Document generated on 08/04/2025 4:59 p.m.

Intermédialités
Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques
Intermediality
History and Theory of the Arts, Literature and Technologies

Captures d'écran
Indications

Grégory Chatonsky

Number 3, Spring 2004

Devenir-Bergson
Becoming-Bergson

URI: https://id.erudit.org/iderudit/1005472ar
DOI: https://doi.org/10.7202/1005472ar

See table of contents

Publisher(s)

Centre de recherche sur l'intermédialité

ISSN

1705-8546 (print)
1920-3136 (digital)

Explore this journal

Cite this document

Chatonsky, G. (2004). Captures d'écran : indications. *Intermédialités / Intermediality*, (3), 139–159. https://doi.org/10.7202/1005472ar

Tous droits réservés © Revue Intermédialités, 2004

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

Captures d'écran

Indications

Grégory Chatonsky

Les expérimentations esthétiques ne sauraient servir d'illustrations à des concepts philosophiques. Il y a toujours un décalage, un écart, un déphasage qui désorganisent la relation de causalité entre les images et les concepts. Si les concepts s'imaginent et que les images se conceptualisent c'est dans l'après-coup de langages hétérogènes. Ils ne constituent pas des preuves ou des révélations de l'autre. À une certaine époque des philosophes s'étaient placés sous le patronage des artistes, modèles d'une pensée libérée, absolue et joyeuse. Aujourd'hui ce sont de nombreux artistes qui cherchent une justification dans les concepts philosophiques, comme si le langage discursif devait faire autorité, et que la ressemblance entre nos deux mondes pouvait être ainsi utilisée.

Les images qui suivent ne sont pas des œuvres mais des captures d'écrans, des états suspendus qui rendent compte d'un temps et d'un parcours possibles. Ces images ont besoin d'un mode d'emploi pour être replacées dans leur processus programmatique, elles ne sont pas immanentes. Elles questionnent le temps et l'espace à travers le cinéma, le flux cybernétique, l'architecture, la hantise et l'anonymat. Ces images ne sont pas bergsoniennes, mais elles peuvent entrer en dialogue avec ce corpus théorique.

1, 4, 8, 14

Readonlymemories (http://incident.net/works/readonlymemories/)

Un film, comme une mélodie, est un flux : il se constitue dans son unité comme écoulement. Cet objet temporel, en tant que flux, coïncide avec le flux de la conscience dont il est l'objet — la conscience du spectateur. La caméra se déplace à droite, à gauche et dévoile l'espace. Il y a du hors-champ. Le temps permet de schématiser ces fragments d'espace et de reconstituer un espace plus grand

que jamais le spectateur ne voit en un seul moment. Le cinéma privilégie le temps sur l'espace car l'espace est réduit à une distance à parcourir entre deux points. Cette série de photographies numériques inverse cette hiérarchie et recompose l'espace cinématographique qui n'existe pas dans le maintenant du film et qui est pourtant le lieu de partage entre le cinéaste (le lieu de tournage comme référent) et les spectateurs (l'espace recomposé). En mettant à plat le temps, on reconstitue la continuité spatiale de l'espace en mettant bout à bout des fragments captés par la caméra. L'image n'est plus temporelle mais spatiale, le temps est rendu sensible par l'espace (de l'écran).

2, 3

Dislocation (http://dislocat.io-n.net/)

Fontevraud, abbaye jusqu'à la Révolution française puis prison, où Jean Genet aurait séjourné, est constitué de murs traçant un intérieur et un extérieur. Extérieur qui délimite, intérieur dans lequel des corps découpent le temps par le rituel. Mais le mur, acte par excellence de l'architecture, produit-il uniquement une séparation et un enfermement ? N'implique-t-il pas des passages et des ouvertures ?

J'ai choisi 24 lieux dans l'abbaye. Ces lieux fonctionnent par couple, l'un est sur le bord extérieur d'un mur, l'autre sur le bord intérieur. Un jeu de pistes discret s'élabore dans l'abbaye : des carrés de verre de taille réduite sont accrochés sur les murs et occultent des fragments de murs. Les visiteurs peuvent ne rien voir du dispositif s'ils n'y font pas attention. Discrétion des espaces et des mémoires.

Dans le « haut dortoir » une installation interactive présente ce qui a été occulté dans l'espace phénoménologique. À l'extérieur des micro-univers qui disloquent la relation entre l'image et la perspective. À l'intérieur le rituel des corps (religieux et prisonniers) découpés selon les 24 heures d'une journée. Fragmentation des corps, l'utilisateur devient la tête de lecture du flux temporel vidéographique.

5, 6

La révolution a eu lieu à New York
(http://www.incident.net/works/revolution_new_york/)

Un générateur automatique de texte, inspiré par le livre de Robbe-Grillet écrit en 1970, *Projet pour une révolution à New York*, va chercher sur *Internet* des images et des sons correspondant à certains mots. Cette traduction réalisée grâce au moteur de recherche *Google* et l'association de ces différents médias permettent de construire une narration dont la matière est le réseau Internet.

8

Netsleeping (http://incident.net/works/netsleeping/)

Netsleeping est un économiseur d'écran pour ordinateurs endormis connectés au réseau. De plus en plus de connections sont permanentes (DSL/cable). C'est un changement dans notre relation au réseau : nous ne nous connectons plus à Internet grâce à un modem téléphonique, le flux est toujours disponible, les informations sont juste en attente de navigation. Mais que se passe-t-il quand vous n'utilisez pas votre ordinateur et qu'il est resté allumé et relié au flux du réseau, quand les ordinateurs s'endorment et ne sont utilisés par personne ? *Netsleeping* raconte l'histoire de ce sommeil, d'abandon, de la passivité dans le flux lorsque les machines ne répondent plus à l'instrumentalité.

9

Revenances (http://www.incident.net/works/revenances/)

La revenance des spectres, des séparations et du contact. La revenance de la fiction et des histoires, de l'histoire. Franchir les limites entre la logique des fantômes et les technologies du virtuel. Le fantôme, les fantasmes, l'image présente et absente. La nuit, l'infra-mince de nos peaux qui se touchent. L'envoûtement de nos distances et de nos solitudes. Proposer au visiteur une N.D.E. (*Near Death Experience*) en guise d'histoire(s) d'amour.

10

Sous terre (http://www.incident.netr/works/sous-terre/)

Sous terre est une commande de la RATP pour la célébration du centenaire du métro parisien en l'an 2000. Sous terre, 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. Le métro est utile, il sert à aller d'un point à un autre. C'est une autre ville, de passages, de flux, de coupures : un réseau. Entre temps, dans le déplacement, il faut tuer le temps, ne pas sentir l'intensité environnante, tous ces gens que nous croisons sans les reconnaître, l'écoulement des maintenants scandés par le défilement des stations. J'imagine qu'allant à son travail selon le même trajet depuis dix ans quelqu'un doit croiser les mêmes personnes tous les jours dans les souterrains, et ne jamais leur adresser la parole. Et pourtant ils se connaissent, sans se reconnaître. C'est cet anonymat qui est sous nos pieds. C'est cet anonymat des singularités qui est la mémoire du

monde. Le métro est un réseau, comme Internet, comme notre mémoire. Le dernier métro est passé, on ferme les grilles. Une autre vie commence. On nettoie, on répare, on améliore, on installe pendant toute la nuit pour que le lendemain se déroule sans accroc pour les voyageurs, que tout fonctionne parfaitement, que ce jour, cet autre maintenant soit oublié et que nous puissions passer d'un endroit à un autre en oubliant la distance qui nous sépare.

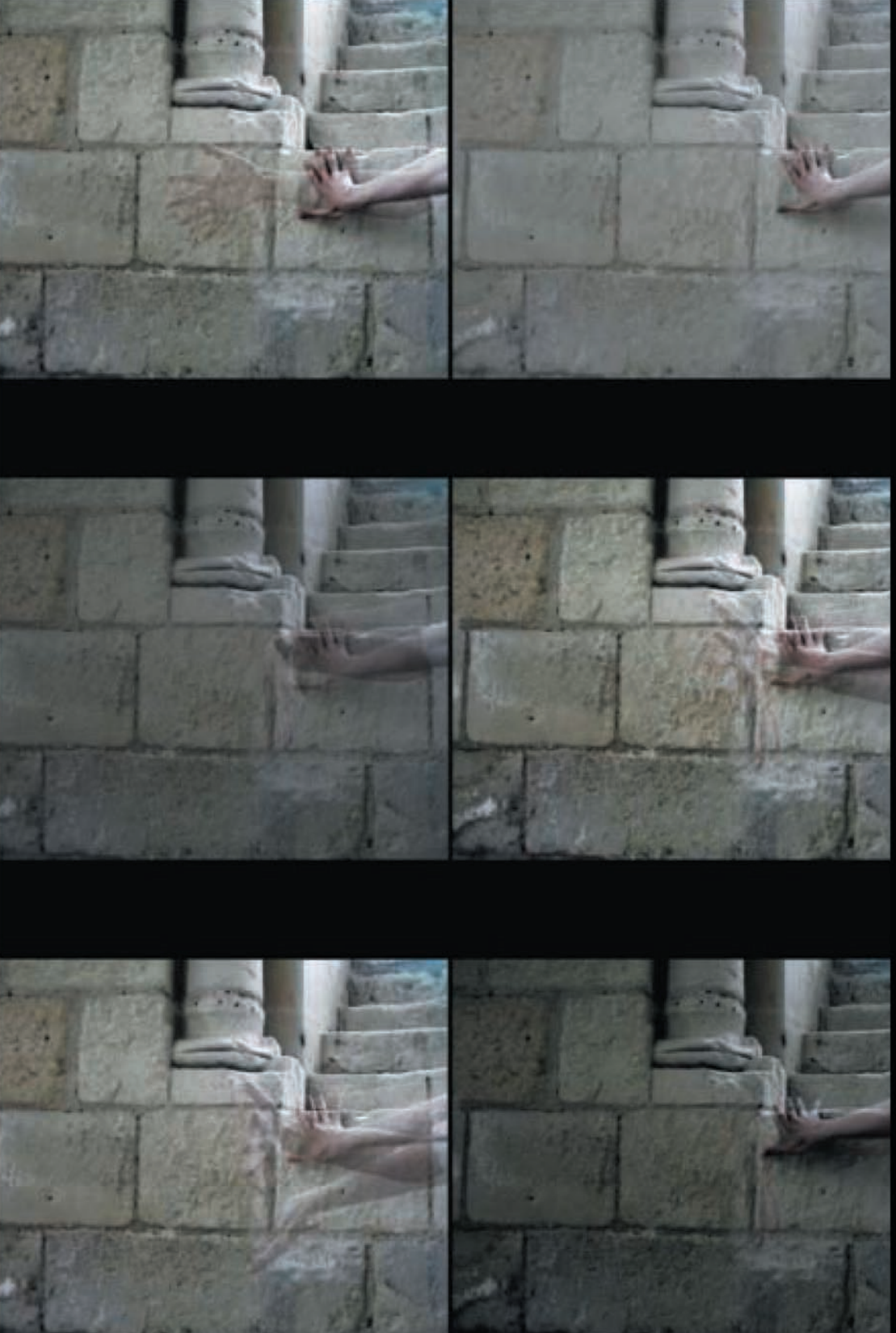
11, 12, 13

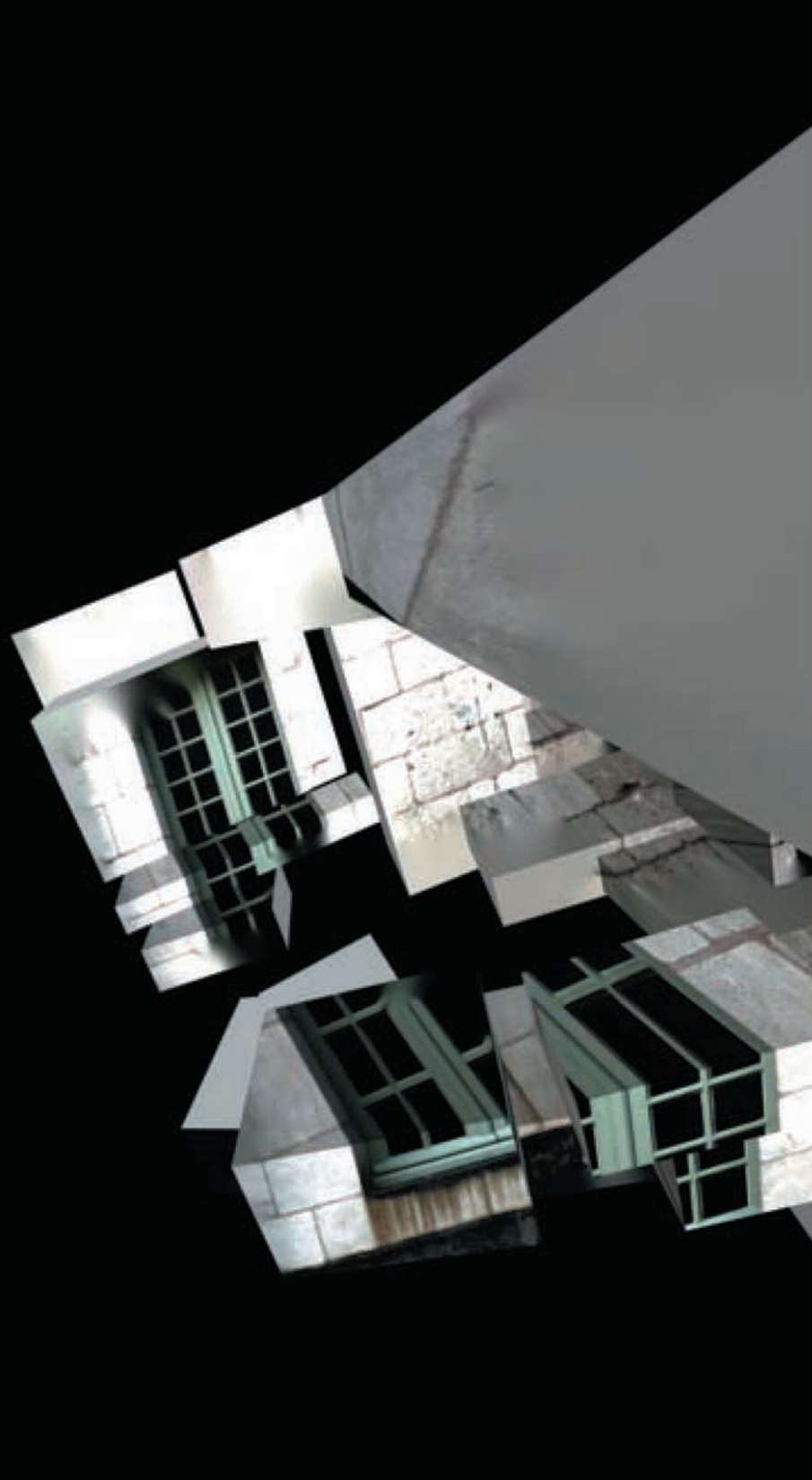
Sur terre (http:///www.sur-terre.net)

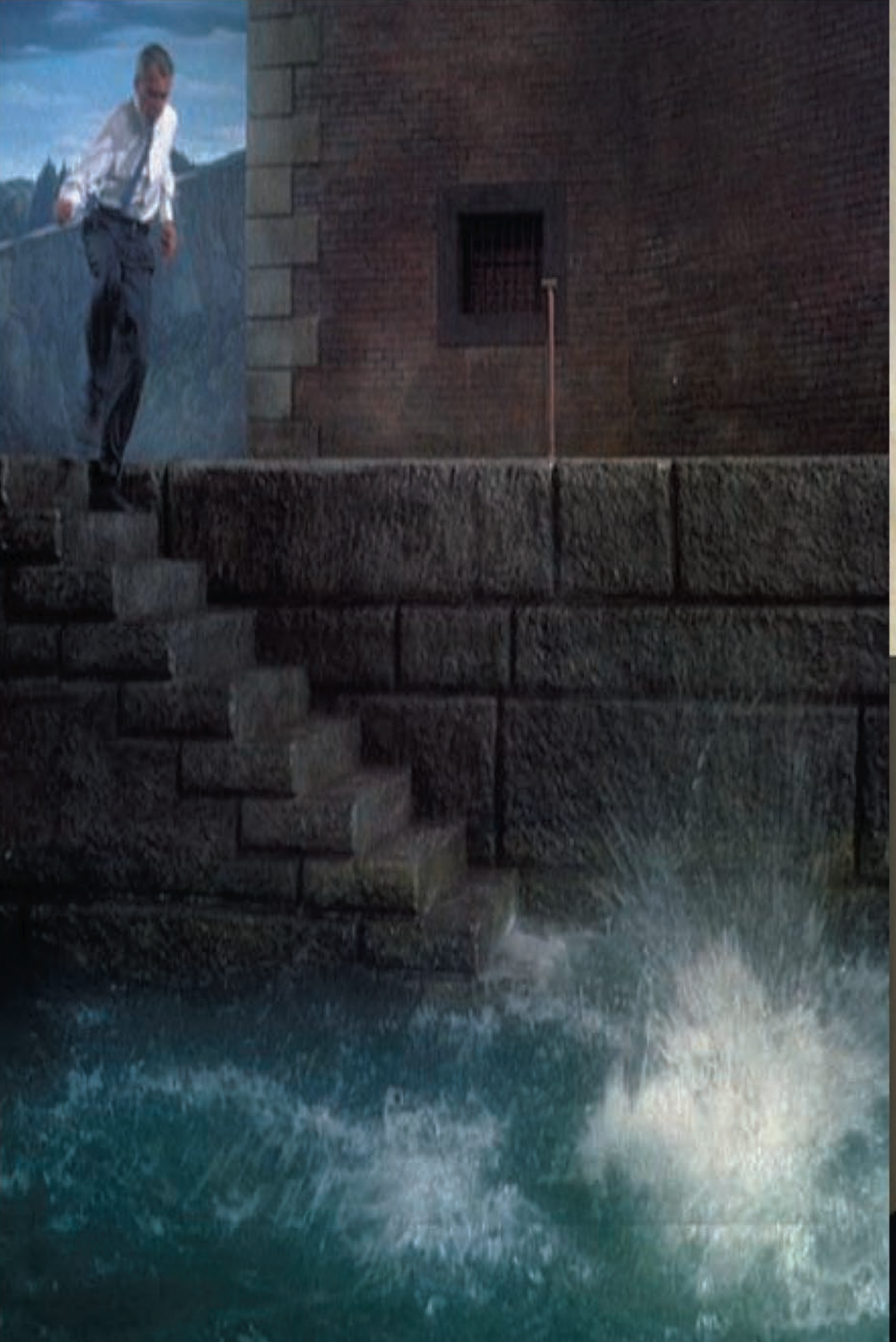
Une fiction interactive en cours de réalisation pour *Arte* sur le transport ferroviaire et l'exil.

LÉGENDES DES IMAGES

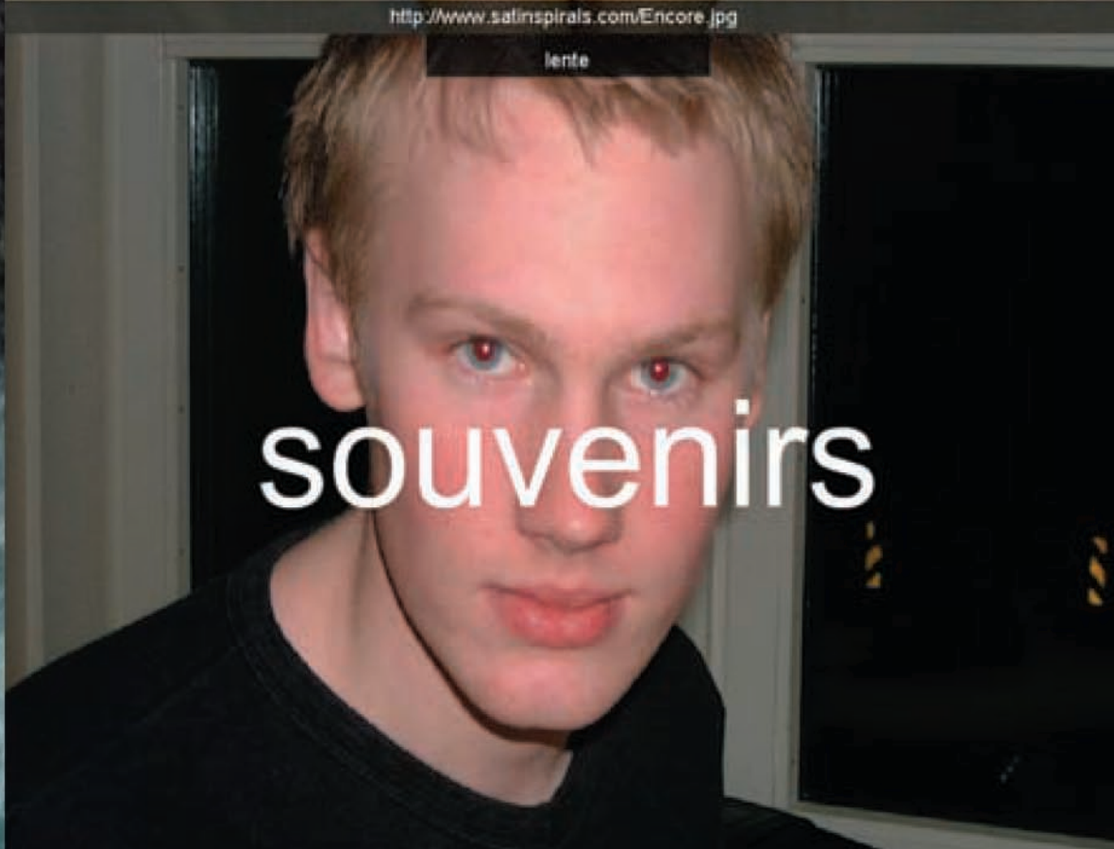
1. *Téléphone*, tirage numérique, septembre 2002.
2. *Dislocation/inside*, installation à l'Abbaye de Fontevraud, octobre 2001.
3. *Dislocation/outisde*, installation à l'Abbaye de Fontevraud, novembre 2001.
4. *Saut*, tirage numérique, novembre 2002.
5. *La révolution a eu lieu à New York*, générateur narratif en ligne, décembre 2003.
6. *La révolution a eu lieu à New York*, générateur narratif en ligne, décembre 2003.
7. *Dormeur 2*, tirage numérique, septembre 2002.
8. *Netsleeping - Le sommeil du réseau*, économisateur d'écran, septembre 2002.
9. *Revenances*, installation en ligne, décembre 2000 (avec Reynald Drouhin).
10. *Sous terre*, fiction en ligne, janvier 2000.
11. *Sous terre*, fiction en ligne, janvier 2000
12. *Sur terre*, fiction en ligne, janvier 2004
13. *Sur terre*, fiction en ligne, janvier 2004
14. *Salon*, tirage numérique, novembre 2002







encore
terroristes
http://www.satinspirals.com/Encore.jpg


lente
souvenirs

passe

tout

son

s'agir

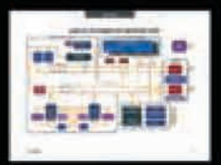
séparée

escalier

franc

comme

qui



Mes petites fesses
les

souvenirstropicale

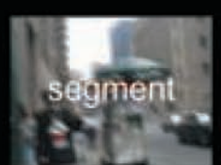
dino

Voile

déchirure

normes

brisée

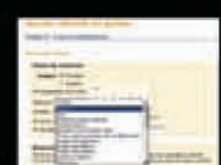

segment

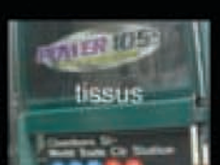
laissée

Niekro, Lance

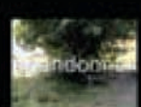
THE NEW COAT
WITH HI-TECH
SILVER LINING

des

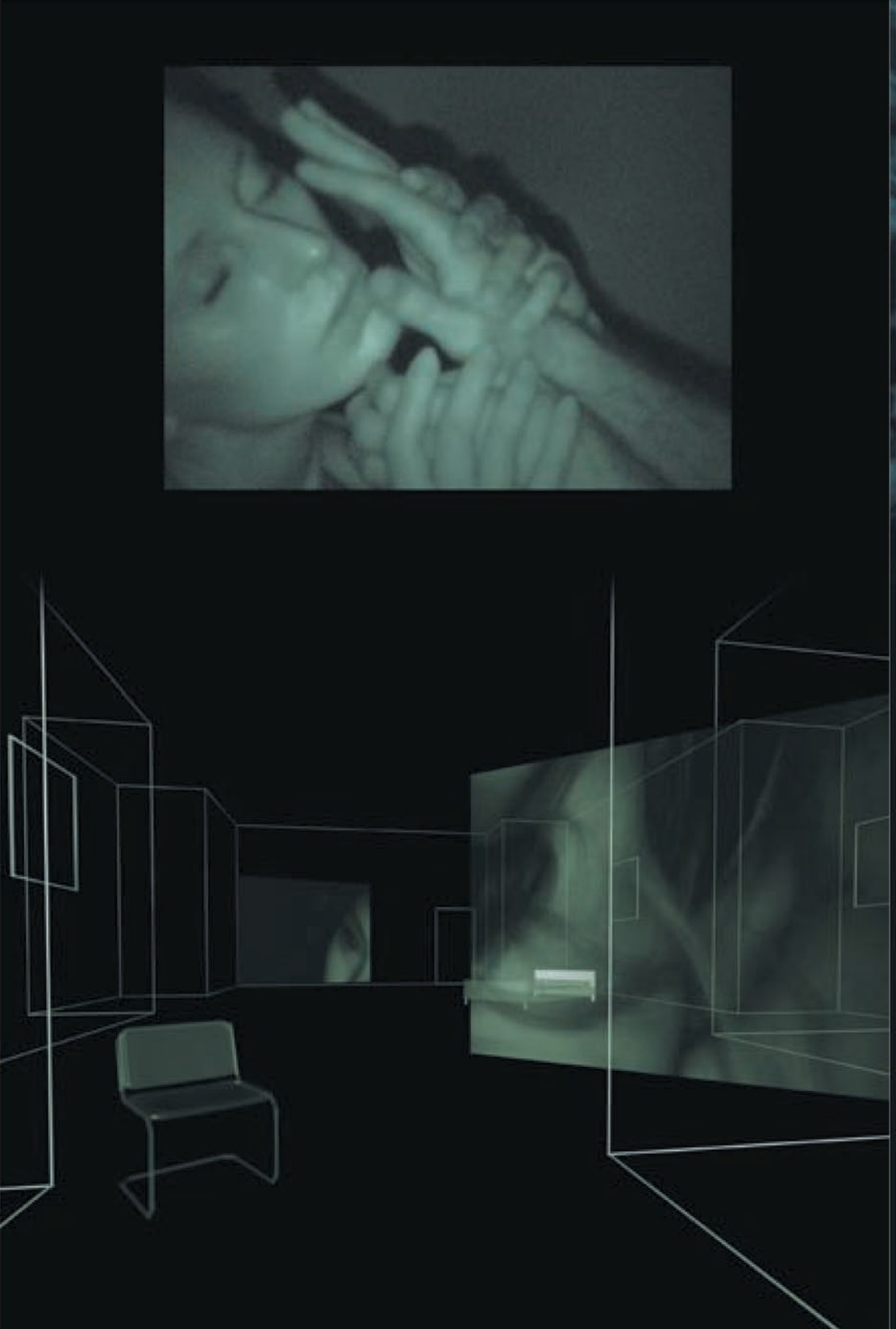


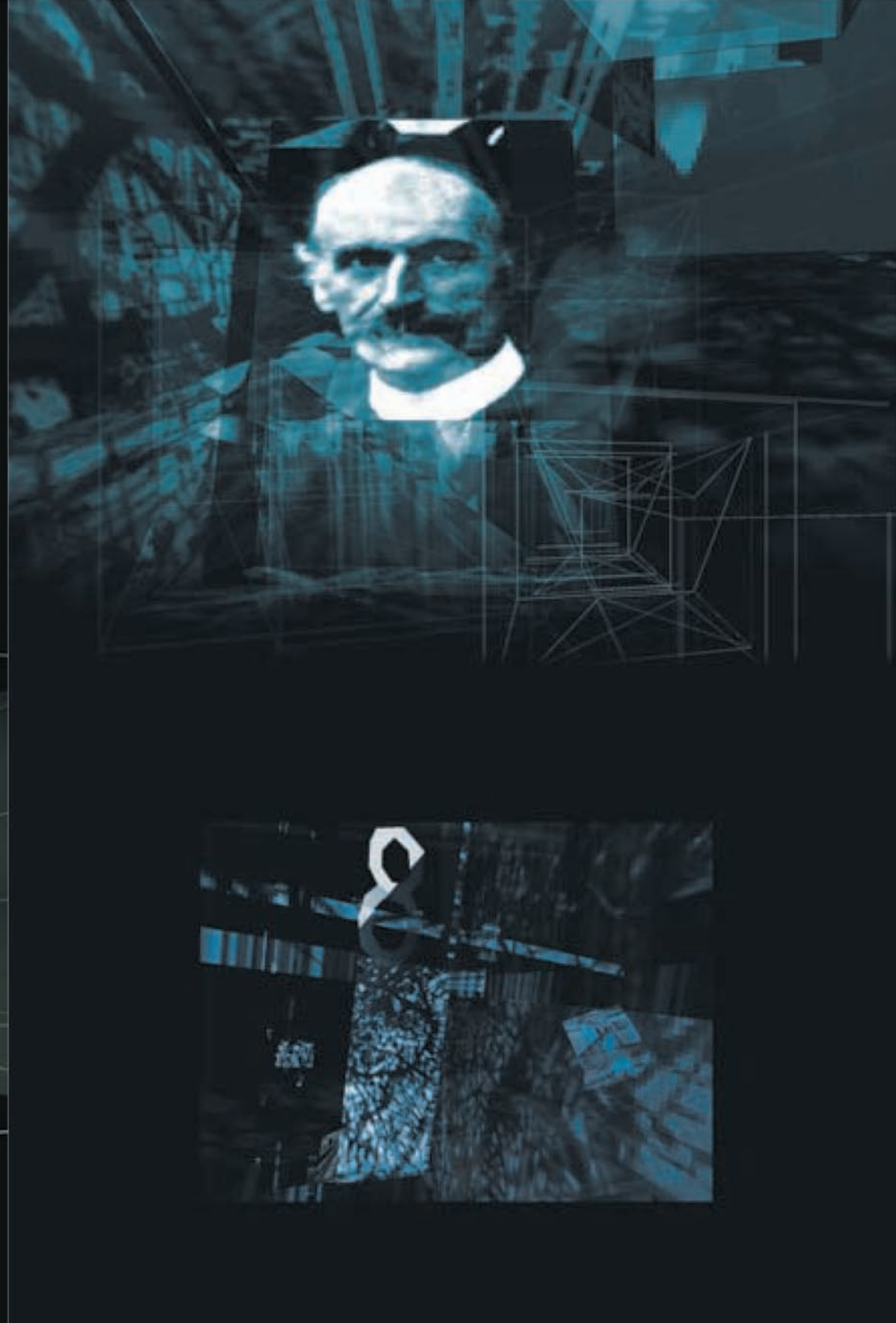

tissus

Ben Said

avoir


souvenirs





L'ACTION
1 2
11:26:03

1 2
11 26:03

Je lui dis tout. Et elle ne dit rien. Elle ne dit plus rie
1 2
11 26:03

1 2
11:26:03

1 2
11 26:03

pas de dessiner des plans. Des
1 2
11 26:03

1 2 3
x13 26:03

1 2 3
x13 26:03

1 2 3
x13 26:03