochable : thèse de philosophie sur les rapports entre art et nouvelles technologies, mastère multimédia aux Beaux-Arts et réalisations de plusieurs sites web, dont celui de la villa Médicis à Rome. Pour le reste, quand il débarque à la Fondation, pour son service civil, il n'est pas totalement ignorant – il y a eu des déportés dans sa famille – mais il arrivait avec son « pathos d'adolescent, minable et classique », affirme-t-il.

« On voulait montrer le quotidien. Les heures qui s'écoulaient, les unes après les autres... C'est ça, la vie dans les camps. »

Denise Vernay se retrouve face à Denise Vernay. Cette dame âgée de 74 ans aujourd'hui, avait à peine 20 ans quand elle s'est engagée dans la Résistance. « Une évidence pour moi... J'avais seulement peur qu'on me dise que je faisais de la Résistance parce que j'étais juive et que je voulais ainsi me sauver... J'étais scout, et l'honneur, la patrie, la fidélité représentaient quelque chose », a-t-elle expliqué à Chatonsky.

Arrêtée le 17 juin 1944 en tant que résistante, torturée, elle est déportée à Ravensbrück puis Mauthausen. Quand elle revient, ses parents sont morts en déportation. Ses sœurs (dont Simone Veil) et son frère, déportés comme juifs, sont revenus. Depuis, elle milite dans les associations de déportés, même si elle ne peut « plus témoigner sur la déportation. Ma tête se vide... et puis non. J'ai juste des flashes ».

Dans le milieu de la déportation, pourtant, c'est l'une des rares à avoir la confiance à la fois des associations de juifs et de résistants. Elle s'est chargée de ce projet parce que, si on lui « demande de faire quelque chose qu'[elle peut] faire convenablement », elle est « obligée d'accepter ». « Se dire qu'on est mieux placé que d'autres, c'est un peu de l'orgueil. J'aime toujours mieux être en retrait. Mais j'avais de bons contacts avec les deux déportations. » Parce qu'une des énormes difficultés de ce projet a été de réunir les deux déportations. « Ce CD pose un problème théorique, relève l'historienne Annette Wieviorka (CNRS). Est-il possible de mettre ensemble la déportation des juifs et celle des résistants ? » Une question que se sont évidemment posée les concepteurs du projet. C'est pour cette raison que le CD commence par un passage obligé. Des chiffres sur un écran noir : « Sur 65 000 résistants déportés de France, 60 % sont revenus. Sur 76 000 juifs déportés de France, 3% sont revenus. »

Ayant décidé de faire un seul CD, explique Grégory Chatonsky, « il fallait maintenir les deux déportations à distance. On les a traitées différemment. Celle des résistants de manière plus encyclopédique. Celle des juifs de manière plus sensible ».

À l'arrivée, un CD très long : trente heures de navigation. Les arrestations, les trains, la sélection, les chambres à gaz... En tout, 100 pages de textes (lus par Catherine Deneuve, Richard Berry et Hubert Saint-Macary), des témoignages vidéo et 2 000 illustrations, même si ça a été extrêmement difficile

de trouver certaines images. À de rares exceptions près (comme une photo terrible prise à Birkenau où, sur le chemin de la chambre à gaz, une mère regarde son enfant, l'enfant regarde l'objectif. « Et la femme se rend compte de ce qui se passe », explique Chatonsky), les photos sur les camps sont inexistantes.

Malgré tout, grâce aux témoignages, le CD raconte la vie dans les camps. « On voulait montrer le quotidien », explique Denise Vernay. Le froid pendant l'appel, la vermine dans les blocs, la faim... « Les heures qui s'écoulaient, les unes après les autres... C'est ça la vie dans les camps. Et on ne peut pas faire sentir ça. On se donnait des dates. « On sera rentrées à Noël. » Et quand on s'est aperçu qu'au nouvel an, on était toujours là, des femmes ont lâché prise. »

Pour Grégory Chatonsky, ce CD est essentiel parce que « bientôt, il n'y aura plus de déportés. Et on pourra dire n'importe quoi. Eux seuls savent. Nous, on ne peut qu'essayer de se représenter. » Pour lui, en tout cas, il aura fallu cette rencontre avec Denise Vernay, Henri Borlant et Pierre Saint-Macary pour « comprendre que ça leur était arrivé. Que c'était arrivé à plein d'individus. J'en étais conscient intellectuellement, pas concrètement ».

Denise Vernay, elle, insiste pour expliquer qu'ils ont essayé de donner des documents à ceux qui ne savent pas ce qui s'est passé dans les camps, « sans messages, ni jugements. Mes camarades et moi, on est bien d'accord là-dessus. On ne fait pas de morale. Ce qui ne veut pas dire qu'il n'y en ait pas ».

Nathalie Levisalles

MOUVEMENT



La mémoire fantôme de Grégory Chatonsky

01/09/2002

Après les abbesses du XII^e siècle et les prisonniers au XIX^e, Fontevraud doit désormais s'acclimater aux artistes.

La directrice, Chantal Colleu-Dumont, entend faire de l'abbaye une « une villa Médicis du numérique », d'où émergeraient des images liant patrimoine et nouvelles technologies. Carte blanche est laissée aux créateurs invités, libres d'interpréter le passé de l'ancien cloître. Grégory Chatonsky, auteur de plusieurs créations Internet, est le premier à investir les lieux. Plusieurs installations seront disséminées à travers l'espace : un jeu de miroirs et des « objets temporels », montages d'images numériques recréant des espaces cinématographiques : les jumeaux de Faux semblants de David Cronenberg réunis dans un même visuel, une reconstitution improbable de la vue de Fenêtre sur cour d'Hitchcock ou de l'appartement de l'héroïne de Blue Velvet de David Lynch...

À jouer avec ces images fantômes, une drôle de mésaventure est survenue. Après trois mois de travail, la totalité des données du disque dur s'est volatilisée. « Je ne pouvais pas réécrire exactement ce qui avait été perdu et ce que je pouvais dorénavant écrire ne pouvait être radicalement différent. Mais la mémoire ne fonctionne-t-elle pas ainsi ? » s'interroge Chatonsky avant de reconstituer son travail...

Laetitia Sellam

Corps sensible et espace digital

2001

Grégory Chatonsky, plasticien et philosophe, est depuis quelques années passé maître dans l'art de développer les champs rhizomatiques d'une virtualité toujours mise à l'épreuve de l'individu. Ses œuvres nous entraînent à l'intersection des zones floues du moi et de l'intime, dans la densité de la lenteur et la volatilité d'un espace où le temps n'a pas de prise. Avec www.sousterre.net où, d'une manière presque charnelle, il explorait les dédales abyssaux du métro parisien et www.revenances.net, qui nous faisait pénétrer dans l'intimité d'un couple fantomatique, ses projets sont autant de fascinantes invitations au voyage. Entretien avec ce virtuose de l'hypermédia à l'occasion de son nouvel opus, io-n.net.

io-n.net est un projet qui s'étale sur une durée de deux ans et qui donne à voir un processus plutôt qu'une œuvre achevée. Je suis tout d'abord parti du constat du nombre croissant de sites web qui utilisent les technologies Flash et autres, mais qui font entièrement abstraction du sens et dont le propos est au mieux purement esthétique. Or à travers mon œuvre, j'essaie justement d'opérer un retour au sens, à travers l'exploration du sentiment de l'intime chez l'individu. Ensuite j'ai eu l'idée, à partir d'une astuce technique, de décliner une série de mots en partant d'une terminaison courante, « -ion », qui

provient de la racine indoeuropéenne signifiant agir. Les internautes peuvent proposer des projets et disposent à cet effet de leur propre URL se terminant par « io-n.net ».

Il ne s'agit pas uniquement d'un projet en ligne, puisque les parties les plus significatives seront également déclinées sous formes d'installations interactives et de produits dérivés. Il me semble intéressant d'offrir d'emblée d'autres médias à la création sur Internet et de créer des passerelles avec d'autres réseaux pour éviter de se retrouver assez rapidement emprisonné,

www.posit-io-n.net est basé sur l'identité et la position des internautes, grâce au traçage de l'adresse IP des gens connectés au site.

Selon moi, Internet est un récit, mais qui n'est pas formulé, c'est pour cela qu'il est nécessaire de le raconter, même dans ses particularités techniques. Non pour faire de la poésie pseudo-futuriste mais parce que cela fasse partie du récit de l'actuel qui nous entoure et qui structure inconsciemment notre quotidien. Dans notre façon de raconter les choses, il est grand temps de faire un récit de l'inactuel et de l'intempestif, et de parvenir à un court-circuitage de la technicité.

Je préfère la notion de « pertance », c'est-à-dire une perte continuée, un évidement. Ce que nous vivons concrètement dans nos relations entre individus, c'est la lacune, un moment de béance pourtant fondamental de l'existence. Nous avons le sentiment qu'il faut remplir ce vide à tout prix. Lorsque l'on raconte quelque chose, dans les intervalles du récit, on ménage des espaces, on écrit quelque chose de vide que le lecteur peut remplir. À la lacune, espace de béance entre les individus, je substitue la « lagune », un espace plein et protecteur.

Ce qui m'intéresse, c'est l'attention concentrée sur la frontière plutôt que sur le pays. L'incident est perçu comme quelque chose de négatif, or, plus il y a de technique, plus il y a de bugs. Selon moi, il n'y a pas d'opposition manichéenne entre l'incident et la technique. L'incident fait revenir la perception de la technique, en rompant son bon fonctionnement. Je pense pour ma part, que le premier incident, c'est la perte de temps, la rupture de la vitesse du réseau. L'incident rapporté à la technologie permet d'accueillir l'étrange et le sentiment du trouble.

Propos recueillis par Vincent Delvaux

Touch and Contact

12/05/2003

Gregory Chantonsky develops art work off and on the web. Much of his work is dependent on literary sources which he uses as part of complex interfaces. His work could be considered a late version of hypertext, but its aesthetic is obviously informed by other areas of new media as well. Chatonsky has been making art since 1989, and some of his early net projects date back to 1997.

An early project worth noting is Touch and Contact. This piece was a splash page for the early Rhizome website. Here Chatonsky presents a resizeable video loop of two hands touching each other. The imagery is accompanied by an ambient soundtrack and textual fragments which are displayed seemingly at random when the user clicks on them. The interface is mouse sensitive, so the user is able to connect with the imagery by considering mousing-over as a way of 'touching.' The abstract piece is based on writing by Jean-Luc Nancy. The video clip is actually a loop from Nouvelle Vague (Godard).

If one views the video loop for a while, the repetitive touching along with the extreme image pixelization point to the ambivalent relationship of humans and machines. The fragmentary narrative that Chantonsky proposes falls along the lines of Godard's constant intention to expose slippages within structures of communication. This is perhaps one of the best net pieces I have so far encountered which deliberately exposes the relationship of net technology to Cinema. And the best part is its simplicity.

Eduardo Navas

Des net-artistes bien inspirés

15/09/2002

IO-N.NET

Sur io-n.net, Grégory Chatonsky construit avec des artistes invités un patchwork de micro-sites avec, pour inspiration de départ, un mot finissant par « -ion ». L'idée consiste ensuite à le transposer artistiquement à l'écran. Exemple, le mot centralisation donne un bouquet de fusées qui explosent dans tous les sens. Ce dictionnaire artistique en ligne contient actuellement 61 mots à cliquer.

Pierrick Allain

Nectar de Net Art - Pérégrination urbaine

2001

SOUS-TERRE.NET

Une fiction interactive nous emmène visiter les profondeurs du métro. On s'aventure dans une expérience onirique sur fond bleu obscur, propice aux interrogations, aux fantasmes et à la réflexion. Cette étrange expérience des transports en commun amène à repenser le rapport aux autres.



100 ans de métro sur le Web

2000

Sous-terre est une plongée angoissante dans les couloirs du métro. Un site expérimental réalisé par un jeune cyber-artiste pour le centenaire de la RATP.

Cent ans déjà que le métro parisien vadrouille dans les entrailles de la capitale. Attente, puanteur et lumières blafardes, transpiration ou grises mines du matin. Le train souterrain n'a pas vraiment bonne réputation. Le site Sous-terre n'a pas vocation à le réhabiliter mais vise plutôt à proposer un regard différent. Pour ce site expérimental, la RATP a laissé carte blanche à Grégory Chatonsky, un jeune cyber-artiste. « J'ai commencé à y penser quand je travaillais sur un CD-Rom traitant de la Shoah. Je cherchais des images d'archives du métro pour raconter le retour des déportés et je me suis aperçu que la RATP possédait une collection inouïe de photos et documents. »

Deux ans plus tard, il tape à nouveau à la porte de la RATP pour leur proposer un projet : raconter le métro par des photos d'archives, sans prétendre à l'historicité. « Plutôt laisser l'imagination se débrider », explique Grégory Chatonsky. Justement, la RATP fête son centenaire et a déjà proposé à plusieurs artistes contemporains de s'associer à l'événement. Et le projet d'un site les emballe.

Témoignages d'internautes

Le résultat surprend, angoisse même. Les couleurs oscillent entre bleu foncé et noir total, la musique inquiète, les voix résonnent. « Ce n'est pas un site à la gloire du métro. Mais je voulais montrer que dans l'enfermement d'une station, des histoires se vivaient, plein de choses se passaient. Un peu comme sur Internet. » Sous-terre interpelle les internautes, les questionne sur leurs souvenirs, leurs angoisses ou leurs premières fois. « J'ai reçu près de 200 réponses qui parlent de solitude mais aussi de l'espoir de réussir à communiquer dans le métro. » Pour s'imprégner de l'atmosphère suburbaine, Grégory a plongé pendant deux semaines. Des journées entières passées sur les bancs du métro, des nuits aussi, au côté des machinistes et des balayeurs : « J'ai été surtout impressionné par les ouvriers chargés de la réfection des voies. Ils abattent un travail titanesque, dans le bruit et la sueur. C'est vraiment du Zola. » Le projet ne s'achèvera pas avec les cent ans du métro. Dès la rentrée, les histoires envoyées par les internautes seront mises en ligne, et peut-être même scénarisées.

Karine Portrait

Mourir sur le Net

2000

Grégory Chatonsky a 28 ans, il est artiste sur Internet. Revenances.net, son dernier bébé, raconte la mort sur le Réseau. Un travail présenté à la Biennale d'art de Montréal jusqu'à fin octobre.

Il a les cheveux coupés ras, un petit sourire coincé aux bouts des lèvres et les bras qui s'agitent beaucoup. Des mots choisis et une pensée ciselée. Grégory Chatonsky a 28 ans, il crée sur le Net. Jusqu'à la fin octobre, revenances.net, son dernier travail en collaboration avec Reynald Drouhin, est présenté à la Biennale d'art de Montréal. Grégory résume simplement cette réalisation : « C'est l'histoire d'un homme qui rejoint le monde des morts. Il entend une voix, celle d'une femme. Cette femme

raconte la mort de cet homme et leur séparation. » Sans clic, sans barre de navigation, juste l'intuition et la souris qui glisse. Sorte d'errance dans un univers glauque, sombre et ralenti. « Le site est lent, l'internaute n'y vient pas pour gagner quelque chose. L'idée, c'est de ralentir pour qu'il y ait non pas de la vitesse mais du temps. » Un problème quand même : naviguer sur Revenances requiert un ordinateur puissant, beaucoup de mémoire vive et de nombreux plugs-in... Grégory se justifie : « Je propose des choses expérimentales, avec beaucoup de son et de vidéo. Disons que j'anticipe l'augmentation du débit. J'ai envie de tester ce qui ne fait pas ailleurs et de réaliser des sites qui ne ressemblent pas aux autres. »

Salles d'archives et photos vieilles

Cyber-artiste ? le jeune homme aux allures de gamin refuse le terme et s'embarque dans une démonstration. « Déjà le mot artiste, je le considère comme trop connoté, centre d'un enjeu énorme. Cela suppose une identification de l'œuvre à la personne. Cyber-artiste, c'est presque pire. Un fourre-tout monumental. » Il s'arrête, s'excuserait presque et finit par lancer : « J'aime le mot technologie. Étymologiquement, cela signifie réflexion sur la technique. » Une définition juste de son parcours. Enfant, c'était le passage au Louvre toutes les semaines, la fascination pour l'art égyptien et l'envie d'être peintre. Plus tard, des études de philo. Les bras croisés, le sourire ironique, il balance : « Une manière d'aller du côté de l'ennemi. » Une belle envie d'y rester, mais une réflexion d'un de ses profs le pousse de l'autre côté : « L'art, c'est plus rigolo. » Pourtant, les thèmes choisis par Grégory ne tirent pas vers l'amusant. Son premier travail, un cédérom sur la déportation sorti en 1998, l'a amené du côté des salles d'archives et des photos vieilles dans des lieux marqués. Pologne, Israël, Londres. « Parce que je n'avais pas connu certaines personnes de ma famille. Mais aussi parce que c'est une histoire familiale qui devient générale. Cette question de l'extermination des juifs et des tsiganes, je me la posais constamment. Ce cédérom a été comme un préliminaire à l'ensemble de mon travail. »

Moteur de recherche pour pages inaccessibles

Questions de mémoire et de mort. Lorsqu'il travaillait sur ce cédérom, un ami lui a dit : « On n'en a rien à faire. Il faut aller de l'avant. » Grégory secoue la tête : « Je suis sûr du contraire. Je crois qu'on ne peut pas comprendre ce qui se passe sans avoir le passé à l'esprit. On ne peut pas comprendre le travail en usine sans s'intéresser au travail à la chaîne du début du siècle. » Peut-être l'explication d'un projet qui tourne dans sa tête. Créer un moteur de recherche qui recenserait toutes les pages inaccessibles. Pages flottantes, perdues. Peut-être une manière de ne pas oublier et de laisser une trace de l'Internet en cette fin de XX^e siècle.

Karine Portrait

TEMA CELESTE



Sous Terre

4/07/2002

'Since I was a little boy, whenever I took the subway, I would stage little skits to make people laugh.' This is how Grégory Chatonsky's wonderful project starts, entitled *Sous Terre* and produced by the RATP (the transit authority) to celebrate the one hundredth anniversary of the Paris metro. Obviously it's not a true-to-life illustration of the subway system and its lines, but an imaginary and utopian space that metaphorically connects the Internet grid to the physical subterranean one, where the unknown allows for various encounters and surprises. The site is a real three-dimensional universe ; a labyrinth in which archive images, personal memories, and the voices of a woman and a man telling a story are all mixed together. Moreover, the visitor is invited to respond to a series of questions : their comments will go on to enrich the site, thus creating a collective and interactive piece of fiction. Chatonsky's work is very complex, from both a graphic and conceptual point of view : it can be read at many levels and it's up to the visitors to decide whether they will let themselves be transported by the images or by that mysterious narration.

Valeria Mariani

Corpus audio

8/08/2001

Développé par Gregory Chatonsky, ce site propose un poème sonore et visuel. Il met en scène les impressions ressenties par tout individu qui découvre l'intérieur des métros parisiens, qui pénètre dans l'antre d'une des grandes manifestations de la modernité. Par ce site, Chatonsky cherche à nous transmettre les mœurs de ce monde souterrain qui a été construit à Paris il y a déjà 100 ans, et ce, tout en poursuivant une réflexion sur les analogies existantes entre ce premier réseau de communication et celui que représente désormais la toile d'Internet.

« Quelle vision contemporaine pouvons-nous donner du moyen de transport urbain par excellence ? »

« En quoi est-il un modèle possible pour appréhender les passages et les relations humaines dans les nouveaux réseaux numériques ? »

« Quel est le rapport entre l'anonymat du métropolitain et celui d'Internet ? »

« Quel est le rapport entre l'anonymat du métropolitain et celui d'Internet ? »

Voici autant de questions qui guidèrent le concepteur dans sa démarche. Dans le métro comme sur Internet, nous sommes de passage, nous nous transportons d'un point X à un point Y au milieu de nombreux inconnus. Par l'analyse subséquente, je tenterai de mettre en évidence les éléments de l'environnement sonore qui traduisent ce propos tout en évaluant l'efficacité du traitement audio, l'accessibilité de l'émotion et la qualité de l'interactivité audible.

Appréciation générale :

Ce site émeut par sa poésie tant visuelle que sonore, il s'agit d'un univers à l'intérieur duquel on plonge sans se retenir. L'environnement audible détient un rôle plus que central, car c'est à lui que revient la tâche de préserver la cohésion du site dont la structure s'avère excessivement complexe. En fait, la trame sonore est cohérente dans son ensemble et son essence ne varie que très peu.

L'amarce, par la respiration « caverneuse » qu'elle donne à entendre, traduit bien le ton de ce qui suivra. Ce son corporel et individuel nous indique qu'on s'apprête à vivre une expérience solitaire. Puis, au fur et à mesure que l'on pénètre aux confins de l'histoire, le bruit de la respiration se fusionne avec celui de la machine. Tout au long de son expérience, l'interacteur se meut à travers l'espace visuel et sonore dont la profondeur est transmise tantôt par la tonalité ambiante qui traverse l'espace (le son naît et meurt), tantôt par la réverbération des voix. Le tout engendre une musique composite qui se porte bien à l'atmosphère ténébreuse du propos, laquelle est, en outre, accentuée par les teintes bleutées qui sont reprises à l'intérieur de tous les tableaux.

Sonorités d'ambiance :

L'arrière-plan sonore est composé de nombreux bruits mécaniques et électroniques remaniés. Les différents bruits ont été enregistrés en stéréo si bien que les sons distincts ne se trouvent que rarement sur la même piste. Ce traitement force l'interacteur à pénétrer encore davantage au sein de l'univers proposé. Aucun moment ne propose de fortes modulations, l'ensemble des tonalités demeure relativement « plat ». Les sons apparaissent à différents niveaux de navigation toujours comme des souffles tordus sans frôler la distorsion.

La trame d'ambiance est composée évidemment de quelques enregistrements captés à même le métro, mais aussi, et surtout, d'un ronflement machinal. Maintes sonorités de fond ont été transfor-

mées à tel point qu'elles s'avèrent inintelligibles, même si on pourrait parfois reconnaître un piano. En outre, quelques sonorités aiguës viennent aussi ponctuer la trame, mais le rythme en demeure inchangé. Il est toujours dicté par cette profonde respiration.

Traitement de la voix :

Au sortir de l'introduction, on perçoit une voix enregistrée et modifiée. Elle nous rappelle l'intercom « du métro. En fait, cette voix ressemble à celle d'un synthétiseur de voix (ordinateur des années 1970). On retrouve aussi des bribes de voix lointaines dont on ne saisit pas les propos. Ici, la voix humaine subit une toute autre transformation, on la fait vibrer comme si elle passait au travers un ventilateur. C'est donc son caractère robotique qui se veut exposé.

Puis, lorsqu'on atteint un niveau supérieur, des récitations poétiques s'ajoutent à la sombre mélodie. Ici, le traitement de la voix nous procure davantage un sentiment de proximité (le microphone est suffisamment près de l'interlocuteur). Toutes les syllabes sont bien définies de façon à mettre le contenu en évidence. On retrouve principalement deux voix : une voix de femme et une voix d'homme. Leur intonation est toujours nivelée, il n'y a jamais d'explosion et leur timbre est profond. De plus, pour la voix de femme, les sylbantes sont accentuées. L'impression de rapprochement qui en découle nous amène à glisser tout entier à l'intérieur de cet autre monde.

Musique :

Bien que la musique soit en grande partie composée de bruits de machines transformés, il arrive, à quelques reprises, que des mélodies soient chargées en boucles. Notons, par exemple, la mélodie enfantine qui accompagne le récit poétique. L'auteur semble employer la musique pour l'émotion dont elle est porteuse, ici, on ressent de la nostalgie.

Interactivité :

En règle générale, le site n'offre que très peu d'interactivité sonore. L'amorce propose quelques figures de dévoilement, on peut par exemple modifier la respiration de l'introduction, mais, en règle générale, la trame suit automatiquement la navigation. Je n'ai déniché que quelques endroits qui nous permettraient de déclencher des sons. Or, cette interaction n'offre jamais à l'utilisateur la chance d'avoir un impact effectif sur la qualité de la trame, il ne peut combiner plusieurs sons par exemple. On pourrait donc affirmer qu'il s'agit davantage d'une machine à contenu que d'un environnement façonnable.

Par ailleurs, il se révèle excessivement ardu de comprendre la logique de navigation, ce site ne propose aucun repère, ni visuel, ni sonore. Cependant, on doit constater que chaque grande section possède son ambiance audible propre.

Propos :

Dans l'ensemble, j'estime que le traitement sonore se prête bien au propos, du moins, il est cohérent. En outre, par la profondeur des sons qu'il met en scène, il transmet bien l'idée de s'enfoncer sous-terre de même que l'impression de se trouver à l'intérieur d'un tunnel ; les sons semblent toujours lointains et éphémères.

Par ailleurs, l'apparente anarchie sonore nous amène à comprendre que, dans le métro comme sur Internet, on erre à travers une multitude d'images ; pour l'instant on « surf » entre les tableaux du site sans savoir où l'on va comme celui qui flâne dans les métros. Or, j'éprouve quelques réserves face à l'atmosphère « plane ». À vrai dire, on ne peut qualifier l'expérience du métro comme étant calme et sereine, peut-être qu'employer certaines sonorités plus marquées aurait pu se révéler bénéfique.

YAHOO!



Empire du rail

01/03/2002

Avec *Sous Terre*, commandé par la RATP pour les cent ans de la construction du métro parisien, Grégory Chatonsky crée l'œuvre numérique. On avance et on clique à tâtons, un peu comme dans le noir de couloirs vides ou bondés. En plein écran, on circule dans un univers tridimensionnel interactif déroutant (ego : l'homme, alter : la femme et alter ego : le voyageur). Il faut se laisser perdre dans le labyrinthe des couloirs, les correspondances, les quais et l'odeur (incontournable) du métropolitain pour découvrir des premiers souvenirs de métro, impressions d'anonymes comme toi, nous et les autres.