

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	vii
LISTE DES TABLEAUX	viii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1	4
DE L'ABSTRACTION	4
1.1 <i>Faire usage de l'abstraction</i>	5
1.1.1 <i>L'abstraction comme réaction à l'hypervisibilité</i>	7
1.2 <i>Ébauche d'une définition de l'abstraction.</i>	10
1.3 <i>Les systèmes informatiques et l'abstraction</i>	12
1.3.1 <i>L'art génératif</i>	13
1.3.2 <i>L'analyse de données numériques comme processus d'abstraction</i>	15
1.3.3 <i>Percevoir</i>	18
CHAPITRE 2	27
L'ART POST-INTERNET	27
2.1 <i>L'internet.</i>	29
2.2 <i>Définition et usage du terme « post-internet »</i>	30
2.3 <i>Post-internet comme contexte.</i>	36
CHAPITRE 3	39
SYSTÈME DE REPRÉSENTATION	39
3.1 <i>De l'analyse à la représentation subjective</i>	40
3.2 <i>Développement d'un langage plastique</i>	42
3.3 <i>Mise en œuvre</i>	47
3.3.1 <i>Bande Passante</i>	47
3.3.2 <i>Espace de conflits</i>	48
3.3.3 <i>Architecture de parcours</i>	49
3.3.4 <i>Structure et surface</i>	49
CONCLUSION	55
BIBLIOGRAPHIE	57

LISTE DES FIGURES

- FIGURE 1.1 Schéma illustrant les différentes métacatégories de l'abstraction selon Étienne Souriaud (Souriau, 2010).
- FIGURE 1.2-3 Exemples d'images de la série *Lieux Géométriques*.
- FIGURE 1.4-5 *Le Jour d'Après/Décès de Steve Jobs*, interrelation subjective des valeurs unitaires transposées des titres boursiers du NASDAQ en date du 2011/10/06.
- FIGURE 2.1-4 Exemples d'images réalisées par le logiciel créé pour le projet *Ostrich Publishing*.
- FIGURE 3.1 *Bande passante II*, 2014.
- FIGURE 3.2 *Espace de conflits I*, 2014
- FIGURE 3.3 *Architecture de parcours I*, 2014
- FIGURE 3.4 *Structure et surface III*, 2014

LISTE DES TABLEAUX

TABLEAU 3.1	Émanations non-classées captée lors de l'analyse phénoménologique et structurale d'échantillons d'œuvres réalisées lors de la recherche.
TABLEAU 3.2	Émanations captées lors de l'analyse phénoménologique et structurale d'échantillons d'œuvres réalisées lors de la recherche et classées en groupe selon leur parenté.
TABLEAU 3.3	Définitions issues de réflexions sur les ensembles de termes en prenant chacun d'eux en compte dans la définition de l'ensemble.

INTRODUCTION

Ce mémoire décrit un parcours réflexif et pratique qui s'est exercé à travers mes études à la maîtrise en art. Je m'intéresse depuis très longtemps à l'abstraction géométrique. J'ai réalisé dans le passé diverses œuvres et croquis influencés par l'abstraction géométrique sans toutefois les avoir exposés ou avoir même tenté de le faire. C'est que cela me paraissait comme un exutoire créatif sans vraie motivation. Cette pratique est restée en arrière-plan des œuvres que je réalisais et présentais en public. Bien sûr, des facettes de cet intérêt paraissent à travers diverses œuvres que j'ai produites. On peut reconnaître mon goût pour l'esthétique minimale ou encore pour des compositions et des installations influencées par la géométrie. C'est en contemplant l'idée de poursuivre mes études à la maîtrise en art que cet intérêt pour l'abstraction géométrique a refait surface. À cette époque, je travaillais beaucoup sur des œuvres impliquant de près la programmation et les codes informatiques. J'ai rapidement vu une possibilité d'exploitation de cette matière numérique vers la construction de compositions à caractère géométrique. J'avais maintenant une raison pour produire des abstractions géométriques. Je m'intéressais déjà beaucoup à la culture du web et aux productions artistiques qui en découlent et donc le choix de sujet fut scellé rapidement. J'allais entreprendre une recherche pour développer une technique de production d'œuvres d'abstraction géométrique à l'aide de données numériques de sujets provenant du web¹. Ce qui semblait pour moi une idée simple s'est

¹ L'Office québécoise de la langue française définit le mot « Web » par : « Système basé sur l'utilisation de l'hypertexte, qui permet la recherche d'information dans Internet, l'accès à cette information et sa

transformé en de profondes réflexions personnelles sur l'état de l'art actuel, le pourquoi faire de l'art et la raison d'être de mon travail d'aujourd'hui. Ces réflexions se sont exercées en parallèle à la recherche, elles ont peuplé l'atelier, mais n'ont pas fait leur chemin directement dans le mémoire. Elles ont influencé la direction que j'ai prise à mi-chemin dans la recherche et qui implique une empreinte plus personnelle et subjective sur la production. Mon travail, dans la présentation initiale de mon intention de recherche, impliquait l'utilisation de suggestions graphiques, provenant de divers logiciels développés pour analyser des données numériques, devant être reproduites manuellement dans le but de réaliser des œuvres picturales. Je me suis rapidement retrouvé à questionner le pourquoi d'un travail aussi rigide et ce que celui-ci disait vraiment du sujet de la représentation que je tentais de mettre à jour. Ne voulant pas me conformer obstinément à une vision de départ et la recherche se dirigeant vers ce qui apparaissait comme étant plus pertinent comme travail actuel en art, la recherche bascula d'intentions ancrées dans la technique numérique où j'étais contraint par la matière que j'étudiais, vers une production plus personnelle et subjective prenant racine dans la perception de l'univers web plutôt que dans l'étude des données numériques.

visualisation » (Office québécois de la langue française, 2009). Il précise que le mot « Web » peut s'écrire avec ou sans majuscule selon le point de vue de l'auteur : « À l'origine, la graphie avec majuscule s'est imposée pour souligner le caractère unique du Web. On le considère alors comme un nom propre (tout comme le mot Internet d'ailleurs). [...] Actuellement, les deux graphies coexistent dans l'usage, que le terme soit utilisé seul ou en apposition (ex. : page Web, sites Web). Mais c'est une simple question de point de vue : si l'on considère le Web comme une entité unique (nom propre), on choisit la majuscule, et si l'on considère le web comme une ressource Internet parmi d'autres, on choisit la minuscule (nom commun) » (Office québécois de la langue française, 2009).

Pour le présent mémoire, l'auteur considère le « Web » comme étant une ressource internet parmi d'autres et il sera donc écrit uniquement avec une minuscule. Le terme « web » sera utilisé pour identifier le système d'accès et de visualisation d'informations.

J'aborde au départ la question de l'abstraction. Il était important que j'établisse une définition du processus d'abstraction pour ancrer mon travail dans une vision de ce qu'est pour moi l'abstraction. Ceci a été fait en majeure partie en m'intéressant au travail de Mondrian et de ses écrits. Je discute aussi du pourquoi du choix de l'abstraction et de la pertinence de celle-ci encore aujourd'hui. Il était nécessaire de justifier mes choix et de les positionner avec un environnement contextuel.

Par la suite, voulant aborder des enjeux actuels avec ma production artistique, je me suis intéressé à la culture du web. J'utilise le terme « post-internet » comme terme définissant l'état actuel du web dans la culture mondiale. Comme je l'ai fait pour l'abstraction, je tente de définir le terme « post-internet » et d'arriver à expliquer ce que je vois à travers l'omniprésence du web dans le quotidien et aussi dans le monde de l'art et cela autant au niveau de la production que de la diffusion.

Pour finir, je mets en place ma réflexion sur l'abstraction géométrique influencée par la culture du web en tentant de définir des grands thèmes marquant des lignes directrices pouvant servir d'inspiration pour la production d'œuvres. Utilisant une méthode inspirée de la phénoménologie structurale, j'ai cherché à mettre en place les bases d'un langage plastique en analysant les œuvres créées dans la première partie de la recherche.

CHAPITRE 1

DE L'ABSTRACTION

Ainsi l'abstraction fut la grande aventure de l'art moderne. Dans sa phase « irruptive », primitive, originale, qu'elle soit expressionniste ou géométrique, elle fait encore partie d'une histoire héroïque de la peinture, d'une déconstruction de la représentation et d'un éclatement de l'objet. En volatilissant son objet, c'est le sujet de la peinture lui-même qui s'aventure aux confins de sa propre disparition. Mais les formes multiples de l'abstraction contemporaine (et cela est vrai aussi de la Nouvelle Figuration) sont au-delà de cette péripétie révolutionnaire, au-delà de cette disparition « en acte ». Elles ne portent plus trace que du champ indifférencié, banalisé, désintensifié, de notre vie quotidienne, de la banalité des images qui est entrée dans les mœurs. Nouvelle abstraction, nouvelle figuration ne s'opposent qu'en apparence – en fait, elles retracent à part égale la désincarnation totale de notre monde, non plus dans sa phase dramatique, mais dans sa phase banalisée. L'abstraction de notre monde est désormais, depuis longtemps, et toutes les formes d'art d'un monde indifférent portent les mêmes stigmates de l'indifférence. Ceci n'est pas ni une dénégation ni une condamnation, ceci est l'état des choses : une peinture actuelle authentique doit être aussi indifférente à elle-même que le monde l'est devenu [...].

L'art dans son ensemble n'est plus que le métalangage de la banalité.

CHAPITRE 1

DE L'ABSTRACTION

Le premier chapitre se concentrera sur le choix de l'abstraction comme mode de production artistique et comme positionnement en réaction à la culture de l'information et aux réseaux de partage et de diffusion d'information. Dans ce chapitre, il sera question de mettre d'avant une définition personnelle de l'abstraction et d'expliquer le processus d'abstraction derrière la création des œuvres réalisées au cours de la recherche.

1.1 Faire usage de l'abstraction

Il ne s'agit plus de faire table rase ou de créer à partir d'un matériau vierge, mais de trouver un mode d'insertion dans les innombrables flux de la production. [...] La question artistique n'est plus : « que faire de nouveau ? », mais plutôt : « que faire avec ? » Autrement dit : comment produire de la singularité, comment élaborer du sens à partir de cette masse chaotique d'objets, de noms propres et de références qui constituent notre quotidien?

[...] Ils² ne considèrent plus le champ artistique (mais on pourrait ajouter la télévision, le cinéma ou la littérature) comme un musée contenant des œuvres qu'il faudrait citer ou « dépasser », ainsi que le voudrait l'idéologie moderniste du nouveau, mais comme autant de magasins remplis d'outils qu'il s'agit d'utiliser, de stocks de données à manipuler, à rejouer et à mettre en scène. [...] Cette culture de l'usage implique une profonde mutation du statut de l'œuvre d'art. Devenant générateur de comportements et de réemplois potentiels, l'art vient contredire la culture « passive », opposant des marchandises et leurs consommateurs, en faisant fonctionner les formes à l'intérieur desquelles se déroulent notre existence quotidienne et les objets culturels proposés à notre appréciation. (Bourriaud, 2003, p. 9-12)

Comme artiste il m'appartient de choisir un espace de production où seront dirigés mes intérêts plastiques et intentions conceptuelles. L'abstraction est un mode de pensée et de production artistique dont les racines sont bien ancrées dans la modernité. Faire usage de l'abstraction aujourd'hui n'est pas en soi une révolution dans le monde de l'art. L'abstraction de façon générale fait partie de l'ensemble des modes de représentations qui font figure de style dans un éventail de possibilités techniques pour arriver à produire des images. J'utilise le mot technique, car aujourd'hui de façon systématique, beaucoup de styles ne s'utilisent que pour leurs qualités esthétiques. Mon but est plutôt de revoir les intentions derrière les idées de développement d'un langage abstrait et d'appliquer cette réinterprétation à ma pratique en prenant en compte les enjeux actuels. Comme le développement de l'abstraction en art est issu d'un contexte particulier, on pourrait dire qu'il s'agit d'une recontextualisation de l'abstraction géométrique.

² Les artistes nommés à l'intérieur du livre d'où est tirée la citation.

1.1.1 L'abstraction comme réaction à l'hypervisibilité

Le cinéma actuel ne connaît plus l'allusion ni l'illusion : il enchaîne tout sur un mode hypertechnique, hyperefficace, hypervisible. Pas de blanc, pas de vide, pas d'ellipse, pas de silence (...). Nous allons de plus en plus vers la haute définition, c'est-à-dire vers la perfection inutile de l'image. Qui du coup n'est plus une image, à force d'être réelle, à force de se produire en temps réel. Plus on s'approche de la définition absolue de la perfection réaliste de l'image, plus se perd sa puissance d'illusion. (Baudrillard, 1997, p. 11)

Cette description de Jean Baudrillard faite sur l'image cinématographique dans son essai de 1997 *Illusion, désillusion esthétiques* ne pourrait mieux décrire pour moi l'effet de la « surprésence » d'images à travers les médias numériques. Sur internet³, on retrouve systématiquement plusieurs images répertoriées sur de mêmes sujets. On peut voir différents angles, différentes qualités, différents formats (photos, vidéo, dessin, animation) d'information visuelle sur un sujet donné. On peut facilement passer d'une incarnation

³ L'Office québécoise de la langue française, définit le mot « Internet » par : « Réseau informatique mondial constitué d'un ensemble de réseaux nationaux, régionaux et privés, qui sont reliés par le protocole de communication TCP-IP » (Office québécois de la langue française, 2007). Il est précisé qu'il est possible d'écrire le mot avec une majuscule ou une minuscule selon le point de vue de la personne y faisant référence : « À l'origine, la graphie avec majuscule s'est imposée pour souligner le caractère unique d'Internet. On le considère alors comme un nom propre (tout comme le mot *Web* d'ailleurs). [...] Actuellement, les deux graphies coexistent dans l'usage, que le terme soit utilisé seul ou en apposition (ex. : *site Internet*). Mais c'est une simple question de point de vue : si l'on considère Internet comme une entité unique (nom propre), on choisit la majuscule, et si l'on considère l'internet comme un média parmi d'autres (la télévision, la radio, la presse, etc.), on choisit la minuscule (nom commun) » (Office québécois de la langue française, 2007).

Pour le présent mémoire, le mot « Internet » sera écrit avec une minuscule et sans article, car l'auteur de ces lignes considère internet comme un média parmi tant d'autres. Le terme « internet » sera utilisé pour identifier la structure informatique de connexions et d'échange d'informations à travers un réseau numérique mondiale.

visuelles d'un sujet à une autre par l'entremise d'hyperlien ou encore mieux via des pages web qui fonctionnent avec ce qui est appelé dans le jargon web des « *tags* », qui peuvent permettre d'aisément répertorier sous une unique page web toutes les informations qui ont été identifiées comme étant relatives à un sujet quelconque. Cette « surprésence » d'images de mêmes sujets, qui était déjà quelque chose de courant depuis le perfectionnement des réseaux journalistiques et télévisuels avec les chaînes d'information en continu, est aujourd'hui exacerbée par les médiums numériques. Ceux-ci ont démocratisé la publication d'informations à grande échelle en se rendant de plus en plus accessibles autant au niveau de la consommation que de la production. Il est facile par l'utilisation de logiciels de retravailler l'information et de la distribuer sous des formes variées et on pourrait même dire que les nouveaux médias ont en quelque sorte standardisé cette activité (Manovich, 2010).

Les nouveaux médias « légitiment » ces opérations de sélection et de combinaison en les encodant dans l'interface même des logiciels de création et de montage. Puiser les éléments dans des bases de données devient la valeur par défaut; les créer de toutes pièces devient l'exception. Le web réalise la concrétisation parfaite de cette logique. Il constitue un immense fonds de représentations (Manovich, 2010, p. 257-258).

Cette pratique crée diverses manifestations de la même source et présente des versions reformulées selon certains objectifs ou selon une certaine subjectivité. Tous ces phénomènes créés par les réseaux numériques et le partage d'information, plus précisément

d'images, amènent pour moi à une « hypervisibilité » du réel. J'ajouterais aux propos de Baudrillard que non seulement la définition absolue de l'image lui fait perdre de sa puissance d'illusion, mais que la présence de multiples images ou représentations sur un même sujet en fait de même.

Mon choix pour la recherche de travailler l'abstraction découle d'un besoin personnel, issu d'années de consommation de systèmes de production d'images, de me représenter ce qui n'est pas visible directement. Pour moi, la « surprésence » d'images enlève pour certains la possibilité d'imaginer le monde. Je ne crois pas que l'imagination chez la moyenne des gens soit atrophiée par les médias d'information. Cette capacité est toujours et sera toujours présente, mais il semble qu'il y ait moins de place aujourd'hui où elle puisse s'exercer. Je ne crois pas non plus que l'on doive mettre fin à cette pratique de « surprésenter » des images. Je pense seulement qu'il faut contrebalancer cela par un jeu sur ces systèmes de présentation et de production d'images. L'abstraction en réponse à l'« hypervisibilité », c'est non seulement offrir une autre manière de voir et de vivre certaines images ou certains événements qui passent par les médias numériques, mais aussi donner corps à cette activité d'échange et de surproduction de contenu en transformant par la subjectivation de certains éléments à base numérique. L'abstraction tend à représenter la sensation intérieure d'un stimulus extérieur. Pour moi, laisser tomber l'apparence naturelle c'est s'éloigner de ce qui est descriptif, des concepts et des mots, c'est exprimer l'innommable et le non visible, c'est donner forme à la sensation. Le mot « abstraction »

étant un mot emblématique de l'art moderne et contemporain, son utilisation peut pointer à tort vers différentes interprétations ne représentant aucunement mes intentions. Il devient nécessaire de le définir dans l'optique de cette recherche.

1.2 Ébauche d'une définition de l'abstraction.

Dans son livre *Vocabulaire technique et critique de la philosophie* (1962, p. 8) André Lalande définit l'abstraction comme : « action de l'esprit considérant à part un élément (qualité ou relation) d'une représentation ou d'une notion, en portant spécialement sur lui, et en négligeant les autres. » Il décrit par là un processus qui tend à permettre de comprendre ou d'expliquer un sujet en isolant une particularité de ce sujet pour que cette particularité soit étudiée indépendamment du tout dont il fait partie. Par cette définition, on pourrait conclure que les arts sont en tous points des processus d'abstraction, car les œuvres qui sont produites ne présentent qu'une partie de la réalité ou du sujet qu'elles représentent. Toutefois dans le monde de l'art le qualificatif d'abstraction (ou art abstrait) appartient à un certain type d'art. Pour moi, l'abstraction c'est donner à voir ce qui n'existe pas en tant que visible, c'est passer outre le visuel reconnu d'un sujet pour le représenter. Dans son livre *Vocabulaire d'esthétique*, Étienne Souriau (2010), à la troisième définition d'Abstrait/Abstraction (idem, p. 9-11), divise les arts plastiques abstraits non figuratifs en

deux métacatégories (Figure 1.1, p. 23). La première métacatégorie est appelée art non représentatif et englobe les œuvres d'art abstrait qui se concentrent sur des compositions de formes pures. La deuxième est appelée art représentatif et concerne les œuvres d'art abstrait représentant par un processus d'abstraction des objets du monde réel. J'utilise l'expression « processus d'abstraction » pour définir un procédé de transformation d'un objet ou sujet du monde réel en représentation abstraite. Mon travail de recherche s'est concentré sur une utilisation de l'abstraction se rapprochant de la définition de la deuxième métacatégorie. À l'intérieur des arts plastiques abstraits non figuratifs, mais représentatifs (deuxième métacatégorie), Étienne Souriau définit quatre catégories de processus d'abstraction que je nommerai ainsi : visuel, perception, essence, notion. La catégorie de processus nommée « visuel » identifie les procédés d'abstractions qui se concentrent sur les éléments visibles. Pour sa part, la catégorie de processus nommée « perception » fait référence à des procédés d'abstraction où ce qui est sujet à l'abstraction n'est pas une particularité visuelle, mais une impression ressentie en lien avec la chose perçue. La catégorie de processus nommée « essence » tend à faire ressortir du sujet à représenter ce qui le caractérise comme être et cherche à montrer l'intérieur de celui-ci. Comme le dit Étienne Souriau (2010, p. 12) : « ...représenter leur idée, non les apparences sensorielles variées par lesquelles elle [se] manifeste ». La dernière catégorie de processus appelée « notion » fait référence à des procédés d'abstraction qui cherchent à exprimer un concept qui n'a pas de forme physique. Ce type d'œuvre prend souvent la forme de schéma. Ces catégories ne sont toutefois pas des boîtes fermées, Étienne Souriau précise qu'une même œuvre peut se définir par la combinaison de plus d'un processus d'abstraction.

Donc, en prenant en compte la définition de l'art abstrait d'Étienne Souriau et des processus d'abstraction, ma définition personnelle de l'abstraction se formulerait ainsi : l'abstraction en art, c'est représenter un sujet⁴ en se concentrant sur un ou plusieurs aspects de celui-ci, sous différentes perspectives, pour présenter une lecture⁵ singulière de ce sujet selon le concepteur de l'œuvre. Cette définition personnelle de l'abstraction est devenue au courant de ma recherche une formule générale qui m'a permis de garder une base cohérente dans mes intentions d'utilisation de l'abstraction et ainsi de maintenir une certaine direction dans la façon dont j'allais produire des abstractions. Comme mes intérêts se centrent autour d'enjeux actuels concernant le monde numérique, il devient important de comprendre comment appliquer l'idée de processus d'abstraction au fait numérique.

1.3 Les systèmes informatiques et l'abstraction

Les ordinateurs sont de façon générale, des machines à calculer. La force première d'un ordinateur c'est la gestion de données. Un ordinateur peut traiter un volume de données en un temps qu'il serait impossible pour n'importe quel homme d'égaliser. Tout ce que l'on consomme aujourd'hui à travers le réseau numérique qu'est internet sont des éléments qui nous sont accessibles parce qu'ils ont été transformés en valeur numérique pour leur

⁴ Le mot « sujet » définit ici une chose concrète ou abstraite servant de matière à la représentation.

⁵ Le mot « lecture » est utilisé ici comme l'action de déchiffrer.

permettre d'exister à travers ce réseau. C'est cette transformation en valeur numérique ou numérisation qui est à la base des systèmes informatiques. Tout ce qui existe dans un système informatique est à la base une séquence de chiffres qui, une fois décodée par un programme informatique spécifique ou dédié, peut être consultée. Le fonctionnement des systèmes informatiques influence la façon dont les données sont traitées. La structure informatique est indissociable des éléments qu'elle soutient. Cette structure informatique, ce code, n'est pas un élément visible directement, mais il influence la façon dont nous traitons, diffusons et consommons l'information à travers les réseaux numériques, en particulier internet. (Manovich, 2010) Pour moi, travailler l'abstraction en lien avec l'univers du numérique passait par l'utilisation de la structure des codes informatiques et des données.

1.3.1 L'art génératif

Il existe un courant en art numérique appelé « l'art génératif ». Le terme art génératif n'est pas unique à l'art assisté par ordinateur, car il est attribué de façon générale à des formes d'art ou des œuvres dont la production ou la présentation incluent l'utilisation de systèmes autonomes.

Generative art refers to any art practice where the artist uses a system, such as a set of natural language rules, a computer program, a machine, or other procedural invention, which is set into motion with some degree of autonomy contributing to or resulting in a completed work of art. (Galanter, 2003)

Dans son application à l'art assisté par ordinateur, l'art génératif se définit généralement par la production d'œuvres issues d'un code informatique structuré utilisant des séquences aléatoires pour l'obtention de résultats respectant les visées plastiques de l'artiste-programmeur. Si on se rapporte aux métacatégories d'Étienne Souriau citées plus haut. La plupart des œuvres portant l'étiquette d'œuvre générative entreraient dans la première métacatégorie, qui comprend les œuvres d'art abstrait qui se concentrent sur des compositions de formes pures (voir Figure 1.1, p. 23). Le type d'œuvre auquel il est fait référence ici est celui qui utilise des valeurs provenant de procédures aléatoires et non d'une source particulière et identifiable. L'art génératif est un art de système informatique; ce type d'art exploite la capacité exceptionnelle des ordinateurs à gérer des données. Ce n'est pas un type d'art qui exploite uniquement les possibilités des systèmes informatiques, mais aussi la nature même de l'informatique, la gestion et la procédure. Toutefois, le fait qu'en général les œuvres associées au titre « art génératif » utilisent des valeurs générées les fait entrer pour moi dans un domaine purement esthétique et les prive d'une autre facette importante des systèmes informatiques soit le culturel porté par les réseaux numériques. Mon intérêt pour l'art génératif se situe principalement dans la création de programmes informatiques

qui sont des structures de production de possible, des variantes sur un même thème produites par l'entrée de valeurs différentes à l'intérieur des ces systèmes de gestion de données. C'est l'accident qui devient intéressant pour moi dans ce type de procédé de création, la rencontre entre une structure avec une certaine latitude de possibilités et des valeurs numériques tellement nombreuses qu'il devient impossible de prédire le résultat final. Mes intérêts artistiques n'étant toutefois pas uniquement esthétiques, il devient apparent qu'à ce type de travail doit être lié quelque chose d'extérieur, qui porte une signification. Mon travail s'est donc orienté vers l'utilisation de données provenant de sources significatives pour produire des abstractions.

1.3.2 L'analyse de données numériques comme processus d'abstraction

L'analyse est une forme de connaissance. L'analyse, c'est la « décomposition d'un tout complexe. » (Souriau, 2010, p. 116) Mes intentions artistiques se situant dans l'idée d'utiliser des données numériques provenant de sources significatives dans le but de produire des abstractions géométriques, il devient nécessaire de construire des systèmes informatiques pour faire la gestion des données. Le nombre de données comprises au sein d'une source numérique est parfois très grand et pour en faire une gestion efficace, il faut comprendre ces données pour être en mesure de les utiliser convenablement. Pour cela il

faut la plupart du temps faire une forme de compression⁶, créer des ensembles de données pour mieux diriger la production. Dans cette optique, le processus d'abstraction que j'exerce se rapproche pour moi de la notion d'analyse. Mon processus implique de décomposer un élément numérique en ses valeurs pour ainsi réinterpréter ces valeurs vers la production d'abstractions géométriques. Comme la séquence du code informatique qui forme les éléments numériques utilisés n'est pas dénaturée, mais garde intacte la séquence de lecture des valeurs qu'elle comporte, il s'agit pour moi d'un processus d'abstraction lié à ce qu'Étienne Souriau appelle l'art représentatif qui définit les œuvres d'art abstrait représentant par un processus d'abstraction des objets du monde réel, soit la deuxième métacatégories citée plus haut. Mon processus d'abstraction s'intéresse à la structure interne, dans le cas présent la structure informatique, qui est sujette à l'abstraction et cette structure n'est pas visible directement donc elle n'est pas perçue. Cette structure permet l'existence virtuelle du sujet choisi, mais n'est pas vécue directement comme l'on peut vivre la présence d'un élément du monde réel. Comme cette structure invisible permet l'existence du sujet choisi, elle fait partie de lui. C'est pour cela que pour moi, le processus d'analyse et d'interprétation de l'analyse garde un lien avec le sujet sans toutefois le représenter directement.

Les œuvres composant la série d'images appelée *Lieux Géométriques* représentent

⁶ Je retiens de Louise Poissant la définition suivante du terme « compression » : « En informatique, traitement d'un fichier informatique effectuant la réduction de sa taille en bits afin de pouvoir l'archiver d'une façon plus économique ou le transférer à un autre ordinateur plus rapidement. La procédure de compression élimine généralement l'information redondante sans dégrader l'information. Toutefois, certains algorithmes augmentent l'efficacité de la compression en permettant une perte d'information proportionnelle au degré de réduction désiré. » (Poissant, 1997, p. 66-67).

bien le concept de l'analyse comme processus d'abstraction. À la base, des images provenant de *Google Street View* sont extirpées de leur contexte, qui est celui du site web du moteur de recherche *Google*. Les images sélectionnées sont ensuite analysées par un programme informatique créé entièrement pour la réalisation des œuvres de la série. Le programme informatique a comme objectif de trouver lesquels des pixels de chaque image sont les plus près des valeurs absolues contenues dans le code de couleur VGA (*Video Graphics Array*), qui comprend seize couleurs. Toutefois, pour faciliter la tâche du logiciel, seulement douze couleurs ont été utilisées par le programme. Le programme devait donc comparer tous les pixels avec les valeurs demandées et garder en mémoire l'emplacement dans l'image du pixel le plus près de chacune des valeurs recherchées. Une fois les pixels trouvés, le logiciel avait comme objectif de relier les différents pixels en formant des triangles dont la couleur interne était établie par une moyenne des valeurs de couleurs des pixels qui formaient chaque triangle. La forme ainsi créée était ensuite superposée à une version floue de l'image initiale d'où provenait la forme générée (figure 1.2-3, p.24). Mes intentions étaient de mettre en relation une image virtuelle et le système qui la rend visible. Ce type d'œuvre ouvre la porte à une réflexion sur la structure du système.

Le choix de faire réaliser des triangles par le programme informatique est un choix purement esthétique et personnel de ma part. Ce choix est en lien avec la deuxième partie de mon processus d'abstraction qui tend à exprimer non pas le sujet du processus d'abstraction, ni le code de ce sujet, mais une forme de perception générale et personnel du système numérique, soit ce que je perçois de l'espace médiatique d'où l'information

provient, qui influe sur la perception de mon environnement. L'analyse à l'aide de logiciels sert de canevas à l'expression de la perception du système où évolue le sujet de l'analyse. Le processus de l'analyse seule expose plus des positions sur le système dans lequel évolue le sujet que la nature du sujet de la représentation. Voulant développer une production hybride entre la représentation de la structure informatique et le contenu présenté par cette structure, je me dois de mieux définir ce qu'est la perception en rapport avec l'univers intangible du numérique.

1.3.3 Percevoir

Pour être en mesure d'affronter le monde, l'esprit doit donc accomplir deux fonctions. Il lui faut réunir de l'information, puis la traiter.

ARNHEIM, Rudolf, *La pensée visuelle*. Flammarion, Paris, 1976, p.9

Percevoir, c'est tenir compte autant de nous que de la chose perçue (Mondrian, 2010). Dans percevoir, il y a ce qui se trouve devant nous, mais aussi ce qui se passe à l'intérieur. Les deux choses sont interreliées et indissociables. Mondrian disait : « l'abstrait c'est une intériorité portée à sa plus claire définition, ou encore c'est l'extériorité plus profondément intériorisée. » (idem, p. 45) Par cela, je crois qu'il affirme que pour lui, l'art

abstrait c'est arriver à produire une image répliquant le plus purement possible la sensation qui se produit à l'intérieur de nous lorsque nous sommes confrontés à un stimulus, probablement visuel dans son cas, mais qui pourrait être d'autre nature. Des échanges ont lieu entre nous et le monde perceptible, cette action produit quelque chose, elle produit en nous des images plus ou moins nettes (idem). Ces images mentales ne sont pas uniquement le résultat de la chose perceptible, mais aussi de nous qui sommes en quelque sorte des filtres formés de nos apprentissages, de notre culture, de ce que nous définissons comme étant notre identité, etc. Par l'action sur le visible du filtre que nous sommes, nous appliquons des termes, définissant des concepts, à la sensation perçue. Ainsi nous pouvons décrire et partager notre perception. Mondrian croyait en une certaine universalité dans la perception des choses. Selon ce que j'en comprends, il croyait en quelque chose d'inchangeable dans les rapports qui amenaient à une sensation précise. Il est difficile pour moi de spéculer sur l'existence ou non des ces « universaux⁷ », mais je ne crois pas qu'il soit possible de les exprimer ou du moins qu'une représentation d'un « universel » soit perçue unanimement en toutes époques et en tous lieux. Même si on me donnait un exemple où tout le monde entier s'accorde à dire qu'une certaine chose exprime une certaine sensation, je dirais tout de même que cela est dû à des conventions acceptées par tous et non par le fait qu'ils éprouvent la même sensation. Je crois que l'intellect peut conditionner la perception. Toutefois, sachant que par exemple une œuvre sera interprétée subjectivement par chacun des regardeurs, je pense qu'il est possible d'arriver à exprimer la sensation de façon générale plutôt que précise, contrairement à ce que Mondrian avance, et d'offrir à voir un

⁷ À ne pas confondre avec la notion philosophique du même nom.

environnement conceptuel de cette sensation à partir duquel les regardeurs pourraient construire une signification particulière, mais apparentée au concept. Rudolf Arnheim indique qu'un concept doit, pour produire une abstraction valable, être génératif. Il faut que l'on puisse en dégager une image plus complète que celle qu'il offre lui-même (Arnheim, 1976, p. 183). Pour comprendre cela, il donne un exemple issu des expériences de Solomon E. Asch où celui-ci démontre que l'on définit plus complètement une personne en utilisant les adjectifs chaud ou froid que poli ou brusque, car les premiers termes exercent une influence sur les caractéristiques de l'individu contrairement aux derniers dont la capacité de détermination est médiocre (idem, p. 183). Il continue en disant que :

Si l'on décrit quelqu'un comme étant une personne froide, cet unique attribut suffit à donner d'un certain type de comportement une image relativement complète et permet généralement de prévoir comment ce genre d'individu agira dans des circonstances particulières. (Idem, p. 183)

L'idée d'image relative de Rudolf Arnheim est quelque chose qui définit bien ce qui je crois peut être rendu perceptible par l'abstraction. Pour moi l'abstraction c'est pointer dans une direction et laisser au regardeur une zone d'interprétation où celui-ci peut personnaliser ce qu'il voit. À travers les œuvres qui ont été produites durant la recherche, l'idée de perception, de donner forme à ce qu'il m'apparaissait comme des images mentales de mon rapport avec les systèmes numériques, s'exprimait par les choix dans la composition visuelle des œuvres.

Le jour d'après/décès de Steve Jobs (figure 1.4, p. 25), est une œuvre picturale à travers laquelle mon intention était de donner forme à une sorte d'incompréhension du modèle économique mis d'avant par le système boursier en utilisant la mort d'un personnage important, autant pour le monde de l'économie que pour le monde de l'informatique. Le processus de création consistait à utiliser les valeurs boursières des titres du NASDAQ du lendemain de la mort de Steve Jobs. À l'aide d'un logiciel, ces valeurs boursières représentées par des points étaient disposées de façon séquentielle à l'intérieur d'une image numérique carré dont les distances en pixel entre chaque titre boursier étaient établies selon la valeur monétaire des titres. Ceci créait un espace rempli de points à l'intérieur duquel ma vision intériorisée du système boursier allait prendre forme. Comme le système boursier m'est totalement inconnu et pour moi est de toute manière incompréhensible, mes intentions étaient de réaliser un espace complexe où il était difficile de focaliser notre attention et qui représenterait bien l'idée que j'avais de ce qu'est un système de maillage qui se soutient lui-même. Ceci a donné un espace dense d'interconnexion, utilisant encore la forme du triangle comme standard qui permettait de créer des dynamiques à l'intérieur de la forme. À l'aide d'un projecteur, l'œuvre finale a été exécutée à la main sur toile. Vue de loin, c'est la masse des connexions que l'on perçoit le plus, mais de près, c'est le geste inégal inscrit dans chaque trait qui s'offre à voir (figure 1.5, p. 26). Les traits sont parfois rigides, parfois hésitants, on peut noter différents états à travers un parcours visuel de l'œuvre, c'est le geste qui donne forme à l'expression de l'état d'esprit intériorisé.

Au départ mes intentions étaient d'offrir une nouvelle lecture de l'évènement qu'est la mort de Steve Jobs en utilisant le système économique comme structure narrative de l'évènement et de son impact sur le monde. Il est devenu apparent après réflexion que le seul lien visible de l'œuvre avec l'évènement était le titre qui identifiait la source et offrait un indice du processus de création. L'analyse des données, le traitement de celles-ci et la représentation visuelle réalisée n'expriment en rien l'évènement de la mort de Steve Jobs. L'œuvre n'est pas un schéma que l'on pourrait consulter pour y voir l'effet des mises en relations effectuées entre les différents titres boursiers. Je réalise maintenant que le sujet de la représentation importe peu, c'est la référence à un élément provenant du monde numérique en lien avec un visuel qui ne colle pas avec ce que l'on s'attend à voir de la référence mise d'avant qui crée une cassure et c'est cette cassure qui brise quelque part l'attente que l'on pourrait avoir d'une œuvre faisant référence à un sujet culturellement connu (Bourriaud, 2009) et donne la possibilité aux regardeurs de se questionner sur le système informatique. Cette cassure ouvre la porte à l'expression d'un propos qui reflète des enjeux relatifs aux éléments constitutifs de l'œuvre et à ce qui entoure sa production. Le propos qu'il m'importe de mettre d'avant est celui d'un contexte de création influencé par les médias et plus précisément internet et par les outils informatiques qui supporte tout le système numérique. Dans le but de produire des œuvres liées à des enjeux actuels, il devient important de mieux comprendre le contexte dans lequel je me situe où l'internet a une présence et une influence constantes.

Figure 1.1

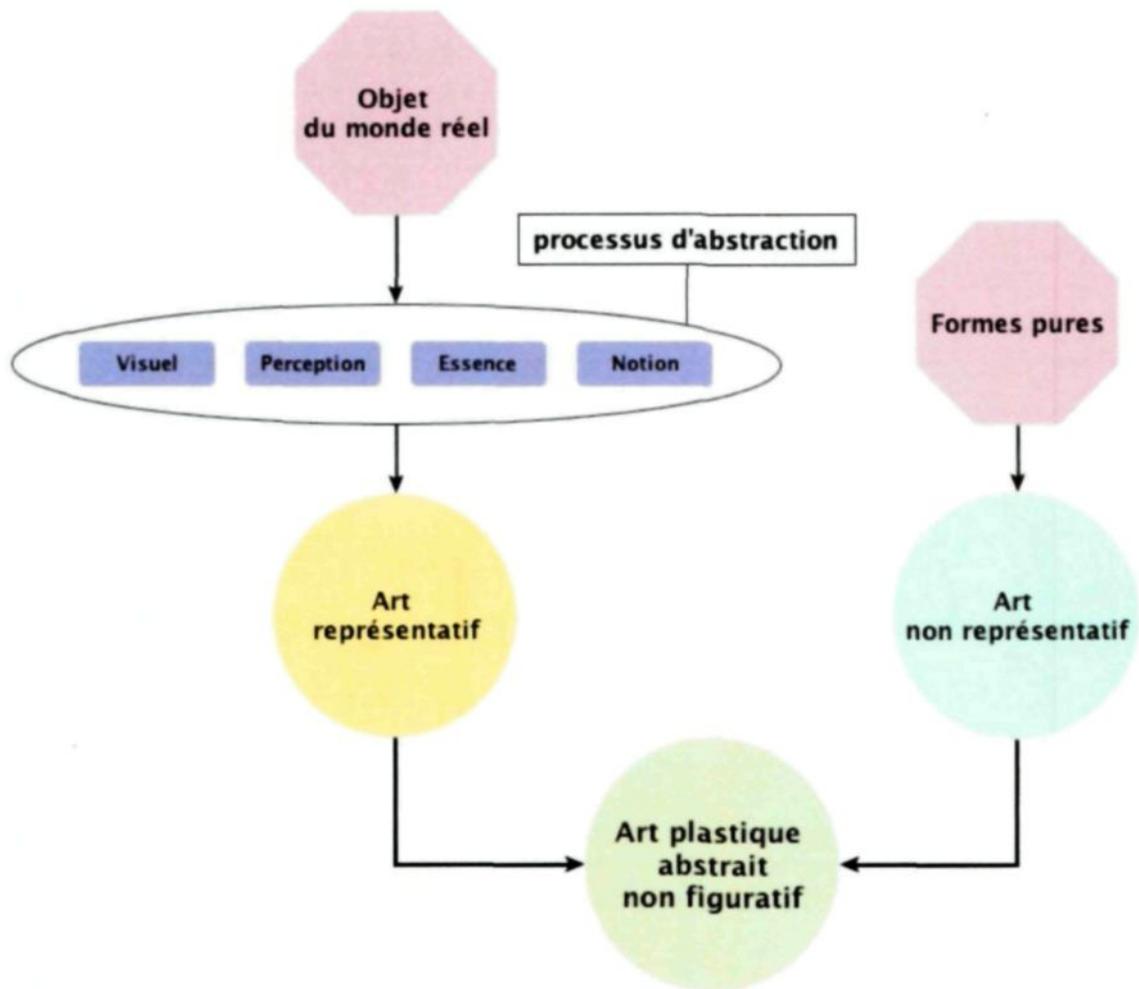


Figure 1.1, Schéma illustrant les différentes metacatégories de l'abstraction selon Étienne Souriau (Souriau, 2010).

Figure 1.2



Figure 1.3

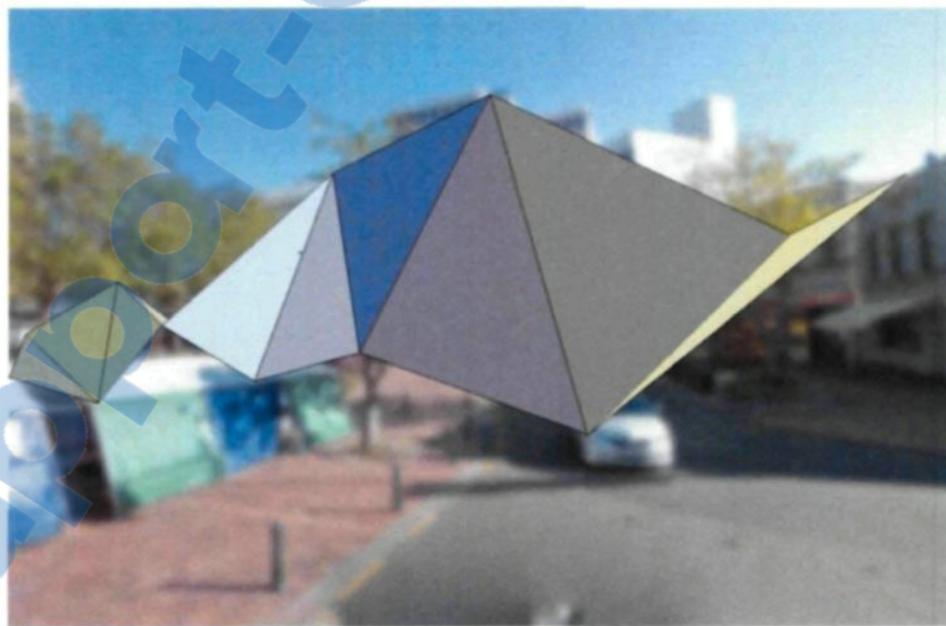


Figure 1.2-3, exemples d'image de la série *Lieux Géométriques*. L'entièreté des œuvres de la série est disponible à l'adresse : <http://www.panoramio.com/map/?tag=mlavertu#lt=18.318830&ln=-33.000000&z=15&k=1&a=1&tab=3&pl=all>

Figure 1.4

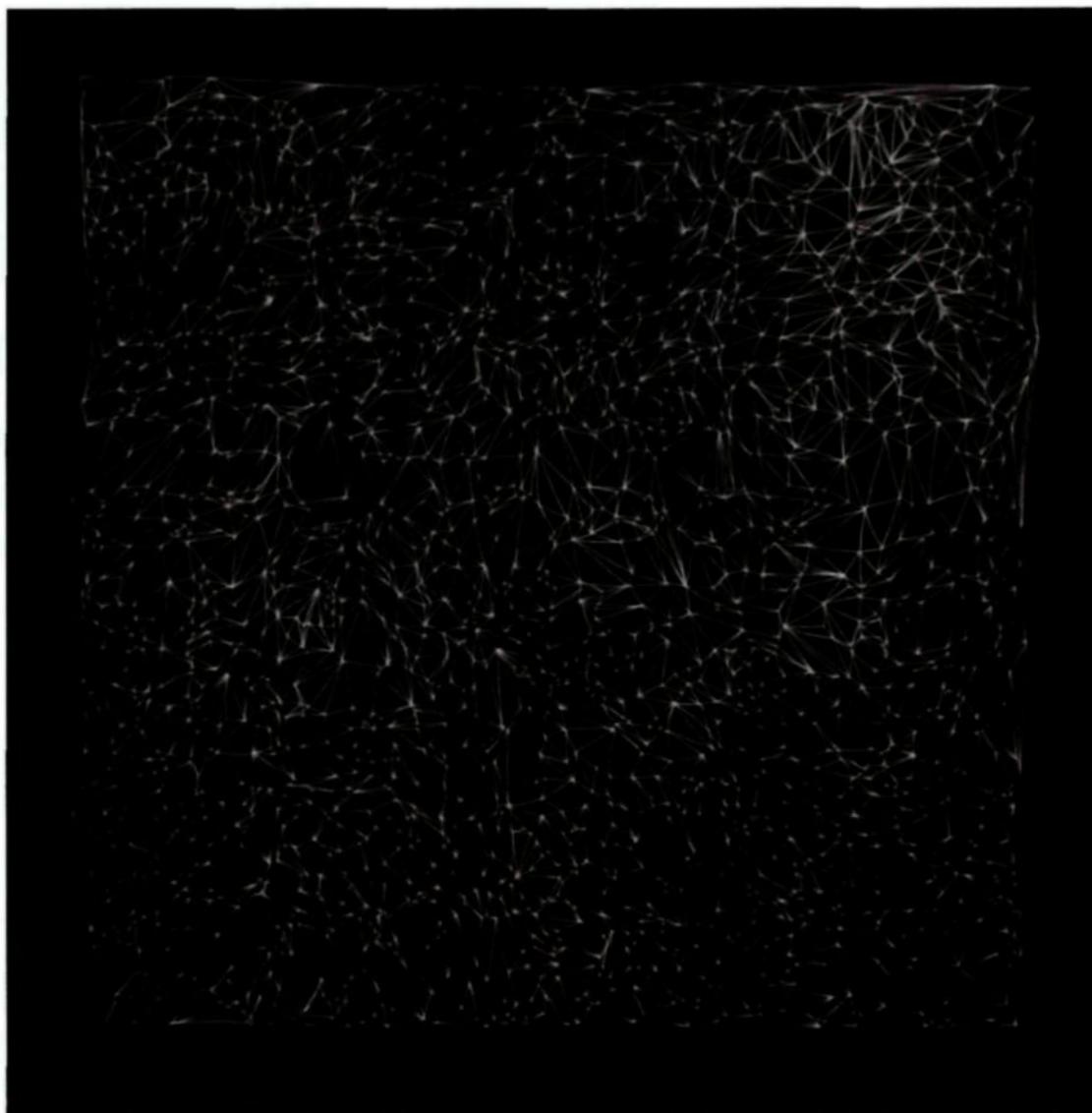


Figure 1.4, *Le Jour d'Après/Décès de Steve Jobs*, interrelation subjective des valeurs unitaires transposées des titres boursiers du NASDAQ en date du 2011/10/06.

Figure 1.5



Figure 1.5, *Le Jour d'Après/Décès de Steve Jobs* (Détails), interrelation subjective des valeurs unitaires transposées des titres boursiers du NASDAQ en date du 2011/10/06.

CHAPITRE 2

L'ART POST-INTERNET

The posthuman speed of circulation means that the world now escapes our capacity for attention and that we've lost our time for otherness, and therefore for ourselves. Under the present dispensation, connection is defined as the functional relationship between formatted materials or components.

KELSEY, John. Next-Level Spleen. *ARTFORUM*. (2012, septembre). Consulté à l'adresse <http://artforum.com/inprint/issue=201207&id=31940&pagenum=2>

CHAPITRE 2

L'ART POST-INTERNET

Le second chapitre se concentrera sur la présentation d'un contexte de réflexion et de production lié à la notion de post-internet mise d'avant dans la première décennie du XXI siècle. Une définition du terme post-internet sera proposée ainsi que son impact sur la production. Ce chapitre s'adresse à exposer le contexte de production duquel sont issus les enjeux relatifs à la condition actuelle de l'art et de la société.

« Just as there are many parts needed to make a human human there's a remarkable number of things needed to make an individual what they are. A face to distinguish yourself from others. A voice you aren't aware of yourself. The hand you see when you awaken. The memories of childhood, the feelings for the future. That's not all. There's the expense of data net my cyber-brain can access. All of that goes into making me what I call "me". And simultaneously confining "me" within set limits. »

- Mamoru Oshii (Ghost in the Shell, 1995)

2.1 L'internet.

À travers le réseau internet, il m'est possible de consulter des œuvres d'artistes reconnus ou émergents et des travaux de personnes non directement reconnues par le milieu des arts, et qui ne le cherchent pas nécessairement, que l'on pourrait appeler « amateurs ». Des œuvres, il y en a des millions. On compte en réalité des centaines voire des milliers d'adeptes de ce auquel je crois être le seul à m'intéresser. Ce que je crois faire de nouveau n'est la plupart du temps qu'une nouvelle branche du tronc de ce qui existe déjà et si je crée vraiment quelque chose de nouveau, je ne serai probablement pas seul très longtemps. À travers internet il semble y avoir quelque chose qui sous-entend que nous ne sommes pas seuls et que tout est là. Ce quelque chose nous dit aussi que si nous ne trouvons pas ce que l'on cherche, c'est probablement notre méthode de recherche qui est déficiente, car c'est là, tout est là. J'ai passé un nombre incalculable d'heures à naviguer nonchalamment sur le web depuis mon adolescence. J'ai toujours senti qu'il y avait quelque chose à y trouver, mais une trouvaille n'a toujours été qu'un temps de pause entre deux recherches. Internet ne présente pas de vérité unique, que de multiples vérités, chacune défendue par ses croyants et chacune vraie à l'intérieur de son propre argumentaire. Internet est le royaume de la subjectivité. Dans ce multivers virtuel, où règnent les opinions, les variantes et la multiplicité, il devient parfois difficile de trouver un point d'ancrage. Internet est immense, difficilement mesurable et impossible à saisir dans son entièreté. Le contenu web m'affecte, mais aussi le réseau lui-même et ce qu'il permet, ses possibilités. Il m'est difficile de le

définir clairement, mais internet influence ma personne et du même coup, ma pratique.

Je m'intéresse à l'état actuel des médias où internet est omniprésent et facilement utilisable par tous. L'internet est passé de curiosité technologique à un indispensable de l'univers culturel et social comme du monde économique. Ce n'est plus aujourd'hui son implantation dans notre quotidien qui importe, mais plutôt ce que l'on fait depuis qu'internet est devenu une présence constante. On peut alors parler de « post-internet ».

2.2 Définition et usage du terme « post-internet »

Le terme post-internet fait son apparition en art pour la première fois dans un article en ligne de Régine Debatty du blogue *We Make Money Not Art* (2008), intitulé : *Interview with Marisa Olson*. Dans cet article, l'artiste Marisa Olson affirme : « il est important de s'adresser à l'impact du réseau internet sur la culture au sens large et que cela peut être fait à travers le web, mais aussi hors ligne. » (Debatty, 2008, traduction libre) Cette réflexion de Marisa Olson conclut une partie de l'entrevue où elle parle de l'art des nouveaux médias et où elle affirme que selon elle, aujourd'hui, il n'y a plus nécessairement de barrières qui définissent les frontières entre les différentes technologies; il n'est pas nécessaire de définir le ou les médias, car les médias sont presque partout et peuvent exercer leur influence à

différents niveaux de la pratique d'un artiste, que ce soit de façon majeure ou superficielle. L'utilisation du préfixe « post » n'a pas pour but de stipuler que l'internet est chose du passé, mais qu'il est devenu plus accessible et du même coup a percé la sphère de la technologie pour entrer dans celle de la culture générale.

On some general level, the rise of social networking and the professionalization of the web design reduced the technical nature of network computing, shifting the Internet from a specialized world for nerds and technological-minded, to a mainstream world for nerds, technological-minded and grandmas and sports fans and business people and painters and everyone else. Here comes everybody. (McHugh, 2011, p. 5)

La notion de post-internet exprimée par Marisa Olson rejoint ce que Guthrie Lonergan appelle « *Internet Aware Art* », que l'on pourrait traduire librement en : « l'art conscient de l'internet ». Il utilise ce terme lors d'une entrevue réalisée par Thomas Beard pour le site web d'art numérique *Rhizome* (Beard, 2008) où il indique qu'il travaille sur un projet d'art hors ligne qui enlève l'emphase sur internet et la technologie, mais qui demeure dans la représentation de ces médias (idem). Il dira plus tard que ce terme était sarcastique, car tout le monde est conscient de l'internet et rajoutera qu'il référerait plus aux artistes qui font des œuvres hors ligne tout en pensant à leur apparence en ligne (Moody, 2008).

Les deux termes, post-internet et l'art conscient d'internet, font référence à un contexte où la présence presque ubiquitaire des médias affecte la condition de l'art

contemporain. Ce n'est pas tous les artistes qui se prévalent des outils médiatiques directement dans leur travail ou pour la diffusion de leurs œuvres, mais on ne peut nier que les médias nous englobent et englobent également le monde de l'art. C'est leur influence directe ou indirecte sur la pratique de l'art en général qui amène une pratique de l'art que l'on pourrait considérer comme post-internet. Être un artiste à l'ère de l'internet c'est avoir à constamment négocier la présence des médias dans notre environnement. L'idée de post-internet ou de l'art conscient d'internet ne devrait pas être perçue comme une simple orientation de la pratique artistique se concentrant uniquement vers la production d'œuvres physiques inspirées des médias numériques, voire internet. Elle devrait plutôt être comprise comme un geste créateur inspiré de l'omniprésence dans notre quotidien des médias. Les œuvres issues d'une telle pratique témoignent de l'ampleur de l'influence des médias numériques sur nous-mêmes, sur notre relation avec les autres et sur la perception de notre environnement.

L'idée de post-internet n'est pas sans rappeler ce que Félix Guattari appelait l'ère post-médiatique. J'ai choisi de m'associer plus au terme de post-internet qu'à celui de post-média car dans l'énoncé de Félix Guattari concernant l'ère post-médiatique, il indique que par l'accessibilité du travail numérique sur l'information, une reprise en main des médias serait possible et permettrait un déplacement du contrôle de l'information (http://www.revue-chimeres.fr/drupal_chimeres/files/termin51.pdf). Malgré qu'aujourd'hui avec le réseau internet on retrouve une forme de démocratisation dans la publication d'informations, la standardisation des outils de publication, une direction vers un web de

plus en plus basé sur des logiciels qui régissent la façon dont l'information peut être manipulée et publiée, me fait croire que le rêve d'une reprise en main de l'information par le public n'a été qu'un bref mirage et qu'internet n'est devenu qu'un autre outil des grands conglomérats de l'information. Bien sûr, ceci est une lecture de surface de ma part de la notion de l'ère post-médiatique. Mon choix d'utiliser le terme post-internet et non post-média s'est fait par l'impression que j'ai que l'ère de convergence des médias et de démocratisation de l'information prophétisée par Félix Guattari s'est réalisée avec la venue d'internet, mais que le transfert de pouvoir qu'il annonçait n'a pas eu lieu. À la place d'une révolution complète, nous avons eu droit au nouvel espace standardisé qu'est internet actuel. La façon dont nous communiquons a bien sûr évolué drastiquement avec l'arrivée d'internet que l'on connaît aujourd'hui. La quantité d'information présente sur internet rend difficile le discernement de l'information valable et comme source fiable, on se fit encore à de plus grosses entités pour confirmer ou constater. Dans cette mer d'information, les réalités se perdent, trop de bruit pour que les informations soient claires. (McHugh, 2011)

Il est important de noter que le terme post-internet, utilisé dans le monde de l'art, amène presque immédiatement à tenter de faire un lien avec les grands mouvements artistiques dans l'histoire de l'art, qui ont utilisé un préfixe similaire (post-⁸) pour se définir en rapport à un mouvement précédent, comme pour le supplanter ou pour se définir comme

⁸ Tiré du latin *post*, « après, ensuite ; en arrière, derrière ». Élément de composition signifiant *Après* et servant à former des mots qui font référence à des périodes de l'histoire, des courant philosophiques, artistiques, etc., tels que *Postcolonial*, *Postkantien*, *Postimpressionnisme* (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, 2012).

une amélioration du précédent. En identifiant le terme post-internet à un mouvement, celui-ci est devenu un ensemble où étaient réunis plusieurs artistes par le fait que leur production était d'inspiration web. Le terme post-internet pose problème, mais je ne tenterais pas de le résoudre. Ce qui est intéressant pour moi c'est que le terme post-internet porte en lui les différentes interprétations qu'on l'y associe. Il est comparable à un objet numérique médiatisé, dont le système de diffusion numérique a permis la production de variantes auxquelles il se retrouve malgré lui associé. Il est à la fois la définition d'un contexte de réflexion, une pratique d'art des nouveaux médias, un courant artistique à part entière, un terme décrié comme réducteur et cherchant à classer dans une définition écrasante toute une génération de praticiens, tout autant qu'un mouvement culturel lié à l'influence des médias numériques sur la vie au quotidien et encore plus. Pour moi il est un contexte de réflexion porteur de toutes ces versions, qu'elles soient en lien ou contradictoires. Tout le débat sur ce terme médiatique s'inscrivant au départ sur l'idée du transfert de l'influence des médias numériques dans l'espace physique, fait par des acteurs de ces deux pôles et qui sont conscients de l'interprétation subjective qui se fait à travers internet par la surprésentation de variantes d'un même sujet, m'amène à considérer que ce n'est pas nécessairement le terme qui m'intéresse, c'est plutôt que dans le monde de l'art, il définisse une époque où des acteurs du monde des arts numériques tentent de définir la mouvance que prend l'art et l'internet dans un espace en pleine évolution où règne la subjectivation. C'est dans cet environnement soutenu par l'échange d'information à travers les médias numériques et où diverses subjectivités s'entrechoquent que je me situe. Mon quotidien est rempli d'images, de vidéos, d'interprétations subjectives et d'information sans fin. Mon travail c'est peut-être

de tenter d'introduire une forme de singularité dans cet espace standardisé⁹ qu'est internet.

Comme critique de la standardisation, l'œuvre intitulée *Ostrish Publishing*, réalisée lors d'un cours à la maîtrise, était une œuvre conceptualisée sur l'idée de formatage du réel. L'œuvre se présente comme un logiciel téléchargeable gratuitement sur internet (<http://sourceforge.net/projects/ostrichpost/files/>) avec lequel il est possible de prendre un cliché avec une caméra web branchée à l'ordinateur. L'image ainsi réalisée est immédiatement envoyée sur plusieurs plates-formes de réseaux sociaux dont principalement *tumblr* (<http://ostrichpublishing.tumblr.com>), mais aussi *twitter* (<https://twitter.com/ostrichpost>) et *facebook*. Tout cela se fait automatiquement lors de la prise de l'image. Le logiciel modifie l'image captée en transformant chaque pixel selon trois choix possibles, un pixel ne peut qu'être rouge, vert ou bleu. La résolution est aussi grandement réduite de façon à ce que l'on puisse bien sentir les pixels de l'image en la regardant. C'est une compression sauvage, très agressive, qui réduit l'image en de grandes plages de trois couleurs (voir figure 2.1, p.37). Le projet se voulait un travail sur la transformation d'une image captée du réel vers une version standardisée, ici selon les bases de la structure informatique des images numériques en couleur. L'idée derrière ce processus de transformation était de mettre à l'avant le système qui soutient la numérisation du réel et la présentation à l'écran tout en tentant d'illustrer le concept de formatage de la communication et du transfert d'information. Car à travers des systèmes numériques et comme avec le langage, il est possible d'exprimer quelque chose seulement selon les

⁹ Par l'utilisation de logiciels génériques pour produire du contenu numérique.

possibilités du système. Il n'est pas possible d'exprimer par le langage ce qui n'a pas de mots; avec le numérique, il n'est pas possible de faire ce que le système ne permet pas.

2.3 Post-internet comme contexte.

Thus, Post-Internet, specifically within the context of art, simply could be understood as a term that represents the digitalization and decentralization of all contemporary art (via internet) as well as signifying the abandonment of all New Media specificities. Post-Internet then is not a category, but a condition : a contemporary art. (Douglas, 2011)

Dans l'optique où l'on considère qu'internet affecte à différents niveaux la condition actuelle de l'art, la notion de post-internet devient une tentative de décrire un contexte de l'art où internet joue un rôle important et où le système de valeur de l'art est sujet à une remise en question en lien avec la diffusion, la multiplicité, la numérisation et la résonance virtuelle des œuvres d'art avec leur contrepartie physique. Avoir une présence internet c'est jouer à travers un système que l'on pourrait appeler « l'économie de l'attention ». Créer une œuvre et la publier sur internet offre une présence minimale sur le réseau et potentiellement éphémère. Ceux qui reçoivent le plus d'attention sur internet sont ceux qui publient beaucoup et dont la régularité permet aux usagers de suivre la progression des publications.

Une publication régulière accroît la présence à l'intérieur du web ou du moins permet l'accroissement de la présence. Les nouvelles publications doivent négocier leur présence avec le contenu déjà en place ainsi que le contenu à venir. Ce qui devient important pour ne pas disparaître à l'intérieur de la masse d'information se retrouvant sur internet est le nombre d'abonnés, le réseau de diffusion et de connexion et le « *branding*¹⁰ ». (McHugh, 2011) Le « *branding* » peut avoir une connotation mercantile, mais il pourrait aussi être associé à l'idée de la « culture de soi » dont parle Michel Foucault. (2004, p. 735-772) Outre l'idée de se mettre en valeur, le « *branding* » porte aussi l'idée de se donner une identité. À travers l'espace web, une identité devient nécessaire pour bien sûr se démarquer, mais répond à une nécessité par rapport à la problématique de la valorisation de son travail quand nous sommes exposés à presque tout ce qui se fait et s'est fait en art. À travers le réseau immense du web et la circulation d'information, se donner une identité ne peut provenir de la production et de la publication d'une seule œuvre. L'identité se forge par le temps, par la dévotion à une pratique qui s'inscrit et laisse ces marques à travers une progression ouverte et évolutive. (McHugh, 2011) Se donner une identité sous l'influence du web c'est s'ancrer dans un espace subjectif en sachant que le choix que l'on fait acquiert sa raison d'être par l'investissement aveugle et sans condition qu'on lui porte. (Dreyfus, 2004) À l'ère internet, l'art n'est plus une question d'œuvres, ni de corpus, mais de pratique. C'est dans la pratique, dans la décision de faire de l'art et de rendre visible cette pratique que l'art passe de la publication « branchée » que l'on consomme rapidement à une réalité qui existe quelque part et qui progresse dans le temps comme le font les autres réalités.

¹⁰ Terme anglais pouvant être associé à l'idée de « marque de commerce ».

Figure 2.1



Figure 2.2

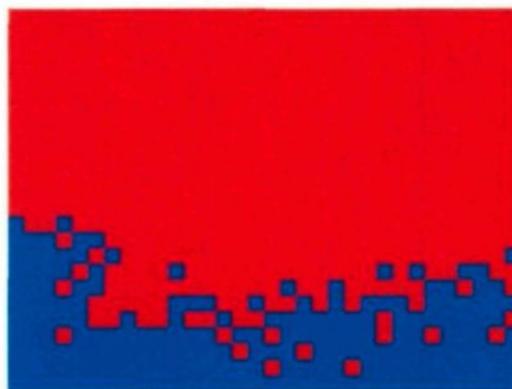


Figure 2.3

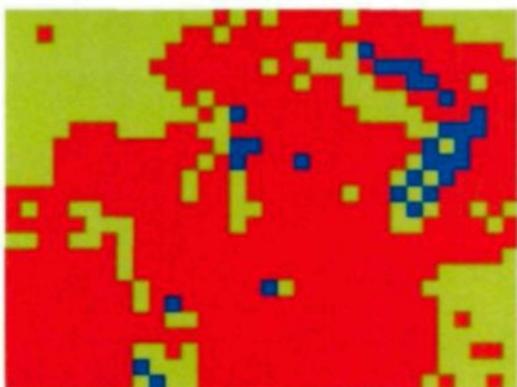


Figure 2.4



Figure 2.1-4, exemples d'images réalisées par le logiciel créé pour le projet *Ostrich Publishing*. L'entièreté des images est disponible à l'adresse : <http://ostrichpublishing.tumblr.com>

CHAPITRE 3

SYSTÈME DE REPRÉSENTATION

Seule la conscience tourmentée trouve repos dans la loi géométrique.

VALLIER, Dora. *Lire Worringer*, dans : Worringer, W. (1978). *Abstraction et Einfühlung*.

Paris : Éditions Klincksieck, p. 22

CHAPITRE 3

SYSTÈME DE REPRÉSENTATION

Le présent chapitre se consacrera aux œuvres produites pour l'exposition finale et expliquera l'orientation du geste artistique prise pour celle-ci. Seront exposées les différentes stratégies de développement du discours à travers la production artistique en utilisant les œuvres de l'exposition finale de la maîtrise comme sujet exprimant les idées développées lors de la recherche.

3.1 De l'analyse à la représentation subjective

L'intention de départ qui était de réaliser des œuvres picturales orientées vers l'abstraction géométrique basées sur l'analyse et l'interprétation de données numériques semblait être un terrain fertile de recherche. Ce type de production se voulait une tentative de relecture de sujets¹¹ choisis en utilisant un fichier numérique par lequel ce sujet était

¹¹ Le mot « sujet » définit ici une chose concrète ou abstraite servant de matière à la représentation.

présent dans l'univers web. Dans cette optique, le code informatique d'un fichier associé à un sujet particulier ne pouvait être défait de sa forme séquentielle, car étant simplement composé d'une longue liste de caractères, en défaire la séquence détruisait tout lien possible entre la structure informatique et le sujet de la représentation. C'est la séquence de caractères décodée par un programme informatique qui donne une apparence concrète au code informatique qui forme un fichier numérique. Défaire la séquence empêche toute lecture du fichier et ainsi brise le lien avec le sujet qui était au départ ce qui devait être présenté par le fichier. Il était toutefois difficile d'établir un lien clair entre l'œuvre et le sujet représenté. Les œuvres étaient plutôt des expressions du système informatique que du sujet de l'analyse. Sans un titre approprié, tout lien s'effaçait, mais il restait quelque chose, une impression. Les compositions géométriques isolées de leur référence offraient une vision picturale de l'essence du système numérique. C'est ce constat qui a fait basculer la recherche orientée vers la production d'œuvres devant être liées directement à certains sujets par l'entremise de fichiers numériques trouvés sur le web vers une production dont l'objectif était de faire ressentir par la composition picturale l'influence du web sur la psyché par sa structure d'échange et de consommation d'information rapide. Bien évidemment, dans cette nouvelle optique, la recherche passait d'une méthode de travail dirigée par l'analyse de données numériques et la synthèse de celles-ci à un système de représentation issu de réflexions à propos du web et de ma perception de celui-ci.

3.2 Développement d'un langage plastique

Avant de me lancer dans la production des œuvres pour l'exposition finale, il m'importait d'identifier plus clairement ma perception des systèmes numériques. Comme ma recherche met l'accent sur internet et son importance en art actuel, je me suis intéressé plus précisément au web et donc à tenter de créer des représentations inspirées de ma perception de ce système à travers son utilisation. Ceci avait pour but de formuler les grandes lignes de ce qui est ressenti par le contact du système qu'est le web et ainsi développer un langage plastique découlant de ces bases thématiques. Pour réaliser cela, je me suis inspiré de la phénoménologie structurale d'Alex Mucchielli (1983). J'ai surtout utilisé la structure de saisie d'éléments provenant de l'observation d'un sujet et la méthode de classement de ces éléments pour tenter de déceler des grands thèmes. Ces grands thèmes seraient alors les lignes directrices d'un langage plastique à développer ou plutôt la base sur laquelle construire ce langage. Dans son livre : « *L'analyse phénoménologique et structurale en science humaine* », Alex Mucchielli précise qu'il faut mettre entre parenthèses tout savoir, toute connaissance, pour ne pas que des idées préconçues trahissent ce qui ressort directement du sujet lors de l'analyse. (idem, p. 17) C'est pour cela que j'ai choisi d'utiliser comme sujet d'analyse non pas le web directement, mais les premières œuvres réalisées lors de la recherche, au moment où je n'étais pas conscient qu'elles allaient devenir sujet à analyse. Je ne voulais pas que mon analyse du web soit teintée d'idéaux qui se sont développés lors de la recherche et que mon analyse soit biaisée par des

intentions de diverses natures qui auraient pu orienter la finalité vers un désir plastique trop personnel. Les premières œuvres de la recherche ont été faites avec une certaine naïveté par rapport à un résultat final précis. Ces œuvres sont en quelque sorte une partie de l'analyse, elles mettent en forme diverses conceptions subconscientes de mon point de vue de la structure invisible du web. Sans être des termes, ces œuvres sont des expressions graphiques de mon expérience du web. Pour faire suite à cette partie, j'ai cherché à mettre en mot ce qui ressortait de ces œuvres. J'ai donc choisi plusieurs œuvres et expérimentations pour former un échantillonnage représentatif de ce qui a été réalisé lors de la recherche pour servir de sujets à l'analyse. À travers l'étude de ces images, plusieurs mots me sont venus à l'esprit. Ceux-ci sont présentés ici dans le tableau 3.1.

Tableau 3.1

Ligne	Liens	Rassemblement
Espace	Carré	Entassé
Passage	Géométrie	Cheminement
Multiplicité	Structure	Minimal
Forme	Couleur terne	Trop plein
Triangle	Binaire	Relation
Direction	Code	Couleur artificielle
Parcours	Point	Territoire
Densité	Schéma	Connexions
Lieu	Référence	
Dynamique	Virtuel	
Confusion	Compression	

Par la suite, j'ai rassemblé ces mots selon ce qui pour moi apparaissait comme des parentés. J'ai ensuite nommé ces groupes. (Voir tableau 3.2, p.44)

Tableau 3.2

<u>Plasticité</u>	<u>Composition picturale</u>	<u>Numérique</u>
Ligne	Liens	Référence
Carré	Rassemblement	Virtuel
Triangle	Relation	Binaire
Forme	Densité	Code
Géométrie	Schéma	Compression
Structure	Connexions	
Point	Dynamique	
Couleur artificielle	Confusion	
Couleur terne	Lieu	
Minimal	Territoire	
Trop plein	Parcours	
Entassé	Espace	
Multiplicité	Direction	
	Passage	
	Cheminement	

Pour dégager des grandes lignes directrices du langage plastique que je cherche à développer, j'ai défini chaque groupe selon les termes qui les composent. Ces définitions sont issues de réflexions sur les ensembles de termes en étudiant indépendamment chaque parenté. À cette étape, les titres des groupes étaient provisoires, ils avaient été mis en place simplement pour nommer une thématique qui semblait ressortir des ensembles. Après avoir écrit les définitions des groupes, les titres ont été adaptés pour mieux refléter ce que la définition présentait. Le tableau 3.3 présente les définitions issues de la réflexion sur les ensembles de termes. Les titres présentés dans le tableau 3.3 sont ceux adaptés à la définition et non les originaux, ceux-ci sont inscrits entre parenthèses à la suite du nouveau

titre pour qu'il soit possible de faire facilement le lien entre les définitions et les groupes de mots.

Tableau 3.3

Composition géométrique conflictuelle (plasticité) : Les composants graphiques présents dans l'espace pictural, peu importe leur aspect, sont des objets cherchant à représenter non pas des sujets, mais une interprétation d'éléments formant une impression de matière dans la structure informatique soutenant ce qui est visible de l'espace web. Cette impression de matière n'est pas fixe, elle varie selon le parcours web, selon les lieux visités et l'expérience qu'on en retire. Cette impression variable fait naître une forme de conflit qui tend à amener le choix de représentation vers des territoires picturaux bien définis. Il est nécessaire d'accepter que s'il y a conflit dans l'impression que donne l'expérience de l'espace web, ce ou ces conflits ne doivent pas être rejetés pour des simples raisons d'homogénéité du travail graphique. Les œuvres sont des interprétations subjectives qui doivent représenter cet indéterminé à travers les différentes incarnations picturales et/ou à l'intérieur même de leur composition.

Structure dynamique (composition picturale) : Le web est composé des lieux que l'on parcourt à l'aide de différents couloirs d'accès qui unissent ces lieux. Ces lieux sont innombrables et toujours en évolution. Il y a toujours quelque chose à consulter, toujours un « ailleurs » à visiter. Ces espaces de contenu s'arrachent notre attention, autant entre eux qu'à l'intérieur de ceux-ci. Cette dynamique de consultation construit une narrativité événementielle du parcours soutenu par un état de recherche constant de nouvelle information. Ce qui de prime abord est le résultat d'un simple déplacement entre deux espaces de contenu devient avec du recul un système complexe de déplacement.

La pensée virtuelle (numérique) : Ce qui est de l'ordre du numérique, c'est-à-dire la transformation en nombre d'éléments du monde physique (numérisation) et l'organisation du monde virtuel (informatique), amène une « manière de faire ». Ce que l'on pourrait appeler la technique du travail numérique est soutenu par une pratique développée par la science de l'informatique et un langage approprié. Ce savoir-faire lorsque mis en pratique développe une manière de pensée, qui permet de mieux comprendre comment effectuer efficacement le travail devant être accompli. Avec le temps, l'organisation du travail numérique et le langage informatique dédié à cette pratique peuvent amener comme d'autres langages et d'autres activités à développer un mode de pensée qui en découle. Le langage du monde numérique ainsi que le mode de pensée qui en découle deviennent un territoire d'inspiration d'où il est possible d'ancrer une base conceptuelle pour la réalisation de projets artistiques associés au monde numérique.

Les définitions élaborées dans le tableau 3.3 ont été les bases de réflexion pour la réalisation des divers tableaux de l'exposition. Il n'est pas nécessaire pour moi que chaque élément des définitions soit exploré à l'intérieur de tous les tableaux. Ce ne sont pas pour moi des obligations de faire, mais plutôt des idées à garder en tête lors de la conception des tableaux. Ainsi, les tableaux de l'exposition ne présentent pas nécessairement en chacun d'eux tous les éléments discutés à l'intérieur des trois définitions, mais s'intéressent souvent plus à une facette, sans toutefois oublier les autres. Dans l'intention initiale de développer un langage plastique, il était évident pour moi que ce ne devait pas être une « prison conceptuelle ». Les thèmes et les définitions mis en place n'ont pas été des obligations, mais des bases de réflexion sur ce qui pour moi est en jeu quand on tente de faire de l'abstraction géométrique selon l'essence du système informatique de réseau et d'échange d'information. De plus, ces thèmes évolueront comme évoluera ma pensée et mon expérience du web. Par l'arrivée de nouvelles pratiques, de nouveaux enjeux, de nouvelles manières d'accéder et de parcourir le web, des idéaux fixes trahiraient pour moi l'essence même du système dont je tente de décrire l'essence.

3.3 Mise en œuvre

Pour chaque série d'œuvres présentées à l'exposition de la présente recherche sera ici jointe une œuvre présentant certains aspects des thématiques développées au point précédent. L'objectif est d'expliquer comment la tentative de définir la perception de mon expérience du web a influencé la production des œuvres et comment cette perception a pu être exprimée à travers l'abstraction géométrique. Même si la thématique *Structure dynamique* a été au centre de plusieurs conceptions des différentes séries, les autres thèmes sont souvent sous-entendus et ont tout de même orienté la réflexion sur les œuvres et leur conception.

3.3.1 Bande Passante

Pour l'œuvre *Bande Passante II* de la série *Bande Passante* (voir figure 3.1, p. 51) je me suis intéressé principalement à l'idée de structure et d'espace complexe dissimulé à l'intérieur d'un couloir d'informations. Ceci est exprimé par une superposition de bandes de couleur qui représentent pour moi des couloirs d'informations formés de données numériques à l'intérieur desquels se trouvent des territoires de contenu où on peut aussi « naviguer ». C'était une manière pour moi de mettre en image l'action d'ouvrir une page

web qui se trouve quelque part dans un grand flux de données numériques. Mon inspiration principale est l'idée de lieu se trouvant à l'intérieur de couloirs d'informations, liée surtout à la thématique *Structure dynamique* (voir tableau 3.3, p. 45).

3.3.2 Espace de conflits

La série *Espace de conflits* qui contient l'œuvre *Espace de Conflits I* (voir figure 3.2, p. 52) est inspirée d'une série d'expérimentations à l'aide d'un logiciel qui produisait des parcours de données d'un fichier sélectionné à l'intérieur d'un espace de pixels délimité. Selon les données du fichier en question, un curseur se déplaçait dans une direction déterminée (haut, bas, droite, gauche). Pour moi le déplacement du curseur qui était enregistré formait non seulement un parcours, mais aussi un territoire parcouru. C'est cette notion de territoire qui est mise de l'avant dans les œuvres de la série *Espace de conflits*. Les données liées à différents fichiers créent pour moi des territoires dont les frontières s'entrechoquent dans un espace où plusieurs fichiers sont emmagasinés. C'est en quelque sorte une manière imagée de voir le « *stockage* » de données. Même si les préoccupations premières des expérimentations initiales qui ont amené à produire la série *Espace de conflits* prennent racine dans la thématique *Structure dynamique*, il est important de noter que son développement est issu de réflexions sur les systèmes numériques et est lié de près à la thématique *La pensée* (voir tableau 3.3, p. 45).

3.3.3 Architecture de parcours

Pour la série *Architecture de parcours* dont l'œuvre *Architecture de parcours I* est présentée ici (voir figure 3.3, p. 53), l'idée première est le déplacement. À travers les déplacements que l'on réalise entre différents sites web, on peut imaginer que l'on parcourt une ville et comme un GPS nous indique l'espace physique que l'on a parcouru sur une carte, on peut tenter de mettre en forme ces déplacements à travers un espace virtuel. Il s'agit d'une interprétation personnelle qui s'est retrouvée sur les toiles, mais elle est inspirée de considérations sur l'idée de déplacement dynamique, car notre attention est souvent amenée dans différentes directions à travers l'immensité du contenu disponible sur le web. Cette dynamique de déplacement de l'attention amène pour moi une certaine confusion narrative dans le parcours et dans les possibilités du non parcouru et c'est pour cela que malgré la forme rigide des traits, l'aspect donné par la patine cherche à rendre difficile pour un regardeur de fixer son attention.

3.3.4 Structure et surface

Pour la dernière série *Structure et surface* représentée ici par l'œuvre *Structure et surface III* (voir la figure 3.4, p. 54), il est encore question de parcours et de structure. Cette

thématique générale qui peut facilement être liée à la thématique de *Structure dynamique* est représentée dans cette série par une production d'œuvres où la forme et la matière qui a créé la forme sur la toile (ruban adhésif) sont mises en évidence. Le travail informatique se fait selon des règles qui régissent tous les systèmes numériques. Ce mode de fonctionnement influe inévitablement sur le résultat de l'utilisation que l'on fait du numérique. Même si cela est presque imperceptible aujourd'hui avec les interfaces numériques de plus en plus élaborées, je crois que toute la conception visuelle de ce qui parcourt les systèmes numériques est tributaire de fonctionnement du système même. C'est dans cette optique de réflexion que j'ai développé cette intention de mettre de l'avant le visible et ce qui crée le visible comme étant deux éléments indissociables. Les formes vues à travers la série *Structure et surface* sont assujetties à la façon dont le travail avec du ruban adhésif peut s'effectuer. Cette série découle de réflexions sur les systèmes numériques et en est fortement influencée, ce qui place la thématique *La pensée virtuelle* au cœur de la conception du rendu des œuvres de la série.

Figure 3.1

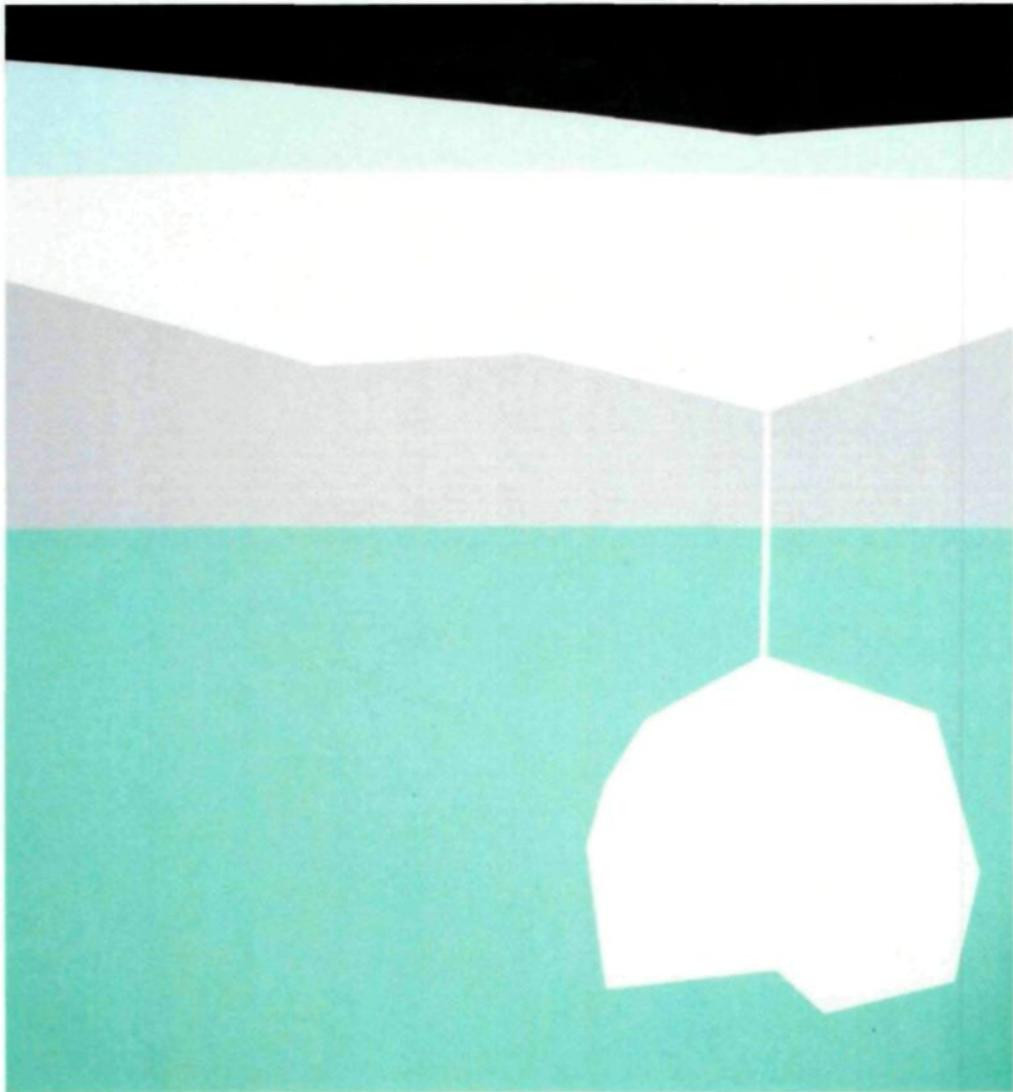
Figure 3.1, *Bande Passante II*, 2014.

Figure 3.2

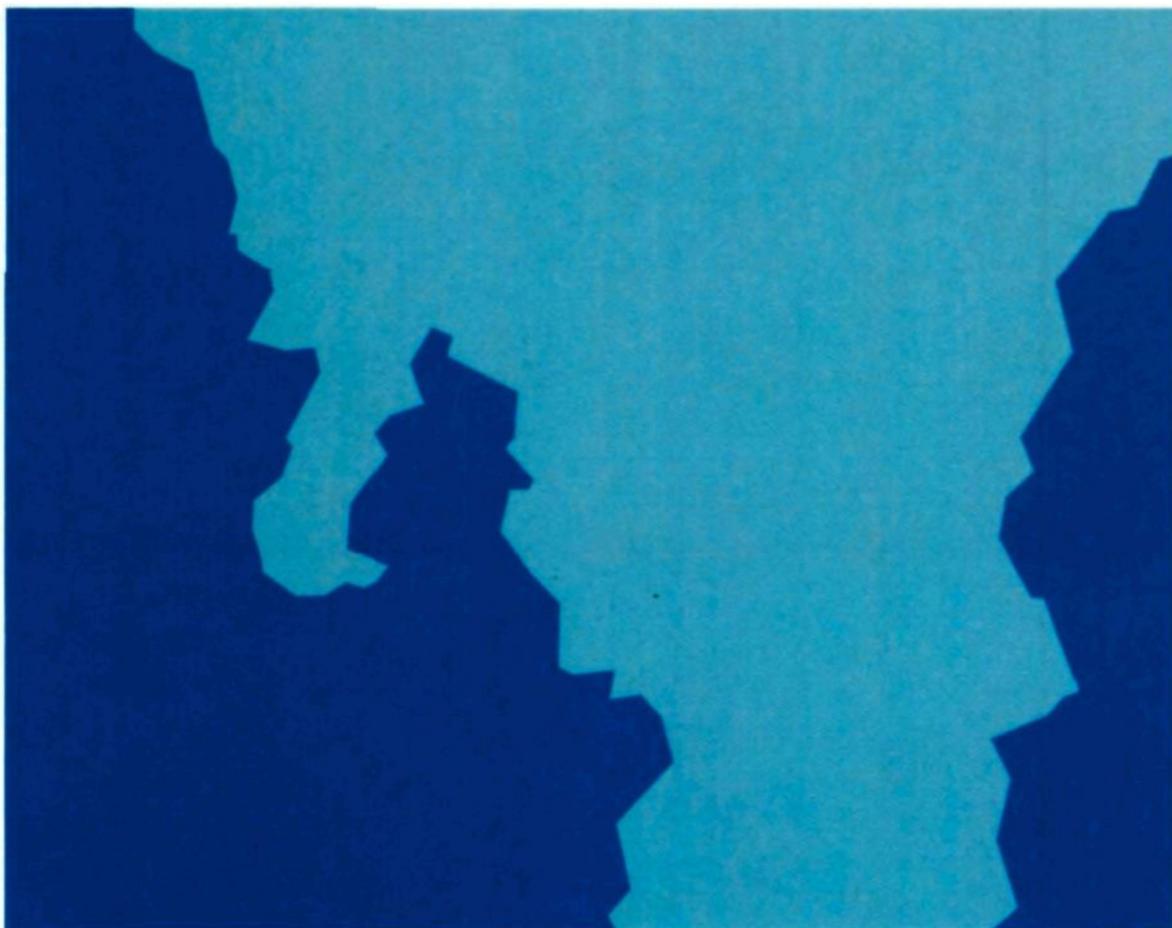
Figure 3.2, *Espace de conflits I*, 2014.

Figure 3.3

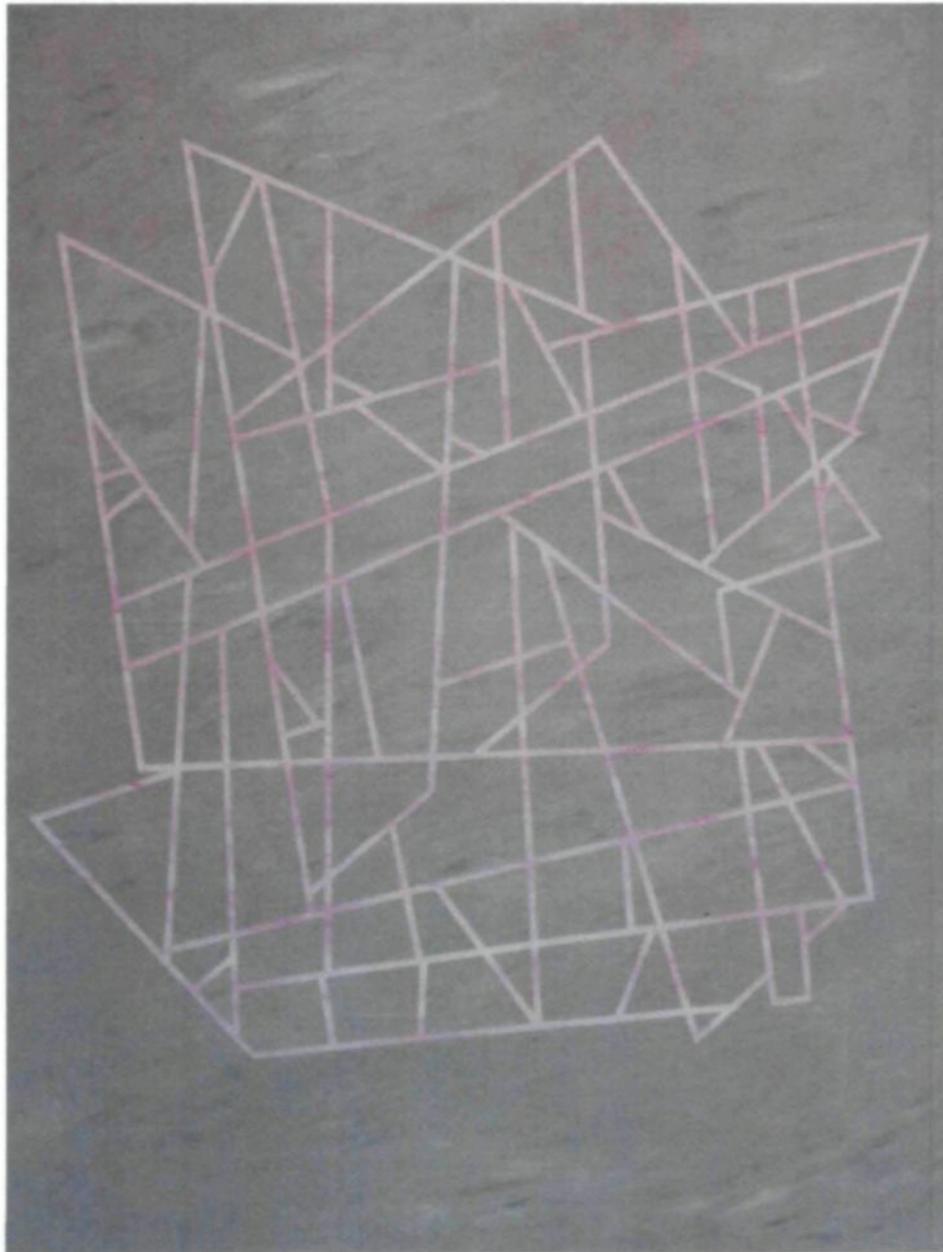
Figure 3.3, *Architecture de parcours I*, 2014.

Figure 3.4

Figure 3.4, *Structure et surface III*, 2014.

CONCLUSION

Dans tout processus d'abstraction, il y a un processus d'analyse. Cette analyse n'est pas un processus complètement éloigné du sujet¹² de celle-ci. Autant le sujet analysé que l'observateur sont pris en compte dans le processus. L'abstraction, comme Mondrian l'entendait, c'est l'expression d'un rapport sensoriel ressenti entre un sujet¹³ et un observateur, du point de vue de ce dernier, et s'exprimant dans une représentation symbolique de l'essence de ce rapport. L'abstraction n'est pas une simplification d'un sujet, mais une représentation dépassant l'apparence physique pour se concentrer sur l'action de donner forme à la perception formée par un contact visuel et sensoriel d'un sujet. Cette expression se révèle pour moi par une représentation géométrique, mais cela est une manière subjective de configuration d'un ressenti abstrait. Toute l'intention de départ qui était d'utiliser les données numériques pour produire des abstractions a permis de trouver des formes proches du système informatique que je cherchais à représenter. Ce parcours de recherche a été essentiel au développement de ma pensée sur l'abstraction en rapport aux enjeux du monde numérique et aussi à la mise en forme d'un langage plastique en lien avec les possibilités de la matière même du numérique. Toutefois, il m'a été nécessaire de me détacher de cette analyse rigide du numérique pour mieux exprimer l'influence de l'univers virtuel du web sur ma personne. C'est par les lectures sur les différentes théories sur le web et son importance dans le monde d'aujourd'hui et par la prise de conscience de la culture

¹² Le mot « sujet » définit ici une chose concrète ou abstraite servant de matière à l'analyse.

¹³ Le mot « sujet » définit ici une chose concrète ou abstraite servant de matière à la représentation.

artistique qui se développe par des artistes qui sont continuellement influencés à divers niveaux par le web qu'il m'est apparu nécessaire de donner forme à une perception subjective complètement détachée de la structure du code pour exprimer un état d'esprit, ce qui pour moi devenait de plus en plus important à travers l'avancement de la recherche. Ce qui était au départ une recherche très technique et empreinte d'idéaux plastiques s'est transformé en une expression très personnelle sur comment je vis le web au quotidien. L'aboutissement de cette recherche est pour moi l'ouverture sur de plus grands questionnements et pistes d'exploration. J'ai concentré le travail de la recherche sur l'abstraction géométrique, mais tout ce travail a soulevé beaucoup d'autres idées et intentions de projets allant dans toute direction. Vers la fin de la recherche, je savais très bien qu'après celle-ci, je n'allais pas rester enfermé dans une discipline artistique unique. C'est pour cela que les définitions présentées au tableau 3.3 (p. 41) sont délibérément générales, car elles incluent la possibilité de l'application des réflexions sur le système numérique du web à d'autres formes d'art que la peinture géométrique. Compte tenu de surplus d'informations de tout genre et du défilement rapide de l'information, j'ai aujourd'hui besoin de produire en m'inspirant de ce que j'ai développé à la recherche, mais aussi de la mouvance rapide et multidisciplinaire que présente le web. Toute cette recherche a mis en place les bases d'une pratique artistique qui au moment d'écrire ces lignes planifie sa prochaine incarnation.

BIBLIOGRAPHIE

- ARNHEIM, R. (1976). *La Pensée visuelle*. Paris : Flammarion.
- BAUDRILARD, J. (1997). *Illusion, désillusion esthétiques*. France : Sens & Tonka
- BEARD, T. (2008, 26 mars). Interview with Guthrie Lonergan. *Rizhome*. Consulté à l'adresse <http://rhizome.org/editorial/2008/mar/26/interview-with-guthrie-lonergan/>
- BOURRIAUD, N. (2009). *Radicant : Pour une esthétique de la globalisation*. France : Denöel.
- BOURRIAUD, N. (2003). *Postproduction*. Dijon : Presses du réel.
- CENTRE NATIONAL DE RESSOURCES TEXTUELLES ET LEXICALES. (2012). Post-. Dans *Portail lexical, Lexicographie*. Consulté le 4 août 2014 à l'adresse : <http://www.cnrtl.fr/definition/academie9/post->
- DEBATTY, R. (2008, 28 mars). Interview with Marisa Olson. *We Make Money Not Art*. Consulté à l'adresse <http://we-make-money-not-art.com/archives/2008/03/how-does-one-become-marisa.php>
- DOULAS, L. (2011). *Within Post-Internet : Part One*. Consulté à l'adresse : <http://louisdouglas.info/within-post-internet-part-one>
- DREYFUS, H.L. (2004). Kierkegaard on the Internet : *Anonymity versus Commitement in the Present Age*. Consulté à l'adresse : http://socrates.berkeley.edu/~hdreyfus/html/paper_kierkegaard.html
- FOUCAULT, F. (2004). *Philosophie : anthologie*. France : Éditions Gallimard.
- GALANTER, P. (2003). What is Generative Art? : *Complexity Theory as a Context for Art Theory*. Consulté à l'adresse http://philipgalanter.com/downloads/ga2003_what_is_genart.pdf
- LALANDE, A. (1962). *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*. Paris : Presses universitaires de France.
- MANOVICH, L. (c2010). *Le Langage des nouveaux médias* (R. Crevier, trad.). Paris : Presses du réel.

McHUGH, G. (2011). *Post Internet : Notes on the Internet and Art 12.29.09 > 09.05.10*. Brescia (Italie) : LINK Editions.

MONDRIAN, P. (2010). *Réalité naturelle et réalité abstraite* (M. Seuphot, trad.). Paris : Éditions du Centre Pompidou. (Original publié en 1919-1920).

MONTENOT, J; GARZANTI [Firme]. (c2002). *Encyclopédie de la philosophie*. Paris : Librairie générale française.

MOODY, T. (2008, 7 juin). Tom Moody : Internet Aware Art; Emotions in Net Art. Consulté à l'adresse <http://www.tommoodys.us/archives/2008/06/07/internet-aware-art-emotions-in-net-art/>

MUCCHIELLI, A. (1983). *L'Analyse phénoménologique et structurale en science humaine*. Paris : Presses Universitaires de France.

OFFICE QUÉBÉCOIS DE LA LANGUE FRANÇAISE. (2007). Internet. Dans *Le Grand dictionnaire de la langue française*. Consulté le 22 juillet 2014 à l'adresse http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=8361867

OFFICE QUÉBÉCOIS DE LA LANGUE FRANÇAISE. (2009). Web. Dans *Le Grand dictionnaire de la langue française*. Consulté le 22 juillet 2014 à l'adresse http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=2075076

POISSANT, L. (dir.). (1997). *Dictionnaire des arts médiatiques*. Québec : Presses de l'Université du Québec.

SOURIAU, É. (2010). *Vocabulaire d'esthétique*. Paris : Presses universitaires de France.