

Captures

Grégory Chatonsky





6
Captures

AVANT-PROPOS FOREWORD (MICHAEL JOYCE)

10
Dislocation
The Dislocation

VERS UNE SÉMIOTIQUE FIGURATIVE LIBÉRÉE
TOWARDS A LIBERATED FIGURATIVE SEMIOTICS
(VIOLAINE BOUTET DE MONVEL)

L'INCIDENT THE INCIDENT

18	My Hard Drive Is Experiencing some Strange Noises
20	Décrochage / Switch-Over
22	Dociles
	LA MÉMOIRE DES CORPS THE BODIES MEMORY
24	Body.scan.movement
25	Perfect Skin
26	Portrait de l'artiste en travailleur / Portrait of the Artist as Worker
28	Enemy I & II
32	Double Glove
34	Father
35	Anteroulette
	L'ESPACE FRAGMENTÉ FRAGMENTED SPACE
36	Readonlymemories
40	Dislocation I
41	Formes lisibles / Legible Forms
42	Dislocation II
44	Dislocation III
46	Partie
47	Monument 1

48
Flußgeist
Spirit of the Flow

LES FLUX DE CONSCIENCE
STREAMS OF CONSCIOUSNESS (PAU WAELDER)

LA LOCALISATION THE LOCATION

64	Posit.io-n
65	Traces of a Conspiracy
66	Vertigo@home
67	Playland
68	The Forest
69	The Road
70	D-esc
	HORS DE L'ÉCRAN OUT OF THE SCREEN
72	Netsleeping / Le Sommeil du réseau
74	Standard
76	Le Registre / The Register
78	Dance with Me
80	Memory Landscape
81	Expiration
82	Rewire
	LA FICTION DES FLOTS FICTION OF THE FLOODS
84	La révolution a eu lieu à New York / The Revolution Took Place in New York
86	The World Report
87	Ceux qui vont mourir / Those that will Die
88	L'Attente / The Waiting
90	Leurs voix / Their Voices
92	J'aurais aimé être l'un d'entre vous / I Would Have Liked to Be One of You
93	Capture

96
Variation et Variables
Variation and Variables

OPERA MUNDI (NATHALIE LELEU)

LE MOUVEMENT DES CORPS THE MOVEMENT OF THE BODIES

108	Possible Bodies
110	My Voice - Lecture
111	Insignes
112	Se toucher toi
114	I Just Don't Know What to Do with Myself
116	Seule / Alone
118	Dance with US
120	Circulation
	TRA(NS)DUCTION
122	Sampling
123	Ma dernière bande / My Last Tape
124	Traduction
125	Casablanca@home
126	Hisland
	DÉLAIS DELAYS
130	La Vitesse du silence / The Speed of Silence
131	If Then, Logical Imaginary
132	Compositions 1, 2, 3
134	La Vitesse du silence 2 / The Speed of Silence 2
136	Last Life
137	La Mort du soleil / The Sun's Death

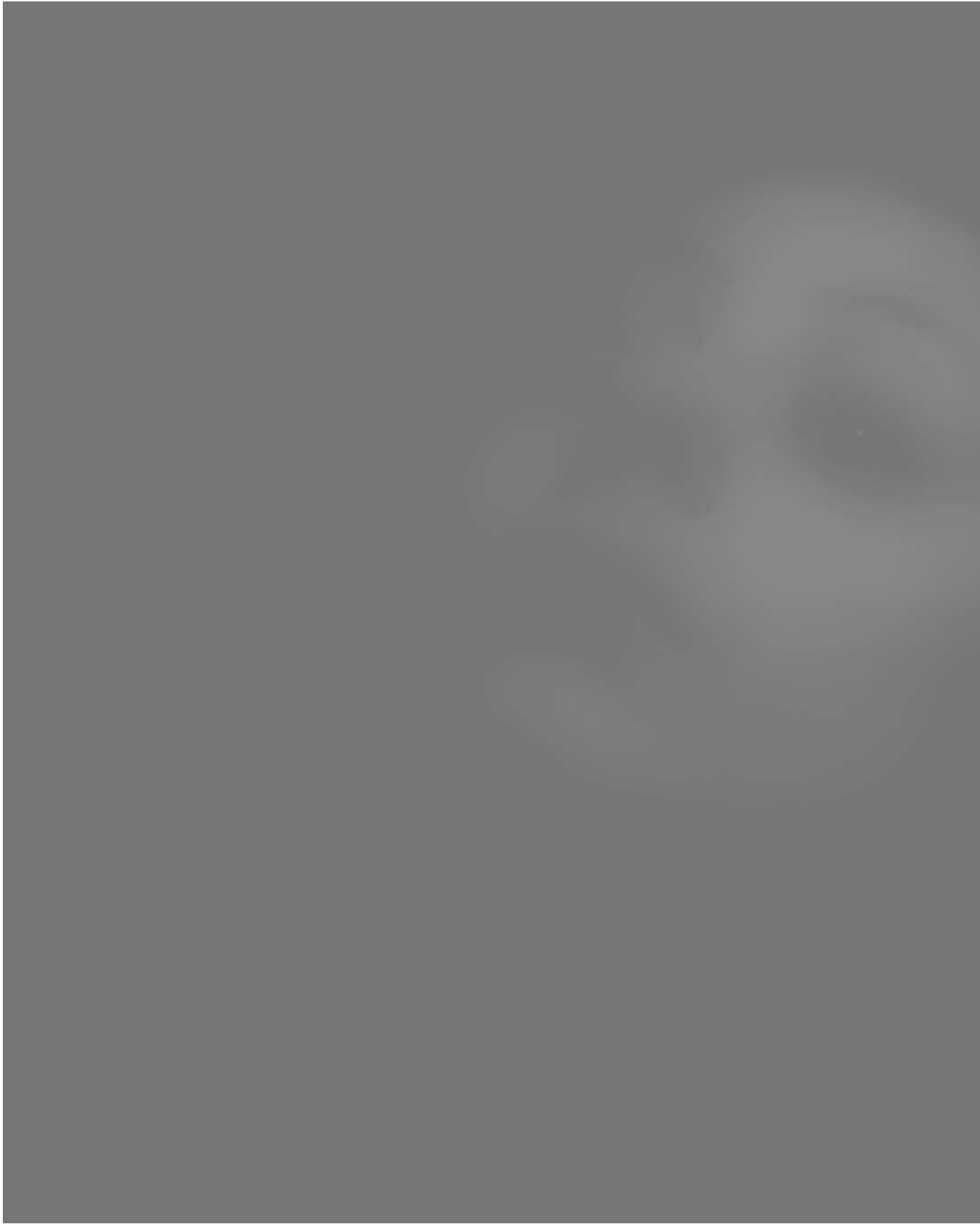
138
Fiction
Fiction

UNE FICTION SANS NARRATION
A FICTION WITHOUT NARRATION (JAY MURPHY)

LE CINÉMA ANACHRONIQUE THE ANACHRONISTIC CINEMA

154	1=1
155	1+1
156	1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1
158	Interstices / Interspaces
	LE LABYRINTHE THE LABYRINTH
160	Incident of the Last Century 1999, Sampling Sarajevo
162	Sous Terre / Under Ground
164	Revenances
166	Haretsugami
168	Désert
170	Cast.e
171	Dark Games
	SANS NARRATEUR WITHOUT NARRATOR
172	Sur Terre / High Ground
174	Amateurs
175	Peoples
176	Das Ding
178	L'État du monde / World State
180	Ma vie est une fiction interactive 2 / My Life is an Interactive Fiction 2

182	EXPOSITIONS EXHIBITIONS
185	AUTEURS CONTRIBUTORS



I want to write about Grégory Chatonsky as a writer. Yet I’m uncertain whether the previous sentence enjoys the same ambiguity in French that it does in English, where the last word adheres to both figures. So be it. I am haunted by Chatonsky’s work and sometimes cannot separate the figures that I see there and those that have faded away even at the moment I perceive them. Chatonsky’s work is, to coin a term, one of *rêvenence*, by which one means to overlay in the joycean sense the dream (le rêve), with the magnetic residue from the decay of electronic media (la rémanence/the remanence), and, of course, with an echo of ghostly haunting (the/le revenant, again alike in both languages). Chatonsky’s work is the work of co-memory, not the event of commemoration but rather the act of remembering together and in that process accounting our mortality. In it we do not capture our memories as much as we are captured by them. He summons his audiences to something more evocative and real than William Gibson’s famous “consensual hallucination”; let us say instead a sensual elucidation, leading us forth from the light of the computer screen, the video player, the museum installation into the real world our dreams seek to inhabit, knowing that our bodies, silver disks, cloud memories and flash drives will one day melt back into the aether that surrounds us.

In many ways I am fondest of Chatonsky’s smaller works, if only because they allow us to bob above the surface of the Flußgeist rather than give ourselves over into the maelstrom of the more ambitious and protean installations and projects. Thus I, too, have written about **SE TOUCHER TOI** (2004), with which Natalie Leleu begins her compelling essay that follows here. To my mind **SE TOUCHER TOI** offers an instance of the shared experience of withinness of media through which we interdependently construct the slippery truth of our embodiment. Indeed what brought me to it at first was disbelief, a feeling of shock that an interaction with a video of two hands intertwining and evoked through gestures of a mouse could choreograph a scene of such immediacy that it felt palpably erotic, if not pornographic, one that stays with you after the control of the hands is taken away by the system.

Captures

AVANT-PROPOS / FOREWORD (MICHAEL JOYCE)

Je souhaite ici écrire à propos de Grégory Chatonsky en tant qu’écrivain. Toutefois, je ne suis pas certain que le français permette de restituer l’ambiguïté présente dans ma phrase anglaise, où le terme écrivain s’applique indifféremment aux deux individus. Soit. L’œuvre de Chatonsky me hante à tel point que je me trouve parfois dans l’impossibilité de dissocier les silhouettes que je vois de celles qui ont disparu dans le néant, et ce, au moment précis où je les vois. L’œuvre de Chatonsky est, permettez le néologisme, une *rêvenence*. Je veux dire par là qu’au rêve, elle superpose, au sens joycien du terme, le résidu magnétique provenant de la décadence des médias électroniques (la rémanence/the remanence), avec en écho une hantise fantomatique (le/the revenant, là encore le terme est similaire dans les deux langues). L’œuvre de Chatonsky est une œuvre de mémoire commune, non pas de commémoration mais plutôt d’acte de se souvenir ensemble et, donc, de faire état de notre mortalité. Au cours de ce processus, ce ne sont pas tant les souvenirs que nous capturons mais plutôt les souvenirs qui nous capturent. Ce à quoi Chatonsky convoque son public est bien plus évocateur et réel que la célèbre « hallucination consensuelle » de William Gibson. Aussi, parlons plutôt d’élucidation sensuelle, qui nous conduit de la lumière de l’écran d’ordinateur, du lecteur vidéo, de l’installation muséale, au monde réel que nos rêves cherchent à peupler tout en sachant que nos corps, les CD argentés, les données dans le nuage et les mémoires flash reprendront un jour leur état initial pour se fondre dans l’éther déjà présent dans l’atmosphère.

De bien des façons, j’ai une affection toute particulière pour les « petites » œuvres de Chatonsky car elles nous permettent de sortir la tête du Flußgeist, ou flux de conscience, plutôt que de nous abandonner à son maels-tröm d’installations et de projets plus ambitieux et changeants. Ainsi, j’ai moi aussi écrit sur **SE TOUCHER TOI** (2004), œuvre abordée par Natalie Leleu en ouverture du fascinant essai qu’elle nous propose un peu plus loin. À mes yeux, **SE TOUCHER TOI** constitue un excellent exemple d’expérience partagée de l’intériorisation des médias qui nous permet de donner corps, de manière interdépendante, à la réalité fuyante de notre incarnation. En effet, ce qui m’y a initialement conduit n’est autre que l’incrédulité, ou état de choc qui s’est emparé de moi quand j’ai compris que

Another smaller work, the online novel, **THE REVOLUTION TOOK PLACE IN NEW YORK** (2002), discussed by Pau Waelder below, samples the text of Alain Robbe-Grillet’s *Project for a revolution in New York* (1970)¹ utilizing that text, as Waelder notes, to seed a fiction combining “passages from the book, a text generator, video and audio extracted from a visit to Ground Zero and image queries in Google” to create what Chatonsky calls “a real-time generated fiction of the flow of the network.” It is a fiction which for me tests our notions of what constitutes the “real” of real time, becoming a profound co-memory of the actual feeling of the attendant hopelessness of that day in 2001 which has since become both a trademark and fetish. As Waelder suggests, Chatonsky’s version of the new novel here is in every way the equal of his predecessor Robbe-Grillet’s. It participates precisely in the spirit of Robbe-Grillet’s “attempt to construct a purely mental space and time, that of a dream or memory, those of any emotional life” (« tentative de construire un espace et un temps purement mentaux – ceux du rêve peut-être, ou de la mémoire, ceux de toute vie affective »).

In his resolute and insistent attention to such rêvenence – constructing mental spaces which real bodies may, perhaps even must, inhabit – Chatonsky evokes for me a literary tradition from Proust, Stein and Joyce forward to Marguerite Duras, John Hawkes, and Hélène Cixous and thence to Nicole Brossard and Carole Maso among others. Following upon what Robert Coover has called the “golden age” of hypertextual literature such as that of Shelley Jackson, Jean-Pierre Balpe, or Philippe Bootz to the more recent swirl of exploration around gameworlds, the poetics of coding, narrativity in social computing spaces, net-art and museum-based electronic art, exemplified by figures such as John Cayley, Mary Flanagan, Young-hae Chang and Marc Voge (YHCHI); Chatonsky has led the way toward a richly speculative environment for post-literary verbal and visual arts. His work is characteristic of new media afternet, where I mean that last term not as a noun, as in living after the net, but rather adverbially, a modification of our being and what presence it gives us. Chatonsky’s attention to medial work and its enabling technologies in their transitoriness re-minds us of our mortality by bringing us to attend to our participation in media’s unfolding.

cette interaction entre les mouvements d’une souris et ceux des mains qui s’entrelacent à l’écran était capable de chorégraphier une scène d’une immédiateté telle qu’elle en devient érotique, voire pornographique, impression quasi physique qui vous accompagne bien après que le système a repris le contrôle de ces mains.

Le roman en ligne **LA RÉVOLUTION A EU LIEU À NEW YORK** (2002), autre « petite » œuvre, examinée un peu plus loin par Pau Waelder, utilise des extraits du texte d’Alain Robbe-Grillet intitulé *Projet pour une révolution à New York* (1970)¹. Comme le souligne Waelder, il a recours au texte pour ensemençer une fiction qui combine des « passages du livre, un générateur de texte, une piste vidéo et audio provenant d’une visite de Ground Zero et des recherches d’image de Google », dans le but de créer ce que Chatonsky qualifie de « fiction de flux de réseau générée en temps réel ». Pour moi, il s’agit d’une fiction permettant de tester notre notion de ce qui fait la « réalité » du temps réel. Cette fiction devient alors une véritable mémoire partagée de la sensation de désespoir éprouvée par les témoins de l’événement de 2001, depuis lors devenu marque déposée et objet de culte. Comme le suggère Waelder, la nouvelle version du roman de Robbe-Grillet proposée ici par Chatonsky est l’égale de son prédécesseur en ce qu’elle participe à sa « tentative de construire un espace et un temps purement mentaux – ceux du rêve peut-être, ou de la mémoire, ceux de toute vie affective ».

Par cette attention résolue et soutenue à une telle *rêvenence* – la construction d’espace mentaux que les corps réels pourraient, et peut-être même devraient, habiter – Chatonsky évoque à mes yeux une tradition littéraire allant de Proust, Stein et Joyce à Nicole Brossard et Carole Maso en passant par Marguerite Duras, John Hawkes et Hélène Cixous parmi tant d’autres. Dans le prolongement de ce que Robert Coover a qualifié « d’âge d’or » de la littérature hypertextuelle, qui comprend l’œuvre de Shelley Jackson, Jean-Pierre Balpe ou encore Philippe Bootz, jusqu’au plus récent tourbillon d’exploration de différents univers autour des jeux vidéos, de la poétique du code, de la narrativité des mondes virtuels sociaux, du net.art et des performances multimédias muséales illustrés par des personnalités telles que John Cayley, Mary Flanagan, Youg-Hae Chang et Marc Voge (YHCHI),

I want to write about Chatonsky the videographer, cineaste, and media artist as a writer, yet, as a sometime media studies prof, I know the dangers of such appropriation. Still to someone who once wrote that hypertext was the revenge of the word on television, Chatonsky’s claim, on the Readme screen of **THE REVOLUTION TOOK PLACE IN NEW YORK**, that “One often says that our hyper-industrialized societies are entirely visual, but with the Internet the text is dominating the image” is congenial. Like Rohmer, Varda, and especially Godard, Chatonsky is a moralist, a revolutionary, a philosophe operating by what he describes, again on the Readme screen, as “creating a space, a no man’s land between the alpha-numeric and the icon.” “No man,” Outis, was the name Ulysses used to escape the Cyclops and return to orbiting the known and unknown world. As an Odyssean figure Chatonsky, like Wim Wenders, is a surveillance artist, an angel, a detective. In an interview Wenders quotes Cezanne, «Things are disappearing. If you want to see anything you have to hurry ».² Angels and other orbiting figures call upon us to look up into the sun in its radiance, the swirl of magnetic storms and sunspots that mark the disappearing world, and capture us, in its *rêvenence*.

¹ Alain Robbe-Grillet, *Introduction au ciné-roman, L’année dernière à Marienbad*, Paris, Éd. de Minuit, 1961, p. 9–10.
² Wim Wenders, *The Logic of Images: Essays and Conversations*, translated by Michael Hofmann, London, Faber & Faber 1991, p. 15.

Chatonsky a montré la voie menant à un environnement fortement spéculatif dédié aux arts du langage et visuels post-littéraires. Son œuvre est caractéristique des nouveaux médias post-web, terme qu’il ne faut pas appréhender comme un complément temporel, évoquant la vie « après le Web » mais plutôt comme un adverbe, signifiant une modification de notre être et de la présence qu’il nous donne. L’attention qu’accorde Chatonsky à la fugacité du travail médiologique et aux technologies dont il dépend nous rappelle notre mortalité en nous posant en témoins de notre propre participation au déploiement des médias.

Je souhaite écrire à propos de Chatonsky le vidéographe, le cinéaste et l’artiste média en tant qu’écrivain. Pourtant, en tant que professeur d’études des médias, à mes heures, je suis conscient des dangers d’une telle appropriation. Néanmoins, qu’il est agréable à celui qui affirmait que l’hypertexte constituait la revanche du mot sur la télévision de lire les mots de Chatonsky figurant sur les écrans de **LA RÉVOLUTION A EU LIEU À NEW YORK** : « On dit souvent que nos sociétés hyper-industrialisées sont intégralement visuelles mais, avec l’Internet, le texte prend le pas sur l’image ». À l’instar de Rohmer, Varda et plus particulièrement Godard, Chatonsky est un moraliste, un révolutionnaire, un philosophe qui opère d’après ce qu’il décrit, là encore sur ses écrans, en créant un espace, un « no man’s land » entre l’alphanumérique et l’icône. « No man », Personne, Outis, est le nom auquel Ulysse eut recours pour échapper aux Cyclopes et poursuivre son exploration des mondes connus et inconnus. En tant que figure odyséenne, Chatonsky est, tout comme Wim Wenders, un artiste de la surveillance, un ange, un détective. Au cours d’une de ses interviews, Wenders cite Cézanne : « Il faut se précipiter si on veut encore voir les choses. Tout est en train de disparaître ».² Les anges et autres êtres en orbite nous invitent à lever la tête vers le soleil et ses rayons irradiants, vers le tournoiement des orages magnétiques et des taches solaires, traces d’un monde en pleine disparition, et nous capturent, dans sa *rêvenence*.

¹ Alain Robbe-Grillet, *Introduction au ciné-roman, L’année dernière à Marienbad*, Paris, Éd. de Minuit, 1961, p. 9–10.
² Wim Wenders, *La logique des images, essais et entretiens*, traduit par Bernard Eisenschitz, Éd. l’Arche, 1990.



The Dislocation

TOWARDS A LIBERATED FIGURATIVE
SEMIOTICS (VIOLAINE BOUTET DE MONVEL)

« *The eternally dislocating dialectics by which the truth, as life itself, breeds and progresses.* »
Emmanuel Mounier, Traité du caractère, 1961

If dislocation immediately calls up to the mind a negative, destructive and disarticulated movement, it is nonetheless and first of all a positive, vital movement, translating our connection to the world. Metamorphosis, so as to say divergence, is needed in order to capture the movement, the flow of life. The perception feeds on formal, utilitarian dissonances, which discern, classify and define every identity. The task of definition, of interpretation and apprehension of the world, generally coincides with the quasi-systematical withdrawal of the new percepts back to the old concepts and referents that have been already fixed, stabilized in the illusion and the comfort of a defined constancy, a fixed identity that is truly temporary. In the course of this backward and comprehensive logic of definition, the referential identities take on more and more possible forms and signs without necessarily being the subject of a fundamental alteration. The genuine restructuring at a core of a definition called into question by a new perception implies a Copernican revolution (leading *a fortiori* to the obsolescence of that definition, when failing completion). Therefore, if the idea of dislocation is so easily prejudiced and shadowed by a negative connotation and imagination, it is so because the paroxysmal expression of such a movement may break the formal and utilitarian identity of the objects experiencing it (or ‘suffering’ it we

Dislocation

VERS UNE SÉMIOTIQUE FIGURATIVE LIBÉRÉE
(VIOLAINE BOUTET DE MONVEL)

« *La dialectique perpétuellement disloquante par laquelle la vérité, comme la vie, se reproduit et progresse.* » Emmanuel Mounier, *Traité du caractère*, 1961

Si la dislocation évoque promptement à l’esprit un mouvement négatif, destructeur et désarticulant, elle est d’abord et avant tout le mouvement positif, vital, de notre rapport au monde. Il faut de la métamorphose donc de la divergence pour saisir le mouvement, le flux, la vie. La perception se nourrit des dissonances formelles et utilitaires qui distinguent, catégorisent et définissent l’identité de toutes choses. De manière générale, le travail de définition, d’interprétation et d’intelligence du monde se confond avec un mouvement de repli quasi systématique des nouveaux percepts vers des concepts ou référents déjà fixés, stabilisés dans l’illusion et la commodité d’une constance identitaire qui n’est véritablement que temporaire. Dans cette logique de définition englobante à rebours, les identités référentielles embrassent de plus en plus de formes et de signes possibles sans en être pour autant fondamentalement altérées. Une véritable restructuration au cœur même d’une définition mise en doute par une perception nouvelle nécessite en soi une révolution copernicienne (qui débouchera *a fortiori* sur l’obsolescence de la dite définition, à défaut de complétion). Si donc l’idée d’une dislocation jouit si aisément d’un préjugé imaginaire, d’une connotation négative, c’est parce que de fait un tel mouvement poussé à son paroxysme peut briser dans son cours l’identité formelle et utilitaire des objets qui la subissent. Cela faisant, symboliquement, la dislocation menace de caducité les rapports définissants et utilitaires établis, mais du même pas, perce peut-être vers un horizon jusque-là inconnu de nouvelles identités possibles. En étymologie, le fait de disloquer, de désarticuler un mot jusqu’à en découvrir la racine et les composantes arrimées, est toujours la promesse d’en recouvrir un sens perdu ou d’affiner ses significations actuelles. Tout en restant dans les signes (il n’est pas question ici de supplice ou d’anéantissement barbare), infliger un même mouvement de dislocation à la représentation visuelle d’un objet quel qu’il soit n’est-il pas aussi la promesse de découvrir dans ses parties de nouvelles iconographies ? Est-ce que les débris dissociés d’une forme disloquée peuvent révéler de nouvelles icônes, donc de nouveaux sens et de nouvelles utilités?

L’INCIDENT

Dans l’œuvre de Grégory Chatonsky, la notion d’incident a toujours été liée à l’idée d’une ponctuation engageante, un point d’articulation entre une situation et une autre au hasard, par exemple d’une navi-

may say). In doing so, dislocation symbolically threatens with caducity the established, defining, and utilitarian connections, although it may accordingly unveil up to now unknown horizons of new, possible, identities. In etymology, the act of dislocating, disarticulating a word all the way to its root and its attached compounds always carries the promise to recover one of its lost meanings or to refine its currents significations. Going back to the signs (this isn't about torture or barbarian annihilation), doesn't inflicting the movement of a dislocation to the visual representation of an object, whatever it is, carry the promise of discovering new iconographies within its scattered parts? Can the dissociated debris of a dislocated form reveal new icons, and therefore new meanings and new uses?

THE INCIDENT

In Grégory Chatonsky's work, the notion of incident has always been linked to an active and engaging punctuation, a point of articulation between one situation and another, as for example during the random browsing of the Web, or, more generally, during any disruptive event that challenges our connection to the world. An irony of fate perhaps, the artist accidentally lost all his data that were archived in a defective hard disk, whose original function he then diverted in order to create a sound installation, **MY HARD DRIVE IS EXPERIENCING SOME STRANGE NOISES** (2006): the spectator is invited to listen through headphones to the amplified and rustling moans of the broken machine. The incident (the loss of data) and the artist's intervention (the preparation of the hard disk) deviate here the hard disk from its primary function (archiving) and replace it by another one that is radically different, pure musicality. The final object, thus prepared and installed, embraces two constantly

gation sur le Web, plus généralement tout événement disruptif invitant à jouer notre rapport au monde. Ironie du sort peut-être, l'artiste perd un jour accidentellement l'ensemble de ses données archivées dans un disque dur défectueux qu'il détourne alors de sa fonction originelle pour en faire une installation sonore, **MY HARD DRIVE IS EXPERIENCING SOME STRANGE NOISES** (2006), dans laquelle le spectateur est invité à écouter au casque les bruissements amplifiés du disque défectueux. L'incident (la perte de données) et l'intervention de l'artiste (la préparation du disque) font donc ici basculer la fonction primaire du disque dur (l'archivage) vers une autre de nature radicalement différente, la pure musicalité. Dans l'objet artistique final, ainsi préparé et installé, oscillent constamment deux possibles : celui du disque dur, dont l'utilité d'origine est sans cesse rappelée à la mémoire et à l'affection par le dysfonctionnement donné à l'écoute, et celui de la boîte à musique, qui est conditionné par ce même dysfonctionnement dont il se nourrit. On comprend bien qu'entre le constat d'une panne et l'observation du devenir tout artistique de ce dommage, seules l'intention et la sensibilité du témoin peuvent déterminer le niveau de remembrance de l'objet tel qu'il fût (ou devrait être) et le niveau d'appréciation de l'objet tel qu'il est transmué (ou dénaturé), rapport dialectique qui n'est pas étranger à la question de la dislocation.

C'est en 2002 que Grégory Chatonsky, alors en résidence à l'Abbaye de Fontevraud, a commencé à réfléchir le potentiel esthétique de la dislocation, problématique que lui a inspiré la médiatisation sensationnelle de la destruction au quotidien, ainsi qu'un intérêt personnel pour l'esthétique des ruines depuis le romantisme. Posant la dislocation comme condition et vecteur d'images et de fables numériques, l'ensemble des œuvres que l'artiste a engagées dans cette réflexion vague sur la promesse d'un élargissement sémiotique par la distension, l'écartèlement de l'icône, des signes, des rapports formels et spatiaux définissants. Le mouvement disloquant, qu'il applique aussi bien à la représentation de figures humaines qu'à celle d'objets inanimés à travers le filtre numérique, interroge la notion même de résidu, vise un au-delà du vestige quand ce dernier cesse peut-être de raconter l'histoire de sa propre ruine. Cela faisant, ses dislocations s'attardent précisément dans l'entre-deux frêle de l'entendu et de l'autre, de ce que l'on reconnaît et de ce que l'on ne reconnaît plus.

LA MÉMOIRE DES CORPS

Un bras au pied d'une fenêtre, une jambe sous un bureau, les membres assoupis d'un corps féminin sont isolés, délicatement drapés et soigneusement déposés dans les différentes pièces d'un appartement, chacune d'entre elles constituant un épisode de la série de photographies numériques **DOCILES** (2006). À l'instar de ces nus anonymes, divisés, peut-être meurtris, plus vraisemblablement chéris, la série a de « docile » la facilité par laquelle chaque situation peut se laisser envahir

oscillating potentials: the potential of the hard disk, whose original utility is constantly recalled to the memory and to the affection by its audible malfunction, and the potential of the music box, which depends on this very same malfunction that feeds its 'melody' and enables its existence. Understandably, caught between the admission of a breakdown and the observation of its artistic becoming, only the intention and the sensibility of the witness can determine the level of remembrance of the object as it used to be (or should be), and the level of appreciation of the object as it is displayed, transmuted (or denatured). This dialectic relation is not too far away from the notion of dislocation.

In 2002, Grégory Chatonsky, then artist in residence at the Abbey of Fontevraud, started considering the aesthetic potential of the dislocation, a topic inspired to him by the daily and dramatic media coverage of the destruction, as well as by a personal interest in the aesthetics of the ruins, beginning with romanticism. Framing dislocation as the condition and vehicle of digital images and narratives, all the projects that the artist has engaged into that reflection are governed by the promise of a semiotic expansion through the distension, the quartering of the icon, of the signs, of the defining formal and spatial relations. The dislocating movement, which he applies to the representation of human figures as well as



par l'imaginaire. Chacun des fragments rappelle la sensation d'un corps tout entier, comme effleuré à tâtons dans l'intimité, et loin d'être autoritaire, chaque mise en scène est une indication pour des fictions possibles. Si la série dans sa réception globale tend à déranger ses voyeurs (de manière générale, pour un peu qu'un membre isolé manque de vitalité, sa représentation devient une image de mort), la dislocation qui a opéré doublement sur un corps féminin endormi et son éparpillement gracieux au fil des compositions numériques a valeur extrêmement sensorielle et suggestive. Chaque membre est comme le souvenir ou le mirage d'une corporalité peut-être déjà visitée, ou simplement fantasmée. Loin d'être mortifère donc, le mouvement de dislocation renvoie ici au désir, à la pure sensualité, échappant à l'anecdote comme les membres échappent à leur visage, toujours absent.

Le visage, comme fenêtre des sentiments ou des identités profondes, est l'objet complexe du projet pédagogique et artistique **OTHERSELF** (2008), d'autant plus abstrus que les acteurs mis à contribution dans l'élaboration de leurs portraits sont des enfants autistes. À l'aide d'un dispositif interactif comprenant différents capteurs de mouvements corporels, chaque enfant a été amené à modifier physiquement et comme il lui plaisait l'expression de son propre visage modélisé en trois dimensions dans des portraits réalisés au préalable par l'artiste. La dislocation, comme changement de place, opère ici à la fois dans la mutation rendue possible par l'interactivité du geste physique à la physionomie désirée par les enfants à l'image, sans passer par le langage articulé qui leur fait souvent défaut, et dans la projection même exigée de ces enfants du soi vers cet autre soi (figuré), translation et expansion du repli même qui caractérise entre autres le syndrome qui les affecte. Les autoportraits qui en résultent sont la manifestation singulière et fantaisiste d'identités ressenties que la dislocation de l'expression représentée à la réponse physique, puis de nouveau à l'image, leur a permis de communiquer.

L'ESPACE FRAGMENTÉ

La perception de tout environnement repose en soi sur un processus de dislocation et de montage. Les sens collectent des informations fragmentaires qui sont immédiatement traitées, assemblées et com-

inanimate objects that he passes through the digital filter, challenges the notion of debris and points toward a great beyond of the vestiges, when these may cease to recount the story of their own ruin. In doing so, his dislocations precisely linger in the fragile in-between of the understood and the other, what we recognize and what we don't anymore.

THE BODIES MEMORY

An arm at the bottom of a window, a leg under a desk, the sleeping limbs of a female body are isolated, delicately draped and carefully laid in the different rooms of an apartment, each of them representing an episode of the series of digital photographs **DOCILES** (2006). Just like these anonymous, divided, maybe mistreated, more likely cherished nudes, the series is submissive ("docile") for each of its situations can easily be invaded by imagination. Each of the fragments recalls the sensation of an entire body, as if intimately and lightly touched, and, far from being authoritative, each mise-en-scène is a suggestion for possible fictions. If the series, as reflected by its global reception, seems to disturb its voyeurs (generally, it takes very little for the representation of an isolated and vigorless limb to become an image of death), the dislocation that has operated twice – on a sleeping female body and its gracious scattering along the digital compositions – is extremely sensuous and suggestive. Each limb is like the memory or the mirage of a corporality that has been maybe already encountered or that is simply fantasized. Far from being deadly then, the movement of dislocation points here towards desire, pure sensuality, escaping from anecdote as the limbs escape from the bond of their face, which is always absent.



Dislocation I - Mapping 203 UTC

The face, as a window into feelings or deep identities, is the complex object of the educational and artistic project **OTHERSELF** (2008), all the more abstruse as the actors involved in the elaboration of their portraits are autistic children. Within an interactive device including different types of motion captors for the body, all the children were led to physically play with and modify as they wished the expression of their own faces in the portraits on screen that the artist had previously modeled in three dimensions. The dislocation, understood as a change of place, operates here both within the mutation of the image enabled by the interactivity from the physical gesture to the physiognomy desired by the children on screen (without employing the articulated language that is often defective in this peculiar psychological disorder), and within the self-projection these children commanded toward another (figurative) self, a translation and expansion of the recess that is typical of the syndrome affecting them. The resulting self-portraits are the singular and fantasized manifestation of felt identities that the dislocation from the displayed expression to the physical response, and then back to the image again, allowed them to communicate.

THE FRAGMENTED SPACE

The perception of any environment depends on a process of dislocation and montage. The senses collect fragmented information, which is instantly processed, assembled and completed by the memory and the imagination so that they can transmit a global understanding of the perceived space. What happens if the crucial stage of editing is assigned to the automatic calculations of a computing program? The photographic collages of the series **READONLYMEMORIES** (2003) are the digital reconstitutions of familiar

plétées par la mémoire et l'imagination afin de dégager une intelligence globale de l'espace perçu. Que se passe-t-il si l'étape vitale du montage est déléguée au calcul automatique d'un logiciel informatique ? Les collages photographiques de la série **READONLYMEMORIES** (2003) sont les reconstitutions numériques d'espaces cinématographiques familiers, tous informés à l'origine dans l'unité spatio-temporelle d'une séquence délimitée par l'artiste, par exemple la cuisine d'*American Beauty* (Sam Mendes, 1999) lors de son épilogue sanglant (le meurtre de Lester Burnham). À partir de la réalité des images fixes dissociées qui ont été extraites de chaque film puis chargées dans le programme informatique, l'ordinateur recompose chaque séquence en un unique montage photographique, assemblant toutes les parties de la scène révélée au fil des mouvements de caméra dans la temporalité de la projection. Au final, les ensembles restitués, bien qu'irréguliers, s'apparentent curieusement au souvenir que l'on garde des scènes dites. Pourtant les collages dépassent largement la réalité fragmentaire des décors tels qu'ils avaient été filmés et racontent une autre histoire, condensée parfois jusqu'à l'invraisemblance (sur le mur, le sang giclé de Lester Burnham sur lequel l'assassin, hors-cadre, n'a pas encore tiré).

Le même principe d'assemblage automatique a été appliqué dans la série de photographies numériques **DISLOCATION III** (2007) qui, à partir de nombreuses prises de vue réelles cadrant du bitume défoncé dans la rue, produit ici une forme d'abstraction urbaine qui échappe dans son esthétisation à la dimension véritablement périlleuse de ces formes d'apocalypse du quotidien, ces trottoirs accidentés au fil du temps et menacés d'impraticabilité. C'est précisément ce possible de l'échappatoire, ce subterfuge de la dislocation qui, en poussant le mouvement désarticulant à un certain comble de division et de réduction d'un objet à ses parts, permet de décharger l'objet dit de son arrière-plan (son contexte, son anecdote, son utilité présumée), autrement dit consent l'icône disloquée à un autre sens, une autre histoire. Cela faisant, la dislocation dont l'élan fait écho à un mouvement d'abstraction, réfléchit et renverse le travail de définition qui nous a intéressé plus tôt, celui-là même qui consiste à réduire les objets à des signes stabilisés dans la commodité d'une constance identitaire potentiellement irréductible : une forme et une fonctionnalité délimitées. À cette fixité, la dislocation renvoie ici une infinité de variables qui ne sont pas moulées ou conditionnées dans la définition réglée de l'objet, mais induites par son éclatement au-delà de sa forme, de ses contours, et surtout au-delà de sa fonctionnalité qui est écartée, brisée, d'office. Il est pourtant bien toujours question d'identités possibles pour l'objet soumis à un tel mouvement. Ce n'est donc pas l'identité de l'objet en soi qui est mise à mal, mais à coups de protéisme incidentel la constance stéréotypée qui informe globalement le travail de définition. Par ailleurs, la traduction généralisée offerte par

cinematographic spaces, which were all originally informed within the spatiotemporal unity of a film sequence delimited by the artist, for example the kitchen of *American Beauty* (Sam Mendes, 2003) during its bloody epilogue (the murder of Lester Burnham). From the reality of the dissociated still images, which have been extracted from each film and then uploaded in the software, the computer recreates each film sequence in a single photographic montage, assembling all the parts of the scene that was once revealed by the movements of the camera within the temporality of the projection. Finally, the resulting collages, though irregular, curiously resemble the memories one has kept of these scenes. The collages however go far beyond the fragmentary reality of the settings as they were once shot and tell another story, which is sometimes so condensed that it becomes improbable (on the wall unwounded Lester Burnham's splattered blood, while the murderer, out of frame, has not pulled the trigger yet).

The same principle of automatic assembling was applied to the series of digital photographs **DISLOCATION III** (2007), which, from many real shootings of destroyed asphalt in the street, produces here a type of urban abstraction that escapes within its aesthetization from the truly perilous dimension of these everyday forms of apocalypse, these uneven pavements wrecked over time and threatened by impracticability. While forcing the disarticulating movement to a great extent of division and reduction from a complete object to its parts, it is precisely this possibility of a loophole, this subterfuge of the dislocation, which enables to discharge the very object from its background (its context, its anecdote, its presupposed utility) and therefore consent for the dislocated icon to another



Dislocation III

la technologie numérique encourage cette autre histoire, cet au-delà du vestige, parce que dans la numérisation opère déjà une forme de dislocation, de distanciation et de transmutation lisse des données. Si toutes les œuvres documentées ici avaient été réalisées directement de la main de l'artiste, sans l'intermédiaire du médium informatique, la matérialité de leur touche aurait probablement forcé une appréhension plus dramatique ou nostalgique des objets soumis à des mouvements destructeurs, autrement dit une appréhension qui s'inscrirait toujours dans une tradition du sublime. Quoi qu'il en soit, les dislocations de Grégory Chatonsky tentent précisément d'échapper à ce romantisme, ce rapport tragique à la ruine. Au fil de ses différentes propositions qui donnent à jouer et à réfléchir des formes dysfonctionnelles ou déconstruites, l'artiste ouvre la voie vers une sémiotique figurative libérée où potentiellement chaque éclat de ce qui est disloqué, plus que de raconter sa provenance, vient inspirer ou suggérer des devenirs possibles, devient la matière d'une nouvelle fable.

meaning, another story. In doing so, the dislocation, whose impetus is similar to a movement of abstraction, reflects and reverses the task of definition that we tackled earlier, this very process that consists of reducing the objects to signs entrenched in the convenience of an identity constancy that is potentially no longer divisible: a form and a function firmly delimited. In response to this immutability, the dislocation generates infinite variables that are not molded or governed by the settled definition of the object, but induced by its burst beyond its form, its outline, and above all its functionality, which is immediately nullified for it is no longer effective. An object subjected to such a process is however still concerned with possible identities. Therefore it isn't the identity itself of the object that is endangered, but through an incidental proteanism the stereotyped constancy, which globally informs the process of definition. Furthermore, the generalized translation offered by the digital technology stimulates this other story, this great beyond of the vestige, because a type of dislocation, detachment and transmutation already operates in the digitization of data. If all the works mentioned here had been directly created by the bare hands of the artist, without the mediation of the computer, the materiality of their touch would have certainly forced a more dramatic or nostalgic apprehension of the objects submitted to the destructive movements. In other words, it would have triggered an experience that would fall within the tradition of the sublime. However, Grégory Chatonsky's dislocations are precisely an attempt to escape from this romanticism, this tragic relation to the ruin. Through his different propositions that invite us to play with and reflect on dysfunctional and deconstructed forms, the artist opens up



Readonly memories

the way towards a liberated figurative semiotics, within which each fragment of what has been dislocated promises to suggest or inspire possible becomings, rather than telling the story of its provenance, and grows to be the matter of a new fable.

My Hard Drive Is Experiencing some Strange Noises

2007

INSTALLATION SONORE / AUDIO INSTALLATION

BOIS, CASQUE, DISQUE DUR, MICRO-CONTACT, ORDINATEUR, PLEXIGLAS, PURE DATA

ACRYLIC, COMPUTER, HARD DRIVE, HEADPHONES, PURE DATA, WOOD

40 x 40 x 80 CM

Le bruit d'un disque dur défectueux est capté par un micro-contact. La vibration sonore est traitée en direct par un logiciel qui répète et amplifie les sons créant une nappe sonore.

The sound of a defective hard disk is picked up by a contact microphone. The acoustic wave is instantly processed by a software that repeats and amplifies sounds creating a resounding echo.



Décrochage Switch-Over

2008

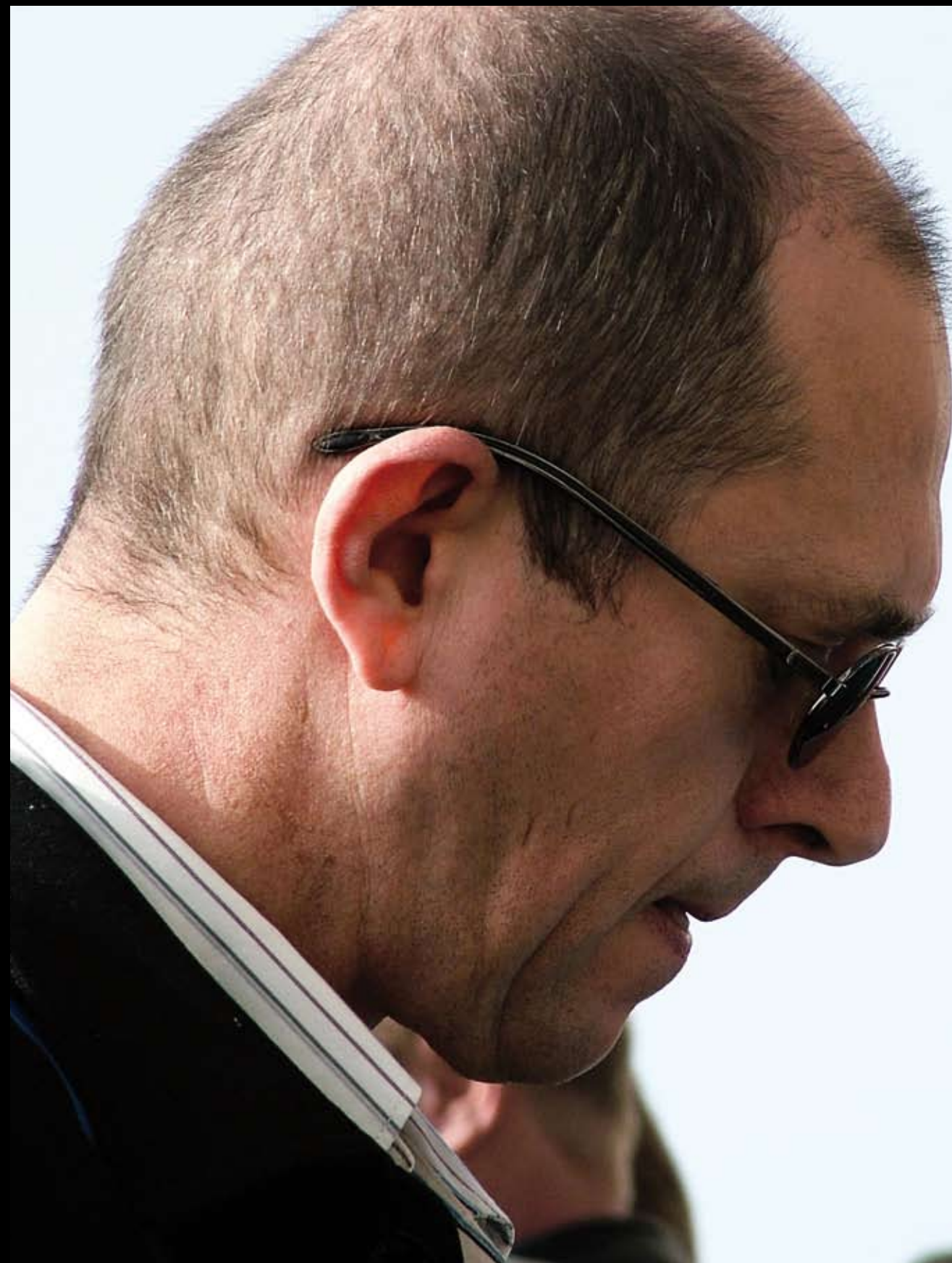
PERFORMANCE, PHOTOGRAPHIES

BROUILLEUR GSM, IMPRESSION JET D'ENCRE / CELL PHONE SIGNAL BLOCKER DEVICE, INKJET PRINT

75 x 100 CM

Une femme se promène à New York. Elle porte sur elle un boîtier lui permettant de brouiller à une distance de quelques mètres les télécommunications. Quand elle repère une personne qui utilise un cellulaire, elle se rapproche et arrête sa communication.

A woman is strolling in New York. She carries a box that allows her to blur, at a few meters distance, the signals of telecommunication devices. When she sees a person using a cell phone, she gets closer and blocks the conversation.





Dociles

2006

PHOTOGRAPHIES

IMPRESSION JET D'ENCRE / INKJET PRINT

60 x 40 CM

C'est un appartement meublé de façon standard. Sous des draps délicatement posés, les fragments du corps d'une femme. On passe d'une pièce à une autre, une chambre, un bureau, un salon, une salle à manger. Là une main, ici un pied ou une hanche. Nulle trace de violence ou de sang.

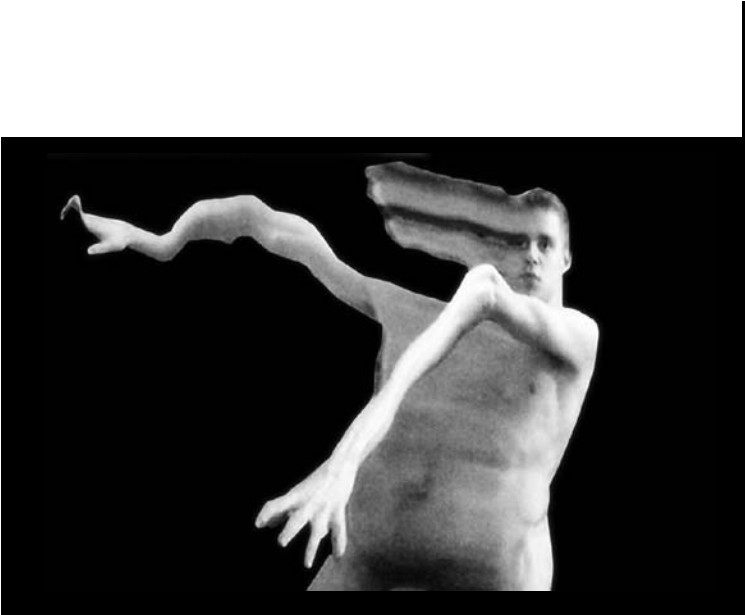
It is a standardly appointed apartment. Under bed sheets delicately layed down rest the limbs of a woman. We go from one room to another: a bedroom, an office, a living room, a dining room. There lies a hand, here a foot or a hip. No trace of violence nor blood.

Body.scan.movement

1990
PERFORMANCE, PHOTOGRAPHIES
CAMÉRA VIDÉO, IMPRESSION JET D’ENCRE, INTERFACE DIGIVIEW, ORDINATEUR, SCANNER /CAMRECORDER, COMPUTER, DIGIVIEW DEVICE, INKJET PRINT, SCANNER

Body.scan.movement est une série d’auto-portraits réalisés en détournant un logiciel utilisé habituellement pour la numérisation vidéo. La technique du Slitscan est utilisée pour créer des représentations de phénomènes temporels : de fines tranches sont extraites d’une séquence vidéo et regroupées dans une nouvelle image. En bougeant devant la caméra, le corps se déforme, il devient monstueux et fixe dans un même espace des temps différents.

Body.scan.movement is a series of self-portraits created with a softwear normally used for video digitisation. The Slitscan technique allows someone to create representations of temporal phenomena: fine slices of a video sequence are extracted and than regrouped to form a new image. When you move in front of the camera, the body is deformed. It becomes hideous because different time periods are merged in one space.



Perfect Skin

2008
PHOTOGRAPHIES
IMPRESSION JET D’ENCRE / INKJET PRINT
90 x 60 CM

Dans cette série de portraits, la peau est mise à plat et répond à l’injonction de Céline « En écriture, il faut mettre sa peau sur la table » (1959). Une technologie de mappage 3D utilisée habituellement dans l’industrie du jeu vidéo est détournée pour déplier le visage. La texture est la peau d’un écorché.

In this series of portraits, the skin is flattened. This gives a resonance to Céline’s injunction: “In writing, you need to put your skin on the table” (1959). A 3D mapping technology normally used for the video gaming industry was here applied to unfold the face. The textural appearance of the piece is that of flayed skin.

Portrait de l'artiste en travailleur

Portrait of the Artist as Worker

2006

PERFORMANCE, SITE INTERNET / PERFORMANCE, WEBSITE

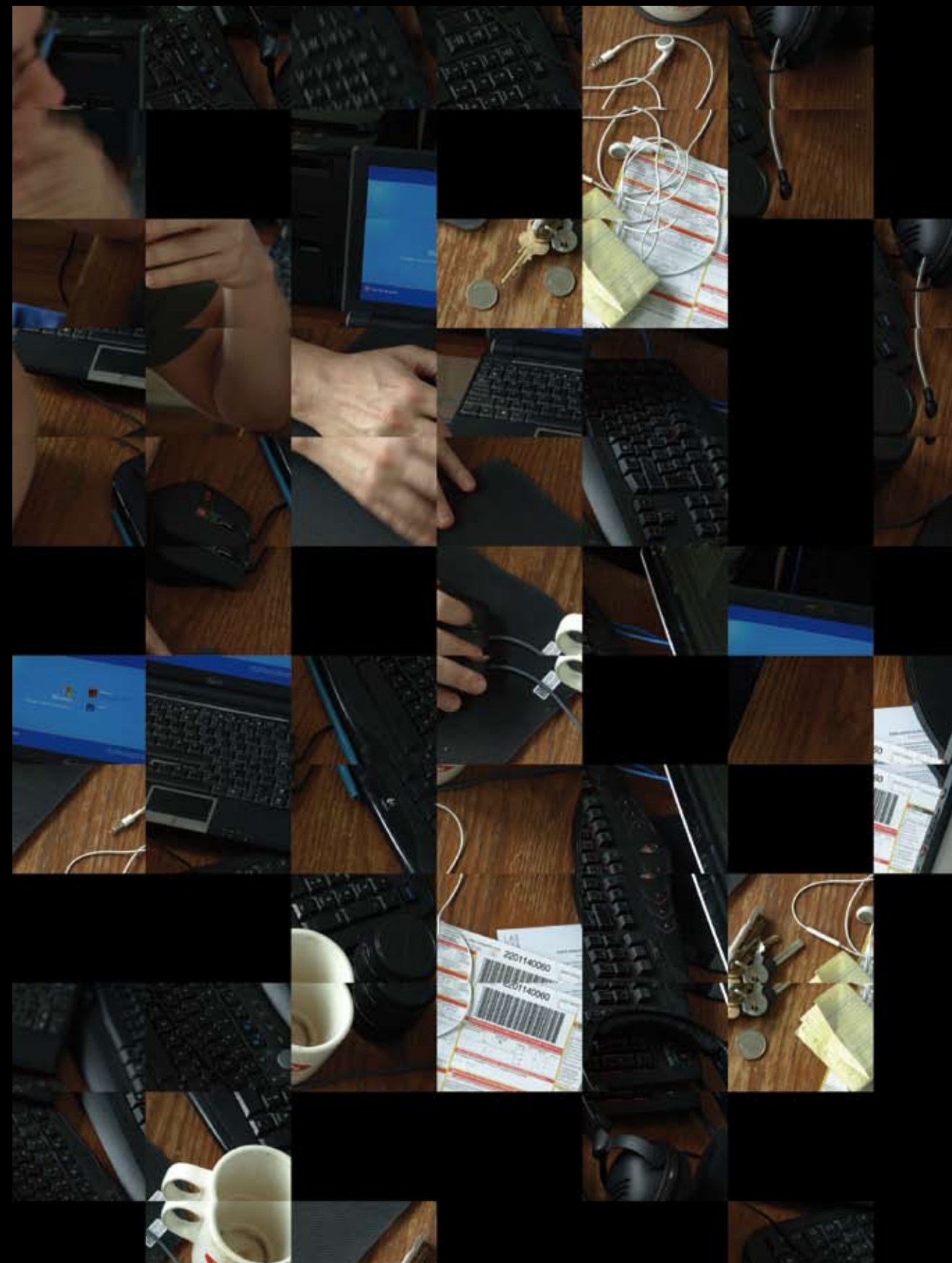
FLASH, MP4

<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/TRAVAILLEUR](http://incident.net/works/travailleur)>



L'artiste s'est filmé à son bureau de travail pendant 24 heures grâce à un système multi-caméras de surveillance : son visage, sa main et sa souris, son dos, ses pieds. Ces images sont diffusées sur Internet en synchronisant leur temps à l'horloge de l'utilisateur. L'artiste n'arrête jamais ainsi de travailler.

During 24 hours, the artist filmed himself working at his desk with a multi-surveillance camera system: his face, his hand and the computer mouse, his back and his feet. These images are broadcasted on Internet. The time of their captation is synchronized with the Internet user's time. This way, the artist never stops working.



Enemy I & II

2007-08

PHOTOGRAPHIES, TEE-SHIRT

IMPRESSION JET D'ENCRE, SÉRIGRAPHIE SUR TEE-SHIRT /

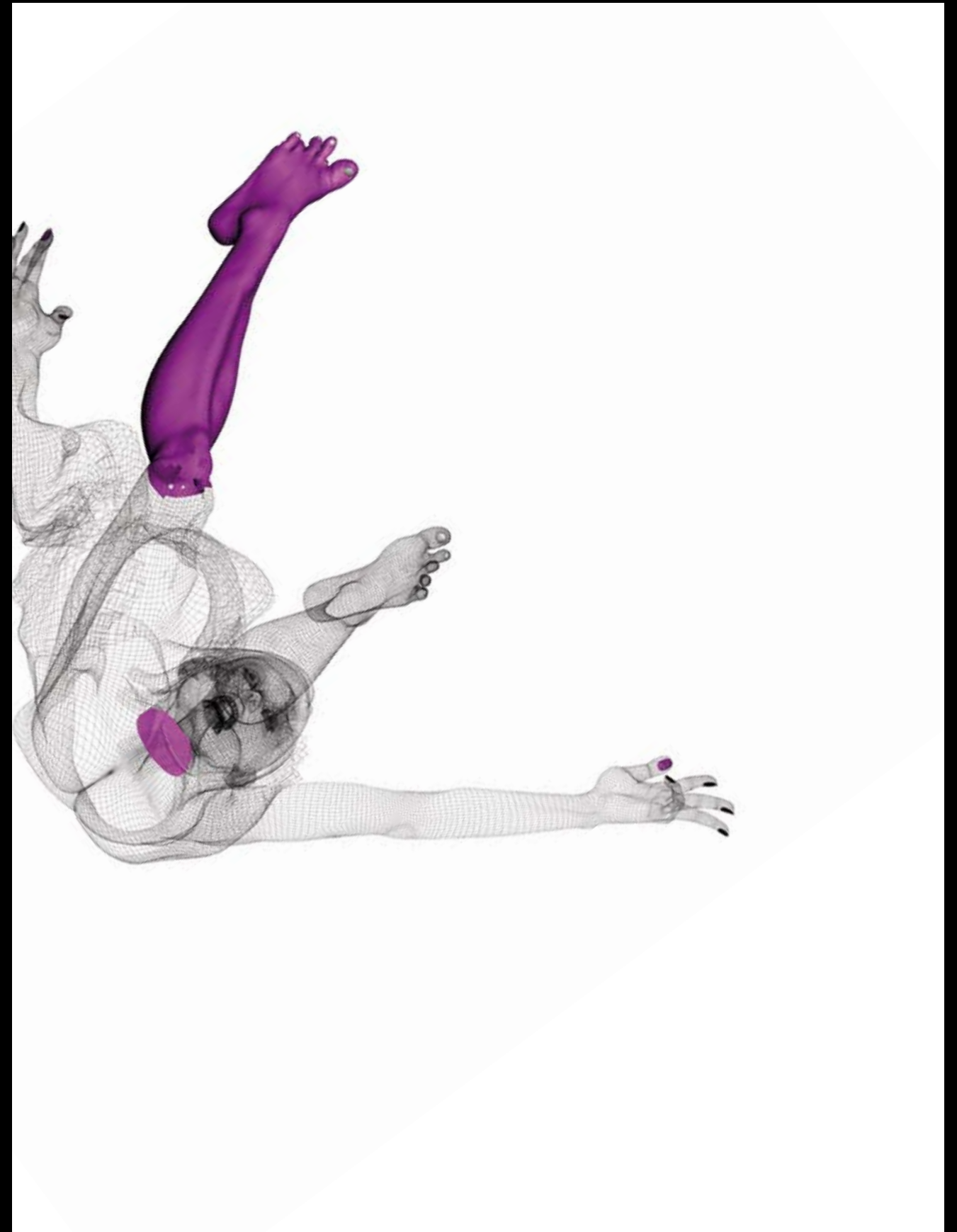
INKJET PRINT, SERIGRAPHY ON TEE-SHIRT

Un corps féminin tombe dans le vide. Il est composé de fils de fer sans texture. Certains organes sont colorés, une jambe, le larynx. D'autres organes sont déformés comme si la chute venait modifier la forme du corps. Chaque image est associée à un tee-shirt noir qui porte la mention « Enemy ». Qui est l'ennemi? Sur l'image, est-ce le corps ou l'organe? Sur le tee-shirt, est-ce celui qui le porte ou celui qui le regarde?

The body of a woman falls in a vacuum. It is made of textureless iron wire. Some organs are colored: a leg, the larynx. Other organs are deformed as if the fall was transforming the shape of the body. Each image is associated to a t-shirt upon which we find the inscription: "Enemy". Who is the enemy? On the image, is it the body or the organ? On the t-shirt, is it the person who wears it or the person who is looking at it?

Enemy II est un ensemble de simulations numériques reproduisant les postures des hystériques photographiées par Jean-Martin Charcot (1825-1893). Les corps sont tordus, arc-boutés, tendus. Ils sont déformés, comme en fusion, des formes géologiques semblent s'échapper des organes, circonvolutions, entrailles ouvertes. Ce sont les images originales de Charcot qui selon leurs luminosités creusent les simulations informatiques et déforment les volumes. Ces images redoublent l'anomalie des corps hystériques et en sont la crypte.

Enemy II is a series of digital simulations reproducing the posture of the hysterical persons Jean-Martin Charcot (1825-1893) photographed. The bodies are bent, pressed, stretched. They are deformed as if they were in a melting state. Geologic forms appear to be coming out the organs: convolution, open entrails. Depending on their luminance, Charcot's original images penetrate the computer simulations and deform the volumes. They duplicate the anomaly of the hysterical bodies and are their crypt.





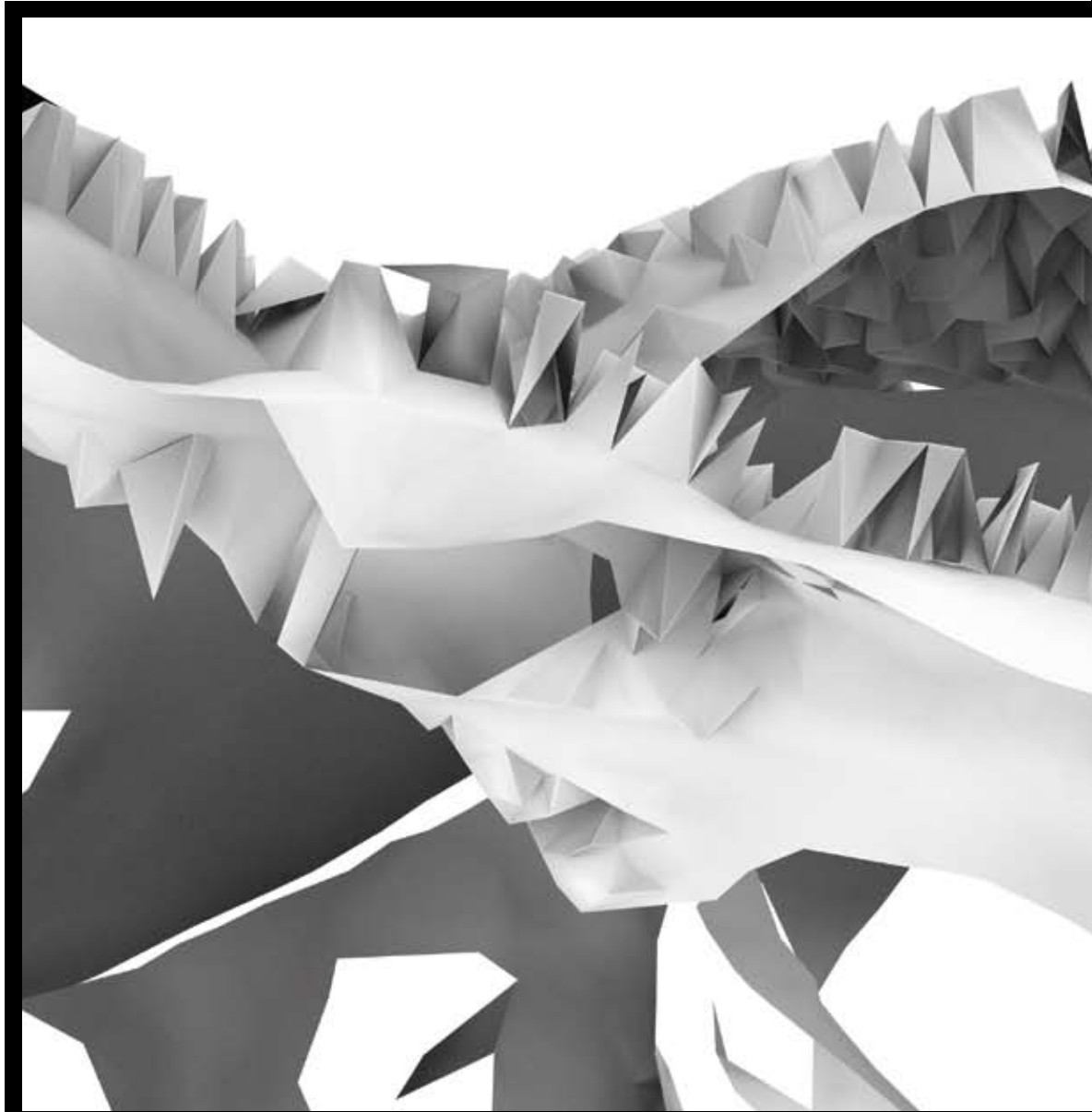
Double Glove

2007

PHOTOGRAPHIES

SCANNER 3D, GANT / 3D SCANNER, GLOVE

IMPRESSION JET D'ENCRE / INKJET PRINT



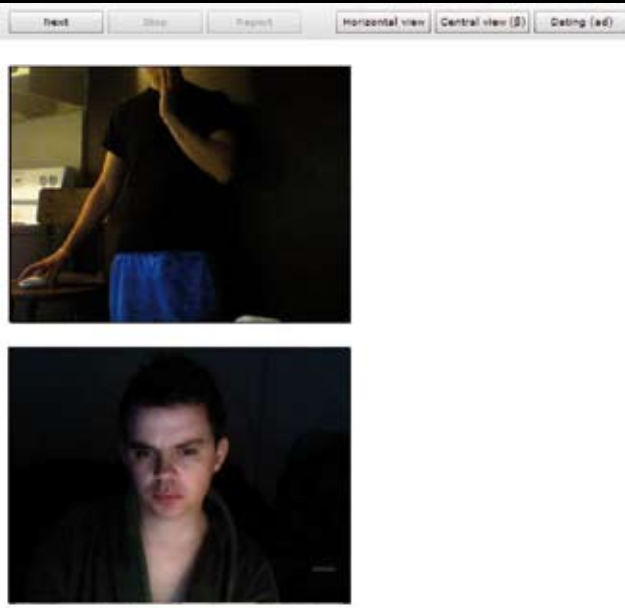
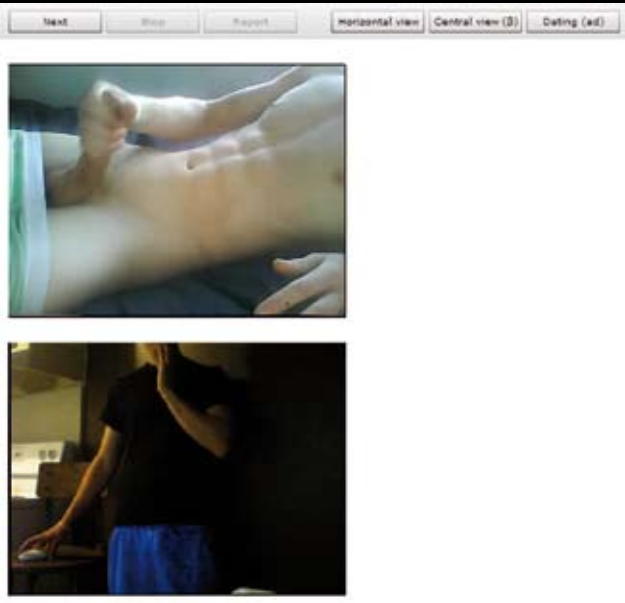
Father

2007
SCULPTURES
POWER GLOVE, ACRYLIQUE, BOIS / POWER GLOVE, ACRYLIC, WOOD



Anteroulette

2010
PERFORMANCE, VIDEO
DURÉE / LENGTH : 012:00:00



La règle du jeu est simple : je me connecte à *Chatroulette*, j'enregistre mon interlocuteur. Je me reconnecte au site et grâce à un logiciel je diffuse cette vidéo à mon nouvel interlocuteur. Je répète l'expérience de 9 h à 21 h.
The rule is simplec : I'm on *Chatroulette*, I record the video of my interlocutor. I reconnect to the site and this recorded video can be see by my new partner. I repeat the experiment from 9 to 21.

Readonlymemories

2003
PHOTOGRAPHIES
IMPRESSION JET D'ENCRE / INKJET PRINT

Readonlymemories reprend des images de films en mettant à plat le temps. Ce sont de grandes fresques dans lesquelles nous pouvons voir complètement un espace que la temporalité cinématographique nous présentait de façon séquentielle. Nous avons tous vu l'immeuble de *Fenêtre sur cour*, la chambre de Dorothy dans *Blue Velvet*, les frères jumeaux de *Faux-semblants*, et pourtant jamais nous ne les avons vus à l'écran. *Readonlymemories* uses movies images to form big frescoes. Contrary to the cinematography's temporality, time is no longer sequential here. 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 on screen however.





Dislocation I

2003

PHOTOGRAPHIES, INSTALLATION IN SITU

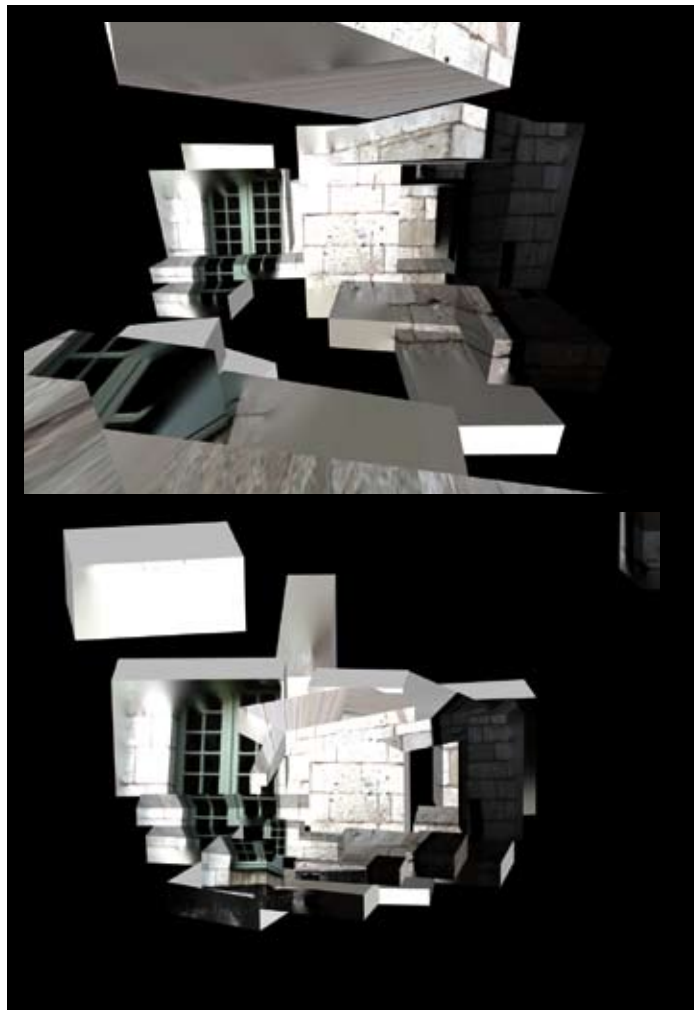
IMPRESSION JET D'ENCRE, MIROIR, SHOCKWAVE, VIDÉOPROJECTEUR, VRML / INKJET PRINT, MIRROR, PROJECTOR, SHOCKWAVE, VRML

RÉSIDENCE / RESIDENCY : ABBAYE ROYALE DE FONTEVRAUD

<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/DISLOCATION](http://incident.net/works/dislocation)>

Le mur est la structure architecturale la plus élémentaire qui définit un intérieur et un extérieur, une frontière. Des photographies de murs sont mappées sur des formes tridimensionnelles, de sorte que les murs sont géométriquement cohérents d'un seul et unique point de vue. À mesure qu'on se déplace grâce à un joystick, le mur se disloque, sa géométrie ne correspond plus à son image. Nous traversons l'espace. Chaque fragment de mur disloqué sur l'écran est dans l'espace physique de l'Abbaye, recouvert d'un miroir de chacun des côtés du mur. Cette collision entre ces espaces numériques et matériels permet d'entr'ouvrir un troisième espace, celui du spectateur.

The wall is the most basic architectural structure. It delimits the inside from the outside. Photographs of walls are superimposed on three-dimensional forms. This gives the walls a geometrical coherence from one unique point of view. As one goes along changing his view with a joystick, the wall gets dislocated. Its geometry does not correspond to its image anymore. We go through space. In the Abbey physical space, each fragment of the dislocated wall we see on the screen is covered with a mirror on both its sides. This collision between a digital and a material space gives place to a third type of space: the spectator's.



Formes lisibles Legible Forms

2006

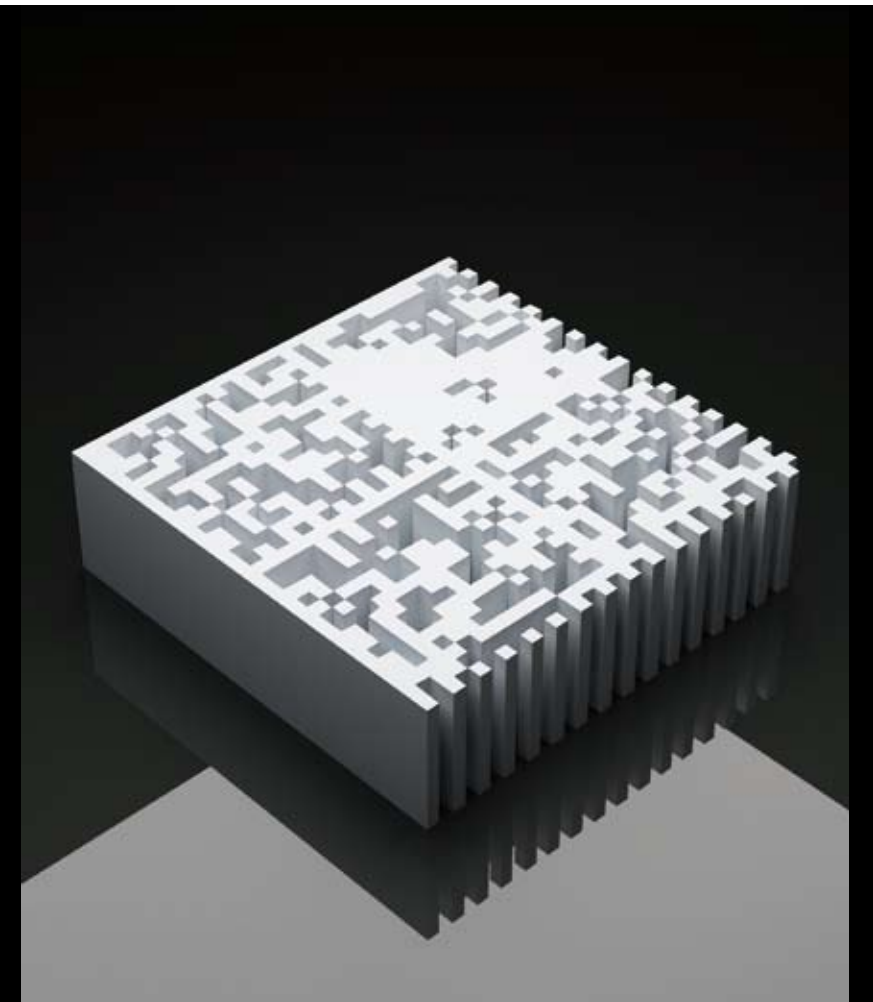
PHOTOGRAPHIES, SCULPTURES

DÉCOUPE LASER, IMPRESSION JET D'ENCRE / INKJET PRINT, LASER CUTTING

80 x 60 CM

Une série de photographies et de sculptures de labyrinthes inversés : les murs sont creux et les couloirs sont des murs. En utilisant son téléphone portable on peut lire ces images et les traduire en URL afin d'accéder à un site Internet qui nous livre la clé de chaque labyrinthe.

A series of photographs and inverted maze sculptures: the walls are hollow and the hallways are walls. Using our cell phones, we can read these images and translate them into a URL in order to access a Website that will give us the way out for every maze.



Dislocation II

2006

PHOTOGRAPHIES, SCULPTURES, VIDÉOS, INSTALLATION INTERACTIVE / PHOTOGRAPHIES, SCULPTURES, VIDEOS, INTERACTIVE INSTALLATION
CAPTEUR DE PROXIMITÉ, CARTE MIDI, ÉCRAN LCD, IMPRESSION JET D'ENCRE, ORDINATEUR, PLÂTRE, VIDÉOPROJECTEUR / COMPUTER,
INKJET PRINT, LCD MONITOR, MIDI CARD, PLASTER, PROJECTOR, PROXIMITY SENSOR
<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/DISLOCATION2](http://incident.net/works/dislocation2)>



Dislocation II est une série représentant sur plusieurs médiums des meubles de bureau dans différents états de désagrégation. Les meubles disloqués sont produits à partir des mêmes fichiers informatiques qui sont traduits par des procédés de synthèse et de prototypage rapide. Cet ensemble inspiré par l'esthétisation croissante de la destruction dans les médias questionne la relation entre une forme et une matière. À quel moment un objet détruit n'est plus reconnaissable ? Comment passe-t-on d'une forme à une matière ? En ralentissant à l'extrême la dislocation des objets, il s'agit de donner à voir des destructions, mais si propres, si parfaites, si simulées, qu'elles ne donnent plus le sentiment de violence habituellement associé à la destruction.

Dislocation II is a series using several mediums. It portrays office furnitures in different states of decay. The dislocated furnitures are created with the same computer files that are translated by synthetic processes and fast prototyping. This series is inspired by the increasing aestheticization of destruction in the media. It questions the relation between a form and a matter. When does a destructed object become unrecognizable? How do we go from a form to a matter? By slowing down as much as possible the dislocation of the objects, the goal is to allow people to see destructions. These destructions however are so clean, perfect and simulated that they suppress the feeling of violence normally associated with destruction.



Dislocation III

2007

PHOTOGRAPHIES

IMPRESSION JET D'ENCRE / INKJET PRINT



Le trottoir a été détruit. Il est tel un iceberg troué d'impacts. Cette fragmentation accidentelle rejoint une fragmentation visuelle : certains morceaux de l'image sont répétés, des orientations modifiées. La destruction n'est pas seulement une interruption ou un traumatisme, mais la genèse de quelque chose de nouveau.

The sidewalk has been destroyed. It looks like an iceberg full of impact holes. This accidental fragmentation coincides with a visual fragmentation: some parts of the image are repeated, some orientations are modified. Not only is destruction an interruption or a trauma, it is also the genesis for something new.



Partie

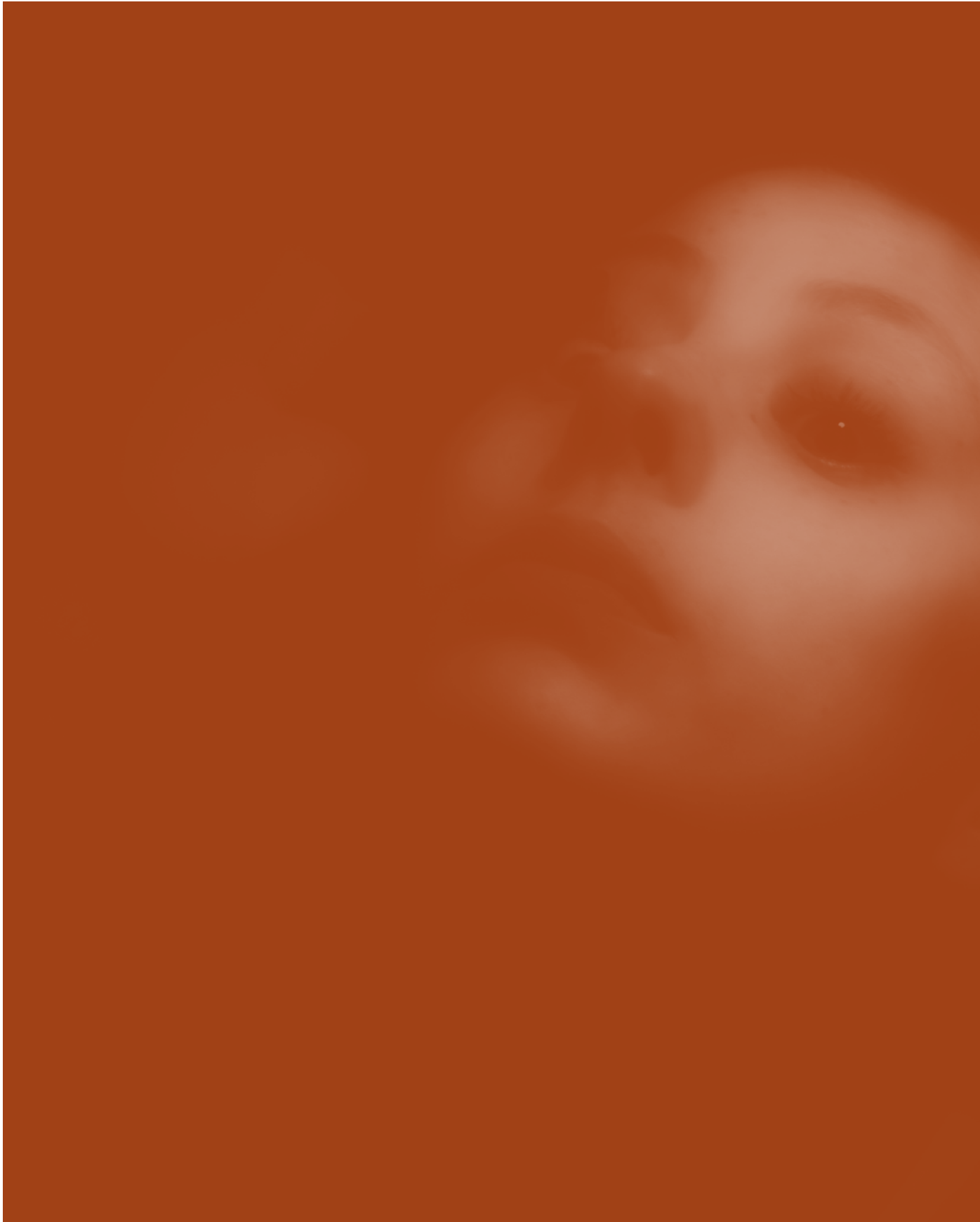
2010
PHOTOGRAPHIES
IMPRESSION JET D'ENCRE / INKJET PRINT
120 x 120 CM



Monument 1

2010
PHOTOGRAPHIES
IMPRESSION JET D'ENCRE / INKJET PRINT
50 x 70 CM





Spirit of the Flow

STREAMS OF CONSCIOUSNESS
(PAU WAELDER)

“... and I was just beginning to yawn with nerves thinking he was trying to make a fool of me when I knew his tattarrattat at the door I played so much mario kart last night I can still hear the sounds he must have been a bit late because it was 1/4 after 3 when I saw the 2 Dedalus girls coming from school I never know the time even that watch he gave me never seems to go properly...”¹

These words belong to Molly Bloom’s soliloquy in the last chapter of James Joyce’s *Ulysses* (1922). It is 2 a.m. and, after Leopold Bloom returns from his long, “epic” journey across Dublin, we enter Molly’s head as she recalls, half asleep, her life with her husband, the afternoon spent with her lover, her children Milly and Rudy, and her plans for the future. We follow her as she unleashes the seamless flow of her thoughts: words come one after another without pause, free associations lead from one image to the next, taking the reader to peep into the character’s most intimate musings, learning about things she would never tell anyone. Yet (obviously) not all of the words in this paragraph were written by Joyce: I have inserted into Molly’s interior monologue a sentence that belongs to a different form of narration. “I played so much mario kart last night I can still hear the sounds” was written by “wisemana” on the social network Website Twitter, then captured

¹ James Joyce, *Ulysses*, Alfred A. Knopf, New York, 1997, p. 1021. The sentence “I played so much mario kart last night I can still hear the sounds” has been added to the original text by the author of this article.

Flußgeist

LES FLUX DE CONSCIENCE (PAU WAELDER)

« ...et je me mis à bailler nerveusement pensant qu’il essayait de me ridiculiser quand j’ai su que son tattarrattat à la porte la nuit passée j’ai tellement joué à Mario Kart que j’en entends encore le son il a dû être légèrement en retard car il était 3 h 15 quand j’ai vu les deux filles de Dedalus revenant de l’école je ne sais jamais quelle heure il est même la montre qu’il m’a donnée ne semble jamais fonctionner adéquatement... »¹

Ces paroles correspondent au monologue intérieur de Molly Bloom tel qu’il est exposé dans le dernier chapitre du livre *Ulysse* de James Joyce (1922). Il est deux heures du matin et après avoir accueilli son mari, Léopold Bloom, de retour d’un long et épique périple à travers Berlin, nous pénétrons les pensées de Molly. À demi endormie, elle se remémore sa vie avec son époux, l’après-midi passé avec ce dernier, ses enfants Milly et Rudy et ses projets futurs. Nous l’accompagnons alors que se bousculent dans sa tête les pensées. Les mots se succèdent sans arrêt et les images se chevauchent. Durant ce bref instant, le voile est levé sur ses secrets les plus intimes et le lecteur apprend des choses qu’en temps normal Molly n’aurait jamais dévoilées à personne. Or (on s’en doutera), le paragraphe ci-haut comporte des mots qui ne proviennent pas de la plume de Joyce. J’ai ajouté au monologue intérieur de Molly un passage qui appartient à une autre forme de narration. La phrase : « la nuit passée j’ai tellement joué à Mario Kart que j’en entends encore le son » provient du site Internet Twitter et a été écrite par « Wisemana ». Elle a été captée par un script qui l’a intégrée au flux continu de mots, de sons et d’images qui constituent l’œuvre de net.art **L’ATTENTE** (2007) de Grégory Chatonsky. En procédant à cette insertion anachronique, j’ai cherché à illustrer le lien qui existe entre les œuvres de Chatonsky inspirées par son concept du *Flußgeist*² et la technique littéraire du flux de conscience telle qu’on la retrouve notamment dans le roman de Joyce. Le rapprochement vise au fond à démontrer qu’en analysant le flux continu d’informations qui circule sur Internet et que la culture du Web 2.0 a transformé en un flux d’expériences personnelles, Chatonsky réussit à en

¹ James Joyce, *Ulysses*, Alfred A. Knopf, New York, 1997, p. 1021. La phrase « J’ai tellement joué à Mario Kart que j’en entends encore le son » a été ajoutée au texte original par l’auteur de cet article.
² Les travaux appartenant à la série *Flußgeist* ont été développés de façon mensuelle pendant l’année 2007. Au moment de l’écriture de cet article, la série comprend les travaux suivants : *L’Attente* (février 2007), *Insulaires* (avril 2007), *Le Registre* (mai 2007) avec Claude Le Berre, *Peoples* (juin 2007) avec Jean-Pierre Balpe, *Vertigo@home* (juin 2007), *Casablanca@home* (juillet 2007), *Dance with Me* (octobre 2007). Selon l’artiste, quatre autres travaux ont préfiguré la série : *La révolution a eu lieu à New York* (2002-2003), *Ceux qui vont mourir* (novembre 2006), *We not* (novembre 2006) et *Traces of a Conspiracy* (décembre 2006).
<<http://www.incident.net/works/flussgeist>>

by a script that added it to the endless flow of words, sounds and images that form Grégory Chatonsky's net art piece **THE WAITING** (2007). By means of this anachronistic insertion I intend to present a link between Chatonsky's works based upon his invented term, Flußgeist², and the literary technique of stream of consciousness writing, epitomized by Joyce's famous novel. The aim of this connection is to show how, in his observation of the constant flow of data on the Internet that Web 2.0 culture has turned into a flow of personal experiences, Chatonsky almost inadvertently extracts a monologue that is the contemporary equivalent of the exploration of the mind that Joyce and other authors carried out in their novels. Furthermore, this comparison aims to contribute a new perspective to the artist's concept of a fiction without narrative.

As the increasing popularity of the notion of Zeitgeist ("the spirit of the age") shows, our present networked society is looking for a meaningful visualisation of the vast amount of data circulating the Internet. This visualisation is, as Grégory Chatonsky states, "a temporary cut of the flow, a decoding if you prefer, of what the flow is at a particular moment"³. By observing this cut, we get "an impressive

extirper, un peu malgré lui peut-être, un monologue qu'on pourrait considérer comme l'équivalent contemporain de l'exploration de l'esprit à laquelle se sont livrés Joyce et d'autres auteurs dans leurs romans respectifs. De plus, le rapprochement en question offre une façon novatrice d'aborder le concept de fiction sans narration telle que développé par Chatonsky.

Tel que le démontre la popularité croissante du concept de Zeitgeist (l'esprit du temps »), notre société interconnectée actuelle cherche à se représenter de manière visuelle la vaste quantité d'informations qui circule sur Internet. Selon Grégory Chatonsky, cette représentation visuelle est en quelque sorte : « une immobilisation temporaire du flux ; un décodage, si on préfère, de ce qu'est le flux à un moment précis »³. En observant cette immobilisation, nous éprouvons un « impressionnant effet de masse, nous avons l'impression de ressentir le Zeitgeist, cette communauté silencieuse du réseau, comme si nous entendions les murmures intérieurs des habitants d'une ville »⁴. Ici, l'artiste nous signale deux choses. Premièrement, il nous fait réaliser l'importance du flux en affirmant que notre vue d'ensemble ne pourra jamais englober plus qu'un bref instant de la totalité qui est par nature en continuel changement. Deuxièmement, il fait référence au film de Wim Wender *Les Ailes du désir* (*Der Himmel über Berlin*, 1987), qui raconte l'histoire d'un ange pouvant entendre les pensées des habitants de la ville. Cette référence nous démontre l'intérêt qu'il porte au flux d'informations qu'on retrouve sur Internet en tant qu'il renferme les expériences personnelles des gens et aussi en tant qu'il offre la possibilité de créer une fiction. « Est-il possible de concevoir une fiction détachable du tout ; une fiction incomplète, fragmentée, accessible et proche de nos vies ? » se demande Chatonsky. La réponse, il l'a fournira lui-même. En ne se contentant pas d'observer les données, mais plutôt en les extrayant et en les recombinaison, son but est de créer une nouvelle entité qu'il nomme une « fiction sans narration ». Ce type de fiction est le résultat d'une réception : « se mettre à l'écoute des flux c'est entendre l'écho lointain et proche des existences, de toutes ces existences qui s'inscrivent sur le réseau », affirme Chatonsky. « À la manière du flâneur du XIX^{ème} siècle, nous parcourons à présent le réseau sans autre intervention que la récupération, la transformation et la traduction des flux »⁵. Pour exprimer ce qui émane de cette fiction sans narration,

3 Grégory Chatonsky « Flux, entre fiction et narration », 19/01/2007.

<<http://incident.net/users/gregory/wordpress/19-flux-entre-fiction-et-narration>>

4 Grégory Chatonsky, *op. cit.*

5 Grégory Chatonsky « Flußgeist, une fiction sans narration », 13/02/2007.

<<http://incident.net/users/gregory/wordpress/13-flusgeist-une-fiction-sans-narration/>>

mass effect, we have the impression of feeling this Zeitgeist, this silent community of the network, as if we heard the interior musings of the inhabitants of a city"⁴. Here, the artist already points out two aspects, the first being the importance of the flow itself, stating that an overall view can only grasp an instant but never the whole of what is by nature ever changing. The second aspect is illustrated by the reference to a film, Wim Wender's *Wings of Desire* (*Der Himmel über Berlin*, 1987), which tells the story of an angel who can hear the thoughts of the inhabitants of the city. This reference tells us of his interest in the flow of data on the Internet as a repository of personal experiences, which in turn generate the possibility of a fiction. "Can we conceive a fiction which is not in this absolute need of the whole, which is incomplete, fragmented, approachable and very close to our existences, these flows?" asks Chatonsky. He provides the answer himself: going beyond the mere visualisation of data, by extracting and recombining it, he aims to create a new entity, a "fiction without narrative". This sort of fiction is the result of a reception: "to be listening to the flows is to hear the distant and close echo of our existences, of all the existences that are inscribed in the network" states Chatonsky "in the manner of a flâneur of the nineteenth Century, we presently browse the network with the sole intervention of recuperating, transforming and translating of the flows"⁵. The artist coins the term Flußgeist to refer to the resulting notion of a "spirit of the flow", as opposed to the

4 Grégory Chatonsky, *op. cit.*

5 Grégory Chatonsky "Flußgeist, a Fiction without Narration", 13/02/2007.

<<http://incident.net/users/gregory/wordpress/13-flusgeist-une-fiction-sans-narration/>>

l'artiste formera le terme Flußgeist : « l'esprit du flux », par opposition à « l'esprit du temps ». Alors que le Zeitgeist est statique, limité et suppose une forme de conclusion, le Flußgeist est dynamique, ouvert et sans fin : un éternel « work in progress ».

Harry Levin⁶ a déjà décrit le roman de Joyce, *Ulysse*, en termes du Zeitgeist : une œuvre éclectique et subtilement représentative de son époque, qui regroupe différents aspects du cinéma, de la peinture, de la musique, de la psychanalyse et de la philosophie. À titre illustratif, le roman de Joyce pourrait aujourd'hui être considéré comme une « application composite » (mashup)⁷ dans la mesure où il incorpore des références de différentes sources afin de créer une entité versatile, faite de nombreuses couches et de multiples dimensions. Joyce souhaitait donner une portée universelle à son roman. Or pour y parvenir, il fallait éviter l'homogénéité. Le roman devait donc être une création hybride et intégrer plusieurs formes d'expression différentes. En tant qu'il tente d'englober toute l'histoire de la littérature (d'Homère aux contemporains de Joyce), le roman *Ulysse* pourrait très certainement constituer un exemple du Zeitgeist. Toutefois, le livre emprunte beaucoup à la technique du flux de conscience ce qui le rapproche du concept du Flußgeist. En insérant un « microphone dans la tête de Bloom » (ainsi que le dirait Milan Kundera⁸), Joyce pénètre un réseau qui existait bien avant l'invention du World Wide Web et du Web 2.0 : l'esprit humain. Les idées, les souvenirs et les images circulent dans le cerveau d'une personne de la même manière que voyagent d'un ordinateur personnel à l'autre les données contenues dans les différents sites Internet. Nous parvenons à ces données en effectuant des connections, des liens et des associations qui peuvent parfois être complètement inattendus. Chatonsky nous rappelle que « sur Internet, une image est un mot et sans ce dernier, je ne peux trouver l'image car elle est invisible aux moteurs de recherche actuels. Bien sûr, lorsque nous recherchons une image à partir d'un mot précis, cela donne parfois des résultats bizarres »⁹. En ce sens, l'usage d'un moteur de recherche pourrait être considéré comme l'équivalent digital (primitif) des associations de concepts que nous opérons au niveau mental, dû en grande partie aux limitations de l'ordinateur dont les résultats sont imprévisibles. À l'instar de Joyce vis-à-vis de ses personnages, Chatonsky introduit un microphone au cœur du flux d'informations ; ensuite il écoute et enregistre.

6 Harry Levin, *James Joyce. A Critical Introduction*, Norfolk, New Directions Book, 1960.

7 Un mashup « est une application qui combine du contenu ou du service provenant de plusieurs applications plus ou moins hétérogènes. » (Wikipedia. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Application_composite>). Une grande partie des travaux sur Internet de Chatonsky sont des mashups dans le sens où il extrait des données de plusieurs sites populaires, tels que Google Maps, Flickr ou Twitter et les combine en un seul objet.

8 Milan Kundera, *L'art du roman*, Paris, Éd. Gallimard, 1986, p. 41.

9 Dominique Moulon, « Grégory Chatonsky. Une esthétique des flux », in *IMAGES magazine* n° 21.

“spirit of the age”. Where the Zeitgeist is static, limited and implies a sort of conclusion, the Flußgeist is dynamic, open and ever unfinished: an eternal “work in progress”.

Harry Levin⁶ once described Joyce’s *Ulysses* in terms of the Zeitgeist: an eclectic and elusive epitome of its time, which puts together aspects of cinema, painting, music, psychoanalysis and philosophy. As such it could be called today a “mashup”⁷, in the sense that it incorporates references for diverse sources in order to create a versatile entity, made of many layers and multiple sides. Joyce intended his novel to be universal, and in order to achieve this it could not be homogeneous, but a hybrid of many different forms of expression. As a novel that intends to encompass the whole history of literature (from Homer to Joyce’s contemporaries), *Ulysses* could well be an example of the Zeitgeist, yet in its use of the stream of consciousness technique it approaches the concept of Flußgeist. As Joyce inserts “a microphone inside Bloom’s head” (as Milan Kundera would put it⁸), he enters a network that existed long before the invention of the World Wide Web or Web 2.0: the human mind. Ideas, memories, images flow in an individual’s brain in the same way the data stored in Websites travels to user’s computers. We reach this

⁶ Harry Levin, *James Joyce. A Critical Introduction*, Norfolk, New Directions Book, 1960.

⁷ A mashup is “a Web application that combines data from more than one source into a single integrated tool” (from Wikipedia. <http://en.wikipedia.org/wiki/Mashup_%28web_application_hybrid%29%29>). Most of Chatonsky’s web-based artworks are mashups in the sense that they extract data from several popular sources, such as Google Maps, Flickr, or Twitter and combine them into a single object.

⁸ Milan Kundera, *L’art du roman*, Paris, Éd. Gallimard, 1986, p. 41.

Le premier enregistrement à avoir lieu s’inspire d’un roman. *Projet pour une révolution à New York* d’Alain Robbe-Grillet, constituera le point de départ d’une fiction qui combine des passages du livre, un générateur de textes, des vidéos et des échantillons sonores captés aux abords de Ground Zero et sur le moteur de recherche d’images Google. À l’instar du père du nouveau roman, Chatonsky semble rechercher une « nouvelle façon de faire de la fiction ». Il trouvera dans la prose fragmentée, récurrente et descriptive de Robbe-Grillet le matériel idéal pour concevoir son « Google Narrative Engine ». L’œuvre intitulée **LA RÉVOLUTION A EU LIEU À NEW YORK** (2002)¹⁰ préfigure la série d’œuvres regroupées sous le concept de Flußgeist. Notamment, on remarque qu’elle partage certaines ressemblances structurelles avec des œuvres subséquentes comme **L’ATTENTE** (Flußgeist 1). Sur un écran apparaît une série de mots se succédant, ce qui crée des phrases pour le moins étranges mais qui néanmoins semblent dotées d’un certain sens. À l’arrière-plan défile puis s’évanouit graduellement une collection hétérogène de photos et d’extraits vidéo. Durant tout ce temps, une voix synthétisée lit le texte du roman de Robbe-Grillet. Nous savons que le contenu de cette œuvre, du moins en ce qui concerne les images photos et le texte apparaissant sur l’écran, n’est pas prédéterminé. Il est généré de manière dynamique par les usagers qui visitent la page Web, ce qui donne l’impression de pénétrer le flux du réseau à la manière de celui qui épie à travers le trou de la serrure. À ce stade toutefois, l’œuvre reste encore étroitement attachée à la narration sur laquelle elle se fonde : l’artiste crée une fiction qui rattache le roman de Robbe-Grillet aux événements du 11 septembre 2001 à New York. La phrase introductive du roman (« La première scène se déroule très vite. On sent qu’elle a déjà été répétée plusieurs fois. ») peut ainsi être perçue comme faisant référence aux théories du complot selon lesquelles les attaques aériennes furent orchestrées par l’administration Bush. La représentation de la torture sadique et de la surveillance constante par Robbe-Grillet apparaît comme le sinistre reflet de la « guerre contre la terreur ». Le flux constant d’images, de textes et de sons évoque quant à lui la confusion qui régnait à la suite de la diffusion incessante de nouvelles (parfois contradictoires) par les médias. **LA RÉVOLUTION...** dépeint ainsi l’observation du flux, mais avec une intention narrative particulière. Même si Robbe-Grillet rejetait la possibilité de l’analyse psychologique et n’a jamais utilisé Internet¹¹, ses écrits ont permis à Chatonsky de découper le flux du réseau d’une manière particulière. Son découpage incarne d’une certaine manière le flux de conscience.

¹⁰ Grégory Chatonsky, *La révolution a eu lieu à New York*, 2002.

<http://incident.net/works/revolution_new_york>.

¹¹ Thomas Mc Gongile. “Interview: Alain Robbe-Grillet”, in *Bookforum*, printemps 2003.

data by connections, links or associations, which can sometimes be totally unexpected. Chatonsky reminds us that “on the Internet, an image is a word and, without the latter, I cannot find the image, which is invisible for present day search engines. Of course, when we take a word and search for the corresponding image, there are absurd results”⁹. The use of search engines is thus the (primitive) digital equivalent of the association of concepts in the mind, and as such (mainly due to the limitations of the computer) is in many cases unpredictable. Just as Joyce does on his character’s heads, Chatonsky inserts a microphone inside the data flow, listens and records.

The first recording starts in fact with a novel. *Project for a Revolution in New York* (1970) by Alain Robbe-Grillet is the seed of a fiction that combines passages from the book, a text generator, video and audio extracted from a visit to Ground Zero and image queries in Google. Just as the originator of the Nouveau Roman, Chatonsky seems to look for a “fresh start for fiction”, and finds in Robbe-Grillet’s fragmented, recurring and descriptive prose the ideal material for his “Google Narrative Engine”. **THE REVOLUTION TOOK PLACE IN NEW YORK** (2002)¹⁰ prefigures the series that will be grouped under the concept of Flußgeist and already presents a similar structure to future works such as **THE WAITING** (Flußgeist 1). On the screen, a series of words appear one after another, creating strange sentences, which seem to have some meaning. On the background, a heterogeneous collection of photos and clips of video appear and fade away, while a synthesized voice reads the text from the novel. We know that this content, at

⁹ Dominique Moulon. “Grégory Chatonsky. Une esthétique des flux”, in *IMAGES magazine* n° 21.

¹⁰ Grégory Chatonsky, *The Revolution took place in New York*, 2002. <http://incident.net/works/revolution_new_york>

Un autre aspect intéressant de ce travail est la recombinaison de contenus préexistants, une technique narrative à la fois présente chez Joyce et chez Robbe-Grillet. Joyce crée une image vivante du Dublin de 1904 en insérant une myriade de références aux événements particuliers et en mélangeant des styles et des genres littéraires. Robbe-Grillet quant à lui imite l’intrigue d’un polar pour séduire le lecteur. Aussi, il troque la voix d’un narrateur contre une série de descriptions objectives. Chatonsky reprend ce concept et l’applique à la culture visuelle, suggérant qu’il n’est pas possible de créer de nouvelles images. Il est seulement possible de réutiliser des images déjà existantes, qui elles se réfèrent à d’autres images et ce dans une dynamique sans fin¹². Encore une fois, ce procédé est associé au concept d’images mentales liées entre elles par des associations subjectives. Ce concept est décrit à l’aide de la technique du flux de conscience. Le résultat, tel que mentionné plus tôt, est ce que nous pourrions appeler une « application composite » (mashup). Les œuvres inspirées du Flußgeist

¹² Grégory Chatonsky, « Esthétique du flux », in revue *Rue Descartes* n° 55, Collège International de Philosophie, Paris, 2007. <<http://www.incident.net/users/gregory/chatonsky/2-writings.html>>



La révolution a eu lieu à New York

least the photographs and the text appearing on screen, are not previously defined, but dynamically generated while the user visits the page, and therefore we have the impression of peeping into the flow of the network through a particular pinhole. Yet at this point the work remains mainly attached to the narrative upon which it is based: the artist sets up a fiction that connects Robbe-Grillet's novel with the events of September 11th, 2001 in New York. The starting sentence of the novel ("the first scene goes very fast. Evidently, it has been rehearsed several times") can thus be read as a reference to some theories which suggest that the attacks were staged by George W. Bush's administration. Robbe-Grillet's depictions of sadistic torture and constant surveillance become a sinister reflection on the "war on terror", and the constant flow of images, text and sound evoke the confusion that was generated by the incessant succession of (sometimes contradictory) news on the media. **THE REVOLUTION...** thus presents an observation of the flow, but with a particular narrative intention. Although Robbe-Grillet denied the possibility of psychological analysis and never used the Internet¹¹, his writing serves Chatonsky to generate a particular cut of the flow on the network, which embodies a certain form of stream of consciousness.

Another interesting aspect of this work is the recombination of pre-existing content, which is also present in both Joyce's and Robbe-Grillet's narrative techniques. Joyce creates a living image of Dublin in 1904 by inserting a myriad of references to particular events and mixing literary styles and genres. Robbe-Grillet imitates the plot of a detective novel to seduce the reader and exchanges the voice of a

puisent et recombinent du contenu issu de multiples sources. Principalement, le contenu provient de sites populaires regroupant du matériel mis en ligne par les utilisateurs eux-mêmes tel que des photos (Flickr), des vidéos (YouTube) et des textes (Twitter). En procédant ainsi, l'œuvre d'art devient l'interface d'une base de données infinie, c'est-à-dire en l'occurrence l'Internet, et elle dévoile dans chaque cas une sélection de contenu particulier qui vise à transmettre une idée spécifique. Lev Manovich nous rappelle d'ailleurs que toute œuvre d'art inspirée par les médias est en fait l'interface d'une base de données. Il précise par contre que « l'interface peut traduire la base de données sous-jacente en une expérience tout à fait différente pour l'utilisateur »¹³. Le concept de traduction est essentiel aux œuvres de Chatonsky inspirées par le Flußgeist dans la mesure où ces dernières mettent en œuvre les pratiques postmodernes d'appropriation et de recontextualisation : les phrases écrites par les utilisateurs de Twitter (qui dévoilent à leurs amis et à la terre entière ce qu'ils font à tel moment particulier), les conversations dans les salles de clavardage, les photos de vacances et de réunions familiales, les vidéos d'adolescentes qui dansent et les vues panoramiques des rues de San Francisco ne sont pas simplement des contenus circulant sur le réseau mais des éléments de fiction. Chatonsky précise qu'il s'agit d'une fiction sans narration, car (suivant ici les propos de Manovich) : « Une base de données peut soutenir une narration, toutefois il n'y a rien d'associé à la logique du médium qui entraînera sa génération. »¹⁴ Ainsi, au sein même de ses œuvres, l'artiste va mettre en place une manière particulière de présenter le contenu. Cette manière sera délimitée par la source du contenu et par un algorithme spécifique. Ajoutons que jamais elle ne permettra le développement d'une narration, car cela impliquerait que « soit contrôlée la sémantique des éléments et la logique de leurs connections »¹⁵. L'intention de Chatonsky est claire ici : qu'importe si le résultat est absurde, il faut laisser les connections entre les mots et les images se produire librement. C'est par la combinaison de divers éléments au sein d'un même cadre que se construit une fiction. L'utilisateur est libre de procéder aux connections qu'ils désirent.

Dans **L'ATTENTE** (Flußgeist 1), l'artiste place l'observateur devant un écran noir sur lequel apparaît des phrases flottantes semblables à celles qui ont été ajoutées au monologue de Molly Bloom en début de texte. Il s'agit de phrases simples écrites par des utilisateurs de Twitter. Ces phrases sont reproduites et accompagnées de l'heure, de la date, de la localisation et du surnom des utilisateurs. En plus de ces microscopiques autobiographies, sont diffusés, en alternance, des fragments de vidéos montrant des personnes attendant à la gare, des photos

narrator for a series of objective descriptions. Chatonsky takes this concept to visual culture, suggesting that it is not possible to create new images, but rather to re-use existing ones, which always refer to other images in an endless loop¹². This, again, relates to the concept of mental images linked by subjective associations that is described by means of the stream of consciousness technique. The result, as mentioned above, is what can be called a "mashup". The Flußgeist works extract and recombine content from multiple sources, mainly popular sites that host data generated by their own users, such as photos (Flickr), videos (YouTube), and texts (Twitter), as well as publicly accessible data, such as the satellite and street level images in Google Maps. In doing so, the artwork becomes the interface of an endless database, the Internet itself, and develops in each case a particular selection of content that aims to convey a specific idea. Lev Manovich reminds us that all media artworks are in fact the interface of a database, yet he points out that "the interface can also translate the underlying database into a very different user experience"¹³. The concept of translation is key to Chatonsky's Flußgeist works as they operate the usual postmodern practice of appropriation and re-contextualisation: sentences written by Twitter users, who tell their friends and the world what they are doing at a particular time, conversations in chat rooms, photos of vacations and family meetings, videos of teenage girls dancing, panoramic views of the streets of San Francisco are not mere content circulating the networks but the

provenant de Flickr (choisis d'après certains mots spécifiques apparaissant dans les phrases mentionnées plus haut), des icônes d'utilisateurs, des effets sonores et des musiques de fond. Le titre et l'attitude des personnes que nous voyons dans les vidéos suggèrent un état de passivité qui se transforme en état de contemplation. Contrairement à la plupart des œuvres d'art inspirées par les médias, aucune interaction n'est attendue de la part des observateurs. En fait, toutes les interactions sont menées au niveau du script qui prélève du contenu à partir de différentes bases de données. Tout ce que l'observateur a à faire est de s'asseoir et de regarder, exactement comme dans le cas de **LA RÉVOLUTION...**, bien que dans **L'ATTENTE** nous ne retrouvons pas aussi clairement l'idée d'une narration en évolution. Les images et les textes défilent devant l'utilisateur pour ensuite disparaître. Alors que dans **LA RÉVOLUTION...** le texte se déplaçait vers l'utilisateur en émergeant de l'écran, il se déplace ici de manière latérale, dans une progression continue qui dépasse l'écran. Nous ne retrouvons aucune histoire ici. Il n'y a qu'un flux à contempler. Ce flux toutefois n'est pas uniquement constitué de données abstraites (comme ce pourrait être le cas, par exemple, pour certaines interfaces développées pour l'application Carnivore de RSG¹⁶). Il contient de l'information à propos d'expériences humaines concrètes. Il est la trace d'une culture globale. Sa structure ouverte donne lieu à un récit incomplet, à une fiction qui permet le développement de n'importe quelle forme de narration. La succession des images à l'écran (en particulier le flux continu généré par l'interface de l'œuvre d'art) nous rappelle la narration au cinéma. Il s'agit là d'une influence dominante dans la plupart des œuvres de Chatonsky.

Le cinéma est une référence incontournable pour les œuvres d'art qui se font à l'écran et qui intègrent différents types de médias sous la forme d'une séquence continue. Comme nous le rappelle Lev Manovich, le langage cinématographique a pris le dessus sur le langage de l'imprimé dans la culture informatique¹⁷. Ainsi, nous ne sommes pas surpris si cette œuvre nous est présentée comme un film sans fin. L'artiste souhaitait raconter une histoire à l'aide d'un ordinateur mais il a réalisé que la narration cinématographique était une forme d'expression qui lui permettrait d'extirper l'utilisateur de la « contemplation narcissique de sa propre interactivité »¹⁸. Dès lors, l'utilisateur pourrait adopter une attitude plus réceptive. Le langage du cinéma se révèle être un outil indispensable pour réaliser cet objectif dans la

¹¹ Thomas Mc Gonigle, "Interview: Alain Robbe-Grillet", in *Bookforum*, spring 2003.

¹³ Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge and Massachussets, The MIT Press, 2001, p. 226.

¹⁴ *Ibidem*, p.228.

¹⁵ *Idem*.

¹² Grégory Chatonsky, « Esthétique du flux », in revue *Rue Descartes* n° 55, Collège International de Philosophie, Paris, 2007. <<http://www.incident.net/users/gregory/chatonsky/2-writings.html>>

¹³ Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge and Massachussets, The MIT Press, 2001, p. 226.

¹⁶ Carnivore est un outil de surveillance des données en réseau développé depuis 2000 par Radical Software Group. En utilisant ce logiciel, plusieurs clients ou interfaces ont été créés pour animer, analyser ou interpréter de différentes façons le trafic des réseaux.

<<http://r-s-g.org/carnivore/>>

¹⁷ Lev Manovich, *op. cit.* p. 78-80.

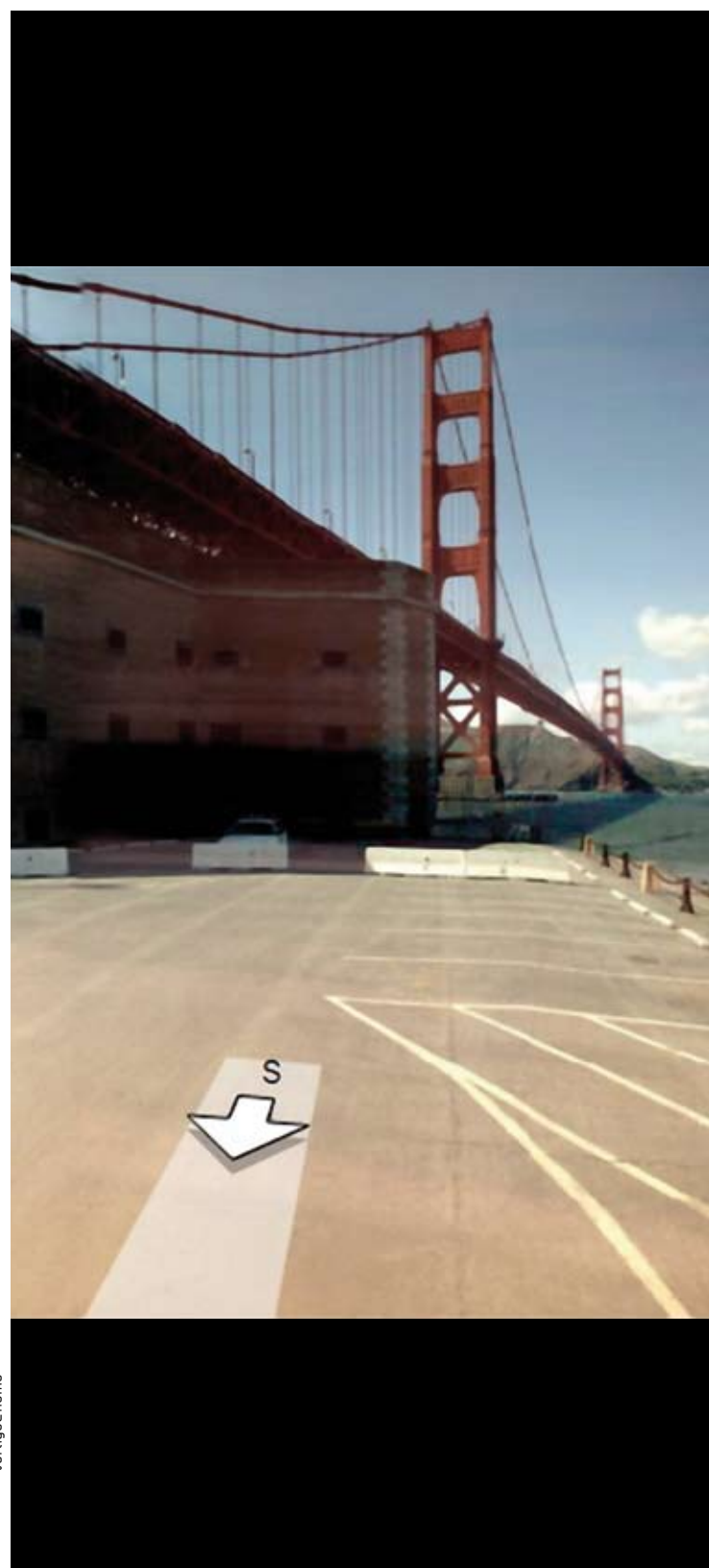
¹⁸ Dominique Moulon, *op. cit.*

elements of a fiction. A fiction without a narrative, Chatonsky carefully specifies, for as Manovich states “a database can support narrative, but there is nothing in the logic of the medium itself that would foster its generation”.¹⁴ Therefore, the artist will set up in his works the stage for a particular presentation of content that is delimited by the selection of the source and a specific algorithm, but will not actually develop a narrative, for this would imply “to control the semantics of the elements and the logic of their connection”.¹⁵ This is not Chatonsky’s intention, for as we have seen above he consciously allows for the absurd connections that may arise between a word and an image. A fiction is thus constructed by the combination of diverse elements in a single frame, allowing the user to draw their own connections between them.

In **THE WAITING** (Flußgeist 1), the artist puts the viewer in front of a black screen, on which appear floating sentences such as the one that was inserted into Molly Bloom's soliloquy at the beginning of this text. These are simple statements from Twitter users, which are reproduced with the nickname of the user, location, date and time. Along these microscopic autobiographies, fragments of a video showing people waiting at a train station alternate with photos from Flickr (selected after specific words appearing in above-mentioned sentences), user icons, sound effects and a background soundtrack. The title and the attitude of the people we see in the video suggest a passive state, which becomes that of contemplation. Unlike most media art works, no interaction is demanded of the viewer, and in fact all interaction is carried out on the level of the script that is extracting content from

14 *Ibidem*, p. 228.

15 *Idem*



several databases. All one must do is sit and watch, just as in

THE REVOLUTION..., although in this case there is not such a clear idea of a narrative evolving. Images and texts march in front of the user's eyes and disappear. While in **THE REVOLUTION...** the text moved towards the user (emerging from the screen), here it moves sideways, in a continuous progression that goes beyond the computer screen. There is no story here, but a flow to be contemplated. Yet this flow is not mere abstract data (as it could be, for instance, in some of the interfaces developed for RSG's Carnivore application¹⁶), but documents of real people's experiences, traces of a global culture. Its open-ended structure establishes the plot of an unfinished tale, a fiction that allows for any form of narrative. The succession of images on the screen (particularly the seamless flow provided by the artwork's interface) reminds us of cinematic narrative, a powerful influence in most of Chatonsky's work.

Cinema is a key reference for a type of artwork that takes place on a screen and which introduces several types of media in the form of a continuous sequence. As Lev Manovich reminds us, cinematic language has taken over the language of print in computer culture¹⁷, and therefore it is not strange that this work is presented as an endless movie. The artist aimed to tell a story with the computer and found that the form of cinematic narrative would allow him to extract the user from a “narcissist contemplation of her own interactivity”¹⁸ and adopt a receptive

16 Carnivore is a surveillance tool for data networks developed since 2000 by the Radical Software Group. Using this software, several "clients" or interfaces have been created to animate, diagnose, or interpret the network traffic in various ways.
<<http://r-s-g.org/carnivore/>>.

17 Lev Manovich, *op. cit.*, p. 78-80.

18 Dominique Moulon, *op. cit.*

mesure où l'utilisateur est culturellement enjoint à rechercher une histoire où un lien logique entre des images diffusées de manière séquentielle sur un écran. Qui plus est, le cinéma constitue le cadre de référence parfait pour une nouvelle forme de fiction qui combinerait base de données et narration. À ce propos, Manovich affirme : « Le cinéma existe déjà, précisément à l'intersection entre base de données et narration. Nous pouvons considérer tout le matériel accumulé durant le filmage comme la base de données (...) Durant le montage, le monteur construit la narration du film à partir de cette base de données. Il donne ainsi une trajectoire unique à une histoire qui aurait pu être tout autre eut-elle été assemblée différemment. »¹⁹ Chatonsky fait des données disponibles sur Internet son « matériel de filmage » et, de manière unique pour chaque observateur, il monte tous les films possibles en une séquence sans fin. Précisons du reste que Chatonsky n'utilise pas le cinéma uniquement comme un langage. Il crée aussi de nouvelles fictions à partir de films spécifiques. Dans **VERTIGO@HOME** (Flußgeist 5) et **CASABLANCA@HOME** (Flußgeist 6), l'artiste procède à un détournement du cinéma pour en faire un flux de données qui peut être réutilisé, traduit et incorporé dans de nouvelles formes ; des formes qui ne sont pas nécessairement des images en mouvement²⁰. **CASABLANCA@HOME** utilise le scénario du célèbre film de Michael Curtiz en 1942 pour générer une série de traductions. Ces traductions peuvent donner lieu à une nouvelle forme de visualisation (des arrière-fonds monochromatiques par exemple, ou encore des petits pixels qui forment graduellement une mosaïque et ainsi transforment un film complet en une image unique). Elles peuvent aussi produire une narration différente, dérivée du flux de données du réseau (les mots du scénario sont transformés en titre de livres provenant d'Amazon ou en images provenant de Flickr). À l'instar de **LA RÉVOLUTION...**, l'œuvre est rattachée à une narration spécifique et même en dérive. Toutefois, dans le cas actuel, il est également présent à l'esprit de l'observateur (s'il a vu le film bien entendu) un ensemble d'images qui entraîneront une tension entre ce qui est attendu et ce

19 Lev Manovich., *op. cit.*, p. 237

20 Chatonsky avait déjà travaillé en 2004 sur le cinéma dans une série de travaux : *1+1*, *1=1* et *1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1* explorent la possibilité de monter de façon interactive *Nouvelle vague* de Jean-Luc Godard (1990), *Lost Highway* de David Lynch (1997) et *12 hommes en colère* de Sidney Lumet (1957). <<http://www.incident.net/users/gregory>>.

attitude. The language of cinema turns out to be a powerful tool to achieve this end, as the user is culturally instructed to look for a story or a logical link between the images displayed in a sequence on a screen. But furthermore cinema is the perfect frame of reference for a new sort of fiction that combines database and narrative. Manovich states: “cinema already exists right at the intersection between database and narrative. We can think of all the material accumulated during shooting as forming a database (...) During editing, the editor constructs a film narrative out of this database, creating a unique trajectory through the conceptual space of all possible films that could have been constructed”.¹⁹ Chatonsky uses the data available on the Internet as his shooting material and edits all the possible films in an endless sequence that is uniquely constructed for every viewer. Yet he does not only use cinema as a language, but also creates new fictions from specific films. In **VERTIGO@HOME** (Flußgeist 5) and **CASABLANCA@HOME** (Flußgeist 6), the artist operates a détournement of cinema as a flow of data, which can be reused, translated and incorporated into new forms, not necessarily moving images.²⁰ **CASABLANCA@HOME** uses the script of Michael Curtiz’s acclaimed film from 1942 to generate a series of translations that either produce a new form of visualisation (as monochrome backgrounds or tiny pixels that progressively create a mosaic, thus reducing the whole film to a single image) or a different narrative, derived from the flow of data on the network

¹⁹ Lev Manovich, *op. cit.*, p. 237.

²⁰ Chatonsky already worked with cinema in a series of works in 2004: *1+1*, *1=1* and *1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1* explore the possibilities of interactive editing of Jean-Luc Godard’s *Nouvelle vague* (1990), David Lynch’s *Lost Highway* (1997) and Sidney Lumet’s *12 Angry Men* (1957), respectively. <http://www.incident.net/users/gregory/>.

qui est en fait expérimenté. **VERTIGO@HOME** prélève la trame audio du film réalisé par Alfred Hitchcock en 1958 et l’applique à une reconstitution complète du film créée à partir du service Google Street View. Nous accompagnons le détective à la retraite John Ferguson qui suit une jolie dame à travers les rues de San Francisco. Le service Google Street View offre à l’observateur une vue panoramique actuelle des rues de la ville. Tous les 10 mètres, une nouvelle image des rues est captée. Lorsque l’action se déroule à l’intérieur, l’écran devient noir. Aucune donnée n’est disponible. Ainsi, en plus d’offrir une reconstitution du film, Chatonsky introduit le concept de relation entre l’espace physique et le flux d’informations sur Internet. Dans les œuvres d’art présentées ci-haut, nous remarquons que les titres des films sont adjoints du suffixe « @home ». Cet ajout vise à souligner le fait que les détournements opérés par Chatonsky sont réalisés à même son ordinateur et cela n’est possible qu’en raison de la suppression physique des distances par le réseau informatique. Le service Google Street View nous permet d’expérimenter assez fidèlement ce que serait de traverser San Francisco en voiture sans jamais quitter son domicile. L’espace virtuel généré à l’écran a toutes les apparences d’un espace physique réel. Il demeure cependant bel et bien une fiction. Les images que nous voyons ne sont pas diffusées en direct. Elles proviennent d’une banque d’archives. Ainsi, la ville réelle sera toujours, d’une certaine façon, distincte de sa représentation digitale omniprésente. Il nous revient à l’esprit, ici, la reconstruction de la ville de Dublin à laquelle s’est livré Joyce dans *Ulysse* : une ville faite de mots qui devient en quelque sorte la doublure fantôme du vrai Dublin à mesure que le lecteur assidu progresse à travers les rues à la recherche de signes d’édifices ou de lieux décrits dans le roman. Le lieu ainsi que la présence sont des sujets récurrents dans le travail de Chatonsky. Nous les retrouvons autant dans les œuvres de la première période, notamment dans **POSIT.IO-N** (2001), un site Web qui crée un espace de réalité virtuelle à partir des adresses IP des visiteurs, que dans ses œuvres plus tardives, en particulier **INSULAIRES** (Flußgeist 2), un film qui fait appel à Google Maps afin d’exposer, sous la forme d’une vertigineuse séquence, la localisation physique des personnes ayant visité son site Web une journée en particulier. La distance géographique, un fait souvent ignoré lorsque nous naviguons sur Internet (peu importe la provenance de l’information, elle est toujours diffusée dans le même espace-temps), devient ici le sujet principal. Cela nous rappelle que nous observons un flux qui se déplace dans une direction particulière, couvre une certaine distance et se développe à travers le temps.

Le seul temps qui nous est possible d’attribuer à un flux est le présent puisque son évolution permanente nous empêche d’établir un temps passé ou futur. Dans *Ulysse*, James Joyce arrive pratiquement à décrire une journée en temps réel. À ce propos, Hermann Broch affirme : « Seize heures d’une vie raconté en 1200 pages, cela équivaut à

(words from the script are turned into book titles from Amazon or images from Flickr). As in **THE REVOLUTION...**, the work is attached to a specific narration and derives from it, yet in this case there is also a set of images which are present in the viewer’s mind (if she has seen the film), so that a certain tension can be created between what is expected and what is actually experienced. **VERTIGO@HOME** extracts the audio from Alfred Hitchcock’s 1958 thriller and adds it to a re-enactment of the whole film using Google Street View utility. We follow the trail of retired detective John Ferguson as he follows a beautiful woman in San Francisco. Google Street View offers the viewer a present-day panoramic look of the streets of the city, stopping every ten meters to download a new image from the database. When the action takes place in an interior, the screen goes black. No data is available. Thus, in addition to re-editing the film, Chatonsky introduces the concept of physical space in relation to the data flow on the Internet. In the above mentioned works, the artist adds the suffix “@home” to the titles of the films in order to emphasize the fact that he is creating his hijacking in his own computer and remind us that this is made possible by the suppression of physical distances that computer networks generate. Google Street View allows us to experience a fairly approximate idea of how it would be to drive across San Francisco without even leaving home. The virtual space of the screen thus pretends to be a real physical space, although it is in fact a fiction: the images we see are not live but the archive of a particular day, thus the actual city will always be somehow different to its ubiquitous digital representation. This reminds us of the reconstruction of the city of Dublin that Joyce carried out in *Ulysses*: a city made of words that becomes

75 pages l’heure, plus d’une page la minute ou encore une ligne par seconde environ. »²¹ En capturant l’essence du quotidien des Dublinois en 1904, Joyce décrit un présent éternel. Il met en scène le commun, les événements ordinaires d’une vie plutôt que les incidents transcendants qui feront l’histoire. Les observations multiples du flux faites par Grégory Chatonsky sont empreintes du temps présent dans la mesure où elles s’orientent vers un contenu qui est visible aussitôt qu’il est créé. Ceci est particulièrement probant dans le cas de **L’ATTENTE** où nous sommes invités à lire les pensées et les actions des gens telles qu’eux-mêmes les décrivent. Leur « maintenant » est capturé par le programme et il est ajouté au flux d’expériences qui compose l’œuvre. De manière tout à fait consciente, l’artiste ajoute également à l’ensemble le surnom et la localisation de l’utilisateur ainsi que la date et l’heure de l’affichage. Il veut de la sorte indiquer clairement que le temps et l’espace font partis du flux éphémère des données. **L’ATTENTE** évolue ainsi en « temps réel », un concept qui est devenu une obsession pour notre culture de réseau médiatisée mais qui est considéré par Chatonsky comme une propriété distinctive du flux des données. Le temps est toujours « au présent », et dans certaines œuvres, ce présent continu se révèle parfois en tension avec la narration sur laquelle il se fonde : dans **LA RÉVOLUTION...**, le roman de Robbe-Grillet est « mis à jour » du fait qu’il est associé à des événements que l’auteur n’a probablement jamais imaginés. Dans **VERTIGO@HOME** et **CASABLANCA@HOME**, le moment précis où se déroule l’histoire est altéré par son rattachement à des lieux actuels, des titres de livre et des nouvelles mises en images. D’autres œuvres comme **WORLD REPORT** (2003) et **CEUX QUI VONT MOURIR** (2006) visent également à créer des fictions dépeignant le temps présent dans la mesure où elles s’abreuvant des nouvelles informations mises en ligne sur les sites de réseautage social. Même lorsqu’il n’y a aucune activité sur le réseau, la représentation du temps présent peut demeurer le sujet principal de l’œuvre. Dans **NETSLEEPING** (2002), Chatonsky a demandé à plusieurs amis de se filmer alors qu’ils dormaient. Le résultat de ces enregistrements a servi à créer des écrans de veille où l’on voit des personnes au repos alors que l’ordinateur lui-même est en mode d’économie d’énergie. Ainsi, au lieu d’afficher un écran de veille banal et répétitif, l’ordinateur exhibe sa propre inactivité sous une forme que l’être humain peut reconnaître. Ceci nous rappelle le film *Sleep* d’Andy Warhol (1963), un hommage cinématographique à la plus commune des actions ; une représentation extrême de la vie en « temps réel ».

En tant que traduction, enregistrement ou visualisation des pensées, l’écriture qui a pour objet le flux de conscience permet de se représenter le commun, l’intime. De manière analogue, extraire de sites

²¹ Hermann Broch, « James Joyce et le temps présent », in *Création littéraire et connaissance*, trad. A. Kohn, Éd. Gallimard, 1966.

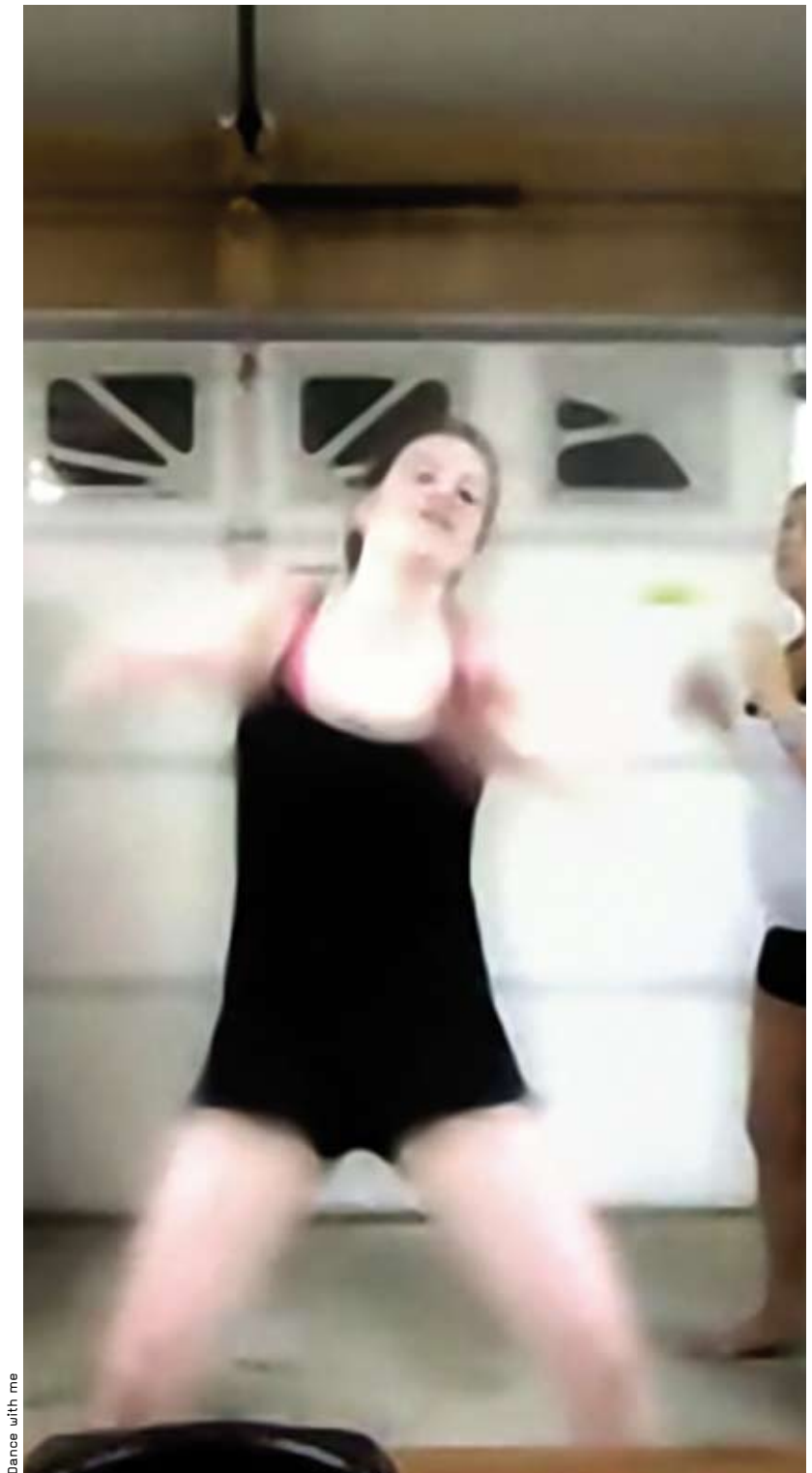
a ghostly double of the real Dublin as the devoted reader walks across its streets looking for signs of the buildings and places described in the novel. Place and presence are a recurrent subject in Chatonsky's work, from the early piece **POSIT.IO-N** (2001), a Website which creates a virtual reality space using the visitors IP addresses, to **ISLANDERS** (Flußgeist 2), a film in which the locations of the visitors to Chatonsky's Website on a particular day are displayed as vertiginous travelling sequence on Google maps. Geographical distance, a fact that is overlooked when browsing the Internet (information from distant places is shown in the same time and space) becomes the main issue, thus reminding us that we are observing a flow, which as such is moving in a particular direction, covering a distance as well as developing itself on the course of time.

The only possible time in a flow is the present, as its permanent evolution does not allow setting a past or a future. In *Ulysses*, James Joyce develops a depiction of a single day almost in real time. As Hermann Broch put it: "sixteen hours of life narrated in 1200 pages are equivalent to 75 pages per hour, thus more than one page each minute or approximately one line per second".²¹ In capturing the essence of everyday life in Dublin in 1904, Joyce describes an eternal present, the time of the commonplace, of the trivial events that pave the ground of our lives, as opposed to the transcendental incidents that become the milestones of history. Grégory Chatonsky's compound observations of the flow usually record the present time, as they feed from data that is being created at nearly the same moment in which it is being watched. This is particularly true for **THE WAITING**,

Web les communications, les photos et d'autres formes d'informations personnelles diffusées par les internautes donne l'impression de s'immiscer dans leur vie privée. Mais en même temps, cela permet de mesurer à quel point, en tant qu'utilisateurs du réseau, nos désirs et préoccupations sont les mêmes. Plusieurs œuvres inspirées du concept de Flußgeist interrogent les pratiques d'enquête et d'espionnage sous-jacentes aux échanges d'informations faites sur Web 2.0. Par exemple, dans **LA RÉVOLUTION...**, une référence subtile est maintenue dans la narration afin d'imiter le style du polar. Dans **VERTIGO@HOME**, le service Google Street View est utilisé comme outil de surveillance afin de suivre la trace d'un détective. Dans **INSULAIRES**, le visiteur est retracé en renversant le flux d'informations. Ce n'est plus l'utilisateur qui se procure de l'information sur le site Web, c'est le site Web qui se renseigne à propos de l'utilisateur. Dans une tonalité plus légère, **DANCE WITH ME** (Flußgeist 7) présente des jeunes filles qui mettent en ligne volontairement leur intimité, en postant des vidéos dans lesquelles elles dansent dans l'espace intime de leurs chambres, qui devient ainsi l'espace d'une interaction enjouée. Dans le cadre de cette installation, le spectateur peut connecter son lecteur mp3 à un dispositif et faire jouer le morceau de leur choix. Cette commande est interprétée par l'ordinateur, qui affiche ensuite une vidéo des filles qui dansent sur le rythme de la musique choisie. L'intimité du spectateur (symbolisée par la musique qu'il entend dans les écouteurs) se mêle à l'intimité des jeunes filles donnant lieu à une performance qui est en même temps une fiction, car il est évident que la fille ne danse pas sur la musique de l'utilisateur. Le mélange d'intimité et de fiction est mieux mise en évidence par deux autres projets : **LE REGISTRE** (Flußgeist 3) et **PEOPLES** (Flußgeist 4). **LE REGISTRE** est une tentative borgesienne qui consiste à extraire toutes les expressions des sentiments captées sur Internet et à les stocker dans un livre, qui contiendrait ainsi une bibliothèque théoriquement infinie. À l'aide d'un programme développé par Claude Le Berre, les phrases qui renvoient aux sentiments sont extraites de Weblogs et imprimées automatiquement dans des livres de poche de 500 pages. Il est particulièrement significatif en l'occurrence que le flux de données est transformé dans un objet physique, qui ne peut évoluer désormais que dans l'esprit du lecteur. **PEOPLES**, en revanche, élabore des vies fictives à l'aide d'un générateur de texte (créé par Jean-Pierre Balpe) et des images postées sur Flickr. À la lecture des biographies de ces personnages générés automatiquement, le spectateur est à nouveau en train de dérober des intimités, pourtant cette intimité-là est une fiction, quoique générée par l'expérience réelle des gens anonymes. Réalité et fiction s'entrecroisent d'une manière équivoque ; comme le soutient Jean-Pierre Balpe : « Tout texte porte toujours en lui cette ambiguïté, la langue est toujours capable de dire le vrai comme le faux et la fiction n'est qu'un point de vue. »²²

where we read the musings of people who are describing their current actions and thoughts. Their "now" is grabbed by the program and added to the flow of experiences that compose this work. The artist consciously includes the nickname and location of the user, as well as the date and time of the post in order to clearly insert time and space into this ephemeral stream of data. **THE WAITING** thus evolves in "real time", a concept that has in fact become an obsession in our media-oriented network culture, and that Chatonsky embraces as a distinctive quality of the flow of data. The time is always now, and this present continuous creates in certain works a tension with the narrative it is based upon: in

THE REVOLUTION TOOK PLACE IN NEW YORK, Robbe-Grillet's novel is "updated" by linking it to events the author probably never imagined; in **VERTIGO@HOME** and **CASABLANCA@HOME** the particular time in which each story takes place is broken by a connection to present day locations, book titles and news images. Other works such as **WORLD REPORT** (2003) and **THOSE THAT WILL DIE** (2006) also aim to create fictions based upon present time events by using news feeds and social network posts. Even when there is no activity, the depiction of the current time can be the main subject of the work: in **NETSLEEPING** (2002), Chatonsky asked several friends to record themselves whilst sleeping and used the resulting footage to create a screensaver that shows the image of these people resting while the computer is idle. Thus, instead of running a simple, repetitive routine, the computer displays its own inactivity in a form that is recognisable by humans and reminds of Andy Warhol's film *Sleep* (1963), a cinematic tribute to the most commonplace of actions and an extreme example of picturing life in "real time".



Dance with me

²¹ Hermann Broch, *James Joyce und die Gegenwart*, Herbert Reichner Verlag, Zürich, 1936.

²² Jean-Pierre Balpe, « Mutations de la fiction », in *Magazine électronique du CIAC*, n° 30/2008. <http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_30/dossier.htm>.

As a translation, recording or visualisation of thought, stream of consciousness writing results in the depiction of the commonplace and the intimate. In a similar manner, extracting the personal communications, photos and other data from Website users produces a sense of peeping into other people's intimacy, as well as realizing to what degree our desires and concerns are the same of those who share the network with us. Several Flußgeist works reflect upon the act of enquiring, or spying, that is an integral part of the information exchange in Web 2.0. In **THE REVOLUTION...**, a subtle reference is kept in the narrative, that imitates the style of a detective novel. In **VERTIGO@HOME**, we follow the footsteps of a detective, using Google Street View as a surveillance tool. In **ISLANDERS**, the visitors are tracked back to their locations, reversing the information flow so that it is not the user who inquires about the Website but the Website that inquires about the user. On a lighter tone, **DANCE WITH ME** (Flußgeist 7) presents the voluntarily broadcasted intimacy of young girls, who post videos in which they are dancing in the privacy of their bedrooms, as the space for a playful interaction. In this installation, the viewer can connect her mp3 player to a device and play a song of her choice. This input is interpreted by the computer, which displays the dancing girls video according to the rhythm of the selected music. The intimacy of the viewer (represented by the music that is usually played over the headphones) is combined with the intimacy of the girls in a performance that is at the same time a fiction, for it is obvious that the girl is not actually dancing to the music of the user. The intersection between intimacy and fiction, however, is best achieved in two other



Ulysse de James Joyce s'achève sur les réflexions les plus intimes de Molly Bloom, à la fois banales et révélatrices. Ses contemplations digressives façonnent l'épisode final d'une narration qui parcourt la ville de Dublin et la vie de ses habitants, tout comme l'histoire littéraire même. Pourtant, le point final se concentre sur la vie intérieure d'une seule personne. À la fin du voyage, c'est comme si l'auteur nous disait que l'univers entier de cette journée de la ville de Dublin correspond aux pensées d'un seul individu. Le Zeitgeist (révélé dans la description minutieuse de la ville) se convertit en Flußgeist (dans les soliloques de Molly). Dans les projets de Chatonsky nous pouvons aussi nous apercevoir qu'en écoutant les nombreuses voix sur la Toile, à la recherche d'un « esprit des flux », nous trouvons finalement une seule et intime voix, notamment celle de nos propres pensées, stimulée par les flux d'information qui s'étalent devant nous. Les flux de données sur Internet sont donc un miroir qui amplifie notre pensée, en raison de l'action unifiée de nos idées et du système de nos mentalités et de notre culture. Les projets Flußgeist indiquent que les données transférées sur Internet ne se résument pas à un enchaînement de « 1 » et de « 0 », ni à des informations abstraites mais qu'elles sont des expériences, pensées, désirs et inquiétudes des gens réels. Pourtant une fois que ces expériences sont converties en contenu de bases de données, leur contact avec la réalité se rompt et elles deviennent fiction : elles s'échangent, se décontextualisent, se compilent, se mélangent, se multiplient ou sont effacées. Elles se créent une existence individuelle. Ainsi, même si ces mots, ces images et sons étaient au début destinés à consigner un moment fugace ou une pensée éphémère, ils deviendront ensuite les documents que manipule le processus d'enregistrement de la réalité, dans une boucle éternelle. Ce qui en reste à la fin est le flux.

works: **THE REGISTER** (Flußgeist 3) and **PEOPLES** (Flußgeist 4). **THE REGISTER** is a borgesque attempt to extract and store all the expressions of feelings on the Internet in a series of books, which comprise a theoretically infinite library. By means of a program developed by Claude Le Berre, sentences related to feelings are extracted from Weblogs and automatically printed in 500-page paperbacks. It is particularly relevant in this case that the data in the flow is turned into a physical object, which has no further means of evolving except in the mind of the reader. **PEOPLES**, on the other hand, elaborates fictitious lives by means of a text generator (created by Jean-Pierre Balpe) and images posted on Flickr. By reading the biographies of these automatically generated characters, the viewer is again peeping into someone's privacy, yet this privacy is a fiction, although based upon real experiences of anonymous people. Reality and fiction are thus intertwined in an ambiguous manner. As Jean-Pierre Balpe states: "all texts carry in them this ambiguity, language is always able to tell the truth as well as to lie and fiction is just a point of view"²².

Joyce's *Ulysses* concludes with a register of the innermost reflections of Molly Bloom, which are at the same time trivial and revealing. Her digressive musings shape the final episode of a narration that travels across the city of Dublin and the lives of its inhabitants, as well as the history of literature itself. Yet the final

word is in the mind of a single person. At the end of the journey, it seems as if the author is telling us that the whole cosmos of that particular day in Dublin is equal to the thoughts of one individual. The Zeitgeist (in the form of an accurate description of the city) gives way to the Flußgeist (in Molly's soliloquy). In Chatonsky's series, we can also notice that by listening to the many voices on the network, in search for a "spirit of the flow", we finally reach a single, intimate voice, which is that of our own thoughts, stimulated by the stream of information that is developing in front of us. The data flow on the Internet is thus an amplifying mirror of our own mind, at the same time the result of our ideas and a system that shapes our thoughts and our culture. The Flußgeist series reveal that the data circulating in the Internet is not simply ones and zeros, not just abstract information but the experiences, thoughts, desires and concerns of real people. Yet once these experiences are turned into the content of a database, they lose their link with reality and become part of a fiction: they can be interchanged, de-contextualised, cropped, blended, multiplied or erased. They develop an existence of their own, and thus, even if these words, images and sounds were meant to be the records of a passing moment or an ephemeral thought, they will finally become the documents of the same act of registering reality, in an endless loop. In the end, what will remain is the flow.

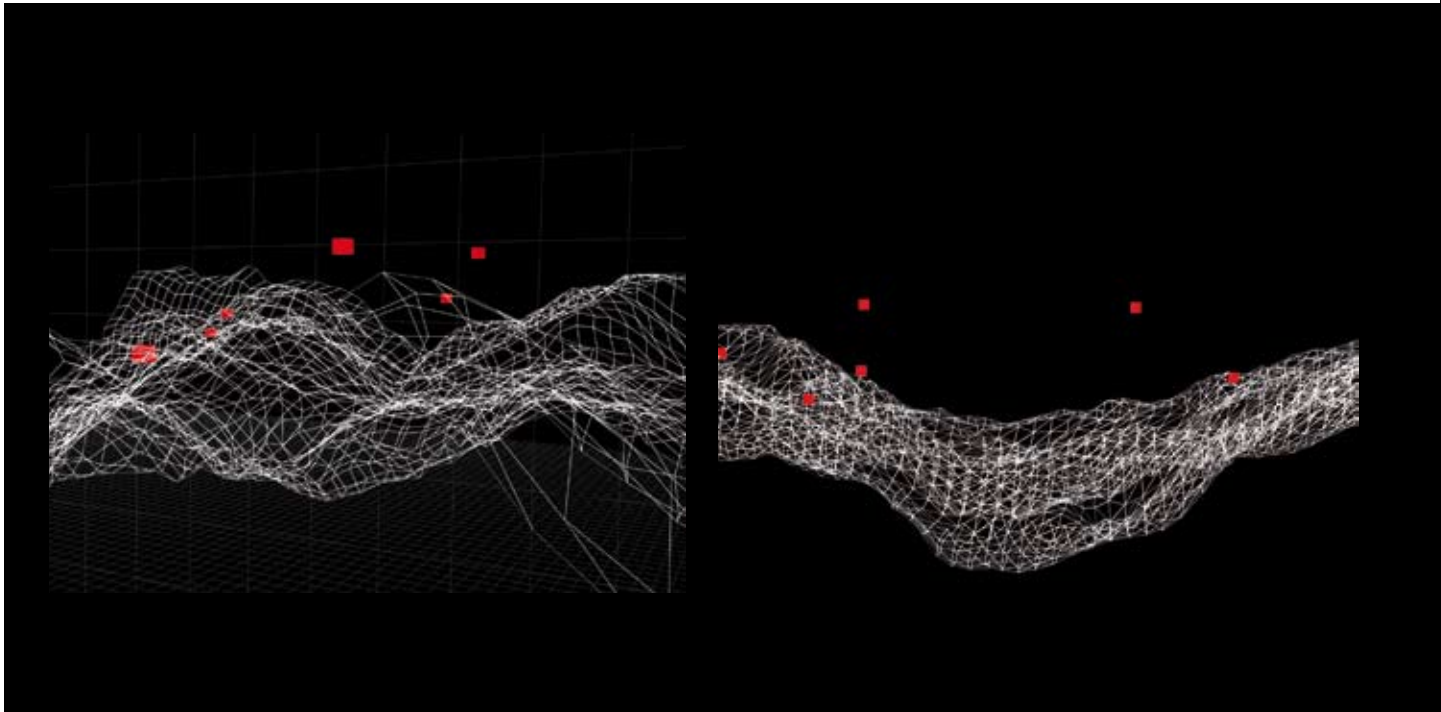
²² Jean-Pierre Balpe, « Mutations de la fiction », in CIAC's *Electronic Magazine*, n° 30/2008. http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_30/dossier.htm.

Posit.io-n

2001
SITE INTERNET / WEBSITE
MYSQL, PHP, VRML
RÉSIDENCE / RESIDENCY : CICV
<HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/POSITION>

Au début, le site est un espace vide et noir. À chaque visite, l'adresse IP servant à identifier chaque internaute est détectée et enregistrée dans une base de données. Cette dernière permet de construire de façon dynamique un espace 3D en VRML. Plus il y a de visiteurs, plus l'espace est grand et détaillé. L'espace de *Posit.io-n* dépend de sa visitation.

At the beginning, the Website is a dark and empty space. Every time a user accesses the website, the IP address identifying him is detected and stored in a database. This address will be used to dynamically build a 3D space in VRML. The more people visit the Website, bigger and detailed the space becomes. The space of *Posit.io-n* needs visitors to grow.



Traces of a Conspiracy

2006
SITE INTERNET / WEBSITE
FLASH, MP3, PHP
<HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/CONSPIRACY>



Ce sont des lieux interdits : une base militaire, un bâtiment gouvernemental, une centrale nucléaire. Un homme suit des individus dans ses lieux rendus visibles grâce à un détournement de Google Maps. Un texte est généré en temps réel : c'est le récit d'une conspiration. Certains des mots de ce texte sont traduits en images par Flickr et apparaissent au-dessus des photographies aériennes, d'autres sont prononcés par une voix de synthèse. Une histoire se construit par la collision entre les lieux, les textes et les images.

They are forbidden areas: a military base, a government building, a nuclear power plant. A man follows people in places we can observe using Google Maps. A text is generated in real time: it is a tale of conspiracy. Using Flickr, some of the words from the text are translated into images and appear over the aerial photographs. Other words are uttered by a speech synthesizer. From the collision between the places, the texts and the images, a story builds up.

Vertigo@home

2007
VIDÉO
DURÉE / LENGTH : 00:13:07

Dans *Vertigo* (1958), un homme suit en voiture une femme à la recherche d'un passé qui n'existe pas. Avec Google Street View, l'artiste a retrouvé les lieux du tournage et a pu reproduire exactement le trajet des personnages dans San Francisco. Il a refilmé *Vertigo* en restant chez lui.

In *Vertigo* (1958), a man in a car follows a woman who is looking for an inexistant past. Using Google Street View, the artist found back the filming sites of the movie. He was thus able to reproduce with precision the characters course in San Francisco. He filmed *Vertigo* for a second time but stayed home to do it.



Playland

2008
PHOTOGRAPHIE
IMPRESSION JET D'ENCRE / INKJET PRINT
60 x 60 CM



The Forest

2009

INSTALLATION GÉNÉRATIVE, PHOTOGRAPHIES

GENERATIVE INSTALLATION, PHOTOGRAPHIES

IMPRESSION JET D'ENCRE, OPENGL, VIDÉOPROJECTEUR

INKJET PRINT, OPENGL, PROJECTOR

Un travelling sans fin sur une forêt générée en OpenGL à partir de l'occurrence de certains sentiments sur Internet.

An endless travelling focused on a forest generated in OpenGL based on the occurrence of certain feelings on Internet.



The Road

2008

VIDÉO, PHOTOGRAPHIE

MOTEUR DE JEU VIDÉO, VIDÉOPROJECTEUR /

GAME ENGINE, PROJECTOR

La nuit, juste au bord d'une route sur laquelle nous entrapercevons des maisons en feu, des corps errants, des arbres calcinés.

It is night time. On the side of the road we catch a brief glimpse of burning houses, stray bodies and charred trees.



D-esc

2009

PHOTOGRAPHIES

IMPRESSION JET D'ENCRE / INKJET PRINT



En dessous des bureaux il y a un monde fourmillant de fils, de débris et de poussière. Grâce à un système robotisé de prise de vues, ces images sont en taille réelle et exposent tous les détails de ce monde à nos pieds.

Below the desk office there is a world teeming with wires, litter and dust. With a robotic camera, these images are actual size and display all the details of this world at our feet.

Netsleeping / Le Sommeil du réseau

2002

LOGICIEL / SOFTWARE

FLASH

<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/NETSLEEPING](http://incident.net/works/netsleeping)>



Des personnes faisant partie du réseau social de l'artiste se sont filmées quand elles dormaient grâce à une caméra dotée d'une fonction infra-rouge. Se filmer donc quand elles ne savaient pas qu'elles étaient vues. L'artiste a ensuite extrait de ces vidéos des milliers d'images qui sont diffusées grâce à un économiseur d'écran MAC/PC/LINUX. 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.

With an infrared camera, people from the artist's social network filmed themselves during their sleep. Since they were sleeping, they didn't know they were being filmed when they were being filmed. From these videos, the artist has assembled thousands of images and displays them on a MAC/PC screen saver. The softwear slowly mixes the images downloaded from Internet at the time the computer is going on an energy saving mode since no one uses it.

Standard

2005

PERFORMANCE, INSTALLATION IN SITU / PERFORMANCE, IN SITU INSTALLATION

AUTO-COLLANT, CABINES TÉLÉPHONIQUES TRANSFORMÉES, CENTRALE TÉLÉPHONIQUE, DIRECTOR, PANNEAUX URBAINS / DIRECTOR, MODIFIED PHONE BOOTH, PHONE SYSTEM, STICKER, URBAN SIGNS

PRODUCTION : FRANCE TELECOM / NUIT BLANCHE

<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/STANDARD](http://incident.net/works/standard)>

Pendant plusieurs mois, des fragments de fiction sont diffusés sur les panneaux de la ville et sur toutes les cabines téléphoniques de Paris. Les passants sont invités à répondre à la question « Qui êtes-vous ? » par téléphone. Pendant la Nuit Blanche, une cinquantaine de cabines modifiées clignotent d'une forte lumière rouge quand on les appelle. Une centrale d'appels située dans une mairie compose automatiquement les numéros : le passant ouvre la porte, décroche le combiné et entend la voix de quelqu'un qui dit son nom, raconte sa vie, une anecdote, se décrit, etc. Une autre voix demande ensuite « Qui es-tu ? », il peut alors lui-même laisser un message, tandis que dans le bâtiment officiel, on entend sa voix mélangée à des extraits de films des années 70 portant sur les complots téléphoniques.

During many months, fragments of a fiction are displayed on Paris's billboards and telephone booths. Passer-by are invited to answer on the phone the question: "Who are you?". During the sleepless night, about fifty modified telephone booth flash on and off when their number is dialed. A call center situated at the city town hall automatically dials the numbers: the passer-by opens the door, pick-up the phone and hears the voice of someone uttering his own name, telling his life story, an anecdote or describing himself. After that, a new voice asks: "Who are you?" At this point, the person in the cabine can leave a message while his voice, mixed to movie clips from the 70s dealing with telephone conspiracies, is transmitted and played in the official building.





Le Registre The Register

2007

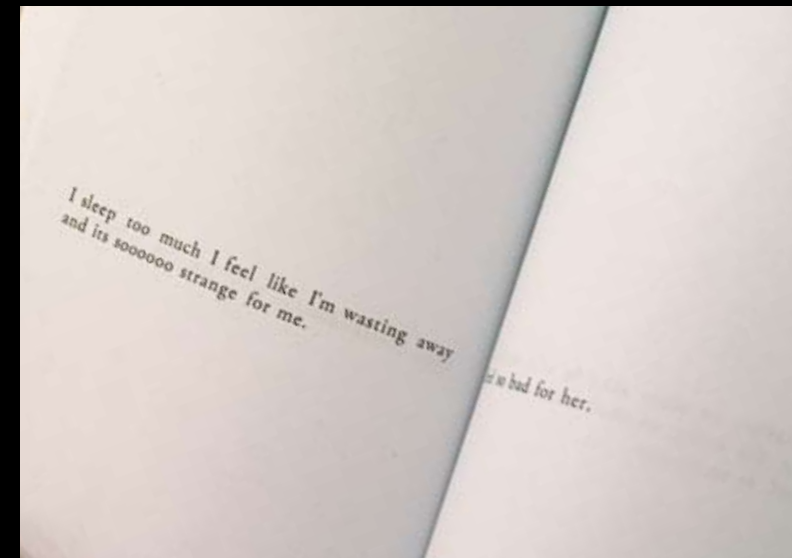
INSTALLATION

API WEFEELFIND, BOIS, CRON, LULU, PAPIER, PHP / API WEFEELFIND, CRON, LULU, PAPER, PHP, WOOD

PROGRAMMATION / SOFTWARE : CLAUDE LE BERRE

Un logiciel va chercher sur des blogs des sentiments. Ceux-ci sont enregistrés dans une base de données qui permet de créer automatiquement chaque heure un livre de 500 pages qui est imprimé à la demande. Ces livres sont réunis quotidiennement par 24 dans une bibliothèque qui s'étend à l'infini.

A software gathers feelings found on blogs. These feelings are recorded in a database. From the database is automatically created a book of 500 pages every hour. If requested, the book can be printed. Every day, the books are gathered in sets of 24 and incorporated to an infinite library.



Dance with Me

2007

INSTALLATION INTERACTIVE, PHOTOGRAPHIES / INTERACTIVE
INSTALLATION, PHOTOGRAPHIES

DIRECTOR, ÉCRAN LCD, ENCEINTES, MINI-JACK, ORDINATEUR / AUDIO
CONNECTOR, COMPUTER, DIRECTOR, LCD MONITOR, SPEAKERS
PROGRAMMATION / SOFTWARE : VADIM BERNARD

Dance with Me est constitué de 157 vidéos récupérées sur YouTube. Ce sont de jeunes américaines qui se sont filmées en train de danser sur la même chorégraphie 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.

Dance with Me is made of 157 videos taken from YouTube. Every video shows a young American woman interpreting the same R'n'B choreography. If a visitor has a mp3 player, he can connect it to the set up. The young women then start to dance on the selected music and follow exactly its rhythm and volume intensity.



Memory Landscape

2005-2009
INSTALLATION IN SITU
C++, FLASH, PHP, PLEXIGLAS, RÉPONDEUR TÉLÉPHONIQUE / ACRYLIC, ANSWERING MACHINE, C++, FLASH, PHP
PROGRAMMATION RÉPONDEUR / SOFTWARE ANSWERING MACHINE : THOMAS HUEBER
<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/MEMORYLANDSCAPE](http://incident.net/works/memorylandscape)>

Des plaques sont accrochées sur différents murs de New York. 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. Throughout New York, metal plates are fixed on walls. On it is written a phone number followed by two figures. If we call the number, we can leave a message on an answering machine and describe what we see in front of us. We can also listen to other people's messages describing the place we are standing at right now. On the Internet, a dynamic map of the city allows us to surf through this body of urban voices.



Expiration

2009
SCULPTURES
ARDUINO, COMPRESSEUR, LATEX, LED, PLEXIGLAS THERMOFORMÉE, PROCESSING, WIFI /
ACRYLIC, ARDUINO, COMPRESSOR, LATEX, LED, PROCESSING, WIFI



Le spectateur porte un masque permettant de capter le rythme de sa respiration. Celui-ci est envoyé par Internet à des sculptures qui respirent au même rythme. The observer is wearing a mask allowing him to measure his breathing rate. Through Internet, the information is conveyed to sculptures that start to breath at the same pace.

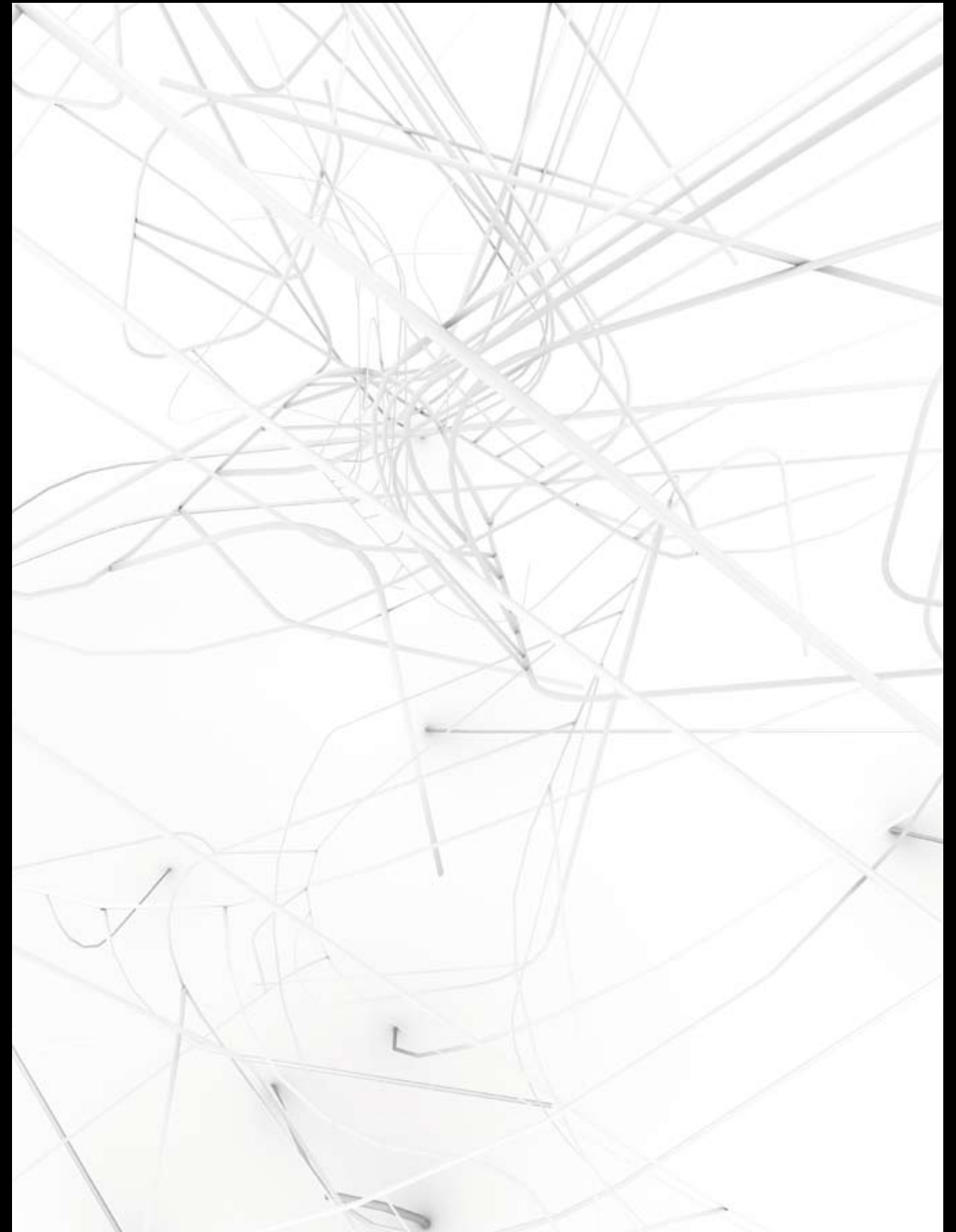
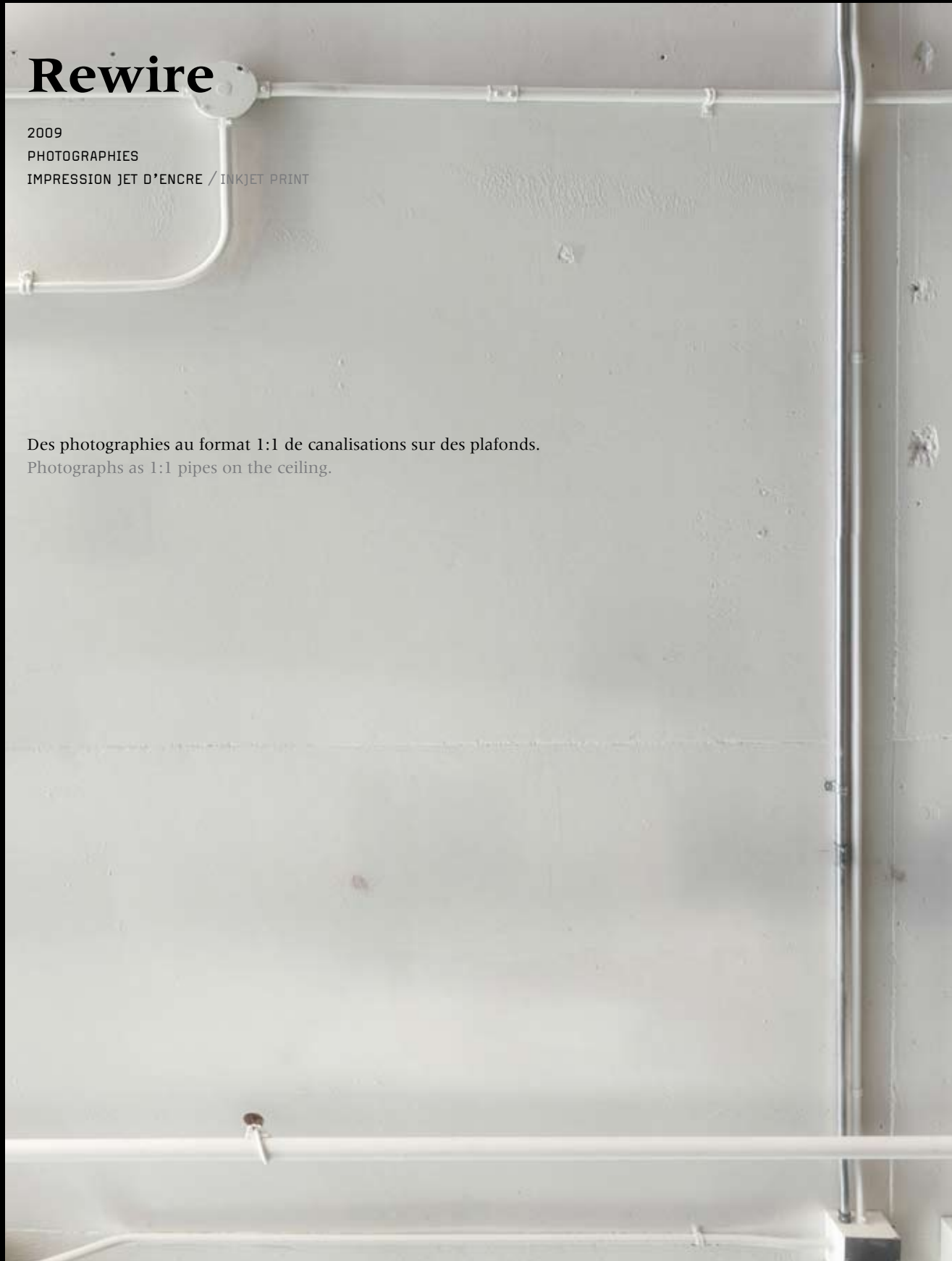
Rewire

2009

PHOTOGRAPHIES

IMPRESSION JET D'ENCRE / INKJET PRINT

Des photographies au format 1:1 de canalisations sur des plafonds.
Photographs as 1:1 pipes on the ceiling.



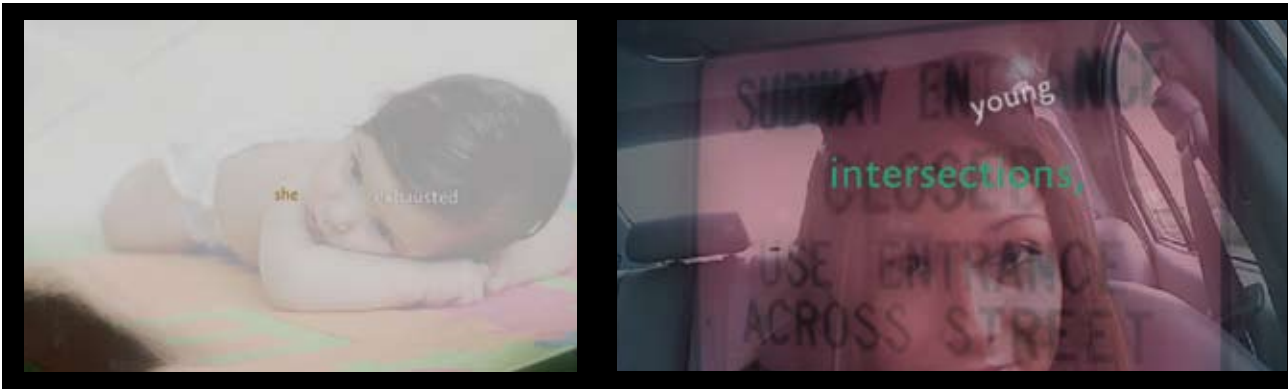
La révolution a eu lieu à New York

The Revolution Took Place in New York

2002-2008
SITE INTERNET / WEBSITE
FLASH, MP3, MYSQL, PHP
RÉSIDENCE / RESIDENCY : AFAA, MINISTÈRE DES AFFAIRES ÉTRANGÈRES
HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/REVOLUTION/

La révolution a eu lieu à New York est une fiction générée en temps réel à partir d'Internet. Un générateur de texte produit un roman infini dans le style de *Projet pour une révolution à New York* écrit par Robbe-Grillet en 1970 : Ben Saïd marche dans les rues de la métropole américaine et complotte quelque chose. Certains mots sont associés à des fragments de vidéo, d'autres à des sons glanés sur le réseau, d'autres encore sont traduits automatiquement en image grâce à Google. L'association structurée de ces éléments hétérogènes produit une narration à même le flux du réseau.

The Revolution Took Place in New York is a fictional story generated in real time from an Internet source. A text generator gives shape to an infinite novel bearing close resemblance to the work *Projet pour une révolution à New York* written by Robbe-Grillet in 1970: Ben Saïd walks on the streets of the American metropolis and plots something. Some words are associated to video fragments, others to sounds gleaned on the network and others are automatically translated into images using Google. The structured association of these heterogeneous elements generates a narrative flow simultaneous with the network flow.



The World Report

2003
SITE INTERNET / WEBSITE
FLASH, MP3, PHP
<HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/WORLD_REPORT>

The World Report capte les informations de CNN et les illustre en traduisant automatiquement certains mots en image par Google. L'association entre le texte et l'image se fait donc programmatiquement et de façon littérale, produisant des écarts sémantiques, des rencontres imprévues, déjouant la relation de représentation que la télévision nous habituellement. Le choix des mots à traduire s'effectue seulement sur un critère de succession : une fois qu'une image a été chargée, c'est le mot à l'écran qui est traduit, peu importe sa signification.

The World Report captures information from CNN and illustrates it by automatically translating some words into images using Google. The text-image association is thus programmed and literal, and generates semantic breaches, unexpected encounters, by simply reversing the representation usually given by the television. The words to translate are chosen according to the criterion of succession: once an image is loaded, the corresponding word on the screen is translated, regardless of its meaning.



Ceux qui vont mourir Those that Will Die

2006
SITE INTERNET / WEBSITE
FLASH, MP3, MYSQL, PHP, SOAP
<HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/MOURIR>

Experience Project, un site emblématique du Web 2.0, permet à chacun de raconter anonymement ses expériences intimes. *Ceux qui vont mourir* extrait certains de ces textes et les illustre automatiquement selon certains mots-clés par des vidéos autoscopiques trouvées sur YouTube et des autoportraits provenant de Flickr.

Experience Project, an emblematic Web 2.0 site, enables anyone to anonymously narrate one's intimate experience. *Those that Will Die* extracts some of these texts and automatically illustrates them thanks to certain keywords by using autoscoping videos found on YouTube and self-captures loaded from Flickr.





L'Attente The Waiting

2007

SITE INTERNET, INSTALLATION GÉNÉRATIVE / WEBSITE, GENERATIVE INSTALLATION
FLASH, MP3, MYSQL, PHP
<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/WAITING/](http://incident.net/works/waiting/)>

Des phrases prélevées sur Twitter défilent sur des vidéos tournées dans une gare : les passagers attendent l'arrivée du train, ils regardent le panneau d'affichage des horaires comme un instant suspendu. Les mots les plus longs des phrases sont traduits en photographie par Flickr.
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.

Leurs voix Their Voices

2008

INSTALLATION EN LIGNE / NETWORK INSTALLATION

C++, CABINE TÉLÉPHONIQUE, FLASH, ORDINATEUR / C++, COMPUTER ORDINATEUR,

FLASH, PHONE BOOTH

PROGRAMMATION TTS / SOFTWARE TTS : THOMAS HUEBER

<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/THEIRVOICES](http://incident.net/works/theirvoices)>

Deux cabines téléphoniques se font face. Elles sont blanches et opaques. Quand on décroche le combiné, on entend dans l'une une voix de femme et dans l'autre une voix d'homme. Ce sont des voix synthétiques qui vont chercher sur Internet des sentiments et qui les récitent indéfiniment.

Two telephone booths facing each other, white and obscure. When picking up the receiver, one hears a woman's voice in one receiver and a man's voice in the other. They are synthetic voices, surfing the Internet for feelings they will endlessly reci

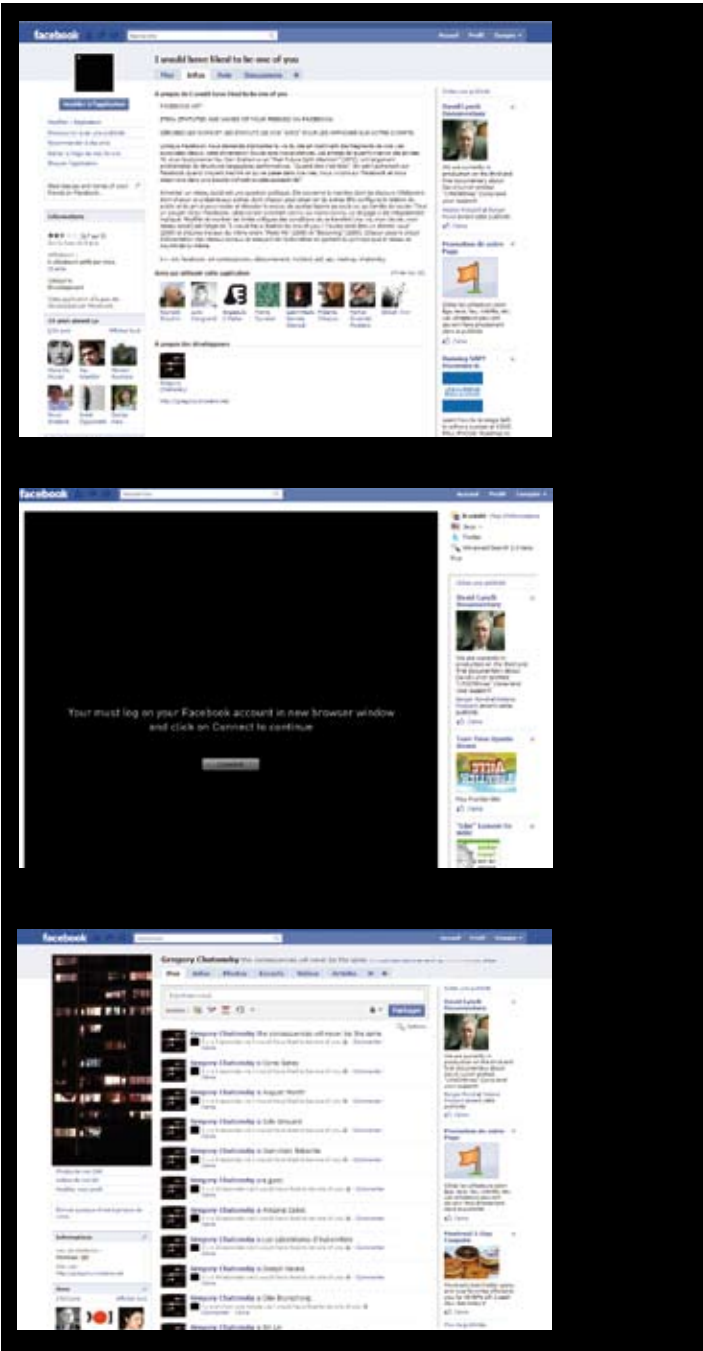


J'aurais aimé être l'un d'entre vous

I Would Have Liked to Be One of You

2009
APPLICATION FACEBOOK / FACEBOOK APPLICATION
<HTTP://WWW.FACEBOOK.COM/APPS/APPLICATION.PHP?ID=87776119009&V=INFO>
<HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/ONEOFYOU>

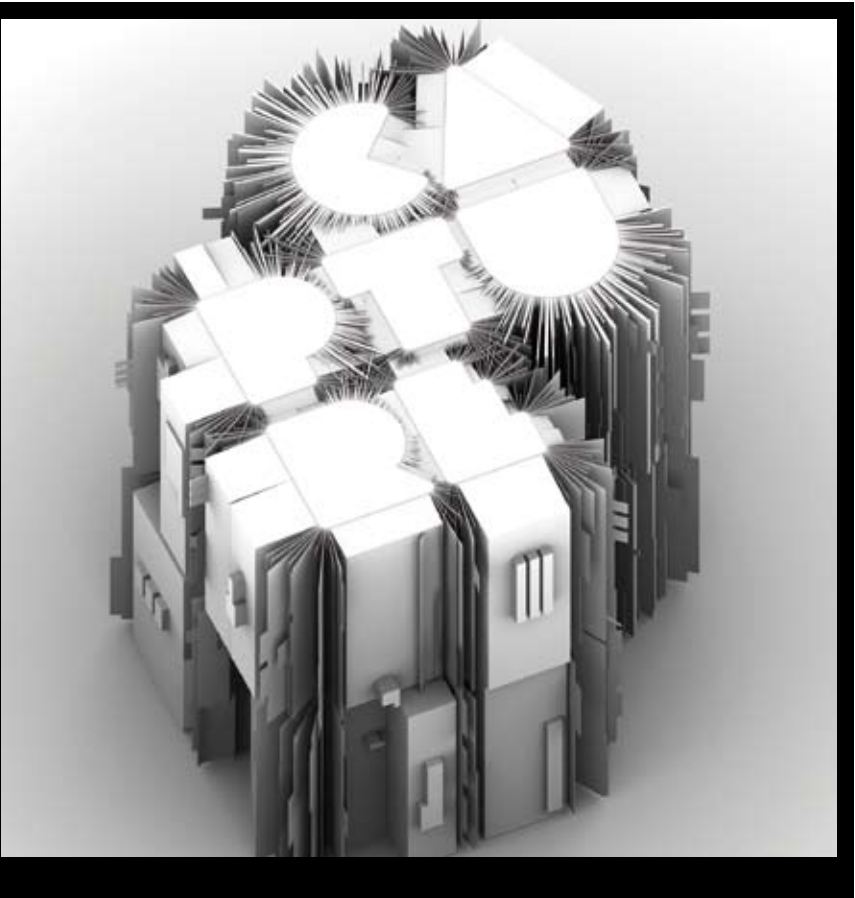
Cette application permet de dérober les noms et les statuts de nos « amis » pour les afficher sur notre propre compte. L'amitié sur Facebook est-elle aussi positive qu'elle le prétend ? N'est-elle pas hantée par un conflit étrange entre prétendants ?
This application allows the stealing of the names and profiles of our "friends" in order to display them on our own account. Is friendship on Facebook as positive as we claim it to be? Isn't it haunted by a strange conflict between suitors?

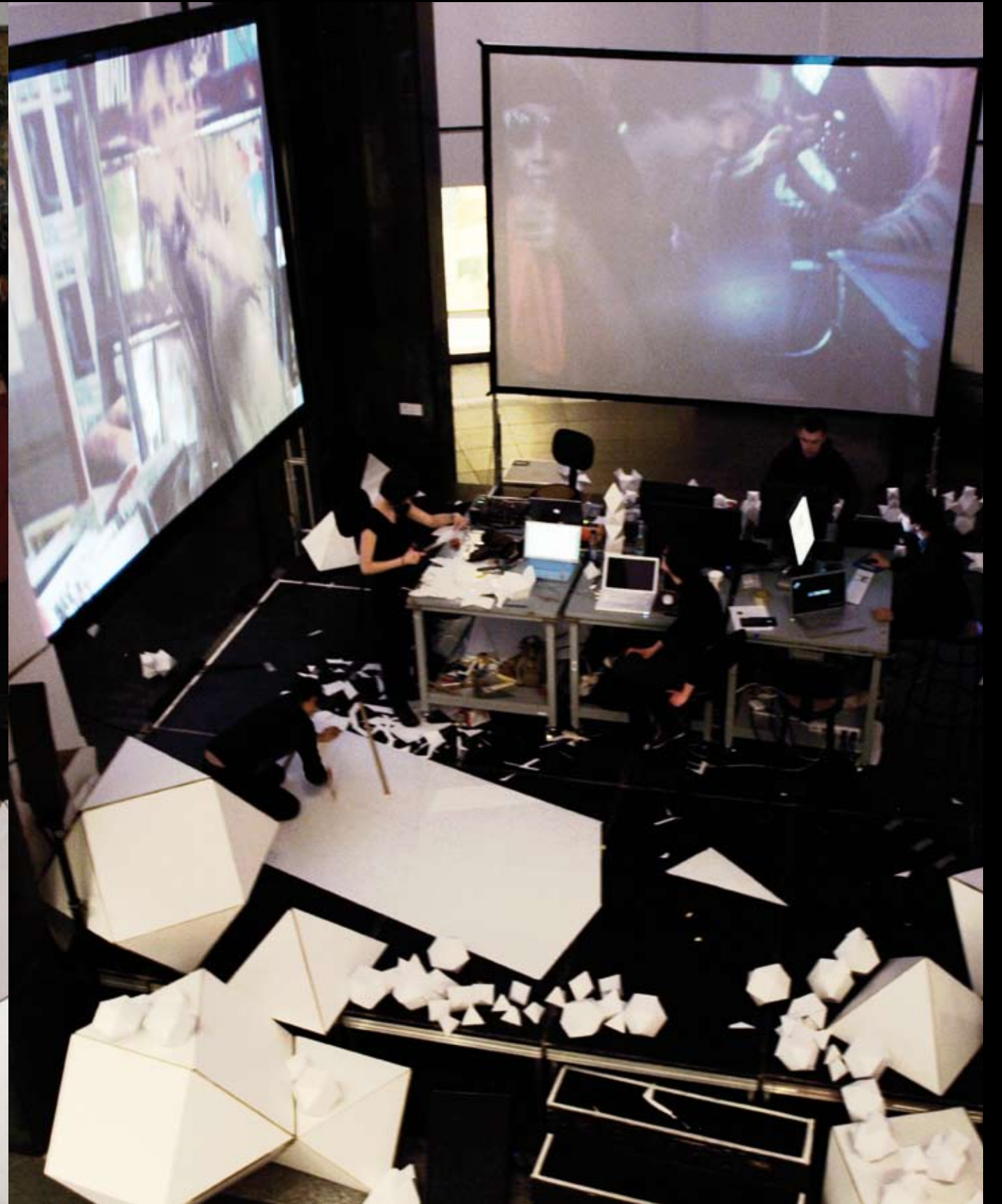


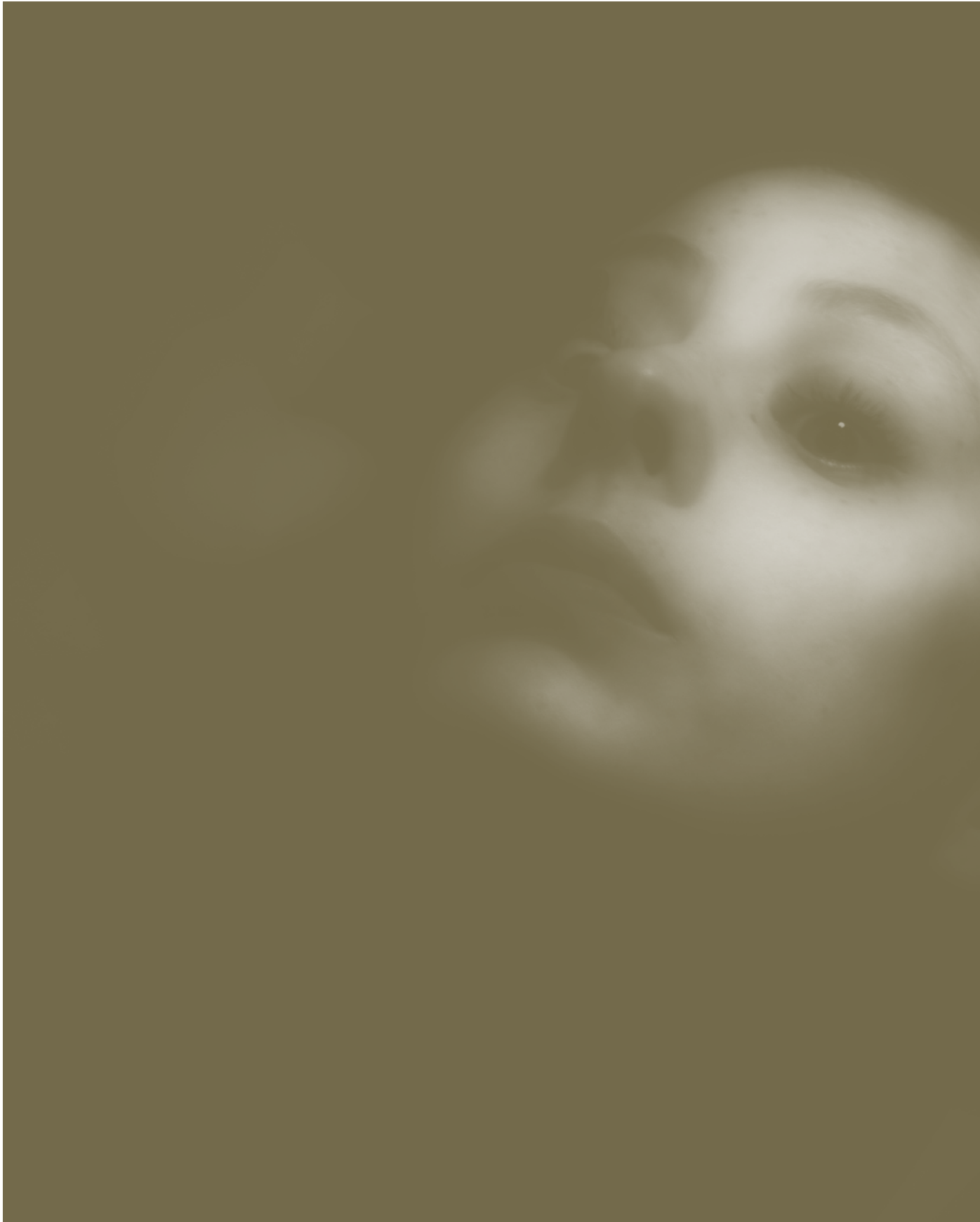
Capture

2009
AVEC / WITH OLIVIER ALARY, JACOPO BABONI SCHILINGI, JEAN-PIERRE BALPE,
JADE BARRETTE, CRYSTELLE BÉDARD, SOPHIE RONDEAU
AUDIO, PERFORMANCE, SCULPTURE
PRODUCTION : ARCADI, DICREAM MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION, CAP DIGITAL
<HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/CAPTURE>

Capture est un groupe de rock prolifique. Il ne cesse de créer de nouveaux morceaux en allant chercher selon des critères déterminés des paroles sur Internet et en composant de la musique générative. Les concerts durent 8 heures ou plus et sont l'occasion de nouvelles productions picturales et sculpturales dépendantes du contexte. Capture a une vie sociale sur Internet très active, chaque minute il diffuse de nouveaux messages sur Facebook et Twitter. Un grand nombre de tâches sont automatisées de sorte que même les membres du groupe ne peuvent pas tout entendre. Alors que l'industrie musicale ne cesse d'annoncer sa mort, Capture renverse les données du problème. En étant très productif, Capture excède la possibilité même d'être écouté.
Capture is a prolific rock band. It never stops producing new songs by retrieving lyrics on the Internet and composing generative music according to a specified criteria. Concerts typically last 8 hours or more and are also an event for the production of new images and sculptures which are dictated by its context. Capture has a very active social life on the Internet. It submits new messages on Facebook and Twitter at every minute. A vast number of tasks are simultaneously automated that even the band members cannot listen to everything. Since the musical industry never ceases to announce its death, Capture reverses the problem's datum. By being very productive, Capture even exceeds the possibility of being listened to.







Variation and Variables

OPERA MUNDI (NATHALIE LELEU)

Either before the work of art itself or when consulting an art catalogue, the art lover always finds this conventional accessory attached to the work of art, namely a name and title plaque or a notice. Grégory Chatonsky's **SE TOUCHER TOI** (2004) is described as follows: "Interactive Installation / Internet site / photographies ↵ Director, C++, LCD screen, HDCAM, Webcam, computer, wood; semi-transparent glass". However compliant to the standards, this description is insufficient because inactive, while the term "installation" is insufficient when rendering the details of the economy and the ergonomics of active processes operating within the work of art. What is this weakness? Ignoring the easy answer which justifies the description by the landmarks, a valid explanation would be the traditional equivalence of the work of art to a stable material and to a concrete object, well anchored in space and time. However, not all the elements cited on the plaque can be identified with objects and residual material: C++ is a standardized programming language, that is, a programming syntax, while HDCam is a digital video format with downsampled resolution in 16/9 native format, which names also the camcorder employing this format. Finally, certain objects do not claim any aesthetical intention for the work of art they take part into. Despite the quality of their design, the Webcam and the LCD screen represent the technical tools of a formal project that includes them and overtakes them at the same time: they are the tools that a technè

Variation et Variables

OPERA MUNDI (NATHALIE LELEU)

Where is the Life we have lost in living ?
Where is the wisdom we have lost in knowledge ?
Where is the knowledge we have lost in information ?
Thomas Stearns Eliot, *Choruses from the Rock*, 1934

Qu'il soit en présence d'une œuvre ou qu'il en prenne connaissance dans un catalogue, l'amateur d'art la trouve toujours accompagnée d'un accessoire conventionnel et indépendant des modalités de sa divulgation : un cartel ou une notice descriptive. **SE TOUCHER TOI** (2004) de Grégory Chatonsky, vient ainsi décrite : « Installation interactive / site Internet / photographies ↵ Director, C++, écran LCD, HDCAM, Webcam, ordinateur, bois, verre semi-opaque ». Pour fidèle qu'elle est à la norme, cette description pêche par son inertie et le vocable « installation » se révèle insuffisant à détailler l'économie et l'ergonomie des processus actifs au sein de l'oeuvre. Quelle infirmité est-ce donc là ? Outre la réponse facile qui justifie le signalement par les bornes de l'évidence, la tradition d'équivalence de l'œuvre d'art à une matière stable et à un objet concret, pointé au carrefour d'un espace et d'un temps, semble une explication plausible. Cependant, les éléments cités au cartel ne sont pas tous assimilables à des objets et à des matériaux résiduels : le C++ est un langage de programmation normalisé, c'est-à-dire une syntaxe informatique, et HDCam, un format numérique vidéo de haute définition en 16/9 natif, qui désigne par extension le caméscope qui utilise ce format. Enfin, certains objets ne prétendent pas pourvoir l'œuvre à laquelle ils concourent d'un quelconque coefficient esthétique. En dépit de la qualité de leur design, la

makes available for a logos searching for its representation.

Material, tools, languages: a powerful system. Actually, this plaque speaks to those who know how to question the resembling terms in the process of description: it induces a willing disposition as to experiencing the work of art. This equation may enable the viewer to understand that the tool aspect of **SE TOUCHER TOI** converts the work into a variable entity instead of a definite substance. The tool (an optical interface) induces a certain use, and its behavior has an impact that modifies its target. This internal mobility which also involves a third party undermines the defining exemplarity of the art object that makes it stand out as unicum, as well as it disturbs the spectator who is conventionally used to the static mutisme typical of the contemplation of the work already “finished.” How many, when to an exhibition, ignored or feared “the action” required by a mouse or a sensor, that needed but their index or their transient presence to open alternative and unthinkable ways? This goes even more for the objects-machines where “the hand of the man” is assigned only technical tasks that their operation and even their origin excludes any human trait (if a processor computed just like a human, how could we know it)? Who would not fall into the temptation of judging the electronic stuff inappropriate for creation because of the flaws of its qualities, namely its intrinsic instability and its aptitude of eternal formal reconfiguration? Finally, what can be the object-anchor which the thought can attach to within an “unfinished” work, as this work is possibly fragmented in the process of spatial proliferation of the networks (as it is the case for the Internet site interfering in **SE TOUCHER TOI**) and inside the disorganized temporality of the dataflow en interrupted and/or recurrent? These question contain

Webcam et l’écran LCD constituent les instruments techniques d’un projet formel qui les inclut mais les dépasse : ce sont les outils qu’une *technè* met à la disposition d’un logos en quête de représentation.

Des matériaux, des outils, des langages : un système en puissance. En fait ce cartel parle à l’oreille de celui qui sait remettre en équation les termes juxtaposés dans le procès linéaire de la description : il adopte ainsi une disposition préparatoire à l’expérience de l’œuvre. Cette équation peut éventuellement lui permettre de comprendre que la dimension instrumentale de **SE TOUCHER TOI** convertit l’œuvre en une entité variable et non en une substance accomplie ; l’instrument (ici une interface optique) induit un usage, et sa conduite, un impact qui modifie sa cible. Cette mobilité interne incorporant un tiers sape autant la définition d’exemplarité de l’objet d’art comme unicum, qu’elle trouble le spectateur conventionnellement habitué au mutisme statique de la contemplation d’un travail déjà « fait ». Combien, dans une exposition, ont ignoré ou craint le « passage à l’acte » réclamé par une souris ou un capteur, ces derniers n’attendant que leur index ou leur présence passagère pour ouvrir des voies alternatives et insoupçonnées ? *A fortiori* avec des objets-machines où « la main de l’homme » se situe à un degré de délégation technique tel que leur fonctionnement, sinon leur origine, est extérieure à toute humanité (si un processeur calculait comme un être humain, cela se saurait) ? Qui n’a pas été tenté de juger impropre à la création le matériau électronique pour les défauts de ses qualités, à savoir son instabilité intrinsèque et sa promesse de perpétuelle reconfiguration formelle ? Enfin, de quel objet peut se saisir la pensée au sein d’une œuvre « déréalisée » car possiblement éclatée dans la prolifération spatiale des réseaux (comme dans le site Internet interférant dans **SE TOUCHER TOI** par exemple) et la temporalité échevelée des flux de données en rupture et/ou en récurrence ? Affleurent dans l’énoncé de ces questions quelques perches saisies sans relâche par la philosophie de l’art ; l’évolution des index et des catégories attachés à l’œuvre ; les différentes natures du langage artistique ;

however a few lines thrown to and instantly grasped by the philosophy of art: the evolution of indices and of categories applied to the work of art; the diverse nature of artistic language the unification / reversal of the “speaker” and of the “receiver”’s functions during the creative process.

“Everything that is, must appear, and nothing can appear without a shape of its own”¹: this is how Hannah Arendt formulates the relation of necessity between essence and existence. In *The Human condition*, the causality of this relation is determined by the ends/purposes established by homo faber in the process of the subjectivation of the world in relation to his own project, that is, its consumption. The object is thus reduced to its utility, which dictates its shape. There is however a type of shape produced by man’s activity that has no utility: the work of art, as “useless” as the non-cognitive “thought” it originates from, i.e. “a human capacity, which by its very nature is world open and communicative transcends and releases into the world a passionate intensity from its imprisonment within the self.”²

“The activity of thinking is as relentless and repetitive as life itself”, is also projected in the objects with a “definite shape”³, but its parameters remain open to the mobility, the variation and the latency preserving a formal independence that an object of submission could not claim. “The standard by which a thing’s excellence is judged is (...) its adequacy or inadequacy to what it should look like, and that is, in Platonic language, nothing but its adequacy or inadequacy to the *eidos* or *idea*, the mental image, or rather the image seen by the inner eye, that preceded its coming into the world and survives its potential

1 Hannah Arendt, *The Human Condition*, Anchor books Edition, 1959, (1st Ed. university of Chicago, 1958), p. 152.
2 *Ibid*, p. 148.
3 *Ibid*, p. 150.

la conjugaison / réversion des fonctions de « l’émetteur » et du « récepteur » dans le processus créatif.

« Tout ce qui est doit paraître et rien ne peut paraître sans une forme propre » : Hannah Arendt formule ainsi la relation de nécessité entre l’essence et l’existence. Dans la *Condition de l’homme moderne*, le caractère causal de cette relation apparaît désormais déterminé par l’objectif que *l’homo faber* s’est fixé dans la subjectivation du monde à son projet propre, à savoir sa consommation. L’objet serait donc réduit à un usage, ce dernier subordonnant strictement sa forme. Il est cependant une forme résultant de l’activité humaine qui ne sert aucun usage : l’œuvre d’art, « inutile » comme la « pensée » non-cognitive dont elle provient, c’est-à-dire la « faculté humaine qui, de nature, est communicative, ouverte au monde, transcende et libère de son emprisonnement dans le soi une intensité passionnée qu’elle donne au monde. »¹ Cette activité de penser incessante, « aussi répétitive que la vie », se projette aussi dans des objets à la « forme propre », mais ses paramètres restent ouverts à la mobilité, la variation et la latence dans une indépendance formelle à laquelle ne peut prétendre un objet de servitude. « La norme selon laquelle on juge de l’excellence d’un objet (...), c’est son rapport à ce à quoi il devrait ressembler, ce qui, en langage platonicien, n’est autre que son rapport à l’*eidos* ou *idea*, l’image mentale ou plutôt l’image vue par l’œil intérieur, qui a précédé sa venue au monde et qui survit à sa destruction virtuelle ».² Si les formes graphiques de l’*eidos* se partagent entre le sol de nos pieds et le ciel de notre conscience, le cartel de **SE TOUCHER TOI** est certes précieux quant aux outils, mais négligeable quant à leur produit formel. La panoplie citée au cartel des œuvres de Grégory Chatonsky reconstitue les supports et vecteurs matériels d’une entité mouvementée, poussée « hors-sol » et révélée à la surface psychique du

1 Hannah Arendt, *Condition de l’homme moderne*, Paris, Éd. Calmann-Lévy, coll. « Pocket Agora », 1994, p. 224.
2 *Ibid*, p. 229.



Se toucher toi

destruction.”⁴ If the graphical shapes of *eidōs* find their place somewhere in between the ground under our feet and the sky of our conscience, the plaque of **SE TOUCHER TOI** is certainly precious for its information of the tools, but insignificant from the point of view of its shape. The list cited on the plaques of Grégory Chatonsky’s works is only the support and the material carrier of a moving entity, forced out of its ground and revealed on the visitor’s psychical realm. The remainder of the description must be looked for in the neurones and removed from “the inner eye” recalled by Hannah Arendt. It can thus render a spectral description of the opera mundi to which it takes part to, this trap where the surroundings of the objective reality converge and shake restlessly.

The search for the eternity of the *eidōs* is hindered by the limited numbers and machines of representation. If the utopia of the total interpretation of the world in all its dimensions - physical and latent, temporal and spatial – is reduced to mere differential calculi and drives in a probabilistic universe, doesn’t the computer reinforce this universe by its electronic

visiteur. La suite de la description est donc à chercher dans les neurones, et à extirper de « l’œil intérieur » évoqué par Hannah Arendt, afin de rendre le signalement spectral de l’*opera mundi* qui s’y déroule, cette nasse où converge et s’agit ce qui est autour de la réalité objective.

La fouille de l’éternité de l’*eidōs* s’est heurtée aux limites de nombre d’outils et de machines de représentation. Si l’utopie de l’interprétation totale du monde dans toutes ses dimensions - physique et latente, temporelle et spatiale – se réduit à une affaire de calculs et de conduites différentiels dans un univers de probabilités, l’ordinateur n’apporte-t-il pas son renfort de solutions électroniques ? Deux de ses ressources sont particulièrement valorisées par Grégory Chatonsky dans le néologisme « tra(ns)duction »⁵ : « un concept utilisé pour désigner le mode de fonctionnement d’un programme ou la communication entre deux machines. L’ordinateur est une machine à traduire et une machine transductive qui répand de proche en proche du flux se transformant tout en gardant la trace de ce qui précède. » La capacité à « informer » de l’unité binaire étant fondamentalement anonyme, le code numérique détient la capacité de convertir l’espace en temps, mais aussi le texte en image ou en son et réversiblement, en fonction de la

solutions? Two of its resources are particularly cherished by Grégory Chatonsky in the neologism “tra(ns)duction”⁵ : “a concept used to indicate the functioning mode of a program or the communication between two machines. The computer is a translating machine as well as a transduction machine that spreads the transforming flows from host to host while they preserve the trace of the preceding data.” As the “informing” capacity of the binary unit is essentially anonymous, the numeric entity is capable of converting the space into time, but also the text into image or sound and inversely, depending on the variability of its signal interpreted by the program. The possible representation modalities of the same subject are neither true nor false: they are relative. The interactivity of the network – i.e. its capacity of transmitting and exchanging information – increases the relativity disseminating the data in a new processing context without its losing the initial content.

“The present intelligence of computers may be considered abstract but only from the point of view of the human intelligence: it is abstract but has no abstracting capacity, it may also be considered formal but it is deprived of any knowledge of the forms. Its power comes actually from this absence of reality that renders it fragile at the same time” wrote the philosopher Marc Guillaume⁶ 20 years ago, whose analysis is still valid. The parallel between these two types of intelligence as well as the passages and deadlocks born from their confrontation, are hinted in the Chatonsky’s “transduction” operations. The

variabilité de son signal interprété par le programme. Les diverses modalités de représentation possibles pour un même sujet ne sont ni vraies ni fausses : elles sont relatives. L’interactivité du réseau – c’est-à-dire sa faculté de transmettre et d’échanger de l’information – amplifie cette relativité en diffusant une donnée dans de nouveaux contextes de traitement sans qu’elle perde son contenu initial.

« L’intelligence actuelle des ordinateurs peut être qualifiée d’abstraite mais pas au sens de l’intelligence humaine : elle est abstraite mais dénuée d’abstraction, formelle mais dénuée de connaissance des formes. Sa puissance vient d’ailleurs de cette absence du réel qui fait aussi sa fragilité. » écrivait il y a vingt ans le philosophe Marc Guillaume⁴, sans que son analyse soit aujourd’hui démentie. Le parallélisme de ces deux « intelligences » mais aussi les passes et impasses issues de leur confrontation, sont mis en perspective dans les opérations de « transduction » menées par Chatonsky. L’économie du système conceptualisé dans le précédent paragraphe, s’accommode assez bien de la topologie de Möbius où boucleraient continuellement les avatars dans la transformation et le recyclage de leur code, mais aussi de la déviance inscrite dans le passage d’une dimension du ruban à l’autre, qui n’est pour l’ordinateur qu’une opération supplémentaire. Sur des millions d’actions qu’effectue un processeur, aucune ne lui semble plus importante que les autres ; il ne détecte pas, dans la torsion de la boucle opérée selon des règles valides, l’« accident sémantique » qu’elle peut causer, par exemple, chez le spectateur de **LAST LIFE** (2007). La durée de sa vie est traduite en une image fondue du blanc au noir, destinée à évoluer au même rythme mais pas dans la même temporalité. Les durées sont les mêmes mais leur réinscription dans le cours de la vie – la réalité – induit que celle du fondu augmente tandis que celle du sujet décroît. Les écarts que calcule la machine

⁴ *Ibid*, p. 229.

³ Grégory Chatonsky cite aussi dans son blog la définition du philosophe Gilbert Simondon.

<http://incident.net/users/gregory/wordpress/28-transduction-et-flux-du-reseau/>

⁵ Grégory Chatonsky quotes also on his blog philosopher’s Gilbert Simondon definition.

<http://incident.net/users/gregorywordpress/28-transduction-et-flux-du-reseau/>.

⁶ Marc Guillaume, « Les Artifices de l’altérité » in *Traverses*, n°44-45, review of the Centre de création industrielle, Paris, Éd. du Centre Pompidou, 1987, p. 26.

⁴ Marc Guillaume, « Les Artifices de l’altérité » in *Traverses*, n°44-45, revue du Centre de création industrielle, Paris, Éd. du Centre Pompidou, 1987, p. 26.

economy of the system conceptualized in the previous paragraph concords with the Möbius' topology that loops the avatars while transforming and recycling the code as well as the deviation occurring on the passage from a dimension to another, which is but a supplementary operation for the computer. Among the millions of operations executed by a processor, none is more important than the others; on the circular track of the loop, executed according to valid rules, it cannot detect the "semantic accident" it can generate for the spectator of **LAST LIFE** (2007) for example. The cycle of life is translated into an image of a white to black blend that evolves to the same rhythm but not in the same dimension of time. The lapses of time are the same but their integration to the course of life – to the reality – requires that the life of the blend extends while the life of the subject declines. The deviations calculated by the machine impact on the perception as traps towards otherness that Chatonsky stretches to the spectator.

THE SPEED OF SILENCE 2 (2006) "presumes" the visitor in the exhibition room where he roams, by the distance that separates him from a sensor connected to a speaker. The distance is translated into laps of time measured on the basis of the sound speed: the result calculates the time of the sound passage. Thus the work doesn't evaluate the visitor's tangible experience (his movement in the room), but the probability of its occurring. The aim of this negative virtuality is not to dilute the body in its countless potential coordinates, but to render flexible the experience of the body beyond the reality of its actions.

The dimensional reconfigurations contribute to the same phenomenon of dislocation of rules of perception as do the conversions of different media operated by Chatonsky in the semantic space of the

agissent sur la perception comme des pièges à altérité que Chatonsky pose sous les pas du spectateur. **LA VITESSE DU SILENCE 2** (2006) « déduit » le visiteur de la salle d'exposition où il évolue par la distance qui le sépare d'un capteur équipé d'un haut-parleur. Cet espace est commuté en durée étalonnée à la vitesse du son : le résultat évalue le temps de son éventuelle traversée. Car ce n'est pas l'expérience tangible du visiteur (son mouvement dans la pièce) qui est mesurée, mais la possibilité qu'elle advienne. Cette virtualité négative n'a pas pour objet de diluer le corps dans la myriade de ses coordonnées potentielles, mais de perméabiliser son expérience au-delà de la réalité des actes.

Les reconfigurations dimensionnelles concourent au même phénomène de dislocation des règles de la perception que les conversions entre différents médias opérées par Chatonsky dans l'espace sémantique du Net. L'argument de **SAMPLING** (2002) se fonde sur un texte généré artificiellement et sur les coïncidences possibles de son signal dans le flux d'informations circulant sur la Toile. L'indexation des fichiers par « tags » et autres descripteurs permet au programme de distinguer une connexité et de capter le contenu du fichier selon un protocole défini par l'artiste (type, occurrence, fréquence, etc.). Les moteurs Google, Flickr, YouTube, etc., injectent ainsi dans la trame narrative de **CASABLANCA@HOME** (2007) des couleurs, des images et des sons synchroniques, tandis qu'Amazon transcrit des séquences dialoguées du film de Michaël Curtiz en titre de livres et dans des langues différentes. L'analogie du plus petit dénominateur commun logiquement appliquée à l'échelle des ontologies du Web aboutit à une concaténation de représentations et d'expressions qui dérivent hors de l'espace esthétique du film. Plus la géographie sémantique du Net modélisée dans le « nuage de mots-clés » (tags cloud) se déploie dans les associations réalisées par les moteurs, plus sa condensation au sein du flux synthétisé par le programme de **CASABLANCA@HOME** risque le déclenchement d'un orage sémiotique où tous les signes seraient impliqués. La promiscuité incestueuse créée entre plusieurs médias – afin de les « rendre sensibles entre eux » écrit



Sampling, Topology of a translation

Net. The argument of **SAMPLING** (2002) is based on an artificially generated text and on the possible coincidences of its signal in the flow of information circulating on the Net. The indexation of the files by “tags” and other descriptors enables the program to distinguish a connectivity and to capture the content of the file according to a protocol defined by the artist (type, occurrence, frequency, etc.). The engines Google, Flickr, YouTube, etc., inject in the narrative framework of **CASABLANCA@HOME** (2007) synchronic colors, images and sounds, while Amazon transcribes the sequences of dialogues of the Michaël Curtiz film into book titles in different languages. The analogy of lowest common denominator applied to the Web ontologies leads to a concatenation of representations and expressions that deviate from the aesthetical space of the film. The more the semantic geography of the Net, modeled in the tags cloud is developed in associations created by the search engines, the more its condensation into a flow synthesized by the **CASABLANCA@HOME** program risks to start a semiotic tempest where all the signs would be implicated. The incestuous promiscuity created between several media – so that “they become more responsive one to another” writes Chatonsky – strengthens the promise of a total oeuvre; at the same time it fuels the spectator’s desire searching for a meaning that its complicated development doesn’t allow to grasp anymore in a coherent and tangible form. Can a body projected in a virtual space be indexed and “translated” by a same radical intervention? And above all, what is the stake of its exchange and transformation? In 1890, Oscar Wilde imagined in *The Portrait of Dorian Gray* an aesthetical transaction inside a pseudo-organic relationship between a subject and his representation. The portrait painted by Dorian Gray is subject to the consequences of the passage of time and its moral degradation instead of his body. This yearning for the ideal otherness, based

Chatonsky – dilate la promesse d’une œuvre totale ; elle alimente en même temps le désir du spectateur dans la recherche d’un sens que son développement arborescent ne permet plus de saisir sous une forme cohérente et tangible. Un corps projeté dans un espace virtuel peut-il être indexé et « traduit » avec la même radicalité ? Et surtout, quel est l’enjeu de l’échange et de la transformation ? En 1890, Oscar Wilde scénarisait dans *Le Portrait de Dorian Gray* une transaction esthétique dans le cadre d’une relation pseudo-organique entre un sujet et sa représentation. Le portrait peint de Dorian Gray subit en lieu et place de son corps les conséquences du passage du temps et de sa dégradation morale. Ce désir d’altérité idéale, dont l’éternelle jeunesse est ici l’argument, induit la projection d’un double « obéissant » destiné à vivre un possible simultanément à un autre possible dans deux espaces de natures différentes. Dans la nouvelle de Wilde, le corridor ouvert entre l’un et l’autre relève de la fantasmagorie ; au XXI^{ème} siècle, ses coordonnées peuvent être définies et l’action du sujet sur sa représentation, modélisée. Effectivement, le visiteur qui manipule l’interface de **SE TOUCHER TOI** peut faire évoluer un avatar (sa main) à son bon vouloir dans un environnement étranger. Il a aussi la possibilité, à l’aide de son clavier d’ordinateur, de varier et de rythmer les figures de danse de Fred Astaire dans **POSSIBLES BODIES** (2002-2004). Le caractère délégataire de l’exercice véhicule le plaisir du contrôle de la représentation par la médiation ici tout à fait réelle d’outils amplifiant l’action volontaire de l’individu. Cet apparent mimétisme instrumental place le sujet au cœur de ce que Grégory Chatonsky appelle un « piège narcissique » qui déconstruit périodiquement la relation d’équivalence entre le corps et l’avatar en distribuant l’initiative entre l’un et l’autre ; une main bouge, son double pas ou différemment. La « désobéissance » résulte de l’action d’un autre phantasme corporel, introduit dans un espace de représentation déprivatisé – mis en réseau local ou à travers Internet. Là où la participation virtuelle d’autres usagers venus d’autres horizons, achève de saper la cohérence formelle entre émission et réception individuelle au profit d’une circulation anonyme

on the argument of the eternal youth, inserts the projection of the “obedient” double destined to live two simultaneous possibilities in two spaces of different nature. In Wilde’s novel, the passage opened between the two possibilities is phantasmagorical; but in the 21st century, its coordinates may be defined and the subject’s action on his representation may be modeled. Indeed, the visitor who manipulates the interface of **SE TOUCHER TOI** may determine the evolution of an avatar (his hand) in a foreign environment, as he wishes. He also has the possibility of varying the rhythm of the Fred Astaire’s dance, using his computer keyboard, in **POSSIBLES BODIES** (2002-2004). The empowering character of the exercise fuels the pleasure of controlling the representation through the mediation of the tools strengthening the human’s voluntary action. This instrumental mimetisme places the subject in the center of what is called by Grégory Chatonsky a “narcissistic trap” which periodically deconstructs the equivalence between the body and its avatar switching the initiative from one to another. While one hand moves, its double doesn’t and inversely. The “disobedience” is the result of the action of another fantasy, introduced in a public space of representation – connected to the local network or on the Internet. Here, other users’ virtual participation, coming from other horizons, finally dissolutes the formal coherence between the individual emission and reception giving way to the anonymous circulation of sensations and to the kinetic tension.

The coordinates of the bodies transformed by Chatonsky into work of art are destined to deviate. Thus, the accessories are not so much prosthesis but measure and conversion devices – that is, interfaces.

des sensations et de la tension cinétique qu’elle génère. Les corps que Chatonsky met en travaux sont destinés à dévier de leurs coordonnées et à cet effet, les accessoires à disposition s’assimilent moins à des prothèses qu’à des instruments de mesure et de conversion – autrement dit des interfaces. Ainsi, **LECTURE** (2006)⁵ tente d’évaluer, via l’apparition plus ou moins visible d’un texte et sa vitesse de défilement sur un écran, l’intensité de la voix du visiteur invité à parler dans un micro. La démarche ne vise pas l’identification de la voix au texte, mais la prise de conscience du locuteur du transfert dont il est lui-même l’objet et l’opérateur, préalablement à tout rapport sémantique entre sa parole et l’écrit. En revanche, les paramètres de **SEULE** (2008) exploitent le doute du visiteur – et possiblement son émotivité – quant à sa relation à la scène qui se joue entre les intermittences du son et de l’image et qui laisse deviner la présence d’une femme. Manifestement, l’installation réagit à l’ingérence du spectateur selon une syntaxe qui échappe à sa raison mais qui compose avec ses mouvements dans une sorte de corps-à-corps « non-vécu »⁶. « Avec la motion capture, il s’agit de numériser le mouvement des corps (jusqu’à l’expression la plus subtile des visages) afin de décomposer le geste même et d’ouvrir la possibilité d’une recomposition du geste. On produit ainsi des unités gestuelles pouvant être à l’origine d’une véritable grammaire des corps. Rien n’empêche alors de scinder l’origine du geste qui est toujours un corps de son incarnation (le corps en tant qu’il se répète dans la conscience de celui qui observe), bref de donner un geste à un autre corps. »⁷ Les « corps enregistrés » évoqués dans ces notes extraites du blog de Grégory Chatonsky, constituent un arsenal au potentiel considérable en raison de

5 *Lecture* (2006) est une version réadaptée de *My Voice* (2002) : « La vacance », 17/02/06. <<http://incident.net/users/gregory/wordpress/17-la-vacance>>.

6 « Non-vécues », 11/11/2006. <<http://incident.net/users/gregory/wordpress/11-non-vecues>>.

7 « Variabilité des images », 08/12/2007. <<http://incident.net/users/gregory/wordpress/08-variabilite-des-images>>.

Thus, **LECTURE** (2006)⁷ tries to evaluate, via the apparition more or less visible of a text and its scrolling speed, the intensity of the visitor's voice who is invited to speak in a microphone. The operation doesn't aim the equivalence between the voice and the text, but the speaker's awareness of the transfer whose both object and operator he is. This transfer is previous to any semantic relation between speaking and writing. On the contrary, the parameters of **ALONE** (2008) exploits the visitor's doubt and emotionalism – with respect to his relating to the scene based on the sound and image irregularities suggesting the a woman's presence. Obviously, the installation reacts to the spectator's intervention following a syntax beyond his understanding but which responds to his movements initiating a “non-lived” body movement⁸. “With the motion capture, the body movements are scanned (including the most subtle expression of the face) in order to decompose the gesture and possibly recompose it. Gestures units are thus produced generating a real body grammar. Nothing prevents us from now on to distinguish between the origin of the gestures, which is the body, and its incarnation (the repetition of the body in the observer's consciousness), in short from assigning a gesture to another body.”⁹

The “recorded bodies” recalled in Grégory Chatonsky's blog excerpts, represent an equipment with an exceptional potential thanks to their embodiment of identities. These visual remains switch



Circulation

⁷ *Lecture* (2006) is a readapted version of *My Voice* (2002): « La vacance », 17/02/2006 <<http://incident.net/users/gregory/wordpress/17-la-vacance>>.

⁸ « Non-vécues », 11/11/2006. <<http://incident.net/users/gregory/wordpress/11-non-vecues>>

⁹ « Variabilité des images », 08/12/2007. <<http://incident.net/users/gregory/wordpress/08-variabilite-des-images>>

the object (I am looking at Fred Astaire dancing) and subject (I am Fred Astaire dancing) within a complete eternity and reversibility, following the dialectics initiated by the artist between the work of art and its spectator (measured by the amplitude of the action and of the reaction). The anthropometrical utopia typical of Chatonsky's project climaxes in the reincarnation of the most stable and most immutable of our body in its very reference: the fingerprint. Its translation in the tridimensional and monumental space of **HISLAND** (2008) breaks relations and hierarchies.

The identification function of the fingerprint is blurred by the gigantism of the territory it has become. An island region without geography that the visitor, confused, crosses guided by the algorithm of the software. This visual synecdoche, where the fragment reinvents the totality, creates a background for the body compelling the mind to a permanent recognition, or condemning it to get lost in its excentrical fascination for the drift of a possible continent.

The artist Mario Merz, talented performer of the Fibonacci number, declared in 1970 that “the numbers that multiply are as real as the animals that breed”. Indeed, the generative capacity of an algorithm is comparable to an organic process of growth, where the logic replaces the instinct. A combinatorial logic that leads the digital image to the paradox of its own reality: an elaborated visual presence, neither “photography” nor “chronology”. That places it out of the world that we are humanly aware of. At the heart of Grégory Chatonsky's works of art, this radical otherness invites the spectator to aesthetically experience the Diverse that the writer Victor Ségalen qualified as “exotisme”: the ecstatic feeling of the distance between the unity of the “being” and the multiplicity of “into being”; the transcendent power of imagining oneself as if another.

leur indétermination identitaire ; ces dépouilles visuelles commutent ainsi entre objet (je regarde Fred Astaire danser) et sujet (je suis Fred Astaire qui danse) dans une perpétuité et une réversibilité totales, à l'aune du degré dialectique voulu par l'artiste entre l'œuvre et son spectateur (l'amplitude d'action et de réaction). L'utopie anthropométrique caractéristique du projet de Chatonsky culmine dans la réincarnation de l'image réputée la plus stable et la plus immuable de notre corps, à tel point de le réduire à sa seule référence : l'empreinte digitale. Sa translation dans l'espace tridimensionnel et monumental d'**HISLAND** (2008) provoque une rupture de rapport tout autant que d'échelle ; la fonction signalétique de l'empreinte est dévoyée par le gigantisme du territoire qu'elle est devenue. Une région insulaire sans géographie que le visiteur, naturellement désorienté, parcourt au fil de l'algorithme du logiciel. Cette synecdoque visuelle, où le fragment réinvente une totalité, réalise une mise en abyme du corps qui contraint l'esprit à une action de reconnaissance permanente, sinon à se perdre dans la fascination excentrique de la dérive d'un possible continent.

L'artiste Mario Merz, talentueux interprète de la suite du mathématicien Fibonacci, déclarait en 1970 que « les nombres qui se multiplient sont aussi réels que les animaux qui se reproduisent ». Effectivement, la capacité générative d'un algorithme est comparable au processus de croissance du monde organique, outre que la logique tient ici lieu d'instinct. Une logique combinatoire qui conduit l'image numérique au paradoxe de sa propre réalité : une présence visuelle élaborée sans « prise de vue » ni « prise de temps », c'est-à-dire hors du monde tel que nous en avons humainement la conscience. Installé au cœur des œuvres de Grégory Chatonsky, ce spectre de l'altérité radicale invite le spectateur à l'expérience esthétique du divers que l'écrivain Victor Ségalen qualifiait en son temps d' « exotisme » : le sentiment de l'ivresse de l'écart entre l'unité de l' « être » et la multiplicité de l' « étant » ; le pouvoir transcendant de se penser par l'autre.

Possible Bodies

2002

INSTALLATION INTERACTIVE / INTERACTIVE INSTALLATION

CLAVIER MIDI, ENCEINTES, ORDINATEUR, VIDÉOPROJECTEUR /

COMPUTER, MIDI KEYBOARD, PROJECTOR, SPEAKERS

<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/POSSIBLEBODIES](http://incident.net/works/possiblebodies)>

En jouant sur les touches d'un piano, l'utilisateur peut faire danser Fred Astaire à sa guise. La séquence provient du film *Shall We Dance* (1937) dans lequel l'acteur tente de se synchroniser à une machine à vapeur industrielle.

Playing with the piano keys, the user can make Fred Astaire dance as he pleases. The sequence belongs to the film *Shall We Dance* (1937) in which the actor tries to synchronise with an industrial steam engine.



My Voice Lecture

2002-2006

INSTALLATION INTERACTIVE / INTERACTIVE INSTALLATION

CONSOLE DMX, LUMIÈRE, MICROPHONE SUR PIED, ORDINATEUR, VIDÉOPROJECTEUR /

COMPUTER, DMX DEVICE, LIGHT, MICROPHONE, PROJECTOR

<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/POSSIBLEBODIES](http://incident.net/works/possiblebodies)>

Sur la scène d'un théâtre vide, un microphone. Quand un spectateur s'approche, un spot de lumière s'allume. Il parle ou chante : sa voix amplifiée déclenche l'apparition d'un texte dont l'opacité et la vitesse de défilement dépend du volume. Il peut lire le texte qui apparaît par préterition ou dire tout à fait autre chose en s'empêchant de comprendre ce qui s'écrit.

On the stage of an empty theatre – a microphone. When a spectator comes close, a spotlight is switched on. He either talks or sings: his amplified voice triggers the appearance of a text whose opacity or scrolling speed change according to the volume of his voice. He can silently read the text that appears or he can utter loudly anything else ignoring the written text.



Insignes

2007

PHOTOGRAPHIES

IMPRESSION JET D'ENCRE / INKJET PRINT

37,5 x 50 CM

Un logiciel de reconnaissance d'empreinte digitale est détourné afin de fragmenter une empreinte digitale. Selon sa forme, elle est modifiée comme dans un miroir déformant. La reconnaissance ne permet plus l'identification, mais est à l'origine d'un processus de transformation.

A fingerprint recognition software is diverted in order to fragment a fingerprint. Depending on its format, the fingerprint is modified in a distorting mirror. The recognition does not enable the identification any longer, but engenders a transformation process.



Se toucher toi

2004

INSTALLATION INTERACTIVE, SITE INTERNET, PHOTOGRAPHIES / INTERACTIVE INSTALLATION, WEBSITE, PHOTOGRAPHIES
BOIS, C++, DIRECTOR, ÉCRAN LCD, HD CAM, ORDINATEUR, VERRE SEMI-OPAQUE, WEBCAM / C++, COMPUTER, DIRECTOR, GLASS,
HD CAM, LCD MONITOR, WEBCAM, WOOD

PROGRAMMATION / SOFTWARE : VADIM BERNARD, STÉPHANE SIKORA

PRODUCTION : LE FRESNOY STUDIO NATIONAL DES ARTS CONTEMPORAINS, NUMERISCAUSA

<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/TOUCH](http://incident.net/works/touch)>

En déplaçant sa main au-dessus d'une surface vitrée, on manipule une image vidéo qui représente les mains d'un homme et d'une femme. On peut les faire se toucher, se séparer, se frôler. Après un certain laps de temps, les deux mains semblent ne plus répondre à nos ordres manuels. Elles se touchent librement parce que l'installation existe dans un autre espace physique et sur Internet. Ce que nous voyons est à présent le résultat de l'interaction d'autres. L'ensemble des interactions est enregistré dans une base de données et peut être rejoué ultérieurement.

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.



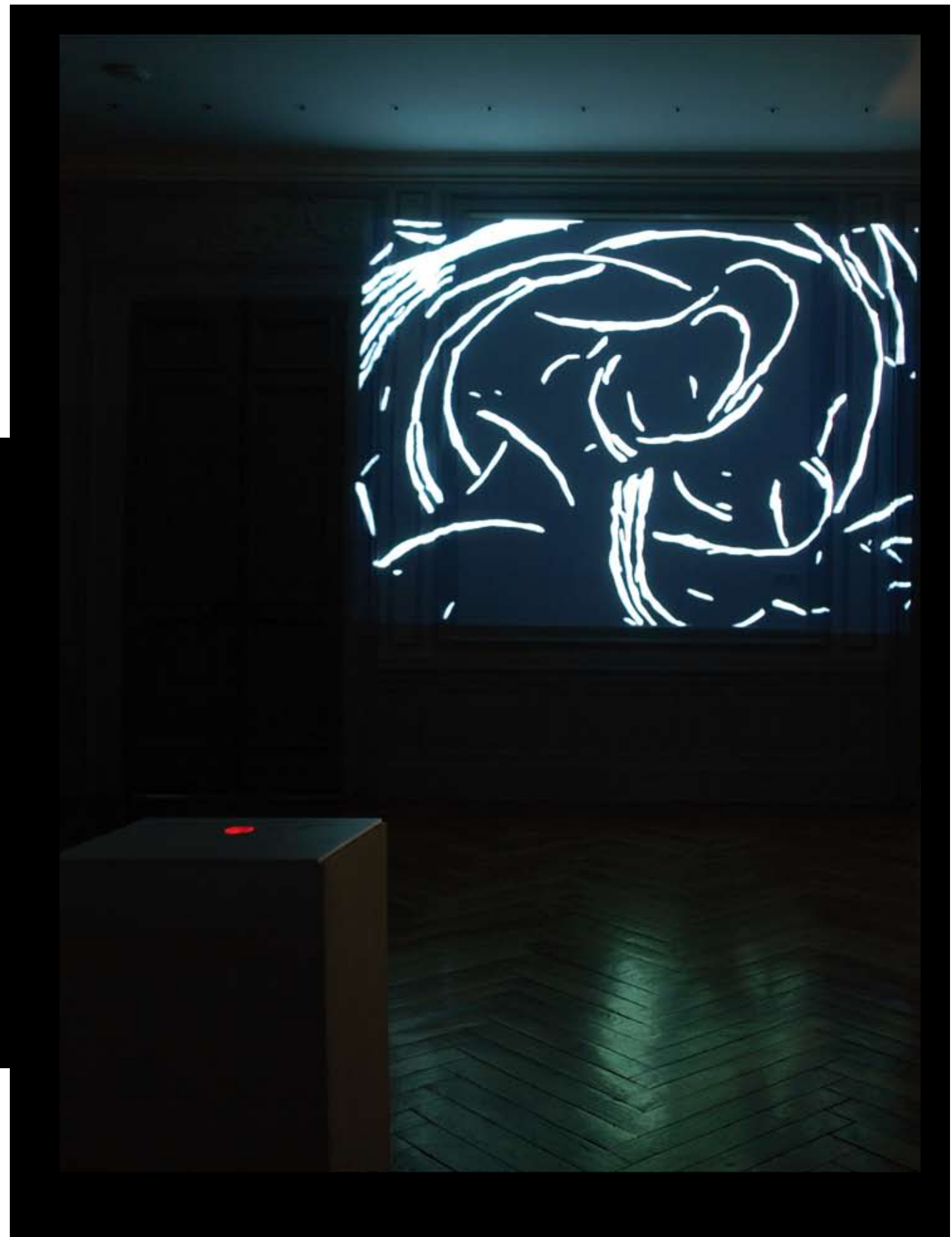
I Just Don't Know What to Do with Myself

2007

INSTALLATION INTERACTIVE, PHOTOGRAPHIES, GRAVURES /
INTERACTIVE INSTALLATION, PHOTOGRAPHIES, ENGRAVING
C++, ÉCRAN LCD, IMPRESSION JET D'ENCRE, ORDINATEUR,
PLEXIGLAS, SCANNER BIOMÉTRIQUE/ACRYLIC, BIOMETRIC
SENSOR, C++, COMPUTER, INKJET PRINT, LCD MONITOR
PROGRAMMATION / SOFTWARE : STÉPHANE SIKORA

I Just Don't Know What to Do with Myself est 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 d'en faire l'origine d'une transformation imprévisible. Une installation interactive permet au visiteur de scanner son empreinte digitale et de voir l'image de celle-ci évoluer au cours du temps. Les empreintes dérivent et se brisent telles des icebergs sur un océan limité à l'écran. Des gravures sur acrylique réalisées au laser réfléchissent, sur le mur, l'ombre d'une empreinte qui est presque invisible sur la surface matérielle d'inscription.

I Just Don't Know What to Do with Myself is a series of devices on fingerprints. The fingerprint is an image that each of us carries on us. This is all about diverting its common use, the identification, and coming up with an unpredictable transformation. An interactive installation enables the visitor to scan his fingerprint and to see its image evolve in time. The fingerprints drift and break like icebergs on an ocean limited by the screen. Acrylic laser engravings reflect shadows of a fingerprint on the walls, almost invisible on the material engraving surface.



Seule Alone

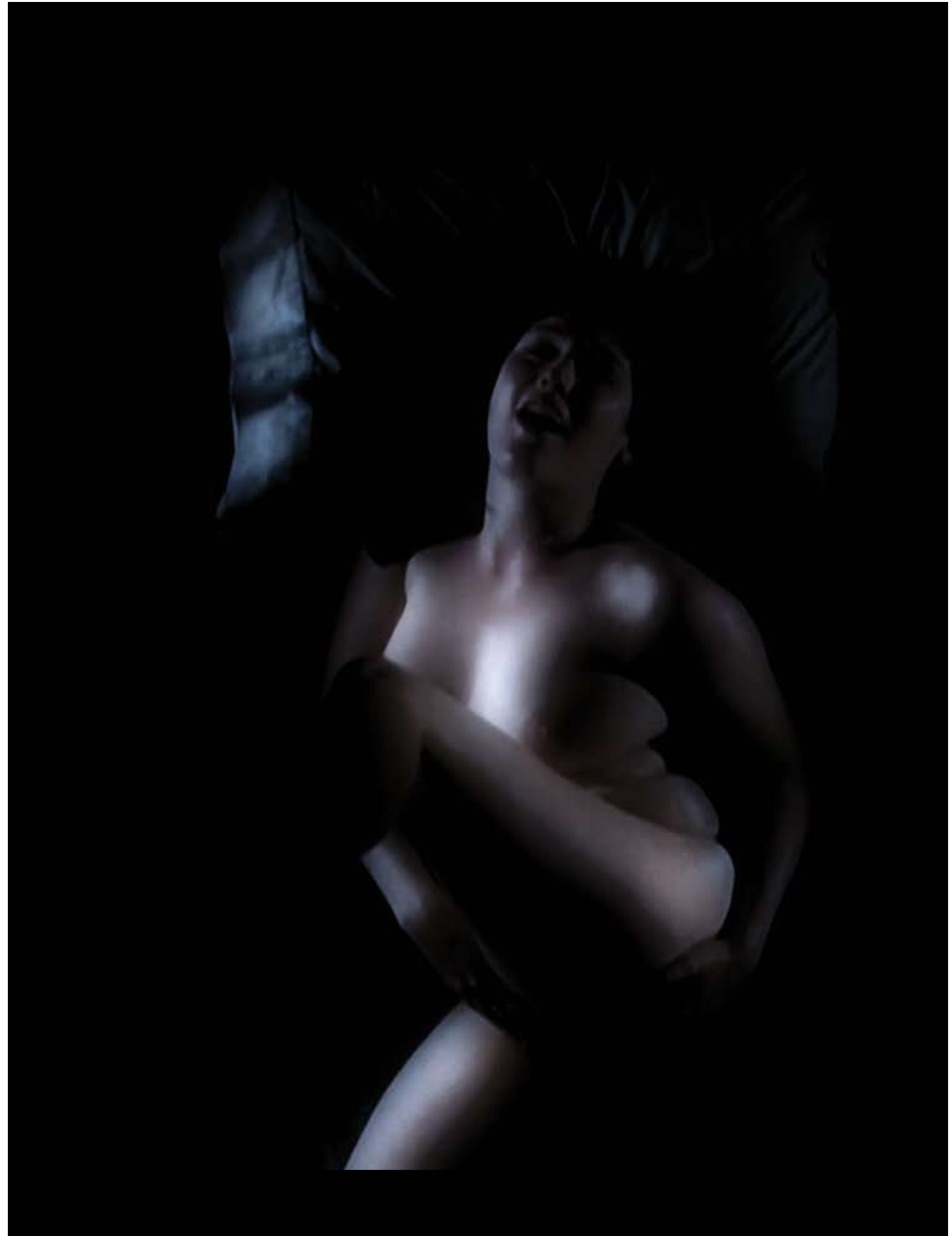
2008

INSTALLATION INTERACTIVE / INTERACTIVE INSTALLATION

CAPTEURS DE SON ET DE PROXIMITÉ, DIRECTOR, ORDINATEUR / AUDIO AND PROXIMITY SENSOR, COMPUTER, DIRECTOR

À l'entrée d'une pièce, on entend une respiration féminine. On entre dans la pièce, les sons s'atténuent progressivement et deviennent presque inaudibles. Sur le mur du fond une grande vidéoprojection qu'on a du mal à discerner du fait de son obscurité. En s'habituant au noir, on commence à voir une main, un sein, de la peau. Plus on se déplace dans la pièce, plus le corps devient distinct, ses mouvements rapides. Si on fait trop de bruit, la pièce s'illumine d'un flash blanc qui laisse apparaître, l'espace d'un instant, le corps d'une femme nue.

When entering a room, a woman can be heard breathing. One enters the room, the sounds diminish little by little and become almost inaudible. On the background wall a big video projection that can be hardly perceived because of the dark. Getting used to the dark, one begins to see a hand, a breast, skin. The more one wanders about in the room, the more the body becomes distinct, its movements become swifter. If one makes a lot of noise, the room is lighted by a white flash that makes visible, for a second a woman's naked body.



Dance with US

2008

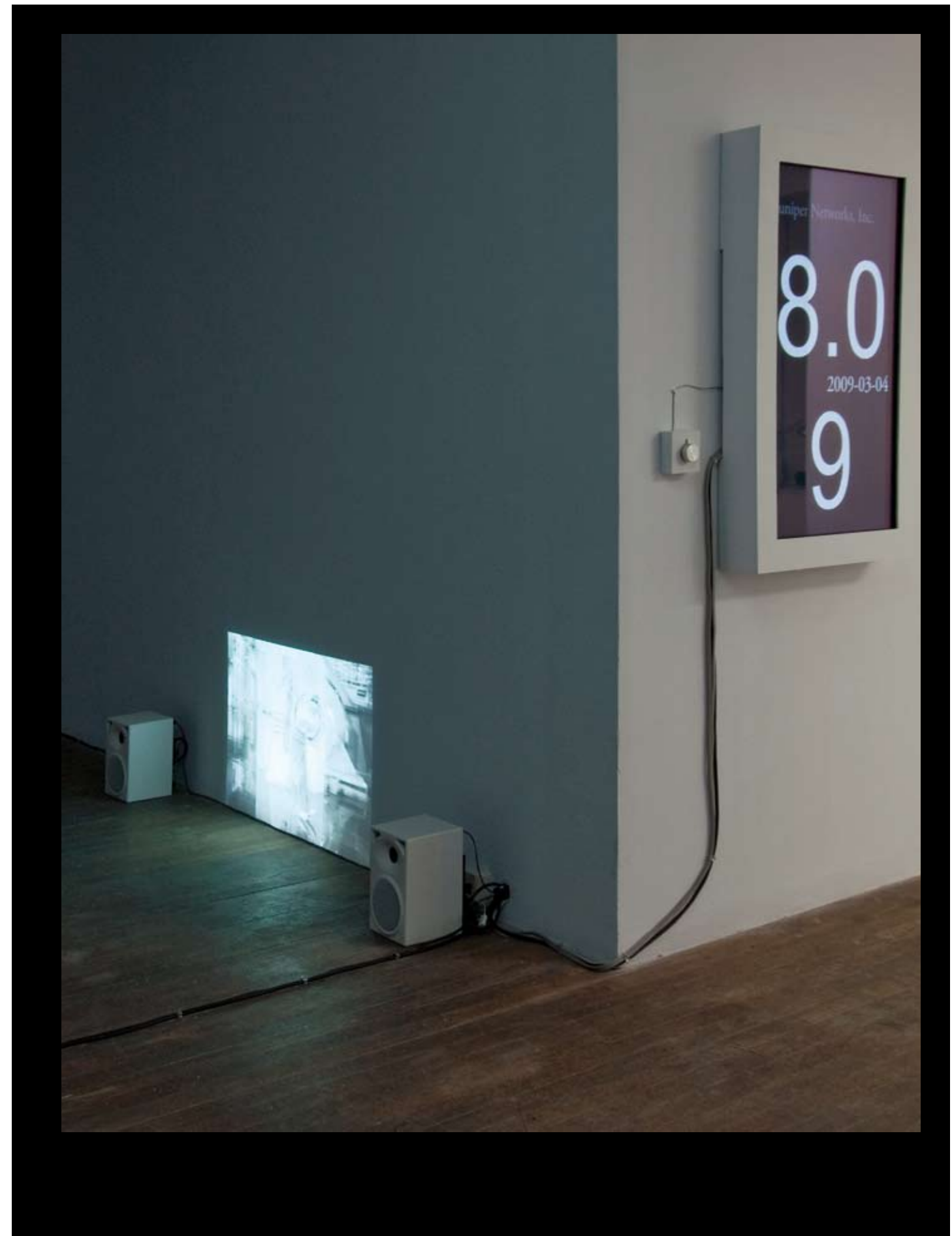
INSTALLATION INTERACTIVE / INTERACTIVE INSTALLATION

BOIS, DIRECTOR, ÉCRAN LCD, JOGGLE, ORDINATEUR, VIDÉOPROJECTEUR / COMPUTER, DIRECTOR, JOGGLE, LCD MONITOR, PROJECTOR, WOOD
PROGRAMMATION / SOFTWARE : VADIM BERNARD



La scène déjà utilisée dans *Possibles Bodies* (2002) est ici reliée au cours de la Bourse américaine en temps réel. Fred Astaire danse au rythme de l'économie : plus les valeurs changent plus ses mouvements sont fluides.

The scene, already employed in *Possibles Bodies* (2002), is connected to the American Stock Exchange in real time. Fred Astaire dances to the rhythm of the economy: the more volatile the tradings, the more fluid the movements.



Circulation

2010
INSTALLATION INTERACTIVE, SITE INTERNET / INTERACTIVE INSTALLATION, WEBSITE
ACTIONSRIPT, PHP
LA FEMME / THE WOMAN : MÉLISSA GAGNÉ
L'HOMME / THE MAN : VINCENT CHARLEBOIS
TRADUCTION / TRANSLATION : PATRICIA IVONA COMANESCU
PRODUCTION : AGENCE TOPO
<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/CIRCULATION](http://incident.net/works/circulation)>

Dans une ville, des voitures qui roulent, s’arrêtent, ralentissent. Il y a des accidents et des travaux. Dans cette ville il y a un homme et une femme qui ne se connaissent pas encore, qui vivent une histoire d’amour, qui se sont séparés, qui vont se retrouver. Ils parlent inlassablement de ce qui doit continuer et s’arrêter. Ce qu’ils disent est la traduction exacte des flux routiers. Un logiciel récupère sur Yahoo des fils RSS décrivant le trafic routier de différentes villes. Ces informations sont fragmentées et analysées selon une liste de mots-clés rattachés à 7424 séquences vidéo. Ceci permet de déclencher un montage selon l’état réel de la circulation. En s’inspirant de J.G. Ballard, *Circulation* élabore un parallèle entre le discours amoureux et le flux des voitures parce que ce dernier a modifié notre intimité et notre imaginaire. Tout se passe comme si le dialogue entre un homme et une femme devenait perméable à une suite d’événements extérieurs selon une hypersensibilité contre-nature. Les fluctuations imprévisibles de la rencontre, de l’amour, de la séparation et de la mélancolie sont fonctions d’une traduction arbitraire. Le dialogue amoureux est interminable, il ne cesse de varier selon une cohérence qui lui échappe parce que le trafic routier ne s’arrête jamais.

In a city, cars roll, stop, slow down. There are accidents and road work. In this city, there is a man and a woman who have never met, who will fall in love, will separate, will find each other again. They speak endlessly of what should continue and what should end. What they say is the exact translation of traffic flow. A software recovers Yahoo RSS feeds that follow the flow of traffic in different cities. The information is fragmented and analyzed based on a list of keywords derived from 7424 video sequences. This creates a montage that reflects the real state of circulation. Inspired by J.G. Ballard, *Circulation* elaborates a parallel between lover’s discourse and the flow of cars, because this has changed our notions of intimacy and our imagination. Everything happens as if the dialogue between man and woman were becoming permeable to a series of outside events, following a counter-intuitive hypersensitivity. The unpredictable fluctuations of a meeting, of love, of separation, and of sadness, are products of an arbitrary translation. The dialogue between lovers is never-ending and variable, it escapes coherence because traffic circulation never ends.



Sampling

2002
INSTALLATION GÉNÉRATIVE / GENERATIVE INSTALLATION
FLASH, MYSQL, PHP
<HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/SAMPLING>

Sampling est une série de travaux fondés sur des logiciels générants du texte à la manière d’Alain Robbe-Grillet. Ces textes sont traduits en image et son grâce à des médias glânés sur Internet : Google, Flickr, mp3, Webcam, etc.
Sampling is a series of works based on a text-generator in Alain Robbe-Grillet’s style. These texts are translated into image and sound thanks to different network media: Google, Flickr, mp3, Webcam, etc.



Ma dernière bande My Last Tape

2003
INSTALLATION SONORE / AUDIO INSTALLATION
BOIS, C++, LECTEUR COMMODORE 64, PEINTURE ACRYLIQUE /
ACRYLIC PAINT, AUDIO PLAYER COMMODORE 64, C++, WOOD
<HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/MYLASTTAPE>

Le texte de Samuel Beckett *Krapp’s Last Tape* (1958) est traduit sur une bande magnétique lue par un magnétophone de Commodore 64.
Samuel Beckett’s text *Krapp’s Last Tape* (1958) is translated on magnetic tape read by a Commodore 64 tape recorder.



Traduction

2006
INSTALLATION SONORE / AUDIO INSTALLATION
BOIS, CASQUE, LECTEUR MP3 / HEADPHONES, MP3 PLAYER, WOOD
DURÉE : 04 :11 :16
<HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/TRADUCTION>

Un texte anglais est lu par une voix de synthèse française. Le même texte en français est lu par une voix de synthèse anglaise.
An English text is read by a French synthetic voice. The same text is read in French by an English synthetic voice.



Casablanca@home

2007
SITE INTERNET / WEBSITE
FLASH, PHP
<HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/CASABLANCA@HOME>

Dans le film *Casablanca* (1943), Allemands, Français et Anglais se croisent, mais tout le monde a le même accent parce que Casablanca est à Hollywood. L'artiste a traduit les sous-titres de ce film de plusieurs façons : en couleurs devenant une longue série de monochromes, en titres de livres grâce à Amazon et en photographies par Flickr.

In the *Casablanca* movie (1943), English, French and German encounter, but everyone has the same accent since Casablanca is made in Hollywood. The artist translated the film subtitles into multiple ways: colours as long monochrome series, Amazon book titles and Flickr photographs.



(But we know who the murderer is.
Good, to be in custody)

Hisland

2008

INSTALLATION GÉNÉRATIVE, PHOTOGRAPHIES /

GENERATIVE INSTALLATION, PHOTOGRAPHIES

ÉCRAN LCD, IMPRESSION JET D'ENCRE, MOTEUR DE JEU, ORDINATEUR,

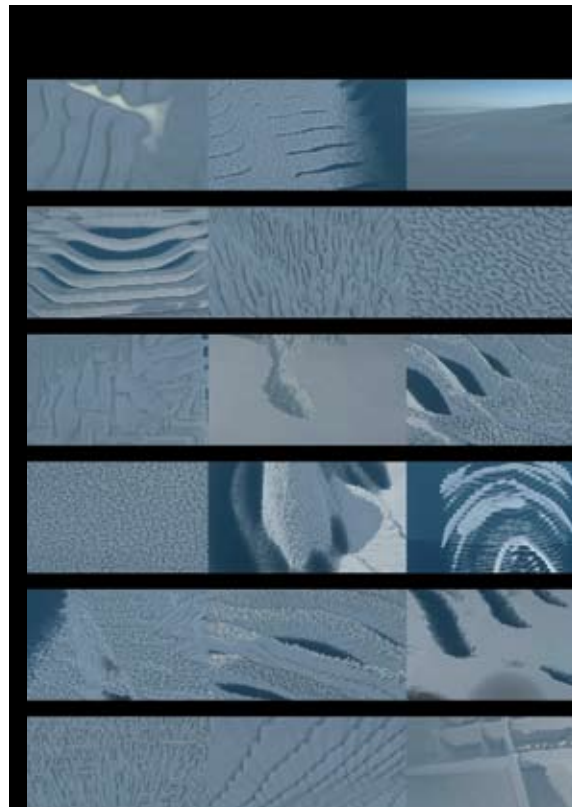
SCANNER BIOMÉTRIQUE / BIOMETRIC SENSOR, COMPUTER, GAME ENGINE,

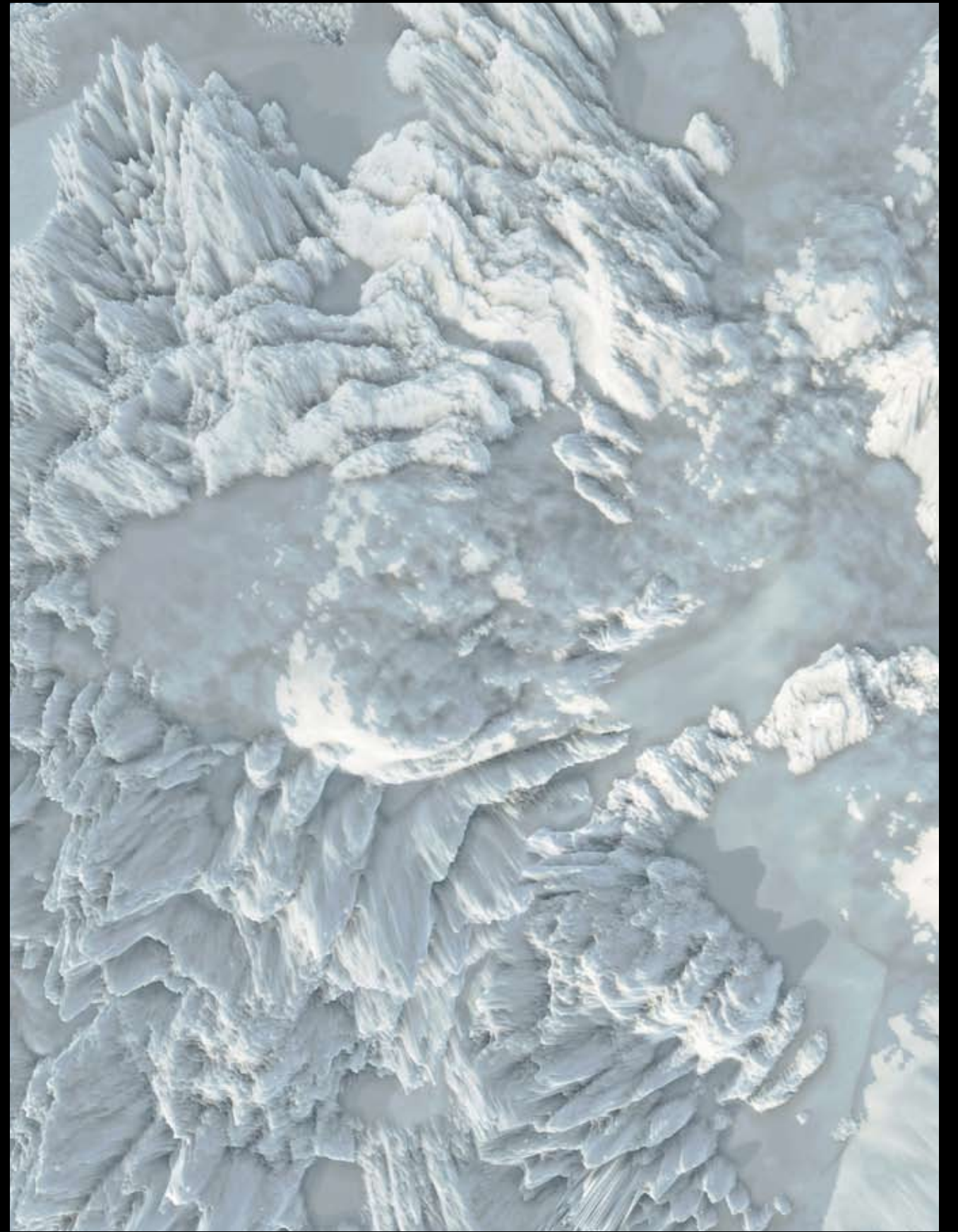
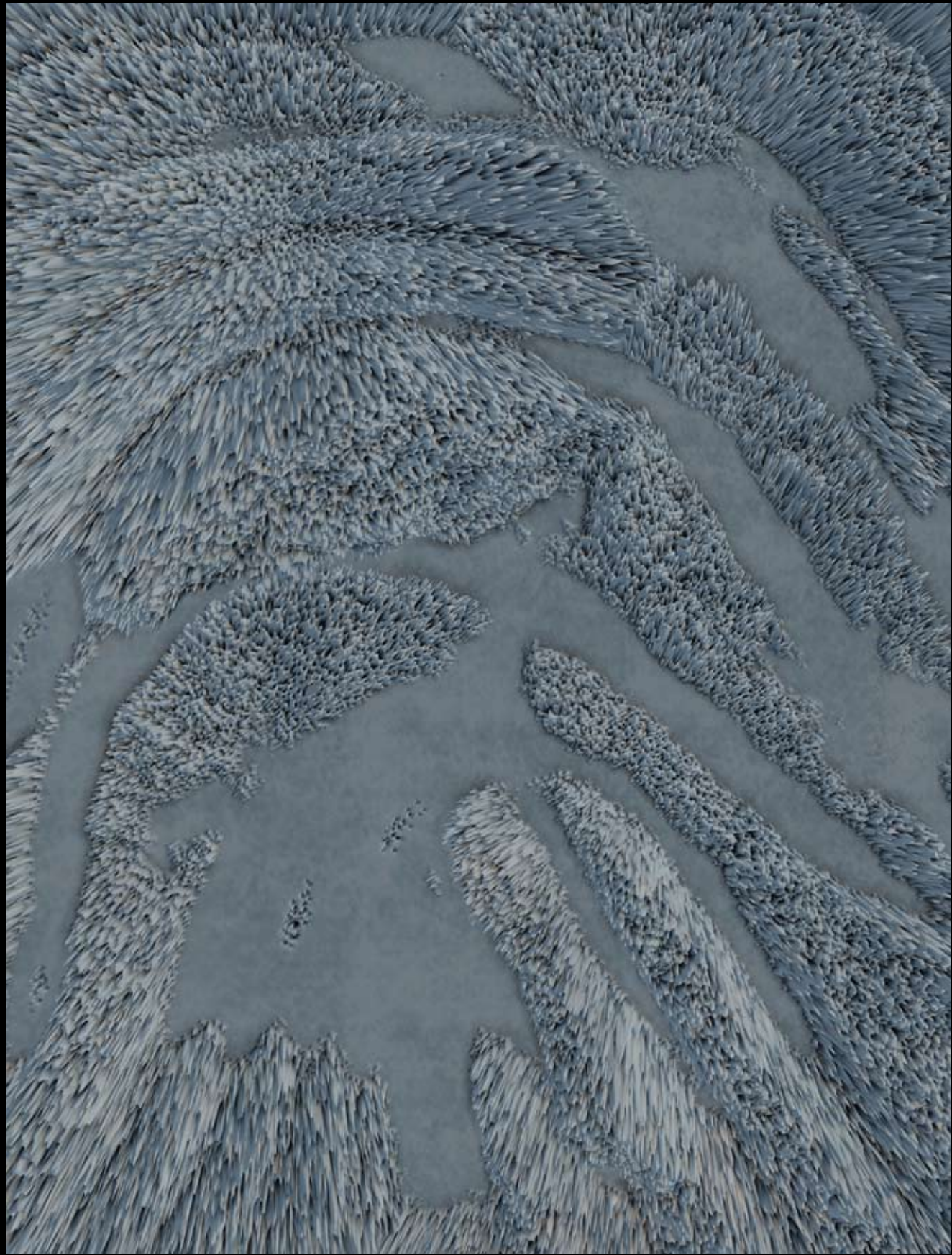
INKJET PRINT, LCD MONITOR

100 x 150 CM

L'empreinte digitale du visiteur est utilisée pour créer un relief topographique. Un moteur de jeu vidéo fait le rendu en temps réel. Le logiciel parcourt en tous sens cet espace glaciaire unique jusqu'à ce qu'un autre visiteur laisse son empreinte.

The visitor's fingerprint is used to create a topography. A video game engine renders the image in real time. The software covers this unique glacial space randomly until some other visitor leaves his fingerprint on





La Vitesse du silence

The Speed of Silence

1999
PERFORMANCE, SITE INTERNET / PERFORMANCE, WEBSITE
FLASH, HTML
LA FEMME / THE WOMAN : MARIKA DERMINEUR
L'HOMME / THE MAN : MICHAEL SELLAM
<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/VITESSE](http://incident.net/works/vitesse)>

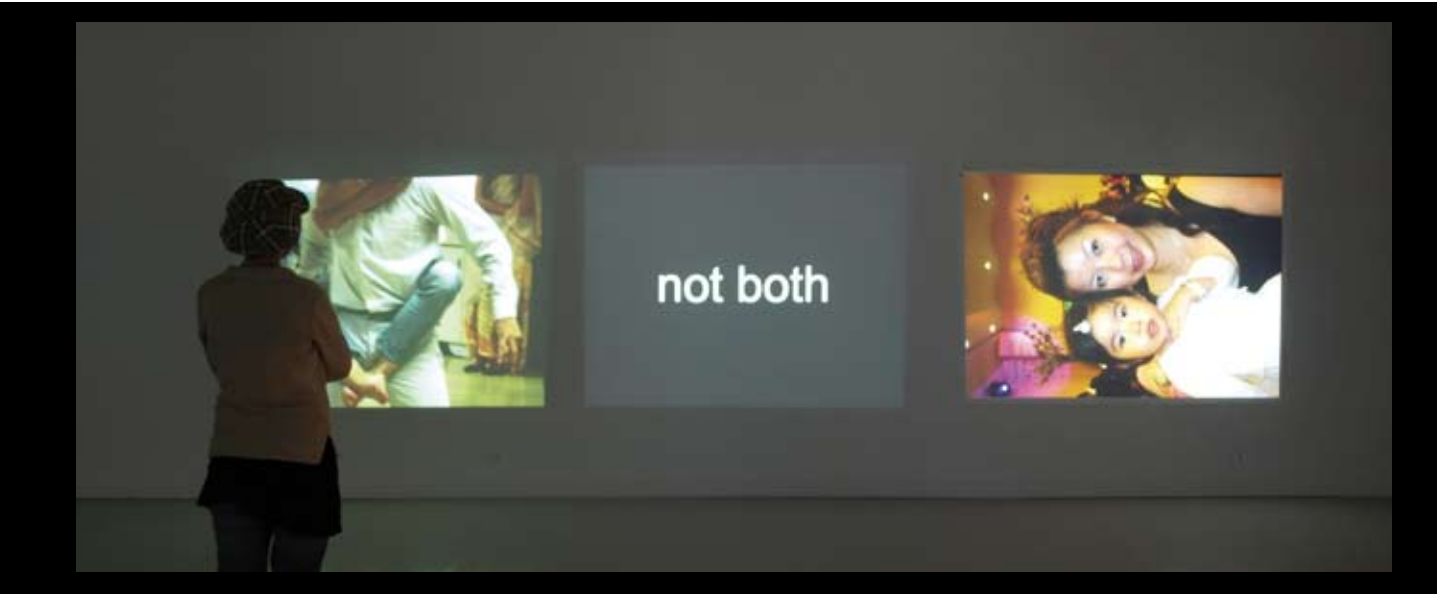
Deux personnes se parlent à distance. C’est grâce à cette différence que le son émis par leur bouche peut se répandre dans l’espace et que chacun peut écouter ce que dit l’autre. Le temps de la conversation est dit réel : le destinataire et le destinataire ont le sentiment que l’écoute et la parole sont simultanées. Pourtant, tout échange est ponctué de silence, un silence que personne ne peut entendre et qui existe dans la distance de la conversation. Le son mettra une seconde à parvenir à un interlocuteur qui se trouve à 340 mètres. Une seconde de silence imperceptible qui rend possible la parole et l’écoute. Un silence qui parcourt le son.

Two people have a long distance talk. It’s the actual distance between them that allows the uttered sound to spread into the open space and for them to be able to hear each other. The time of their conversation is considered to be real time: the transmitter and the receiver have the feeling that their speaking and listening are simultaneous. However, each of their reply is emphasized by the silence, a silence that no one can hear but is still there due their long distance conversation. The sound needs a second more to reach the interlocutor who is 340 m away from the speaker. An imperceptible second of silence makes speaking and listening possible. A silence which crosses the sound.



If then, Logical Imaginary

2009
SITE INTERNET / WEBSITE
FLASH
<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/IFTTHEN](http://incident.net/works/iftthen)>



La rencontre entre deux images prises aléatoirement dans Flickr et une articulation logique : and, or, implies, if...then, if and only if, only if, just in case, but, however, not both, neither...nor.

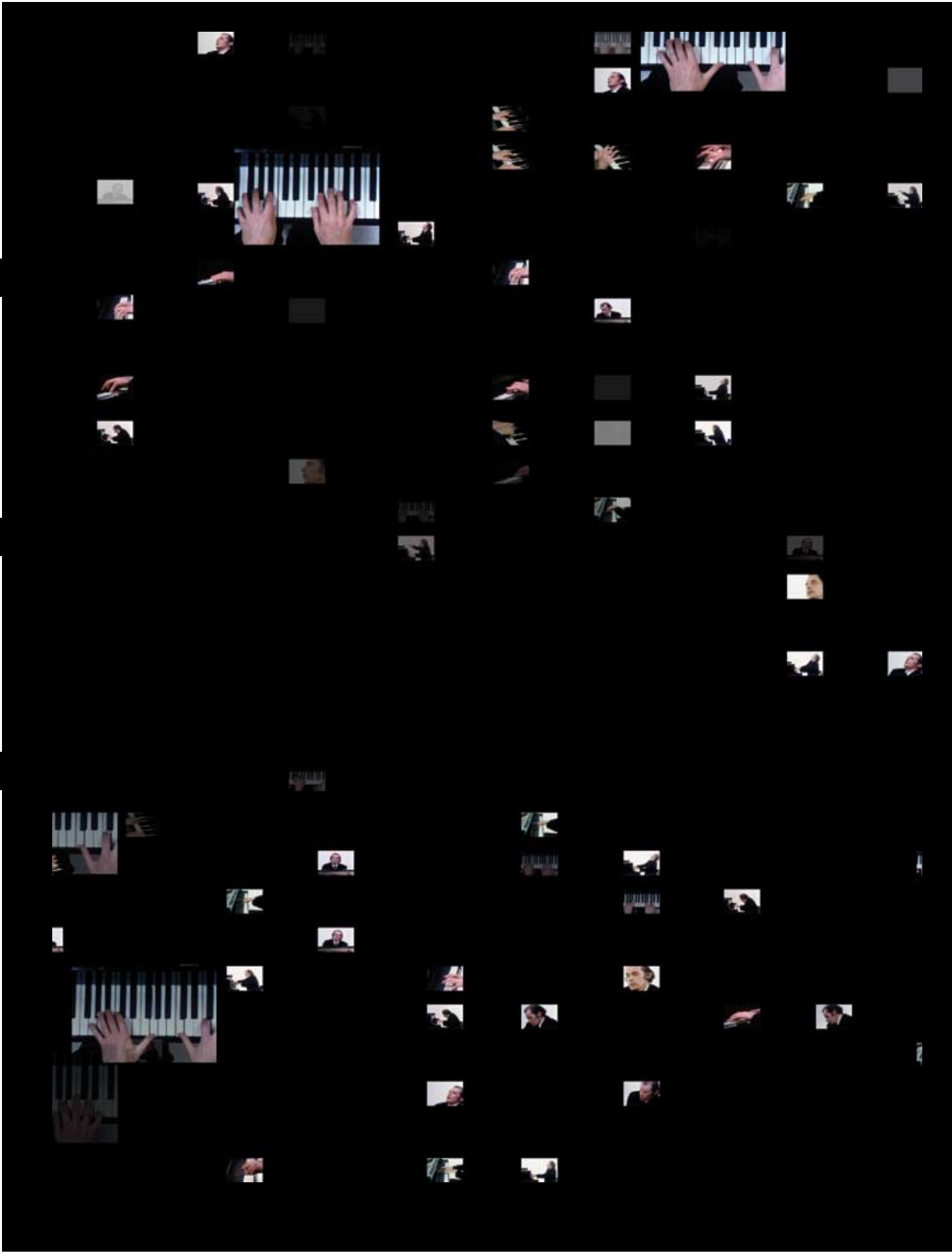
The encounter between two images randomly downloaded from Flickr is a logical articulation of and, or, implies, if...then, if and only if, only if, just in case, but, however, not both, neither...nor.

Compositions 1, 2, 3

2001-2005
INSTALLATION GÉNÉRATIVE / GENERATIVE INSTALLATION
FLASH
<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/COMPOSITION](http://incident.net/works/composition)>

Des compositions infinies et génératives à partir de fragments vidéo de musique de Thelonious Monk (le double), Keith Jarrett (la ligne), Dmitri Chostakovitch (les multiplicités).

Infinite and generative compositions produced from video musical fragments played by Thelonious Monk (double), Keith Jarrett (line), Dmitri Chostakovitch (multiplicity).



La Vitesse du silence 2

The Speed of Silence 2

2006

INSTALLATION INTERACTIVE / INTERACTIVE INSTALLATION

CAPTEUR DE PROXIMITÉ, ENCEINTES DIRECTIONNELLES, MAX/MSP, ORDINATEUR / COMPUTER, DIRECTIONAL SPEAKERS, MAX/MSP, PROXIMITÉ SENSOR

Le visiteur s'avance, cherche ce qui est exposé et ne remarque rien. Lorsqu'il s'arrête de bouger, une voix de synthèse prononce « 0.0012 secondes ». Le spectateur se déplace à nouveau, puis s'arrête et la voix reprend à ce moment-là « 0.0008 secondes ». Le temps que met la voix à prononcer les secondes est celui que met le son à parcourir l'espace pour atteindre visiteur.

The visitor moves forward, checking up the displays and doesn't notice anything. As he stops moving, a synthetic voice utters "0.0012 seconds". The spectator moves again, and then stops; the voice resumes "0.0008 seconds" right away. The time it takes for the voice to utter is the same as it does for the sound to cross the space in order to reach the visitor.



Last Life

2007
SITE INTERNET / WEBSITE

FLASH, FLEX, MYSQL, PHP

<HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/LAST_LIFE>

Après avoir entré sa date de naissance, l'utilisateur reçoit un fondu du blanc vers le noir qui durera son âge actuel. S'il a 23 ans, le fondu aura une durée de 23 ans à partir de maintenant. Il atteindra 100% de noir quand la personne aura 46 ans.

La Mort du soleil

The Sun's Death

INSTALLATION

BOIS, LUMIÈRE, CONSOLE DMX, PLÂTRE / WOOD, LIGHT, DMX DEVICE, PLASTER



Un fondu au noir de 5 milliards d'années.

A 5 billion years old black blend.



Fiction

A FICTION WITHOUT NARRATION (JAY MURPHY)

Any number can play. The tools are available. As director Werner Herzog has enthused recently, with the means and digital models at hand any taxi driver can make his or her own movie. *Each way she behaves seems to react to a different way.* Never the same twice. There is a necessity, though, in what is put into play. In this time, and the different modalities of this time. There are glimpses in the break-beats, the “hang-time” and the “glitch-funk” in hip-hop and electronica, and decades ago already in John Coltrane’s peculiar modal shifts.¹ Atmospheres full of what Burroughs called “nameless divinities of dispersion and emptiness.”² They are transitional or threshold states. Thresholds that invite ritual scansions and breaths. As Australian media theorist Ross Gibbon writes, “We need to know the times of our lives. ‘*Future cinema*’ can help us that way.”³ Once these intervals produced were compared to a writing blotter, and then a tape machine. Freud wrote of a “mystic writing pad.” Like the earliest writing on cuneiform tablets of clay and wax, a stylus makes its groove on the wax. To remove what has been written, one merely pulls up the coverlet or cover sheet. The pad is then ready for fresh inscriptions. The writing vanishes, each time, the sheet is pulled up and the wax slab conserves the impression. For Freud, “This agrees with a notion I have long had about the method in which the perceptual apparatus of our mind functions.”⁴ The “writing pad” is a model at once of consciousness appearing, and disappearing, of memory, of the ‘unconscious,’ of differential spacing as temporality. It is visibility that is a flicker, a

¹ Ross Gibbon, “The Time Will Come When...” in *Future Cinema*, Ed. Jeffrey Shaw and Peter Weibel, Cambridge/Karlsruhe, MIT Press/ZKM, 2003, p. 571.
² William S. Burroughs, *The Cities of the Red Night*, Holt Rinehart & Winston, New York, 1981.
³ Ross Gibbon, *op. cit.*
⁴ Sigmund Freud, *The Standard Edition of the Complete Works of Sigmund Freud*, Vol. XIX., Hogarth Press, London, 1927, p. 231.

Fiction

UNE FICTION SANS NARRATION (JAY MURPHY)

Faites vos jeux. Les outils sont à la portée de tous. Comme le réalisateur Werner Herzog l’a affirmé récemment, plein d’enthousiasme, tout chauffeur de taxi peut créer son propre film pourvu qu’il ait à sa disposition les moyens et les modèles numériques. *À chaque trait de comportement nouveau, elle semble réagir à un autre trait.* Rien ne se répète. Une nécessité s’impose tout de même, dans ce qui est mis en jeu. Dans ce présent, et ses différentes modalités. On peut en saisir quelques aperçus dans les rythmes de break, dans le « hang time » et le « glitch-funk », dans le hip-hop et la musique électronique, et, il y a des décennies déjà, dans les étranges variations modales de John Coltrane.¹ Des atmosphères imprégnées de ce que Burroughs nommait « les divinités sans nom de la dispersion et du vide »². Ce sont des états transitoires ou des états-limites. Des limites qui appellent des scansions rituelles et des souffles. Comme l’expose le théoricien australien des médias Ross Gibbon, « Nous devons prendre conscience des moments de nos vies. *Future cinema* peut nous aider dans cette démarche ».³ On a comparé ces états transitoires ou intervalles à un bloc-notes magique, puis à une machine à écrire. Freud évoquait dans ses écrits « le bloc-notes magique » qui, à l’instar des anciennes écritures cunéiformes sur des tablettes d’argile ou de cire, imprime les caractères dans le matériau meuble à l’aide d’un stylet. Pour effacer ce qui a été écrit, il suffit d’ôter le feuillet ou la couche superficielle. Le bloc est ensuite prêt à recevoir de nouvelles inscriptions. L’écriture disparaît chaque fois que l’on soulève la feuille, mais la plaque de cire en conserve les traces imprimées. Pour Freud, ceci « concorde de façon remarquable avec la construction qui, selon [son] hypothèse, est celle de notre appareil perceptif ».⁴ Le « bloc-notes magique » modélise à la fois les fluctuations des états de conscience, la mémoire,

¹ Ross Gibbon. “The Time Will Come When...” *Future Cinema*, Ed. Jeffrey Shaw and Peter Weibel, MIT Press/ZKM, Cambridge/Karlsruhe, 2003, p. 571.
² William S. Burroughs, *Les Cités de la nuit écarlate*, trad. Philippe Mikriammos, Éd. Christian Bourgois, 2009.
³ Ross Gibbon, *op. cit.*
⁴ « Note sur le “bloc-notes magique” », 1924/1925, trad. J. Laplanche et J. B. Pontalis, in *Résultats, idées, problèmes, II*, Paris, Presses Universitaires de France, 1985).

flash, a feeler. As Derrida wrote in his commentary on Freud's 1925 essay, "Its *maintenance* is not simple."⁵ The pad is held with two hands. "The ideal virginity of the present (maintenant) is constituted by the work of memory. At least two hands are needed to make to make the apparatus function, as well as a system of gestures, a coordination of independent initiatives, an organized multiplicity of origins."⁶ A complex enaction, in other words. The hands are an indication, if not an omen, that "we must be several in order to write, and even to 'perceive.'"⁷ A teeming multiplicity results. *Each click produces a life.*

What Derrida elaborated as a writing or impossible arché-writing of the trace, Blanchot grappled with as version of the theory of Nietzsche's "eternal return." "Everything comes again"⁸ for Blanchot was bound up with all the logos of totality, the paradoxes of which he argued we do not possess the language, much as Nietzsche himself lapsed into silence. Nietzsche can only come after Hegel, but always before and always after Hegel he comes again and again. This Nietzsche must always come after, since this "eternal return" can only assume a completion of the full circle, of "time as present and its absolute destruction," so that the "eternal return," "affirming the future and the past as the only temporal authorities, authorities identical and unrelated, freeing the future of any present and the past of any presence, shatters thought up to this infinite affirmation: in the future will return infinitely what could in no form and never be present, in the same way that in the past that which, in the past, never belonged in any form to the present, has returned."⁹

Only "writing" can respond to this exigency, but it is a "mad writing." In Derrida's phrase, "we are written only as we write."¹⁰

This most radical exigency of the "return" is the profound disjunction that prevents any "identifying

« l'inconscient », la temporalité représentée comme espacement différentiel.⁵ C'est la visibilité devenue étincelle, éclat, antenne. Comme l'écrit Derrida dans son commentaire sur l'essai de Freud de 1925, « Sa *maintenance* n'est pas simple »⁶. On tient le bloc des deux mains. « La virginité idéale du maintenant est constituée par le travail de la mémoire. Il faut au moins deux mains pour faire fonctionner l'appareil et un système de gestes, une coordination d'initiatives indépendantes, une multiplicité organisée d'origines. »⁷ Autrement dit, une manipulation complexe. Les mains sont une indication, sinon un présage, selon lequel « Il faut être plusieurs pour écrire et déjà pour "percevoir" »⁸. En résulte une multiplicité fourmillante. *Chaque clic génère une vie.*

Ce que Derrida a élaboré avec la notion d'écriture ou l'impossible archi-écriture de la trace, Blanchot l'a abordé comme version de « l'Éternel Retour » de Nietzsche. « Tout revient »⁹ car Blanchot était assujetti au logos total. Selon lui, nous ne possédons pas le langage de ces paradoxes, aussi Nietzsche lui-même a sombré dans le silence. Nietzsche ne peut venir qu'après Hegel, mais toujours avant et après Hegel, il revient sans cesse. Nietzsche doit toujours venir après, puisque cet « Éternel Retour » suppose forcément la clôture du cercle du « temps en tant que présent et sa destruction absolue », de manière à ce que « l'Éternel Retour » « affirmant comme seules instances temporelles et comme instances identiques et sans rapport le futur et le passé, libérant l'avenir de tout présent et le passé de toute présence, brise la pensée jusqu'à cette affirmation : au futur reviendra infiniment ce qui sous aucune forme et jamais ne saura être présent, ainsi qu'au passé infiniment a fait

5 N.d.T. : On doit ce rapprochement que Freud opère entre le bloc-notes magique et l'appareil psychique à la découverte fortuite dudit bloc-notes dans un commerce. Intrigué par le fonctionnement de cet instrument qui, s'apparentant aux modes d'écriture de l'Antiquité, les surpasse de bien des façons, Freud en fait l'acquisition. Après observation méticuleuse du processus permettant d'effacer l'écriture tout en en gardant une trace durable, il parvient à la conclusion qu'il « concorde de façon remarquable avec la construction qui, selon [son] hypothèse, est celle de notre appareil perceptif. L'appareil perceptif psychique comporte deux couches, l'une externe, le pare-stimulus, destiné à réduire la grandeur des excitations qui arrivent du dehors, l'autre, derrière celle-ci, surface réceptrice de stimulus, le système P-Cs ». De même, le fonctionnement du bloc-notes magique repose sur l'existence d'une feuille de papier ciré, médiateur entre la feuille de celluloid et le bloc de cire. Cette feuille de papier ciré, à l'instar de « la couche réceptrice de stimulus [...] ne forme pas de traces durables ; ce qui fonde les souvenirs se produit dans d'autres systèmes avoisinants », sur le bloc de cire lui-même.

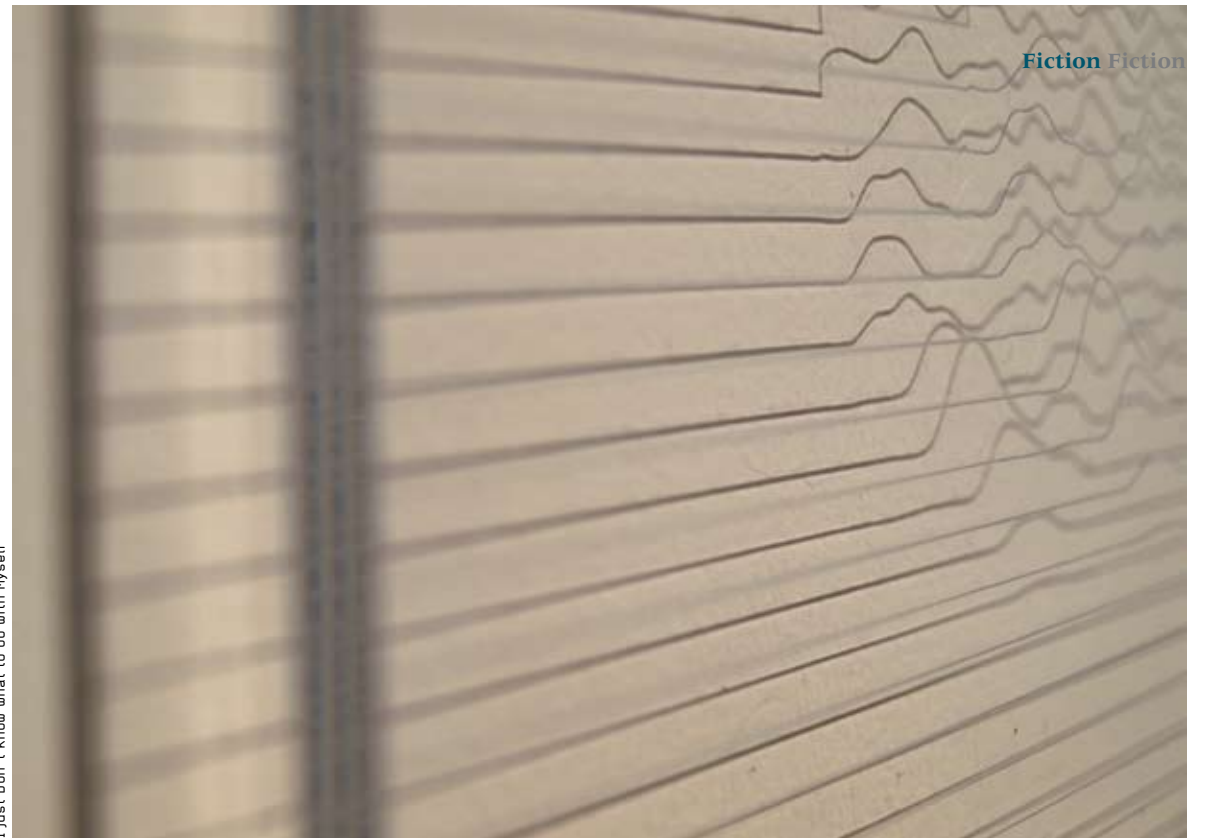
6 Jacques Derrida, *L'écriture et la différence*, « Freud et la scène d'écriture », Éd. du Seuil, 1967, p. 329.

7 *Id.*

8 *Id.*

9 Maurice Blanchot, *Le pas au-delà*, Éd. Gallimard, 1973, p. 27, 35, 36.

I Just Don't Know What to do with Myself



other than as the difference that repetition carries."¹¹ Yet this difference in Blanchot is not Derrida's trace as mark of present, or Freud's aid to memory, but rather a scansion, a suspension, "A movement, in any case, that has no preceding thing to which it relates and no term capable of determining it," freeing thought "from the primacy of signification understood either as light or as the retreat of light," liberating it from the "exigency of unity...since writing is difference, since difference writes."¹² *All this has already happened.* Other writings of Blanchot's at times perhaps better evoke this blanché writing as a platform, or launching pad.¹³ Since we are increasingly in a period – as Blanchot described "either as light or as the retreat of light" – receding from these human-centered depictions. Despite all the profound advances in thinking and comprehending difference we find here, and the immense shedding and delimitation of traditional metaphysical thought, it is difficult for these literatures of the trace and differentiation, to move toward the positivity of self-organization, to really

retour ce qui, du passé, n'a jamais appartenu et sous aucune forme à un présent. »¹⁰ Seule « l'écriture » peut répondre à cette exigence, mais c'est une « écriture folle ». Selon la formule de Derrida, « nous ne sommes écrits qu'en écrivant ».¹¹

Cette exigence si radicale du « retour » est la disjonction profonde qui empêche « d'identifier autrement que comme la différence que porte la répétition »¹². Mais chez Blanchot cette différence n'est pas identique à la trace de Derrida qui est marque du présent, ni à la trace mnésique de Freud ; c'est plutôt une scansion, un suspens, « un mouvement [...] qui en tous cas n'a rien qui le précède à quoi se rapporter et nul terme capable de le déterminer », ce qui libère la pensée « du primat de la signification entendue comme lumière ou retrait de lumière », comme de « l'exigence d'unité [...] puisque l'écriture est différence, puisque la différence est écriture. »¹³ *Tout cela s'est déjà passé.*

Les autres écrits de Blanchot évoquent parfois mieux cette écriture étiolée comme une plateforme ou comme bloc de lancement.¹⁴ Puisque nous sommes ancrés de plus en plus dans une période « de lumière ou d'absence de lumière », comme l'a écrit Blanchot, qui s'éloigne de ces représenta-

11 Maurice Blanchot, *op. cit.*, p. 16.

12 Maurice Blanchot, *The Infinite Conversation*, trans. Susan Hanson, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1993, p. 165.

13 Maurice Blanchot, *The Space of Literature*, trans. Ann Smock, Lincoln/London, University of Nebraska Press, 1983.

10 *Ibid.*, p. 35.

11 Jacques Derrida, *op. cit.*, p. 335.

12 Maurice Blanchot, *op. cit.*, p. 27.

13 Maurice Blanchot, *L'entretien infini*, Paris, Éd. Gallimard, 1995, p. 247.

14 Maurice Blanchot, *L'espace littéraire*, Éd. Gallimard, 1995.

broach the issue of “material self-ordering” in all its fullness.¹⁴ Since just about all of the phenomena of networked daily life, from the bailout of U.S. and world investment banks in the fall of ‘08 to Internet spam or identity-theft, call on one to do, to think, or experiment with philosophy,¹⁵ this is not a matter for the seminar room. If it is increasingly difficult to separate our ‘selves’ from the images we are or see, it is because our very being is wrapped up in multi-dimensionality of time, scansions of the body that perhaps ‘traditional’ cultures were more prescient in recognizing and organizing their existence around.¹⁶ It is at least premature, if not silly, to speak of the death of cinema, Gilles Deleuze maintained decades ago, because “the cinema is at the beginning of an exploration of audiovisual relations, which are relations of time.”¹⁷

And we are at the beginning again.

Another world can start. Notwithstanding all the pedigreed precedents and prefigurations, however disparate, that take on renewed relevance in the digital age, whether Mallarmé’s silence, or Artaud’s ritual screams, the white writing or telling fragment in Alain Robbe-Grillet, the “movement of the interminable”¹⁸ in a text like Nathalie Sarraute’s *Tropisms* (1957), the spirals of Blanchot’s own *réçits*

tions centrées sur l’être humain. Malgré toutes les avancées capitales que nous trouvons ici, dans la pensée et la compréhension de la différence, et en dépit de l’extraordinaire transformation et délimitation de la pensée métaphysique traditionnelle, il est toujours difficile pour ces littératures de la trace et de la différenciation d’avancer vers une auto-structuration positive, pour aborder la problématique de « l’auto-structuration matérielle » dans toute sa complexité.¹⁵ Puisque presque tous les phénomènes de la vie quotidienne de la Toile, depuis le sauvetage des banques d’investissement américaines et internationales à l’automne 2008, jusqu’au phénomène de spam ou de vol d’identité sur Internet, nous engagent à faire de la philosophie, la penser ou l’expérimenter,¹⁶ ce n’est pas un sujet abordé dans les salles de séminaire. S’il devient de plus en plus difficile de séparer notre « soi » des images que nous sommes ou que nous percevons, c’est aussi parce que notre existence même est enveloppée de plusieurs dimensions temporelles et scansions du corps que les cultures « traditionnelles » étaient plus aptes à reconnaître et autour desquelles elles organisaient leur existence.¹⁷ Il est au moins prématuré, sinon insensé, de parler de la mort du cinéma, comme le soutenait Gilles Deleuze, il y a plusieurs décennies déjà, car « le cinéma est au début des explorations des relations audiovisuelles, qui sont reliées au temps ».¹⁸ Et nous re-voici au début.

¹⁴ John Protevi, *Political Physics: Deleuze, Derrida and the Body Politic*, The Athlone Press, London/New York, 2001, p. 2, 82, 203. This is true since Derrida “performs the labour necessary to shake free of millennia of philosophical idealism, thus moving us from the pretensions of the cultural stratum to the point where a deleuzian investigation of the material forces of all strata can begin.” So despite these advances of deconstruction, it falls short particularly in thinking “the ontology needed for mid-range complexity theory work (the notions of phase space, attractors, bifurcators, emergent effects, and so on) that Deleuze’s notion of the virtual enables us to think”.

¹⁵ Alexander R. Galloway and Eugene Thacker, *The Exploit*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007, p. 13.

¹⁶ José Gil, *Metamorphoses of the Body*, trans. Stephen Muecke, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1998. In a similar fashion, the resources of indigenous or “traditional” societies can also offer “political” and “social” alternatives, or at least actionable insights, if we are open to them. See for instance the essays in David Graeber, *Possibilities*, Edinburgh/Oakland, AK Press, 2007.

¹⁷ Gregory Flaxman, “The Brain is the Screen: An Interview with Gilles Deleuze,” in *The Brain is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema*, Ed. Gregory Flaxman, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000, p. 372.

¹⁸ Maurice Blanchot, *The Infinite Conversation*, op. cit., p. 344.

¹⁵ John Protevi, *Political Physics: Deleuze, Derrida and the Body Politic*, The Athlone Press, London/New York, 2001, p. 2, 82, 203. C’est vrai dans la mesure où Derrida « fait le travail nécessaire pour nous libérer de millénaires d’idéalisme philosophique, nous arrachant aux prétentions du substrat culturel jusqu’à rendre possible une investigation deleuzienne des forces matérielles de toutes les couches culturelles ». Ainsi, malgré les avancées de la déconstruction, celle-ci n’arrive pas à penser « l’ontologie nécessaire pour la théorisation de la complexité (les notions d’espace de phase, d’attracteurs, de bifurcateurs, effets émergents, et ainsi de suite), notions que la vision deleuzienne du virtuel nous permettrait de penser ».

¹⁶ Alexander R. Galloway and Eugene Thacker, *The Exploit*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007, p. 13.

¹⁷ José Gil, *Metamorphoses du corps*, Éd. de la Différence, 1985. De la même manière, les ressources des sociétés indigènes ou « traditionnelles » peuvent offrir des alternatives « politiques » et « sociales », ou du moins des intuitions opératoires, si nous faisons preuve d’ouverture envers elles. Voir par exemple les essais de David Graeber, *Possibilities*, AK Press, Edinburgh/Oakland, 2007.

¹⁸ Gregory Flaxman, “The Brain is the Screen: An Interview with Gilles Deleuze,” in *The Brain is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema*, Ed. Gregory Flaxman, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000, p. 372.



that often seem to have the sense of altered states¹⁹, technologies have moved the game into different paradigms and endgames²⁰. One can differ on how well contemporary pundits or thinkers have responded to this post-Gutenberg situation. George P. Landow and Gregory Ulmer, for example, argued that Derrida's line of thinking already reflected "an internalization of the electronic media."²¹ Yet marking metaphysical closures is one task, waiting and paying attention to sensory and perceptual associations and fluxes another, and then there is what Félix Guattari termed "the 'futurist' and 'constructivist' opening up of the fields of virtuality."²² It is the vital role of artistic activity, if not Guattari's "aesthetic paradigm," to re-create just about every interconnected, and networked activity, indicating what Chatonsky has called a type of *économie 0*, for the moment located both within and without the properly denominated economy, where new relationships beyond the usual parameters of value find their generation²³. The forms taken by this organization of multiplicities constructing and adapting their own thorough going self-valorization, cannot be adequately defined in advance, *a priori*, but rather "always in the heat of action – in a process that is the process of human *action* itself."²⁴

Un autre monde peut commencer. Sans tenir compte des précédents et des préfigurations autorisés, tout disparates soient-ils, qui se découvrent une nouvelle pertinence à l'âge numérique, qu'il s'agisse du silence de Mallarmé ou des cris rituels d'Artaud, de l'écriture blanche ou du fragment parlé d'Alain Robbe-Grillet, du « mouvement de l'interminable »¹⁹ dans un texte comme *Tropismes* (1957) de Nathalie Sarraute, ou des spirales des récits de Blanchot qui semblent traduire une diversité d'états de conscience²⁰, les technologies ont déplacé le jeu vers de nouveaux paradigmes et jeux finaux²¹. On peut polémiquer sur la pertinence des réactions des experts ou des penseurs à la situation post-Gutenberg. George P. Landow et Gregory Ulmer, par exemple, ont affirmé que la pensée de Derrida reflétait déjà « une internationalisation des médias électroniques »²². Cependant, marquer des clôtures métaphysiques est une chose, se montrer attentif et réceptif aux associations sensorielles et perceptives en est une autre. Et puis, il y a ce que Félix Guattari a nommé « le dégagement de champs de virtualité futuristes et constructivistes »²³. C'est le rôle vital de l'activité artistique, et peut-être le « paradigme esthétique » évoqué par Guattari, que de recréer chaque activité interconnectée et connectée en réseau. Par là est ainsi pointé ce que Chatonsky a appelé un type d'*économie 0*, située pour l'instant à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de l'économie proprement dite, là où naissent de nouvelles

Chatonsky's contribution is to move these issues through relations of time, through an enaction, at once ordinary, quotidian, and profoundly revelatory. "What does memory look like?" Elizabeth Bard wrote of Chatonsky's work, "Not a memory, but the system we use to catalogue and to recall flickering moments or precious feelings...it looks a lot like the Internet."²⁵ Like lines of some of Leslie Scalapino's recent poetry that seem to go so far beyond the 6 x 9" page as to require an infinite space for extension – as the late American zen poet Philip Whalen commented of her work, "She makes everything take place in real time...everything happening at once"²⁶ – we're placed in positions of present navigation and decision constantly starting over and beginning again with another deck, negotiating infinite folds. Individual actions and occurrences in the "world" – confabulations of "inner" and "outer" – fold out in all their simultaneity, multiplicity, and anonymity. Chatonsky seems to suggest we cannot help our auto-grammatizations, our myth-making, the detours through habit and archaisms, the daily, preconscious constructions of sense – we like our stories and our coffee in the morning – while making us as aware as possible of their machinations and mechanisms, their profound dependence on movement, and ultimately of their auto-construction, since in the modes of interactivity of a Chatonsky work, we must build up our own scaffolding, leading to even further perceptions. In sketching the outlines for an ecology of the imaginary, or a "mental ecology," Guattari limned some of the same conditions – "Pure creative auto-reference is impossible in the apprehension of ordinary existence...These focal points of creative subjectification in their nascent state can only be accessed by the detour of a phantasmatic economy that

relations au-delà des paramètres de valeur habituels²⁴. Les formes que recouvre cette structuration des multiplicités qui construit et adapte son entière auto-évaluation, ne peuvent être définies à l'avance, *a priori*, mais plutôt « toujours dans le vif de l'action – dans un processus qui est celui de l'action humaine même »²⁵.

La contribution de Chatonsky consiste à transposer ces questionnements dans des relations temporelles, par une interprétation, à la fois ordinaire, quotidienne et profondément révélatrice. « À quoi la mémoire ressemble-t-elle ? » écrit Elizabeth Bard à propos du travail de Chatonsky, « Ce n'est pas une mémoire, un système qu'on utilise pour cataloguer et raviver des moments fulgurants ou des sentiments précieux... cela ressemble beaucoup à Internet. »²⁶ Ou à des vers des poèmes récents de Leslie Scalapino, qui débordent de loin le format 21-29.7 de la page, comme s'ils réclamaient un espace d'extension infini. Le poète américain zen disparu, Philip Whalen, a fait sur le travail de Scalapino le commentaire suivant : « Elle donne l'impression que tout se passe en temps réel... tout se passe en même temps »²⁷ ; nous sommes plongés dans une navigation et une prise de décision incessantes, pour recommencer sans cesse avec un autre jeu, négociant d'infinies nuances. Actions individuelles et occurrences dans le « monde », confabulations de « l'intériorité » et de « l'extériorité » se

19 George Quasha and Charles Stein, "Afterword: Publishing Blanchot in America," in *The Station Hill Blanchot Reader*, Ed. George Quasha, Barrytown, Station Hill Press, 1999, p. 522.

20 Just one example would be the dynamic capacity and promise of open source/access and archiving via digitalization and the World Wide Web to completely transform academia, the university, and the nature of research. See Gary Hall, *Digitize This Book!*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2008.

21 Gregory Ulmer, *Applied Grammatology*, Baltimore, John Hopkins University Press, 1985, p. 303. Similarly, see George P. Landow, *Hypertext: the Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology (Parallax: Revisions of Culture and Society)*, John Hopkins University Press, 1991, p. 2: an analysis of Jacques Derrida's works notably *Glas* (Éd. Galilée, 1974) and *De la grammatologie* (Éd. de Minuit, 1967).

22 Félix Guattari, *The three ecologies*, trans. Ian Pindar and Paul Sutton, London/New Brunswick, Athlone Press, 2000, p. 38.

23 See the collection of activities at <http://incident.net/theupgrade.economie0>.

24 Antonio Negri, *The Porcelain Workshop*, trans. Noura Wedell, Los Angeles, Semiotext(e), 2008, p. 137.

19 Maurice Blanchot, *L'entretien infini*, op. cit., p.235.

20 George Quasha and Charles Stein, "Afterword: Publishing Blanchot in America," *The Station Hill Blanchot Reader*, Ed. George Quasha, Barrytown, Station Hill Press, 1999, p. 522.

21 Un exemple serait la capacité dynamique et la promesse d'accès libre et d'archivage via la numérisation et le Web, qui pourrait transformer fondamentalement les institutions universitaires et la nature de la recherche. Voir Gary Hall, *Digitize This Book!*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2008.

22 Gregory Ulmer, *Applied Grammatology*, Baltimore, John Hopkins University Press, 1985. p. 303. De même, voir George P. Landow, *Hypertext: the Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology (Parallax: Revisions of Culture and Society)*, John Hopkins University Press, 1991, p. 2 : une analyse des œuvres de Jacques Derrida notamment *Glas* (Éd. Galilée, 1974) et *De la grammatologie* (Éd. de Minuit, 1967).

23 Félix Guattari, *Les Trois Écologies*, Éd. Galilée, Paris, 1989, p. 27-28.

25 Elizabeth Bard, "Phantom of the Metro," *Contemporary Magazine*. <http://incident.net/users/gregory/wordpress/01-phantom-of-the-metro-contemporary-magazine>. October 2008.

26 See the poems from "DeLay Rose" in Leslie Scalapino, *It's Go in Horizontal: Selected Poems*, 1974-2006, University of California Press, Berkeley, 2008. A similar intricate and intertwined melding of action of subject and object is what distinguishes the long poem *What* by Ron Silliman from being merely extended free association. See Ron Silliman, *What*, The Figures, Great Barrington, MA, 1988.

24 Voir l'ensemble des travaux à l'adresse : <http://incident.net/theupgrade.economie0/

25 Antonio Negri, *Fabrique de porcelaine : pour une nouvelle grammaire du politique*, trad. Judith Revel, Éd. Stock, Paris, 2006.

26 Elizabeth Bard, "Phantom of the Metro," *Contemporary Magazine*. <http://incident.net/users/gregory/wordpress/01-phantom-of-the-metro-contemporary-magazine> Octobre 2008.

27 Voir les poèmes de "DeLay Rose" dans Leslie Scalapino, *It's Go in Horizontal: Selected Poems*, 1974-2006, University of California Press, Berkeley, 2008. Le même amalgame complexe d'action, de sujet et d'objet est ce qui distingue le long poème *What* de Ron Silliman d'une pure pratique prolongée d'association libre. Voir Ron Silliman, *What*, The Figures, Great Barrington, MA, 1988.

is deployed in a random form.”²⁷ A random form, Chatonsky would likely add, that is combinatory and recombinatory. That radiates and flickers with the perception of time. *A young woman is in her room. She seems sick. Sometimes she looks better.* Revolving around the mystery of the inner and outer, perhaps at once prompting the greatest *mystère*, that of Nietzsche’s cry “There is no outside!” So this art still mimes some of the earliest arts, like those of the sundial, while its radical flux takes one out of *l’habitude* of most multimedia work. Chatonsky is utilizing the means at hand in an electronic age of cyberspace and the Internet, while illustrating Michel Serres’ point that all relations of subject and object are interdependent and dynamic systems of time, of *durée*. Serres uses the example of the first philosopher Thales measuring the shadow of a pyramid at a particular time of day. For Serres this is representing, in geometry, the interdependent relationship between an object at rest (pyramid) and an object in motion (the sun). In enacting measurement as the tempo of this relationship, Thales has made of math a narrative. Thus these activities of (subjective) narration and objective correlates or processes such as motion, are intimately and interactively connected. Narrating and literal navigation at a certain point become indistinguishable, or rather a group or sequence of *liens*, a series of interactive encounters conditioned by their relations of time²⁸. Another way of saying this is evoking Francisco Varela’s “virtual self,” that self defined as “the cognitive self is its own implementation: its history and its action are of one piece.”²⁹

27 Félix Guattari, *op. cit.*, p. 57.

28 Michel Serres, *Conversations on Science, Culture and Time. With Bruno Latour*, trans. Roxanne Lapidus, Ann Arbor: University of Michigan Press, 1995, p. 117.

For Michel Serres example of Thalès, see *Hermes: Literature, Science, Philosophy*, John Hopkins Press, Baltimore, 1982, p. 90. For the usefulness of Michel Serres understanding for contemporary media art and practices, in terms of multi-temporal navigation and movement, “the dynamic potentiality of utilizing complex interrelationships between diverse durational components...of interactive post-processing in terms of this bond” see Neil Brown, Dennis Del Favero, Jeffrey Shaw, Peter Weibel, “Interactive Narrative as Multi-Temporal Agency”, in *Future Cinema*, p. 314.

29 Francisco J. Varela, *Ethical Know-How*, Stanford University Press, 1999, p. 54.

déployent dans toute leur simultanéité, leur multiplicité et leur anonymat. Chatonsky semble suggérer que nous ne pouvons nous empêcher d’auto-grammatiser, de nous créer des mythes, des détours par la coutume et les archaïsmes, d’engager la construction du sens préconscient, nous qui aimons nos histoires et notre café du matin, tout en nous faisant prendre conscience de leur machinations et de leur mécanismes, de leur profonde dépendance du mouvement et au bout du compte, de leur auto-construction, puisque dans les modes d’interaction d’un projet de Chatonsky, nous devons élaborer notre propre accès à d’autres perceptions. En traçant les lignes d’une écologie de l’imaginaire, ou d’une « écologie mentale », Guattari a mis en évidence des conditions similaires : « La pure autoréférence créatrice est insoutenable à l’appréhension de l’existence ordinaire [...] Corollaire : on ne saurait accéder à de tels foyers de subjectivation créatrice à l’état naissant que par le détour d’une économie fantasmatique se déployant sous forme détournée ».²⁸ Une forme aléatoire, aurait ajouté Chatonsky, qui est combinatoire et recombinatoire. Qui irradie et scintille dans la perception du temps. *Une jeune femme est dans sa chambre. Elle semble malade. Parfois elle va mieux.* Évolution autour des mystères de l’intériorité et de l’extériorité, qui renvoie d’emblée au grand *mystère*, celui du cri de Nietzsche « Il n’y a pas de dehors ! ». Cet art donc imite encore les formes d’art les plus anciennes, tels les cadrans solaires, alors que son flux radical nous arrache à *l’habitude*²⁹ générée par la fréquentation de la plupart des travaux multi-médias. Chatonsky utilise les moyens disponibles à l’âge électronique du cyberspace et de l’Internet, tout en illustrant le point de vue de Michel Serres selon lequel tout rapport au sujet et à l’objet est un système temporel interdépendant et dynamique, un système de la *durée*³⁰. Serres donne l’exemple du premier philosophe, Thalès, qui mesurait l’ombre de la pyramide à un moment particulier de la journée. Pour Serres, c’est là représenter, en géométrie, la relation d’interdépendance entre un objet

28 Félix Guattari, *op. cit.*, p. 50 et 54.

29 N.d.T. : en français dans le texte.

30 *Id.*

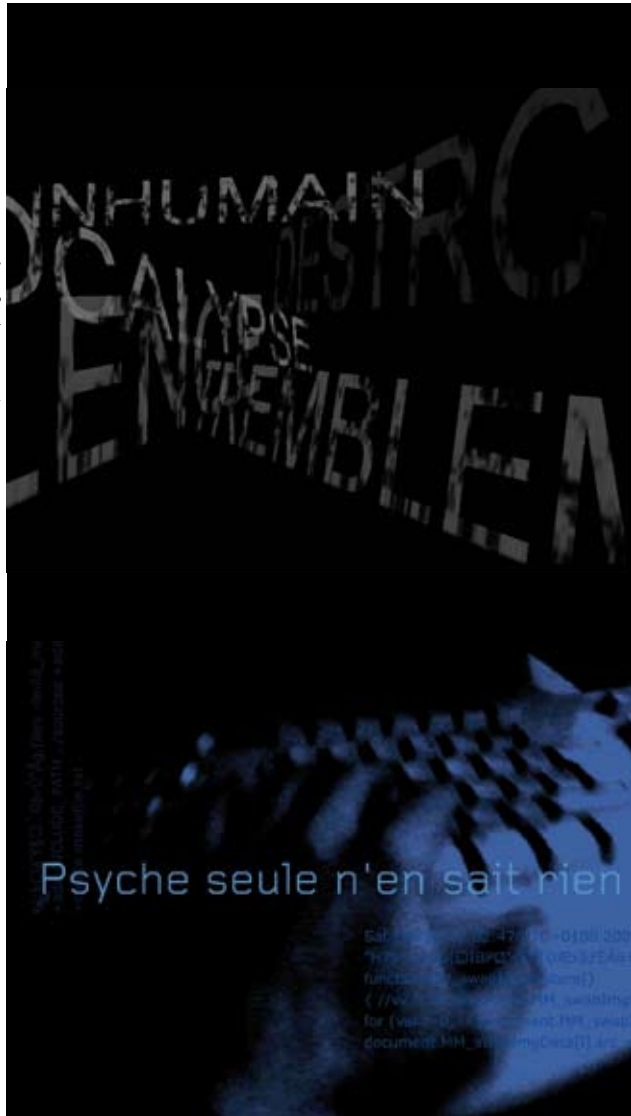
In Chatonsky’s *œuvre* it is movement that is provoked, as Bruno Latour has written, “It is *traveling* from one frame to the next that we want to achieve.”³⁰ Yet this is far from, say, the Futurist infatuation with the brutalism of sheer speed, a kind of blind movement, rather it has to do with creating and following affective and perceptual tonalities, with connectivity, with what has been described as the processual paradigms of self-ordering. Although each Chatonsky work plunges one into emergence, he often starts with the building blocks of a given story or narrative, whether that is lines from the microblogs of Twitter, or a film like Sidney Lumet’s *Twelve Angry Men* (1957). As he wrote in notes for the Internet-based **INCIDENT OF THE LAST CENTURY 1999, SAMPLING SARAJEVO** (1999), “What is recounted history? To decide that this indecision is interactivity, not as technique, but as new affectivity... To experiment through an interactive récit which is not the ‘book in which you are the hero’ founded through subjectivity, it allows rather to understand the anonymity which we traverse, the neuter. To forget the arborescence which supposes a master. To conceive only of fragments detached one from the others, like our body, and which are able, as the machine decides to connect itself indifferently from some to others.”³¹

It is often from a kind of accumulation, the self-activity of moving from given to constructed elements, or items more obviously in flux, that we become aware of our own programs, if not our depthlessness. *The Internet user can find pieces of an history.* Instead of Godard’s a girl and a gun as the basic variables, in **SUR TERRE** (2005) Chatonsky provides three characters, a station, and a train. Characteristic of much of Chatonsky’s work, there is a “base,” in this instance, derived from nearly 900,000 media fragments from railway transport archives, that when allied with or generated from Internet programs produces an infinite, aleatory stream.

30 Bruno Latour, *Reassembling the Social*, Oxford University Press, 2005, p. 186.

31 Grégory Chatonsky, notes on *Incident of the Last Century 1999, Sampling Sarajevo* (1999), 9 janvier 1999, <<http://incident.net/users/gregory/wordpress/09-incident-of-the-last-century-1999-sampling-sarajevo>>

Incident of the Last Century 1999, Sampling Sarajevo



Sous Terre



Sous Terre



Certain plateaus coalesce, then dissolve again. The torn photographs, the individuations of the ‘characters’ – the user is invited to the links, and to make the links. These dialectics of presence and absence and gesture can be defined down, as in **AMATEURS** (2005), where there is an analytic of vision, but unlike the Straubs or Godard’s Dziga Vertov Group or early work with television, it is primarily an analytic of affects. It serves to place one in the manifold, much like a certain trajectory of visual yet performative work from Robert Morris to Warren Neidich. *Each one of our lives is another life*. Chatonsky’s work gives force to the user in multiple manners, as in the Internet-based installation **1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1** (2004), where the viewer can edit *Twelve Angry Men* according to the seat of their character in the film, their position as viewer/character, or **1=1** (2004), where the viewer in front of a split-screen version of David Lynch’s *Lost Highway* (1997), itself featuring a “double” as the lead actress takes two roles (Renee Madison/Alice Wakefield), can edit the film as they please. There is an extraordinary French tradition of treating the double, from Alfred Jarry to Raymond Roussel and the treachery of the “virtual” double in Artaud’s theater manifestoes. But Chatonsky brings to bear the “virtual” face of the contemporary double, much as in Katherine Hayles’ sense that “not only our world but the great cosmos itself is a vast computer and that we

en repos (la pyramide) et un objet en mouvement (le soleil). Lorsqu’il institue la mesure comme tempo de cette relation, Thalès transforme la mathématique en narration. Ainsi, ces activités (subjectives) de narration et les corrélats ou processus objectifs tel le mouvement sont intimement et interactivement reliés. La narration et la navigation littérale à un moment donné se confondent ou plutôt se changent en un groupe ou une séquence de *liens* ³¹, série de rencontres interactives conditionnées par leurs rapports temporels. ³² Une autre façon d’exprimer cette idée serait d’évoquer le concept de « soi virtuel » développé par Francisco Varela, ce soi défini comme « Le moi cognitif », qui « est sa propre implémentation : son histoire et son action sont d’un seul bloc ».³³

Dans l’œuvre de Chatonsky, c’est du mouvement qu’on provoque, comme l’indique Bruno Latour : « Je dois être capable de naviguer d’un cadre de référence à l’autre ».³⁴ Cependant, ceci est loin, par exemple, de l’infatuation Futuriste pour la brutalité de la vitesse pure, genre de mouvement aveugle. Il s’agit plutôt de créer des tonalités affectives et perceptives et de les poursuivre, à l’aide de la connectivité, et de ce qui a été décrit comme les paradigmes processuels de l’auto-structuration. Même si chacun des projets de Chatonsky nous plonge dans l’émergence, il commence souvent par bâtir les blocs d’une histoire, qu’il s’agisse des lignes des microblogs de Twitter, ou d’un film tel celui de Sidney Lumet, *12 hommes en colère* (1957). Comme il écrivait dans ses notes pour son **INCIDENT OF THE LAST CENTURY 1999, SAMPLING SARAJEVO** (1999), « Quelle est l’histoire racontée ? Décider que cette indécision du signifié est l’interactivité, non comme technique, mais comme nouvelle affectivité... Expérimenter un récit interactif qui n’est pas le « livre dont vous êtes le héros » fondé

³¹ *Id.*

³² Michel Serres, *Éclaircissements : 5 entretiens avec Bruno Latour*, Éd. Flammarion, 1994. Pour l’exemple de Michel Serres sur Thalès, voir *Hermès : Literature, Science, Philosophy*, John Hopkins Press, Baltimore, 1982, p. 90. Sur l’utilité de la vision de Michel Serres pour les pratiques faisant recours aux médias contemporains, sous le rapport de la navigation et du mouvement multi-temporel, « la potentialité dynamique de l’utilisation des interrelations complexes entre les différents composants duratifs... du post-processing interactif quant à cette relation » voir Neil Brown, Dennis Del Favero, Jeffrey Shaw, Peter Weibel, “Interactive Narrative as Multi-Temporal Agency », *Future Cinema*, p. 314.

³³ Francisco J. Varela, *Quel savoir pour l’éthique ? Action, sagesse et cognition*, trad. Franz Regnot, Éd. de la Découverte, 1996, p. 88.

³⁴ Bruno Latour, *Changer de société. Refaire de la sociologie*, trad. Nicolas Guilhot et révisé par l’auteur, Éd. la Découverte, 2006, p. 213.

are the programs that it runs.”³² What Varela described as the “nonsubstantial self that acts as if it were present, like a *virtual interface*.”³³

That this “virtual interface” takes the form of fictions is part of the demonstration-lesson of a work like **SOUS TERRE** (2000), made for the centenary celebration of the Paris Metro system. The thousands upon thousands of archival material and documents – on various themes and incidents, stations and travelers – surpass any attempt to traverse them. At once a sort of documentary or “technological sublime,”³⁴ in navigating the profusion of **SOUS TERRE** the participant/viewer is led into forming their own field/ground relations, enacting a kind of intimacy with the various encounters, the labyrinth of themselves. Here what is enacted is a melancholy movement of a collective memory and forgetting. A line of text starts the journey – “When I traveled on the subway as a child, I put on small shows to make the travelers laugh” – but this suggested narrative is more a mnemonic trigger, a network to activate other potential and infinite networks. Playing off the five year difference between the birth of the Metro and the cinema, Chatonsky creates a dream-like alternation between intimacy and distance, while relations of image and word often fuse. While **SOUS TERRE** doesn’t fail to act as an archive, and even invites viewers to email in their own Metro memories and encounters, it also de-realizes the “actual” Metro which transforms into the imaginary derive and *drift* of a contemporary *flâneur*. Frenetic exchange combined with strange suspensions of silence – this was also characteristic of Chatonsky’s **THE WAITING** series (2007), at once a portrait of globalized social reality and an experience of that reality splayed into a virtual field. In this instance 900 discrete videos of different Parisian railway stations and phrases and images culled from Twitter and Flickr provided the given elements for an Internet-

³² N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman*, Chicago, University of Chicago Press, 1999, p. 239.

³³ Francisco J. Varela, *Ethical Know-How*, p. 61. Italics in original.

³⁴ Jeremy Gilbert-Rolfe, *Beauty and the Contemporary Sublime*, New York, Allworth Press, 1999.

sur la subjectivité, laisser plutôt entendre l’anonymat qui nous traverse, le neutre. Oublier l’arborescence qui suppose une maîtrise. Concevoir seulement des fragments détachés les uns des autres, comme nos corps, et qui pourront, si la machine le « décide », se connecter indifféremment les uns aux autres ».³⁵

C’est souvent à partir d’une certaine accumulation, d’une activité de mouvement qui part des éléments donnés pour arriver à des éléments construits, ou des données impliquées dans un trafic, que nous devenons conscients de notre propre programme, sinon de notre superficialité. *L’utilisateur d’Internet peut retrouver des bouts d’histoires*. À la place des variables fondamentales de Godard, une fille et une arme, Chatonsky, dans **SUR TERRE** (2005), propose trois personnages, une gare, un train. De façon caractéristique dans beaucoup des travaux de Chatonsky, il y a une « base » ; en l’occurrence dérivée de presque 900 000 fragments médias provenant des archives du transport ferroviaire. Lorsque ces fragments sont rattachés ou générés par des programmes Internet, un flux infini, aléatoire, se produit. Certains plans fusionnent, ensuite se séparent à nouveau. Photographies déchirées, individuation des « personnages » : l’utilisateur est invité à suivre les liens et à créer des liens. Cette dialectique de présence, d’absence et de gestes peut être définie plus avant, comme dans **AMATEURS** (2005), avec son analyse de vision, mais à la différence de Straub, de Dziga Vertov Group de Godard, ou du travail du début avec la télévision, il s’agit en premier lieu d’une analyse des affects. Elle sert à démultiplier, selon un trajet fort semblable à celui accompli dans le travail à la fois visuel et performatif, de Robert Morris à Warren Neidich. *Chacune de nos vies est une autre vie*. Les projets de Chatonsky transmettent de la force à l’utilisateur de plusieurs manières, comme dans l’installation connectée à l’Internet **1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1** (2004), où le spectateur peut éditer *12 hommes en colère* selon le siège qu’occupe son personnage dans le film, sa position étant celle du spectateur/personnage. Ou dans **1=1** (2004), où le spectateur se trouve devant une version à écran scindé du film de David Lynch *Lost Highway* (1997), lui-même étant le « double », avec

³⁵ Grégory Chatonsky, notes sur *Incident of the Last Century 1999, Sampling Sarajevo* (1999), 9 janvier 1999. <<http://incident.net/users/gregory/wordpress/09-incident-of-the-last-century-1999-sampling-sarajevo>>.

generated field that gave way to varying tempos and dramas in differential and real time. In the tradition of Lautréamont's advocacy of plagiarism (at least in its use of found elements), or Rimbaud's experiment with advertising jingles, its effect was the product of what Chatonsky calls the "impossible accord"³⁵ of juggling the disequilibrium accentuated in an image culture. If the patternings in relations of time can often have an entrancing effect in such a work, the effects are even more dramatic perhaps in another work of de-realization like the photographs of **HISLAND** (2008). Triggered by the given in this case of a single fingerprint, processed by Chatonsky's interactive installation **I JUST DON'T KNOW WHAT TO DO WITH MYSELF** (2008), the fingerprint activates a program which automates a visual and cinematic fiction, with overtones of travel, of glacial forests and ice fields.

35 <http://incident.net/users/gregory/wordpress/06-laffected-de-art>



World state

l'actrice principale qui assume deux rôles (Renee Madison/Alice Wakefield), et peut éditer le film à son gré. Il y a une remarquable tradition française de la question du double, d'Alfred Jarry à Raymond Roussel en passant par la trahison du double « virtuel » dans les manifestes du théâtre d'Artaud. Mais Chatonsky dévoile le visage « virtuel » du double contemporain, dans la veine de Katherine Hayles, selon qui « non seulement notre monde mais le cosmos lui-même est un ordinateur gigantesque et nous sommes les programmes qu'il exécute. »³⁶ C'est ce que Varela décrivait comme « un moi sans réalité qui peut néanmoins agir comme s'il était présent, comme une interface virtuelle. »³⁷

Que cette « interface virtuelle » prenne des formes fictionnelles, c'est ce que prouve la leçon-démonstration d'un projet tel **SOUS TERRE** (2000), créé pour le centenaire du métro de Paris. Les milliers d'archives et de documents, sur des thèmes et incidents, stations et passagers variés, dépassent toute tentative de les parcourir. Au cours de la navigation de cette profusion qu'est **SOUS TERRE**, genre de documentaire et de « sublime technologique »³⁸ tout à la fois, le participant/spectateur est conduit à construire ses propres rapports au champ/terre, initiant un type d'intimité ponctuée de diverses rencontres, qui forme un labyrinthe de leur « soi ». Ce qui est à l'œuvre ici est un mouvement mélancolique de mémoire et d'oubli collectifs. Le voyage commence avec une ligne de texte : « Lorsque, enfant, je prenais le métro, je donnais de petites représentations pour faire rire les passagers ». Mais cette histoire est plutôt un déclencheur mnésique, réseau qui en active d'autres, potentiels et infinis. Jouant sur les cinq années qui séparent la naissance du métro de celle du cinéma, Chatonsky crée une alternance onirique d'intimité et de distance, tandis que s'opère la fusion entre images et mots. Alors que **SOUS TERRE** agit en même temps comme une archive, voire invite les spectateurs à envoyer par e-mail leurs propres souvenirs et rencontres liés au métro, il prive de sa réalité le métro réel, qu'il transforme en une *dérive*³⁹ imaginaire d'un *flâneur*⁴⁰ contemporain. L'échange frénétique entrecoupé d'étranges pauses silencieuses : c'est une autre carac-

36 N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman*, University of Chicago Press, Chicago, 1999, p. 239.
37 Francisco J. Varela, *Quel savoir pour l'éthique ? Action, sagesse et cognition*, trad. Franz Regnot, Éd. de la Découverte, 1996, p. 98.
38 Jeremy Gilbert-Rolfe, *Beauty and the Contemporary Sublime*, Allworth Press, New York, 1999.
39 N.d.T. : en français dans le texte.
40 *Id.*

All this plumbs the poetry of the "ghosts" in our "machines," sometimes in a more direct fashion, as in his **REVENANCES** (2000). *The memory of a life, pictures of anonymous persons which seems to belong to another time.* Again, it is the quotidian, unsigned happenstances, or interstices, the links that provide the hooks – a phone call, a nondescript apartment. *Only lines that can be crossed.* What we are in the presence of is not so much a new thinking of the "outside," in Foucault's sense that "the being of language only appears for itself with the disappearance of the subject,"³⁶ as positing it in electronic media. So what we have is an updated ontological investigation of our ongoing fragility, what Foucault described writing of Blanchot's novels and *réécits* and criticism as "a listening less to what is articulated in language than to the void circulating between its words, to the murmur that is forever taking it apart...the fiction of the invisible space in which it appears."³⁷

An interrogation of "who are we now?" There are many attempts to trace this new subjectivation, to grid it, and manipulate it, to be sure, or name it (as in Spinoza's "common name") as a "multitude" or "commons", what Negri calls the "cooperative constitution of the real."³⁸ Chatonsky's sociology is an affective one, one of many "peoples." His various stints at "anachronic cinema" invite this absent or "new people." *Their number increase with every visit, they are a people.* Chatonsky brings up to date Rimbaud's "Je est un autre" in the collective memory and fluid movement of the Internet present – *Each one of our lives is another life.* The life of the cinema, Deleuze claimed, "depends on its internal struggle with informatics."³⁹ In Chatonsky's work, for all his

36 Foucault/Blanchot, *Maurice Blanchot: The Thought from Outside*, trans. Brian Massumi, New York, Zone Books, 1990, p. 15.
37 *Ibid.* p. 25-26.
38 Antonio Negri, *The Porcelain Workshop*, op. cit., p. 75.
39 Gilles Deleuze, *Cinema 2: The Time-Image*, trans. Hugh Tomlinson and Robert Galeta, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1989, p. 270.

téristique des séries **FLUBGEIST/L'ATTENTE** (2007) de Chatonsky. Il s'agit à la fois d'un portrait de la réalité sociale globalisée et d'une expérimentation de cette réalité dans un champ virtuel. En l'occurrence 900 vidéos des différentes gares parisiennes avec des phrases et des images glanées sur Twitter et Flickr fournissant les éléments d'un champ généré sur Internet, source d'une variété de tempos et de petits drames en temps réel et en temps différé. Dans la lignée du plaidoyer de Lautréamont en faveur du plagiat (du moins pour son usage d'éléments trouvés), ou des expériences rimbaldiennes à partir de ritournelles publicitaires, l'effet créé est le produit de ce que Chatonsky appelle « l'impossible accord »⁴¹ qui jongle avec le déséquilibre d'une culture de l'image. Si les modelages temporels dans ces œuvres sont souvent tout à fait captivants, les effets sont encore plus spectaculaires dans une autre création jouant sur l'effacement de la réalité, telles les photographies d'**HISLAND** (2008). À l'origine, une seule empreinte digitale, traitée dans l'installation interactive de Chatonsky **I JUST DON'T KNOW WHAT TO DO WITH MYSELF** (2008), qui déclenche un programme créant automatiquement une fiction visuelle et cinématographique sur fond de voyage, forêts glaciales et champs de glace. Tout cela force la poésie des « fantômes » dans nos « machines », quelquefois d'une manière plus directe comme avec **REVENANCES** (2000). *Les souvenirs d'une vie, des images des personnes anonymes qui semblent appartenir à un autre temps.* Une fois de plus, c'est le quotidien, les circonstances banales ou les interstices qui représentent les liens fournissant les accroches : un appel téléphonique, un appartement banal. *Seules des lignes qu'on peut croiser.* Nous sommes en présence non pas vraiment d'une nouvelle pensée de l'« extérieur », au sens de Foucault, selon qui « l'être du langage n'apparaît pour lui-même que dans la disparition du sujet »⁴² tel qu'il se pose dans les médias électroniques. Il s'agit ici d'une investigation ontologique de notre fragilité continue, décrite par Foucault à propos des romans, des récits et de la critique de Blanchot, comme « une écoute non pas tellement de ce qui s'est prononcé en lui, mais du vide qui circule entre ses mots, du murmure qui ne cesse de le défaire, [...] fiction de l'espace invisible où il apparaît ».⁴³

41 <http://incident.net/users/gregory/wordpress/06-laffected-de-art>
42 Michel Foucault, *La pensée du dehors*, Éd. Fata Morgana, 1986, p.15.
43 *Ibid.*, p. 26.

formidable intellectual chops, this is not such a cerebral affair, but one of shifting affects and percepts, evoking a response. This response, in Deleuze’s account of any artistic creation, invokes a “people,” however enigmatic and ambiguous its form. For instance, “you write with a view to an unborn people that doesn’t yet have an language.”⁴⁰ It’s the greatest artists, Deleuze claimed, who must invoke, and find they lack, “a people.”⁴¹ Not simply due to new media technologies, but exploring the modalities they allow, Chatonsky reveals a “people” in all their anonymous, paradoxical self-construction.

It is a context brought on by multiple ruptures, heterogeneities that “cross the thresholds that constitute one world at the expense of another.”⁴² These fragments, catalytic details, elements of what Guattari defined as “a-signifying points of rupture” – logos speeding across the screen, a hand reaching for a phone receiver, a now intimately close Metro passenger – are all capable to prompt the “production of a partial subjectivity.”⁴³ For Guattari, such “symptoms” or refrains can begin a “proto-subjectivity,” much as Julia Kristeva has claimed that details uttered on a psychoanalyst’s couch or scenes glimpsed from TV dramas may be banal, but are continuations nonetheless as architectural fragments from the great cathedrals, since the same function of the imaginary is involved.⁴⁴ This sort of oceanic collapsing of public and private, its possible integrations, and bi-furcations, or sort of existential “breaks,” in the “psyche” of the viewer, is the very

Une interrogation sur qui nous sommes à présent. Nombreuses sont les tentatives de circonscrire cette subjectivation, de la modéliser et la manipuler, ou la nommer (du « nom commun » de Spinoza) « multitude » ou « chose commune », ce que Negri appelle « la constitution coopérative du réel ».⁴⁴ La sociologie de Chatonsky est affective, c’est la sociologie des « peuples ». Ses diverses attaques envers le « cinéma anachronique » invitent ce peuple absent ou nouveau. *Leur nombre augmente à chaque visite, ils sont un peuple*. Chatonsky ravive la phrase de Rimbaud « *Je est un autre* » dans la mémoire collective et le mouvement fluide du présent de l’Internet – *Chacune de nos vies est une autre vie*. La vie ou la survie du cinéma, selon Deleuze, « dépendent de sa lutte intérieure avec l’informatique. »⁴⁵ Dans la création de Chatonsky, malgré ses formidables découpages intellectuels, ce n’est pas affaire cérébrale, mais glissement d’affects et de perceptions, suscitant une réponse. Cette réponse, selon Deleuze s’exprimant sur la création artistique, invoque un « peuple, » tout énigmatique et ambigüe qu’en soit la forme. En l’occurrence, « vous l’écrivez en ayant à l’esprit un peuple pas encore né qui n’a pas encore de langage. »⁴⁶ Ce sont les plus grandes artistes, soutenait Deleuze, qui doivent invoquer « un peuple »⁴⁷ et en constater l’absence.

Non pas simplement grâce aux nouvelles technologies, mais aussi en explorant les modalités qu’elles propagent, Chatonsky révèle un « peuple » dans toute son auto-structuration anonyme, paradoxale. C’est un contexte créé par des ruptures multiples, des hétérogénéités « lors de passage de seuils constitutifs d’un monde au détriment d’un autre. »⁴⁸ Ces fragments, détails catalytiques, éléments de ce que Guattari définissait comme « points de rupture a-signifiante » (logos traversant l’écran à toute vitesse, main tendue vers un récepteur téléphonique, passager du métro en position de proximité presque intime) sont capables d’accélérer la « production d’une subjectivité partielle. »⁴⁹ Pour Guattari, de tels « symptômes » ou slogans peuvent entamer une « proto-subjectivité », tout comme Julia Kristeva affirmait que les détails déversés sur le canapé d’un psychanalyste ou les scènes des drames télévisés peuvent bien être banals, ils n’en sont pas moins la continuation, tels des fragments architecturaux, de grandes cathédrales, puisqu’ils

function of a work like **WORLD STATE** (2008), where CNN feeds in “real time” determine the more or less ill stage of the woman who appears, changes, and dissolves. *As the day goes by she has trouble breathing, she calms down and then she stands and collapses*. We become our own event horizon. By grasping onto certain “keywords,” and flotsam of the “real,” we are forced to navigate ourselves. Perhaps the scansion here is a tightrope thrown over the chasm between the flailing “structure,” still dominated by loops of feedback, and dreams of “eternal return,” and an even more groundless chaosmodic folding that we can only glimpse now – one that promises an unpredictable emergence, more threatened, and enveloped, by catastrophe, accident, the abrupt finitude of death, than by Baudelaire’s yearning for infinity.⁴⁵ This is a perpetual sort of difference unleashed by a fuller autopoiesis, “based on disequilibrium, the prospection of Virtual universes far from equilibrium.”⁴⁶ We can only begin to sketch out the “radical ontological reconversion” involved, and the various forms of complementaries it relies upon, relations of alterity and *énoncé* of neither God nor man, yet still a proto-subjectivity, or “proto-subjective diagram.”⁴⁷ *We do not live on the network*. A language for what or who do not yet have a language, as in poet Bob Perelman’s “birth and existence as if the body/moving made spaces it could understand.”⁴⁸ Chatonsky unveils that future, already present, where “alterity and intimacy have been expanded to the point of recursive interpenetration.”⁴⁹ No navigation but ourselves.

impliquent la même fonction de l’imaginaire.⁵⁰ Ce type de fusion océanique des domaines public et privé, leur possible intégration et bifurcation, ou les « ruptures » existentielles dans la « psyché » du spectateur, constituent la fonction même de créations telles **L’ÉTAT DU MONDE** (2008). Ici des images CNN « en temps réel » déterminent l’état de maladie plus ou moins grave de la femme qui apparaît, se transforme et disparaît. *La journée avance, elle a du mal à respirer, elle se détend, se lève et s’effondre*. Nous devenons l’horizon de nos propres événements. En nous accrochant à certains « mots-clés », épaves laissées par le « réel », nous sommes obligés de naviguer. Peut-être cette scansion est-elle une corde raide tendue au-dessus de l’abîme ouvert entre la « structure » déchirée, toujours dominée par les boucles de feedback et les rêves de « l’Éternel retour » d’une part, et d’autre part une structure chaotique encore plus invraisemblable, qu’on ne peut qu’entrevoir pour le moment – qui promet une émergence imprévisible, comme cernée de catastrophes, d’accidents, et plus menacée par la brusque finitude de la mort que par l’aspiration de Baudelaire à l’infini.⁵¹ C’est un type de différence perpétuelle, libérée par une *autopoiesis* plus accomplie, « fondée sur le déséquilibre, la prospection des univers virtuels loin de l’équilibre ».⁵² Nous ne pouvons que commencer à entrevoir « les reconversions ontologiques radicales » impliquées, et les formes de complémentarité variées sur lesquelles cette différence se fonde, relations d’altérité et d’énoncé ne relevant ni de Dieu ni de l’homme, pourtant toujours d’une proto-subjectivité, ou d’un « diagramme proto-subjectif ».⁵³ *Nous ne vivons pas sur la Toile*. Un langage pour ce ou pour ceux qui n’en ont pas encore, comme dans ces vers de Bob Perelman : « la naissance et l’existence comme si le corps en mouvement créait des espaces qu’il pourrait comprendre. »⁵⁴ Chatonsky dévoile cet avenir, déjà présent, où « altérité et intimité se sont étendues jusqu’au point de l’interpénétration récursive. »⁵⁵ Pas de navigation si ce n’est de nous-mêmes.

40 Gilles Deleuze, *Negotiations*, trans. Martin Joughin, Columbia University Press, New York, 1995, p. 143.

41 *Ibid.*, p. 174.

42 Félix Guattari, *The Three Ecologies*, *op. cit.*, p. 54.

43 *Ibid.*

44 Catherine Francblin, "Interview with Julia Kristeva," *Flash Art* n° 126. p. 45.

44 Antonio Negri, *Fabrique de porcelaine : pour une nouvelle grammaire du politique*, *op. cit.*, p.103.

45 Gilles Deleuze, *Cinéma 2. L’image-temps*, Éd. du Seuil, 1985, p. 354.

46 Gilles Deleuze, *Pourparlers (1972-1990)*, Éd. de Minuit, 1990.

47 *Ibid.*

48 Félix Guattari, *Les Trois Écologies*, *op. cit.*, p. 51.

49 *Ibid.*, p. 53, 56.

45 Charles Baudelaire. "Hymn to Beauty", *Flowers of Evil*, Ed. by Marthiel and Jackson Matthews, New Directions, New York, 1955, p. 30-31.

46 Félix Guattari, *Chaosmosis*, trans. Paul Bains and Julian Pefanis, Indiana University Press, Bloomington/Indianapolis, 1995, p. 37.

47 *Id.*

48 Bob Perelman, "A Literal Translation of Virgil's Fourth Eclogue", *Virtual Reality*, Roof Books, New York, 1993, p. 80.

49 Francisco J. Varela, "Intimate Distances: Fragments for a phenomenology of organ transplantation", *Journal of Consciousness Studies*, vol. 8, n° 5-7, 2001, p. 259-271.

50 Catherine Francblin, "Interview with Julia Kristeva," *Flash Art* n° 126, p. 45.

51 Charles Baudelaire. "Hymne à la Beauté," *Les Fleurs du Mal*, Œuvres complètes, Tome 1, Bibliothèque de la Pléiade, Éd. Gallimard, Paris, 1975, préface et notes de Claude Pichois.

52 Félix Guattari, *Chaosmose*, Éd. Galilée, 1992, p. 59.

53 *Id.*

54 Bob Perelman. "A Literal Translation of Virgil's Fourth Eclogue," *Virtual Reality*, Roof Books, New York, 1993, p. 80.

55 Francisco J. Varela, "Intimate Distances: Fragments for a phenomenology of organ transplantation," *Journal of Consciousness Studies*, vol. 8, n° 5-7, 2001, p. 259-271.

1=1

2004
SITE INTERNET / WEBSITE
FLASH
<HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/1=1>

Lost Highway (1997) est une histoire de double : deux hommes cherchent une femme qui est elle-même double. L'écran est divisé en deux espaces distincts avec un des deux hommes dans chacun. En effleurant avec la souris, l'utilisateur déclenche l'apparition d'un personnage ou d'un autre et construit un nouveau montage qui n'est pas chronologique mais typologique.

Lost Highway (1997) is a story about duplication: two men are searching for a woman who has a double herself. The screen is divided into two distinct spaces, each of the two men filling one. Lightly touching the surface with the mouse, the user can make either of the characters appear and thus establishes a new non-chronological but typological editing.



1+1

2004
SITE INTERNET / WEBSITE
FLASH
<HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/1+1>



Un montage aléatoire en dyptique du film de Jean-Luc Godard : *Nouvelle vague* (1990).
A random editing conceived as a diptych of the Jean-Luc Godard's film: *Nouvelle vague* (1990).

1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1

2004

SITE INTERNET, INSTALLATION INTERACTIVE /

WEBSITE, INTERACTIVE INSTALLATION

CAPTEURS DE CONTACT, CARTE MIDI, CHAISES MINIATURES, FLASH,

VIDÉOPROJECTEUR / CONTACT SENSOR, FLASH, MIDI CARD,

MINI CHAIRS, PROJECTOR

<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1](http://incident.net/works/1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1)>

À partir de *12 hommes en colère* (1957), ce travail propose un nouveau montage du célèbre huit clos. L'utilisateur monte le film en bougeant une des 11 chaises miniatures qui composent l'installation. Il déclenche alors une séquence qui correspond au personnage se trouvant sur cette chaise dans le film.

This project puts forward a new editing of the famous in-camera sitting, using *12 Angry Men* (1957), as a starting point. The user edits the film by moving one of the 11 miniature chairs which compose the installation. Thus he generates a sequence which involves the character sitting on the chair in the film.



Interstices Interspaces

2006

AVEC JEAN-PAUL CIVEYRAC

DVD-ROM

DIRECTOR, XML

PROGRAMMATION / SOFTWARE : VADIM BERNARD

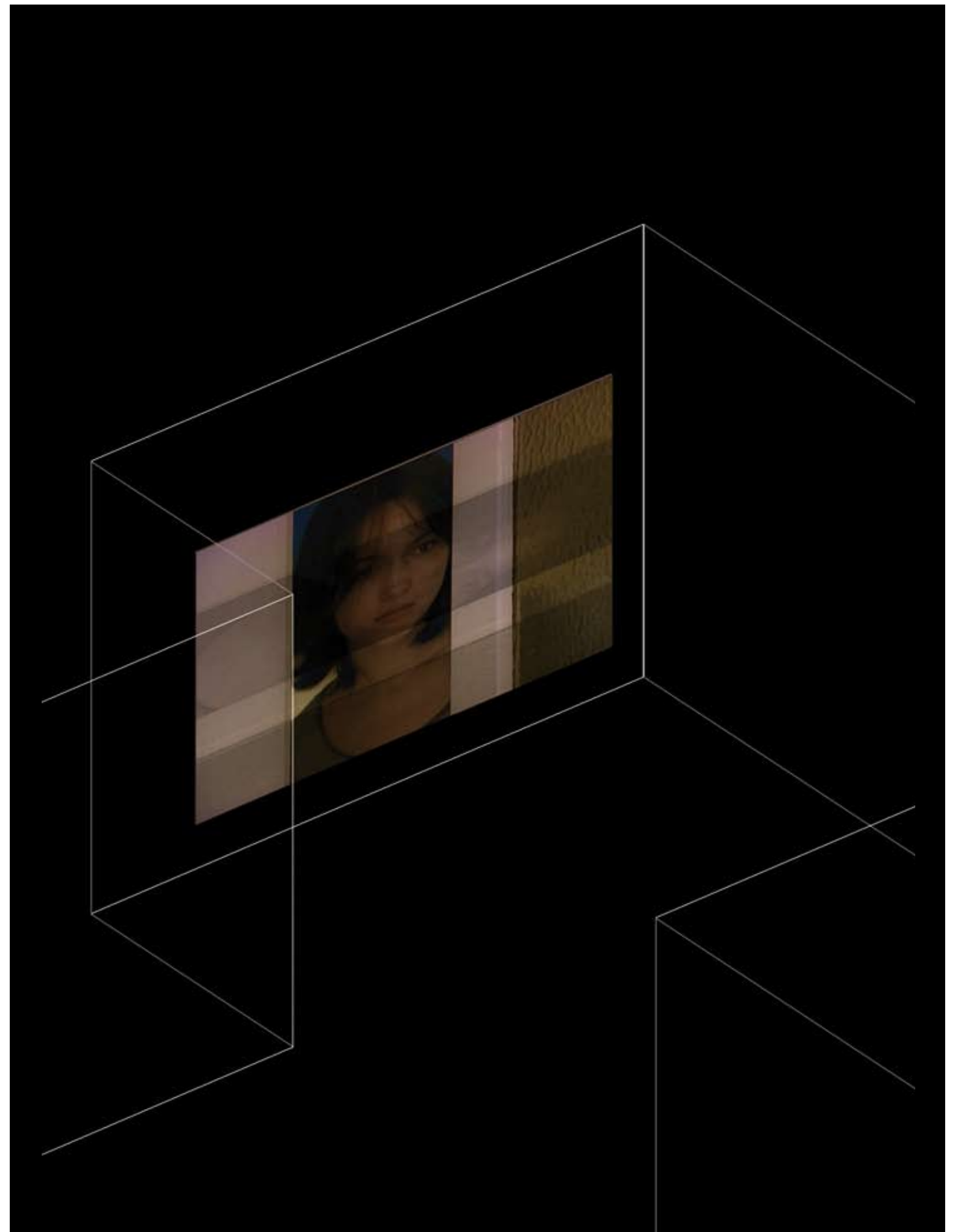
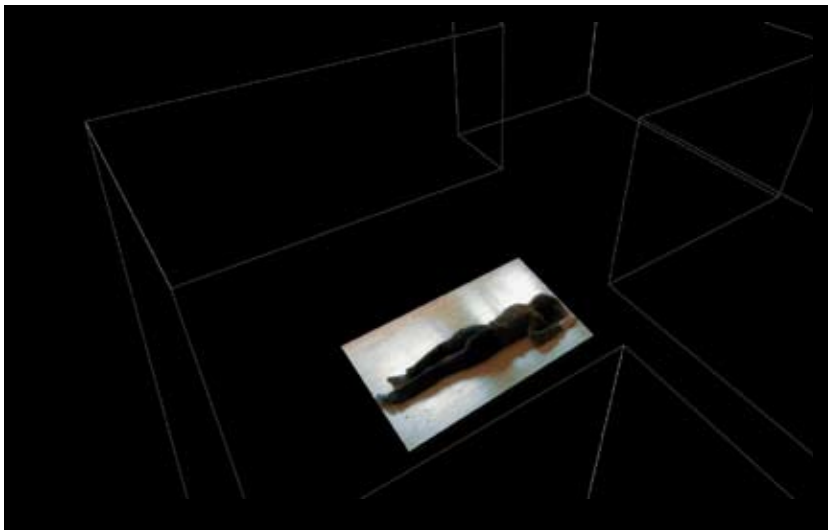
MONTAGE / EDITING : MIREILLE HÉBERT

PRODUCTION : BLAQ OUT / ARCAD

<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/INTERSTICES](http://incident.net/works/interstices)>

Interstices est un programme génératif dont le montage, produit en temps réel, 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 selon des formules du type « if... then », « else if », « even if ».

Interspaces is a generative computer program equipped with a DVD-Rom player. It is edited in real time and is different at each viewing: take extracts from films that are free of narrative. Focus on interstices that can be taken out of their contexts. Ask Jean-Paul Civeyrac to draw from memory the positioning of each of these scenes in terms of the camera. Make a 3D model of these spaces by developing the original drawings. Enter the scenes into a database, sorting them in terms of length, volume, character, position in space and key words. Connect the database to the 3D spaces by creating an editing program based on formulae such as "if... then", "even if".



Incident of the Last Century 1999, Sampling Sarajevo

1999

SITE INTERNET, INSTALLATION INTERACTIVE / WEBSITE, INTERACTIVE INSTALLATION

FLASH, HTML, JAVA, QUICKTIME VR, VRML

PRODUCTION : VILLE DE BOULOGNE-BILLANCOURT

<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/INCIDENT_OF_THE_LAST_CENTURY](http://incident.net/works/incident_of_the_last_century)>

À la suite d'un voyage en Bosnie, un site Internet retraçant l'histoire du siècle à travers Sarajevo. La navigation y est labyrinthique. Les milliers d'écran ne peuvent être tous vus, la narration est incertaine passant d'une époque à une autre par le dialogue incessant entre un homme et une femme. On revient sur le conflit yougoslave après le bruit médiatique, on prend le temps de la complexité. L'utilisateur ne pourra jamais faire le tour de cette fiction qui se recompose à chaque consultation.

A Website traces down the history of the century throughout Sarajevo after a trip to Bosnia. The browsing is labyrinthine. One can hardly see thousands of Web pages, the narration is confuse, switching from one period to another by the ceaseless dialogue between a man and a woman. The visitor reconsiders the Yugoslavian conflict signaled by the media buzz, and takes his time for a complex approach. The user will never be able to grasp the whole fiction which is re-written on each Website access.



Sous Terre

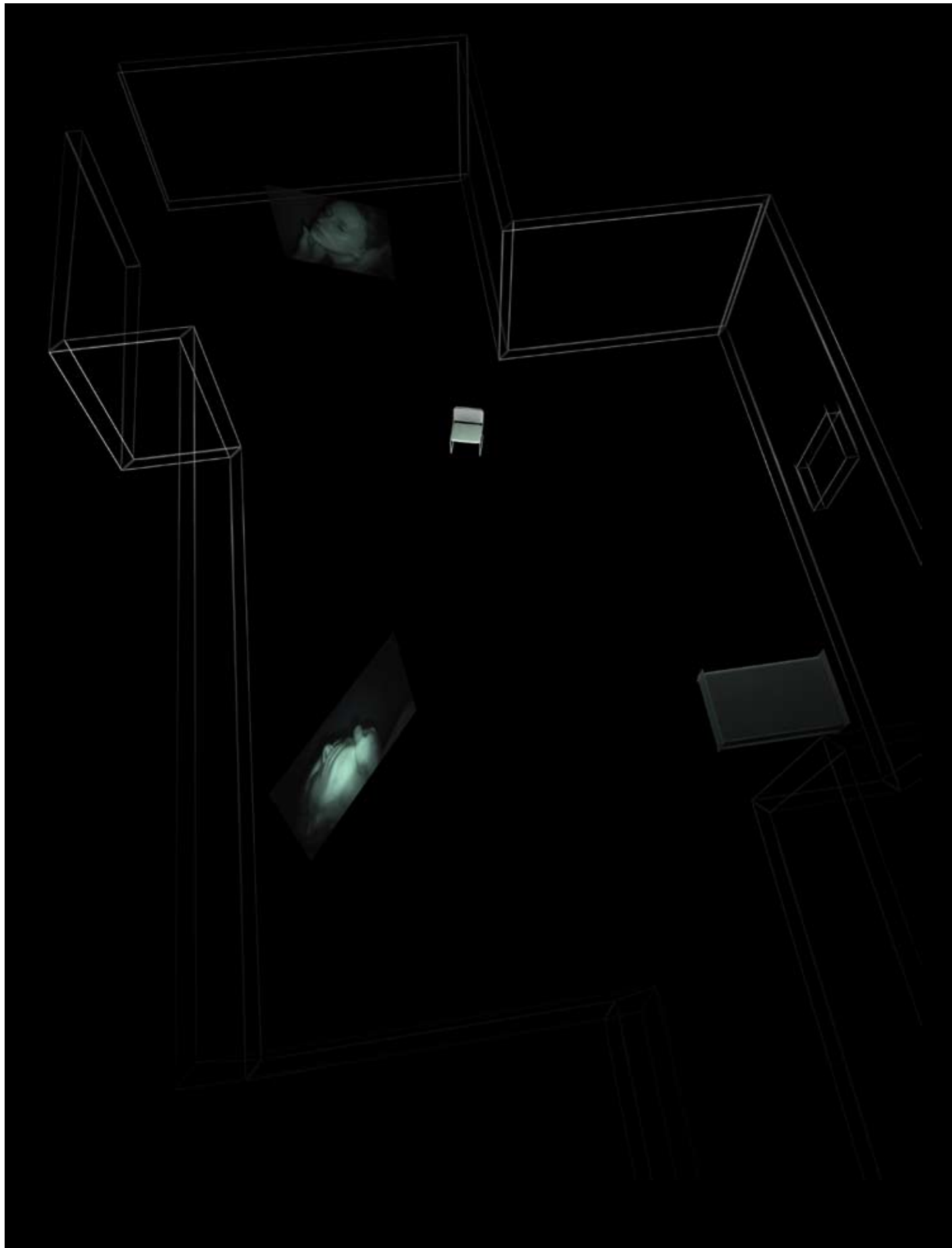
Under Ground

2000
SITE INTERNET / WEBSITE
FLASH, HTML, JAVASCRIPT, MYSQL, PHP, VRML
PRODUCTION : RATP
<HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/SOUS-TERRE>

Sous Terre est un site réalisé à l'occasion du centenaire du métro parisien. Le métro, sa mémoire, son organisation interne, son histoire, ses tunnels, des voyageurs qui passent et repassent. Toute une vie que nous oublions sous les rues de notre ville. Les milliers de documents iconographiques des archives de la RATP sont classés selon des thèmes, les quais, les incidents, les voyageurs, etc. Les internautes peuvent enregistrer dans une base de données leurs souvenirs intimes du métro. C'est l'accumulation de tous ces souvenirs anonymes qui permet de produire un effet de fiction.

Under Ground is a site created to celebrate the centennial of the Parisian underground. Have a look at the underground and its memory, internal organization, history, tunnels, passengers who come and go. A life that we ignore beneath the streets of our city. It's a whole new life beneath the streets of our city that we seem to forget about. Thousands of iconographical documents of the RATP archives are sorted out according to theme, platform, incidents, passengers, etc. The net surfers can record their underground related memories in a database. The accumulation of all these anonymous memories enables a fictional outcome.





Revenances

2000

AVEC REYNALD DROUHIN

SITE INTERNET, INSTALLATION INTERACTIVE, PHOTOGRAPHIES / WEBSITE, INTERACTIVE INSTALLATION, PHOTOGRAPHIES
ENCEINTES, FLASH, HTML, JAVASCRIPT, ORDINATEUR, VIDÉOPROJECTEUR, VRML / COMPUTER, FLASH, HTML, JAVASCRIPT,
VIDÉOPROJECTOR, SPEAKERS, VRML

RÉSIDENCE / RESIDENCY : CICV / C3 / BIENNALE D'ART CONTEMPORAIN DE MONTRÉAL

<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/REVENANCES](http://incident.net/works/revenances)>

Il tombe dans un espace baigné de vide dont les murs, le sol, le plafond sont absents. Seulement des lignes qu'il peut traverser. Là une chaise, à distance un lit. Des fenêtres. Une porte de sortie. Il lui faut parcourir des distances pour entrer en contact avec les objets. Parfois il se déplace sans le vouloir comme possédé. Il traverse la chaise, un homme fume une cigarette, la fumée qui entre en contact avec son corps. Sur le lit, une femme touche de sa main son dos, elle touche sa peau. Dans les fenêtres, d'autres fenêtres : les nuages et la neige d'une télévision. Deux lumières projetées. Il passe d'espace en espace.

He falls in a void space lacking walls, floor and ceiling. There are only lines that he can reach. A chair here, a bed there. Windows. An exit door. He must cover large distances in order to touch these objects. Sometimes, he roams unwillingly, as if possessed by something. He goes across the chair, as a man is smoking a cigarette. The smoke envelops his body. On the bed, a woman touches his back; she touches his skin. The windows open on to other windows: clouds and snow on TV. Two projected lights. He wanders from one space to another.



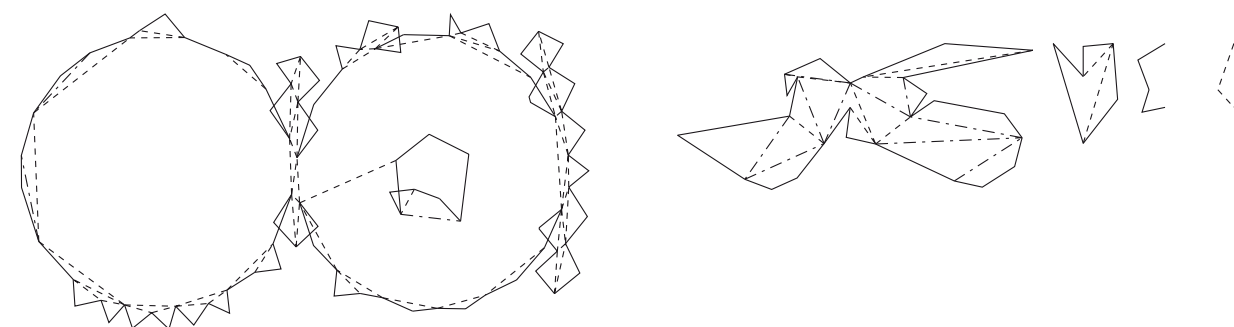
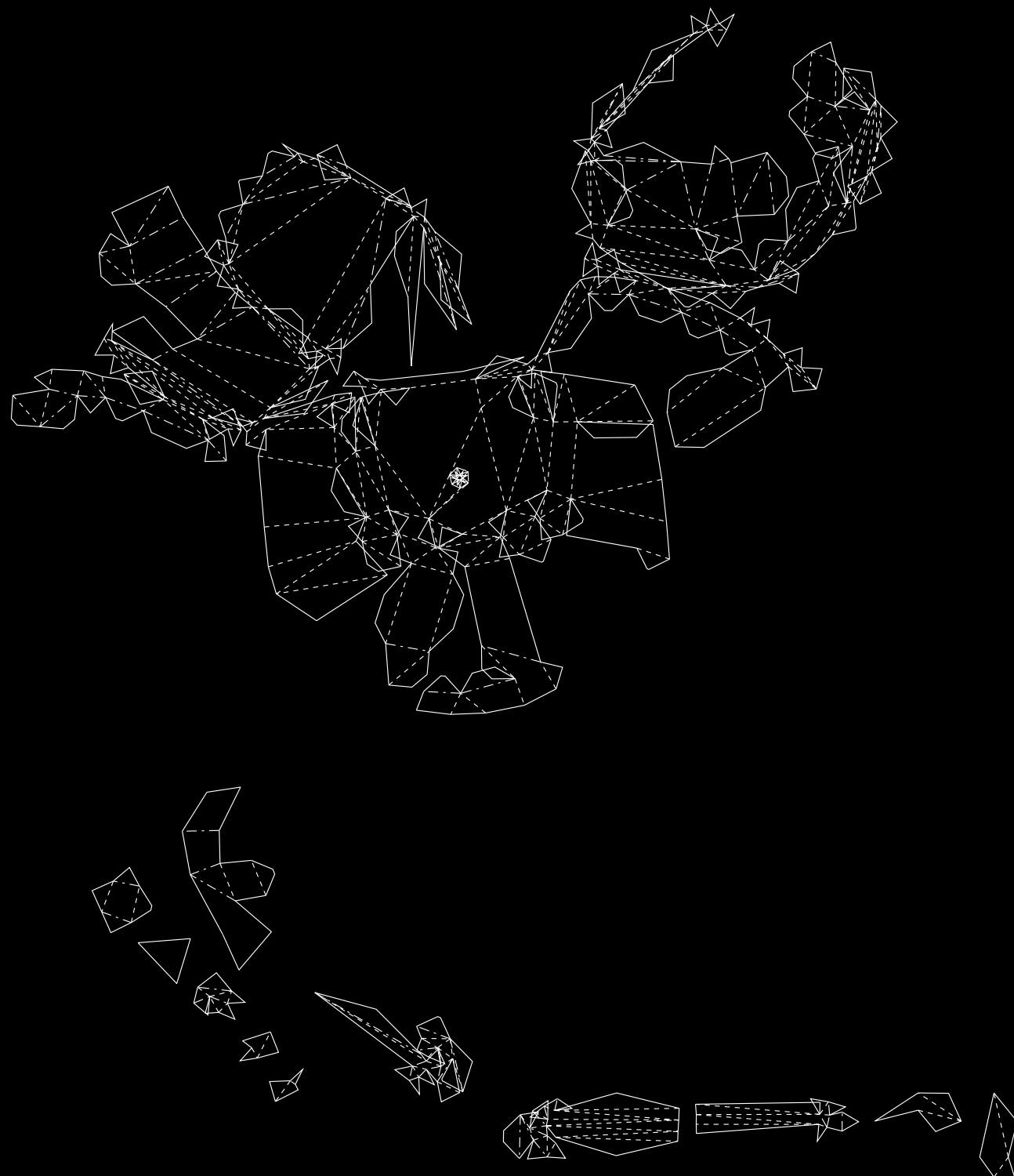
Haretsugami

2007

GRAVURE, IMPRESSION / ENGRAVING, PRINT

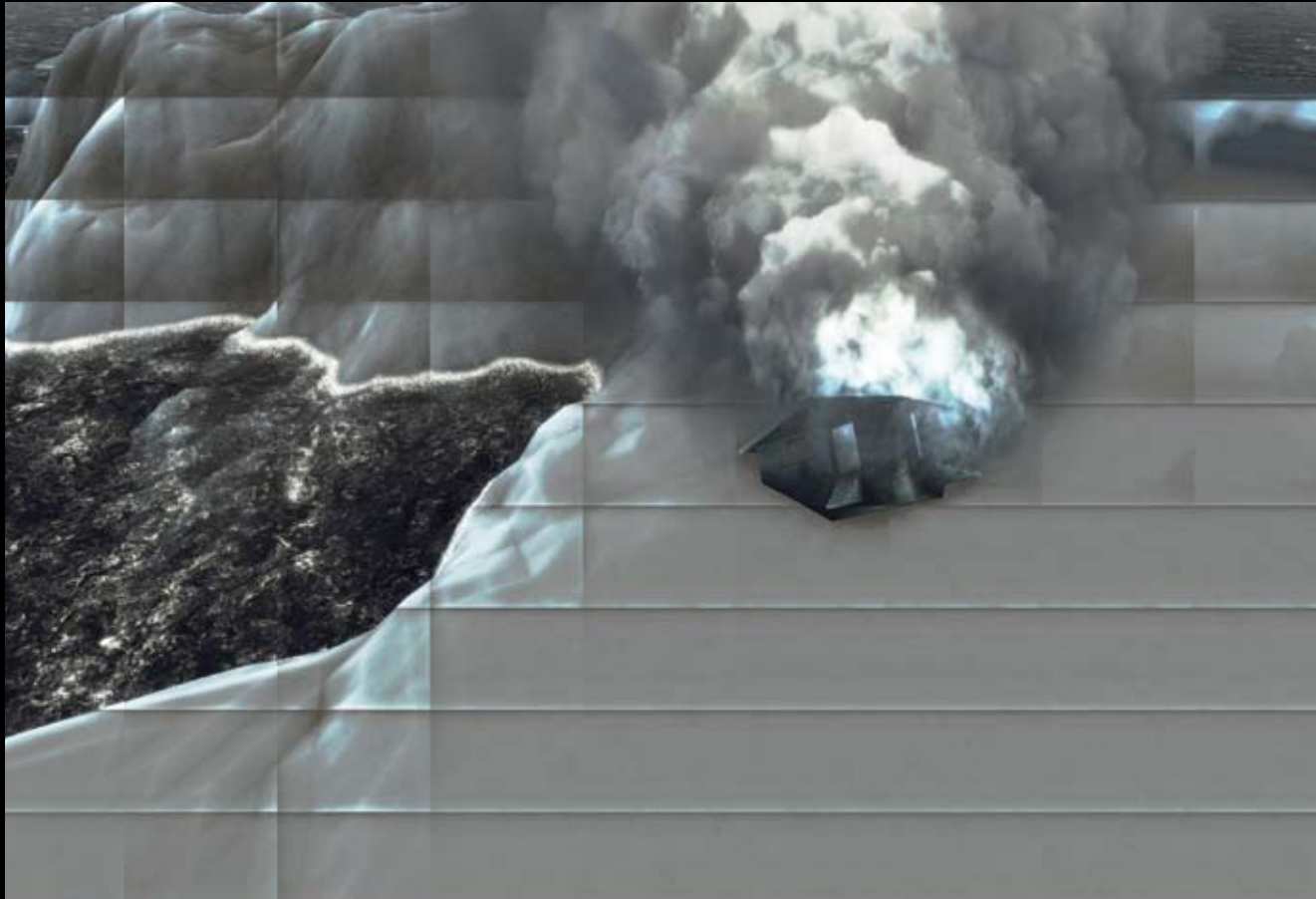
IMPRESSION JET D'ENCRE, PLEXIGLAS / ACRYLIC, INKJET PRINT

70 x 100 CM



Les modèles de meubles utilisés dans *Dislocation II* sont dépliés grâce à un logiciel d'origami. Les schémas produits sont imprimés à l'échelle 1:1. Ils sont également gravés au laser sur de l'acrylique. Malgré l'aspect bidimensionnel du résultat, l'observateur peut reconstituer mentalement le volume.

The furniture models we find in *Dislocation II* are unfolded using an origami software. The generated schematics are printed on a scale of 1:1. Using a laser, they are also engraved on acrylic. In spite of the two-dimension result, the observer can mentally reconstitute the volume.



Désert

2007
PHOTOGRAPHIES
MOTEUR DE JEU VIDÉO / GAME ENGINE
IMPRESSION JET D'ENCRE / INKJET PRINT
90 x 120 CM



Cast.e

2010
PHOTOGRAPHIES



Dark Games

2010
INSTALLATION



Sur Terre High Ground

2005

SITE INTERNET, VIDÉO, AUDIO / WEBSITE, VIDEO, AUDIO

C++, FLASH, HTML, JAVASCRIPT, MYSQL, PHP, SOAP, XML

LA JEUNE FEMME / THE YOUNG WOMAN : VALÉRIE LEROY

LA FEMME / THE WOMAN : NICOLE MAX

L'HOMME / THE MAN : ABDELHAFID METLSI

PRODUCTION : ARTE CINÉMA / LE FRESNOY / DICREAM

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION

CD AUDIO ÉDITÉ PAR / AUDIO CD PUBLISHED BY : YTTERBIUM

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.

Des morceaux originaux composés à partir de sonorités du train ont été réalisés par Scanner, Christian Fennesz, Atau Tanaka, Francisco Lopez, Christophe Charles, Steve Roden, Heller, Vladislav Delay, Abstrackt Keal Agram, Tim Hecker, Robert Babicz, Hazard, Pure et Pita.

Three characters, a railway station, a train, along the railway. The pieces of a story whose traces the net surfer can track. The story has no ending. The setting is left there. The characters are gone. There are voices, torn photos left and somewhere out there, far in the city, the network flow. Original documents and archives compose a database of 900 000 media documents about the railway transport. The story is endless, it has no issue, the situations and feelings are left unsolved.

Original musical pieces composed based on the sounds of a train were created by Scanner, Christian Fennesz, Atau Tanaka, Francisco Lopez, Christophe Charles, Steve Roden, Heller, Vladislav Delay, Abstrackt Keal Agram, Tim Hecker, Robert Babicz, Hazard, Pure and Pita.



Amateurs

2005
PHOTOGRAPHIES RÉACTIVES / REACTIVE PHOTOGRAPHIES
C++, CAPTEUR DE PROXIMITÉ, ÉCRAN LCD, IMPRESSION JET D'ENCRE, ORDINATEUR / C++, INKJET PRINT, LCD MONITOR,
PROXIMITY SENSOR
80 x 128 CM



La ville est éclairée de façon diffuse car il n’y a aucune source de lumière, les fenêtres sont éteintes. Si on se rapproche de cette photographie, une fenêtre à l’avant-plan s’allume, c’est un petit écran incrusté dans l’image. On voit un salon, quelqu’un y entre, s’arrête face à un mur hors de notre champ de vision. Il semble observer quelque chose pendant de longues secondes, puis s’en va et éteint la lumière. L’appartement que nous voyons s’allumer est celui dans lequel nous sommes et le mur invisible est celui sur lequel est l’image que nous sommes en train de regarder.

The city is lighted by a dim light, as there is no light source and the windows are blind. When we get close to this photograph, a foreground window lights up, and we can see a screen embedded within the image. We can perceive a living room, someone comes in, he stops when facing a wall outside our field of view. The man seems to be gazing at something for many seconds, then he leaves and turns off the light. The apartment that we have just seen lighted is the apartment where we are and the invisible wall is the one containing the image that we are presently looking at.

Peoples

2007
AVEC JEAN-PIERRE BALPE
SITE INTERNET, INSTALLATION GÉNÉRATIVE, LIVRES / WEBSITE, GENERATIVE INSTALLATION, BOOKS
BOIS, FLASH, JAVA, MYSQL, PAPIER, PHP / FLASH, JAVA, MYSQL, PAPER, PHP, WOOD
<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/PEOPLES](http://incident.net/works/peoples)>



Un logiciel génère indéfiniment des biographies de personnages imaginaires. Ces textes sont automatiquement illustrés par des photographies trouvées sur Flickr suivant certains mots-clés. Chaque personnage a des relations avec d’autres personnages. Ils sont amis ou appartiennent à la même famille. Ils constituent un peuple qui s’inspire des traces de nos existences laissées sur Internet pour produire une mémoire visuelle.

A software generates indefinitely biographies of imaginary characters. These texts are automatically illustrated by photographs found on Flickr based on certain keywords. Each character has relationships with other characters. They are friends or members of the same family. They are a people inspired by the traces of our lives, left on the Internet, whose aim is meant to create a visual memory.

Das Ding

2007

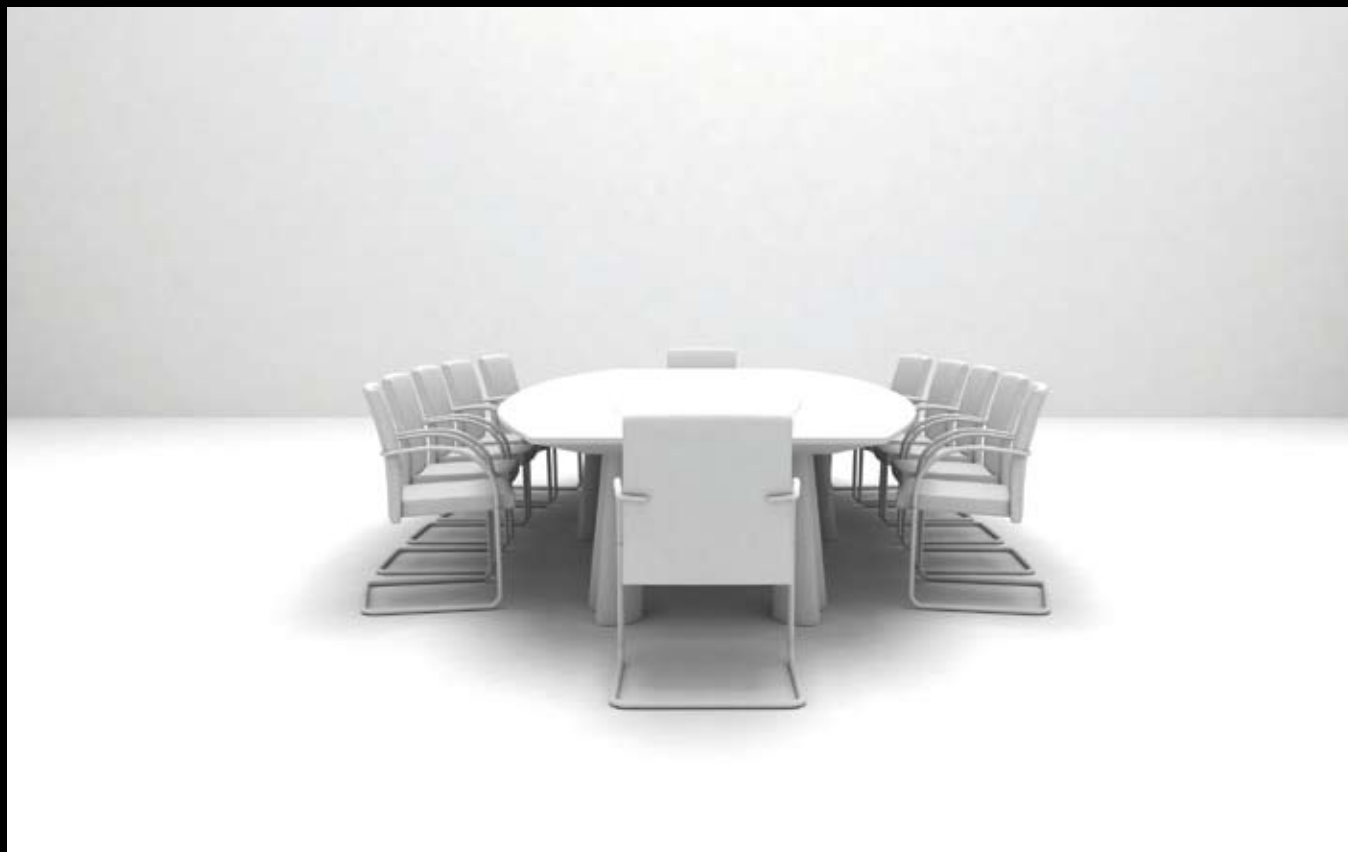
PHOTOGRAPHIES

IMPRESSION JET D'ENCRE / INKJET PRINT

200 x 140 CM

Ce sont des espaces où habituellement les êtres humains se réunissent : une bibliothèque, un bureau, un cinéma, une galerie, une gare, un restaurant, une salle à manger, une salle d'attente, une salle de cours, une salle de gym, une salle de réunion, un stade. Ces espaces sont vides. Il y a deux images pour chaque lieu, deux images qui se font face.

These are public places where human beings usually meet: a library, an office, a cinema, a gallery, a railway station, a restaurant, a dining room, a waiting room, a classroom, a gymnasium, a meeting room, a stadium. These spaces are empty. Each of these places is captured in two images facing each other.



L'État du monde

World State

2008

SITE INTERNET, INSTALLATION / WEBSITE, INSTALLATION

ÉCRAN LCD, FLASH, HD MP4, MP3, MYSQL, ORDINATEUR, PHP / COMPUTER, FLASH, HD MP4, LCD MONITOR, MP3, MYSQL, PHP

LA FEMME / THE WOMAN : MIREILLE HÉBERT

COPRODUCTION : YEAR 01 / VIDÉOGRAPHE

<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/WORLDSTATE](http://incident.net/works/worldstate)>

Une jeune femme est dans sa chambre. Elle semble malade. Parfois elle va mieux. Parfois elle va mal. Chacun de ses comportements semble répondre à une logique secrète. La journée avance, elle a du mal à respirer, elle se détend, se lève et s'effondre. Tout recommence. Ailleurs, des gens meurent, sont blessés, des gouvernements renversés, des élections gagnées, des matières premières deviennent rares, des négociations sont en cours, des traités signés. Tout recommence. *L'État du monde* est une fiction qui réagit en temps réel aux informations de CNN. La femme est plus ou moins malade selon ce qui arrive dans le monde.

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. *World State* 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.



Karadzic 'will fight extradition'

Ma vie est une fiction interactive 2

My Life Is an Interactive Fiction 2

2009

PERFORMANCE, INSTALLATION INTERACTIVE / PERFORMANCE, INTERACTIVE INSTALLATION

BOIS, CLAVIER MODIFIÉ, ÉCRAN LCD, FLASH, IPOD TOUCH, MYSQL, ORDINATEUR, PHP / COMPUTER, FLASH, IPOD TOUCH, LCD MONITOR, MODIFIED KEYBOARD, MYSQL, PHP, WOOD

ÉLECTRONIQUE / ELECTRONICS : SAMUEL SAINT-AUBIN

<[HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/LIFE2](http://incident.net/works/life2)>

Une performance transformant la vie privée de l'artiste en fiction interactive. Chaque fois qu'il a un choix à faire, l'artiste envoie les termes de l'alternative dans l'exposition et attend qu'un visiteur veuille bien décider à sa place. Il réalisera alors ce qui lui a été demandé.

In a performative action, the artist turns his private life into an interactive fiction: before any decision he has to make, Grégory Chatonsky sends his options to the exhibition's computer and waits until a visitor decides for him, and he will do what he is told.



2010

EXTIMACY, Es Baluard Museu d’Art Modern I Contemporani, Palma Mallorca, ES [**Group**]
WATERPOD, Occurence, Montréal, CA [G]
DANCING MACHINES, Gare St-Sauveur, Lille, FR [G]
PROCESS AS PARADIGM, Laboral, Gijon, SP [G]
L’INVENTION DE L’IDENTITÉ 2, La Fabrique Mirail, Toulouse, FR [**Solo**]
WAIT & SEE, Lieu commun, Toulouse, FR [G]
L’INVENTION DE L’IDENTITÉ 1, Bellegarde, Toulouse, FR [S]
HYBRID TERRITORIES, Galerie Kamchatka, Paris, FR [G]
DANCING MACHINES, EXIT, MAC, Créteil, FR [G]
DANCING MACHINES, VIA, Le manège, Maubeuge, FR [G]
CAPTURE PROTOTYPE, Nuit Blanche, MACM, Montréal, CA [G]

2009

NUMERISCAUSA, Paris, FR [S]
TAG TIES AND AFFECTIVE SPIES, curated by D. Dragona, National Museum of contemporary art, Athens, GR [G]
ENTER, International festival of art and new technologies, Prague, TCH [G]
NEW GENRE FESTIVAL, curated by J.D McPerson, Living Art Space Gallery, Tulsa, USA [G]
SANLUNYISHU, curated by Wang Jing, Beijing, CN [G]
FLUßGEIST, Oboro, Montréal, CA [S]
SCALE, curated by Jay Murphy, Corn Exchange Gallery, Edinburgh, UK [G]
DANS LA NUIT, DES IMAGES, curated by Alain Fleischer, Grand Palais, Paris, FR [G]

2008

SLICK 2008, Numeriscausa, 104, Paris, FR [G]
CARTES ET TERRITOIRES, 4, place de Séoul, Paris, FR [G]
THE INVENTION OF DESTRUCTION III, Galerie Poller, Frankfurt, DE [S]
THE INVENTION OF DESTRUCTION II, Galerie Poller, New York, USA [S]
JOURNÉES DE LA PHOTOGRAPHIE, curated by Nathalie Leleu, CCF, Damas, S [G]
NEXTARTFAIR, Galerie Poller, Chicago, USA [S]
HOLY FIRE : ART OF THE DIGITAL AGE curated by Yves Bernard (BE) and Domenico Quaranta (IT), IMAL, Bruxelles, B [G]

CCA curated by Pau Walder, Andratx, Majorque, ES [G]
ECONOMIE 0 curated by Marika Dermineur, La ménagerie de Verre, Paris, F [G]
FLUßGEIST : WAITING curated by Jay Murphy, HP Garcia Gallery, New York, USA [G]
INTER-ACTION Rhizome, NY, USA [G]
INSINUATION Action art actuel, Saint Jean sur Richelieu, CD N[S]
L’INVENTION DE LA DESTRUCTION Galerie NumerisCausa, Paris, F [S]
MY HARD DRIVE IS EXPERIENCING SOME STRANGE NOISES, Valencia, ES [G]
NUIT BLANCHE, WORLD STATE curated by Videographe, Excentris, Montréal, CDN [G]
OPEN EAR curated by Garrett Lynch, Canterbury university, UK [G]
OUR FRIENDS ARE ELECTRIC Melbourne, AU [G]
THE JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL The National Art Center, Tokyo,JP [G]
WORLD STATE, YEAR 01 Toronto, CDN [G]

2007

00130GALLERY Helsinki, FIN [G]
CINEMA@HOME 36^e Festival du nouveau cinéma, Montréal, CDN [G]
GOOGLE ART OR HOW TO HACK GOOGLE Rhizome and New Museum of Contemporary Art, New York, USA [G]
HORS LA VILLE Goethe Institut, Dakar, SN [G]
IL ÉTAIT UNE FOIS Galerie NumerisCausa, Paris, F [G]
INTERNATIONAL VIDEOWORK FESTIVAL #03 Yogyakarta, RI [G]
INTERSTICES Le lieu unique, Nantes, F [G]
INTERSTICES Palais de Tokyo, Paris, F [G]
LOYAL_ROOFTOPS-2007 Galerie Loyal, Kassel, D [G]
READONLYMEMORIES Maison Européenne de la Photographie (MEP), Paris, F [S]
SOUND OF FAILURE: EXPERIMENTAL MUSIC IN A POST-DIGITAL ERA Sydney, AUS [G]
TERMINAL Austin Peay State University, USA [G]

2006

[DAM] DIGITAL ART MUSEUM Berlin, D [G]
ADDING INSULT TO IMAGERY? ARTISTIC RESPONSES TO CENSORSHIP AND MASS-MEDIA Kipp Gallery, Indiana University of Pennsylvania, USA [G]

ADDING INSULT TO IMAGERY? ARTISTIC RESPONSES TO CENSORSHIP AND MASS-MEDIA UCM - University of Central Missouri, Warrensburg, USA [G]
ARS MEMORIA Rhizome and New Museum of Contemporary Art, New York, USA [G]
DÉSERTION La Chapelle, Montréal, CDN [S]
NUIT BLANCHE Canal Saint-Martin, Hearth galerie, Paris, F [G]
PETIT FORMAT #1 Galerie Numeris Causa, Paris, F [G]
V.O.S.T Cinéma Le Barbizon, Paris, F, [G]
PERFORMANCE INTERMEDIA FESTIVAL National Museum in Szczecin, PL [G]

2005

6ÈME CARREFOUR DE L’IMAGE DE L’OCÉAN INDIEN La Réunion, F [G]
ARBORESCENCE FESTIVAL Aix-en-Provence / Marseille, F [G]
INTRUSIONS 0-1 [ars]numerica - Centre européen pour les arts numériques, Montbéliard, F [G]
MAFOS Thaïland New Media Festival 2005, Bangkok, T [G]
NUIT BLANCHE Standard, Paris, F [G]
PIEMONTE SHARE FESTIVAL Turino, I [G]
SUR TERRE Point Éphémère, Paris, F [S]
URBANISMS curated by Annette Weintraub, Pace Digital Gallery, NY, USA [G]

2004

56 PREMIO SUZZARA Galleria del Premio Suzzara, Suzzara, I [G]
CYNETART Festspielhaus Hellerau, Dresden, D [G]
D’AILLEURS La Gaîté Lyrique Hors les Murs et Le Carrosse, Paris, F [G]
FESTIVAL MEDI@RTE Athen, GR [G]
FESTIVAL OSOSPHERE Strasbourg, F [G]
MONACO DANCE FORUM Monaco, MC [G]
PAUSE curated by MobilGaze, Oboro, Montréal, CND [G]
READONLYMEMORIES La Ferme du Buisson, Noisiel, F [S]
RGB V.1 La Ferme du Buisson, Noisiel, F [S]
TRANSLATION / TRADUCTION Kamp Gallery, Philadelphia, USA [G]
VILLETTE NUMÉRIQUE 2004 Festival international de la création et des nouveaux médias à Paris, F [G]

2003

BACKUP_FESTIVAL - NEW MEDIA IN FILM Weimar, D [G]
BETASPACE California State University, Hayward, US [G]
BOSTON UNIVERSITY ART GALLERY Boston, USA [G]
COMPUTER SPACE FESTIVAL 2003 Sofia, BG [G]
DEMO NET-ART Grenoble, FR [G]
EDITH RUSS SITE FOR MEDIA ART Oldenburg, D [G]
FILE ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL São Paulo, BR [G]
FIRST LANCASTER FILM FESTIVAL 2003 Lancaster, UK [G]
IMMEDIA 2003 Ann Arbor, Michigan, USA [G]
LE SOMMEIL DU SPECTATEUR SAT, CDN [S]
LES NUITS CURIEUSES La Ferme du Buisson, Noisiel, F [G]
L’HORS Chaoid, Toulouse, FR [G]
MAD 03 NET Madrid, E [G]
NETART FROM CANADA curated by Agricola de Cologne, Javamuseum.org [G]
NEW MEDIA ART FESTIVAL > MICROWAVE INTERNATIONAL New Media Arts Festival, Hong Kong [G]
NOT TV Hackney Central Station, London, UK [G]
NUIT BLANCHE SLEEP*LESS*NET 4-5/10 Hôtel de la Trémoille Paris, F [G]
NUIT BLANCHE, READONLYMEMORIES, LA FIN DU SOMMEIL, IMMANENCE Paris, F [S]
STUTTGARTER FILMWINTER - FESTIVAL FOR EXPANDED MEDIA Stuttgart, D [G]
THE IRISH MUSEUM OF MODERN ART Dublin, IRL [G]
TURBULENCE ARTISTS STUDIOS Turbulence, Boston, US [S]
URBAN ANGUISHES / ANGOISSES URBAINES nettime-fr, www.nettime.org [G]
VIPER | INTERNATIONAL FESTIVAL FOR FILM VIDEO AND NEW MEDIA Basel, CH [G]
WEB BIENNAL Istanbul Contemporary Art Museum, Istanbul, Turquie [G]
EUROSCREEN21 European media-art project, PAN-Forum of Art, Emmerich, D / Museum Kunst Palast, Düsseldorf, D / Medineturm, Graz - Europe Culture Capital 2003, A / Fornos Center For The Art And New Technology, Athens, GR / BWA Art Center, Galerie Sztuki Wspolczesnej, Wroclaw, PL / Iirida Gallery, Sofia, BG / Academy of Fine Arts, “Istituto di Storia e Fenomenologia Delle Arti”, Macerata, I / Apartment Project, Istanbul, TR / Cantieri Culturali alla Zisa, Palermo, I / Iris Film Festival, Jyväskylä/Saarijärvi, FIN / On Gallery, Poznan, POL / Charlie

Cinema, Lodz, Pol / Yester Now/ Worm, Rotterdam, NL / Gallery of Contemporary Art, Celje, SLO / Center For Contemporary Arts, Prague, CZ / Automata In Cooperation With Gallery Alkatraz, SLO / Puesta de Corto, Short Film Festival, Rubi / Barcelona, E / Maumaunderground, Barcelona, E / Festival De Curtmetratges Baumann V0.4, Terrassa, E / MUU Galleria / Muumaanantai, Helsinki, FIN / DeLeon White Gallery, Toronto, CDN [G]

2002

ACTUAL POSITIONS OF FRENCH NETART curated by Agricola de Cologne, Javamuseum.org, D [G]
ART ON THE NET 2002 9.11 Machida City Museum of Graphics Arts Tokyo, JP [G]
ART ON THE NET Machida City Museum of Graphic Arts, Tokyo, JAP [G]
COMPUTER SPACE 2002 XIV-th International Computer Art forum, Sofia, BG [G]
FILE ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL São Paulo, BR [G]
FREE MANIFESTA, MANIFESTA 4 European Biennial of Contemporary Art, Frankfurt am Main [G]
HYPERTEKST Stuk Kunstencentrum vzw, Leuven, BE [G]
IRISH MUSEUM OF MODERN ART Dublin, IRL [G]
KOREA WEB ART FESTIVAL Digital Academy of Art and Culture [G]
LA VILLETTE NUMÉRIQUE Paris, F [G]
LIVERPOOL BIENNIAL Liverpool, UK [G]
MACHINISTA 2002: ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN ART Perm, RUS [G]
MATTER+MEMORY / MATIERE+MÉMOIRE Oboro, Montréal, CND [G]
MNEMONIC - A 9/11 MEMORIAL EXHIBITION Long Island City, USA [G]
NETSLEEPING SAT, Montréal, CND [S]
NEW WORLD ORDER PixelPress, USA [G]
PORTÉES À L'ÉCRAN, DU SON À L'IMAGE ET VICE-VERSA Paris, F [G]
READ_ME 1.2, SOFTWARE FESTIVAL Rhizome and The New Art Musuem, New York, USA [G]
RELOAD Istanbul Contemporary Art Museum, Istanbul, Turquie [G]
SANTA CRUZ DIGITAL ARTS FESTIVAL Santa Cruz, California, USA [G]
THE DIGITAL LABYRINTH THEATRE Holon, IL [G]
THE FREE BIENNAL New York, USA [G]

2001

A VIRTUAL MEMORIAL Javamuseum [G]
ART INSTITUTE, SAN FRANCISCO US [G]
BATOFAR Paris, F [S]
COMPUTER SPACE 2001 Sofia, BG [G]
CYNETART 2001 Internationales Festival für computergestützte Kunst, Dresden, D [G]
DIGITAL JAM Madrid, E [G]
GALERIE SAGACE Pau, F [S]
FESTIVAL ACCÈS(S) CULTURES ÉLECTRONIQUES Pau, F [G]
LE CUBE ART 3000 ESPACE CULTURE MULTIMÉDIA Issy les Moulineaux, F [G]
MAISON EUROPÉENNE DE LA PHOTOGRAPHIE Paris, F [G]
NUMERO Lisboa, P [G]
SOCIÉTÉ DES ARTS TECHNOLOGIQUES Montréal, CND [S]
URBAN MYTHS Holon, IL [G]
ZIG ZAG Hôtel de Sully, Paris, FR [G]
URBAN MYTHS (Holon, Israel)

2000

2ÈME FESTIVAL INTERNATIONAL D'ARTS MULTIMÉDIAS URBAINS Montbéliard, F [G]
BIENNALE D'ART CONTEMPORAIN CIAC, Montréal, CND [G]
ELECTROHAPPENING Rennes, F [G]
ENTER International festival of art and new technologies, Prague, TCH [G]
INSTITUT FRANÇAIS Budapest, H [S]
ISEA 2000, AU-DELÀ DE L'ÉCRAN ENSBA, Paris, F [G]
SOUND SPACE Stuttgart, DE [G]

1999

FESTIVAL INTERNATIONAL D'ARTS MULTIMÉDIAS URBAINS Montbéliard, F [G]
VRML 99 San Francisco, Los Angeles, New York, Moscou [G]

1998

ART VIRTUEL, CRÉATIONS INTERACTIVES ET MULTISENSORIELLES curated by Frank Popper, Boulogne Billancourt, F [G]

AUTEURS CONTRIBUTEURS

VIOLAINE BOUTET DE MONVEL

Violaine Boutet de Monvel est critique d'art, vidéaste et doctorante en histoire de l'art à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne où elle poursuit ses recherches sur l'image en mouvement et la narration dans l'art vidéo, le cinéma exposé et l'art numérique. Depuis 2006, elle contribue à différents magazines d'art internationaux, dont ArtReview, Flash Art, et Artpress. Violaine Boutet de Monvel is an art critic and video artist. She is currently completing her PhD in Art History at Paris I Panthéon-Sorbonne University, where she carries out research on moving image and narration within the fields of video art, exhibited cinema, and digital art. Since 2006 she has contributed to several international art magazines, including ArtReview, Flash Art, and Artpress.

MICHAEL JOYCE

Au début des années 1990, le New York Times qualifiait afternoon, le roman de Michael Joyce paru en 1987, « d'ancêtre de toute fiction hypertextuelle », tandis que le Toronto Globe and Mail affirmait qu'il « était au roman interactif hypertextuel ce que la Bible de Gutenberg est à la publication » et que Der TAZ de Berlin le qualifiait d'« Homère de l'hypertexte ». Depuis, Michael Joyce a publié de nombreuses fictions hypertextuelles sur le web et en édition CD. Afternoon a été traduit dans plusieurs langues et une traduction française sera publiée par les Éditions Hyx (Paris) en 2012. Également auteur de romans papier, Joyce a récemment publié Was: Annales Nomadique, a novel of internet chez Fiction Collective 2 en 2007. Un autre de ses romans, Liam's Going, a été réédité par McPherson et Compagnie en format de poche en 2009 et son premier roman, The War Outside Ireland, a remporté le prix du meilleur nouvel auteur décerné par l'association des universités des Grands Lacs (USA). Il a récemment collaboré avec l'artiste visuelle Alexandra Grant (Los Angeles) sur un projet multimédia et s'est mis à la poésie, avec des poèmes et des traductions figurant dans nor/ (la nouvelle revue de l'Ohio), The Iowa Review, New Letters, Parthenon West, New Review, Gastronomica et The Spoon River Review parmi tant d'autres. SUNY Press and Michigan ont publié un recueil de ses nouvelles, écrits en prose et essais sur la technologie. Michael Joyce vit au bord de la rivière Hudson, près de Poughkeepsie, où il est professeur d'anglais et d'études des médias à l'Université Vassar. In the early 1990's The New York Times called Michael Joyce's 1987 novel afternoon «the granddaddy of hypertext fictions,» while The Toronto Globe and Mail said that it «is to the hypertext interactive novel what the Gutenberg bible is to publishing,» and Der TAZ in Berlin called him «Der Homer der Hypertexte.” He since has published numerous hypertext fictions on the web and on disk. Afternoon has been translated into various languages and a French translation will be published by Editions HYX (Paris) in 2012. Also a print novelist, his most recent, Was: Annales Nomadique, a novel of internet, was published by Fiction Collective 2 in 2007. Another novel, Liam's Going was reissued in paperback by McPherson and Company in 2009. His first novel, The War Outside Ireland, won the Great Lakes New Writers Award. Recently he has been collaborating in multimedia work with LA visual artist Alexandra Grant and has taken more and more to poetry, with poems and translations appearing in nor/ (The New Ohio Review), The Iowa Review, New Letters, Parthenon West, New Review, Gastronomica and The Spoon River Review among others. SUNY Press and Michigan have published collections of his short fictions, prose pieces and essays about technology. He lives along the Hudson River near Poughkeepsie where he is Professor of English and Media Studies at Vassar College.

NATHALIE LELEU

Nathalie Leleu est attachée de conservation au Musée National d'Art Moderne / Centre de Création Industrielle / Centre Georges Pompidou, actuellement expatriée à Damas en Syrie. Auteure de divers textes et articles en histoire de l'art à propos de la gestion des collections et des nouvelles technologies appliquées au domaine culturel et artistique, elle enseigne à l'université Paris IV Paris-Sorbonne dans le cadre du programme de Master «L'art contemporain et son exposition», ainsi qu'à Sciences Po Paris. Nathalie Leleu is a conservator at the Musée National d'Art Moderne / Centre de Création Industrielle / Centre Georges Pompidou, currently expatriated in Damascus, Syria. Author of various texts and articles in art history about collection management and new technologies applied to the cultural and artistic field, she also teaches at Sciences Po Paris, and at Paris IV Paris-Sorbonne University within the Master program “Contemporary art and its exhibition”.

JAY MURPHY

Jay Murphy est écrivain. Ses textes ont été publiés dans Parkett, Contemporary, Metropolis, Art in America, Third Text, Afterimage parmi beaucoup d'autres publications. Il est l'auteur du scénario de Vesco et ses projets collaboratifs sur Internet ont été diffusés au Festival Online du Film de Sundance. Il a été l'éditeur du journal alternatif Red Bass ainsi que de l'anthologie For Palestine (1993). En 2008, il a été commissaire d'expositions à New York et Édimbourg et en 2009, l'organisateur de Climat Cruel : Nouveau cinéma/vidéo arabe qui a été diffusé dans quatre villes d'Écosse. (<http://www.thing.net/~soulcity>). Jay Murphy is a writer. His work has appeared in Parkett, Contemporary, Metropolis, Art in America, Third Text, Afterimage, among many other publications. He is the author of the screenplay Vesco and his collaborative Internet projects have been featured in the Sundance Online Film Festival. He was the editor and publisher of the alternative journal Red Bass and edited the 1993 book anthology For Palestine. In 2008 he curated gallery exhibitions in New York and Edinburgh and in 2009 organized Cruel Weather: New Film/Video from the Arab Middle East that ran in four cities in Scotland. (<http://www.thing.net/~soulcity>).

PAU WAELDER

Diplômé d'histoire de l'art à l'université de Barcelone, actuellement en doctorat sur les arts numériques. Travaille comme designer graphique et critique d'art. Il enseigne l'histoire de l'art et l'art contemporain. Collabore avec les sites Internet Artnodes (Barcelone, <http://www.artnodes.org>) et Furtherfield (Londres, <http://www.furtherfield.org>). Correspondant pour les magazines d'art a:minima et art.es (Espagne), il produit également des vidéos pour Vernissage TV (Bâle, <http://www.vernissage.tv>). Graduate in Art History by the University of





CAPTURES GRÉGORY CHATONSKY

Éditeur Publisher

Éditions HYX



Président : Marc-Antoine Perdereau
Direction : Olivier Buslot & Emmanuel Cyriaque

Publication

Auteurs Authors : Violaine Boutet de Monvel, Michael Joyce, Nathalie Leleu, Jay Murphy, Pau Waelder
Graphisme Book design : Simone Burth, Denis Coueignoux, Laboratoire Intégral Ruedi Baur
Traduction Translation : Patricia Comanescu, Alexandre Gagnon-Brown.
Relectures Proofreading : Florence Launay
Couverture cover : Grégory Chatonsky
Crédits photographiques Photo credits : Pau Waelder p. 74, Laurent Bardeche p. 81, Mirabelle Lagache p. 61, Marcos Morilla p. 117, Paul Litherland p. 177, Grégory Chatonsky.

Remerciements Acknowledgements

Jean-Pierre Balpe, Crystelle Bédard, Henri Borlant, Étienne Cliquet, Karen Dermineur, Reynald Drouhin, Bruno Dumont, Élizabeth Godfrid, Norbert Hillaire, Andréa Lauterwein, Stéphane Maguet, Ina Mihalache, Julie Morel, Amandine Piéru-Chantenay, Julie C. Paradis, Louise Poissant, Frank Popper, Éric Prigent, Christian Sommer, Bernard Stiegler, Anne-Laure Tissut.

Édité avec le soutien Published in association with

- Centre national des arts plastiques, ministère de la Culture et de la Communication (aide à l'édition).



- Conseil des arts et des lettres du Québec



- Action Art Actuel
190, rue Richelieu - Saint-Jean-sur-Richelieu
Québec - CANADA - J3B 6X4
T : +1 450 357 2178
action@action-art-actuel.org



ACTION ART ACTUEL

- Galerie Numeriscausa
53, boulevard Beaumarchais 75003 Paris, France
T : + 33 (0)1 42 78 24 26



1, rue du Taureau
F- 45000 Orléans
T : + 33 (0)2 38 42 03 26
F : + 33 (0)2 38 42 03 25
contact@editions-hyx.com
www.editions-hyx.com

Achevé d'imprimer
en Union européenne en novembre 2010
ISBN : 978-2-910385-65-1
Dépôt légal à parution

© 2010 HYX and the authors
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored
in a retrieval system or transmitted, in any form or by any means,
electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the
written permission of HYX Publisher.