

ETC MEDIA



GRÉGORY CHATONSKY

APRÈS

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

AFTER

ÉDITORIAL

2017

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

Pensons pluralisme, sans schisme.

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

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

Isabelle lelarge

Grégory Chatonsky, *Desert II*. 2010.

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

EDITORIAL

2017

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

Let us consider pluralism, without schism.

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

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

Isabelle Lelarge
Translated by Oana Avasilichioaei

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

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

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

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

GOLIATH DYÈVRE est designer. Il intègre l'École Nationale Supérieure de Création Industrielle (ENSCI-Les Ateliers) qui lui décerne un

diplôme en 2009. En 2014, après une résidence à la Villa Kujoyama au Japon, il commence une carrière en solo. En 2016, il effectue une résidence de recherche-création en Nouvelle-Zélande avec Grégory Chatonsky. Il développe une réflexion sur l'objet à travers des projets de recherche. Né en 1980, il vit et travaille à Paris.

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

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

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

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

Finland and is also Docent of Digital Culture Theory at the University of Turku.

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

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

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

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

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

INFINITUDE

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

HYPERPRODUCTION

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

SANS NOUS / WITHOUT OURSELVES

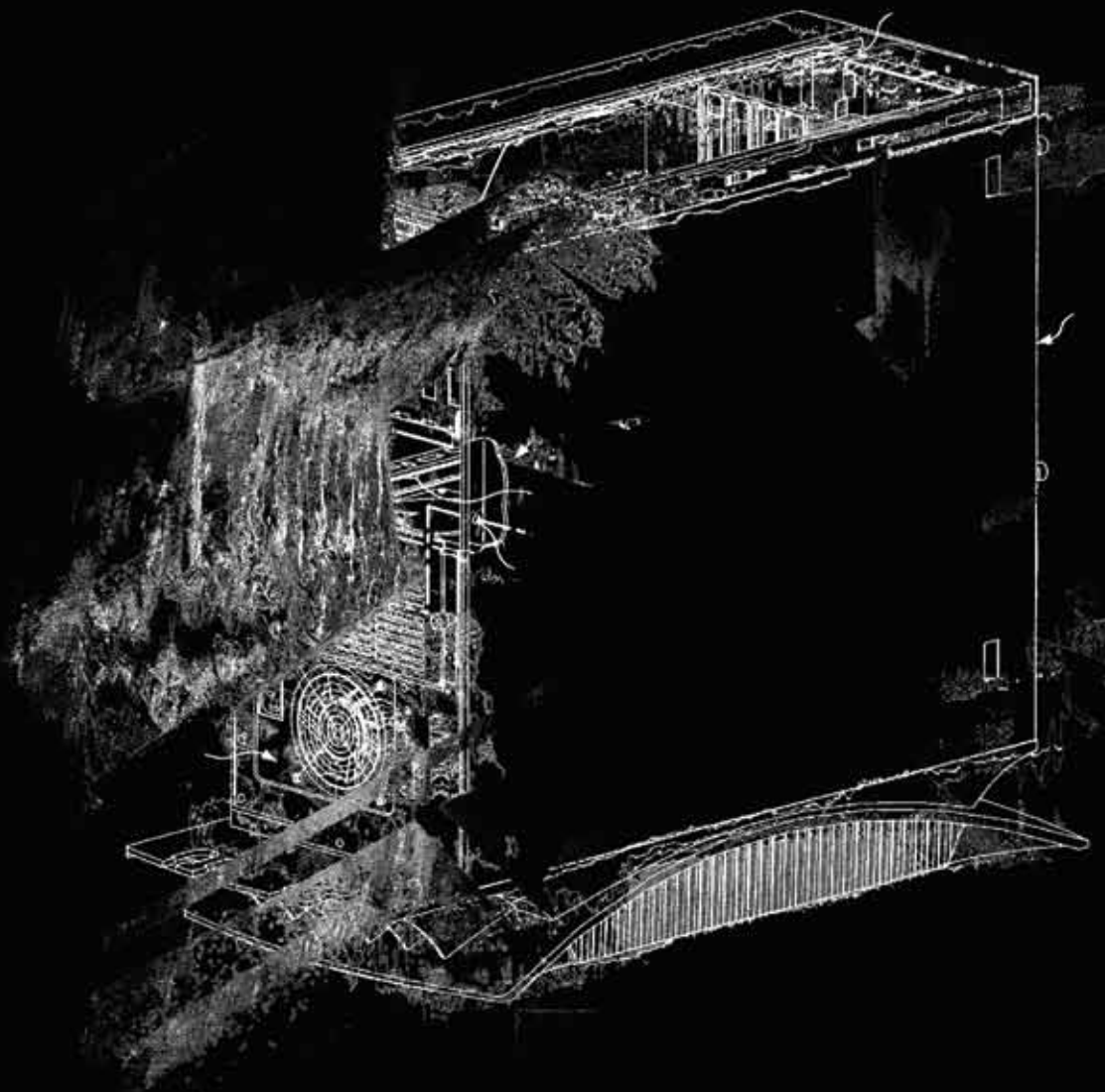
Grégory Chatonsky - 30 janvier 2015 20h13	70
Dylan Trigg - Chronophobe	74
Pierre-Alexandre Fradet - Nous, Pendant Notre Absence	80
Jussi Parikka - A Planetary Memory Trace	84

6

GRÉGOR Y CHATONSKY

—

2 NOVEMBRE 2016 À
15h43



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

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

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

Il essaya d'imaginer une émotion affleurant dans ses œuvres qui pourrait constituer un corpus. Il ne cherchait pas à créer des œuvres portant une immanence auratique, résumant par leur forme une intensité. Il savait que le flux de sa production faisait de chaque objet artistique un fragment qu'il était possible de recomposer, selon le thème, avec d'autres organes. Le corps était variable et les organes s'organisaient de

façon changeante selon les intérêts du moment. Une exposition était l'occasion d'un corpus, c'est-à-dire d'une traversée dans un ensemble d'objets qu'on choisissait, mettait en ordre, récréait pour les mettre en résonance les uns avec les autres selon une atmosphère ambiante.

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

L'INFINITUDE

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

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

HYPERPRODUCTION

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

Cette limite de la perception était redoublée. Non pas sentir un objet, mais se porter à la limite de son propre exercice et ne percevoir que cela. La limite de cette limite était notre disparition individuelle.

Mais à quelle limite notre extinction en tant qu'espèce nous portait-elle? Que serions-nous

SANS NOUS

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

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

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

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

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

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

He tried to imagine a feeling that showed through his artworks and could constitute a corpus. He was not trying to create works that had an auratic immanence, that encapsulated a particular intensity through their form. He knew that the flow of his production made each art object a part that could be reassembled, depending on the theme, with other components. The body was variable and the components were configured in an adaptable manner according

to his interest at the time. An exhibition was an opportunity to present a corpus, a chance to offer a trajectory through a set of objects that were selected, set in order, and recreated so as to resonate with one another in an ambient setting.

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

INFINITUDE

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

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

HYPERPRODUCTION

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

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

WITHOUT OURSELVES

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

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

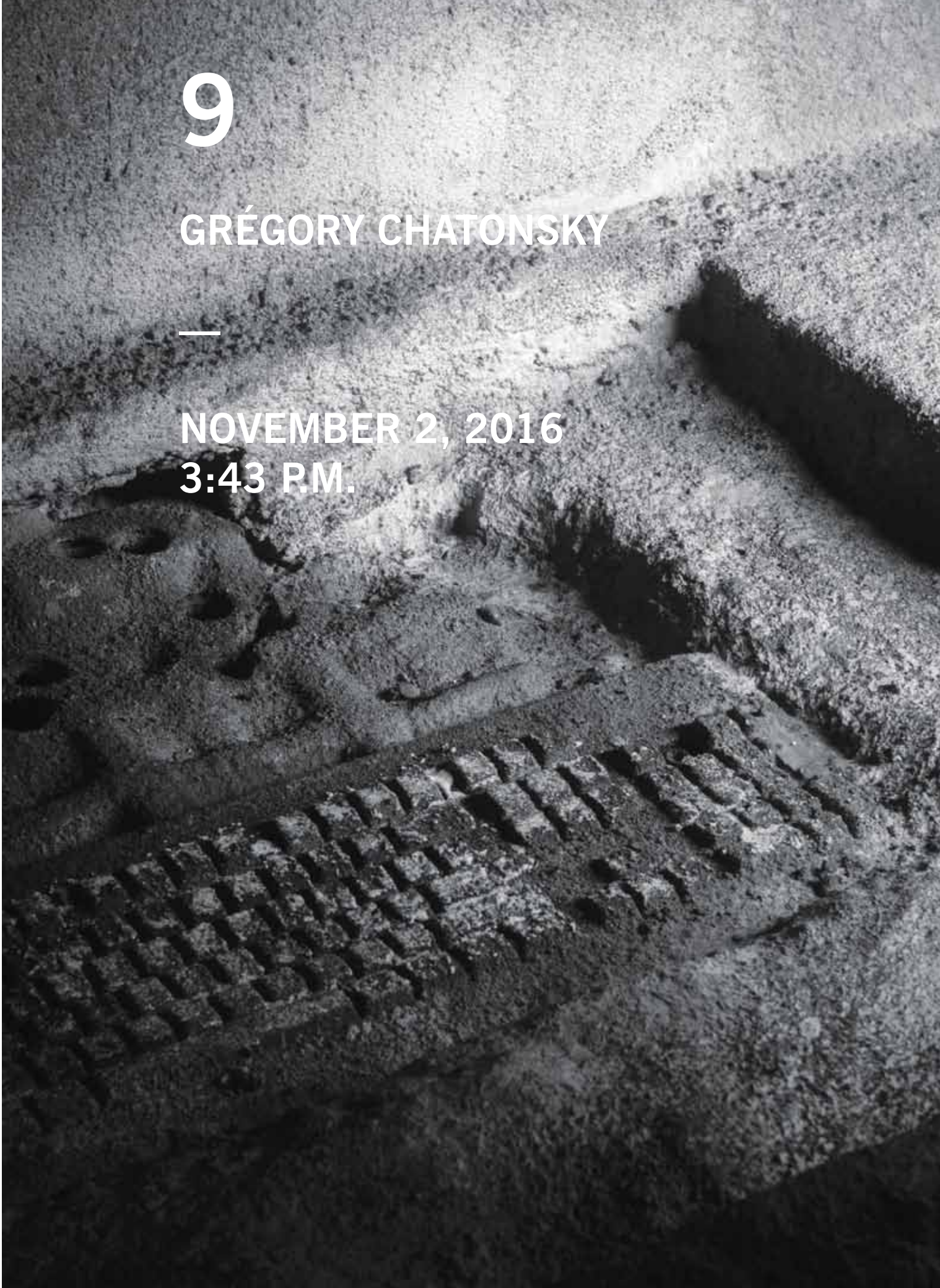
Telofossils (2013). With D. Sirois and C. Charles. Living species born and die. We are a living species. We will disappear. Because of the pollution, meteor, illness, anything that we have no idea. We can not predict it, but we know it. We will disappear and no one will think this disappearance. Earth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

Museum of Contemporary Art (Taipei, Taiwan).
With the support of CALQ, CAC, French Institute.
<http://chatonsky.net/telofossils>

9

GRÉGORY CHATONSKY

NOVEMBER 2, 2016
3:43 P.M.







INFINITUDE




12

GRÉGORY CHATONSKY

—

24 MAI 2015
22 H 34



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

ÊTRE, NE PAS ÊTRE OU ÊTRE AUTREMENT

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

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

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

CELA VA AVOIR LIEU, TOUJOURS, ENCORE

Quand le dispositif démarre, il se constitue progressivement. Si on le relance, il se constitue autrement. On connaît le spectre des possibles, mais on ne sait pas précisément quelles images on va voir, car

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

LA PROGRAMMATION QUI REND POSSIBLE LA CONTINGENCE

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

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

SANS OBSERVATEUR

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

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

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

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

Elle déconstruit la certitude des narrations classiques, elle est

UNE FICTION SANS NARRATION

(c'est-à-dire sans l'autorité d'un narrateur susceptible d'énoncer et d'être entendu), et se rapproche de cette chose hors sens qui hante nos existences et contre laquelle, parfois, nous luttons, en revendiquant une illusoire identité qui se révèle être un sable

mouvant dans lequel nous nous enlisons politiquement chaque jour un peu plus. Cette fiction fonctionne effectivement de cette façon. Elle n'est pas une métaphore de l'indétermination comme dans le post-cinéma et ses narrations flottantes : le programme fonctionne seul et nous offre sa solitude. Ce que nous sommes en train de voir ne sera visible qu'une unique fois, ceci

NE SE RÉPÉTERA JAMAIS

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

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

PLUS ANONYME

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

NOTRE HISTOIRE ET NOTRE DISPARITION ANNONCÉE

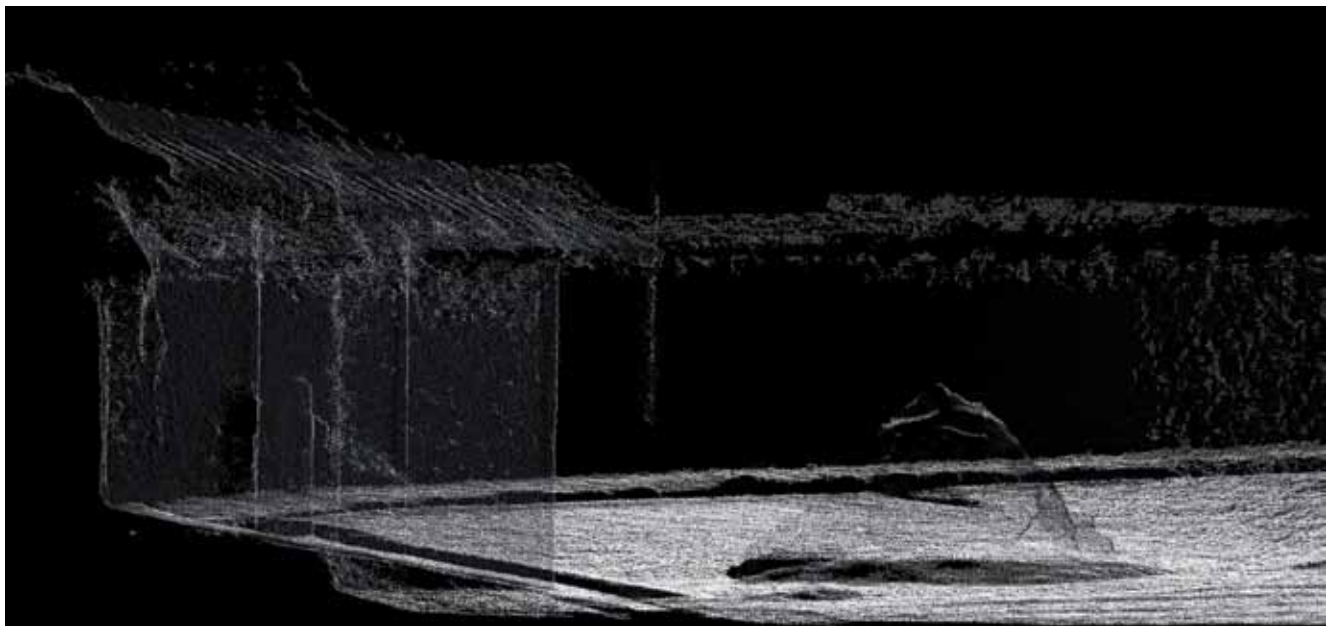
Qu'est-ce donc qu'un monde si ce n'est cet excès par rapport à ma visée? Le monde, c'est ce qui est au bord de l'image, ce qui déborde la surface de mon regard. Une œuvre configure un monde quand elle n'est pas entièrement visible parce que le regard n'aura pas assez de toute sa vie pour la voir. Et qui voudrait consumer sa vie à

seule fin d'épuiser une image? La fiction n'aura lieu qu'une fois, cette fois dont je suis le témoin, et elle existe aussi sans moi, sans aucun observateur.

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

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

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





16

ÈVE K. TREMBLAY

—

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



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

—

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

ELLE EST SOLITAIRE AVEC LUI

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

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

Une nuit sur le balcon de leur seul été. Les Bacopas semblaient joyeuses au réveil. L'engrais qu'elles avaient reçu ayant agi

pendant la nuit. Une poudre rose liquéfiée. Une araignée de type *Épeira* à l'abdomen respectable avait tissé sa toile géométrique. Le premier fil de soie placé à la jardinière, d'où le vent l'avait mené jusqu'à la rampe du balcon. Une argiope frelon avait fait des allers-retours toute la nuit sur son pont.

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

Une scène parfaitement éclairée à l'heure magique.

UNE PHOTO ABANDONNÉE. UNE IMPRESSION POUR SA MÉMOIRE SANS SPECTATEUR

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

Elle alla moudre le café. Le poêle au maximum, elle retourna prendre soin de ses fleurs à quelques pas de là. Unes à unes, elle enleva délicatement les fleurs fanées. Elle jeta un coup d'œil vers l'araignée. Au

creux de sa main gauche se tenait un petit tas de fleurs séchées destinées au compost. Elle voulait avertir l'araignée de s'en aller avant qu'elle détruise son œuvre. Elle lança trois fleurs de plus. Une bleue, une rose, une bleue. L'araignée s'agita. Elle alla verser son café. Elle déposa sa tasse sur la table du balcon et lança une autre fleur. Grâce au soleil, elle put identifier les fils principaux tenant la toile. En deux lents mouvements de doigts,

ELLE DÉPLAÇA LE FIL LE PLUS IMPORTANT DU RÉSEAU

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

— *Spaghetti makes me sad
We need to buy you a spider plant
...*

*Did u know there is no coffee in your coffee
machine?*

I like the sound

Assise dans le train

AMTRAK 69 NY

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

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

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

JE RIS PARÇE QUE C'EST TOMBÉ

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

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

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

PAR OÙ PASSE LE SOLEIL ?

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

EN MARCHANT, LES MOTS APPARAISSENT

Sous une table
Loin des crayons
Des jambes pliées...

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

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

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

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

(Pages suivantes)
Sur Terre (2005). Fiction en réseau. Sur Terre est une fiction interactive et générative composée de plusieurs milliers de médias (vidéos, images, sons, modèles, etc.) dans une base de données. L'histoire est infinie, les situations insolubles, les personnages irrésolus. Réalisée pour Arte cinéma, *Sur Terre* mélange le français et l'allemand. Trois personnages, une gare, un train, le long des rails. Les fragments d'une histoire dont l'internaute peut retrouver les traces. Le récit est indéterminé. Les lieux des décors sont là. Les personnages sont partis. Il reste des voix, des photos déchirées et dehors, loin dans la ville, le flux du réseau. Des documents originaux et d'archives constituent une

base de données de près de 900 000 médias autour du transport ferroviaire. L'histoire est sans fin, elle n'offre aucun dénouement, les situations et les affects sont irrésolus.

Avec le soutien d'Arte Cinéma.
<http://chatonsky.net/sur-terre>

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

Programmation : Vadim Bernard.
<http://chatonsky.net/interstices>

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

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