

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 *Ulysses* 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 netart *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, *Flußgeist*², 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'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 continu 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 fournie lui-même. En ne se contentant pas d'observer les données, mais plutôt en les extrayant et en les recombinant, 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/>

2 The works in the *Flußgeist* series were developed almost on a monthly basis during the year 2007. At the moment of writing this article, the series comprises the following works: *Waiting* (February 2007), *Islanders* (April 2007), *The Register* (May 2007) with Claude Le Berre, *Peoples* (June 2007) with Jean-Pierre Balpe, *Vertigo@home* (June 2007), *Casablanca@home* (July 2007), *Dance with Me* (October 2007). According to the artist, four other works prefigure the series: *The Revolution Took Place in New York* (2002-2003), *Those that Will Die* (November 2006), *We not* (November 2006) and *Traces of a Conspiracy* (December 2006). <http://www.incident.net/works/flusgeist>.

3 Grégory Chatonsky, "Flux, between Fiction and Narration", 19/01/2007. <http://incident.net/users/gregory/wordpress/19-flux-entre-fiction-et-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 donc 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>). 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 Gonigle, “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.

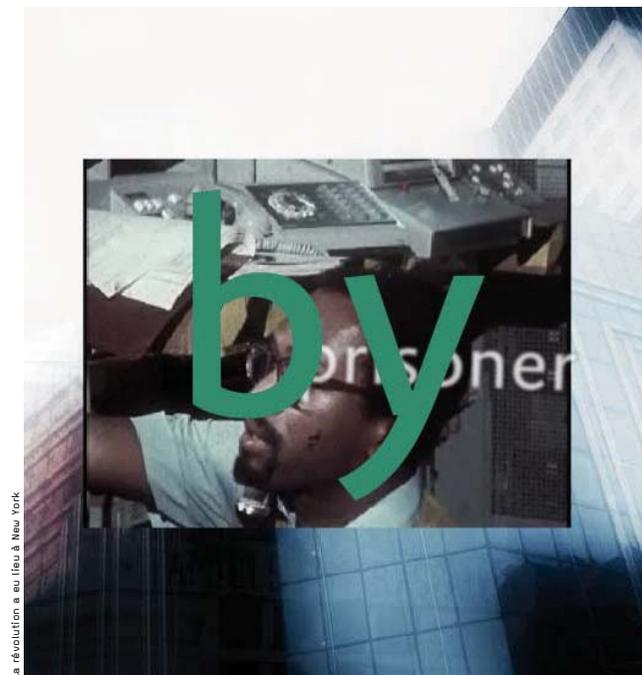
The first recording starts in fact with a novel. *Project for a Revolution in New York* (1970) by Alain Robbe-Grillet is the seed of a fiction that combines passages from the book, a text generator, video and audio extracted from a visit to Ground Zero and image queries in Google. Just as the originator 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>>



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 entrainera 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 Massachusetts, The MIT Press, 2001, p. 226.

14 *Ibidem*, p.228.

15 *Ibidem*.

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 Massachusetts, 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 Moulton, *op. cit.*

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+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'abreuvent 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

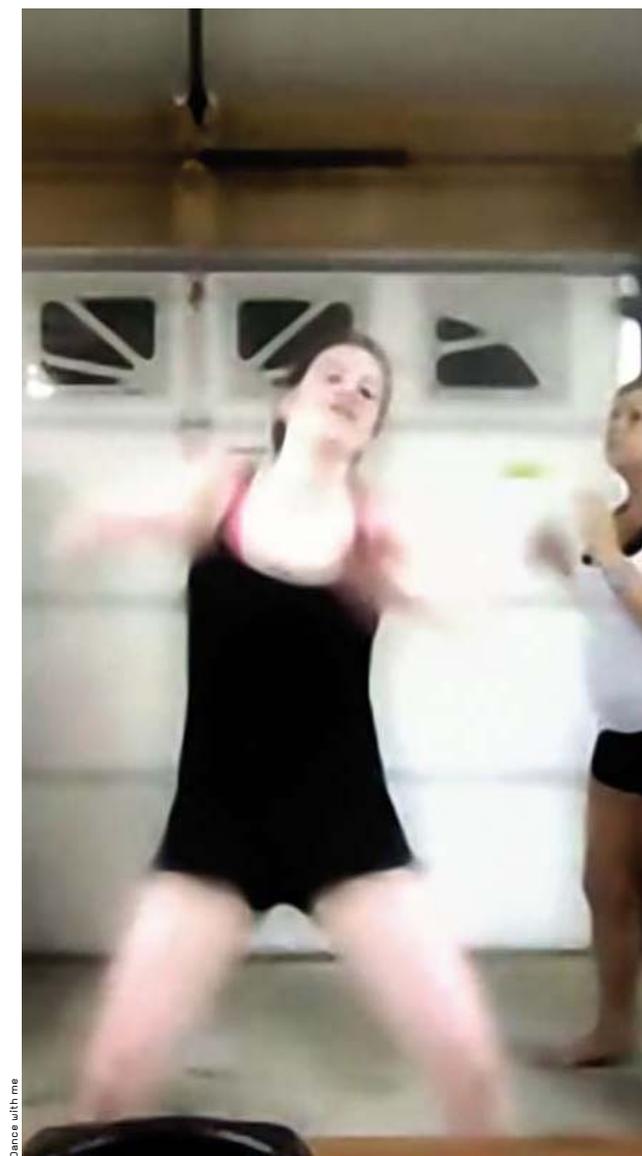
²¹ Hermann Broch, « James Joyce et le temps présent », in *Création littéraire et connaissance*, trad. A. Kohn, Éd. Gallimard, 1966.

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 bourgeoise 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 effacés. 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 bourgeois 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.