Document generated on 07/03/2025 9:10 p.m.

Espace
Art actuel

Physique versus numérique
matérialisme digital ? Entretiens avec Grégory Chatonsky et Dominique Sirois

Nathalie Bachand

Number 116, Spring 2017

Numérique
Digital

URI: https://id.erudit.org/iderudit/85653ac

See table of contents

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)
1923-2551 (digital)

Explore this journal

Cite this article

Bachand, N. (2017). Physique versus numérique : matérialisme digital ? Entretiens avec Grégory Chatonsky et Dominique Sirois. *Espace*, (116), 66–71.

Tous droits réservés © Le Centre de diffusion 3D, 2017

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/

Physique *versus* numérique : matérialisme digital ?

Entretiens avec Grégory Chatonsky et Dominique Sirois
par Nathalie Bachand

Lorsque l'on pense à la sculpture, ce sont les matériaux qui nous viennent à l'esprit en premier. Viennent ensuite les volumes, puis les techniques qui leur ont donné forme. La formule « sculpture numérique » évoque autre chose. On y perçoit l'addition d'une dimension. De manière spontanée, on pense à de l'immatériel : des images de synthèse, du virtuel, de la programmation comme des formules magiques. On voit des écrans, de la lumière qui en émane. Les matériaux du numérique sont avant tout des moyens de rendre visible ce dernier : des cadres et des boîtes de plastique ou d'aluminium qui contiennent les éléments électroniques nécessaires à l'existence du numérique. La matérialité du numérique se caractérise aussi par son affiliation à l'électricité : c'est sa principale condition d'apparition.

Le double entretien qui suit explore la relation symbiotique entre sculpture et numérique développée par le tandem Chatonsky-Sirois à travers leur collaboration ponctuelle. Plus spécifiquement, c'est en observant les projets *Télofossils*[1], *Mémoires éteintes*[2] et *Memories Center*[3] qu'il est possible de mettre en exergue les liens entre sculpture et numérique qui se trouvent au cœur de leurs projets communs. Avec les artistes, nous avons souhaité réaliser ce double entretien de manière individuelle et avec des questions différentes pour chacun, recueillant ainsi deux points de vue distincts plutôt qu'une réponse concertée pour des questions uniques. Leur pratique respective individuelle reposant chacune sur les deux aspects qui nous intéressent, soit le numérique (Chatonsky) et la sculpture (Sirois), il nous a semblé pertinent d'offrir en parallèle leurs deux voix, doublant ainsi la perspective.

1. *Télofossils* est un projet d'installation de Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, réalisé en collaboration avec Christophe Charles, présenté au Musée d'art contemporain de Taipei, en 2013, puis à Beijing et au Musée historique de Wuhan en 2015.

2. *Mémoires éteintes / Extinct Memories* est un projet d'installation de Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, réalisé en collaboration avec Christophe Charles, présenté à iMAL à Bruxelles en sept.-oct. 2015.

3. *Memories Center* est un projet d'installation de Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, présenté au Centre Clark, en sept.-oct. 2015, dans le cadre du Mois de la Photo à Montréal.

Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, *Télofossiles*, 2015. Unicorn Art Center (Beijing, Chine). Avec le soutien de l'Institut Français de Beijing. Photo : avec l'aimable permission des artistes.

Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, *Extinct Memories*, 2015. IMAL (Bruxelles, Belgique). Avec le soutien du Musashino Art University, DICRéAM et CRSH. Photo : avec l'aimable permission des artistes.

ENTRETIEN AVEC DOMINIQUE SIROIS DE LA SCULPTURE VERS LE NUMÉRIQUE

N. B. Je connais bien l'appartenance de votre pratique au monde physique : l'objet sculptural est omniprésent dans votre travail d'installation. Cependant, des éléments appartenant à l'univers numérique s'y retrouvent de plus en plus – notamment dans le cadre des projets réalisés en duo avec Grégory Chatonsky. Comment percevez-vous la présence du numérique dans votre pratique d'installation ? S'agit-il d'une infiltration naturelle ? Complémentaire ?

D. S. Plutôt naturelle, je dirais, comme un glissement vers une dimension qui était latente dans ma démarche. Si l'on aborde la question sur le plan du médium (numérique/analogique), ma pratique reste relativement traditionnelle, mais elle est tournée vers le présent où le numérique est devenu omniprésent dans nos sociétés. Les collaborations avec Grégory ont eu pour effet de potentialiser cet aspect par la présence concrète d'éléments numériques interagissant avec des volumes sculpturaux, mais avec aussi des problématiques qui s'y sont articulées. Ces projets communs ont d'abord pris forme avec un intérêt commun pour la destruction. J'ai fait un projet nommé *Archéologie mondialisée* (2011), présenté au Lieu (Québec), où j'avais mis à l'état de ruine des objets pris uniquement au Dollarama®. Ce projet questionnait de façon spéculative une archéologie mondialisée à venir et, aussi, comment un objet de piètre qualité pourrait prendre de la valeur lorsque retrouvé des milliers d'années plus tard. Enfin, une critique de l'économie était aussi adressée par la mise en ruine anticipée à la manière des tableaux d'Hubert Robert qui critiquait certaines institutions ecclésiastiques par l'altération de bâtiments intacts. C'est à la suite de ce projet personnel qu'ont commencé nos collaborations, en incluant la dimension numérique à l'idée d'archéologie dans les projets *Télofossiles*, *Mémoires éteintes* et *Memories Center*.

N. B. Je remarque également la manière dont les références, dans votre travail d'installation, sont partagées entre le monde réel, physique, et le monde virtuel, numérique. Non pas que ce qui est numérique soit nécessairement virtuel, mais dans votre cas, je crois que l'usage du numérique renvoie souvent à l'univers spéculatif et, d'une certaine façon, virtuel. Votre travail se nourrit-il d'une forme d'opposition entre le numérique et le physique ? Ou bien agissent-ils chacun comme un filtre l'un pour l'autre ?

D. S. Dans mon travail personnel, ce questionnement peut se poser selon les projets. Par exemple, dans *Indice éternité* présenté à B-312, en 2016, dans la vidéo *The Making of Late Capitalism*, je superposais

ENTRETIEN AVEC GRÉGORY CHATONSKY DU NUMÉRIQUE VERS LA SCULPTURE

N. B. Il n'est pas nécessaire de remonter très loin dans le temps pour découvrir que votre pratique artistique appartient surtout à l'univers numérique, et Internet en particulier. Si vous deviez lier votre pratique actuelle – notamment celle que vous partagez avec Dominique Sirois – à celle de vos débuts avec le collectif Incident.net (depuis 1994), par quels fils conducteurs passeriez-vous ?

G. C. Ma vocation pour l'art numérique (aussi problématique que soit cette terminologie) remonte à la visite des *Immatériaux* en 1985. J'avais 14 ans, et cette exposition pensée par Jean-François Lyotard m'a bouleversé parce que l'ordinateur n'était pas abordé comme une question d'ordre technique, mais sensible. Je crois que, depuis lors, je tiens le fil de cette émotion qui vient troubler la limite entre la technique et l'être humain. La machine touche l'être humain dans ce qu'il a de plus personnel et de plus anonyme, les oppositions entre la froideur technique et la chaleur anthropologique, le prétendu immatériel numérique et la matérialité de la chair s'effondrent. C'est cette zone grise que j'explore de projet en projet. Il a fallu attendre près de 20 ans pour que le milieu de l'art intègre pleinement le monde après le digital.

N. B. Aussi, quand je mentionnais l'appartenance de votre pratique à Internet, c'est autant en termes de forme que de contenu, et bien sûr de médium et/ou de matériau. D'ailleurs, Internet est-il un médium – un médium numérique ? Qu'est-ce qu'Internet – ou que n'est-il pas – dans votre pratique ?

G. C. J'aurais du mal à définir Internet comme un médium, car je reviendrais à une logique moderniste inspirée par Greenberg définissant la souveraineté de l'art comme autonomie du médium. Le réseau doit être envisagé comme intégralement matériel, car je ne comprends pas ce que l'immatérialité pourrait bien désigner. Internet est plus qu'une partie du monde, il est ce qui fait que le monde devient monde, la manière dont il se mondialise, et c'est pourquoi il est devenu une source d'inspiration privilégiée pour les artistes. Si le monde se mondialise, c'est qu'il n'est pas encore monde, il est en train de le devenir. Internet permet d'ouvrir cette genèse continuée du monde. Il marque aussi, dans ma pratique, une forte relation à l'espace et à la sculpture. Si le 20e siècle a poussé le temps à son extrémité par le cinématographe, Internet privilégie l'espace. On peut décrire un film temporellement, mais un site se décrit spatialement.

des images de données de flux boursiers à des plans macros de minéraux. Filmés au Musée de la nature à Ottawa, ces spécimens avaient été choisis puisqu'étant à la base de certains composants informatiques. Ces associations peuvent amener une tension au plan temporel entre des matières qui sont là depuis le début des temps et l'usage contemporain qu'on en fait comme dans la chanson *The Modern Things* de Bjork : « All the modern things/Like cars and such/Have always existed/They've just been waiting in a mountain/ For the right moment ».

Un contraste d'éléments temporels était aussi palpable dans la deuxième version de *Télofossiles* présentée à Unicorn Center for Arts à Beijing. Dans le site archéologique du futur qu'on avait élaboré, Grégory et moi, se retrouvaient des objets caractéristiques de notre époque, dont des pièces automobiles et informatiques. On avait ajouté des éléments plus traditionnels repérés dans les marchés de la ville, dont une planche à laver en bois et un bloc de charbon pour la cuisson. Comme on le sait, ce pays a vécu une forme de condensation temporelle entre une période traditionnelle et une mondialisée, brouillant la lecture univoque qu'on peut faire du présent.

Ta question m'amène enfin à un autre enjeu qui était présent dans *Télofossiles*. Les pièces enfouies du site fictif pourraient être perçues comme des coquilles vides en l'absence d'une technologie compatible pouvant en lire les données. Devant la quantité astronomique de données générées aujourd'hui sur Internet, on pourrait penser que le futur sera marqué soit par l'amnésie la plus totale ou au contraire, l'hypermnésie sociale. Il y avait donc ce double potentiel de l'objet informatique qui était considéré.

N. B. Donc un « objet informatique » qui serait soit vidé, soit saturé de sa substance numérique – la désunion-réunion du sculptural et du numérique comme un indice du passage du temps... ? Comment s'articule ce lien objet-sculpture/ informatique-numérique dans *Mémoires éteintes* ?

D. S. Les premières versions de nos collaborations étaient plus apocalyptiques et opéraient conceptuellement un décentrement de la perception humaine. Tous ces objets enfouis étaient pensés dans un état de solitude et d'éternité minérale. Par contre, avec *Mémoires éteintes*, on mettait en scène la lecture des données d'objets technologiques. Dans les deux versions de ce dernier projet, il y avait la rencontre de trois éléments. D'abord, des formes inspirées de *racks* de serveurs, ensuite le fait de les positionner dans une matière rocheuse et, enfin, des vidéos qui en étaient extraites.

La version présentée à l'IMAL, à Bruxelles, prenait pour sujet un fragment de fermes de serveurs de Google. On avait imaginé une catastrophe faite d'inondations et de sécheresses atteignant la Californie. On a donc travaillé avec une palette de couleurs

N. B. Lorsque vous parlez de ce lien étroit avec la sculpture, ce que je vois surtout, c'est un effet de contraste, une opposition, mais je comprends aussi que cette opposition constitue une forme d'échange, de dialogue entre l'objet matériel et son vis-à-vis codé. Comment se déploie ce dialogue dans le contexte de vos projets communs ?

G. C. On fait comme si le digital était immatériel et appartenait à un autre monde, mais c'est tout aussi illogique que de penser que les pommes de Cézanne seraient immatérielles parce qu'elles ne sont pas de « vraies » pommes et qu'elles sont constituées de pigments de peinture. Le Web est une structure matérielle (centre de données, disques durs, câblages, infrastructures, etc.) qui est occultée, et dont le résultat est ensuite interprété par les internautes pour produire des représentations mentales : par exemple, un chat sur YouTube. Il faut donc faire le couplage entre ces deux faces. Il n'y a que de la matérialité qu'on se représente de façon différente.

Les collaborations ont souvent débuté par une recherche personnelle. Par exemple, le point de départ de *Télofossiles* fut la création, en 2011, d'une navigation infinie sur une planète désertée (http://chatonsky.net/landfill). Puis, j'ai lu *Après la finitude* de Quentin Meillassoux, qui m'a bouleversé. Mon intuition était de placer l'observateur dans l'horizon de la disparition de son espèce. Dans quelques milliers d'années, l'humanité aura disparu, et une autre intelligence viendra sur la surface de la Terre, creusera et découvrira les restes de ce que nous avons été : des millions d'objets identiques produits par l'industrialisation. Quelle image cette intelligence pourra-t-elle se faire de ce que nous avons été ? Quel regard pouvons-nous jeter sur l'anticipation de notre extinction ? Comment cette spéculation peut-elle mettre à distance et nous permettre de mieux comprendre notre présent ? Comme dans le cas du chat sur YouTube, il y a un couplage entre un dispositif artistique et une représentation (l'extinction anticipée de l'espèce humaine); ce couplage est la fonction même de l'imagination.

Le dialogue commence donc le plus souvent par un travail visuel, et le désir d'un espace plus complet apparaît. Ce fut le cas pour *Memories Center* (http://chatonsky.net/memories-center), qui a d'abord existé sous une forme visuelle autonome, ou du prochain projet sur Kim Kardashian (http://chatonsky.net/perfect-skin-2). La sculpture est peut-être une manière de continuer à imaginer une image en la complétant par une atmosphère : je te donne une image, réponds-moi par un espace. Ce n'est pas une illustration ou une traduction entre l'un et l'autre, mais un couplage, comme si certaines images numériques (particulièrement 3D) contenaient déjà une potentialité d'espace. L'image devient alors une matière dont la forme est l'espace sculptural.

désertiques et on a enseveli dans le sable des unités de serveurs inspirés d'un modèle de Google Sketchup. Autour de ces éléments sculpturaux, il y avait des écrans suspendus présentant différentes vidéos, dont des numérisations 3D de l'installation d'un centre de données. Cette modélisation était animée un peu comme si elle était analysée ou scrutée par une intelligence supérieure.

Dans la version à La Chambre blanche, ces mêmes éléments se retrouvaient dans une mise en relation plus libre. Dans l'ensemble de ces projets en duo, on met en place des éléments avec lesquels on joue ensuite. On se donne une certaine liberté même si la lecture est parfois moins évidente en terme de narration. Le travail devient finalement assez formel. Comment donner forme au scénario imaginé ? Et quelle atmosphère voulons-nous créer ? Ce sont quelques-unes des questions qui nous habitent dans le processus.

Nathalie Bachand est auteure et commissaire. Activement impliquée dans le milieu culturel, elle est actuellement chargée de développement pour Eastern Bloc.

Dominique Sirois vit et travaille à Montréal, elle détient une maîtrise en arts visuels de l'UQAM. Sa pratique se déploie à travers un large éventail de médiums. Ses projets créent des espaces mentaux, une construction faite de liens et d'analogies entre des références souvent économiques, esthétiques et archéologiques. Son travail a été diffusé dans de nombreuses galeries au Canada. Elle a fait plusieurs expositions et résidences à l'étranger, dont des collaborations avec l'artiste Grégory Chatonsky.

Grégory Chatonsky est un artiste franco-canadien né à Paris en 1971. Il fonde incident.net en 1994, l'un des premiers collectifs de netart et interroge depuis lors les implications ontologiques et existentielles du réseau. Il articule différents médiums, que ceux-ci soit numériques ou autres, pour créer des environnements globaux. Ces dernières années, il aborde la relation entre les données massives et l'extinction de l'espèce humaine. Après avoir enseigné plusieurs années à l'UQAM, ses recherches sur l'imagination artificielle se poursuivront à l'École normale supérieure de Paris.

Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, *Extinct Memories : At Home At Work*, 2015. La Chambre blanche (Québec, Canada). Avec le soutien du DICRéAM et CRSH. Photo : avec l'aimable permission des artistes.

Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, *Tombée*, 2015; en arrière-plan, *Laocoon*, 2011. Unicorn Art Center (Beijing, Chine). Avec le soutien de l'Institut Français de Beijing. Photo : avec l'aimable permission des artistes.

Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, *Memory Center*, 2011. Centre Clark (Montréal, Canada). Avec le soutien du CRSH et d'Hexagram. Photo : avec l'aimable permission des artistes.