

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

L'INTIMITÉ QUANTIFIÉE AU QUOTIDIEN DANS UNE PRATIQUE
ARTISTIQUE ISSUE DU PROTOTYPAGE

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR

GUILLAUME BOURDON

MAI 2020

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

J'aimerais tout d'abord remercier mon directeur de recherche, Alexandre Castonguay. Son soutien constant et ses nombreux encouragements tout au long de mon parcours, non seulement à la maîtrise, mais également au baccalauréat, m'ont permis de persévérer jusqu'au 2^e cycle. Je voudrais de plus remercier chaleureusement mes collègues et ami(e)s de la Maîtrise en arts visuels et médiatiques, notamment Sébastien Gandy, Julie Laurin, Pascal Seguel Reynolds, Janick Bernard, Christine Leblanc, Valérie Perron, Marie-Hélène Lalonde, Julie Ouellet et j'en passe. Vous êtes tous des artistes incroyablement inspirants et je vous aime. Je remercie également les membres du groupe de recherche Au-delà des images opératoires, notamment Jean Dubois, Caroline Bernard, Alice Jarry, Guillaume Pascale, Nans Bortuzzo, André Girard, Thomas Ouellet Fredericks et Alexandre Castonguay. Je remercie chaleureusement Gisèle Trudel de m'avoir soutenu et écouté lors de mes nombreux découragements. Je remercie Nicolas Fournier et Marie-Pier Théberge pour leurs nombreux conseils et leur écoute attentive. Je remercie Raphaël Demers et le Fab Lab du PEC pour son soutien constant et son aide en lien avec mes divers projets. Je remercie mon amie et artiste Cara Déry pour sa contribution substantielle à ma pratique et à ma vie d'artiste, et Jean-Michael Seminaro pour les photos de nos expérimentations aux Studios Éphémères. Je tiens particulièrement à remercier ma famille proche – notamment mon père Denis Bourdon, ma mère Diane Leblanc, ma sœur Marie-Hélène et mon beau-frère Denis Blais – de m'avoir soutenu financièrement, mais surtout moralement à travers les différentes épreuves reliées de près ou de loin à mes études. Je tiens finalement à remercier ma bien-aimée et meilleure amie Mélina Colpitts, tant pour son soutien moral que financier, sans qui je n'aurais pas réussi à traverser ces années de maîtrise.

AVANT-PROPOS

Afin d'aider à comprendre les motivations de mon travail, j'aimerais faire un retour sur mon histoire personnelle et sur le contexte dans lequel j'ai grandi durant le début des années 1990. Jusqu'à l'âge adulte, j'ai habité à la campagne, loin du village le plus proche, loin des voisins et de quoi que ce soit d'accessible à pied. Ainsi, se déplacer pour voir des amis ou faire une quelconque activité hors des limites du terrain familial s'avérait compliqué et devait être prévu longtemps d'avance. La seule issue d'instantanéité et de spontanéité passait par les jeux vidéo qui absorbaient toute mon attention et qui stimulaient mon imaginaire, duquel découlaient d'innombrables heures passées à jouer. Pour moi, cela a toujours été une façon d'être ailleurs et d'être un autre.

Plus tard, vers la fin des années 1990 et au début des années 2000, est arrivé Internet, qui offrait encore plus de possibilités, mais qui, au final, remplissait les mêmes fonctions. La principale différence s'avérait la rencontre réelle de l'autre à travers les forums de discussion, le clavardage, les chaînes de lettres et les jeux vidéo en ligne. Internet et les plateformes de communications qui l'utilisent, sont des solutions idéales pour permettre à des gens isolés, timides ou maladroits socialement d'interagir avec d'autres.

TABLE DES MATIERES

AVANT-PROPOS	iii
LISTE DES FIGURES.....	vi
RÉSUMÉ	viii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I LA FIGURE DU <i>SLACKER</i> , LE PROTOTYPE ET LE <i>FAB LAB</i>	3
1.1 Introduction.....	3
1.2 La figure du <i>slacker</i>	3
1.3 Les prototypes et la <i>makers culture</i>	6
1.4 Forme et expérience des <i>Fab Labs</i>	10
1.5 Conclusion	12
CHAPITRE II LE QUOTIDIEN : CONSIGNÉ ET QUANTIFIÉ	13
2.1 Introduction.....	13
2.2 Le journal intime	14
2.3 La biométrie	17
2.4 La quantification de soi.....	23
2.4.1 L'automesure et le journal intime.....	26
2.4.2 Faire image depuis l'automesure	28
2.5 Conclusion	32
CHAPITRE III L'EXPOSITION-LABORATOIRE	33
3.1 Introduction	33
3.2 En groupe de recherche	34

3.3 En duo d'artistes.....	37
3.4 Conclusion	42
CONCLUSION.....	43
RÉFÉRENCES.....	45
BIBLIOGRAPHIE	48

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
1.1 Esquisse numérique du costume de l'avatar- <i>virtuaunote-slacker</i> -numérique (2016).....	4
1.2 Découpe laser sur papier cartonné. La forme est issue d'une numérisation 3D d'une personne rencontrée durant une séance de travail en atelier. (2016).....	9
2.1 Folioscope illustrant un fragment de numérisation 3D de mon ordinateur portable dans l'exposition <i>Mesures</i> . (2019)	16
2.2 Exemples de dessins de têtes physiognomoniques de Charles Lebrun. À gauche, une tête physiognomonique inspirée par un âne et à droite, par un cheval. (Vers 1670) Récupéré de https://www.charleslebrun.com/site_french/album_physiognomonies.htm	19
2.3 Vue de l'installation <i>Stranger Visions</i> par Heather Dewey-Hagborg (2014) Récupéré de https://deweyhagborg.com/projects/stranger-visions..	20
2.4 Raphaël Demers, coordonnateur du Fab Lab du PEC, démontrant l'utilisation de mon installation lors de l'événement <i>La Grande Fabrique</i> . (2017).....	22
2.5 Base militaire dans la province de Helmand, en Afghanistan, avec la route des joggeurs. (2018) Photographie : Strava Heatmap. Récupéré de https://www.theguardian.com/world/2018/jan/28/fitness-tracking-app-gives-away-location-of-secret-us-army-bases	25
2.6 Documentation de l'accrochage des dessins sur mes données personnelles lors de l'exposition <i>Pavillon</i> (2017) à l'ancienne École des Beaux-Arts de Montréal.....	29
2.7 Documentation de l'accrochage processuel de <i>Mesure de soi</i> (2018) durant l'exposition <i>Étant données</i> à l'été 2018, VOX, Centre de l'image contemporaine à Montréal. Crédit photo : Nans Bortuzzo.....	31

3.1	Capture d'écran de la maquette numérique pour l'exposition <i>Étant données</i> dans le logiciel <i>SketchUp</i> (2018).....	36
3.2	Vue d'ensemble d'un accrochage prototype des essais réalisés en cocréation avec l'artiste Cara Déry aux <i>Studios Éphémères</i> de la station de métro Longueuil-Université-de-Sherbrooke. Crédit photo : Jean-Michael Seminero (2019)	38
3.3	Vue de l'exposition finale de maîtrise, <i>Mesures</i> , au CDEx de l'UQAM (2019).....	40

RÉSUMÉ

Le présent mémoire a pour but de contextualiser une pratique artistique issue du prototypage, de la figure du *slacker* et de la *makers culture* à travers les notions du journal intime, de la biométrie et de l'automesure connectée.

La recherche se veut d'abord en concordance avec la forme des œuvres. Par exemple, issue de données personnelles, une série de visualisations a été produite et dessinée grâce à une découpeuse vinyle modifiée. Une série de folioscopes a ensuite été créée à partir d'objets banals numérisés en 3D. Des portraits d'individus rencontrés dans mon atelier ont finalement été découpés au laser dans du carton.

Cette recherche se vérifie aussi par ses sujets. D'une part, le quotidien et le banal découlant du journal intime et, d'autre part, l'individu par la mesure et la quantification du corps et des gestes.

Finalement, la recherche se vérifie dans la forme de laboratoire que prend l'exposition; ce format d'exposition itératif et processuel implique d'ailleurs la présence de l'artiste. Ce mémoire avance que l'exposition et les œuvres qu'elle recèle se déploient dans un rapport d'intimité authentique, et ce, de sa création à sa réception.

Mots clés : arts numériques, processus artistique, journal intime, biométrie, automesure connectée, prototype, le banal

INTRODUCTION

Dans le présent mémoire, j'aborde la problématique suivante : comment la quantification de son intimité peut-elle s'inscrire dans une pratique artistique issue du prototypage? Animé par mon désir de développer une intimité se rapportant à mes œuvres et envers les différents publics, j'invite le lecteur à suivre cette intention se voulant le fil conducteur de ma recherche. J'ai tenté d'explorer, de définir et de déployer cette volonté initiale, car elle est présente dans mes œuvres et dans mon exposition finale de maîtrise, *Mesures* (2019) au CDEx de l'UQAM.

Dans le premier chapitre, je cherche à définir comment s'ancre ma pratique à partir de trois aspects distincts mais complémentaires. Tout d'abord, je sonde la figure du *slacker* qui traverse ma pratique et ma recherche de manière féconde et paradoxale. Je tente de répondre à la question suivante : « Comment parler du *slacker* de manière pertinente sans l'aphasie du flâneur? » Par la suite, j'explore la question du prototypage comme méthode de travail artistique et la façon dont celui-ci vient rejoindre la posture du *slacker*. Ensuite, je révèle comment la culture maker et ses *Fab Labs* agissent à travers les lieux où cette pratique se déploie et foisonne.

Dans le deuxième chapitre, j'explore comment, dans mon travail, différentes formes de captation et d'écriture ont émergé afin d'exprimer mon intérêt pour l'intimité du quotidien. J'explique d'abord comment la notion du journal intime, de l'infra-ordinaire et du désir d'authenticité se vérifie à travers les sujets et les formes de mes œuvres. Au moyen d'un bref historique sur la notion de biométrie, je schématise par

la suite l'influence de cette science sur ma pratique, soit une sorte d'écriture automatique contemporaine faisant suite au journal intime. Je décris finalement ce qu'est la quantification de soi et de quelle manière j'ai utilisé les technologies liées à ce mouvement dans mon travail. J'explique aussi pourquoi, en tant qu'artiste, la collecte de données personnelles est un élément important dans ma réflexion liée à mon individualité.

Dans le troisième chapitre, j'expose la façon dont a émergé, à partir de deux contextes différents, la forme de laboratoire de mon exposition finale de maîtrise. D'abord, au fil des sessions de travail au sein d'un groupe de recherche universitaire; d'une part, en raison de la constante schématisation d'une exposition à venir par les itérations de maquettes et, d'autre part, grâce à l'évolution des recherches individuelles des membres du groupe et de la pollinisation des idées sur une longue durée. Par la suite, au cours d'une résidence d'expérimentation dans un lieu éphémère, en duo d'artistes. En effet, le déploiement de l'atelier commun et de l'accrochage des ébauches dans un lieu improvisé m'a permis d'explorer différentes formes de cohabitation de la création artistique et de présentation des œuvres, et ce, dans un esprit expérimental, soit celui d'exposition-laboratoire.

CHAPITRE I

LA FIGURE DU *SLACKER*, LE PROTOTYPE ET LE *FAB LAB*

1.1 Introduction

Dans le présent chapitre, j'explique comment est apparue, au cours de ma recherche, la figure du *slacker* dans ma pratique. Aussi, je tente d'exposer et de composer avec le paradoxe de sa définition dans un contexte universitaire. J'élabore ensuite comment cette posture relâchée s'unit avec le prototypage comme méthode de travail artistique processuelle et itérative. Finalement, j'aborde comment ces deux notions sont présentes dans la culture *maker* et le *Fab Lab*.

1.2 La figure du *slacker*

Dans le but d'expliquer l'apparition de la figure du *slacker* dans ma recherche, je vais brièvement présenter un projet qui a mené à l'adoption de cette posture dans les recherches subséquentes. Une forme que j'ai choisie tôt dans ma recherche a été de me déguiser, de me promener dans la ville et d'incarner un type d'avatar sorti tout droit de mondes numériques. Cet avatar était une sorte d'incarnation vivante

d'éléments primaires d'objets 3D et vectoriels. Un costume avec un minimum de textures, des polygones en mode filaire visibles un peu partout avec un chapeau angulaire, inspiré d'éléments primitifs formant la base de représentation tridimensionnelle. La création d'un avatar errant dans le monde réel vient d'une vision idéalisée d'individus quelque peu mésadaptés socialement, reclus derrière leur écran d'ordinateur.



Figure 1.1 Esquisse numérique du costume de l'avatar-*virtuaunote-slacker*-numérique (2016)

J'ai voulu créer un projet à l'image de mon rapport au numérique et en écho à la manière dont j'aborde la pratique artistique. Dans cette œuvre, j'ai inventé un alter ego que je décris comme un avatar-*virtuote*¹-*slacker*-numérique. Il est l'amalgame de plusieurs états, constats et réalités. Ces qualificatifs représentent l'incarnation de mon insécurité, de ma timidité et du confort que le numérique m'apporte. Dans un monde d'écrans, l'avatar fait lui-même écran entre le monde et moi. Il me permet de communiquer symboliquement ma condition d'éternel *nerd* timide et socialement maladroit. Il est une version de moi autoréférentielle, biographique et personnelle. À l'instar de la figure du *slacker*, l'avatar évoque une doublure à la fois hermétique et perméable.

Il est pour moi paradoxal de parler de la figure du *slacker*² et de l'incarner dans un contexte de théorisation universitaire. Ce dernier ne permet pas de cautionner le flâneur que je tente d'illustrer à travers ma pratique, mes œuvres et finalement mon exposition synthèse de maîtrise. Comment parler de l'indéfinissable? Comment parler de la figure du *slacker* sans l'incarner dans ma façon de l'aborder? Je ne peux ici affirmer que j'ai complètement résolu cette problématique. Par contre, la tension qui en découle peut se révéler porteuse dans l'analyse de ma méthode de travail.

¹ *Virtuote* est un néologisme combinant les mots *virtuel* et *astronaute*. D'une part, virtuel pour son origine liée aux mondes virtuels au sens plus populaire du mot, malgré la définition inadéquate qu'on lui attribue. Puis, astronaute, m'inspirant de la pratique de Kenji Yanobe et de sa série d'images *Atom Heads* (1997), compte tenu de sa manie d'être en quelque sorte l'extraterrestre de son environnement immédiat, explorant son entourage avec une stupéfaction égale à celle des habitants locaux qui aperçoivent cet étrange personnage.

² Selon la définition du *Merriam-Webster*, le *slacker* est une personne qui déserte ses responsabilités, son travail, ses obligations. Selon des articles du début du siècle et de nombreuses affiches de propagande issues de l'armée américaine, le terme *slacker* a émergé durant les efforts de guerre aux États-Unis au cours de la Première Guerre mondiale. On s'y référait alors pour désigner des individus qui ne participaient pas à l'effort de guerre ou qui ne s'étaient pas inscrits sur les listes d'enrôlement de l'armée. Dans les années 1990, le terme *slacker* se voit plutôt associé au film du même nom réalisé en 1991 par Richard Linklater; ce film portait principalement sur un groupe de hipsters sans emploi.

De façon générale, on attribue au *slacker* une part de cynisme et un manque d'ambition. Il possède les capacités d'accomplir son travail, mais il procrastine, il rêve et il flâne. En cela, le *slacker* rejoint la figure de l'artiste avant-gardiste – de Baudelaire aux Situationnistes (Vachon, 2005) – pour lequel le désengagement permet une distance critique. Le numérique est à la figure du *slacker* ce que la ville est aux surréalistes. À l'image de la ville, le numérique conduit à une dissolution de l'attention propre au vagabondage virtuel. Cette dualité entre responsabilité et relâchement fait aussi référence à ma façon d'aborder la pratique artistique. Je trouve toujours quelque chose de plus intéressant à faire, par exemple une nouvelle technique à essayer, alors que l'ancienne me semble maintenant moins captivante. Dans mon travail, la prépondérance de l'esquisse et du prototype, dont je parlerai plus en détail dans le prochain sous-chapitre, est directement liée à mon état de *slacker*.

1.3 Les prototypes et la *makers culture*

Au cours de la prochaine section, j'aborde la notion du prototype en passant par l'impact de l'échec sur ma pratique. J'explique ensuite comment cette approche du prototypage est liée à la culture *maker* et à l'espace d'atelier partagé du *Fab Lab*³. Je lie ces deux éléments aux notions précédentes sur le *slacker* et j'explique comment cette figure m'a amené à étudier le prototypage et la culture *maker*.

Il pourrait sembler contradictoire dans une pratique artistique de rechercher et de désirer l'échec; il est pourtant essentiel à ma pratique passant par de nombreuses itérations, tentatives, prototypes et expérimentations. Je pense que d'accepter l'échec

³ De façon générale, issus de la *makers culture*, les *Fab Labs* sont des ateliers ouverts que n'importe qui peut visiter et y utiliser les ressources, les outils et l'espace pour travailler sur un projet. On peut y retrouver souvent, par exemple, imprimantes 3D, découpeuse laser, découpeuse vinyle et des outils pour travailler des circuits électroniques. Les *Fab Labs* peuvent prendre des formes assez différentes, mais les principes de base sont toujours les mêmes.

comme une expérience révélatrice et indicatrice d'une prochaine étape, plutôt que comme une fin tragique, aide à alléger la tension émanant de la poursuite de la réussite dans un contexte de création. La réussite devient le simple fait de pratiquer son art et de réaliser chaque étape franchie, plutôt que d'observer un produit fini, fossilisé, cristallisé et posé dans un écrin. La matière à l'étude reste en mouvance, incontrôlée, en stabilisation accidentelle, en bifurcation inattendue.

Selon Elie During, professeur au département de philosophie à l'Université Paris Nanterre, l'œuvre d'art peut être réfléchi comme un prototype. Celui-ci opère autant dans la logique du projet que dans celle de l'objet. Il est idéal, prospectif et projectif. C'est une idée qui cherche à se réaliser et à trouver sa forme adéquate. Dans sa nature expérimentale, le prototype devient physique, mais de manière instable et non finalisée. Il passe un certain test suivant une expérience, tout en se redéfinissant à chaque étape de la conception (During, 2006).

Je crois qu'il est important dans ma pratique de matérialiser les idées et de les tester sous forme d'objets, et ce, de manière rapide. À cet égard, je choisis de rester proche de l'intention initiale, sans la laisser assurément se transformer par le fardeau d'une production étalée trop longuement dans le temps. C'est dans cet ordre d'idées que je produis des œuvres sous forme de prototypage rapide dans un esprit « fait maison » (de l'anglais *Do-It-Yourself*), en utilisant les ressources du mouvement *maker* et, par extension, les outils qu'on retrouve dans les *Fab Labs*. J'utilise des matériaux qui me permettent de créer des objets rapidement avec mes mains, soit du carton, du papier collant, du tissu ou encore de l'impression 3D manipulée, sablée, transformée manuellement. Un objet physique est vite créé. Ce n'est qu'une fois que j'ai mis la main à la pâte que les propriétés matérielles des prototypes influencent mes idées

pour ceux à venir. Je me retrouve plutôt avec une série de prototypes représentant une variation sur l'itération précédente.

Dans mon exposition de fin de maîtrise, les découpages, la machine à dessiner, les folioscopes et l'animation prennent comme origine une œuvre antérieure. Un exemple concret de cet effet dans ma pratique permet de retracer ce processus à l'œuvre dans l'exposition. Celui-ci consistait à programmer une application de réalité augmentée pour téléphone intelligent. Cette application permettait de voir dans l'espace public des objets 3D que j'avais numérisés auparavant. L'emplacement des objets était déterminé par des cibles, c'est-à-dire des symboles 2D, similaires à des codes QR que je voulais placer dans un espace donné. J'ai vite atteint le plafond de mes capacités de programmeur et je me suis retrouvé dans une impasse. En attendant de mieux comprendre ce que je faisais avec mon logiciel de développement, je me suis plutôt concentré sur le peaufinage de l'aspect visuel des cibles. Je voulais que les images cibles soient plus représentatives des objets que je voulais afficher.

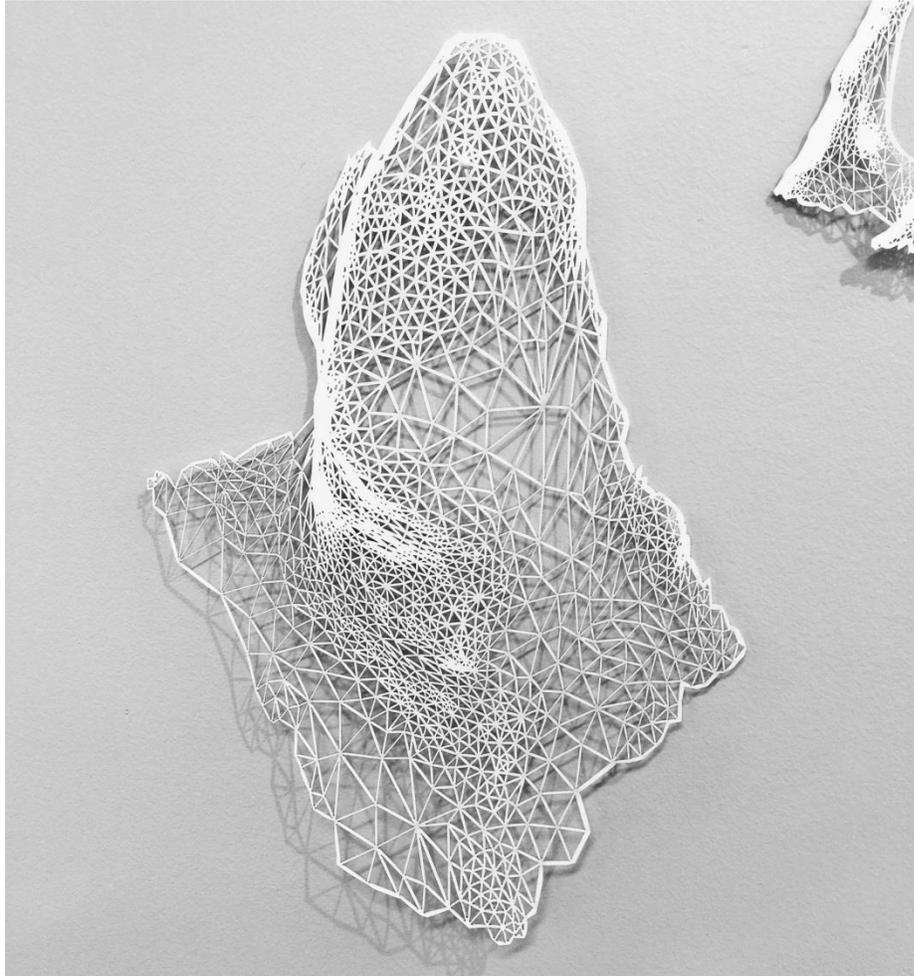


Figure 1.2 Découpe laser sur papier cartonné. La forme est issue d'une numérisation 3D d'une personne rencontrée durant une séance de travail en atelier. (2016)

J'ai donc commencé à faire des rendus 2D de mes numérisations 3D afin de les utiliser comme des codes uniques correspondant chacun à un objet. Visuellement, ces rendus donnaient l'impression d'une sorte de dentelle abstraite plutôt esthétique et intrigante. En présentant mon projet de réalité augmentée avec les nouvelles cibles, je me suis rendu compte que celles-ci devenaient plus intéressantes comparativement au contenu même de l'application qu'elles activaient et, ainsi, la partie application numérique devenait superflue. Ce que je retiens de cette progression est qu'en

matérialisant mon projet, à la lumière des constats portés à chacune de ces différentes étapes, la nature et la vocation du projet ont le potentiel de changer considérablement.

1.4 Forme et expérience des *Fab Labs*

Une chose que nous pouvons noter par rapport à la culture *maker*, et ce que celle-ci apporte à ma recherche, est l'absence relative de références artistiques. La *makers culture* intègre parfois des artistes, mais elle n'est pas un mouvement artistique. Cependant, cela ne veut pas dire une absence de références. Au contraire, c'est plutôt un milieu qui croise les domaines et qui fait foisonner les idées. On y rencontre des ingénieurs, des designers et des hobbyistes qu'on pourrait difficilement retrouver ailleurs dans un même endroit. En tant qu'artiste, j'ai su y trouver ma place en tentant de transformer l'utilisation de certaines machines. Par exemple, au Fab Lab du PEC, j'ai utilisé une découpeuse à vinyle pour dessiner, en remplaçant sa lame par un crayon marqueur. Ce détournement aura servi dans de nombreux projets, dont celui montré dans l'exposition *Étant données* à VOX en 2018, et éventuellement dans sa mise en scène au sein de mon exposition finale de maîtrise.

L'apprentissage horizontal présent dans un *Fab Lab* permet la pollinisation des idées. Jeunes et vieux, établis et émergents se côtoient et partagent leurs connaissances, ce qui me rappelle mes débuts dans la culture numérique avec ses forums de discussion, ses *HowTos* et ses salles de clavardage. On retrouve dans la *makers culture* un sentiment similaire d'émulation et de partage. C'est aussi ce type d'échange riche qu'on retrouvait dans le groupe de recherche Au-delà des images opératoires, dont je parle plus en détail au troisième chapitre.

En ce sens, la *makers culture* m'a apporté des outils et des réflexes substantiels. Selon la charte des *Fab Labs* du MIT (2012), la philosophie générale est de décentraliser les moyens de production et de redonner aux individus les moyens de créer et de solutionner par eux-mêmes les problèmes au quotidien dans leur vie (Gershenfeld, 2012). À l'aide de technologies ouvertes et de savoirs partagés, la communauté opère dans l'esprit du Libre⁴. Dans ma pratique, avec ma tendance *slacker*, j'ai constamment le désir de bifurquer de mon projet actuel et d'apprendre de nouvelles manières de faire. Ainsi, l'aspect du partage systématique des connaissances des *makers* m'a permis rapidement d'explorer bon nombre de techniques que j'ai longtemps crues inaccessibles ou dont j'ignorais l'existence, notamment l'impression 3D, la découpe laser et la découpeuse à vinyle, qui ont toutes joué un rôle important dans le développement de mon projet final de maîtrise.

L'aspect communautaire d'un *Fab Lab*, tel que le Fab Lab du PEC dans lequel j'ai passé la plupart de mon temps durant l'été 2017, est essentiel dans l'apprentissage de ces techniques et de l'utilisation de la machinerie. Le *lab* est essentiellement un grand atelier ouvert à tous et où chacun est libre de travailler sur son projet avec l'aide de techniciens ou d'autres usagers expérimentés sur place. Des formations de base sont offertes, mais dans un souci d'apprentissage par la pratique et l'émulation, les usagers sont invités à expérimenter eux-mêmes les techniques et la machinerie. Pouvoir observer tout un chacun travailler sur des projets complètement différents permet de disséminer les idées et de créer un environnement particulièrement riche et stimulant. Par exemple, un usager qui fait l'essai de la gravure laser sur un matériau expérimental donnera peut-être une idée à une autre personne qui venait simplement lancer une impression 3D pour son propre projet. Travailler dans un environnement ouvert comme celui d'un *Fab Lab* a contribué à décloisonner mon travail artistique,

⁴ Libre ici fait référence au mouvement du logiciel libre.

comme la découverte du dessin automatisé par une machine normalement utilisée pour découper le vinyle. Lors de mes visites au Fab Lab du PEC, j'avais vu accrochés aux murs des exemples et des tests de dessins effectués avec cette machine et j'ai tout de suite voulu en faire l'expérience. De ces expérimentations m'est venue l'idée de présenter mes données biométriques sur support papier plutôt que simplement sur un écran et plus tard, l'idée de créer des folioscopes à partir de numérisations 3D présentes dans mon exposition finale.

1.5 Conclusion

Dans ma pratique, le prototypage et la figure du *slacker* sont des éléments qui semblent s'unifier et déborder dans la *makers culture*. Le prototype y compte pour sa perpétuelle mutation itérative et sa rapidité d'exécution, et le *slacker*, pour sa façon d'errer allègrement entre les projets. L'environnement du *Fab Lab* issu de la *makers culture* se marie parfaitement à cette méthode de travail itérative et à ce tempérament. De manière sous-jacente, ces notions sont liées à d'autres thématiques au prochain chapitre, soit, d'une part, le journal intime et l'infra-ordinaire et, d'autre part, la biométrie et la quantification de soi.

CHAPITRE II

LE QUOTIDIEN : CONSIGNÉ ET QUANTIFIÉ

2.1 Introduction

Au cours de ce deuxième chapitre, j'aborde premièrement la notion du journal intime, dans sa relation à la documentation du quotidien et au banal. Ces thématiques informent les choix de sujets dans mes œuvres et expérimentations : mon environnement immédiat, mon appartement, mon atelier et les individus que je rencontre. Deuxièmement, j'introduis la pratique de la biométrie qui m'inspire une démarche faisant usage de senseurs et capteurs. Dans un souci de contextualisation de cette notion, je fais un bref historique de la pseudoscience phrénologique de Charles Lebrun et je présente des exemples plus contemporains de reconnaissance faciale et des pratiques artistiques actuelles connexes aux notions de captations. Troisièmement, je lie les deux premiers sous-chapitres dans la section portant sur la quantification de soi et les données dans ma pratique. Cette section porte sur le choix d'utiliser une montre *fitness* pour collecter mes données personnelles afin de les utiliser dans ma recherche pour faire image.

2.2 Le journal intime

Dans la présente section, j'explique comment la notion du journal intime et mon intérêt soutenu pour le quotidien et le banal sont venus opérer dans ma réflexion et ma pratique. J'y aborde ma source première d'inspiration provenant du livre *L'infra-ordinaire* (1989) de George Perec et comment sa pensée a par la suite ponctué ma méthode de travail. J'élabore ensuite sur mon rapport à l'intimité et à l'authenticité que je tente de déployer à travers mes œuvres.

L'intuition qui m'a mené à entreprendre cette recherche a été pour moi la lecture de l'œuvre *L'infra-ordinaire* (1989) de George Perec. D'une manière assez surprenante, l'honnêteté et l'intimité avec lesquelles Perec a méticuleusement décrit le banal sous forme de différentes catégories se sont avérées une sorte de révélation pour moi. En décrivant ses intentions, il prétend que de raconter le banal est une forme de résistance au flux incessant du spectaculaire et du choquant qui, en fait, ne nous raconte rien sur le quotidien et sur ce qui se passe vraiment dans la vie des gens. Le volume décrit en détail diverses catégories d'observations du *tous les jours* de Perec, allant de cartes postales envoyées à la rue de son enfance et aux choses qu'il aurait mangées durant une année. Ses observations sont catégorisées de manière plutôt sèche, mais elles sont décrites avec une indéniable intimité et avec chaleur; le recueil propose d'abord une lecture au premier degré, descriptive par son détail, mais aussi une sorte de métalecture dans l'exercice de comptabiliser, de quantifier et de documenter un aspect précis de sa vie sur une période de temps variable. Perec ne prétend pas non plus que ses méthodes de quantification ou de documentation soient méthodiques ou précises.

« Il m'importe peu que ces questions soient, ici, fragmentaires, à peine indicatives d'une méthode, tout au plus d'un projet. Il m'importe beaucoup qu'elles semblent triviales et futiles : c'est précisément ce qui les rend tout aussi, sinon plus, essentielles que tant d'autres au travers desquelles nous avons vainement tenté de capter notre vérité (Perec, 1989, p.13). »

Dans un tel exercice de notation de presque chaque chose du quotidien, on remarque bien sûr la redondance des gestes et des habitudes, mais il y a beaucoup plus. Je crois qu'il y a un effet humanisant auquel on peut tous s'identifier et ressentir une forme d'empathie pour la personne qui est décrite à travers les banalités, voire les platitudes de son univers, lesquelles, lorsqu'on s'y attarde, sont pourtant complexes et détaillées. Ce qu'évoque Perec est un souci d'authenticité par la notation de sa réalité. Avec le temps, l'importance des choses banales émerge au grand jour. Dans le cas des sujets de mes expériences, on pense à la plante de bureau, à l'ordinateur portable, à l'amie dans l'atelier, d'abord captés en 3D, avant d'être humblement consignés dans la forme du folioscope. Ces choses décrivent un fragment de ma réalité. Elles sont révélatrices de l'intimité la plus profonde et prennent leur sens au passage du temps, avec la distance et le recul qu'il permet.



Figure 2.1 Folioscope illustrant un fragment de numérisation 3D de mon ordinateur portable dans l'exposition *Mesures* (2019)

Lorsque le contenu du journal intime est partagé avec d'autres, l'infra-ordinaire qu'il recèle peut faire une référence oblique à l'intimité de l'auteur. À l'instar de la relecture du journal intime, les idées contenues dans des œuvres esquissées auparavant peuvent refaire surface. Dans l'exemple des découpages de dentelle précédemment abordés sous l'angle du prototypage et de l'itération. C'est seulement après une première version du projet que j'ai commencé à m'intéresser à la question du journal intime et du prototype. Une forme de relecture de l'œuvre m'a conduit à vouloir réactiver ce travail inachevé, et ce, à l'instar d'une relique du passé servant à informer le présent. L'une de mes idées pour le journal intime était de numériser en 3D des objets de mon environnement et de produire un effet de volume en créant une

animation dans un folioscope. Puisque le projet utilisait des techniques similaires, je trouvais intéressant de le ramener en quelque sorte à la genèse de cette idée de captation volumétrique.

Comme évoqué précédemment, l'infra-ordinaire et son souci d'authenticité se retrouvent dans l'humilité des sujets et des formes des œuvres présentées dans l'exposition. L'évocation du journal intime dans mon exposition trouve un écho dans ses sujets tirés de mon environnement immédiat. Il peut s'agir d'objets observés ou de personnes rencontrées dans mon quotidien, dans mon travail, à l'atelier, à la maison. Il y a certainement une ligne brouillée entre ces différentes zones de ma vie, et ce mélange est volontaire; il se vérifie dans mon désir de tout capter, ou du moins de documenter moi-même.

2.3 La biométrie

Dans la présente section, j'aborde comment la notion de biométrie, dans sa forme contemporaine d'écriture automatique, fait suite à l'idée du journal intime. Dans la détection des visages, des empreintes digitales et, dans mon cas, des battements de cœur, il y a une forme de captation du vivant tel un miroir brutal qui ne ment pas. Dans la section qui suit, je parlerai de l'apparition des formes de biométrie dans l'histoire à travers la pseudoscience de la physiognomonie illustrée par Charles Lebrun. Je cite l'exemple de l'artiste Heather Dewey-Harborg, dont l'utilisation de la biométrie dans son projet *Stranger Visions* (2014) s'apparente à ma recherche. Finalement, j'aborde comment ces notions sont venues opérer dans mon travail actuel.

L'intérêt pour moi d'utiliser la biométrie dans ma recherche, ou du moins d'en parler, est simple : elle est pratiquement partout. En voulant documenter mon entourage à travers le journal intime, il y a certainement une part de quête identitaire, une tentative de comprendre qui je suis et dans quel monde je vis. Ainsi, quand on parle d'une quête identitaire, il y a une grande part d'introspection, de recherche intérieure. Quant à la biométrie, c'est plutôt le contraire. C'est la version d'une quête d'identité qui ne nécessite pas d'introspection, car elle est l'analyse de la surface. Elle est la mémoire croisée des profils et la cristallisation des visages liés à des noms.

Depuis son origine au XXe siècle, le terme désigne l'étude et la quantification des êtres vivants. De nos jours, le champ de la biométrie est plus souvent lié à l'identification et à la reconnaissance d'individus. On peut penser aux empreintes digitales, à l'ADN, à la dentition et même aux battements de cœur. Par exemple, en 2010 à l'Université de Toronto, la chercheuse Foteini Agrafioti a mis au point un système nommé HeartID, une sorte de capteur cardiaque, qui offre la possibilité d'intégration à n'importe quel appareil numérique. Selon elle, le rythme cardiaque est propre à chaque personne et il est possible de l'utiliser comme identifiant (Zaffagni, 2012). À la recherche de précédents historiques, on peut penser à la taxonomie basée sur le travail du médecin et botaniste suédois Carl von Linné. Ce dernier tentait de décrire les organismes vivants pour les grouper en taxons afin de les identifier et de les classer (Gusdorf, s.d.). On peut aussi remonter à la physiognomonie de Charles Lebrun, où cette pseudoscience tentait de connaître les caractéristiques d'un individu par sa physiognomie (Montagu, s.d.).

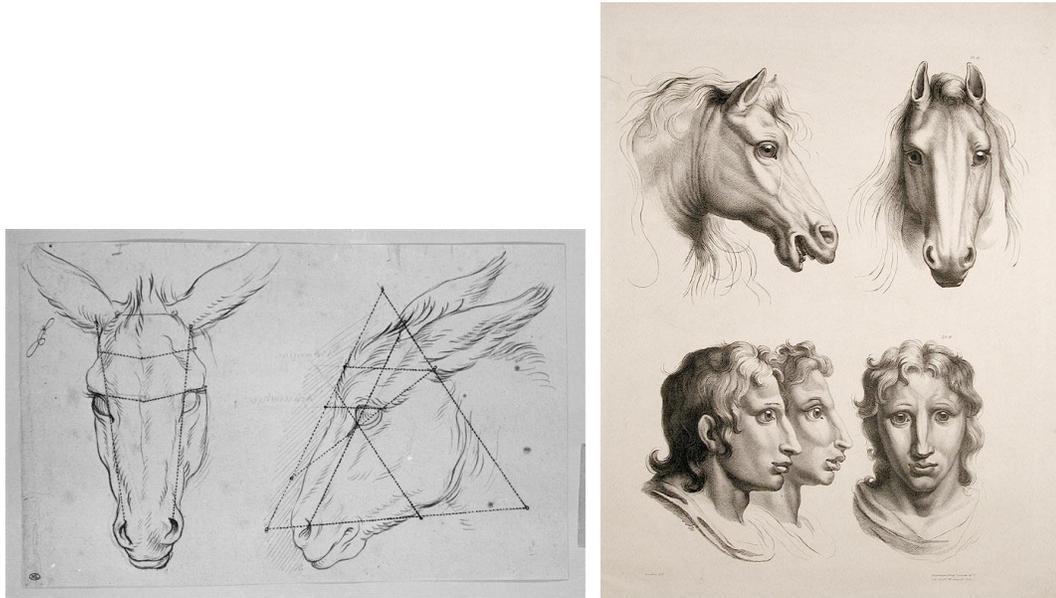


Figure 2.2 Exemples de dessins de têtes physiognomoniques de Charles Lebrun. À gauche, une tête physiognomonique inspirée par un âne, et à droite, par un cheval. Vers 1670.

En observant l'axe des yeux et des sourcils, Charles Lebrun tirait diverses conclusions par rapport à l'angle que ceux-ci formaient sur le visage des personnes observées. Si l'axe tirait plus vers le front, ils s'approchaient de l'âne et si l'axe tirait plus vers le nez et la bouche, ils s'approchaient davantage de parties considérées comme animales. Il traçait donc un lien entre le caractère d'animaux et les facultés psychologiques des personnes étudiées en se basant presque uniquement sur la forme de leur visage. Il y a aussi un rapprochement entre cette pseudoscience et la phrénologie, c'est-à-dire l'étude des caractéristiques d'une personne basée sur la forme de son crâne. Ce type de pseudoscience quelque peu effrayante tente de catégoriser et d'identifier les individus, leurs émotions et leur intelligence afin d'anticiper leur comportement par l'étude de leur visage. Je donnerai à voir comment la consignation de mon pouls dans un genre d'écriture continuelle et sa subséquente représentation peuvent révéler des états d'être. Quoiqu'elle soit depuis longtemps disqualifiée, on retrouve encore aujourd'hui un écho de ce type de pseudoscience

dans des applications modernes⁵. Par l'analyse de la façon dont les individus tapent sur un clavier, respirent ou transpirent, la biométrie semble être une incarnation récente et invasive de ce désir d'identification et de quantification.



Figure 2.3 Vue de l'installation *Stranger Visions* par Heather Dewey-Hagborg (2014)

⁵ En 2017, à l'aide de l'intelligence artificielle, les chercheurs Michal Kosinski et Yilun Wang de l'Université Stanford ont découvert avec horreur et stupéfaction que les outils de reconnaissance faciale déjà existants, et utilisés couramment par des compagnies et des gouvernements, étaient capables de déterminer l'orientation sexuelle, et ce, mieux que les humains eux-mêmes. Le constat de cette étude nous porte à croire que des technologies posant un risque à la vie privée d'individus LGBTQ sont déjà présentes. (Kosinski, M. et Wang, Y., 2017) Dans la même étude, nous apprenons que des technologies similaires sont déjà utilisées afin de détecter la maladie de Parkinson et arrivent à un pourcentage de succès très élevé. Cette recherche nous porte à réaliser que, dans notre vie privée, nous ne sommes pas à l'abri d'être victimes de technologies invasives si celles-ci sont utilisées à mauvais escient.

Dans l'œuvre *Stranger Visions* (2014) de Heather Dewey-Hagborg, on retrouve la notion de profilage par l'ADN. L'artiste a récolté dans la ville des mégots de cigarettes, de la gomme à mâcher et des cheveux pour en analyser l'ADN. Avec ces données, elle a pu générer et imprimer en 3D des rendus approximatifs de ce dont ces individus pourraient avoir l'air, en se basant sur la recherche génomique. Son projet visait à attirer l'attention sur le développement probant des technologies liées au profilage de l'ADN et du potentiel de surveillance et contrôle que cela implique. Ce qui a émergé de cette recherche est qu'en réalité, ce type de technologie comporte un biais, et l'artiste et les scientifiques s'entendent pour affirmer que cela ne constitue pas une manière impartiale d'appuyer des enquêtes criminelles (Dewey-Hagborg, 2014). Cette distance entre l'objectivité supposée du processus et la subjectivité de ses résultats trouve un écho dans mon travail.

Dans le cadre d'une activité publique sur la rue Sainte-Catherine en 2017 et avec l'aide du Fab Lab du PEC, j'avais tenté de capter et de cartographier, à l'aide d'un capteur de rythme cardiaque très basique, le battement de cœur de tous les passants qui venaient à notre kiosque. Pour brièvement expliquer le contexte, les passants venaient s'informer sur les services du *Fab Lab* et mon activité servait d'exemple de projet réalisé au *Lab*. Les passants étaient invités à mesurer leur pouls, puis à visualiser à l'écran leur rythme cardiaque affiché en cercle. Un effet inquiétant mais captivant se produisait lorsque les visiteurs pouvaient voir en temps réel une visualisation de leur pouls, comme si quelque chose de familier, de normalement caché, devenait visible. Chaque battement était ensuite dessiné par une découpeuse vinyle munie d'une plume, et les participants pouvaient repartir avec le dessin de leur battement. De notre côté, nous enregistrions chaque battement afin de les réimprimer et de les comparer. Les images produites ont informé mon travail subséquent et a été repris dans les expositions *Étant données* et *Mesures*.



Figure 2.4 Raphaël Demers, coordonnateur du Fab Lab du PEC, démontrant l'utilisation de mon installation lors de l'événement *La Grande Fabrique*, en 2017.

Pour conclure, la notion de biométrie dans ma recherche est en lien avec le journal intime que j'ai abordé précédemment. Il s'agit d'une autre forme d'écriture du quotidien, de nos gestes et de l'environnement immédiat. C'est en m'appuyant sur ces deux notions que j'explorerai la culture de la quantification de soi et l'importance des données dans ma pratique.

2.4 La quantification de soi

Dans le présent sous-chapitre, j’aborde de manière générale la question de la quantification de soi. Je fais tout d’abord un bref historique de ce mouvement, en donnant des exemples d’appareils électroniques qui en découlent, comme la montre *fitness* intelligente. Je me penche sur l’analyse de *Mesure de soi*, travail source d’une des œuvres de l’exposition *Mesures*, en réfléchissant à la place du journal intime en tant que quantification de soi et au défi de la représentation de données.

On appelle la quantification de soi, traduit de l’anglais *Quantified Self*⁶, le mouvement et l’engouement pour quantifier le corps à l’aide de divers appareils et outils. Ces méthodes peuvent être plus ou moins précises, comme par exemple noter soi-même chaque jour un comportement dans un cahier ou dans un tableau Microsoft Excel, ou encore utiliser un objet ou un algorithme pour le faire automatiquement au moment de la détection. Selon Le service public de la diffusion du droit en France, le terme officiellement reconnu dans la langue française est *automesure connectée*. La

⁶ La naissance du mouvement autour de 2007 est attribuée aux pionniers Gary Wold et Kevin Kelly qui publient leurs recherches dans le magazine *Wired*. La communauté d’usagers voit ses premiers balbutiements en Californie, et croît internationalement grâce à Internet, attirant ainsi un bon nombre d’adeptes de l’automesure avec les objets qu’ils utilisent et développent chacun de leur côté. De façon générale, l’idéologie derrière le mouvement est de mieux nous connaître à travers l’analyse et le croisement de nos données personnelles. Par exemple, combien de kilomètres courus par semaine, à quelle vitesse, incluant combien de pentes et dénivellations, combien de calories ingérées, combien d’heures de sommeil, et quel portrait cet amalgame de données expose-t-il lorsque comparé aux semaines précédentes ou aux semaines des autres individus? Le partage et la valorisation des données sont des aspects importants autour desquels se forme donc une communauté d’adeptes. Parmi les membres notoires de cette communauté, Chris Dancy, connu mondialement, a donné en 2009 une conférence nommée « Le corps comme plateforme, l’existence comme plateforme, la quantification de soi rencontre les objets intelligents et les médias sociaux » (traduction libre de *Body as a platform, existence as a platform, quantified self meets the internet of things and social media*). Il compte par centaines les appareils et programmes qui monitorent l’ensemble de ses activités sur son ordinateur, sur son corps et sur ses habitudes dans son appartement (Dancy, 2018).

définition va comme suit : « Pratique consistant, pour une personne, à mesurer elle-même à l'aide d'objets connectés des variables physiologiques la concernant, relatives notamment à sa nutrition, à ses activités physiques ou à son sommeil ». On indique également que les objets dits connectés sont souvent des montres intelligentes ou des applications de téléphones mobiles. Leurs utilisations les plus courantes sont le calcul des calories ingérées, le nombre de pas et de la fréquence cardiaque en continu.

L'utilité première d'une montre intelligente de type Fitbit, qui capte le battement de cœur en continu, vise principalement la mise en forme; le sport, la performance ainsi que la collecte de données pseudo-médicales sur notre santé. Dans le but d'accéder à des informations d'abord inapparentes sur moi-même, j'ai décidé d'utiliser ce type d'appareil pour capter mes signes vitaux; j'ai alors découvert le concept de la quantification de soi. Mes expériences avec la quantification de données biologiques étaient pour moi une façon de créer mes propres données, de les utiliser comme la matière première de divers projets artistiques et, finalement, d'en faire image.



Figure 2.5 Base militaire dans la province de Helmand, en Afghanistan, avec la route des joggeurs. (2018) Photographie : Strava Heatmap.

Un exemple récent d'image involontaire créée à partir de données partagées est celui des soldats américains qui, à leur insu, ont révélé l'emplacement de bases militaires secrètes parce qu'ils utilisaient des bracelets intelligents qui rendaient disponibles leur position GPS (Hern, 2018). Le bracelet que j'utilise dans ma recherche ne récupère pas les données de positionnement (à ce que je sache). Il capte cependant des données que je n'utilise pas dans mon travail, telles que : le nombre de pas, la qualité de mon sommeil, le nombre de calories brûlées dans ma journée, le nombre d'étages que j'ai grimpés. Il y a certainement un risque de fuite de mes données personnelles dans l'utilisation d'un service tel que Fitbit. Je risque entre autres qu'elles soient stockées sur le nuage d'une corporation qui utilise probablement ces mêmes quantifications pour se faire du profit en les vendant à de tierces compagnies.⁷

⁷ En effet, selon une étude de la *Federal Trade Commission* aux États-Unis publiée en 2014 démontrait qu'au moins 12 applications de type santé et activités physiques partageaient leurs données avec plus

Ce qu'il ne faut pas oublier est que Fitbit (et toute autre montre intelligente dans le même style) n'est pas seulement un bracelet, mais est en lui-même une extension d'un réseau social où tous partagent leurs données⁸.

2.4.1 L'automesure et le journal intime

Un comparatif important entre l'automesure et le journal intime est de mise. On pourrait voir le journal intime comme la façon narrative de documenter le quotidien et la quantification de soi, comme la version tranchée au couteau, discontinue et numérique de le faire. Bien sûr, ces deux méthodes comportent chacune leurs facteurs d'influence et d'erreur dans l'écriture des données. Le journal intime se distingue à travers le regard et l'écriture du narrateur. Rien n'oblige cette personne qui raconte sa vie à rester complètement objective à tout moment ; peut-être se croit-elle objective, mais en réalité elle ne l'est pas entièrement. Dans la quantification de soi, la distinction provient des appareils de captation qui varient selon le type de caméra ou de capteur. On pourrait se questionner sur la validité des données cumulées et vérifier

de 76 tierces parties. Il est parfois également difficile de savoir comment les données sont amalgamées, liées entre elles et quelles données sont extraites (FTC, 2014).

⁸ Le partage des données est au cœur de l'idée de mesure de soi afin de comparer ces données avec celles des autres, et vice versa. La comparaison ici est importante et est présente sur les réseaux sociaux avec un effet attirant, mais aussi un peu pervers. En 2015, les travaux d'une équipe de chercheurs de l'Université du Missouri ont démontré que plusieurs usagers ont remarqué, au fil des années d'utilisation de plateformes telles que Facebook, une sorte de jalousie et de mépris pour le contenu partagé par d'autres utilisateurs. En ne voyant que le meilleur de la vie des autres, une sorte d'idée biaisée de la réalité de la vie d'autrui se forme et peut rendre certaines personnes malheureuses et misérables. Une sorte de modèle de succès impossible à atteindre. Le meilleur comme étant la seule et unique version d'une vie.

leur exactitude, compte tenu du fait que des facteurs d'erreur peuvent être présents. À titre d'exemple, si la montre n'est pas placée correctement sur le poignet, les battements de cœur pourraient être mal quantifiés. Si, une journée, la personne gesticule plus que d'habitude, le mouvement des bras pourrait passer pour davantage de pas marchés. Il y a très certainement une possible falsification des données, même involontaire. Bref, à l'aide de divers outils, la quantification de soi aura tout de même été pour moi une façon d'expérimenter et une façon de cerner une sorte de portrait de mes actions involontaires, tel mon battement de cœur, et ce, avec des données émanant de mon propre quotidien.

Dans le monde de l'art, des expositions telles que *The Art of Self-Tracking* par Jacek Smolicki (2015) invitaient des artistes qui s'interrogeaient aussi sur la question de la quantification de soi dans leur pratique. Passant du calepin de notes aux rendus 3D de formes reconnues dans les nuages, l'exposition avait comme but de montrer une multitude de possibilités offertes par le thème de la quantification de soi. En 2019, le MOCA de Toronto présentait l'exposition *Welcome to the Age of YOU*, organisée par Shumon Basar, Douglas Coupland et Hans Ulrich Obrist. L'exposition rassemblait plus de 70 contributeurs en art, en design, en vidéo, en photographie, en performance et en musique électronique. Un des thèmes rassembleurs et pertinent à ma recherche qu'on retrouve dans cette exposition porte sur la valeur que nous avons en tant qu'individu, enrichie de tous nos comportements sur Internet, de nos données et des points de métadonnées. Selon les commissaires, nous devenons ainsi la ressource la plus convoitée de notre siècle (Basar, Coupland et Obrist, 2019).

Je spécifie toujours que je ne suis pas sportif; ainsi, les données que l'on voit sont basées davantage sur des états d'âme, sur des moments de stress ou sur des moments où je perds mon souffle en montant les marches d'une station de métro. Quoique

cachée par l'apparente objectivité du rendu de mes œuvres, c'est cette réalité banale, voire plutôt médiocre, que j'expose. Dans le texte de Perec introduit en début de chapitre, c'est précisément ce qu'il a fait, soit de s'exposer dans l'aspect le plus banal de sa vie pour y infuser une forme d'authenticité et de vérité en lien avec ce que lui et son environnement immédiat étaient vraiment. C'est un genre d'ironie personnelle que d'arriver à représenter l'impossibilité d'atteindre le standard de forme physique que semble établir et suggérer le genre d'écosystème du type *Fitbit*. Selon moi, c'est comme exposer les pages de mon journal intime au grand public. J'avoue obliquement que passer à travers une journée considérée normale pour la plupart des gens s'avère une terrible épreuve pour moi. Bien sûr, dans le cas présent, il n'y a pas de comparatif autre que moi-même. Il n'y avait pas de deuxième grille avec les données de quelqu'un d'autre.

2.4.2 Faire image depuis l'automesure

Dans mes tentatives de représenter mes données du quotidien, je désire, par souci d'authenticité, qu'il y ait une sorte de mise à nu. En m'utilisant comme sujet de cette expérience, et de manière aussi transparente que possible, j'expose mes battements de cœur tirés de ma vie en tout temps, rigoureusement, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. La représentation de ces données nécessite une forme de compression, puisqu'il est difficile de montrer toutes les données d'un coup. Il y a un arrondissement des chiffres totaux pour passer de 200 000 lignes de lectures par jour à environ 360 afin d'être lisible. Également, mon intention n'est pas d'amoindrir l'impact ou la gravité des données en leur donnant une forme. Les données ne sont pas traitées à leur source, elles ne sont que représentées sous une forme graphique qui permet de voir leur variation, de les comparer à elles-mêmes, de les comprendre visuellement.



Figure 2.6 Documentation de l'accrochage des dessins sur mes données personnelles lors de l'exposition *Pavillon* (2017) à l'ancienne École des Beaux-Arts de Montréal.

Dans la version dessin de mon projet, j'ai choisi une forme de cartes individuelles pour représenter chaque jour. Je voulais évoquer la case qui, dans une accumulation, devient une grille. Dans le monde de l'art, on pourrait difficilement parler de grille sans penser à Sol Lewitt et *The Well-Tempered Grid*. En 2012, dans une entrevue avec le commissaire Charles W. Haxthausen, professeur d'histoire de l'art au Williams College dans le Massachusetts, celui-ci parle de la notion de sérialité dans le travail de Lewitt et de la grille. À travers les cases qui se côtoient, on peut observer une sorte de permutation des idées (Haxthausen, 2012). Ça me ramène à la notion

d'œuvre comme prototype au chapitre I. Les idées subissent une mutation à chaque incarnation et cherchent à se stabiliser.

Dans l'installation, les cartes noires sont pré-perforées, formatées, numérotées et en attente d'être remplies avec les données correspondantes. Argentés sur fond noir, les dessins sont produits par un bras robotisé. Dans l'exécution du dessin, la précision à dessiner avec autant de finesse nous éblouit. La forme carrée aux coins arrondis des cartes et la circularité de la visualisation des données évoque des cartes de tarot; ou le dessin des pléiades par Galilée autour de 1610 et le soleil noir dans la gravure *Melencolia (1514)* de Albrecht Dürer, car on y voit clairement une ressemblance à des astres et à des éclipses. Il y a une sorte de lecture cosmogonique lorsque, en comparant les graphiques les uns aux autres, on essaie de déchiffrer mon quotidien dans son ensemble. Moi-même, ayant une bonne idée du quotidien vécu aux dates indiquées, je me retrouve parfois à interpréter les données, à amplifier mes souvenirs, à mélanger les jours ou à inventer des moments d'angoisse pour faire correspondre le souvenir flou au récit fossilisé sur les cartes.

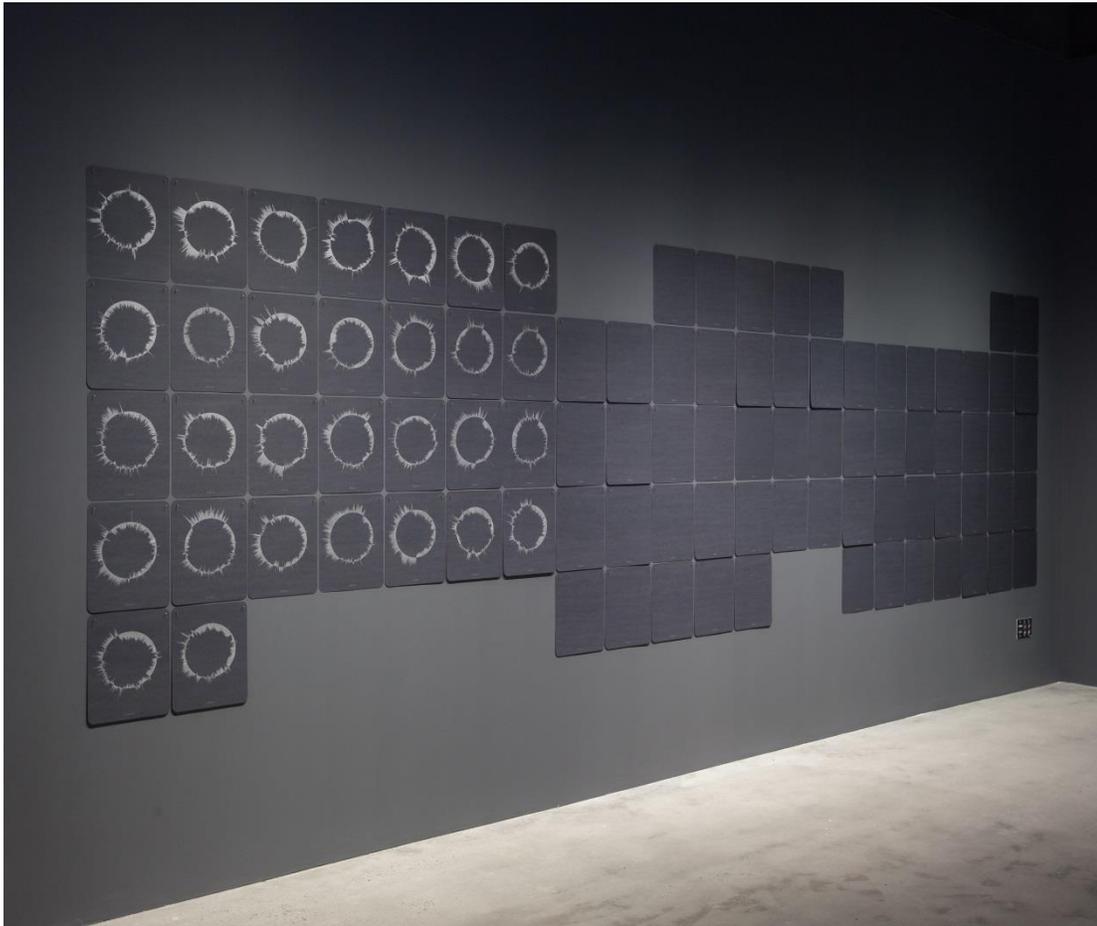


Figure 2.7 Documentation de l'accrochage processuel de *Mesure de soi* (2018) durant l'exposition *Étant données* à l'été 2018, VOX, Centre de l'image contemporaine à Montréal. Crédit photo : Nans Bortuzzo.

Dans ce projet, et en vue d'accentuer l'effet de répétition et de constance des relevés, j'ai choisi une forme particulière d'accrochage lors de la présentation de l'exposition *Étant données* à VOX, Centre de l'image contemporaine à l'été 2018. Encore une fois, selon la grille du calendrier sur trois mois, je suis allé ponctuellement placer la mise à jour des données dans leurs cases respectives en remplaçant les cartons noirs vides par des cartons dessinés. Dans *Mesures*, ces images ont été reprises sous la

forme d'une vidéo qui permettait de documenter en substituant la temporalité de l'animation à l'accrochage en grille.

2.5 Conclusion

Dans ce chapitre, j'ai explicité plusieurs notions qui font lumière sur ma pratique. Tout d'abord, le journal intime, qui déploie une authenticité dans sa consignation du quotidien. J'ai établi un rapport entre la biométrie et la quantification de soi, qui deviennent de nouvelles formes d'écritures. J'ai exploré comment ces notions font image dans mon travail par la compression de données et par le motif de la grille dans l'accrochage de dessins automatisés. J'ai noté comment, à l'instar d'un journal intime, révéler au grand jour mes données biométriques est une forme de mise à nu et permet de porter un regard sur mon intimité. Ces notions ont perduré dans ma recherche et se retrouvent dans mon exposition finale, *Mesures*, dont je parlerai dans le chapitre qui suit.

CHAPITRE III

L'EXPOSITION-LABORATOIRE

3.1 Introduction

Dans le présent chapitre, j'aborde la notion de l'exposition-laboratoire et de son émergence dans ma pratique et l'exposition finale, *Mesures*, au CDEx de l'UQAM, et ce, en citant deux contextes m'ayant inspiré cette structure. D'une part, les sessions de travail animées par le groupe de recherche Au-delà des images opératoires et, d'autre part, le duo de cocréation avec l'artiste Cara Déry. Dans ce chapitre, je synthétise comment les contenus explorés précédemment se vérifient dans l'exposition : mon désir d'authenticité dans l'humilité des sujets et des formes comprises dans le journal intime et la présentation de la création au grand jour par la présence de l'artiste. En y montrant des expérimentations passées avec des sujets en apparence banals, provenant de mon quotidien (comme la Fitbit, les objets et outils dans mon appartement, les visiteurs de mon atelier), ainsi que des productions plus récentes, j'ai tenté d'explorer une forme d'introspection et de mise à nu par rapport à l'évolution de mes idées.

J'entends par exposition laboratoire un lieu qui s'apparente au laboratoire de fabrication (le *Fab Lab*), plutôt qu'un laboratoire où se déploie la méthode scientifique. À l'instar d'un *Fab Lab*, j'étais présent pour partager l'information sur mes processus artistiques ainsi que le fonctionnement de la découpeuse vinyle présente dans la galerie. Dans l'exposition, j'ai voulu montrer une multitude de travaux qui avaient fait l'objet de discussions en groupe ou en duo. Dans sa forme itérative, l'exposition relève selon moi également du prototypage. C'est pour toutes ces raisons que je la qualifie davantage de laboratoire que d'exposition sous forme d'atelier ouvert qui, s'il permet une interaction avec les publics, possède une connotation plus solitaire de l'artiste à l'œuvre.

3.2 En groupe de recherche

J'ai participé de 2017 à 2019 au groupe de recherche Au-delà des images opératoires codirigé par Caroline Bernard, Alexandre Castonguay et Jean Dubois, avec Alice Jarry, Guillaume Pascale, Nans Bortuzzo, André Girard et Thomas Ouellet Fredericks. La proposition de départ portait sur la façon dont la notion d'images opératoires avancée par le cinéaste Harun Farocki (2004) peut continuer à évoluer⁹. Le groupe travaillait à préparer l'exposition collective *Étant données* en 2018. Ma participation a eu un impact concret sur mon exposition de fin de maîtrise. Celui-ci peut se mesurer grâce au travail constamment enrichi par les regards croisés et par

⁹ Tirée du site web du Louvre concernant la conférence « Œil/machine et images opératoires » donnée par Harun Farocki en 2006, on peut lire la définition suivante : « Bien des images de nos jours ne sont pas produites sous contrôle direct de l'œil humain mais réalisées de manière autonome par des machines. Dans le contexte de l'imagerie militaire, par exemple, des machines "intelligentes" non seulement enregistrent seules les données du réel mais sont en mesure d'analyser celles-ci et d'initier des actions mécaniques en dehors de toute intervention humaine. Ce phénomène se développe conjointement à celui d'une différenciation toujours plus incertaine entre les images de synthèse et les images photographiques. »

mon rôle de maquettiste dans un travail en constante itération. Ceci a contribué à ma vision de l'exposition en tant que matière flexible, mouvante.

Il y avait dans le groupe une distribution horizontale de la hiérarchie. C'était un contexte exceptionnel puisque nous étions tous assis autour d'une table avec des professeurs, des artistes professionnels et des étudiants, où tous avaient droit de parole. À la manière des *Fab Labs* évoqués plus tôt, le croisement des regards aura permis une pollinisation des idées importantes, malgré un contexte plus formel que celui des *makers*. Le groupe de recherche explore un sujet précis et tente préalablement de réunir des participants aux intérêts et pratiques suffisamment rapprochés. Nous avons longuement réfléchi à ce qui unissait thématiquement nos recherches. Les questions de recherche des participants se sont croisées. Comme d'autres chercheurs, ma recherche portait sur l'utilisation des données pour faire image.

Au cours de nos sessions de travail communes, il y a eu attribution de rôles doubles pour certains d'entre nous. J'ai pris la responsabilité de créer la maquette regroupant nos projets dans une version physique et une version virtuelle de la galerie. Il y avait donc pour moi un constant travail de collaboration, d'abord en duo avec chaque membre du groupe afin de connaître les spécificités de chaque projet durant son développement, puis avec toute l'équipe afin de présenter les avancements, d'amener des propositions de disposition des œuvres et de permettre d'incorporer des correctifs et des nouvelles idées. Il y avait donc des rendus ponctuels afin de permettre une discussion sur l'ensemble des propositions, le dialogue entre elles et l'espace d'exposition.

Je pense que d'avoir eu ce rôle de maquettiste a influé sur ma pratique. Travailler sur la maquette de l'exposition aura été un processus de prototypage itératif. Nous sommes passés par plusieurs versions au fil des semaines. Pour moi, la maquette se travaillait comme une œuvre non finie, soumise à la discussion formalisée du groupe qui poursuivait sa constante évolution. La mouvance des œuvres dans le même espace au fil du temps et des différentes versions m'a donnée l'idée d'une œuvre qui se déploie elle-même dans le temps. Plutôt que de présenter une œuvre statique, comme une série de dessins basés sur mes données captées sur une période de temps fixe, j'ai décidé de prendre mes relevés chaque jour, de les dessiner et de venir moi-même les accrocher en galerie durant l'exposition.

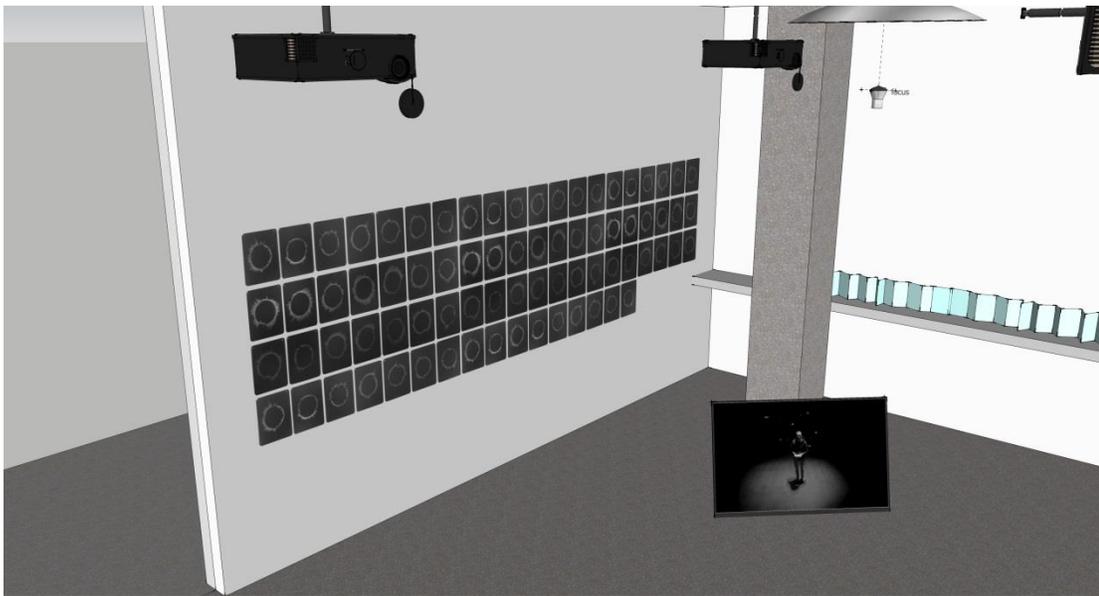


Figure 3.1 Capture d'écran de la maquette numérique pour l'exposition *Étant données* dans le logiciel *SketchUp* (2018)

Au final, la question récurrente aura été : sommes-nous en train de réaliser une œuvre collective ou de conjuguer plusieurs œuvres individuelles dans une exposition

collective ? Nous avons tenté, tout au long de l'activité, d'éviter d'utiliser l'exposition comme un écrin, c'est-à-dire, d'exposer le fruit de nos recherches telles des œuvres intouchables et finies sur une cimaise ou un mur. En groupe, notre volonté était non seulement d'avoir un dialogue fluide entre chacune des propositions, mais aussi d'investir l'exposition comme un lieu d'expérimentation. J'ai tenté de répondre à cette problématique évolutive par l'aspect processuel de mon œuvre repris dans mon exposition finale. C'est également dans le laboratoire d'expérimentation avec l'artiste Cara Déry, lors de notre résidence aux Studios Éphémères, que la question de fluidité entre les œuvres et les pratiques s'est poursuivie.

3.3 En duo d'artistes

En parallèle à ma participation au groupe de recherche, j'ai eu la chance de travailler en duo avec l'artiste Cara Déry¹⁰. En 2018-2019, cette collaboration s'est réalisée dans le contexte de résidences d'expérimentation soutenues par le Conseil des arts de la ville de Longueuil : les Studios Éphémères. Elle se déroulait dans un espace de création temporaire situé dans un ancien local commercial, à même la station de métro Longueuil-Université-de-Sherbrooke. Notre collaboration se voulait une tentative de trouver un terrain commun entre nos pratiques, de cocréer et de mélanger nos approches similairement aux intentions du groupe de recherche.

¹⁰ Selon le site web d'artiste de Cara Déry et la façon dont elle me l'avait expliqué elle-même, sa pratique se découpe en deux parties. D'une part, elle qualifie son approche au dessin comme un jeu formel, tant sur les motifs qu'elle dessine à la main que sur la disposition de ses dessins sous forme d'assemblage, de collage et, ultimement, de leur accrochage en galerie. D'autre part, elle s'intéresse à la ruine urbaine, aux dépôts de déchets, aux montagnes de neige édifiées dans les stationnements suivant le déneigement et à cette neige qui fond pendant plusieurs mois. Elle s'intéresse au paysage urbain que cela crée et essaie de traduire cette atmosphère à travers son dessin (Déry, s.d.).



Figure 3.2 Vue d'ensemble d'un accrochage prototype des essais réalisés en cocréation avec l'artiste Cara Déry aux Studios Éphémères de la station de métro Longueuil-Université-de-Sherbrooke. Crédit photo: Jean-Michael Seminario (2019)

La vitrine de notre atelier-laboratoire donnait sur un passage achalandé de la station de métro Longueuil-Université-de-Sherbrooke. Une longue file s'y formait à cause de la proximité du local au guichet automatique. Les regards des curieux tombaient sur ce qui se passait dans l'espace. Nous étions présents, sous observation, et accessibles au public. Des tests d'accrochage de nos esquisses étaient posés aux murs blancs au fond du local, nécessitant d'entrer et de s'approcher pour bien voir. Nous avons également posé des travaux sur une table près de la vitrine pour permettre aux passants de voir quelques échantillons de notre travail. J'y avais aussi installé ma machine à dessiner, décrite plus tôt, qui travaillait en continu, même en mon absence. Nos tables de travail étaient disposées au centre du studio. Dans l'esprit du laboratoire, nous avons joué avec l'espace qui nous était prêté. De manière d'abord

spontanée, puis en réponse aux interactions avec les passants sur une période de quatre mois, nous en sommes arrivés à divers choix de disposition.

Il y a eu un certain succès par rapport à l'interaction avec le public dans ce lieu. Sans doute, l'accessibilité au local dans un lieu achalandé et la visibilité de ce qui se passait à l'intérieur ont eu un impact. Dans *Mesures*, la disposition des cimaises et les rideaux fermés pour créer l'obscurité cachaient l'intérieur de la galerie. Mon intention était de créer un petit espace clos et intime. Le résultat était peut-être trop cloisonné et donnait une impression d'un lieu interdit d'accès.

La transparence de l'espace et ses dimensions, la proximité des observateurs, et la durée de l'expérience dans le temps ont concouru au succès de nos intentions de croisement de nos propositions artistiques. Il était parfois difficile de déterminer qui avait fait quoi dans l'espace, même pour nous. Nous avons par exemple ce jeu informel où Cara reproduisait un fragment de motif que j'avais fait dessiner sur ma machine. Ce motif devenait alors comme une tapisserie entre l'exécution à la main et à la machine. Dans les sujets, nous nous sommes rejoints par notre fascination pour les éléments de notre quotidien. Le local comportait un bon nombre d'objets délaissés par les anciens occupants, dont beaucoup de déchets. Vu l'intérêt de Cara pour leur accumulation et mon regard sur notre environnement immédiat, nous avons décidé d'ériger une montagne de déchets trouvés dans le local, sur laquelle nous allions ensuite travailler. J'ai numérisé en 3D cette montagne pour la dessiner avec la machine, et à partir de ce motif, Cara a continué sa tapisserie, le tout dans un esprit de mélange à quatre mains. Ce qui en émerge est une sorte d'esthétique de l'infra-ordinaire de ce lieu lui-même banal. Dans *Mesures*, à l'instar du *slacker*, j'ai voulu ramener cet aspect un peu gauche. J'avais laissé des traces du processus : des chutes de découpages, les fils électriques et USB mal dissimulés ainsi qu'un accrochage

esquissé. Ces éléments sont autant des indices du processus que des marqueurs d'authenticité.



Figure 3.3 Vue de l'exposition finale de maîtrise, *Mesures*, au CDEx de l'UQAM (2019)

La disposition des œuvres, le travail dans le même local que l'exposition et la façon de montrer les méthodes de production développées aux Studios Éphémères ont beaucoup influencé la forme de mon exposition finale de maîtrise. Il y avait une volonté d'authenticité dans l'adoption de la forme d'un laboratoire qui permettait de montrer au grand jour l'intimité de la création artistique que je voulais re-capturer dans le contexte de *Mesures*. Une expérience, encore, puisque, au CDEx, je disposais seulement d'une semaine pour la durée de l'exposition. J'ai voulu produire une

multitude d'esquisses, couvrir une section de mur et, finalement, faire évoluer cet accrochage dans le temps. La résultante aura été un mur plutôt dégarni malgré mon intention de le remplir. Ici, une conclusion aura été l'importance de la temporalité dans une telle pratique et un tel type d'exposition. Chez VOX, je disposais de trois mois où cette lenteur d'accrochage était incontournable. Aux Studios Éphémères, nous avons eu quatre mois, mais nous n'avions pas préalablement fixé cette durée. Elle aurait pu être plus courte ou plus longue, et cette durée variable aura joué sur la nature processuelle du travail que nous y avons réalisé. Au CDEx, l'idée était de donner une impression du processuel, du présentiel retrouvé dans les deux autres contextes, sans cette dimension du temps de création échelonné sur une longue période.

Par rapport à cette notion du présentiel, il y a également ce rapport au public qui était différent. Ma présence était obligatoire pour que l'œuvre existe dans le contexte d'*Étant données*. Je devais me déplacer chaque semaine jusqu'à la galerie pour mettre à jour la grille de dessins. Il y avait une possibilité de croiser des visiteurs et d'entamer une discussion avec eux. Par contre, le contexte quasi-muséal de VOX donnait plus l'impression que j'étais un technicien et que le dialogue n'était pas approprié. J'y ai remarqué que les visiteurs n'osaient pas approcher mon œuvre si j'étais en train d'accrocher des dessins. Dans les Studios Éphémères, il y avait une partie visible si nous n'étions pas présents sur les lieux. Les visiteurs ne pouvaient pas entrer dans le local sans notre présence, mais ils pouvaient voir la machine à dessin travailler à travers la vitrine et les essais déposés sur la table et collés dans la vitrine directement. Parce que la station de métro fait partie de mon trajet quotidien pour aller au travail, j'ai souvent vu de loin les gens s'approcher des vitrines quand personne n'était dans le local, sûrement moins timides que lorsqu'on pouvait nous voir travailler. Les visiteurs qui osaient entrer nous voir étaient principalement des amis artistes qui passaient par là. C'est aussi ce qui s'est produit lors de l'exposition

au CDEx. J'ai été présent tout au long de l'ouverture de la galerie, généralement assis à un bureau installé au milieu de la galerie directement devant la porte d'entrée avec mes outils. Je voulais donner cette impression de travail en cours, qu'en entrant dans l'espace, on mettait les pieds dans une sorte d'exposition-laboratoire.

3.4 Conclusion

Dans ce chapitre, j'ai tenté, en les croisant, de mettre en relation les éléments formels et processuels de trois expositions : *Étant données*, *Studio éphémère* et *Mesures*, qui mènent au concept d'exposition-laboratoire. L'exploration des notions d'authenticité et d'intimité amenées par ma présence et mon travail quotidien confère à l'exposition-laboratoire une forme itérative et prototypée. Finalement, ma volonté d'être présent dans l'exposition relève d'une transformation de ma pratique au fil des expériences de croisement des subjectivités favorisé dans le groupe de recherche et en duo d'artistes.

CONCLUSION

Dans le premier chapitre, nous avons vu comment s'ancre ma pratique dans la figure du *slacker* et la méthode du prototypage. La *makers culture* et le lieu du *Fab Lab* forment un contexte mariant ces deux notions. Dans le second chapitre, j'explore comment différentes formes d'écriture sont venues opérer dans ma pratique. Le journal intime, la biométrie et la quantification de soi ont joué un rôle mesurable dans mon désir de produire des œuvres démontrant authenticité et humilité, tant dans leur sujet que dans leur forme. Dans le troisième chapitre, je synthétise le constat de l'émergence de l'exposition-laboratoire dans ma pratique venue de deux contextes de création distincts. D'une part, du travail en groupe de recherche universitaire et, d'autre part, d'un duo de cocréation issu d'une résidence d'expérimentation.

Une conclusion substantielle par rapport à l'exposition de type laboratoire est à l'effet que les différents contextes, principalement dans leur temporalité et leur lieu, sont des paramètres importants qui déterminent s'il est réellement possible d'habiter le processuel de manière convaincante et d'y déployer une intimité. Dans la longue durée des expositions qui ont précédé *Mesures*, j'ai pu explorer avec soin la notion du processuel. Dans la courte durée de mon exposition finale, je n'ai pu que tenter de reproduire et donner une impression de processuel; toutefois, le contenu qui aurait pu se produire dans le contexte du laboratoire n'a pu être développé de manière substantielle.

J'ai souvent l'impression qu'on oublie la ou les personnes qui sont derrière une œuvre, un écran, un livre. J'ai la conviction de répandre une forme d'empathie,

d'authenticité et d'humilité à travers mes œuvres, car c'est pour moi une façon d'humaniser les sujets dont je parle, que ceux-ci s'avèrent être moi-même ou d'autres. C'est pour moi une façon efficace, et de manière plus intime avec le spectateur, de transmettre un état, une émotion, un constat d'une expérience. Manifestement, j'ai voulu mettre au grand jour ces intuitions premières à travers le journal intime et l'utilisation de la biométrie pour capter mes battements cardiaques. Dans la forme du laboratoire, j'ai voulu être présent pour parler de mes œuvres et de mes expériences afin d'accentuer cet aspect humain.

Le contexte de création dans un *Fab Lab* a influé grandement sur ma façon d'appréhender mes projets artistiques. Dans mon travail actuel, j'anticipe de créer des œuvres faisant usage non seulement du matériel et de l'outillage disponibles en ces lieux, mais aussi en fonction de ses occupants. Par exemple, j'envisage de prendre en considération les habitudes, les professions et les intérêts des visiteurs du *Lab* afin de créer des œuvres conçues pour être vues dans le laboratoire. À l'instar des exemples placés aux murs et qui m'ont inspiré, mon espoir est que mes œuvres puissent donner à d'autres cette envie de créer et d'explorer de nouvelles avenues créatives.

À la manière du partage ouvert et de l'accessibilité à tous de l'outillage technologique dans la *makers culture*, il est de mon avis qu'on peut expliciter et partager les rouages de la créativité, et ce, que l'on soit *slacker*, jeune ou vieux. En ce sens, beaucoup de bibliothèques, dont la bibliothèque Père-Ambroise à Montréal, dans laquelle j'ai travaillé, comportent des *Fab Labs* qui sont principalement fréquentés par des jeunes de 4 à 16 ans. Mon intérêt d'inculquer l'envie de créer, à travers l'initiation à de nouvelles technologies, est d'autant plus motivé par la possibilité qu'un enfant puisse façonner la réalité de demain malgré un futur que nous anticipons encore plus numérique et mesuré.

RÉFÉRENCES

- Basar, S., Douglas, C. et Obrist, H. U. (2019). *Welcome to the Age of YOU* [Exposition]. MOCA de Toronto. Récupéré de <https://museumofcontemporaryart.ca/age-of-you-programmes-2019/>
- Déry, C. (s.d.) *Cara Dery* [Site web d'artiste]. Récupéré de <https://caradery.tumblr.com/>
- Dewey-Hagborg, H. (2014). *Stranger Visions* [Oeuvre].
- Dürer, A. (1514). *Melencolia* [Œuvre]. Récupéré de <https://www.metmuseum.org/fr/art/collection/search/336228>
- During, É. (2006). *L'oeuvre comme Prototype*. Présenté à S'entre-tenir, Cyber-Café de la Friche Belle de Mai.
- Étant données* (2018). [Exposition d'art]. Montréal : VOX, Centre de l'image contemporaine. Récupéré de <http://centrevox.ca/exposition/etant-donnees/>
- Galilée. (1610). *Les Pléiades* [Œuvre]. Récupéré de <http://www.astropolis.fr/articles/Biographies-des-grands-savants-et-astronomes/Galilee/astronomie-galileo-galilei-galilee.html>
- Gershenfeld, N. (2012). *How to Make Almost Anything*. Foreign Affairs. Récupéré de <http://cba.mit.edu/docs/papers/12.09.FA.pdf>
- Georges, G. (s.d.). *LINNÉ CARL VON*. Encyclopædia Universalis. Récupéré de <http://www.universalis.fr/encyclopedie/carl-von-linne/>
- Farocki, H. (2006). *Œil/machine et images opératoires* [Conférence]. Paris : Louvre. Récupéré de <https://www.louvre.fr/20hharun-farocki-oeilmachine-et-images-operatoires>

- Haxthausen, C. W. (2012). *Sol Lewitt: The Well-Tempered Grid*. Williams College Museum of Art. Récupéré de <https://wcma.williams.edu/sol-lewitt-the-well-tempered-grid/>
- Hern, A. (2018). *Fitness Tracking App Strava Gives Away Location of Secret US army bases*. Récupéré de <https://www.theguardian.com/world/2018/jan/28/fitness-tracking-app-gives-away-location-of-secret-us-army-bases>
- Hurst, N. (2015). *If Facebook Use Causes Envy, Depression Could Follow*. États-Unis, Missouri: News Bureau: University of Missouri. Récupéré de <https://munewsarchives.missouri.edu/news-releases/2015/0203-if-facebook-use-causes-envy-depression-could-follow/>
- Kluft, D. (2014). *When “Slacker” Was A Dirty Word: Defamation And Draft Dodging During World War I*. Récupéré le 2 décembre 2019 de <https://www.trademarkandcopyrightlawblog.com/2014/06/when-slacker-was-a-dirty-word-defamation-and-draft-dodging-during-world-war-i/>
- Kosinski, M. et Wang, Y. (2019). *Deep Neural Networks are More Accurate than Humans at Detecting Sexual Orientation from Facial Images*. Récupéré de <https://docs.google.com/document/d/11oGZ1Ke3wK9E3BtOFFgFUQuaSMR8AO2WfWH3aVke6U/edit#>
- Linklater, R. (1991). *Slacker* [Film].
- Massachusetts Institute of Technology. (2012). *The Fab Charter*. Récupéré de <http://fab.cba.mit.edu/about/charter/>
- Merriam-Webster. *Definition of slacker*. (s.d.) Récupéré de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/slacker>
- Montagu, J. *LE BRUN Charles - 1619-1690*. Encyclopædia Universalis. Récupéré de <http://www.universalis.fr/encyclopedie/charles-le-brun/>
- Perec, G. (1989). *L'infra-ordinaire*. Paris: Éditions du Seuil.

- Ramirez, E. (2015). *The Art of Self-Tracking*. Récupéré en ligne sur <http://quantifiedself.com/2015/06/art-self-tracking/>
- Sanchez, G. (2014). *Jon Rafman*. In J. Rafman (Ed.), ARTFORUM.
- Sweeney, L. (2014) *Consumer Generate and Controlled Health Data*. États-Unis, Federal Trade Commission. Récupéré de https://www.ftc.gov/system/files/documents/public_events/195411/consumer-health-data-webcast-slides.pdf
- Vachon, M. (2005). *Les multiples facettes de la dérive urbaine*. Montréal : ESSE. Récupéré de <https://esse.ca/fr/dossier-les-multiples-facettes-de-la-dérive-urbaine>
- Yanobe, K. (1997). *Atom Heads Project* [Oeuvre].
- Zaffagni, M. (2012). *Les battements Du Coeur Comme Outil Biométrique*. Récupéré de <http://www.2012un-nouveau-paradigme.com/article-les-battements-du-coeur-comme-outil-biometrique-111498960.html>

BIBLIOGRAPHIE

- Baier, N. (2008-2010). *Paréidolies à l'occasion de l'exposition Paréidolies*. Récupéré de <http://nicolasbaier.com/pages/nico.html>
- Baudelaire, C., Jumeau-Lafond, J.-D., & Carréric, A. (2007). *Les fleurs du mal*. Paris: Daniel de Selliers.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée.
- Bergson, H., Worms, F., & During, É. (2012). *Le souvenir du présent et la fausse reconnaissance* (1re éd. ed.). Paris: PUF.
- Bismarck, J. V. (2007-2011). *Image Fulgurator* [Oeuvre]. In. Beijing, Berlin, Madrid.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life : an Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press.
- Boellstorff, T., & MyiLibrary (Service en ligne). (2012). *Ethnography and Virtual Worlds a Handbook of Method*. In (pp. 1 ressource en ligne (xvii, 237 p). Récupéré de <http://proxy.bibliotheques.uqam.ca/login?url=http://lib.mylibrary.com?id=385245>
- Brown, J. (2018). *Is Social Media Bad for you? The Evidence and the Unknowns*. BBC. Récupéré de <http://www.bbc.com/future/story/20180104-is-social-media-bad-for-you-the-evidence-and-the-unknowns>
- Dancy, C. (2018). *Don't Unplug: How Technology Saved My Life and Can Save Yours Too*. St. Martin's Press.

Debord, G. (1996). *La société du spectacle*. Paris: Gallimard.

During, É. (2006). *L'oeuvre comme Prototype*. Présenté à S'entre-tenir, Cyber-Café de la Friche Belle de Mai.

During, É. (2010). *Faux raccords : la coexistence des images*. Arles, Nice: Actes Sud ;Villa Arson.

Farocki, H. (2004). *Phantom Images*. *PUBLIC*, 29, 12-22.

Farocki, H., Rajmann, M., Kratisch, I. (2005) *Eye/machine I, II and III*. Harun Farocki Filmproduktion. Art Institute of Chicago. Video Data Bank. [enregistrement vidéo image animée bidimensionnelle]. Chicago, IL: Video Data Bank.

Foucault, M., Defert, D., Ewald, F., & Lagrange, J. (1994). *Dits et écrits 1954-1988*. Paris: Gallimard.

Fox, T. (2015). *Undertale* [Jeu Vidéo].

Grant, A. (2017). Kyrill Potapov: Tracking Productivity for Personal Growth. Récupéré de sur <http://quantifiedself.com>

Grasso, L., & During, É. (2009). *Laurent Grasso : le rayonnement du corps noir*. Dijon: Les Presses du réel.

Hampton, C. (2018). *L'empreinte de la technologie sur le psychisme contemporain : Jon Rafman et le Prix Sobey pour les arts 2018*. Musée des beaux-arts du Canada. Récupéré de <https://www.beaux-arts.ca/magazine/artistes/prix-sobey-pour-les-arts/lempreinte-de-la-technologie-sur-le-psychisme>

Hern, A. (2018). *Fitness Tracking App Strava Gives Away Location of Secret US Army Bases*. Récupéré en ligne sur

<https://www.theguardian.com/world/2018/jan/28/fitness-tracking-app-gives-away-location-of-secret-us-army-bases>

Hoelzl, I., & Marie, R. (2015). *Softimage Towards a New Theory of the Digital Image*. In (pp. 1 online resource (xiv, 143 pages)). Récupéré de <http://lib.myilibrary.com?id=884577> Connect to MyiLibrary resource.

Kawakami, K. (2005). *The Big Bento Box of Unuseless Japanese Inventions*: W.W. Norton.

Lebrun, C. (1697). *Têtes physiognomiques*. Récupéré de http://www.charleslebrun.com/site_french/album_physiognomonies.htm

Le Breton, D. (2015). *Disparaître de soi : une tentation contemporaine*. Paris: Éditions Métailié.

Lopes, D. (2010). *A philosophy of Computer Art*. London: Routledge.

Mann, S. (1980-2000). *Digital Eye Glass* [Oeuvre].

Mann, S., & Niedzviecki, H. (2001). *Cyborg : Digital Destiny and Human Possibility in the Age of the Wearable Computer*. Toronto: Doubleday Canada.

Mann, S., & Wiley InterScience (Service en ligne). (2002). *Intelligent Image Processing*. in *Adaptive and Learning Systems for Signal Processing, Communications, and Control*. Récupéré de <http://proxy.bibliotheques.uqam.ca/login?url=http://onlinelibrary.wiley.com/book/10.1002/0471221635>

Mondzain-Baudinet, M.-J. (2016). Série, art. In *Encyclopedie Universalis*.

Mulder, A. (2010). *From Image to Interaction : Meaning and Agency in the Arts*. Rotterdam: V2_Publishing/NAi Publishers.

Néologismes. (s.d.) Récupéré de <http://www.cnrtl.fr/etymologie/neologisme>

Pearce, C. (2009). *Communities of Play Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Récupéré de <http://proxy.bibliotheques.uqam.ca/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=291846>

Perec, G. (1989). *L'infra-ordinaire*. Paris: Éditions du Seuil.

Poiraudeau, A. (2011). *Introduction à la marche à pied comme discipline et expérience artistiques*. Essai présenté à La marche à pied comme pratique et expérience artistique, 10neuf Centre régional d'art contemporain.

Ramirez, E. (2015). *The Art of Self-Tracking*. Récupéré de <http://quantifiedself.com/2015/06/art-self-tracking/>

Quantified Self: self knowledge through numbers. (s.d.) Récupéré de <http://quantifiedself.com>

Sanchez, G. (2014). *Jon Rafman*. ARTFORUM.

Souter, A. (2018). *Tracey Emin Artist Overview and Analysis. The Art Story*. Récupéré de <https://www.theartstory.org/artist-emin-tracey.htm>

Studer, M., & Van den Berg, C. (2000-Aujourd'hui). *Hotel Vue des Alpes* [Oeuvre].

Tracey, E. (1998). *My Bed* [Oeuvre].

Vial, S. (2013). *L'être et l'écran : comment le numérique change la perception* (1re éd.). Paris: Presses universitaires de France.

Viola, B., Violette, R., & Anthony d'Offay (Firm). (1995). *Reasons for Knocking at an Empty House : Writings 1973-1994*. Cambridge, Massachusetts, London: The MIT Press ; Anthony d'Offay Gallery.

Wodiczko, K. (1992). *Alien Staff* [Oeuvre].

Wodiczko, K. (2014). *The Transformative Avant-Garde: A manifest of the present*. *Third Text* 28:2, 111-122.

Zaffagni, M. (2012). *Les battements du coeur comme outil biométrique*. Récupéré de <http://www.2012un-nouveau-paradigme.com/article-les-battements-du-coeur-comme-outil-biometrique-111498960.html>