

A T I N T F E
P O N E R I S
R U T E T I G
È U T T O I G
S T R • S R



Jon Rafman, Mainsqueeze (extrait), 2014.

La « fin » de l'art numérique

En guise de prolégomènes, j'aimerais souligner que cette conférence répond à une commande. Il m'a été demandé de présenter « des créateurs de la scène montréalaise des arts numériques et médiatiques ». Or la découpe géographique me semble problématique tant elle laisse supposer qu'il existerait une « école » montréalaise, c'est-à-dire une unité stylistique et/ou thématique, au moment même où la globalisation semble pour le moins bouleverser les identités territoriales et où ma propre situation, doublement étrangère ou familière de Français vivant à Montréal, fait encore un peu plus trembler ce spectre identitaire. Mais c'est tout particulièrement la notion d'art numérique qui provoque chez moi une gêne, alors même que j'ai été longtemps classifié dans cette catégorie.

Je ne saurais ici déployer les différentes raisons qui me tiennent à distance de l'« art numérique », mais qu'il me soit permis d'en souligner deux qui éclaireront, je l'espère, la sélection d'artistes que je vais vous proposer. Si les œuvres numériques nous ont habitués à épater la galerie et à nous en mettre plein les yeux (laser, fumée, immersion, que sais-je encore), c'est que les technologies y sont considérées comme de « performants moyens au service de l'expression artistique ». Ce caractère instrumental est déterminé par la demande d'innovation technologique au service du fantasme de croissance économique. L'art devient l'alibi d'un désir de « toujours plus ». C'est ainsi que les technologies permettraient de déployer la puissance d'un potentiel esthétique. Or mon expérience est moins liée à ce rapport instrumental et anthropologique qu'à une relation contextuelle. Ce qui m'a toujours intéressé en elles, c'est d'une part qu'elles tombent en panne et d'autre part, qu'elles forment un contexte qui nous dépasse, c'est-à-dire un monde. L'artiste ne me semble pas devoir créer de nouvelles possibilités, mais partir de ce qui lui est déjà donné dans son environnement quotidien, c'est-à-dire dans l'usage préalable des technologies. À la tradition d'un art total ou d'un art incongru fait de petites machines absurdes, je préfère la banalité du pop art et l'apathie du ready-made. La seconde raison de mon décalage est que beaucoup d'œuvres numériques « fonctionnent », c'est-à-dire qu'elles nous impressionnent : mapping, 3D, projection à l'échelle d'une ville. Le discours de l'innovation devient dominant¹. Or là encore mon expérience de l'art est celle d'une incertaine fragilité : au musée, je regarde les œuvres comme j'observe les gens les regarder, selon la logique d'un troublant miroir impair. Mon regard ne se laisse pas oublier, comme je sais que je suis observé.

Ceci explique sans doute pourquoi je préfère détourner un peu la demande qui m'a été faite pour tenter de piocher à Montréal certains artistes qui ne font pas de l'art numérique, mais qui, selon l'expression consacrée, sont « après le digital » ou « après Internet² ». Cette étiquette par définition réductrice est déjà dépassée, une mode venant en chasser une autre dans un ballet orchestré à la vitesse des 140 signes de Twitter, mais elle a l'avantage de désigner un

espace. L'après étant ici à entendre moins comme une notion chronologique que topologique : maintenant que le numérique fait partie de l'existence de tout un chacun et configure, par la reproductibilité, l'économie de l'attention et la capture des affects, que devient l'art ? Maintenant que nous avons dépassé la performance magique de l'instrumentation technique, existe-t-il encore un art numérique défini par son médium ? Les technologies sont-elles encore le moyen de l'art, ou n'est-ce pas plutôt l'inverse, en un certain sens ?

« Après » le numérique

J'aimerais m'attarder sur des œuvres plutôt que sur des artistes. J'aimerais oublier leurs noms, et tracer des figures avec ces choses, les œuvres, qui ne devraient pas avoir lieu et qui ont eu lieu. Elles sont en trop, personne ne les attend et si elles n'ont pas lieu, elles ne manquent pas. J'aimerais vous en parler de manière spontanée à partir de l'expérience que j'en ai sur Internet, et un peu comme le double regard dans le musée (visible et voyant), rester à cet épiderme de l'expérience, puisqu'il s'agit là non d'un moyen instrumental, mais d'un monde. Je ne pourrai donc pas séparer les œuvres des sentiments qui m'ont traversé à un moment déterminé.

Mainsqueeze (2014), de Jon Rafman, est constitué d'images glanées sur le réseau, comme si, évidence de notre ère, il était inutile d'ajouter des images à d'autres images (ce serait se ridiculiser un peu plus), mais qu'il fallait sélectionner dans le stock numérique sans cesse grandissant, comme le signalait déjà Lev Manovich (2002). C'est dans ce choix même, dans l'acte de cette décision qui modèle la modernité depuis l'époque dandy, qu'un style artistique émerge. On s'attarde ici aux *loosers* du réseau, à la sexualité post-génitale de ces corps masqués, à des machines autophagiques se détruisant comme si la boucle rétroactive chère à la première cybernétique devenait une véritable anthropophagie (Georges Bataille). On s'attarde un peu plus longtemps sur une femme caressant une écrivaine (est-ce un animal de compagnie ?) puis l'écrasant dans le suintement de sa carcasse avec un mélange d'excitation et de vacuité. Assurément, quelque chose nous est raconté ici dont on pourrait réaliser l'herméneutique, mais peu importe, car le sens n'est plus soumis à la signification. Nous percevons dans *Mainsqueeze* quelque chose de monstrueux et qui n'a pas encore de nom, qui affecte la totalité du monde, tout aussi bien les corps, les désirs que les lieux. Rien n'y échappe, ce qui lie chaque chose change de structure. Des gens flottent par centaines dans une piscine. Pressés les uns contre les autres, leurs corps s'agitent dans le surplace. C'est l'image même de notre temps, au-delà de tout jugement moral : nous sommes seuls sans être solitaires, chacun se pressant sur le réseau, nous sommes envahis par les murmures d'autrui, par les multiplicités, par notre propre murmure, de cette voix que nous ne reconnaissons plus et qui pourrait être celle d'une machine ou du fond intérieur de notre gorge.

La voix est aussi le fruit d'un collage de fragments trouvés ici et là. Internet est devenu un monde que nous pouvons explorer, tout comme les impressionnistes allaient à la rencontre du monde, de la lumière, de l'eau. Le monde n'est que son excès par rapport à nous : nous n'en ferons jamais le tour, voilà sa définition débordante. En grandissant plus vite que notre capacité à l'absorber selon une logique transfinie, Internet est donc devenu un monde. J'imagine que *Mainsqueeze* est le précis de décomposition de la subjectivité en réseau : que devient notre part la plus anonyme et la plus indéterminée ?

J'étais venu par hasard à un concert. Je ne me souviens plus du nom du lieu. Il frappait sur une batterie dont visiblement il ne savait pas jouer, tandis qu'une jeune femme criait dans un micro en s'effondrant au sol. Il y avait là une belle énergie et le récit du rock, repris génération après génération : s'emparer brutalement des instruments. Quelque chose me touchait dans cette dépense entropique dont la limite semblait être l'épuisement des participants. Intrigué, je l'ai alors suivi de loin en loin. Il partait dans l'Ouest planter des arbres. Je retrouvais sa trace dans une île des Cyclades, au cœur du projet *The Eternal Internet Brotherhood*. Je ne savais pas très bien ce qu'il faisait au juste. Je le suivais à la trace, de loin en proche. Il avait exposé une petite installation, fragile, tenant à peine debout avec des morceaux de bois et un acrylique transparent. Avec *Digital drugs in the age of data objects* (<http://vincentcharlebois.net/digitaldrugs>), Vincent Charlebois fait se rencontrer deux cultures qui coexistent effectivement : les drogues hallucinogènes de synthèse et les objets produits par impression 3D. Cette coexistence est avant tout culturelle, parce qu'à l'origine des deux se place la contre-culture américaine des années 60, dont les contradictions ont été révélées par Fred Turner (2008). Mais cette coexistence est tout aussi bien matérielle, elle est liée au dispositif même de production : n'y a-t-il pas quelques ressemblances entre un *Fablab* et un laboratoire illégal de stupéfiants ? Ne mobilisent-ils pas tous deux des compétences techniques exercées par des amateurs ? Les drogues sont ici produites par impression 3D. Leur modèle est librement téléchargeable sur Internet, permettant à chacun de les produire et de les reproduire. L'auteur encourage à les transformer afin de créer de nouvelles itérations. Mais celles-ci sont des artefacts sans saveur qui ont perdu toutes propriétés psychotropes. Elles n'ont que l'apparence de drogues. Tombent-elles encore sous le coup de la loi ? Vincent tire-t-il ses modèles de son usage personnel ? N'y a-t-il pas une première itération illégale qui pourrait définir la figure même de l'artiste dans sa singularité ? Quel est ce jeu de reproduction et d'altération des drogues ? En étant modifiables informatiquement ne deviennent-elles pas soumises à des transformations hallucinogènes ? L'impression 3D n'ouvre-t-elle pas la possibilité d'une mutabilité de la matière³ ? N'est-elle pas un matérialisme hallucinatoire ? En rendant inopérantes, d'un point de vue neurologique, les drogues, mais en recopiant leur apparence, l'artiste met

en jeu la question du droit d'auteur, du partage et de la reproductibilité. Il met à jour le soubassement chimique et psychotropique des utopies du libre qui, ces dernières années, ont adopté le discours du libéralisme et ont tenté d'occulter leurs origines troubles. J'aimerais vous parler d'un troisième et dernier artiste : Andres Manniste. Nous ne nous sommes jamais rencontrés. Parfois, je croise ses traces sur les réseaux sociaux. Comme son site l'indique (<http://andresmanniste.rsignt.net/>), son activité se divise en deux : il y a la production en atelier et celle sur Internet. Au premier abord, il y a peu de liens formels entre les deux. D'un côté, il y a des tableaux reprenant une tradition pointilliste, de l'autre des microsites recyclant des GIF et des banques d'images selon l'esthétique aisément reconnaissable du folklore digital thématisé par Olia Lialina et Dragan Espenschied. Quel est donc le lien entre ces peintures et ces sites ? Quelle est leur échelle temporelle en termes de médiums ? Le premier anachronisme est celui des tableaux : la reprise d'une tradition picturale du XIX^e siècle qui s'applique ici à des images trouvées (sur Internet, à la télévision ou ailleurs). Dans la profusion des images contemporaines, Manniste opère un choix qui n'a pas à être motivé par les qualités formelles des images, mais seulement par le travail opéré dessus. Car devant cette profusion, il va reproduire ces images par une procédure picturale lente en créant l'image point par point, couleur par couleur. Le pointillisme est une décomposition qui peut être considérée comme une des traces esthétiques de la décomposition binaire en 0 et 1. Comment l'agencement d'éléments discrets et simples produit-il de la complexité ? En peignant, il opère une méditation sur ces images qui nous entourent et nous submergent, il leur impose un autre rythme, le rythme même de la production picturale, de cette lenteur attentive si particulière à proximité de laquelle les peintres vivent jour après jour. Il ne reprend pas le pointillisme par goût esthétique, mais, me semble-t-il, par procédure existentielle à la manière de Roman Opalka, se réappropriant ainsi ce qui semblait s'imposer à lui. Piocher dans le stock existant, comme Rafman, c'est une dernière décision qui sauve l'honneur de notre époque. Il en est de même pour les sites que Manniste réalise, et c'est pourquoi leur incohérence formelle est sans aucune importance : dans chacun de ces sites, il s'agit de créer un nouveau paysage à partir d'images impersonnelles, c'est-à-dire glanées ici et là. La notion de paysage prend, dans cette sphère, une nouvelle importance : il s'agit de s'approprier des médias et de les arranger de manière à produire quelque chose qui n'était pas contenu dans ces images à l'origine. Là encore, il s'agit de se réapproprier, par le travail artistique, ce qui s'impose à nous, de re-singulariser ce qui est sans singularité, le quelconque, l'anodin, le degré zéro de la sensation, non pas en s'opposant à l'anonymat du réseau, mais en y plongeant plus encore pour en expérimenter la limite transcendante. C'est sans doute l'affinité secrète entre les peintures et les sites de Manniste.



Vincent Charlebois, *BOCA*, 2012.
Installation, dimensions variables ; drogues et impression 3D.



Andres Manniste, *Giraffe*, 2015.

Digitanalog

En guise de conclusion temporaire, j'aimerais souligner certains points saillants de ces productions qui ne me semblent plus approcher les technologies comme des moyens en vue de fins artistiques, mais comme un contexte généralisé, c'est-à-dire comme un monde. L'accent y est mis sur le *matérialisme et l'existence numériques* qui battent en brèche les concepts d'immatériel ou de dématérialisation qui ont été tant utilisés dans les années 90 et 2000. Ces artistes s'intéressent à de nouvelles matérialités qui sont le fruit de la *scission entre l'idéologie et les choses*. En effet, si le récit d'Internet est celui d'une communication interhumaine, il existe de nouvelles pratiques sous-jacentes (écraser une écrevisse qui a été caressée), des liens occultés (la contre-culture, la cyberculture et la drogue) ou des manières de reprendre des

images subies pour en faire des images (re)produites par le travail et sa durée inhérente. Alors que l'art numérique classique tentait d'épater le public par la performance machinique, ces trois artistes mettent en scène une *déchéance* : plus rien ne fonctionne, le sens se disjoint alors de la signification, les comportements humains sont incompréhensibles, les drogues inopérantes, les médias de masse sont singuliers. Cette déchéance hors du sens valorise la contingence et combat le déterminisme des mécanismes numériques. Enfin, un dernier point que j'ai développé ailleurs (<http://chatonsky.net/flux/disnovation/>), la *disnovation* aborde le numérique non pas selon l'angle de la nouveauté et de la promesse d'un avenir radieux ou dangereux, mais comme quelque chose de déjà ancien, de dépassé, dans une atmosphère teintée de nostalgie. Le numérique est

le récit d'une génération qui a pris le pouvoir. Nous nous plaçons résolument après ce pouvoir parce que celui-ci se penche sur le bord de son précipice.

Grégory Chatonsky

Grégory Chatonsky fait partie de la première génération d'artistes Internet faisant du réseau un contexte de production autant que de diffusion. Si son travail est d'inspiration numérique, il ne reste pas confiné à l'ordinateur et prend de nombreuses formes : photographies, dessins, gravures, sculptures et performances. Depuis 1998, il a créé de nombreuses fictions interactives et génératives en ligne ou hors ligne en détournant des flux déjà existants ou en produisant des médias originaux.

- 1 <http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/news/symposium-cross-overs-between-culture-and-technology>.
- 2 <http://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet/>.
- 3 <http://additivism.org/manifesto>.

POST ALL INTERNET. THREE FIGURES



Jon Rafman, *Mainsqueeze* (still), 2014.

The "End" of Digital Art

By way of an introduction, I would like to emphasize that this lecture responds to a request. I was asked to present "creators in Montreal's digital and media arts scene." Yet the geographical delineation seems problematic as long as it implies the existence of a Montreal "school," that is, a stylistic or thematic unity, in these times when globalization seems, at the very least, to disrupt territorial identities and when my own situation, both foreign and familiar as a French person living in Montreal, further shakes up this spectre of identity. But even more so, the notion of digital art makes me uncomfortable, although I have been classified in this category for a long time.

I won't go into all the various reasons that keep me at a distance from "digital art," but I will point out two, which I hope will shed light on my selection of artists. We are used to digital works causing a sensation and dazzling us (through lasers, smoke, immersion, and so on) because the technologies involved are considered to be "effective means in support of artistic expression." This instrumental characteristic is determined by the demand for technological inno-

vation in support of the fantasy of economic growth. Art becomes the pretext of a desire for "always more." This is how technologies could effectively deploy the power of an aesthetic potential. Yet my own experience is less connected to this instrumental and anthropological relationship than to a contextual one. Technologies have always interested me, on the one hand, for how they break down and, on the other hand, for how they form a context that exceeds us, in other words, a world. It seems to me that artists should not have to create new possibilities, but should work out of what is already present in their everyday environment, that is, in the prior usage of technologies. I prefer the banality of pop art and the apathy of the ready-made to the tradition of a universal artwork or an incongruent artwork made of small absurd machines. The second reason for my estrangement is that many digital artworks "function," thus they impress us: video mapping, 3D, projections on buildings. The discourse of innovation dominates.¹ Yet here again my own experience of art is one of uncertain fragility: in the museum, I look at works the way I notice others looking at them, ac-

ording to the logic of a troubling, uneven mirror. My gaze cannot lose sight of itself, since I know that I'm being observed.

This no doubt explains why I wish to slightly shift the request made, so as to try to pick certain artists in Montreal who do not make digital art, but who, to use the accepted terms, are "postdigital" or postinternet.² These labels, which are reductive by definition, are already outdated, as one trend drives out another in a ballet orchestrated at the rate of 140 characters on Twitter, but they have the benefit of indicating a space. Here the "post" is understood not in the chronological sense but rather in the topological one: now that the digital is part of everyone's life, configuring, through reproducibility, the attention economy and the capture of affect, what happens to art? Now that we have exceeded the magical performance of technical instrumentation, can a digital art that is defined by its medium still exist? Is technology still the means of art, or is it not the other way around, in a sense?

"Postdigital"

I wish to focus on the artworks rather than on the



Vincent Charlebois, *BOCA*, 2012.
Installation, variable dimensions; Drugs and 3D prints.

artists. I wish to forget their names and draw figures with these works that should not have happened but which did happen. These works are superfluous; no one expects them, and if they don't happen, they are not missed. I wish to speak with you on impulse, based on my own experience of the Internet and, somewhat akin to the double gaze experienced in the museum (visible and seeing), to remain within this experiential epidermis, since this involves a world and not an instrumental means. Thus, I will not be able to separate the works from the emotions experienced at a given time.

Mainsqueeze (2014), by Jon Rafman, is composed of images collected on the web, as though, in our current era, it is unnecessary to add yet more images to other images (this would make one look somewhat ridiculous); rather one has to select from the ever-growing digital stock, as Lev Manovich (2002) has already suggested. This is where an artistic style emerges, in the choice itself, in this act of deciding, which has exemplified modernity since the era of the dandy. In *Mainsqueeze*, we focus on the "losers" on the web, the post-genital sexuality of disguised bodies, autophagous machines self-destructing as though the feedback loop, dear to the first wave of cybernetics, has become a veritable anthropophagy (Georges Bataille). We focus somewhat longer on a woman caressing a crayfish (a pet, perhaps?), then crushing its oozing carcass with a mix of excitement and emptiness. Undoubtedly, we are being shown something here we could analyze hermeneutically, but it does not matter, since the meaning is no longer subject to signification. We detect in *Mainsqueeze* something monstrous and nameless that affects the entire world, including bodies, desires, and places. Nothing escapes; that which connects everything changes the structure. Hundreds of people float in a swimming pool. Pressed together, their bodies flail in place. It is the image of our times, beyond any moral judgement: we are alone without being solitary, each flocking to the web, we are overrun with the murmur of others, multiplicities, our own murmur—a voice we no longer recognize that might come from a machine or from deep in our throat. The voice is also the result of a collage of fragments found here and there. Internet has become a world we can explore, just as the Impressionists set out to encounter the world, light, water. The world is only its excess relative to us: we will never go all the way around it—this is its overflowing definition. By growing faster than we can absorb it according to a transfinite logic, Internet has become a world. I imagine that *Mainsqueeze* is the synopsis of the breakdown of subjectivity on

the web: what happens to our most anonymous and indeterminate role?

I went to a concert by chance. I no longer remember the name of the venue. A man banged on drums he clearly didn't know how to play, as a young woman screamed into a mic, bending low to the floor. The room had the good energy of the rock narrative, taken up again and again by every generation: the violent thrashing of instruments. Something moved me in this entropic exertion, whose limit seemed to be the participants' exhaustion. Intrigued, I began to follow the man from afar. He went tree-planting out West. I picked up his trail on one of the Cyclades islands, as part of *The Eternal Internet Brotherhood* project. I didn't really know what he did exactly. I followed him closer. He had shown a small fragile installation, barely held up with bits of wood and transparent acrylic. Then, with *digital drugs in the age of data objects*,³ Vincent Charlebois intersected two cultures that actually coexist: synthetic psychedelic drugs and 3D-printed objects. This coexistence is above all else cultural, since they both arose out of the American counterculture of the 1960s, whose contradictions have been described by Fred Turner (2008). Yet this coexistence is also material, as it is connected to the apparatus of production: isn't there some resemblance between a *fab lab* and an illegal drugs lab? Don't they both involve the skills of amateurs? Here, the drugs are made through 3D printing. Anyone can freely download their models from the Internet to produce and reproduce them. The artist encourages participants to modify them to create new renditions. Yet these are flavourless artifacts that have lost all psychotropic properties. They only look like drugs. Are they still punishable by law? Does Vincent create his models based on personal use? Isn't there an initial illegal version that could define the figure of the artist in its singularity? What is this game of reproducing and modifying drugs? By being computationally modifiable aren't they subject to hallucinogenic transformations? Doesn't 3D printing open up the possibility of a mutability of matter?⁴ Isn't this hallucinatory materialism? By making the drugs ineffective, from a neurological point of view, while copying their appearance, the artist raises issues of copyright, sharing, and reproducibility. He recovers the chemical and psychotropic underpinnings of open source utopias, which, in recent years, have adopted a neo-liberal discourse, trying to conceal their troubled origins.

I wish to tell you about a third and final artist: Andres Manniste. We have never met. Sometimes, I cross his path on social media. As his website⁵ indicates, his activity is twofold: studio work and Internet projects. At first glance, few formal links can be discerned

between the two. One side displays paintings in the pointillist tradition and the other, microsites recycling GIFs and banks of images in the readily recognizable aesthetic of digital folklore, as discussed by Olia Lialina and Dragan Espenschied. What is the link, therefore, between the paintings and the sites? What is their time scale in terms of mediums? The first anachronism belongs to the paintings: recovering and applying a 19th century painting tradition to images found on the Internet, on television, or elsewhere. In the profusion of contemporary images, Manniste's choice is not motivated by the images' formal qualities, but only by the work to be done on them. Faced with this profusion, he reproduces the images through a slow painting method by creating them point-by-point, colour-by-colour. Pointillism is a process of breaking down that could be considered the aesthetic trace of the binary breakdown of 0 and 1. How does the arrangement of distinct and simple elements produce complexity? By painting, he reflects on the images that surround and engulf us, imposing a different rhythm on them, the rhythm of making paintings, of the particular attentive slowness that painters experience day after day. He doesn't take up pointillism because of aesthetic taste but, it seems to me, through an existential procedure, in the manner of Roman Opalka, reappropriating that which seems to be imposed on him. Picking from the existing stock, like Rafman, is the last decision that saves the honour of our era. The same thing applies to the sites Manniste makes, and this is why their formal incoherence does not matter: in each of his sites, he creates a new landscape out of impersonal images collected here and there. The notion of the landscape takes on a new importance: the artist appropriates medias and rearranges them so as to produce something not contained in the original images. Here once again, it is a matter of reappropriating through the artistic work that which is imposed on us, of re-singularizing that which has no singularity—the ordinary, the insignificant, the zero-level of sensation—by diving even deeper into the web to test its transcendental limit, rather than by contesting its anonymity. This is undoubtedly the secret affinity between Manniste's paintings and websites.

Digitanalog

By way of a provisional conclusion, I wish to highlight a few salient points about these works that no longer seem to be using technology as a means to artistic ends, but as a general context, in other words, as a world. Here, the emphasis is on the *digital materialism and existence* that destabilize the concepts of immateriality or dematerialization so commonly used in the 1990s and 2000s. These artists are interested in



Andres Manniste.

new materialities resulting from *the scission between ideology and things*. While the story of the Internet may be one of interhuman communication, there also exist new underlying practices (caressing and crushing a shell), hidden links (the counterculture, cyberculture, and drug culture), or ways of using the images imposed on us to make new images that are (re)produced through the work and its inherent duration. Whereas classical digital art tried to amaze audiences through the mechanical performance, these three artists stage a *deterioration*: nothing functions anymore, sense and signification separate, human behaviour is incomprehensible, drugs have no effect, mass media becomes singular. This deterioration beyond meaning valorises the contingency and challenges the determinism of digital systems. Lastly, I offer one final point, which I have developed elsewhere: *disnovation*⁶ does not approach the digital from the perspective of novelty and the promise of a glorious or dangerous future, but as something already old, outdated, in an atmosphere tinged with nostalgia. The digital is the story of a generation who has come to power. We resolutely position ourselves after this power as it leans over the edge of its own precipice.

Grégory Chatonsky
Translation: Oana Avasilichioaei

Grégory Chatonsky is part of the first generation of Internet artists who made the web into a context for both production and dissemination. While his work has a digital inspiration, it is not confined to the computer and takes various forms: photographs, drawings, engravings, sculptures, and performances. Since 1998, he has created numerous interactive and generative fictions online and elsewhere by reconfiguring already existing web feeds or by producing original medias.

- 1 See "Symposium on the Crossovers between Culture and Technology." *European Commission*. 7 May 2015. Web. 1 September 2015. <<http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/news/symposium-crossovers-between-culture-and-technology>>
- 2 See Connor, Michael. "What's Postinternet Got to Do with Net Art?" *Rhizome*. 1 Nov 2013. Web. 1 September 2015. <<http://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet/>>
- 3 Charlebois, Vincent. <http://vincentcharlebois.net/digitaldrugs>. 2012. Web. 3 September 2015.
- 4 See *The 3D Additivist Manifesto*. Web. 3 September 2015. <<http://additivism.org/manifesto>>
- 5 Manniste, Andres. <http://andresmanniste.risght.net/>. Web. 3 September 2015.
- 6 Chatonsky, Grégory. *Disnovation*. Web. 3 September 2015. <<http://chatonsky.net/flux/disnovation/>>