

ARTIFICIAL+
IMAGINATION



GREGORY
CHATONSKY

Une zone trouble entre l'être humain et les technologies où les flux, la mémoire, l'espace latent, l'extinction, la résurrection, construisent des fictions sans narration, au sein d'un corpus d'œuvres qui se recomposent d'exposition en exposition.

Grégory Chatonsky est un artiste et chercheur franco-canadien qui vit et travaille à Paris. Après des études de philosophie à la Sorbonne et de multimédia aux Beaux-Arts de Paris, il fonde en 1994 Incident.net, une plateforme de net art. Dans les années 2000, il explore la matérialité numérique à travers les ruines et les flux. Dès 2009, il expérimente l'IA et en fait un outil critique. En 2016, il soutient une thèse de doctorat à l'UQAM. De 2017 à 2019, il organise à l'ENS un séminaire consacré à l'impact de l'imagination artificielle sur l'art, c'est-à-dire la capacité des machines à produire des images, des sons et des textes qui n'existent pas.

Parmi ses œuvres, Capture (2009) conçu avec Olivier Alary, met en scène un groupe de rock fictif dont les réseaux de neurones produisent sans interruption chansons, clips et produits dérivés au-delà de ce que le public peut absorber. Au Palais de Tokyo, Terre Seconde (2019) imagine une planète de remplacement générée par IA à partir de millions de données : une structure modulaire y accueille chaque jour de nouvelles sculptures organiques, entre monument et hallucination d'une machine. Avec La ville qui n'existait pas (2023-2026), projet in situ réalisé dans le cadre d'Un été au Havre, il réécrit l'histoire du Havre à partir des archives municipales, en imaginant tout ce que la ville aurait pu devenir, des fresques aux cartes postales, des sculptures aux films.

Il a également exposé au AIUla, Berkeley, Biennale de l'image possible, Centre Pompidou, Collection Lambert, Hubei Wuhan Museum, Jeu de Paume, MACVAL, Modern

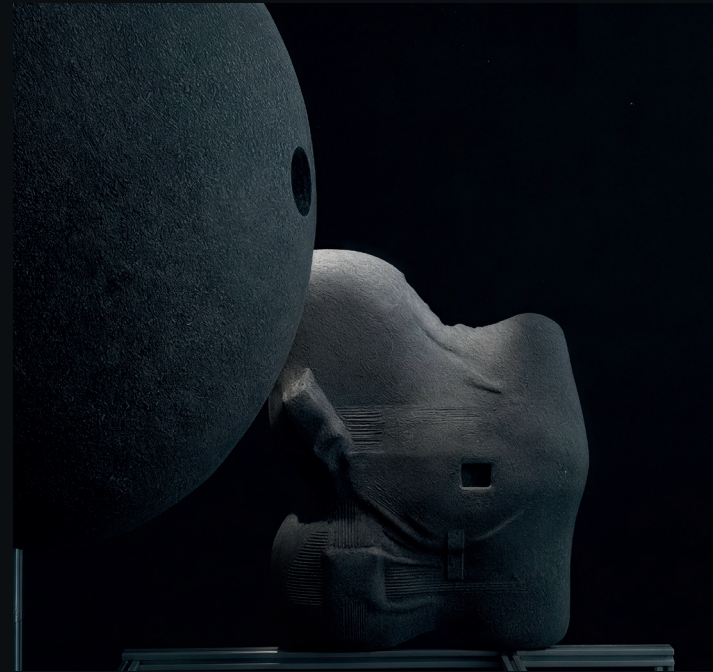
Art Museum Shanghai, MOCA Taipei, Moody Center, Musée d'art contemporain de Montréal, Museum of the Moving Image, Schirn Kunsthalle Frankfurt, Un Été au Havre ainsi que dans de nombreux autres lieux.

Ses œuvres font partie de collections privées et publiques, notamment celles de la BnF, du CNAP, du CNES, du FAC, du FRAC Île-de-France, du FRAC Occitanie, du Havre, du Hubei Museum et du Musée Granet.

Il a enseigné au Fresnoy, à l'UQAM, à EUR-Artéc et à la Musashino Art University (Tokyo), et codirige l'Institut du Féral. Il a fait partie des comités d'experts de l'AI Act et de l'AI Summit, et a rédigé en 2017 pour le ministère de la Culture un rapport sur l'impact de l'IA sur les industries culturelles et les métiers de la création.

After the Dataset 2026

Nous avons disparu. Sur une station en orbite, un centre d'art veille sur un dataset du monde tel qu'il fut, tandis qu'un système en invente sans relâche le contrefactuel. Ce dernier témoin ne se contente pas de garder : il réveille, recombine, produit des expositions qui n'ont jamais eu lieu. L'archive cesse d'être un dépôt mort pour devenir réserve de possibles, mémoire anticipative, promesse indéfiniment différée de ce qui aurait pu être. Reste une question, que la fiction envoie en orbite sans la résoudre : à qui s'adresse un musée qui donne des vernissages pour un public absent et commente des collections que personne ne verra ?



Read Only Memories 2003-2026

Vertigo, encore. Depuis des décennies, Chatonsky retravaille le film de 1958 ; cette fois, il a créé un agent capable d'en produire des versions alternatives. L'axe de chaque plan est modifié automatiquement, puis une IA analyse chaque image régénérée pour « prévoir » les cinq secondes suivantes. Ces prédictions textuelles deviennent les prompts de nouvelles vidéos, dans un cycle de transformation sans fin. Naît un film second, issu d'une mémoire régénérée et dégénérée de l'original : les personnages errent, changent de visage, en quête d'un événement qui se dérobe. Vertigo y apparaît comme la matrice du cinéma, un récit qui rejoue indéfiniment ses propres obsessions.



La quatrième mémoire 2025

Un tombeau construit de son vivant : tel est le prototype funéraire que l'artiste destine à survivre à notre espèce. Là où la photographie fixait des traces indicielles, l'IA vectorise nos archives et en tire d'innombrables versions du possible. Photographies de monuments funéraires aux allures de centres de données, sculptures hybrides, fragments corporels autour d'un cerveau vitrifié de Pompéi : l'ensemble dialogue avec un film où la voix synthétisée de Chatonsky tente de reconstituer une biographie spéculative. Entre mémoire, données et immortalité, Quatrième mémoire explore une existence sans finitude, et les vies non vécues que l'IA peut désormais matérialiser.



La ville qui n'existait pas 2023-2026

Et si Le Havre avait pris d'autres chemins ? Dans le cadre d'« Un été au Havre », un système d'IA nourri des archives municipales engendre des versions alternatives de la ville, non pour ressusciter le passé mais pour en déplier tous les possibles. Fresques, sculptures, cartes postales, films et expositions s'infiltrant dans la ville réelle, et les habitants participent à l'écriture de cette mémoire parallèle. Quatre épisodes, « L'espace latent 1895-1970 », « Logistique des mémoires 1971-2024 », « La trêve 2025-2050 » et « La maison des rêves 2612 », font de l'archive la matière première d'un imaginaire collectif.



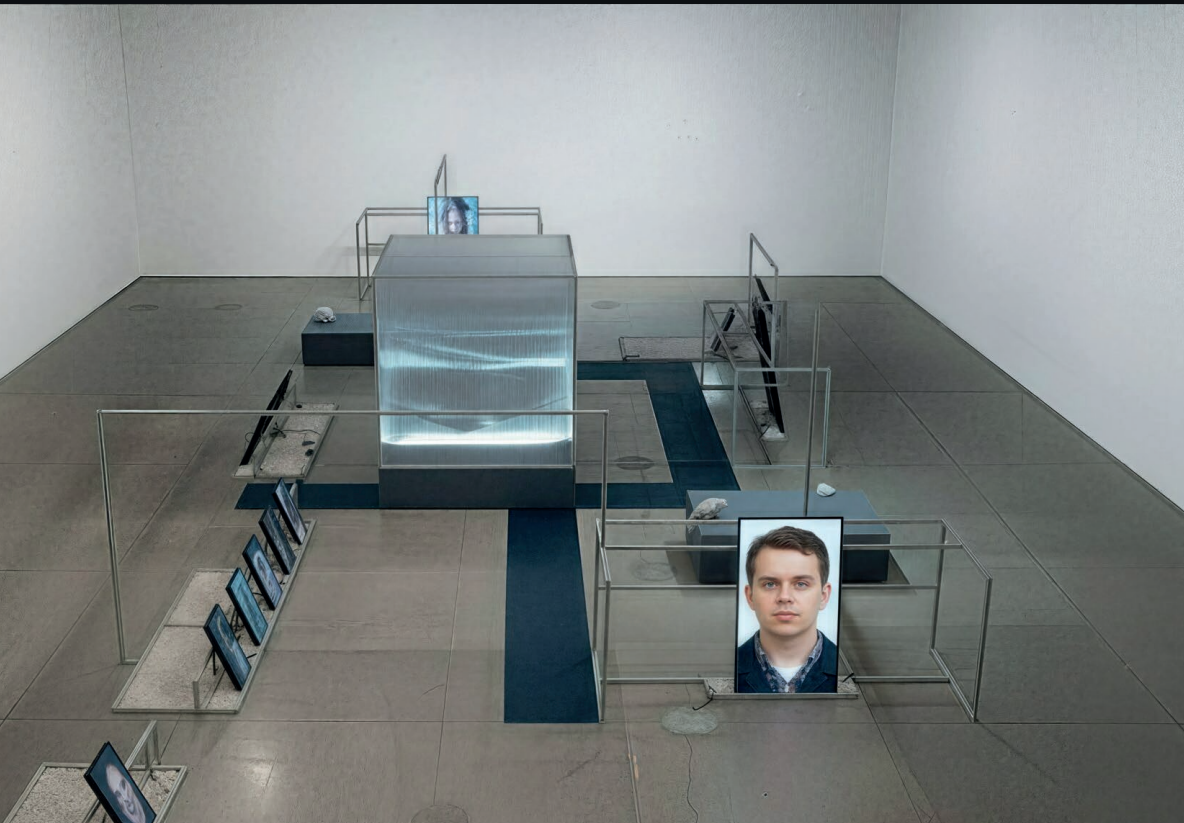
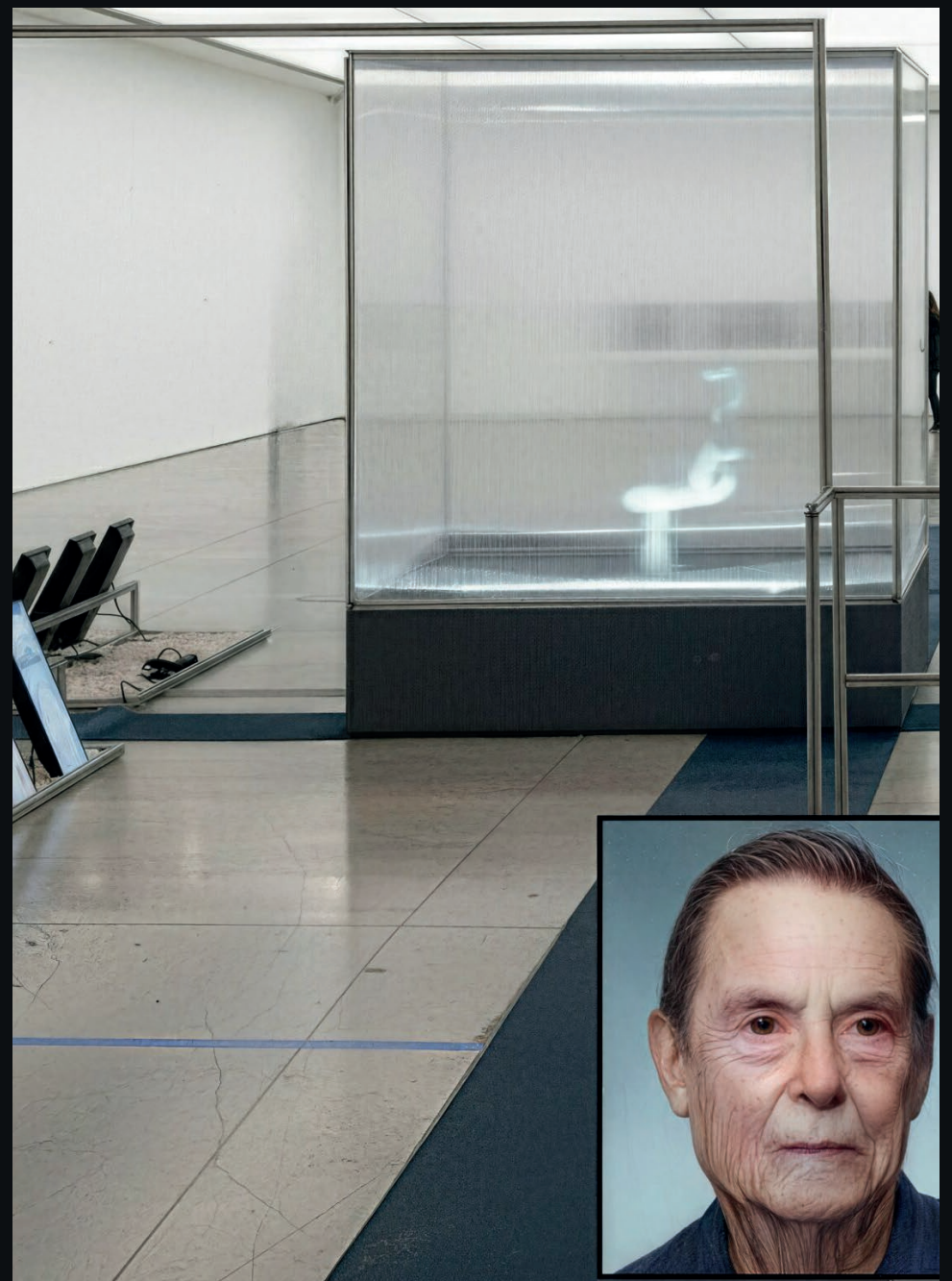
Le cube blanc dans l'idéologie de la boîte noire 2023

Deux figures de l'opacité se font face : le cube blanc, qui prétend à la neutralité de l'exposition, et la boîte noire, dont l'intelligence artificielle garde le secret. Entre elles, un système génératif fabrique sans fin des images de salles d'exposition et d'œuvres, qu'il accompagne de commentaires imitant la voix d'un esthète. Nourrie de milliards de documents du réseau, la machine peuple ses galeries d'un public en contemplation devant des œuvres invisibles, ou contrefactuelles, qui recyclent les lieux communs du champ artistique. Non pas la copie fidèle du passé, mais une mémoire collective alternative, et derrière elle une question adressée aux institutions et à leurs discours.



Disnovation 2022

Dans ce futur, plus personne ne parle d'innovation. Il ne reste qu'un avatar de l'artiste, modélisé en 3D temps réel par un moteur de jeu vidéo, dernier représentant d'une rhétorique périmée. Il superpose trois âges de la vie, adolescence, âge adulte, vieillesse, et déroule sans pause un monologue produit par un réseau de neurones, où se mêlent innovation, intelligence artificielle, développement personnel et méditation, dans la langue standardisée des startups. En faisant d'un discours dominant une performance, l'œuvre en révèle la date de péremption : celle des langages technocratiques, promis à la désuétude.



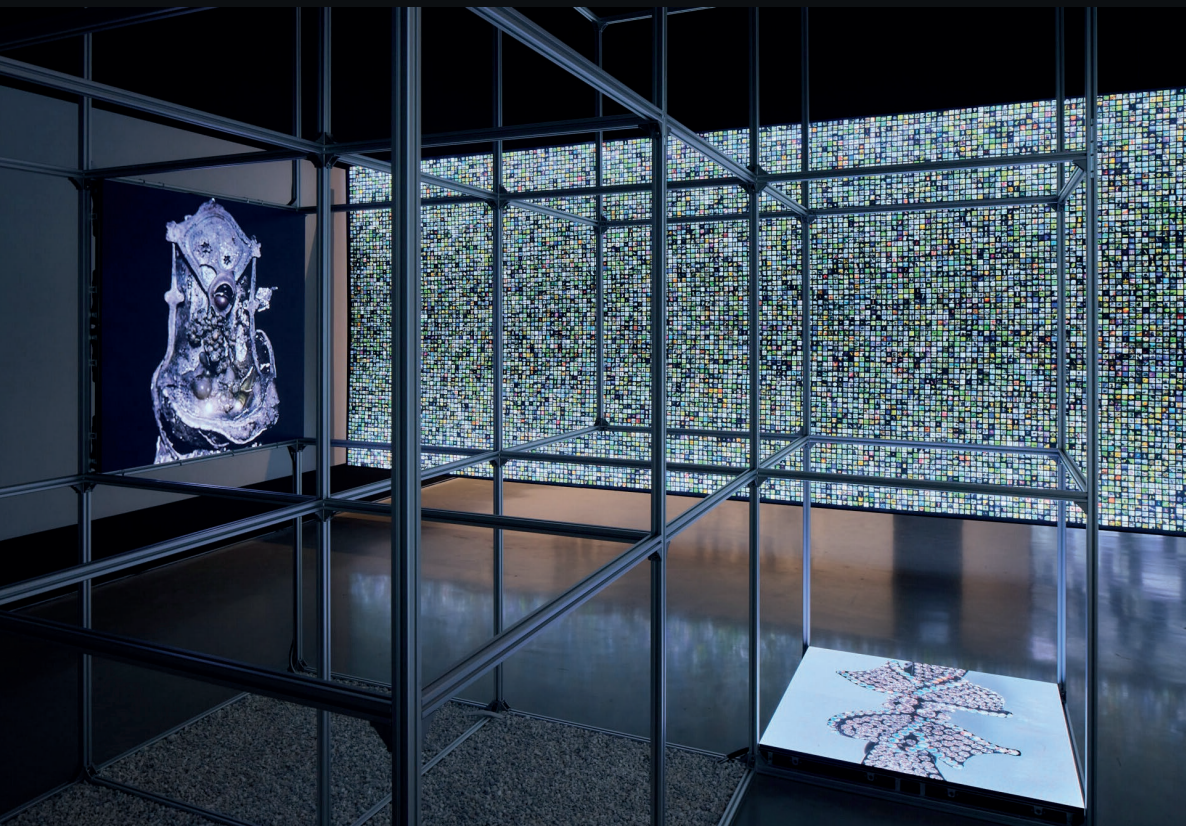
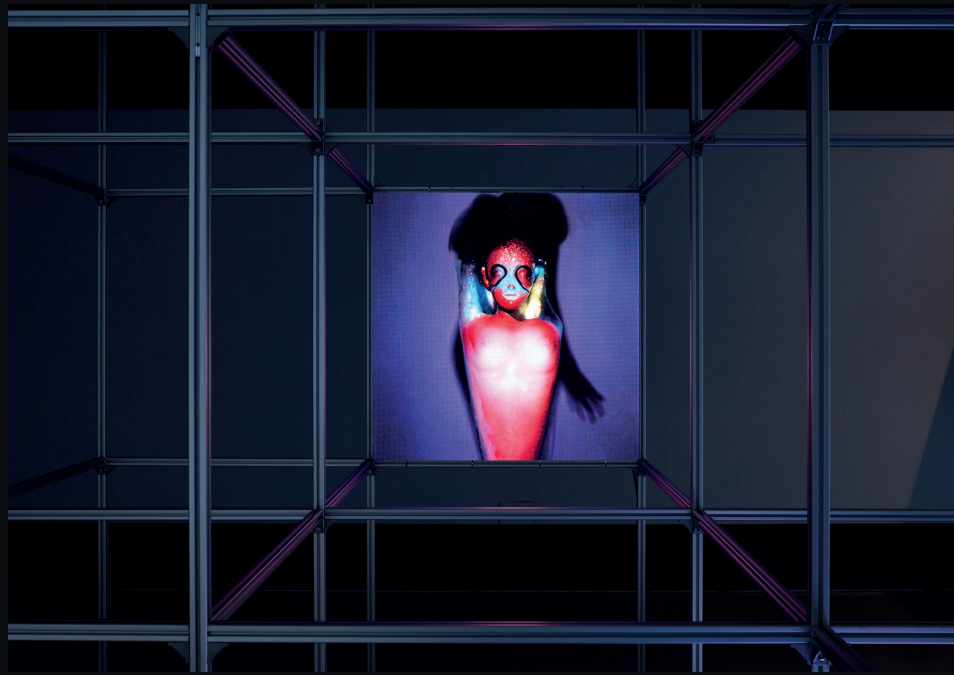
Externes : Une histoire artificielle de l'histoire naturelle 2021

Souches mortes, insectes, champignons, mousses : Externes branche du semi-vivant sur une intelligence artificielle pour lui faire raconter autrement la vie sur Terre. Trois chapitres brouillent les frontières entre vivant et mort, technique et naturel. « Capture » : des capteurs posés sur les souches, enfermées dans des boîtiers qui évoquent l'histoire naturelle, nourrissent l'IA en temps réel. « Completion » : un film génératif infini, bâti sur des documents scientifiques du XIXe siècle, invente des formes de vie crédibles mais irréelles. « Simulation » : des sculptures éprouvées dans des espaces numérisés sont imprimées en 3D, puis réinstallées sur site.



Completion 2021

Sept ans : c'est le temps que met un écran posé au sol pour faire défiler ImageNet et ses quatorze millions d'images, une durée qui interdit de l'embrasser d'un regard. Face à lui, dans une structure modulaire en aluminium, un second écran montre des images produites par réseaux de neurones récurrents à partir des recoupements statistiques de cette base : plantes, animaux, techniques et minéraux glissent les uns dans les autres, réalistes sans être réels. Une voix synthétique les décrit en critique d'art, narration qui déraile, ironise sur les cartels et invente un hors-champ. Completion 1.0 compose ainsi une histoire infinie et contrefactuelle de la photographie, où l'image est la mémoire résiduelle des photographies passées, et le mot, celle du discours esthétique du siècle dernier.



Terre seconde 2019

Chaque jour, une structure modulaire accueille de nouvelles sculptures : minérales, végétales, organiques, elles évoquent notre monde sans jamais le reproduire. Un réseau de neurones récuratif les engendre à partir de millions d'images, de textes et de sons collectés sur internet, et les formes se métamorphosent les unes dans les autres, au sein d'un environnement en perpétuelle mutation. Entre espace spéculatif et monument à une humanité peut-être disparue, Terre seconde interroge le statut de l'imagination artificielle et l'ambiguïté d'une planète alternative fabriquée par la machine.



Des mémoires éteintes

2016

Nous ne sommes plus. Dans un futur indéterminé, une entité mystérieuse arpente les ruines d'un ancien centre de données et tente de déchiffrer ce qu'il reste de nous : nos archives numériques, seuls témoins de ce que nous avons été. Au cœur du dispositif, la mémoire d'Urs Hölzle, ingénieur de l'infrastructure de Google, préservée sur un disque dur, devient le prisme par lequel Chatonsky scrute l'emprise des géants du numérique sur nos relations, nos émotions, nos gestes, jusqu'à supplanter l'État. L'œuvre interroge l'accumulation de nos mémoires dématérialisées, leur survie à notre extinction, et la responsabilité que nous portons envers l'héritage informationnel laissé aux intelligences qui nous survivront.



The Dreaming Machine

2014

Vingt mille rêves, compilés à l'Université de Californie par Adam Schneider et G. William Domhoff, forment DreamBank, dont se nourrit un réseau récuratif de neurones. L'IA en tire de nouvelles séquences oniriques, les analyse, puis part chercher sur Internet des images qui répondent aux mots-clés extraits. Autour d'elle, un rack de serveur à demi pris dans la pierre, des signaux lumineux, un disque dur qui vibre : une archéologie du futur où les machines survivraient à leurs créateurs. L'œuvre demande ce que devient le rêve, expérience humaine la plus intime, quand des systèmes autonomes l'archivent, l'analysent et l'interprètent.



Télofossiles

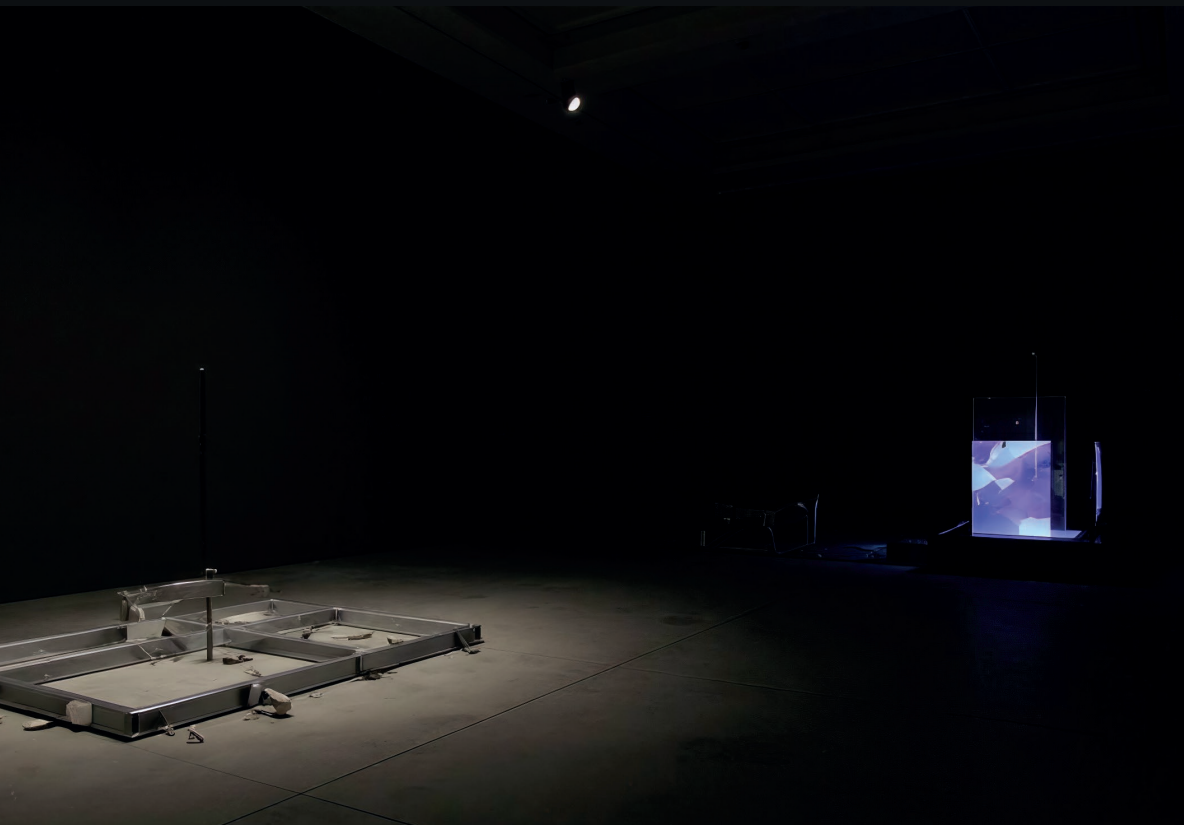
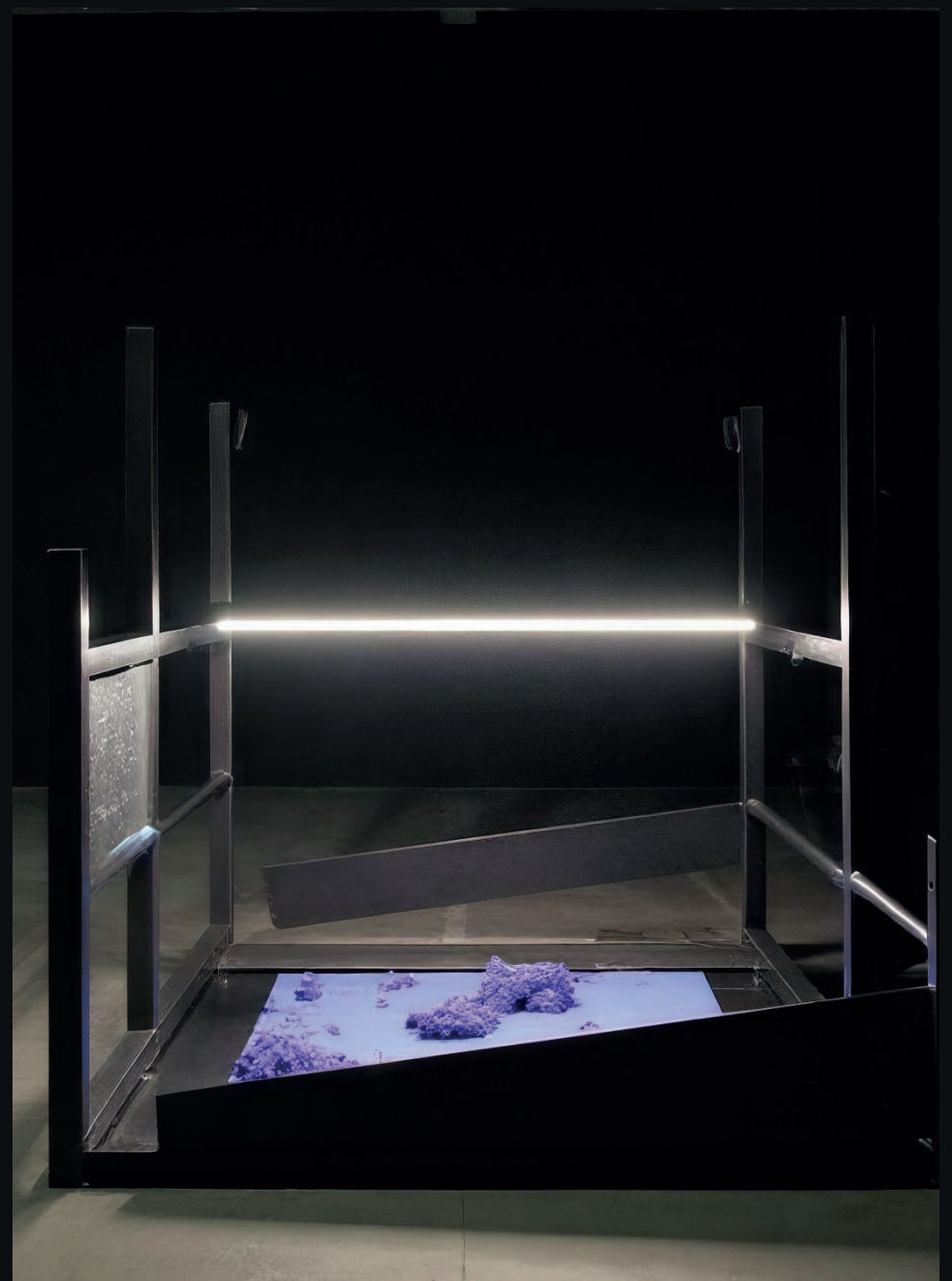
2013

Une espèce inconnue visite le musée archéologique de l'humanité éteinte. Dans cet environnement hybride, technique et organique, tout continue de fonctionner sans personne, et nos objets industriels comme nos déchets sont exposés tels des fossiles. Le spectateur y affronte sa propre disparition, et notre manie de tout mémoriser, photographier, archiver, cette accumulation compulsive qui voudrait conjurer l'angoisse de notre finitude. Télofossiles médite sur l'héritage que l'humanité laissera dans les couches géologiques de demain.



Capture 2009

Une création par heure, sans relâche : chansons, paroles, visuels, clips et produits dérivés d'un groupe de rock qui n'existe pas, « Capture », que des réseaux de neurones font tourner en continu. Un système de traduction intersémiotique décline chaque élément en autant d'adaptations médiatiques, tandis qu'un protocole de distribution efface du serveur tout fichier téléchargé : l'utilisateur devient le seul dépositaire de ce qu'il choisit de garder. La surproduction dépasse volontairement ce que le public peut absorber, et l'abondance remplace la rareté. L'œuvre met ainsi en jeu la propriété intellectuelle, les circuits de distribution, et la tension entre valeur marchande et valeur d'usage dans les industries culturelles.



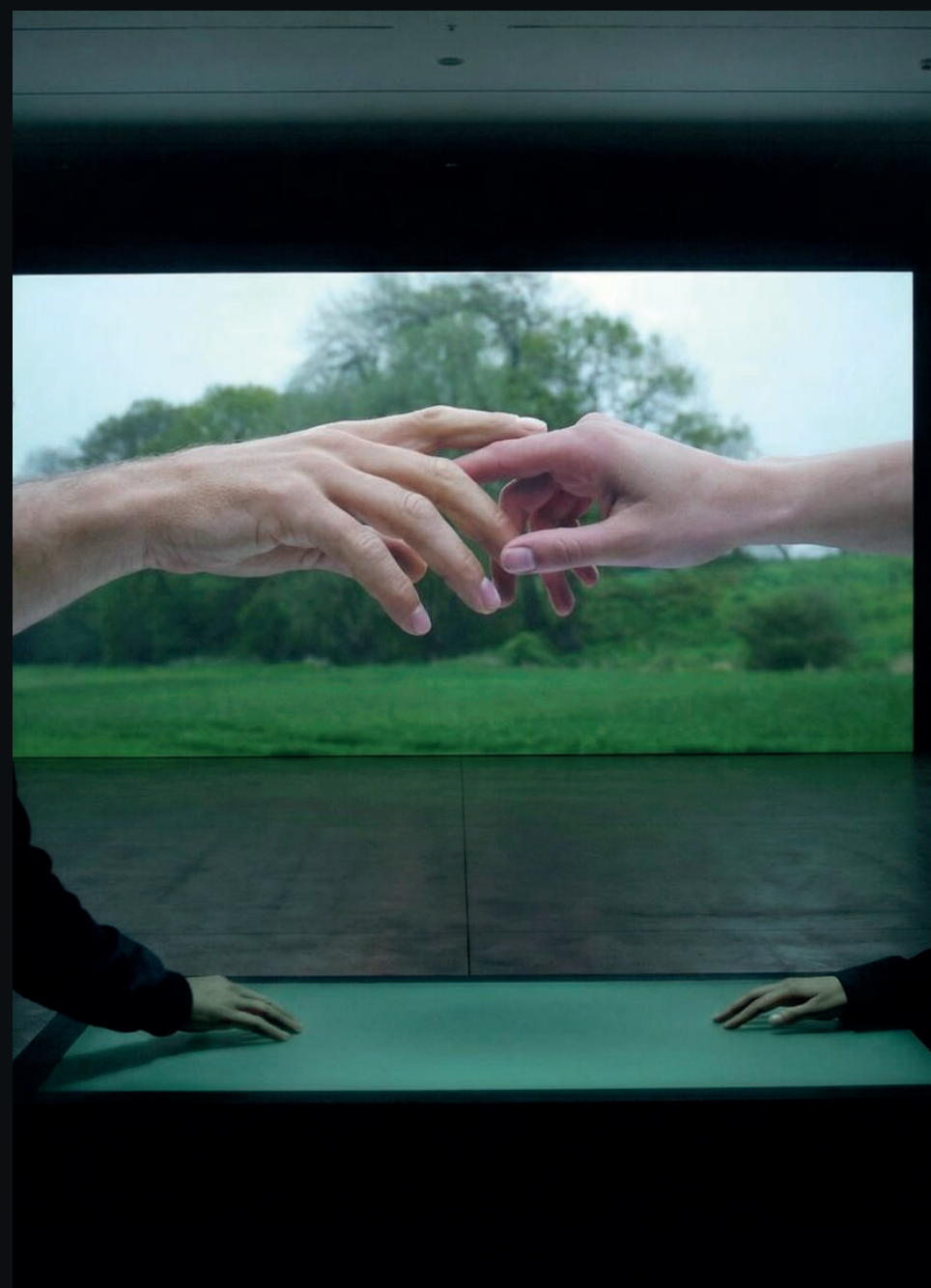
I Just Don't Know What To Do With Myself 2007

Chacun porte sur soi une image unique : son empreinte digitale. La série en détourne l'usage identificatoire pour en faire le point de départ d'une transformation visuelle autonome. Le visiteur numérise son empreinte ; elle apparaît à l'écran, se métamorphose, se fragmente, tels des icebergs à la dérive sur un océan que le cadre vient borner. Face aux systèmes contemporains d'identification biométrique, l'œuvre propose une réappropriation poétique de ces signes identitaires.



Se toucher toi 2004

Sur une surface vitrée, deux mains en images vidéo, l'une masculine, l'autre féminine, que le visiteur guide à distance du geste, rapproche ou sépare. Des capteurs saisissent le mouvement de sa main, mais ce contrôle n'est qu'apparent : peu à peu les images s'émancipent, car le dispositif est relié à d'autres installations et à une présence en ligne où d'autres participants agissent au même moment. Chaque geste est archivé dans une base de données et peut être rejoué. Une expérience tactile médiatisée par l'interface, qui interroge la présence, l'intimité à distance et la mémoire des gestes dans l'espace numérique.



SOLOS

2022 – Externes, Ostabat, France
2022 – Le rêve des plantes / Rares / Disnovation, Cité des sciences et de l'industrie, Paris
2019 – Je ressemblerai à ce que tu as été, Les Tanneries, Amilly
2018 – Peau parfaite, Diagonale, Montréal
2017 – Alt.City, Manarat Al Saadiyat, Abou Dhabi
2017 – Le jour de notre mort, Bellegarde, Toulouse
2015 – Centre des mémoires, Centre Clark, Montréal
2015 – Mémoires éteintes I et II, IMAL, Bruxelles / La Chambre Blanche, Québec
2015 – Téléfossiles II, Musée d'histoire, Wuhan / Unicorn Art Center, Pékin
2014 – I'll be your mirror, CDA, Enghien-les-Bains
2013 – Téléfossiles I, MOCA Taipei, Taïwan, commissariat S. Parent et S. Cheng
2013 – La survie des objets, Art Taipei, Xpo Gallery
2012 – Après le cinéma, Galeries, Bruxelles, commissariat Julie Miguiditchian
2010 – L'invention de l'identité 1 et 2, Toulouse
2009 – Flußgeist, Oboro, Montréal
2008 – L'invention de la destruction I-III, Galerie Poller, New York et Francfort / Galerie Numeris Causa, Paris
2004 – Readonlymemories, MEP, Paris

COLLECTIVES (SÉLECTION)

2026 – Hidden Layers, Berkeley, États-Unis, commissariat Antonio Somaini
2026 – Imaging after Photography, Moody Center for the Arts, États-Unis, commissariat Alison Weaver et Noor Alé
2026 – Mondes latents, MAAT, Lisbonne, commissariat Antonio Somaini
2026 – Le monde selon l'IA, Francfort / Museu de Arte de São Paulo
2025 – Le monde selon l'IA, Jeu de Paume, Paris, commissariat Antonio Somaini
2025 – Machina Sapiens, Conciergerie, Paris, commissariat Franck Bauchard
2025 – Imaging After Photography, Rice University, États-Unis
2025 – Speculative Archives – AI films, Harvard University, commissariat Antonio Somaini
2024 – Master, New Media Gallery, New Westminster, Canada
2024 – Black Box in White Cube Ideology, Zhi Museum, Chengdu, commissariat Yvannoé Krueger
2024 – Revenir du présent, Collection Lambert, Avignon, commissariat Yvannoé Krueger
2023-2026 – La ville qui n'existait pas, Un été au Havre, commissariat Gaël Charbau
2023 – Le Studio des machines, Musée Granet, Aix-en-Provence, commissariat Delphine Ract Madoux
2022 – Disnovation, Centre Pompidou, Paris, commissariat Géraldine Gomez
2021 – La vie même, Centre international d'art et du paysage, île de Vassivière, commissariat Flora Katz
2020 – Manifesta 13, Marseille
2020 – Time Machine, Palazzo del Governatore, Parme, commissariat A. Somaini, E. Grignard, M. Rebecchi
2019 – Alt+R Alternative Reality, Second Earth, Palais de Tokyo, Paris
2018 – Simulacrum II, Fries Museum, Leeuwarden, commissariat Wim Melis
2018 – Lost in the Net Dream, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taipei
2017 – Imprimer le monde, Centre Pompidou, Paris, commissariat Marie-Ange Brayer

2015 – Walkers: Hollywood Afterlives in Art & Artifact, Museum of the Moving Image, New York, commissariat Robert M. Rubin
2013 – Print Error, Jeu de Paume, Paris
2012 – Photon+, Taipei, commissariat J. Tseng et S. Cheng
2011 – Augmented Senses, Shanghai, commissariat A. Yan et C. Carcopino
2009 – Dans la nuit des images, Grand Palais, Paris, commissariat Alain Fleischer
2008 – Holy Fire: Art of the Digital Age, IMAL, Bruxelles, commissariat Yves Bernard et Domenico Quaranta
2008 – Japan Media Arts Festival, National Art Center, Tokyo

ART PUBLIC

2026 – La ville qui n'existait pas 4 : La maison des rêves (3612), Le Havre
2024 – La ville qui n'existait pas 2 : Logistique des mémoires (1995-2024), Le Havre, 6 tirages en béton installés dans la ville
2023 – La ville qui n'existait pas 1 : L'espace latent (1895-1944), Le Havre, 25 fresques monumentales générées par IA sur les façades d'immeubles Alcéane
2023 – Le rêve des pierres, AlUla, Arabie saoudite
2022 – Externes, Ostabat, impressions 3D installées en milieu rural

COLLECTIONS

Centre national des arts plastiques (CNAP), France
FRAC Île-de-France, France
Bibliothèque nationale de France (BnF), France
Collection de la Ville de Paris, France
Musée Granet, Aix-en-Provence, France
Fonds d'art contemporain (FAC), France
Musée d'histoire de Wuhan, Chine

ÉCRITS (SÉLECTION)

2027 – « Imagination artificielle, intelligences aliénées », co-écrit avec Yves Citton, Les presses du réel
2026 – « Ce qui (me) permet d'écrire est ce qui (vous) empêche de lire », AOC
2026 – « Vectofascisme, première partie : Vectoesthétique / Vectofascisme, deuxième partie : Vectopolitique », Carrier Bag
2025 – « Trumpisme et vectofascisme », Multitudes 99
2025 – « La quatrième mémoire », avec Yves Citton, Multitudes 99
2024 – « Explorer l'imagination artificielle », States n° 3, Villa Albertine
2024 – « Sortir du paradigme de la copie », avec Antonio Somaini, AOC
2024 – « Technophanie », in Computational Creativity, dir. Anna Longo
2024 – « L'image d'extinction », Cultural Politics
2023 – « Inspiration/Expiration (Completion) », SubStance, numéro du 50e anniversaire
2023 – « Disréalismes », Transbordeur
2023 – « Boîte noire, cube blanc et fiction grise de l'imagination artificielle », Pavillon Bosio
2020 – « Livre des machines », in Time Machine: Cinematic Temporalities, dir. A. Somaini et al., Skira
2020 – « Images décorréliées », in Discorrelated Images, dir. Shane Denson, Duke University Press
2019 – « Apprentissage – Extinction – Résurrection », avec Ariel Kyrou, Multitudes 75
2017 – « Deep Dream : le rêve du réseau », Neuroscience & Fiction, Muse 45
2016 – « Deep Dream : le rêve du réseau », SubStance 45/2, University of Wisconsin

Press

2011 – « Esthétique et fiction du flux », Proteus 39/1

2007 – « Esthétique des flux », Rue Descartes 55, Collège international de philosophie

MONOGRAPHIES

2025 – Le monde selon l'IA, explorer les espaces latents, JBE Books (catalogue d'exposition)

2023 – La ville qui n'existait pas 1, Partouche éditions

2023 – Le rêve des pierres, Fondation Sigg

2022 – Internals, Rose

2019 – Machines Upon Every Flower, Anteism

2014 – Capture: Generative Netrock, CDA

2013 – Télofossiles, MOCA Taipei

2011 – Capture: Grégory Chatonsky, HX

RÉSIDENCES

2024 – Le Havre, France

2023 – AlUla, Arabie saoudite / Le Havre, France

2022 – Ostabat / Cité des sciences et de l'industrie, Paris

2020 – Manifesta, Marseille / Les Tanneries, Amilly / National Museum of Art, Taichung, Taiwan

2019 – Cité internationale des arts, Paris

2018 – MOCA Taipei, Taiwan

2017 – Abou Dhabi, Émirats arabes unis / Taluen, Guyane française

2016 – Colab, Auckland / Hangar, Barcelone

2015 – IMAL, Bruxelles / Unicorn Art Center, Pékin

2014 – Villa Kujoyama, Kyoto, Japon

2013 – CdA Enghien-les-Bains / Museum of Contemporary Art, Taipei / 3331 Arts Chiyoda, Tokyo

2012 – Xiyitang, Shanghai

2004 – Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains, Tourcoing

2003 – Villa Médicis hors les murs, Montréal

1999 – C3, Budapest

PRIX ET BOURSES

2025 – Conseil des arts du Canada, aide à la production (La quatrième mémoire)

2021 – Photographie 3.0, CNAP

2020 – Prix MAIF pour la sculpture / Aide à l'écriture Dicream

2018 – Audi Talents (Second Earth) / Bourse FRQSC

2017 – CALQ (Peau parfaite)

2015 – CALQ / Dicream (Mémoires éteintes)

2011 – Bourse de recherche-crédation CRSH (Capture)

2010 – Aide au prototype Cap Digital / Arcadi / Dicream (Capture)

2004 – Prix SCAM / Dicream

2003 – Prix multimédia Videoformes

2002 – Prix Viper / Lauréat, Inclassables, Montréal

2001 – Prix Sound Space / Prix Computer Space / Prix FilmWinter

1999 – Prix Moebius (Mémoires de la déportation)

EDUCATION

2017-2019 – Post-doctorat en imagination artificielle, École normale supérieure, Paris

2016 – Doctorat en études et pratiques des arts (Esthétique du flux : après le numérique), UQAM, Montréal, mention excellent avec félicitations, sous la direction de L. Poissant

1999 – Master Multimédia/Hypermédia, ENSBA Paris (très bien, major)

1996 – DEA d'esthétique, Paris I (très bien, major), sous la direction d'Anne-Marie Duguet et Marc Jimenez

1995 – Maîtrise d'esthétique, Paris I (très bien, major), sous la direction d'Anne-Marie Duguet

ENSEIGNEMENT ET EXPERTISE

2025 – Codirecteur, École du Féral

2024 – Expert auprès de la présidence française (Sommet sur l'IA), de la Commission européenne (IA) et du ministère de la Culture (IA et art contemporain)

2024 – Enseignant, imagination artificielle, Musashino Art University, Tokyo

2019-2023 – Enseignant en recherche-crédation, EUR-Artéc DIU, Saint-Denis

2017-2020 – Artiste-chercheur invité, École normale supérieure, Paris

2015 – Chaire internationale de recherche H2H, Paris VIII

2007-2008 – Artiste-professeur invité, EAVM, UQAM, Montréal

2004-2005 – Artiste-professeur invité, Le Fresnoy, Tourcoing

2001-2003 – Enseignant en culture numérique, CELSA, Paris IV

RECHERCHE

2020-2023 – Direction artistique, projet de recherche Imago, ENS et Université de Genève

2019-2021 – Chercheur associé, AI-Ship: The New States of Being, Harvard University

2017-2020 – Programme de recherche sur l'imagination artificielle, ENS Paris

2011-2015 – CRSH, Capture : surproduction numérique, Canada

2009-2013 – FQRSC, Cartographier les fictions, avec Alain Paiement, Canada

PRESSE (SÉLECTION)

ActuIA, AOC, Art Press, ArtReview, Beaux Arts Magazine, Cultural Politics, Digitalart Mag, Domus, e-flux journal, Fisheye Immersive, Frieze Magazine, Interfaces : Jeux de Formats, L'Œil, La Croix, Le Monde, Le Parisien, Les Inrocks, Libération, MIT Press, N-ICON Studies in Environmental Images, Téléràma, The Art Newspaper, The Creators Project, thing.net, Transbordeur, Usbek & Rica