

Alexandre Castonguay, dessinateur numérique

Éloi Desjardins

Numéro 83, printemps 2008

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/9178ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (imprimé)

1923-2551 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Desjardins, É. (2008). Compte rendu de [Alexandre Castonguay, dessinateur numérique]. *Espace Sculpture*, (83), 44–44.

Alexandre CASTONGUAY, dessinateur numérique

Éloi DESJARDINS

Présenté pour la première fois dans le cadre de l'exposition *Encodeurs*, chez Pierre-François Ouellette art contemporain, *Drawing by Number* d'Alexandre Castonguay est le résultat d'une collaboration avec Mathieu Bouchard et Ken Campbell. Il s'agit d'une machine à dessiner qui capte, à l'aide

des iPods, avec les bras dans les airs, ainsi que plusieurs autres, toutes aussi familières. Enfin, lorsque le logiciel associe la posture du participant à la figure affichée à l'écran, l'image du visiteur et les renseignements captés par la caméra numérique sont acheminés vers le traceur. Celui-ci s'exécute et ajoute une pochade de silhouettes

mation qui se nomme *Pure Data*. D'ailleurs, l'exposition s'inscrit parallèlement à une rencontre internationale sur *Pure Data*, dont les artistes d'*Encodeurs* sont les coorganisateur. L'objectif de ce congrès est de permettre des échanges, des discussions et des démonstrations des derniers développements de ce type d'environnement de programmation.

programmeur relie en tirant des lignes entre elles. C'est en traçant des lignes que l'on indique à l'ordinateur que les informations doivent passer d'une boîte à l'autre. Cette méthode de programmation m'a beaucoup plus interpellé comme artiste que la programmation texte. Ayant étudié en art, il était plus facile pour moi d'assembler des boîtes que d'écrire



d'une caméra numérique, l'image des passants. Une fois l'image saisie par l'appareil, les coordonnées sont retransmises au traceur qui marque la surface des murs de la galerie et fait ainsi apparaître la silhouette des visiteurs. Grâce à un logiciel élaboré par Mathieu Bouchard, la caméra arrête l'objectif sur des mouvements spécifiques à l'intérieur de l'espace d'exposition.

Le visiteur est donc invité à prendre certaines postures devant l'objectif de la caméra pour actionner le dispositif de traçage. Guidé par des indicateurs sur un moniteur situé aux abords de la caméra numérique, le visiteur doit soumettre son corps à une certaine gymnastique afin que celui-ci puisse reproduire les poses apparaissant à l'écran. Dans le répertoire des positions que propose le logiciel, on trouve celle de l'utilisation du téléphone portable, avec les épaules et le dos voûtés vers l'avant, celle employée dans les publicités

sur le mur de la galerie. Au-delà des prouesses technologiques ou du divertissant spectacle interactif, la pièce d'Alexandre Castonguay témoigne efficacement des contraintes corporelles que nous imposent les appareils technologiques dans la vie de tous les jours. Ces postures contraignantes entraînées par l'utilisation de certains appareils sont rarement exposées par leurs fabricants qui, au contraire, tentent de vendre leurs gadgets en suggérant plutôt habilement une certaine forme d'émancipation corporelle.

L'exposition *Encodeurs* cherche à rendre explicite le rapport entre les éléments technologiques et les œuvres présentées. On y montre également d'autres œuvres d'Alexandre Castonguay, en plus de *Rotarian Chaire* de Darsha Hewitt et Alexandre Quessy. L'exposition fait référence au transfert d'information d'un format à un autre ; elle a aussi pour but de rassembler des œuvres qui utilisent des logiciels réalisés dans un environnement de program-

C'est l'occasion, en outre, d'initier les artistes et le public aux possibilités de *Pure Data*. Selon les organisateurs de l'événement, l'environnement de programmation n'est pas simplement un outil, mais davantage le véhicule de plusieurs idéologies.

PURE DATA 101

Il faut s'avoir qu'une œuvre interactive avec une composante machine contrôlée par ordinateur nécessite une interface qui est gérée par un logiciel réalisé en langages *Pure Data* ou *MAX MSP*. Ce sont les environnements de programmation les plus utilisés dans le domaine des arts visuels pour réaliser ce genre de projet. On décrit *Pure Data* comme « un environnement de programmation visuelle ». Même s'il considère ces termes assez rebutants, Alexandre Castonguay s'explique :

On peut dire que *Pure Data* est un langage de programmation, mais au lieu de prendre la forme texte, comme cela se produit habituellement, la programmation se présente à l'écran comme une série de boîtes que le

des lignes de programmation. *Pure Data* me permet de faire de la programmation en dessinant¹.

L'auteur, Miller Puckette, lorsqu'il a débuté ses travaux en 1988 sur *Pure Data*, avait des buts bien précis. Son projet était de concevoir un outil qui devait laisser le plus possible de liberté dans le processus artistique. Trop souvent les logiciels pour la réalisation d'œuvres d'art, par leur interface, vont guider le résultat de l'œuvre finale.

Un exemple, poursuit Castonguay, est le logiciel *Final Cut* qui offre une interface idéale pour réaliser une mono bande qui se résume à une série d'images suivant un déroulement linéaire et chronologique. Cependant, *Final Cut* restreint l'utilisateur à la réalisation de mono bandes. Cela n'est pas un reproche aux manufacturiers, car ceux-ci tentent d'offrir des outils où la productivité et l'économie de temps priment sur les possibilités de création. Pour ce faire, ils réduisent les possibilités de l'utilisateur - qui n'est pas encouragé à approfondir ses connaissances de l'informatique pour continuer à produire. Lorsqu'un artiste fait l'effort d'apprivoiser un environne-

Alexandre CASTONGUAY, Mathieu BOUCHARD, Ken CAMPBELL, *Dessins par numéros*, 2007. Dimensions variables. Métal, ordinateur, programmation *Pure Data*. Photo: avec l'aimable autorisation de Pierre-François Ouellette art contemporain.

←→ Alexandre CASTONGUAY, Mathieu BOUCHARD, Ken CAMPBELL, Exposition *Encodeurs*, 2007. Détail. Photo: avec l'aimable autorisation de Pierre-François Ouellette art contemporain.