

Do it yourself (DIY) **Entretien avec Alexandre Castonguay**

Nathalie Bachand

Numéro 109, automne 2011

Art vs médias : 50 ans après

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/65332ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Bachand, N. (2011). Do it yourself (DIY) : entretien avec Alexandre Castonguay. *Inter*, (109), 30–34.

DO IT YOURSELF

ENTRETIEN AVEC ALEXANDRE CASTONGUAY

PAR NATHALIE BACHAND

Si l'appellation *Do it yourself* – « fait soi-même » ou « fait maison » –, bien connue grâce à sa forme abrégée DIY, désigne assez largement un mouvement de résistance face à nos habitudes de consommation, elle réfère aussi à une contreculture liée au développement des nouvelles technologies et, par extension, aux arts médiatiques. Le terme serait apparu en Amérique du Nord dans les années cinquante, en lien avec l'esprit d'autonomie alors activement valorisé, écho en boucle d'un certain idéal américain, celui du *self-made man*, qui consiste non seulement à se faire soi-même, mais aussi à faire les choses par ses propres moyens, qu'il s'agisse de réparer la toiture, d'isoler le garage, d'engraisser le potager – ou de construire un circuit électronique. Le DIY représente autant une manière de réaliser et de concevoir les événements qu'une économie – économie de moyens, notamment. Il s'agit aussi d'une forme d'autonomisation, de prise de pouvoir sur et par ses propres moyens : on n'attendra pas après les autres ; on va prendre ses affaires en main, les fabriquer soi-même à sa façon. Parce que c'est aussi beaucoup ça : une forme de bricolage qui, bien que parfois fort complexe, demeure néanmoins liée à une conception artisanale et exploratoire des choses.

Pour réfléchir à cette question, j'ai proposé à l'artiste montréalais Alexandre Castonguay de se prêter à un échange de courriels sous forme d'entretien. Son intérêt pour le sujet et son enthousiasme pour l'idée d'une « conversation » m'ont décidée à jouer le jeu de l'interview. C'est que le sujet m'interpelle : il y a dans le DIY quelque chose qui va à contrecourant d'un certain spectre de pratiques en arts médiatiques et numériques. Cela résiste – et cette résistance en particulier m'intéresse – comme si un certain degré de sophistication en appelait à son contraire, à un bricolage fait main, à un bidule raboté pour balancer.

Nathalie Bachand : J'aimerais connaître ta définition personnelle du DIY.

Alexandre Castonguay : Lorsque j'entends « DIY », je tente de trouver une traduction : « fait maison » n'est pas mal, mais pas parfait. L'idée de domestiquer, d'abord, et de partager ensuite ce qui normalement nous échappe, qui reste du domaine privé ou qui est normalement un bien de consommation entrant dans notre espace est bien contenue dans le terme. Bien sûr, je l'applique à une production en électronique ou à un programme, mais le terme s'applique aussi bien à un tricot, à une recette ou simplement à une façon de résoudre un problème.

En fait, c'est un bel exemple démontrant comment le discours en programmation rejoint une préoccupation sociétale plus large. Je conçois que le tricot ou une recette puisse être un peu un programme, mais le programme est aussi un peu un tricot ou une recette. Ce qui les réunit est la volonté de s'approprier le savoir-faire, une curiosité, la fierté de réussir un patron de mailles compliqué, mais aussi un savoir-faire manuel. Le travail manuel (ou de l'esprit) a été évacué au profit du prêt-à-porter (ou prêt-à-penser¹). Cela prend, bien sûr, un sens profond et politique lorsqu'on le compare aux autres modes de production et de consommation.

Néanmoins, j'aime la douceur du fait maison. Il y a une force tranquille, inhérente à l'action et qui le libère d'une connotation qu'on peut associer au dandy esthète : celui qui peut se permettre de créer ses propres objets car il en a le temps, plutôt que de devoir consommer les biens disponibles à faible prix qui sont produits ailleurs.



Alexandre Castonguay, *Éléments (détail)*. Musée d'art contemporain de Montréal, 2005. Photos : Alex Lablanc.

Je retourne à la définition de *hack* dans le DIY d'Éric Raymond – terme qui pourrait s'apparenter à « bidouillage » en français. Si je paraphrase, « un *hack* est une solution personnelle à un problème donné qui est ensuite mise à la disposition des autres », ce qui mène directement à la licence GPL² (Éric Raymond a d'ailleurs écrit de très bons textes sur le sujet). Pour faire un résumé rapide, si un *hack* est mis à la disposition des autres, alors on demande aussi à ce que son amélioration soit remise ensuite à la disposition de tous. Les bons bidouillages deviennent populaires tout en restant libres – tout comme le client du courriel depuis lequel j'écris ce message et le serveur qui le relaiera vers toi. Donc, le *hack* populaire ou les bonnes idées réunissent les gens et les projets, et passent ainsi du DIY au DIWO (*Do it with others*).

NB : J'ai la sensation, à lire ta définition, que ton appropriation du DIY est à la fois conceptuelle, concrète, matérielle et certainement singulière. Dans quel contexte as-tu découvert le DIY – était-ce lié d'emblée à l'électronique et aux arts médiatiques ? En quoi ton travail artistique en a-t-il été transformé, informé, voire déplacé ?

AC : Je n'ai pas découvert le DIY en rapport avec l'électronique ou l'art numérique, c'est plutôt par nécessité que, d'abord, une certaine éthique DIY s'est imposée. En musique ou comme membre prenant part à la fondation de centres d'artistes à Ottawa, mon action créatrice a été marquée par la nécessité de m'investir dans les contextes de la création et de la réception du travail artistique. Au début de mon travail artistique, j'ai compris comment les centres d'artistes étaient des « regroupements DIWO » et je me suis impliqué là. Comme il n'existait pas de centres pour l'exploration des nouvelles technologies à Ottawa, j'ai pris part à la création d'Artengine³, un bon *hack* (à plusieurs). C'est là que j'ai compris le lien fait maison entre artistes et programmeurs.

Mes références théoriques étaient variées et préfiguraient mon intérêt pour l'investissement dans le dispositif : Bakounin pour un anarchisme social et Marx (l'aliénation du travailleur à éviter) ; Dieter Daniels pour l'analyse du discours entourant la réception de chaque nouvelle technologie ; plus tard Suzi Gablik avec *Connective Aesthetics* paru en 1992 (longtemps avant Bourriaud et son esthétique relationnelle qui reprend le discours émancipateur qui accompagnait – et accompagne toujours – le technologique) ; Benjamin et Adorno au sujet des fondements fascisants du spectacle, de l'impact transformateur des technologies sur la perception des spectateurs ainsi que du rôle et statut de l'objet d'art dans la société ; Barthes pour la remise en question de l'interprétation biographique de l'œuvre et de l'auteur lui-même. J'ai fait le bac en histoire de l'art et j'ai beaucoup étudié le mouvement réaliste, plus spécifiquement l'adéquation des moyens et des sujets dans Courbet, Daumier, etc. J'aimais particulièrement les analyses de Michael Fried.

Bon, tout ça pour dire que je crois que mon expérience n'est pas si singulière : ces références faisaient partie d'une formation en pratique et histoire de l'art il y a 20 ans. :-) Par contre, je crois qu'il y a là des fondements théoriques qui expliquent pourquoi les artistes sont particulièrement sensibles à la question du DIY et du libre qui semblent être un aboutissement logique de la théorie de l'art actuel.

Ma pratique – après avoir terminé une formation de base en atelier – s'est définie par l'assemblage, le bricolage technologique et une réutilisation de technologies obsolètes et analogiques, de manière à ancrer une position critique vis-à-vis de la création en arts médiatiques à l'époque. Pour corriger mon manque de connaissances, j'ai suivi des cours d'électronique et de programmation dans un collège professionnel (je suis toujours nul en la matière). C'était important afin d'arriver à comprendre cet autre milieu.



Alexandre Castonguay, *Chutes*. Pierre-François Ouellette art contemporain, 1995. Collection Musée du Québec. Photo : Patrick Mailloux

J'ai su qu'il existait une manière alternative de produire de la technologie lorsque nous cherchions à monter un serveur pour héberger Artengine en 1996. Les licences de Windows NT coûtaient 3 ks et n'étaient donc pas une solution viable alors que nous n'avions pas de bourses. En même temps, je montais une exposition de photographies avec une composante interactive, et Ginette Daigneault de l'UQO m'a mis en contact avec un programmeur qui avait pris des cours d'art. La collaboration prolongée avec Mathieu Bouchard qui en a découlé a été très importante pour former mon esthétique. Assister à la création de logiciels a été formateur, et j'ai fini par apprécier la présence des pixels comme marques de construction de l'image, tout comme le faible taux d'IPS dû à la vitesse des appareils de l'époque. Mathieu m'a fait découvrir Linux et le logiciel libre. Apache assure gratuitement le fonctionnement du serveur Web d'Artengine depuis.

J'étais directeur artistique de ce centre à l'époque et j'assemblais souvent des morceaux de codes à partir de ce qu'on trouvait en ligne. La licence GPL était une manière de prendre et de donner qui prenait tout son sens. Ensuite, je me suis mis à chercher un environnement de programmation visuelle pour les artistes qui serait plus facile d'approche que le code en mode texte. Mon action comme artiste et comme directeur artistique (appui aux pratiques des autres artistes) allait conduire à développer de nouveaux éléments qui manquaient à l'offre de l'environnement de programmation. C'est en greffon à PureData que GridFlow de Mathieu Bouchard a vu le jour. Lorsqu'un objet manquait à ce que nous voulions réaliser, Mathieu pouvait le coder. C'est primordial pour assurer la liberté créatrice de l'artiste en art numérique : c'est l'outil qui suit l'intention de l'artiste et non le contraire. Une fois l'algorithme trouvé, le nouvel objet créé, il peut être facilement mis à la disposition des autres.

Je crois que mon travail était déjà investi dans une critique du dispositif, à l'instar de beaucoup d'autres artistes, mais j'aime bien voir comment une approche conceptuelle cède le pas au déploiement d'une expérience riche (généralement) pour le spectateur. Est-ce que le DIY a transformé ma pratique et, si oui, comment ? Il répond à un fondement théorique et éthique de comment je conçois l'action artistique, mais aussi à une curiosité quant au fonctionnement de l'électronique ou du logiciel et à un effort de compréhension. Donc, oui, le libre a voulu dire investir le dispositif avec les ressources que cela implique, mais je considère cet investissement comme intrinsèque au processus de recherche et faisant de plus en plus partie intégrante de l'œuvre elle-même de même qu'en accord avec le caractère itératif de la production en arts numériques. Il me met en relation avec d'autres, mais ce n'est pas uniquement le propre du DIY. J'ai commencé à partager le résultat de mon travail sous la licence Creative Commons (un dérivé de la GPL qui s'applique aux œuvres elles-mêmes), portant la mention « attribution et à des fins non commerciales ». La scène européenne est moins commerciale qu'aux États-Unis où les gens ont construit une machine commerciale sur le DIY.

Il faut cependant noter qu'à Québec une incompréhension du lien entre le discours technologique du DIY et celui qui entoure l'art actuel. Je me réfère ici au discours inspiré du relationnel en art, qui suspecte le technologique de sombrer dans la fascination et le gadget. Le DIY propose pourtant une approche matérialiste (dans tous les sens du mot). Tangible, rassembleur et durablement transformateur par son action, des liens entre le créateur et son milieu, entre le public et le créateur. Je crois que c'est parce que le développement de la technologie, sa mise en marché et son discours sont le dernier bastion du modernisme positiviste et individualiste dans notre société (c'est vrai qu'il n'a pas fait son autocritique) et que certains utilisent la transparence facile et le spectaculaire, apanage du technologique, comme garants du contenu d'une œuvre. Il y a aussi le regard myope de Bourriaud sur le technologique qui informe le discours critique.

NB : Qu'en est-il du recyclage d'objets – les objets électroniques ont-ils une seconde vie ? La réutilisation des matières électroniques représente-t-elle une valeur ajoutée dans le contexte des pratiques DIY ?

AC : L'intégration des pratiques de réutilisation d'objets électroniques obsolètes dans les pratiques DIY représente des avantages contreculturels et écologiques évidents qui procèdent de la pensée matérialiste du mouvement. Le bricolage inhérent à la pratique dicte presque le recyclage de pièces et de composants. Un laser, un capteur magnétique ou des moteurs sont glanés dans des lecteurs optiques, des lecteurs de disquettes 3 1/4" ou des imprimantes. J'aime bien le terme *media povera*⁴ d'Emily Falvey qui traduit les approches matérielle, éthique et esthétique tout en les ancrant dans une tradition artistique. Cette pratique confère aussi une « valeur ajoutée » au mouvement du fait maison, car elle traduit son inscription théorique dans le courant artistique hérité des années soixante.

La réutilisation de produits technologiques obsolètes par les artistes s'inscrit dans la mouvance des pratiques de détournement⁵. Les pratiques de *circuit bending* (détournement de circuits) consistent à transformer l'objet en réutilisant une partie de celui-ci tout en gardant la référence à sa fonction d'origine. Par exemple, le *speak & spell*, jeu d'apprentissage linguistique, est souvent détourné au moyen de l'ajout de composants électroniques simples telles que des résistances variables afin d'en tirer des sonorités inattendues. Cet emprunt à de vieilles technologies est aussi l'occasion de travailler à partir de contraintes existantes et reconnues, et une partie du jeu artistique consiste à trouver comment réutiliser ce matériau qui n'est pas neutre. Ce n'est pas si différent d'un téléviseur trafiqué par Nam June Paik avec des aimants ou des circuits.

Natalie Jeremijenko mentionnait ceci : « *Artists excel at making dumb technology make smart things and smart technology do dumb things.* » Autrement dit, les artistes excellent à réaliser des prouesses avec de la technologie obsolète et n'arrivent qu'à des propositions navrantes lorsqu'ils utilisent la fine pointe du développement technologique. C'est ma traduction libre, mais je crois qu'elle exprime bien la pensée de l'artiste-ingénieur et sa relation à la réutilisation de technologies périmées.

NB : J'ai souvenir d'une conversation récente (en dehors de cet échange courriel) où tu as fait mention des catégories « chaud/froid ». Peut-être pourrais-tu y revenir un peu ?

AC : En ce centième anniversaire de la naissance de McLuhan, les catégories « chaudes et froides » qu'il avait établies afin de distinguer l'expérience que fait le spectateur des divers « nouveaux » médiums peuvent servir à expliquer comment la technologie obsolète opère une inversion des rapports établis lors de leur apparition. N'oublions pas que l'obsolète aujourd'hui était « à la fine pointe » hier.



Alexandre Castonguay, *Construction*, 2001.

Pour pouvoir réutiliser les termes, nous devons exécuter un détournement mineur. McLuhan décrit la télévision comme un médium froid, détaché (*cool*), car elle exige un effort de la part du spectateur par rapport au cinéma qui, lui, était considéré « chaud » à cause de l'expérience immersive qu'il propose et de son emphase sur un seul sens. Cela semble éloigné de notre expérience actuelle de la télévision : *Understanding Media* dans lequel ces concepts sont introduits date de 1964, soit dix années après l'apparition de la couleur à la télévision. L'image télévisuelle était peut-être encore d'assez basse résolution pour nécessiter la participation active du spectateur afin de la décoder. Pourtant, l'expérience du téléspectateur devait déjà porter les traces d'une immersion et d'une consommation passives sans effort, comme nous la connaissons aujourd'hui.

Un détournement des termes établis permet d'illustrer notre rapport changeant à la technologie. En tant qu'utilisateurs et récepteurs de technologies périmées, les pôles chaud/froid de McLuhan semblent s'inverser. Toute technologie récente promet au spectateur une image transparente (de la « Promenade Vernet » de Diderot à la mise en marché accompagnant nos écrans plats). Froide et parfaite, la lumière, ou l'image sans accrocs ni débordements, se déploie sur des murs de DEL, sous des dômes et écrans de projection 3D dans nos centres, nos cinémas et sur les murs de nos villes. Porteuse d'un type d'expérience spécifique, elle déferle invariablement dans une esthétique immersive où le spectacle tend à dépasser le sujet percevant, à offrir une expérience transcendante, sur laquelle nous n'avons plus le contrôle.

Le rappel d'une technologie avec laquelle nous avons grandi recadre notre expérience. Avec le temps, le vieux poste de télévision devient chaud, avec ses boutons, son antenne, ses détails en plastique ou en imitation bois. Le familier, la nostalgie des souvenirs d'enfance et le charme suranné d'une console de jeux et autres électroniques domestiques connotent l'expérience des utilisateurs. L'immersion d'hier est devenue caduque et charmante aujourd'hui. Cela témoigne du processus d'adaptation des spectateurs à l'appréhension du réel. La lenteur d'affichage des images, le son caractéristique et l'image pixellisée du 8-bit ralentissent le spectacle que nous pouvons maintenant accepter et apprécier dans son approximation et sa rigidité, genre de rétrochic technologique.

NB : On peut alors parler d'une esthétique de l'obsolescence...

AC : L'utilisation d'une technologie surannée est un choix créatif dont l'emploi permet plus qu'un regard nostalgique ou écologique. Elle permet de déployer une perspective critique, car elle représente une manière

de poursuivre une opposition au discours positiviste relié à la supposée nouveauté et à la vitesse des changements technologiques ainsi qu'au type d'expériences véhiculées par ce discours.

Le recyclage de technologies dans le DIY propose une expérience tangible, humanisée et non transcendante. Elle est inscrite socialement dans un courant de partage d'information et d'entraide, et n'impose pas ses pratiques depuis le modèle socioéconomique dominant. L'artiste refuse de s'inscrire dans une logique de consommation et oppose une résistance à l'effet déterminant sur la forme et le contenu qui résultent de l'utilisation des nouveaux outils issus des recherches industrielle et commerciale.

L'esthétique attachée à ces pratiques est souvent appelée *postdigitale*, terme utilisé par Kim Cascone dans *Une esthétique de l'échec : les tendances « postdigitales » dans la musique électronique contemporaine*, texte paru en 2002 au MIT Press. Le terme dénote les pratiques contemporaines en musique, et le texte pose comme prémisse que le numérique est maintenant présent dans tous les aspects de la créativité, du travail, des loisirs comme du quotidien. Il propose que l'exploitation de l'échec remplace l'essoufflement du discours positiviste, alliant efficacité à *vérisimilitude*, qui a présidé à l'omniprésence de la technologie : « [C]'est plus précisément de l'"échec" des technologies numériques que ces œuvres nouvelles ont émergé : les "glitches", les bogues, les erreurs dans les applications, les plantages, les écrêtages, les crénelages, les distorsions, le bruit des opérations de quantification et même les crissements des cartes sons sont la matière brute que les compositeurs cherchent à intégrer dans leur musique. »

Les éléments esthétiques qui appartiennent à la technologie surannée mentionnée précédemment, comme les artéfacts 8-bits, ne sont pas à proprement parler des échecs, mais fonctionnent comme ceci : comme des traces de l'origine numérique du son ou des images. Ces traces deviennent ainsi garantes de la « vérité » de l'expérience que l'on s'en fait, alors que l'image numérique qui vise à faire oublier son état de représentation devient paradoxalement plus fautive. Les échecs et dérapages numériques accompagnent souvent le détournement de circuits par les artistes *hackers*.

Il faut noter la contradiction inhérente dans le fait de prescrire un « effet de réel » à un élément de composition musicale ou un choix d'utilisation de technologie obsolète. L'expression *rétrochic* traduit ce plaisir coupable, mais on sait que ces choix sont déjà connotés et qu'il est impossible de les signifier « vraiment ». Ce que nous percevons résulte non pas de l'échec, mais d'une recherche visant à le provoquer ou à composer avec des micro-éléments de celui-ci. Composer avec les échecs inhérents à la technologie est paradoxal.

Il reste qu'accepter l'échec du technologique et composer avec celui-ci est un des signes de la maturation de notre rapport à la technologie. Il n'est pas nécessaire d'utiliser du neuf pour créer et, de là, il est permis d'envisager un nouveau rapport à l'esthétique.

NB : Tu as mentionné le DIWO au tout début de notre échange, et j'aimerais que tu y reviennes un peu. Peut-être le situer par rapport à ta propre pratique ou de manière plus générale. Je sais aussi que tu en parles en termes d'ouverture du processus...

AC : La place importante que le travail collaboratif occupe dans les pratiques DIY a conduit à la création du terme DIWO (*Do it with others*). Dans les espaces partagés, *hackerspaces* ou *medialabs*, l'implication en groupes d'individus prend la forme de projets collectifs (MakerBot) ou d'ateliers de création de logiciels ou de rédaction (*coding sprints*, rédaction collaborative de manuels FLOSS). Les rencontres de groupes d'utilisateurs et les ateliers pratiques servent de point d'accès aux utilisateurs désireux d'apprendre et d'échanger sur leurs pratiques.

Ce partage des connaissances est rendu possible par l'adoption de plateformes communes de création libres comme Pure Data pour le logiciel ou Arduino pour le matériel. Pour les plus calés, des langages de programmation ou des connaissances poussées en ingénierie et en électronique



permettent de prendre part à l'élaboration de nouveaux outils qui seront partagés avec les autres. Cette participation passe par la connaissance et permet l'intégration de nouveaux individus dans les projets.

Des projets amènent aussi les participants à utiliser les outils numériques pour explorer les processus d'interactions sociales, elles-mêmes médiatisées pour donner forme à leur collaboration. Les projets présentés à la *Transmediale* 2011⁶ à Berlin, sous le thème « *Response : ability* », sont autant d'exemples. Cet aspect de la culture numérique s'apparente à certaines pratiques de l'art contemporain (art relationnel), mais l'investissement dans le dispositif et le développement transformateur des conditions de production elles-mêmes (fondé comme nous l'avons vu dans le mouvement contreculturel des années soixante) lui donne une force qui décloisonne les disciplines artistiques et celles du design et de l'ingénierie – pouvant ainsi rejoindre des publics différents et établir une cohésion entre les participants de champs d'activités préalablement divisés.

Pour ma part, mon action consiste à encourager le développement de nouveaux outils logiciels et matériels (mon travail avec Mathieu Bouchard et Christian Klippel, entre autres) et le partage d'information par des ateliers, la rédaction de tutoriels, un investissement dans la communauté elle-même et l'aide aux artistes. Je crois qu'il est essentiel de préserver l'accès à la connaissance et à la possibilité d'inventer, à partir de nos pratiques, de nouveaux programmes ou des propositions artistiques novatrices. Je crois que l'investissement dans le dispositif et la volonté de transparence trouvent une corrélation dans la relation esthétique déployée par les œuvres. Ce n'est pas toujours le cas ni simplement limité aux projets utilisant le libre, mais il existe une volonté de présenter le dispositif, le mode de fonctionnement des codes logiciels, matériels, artistiques ou sociaux qui régit la production, la présentation et la réception des œuvres.

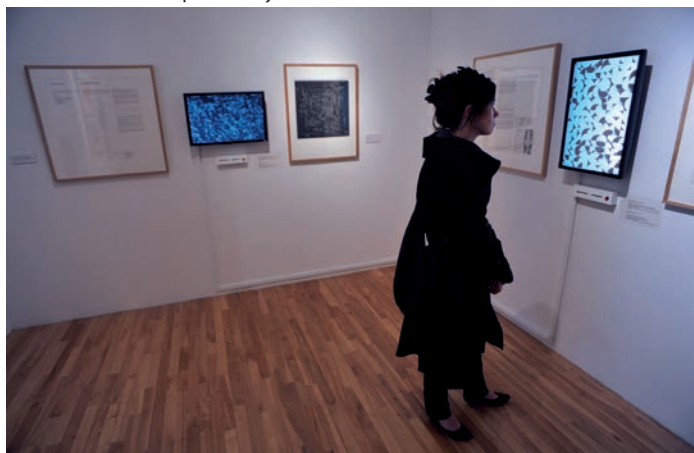
Pour une pleine participation à notre culture numérique, un effort doit être déployé par l'individu afin d'aller à l'encontre d'un mode de consommation passif, l'inertie encouragée par la fermeture du code et la réconciliation par le marketing d'une proposition, d'une expérience individuelle et d'un mode de production de masse. Le *hack* présuppose un standard ouvert et un accès au code, au savoir et au savoir-faire. L'accès à la connaissance doit donc demeurer libre. Les licences comme la Creative Commons et la GNU GPL sont garantes de cette liberté. L'individu doit aussi posséder des connaissances pointues dans divers domaines préalablement perçus comme étant séparés (mathématique, programmation, musique, art).

De simples obstacles à la culture du DIY existent, comme la miniaturisation des composantes électroniques qui rend de plus en plus difficile l'assemblage à la main. Il est aussi rare, voire impossible, de maîtriser tous les aspects des langages de programmation. Il sera essentiel que les centres de production en arts numériques s'adaptent. Ils doivent accueillir des expertises et se doter d'outils plus avancés. Ce genre d'équipement et de connaissances nécessaires à la production en arts numériques rendra encore *plus* essentiels les laboratoires et la mise en commun des connaissances.

Je n'ai pas abordé les formes non numériques des pratiques DIY et DIWO, mais elles sont très présentes. Elles sont pour moi l'expression d'une même volonté de participer pleinement et avec les autres à l'élaboration de notre culture. ■



Alexandre Castonguay, *Tafel*. Pierre-François Ouellette art contemporain, 2009. Photo : Conception Lévy et Camil Scoretau.



Alexandre Castonguay, *Rétro-ingénierie*. Pierre-François Ouellette art contemporain, 2009. Photo : Conception Lévy et Camil Scoretau.

Notes

- 1 On peut penser, en termes de références, à ces deux titres : *My Empire of Dirt : How One Man Turned his Big-City Backyard into a Farm*, de Manny Howard (2010), et *The Tao of the Ride : Motorcycles and the Mechanics of the Soul*, de Garri Garripoli (1999).
- 2 Cf. Licence générale publique GNU [en ligne], www.org.rodage.com/gpl-3.0.fr.html.
- 3 Cf. le site du centre d'artistes [en ligne], www.artengine.ca/.
- 4 Cf. Emily Falvey, *Media Povera/Techno-pauvre*, The Ottawa Art Gallery/La Galerie d'art d'Ottawa, catalogue d'exposition, 2008.
- 5 Cf. Guy Debord et Gil J. Wolman, « Mode d'emploi du détournement », *Les lèvres nues*, n° 8, 1956.
- 6 Cf. le site du festival [en ligne], www.transmediale.de/.

Références et liens sur le sujet

Circuit bending : www.bentfestival.org/2011/

Culture DIY : www.makerfaire.com/ www.ronpatrickstuff.com/

8-bit : www.blipfestival.org/2011/

Centres d'artistes hackerspaces : www.access-space.org/ www.foulab.org/

Comédie sur le speak & spell : www.youtube.com/watch?v=UDf8_a3Fqs4&feature=related/ www.hackaday.com/ www.casperelectronics.com/ (*The friendly ghost in the machine*)

Les œuvres d'**Alexandre Castonguay** exploitent les technologies désuètes et les logiciels libres. Ses installations interactives et photographies ont fait l'objet de plusieurs expositions au Canada et à l'étranger, notamment à New York, à Beijing, à Madrid, à Berlin, à Beyrouth, à São Paulo et à Graz. On trouve de ses œuvres dans la collection de la Banque d'œuvres d'art du Conseil des arts du Canada, au Los Angeles County Museum of Art, au Musée des beaux-arts de Montréal, au Musée d'art contemporain de Montréal, au Musée canadien de la photographie contemporaine, au Musée national des beaux-arts du Québec ainsi que dans des collections privées. Il est représenté par la galerie Pierre-François Ouellette art contemporain de Montréal [www.pfoac.com]. Professeur à l'École des arts visuels et médiatiques de l'UQAM, Alexandre Castonguay a fait ses études à l'Université d'Ottawa (B.A., 1991, et baccalauréat en beaux-arts, 1993) et à l'Université Concordia de Montréal (maîtrise en beaux-arts, 2004). Il est membre fondateur d'Artengine.

Nathalie Bachand est en charge du développement pour *Elektra*, festival international d'arts numériques. Elle a dirigé un projet de publication soulignant les dix ans d'*Elektra*, *Angles Arts numériques* (2009), comprenant des textes de Daniel Canty, de Vincent Bonin et de Grégory Chatonsky, et a contribué au collectif d'auteurs *Tactiques insolites* : vers une méthodologie de recherche en pratique artistique (2004). Elle détient une maîtrise en arts visuels et a complété une scolarité de doctorat en études et pratiques des arts de l'UQAM. Actuellement membre des conseils d'administration du Centre des arts actuels Skol et du CQAM (Conseil québécois des arts médiatiques), elle siège sur le comité de programmation du Studio XX, collabore au comité de rédaction de la revue *Inter, art actuel* et écrit, notamment, sur les arts visuels et médiatiques.