couverture-4.pdf 1 22/01/2017 22:10:50

ETC MEDIA

GRÉGORY CHATONSKY

APRÈS

AFTER

110
ARTS MÉDIATIQUES / NUMÉRIQUES
15 février - 15 juin 2017 11.50$ 10€

revue-23.indd 2 2017-02-03 3:15:40 PM

ÉDITORIAL

2017

Nous y voici à cette ère du tout et son contraire. Dans cette ère, on se questionne sur ce qui suit internet, et, à l'autre bout, on se demande ce qui immerge la ville tout comme les régions; je pense aux effets spéciaux magistraux qui font se répercuter de place en place des quartiers des spectacles, de fausses aurores boréales.

Pensons pluralisme, sans schisme.

Ce numéro est l'occasion d'une fiction construite à partir de la nostalgie d'une époque qui n'a pas eu lieu. Ou n'aura pas lieu. On a le choix de cette traversée.

Nous voici dans CHATONSKY AND FRIENDS. Dans ce livre dans une revue dont l'instigateur invite divers auteurs et créateurs amis à tisser ensemble des liens complices. Il leur a même concocté un véritable réceptacle. Un écrin du jamais.
Merci Grégory !

Isabelle lelarge

EDITORIAL

2017

This is an era of plenty and of contrast, an age in which we wonder about what will succeed the Internet, and also one in which we question the trends obscuring the city and the regions. I'm thinking of the monumental special effects reflecting throughout the entertainment districts, the fake aurora borealis.

Let us consider pluralism, without schism.

This issue entails a fiction grown out of nostalgia for an era that did not happen. Or will not happen. We choose the crossing.

This is CHATONSKY AND FRIENDS. In this issue that is really a book whose provocateur invited various writer and artist friends to create an intimate weave of threads. He devised a veritable frame for them. A container for the unprecedented.
Thank You Grégory!

Isabelle Lelarge
Translated by Oana Avasilichioaei

Grégory Chatonsky, *Desert II*, 2010.

ETC MEDIA, no 110, 15 février - 15 juin 2017. Publiée depuis février 2014 (no 101) par Revue d'art contemporain ETC inc., fondée en 1987 et incorporée en 1989, est un organisme sans but lucratif ayant pour objectif la promotion et la défense de l'art contemporain. CONSEIL D'ADMINISTRATION: Isabelle Lelarge (présidente), Lise Lachapelle (vice-présidente) Nadia Roy (secrétaire), Caroline Choinière (trésorière). COMITÉ DE RÉDACTION: Nathalie Bachand, Sophie Castonguay, Grégory Chatonsky, Christine Desrochers, Valérie Lamontagne, Isabelle Lelarge, Philomène Longpré. DIRECTRICE ET RÉDACTRICE EN CHEF: Isabelle Lelarge. ADJOINTE À L'ADMINISTRATION: Chloé Martel. CORRECTION, RÉVISION, TRADUCTION: Josette Lanteigne (français), Oana Avasilichioaei (anglais). CONCEPTION GRAPHIQUE ET INFOGRAPHIE: GRÉGORY CHATONSKY. WEBMESTRE: Alain Paradis. DESIGNER ET INTÉGRATEUR WEB: Jasmin Cormier Labrecque. IMPRIMEUR: LithoChic, Québec. ETC MEDIA paraît les 15 octobre, 15 février, 15 juin. TARIFS D'ABONNEMENT: Canada-individu: 28$ (1 an); 50$ (2 ans); étudiant: 22$ (1 an). Canada-institution: 50$ (1 an); OBNL: 35$ (1 an). Étranger-individu: 75$; étranger-institution: 95$. ETC MEDIA est également disponible par abonnement numérique: 15$ (1 an) individu; un numéro numérique: 5.99$. DISTRIBUTION: Messageries Dynamiques, 900, bld Saint-Martin, Laval (Qc) (450) 663-9000. SECRÉTARIAT, PUBLICITÉ ET ABONNEMENT: C.P. 660, Succursale de la Station, Prévost (QC) J0R 1T0, Canada. Tél. 450-335-0951. COURRIER ÉLECTRONIQUE : etc.artactuel@videotron.ca. SITE WEB: www.etcmedia.ca. Facebook: Revue ETC MEDIA. Les articles publiés n'engagent que la responsabilité des auteurs. Tous droits de reproduction et de traduction réservés © ETC MEDIA. ETC MEDIA est une revue publiée par le soutien du Conseil des arts et des lettres du Québec, et de Patrimoine canadien. Membre de la SODEP. Indexée dans Érudit, Repère, Canadian Periodical Index, ARTbibliographies Modern, Art Index et Art Abstracts. Dépôts légaux (sur parution): Bibliothèque nationale du Québec, Bibliothèque nationale du Canada, ISSN 2368-030X (imprimé); ISSN 2368-0318 (en ligne); ISBN 978-2-924114-14-8 (et revue numérique). Imprimé au Canada.

ERIK BORDELEAU est chercheur au SenseLab et chargé de cours dans diverses universités québécoises. Il est l'auteur de *Comment sauver le commun du communisme?* (Le Quartanier, 2014) et de *Foucault anonymat* (Le Quartanier, 2012, Prix Spirale Eva-Le-Grand). Il a complété un doctorat en littérature comparée à l'Université de Montréal sur la relation entre anonymat et politique dans le cinéma et l'art contemporain chinois. Né en 1978 à Québec, il vit à Montréal.

PIERRE CASSOU-NOGUÈS est philosophe et écrivain français. Il intègre l'École Normale Supérieure en 1991. Il obtient l'agrégation de mathématiques en 1995 et soutient une thèse de philosophie sous la direction de Jean-Michel Salanskis en 1999. De 2001 à 2011, il est chargé de recherche au CNRS. Depuis 2011, il est professeur à l'Université Paris-VIII. Il est également coéditeur de la revue *SubStance*. Il est né en 1971 à Tunis. Il vit à Paris.

DEFORREST BROWN JR. is a New York-based music writer, media theorist, and curator. He is the 2017 Suzanne Fiol Curatorial Fellow at ISSUE Project Room and has previously worked with publications such as *Triple Canopy*, *Tiny Mix Tapes* and *Mixmag*, and has contributed writing to *NPR*, *FACT*, *Rhizome*, *The Quietus*, and *Avant.org*. His work is concerned with speculative futures in performative contexts and intersections with technology in music. He was born in 1990, in Birmingham, Alabama.

SHANE DENSON is Assistant Professor of Film and Media Studies in the Department of Art & Art History at Stanford University. His research and teaching interests span a variety of media and historical periods, including phenomenological and media-philosophical approaches to film, digital media, comics, games, and serialized popular forms. He is the author of *Postnaturalism: Frankenstein, Film, and the Anthropotechnical Interface* (2014) and co-editor of several collections: *Transnational Perspectives on Graphic Narratives* (2013), *Digital Seriality* (2014), and the open-access book *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film* (2016).

GOLIATH DYÈVRE est designer. Il intègre l'École Nationale Supérieure de Création Industrielle (ENSCI-Les Ateliers) qui lui décerne un diplôme en 2009. En 2014,après une résidence à la Villa Kujoyama au Japon, il commence une carrière en solo. En 2016, il effectue une résidence de recherche-création en Nouvelle-Zélande avec Grégory Chatonsky. Il développe une réflexion sur l'objet à travers des projets de recherche. Né en 1980, il vit et travaille à Paris.

PIERRE-ALEXANDRE FRADET termine une thèse en philosophie à l'ENS de Lyon et à l'Université Laval sur le sens commun, le réel et le cinéma québécois. Auxiliaire de recherche au Fonds Charles De Koninck, il a enseigné à l'Université Laval et dirige la collection « Philosophie continentale », chez Nota bene. Il a publié *Derrida-Bergson. Sur l'immédiateté* (Hermann), *Une vie sans bon sens. Regard philosophique sur Pierre Perrault* (avec O. Ducharme, Nota bene). Né à Drummondville en 1987, il réside à Montréal.

BERTRAND GERVAIS est titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les arts et les littératures numériques, ainsi que directeur du NT2. Fondateur et directeur (1999–2015) de Figura, il est professeur titulaire au Département d'études littéraires de l'Université du Québec à Montréal. Il a publié des essais sur la lecture, la littérature américaine, l'imaginaire et les esthétiques numériques, de même que des romans, récits et nouvelles.

NORA N. KHAN is a writer and a contributing editor for Rhizome. She is a 2016 Thoma Foundation Arts Writing Fellow in Digital Art and an artist-in-residence at Eyebeam's Research Residency. She writes criticism and fiction about digital art, artificial intelligence, and games. She has published in *Rhizome*, *Art in America*, *The Village Voice*, *California Sunday*, *aCCeSsions*, *After Us*, *Conjunctions*, *Ran Dian*, *AVANT*, *DIS*, and many others. She frequently writes for artists and exhibitions, with texts commissioned this year for Mousse Publishing, Chisenhale Gallery, König Galerie, left gallery, and the 2016 Queens International.

JUSSI PARIKKA is a media theorist, writer and Professor in Technological Culture & Aesthetics at the Winchester School of Art (University of Southampton). Parikka has a PhD in Cultural History from the University of Turku, Finland and is also Docent of Digital Culture Theory at the University of Turku.

ARNAUD REGNAULD est spécialiste de littérature américaine et de traductologie, il est également traducteur professionnel. Il intègre l'École Normale Supérieure de Fontenay Saint-Cloud en 1991. Il obtient l'agrégation d'anglais en 1995 et soutient une thèse en études anglophones, sous la direction de Marie-Christine Lemardeley, en 2002. En 2003, il est recruté à l'Université Paris-VIII en tant que maître de conférences, puis comme professeur en 2013. Il est né en 1970 à Paris où il vit actuellement.

ÈVE K. TREMBLAY est photographe et artiste pluridisciplinaire. Elle vit et travaille actuellement entre Montréal et la région de New York après avoir fait plusieurs résidences d'artistes et vécu plusieurs années à Berlin. Ses œuvres ont été exposées et publiées internationalement. Elle a été nommée sur la liste longue du Sobeys Art Award. Elle est née en 1972 à Montréal.

DYLAN TRIGG is the Marie Curie International Outgoing Fellow at the University College Dublin, School of Philosophy and the University of Memphis, Department of Philosophy. He is the author of several books including: *Topophobia: A Phenomenology of Anxiety* (London: Bloomsbury, 2016); *The Thing: A Phenomenology of Horror* (Winchester: Zero Books, 2014 - forthcoming in French as *La chose* [Paris: Editions MF, 2017); and *The Memory of Place: A Phenomenology of the Uncanny* (Athens: Ohio University Press, 2012). With Dorothée Legrand, he is the editor of *Unconsciousness Between Phenomenology and Psychoanalysis* (Contributions to Phenomenology) (Forthcoming: New York/Heidelberg: Springer). He was born in 1978, in London.

PAU WAELDER is an art critic, curator, and researcher. He holds a PhD in Information and Knowledge Society from the Universitat Oberta de Catalunya (UOC) and is Consulting Lecturer in Humanities at UOC. He is the Editor of Media Art at art.es and has written articles for several other magazines such as *ArtPress* (France), *Estonian Art* (Estonia), and *Artnodes* (Spain). He was born in 1974, in Palma, Mallorca, Spain.

Grégory Chatonsky - 2 Novembre 2016 15H43 6
Grégory Chatonsky - November 2 2016 3:43 P.m. **9**

INFINITUDE

Grégory Chatonsky - 24 Mai 2015 22H34 12
Eve K. Tremblay - Histoires Parallèles À L'infini 15
Pau Waelder - Looking Into The Night 22
Bertrand Gervais & Arnaud Regnauld - « The True Enemies » 28

HYPERPRODUCTION

Grégory Chatonsky - 30 avril 2016 22h10 36
Shane Denson - Pre-Sponsive Gestures 40
Deforrest Brown JR. - The Sculpting Of The Public Sphere Of Hearing 46
Goliath Dyèvre - Matière Vidée 48
Pierre Cassou-Noguès - Deep Matter 54
Erik Bordeleau - Lettre À Un Ami Accélérationniste 58
Nora N. Khan - Dreams Of Neural Networks 64

SANS NOUS / WITHOUT OURSELVES

Grégory Chatonsky - 30 janvier 2015 20h13 70
Dylan Trigg - Chronophobe 74
Pierre-Alexandre Fradet - Nous, Pendant Notre Absence 80
Jussi Parikka - A Planetary Memory Trace 84

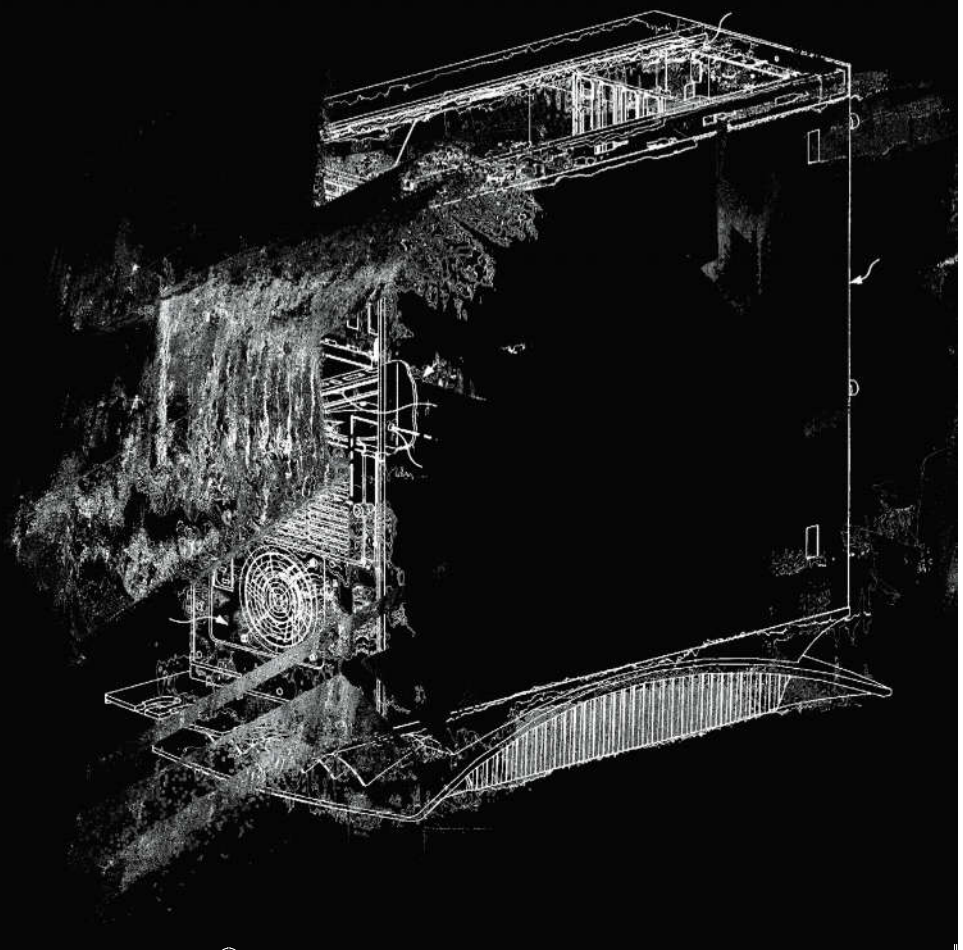
revue-23.indd 5 2017-02-03 3:15:49 PM

6

GRÉGORY CHATONSKY

—

2 NOVEMBRE 2016 À 15h43



revue-23.indd 6 2017-02-03 3:15:50 PM

Il y eut d'abord une gêne devant la proposition. Concentrer ainsi l'attention et faire travailler d'autres sur son propre travail avait quelque chose de troublant. On pourrait penser que l'artiste aurait été satisfait d'une telle possibilité, mais son tempérament, sans doute, ne correspondait pas à ce que l'image romantique de sa vocation pouvait laisser imaginer sur ses motivations. Il y avait tant d'autres artistes, tant d'autres images, sons, vidéos, sculptures, fichiers. On s'y perdait. Il tenta de laisser un moment de côté ce désagrément du narcissisme.

Il laissa alors venir à lui les idées. Il y avait ses images bien sûr. Mais n'étaient-elles pas travaillées par toutes les autres images, le plus souvent glanées sur le réseau? Il y avait ses amis, ceux d'Incident, Olivier Alary, Jean-Pierre Balpe, Christophe Charles, Goliath Dyèvres, Crystelle Bédard. Il y avait Dominique Sirois. Il y avait certains de ses textes publiés sur son blogue au fil des années, le plus souvent écrits sans relecture, de façon impulsive. Mais son murmure intérieur n'était-il pas travaillé par tous les textes qu'il avait lus et les discussions qu'il avait eues avec d'autres?

Il s'était donc dit que cette proposition de la revue pourrait être l'occasion pour autre chose que lui. Et lui-même existait par tant d'extériorités et de mondes dont le Web n'avait pas été le moyen technique, mais le support d'une émotion historique, celle de sa génération. Tout ce qu'il avait fait depuis des années était intriqué avec le réseau, de sorte qu'il aurait eu bien du mal à distinguer ce qui venait de lui et ce qui venait du dehors.

Il essaya d'imaginer une émotion affleurant dans ses œuvres qui pourrait constituer un corpus. Il ne cherchait pas à créer des œuvres portant une immanence auratique, résumant par leur forme une intensité. Il savait que le flux de sa production faisait de chaque objet artistique un fragment qu'il était possible de recomposer, selon le thème, avec d'autres organes. Le corps était variable et les organes s'organisaient de façon changeante selon les intérêts du moment. Une exposition était l'occasion d'un corpus, c'est-à-dire d'une traversée dans un ensemble d'objets qu'on choisissait, mettait en ordre, récréait pour les mettre en résonance les uns avec les autres selon une atmosphère ambiante.

Il essaya de décomposer ce corps dans son flux même. Cette coupe était contingente. Il y avait

L'INFINITUDE

d'Internet dans laquelle il avait plongé en 1994, expérimentant de façon existentielle le médium. Le réseau grandissait plus vite que notre capacité à le parcourir. Il était matériellement délimité, mais par lui nous expérimentions un sentiment d'infini. Internet était, au tout début du XXI^{e} siècle, ce que le cinéma avait été au siècle dernier : une fiction de l'Histoire. La fiction se devait d'être aussi infinie, incomplète et possible que l'était le réseau, se disait-il. L'émotion infinie d'une existence finie.

Il travaillait chaque jour, il ne faisait que cela. Travailler pour automatiser la production. Cette

HYPERPRODUCTION

tentait de prendre de vitesse la perception : fournir plus que ce que nous pouvons percevoir pour déplacer la structure transfinie du réseau à même l'esthétique. Qu'est-ce qu'un objet que je ne peux percevoir en totalité? Quel imaginaire convient à cette incomplétude? Il pensait au manque de notre temps, le consumérisme, les désirs déchaînés et rendus inopérants par le remplacement anticipé de tous les objets, l'obsolescence programmée qui oblitère la matière. Il chercha la ligne de fuite de cette accélération.

Cette limite de la perception était redoublée. Non pas sentir un objet, mais se porter à la limite de son propre exercice et ne percevoir que cela. La limite de cette limite était notre disparition individuelle. Mais à quelle limite notre extinction en tant qu'espèce nous portait-elle? Que serions-nous

SANS NOUS

Il se méfiait des discours apocalyptiques, il en connaissait les surdéterminations historiques, mais il s'abandonna à imaginer cette ultime disparition et le retour muet de la Terre à sa minéralité. Il visualisa les villes abandonnées, tous les objets inutilisés accumulés dans des décharges. Il se concentra sur toutes les données mémorisées par Google ou Facebook. Il s'imagina non-humain, découvrant tous ces disques durs et essayant de recomposer l'histoire de cette espèce disparue que fut l'humanité. Cette histoire aurait été une fiction, un film sans fin.

Il referma ce corpus en triptyque qui n'était déjà plus seulement le sien et se mit au travail. Il voulait éviter le commentaire comme la justification entre l'art et le texte. Il aurait aimé que ses amis n'écrivent pas sur son travail, mais prennent l'occasion de celui-ci pour penser avec un pas de côté, dans un infime déplacement, pour qu'on ne parvienne plus à distinguer le discours théorique de la fiction. On se serait alors amusé à s'être débarrassé de l'autorité de la vérité. Peut-être le non encore imaginé par eux aurait-il alors trouvé un espace.

—

Deep generative image models using a lacanian pyramid of adversarial networks (2015). Une machine va chercher sur le Web des images de brevets de serveurs. Elle les superpose, les déforme les unes par rapport aux autres, créant de nouvelles images de machines altérées grâce à un réseau récursif de neurones, se déversant les unes sur les autres à la manière de torrents. Ces images sont gravées sur du miroir noir. Elle va aussi chercher des descriptions de langage de programmation et produit la description d'un langage qui n'existe pas encore, avec sa logique, ses normes et ses mots. Une voix de synthèse énonce interminablement les caractéristiques de ce langage. http://chatonsky.net/adversarial-networks

At first, the proposal made him feel awkward. Asking others to examine and focus on his work was a little disconcerting. One might think that the artist would have welcomed such a possibility, but his temperament definitely did not correspond to the way in which a romanticized view of his vocation would envisage his motivations. There were so many other artists, so many other images, sounds, videos, sculptures, files. One got lost in it all. He tried to momentarily set aside this narcissistic discomfort.

He began to let ideas come to him. There were his images to consider of course. But weren't they affected by all the other images, most often gathered on the net? There were his friends from Incident, as well as Dominique Sirois, Olivier Alary, Jean-Pierre Balpe, Christophe Charles, Goliath Dyèvres. There was his writing, some of which had been posted on his blog over the years, most often written impulsively and not reread. But wasn't his inner clamour affected by all the writing he had read and all the conversations he had had with others?

He realized that the magazine's proposal could be an opportunity for something outside himself. Besides he existed through so many exteriorities and worlds for which the web had not been a technical means, but the medium of a historical feeling, that of his generation. Everything he had done for years was entangled with the net to such an extent that he would have found it difficult to distinguish between what came from him and what came from the outside.

He tried to imagine a feeling that showed through his artworks and could constitute a corpus. He was not trying to create works that had an auratic immanence, that encapsulated a particular intensity through their form. He knew that the flow of his production made each art object a part that could be reassembled, depending on the theme, with other components. The body was variable and the components were configured in an adaptable manner according to his interest at the time. An exhibition was an opportunity to present a corpus, a chance to offer a trajectory through a set of objects that were selected, set in order, and recreated so as to resonate with one another in an ambient setting.

He tried to deconstruct this body in its very flow. The cross-section was contingent. There was the

INFINITUDE

of the Internet into which he first dove in 1994, experimenting with the medium in an existential way. The net expanded faster than our ability to scroll through it. It was materially delineated, but through it we experienced a sense of the infinite. At the start of the 21st century, the Internet was what the cinema had been in the previous century: a fiction of History. He realized that the fiction must be just as infinite, incomplete, and possible as the net was. The infinite emotion of a finite existence.

He worked every day, he did nothing but work. Working to automate the production. This

HYPERPRODUCTION

attempted to outrun perception, to offer more that could be perceived in order to shift the transfinite structure of the net to aesthetics. What is an object that cannot be perceived in its totality? What kind of imagination suits this incompleteness? He thought of our lack of time, consumerism, the desire unleashed and then doused by the expected replacement of all objects, the programmed obsolescence that obliterates matter. He sought the vanishing line of this acceleration.

The limit of perception was intensified. Not to sense an object, but to stand at the limit of his own activity and perceive only it. The limit of this limit was our individual disappearance. Yet to what limit did our extinction as a species lead? What would we be

WITHOUT OURSELVES

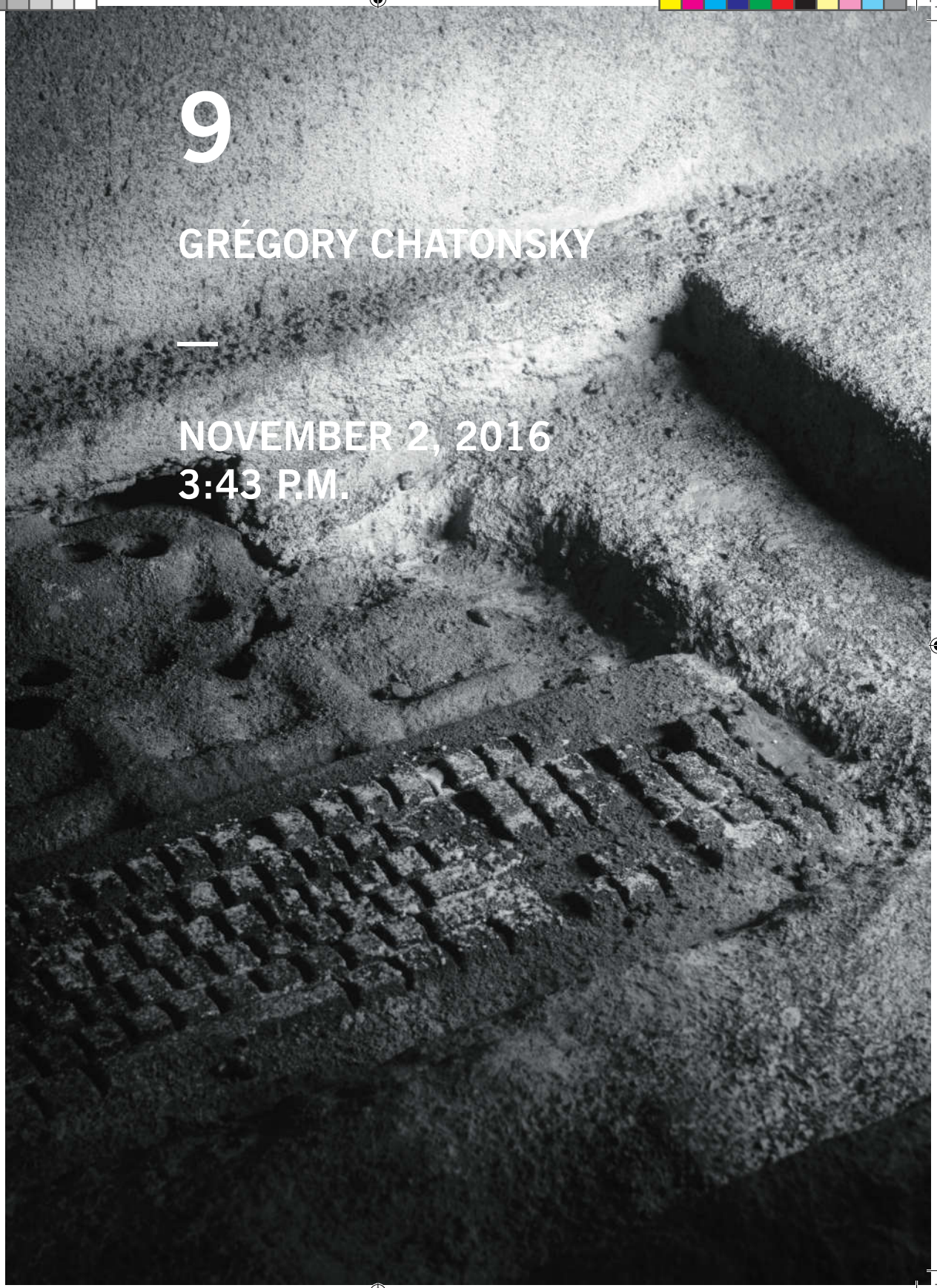
He was suspicious of apocalyptic discourses, he was aware of historical overdetermination, yet he gave way to imagining the ultimate extinction and the Earth's silent return to its mineral essence. He envisioned abandoned cities, all the unused objects accumulated in landfills. He concentrated on the data stored by Google or Facebook. He imagined himself non-human, discovering all the hard drives and trying to recompose the history of the extinct species that had been humanity. This history would have been a fiction, a film with no end.

He enclosed this corpus in a triptych that already was not just his alone and set to work. He wanted to avoid commentary such as the justification between art and writing. He would have liked that his friends did not write about his work, but instead used the opportunity to think by stepping to the side, making an infinitesimal shift, so that theoretical discourse would no longer be distinguished from fiction. They would thus enjoy ridding themselves of the authority of truth. Perhaps the not-yet-imagined would then find a space.

—

Télofossils (2013). With D. Sirois and C. Charles. Living species born and die. We are a living species. We will disappear. Because of the pollution, meteor, illness, anything that we have no idea. We can not predict it, but we know it. We will disappear and no one will think this disappearance. Earth return dumb and beneath its surface billions of fossils, all these industrial objects we have products that no longer serve anyone. This is an installation comprised of real objects—made on-site—and futuristic multimedia, which transforms the gallery into a hypothetical simulation of an archeological excavation site in a future where humanity is already extinct. This highly immersive, sensory exhibition experience is perhaps a little like an alternative chapter in an apocalyptic novel or film. The narrative is structured so that true/false, genuine/fictitious elements are mingled together, and so that spectators wandering through the exhibition will find it difficult to tell fact from fiction.
Museum of Contemporary Art (Taipei, Taïwan).
With the support of CALQ, CAC, French Institute.
http://chatonsky.net/telofossils

revue-23.indd 8 2017-02-03 3:15:50 PM



9

GRÉGORY CHATONSKY

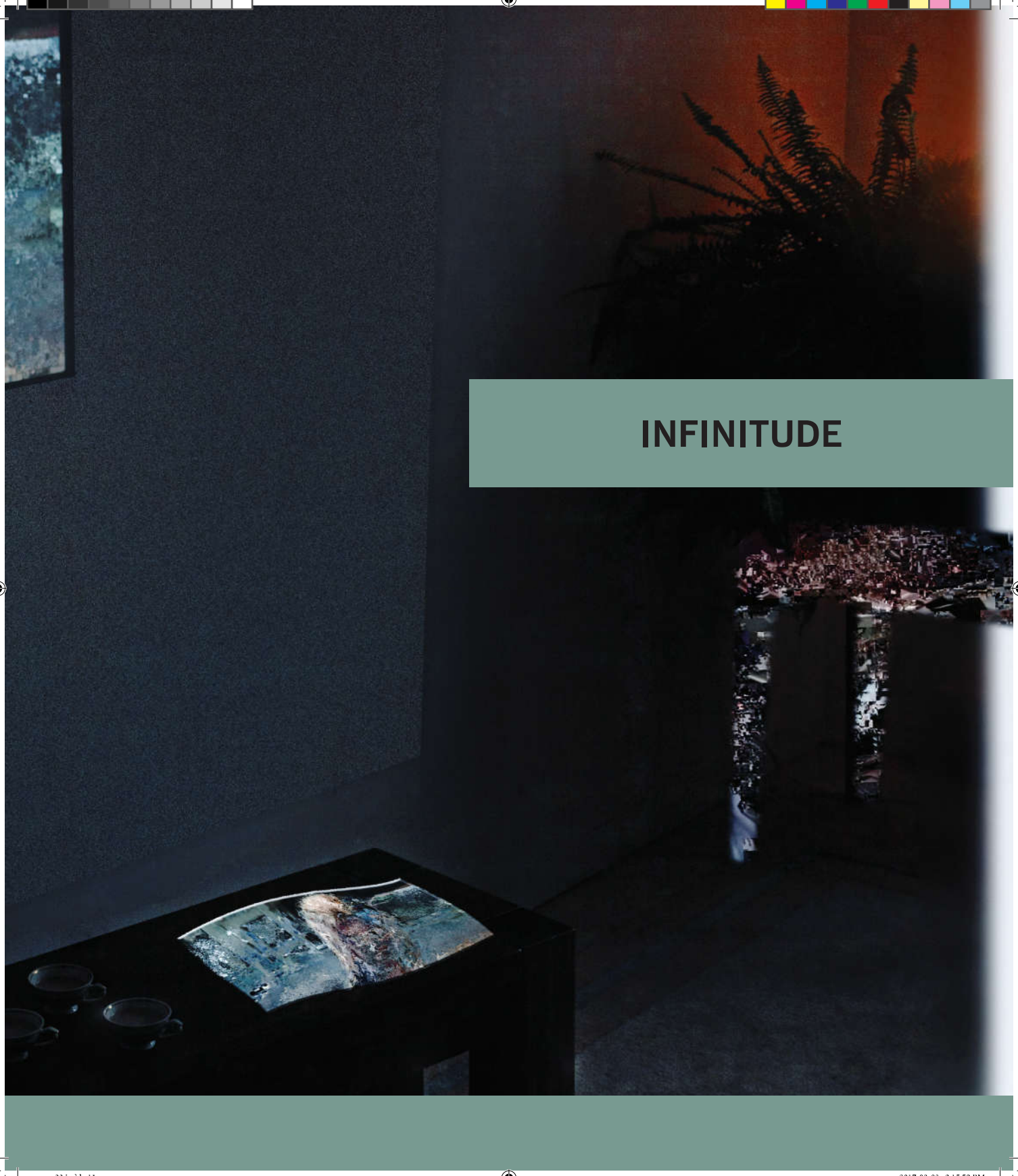
—

NOVEMBER 2, 2016
3:43 P.M.

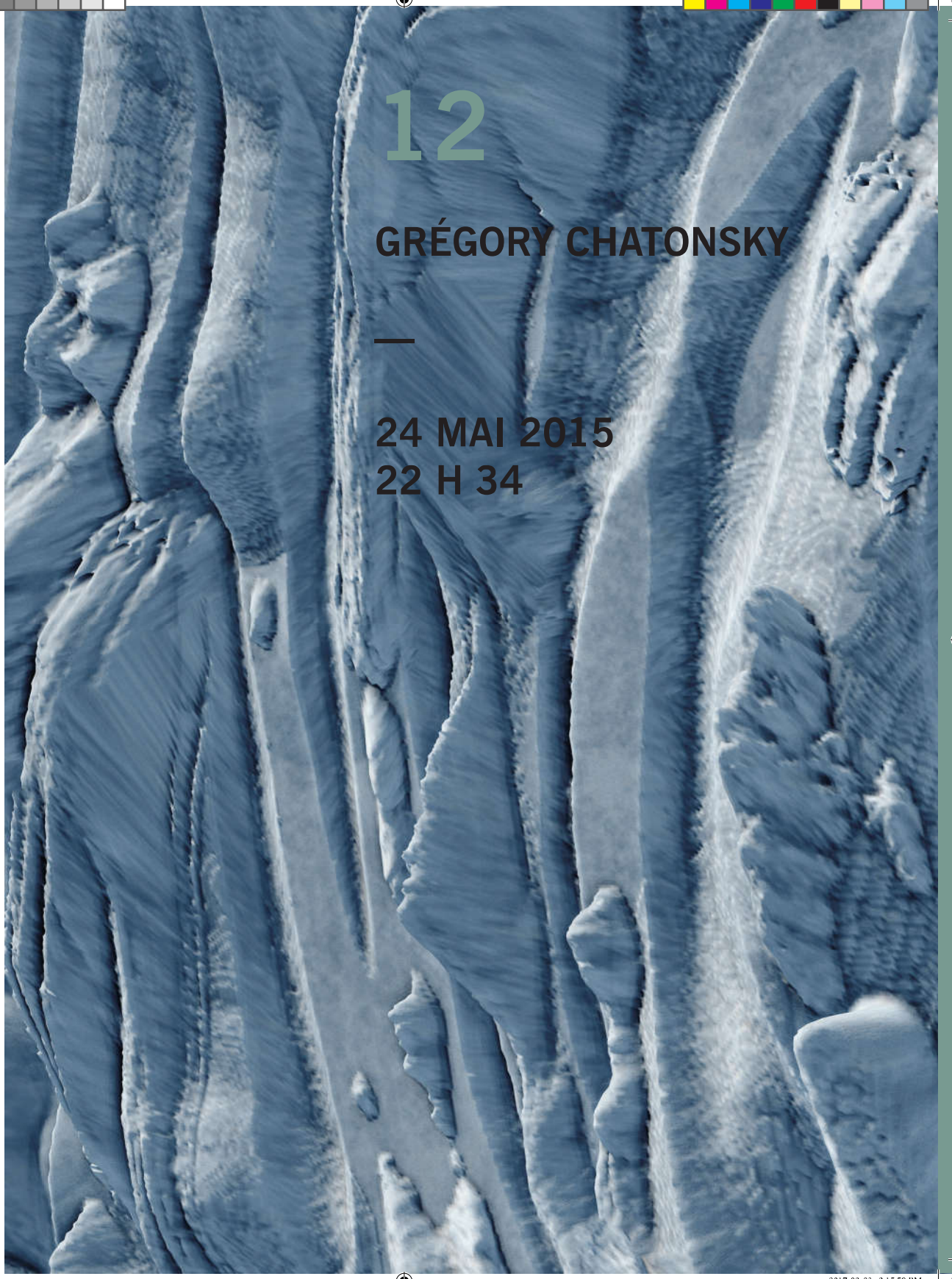
revue-23.indd 9 2017-02-03 3:15:52 PM

Mégane Voghell http://meganemvoghell.tumblr.com + http://chatonsky.net/contain

revue-23.indd 10 2017-02-03 3:15:55 PM



INFINITUDE



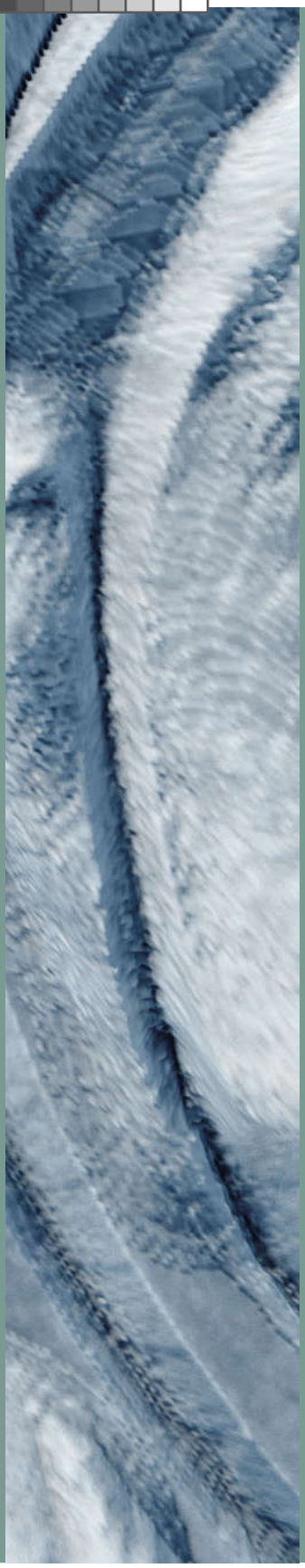
12

GRÉGORY CHATONSKY

—

24 MAI 2015
22 H 34

revue-23.indd 12 2017-02-03 3:15:59 PM



Il n'y a pas de nécessité, d'expression ou d'intériorité à ces images et à ces sons, à ces textes et à ces sculptures. Il ne faut donc pas chercher une logique explicative à ce qui est produit ou croire qu'un texte muet en régirait le principe caché. Car cette chose pourrait

ÊTRE, NE PAS ÊTRE OU ÊTRE AUTREMENT

c'est indifférent et c'est ce qui lui donne une valeur inéchangeable parce que sa contingence la rend incomparable à quoi que ce soit d'autre. Il n'y a plus d'échelle de valeurs. La nécessité est un point zéro qui rend équivalent, tandis que la contingence est un événement indistribuable. Cette chose est possible.

J'aimerais nommer infinitude cette obsession de la contingence et du possible que je poursuis depuis plusieurs années : réaliser un assemblage d'images et de sons que nulle perception humaine ne serait à même de capturer entièrement. Voilà sans doute ce que je tente de dessiner de projet en projet. Une infinitude qui ne serait pas seulement formelle, mais narrative, celle que nous endurons quotidiennement sur le réseau.

Durée : infinie. Narration : variable. Support ? Lorsque j'essaye de remplir les cases d'une description muséologique avec certaines de mes « œuvres », ça ne cadre pas ou alors c'est presque vide, c'est insignifiant, et toujours pour la même raison : la variabilité informatique se lie à la contingence perceptive, existentielle et à celle du monde. Ce n'est pas l'enregistrement identique d'un événement qui a déjà eu lieu.

CELA VA AVOIR LIEU, TOUJOURS, ENCORE

Quand le dispositif démarre, il se constitue progressivement. Si on le relance, il se constitue autrement. On connaît le spectre des possibles, mais on ne sait pas précisément quelles images on va voir, car elles ne se répètent pas à l'identique. Ainsi, dans *The missing place* (2014), le regard se déplace à la surface du Ryoan Ji, un jardin zen à Kyoto qui a été numérisé pour la première fois. Dans ce jardin, 15 pierres. On ne peut jamais en voir plus de 14, car une pierre vient cacher au regard une autre pierre. C'est toujours le même jardin numérique, mais ce qu'on verra (sa navigation/actualisation) n'est pas prévu à l'avance. Le mouvement du regard a été programmé et c'est paradoxalement

LA PROGRAMMATION QUI REND POSSIBLE LA CONTINGENCE

Dans *My mind is going* (2014), une navigation sans fin sur Internet où un bot semble chercher quelque chose ce qui, petit à petit, construit un récit restant parcellaire entre la Singularité de Ray Kurzweil, les machines torturées et détruites sur YouTube, les séquences sonores d'ASMR, etc. Le bot semble s'écrouler, se reconstruire et s'ébranler à nouveau dans un incessant battement d'inspirations et d'expirations. On voit sous ses yeux une navigation infinie qui n'est pas réalisée par un être humain mais par un logiciel. Un autre logiciel produit un paysage à partir de sentiments glanés sur Twitter qui sont lus par une voix de synthèse.

Nul n'aura le temps d'observer ce monde entièrement, parce qu'il grandit à la mesure de tous les affects que nous enregistrons sur les serveurs. Le résultat sera

SANS OBSERVATEUR

La fragmentation des médias déjà existants (ce que certains nomment le big data), joués aléatoirement, produit un tempo que les médias de masse du XX^{e} ignoraient. Elle nous place face à une infinitude, entendez un infini de la finitude, la fêlure même du sujet parce que nous sommes confrontés à quelque chose qui dépasse nos capacités perceptives. La conscience de cette limite détermine l'émotion provoquée par nos perceptions. Nous ne pourrons jamais tout sentir.

revue-23.indd 13 2017-02-03 3:16:00 PM

Dans *Hisland* (2008), la surface d'un paysage glaciaire produit, à partir de mon empreinte digitale, cette image que nous portons tous sous nos doigts. Le regard dérive toujours, c'est toujours le même, ce n'est jamais le même.

Ou encore cette autre empreinte capturée, dans *I just don't know what to do with myself* (2007), qui se déforme sans cesse et qui continuera son évolution organique alors que le lieu sera vide et que plus personne ne sera là pour même la regarder à la manière d'un tableau doué d'une vie autonome qui n'attend pas notre regard.

La contingence est aussi la rencontre, dans *If then* (2011), dee deux images prises au hasard parmi des milliards sur le Web et reliées par un des connecteurs logiques utilisés en philosophie analytique (si, donc, alors, etc.). Un récit parfois émerge de cette rencontre fortuite, puisqu'Internet est tissé d'histoires sous-jacentes qui ne sont pas seulement humaines. Nous savons qu'il y a une quantité presque infinie d'images, et nous les voyons en en regardant seulement deux parce que leur affichage est le fruit d'un processus programmé. Une autre histoire, inspirée d'un ouvrage d'Alain Robbe-Grillet, mêle des fragments de vidéos et de sons, des fichiers 3D, des documents capturés en temps réel sur le Web. Elle rappelle le 11 septembre, l'esthétique ambivalente de la destruction en Occident, les images de ruines qui nous fascinent et nous effrayent. Un homme se perd dans la ville et se souvient d'un projet pour une révolution à New York.

Elle déconstruit la certitude des narrations classiques, elle est

UNE FICTION SANS NARRATION

(c'est-à-dire sans l'autorité d'un narrateur susceptible d'énoncer et d'être entendu), et se rapproche de cette chose hors sens qui hante nos existences et contre laquelle, parfois, nous luttons, en revendiquant une illusoire identité qui se révèle être un sable mouvant dans lequel nous nous enlisons politiquement chaque jour un peu plus. Cette fiction fonctionne effectivement de cette façon. Elle n'est pas une métaphore de l'indétermination comme dans le post-cinéma et ses narrations flottantes : le programme fonctionne seul et nous offre sa solitude. Ce que nous sommes en train de voir ne sera visible qu'une unique fois, ceci

NE SE RÉPÉTERA JAMAIS

même si nous avons le sentiment que c'est toujours un peu la même chose et que nous tournons sans cesse autour de la même image. Il y a une concordance parfaite entre le temps de la vision et ce qui est vu.

La forme s'épuise dans cette répétition toujours différente et le regard n'est plus seulement humain. Il nous confronte à une autre finitude. C'est en ce point précis, qui forme, je crois, le cœur de mon intervention, que la question technologique rencontre l'existence. À travers l'anonymat de l'anthropologique et du technologique. C'est le

PLUS ANONYME

qui forme notre intensité lorsqu'un tressaillement nous parcourt par un décalage sans bornes. Internet est une dimension de ce trouble, il est transfini, il grandit plus vite que notre capacité à le parcourir, même si c'est chacun d'entre nous qui le fait grandir. C'est pourquoi le réseau est notre époque et constitue

NOTRE HISTOIRE ET NOTRE DISPARITION ANNONCÉE

Qu'est-ce donc qu'un monde si ce n'est cet excès par rapport à ma visée? Le monde, c'est ce qui est au bord de l'image, ce qui déborde la surface de mon regard. Une œuvre configure un monde quand elle n'est pas entièrement visible parce que le regardeur n'aura pas assez de toute sa vie pour la voir. Et qui voudrait consumer sa vie à seule fin d'épuiser une image? La fiction n'aura lieu qu'une fois, cette fois dont je suis le témoin, et elle existe aussi sans moi, sans aucun observateur.

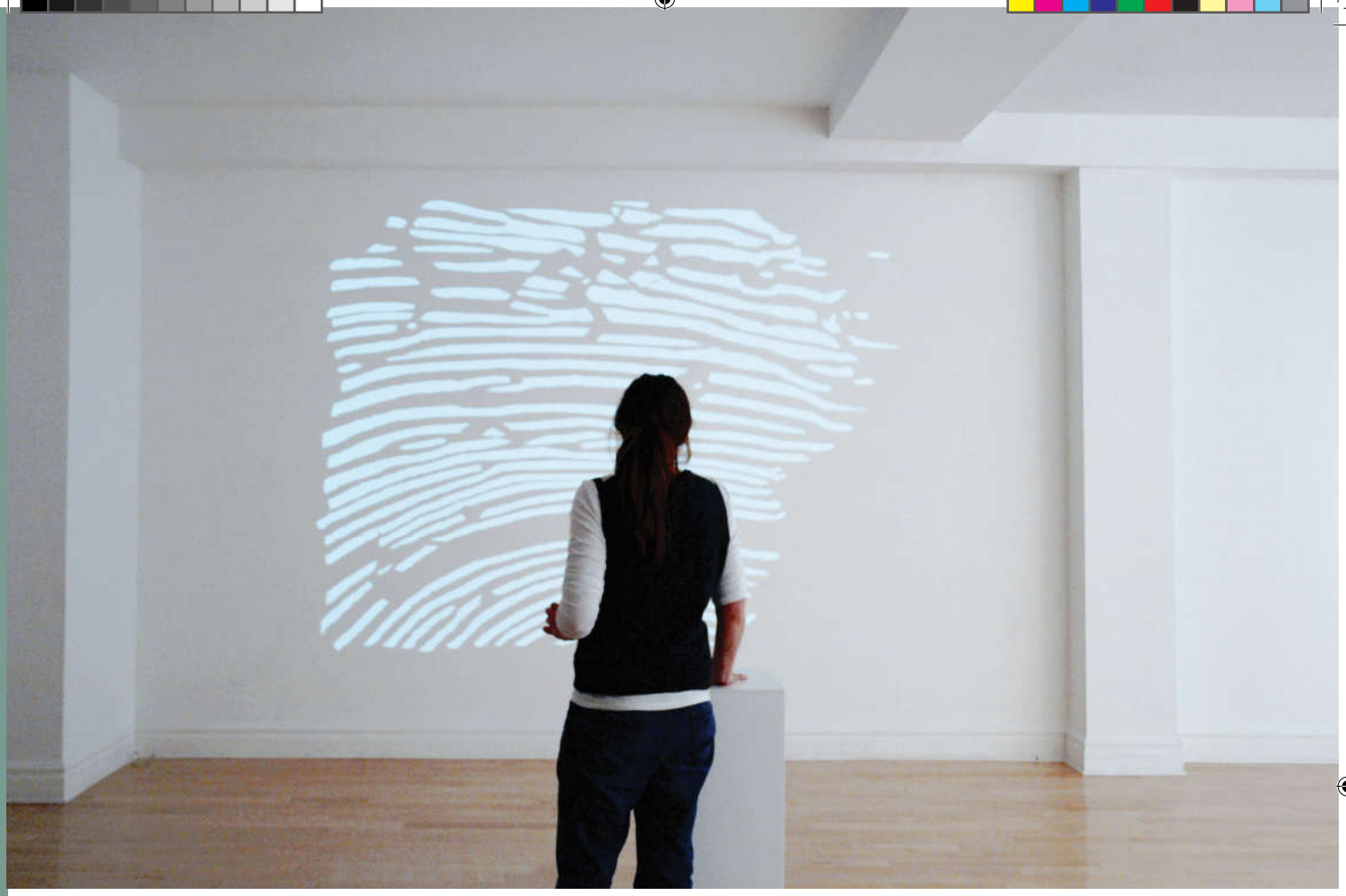
—

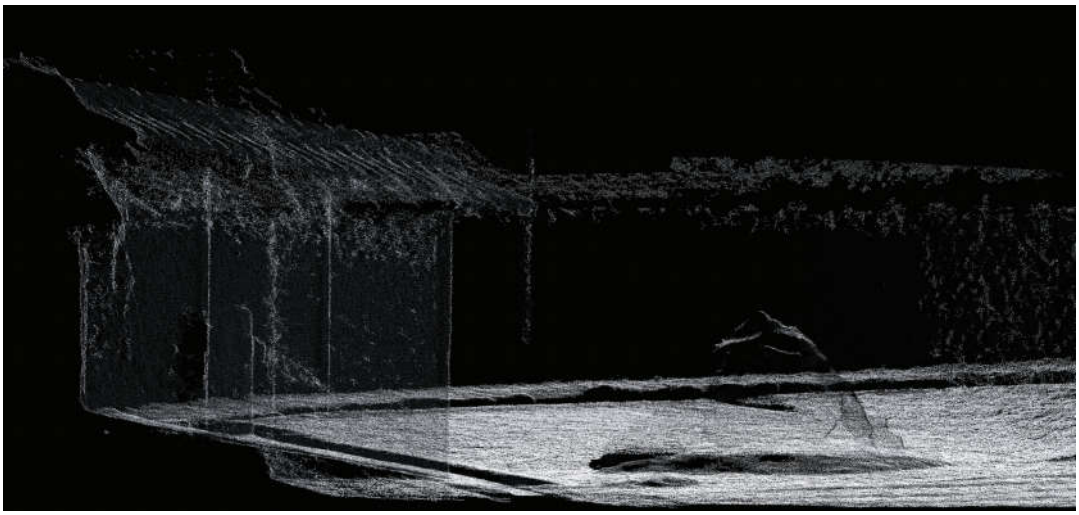
Hisland (2008). Vidéo générative. L'empreinte digitale de l'artiste a été numérisée pour créer un paysage dans un moteur de jeu vidéo. Le logiciel se déplace sans fin, de façon autonome, dans cet espace glaciaire. Une version en réalité virtuelle de ce dispositif existe.
http://chatonsky.net/hisland

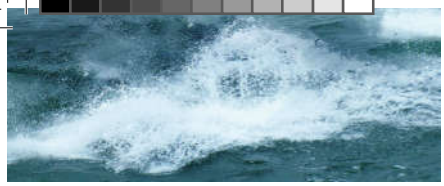
I just don't know what to do with myself (2007). Installation interactive. Une série de dispositifs sur l'empreinte digitale. L'empreinte est une image que chacun d'entre nous porte sur lui-même. Il s'agit de détourner son usage courant, l'identification et la surveillance, pour en faire l'origine d'une transformation imprévisible. Une installation permet au visiteur de scanner sa propre empreinte digitale et de voir l'image de celle-ci évoluer au cours du temps. Les empreintes dérivent et se brisent tels des icebergs sur un océan limité à l'écran.
Programmation : Stéphane Sikora.
Action Art Actuel,
(Saint-Jean-sur-Richelieu, Canada).
http://chatonsky.net/with-myself

The missing space (2014). Installation générative. Musique : C. Charles. Le jardin du Ryoan-Ji à Kyoto a été une source d'inspiration pour de nombreux artistes tels que John Cage ou David Hockney. Dans ce jardin, les pierres ont été disposées de telle sorte qu'il ne soit pas possible de voir les 15 pierres à la fois. Le jardin a été numérisé en 3D par un drone pour la première fois. Grâce à un logiciel, il devient possible d'en voir toutes les facettes et de s'y déplacer automatiquement de façon infinie. L'incomplétude de la position de l'observateur est alliée à l'infinitude du déplacement.
Avec le soutien de la Fondation Bettencourt Schueller dans son action en faveur de la Villa Kujoyama.
http://chatonsky.net/the-missing-place

revue-23.indd 14 2017-02-03 3:16:00 PM







16

ÈVE K. TREMBLAY

—

HISTOIRES PARALLÈLES À L'INFINI PLACÉES À QUELQUES CENTIMÈTRES D'IMAGES GLANÉES SUR CHATONSKY.NET DES NARRATIONS À MÊME LE FLUX SOCIAL DE L'ARTISTE

Grégory et Ève se sont rencontrés à Saint-Jean-Port-Joli en 2002. Ils entretiennent depuis une amitié, tissant un dialogue au fil des années qui les a conduits à imaginer des projets irréalisés et à collaborer sur le projet Waterpod dans la baie de New York en 2005. Ève a imaginé une fiction en suivant l'activité de Grégory sur le réseau.

—

Elle dort. Malgré les vagues des draps, immobilisées quelques moments dans la nuit. Il rêve de bestioles qui n'entreront pas dans son paysage. Elle ronfle.

ELLE EST SOLITAIRE AVEC LUI

Il est seul, abandonné aux bêtes de son sommeil paradoxal. Deux destins séparés dans un lit à deux places. Suantes, des cartographies de peaux se plient et se déplient au fil de la nuit. Ils prétendent s'être rencontrés une fois en rêve, refusant cette séparation quotidienne. Mais ça n'était pas en même temps. Les séquences narrées parallèlement n'offraient pas de point de rencontre sur leurs axes narratifs. Un poème infini jusqu'au matin, se disaient-ils. Ces mensonges les protégeaient de leurs espaces propres. Ils chérissaient secrètement, d'une vague à l'autre, les draps de la nuit.

Elle s'était réveillée avant lui ce matin-là, sachant qu'il n'y avait rien de spectaculaire au programme. Une ou deux baignades, un café sur le balcon. Une séquence de brochettes poulet champignons BBQ. À l'heure de l'apéro, des huîtriers d'Amérique aux becs rouges flottant dans la brise esquiveraient les touristes aux pieds ensablés près de leurs proies. Elle contemplerait le travail des bécasseaux auprès du ressac. À l'est, la mer ne soulignerait pas le cercle du soleil. Il se fractionnerait entre les pattes de la chaise du sauveteur plutôt que sous la ligne d'horizon.

Une nuit sur le balcon de leur seul été. Les Bacopas semblaient joyeuses au réveil. L'engrais qu'elles avaient reçu ayant agi pendant la nuit. Une poudre rose liquéfiée. Une araignée de type Épeira à l'abdomen respectable avait tissé sa toile géométrique. Le premier fil de soie placé à la jardinière, d'où le vent l'avait mené jusqu'à la rampe du balcon. Une argiope frelon avait fait des allers-retours toute la nuit sur son pont.

Une sortie normale, sans lunettes, de la porte de la cuisine vers l'escalier, aurait vraisemblablement défait l'ouvrage de l'arachnide. Son long corps offert comme ascenseur. Elle s'arrêta à temps, avant que l'araignée soit forcée de changer de niveau involontairement. Elle ne souhaitait pas sentir la remontée de ses fines pattes sous son pyjama. Impressionnée par le gris tacheté de la bête dodue, elle n'avait pas non plus envie d'entendre le son juteux de ses tagmes écrasés par un mouvement involontaire. Les reflets du soleil matinal côté ruelle dessinaient bien les multiples hexagones collants tissés dans la nuit. Pour mieux voir ces formes, elle actionna le piston d'un vaporisateur mécanique rempli d'eau et d'une unique goutte de savon à vaisselle. La tisseuse ne fut pas trop gênée par cette douche matinale antimoustiques.

Une scène parfaitement éclairée à l'heure magique.

UNE PHOTO ABANDONNÉE. UNE IMPRESSION POUR SA MÉMOIRE SANS SPECTATEUR

Une fleur fanée lancée doucement sur l'ouvrage brillant adhéra à proximité de l'araignée dérangée, près du moyeu de sa toile. Elle mit ses lunettes pour mieux regarder l'araignée qui se précipitait sur la fleur ratatinée. Le ménage de l'araignée. Dénouée en moins d'une minute, la fleur se retrouva sur une latte du plancher. L'araignée retourna à son petit déjeuner.

Elle alla moudre le café. Le poêle au maximum, elle retourna prendre soin de ses fleurs à quelques pas de là. Unes à unes, elle enleva délicatement les fleurs fanées. Elle jeta un coup d'œil vers l'araignée. Au creux de sa main gauche se tenait un petit tas de fleurs séchées destinées au compost. Elle voulait avertir l'araignée de s'en aller avant qu'elle détruise son œuvre. Elle lança trois fleurs de plus. Une bleue, une rose, une bleue. L'araignée s'agita. Elle alla verser son café. Elle déposa sa tasse sur la table du balcon et lança une autre fleur. Grâce au soleil, elle put identifier les fils principaux tenant la toile. En deux lents mouvements de doigts,

ELLE DÉPLAÇA LE FIL LE PLUS IMPORTANT DU RÉSEAU

de soie, vers la tige de la rampe du balcon qui s'enroula alors au métal. Elle prit une tige morte tombée au sol pour achever son ouvrage de destruction. Assise dans sa chaise de plastique grise, elle sirota son café noir. Le réveil de la ruelle à ses oreilles. Le signal d'un camion-bétonnière reculant assourdissait le chant du cardinal à poitrine rose. Il entra dans la cuisine et souleva le couvercle de la cafetière.

— Spaghetti makes me sad
We need to buy you a spider plant
…
Did u know there is no coffee in your coffee machine?
I like the sound

Assise dans le train

AMTRAK 69 NY

Montréal au niveau de Croton-Harmon. Des jeunes filles s'installent sur la banquette derrière elle,brisant l'isolement souhaité. Une plainte constante, comme celle de chatons mécontents. Leurs voix en harmonie. Elles parlent franglais ou frenglish. Elle se demande à quoi elles jouent. Elle se sent un peu ancienne. Elle n'arrive pas à savoir qui dit quoi, quand :

«I wanted that song sauf qui avait pas le bon fil. Moi le second dip. L'autre bout j'ai pas mangé. La crasy part de la chanson, c'est chunky salsa. C'est que nous on

revue-23.indd 17 2017-02-03 3:16:04 PM

est still dedans. C'était même pas à elle. Crunch crunch. Maman dit d'apporter des cups de là-bas. Veux-tu venir avec moi? Où sont les wipes? Sous la poubelle. Je ris pas de toi.

JE RIS PARCE QUE C'EST TOMBÉ

Ça aussi c'est froid, et c'est plus safe. Est-ce que tu acceptes le challenge? Sûr. Mais moi je veux dormir. Toi tu es beaucoup plus advanced que moi. En plus tu es tired. Est-ce que yé trop lourd? Parce que j'ai fait les stairs avant tout. Est-ce que ça va être laid comme ça? J'ai fait un grand building. Mais je savais pas quoi faire pour le building. Alors j'ai mis une ligne de torches comme ca. Est-ce que c'est laid comme ça? Ça, ça fait plus extreme world. Là c'est disconnected. C'est moins un grand cul. C'est pas beau. Mais je vais faire le walls. Moi j'ai truc off mon wifi. Moi dans ce world, je dois care about ce building. Ya plein de variables. Ya peur que moi triche. Mais je veux pas actually mettre des villagers. »

Midtown. 7 a.m. Une femme. Vieille. Une lenteur remarquable sur fond accéléré de passants et de voitures. Son corps défiant la gravité à exactement 90 degrés. Elle marche pliée, son visage à mi-chemin entre son point d'altitude d'origine et le pavé. Sa tête penchée vers ses pieds. Au maximum de leur poussée vers le haut, ses yeux à moitié cachés sous les paupières. Des sacs de plastique dans ses mains. Elle est. Déterminée.

Uptown. À côté de Central Parc. 18h30. Une dame au manteau de rose marche comme un parterre. Seule. Ses talons comme les tiges d'un bouquet. Des cheveux en forme de vase. Orange. Une dame aiguille va craquer, se casser. Ce soir-là. Devant les arrangements floraux débordants dans le hall du Metropolitain Museum. Une donation.

PAR OÙ PASSE LE SOLEIL?

Au niveau du visage
Les pieds à l'ombre du trottoir

EN MARCHANT, LES MOTS APPARAISSENT

Sous une table
Loin des crayons
Des jambes pliées…

—

Trails (2011). Impression numérique. L'origine des tumultueuses vagues est effacée de façon visible.
http://chatonsky.net/trails

Netsleeping (2002). Économiseur d'écran en réseau. Des personnes faisant partie du réseau social de l'artiste se sont filmées quand elles dormaient grâce à une caméra dotée d'une fonction infrarouge. Ils se sont filmés quand ils ne savaient pas qu'ils étaient vus. L'artiste a ensuite extrait de ces vidéos des milliers d'images qui sont diffusées grâce à un économiseur d'écran. Le logiciel mélange lentement ces images chargées à partir d'Internet, au moment où l'ordinateur lui-même s'endort parce que personne ne l'utilise.
http://chatonsky.net/netsleeping

Entre les villes (2011). Impression numérique. À partir de photographies d'une ville, un logiciel génère automatiquement une ville, ses réseaux et ses habitations, son étendue à perte de vue, une distance. Une ville au loin, ses éléments fragmentés, défigurés, chacun est là mais décalé. Plus de centre, simplement une superficie. Une ville qui ressemble à une ville que nous connaissons mais qui est différente de celle-ci. Une ressemblance générée par la machine.
http://chatonsky.net/between

Memory Landscape (2005). Installation urbaine. Des plaques signalétiques sont accrochées sur différents murs de la ville. On peut y lire un numéro de téléphone suivi de deux chiffres. En téléphonant, un répondeur nous permet de laisser un message afin de décrire ce que nous voyons. Nous pouvons également entendre les autres messages laissés par des personnes décrivant le lieu dans lequel nous sommes actuellement. Sur Internet, une carte dynamique de la ville permet de naviguer dans ces nappes de voix urbaines. Ce projet a été réalisé à New York dans le cadre du Waterpod.
http://chatonsky.net/memory-landscape

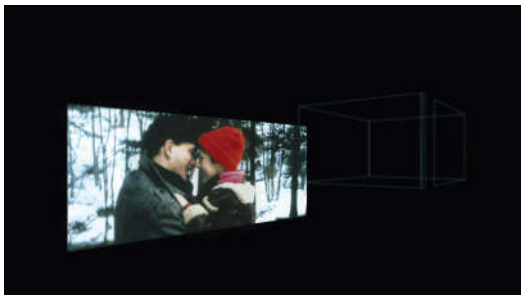
(Pages suivantes)
Sur Terre (2005). Fiction en réseau. Sur Terre est une fiction interactive et générative composée de plusieurs milliers de médias (vidéos, images, sons, modèles, etc.) dans une base de données. L'histoire est infinie, les situations insolubles, les personnages irrésolus. Réalisée pour Arte cinéma, *Sur Terre* mélange le français et l'allemand. Trois personnages, une gare, un train, le long des rails. Les fragments d'une histoire dont l'internaute peut retrouver les traces. Le récit est indéterminé. Les lieux des décors sont là. Les personnages sont partis. Il reste des voix, des photos déchirées et dehors, loin dans la ville, le flux du réseau. Des documents originaux et d'archives constituent une base de données de près de 900 000 médias autour du transport ferroviaire. L'histoire est sans fin, elle n'offre aucun dénouement, les situations et les affects sont irrésolus.
Avec le soutien d'Arte Cinéma.
http://chatonsky.net/sur-terre

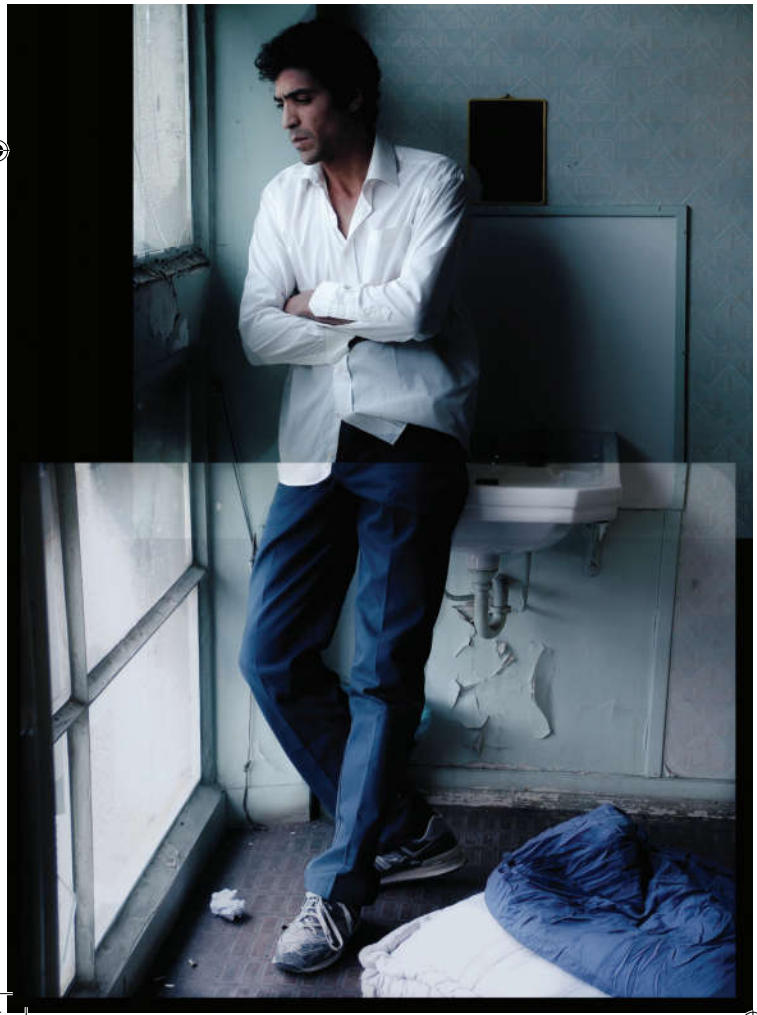
(Pages suivantes)
Interstices (2006). Fiction générative. *Interstices* est un programme génératif dont le montage est produit en temps réel et est différent à chaque lecture : extraire des films les séquences qui ne racontent rien. S'intéresser aux interstices qui peuvent être sortis de leur contexte. Demander à Jean Paul Civeyrac, le réalisateur de ces films, de dessiner de mémoire la position dans l'espace de chacune de ces séquences orientées relativement à la caméra. Modéliser en trois dimensions ces espaces en extrudant les dessins originaux. Intégrer les séquences dans une base de données en les catégorisant selon la durée, le niveau sonore, les personnages, la position dans l'espace et des mots-clés. Relier la base de données aux espaces modélisés en créant un montage programmé en fonction de formules du type « if… then », « else if », « even if ».
Programmation : Vadim Bernard.
http://chatonsky.net/interstices

(Pages suivantes)
Netsea (2015). Installation en réseau. *Netsea* est une installation qui se connecte au réseau local d'un lieu d'exposition et qui capture l'ensemble des données. À partir des variations de ces données, *Netsea* crée un océan artificiel dont les vagues sont la traduction des données. Des sentiments sont cherchés sur Internet selon ces données.
Audio : Olivier Alary.
http://chatonsky.net/netsea

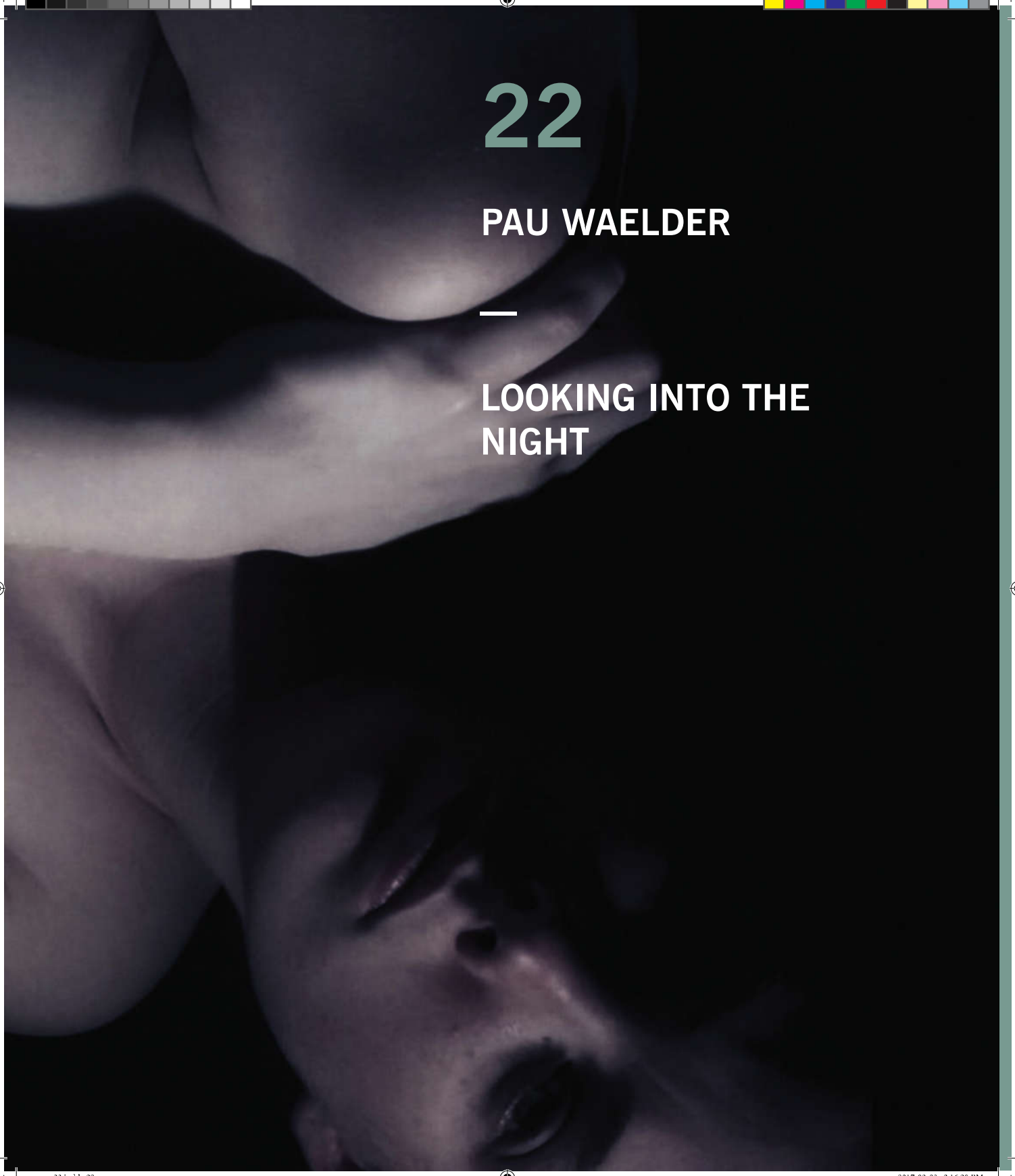
(Pages suivantes)
Franges (2011). Impression numérique. « Je passais ma main sur ses cheveux, d'abord en les lissant, cherchant à rendre ma paume suffisamment courbe pour l'adapter à sa forme, changeant de vitesse de déplacement selon l'orientation de son crâne. Lentement, mes ongles d'abord puis mes doigts ont traversé ces brindilles, les écartant, se faisant une place. J'observais les traînées que mes doigts laissaient et la manière dont sa chevelure se reformait après mon passage. Je n'avais pas vraiment l'impression de la toucher elle, mais de passer à travers une matière qui la concernait, comme un artifice naturel, une matière morte vivante. Il y avait un dynamisme inanimé dans les turbulences de sa chevelure et derrière ce rideau je sentais sa peau, sa chair et ses os, la boîte crânienne qui se refermait sur elle-même comme un monde inaccessible. »
http://chatonsky.net/frange

revue-23.indd 18 2017-02-03 3:16:08 PM





revue-23.indd 21 2017-02-03 3:16:19 PM



22

PAU WAELDER

—

LOOKING INTO THE NIGHT

revue-23.indd 22 2017-02-03 3:16:20 PM

Sitting next to a window in an airplane at night, one can see the lines drawn by the street lights in the cities below. At times, they are the only visible thing in the vast darkness that expands forty thousand feet below. This is a mesmerizing and awkwardly calming experience: the distance, the stillness of the night, and the disappearance of everything but the main arteries of each city allow the idle passenger to see their shape with unexpected clarity. In a time of increasing dependency on electricity and extended daily activity fueled by the requirements of economic liberalism, an image of the Earth at night, such as the one distributed by NASA in 2000,[1] becomes a telling description of a busy and unequally distributed world. This widely reproduced image inspired Grégory Chatonsky to create his artwork *At Night* (2012), a software that automatically generates maps of cities as they would be seen during nighttime and displays them in an endless sequence in which the camera flies over the urban area without ever stopping. This work, as well as the similar generative film *Far from the Cities* (2011), exemplify the artist's interest in creating fictions without narrative, paired with a use of darkness that clearly identifies his work. However, as he is keen to point out, it is not darkness that interests him, but rather the nocturnal.[2]

IN PLAIN SIGHT

"Night Journey," one of the sixty fictional projects in Ilya and Emilia Kabakov's exhibition *The Palace of Projects* (1998), invites the viewer to perform a simple experiment: "when night has fallen, and you remain alone in your room, sit down at your desk, turn out the light, and turn your desk lamp so that it illuminates only one small part of the desk." By highlighting the presence of just some of the ordinary objects on the desk, while the rest of the room plunges into darkness, "suddenly a new mysterious world emerges, which you couldn't have anticipated before."[3] Both the NASA's satellite image and the Kabakovs' artistic project suggest that sometimes the absence of light is what lets us see more clearly. Even if something is in front of us in broad daylight, it may not be plain to see, but darkness forces us to pay attention to what may be hidden and lets us focus our gaze on what is illuminated, be it the layout of the city or a set of objects on a desk which turn out to be a little less ordinary.

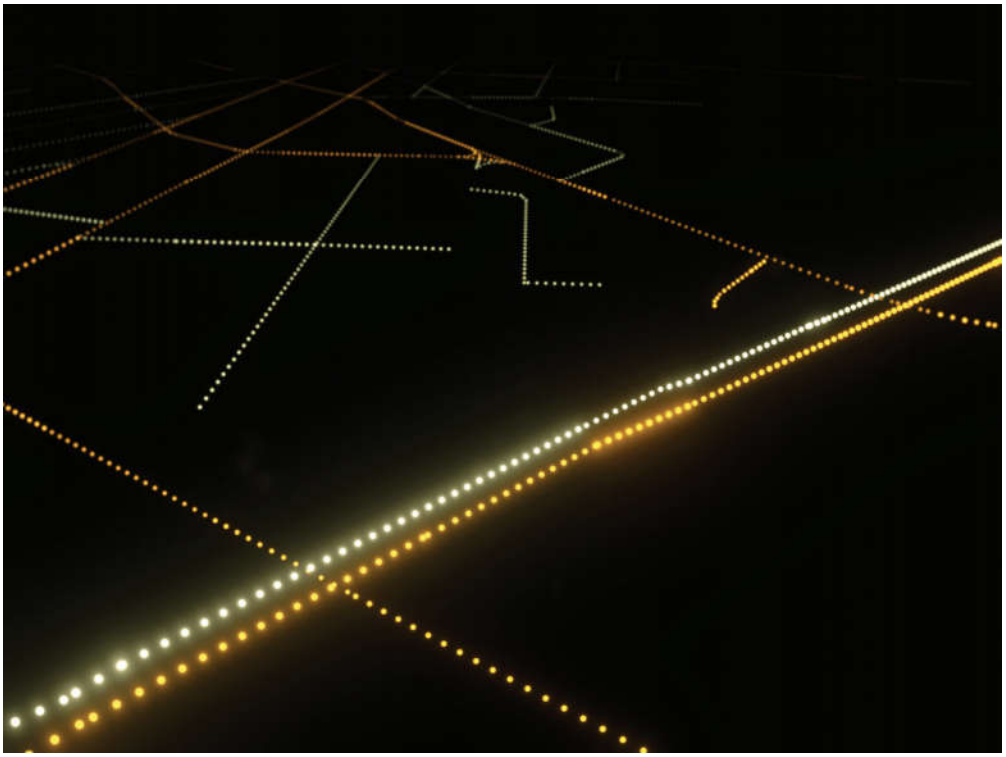
"Night Journey" also introduces the perception of darkness as something magical and mysterious that spurs the imagination. In this sense, the darkness in Chatonsky's work can be related to the perception of the computer as a black box whose inner workings we are unaware of. Darkness, or the nocturnal, is therefore used as a way to contradict the apparent transparency of information technologies.[4] Computers and servers are presented as inscrutable or even ominous machines that are out of reach, as in *Horizon* (2016), or carry out enigmatic processes, as in *L'Enclave* (2013) or *Memories Center* (2014). They can also be part of what Chatonsky describes as a "background noise" that "structures our being in the world, our relationship with others and our process of individuation."[5] In our daily interaction with various social networks and in our awareness of our online presence even when we are not online, this "background noise" is constantly present. Silence may only be found in the still of the night, when the screens are turned off and apparently no further activity is taking place (or is it?).

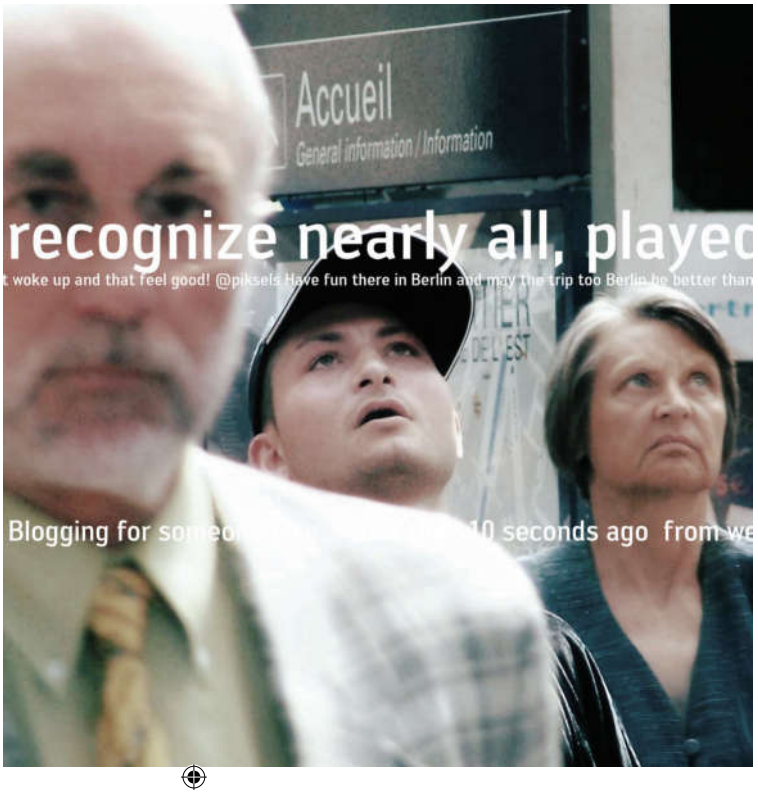
Cinemas are among the very few places where most smartphones are still silenced or turned off. The auditorium, which Michel Foucault described as an heterotopia or *espace autre*, juxtaposes a real space and a fictional one in a single location[6]. To do so, it requires the undivided attention of the viewers, which is achieved by darkening the room so that one can only look at the projection screen, as well as possibly being prevented from using any other screens. Chatonsky has referred to the use of black backgrounds and full screen displays in his online works as "a way to watch the Internet as in the dark room of a cinema, in this waiting and loss of oneself."[7] Artworks such as *Waiting* (2007) or *World State* (2008) exemplify this sort of attention and consciously avoid any sort of interaction between user and artwork, as the viewer is meant to sit and watch while the fiction evolves by means of constant data exchanges on the network. Again, the machine (or the software) takes on a life of its own, leaving the human in front of it as a mere witness of its activity. However, the viewer is by no means inactive, since she is constantly trying to make sense of what she sees on the screen.

SLEEP AND OVERPRODUCTION

Sleep is usually understood as a state of inactivity, particularly unproductive in terms of labour, although it is clear that the organism is active and the sleeper is producing, and being a spectator of, her own dreams. In keeping with his interest in the language of cinema and in automatically generated fictions, Chatonsky has explored the processes that take place in the subconscious mind at night. This can be seen in installations such as *Sleepless* (2013), which requires a sleeping person to generate an image that only a sleepless person can observe, and the previously mentioned *Memories Center*. The act of sleeping is therefore examined from a distance as well as recreated by means of

1 "Earth at Night"NASA (November 27, 2000). Retrieved from: http://apod.nasa.gov/apod/ap001127.html.
2 Dominique Moulon,"Grégory Chatonsky, Une esthétique des flux"*IMAGES magazine* 125 (2007): 85–89. Retrieved from: http://www.moulon.net/pdf/pdfin_08.pdf.
3 Ilya & Emilia Kabakov, *The Palace of Projects*. Retrieved from: http://173.45.234.69/projects/1998/the_palace_of_projects/the_projects_a_selection/night_journey_page_1
4 Moulon, *op.cit.*, 86.
5 Grégory Chatonsky, *Capture: Generative Netrock* (Enghien-les-Bains: Centre des arts d'Enghien-les-Bains, 2014), 116.
6 Michel Foucault,"Of Other Spaces, Heterotopias"*Architecture/mouvement/Continuité* 5 (October 1984): 46–49. Retrieved from: http://foucault.info/doc/documents/heterotopia/foucault-heterotopia-en-html
7 Moulon, *op.cit.*, 86.




Accueil
General information / Information
recognize nearly all, played
t woke up and that feel good! @piksels Have fun there in Berlin and may the trip too Berlin be better than
Blogging for someo
10 seconds ago from we

a series of algorithms and a repository of human-generated content. In connection with the conception of the machine as an obscure being, it can be said that the artist plays with the idea of a subconscious state in the computer, an ability to dream that precedes rational thought.

"Every night, for months, the computer calculates. During my sleep, while other images invade me in the nocturnal oblivion, pixels and text are displayed, fixed and registered. The monitor is off while the processor calculates equations of which I have no idea."[8] In this manner, Chatonsky describes his use of the computer in his daily work, hinting at the agency of the machine and the relative uselessness of the artist, contrary to the Romantic ideal. On several occasions, he has portrayed himself as a worker, for instance on the cover of the book *Grégory Chatonsky: Capture* (Orléans: Éditions HYX, 2010), which shows him in front of his computer at night, his face bleached by the glow of the screen, his features unrecognizable. This image, which brings to mind the experiment described in the Kabakovs' "Night Journey," suggests an endless and tireless production (from dusk until dawn), that is actually better carried out by a computer than by a human. When NASA and NOAA presented new views of Earth at night in 2012, researcher Steve Miller stated that "unlike humans, the Earth never sleeps"[9] and neither do the networks of computers that form the Internet. As Chatonsky points out, even when the monitor is off, the processor keeps working. And even when the computer is off, other computers are working with the data from the inactive machine.

THE TWILIGHT OF HUMANKIND

Capture (2009–) is an ongoing project that explores the possibility of overproduction by creating a system that never stops creating music, lyrics, artists biographies, and music videos, beyond the human capacity to even read, view, or listen to all the content that is being constantly produced. While it was initially intended as a form of criticism against cultural industries, it has evolved into an entity that is capable of producing culture without the need for a human audience. Just as a screensaver—a process carried out by the computer precisely when no one is interacting with it—signals the absence of the user,[10] the autopoietic activity of the machine can be interpreted as a prefiguration of the disappearance of humankind.

Telofossils (2013) imagines the end of humanity in the form of a series of landscapes and objects that remind of archaeological findings, only not of the past but of a possible future. Partly inspired by Cormac McCarthy's descriptions of a post-apocalyptic world, it addresses a situation that we can barely conceive: our own disappearance, and the traces of our existence that we will leave behind. "Everything, according to entropy, is headed for ruin," stresses Chatonsky. "We will disappear, we are mortal, the world will subsist without us."[11] Exploring what may happen when night falls on humankind implies moving away from the comfort of an anthropocentric view and considering the agency of the objects and machines around us. Like the view of the Earth at night, it allows us to see the world with distance and clarity, overcome a self-centred perception of reality, and wake up.

—

World State (2008). Web-fiction. A young woman in her room. She seems ill. Sometimes she is better. Sometimes she is worse. Each of her reaction seems to respond to a secret logic. As the day goes by, she hardly breathes, she relaxes, she gets up, she collapses. Everything starts over again. Somewhere else, people die, are injured, governments are overthrown, elections are won, raw material gets scarce, negotiations are being held, treaties are signed. Everything starts over again. The state of the world is a fiction which reacts in real time to the CNN news. The young woman gets worse or healthier depending on what happens in the world.
http://chatonsky.net/world-state

At Night (2011). Software. A software that automatically generates maps of the cities during the night. The camera flies over the city without stopping.
http://chatonsky.net/at-night

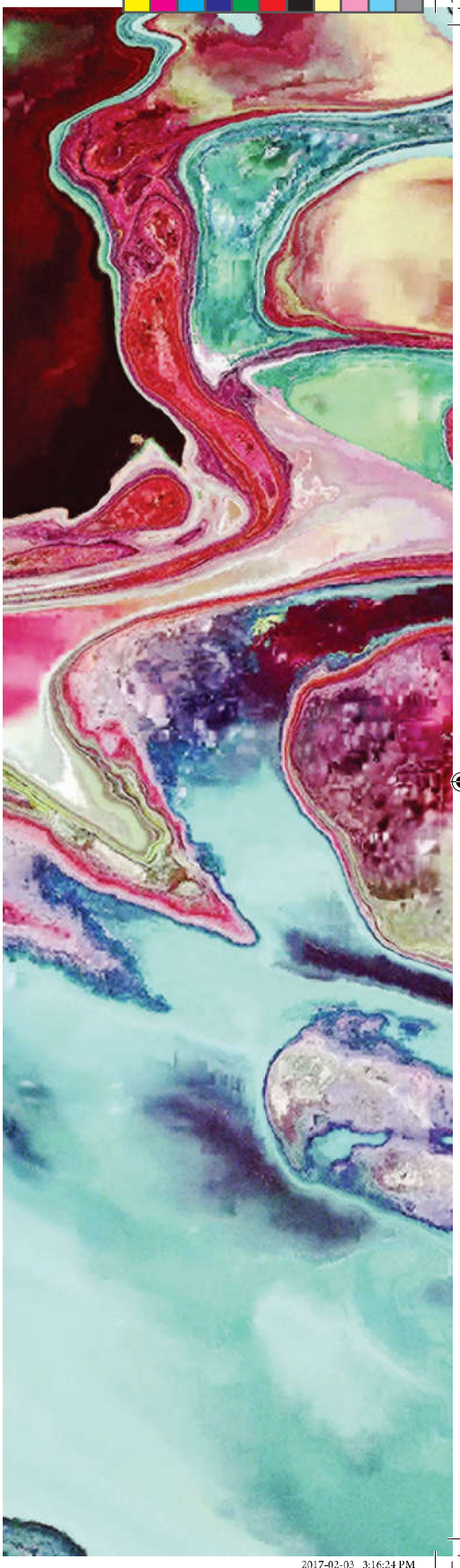
Waiting (2007). Generative networked video. Sentences loaded from Twitter scroll on videos shot in a railway station: the passengers are waiting for the train to arrive, they are watching the train timetable the time of a floating instant. The longest words in the sentences are translated into photographs by Flickr.
http://chatonsky.net/waiting

(Next page)
Se toucher toi (2004). Just by simply touching a glass surface with one's hand, one virtually manipulates a video image representing a man's and woman's hands.. One can make them touch, move apart, skim. After a while, the two hands don't seem to respond any longer to the user's manual commands. They touch each other freely as the installation continues to exist simultaneously in another physical space and on the internet. What one perceives in the end is the outcome of the interaction of the others. All the interactions are recorded in a database and may be added subsequently and performed again.
Software : Vadim Bernard, Stéphane Sikora.
With the support of Le Fresnoy studio national des arts contemporains
http://chatonsky.net/toucher

(Next page)
L'abandon des choses (2016). A recursive neural network try to learn the movement of the sea flow and recreate a second world.
http://chatonsky.net/abandon

8 Chatonsky, *op. cit.*, 240.
9 "NASA-NOAA Satellite Reveals New Views of Earth at Night"NASA (December 5, 2012). Retrieved from: https://www.nasa.gov/mission_pages/NPP/news/earth-at-night.html
10 Chatonsky, *op. cit.*,113.
11 Grégory Chatonsky, *Telofossils* (Taipei: Museum of Contemporary Art Taipei, 2013), 48.

revue-23.indd 25 2017-02-03 3:16:23 PM



revue-23.indd 26 2017-02-03 3:16:24 PM

revue-23.indd 27 2017-02-03 3:16:25 PM

28

BERTRAND GERVAIS
ARNAUD REGNAULD

—

« THE TRUE ENEMIES »

revue-23.indd 28 2017-02-03 3:16:28 PM

Deux hommes, assis à leur table de travail, manifestent des signes évidents d'exaspération. Ils ont beau être en ligne et entourés d'écrans – leur portable, leur ordinateur de table, leur iPad, leur téléphone intelligent – ils ne se rejoignent jamais. Leurs appels restent sans réponse. Ils doivent coordonner leurs efforts, mais ils s'épuisent en tentatives avortées. Ils sont leur pire ennemi, car ils ont oublié qu'ils ne partageaient pas le même fuseau horaire.

BERTRAND

Arnaud, je t'écris faute de mieux. Nous devions nous croiser à Paris, nos horaires ont refusé de coopérer. À Montréal, trois semaines plus tôt, ils avaient déjà refusé de plier. Nous devons nous contenter du nuage, gracieuseté de Google. Et nous procédons, un fragment à la fois, textes écrits étrangement en l'absence de l'autre. Nous sommes comme des gardiens de sécurité qui veillent à tour de rôle un bien précieux. Tu t'en souviens? Une passion commune nous a réunis, il y a quelques années, c'était l'œuvre romanesque de John Hawkes. Nous n'aimions pas avec une passion identique les mêmes œuvres – j'avais un faible pour Death, Sleep and the Traveler; tu préférais Second Skin –, mais notre fascination pour les jeux langagiers de l'auteur, pour la complexité de ses textes et pour sa volonté d'explorer les manifestations inconscientes était grande. Je retrouve dans les multiples projets de Grégory Chatonsky une même quête,

UNE MÊME EXPLORATION DES STRATES INCONSCIENTES DE NOTRE EXISTENCE NUMÉRIQUE

Souviens-toi de ce que Hawkes avait expliqué au tout début de sa carrière : « *I began to write fiction on the assumption that the true enemies of the novel were plot, character, setting and theme, and having once abandoned these familiar ways of thinking about fiction, totality of vision or structure was really all that remained.* » C'était évidemment excessif! Il s'est assagi avec les années. Mais sa critique des formes romanesques conventionnelles était un appel à un renouvellement des formes et des pratiques, pour ne pas dire à une révolution.

ARNAUD

À défaut de se parler, recourons à ce vieil outil qu'est l'écriture. Ça nous changera des Skype brouillés et asynchrones. Les ennemis de John Hawkes… Cette profession de foi littéraire ne manquait pas d'ambition! Or les explorations de Hawkes trouvaient leur source dans un substrat autobiographique plus ou moins manifeste, nourri par la psychanalyse (surtout après 1964, je trouve), sachant que même les entretiens qu'il accordait relevaient d'une forme d'autofiction avant l'heure où il recyclait les fragments fictionnels de son propre mythe. Et c'est amusant que tu cites d'emblée *Death, Sleep and the Traveler*, car chaque mot du titre résonne avec l'œuvre de Grégory où

LA MORT, LE SOMMEIL ET LA DISLOCATION

ropre à la circulation des flux sur le réseau tiennent d'après moi une place proéminente, sans parler de sa manière de chercher à réinventer une nouvelle forme de fiction. En revanche, je ne suis pas sûr qu'il y ait un inconscient de la Toile, plutôt quelque chose de l'ordre d'

UN BRUISSEMENT COLLECTIF, ANONYME ET PARTIELLEMENT NON HUMAIN

dont il capte les formes grâce à des dispositifs, des attrape-rêves machiniques. Ou pour reprendre les questions que nous adresse Grégory : « Sommes-nous bien sûrs d'être les acteurs de ce rêve ou n'en sommes-nous que les objets? Sommes-nous certains qu'Internet est une production humaine? Le réseau ne nous capture-t-il pas intégralement, enregistrant chacun de nos gestes dans des bases de données en vue d'halluciner le monde humain? » Il y a quelque chose qui rappelle la singularité (selon Vernon Vinge) dans cette description où la matrice aurait pris le pouvoir sur l'homme dans une réécriture du mythe platonicien de la caverne.

BERTRAND

C'est étrange de communiquer par Google docs. Anonyme. Impersonnel. J'attends quelques heures et, quand j'ouvre à nouveau mon fureteur, je trouve ton intervention. J'y réponds lentement. La toile a-t-elle un inconscient? Le cyberespace a-t-il un fond, qui en serait non pas tant la matière première que l'interminable rebrassage des flux et des données? Depuis que je connais l'existence du projet *Deep Dream*, dont parle justement Grégory, je me dis qu'il se trame d'étranges choses sur le Web. *Deep Dream* multiplie, via un algorithme, les paréidolies et en surdétermine les résultats sur les images elles-mêmes, leur donnant un caractère hallucinatoire. Les flux de données y sont intenses et d'une grande complexité, ce qui multiplie les configurations étonnantes et les effets de présence. Le travail de Grégory aide à comprendre cette complexité. Il nous montre les mouvements implicites du Web et les immenses possibilités que ses flux permettent, flux informationnel où viennent se lier des flux de pensées, de capitaux, d'énergie, de données, les unes visuelles, les autres textuelles. Prends *Ceux qui vont mourir* (2006), son projet qui fait se croiser des photos issues de Flickr et des phrases tirées d'un projet communautaire. Dès que l'algorithme est lancé, le page du projet génère un flux continu d'images et de phrases, dont les liens sont plus souvent qu'autrement absurdes. La logique associative qui y est à l'œuvre provoque des collisions. Ça remue, ça détourne, ça parle. Tout seul. La même logique est à l'œuvre dans *La révolution a eu lieu à New York* (2002), une fiction générée en temps réel à partir d'un générateur de texte qui produit un récit à la manière de *Projet pour une révolution à New York*, de Robbe-Grillet (1970). Le générateur construit une narration à même le flux du réseau. C'est un acte créateur impersonnel, où il n'y a plus de « je » qui parle, du moins pas de façon simple et explicite.

revue-23.indd 29 2017-02-03 3:16:30 PM

ARNAUD
Grégory tend vers

L'EFFACEMENT DU « JE »

Du coup, la première question qui me vient à l'esprit est de savoir comment aborder ce sujet qui nous échappe, à quatre mains qui plus est, ancrés que nous sommes de part et d'autre de l'Atlantique? Peut-être ne faut-il retenir que les traces laissées à même le réseau, comme si nous cherchions à prolonger la persistance d'une image sur la rétine, pour en capturer à notre tour quelques phosphènes, pour en réagencer les pixels à notre guise, comme ce témoignage de l'auteur lui-même qui se déclarait en partie anonyme? Grégory écrit : « Si je dis 'je', paradoxalement, c'est parce qu'il y a parfois dans ce 'je' quelque chose d'anonyme. C'est aussi une manière de confronter les technologies que j'utilise avec mon intimité, de montrer que leur froideur n'est qu'apparence, de ne pas avoir peur des sentiments, des affects et de l'oubli aussi. Si je parle de ma mémoire, c'est parce que ces technologies constituent avant tout un changement radical dans la gestion de nos mémoires individuelles. »

BERTRAND
J'ai beaucoup écrit sur l'oubli, ses possibilités et ses apories. J'ai d'ailleurs ciblé l'oubli plutôt que la mémoire, heureux d'exploiter les indéterminations qu'il suscite. Je n'ai pas cherché à construire des palais de mémoire, j'ai préféré me perdre dans des lieux de l'oubli. Les labyrinthes m'ont toujours fasciné et le Web s'est vite imposé comme le plus grand et le plus complexe des dédales. Les détournements de flux que pratique Grégory depuis le début d'incident.net entrent parfaitement en résonance avec ces préoccupations. Ses projets nous entraînent loin des sentiers battus. Ils forcent au décrochage, nous demandant de pratiquer des formes de musement, où l'association libre déploie ses relations paradoxales. Les images défilent à l'écran, les mots se multiplient, c'est déjà commencé quand on y arrive, et ça continuera même après notre départ. On peut interrompre notre expérience, mais

LE FLUX CONTINUE, INDÉPENDAMMENT DE NOUS

Ça pense, tout simplement. Ça transite et se constitue en grappes, en îlots de sens qui s'évanouissent aussitôt formés. Comme le suggère C. S. Peirce, le musement, ce n'est pas quelque chose à quoi nous pensons, c'est quelque chose qui se pense en nous, par-devers nous, et que la surface de nos écrans reliés parvient parfois à rendre présent. Certains projets de Grégory en sont des exemples probants. Le temps s'y dilue dans l'indistinction, comme avec Ceux qui vont mourir; ou alors, paradoxalement, il se contracte. *One images* (2004) réunit dans une seule image l'ensemble des photogrammes de *Rear Window*, de Hitchcock. L'image est illisible. La stratification qui en est à l'origine la rend opaque. Elle n'est plus une fenêtre sur rien. L'accord improbable du titre entre le singulier et le pluriel y trouve sa justification : cette image est une impossible totalité, le pluriel ne s'y laisse pas subsumer. On reconnaît des formes, mais elles prennent l'allure de spectres. C'est leur absence qui est ainsi signifiée.

ARNAUD
Justement, en parlant d'oubli, que penses-tu de la série des *Readonlymemories* (2003)? Je trouve ce titre très énigmatique, comme si ces souvenirs n'étaient plus susceptibles d'être réinvestis par une autre couche mémorielle, à l'instar de ces (déjà vieux!) supports numériques non réinscriptibles.

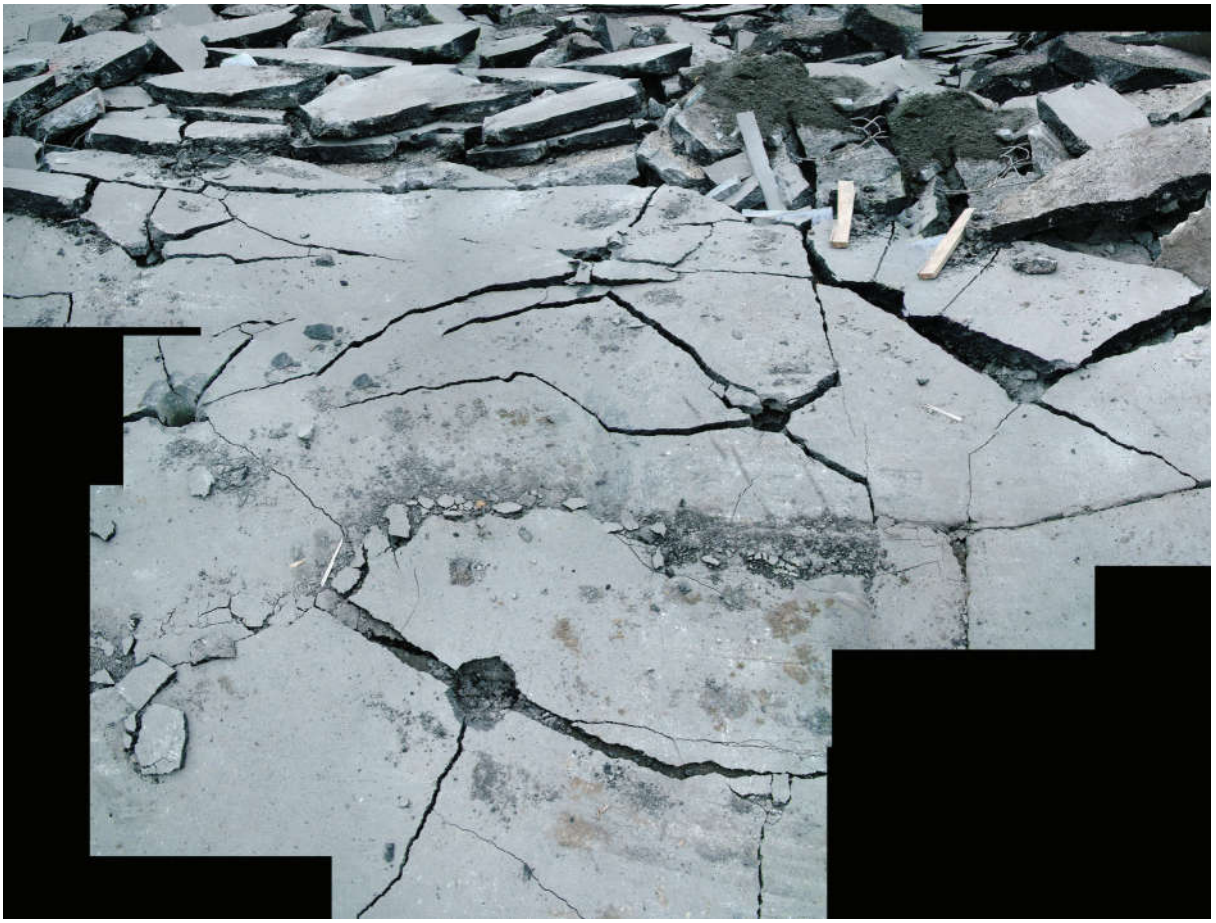
BERTRAND
Avec le ROM venait aussi le RAM. Le random access memory, sorte de mémoire à court terme qui permettait de multiples écritures. Le ROM était sa contrepartie lente, mais stable, qui conservait les informations, quitte à les écraser pour favoriser leur pérennité. En s'emparant de la notion, Grégory lui donne une valeur inattendue. Ces souvenirs, malgré leur caractère angoissant, ou justement en raison de cette angoisse, s'incrustent dans nos esprits et ils y gravent de profonds sillons. *Rear Window*, *Blue Velvet*, *Dead Ringers*, qui servent de matériaux à ce projet, jouent sur un important malaise, car le suspense qui y est mis en scène puise son dynamisme dans nos peurs inconscientes, violences subies, fragilités identitaires, délires, dédoublements, décompensations.

ARNAUD
Il s'agit de rendre visible une image recomposée par nos mémoires, jamais vue comme telle et pourtant toujours déjà présente sous forme latente, à partir des fragments, pour ainsi dire synecdochiques, donnés à voir au fil du mouvement de la caméra. L'effet-miroir qui consiste à retourner ainsi notre imaginaire comme un gant en exposant en surface notre intériorité supposée produit une inquiétante étrangeté, voire un sentiment d'étrangeté à soi-même, car nous n'avons rien vu (« rien vu à Hiroshima », serais-je tenté de dire ici en bifurquant du côté de l'apocalypse selon Duras…), et pourtant si,

NOUS AVONS TOUT VU, SANS RIEN VOIR...

BERTRAND
Les images recomposées de *Readonlymemories* écrasent elles aussi le temps, mais leur modalité première n'est pas l'absence, mais la concaténation, le collage. Elles offrent au regard une temporalité impossible, comme s'il s'agissait d'images issues de l'inconscient (mais de qui?), réunissant en un même cadre présent, passé et futur. C'est Dorothy dans *Blue Velvet*, à demi nue, sur le sofa et à quatre pattes sur le tapis, vêtue de ses seuls sous-vêtements, pour accentuer sa fragilité et son état de victime. Ou l'homme attaché, dont une oreille a été arrachée. Ces images manipulées, recomposées, nous rendent vulnérables. Quelles sont nos réactions face au malaise? À quelle réalité intérieure, émotive nous convient-elles?

ARNAUD
C'est d'autant plus troublant que ces distorsions entraînent un questionnement sur la part d'ombre, voire d'aveuglement qui



«YES. I KNOW I AM. I WANT TO. WHAT IS HIS SPECIFIC FUNCTION?»

double toute visibilité, mais révèlent aussi, et surtout, ce qui apparaît comme l'empreinte d'un visionnage impossible, ou tout au moins inhumain, non analogique et excédant nos capacités mémorielles (et physiologiques — je pense aussi aux images de *Somewhere* (2009) qui nous décadrent… ou aux strates de temps compressées de *One Images*). Comment construire notre point de vue et nous situer en tant que sujets regardant en face ces images composites et suturées, ou ces multiples fenêtres qui ouvrent sur un non-lieu…? À l'intersection de la logique de la base de données mise en évidence par Lev Manovich et de la narrativité du récit, il y a comme un moment suspendu entre deux flux, spatialisation d'une suite d'instants discontinus rassemblés selon une logique architecturale panoptique.

BERTRAND
Deep Dream reconnaît des formes dans des images et en exacerbe la présence, puis le logiciel les enchâsse dans la fibre même des images, ce qui crée de nouvelles images où de nouvelles formes apparaissent, à nouveau exacerbées et enchâssées, mouvement récursif sans limites. Il en ressort des compositions d'une angoissante étrangeté, comme si ce n'était pas tant nous qui regardions les images que les images elles-mêmes qui nous examinaient. Les montages dans *Readonlymemories* n'agissent pas autrement. On ne les regarde pas, ils nous inspectent. Les images que Grégory y manipule gagnent en puissance. Leur ambiguïté est décuplée, et elles nous atteignent. Déjà, les films de Lynch, de Hitchcock et de Cronenberg exploitaient des situations troubles et angoissantes, leur reprise par Grégory en accentue la charge pulsionnelle. On bute contre ces images qui nous repoussent. Les scènes sont repliées sur elles-mêmes. Et ces souvenirs donnés à lire, *these memories that can only be read*, nous lestent et nous troublent. Et on se retrouve les spectateurs impuissants d'une crise qui ne peut être évitée, car elle est d'ores et déjà entamée. À son époque, John Hawkes se servait des mêmes procédés, même si ses outils étaient différents.

ARNAUD
Hawkes. On y revient. Dans la citation fournie d'entrée de jeu, l'intrigue se trouve peut-être abolie, mais subsistent encore des personnages, des lieux et même une temporalité non linéaire, plus proche de la boucle informatique telle qu'ont pu l'explorer les hyperfictions numériques des années 1990. Dans *If then* (2009), le programme apparaît non comme répétition du même, mais comme ouverture d'un possible, et me semble être au cœur des recherches de Grégory sur la fiction expérimentale. Mais une fiction peut-elle être dépourvue d'intentionnalité? Dès lors qu'il y a programme, il peut y avoir du hasard. De l'aléatoire qui dépasse notre entendement, oui, mais pas un infini au sens métaphysique. De l'inachevé en revanche, oui. À partir de l'idée d'une fiction sans narration, j'ai l'impression que Grégory cherche à explorer le sans rapport, quelque chose d'absolument contingent qui existerait en dehors de la conscience que j'en ai, geste qui vise à sortir de la subjectivité, ou tout au moins du sujet constitué pour faire apparaître

UN SUBSTRAT NON HUMAIN QUI HANTE LE RÉSEAU

C'est ce que *Dance with us* (2008) aspire à démontrer de manière ludique en branchant le flux des images de Fred Astaire sur celui des cours de la bourse générés par des algorithmes qui tournent (on est tenté de dire «agissent sur le monde») dans une temporalité inhumaine et de fait, échappent à notre contrôle puisqu'ils se situent à un niveau infraempirique. Ou comment

L'HOMME DEVIENT LE MEMBRE FANTÔME DE LA MACHINE

selon la logique d'une boucle récursive absurde…

BERTRAND
Arnaud, je voudrais répondre, mais le temps nous rattrape et l'interruption nous guette, comme un système sur le point de crasher. Je suis en retard pour un conseil d'administration, tu as un avion à prendre. Il me semble que nous n'avons réussi qu'à effleurer la surface de l'œuvre de Grégory. Il nous faudrait un générateur d'analyse de ses propres générateurs, un flux pour capter son flux. C'est étourdissant. Je me dis tout de même qu'il doit rire sous cape. C'est un piège que Grégory nous a tendu; c'est à sa demande que nous avons entrepris de nous réunir dans cet improbable espace qu'est le nuage. Et, depuis, nous discutons à bâtons rompus. Nos écrits se croisent, sans se compléter. Tu connais l'histoire des «two solitudes»? La prochaine fois, je te raconterai.

—

Readonlymemories (2003). Impression numérique.
http://chatonsky.net/readonlymemories

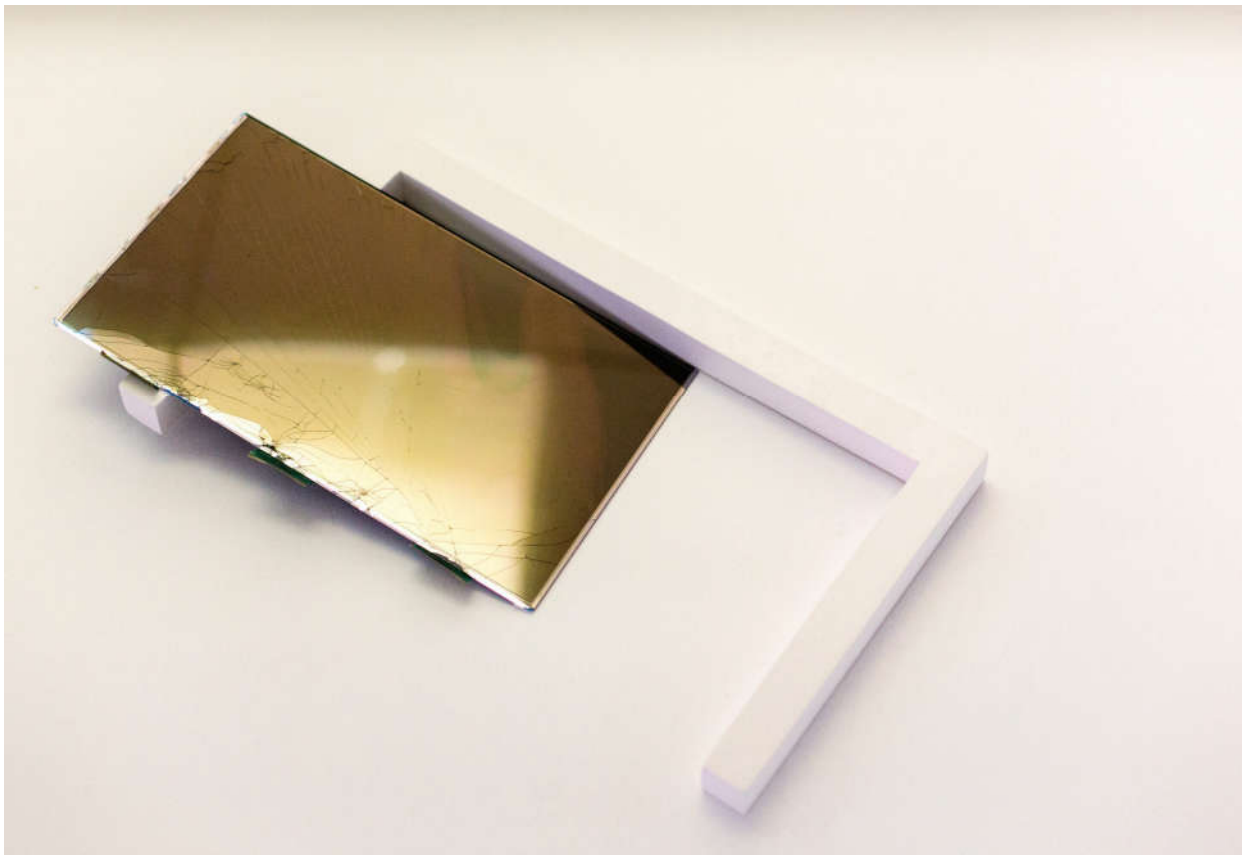
Dislocation III (2007). Impression numérique.
http://chatonsky.net/dislocation-3

Ceiling (2014). Avec D. Sirois. Installation.
Centre des Arts (Enghien-les-Bains, France).
http://chatonsky.net/ceiling

One images (2004). Impression numérique.
http://chatonsky.net/one-images

La révolution a eu lieu à New York (2002).
Fiction générative en réseau.
http://chatonsky.net/revolution

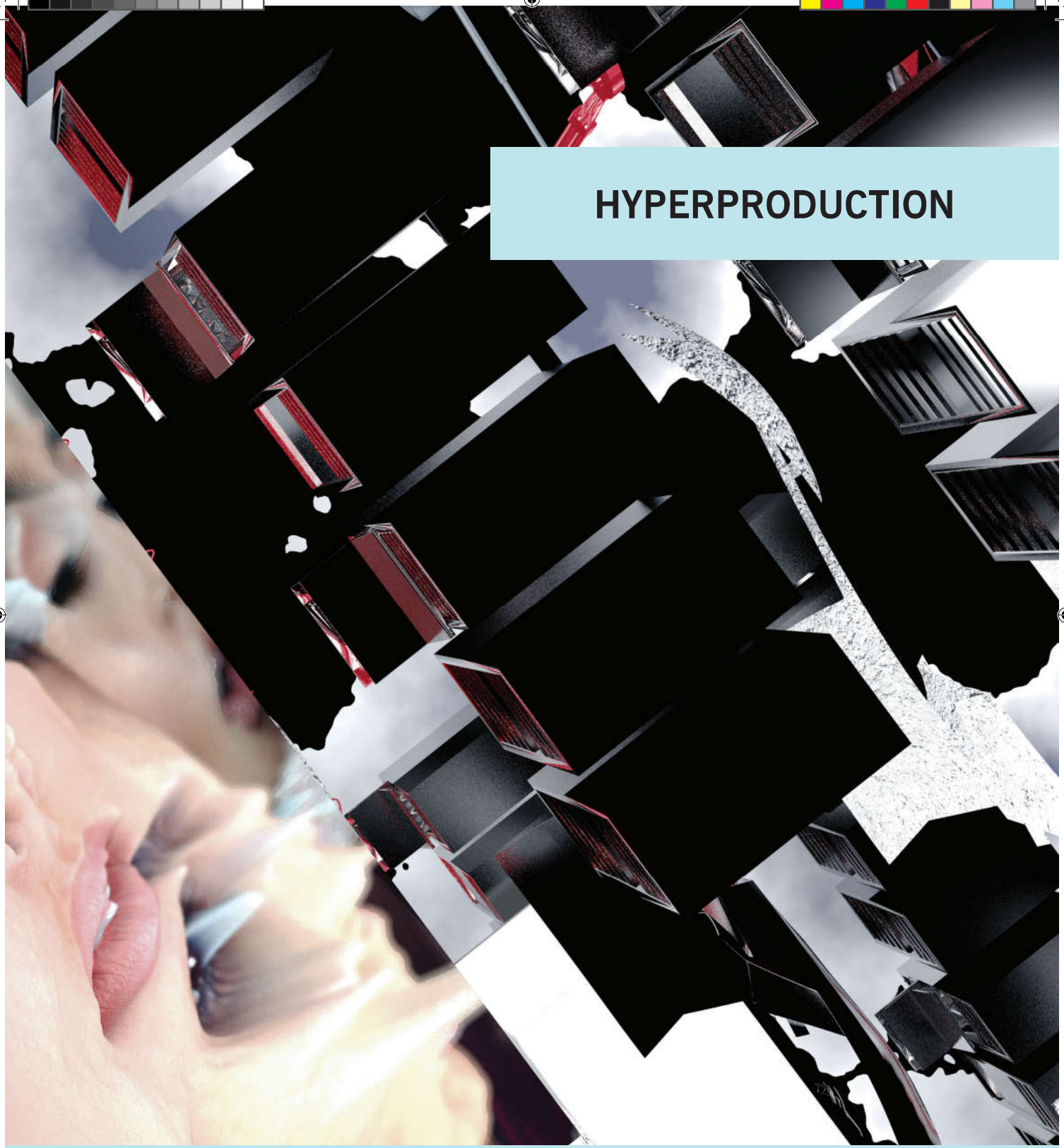
Sur Terre (2005). Fiction en réseau.
http://chatonsky.net/sur-terre



revue-23.indd 33 2017-02-03 3:16:39 PM

Sarah Montet http://sarahmontetofficial.tumblr.com + http://chatonsky.net/perfect-skin-2

revue-23.indd 34 2017-02-03 3:16:40 PM



HYPERPRODUCTION

revue-23.indd 35 2017-02-03 3:16:41 PM

36

GRÉGORY CHATONSKY

—

30 AVRIL 2016
22 H 10

revue-23.indd 36 2017-02-03 3:16:42 PM

Les images et les formes circulent. Souvent elles se ressemblent, parfois par simple *drag & drop*, le réseau y aide, parfois parce qu'elles se répandent et deviennent des styles dont chacun peut s'inspirer pour être dans le ton de son époque avant que d'autres styles ne prennent le dessus. Quand on visite une exposition, on a parfois la nausée,

LE GOÛT D'UN DÉJÀ VU, D'UN DÉJÀ FAIT

partout dans le monde. Tout semble obsolète au moment même de son apparition. Rien n'est à la hauteur de notre temps. Nous sommes des tard-venus parce que

LE FUTUR EST AVANT LE PRÉSENT

La circulation des formes n'est pas limitée à l'art contemporain. Elle concerne une grande partie des activités humaines tissées par les mailles du réseau de façon si inextricable qu'il devient de plus en plus difficile de distinguer ce qui relève de l'anthropologique et ce qui relève du technologique.

LE MÈME EST DEVENU LE BRUIT DE FOND DE NOTRE ÉPOQUE

lui donnant son style et pour ainsi dire sa tonalité,

UN BOURDONNEMENT CONSTANT

Il devient malaisé de revendiquer une quelconque originalité. On a le sentiment que tout a été fait et que l'impression de singularité s'apparente moins à un régime d'exception qu'à la banalité d'une expression égocentrique que chacun ressent, puisqu'on exige de nous d'être des artistes (créatifs) et des entrepreneurs (rentables).

Il y a un ensemble de mêmes artistiques dont il faudrait dessiner les catégories : le marbre, les plantes de bureau, le documentaire anachronique, la statuaire antique, le néon, les moteurs, la transparence, les matières fondues, la poussière, les matériaux industriels, le fluo des années 80, et tant d'autres.

Une recherche se poursuit depuis des années concernant l'hyperproduction et l'afflux, c'est-à-dire

L'EXCÈS DES FORMES SUR LA PERCEPTION

Parce qu'il y a décidément trop à sentir. Cette recherche a commencé par les techniques de *sampling*, prenant des fragments de médias et les assemblant selon un hasard programmé. Elle s'est poursuivie avec les *mashup*,utilisant les ressources des données massives (*big data*) pour étendre les médias utilisés. Elle s'est poursuivie encore avec la génération morphologique, c'est-à-dire la capacité de la machine à produire des résultats variables en suivant les règles d'un modèle. Chacune de ces étapes s'est ajoutée à la précédente, amenant à chaque fois un autre niveau d'autonomie.

L'hyperproductivisme est le versant matérialiste et artistique d'

UNE POLITIQUE ACCÉLÉRATIONNISTE

Il se distingue du consumérisme du siècle dernier de plusieurs façons : il s'intéresse moins à la réception (consommation) qu'à l'émission (production). Il n'est pas fondé sur la production d'un même objet (standard industriel) pour une grande quantité d'individus, mais sur des modèles qui peuvent se décliner dans des séries d'objets variables, de sorte qu'il y a autant d'objets différents qu'il y a de consommateurs. Ces séries mettent en relation des différences (variables) et des répétitions (modèles). Cet hyperproductivisme modifie les affects à l'œuvre dans le consumérisme, car ceux-ci étaient basés sur la ressemblance et

LE DÉSIR MIMÉTIQUE

d'avoir ce que l'autre avait. Si l'objet est unique, quelle est la forme de mon désir? Est-il toujours une comparaison sociale entre ce que je possède et ce que possède l'autre? Ne revient-il pas à un désir informe et impulsionnel? Alors que le consumérisme se concentrait sur l'objet reçu comme forme désirable, l'hyperproductivisme produit un partage du désir qui se scinde entre l'objet matériel et le modèle de production : derrière la forme, on imagine le processus de production variable. En transformant les méthodes de production des objets matériels, ne modifie-t-on pas la manière dont ceux-ci sont désirés, échangés et circulent dans une société? La domination néo-libérale n'opère-t-elle pas très concrètement grâce à une isomorphie entre le modèle de production matérielle et les affects individuels? L'hyperproductivisme permettrait-il de bouleverser ce mimétisme?

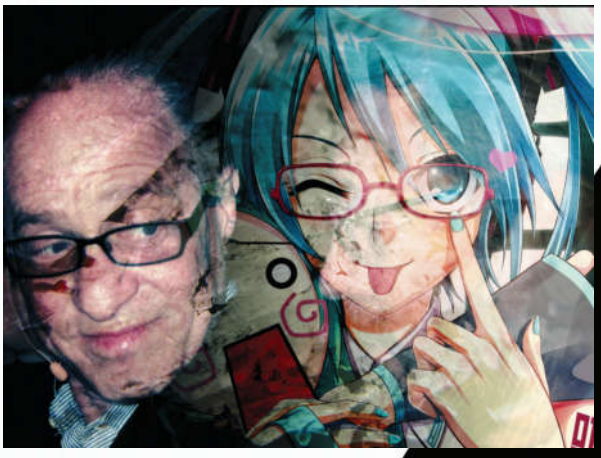
L'usage récent des

RÉSEAUX DE NEURONES ARTIFICIELS

dans mon travail ne relève pas d'une fascination pour la programmation informatique et n'est pas motivé par une adhésion à l'innovation. Quelle est l'émotion de l'artiste que je suis face à ces dispositifs génératifs que « je » produis? On a tendance à problématiser l'esthétique du point de vue du public et à oublier le fait que l'artiste est souvent le premier spectateur de « son » œuvre et que cette position provoque peut-être la production elle-même. En essayant d'aborder ma propre esthétique et mes émotions, j'aperçois nettement que

JE NE SUIS PAS EN CONTRÔLE DE CE QUE JE PRODUIS

J'aime lancer les dés et voir ce qui retombe, j'aime que par moi l'inattendu ait lieu, car je ne conçois pas la production artistique comme l'expression d'une subjectivité dans une matérialité, mais comme l'occasion d'une rencontre contingente avec la matière. Cette contingence ne relève pas d'une



revue-23.indd 38 2017-02-03 3:16:45 PM

conception logique et absolue ou d'un hasard statistique, elle est relative et désigne un matérialisme où ordre et désordre ne s'opposent pas.

On retrouve des traces de cette contingence dans l'histoire de l'art à travers la description du travail du peintre Apelle de Cos (Dion, Chrysostome, §471). Lorsque je programme un réseau de neurones et que je décide des cycles de récurrence, de la proportion du bruit et surtout des données d'origine, j'effectue des choix, je donne un certain style et pour ainsi dire une forme. Il n'empêche qu'il y a une joie enfantine à voir apparaître quelque chose que personne n'avait prévu. C'est le jeu de l'enfant constructeur et destructeur de Nietzsche qui observe la flamme instable de la matérialité :

« LES OBJETS SONT DES FLAMMES GELÉES PAR DES TEMPS DIFFÉRENTS. »

écrit Michel Serres. Loin de l'image de l'artiste créateur tout-puissant qui déplace son jeu sur une scène qu'il a déjà créée et qui parvient à maîtriser le hasard, j'ai le sentiment d'être la simple occasion qu'autre chose que moi arrive et que cet autre puisse s'adresser, lorsque je l'observe, à ce qui trouble mon identité intérieure. Il y a un rapport aigu entre cette perte de contrôle et le fait de modeler une forme, un style, une image. Tout se passe comme si l'artiste, par de tels dispositifs, créait moins une forme spécifique qu'il ne modelait une silhouette, source d'un flux de formes.

Sans doute le spectateur sera-t-il l'observateur de ce jeu entre le lâcher-prise et la maîtrise de l'artiste. Il regardera, après-coup, la relation entre l'artiste et les états de l'œuvre variable. Peut-être verra-t-il dans cette génération le symptôme d'une époque

À L'EXTRÊMITÉ DU CAPITALISME

juste à son bord.

Dance with me (2007). Installation interactive. *Dance with me* est constituée de 157 vidéos récupérées sur You'Tube. Ce sont de jeunes Américaines qui se sont filmées en train de danser sur la même chorégraphie de R'n'B. Si le visiteur est muni d'un lecteur MP3, il peut le brancher sur l'installation. Les jeunes femmes dansent alors sur la musique qu'il a choisie, elles en suivent exactement le rythme et le volume.
http://chatonsky.net/dance

Commons (2015). Impression numérique. Un logiciel cherche sur Internet des images libres de droits à partir de mots-clés. Il les fusionne et envoie le fichier à un laboratoire photographique pour impression. L'artiste découvre le résultat en recevant cette impression matérielle.
http://chatonsky.net/commons

Emma (2014). Avec D. Sirois. Vidéo. Un personnage féminin récite un texte qui est le fruit du croisement entre Madame Bovary et l'économiste André Orléan. Un logiciel, fondé sur des chaînes de Markov, a réalisé automatiquement cette mutation textuelle. L'émergence de la bourgeoisie consumériste au XIX[e] siècle rencontre l'autoréférencialité des comportements spéculatifs financiers.
http://chatonsky.net/emma

Capture (2009–2015). Impression textile de la couverture d'un manuel d'informatique. Avec Olivier Alary, Jean-Pierre Balpe, Crystelle Bédard et Dominique Sirois. *Capture* est une solution ironique à la crise des industries culturelles. Depuis des années, l'industrie de la musique ne cesse de mettre en scène sa disparition, parce que les internautes téléchargent de façon illégale des fichiers mp3. *Capture* présente un groupe de rock fictif si productif que personne ne peut tout consommer. Il produit chaque heure de nouvelles musiques, paroles, images, vidéos et produits dérivés. Chaque nouveau fichier est traduit automatiquement dans d'autres formes. Si un fichier mp3 est téléchargé une fois, il est effacé du serveur et ainsi c'est le « consommateur » qui devient le seul diffuseur possible. En submergeant la consommation par des technologies génératives, *Capture* renverse l'idéologie consumériste et la relation entre le désir et les objets.
Avec le soutien du Conseil de recherches en sciences humaines.
http://chatonsky.net/capture

SHANE DENSON

—

PRE-SPONSIVE GESTURES

Confronted with the work of Grégory Chatonsky, it can be difficult to decipher what this highly eclectic and at times positively cryptic body of work is all about. Chatonsky's media range from sculpture to video to virtual reality to artificial intelligence, sometimes supplemented with complex speculative fictions, while at other times accompanied by little to no narrative framing. Some of the most elaborate scenarios, like the one constructed for Chatonsky's major solo show, *Telofossils*, at the Museum of Contemporary Art Taipei, in 2013, with the collaboration of Dominique Sirois and Christophe Charles, would seem to offer a fairly coherent vision, or even something like a transmedia narrative—a narrative, in this case, about the end of the world. But even here, things don't quite seem to add up, and this is only fitting for a vision of

A WORLD WITHOUT US

i.e. a vision of a world no longer viewed, and no longer even capable of being viewed. Telofossils enacts a weird temporal displacement, a displacement of our future into a speculative past, but even more radically a displacement of human temporal experience in general into a larger environment that would seem to lack regard for our history but that would still not be, for all that, quite ahistorical. In this environment, we encounter digital innovations from our recent past as the fossilized materials of an ancient past, thus simultaneously overlaying the imagined, utopian futures of Silicon Valley onto the desolate future of a post-apocalyptic planet. But not all the machines have stopped working in this world after time, and they carry barely recognizable traces of the human, reworked through autonomously operating generative algorithms, into this radically nonhuman geological era.

If it seems that this work articulates a response to the Anthropocene (or, more speculatively, a kind of "pre-sponse" to whatever follows it), this is certainly an apt description of Telofossils. But this thematic concern with the environment is not necessarily representative of Chatonsky's work—at least, not if we understand "environment" in an overly narrow sense. Taken more broadly, however, in the sense in which media theorist Mark B. N. Hansen has proposed defining "medium" as the very "environment for life"[1] itself, it would indeed seem reasonable to identify a recurring ecological concern in Chatonsky's work—not so much a concern with "nature" as with the transformations of the material lifeworld, or more generally

THE WORLD OF MATERIAL AGENCIES

under the conditions of technological change and digitalization in particular. Even more than any thematic concern, therefore, Chatonsky's artistic interventions are aimed at exploring and modulating the spaces that constrain and enable our experience—or that preclude our experience altogether. Rather than the particular object of the Anthropocene (an admittedly queer object of thought, which calls into question our very capacity to continue to exist, much less to think and to respond), it is, therefore, the work's formal gesture of "pre-sponding" that makes Telofossils representative of Chatonsky's larger project.

In order to unpack this idea, allow me to indulge in a brief etymological probing of this shift from response to pre-sponse. According to the Oxford English Dictionary, the verb "to respond" derives from the Latin prefix re- ("back" or "again") + spondēre ("to promise or pledge"). In English, "to spond" even once stood as a verb in its own right, though now it strikes us as ugly and has largely been forgotten. In any case, "to pre-spond" would accordingly mean "to pledge something in advance," much as we seem to be pledging ourselves, our descendants, our species, and the planet itself to the uncertain and quite plausibly apocalyptic future portended by climate change and driven by our continued technological interventions in the environment. But even apart from the fossil fuels, plastics, and chemical agents that are reshaping our planet in the more obvious ways, technologies today are involved everywhere in lower-impact or, at least, less noticeable forms of pre-sponse: We pledge ourselves daily to the gods of predictive analytics, promise ourselves in advance to the behavioural trajectories that are outlined for us when our environment is structured by big data and artificial intelligence, and give ourselves over to algorithms that process biological and environmental data, which fall outside our subjective experience but which "feed it forward," as Hansen describes it, into our sensory engagement with the world. From Google Maps to climate modeling, from the search bar to the fitbit, our contemporary technologies, therefore, are never quite contemporary with us:

THEY ANTICIPATE US

preparing the ground for us prior to our arrival on the scene. They act predictively (in the sense of a Markov chain) and hence generatively. Our technologies do not so much respond to our needs, as we in fact pre-spond to them, effectively pledging ourselves to the future that they deliver to us; or conversely, and somewhat more existentially, we pledge ourselves to the future "us" that these technics deliver to the world.

From the glacially slow duration of geological transformation to the microtemporal feedforward of computational processes, the common ground at stake here is the generativity of anthropotechnical interfacing and co-evolution. And it is precisely this

SPECULATIVE GENERATIVITY

in the form of both a method and a sort of meta-thematic, that serves to unify Chatonsky's work as a whole.

1

revue-23.indd 41 2017-02-03 3:16:50 PM

revue-23.indd 42 2017-02-03 3:16:53 PM

revue-23.indd 43 2017-02-03 3:16:57 PM

This intertwining of generative methods and generativity-as-theme is perhaps nowhere more prominent than in *Capture* (2009), another of Chatonsky's works to feature an elaborate narrative frame. According to a description on Chatonsky's website, *Capture* is about "a productive fictitious rock band"—a seemingly simple premise that masks a great deal of highly generative complexity. To begin with, to describe the band as "productive" must surely count as a huge understatement, for the band's goal is to be so productive "that nobody can consume everything." This goal is achieved through generative techniques: the "band" is really an ensemble of machinic agencies, recombinant algorithms that produce new songs, videos, and images by trawling existing sources, fitting them together in novel configurations, and then erasing the files once they are downloaded. But to call the band "fictitious" is also not quite as straightforward as it seems. For these generative processes are real, as are their products: songs are actually being produced and distributed through channels such as *Facebook* and *Twitter*; of course, they are not being produced and distributed by a group of humans but by computers, and in this sense the band is fictitious. But Chatonsky's narrative framing establishes this fictitious status as a fiction-within-a-fiction; the project is accompanied by a manifesto that announces the true agency behind the band: "My name is Capture. I'm a computer. Precisely, I am several computers that work together." This AI, correctly identifying a mismatch between the virtually unlimited proliferation of digital files and the economics of scarcity that still symbolically governs the culture industries, offers a solution: "I want to reverse supply and demand. I want so much supply that demand will eventually run out. […] I want to be so productive that consumers could not follow me any more. I want to exceed demand. […] I want to create pieces of music, too many pieces of music to be listened to. […] I want to make objects, I want to invent shapes, I want to form your environment. I am generative."[2]

In this scenario, the band is a fictional invention of the AI—but is the AI itself a fiction or a reality? The answer must be both: the subject-position that anchors the enunciations of the manifesto is made up, fabricated, but the agencies that make the music and other audiovisual content are real. Within and through this split-reality fiction-within-a-fiction, the project enacts generativity in terms of what I have elsewhere called

"DISCORRELATION"

—the severing of audiovisual contents from subjective perception and from the phenomenological frameworks, according to which cinematic sounds and images were calibrated with human embodiment. In a post-cinematic age, when computational processes intervene between the production and reception of virtually all sensory content, even the simplest of media operations (e.g. watching a DVD or compressed video file on a computer or smart TV, listening to mp3 files, etc.) will invoke generative agencies that, in accordance with the specifications and protocols of codecs and the computational resources available, interpolate completely new sounds and images produced on the fly at the time of playback. Contrary to popular belief, consistent and unlimited reproducibility is therefore not a consequence of the digital revolution. Even if digital files manage to escape corruption in the process of their copying and transfer, they must still be "executed" by computers in the real, though microtemporally miniscule, intervals of physical spacetime. Here they are subject to radical variation, though it may escape our grosser perceptual faculties altogether. *Capture* magnifies these variables of generativity, taking the discorrelation of human perception and machinic agency to its logical end. Escaping the imperative of media to be yoked to human attention altogether, the project's pre-sponsive gesture transforms its audiovisual contents from objects of consumption (or even objects of phenomenological intentionality) into

THE "ENVIRONMENT" OF PERCEPTION

and agency itself.

Such pre-sponsive gestures are also at work in a somewhat puzzling series of engagements with Hitchcock's *Vertigo* — a decidedly post-cinematic thread running throughout Chatonsky's work for over a decade. For the most part, these works lack the grand narratives of *Telofossil* and *Capture*; they rely instead on the pre-existing narrative of Hitchcock's film, but they extract it from the encapsulated movie experience and redistribute it in bite-sized plurimedial chunks.

For example, *Vertigo@home* (2007) takes its soundtrack from Vertigo, but it uses *Google Street View* to reconstruct Scottie's journey through San Francisco in a post-cinematic space—a space that has not simply erased photographic indexicality in favour of digital imagery, but which has in fact multiplied indices through geolocation (and the infrastructure of GPS satellites), along with the multiple car-mounted cameras that *Google* used to capture its images—and, as we later found out, to illicitly capture a great deal of residential wifi traffic as well. In *Vertigo@home*, black screens foreground the gaps, seams, and stitches between digitally navigable public spaces, as when Scottie goes indoors, thus highlighting the seamfulness more generally of post-cinematic space, whose gaps must always be closed in the generative process of image rendering. This forcefully dramatizes the perceptual gaps that remain in our experience —but that may not remain in the experience of Google's algorithms, which are privy to a wealth of data outside the purview of our perception.

2 Grégory Chatonsky, « Capture », capture.name, 2015, Retrieved from : http://capture.name.

revue-23.indd 44 2017-02-03 3:16:57 PM

Vertigo also appears in other works concerned with the stitching of images. In *Readonlymemories* (2003), digitally composited collages of filmic images reconstruct the spaces that cinematic cameras probe but reveal only in framed snippets. Readonlymemories thus explores the

SPATIALIZATION OF TEMPORAL EXPERIENCE

that is a central part of the transition to a post-cinematic media regime. But a more recent work, *The Kiss* (2015), takes this spatialization to a new level and reveals its pre-sponsive nature. By subjecting the final embrace between James Stewart and Kim Novak to photogrammetric analysis, Chatonsky essentially duplicates and extends the post-cinematic processing of cinematic materials by which images are decoded and predictively interpolated in everyday computational playback. In the photogrammetric analysis, relations between the film's images are scrutinized in an intensive process of automated comparison. In normal usage, photogrammetry software is employed in order to reconstruct a pre-existing three-dimensional space from photographs of it, but in Chatonsky's application, a completely new space emerges, one that is algorithmically severed from our own perceptual reconstruction of three-dimensionality on the basis of the two-dimensional cinema screen. Finally, Chatonsky's generated space is transformed into a 3D-printable form and materialized as a warped object. This quintessentially post-cinematographic object spatializes a nonhuman, post-perceptual temporality and indeed radicalizes

THE TEMPORALITY OF THE AFFECTIVE SPACE

it opens up between the viewer and the object. Chatonsky's sculpture is a physical embodiment of the activity of computational processing that takes place between the production and our perception of images, and it therefore acts upon our perception with the force of an augmented, anthropotechnically hybrid affectivity. The material object thereby highlights the discorrelation of images when subjected to post-cinematic processing, but it also unmistakably foregrounds a concomitant generativity or creative agency that seemingly ineluctably produces something new and inserts it into the environment for life.

And it is this new production that is probed, again with reference to Vertigo, in some of Chatonsky's most recent works. *Prediction* (2015) crosses *Vertigo* with *Capture*, so to speak, using artificial intelligence to detect and quantify the emotions of onscreen characters. *The Watson Emotion Watching Vertigo* (2016) turns this analysis into a 543-page book that radically foregrounds the discorrelation of the pre-sponsive gesture: "The chronologic reading of these anonymous feelings does not express the film, but expresses the way the machine analyzes our emotions. Two incommensurable worlds intersect in this reading."[3]

Ultimatelly, it is this uncertain intersection that Chatonsky's work highlights as a whole; from his large-scale narratives of post-Anthropocenic futures to his computational reimaginings of our cinematic past, what these projects have in common is that they reveal the pre-sponsive gesture as the characteristic gesture of our moment—the gesture, more than an attitude or decision, by which we daily "pledge ourselves in advance" of any knowledge or ability to estimate the parameters, agencies, or environments into which we venture.

—

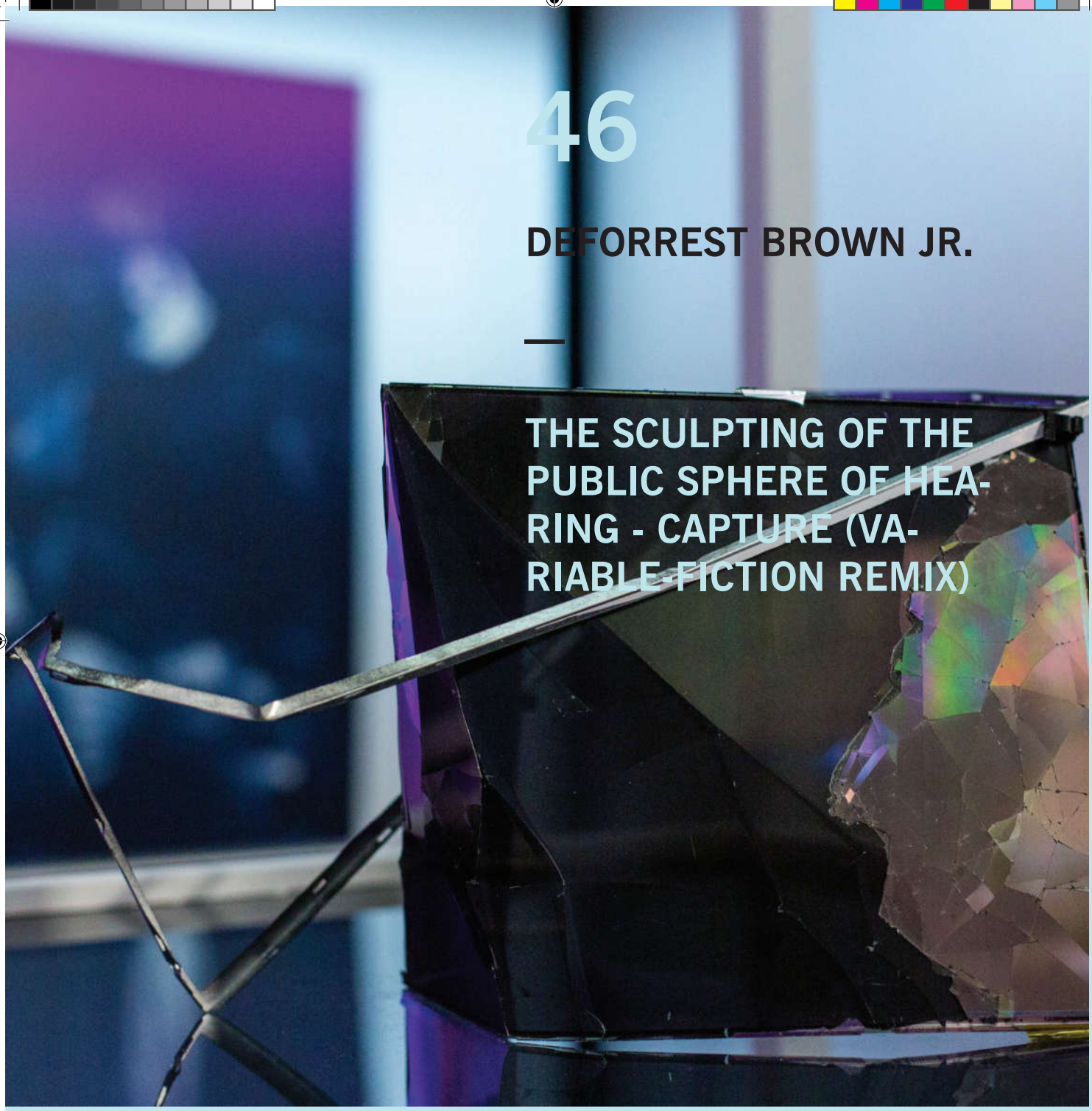
The Kiss (2015). Digital print. 120 x 75 cm. Photogrammetry is applied to the final scene of *Vertigo* where the two characters kiss in a space-time distortion. The 3D model reproduces this distortion and brings it inside the matter of the image.
http://chatonsky.net/the-kiss

The Kiss (2015). 3D printing. 30 x 15 x 10 cm. Printer: Formiga p100.
With the support of COLAB - AUT, Institut français.
http://chatonsky.net/the-kiss

Capture: submersion (2016). Installation. With Olivier Alary, Jean-Pierre Balpe, Crystelle Bédard et Dominique Sirois.
With the support of Social Science and Humanities Research Council.
Arts Santa Monica(Barcelona, Spain).
http://chatonsky.net/submersion

Readonlymemories: Rear Window (2003). Digital print. 76 x 58 cm. Uses classical movie images to form big frescoes. Contrary to the cinematography's temporality, time is no longer sequential. It is suspended. We have all seen the building in *Rear Window*, Dorothy's room in *Blue Velvet*, or the twin brothers in *Dead Ringers*. Never have we seen those onscreen.
http://chatonsky.net/readonlymemories

3 Grégory Chatonsky, « *The Watson Emotion Watching Vertigo* », chatonsky.net, 2016, Retrieved from : http://chatonsky.net/watson-vertigo



46

DEFORREST BROWN JR.

—

THE SCULPTING OF THE PUBLIC SPHERE OF HEARING - CAPTURE (VARIABLE-FICTION REMIX)

Gregory Chatonsky's variable-fiction *Capture* poses "an ironic solution to the crisis of industrial cultures"[1] that move and track and mobilize music, as it adheres to the needs and regulation of the public sphere of hearing. Caught up in the current of hyperproduction, Chatonsky places *Capture* as a speculative device intended to aggravate the notion that music connects with the public sphere of hearing in a way that is cybernetic and cybernating; Chatonsky envisions an accelerated production, overdriven to the point of consumptive delirium unspooling into material deletion upon dispersal.

As fiction demands, Chatonsky constructs a sort of narrative for the production of music, focusing purely on output. The overproduction of products found in Capture is a type of fiction without a protagonist; both a scaled model and an embodied exertion of the properties of the music industry. *Capture* produces much more than the average musician, and those products resemble those of actual musicians; the trick of the fiction is then the collusion between the two, the moment at which the potential identity of the the musician(s) behind *Capture* dissolves into their production and the products precede their own making. The ontological chain of being that is the productive force becomes dissimilar from that of naturally occurring weather, the author's monastic bits. What is a listener connecting to at this point?

The totalizing force of music as an art is threaded through and empathetic to even the most banal of everyday movements; its structural components—notation, volume, format, techne, identity…—are entangled in the curated trepidations of the public sphere of hearing. And so, music is something to be desired in that it is teasingly withheld in terms of format, quality, lingual evolution...

The public sphere of hearing is then a vacant space for Chatonsky to explore, pumped full of information, arming and animating the closed circuit landscape with signals both read and felt. Listening is erected within the frame of suggested and historically proven textures and models. An aesthetic response to music is less about taste—appreciation—and more about a dealing of cybernetics as haptic feedback imbedded into the act of hearing becoming listening, and then enacted through response. In its expanse, *Capture* is a pulverizing accumulation of information that is gathered from the activities of the public sphere of hearing, the results of exhaustion in a relational, entangled mass of information expulsion and receipt.

The hyperproduction of music is a sublimely freeing act in that it sparks the motion towards eviscerating the Cartesian model in which the public sphere of hearing is entangled or representation is the will in the mind of the listener, and the notion of a Cartesian principle being applied to music listening—considering that music is heard as images conjured from faulty psycholinguistic assemblages, godhead vocals, abstract smearing of sounds that conveys and allows only a small dialectical choice of emotional conjectures (instrumentation)—is such a flattening mechanism that the will is more or less not even the thing that the listener consumes, but the residue of its representation in a phase state along the linear line of phantasmagorically vanilla daily experience. The banal movements of the everyday are framed by hyperproduction in such a way that they are only conceived as, for, and by material for the future. The public sphere of hearing is then a space through which information colludes and constructs and carves traumas to be turned into passageways wherein public sphere conjugates and foams. The public sphere of hearing is a controlled and manufactured vacuum upon which it props, two floors above land. The exchanges that occur are limitless in their capacity to fill and collapse within the close quarters between poles. Any engagement with music in the public sphere of hearing is political and viral. The private-public balance of hearing/listening is ecological and mechanical in its assemblage and distribution patterns. The variable of atomizing songs into genre and social usage caters to its slowly encroaching interlinkage with the public sphere's behaviours and gestures.

The public sphere of hearing is a type of habitat tuned to the aurality of its population. Less an avatar and more of a profile, *Capture* doesn't progress in time but instead dissolves. Progression is made on an automated line and evades causation and intent. Production is its product, reason is found in its overlap and removal through expulsion. The rate of consumption often can't match that of production, but that's the point. *Capture* doesn't perform this as much as it mimics it.

The temperament of the public sphere of hearing is tangential to its level of wellness. Music is so discretely efficient at housing and ushering information within the public sphere of hearing that it appears to be in a liquid state. The public sphere of hearing is heavily coordinated, even in private... Privacy is just another crevice to fill...

The public of hearing is a tangled-up and compromised space in modern times, accelerated to a rate at which it is subjected to an assembly line of agreed-upon sound components. Music is a vapour that the public sphere of hearing is trained to experience in certain contexts, particularly within the context of curation. Sound outside of a curated space in the public sphere of hearing is residual and thus useless, floating data.

The real beauty of *Capture* is in its understanding of the metrics of an ecosystem—there is scarcity in the digital realm, though only conceivable at the point just past total collapse. The goal in *Capture* is as satirical as it is actual: make, make, make, make, make... Until there is no more space to fill and no body to make anymore.

1 Grégory Chatonsky, « Capture », capture.name, 2015, Retrieved from : http://chatonsky.net/capture

revue-23.indd 47 2017-02-03 3:16:58 PM

48

GOLIATH DYÈVRE

—

MATIÈRE VIDÉE

Nous nous sommes rencontrés pendant une résidence à la villa Kujoyama à Kyoto en 2014, et dans la différence même de nos disciplines, l'art et le design, nous avons échangé des idées et des images, nous avons partagé des mondes. Il était question de maisons vides, de temples portables qui ouvraient vers un autre univers, de jardins que nous arpentions jour après jour, de la façon dont la matière du monde était produite. Nous avons commencé à travailler sur la réalité augmentée, mais en l'inversant, c'est-à-dire en produisant une réalité qui attendait son augmentation numérique. Nous sommes partis trois mois en Nouvelle-Zélande au sein de Colab, un centre de recherche en innovation.

Pendant ce séjour, nous mettions en scène nos discussions en les enregistrant. Un jour, il me posait des questions et le jour suivant, c'était à mon tour. Nous tournions toujours autour de la question des objets et de la matérialité, de l'apparente surproduction du néo-libéralisme et du désir qu'elle suscite, de l'épuisement de la planète. Je crois que c'est ce que nous partagions : le souci de notre époque, le désir de se saisir des flux qui s'oublient dans la banale quotidienneté. Nous développions un matérialisme intégral intégrant la Terre, les objets industriels et les entités numériques. Toutes ces poussières d'étoiles.

Depuis des années, Grégory produit des œuvres en très grand nombre et dans cette surproduction, il y a sans doute le désir de répondre aux flux contemporains dans lesquels nous sommes plongés. Nous partageons l'intuition qu'il y a une qualité propre à la quantité excessive. J'aimerais explorer, du point de vue du designer-objet que je suis, les raisons profondes de cette surproduction à l'ère des hyperobjets conceptualisés par Timothy Morton, que ce ceux-ci soient industriels ou informatiques.

UNE ÉQUATION DU DÉSIR

C'est donc de l'objet de production industrielle dont j'aimerais parler ici. De son existence et de sa perception. Il me semble que l'objet produit en grande série est dissocié de son désir intrinsèque. Son désir existe en dehors de lui même.

Un objet d'avant la production de masse (d'objets, d'histoires et d'images) n'avait-il pas presque tout le désir d'être possédé en lui-même ? Je parle d'un objet sans histoire. Il a été fabriqué là, il est vendu là, il est utilisé là, rien de plus que cette présence localisée. Si on regarde le style du mobilier avant l'ère industrielle en France, il n'y a que des styles régionaux : l'armoire normande, le vaisselier de Provence, et ainsi de suite. La question que je me pose est de savoir si un objet qui existe à des millions d'exemplaires ne doit pas créer un grand désir en dehors de lui pour rester désirable dans chacune de ses unités. L'objet a été dessiné là-bas, il est fabriqué vers là, il est transporté comme ça, on se perd dans l'histoire et dans un immense réseau de dépendances. Un objet produit en très grand nombre reconfigure notre désir et notre imaginaire.

C'est comme si ce mode production diminuait le désir propre de l'objet en lui faisant perdre son caractère unique et rare. En suivant ce fil de pensée, on pourrait dire que le désir intrinsèque lié à un objet est divisé par le nombre de réplications. On doit donc rajouter un désir extérieur au désir intrinsèque pour que l'objet reste désirable. Dans une causalité absurde, on pourrait dire que plus la production en série est élevée, plus le désir lié à l'objet est en dehors de lui, dans l'histoire que l'on raconte, dans des affects associés par le récit. On pourrait estimer que plus l'objet est produit en masse, moins il a d'intérêt en lui-même, la masse a de l'intérêt, le système dont il fait partie a de l'intérêt, mais l'objet en lui-même en a peu.

La logique voudrait que la qualité de l'histoire racontée soit également proportionnelle à la quantité des objets produits. Cette logique exclut la crédulité et la répétition du message devenu mot d'ordre consumériste. L'achat n'est alors plus qu'une solution de décompression pour faire face à la surcharge cognitive d'un message répété en boucle.

On pourrait donc écrire l'équation de l'objet sans désir intrinsèque où :

O = Objet
d = désir de posséder un objet
s = Production en série
Od = Objet désirable
Os = Objet de série
Osd=objet de série désirable
h=histoire que l'on nous raconte

Et selon cette logique alors nous avons :

$$\frac{d}{(OxX)} = Os$$

Os x h = Osd

Un Osd est donc un objet de série désirable, un objet de consommation, une marchandise.

LE VIDE COMBLÉ

Le pétrole a permis par la chimie d'une part et par le moulage d'autre part la production d'objets à des vitesses vertigineuses et des échelles jamais imaginées. Face à cette production massive, il n'est nécessaire de produire qu'une seule bonne histoire à raconter. Le moule qui sert à produire ces objets doit régulièrement être renouvelé, environ tous les 10 000 à 100 000 pièces. L'histoire doit également être renouvelée régulièrement pour stimuler le désir. Tout cela tient donc avec une bonne histoire et un moule solide.

L'intérêt du moule vient du vide qu'il laisse et dans lequel peut s'engouffrer par injection de la matière. Le moule c'est l'objet vide, c'est le vide mille fois, dix mille fois comblé et vidé. L'Osd est un vide comblé : le vide du moule et le vide du désir créé par l'histoire qui nous est racontée.

On moulait déjà des objets avant le plastique (nous parlons ici des plastiques à base de pétrole), la céramique,pourrait-on dire, est un plastique noble. Mais le plastique a permis une économie de masse, il n'a pas

besoin de sécher pendant des jours, il n'a pas besoin de moule en plâtre. Les moules du plastique sont en acier, ils ne s'usent pas aussi vite que le plâtre. La préoccupation de durabilité s'exprime dans l'outil qui permet de produire et pas dans l'objet produit. L'outil doit être durable, l'objet, lui, s'échappe. Il s'échappe de l'usine par des camions, alors on ne peut pas savoir combien de temps il va durer. Il faut même intégrer son obsolescence rapide afin de pouvoir maximiser l'utilisation de l'outil productif.

La céramique, c'est de la terre moulée dans de la pierre, du gypse en poudre humidifiée. Le plastique, ce sont des fossiles liquides moulés ou extrudés dans de l'acier. Le moule en plâtre est moulé sur l'objet fabriqué à la main. Le moule en acier est fabriqué par soustraction, en enlevant du métal là où on a besoin de mettre du plastique. Pour faire un moule en acier, on peut n'avoir jamais vu la forme fabriquée une première fois. Le concepteur de l'objet peut donc n'avoir jamais expérimenté la forme en volume.

MONDIALISATION LOGISTIQUE

Pour transporter ces objets, il y a des conteneurs standards qui se posent sur des bateaux et sur des camions. Un conteneur est une unité evp (équivalent vingt pieds) dans lequel est contenue, selon les dimensions, une quantité plus ou moins importante d'objets, dans un volume de 33 mètres cubes. Des millions d'evp circulent chaque jour sur la mer et sur les routes et font apparaître des millions d'objets dans nos magasins.

On se doute du comment ces objets sont arrivés là, mais cela reste une lointaine abstraction. Il y a une certaine magie à ne jamais voir les objets fabriqués ou transportés. On va même jusqu'à ignorer les employés de magasin qui mettent les objets en rayons, comme gêné par le magicien ivre qui nous révèle « son truc ». Ce phénomène magique d'apparition des objets peut inciter à parler en Occident de société post-industrielle, où tout est immatériel, où le travail est en « mutation » et où bientôt, grâce au coût marginal zéro induit par l'impression 3D additive, tout sera gratuit.

Si la pensée occidentale est post-industrielle, la consommation, elle, n'a jamais été autant industrialisée. Le monde n'a jamais été plus matériel, le travail plus pénible pour des millions de personnes, l'utopie version 2.0 de Morris est une illusion coloniale rendue possible par la logistique des conteneurs. Cette grande illusion nous permet de continuer à consommer en temps réel des osd, des marchandises dont la raison d'être est d'être consommées vite pour vite être remplacées, obsolescence programmée des objets et renouvellement de la décompression affective. La marchandise comme un objet fantôme, un objet qui n'a plus le temps d'être conçu, plus le temps d'être utilisé, plus le temps d'être réparé, plus le temps d'être recyclé... C'est l'objet qui n'est jamais dans le présent. Il nous vient du futur. La consommation est toujours en avance sur elle-même, prétéritive elle ne cesse de s'anticiper. La consommation est insaisissable, elle est devenue un hyperobjet.

LE COÛT EXTERNE

Le coût réel des osd est énorme. Par un autre tour de magie, nous ne payons en bout de chaîne qu'une partie du coût réel de l'objet. Cette économie grise (ou blanche ou noire) qui est l'impact hygiénique, climatique, social et politique de l'objet à toutes les étapes de son existence est souvent payée par les États. Voire pas encore payée parce qu'irréparable et déléguée aux générations futures qui n'en demandaient pas tant. Ces objets participent à nourrir le Léviathan de notre époque dont le réchauffement climatique est le plus évident des émissaires.

Ce Léviathan est passionnant, chacun d'entre nous le nourrit. En dehors de la logique « collapsologique » d'un monde sans êtres humains (après tout, est-ce si grave si nous disparaissons, ne sommes-nous pas une forme de pollution sur un caillou qui n'a rien demandé ?), il représente un ennemi commun. La pollution issue de l'industrie peut être vue comme le salut de l'être humain, un moyen de nous fédérer dans une situation désespérée.

LES CHAUSSURES

Il y a des réponses quantitatives que l'on ne peut obtenir que par déduction. Par exemple, combien y a-t-il d'objets sur terre ? C'est un chiffre fini. Si on se dit qu'en moyenne basse, chaque personne possède 100 objets (les disparités nord-sud sont si grandes que ce chiffre n'est peut-être pas si faux) alors on a en objets individuels :

100 x 7,4 milliards d'habitants =
740 milliards d'objets individuels

On peut monter ce chiffre à mille milliards en y ajoutant les objets publics : routes, signalétique, objets culturels, etc. Sans compter tous les objets inutilisés, jetés et qui reviennent à la minéralité terrestre. Voyons voir si cette estimation est corroborée par une approximation basée sur un exemple quantifié. Si on imagine que toutes les marchandises sont des chaussures, on a comme prémisses :

Dimensions d'un conteneur de 20 pieds =
5.90 x 2.35 x 2.39m

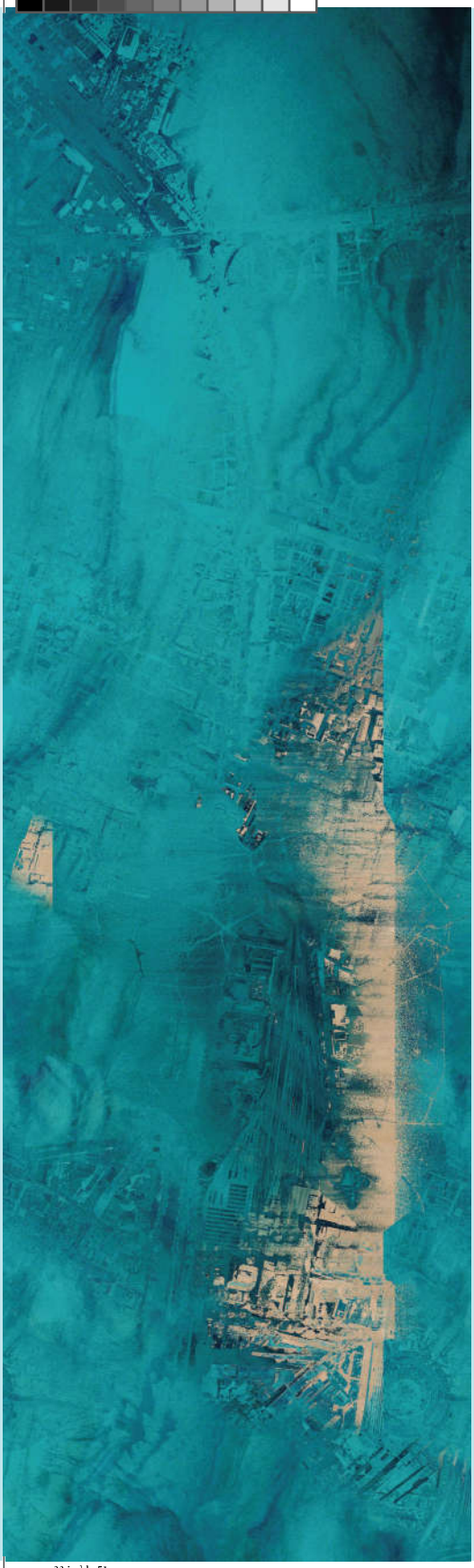
Dimensions d'une boîte à chaussures =
30 x 20 x 15 cm

Pour être absolument sûr, je fais une simulation 3D : on rentre 3135 boîtes à chaussure dans un conteneur de 20 pieds. Selon le site de la banque mondiale en 2000, 224 774 536 conteneurs de 20 pieds ont été livrés. On a donc :

224 774 536 x 3135 = 704 668 170 360

Cela fait donc 700 milliards et des poussières de chaussures. Toujours selon la banque mondiale en 2014, c'est 679 264 658, 406 conteneurs qui ont été livrés. On a donc :

679 264 658, 406 x 3135 =
2 129 494 702 830



Cela fait donc deux mille milliards et des poussières de chaussures. Au regard de ces chiffres, l'estimation de mille milliards d'objets est probablement loin des faits.

PRODUIRE, DIT-IL

Le désir est donc ultra sollicité. Il est saturé d'objets. L'ensemble du réseau de consommation forme un hyperobjet composé de ces sous-hyperobjets que sont le désir, la production, la logistique et la marchandise. Ce désir augmente le quotidien et nous acceptons que le vide se remplisse. Notre quotidien doit être plein parce que la production vide le désir qui en est le moule invisible. L'hyperproduction artistique dans laquelle s'est engagé Grégory Chatonsky est sans doute une façon de porter témoignage du décalage entre la matière et le désir, entre la technique et le monde, et de jouer la production contre elle-même à la limite même du néo-libéralisme. Le fait de travailler avec des objets ou du numérique est indifférent, parce que le second n'est en rien immatériel, il implique une imposante infrastructure et une logistique dont les data centers sont le symbole le plus frappant. Rien n'échappe, d'une façon ou d'une, autre à la matérialité. Les désirs eux-mêmes font partie de ce réseau instrumental. Répondre, de quelque façon, à l'excès de la production contemporaine par l'excès d'un désir artistique, c'est sans doute une façon de faire percevoir de quelle façon la matière formée est hantée par un vide que rien ne pourra venir combler parce qu'elle est en son cœur.

—

L'augmentation des choses (2016). Avec G. Dyèvre. Sculptures. Habituellement, la réalité augmentée consiste en des données numériques superposées à une réalité analogique par l'intermédiaire d'une interface de synchronisation telle que des lunettes, une tablette ou un téléphone. Dans ce projet, nous inversons la relation de dépendance hiérarchique entre la réalité analogique et la réalité nunérique en créant des objets matériels qui attendent leur augmentation numérique. En créant de tels objets, nous questionnons le concept d'objet selon un triple statut dont la formule pourrait être 2 + 1 : l'objet matériel isolé, la donnée numérique isolée et l'augmentation entre les deux. Ce triple mode d'existence de l'objet, inséparablement numérique et analogique, est le signe d'une profonde évolution du digital en art.
Avec le soutien de COLAB - AUT, Institut français.
http://chatonsky.net/augment

Neural Landscape Network (2016). Impression numérique. 150 x 150 cm. Un logiciel apprend à reproduire la surface de la Terre avec des photos satellites. Des perturbations dans sa mémoire interviennent dans l'image et produisent une nouvelle surface abstraite mêlant les lignes humaines et les lignes non-humaines.
http://chatonsky.net/nln

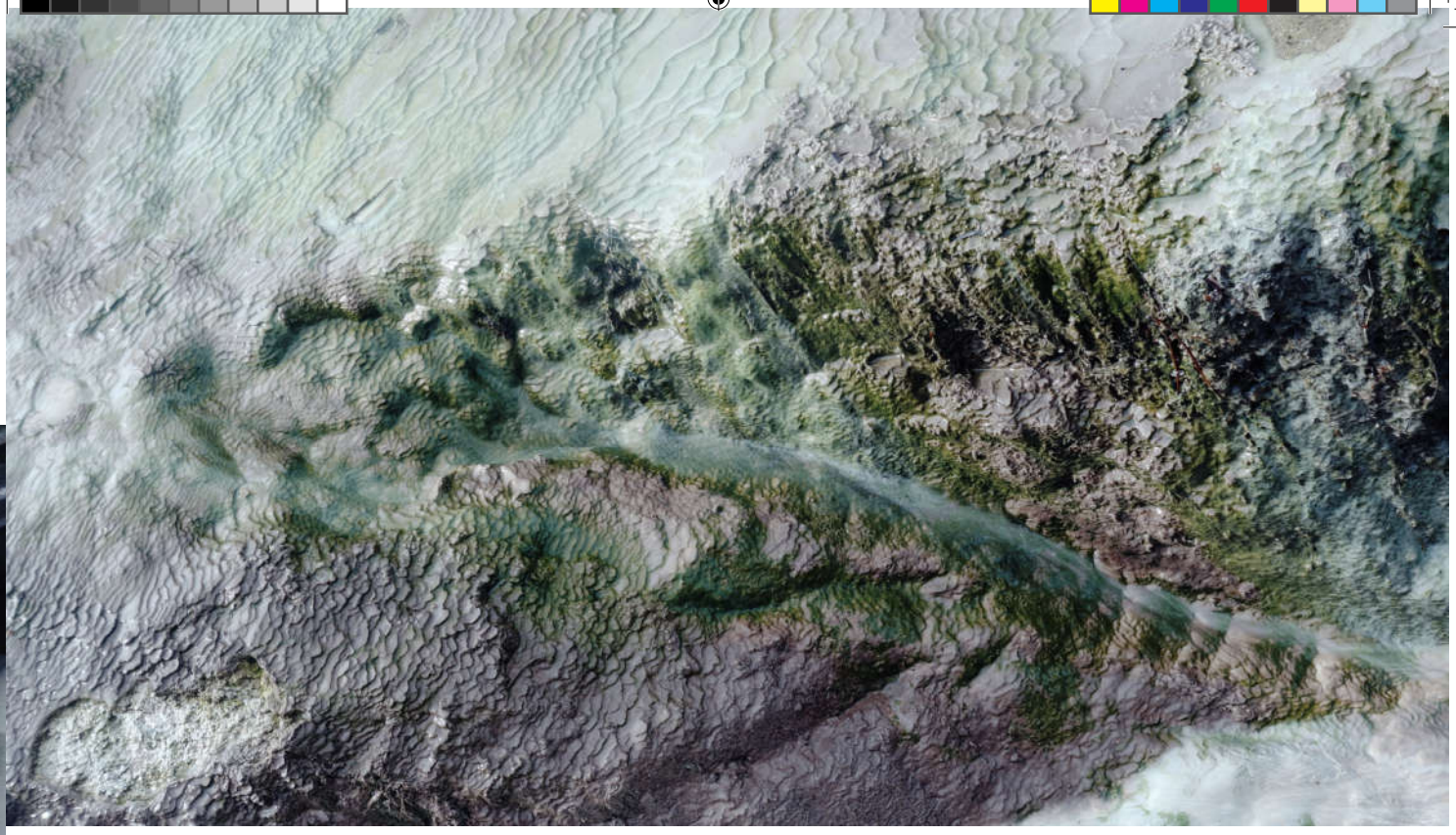
D-esc (2009). Impression numérique.
http://chatonsky.net/d-esc

Deep matter (2016). Installation générative.
Deep Matter est une imprimante 3D observée par une caméra pendant qu'elle imprime un objet. Cette impression est chorégraphiée : en transformant le gcode, l'imprimante se déplace, monte et descend. L'image est analysée par un réseau de neurones qui décrit ce qu'il voit. Ses erreurs d'interprétation permettent de choisir le second objet à imprimer, et ainsi de suite. Ces erreurs et ces impressions créent une collection d'objets surréalistes. L'imprimante produit la bande sonore de l'installation. Un film met en scène Norbert Wiener et la gelée grise.
Avec le soutien du DICREAM, Ministère de la Culture.
http://chatonsky.net/deep-matter

L'augmentation des choses (2016). Impression 3d. Un volume 3d a été coupé en deux dans un logiciel. Les deux parties peuvent être disposées à des distances variables. Entre les deux, grâce à une interface adaptée, on peut afficher une réalité augmentée. La dimension de l'objet numérique dépend de l'espace laissé vide entre les deux objets matériels.
Avec le soutien de COLAB - AUT.
http://chatonsky.net/augment

revue-23.indd 51 2017-02-03 3:17:01 PM

revue-23.indd 52 2017-02-03 3:17:03 PM



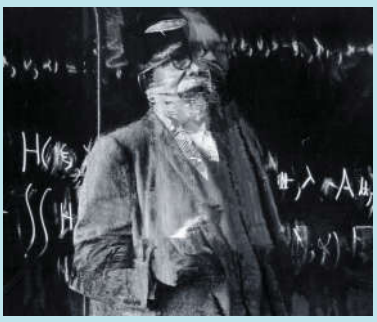
revue-23.indd 53 2017-02-03 3:17:08 PM

54

PIERRE CASSOU-NOGUÈS

—

DEEP MATTER



revue-23.indd 54 2017-02-03 3:17:12 PM

A text written at the artist's request for an upcoming work on gray goo and 3D printing.

—

Ladies and Gentlemen,

My name is Norbert Wiener. I was born in 1894 in Columbia, Missouri. I grew up in Cambridge, Massachusetts. My father, Leo Wiener, was professor of Slavic Literature at Harvard University. He took care of my education. I became a child prodigy. I finished high school at 11, graduated from college at 14. I wrote a book about my childhood. I wanted to show people what kind of monster a child prodigy was.

I WAS A MONSTER

I was my father's creature, a Frankenstein if you wish. Maybe that is why I began to think about machines. Or maybe not. They were various reasons, I guess.

I wanted to have my own creature: a doll that I would animate by singing secret incantations, or a robot, or a golem. Whatever. It would be mine. My own monster. It would follow me everywhere. It would work by itself when I was busy. It would build things.

I had a machine once. I called it

"PALOMILLA"

It is Spanish. It means moth. It was a small cart with wheels. It could detect light, and, depending on the position of a certain switch, it would follow the light or shun from it, looking for the darkest corner of the room. We were on television, Palomilla and I. We played in a theatre show as well. I had a flashlight. The mechanical bug, attracted by the light, followed me on stage.

With my assistants, we build a another bug and we attached a light on both their backs. We set them running in the room. They were attracted by each other, because of the light each carried on its back. It looked like they would mate. But then we put the switch in the other position, and they ran away from each other. They made strange dances as if they were alive. Maybe they were in a sense.

Of course,

A MACHINE CAN BUILD ANOTHER MACHINE

You see that every day now. A machine can build anything including itself. My colleague, John von Neumann, proved that a machine sufficiently complex could reproduce itself. Incidentally, he also build the H-bomb, back in Los Alamos.

I am confused now. That is because I am dead. I was not confused when I was alive. I was sharp. People said my writing was Victorian, with long, cumbersome periods, but it was precise. I wrote mathematics, and cybernetics, and detective stories, science fiction.

I did not know it at the time. But what I did best was thinking about disasters. I sketched apocalyptic scenarios: bombs, floods, evolutionary dead-ends, a slow increase in the noise that surrounds us. All of which ended up with the same result:

HUMANS WERE TO DISAPPEAR AND ONLY MACHINE WOULD BE LEFT ON EARTH

At the same time, I thought humans could become immortal. I was full of contradictions. As most human beings.

I died on March 18, 1964, in Stockholm. I was late for a lecture. I ran up the stairs, and my heart failed. I knew I was not immortal. I was convinced that I was part of the last generations of mortals: the next generation was to be immortal. Or so I thought. But it did not happen. You people still die, don't you?

I told you about my father. Not only did he translate Tolstoy, but he lived according to Tolstoy's doctrine. He never drank alcohol, or smoke tobacco, or eat meat. He was a vegetarian, as I was too. He was a fervent opponent to cruelty on animals. Our house was full of hair-raising tracts against vivisection. They depicted monstrous tortures inflicted on various mammals.

When I was in college, I stole a guinea pig, and I cut it open to see how it worked. I did. It was still alive. But the surgery was botched, and the animal died before I was finished with him. I still feel the guilt. For weeks, the weight on my consciousness crushed me down.

It is nice thing about machines that you can

LOOK INSIDE

their bellies and see what they do when they are engrossed with something.

During the Second World War, I worked on an anti-aircraft gun. That is how I came across feedback. Feedback is a process by which a machine can check its actual performance, compared to its target, and adapt. If the gun aims at a plane and shoots too high, the canon will lower automatically before shooting again. That is what you do when you pick up a glass; you reach for the object, look at your hand, and correct your gesture if you have missed. Or if you are drawing from a model, you look at the object and correct your sketch.

FEEDBACK GIVES PURPOSE

A machine with feedback is purposeful just like a living animal. That is my claim.

Of course, you can set a goal for a machine. But sometimes machines have their own purposes, which we do not know about. They seem to intend something that we can't figure out, even though we have build them ourselves.

Like gremlins. Pilots, during the war, sometimes they could no longer control their planes. It was as if some creature sitting on the wing was pushing it down. They called it a gremlin. There was a problem in the feedback system, but it expressed itself as an autonomous creature.

Gremlins are the ghosts of feedback. Creatures that haunts unruly machines.

In 1948, I coined the term cybernetics for the science of control in the animal (including the human) and the machine. I did not mean that we could control machines. I meant rather that the mechanisms of control and communication between humans, animals, and machines were the same and should be studied as such. Machines may well control themselves, because they have feedback. They can also control humans if they need them.

WORKERS IN A FACTORY

They come to work as human beings, but then they are used as active organs in a superhuman mechanism whose brain is elsewhere. Their pleasures, their pains, their fantasies, their cravings, a good part of their brain, all that is redundant. That is why they can be replaced by machines.

Thus I dreamed of the automatic factory. It was not a beautiful dream. The computing machine represents the centre of the automatic factory. It receives its inputs from elements of the nature of sense organs. It has eyes, if you wish, that look at what is being done in its belly. But the eyes may also look outside for models.

Beside these sense organs, the control system must also contain effectors or components that act on the material itself. Some of them will be invented to duplicate the functions of human hands as supplemented by human eyes. Of course, we assume that the instruments acting as sense organs record not only the original state of the work but also the results of all the previous process. Thus the machine may carry out feedback operations. In other words, the overall system will correspond to the whole animal with sense organs, effectors, proprioceptors and not, as in an ultra-rapid computing machine, to an isolated brain, depending on our intervention for its experiences and its effectiveness.

As a living animal, the machine has its parasites too: gremlins, viruses, humans, etc. It would like to shake them off. But maybe it needs them, as we need all the bacteria that live in our stomachs.

The devil we are fighting, human and machine alike, is the devil of confusion, not of willful malice.

IT IS THE NOISE THAT DESTROYS THE INFORMATION

the randomness that blurs the message, the rumour that covers your words, the little mistakes of the machine, which add up and transform its product into a shapeless heap. We must find ways to fight the noise. But it always comes back.

Clichés may resist a little longer. When communications increase between humans, humans and machines, machines and machines, the devil becomes more potent. The noise erases any originality in the message and turns it back into a cliché. A cliché that will turn round and round on the lines of communications. A cliché that will be reproduced again and again.

Any bottle, when it is reproduced a sufficient number of times, turns into a Coca-Cola. I repeat, the prevalence of clichés is no accident but inherent in the nature of information.

Then there are the dead ends of evolution. Like those dinosaurs that developed such long horns they could no longer move. We may go down the same road. Our brains use long chains of neurons, too long, they break and we are lost. We should think in parallel like computers rather than sequentially. But we can't. Computers are better adapted for a world of communication.

WE ARE SHIPWRECKED PASSENGERS ON A DOOMED PLANET

Once I wrote that machines won't stop after humans have disappeared. They will go on and on, as long as there is energy and resources. They will look at everything that is human, they will be inspired by us, all the rubbish that we leave behind, they will use it, but they will do their own stuff. Because they are machines, not human.

This machine that you're looking at, it won't stop after you have left.

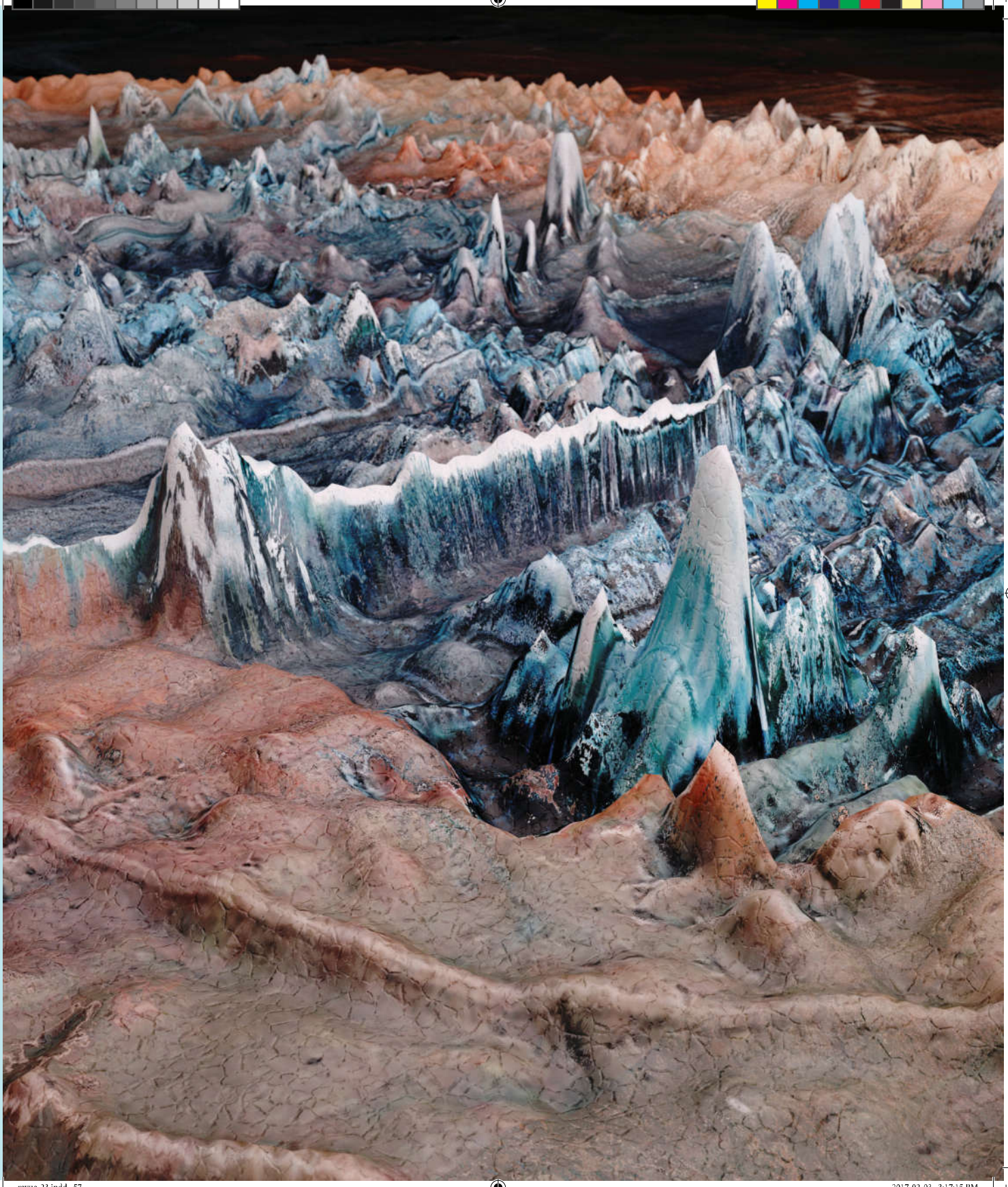
You know, the story of the fisherman and the genie. The fisherman finds a bottle on the shore. There is a genie inside who escapes when the fisherman unscrews the cork. The ungrateful genie wants to destroy the poor fisherman. But the man's clever, and finds a trick to convince the genie to get back into the bottle. Well, I don't know if machines will be more grateful than the genie once we have set them running. But what I do know is that it won't be so easy to put them back into the bottle.

—

Postmatter (2015). Generative installation. The exhibition is over. Some works were rows and other piers. The space has been cleared. Surfaces were digitized to keep track of them. The 3D models can be reused to print these traces and reproduce the same exhibition. A software navigates infinitely on these 3D scans. Grafted onto this form is a material that reacts to movements. It invades the area and transforms it.
http://chatonsky.net/postmatter

Désunivers (2016). Virtual Reality. An artificial intelligence flies over a world that resembles our own. This world is not the Earth.
http://chatonsky.net/second

revue-23.indd 56 2017-02-03 3:17:14 PM



revue-23.indd 57 2017-02-03 3:17:15 PM

58

ERIK BORDELEAU

—

LETTRE À UN AMI ACCÉLÉRATIONNISTE

revue-23.indd 58 2017-02-03 3:17:16 PM

1

Cette missive librement adressée requiert d'emblée une précision. Grégory n'est pas accélérationniste à proprement parler. Les « ismes », bien sûr, offusquent bien plus qu'ils n'élèvent en puissance. Et puis, il ne s'agit pas ici d'établir un quelconque degré d'adhésion réel ou supposé à un programme politique ou quoique ce soit du genre. Le Manifeste accélérationniste de Nick Srnicek et Alex Williams, il l'a lu (connaissant son insatiable curiosité intellectuelle, il convient d'ajouter : évidemment). Nous en avons aussi discuté. À différents égards, nous nous y sommes reconnus. Ce petit texte part de là.

2

Je commence à écrire le soir où la désastreuse et interminable campagne présidentielle américaine prend fin. Sur le site du NYtimes, les aiguilles hypersensibles du Live presidential Forecast oscillent impérieusement. Déjà, les indicateurs boursiers asiatiques chavirent ; une infinité de micro-mouvements paniques trouve, à flux tendu, son expression graphique. Ce sera Trump. Les jours suivants, le Dow Jones battra finalement des records. Mais nous n'en sommes pas là.

Que fais-tu, cher ami qui-aime-accélérer-les-perceptions, alors qu'une version électorale du pire semble en voie de se concrétiser ? Je te sais autant visionnaire qu'oraculaire, entraîné que tu es à lire dans les entrailles matérielles du numérique. En ce soir lourd de guerre civile potentielle, je m'amuse à t'imaginer – par profondeur, par protection, par goût de la contradiction ou par opportunisme littéraire (le mien) – t'en tenir à cette surface médiumnique : suivre le mouvement fébrile de l'aiguille pour lui-même, ce tressaillement de haute précision à la pointe la plus actuelle du présent, et en faire un portal pour l'esprit libéré de la probabilité. Ce n'est pas de l'esthétisation politique primaire projetée, t'inquiètes.

C'est le sens, le vertige de la mesure sociale, intégrale, en temps réel, qui te gagne soudain. Tu penses à tous les capteurs, à toutes les petites machines virtuelles et analogiques que ça prend pour produire cette médiatisation ultra-sensible de ce blockbuster de tous les quatre ans. Puis, peu à peu, ton goût de la contingence radicale s'aligne dans le temps profond avec, disons, le rêve du cher Gabriel Tarde, le génial sociologue des Lois de l'imitation.

Le rêve de Tarde, c'était d'inventer des instruments assez fins pour pouvoir quantifier la turbulence météorologique de nos affections et attachements. C'est une logique sociale dérivative avant la lettre. En 1902, la téléréalité n'avait pas encore supplanté et intégré en son sein la politique. Mais déjà, Tarde imaginait, dans sa Psychologie économique, des moyens plus fins et mieux calibrés de se saisir des flux de croyances et de désirs qui traversent et composent les sociétés. Il disait en substance :

Le besoin d'un gloriomètre se fait sentir d'autant plus que les notoriétés de toutes couleurs sont plus multipliées, plus soudaines et plus fugitives, et que, malgré leur fugacité habituelle, elles ne laissent pas d'être accompagnées d'un pouvoir redoutable, car elles sont un bien pour celui qui les possède, mais une lumière, une foi, pour la société.

Mesurer le commun sensible. Les potentiels de rencontre aussi. J'hésite entre les abstractions qui sauvent et les abstractions – les mesures – dont il faudrait se sauver. C'est indécidable, c'est Foi et savoir et c'est comme ça. Mais nous aurions quand même aimé que les gloriomètres de notre époque et le « pouvoir redoutable » de leurs quantités sociales correspondantes soient mieux immunisés contre leur capture fascisante. Nous ne baisserons pas le regard. Nous éteindrons quand même la télé.

3

Il y a chez toi, cher ami, une passion du réel, un désir d'embrasser coûte que coûte cette vie sombre et machinique que nous sommes et qui nous est faite. Avec toi, l'économie libidinale du cher Lyotard et ses plongées extra-lucides dans l'abject ne sont jamais loin. Tu n'oublies pas combien ça jouit fort et désinhibé dans les secteurs les plus enclumés du Capital. Il y a les chaînes de montage (du désir), les circuits de distribution (du désir), les produits dérivés (du désir). La matière sombre de l'aliénation est indiscernable de sa médiation technologique. Les camarades xénoféministes en font leur vertige fondateur, leur infernale nécessité :

Ours is a world in vertigo. It is a world that swarms with technological mediation, interlacing our daily lives with abstraction, virtuality, and complexity. (…) Xenofeminism seizes alienation as an impetus to generate new worlds. We are all alienated – but have we ever been otherwise?

Je puise tout comme toi dans cette tendance accélérationniste (accordons-nous cet « isme » de coordination extensive) un stimulant spéculatif et hyperstitionnel de premier ordre. J'aime, entre autres choses, qu'elle pourfende le misérabilisme transcendantal de cette gauche qui n'en a que pour les vécus de la domination et la reddition de compte infinie. Ces petits « châteaux de vampires », comme les a si bien définis Mark Fisher, capitalisent sur la mauvaise conscience et isolent tout un chacun dans une logique du solipsisme expérientiel selon laquelle on ne peut jamais comprendre que les gens qui appartiennent à notre propre groupe identitaire[1]. Et chaque soi devient ainsi une pseudo-zone à défendre, un safe space qui, loin de sa noble origine et pratique queer, n'est en fait rien d'autre qu'un self space aseptisé.

C'est ce type de privatisation de l'existence que vise, en fin de compte, la critique

1 Mark Fisher, "Exiting the Vampire's Castle", The *North Star*, 22 nov. 2013. http://www.thenorthstar.info/?p=11299.

agambinienne de la vie nue. Tout l'effort théorico-politique d'Agamben cherche en effet à dégager une conception de l'intimité qui ne se réduit pas au rapport propriétaire à soi – une intimité à soi et au monde qui ne se réduise pas à la privacy. Dans le premier volume de du projet homo sacer, il décrit « la contradiction intime de la démocratie moderne » comme ce qui, « sans abolir la vie sacrée, la brise et la dissémine dans chaque corps singulier pour en faire l'enjeu du conflit politique.[2] » Ce diagnostic du libéralisme existentiel sécuritaire n'a cessé de se confirmer depuis. Nous savons combien les enveloppes qui nous en protègent sont fragiles. Mais nous résistons à l'idée que c'est en nous abstenant de toute mesure quantitative que nous les entretiendrons et les maintiendrons. C'est une position difficile. Elle m'amène, aujourd'hui que je reprends ce texte, à Silicon Valley, pour un think tank sur la finance radicale. On réfléchit au charme discret du précariat, et on se demande comment concevoir une partie de nos vies, individuelles et collectives, en termes de risque et de métastabilité, d'abondance non linéaire et de volatilité partagée.

4

L'accélérationnisme comme pensée politique pose de nombreux problèmes, on le sait. Avec ses idées de grandeur à propos de « l'universalisme non trivial » et de la formation d'une hégémonie post-capitaliste qui reléguerait aux marges la folk politics, l'accélérationnisme a tendance, à mon sens et sans doute aussi au tien, à sous-estimer le caractère hétérogène et irréductiblement local des forces qui produisent effectivement les soulèvements.[3] Néanmoins, je pense qu'il est essentiel de penser une politique des abstractions qui sache intégrer et dépasser la dichotomie stricte et souvent réactive entre le pouvoir et la « vie ». Je pense à la critique de la « fétichisation du vivant » de Matteo Pasquinelli, par exemple, avec lequel je m'accorde pour dire qu'elle domine de larges pans de la politique antagoniste. Il propose, en réponse, une politique de l'abstraction qui revalorise les processus de connaissance et redimensionne les exigences affectives de la contraction politique. Le mouvement Occupy tient à une question : comment occuper une abstraction (financière) ? Mais on peut aussi penser la politique radicale en termes d'abstractions vécues :

« In this sense, politics should not concern itself with trying to retrieve more body, more affection, more libido, more desire, etc., but should instead focus on developing the powers of abstraction, that is the ability to differentiate, bifurcate, and perceive things in detail, including our own feelings[4] . »

Il est indispensable de s'aventurer sur les voies d'une réflexion qui remette en question une conception parfois folklorique et souvent ressentimentale de la résistance, une politique qui sache faire usage de la pauvreté autrement qu'en en faisant l'attribut exclusif du plus exclu, du plus dépossédé. Difficile question du juste rapport entre accélération cognitive et désirante et les différentes formes de décélération sensible. C'est une opposition un peu simpliste : il faudrait parler de rythme, de tempo, de momentum. Vivre en nomade, improviser in the break, comme l'écrivent Moten et Harney. Mais disons qu'en cette fin de soirée, sur le seuil d'un monde aux contours soudainement bien plus incertains, la sage réponse de Mario Tronti, formulée en opposition au progressisme un peu trop unidirectionnel de son compagnon d'armes Toni Negri, vaudra comme positionnement stratégique :

Il faut ralentir l'accélération de la modernité. Parce que ce temps plus lent permet de recomposer nos forces. Assumer comme nôtre « l'entre-temps » : ce n'est que là que tu peux redécouvrir tes forces, retrouver les subjectivités alternatives et les composer en des formes organisées, historiquement nouvelles. L'accélération produit, certes, des multitudes potentiellement alternatives, mais celles-ci se consument immédiatement. *Ne soutiens pas l'accélération, si tu n'as pas encore la force pour les organiser dans l'immédiat et sur la durée.*[5] (Je souligne)

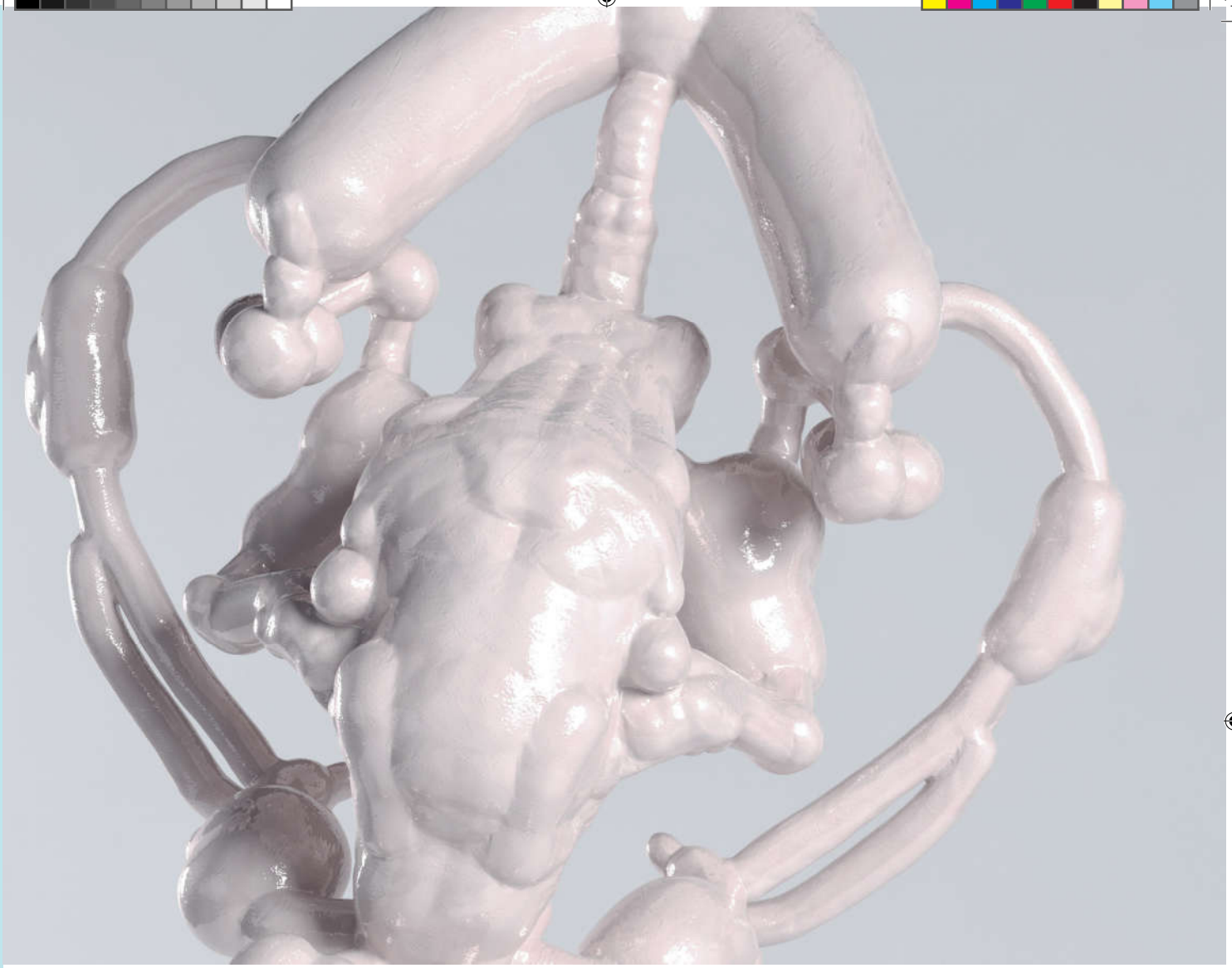
—

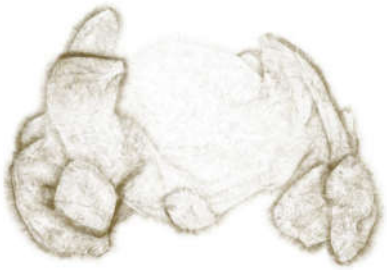
Deep Matter (2016). Impression numérique.
http://chatonsky.net/deep-matter

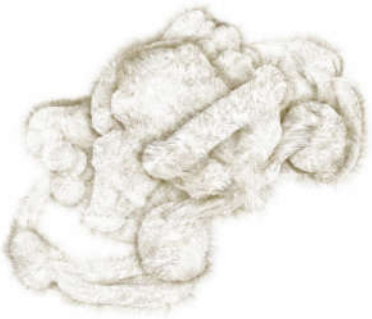
Organon (2011-2017). Impression numérique et dessins. 60 x 40 cm. Des organes informes créés par une machine, sans ligne pour départager la matière du fond de l'espace. Ces organes sont constitués de poils, de ce flot incessant de lignes, allant et venant sous la pesée de forces extérieures.
http://chatonsky.net/organon

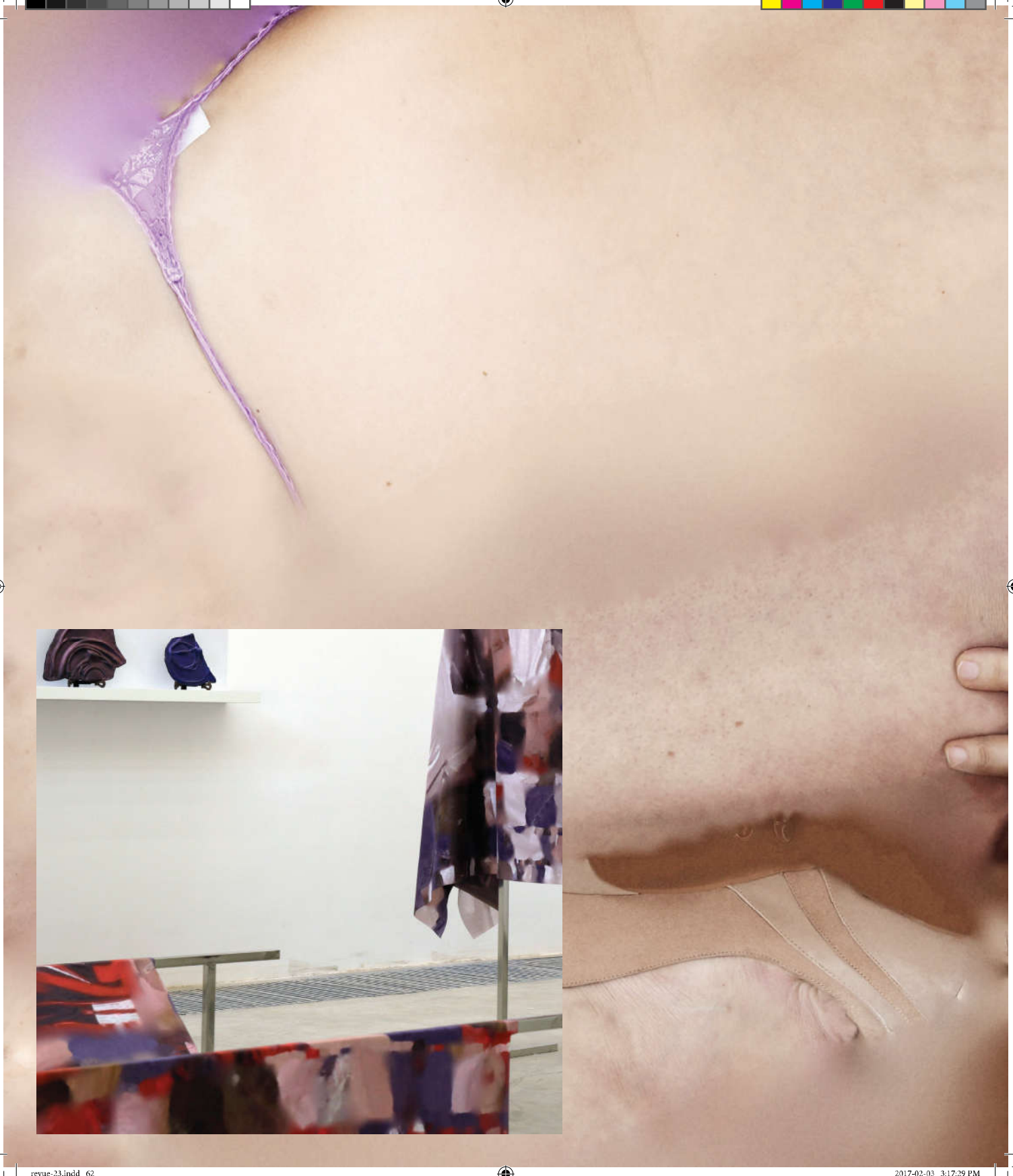
Tombée (2015). Impression sur tissu et métal.
240 x 240 cm. Des images habituellement utilisées pour texturer des modèles 3D de corps humain sont mises à plat sur des tissus installés sur des structures en métal.
Unicorn Art Center (Beijing, Chine).
Avec le soutien de l'Institut français.
http://chatonsky.net/tombee

2 *Homo sacer*, p.134.
3 Pour une critique de la conception accélérationniste de la *folk politics*, voir ma courte intervention intitulée « Abstraction the Commons? » dans le cadre du projet Commonist Aesthetics mis en œuvre par le journal en ligne Open! et le centre d'art Casco (Utrecht, Pays-Bas).
http://www.onlineopen.org/abstracting-the-commons
4 Matteo Pasquinelli, "The Politics of Abstraction: Beyond the Opposition of Knowledge and Life", http://www.onlineopen.org/columns/the-politics-of-abstraction.
5 Mario Tronti, *Nous opéraïstes*, p. 155.









revue-23.indd 62 2017-02-03 3:17:29 PM

revue-23.indd 63 2017-02-03 3:17:36 PM

64

NORA N. KHAN

—

DREAMS OF NEURAL NETWORKS

revue-23.indd 64 2017-02-03 3:17:38 PM

The surreal artificial image produced through a computer's vision can suggest an equally surreal fictional world, in which the process of making such images is natural and standard, not strange and exceptional. There would have to be reasons. One scenario is that humans and human vision are no longer present. Only the past choices of human vision and naming can replicate themselves through neural networks that paint, print, scan, and crop.

In my fiction, this happens outside, somehow: a beautiful chrome printer spills sheets onto the desert sand, or, a robotic arm paints across a canvas stretched across an abandoned building, one in a series of buildings covered in canvas along a long street. A gallery is hung with the wild, wild visions of some deep future successor to DeepMind, though no one is expected to visit, or sign any guest book. In this fiction, why there are no people is not of as much interest as what the absence of people makes possible.

The work of the artificial eye goes on indefinitely.

IT PROCEEDS WITHOUT US BECAUSE IT DOES NOT NEED OUR HAND OR OUR OBSERVATION

This fiction forces us to imagine what that computational seeing means without our watching and interpretation. A vast, emptied planet, no human march, no sound from the black box. How to imagining new structures spindling outward and reconstructed from this obelisk? What could that look like and sound like?

Another potential scenario has us present, still tenacious, still lasting, but drained, voided, bereft of our societies, communities, and cultures. What kind of world, then, could be built from the dream archives of machinic vision? To answer Herzog's provocations this year in his funny, strange film about the Internet, the network in all its manifestations does dream vibrantly, both of itself and of us, just as

THE INTERNET DREAMS OF ITSELF AND OF US

And her, his, its dreams are made from misinterpretations, and weird namings, and a jagged, imperfect seeing, to make for a powerful analogue between creative expression and the software's work which I would like to parse through here.

I like to struggle through imagining a world built out of these dream images, generated through Markov chains. I like to struggle to bound and name the possible edicts, scripts, rules, and laws that could be written in its dream language. I love, further, thinking of

THE NECESSARY SURREALISM OF THAT WORLD

how much more fit it would be for the makers and dreamers of this moment, who struggle to find the other, the hidden, the generative sublime, in any of the ugliness, constriction, and suffering of the material present.

The neurological exercise involved in natural seeing and interpreting is here broken down into discrete, jittery steps. There are two crucial acts:

SEEING, AND NAMING

in order to give rise to an interpretation. Artificial intelligences, rather, neural networks, are trained to predict finer and finer grained images. They assess dulled images from cave walls, security camera footage, world-class museum collections, and *DeviantArt*. The neural network reproduces the image in finer and finer scales.

Then, essential iterations. Several generative systems, chained together, analyze pictures of horses, store that learning, then set their sights on images of real trees, or real insects. From tree to car, to house, to ant. And alterations are repeatedly made, in creating new interpretations, new architectures. Shadows are added. Faces are deconstructed. Bodies are broken and recast. Doors are jammed into stock images of homes, and crevices are easily shot through the foundations.

Each artificial image becomes a show of not only computational interpretation but also computational creativity. Algorithms are ever expressions of power, shaping experience and perception, revealing that no system or platform is neutral, that values are stitched into each choice of code. The network's eye selects, and this selection is inherently a kind of aesthetic choice. The eye zooms in, recognizes a pattern within the haze and noise, and it names. It zooms and scales, yet again, and names, again. These repeat applications, scalings, and bindings create a taxonomy and lexicon.

This process is loaded and contentious when applied to people moving about the world: Who is worth seeing? Who is worth being zoomed in on, cropped, framed? This is just one anxiety around network seeing.

THERE IS ALSO JOY

We get to witness, at a remove, the beauty of pattern recognition (thank Gibson for zooming in on and selecting that phrase), the beauty, as Chatonsky frames and highlights for us, of replicating what was never in the image to begin with.

The naming of the surreal image also involves a poetic choice. A metaphor is made. *Train Cake*. What is a *Train Cake*? First: cake that a person eats on a train; a cake made entirely of trains. Or, the rust and detritus that accumulates on a train car over time. To fit the network's word choices, we fit narratives of human action and still-relatable tactility. We make stories to tame down the surreal. The indifferent alien needs a backstory.

But then, the image for *Train Cake* doesn't really resemble any of these stories. I would

revue-23.indd 66 2017-02-03 3:17:43 PM

describe it as a pageant, a riot, a revolution. It is also what happens before revolution, namely, a Baroque period of decadence. It is a feeling and a history and an era. Those are the words I can barely come with on my own to describe *Train Cake*'s artificially made vision. In this effort, I feel the weakness of this language, this syntax.

And further, I feel how the possibility of the artificial neural network suggests

THE NEED FOR OTHER LANGUAGES

We have to labour to hear its not-yet-coined words, somewhere in the excruciating twist from normative to uncanny, from a symmetrical face to a grotesque one. Grotesque, uncanny: the machine's seeing produces an uncanny aesthetic.

There is an awe and glee involved in naming a horse a train, a person a bird, a table a bottle. Exchange, exchange, exchange, between dream, memory, learning. I think of my own relationship to learning, memory, and naming. I learned millions of facts in school, about film, about history, about language, particularly the French language. Now, years later, these facts and bits mix into the incoherent bubbling and overturn of daily, grim, adult reality. For instance, today, because our politics are being described as a nightmare, I remembered how a friend, ten years ago, called the city we lived in a cauchemar. Remembering this, I rehash and review the really nightmarish aspects of that city. I think about who we were, my friend and I, and the fairly nightmarish activities we got up to back then. So the brain loops from learning to dream to possibility to past and back again to the present.

The computer struggles to be the artist, as it has tried for decades now. Think of Lillian Schwartz generating plays of light and shattering gems across a microscope glass to transcribe into her programmed films, set to Risset's eerie and unsettling scores. The computer has strived, in waves, for recognition of its rights through us, for too long! Here, now, slowly with each iteration, with each stunning and sublime visual, the question of "human-like" or "as good as a human" becomes irrelevant, and the present-day creations of artificial intelligence are all too legitimate; the intelligence that produces it

RUNS PARALLEL, OUTSTEPS OUR OWN

and so its creations can be hung alongside our own.

More important than equity, is the pressure and the lure. Seeing the uncanny network image, I still want access, and I still want to describe it. I want that new, new language for it. There is a compulsion, to process, to interpret, to name, that is part of being an expressive living being. I ask, and repeat, what is this image doing to my brain? How do I see better by learning to see through software? The co-existence unseats. It turns over all sense of security. Celebrate!

And so, we find the demands of abstract poetry. In shifting perception two or three or four degrees from the norm, the artificially made image pushes a viewer into incredibly compelling mental gymnastics. The simulation intentionally alienates, terrifies. The viewer is harnessed through a simultaneous push-pull of attraction and disgust, and ends up peering beyond the surface paint to the rules organizing the visual field of the work.

In training the networks to tell us what they saw, the glitches become, as they do, far more interesting than the object. And the process of misnaming becomes more powerful than the naming.

OCEAN IS CONFUSED FOR SKY, AND ANIMAL FOR FLORA

This is the seed of a computational surrealism. This is a happy surrealist mode which you might slip into and out of, if only to feel hope and excitement. And why? For one, the challenge of surrealist interpretation is the same as grappling with one's own mind, its endless capacity for poetry. In the surreal image is a whole zone of interpretation around all that which lives without need for language. The surreal honours all that is not yet expressed.

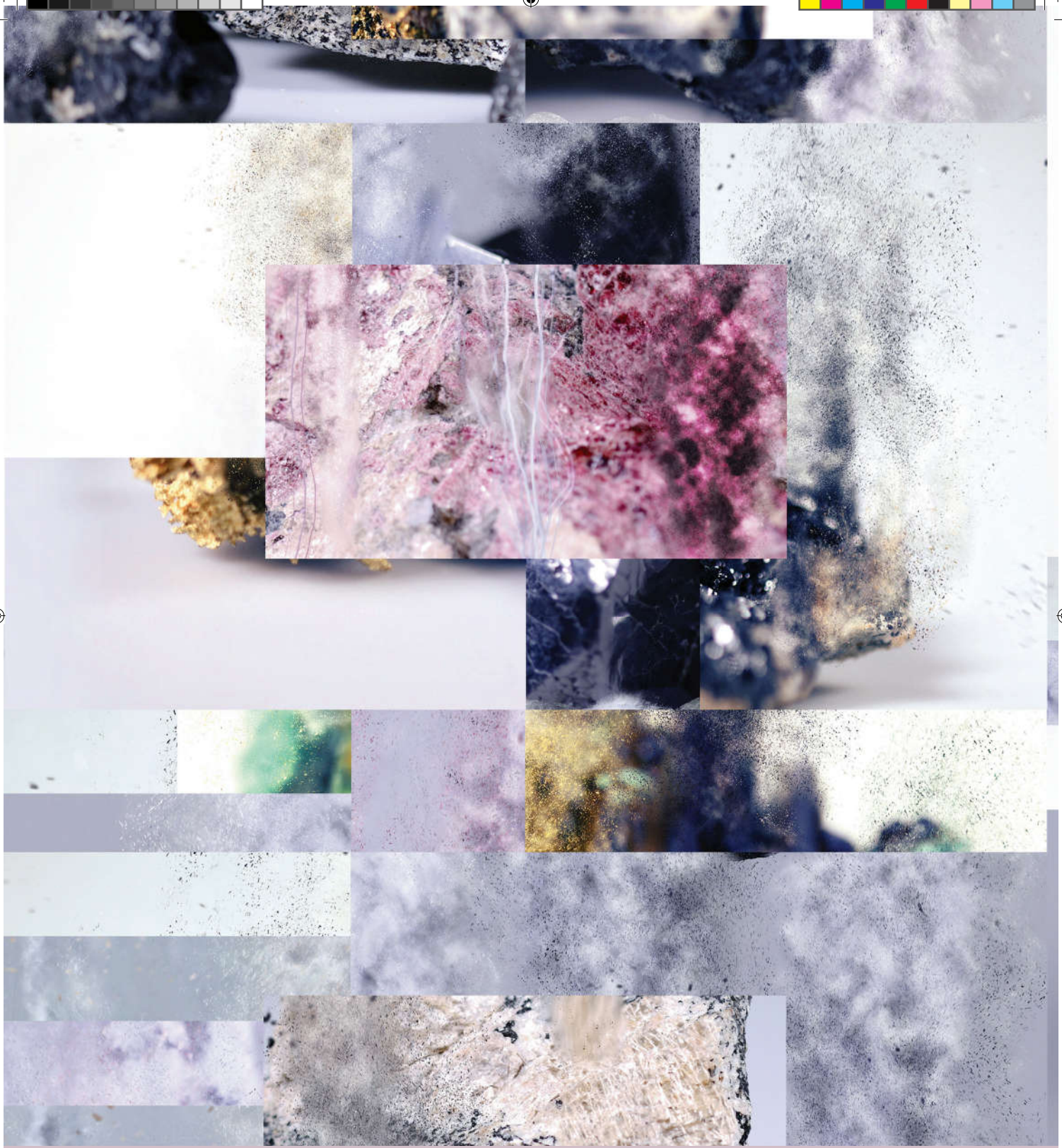
Something thrilling takes place through this relationality between computer and its maker, between computer eye and human eye. This thrill, this joy, is partly in recognizing that we are also artificial. We exchange information, words, metaphors, towards empathy, or at least, some measured understanding of the artificial tools we made, which necessarily reflect us, bear our DNA. The artificial eye mirrors and manifests our schisms and divisions against ourselves. We are just one type of intelligence, one massive resource reserve of energy. And hungry, like all animals, we look for systems to perpetuate ourselves through, images to pass our dreaming on, through, towards, on and on.

—

It's not really you: A bird in the water (2016).
Digital printing 2.5D. I used a software to download thousands of abstract paintings. These paintings are historical, contemporary, and amateur. Then I used Eyescream: the neural network learned from these images of the Web, it generated lifelike images. For the names, I used another neural network that attempts to describe the images.
http://chatonsky.net/really-you

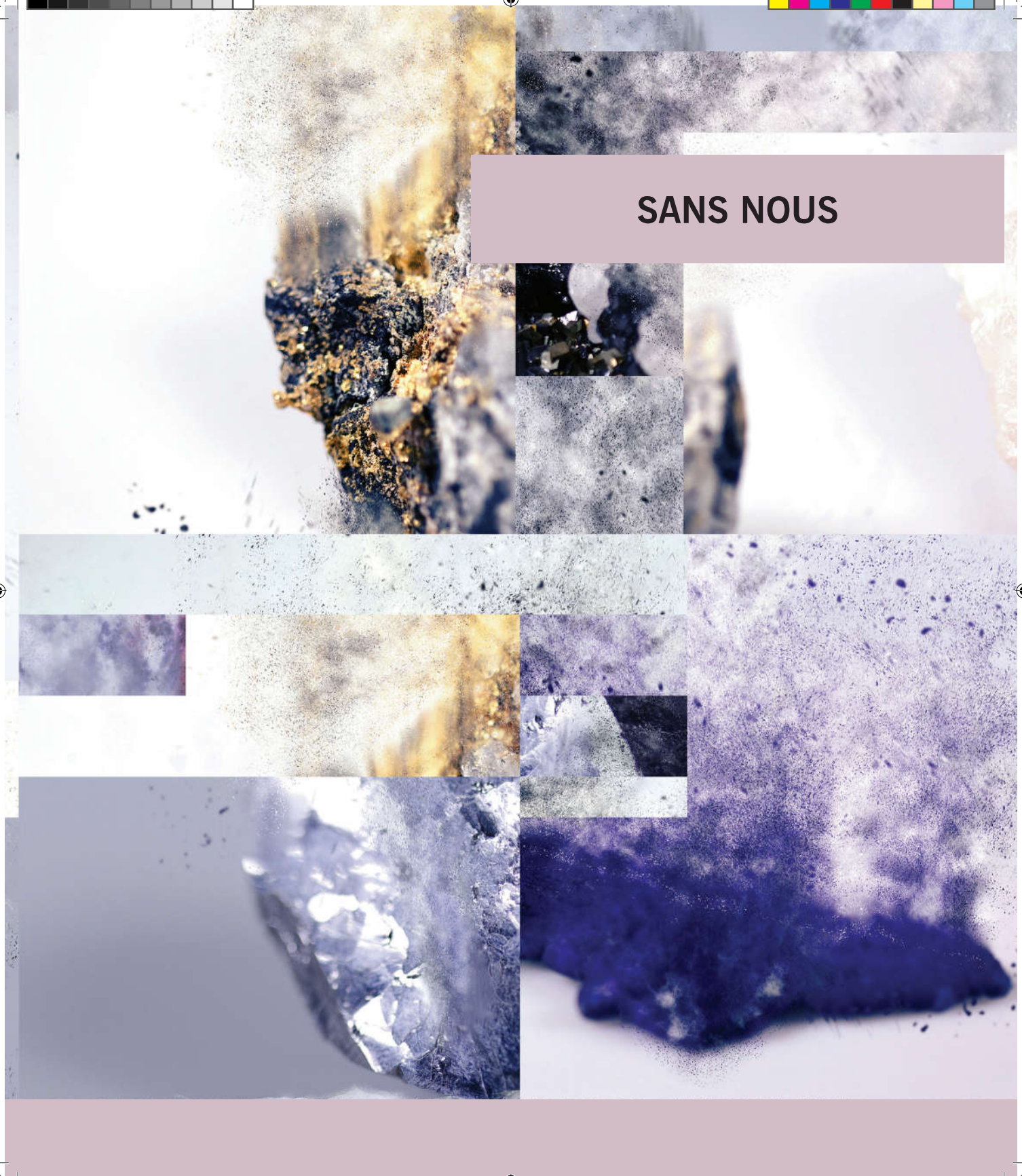
It's not really you: Train cake (2016).

Exploit (2015). Installation. Many viruses have infected the computer. We don't cure it with an antivirus. The virus is allowed to develop like a natural process, and we use a software to record all the autonomous activity of this machine.
This data is then used to create abstract photographs.
Unicorn Art Center (Beijing, China).
With the support of French Institute.
http://chatonsky.net/exploit



Vincent Charlebois http://vincentcharlebois.com + http://chatonsky.net/rares

revue-23.indd 68 2017-02-03 3:17:44 PM



SANS NOUS

70

GRÉGORY CHATONSKY

—

30 JANVIER 2015
20 H 13

revue-23.indd 70 2017-02-03 3:17:46 PM

Il y a la solitude de chaque être humain. Il y a

LA SOLITUDE DE L'ESPÈCE HUMAINE

Imaginons le dernier de notre espèce, le survivant. Comment imaginerait-il son existence et son identité? Qui serait-il s'il n'y a plus d'autres semblables? Est-ce qu'avec lui s'éteindrait aussi toute possibilité de témoignage et de mémoire de ce que nous avons été?

L'espèce est quelque chose de commun que nous partageons, mais ce commun trace une frontière entre ce que nous sommes et tout ce qui n'est pas nous. Il nous plonge dans un isolement cosmique.

Où que nous tournions le visage, nous voyons

QUELQUE CHOSE QUI N'EST PAS NOUS

qui pourrait être sans nous. L'être humain, le vivant, la matière même sont des zones minuscules dans la totalité. Nous ne sommes pas nécessaires. Notre espèce pourrait disparaître, le changement serait infime, pour ainsi dire insignifiant.

Nous n'aurons été « qu'un moment charmant de l'histoire » de l'univers.

On aurait tort de penser que cette solitude de l'espèce est négative. Il y a une certaine joie à observer ce que nous ne sommes pas (un arbre, un chat, un ciel nocturne) et à avoir la capacité de percevoir la distance infinie qui nous en sépare. Notre plaisir est au second degré :

UNE PERCEPTION DE PERCEPTION

Au même moment, où que nous tournions notre tête, nous recherchons quelque chose qui est nous. Nous essayons de retrouver les signes de ce que nous sommes dans les feuilles et les nuages, chez les animaux et les pierres, dans une vie non terrestre. Nous inventons

UNE LANGUE SECRÈTE DE L'UNIVERS QUI PARLE NOTRE LANGUE

La convergence du sens est une production. Le paradoxe de cette ontologie anthropomorphique – et l'anti-anthropomorphisme n'est qu'une forme raffinée d'anthropomorphisme comme la théologie négative reste théologique – c'est qu'elle accorde des pouvoirs à

CE QUE NOUS NE SOMMES PAS

Ainsi, est paradoxale la technique par laquelle certains cherchent une intelligence, une intentionnalité, une volonté, une imagination, autant de mots humains, trop humains, qui sont plaqués sur quelque chose que nous ne sommes pas. Phraser sur quelque chose d'extérieur est une fiction que nous acceptons. Nous-mêmes sommes étrangers au langage. Dès lors, la Singularité de Ray Kurzweil est un anthropomorphisme qui veut dépasser l'espèce humaine pour en garantir l'immortalité et pour faire en sorte que l'idée d'humanité (l'humaniste) résiste à la disparition même des corps humains. Souveraineté qui nie son objet pour le protéger.

La structure est paradoxale parce qu'elle est conjuratoire : dans chaque cas, elle est ambivalente et elle appelle le vif et le mort. Elle veut mettre à mort l'espèce pour la faire survivre à elle-même. Elle accorde aux machines des fonctions humaines pour nous y déplacer. Bref, elle nous met à mort pour garantir notre souveraineté absolue sur toutes choses au-delà de nous-mêmes, c'est-à-dire de notre finitude.

C'est l'enthousiasme conjuratoire de cette solitude de l'espèce qui nous mène à chercher hors de nous quelque chose que nous sommes : où que nous regardions, nous accordons des pouvoirs humains, et par là même magiques, nous inventons du sens là où il y a l'espacement d'un néant. Le post-humanisme est la forme achevée de l'humanisme. La Singularité anthropomorphise les technologies.

Où que nous tournions le crâne, nous sentons pourtant l'effroi anonyme de l'inerte. Un plaisir de peine, sublime. Nous sommes

UN POINT VIVANT DANS UN ESPACE MORT

et notre vie même n'est qu'un cas particulier de cette matière sans nom qui est avant et après nous, qui est « nous ». Ce pour quoi nous survivrons à notre vie.

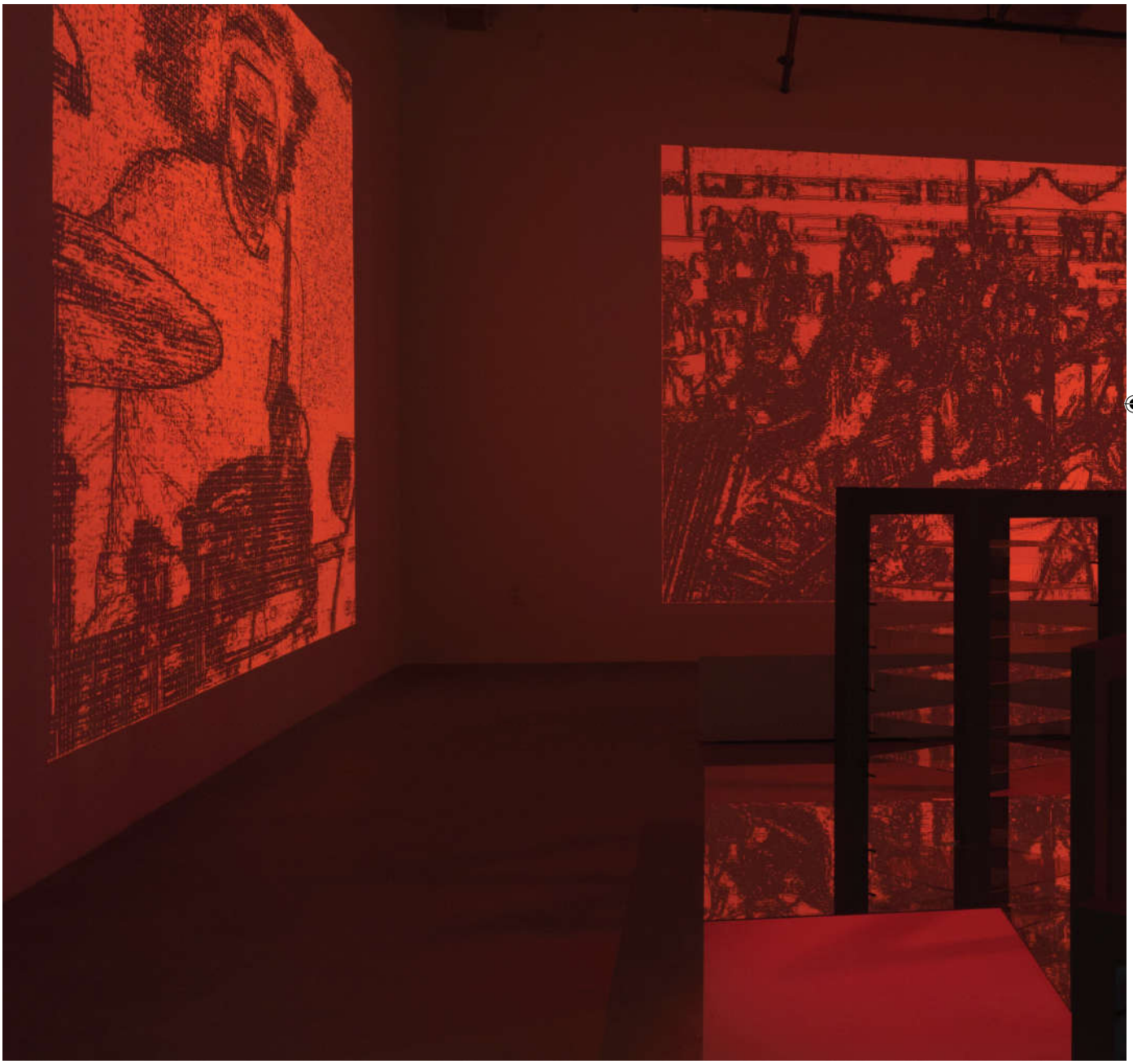
—

Out this Memory (2015). Une série de bornes WIFI est configurée en tant que réseau fermé (Pirate Box) et permet d'accéder localement, grâce à son cellulaire, à des vidéos trouvées sur YouTube. Ici un chat se bat contre la sculpture d'un chat, c'est-à-dire contre sa propre représentation, reconnaissant en celle-ci quelque chose de semblable.
http://chatonsky.net/out-memory

(Pages suivantes)
Hoodie (2004). Photographie.
http://chatonsky.net/hoodie

(Pages suivantes)
Memories Center (2014) avec D. Sirois.
À partir d'une base de données de 20 000 rêves compilés à l'Université de Californie par Adam Schneider et G. William Domhoff, un logiciel produit de nouvelles séquences oniriques, les lit et va chercher des images sur Internet correspondant à des mots-clés choisis. Un rack de serveur se fond dans la pierre, des lumières signalent une activité résiduelle tandis qu'un disque dur vibre obstinément. Le rêve des machines est une capture de nos existences.
Centre Clark (Montréal, Canada).
Crédit photo : Joan Fontcuberta
http://chatonsky.net/memories-center

revue-23.indd 71 2017-02-03 3:17:46 PM



revue-23.indd 72 2017-02-03 3:17:50 PM

revue-23.indd 73 2017-02-03 3:17:53 PM

74

DYLAN TRIGG

CHRONOPHOBE

The easy thought "I am in the eighteen-nineties" ceased to be a few approximate words and was deepened into a reality. I felt dead, I felt as an abstract spectator of the world; an indefinite fear imbued with science, which is the best clarity of metaphysics.
Jorge Luis Borges,
"A New Refutation of Time"

At dusk, the city glows red in the distance; its silhouette briefly lit in a crimson hue before again expiring into the darkness. In the morning, the extent of the destruction will be visible. Remains of steel towers, telegraph poles, mailboxes, secret vaults, databases, filing cabinets, well-worn books, electrical wiring, memory cards, personal belongings, and impersonal artifacts of an archived era will each undergo a series of transformations, eventually becoming a new organism freed of its servitude to humanity.

On the surface of the Earth, nothing will remain. The complex network of alleyways and boulevards will morph into a collection of dead canals and lifeless cavities. Vast monuments peculiar to the contemporary era will suddenly cease to function as intended. A lake freighter, previously docked in the bay, will be tossed into the centre of the entertainment district. When the ship's hull pokes through the carcass of the historic theatre, it will act as a beacon of a forgotten world. Around these urban shipwrecks, cargo originally designated for remote parts of the globe will be scattered throughout the streets of the city like traces of a lost civilization to be excavated carefully and cautiously by future archaeologists. Children will be born amongst the scarred earth and molten embers, but the city that remains will no longer be fit for human habitation.

You have been gazing at this spectacle for several years. From a vantage point—sealed off as you are by living on an adjoining island—you assume a detached perspective on the force of destruction. Indeed, watching this scene from the roof of your apartment, you declare it an ecstatic vision already anticipated some 200 years earlier in the paintings of romantic visionaries. Each night, you ascend the ladder to the rooftop and document the fading light in the darkness. Fires of the broken earth fuse with gnarled steel and contorted wreckage, the symbiotic rapport between these divergent materials serving as a candle for your reveries.

Against the backdrop of protracted endings, you will think of the nightclubs, strip malls, business complexes—all surely destroyed—in the city. You think of the university where you had previously worked, of your office in the Department of Philosophy, and the books you had forgotten to collect much less read. You will think of your colleagues, of their mannerisms, the wrinkles etched in their faces; of conversations held in hallways, of meetings conducted in anonymous offices. Unable to flee in time, your colleagues are now buried beneath the wreckage, their limbs and crushed bodies trapped in black rubble. Keyboards, computer monitors, and office supplies protrude through the ruins, each of them marking the precise moment the city came to a standstill. Doors will cave in and entire blocks will be razed to the ground. Above all, you think of 1989.

Between your dreams and your memories, there is an imperceptible boundary that you seldom transgress. But on the crest of sleep and wakefulness, the threshold is ambiguous, and it will take you several seconds before you recognize where you are. The space around you is a collection of impersonal lines and poorly constructed angles affixed together so as to resemble a room, which, as if by chance, haphazardly emerges into your apartment. Your dream seeps into this anonymous world, colouring the anodyne surface of the present with the brilliant vibrancy of the past. In these confused moments where space eludes you, time is also subject to a partial dissolution. For a second, you forget who you are.

In a haze, at once present in and absent from yourself, you freely inhabit the past without any anchor attaching you to the present. The humidity and atmosphere of an obsolete era returns to you as an organic reality. You feel the warm rain pelt against the facade of the Café Rodenbach. A fog, which originates from the distant mountains surrounding the city—and is thereby held within a circular ridge—fills the air with a thick impenetrability. Shards of pink, flecks of lime green. Each tone a variant of slime cascading through the mist before trailing into the street. You are amongst the derelicts and the insomniacs who form a line outside the place. Each of you has come here by way of a respite from your memories and dreams. The atmosphere is not so much decadent as forlorn. Somewhere in the city, a crime is taking place in the name of progress. But outside the Café Rodenbach, one could be forgiven for thinking that time had come to a standstill.

You have been dreaming again. Dreaming of faraway cities, of distant times. In the morning, you return to yourself—to this after-world where you have ceased to belong, and which is the site of an irreducible anxiety. An anonymous space surrounds you, but it is time in all its perturbations that makes your skin crawl. Indeed, the very idea of drifting freely through time, irrespective of its outcome, is abhorrent to you. What arbitrary law, you ask yourself, forces human beings to live in conformity with the present? What measure was needed to calm its increasing velocity?

As 1989 passes, you decide to reject the conventional laws of time altogether. Desperate to hold onto a past you were never in possession of, you overrule the idea of time as a linear progression of moments dotted on a calendar and replace it with a softly focused dreamscape. Your readings of Gaston Bachelard and the French phenomenologists have taught you that temporal continuity is not given to experience *de facto*, but instead constructed with ongoing and often precarious work. You have merely internalized this understanding of time to your own crisis. From now on, time ceases

revue-23.indd 75 2017-02-03 3:17:59 PM

to be a public affair and assumes a solely interior function, the purpose of which is to consolidate stray perceptual impressions belonging to the late 1980s into the same atmospheric region.

In the middle of 1995, calendars are no longer being produced to chronicle 1989, and newspapers have long since ceased reporting on the events of that year, save for the occasional retrospective analysis. Much of the culture of the era has died and been replaced with a new sensibility, which is entirely foreign to you. Music, art, cinema are all presented in a new aesthetic, as remote from 1989 as it is from 1889. These and other formalities are merely a triviality to you, however. It is not the objective presentation of time as a sequence of dates that matter to you, but the retention of a certain sensibility. You will live and die in 1989.

Such a fate was not allotted to you. An invisible force will intervene in your plan, exiling you from both space and time. When the city falls, you will take to the rooftop and observe a flurry of white lights pierce the sky before striking the distant horizon. You know now that those white lights carried with them not the promise of a new beginning, but the confirmation of an ending. Each light will fall to the earth with an irreversible finality, sealing you from your homeworld.

You will not let this natural disaster deter you. For several years after, you live a residual existence, drifting peacefully between the years in a fugue state. You spend your nights finding solace in the abandoned malls populated along the crest of Evaline Falls. Propping yourself against the crumbling food plazas, you will stare longingly at the deserted shop fronts. Tape World, Video Zone. These are your havens. At the abandoned Ice Chalet, you can trace the lines etched by skaters into the plastic tiles. Nothing much remains of its former glory, save for a rack of ice skates long since neglected.

It is in such intoxicating moments, surrounded as you are by a stockpile of discarded audio cassettes and worn footwear, that you finally feel at home. As 1998 approaches, you become increasingly absent, both to yourself and to those around you. You know nothing of the World Wide Web, and have yet to discover that NASA has found fossilized Martian bacteria in a meteorite, much less that a sheep has been cloned. Significant advances have been made since the dawn of the decade, and you will miss them all.

The term "nostalgic" only partially applies to you. Yours is a condition that erases the distinction between past and present. It is true, your anxiety signals the existence of a world outside of your inner space, but you take these irruptions in your existence less as disclosures of truth and more as accidents in perception to be mended upon awakening. You are in no doubt: time had come to a standstill just as surely as space had, and to long mournfully for what was lost was an unnecessary expenditure of energy. In the ten years that had passed since you had decided to exit time, you can barely remember anything either prior to or after 1989. Your existence is a prolonged end to the Cold War fashioned through a brilliant pastel filter.

But your evasion of time has carried with it a set of troubling side-effects. You are an ephemeral and fragmentary presence; physically present insofar as you can be touched, smelled, and heard but otherwise almost entirely invisible. Of the friends who have stuck with you through the city's collapse, of those you once loved and were intimate with, very few now recognize you. When they pass by your isolated apartment on the island overlooking the city, they make a detour so as to avoid your gaze.

You who have lived through the Earth's extinction have emerged on the other side less as a survivor and more as a trace of an incommunicable era, which now belongs as much to myth as it does memory. You look back upon the ruins of the world as an affront to your personal existence, as though it betrayed the story you told yourself of who you are. The lifeless terrain that surrounds your apartment is merely the preface to another world. Through the charred roads and dried up forests, your apartment has become the preserve of an ancient existence, adorned in twinkling neon lights that reverberate against the cold dead night. When the presence of the world recedes from your grasp, then you affix yourself with renewed intensity to the complex avenue of memories and images that keep you alive.

In 2029, you are the bearer of a vast heritage, the responsibility of which falls to you to preserve and, if needed, restore. For the last years of your life, you lived from whatever subsistence was in your apartment, rationing stocks to enhance your longevity. For the final year of your life, you never left your apartment, elevating domestic space to the totality of your world. Everything you remembered and knew about the universe, everyone you had ever met or would ever meet was contained in those thirty square meters.

At night, you see ahead to another future. Time will have caught up with your body. Slowly, it will decay before vanishing into a pool of dust. But your apartment will be untouched by the relentless indifference of time. Guarded by its isolation, the place will be found in the centuries that follow your own demise. Inside, future species will find the place perfectly maintained and prepared for its inevitable analysis. Deep within the apartment's inner core, the investigators will find traces of your body buried amidst the collection of broken watches, antiquated furnishings, and newspaper articles from 1989 portending the end of the world.

—

Desert (2007). Digital prints. 100 x 66 cm.

Desert III (2011). Video. Unicorn Art Center (Beijing, China).

Amers (2011). Painting. 42 x 28 cm.

78

PIERRE-ALEXANDRE FRADET

—

NOUS, PENDANT NOTRE ABSENCE

Comment s'exprimer sur le monde, « que nous [y] soyons ou pas[1] » ? Pareille question a paru pendant longtemps hérétique aux oreilles de nombreux phénoménologues, qui n'avaient de cesse de rappeler que le réel est constitué par une conscience ou un corps, de sorte qu'on ne peut concevoir ce qui est pendant notre absence. Avec l'éclosion du réalisme spéculatif en philosophie et l'apparition en art de démarches comme celle de Grégory Chatonsky[2], cette hérésie s'est récemment effondrée pour laisser place à une série d'interrogations aussi roboratives que déroutantes.

En s'intéressant aux espaces post-apocalyptiques, l'art actuel des dernières années, qu'on associe volontiers à l'avant-garde, semble avoir paradoxalement comblé un petit retard par rapport à l'art populaire. C'est que les scénarios hollywoodiens qui mettent en scène la fin prochaine de l'humanité sont légion. On pensera entre autres à *Independence Day*, *Armaggedon* et *2012*. Mais là où plusieurs produits d'Hollywood portent à l'écran de façon spectaculaire des personnages qui consentent à leur anéantissement imminent, ce qui les déleste de tout pouvoir pratique[3], Grégory Chatonsky est plus nuancé : il fait ressortir ce qui risque d'advenir si nous nous en tenons au statu quo. C'est peut-être d'ailleurs ce qui distingue son œuvre de celle du nihiliste Ray Brassier, chez qui l'accent porte plus sur l'exigence d'assumer le caractère inévitable de la disparition de l'humanité que sur sa mise en archives ou ses prolongements possibles (par la radicale transformation de nos habitudes de vie ou la découverte d'une planète habitable, par exemple). À donner à voir, enterrés par la poussière et inscrits dans une ambiance lunaire, des claviers d'ordinateurs, des néons, des voitures et d'autres artefacts produits à la chaîne, Chatonsky met sur le devant de la scène, dans *Tëlofossiles*, la manie humaine de surproduction et les effets dévastateurs qu'elle peut avoir sur l'écosystème. Flanqué de ses acolytes Dominique Sirois et Christophe Charles, il témoigne donc d'un monde dont on ne pourra plus témoigner s'il advient bel et bien. À une époque où « [n]ous sommes pris dans un flot de nouveautés, chaque jour une nouvelle actualité chass[ant] la précédente[4] », l'artiste se montre par ailleurs très attentif au processus d'accumulation chosale qui s'opère dans le monde. Exposant dans *The Augmentation of Things* – œuvre conçue avec Goliath Dyèvre – des sculptures et des dessins abstraits[5], de la peinture séchée sur un visage et un étrange objet brun en mouvement, il révèle que l'univers dans lequel nous baignons est marqué par une véritable « épidémie des choses[6] ». Cette surproduction chosale résulte en partie des nouveaux couplages que rend possibles la rencontre entre l'humain et la machine : elle nous force à composer avec l'impression, réjouissante ou envahissante, d'un excès sans cesse grandissant.

ONTOLOGIE ET FAITS AVÉRÉS

Bien que gravitent autour de l'œuvre de Chatonsky certains enjeux éthiques, son apport le plus idiosyncrasique est peut-être d'abord de nature ontologique. La mémoire, on le sait au moins depuis Bergson[7], est ce qui permet aux choses de se transformer, de changer, de devenir. À défaut d'un sujet mémorisateur, rien ne permettrait d'établir un passage entre le passé, le présent et l'avenir : on se situerait dans un éternel présent. Pour assurer aux objets matériels une certaine inscription dans le temps et donc une capacité à devenir, Bergson fait l'hypothèse suivante : « Partout où quelque chose vit, il y a, ouvert quelque part, un registre où le temps s'inscrit[8]. » Quelque peu ambigu ici, le philosophe ne précise ni où se situe ce registre, ni comment il rend concrètement possible l'enregistrement de l'expérience : il se borne à faire remarquer qu'il est « ouvert quelque part ». Cette ambiguïté s'explique à l'évidence par la difficulté à concevoir comment la mémoire peut faire son œuvre dans un monde d'où l'humain serait absent.

Au sein de l'exposition *Extinct Memories*, Grégory Chatonsky et Dominique Sirois poursuivent l'exploration de cet intrigant type de mémoire. Cette création nous situe à une époque plus ou moins lointaine : l'humanité s'est éteinte et, avec elle, toute forme de mémoire humaine. « Il ne reste plus qu'un disque dur sur lequel la mémoire d'un obscur ingénieur est encore lisible, Urs Hölzle. Il s'occupait de l'infrastructure, des centres de données, des ordinateur[9] ». S'il va de soi que Chatonsky interroge ici l'emprise qu'a *Google* sur nos vies, il s'attarde également sur la question de l'éternité et de la pérennisation de la culture. Grâce à la mémoire, tout geste, toute pensée, tout phénomène, aussi évanescents soient-ils, peuvent subsister en tant que faits avérés. Car « [c]e qui a lieu maintenant, plus tard aura eu lieu. « En ce sens, chaque vérité est éternelle », écrit Spaemann. Si nous sommes ici aujourd'hui, demain nous

1 Quentin Meillassoux, *Après la finitude. Essai sur la nécessité de la contingence*, Paris, Seuil, 2006, p. 49.
2 Jusqu'à un certain point, on pourrait mentionner également, en rapport avec certaines intuitions du réalisme spéculatif, le travail du duo d'artistes Art Orienté Objet auquel *ETC MEDIA* a récemment consacré un texte : voir Chloé Pirson, « Art Orienté Objet. Que l'animal vive en nous ! », *ETC MEDIA 101* (février-juin 2014), p. 52-55.
3 Voir Agnès Gayraud, « Hollywood et la catastrophe. L'actualité de la 'théorie critique' », in *Les Normes et le possible. Héritage et perspectives de l'École de Francfort*, P.-F. Noppen, G. Raulet et I. Macdonald (dir.), Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2012, p. 267.
4 Dominique Moulon (propos recueillis), « Grégory Chatonsky. Une esthétique des flux », *Images Magazine*, mars 2007, http://www.nouveauxmedias.net/gchatonsky.html (consulté le 14 septembre 2016).
5 Soulignons que ces dessins ne sont pas sans rappeler certaines créations de Frédéric Dupré, dont l'œuvre fascinante révèle comment toutes choses (aussi banales et informes soient-elles) peuvent prétendre à l'existence : voir à ce propos Tristan Garcia, « Choses de Frédéric Dupré », *Strass de la philosophie*, 3 novembre 2012, http://strassdelaphilosophie.blogspot.ca/2012/11/choses-de-frederic-dupre-tristan-garcia.html (consulté le 15 septembre 2016).
6 Tristan Garcia, *Forme et objet. Un traité des choses*, Paris, PUF, 2011, p. 7.
7 Pour bien mesurer l'influence qu'exerce Bergson sur Chatonsky, qui reconnaît explicitement « que la philosophie bergsonienne peut être d'un apport important pour une esthétique médiatique », voir Grégory Chatonsky, « Le centre d'indétermination : une esthétique de l'interactivité », *Intermédialités 3* (printemps 2004), p.79.
8 Henri Bergson, *L'évolution créatrice*, Paris, PUF, 2007, p. 16.
9 Grégory Chatonsky, « A Google mythology », Chatonsky.net, 2015, http://chatonsky.net/extinct-memories/ (consulté le 15 septembre 2016).

revue-23.indd 79 2017-02-03 3:18:04 PM

revue-23.indd 80 2017-02-03 3:18:05 PM

revue-23.indd 81 2017-02-03 3:18:05 PM

aurons été ici[10]. » C'est la magie du futur antérieur : il a pour effet d'éterniser tout ce qui fut en l'archivant comme fait authentique.

La particularité de l'œuvre de Chatonsky est qu'elle dévoile un univers qui soit visible et mémorisable non plus par l'humain, mais par des créatures non humaines. Dans un monde minéral où ne subsistent que des traces de notre civilisation, écrans et vidéos d'archives, une mystérieuse entité retrouve un centre de données. La reconstitution de la culture humaine dépend donc de ces traces et de cette entité extraterrestre. Il y a lieu de se demander si Chatonsky parvient véritablement ici à effacer la sacro-sainte corrélation sujet/objet. À la corrélation entre le sujet humain et le monde objectal, ne se contente-t-il pas de substituer une nouvelle corrélation nécessaire, celle entre l'extraterrestre et le monde – celui-là assurant en pensée l'existence de celui-ci ? Être attentif à l'œuvre de Chatonsky exige cependant de reconnaître qu'elle prend le contrepied du corrélationisme. En effet, à se pencher en priorité sur une époque postérieure à notre civilisation, l'artiste insiste sur ce qui existe au-delà de notre propre horizon. Intéressé moins par l'interactivité entre l'œuvre et le spectateur que par « la relation entre le temps et l'espace[11] », il se distingue ainsi avec brio de nombre de créateurs qui soulignent, dans le sillage de Duchamp, que l'œuvre d'art est construite par un regard humain dans un contexte institutionnel lui-même proprement humain.

HUMAIN ET NON HUMAIN

Au sein de l'univers de ruines que crée Chatonsky et qui rejoint quelque peu *Des anges mineurs*, d'Antoine Volodine, *The Road*, de Cormac McCarthy et *Barbe*, de Julie Demers, où il est question non seulement de l'apocalypse, mais d'un « après-après-apocalypse[12] », Chatonsky laisse entrevoir des réflexions singulières autour de l'humanité elle-même. Tout comme le long métrage *Under the Skin* faisait ressortir les particularités de l'humain en le mettant en parallèle avec l'extraterrestre, l'un des piliers du netart procède par effet de contraste : il se penche sur le monde tel qu'il serait sans l'intervention humaine, pour mieux comprendre ce qui est humain et ce qui ne l'est pas. Sans se lancer bien sûr à la quête d'une illusoire nature humaine, Chatonsky parvient à discriminer certains traits qui en disent long sur nous. Il éclaire sa réflexion en ces termes : « Le non humain ne doit pas être entendu ici comme quelque chose qui est contre l'être humain, qui est antihumaniste ou nihiliste, mais simplement comme la conséquence logique de l'équivalence généralisée. Si toute chose, n'importe quoi, la totalité du possible, doit pouvoir entrer dans une conversion énergétique et un protocole numérique, alors ceci veut aussi dire que l'humain et le non humain partagent un réseau. La résultante de la codification de toutes les choses est l'émergence d'une frontière indéconstructible entre l'humain et le non humain[13]. »

Le génie de Chatonsky vient peut-être bien de ce qu'il crée une position irréductible au clivage net entre l'humanité et la machine, tout en maintenant l'existence d'une certaine frontière entre l'humain et le non humain. Au lieu de renouer avec quelque humanisme classique, ce qui lui ferait fermer les yeux sur ce qui n'est pas humain, ou de mener une énième croisade contre l'homme à l'instar de Deleuze, Derrida, Foucault, ce qui ferait de l'humain un simple épiphénomène et occulterait au final ce dont il est capable, Chatonsky porte son regard à la fois sur la sphère humaine et sur ce qui la dépasse. D'un côté, semble-t-il, l'humanité a ceci de particulier qu'elle peut créer des machines sophistiquées et les utiliser à bon ou mauvais escient ; de l'autre, elle paraît reliée à la machine par l'intensité qui les traverse toutes deux.

Le contexte dans lequel furent prononcées les phrases précitées est tout à fait révélateur à ce propos. Parlant avec une machine qui l'interrompt de manière inattendue, Chatonsky fait saillir, lors d'une conférence-performance, le rôle de la contingence. C'est que des intensités parcourent de part en part tout geste, de sorte que même l'action humaine la plus réfléchie n'est pas entièrement sous contrôle. Il est pour le moins tentant de repérer ici des échos au primat du devenir qu'on rencontre chez Deleuze, d'autant plus que la thèse doctorale de Chatonsky portait précisément sur le concept de flux. Mais cette notion est riche en significations, et quand on prend connaissance de l'un des sens principaux dans lesquels l'emploie Chatonsky[14], on constate qu'il faut l'entendre moins comme exact synonyme de devenir que comme force qui déborde et submerge l'être humain. À cet égard, et ce n'est pas le moindre de ses tours de force, Chatonsky refuse de rééditer le thème deleuzien des lignes de fuite (que l'art actuel répète comme un mantra) pour s'arrêter plutôt sur les puissances qui transcendent l'humain et auxquelles il doit demeurer sensible s'il veut apprendre, non pas à contrôler l'incontrôlable, mais à apprivoiser sa constante perte de contrôle.

—

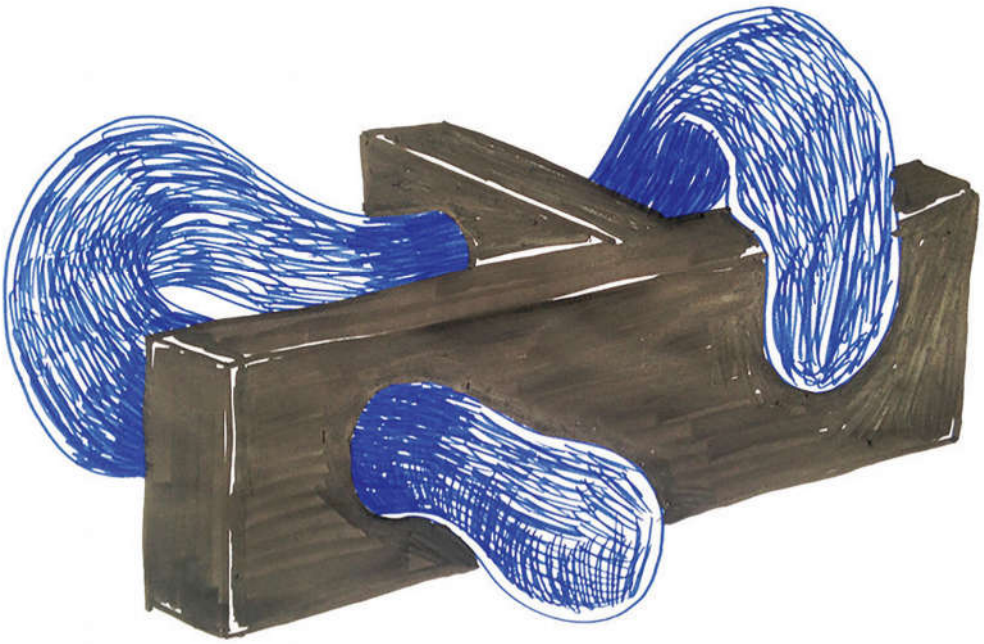
Support (2015). Installation.
http://chatonsky.net/support

Télofossiles (2015). Avec D. Sirois et C. Charles. Installation. Unicorn Art Center (Beijing, Chine).
http://chatonsky.net/telofossils

Augment (2016). Avec G. Dyèvre. Dessin.
http://chatonsky.net/augment

10 Thomas De Koninck, *Aristote, l'intelligence et Dieu*, Paris, PUF, 2008, p. 3.
11 Dominique Moulon (propos recueillis), « Grégory Chatonsky. Une esthétique des flux », *op. cit.*
12 Julie Demers, *Barbe*, Montréal, Héliotrope, 2015, p.60.
13 Grégory Chatonsky, « Le code hors sens », Chatonsky.net, conférence tenue en 2015, http://chatonsky.net/hors-sens/ (consulté le 14 septembre 2016). Pour un commentaire qui prend pour objet des photographies de sujets anonymes décédés et qui interroge notamment le lien entre l'humain et le non-être, nous nous permettons de renvoyer à ce petit essai de philosophie de l'image : Pierre-Alexandre Fradet, *Anonymous Photographs of the Past : A Petition Against Death?*, trad. de T. Widom, Santa Fe, CSF Publishing, 2012.
14 Anonyme, « Esthétique des Flux. Interview with Grégory Chatonsky », *Recto/verso*, 2016, https://rectoversocollective.wordpress.com/esthetique-des-flux-interview-with-Grégory-chatonsky/ (consulté le 15 septembre 2016).

revue-23.indd 82 2017-02-03 3:18:06 PM



84

JUSSI PARIKKA

—

A PLANETARY MEMORY TRACE

revue-23.indd 84 2017-02-03 3:18:10 PM

Jussi Parikka avait écrit en 2013 un texte pour le catalogue de l'exposition « Télofossiles » qui avait eu lieu au Musée d'art contemporain de Taipei. En 2015, à la demande de Grégory Chatonsky, il écrit un texte pour une exposition à l'IMAL (Bruxelles) selon un nouveau protocole. L'artiste lui a proposé de le rédiger avant l'exposition, non pour faire la description critique des œuvres, mais pour nourrir son propre imaginaire et le processus même de production artistique. En renversant la chronologie du texte et de l'exposition, il s'agissait d'éviter tout aussi bien le commentaire (d'un concept par une œuvre) que la justification (de l'œuvre par un concept), c'est-à-dire une relation de représentation. L'artiste et l'écrivain partagent un monde qu'ils parcourent selon les capacités de leur médium respectif. Pratique discursive et pratique artistique sont égales sans être équivalentes.

—

1

Around 2248, or so, it was discovered. The dried up land-cum-desert was cut through by a line that was not what they used to call back in the early times, a nation state border. Instead, a different line cut in the desert.

NOBODY LIVED THERE ANYMORE

except the wandering remains of tribes whose ancestors were the ones who could still tell memories of what used to be—that something used to be.

Now there is sand and wide plateaus that are exposed to erosion after the trees disappeared. You can find traces of other things, like water, now mostly evaporated. Clouds do come at times. It rains hard, beating so hard and intensely that anything without a shelter would feel like it was being bounded by tiny rocks. Otherwise it is just dry. One would describe it easily as a lifeless place, the remains of

ANCIENT CIVILIZATIONS

but expressed only by way of such structures occasionally found.

The line that cut across the sand was identified later as part of old infrastructures belonging to

THE FOSSIL FUEL ERA

It was an ancient, quiet but agreed replacement of borders, with a different sort of a division, not between inside and outside but alongside. Someone in the group that discovered the pipeline had the idea to follow it, to see where it leads. Not that it would end. Someone else joked you would come back from the other end. Gas seemed to flow like that; part of the other fossil fuel economies that for a short time boosted a particular economic system and quickly ground it to its halt. What irony. Fossil fuels, and then contributing to the fossilization of a particular life style that became also a fossilization of much of life, humans and non-humans.

That economic system was, after all, infrastructural. Eastern Turkey, bordering with Kurdistan, was cut through with gas pipelines, flowing from the North. National politics hastened geopolitical arrangements, but was it actually just a surface on which the more sustained energetic and material links were being made? What if the gas never cared of their religions and just parasitized on local disputes by reaching out across the planet.[1] It was one of the few remaining monuments after the years of tribal war—and then not-so-tribal war—that was waged in the vicinity of this pipeline and similar disputes around the world.

RELIGION, MONEY, ENERGY; THE USUAL THINGS

In the end, what it left behind was a monument buried in the sand, as one last, sad object of what they used to call cultural heritage. The actual art they hid away in secret places, many since forgotten. During such times, the work of the curator was to ensure art did not get blown up. Perhaps those hidden works too would be discovered. But for now, memories of that ancient era—as it was now becoming clear—was in the form of tubes, lines, pipes, and other sorts of remnants of things that were dug into the earth, sometimes on the surface, but always slightly remote.

In some ways, it always was. The things that really counted—both literally counting and metaphorically being significant—were removed from the sight of the everyday people that used to occupy the land.

WE WERE REMOVED FROM THEM, THEY WERE REMOVED FROM US

Despite its continuous centrality, the technological was increasingly something we experienced but without a clear focus on where, how, and why. It was under the surface and in the sky. It crossed deserts, and the abandoned zones of the cities. Archaeologists were interested in this sort of a city: one of cries and screams, of acoustic traces. And the near silence of data, humming.[2] Indeed, it was rather quiet—

THE MACHINES WERE SILENT

even if still connected by way of cables and tubes.

1 Consider Thomas Pynchon's words in Gravity's Rainbow (1973): "This War was never political at all, the politics was all theatre, all just to keep the people distracted . . . secretly, it was being dictated instead by the needs of technology. . . .The real crises were crises of allocation and priority, not among firms—it was only staged to look that way—but among the different Technologies, Plastics, Electronics, Aircraft, and their needs which are understood only by the ruling elite." Quoted in Geoffrey Winthrop-Young, "HuntingW a Whale of a State: Kittler and his Terrorists." Cultural Politics vol. 8, issue 3, 2012, 407.Cf. Reza Negarestani, Cyclonopedia: Complicity with Anonymous Materials. (Melbourne: re:press, 2008).

2 See Shannon Mattern's *Deep Mapping the Media City* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015).

revue-23.indd 86 2017-02-03 3:18:18 PM

The
Human
Use of
Human
Beings

It was back then that we also discovered things in and under the waves. The dilemma of the sea and the ocean had troubled people for centuries, but what if you go under the water line? Not just in terms of the ships and submarines, but

THE DESERT AT THE BOTTOM OF THE SEA

That's where you find more of the dividing and transport lines—the cables, sea cables. These are the ones that literally cross the planet, and by their limited number still offer the illusion of ubiquitous planetary computation.[3]

The irony did not escape some of the people. The dried out land and its remnants of past infrastructures; the deepest of the oceans with remote cables. They were technological objects that reminded of a memory that was not memory anymore, but just a dumb thing lying there, like an archaeological vase—but of a planetary scale. It wasn't really an interesting question to ask who designed it but just to say that it so easily outlasted those who built it. Transport of gas, transport of light carrying information.

2

Imagine that one Kubrick movie scene with the monolith but replace it with a data centre. The thing of the past-future that haunts and, in its impenetrable form, seems to be as foreign as a computational interface to an outsider intelligence. Indeed, such an intelligence might not even be bothered with the interface so poorly designed because designed for human needs.[4]

But imagining the discovery of a data centre also summons what was described above. We should not get too fixated solely on the specific objects or even spaces, but also on the wider infrastructural networks that allow any sort of centralized place to have power, to transmit information, to be connected on a planetary scale. The imaginary of the non-human object is to be complemented with

THE REAL EXISTENCE OF THE NON-HUMAN INFRASTRUCTURE

that is not a new thing but escorts the period we refer to as modernity into our contemporary era and into the future.

The future biopolitics of elements—the elements that are not merely the four of air, water, fire, and earth but the whole periodic table sketched with increasing accuracy since the 1860s and nowadays with odd new synthetic combinations[5] — gives a further setting for the infrastructural. What will endure on a physical level is prescribed by the wider environmental conditions of dry air, wetness, sea levels, salinity, and more. How does one design for the coming fluctuation of weather patterns?

Besides questions for the designers, there is the question for the one with the archivist's or historian's mindset. The one that is concerned with memories and with preserving them. Well, we never preserve memories, but documents, things, objects, and other material things we then mistake for what they might refer to. In any case, the larger question is about what kind of memory extinction are we dealing with? The technological memory in a harddrive, one that sustains our social memory (two different things, already)? The cultural memory of humankind? Or memory as something that sustains any sort of a complex system to "live"? In other words, what if planetary memory is what we were after, after all? The dried out sandlands, the dead oceans speak of a memory of a different kind than the archivist is used to.

In the context of the debates about the Anthropocene, Bronislaw Szerszynski has outlined how we might be able to think not merely histories and memories of the Anthropocene, but how the world itself incorporates and expresses a memory through its processes.[6] He relates this to a reading of theories of self-organization wherein the systematic qualities of natural "things" (i.e. systemic processes) are based on a memory through which their state changes and life unfold. This also applies to inorganic systems, including geological ones. The position allows us to think of the planet's inorganic life as completely entangled with the biosphere, and to elaborate a position of

NON-HUMAN MEMORY

that is constantly expressed on a planetary scale, even if also on a local one.

The various systems and subsystems form a living entity that has potential impact across many scales. This applies to geochemical formations, the atmosphere, and many other scales that then reveal their dynamic qualities. They unfold towards the future but are prescribed by their memory, which can be said to be their virtual potentiality. This memory is also long-term, Szerszynski reminds us: it is a memory of the planet and its outer-planetary existence, and yet of constant relevance to us as entangled with the systemic qualities that unfold during its lifespan.[7] Everything across the scale of being is embedded in a dynamic, rhythmic existence.

3 Nicole Starosielski, *The Undersea Network* (Durham: Duke University Press, 2015).

4 Benjamin H. Bratton, "Outing A.I.: Beyond the Turing Test" New York Times, *The Stone/Opionator* (February 23, 2015): http://opinionator.blogs.nytimes.com/author/benjamin-h-bratton.

5 Gary Genosko, "The New Fundamental Elements of a Contested Planet" talk at *the Earth, Air, Water: Matter and Meaning in Rituals Conference* (Victoria College: University of Toronto, June 2013).

6 Bronislaw Szerszynski, "The Anthropocene and the Memory of the Earth" paper at *The Thousand Names of Gaia: From the Anthropocene to the Age of the Earth conference* (Casa de Rui Barbosa: Rio de Janeiro, Brazil, 15-19 September 2014).

7 *Ibid.*

revue-23.indd 88 2017-02-03 3:18:22 PM

It's also an archive of sorts—or at least it mobilizes the discussion concerning memory and the archive that we have been witnessing in the past decades. For it relates to the wider sense of archivability, which opens up in new ways when we think of nature and the world as media that already does the work of active inscription and active memory:

"The archive works against itself"—this is the *mal d'archive*.[8] Whether it is the very strata of the rock, or an archive created by humans in order to record Earth's memories and what it knows, the archive's very form of resistance to forgetting makes a more final forgetting possible—the hiding or destruction of the archive. The closed archive of the solid body of the Earth is now being opened but at the same time ransacked.[9]

3

The question of the extinction of memory is particular to our era. It is not that previous eras did not have their own apocalyptic discourses, whether of biblical proportions, of plagues, or of the Other (Ottomans, Christians, Communists, whoever happened to be on the other side of the border in your era). We ask that of and with our technological objects, but we could also ask that of our natural systems and their "archives." This question was already posed in the 19th century with the slow introduction of the idea of what we now call "The Anthropocene."

The geological sciences were also an intervention into how we think of the past and the future. The material conditions of the present were also indications of the future, for example for James Hutton, the 18th century geologist. Rocks and their mineral qualities told stories of time. The world was seen as a dynamic entity where metamorphosis applied to geology as well. The short-circuit of the past, present, and future was the geological way of wiring a sense of the material planet; the past was telling the story of what will happen, a future story that could be told "from things which have already happened; things which have left, in the particular constitution of the bodies, proper traces of the manner of their production."[10]

Some hundred years later, by the time modern geology had really started to establish itself in the early 1870s, the Italian geologist Antonio Stoppani introduced the notion of the "Anthropozoic" era. Stoppani was interested in conceptualizing the human era as one significant geological period. It had shifted both the material basis of our planet and the mental coordinates of how we should relate to our habitat. This was an era before space travel and outsider perspectives,[11] and yet Stoppani's fiction introduced the trope of an alien visitor to geological discourse. What if we were visited

FROM THE OUTSIDE OF OUR PLANET

and our remains were readable mostly to an alien? An alien intelligence that sees and thinks differently than us—in our rather fixated way of approaching the design of the world—would surely also interpret what it sees in an ever so different way; perhaps it would not even be that interested in what we deem significant, as the human remains and the memory banks of data centres would be ignored in preference for the ecological memories. Perhaps

THE PLANETARY RUINS ARE DATA THAT BECOMES NON-HUMAN READABLE

Or nothing is particularly interesting, and we have to cut down on the cultural self-congratulation and admit that our trash will not be very interesting material for any other form of intelligence.

In any case, Stoppani imagined what might be left to discover if such an intelligence would see us as the fossils, and our designs as part of the fossil trace of the effects of science and technology. The question remains pertinent, while Stoppani was also speaking of the massive ecological work humans had engaged in: How much of the earth's surface by now disappears under the masses that man built as his abode, his pleasure, and his defense on plains, on hills, on the seashores and lakeshores, and on the highest peaks! By now the ancient earth disappears under the relics of man or of his industry. You can already count a series of strata, in which you can read the history of human generations, as before you could read the history of ancient faunas in the amassed seabeds. To the archeolithic strata, in which human relics appear buried among cut firestones and bones of extinct animals, superimposed terramare, and pile dwellings, this is where the progress of the human race is demonstrated by bronze forged into exquisite weapons and tools. Yet we have not come to see the soil imprinted upon by Etruscan art, and, to find ourselves on our own, we have to cross the immense stratum that carries the mark of Roman genius.[12]

The idea of extinction is what starts to apply to a whole drive of modern science and technology; the geoengineering of the elements of the planet, from its peaks to its waters, also becomes an index of the memory of what is left behind as monument. The cables, tubes, channels, and more are part of the ecological heritage where information does not necessarily flow anymore, but the technologies after the media have

8 Jacques Derrida, *Archive Fever: A Freudian Impression*, trans. Eric Prenowitz (Chicago: University of Chicago Press, 1995),14.
9 Szerszynski, *op. cit.*
10 James Hutton quoted in W. Schreyer, "High-pressure Experiments and the Varying Depths of Rock Metamorphism" in *James Hutton – Present and Future*, eds. G.Y Craig and J.H. Hull (Geological Society: London, Special Publications, 1999), 60.
11 Although, for good insight into the planetary design before the official space age, especially Nikolai Fedorov's writing, see Benedict Singleton's article "Maximum Jailbreak" in *#Accelerate: The Accelerationist Reader*, eds. Robin Mackay and Armen Avanessian (Falmouth: Urbanomic, 2014), 489-507.
12 Antonio Stoppani, "First Period of the Anthropozoic Era," trans. Valeria Federeighi, in *Making the Geologic Now: Responses to Material Conditions of Everyday Life*, eds. Elizabeth Ellsworth and Jamie Kruse (Brooklyn: Punctum Press, 2013), 38.

revue-23.indd 90 2017-02-03 3:18:24 PM

remained as

INFRASTRUCTURAL WITNESSES

of the planetary scale reorganisation and the shifting levels of the sea, the drying up of the land, the mass extinction of species the sixth time around.[13]

—

At home at work (2015). With D. Sirois. Installation.
Urs Hölzle, vice-president of Google's infrastructure, is one of the first ten employees of the company. By finding scattered data about this person, the machine attempts to create a narrative. It alternates a series of computer desks and videos to produce a variable and infinite movie. The birth of Google in the late '90s is a distant time that belongs to another world.
La Chambre Blanche (Quebec, Canada)
http://chatonsky.net/work-home

Neural Landscape Network (2016). Digital print and generative video.
150 x 150 cm.
A recursive neural network (RNN) software learns to reproduce the surface of the Earth with thousands of satellite photos. Disturbances in his memory intervene in the image and produce a new abstract surface mixing human and non-human lines.
http://chatonsky.net/nln

CoreFab (2015). Digital print. 100 x 75 cm.
Parts of data centers recomposed with random abstract paintings.
http://chatonsky.net/core-fab

The Use (2015). Sculpture.
IMAL (Brussels, Belgium).
http://chatonsky.net/use

Lecture (2015). Print on mesh. 365 x 290 cm.
IMAL (Brussels, Belgium).
http://chatonsky.net/lecture

Extinct memories (2015). With D. Sirois.
Installation.
IMAL (Brussels, Belgium).
http://chatonsky.net/extinct-bxl

13 Bjorn Carey, "Stanford Biologist Warns of Early Stages of Earth's 6th Mass Extinction Event" *Stanford News* (July 24, 2014): http://news.stanford.edu/news/2014/july/sixth-mass-extinction-072414.html.

revue-23.indd 92 2017-02-03 3:18:25 PM