

24 Mai 2015 22 H 34

Grégory Chatonsky

Number 110, Spring 2017

Grégory Chatonsky : Après le réseau
Grégory Chatonsky: After the Network

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/85044ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-030X (print)

2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

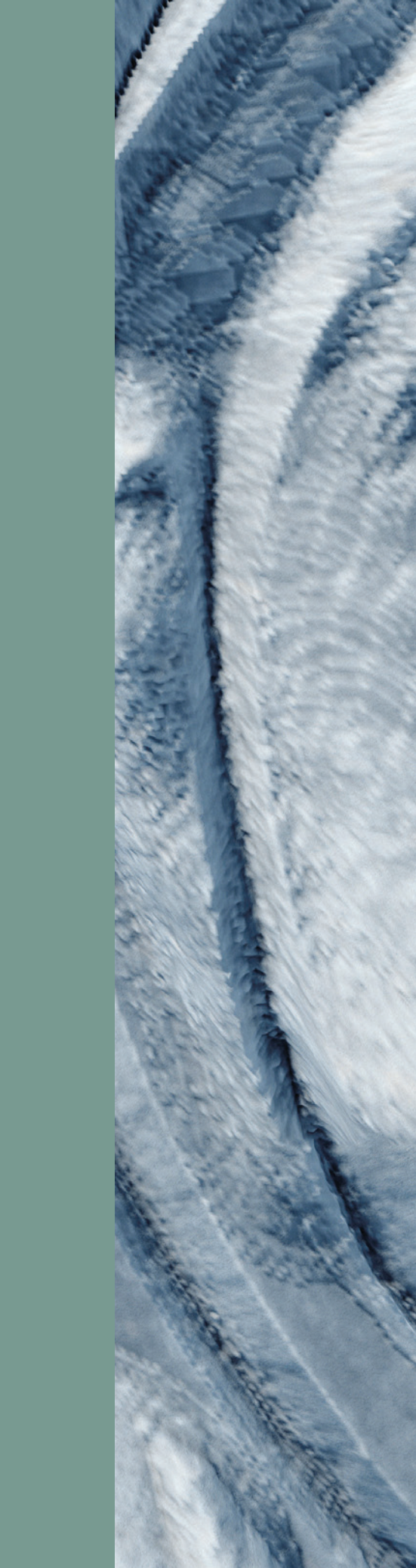
Chatonsky, G. (2017). 24 Mai 2015 22 H 34. *ETC MEDIA*, (110), 12–15.

An aerial photograph of a desert landscape, likely the Namib Desert, showing a winding road through sand dunes. The dunes are illuminated from the side, creating strong shadows and highlights that emphasize their texture and shape. The overall color palette is a range of blues and greys, giving it a monochromatic, ethereal appearance.

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 regardeur n'aura pas assez de toute sa vie pour la voir. Et qui voudrait consumer sa vie à

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

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

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

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

