

Daniel Iregui - Le programmeur d'interactions

Sonia Trépanier

Numéro 7, automne 2016

ARTS 2.0

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/86464ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Diversité artistique Montréal (DAM)

ISSN

2292-101X (imprimé)

2371-4875 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Trépanier, S. (2016). Daniel Iregui - Le programmeur d'interactions. *TicArtToc*, (7), 50–51.

DANIEL IREGUI



Visual artist, designer and programmer, **Daniel Iregui** creates interactive installations and digital experiences using technology and design to involve the audience in works of art that are always evolving and never the same. In 2010 he founded Iregular, an interactive content creation studio where he produces his work and commercial commissions. He was born in Bogotá, Colombia in 1981 and currently lives and works from Montréal. His work, often signed as Iregular, has been presented in Montréal in many festivals among which the Festival du Nouveau Cinéma, Igloofest, Mutek, C2-MTL, as well as internationally.

Tandis que Daniel se tient *incognito* devant l'une de ses installations numériques à Mexico, une vieille femme s'assoit tout près et observe. Elle se tourne ensuite vers lui et, faisant référence à la projection pixélisée de carrés noirs et blancs, lui déclare « je faisais ça moi aussi quand j'étais enfant. La même chose, mais au crochet ».

Par Sonia Trépanier

Cette interaction directe avec l'artiste, comme toutes les autres provoquées par ses œuvres, sont au fondement de sa pratique créative. Comme le langage universel de la musique dans lequel celle-ci trouve ses racines, ses installations interactives rejoignent des gens de tous âges et de partout dans le monde, les amenant à devenir acteurs, à comprendre, interpréter et à agir librement avec son art.

Son travail mise avant tout sur un aspect graphique minimaliste qui lui permet de sculpter la lumière et de donner volume et texture à ses compositions. Dans ses installations, son et lumière ne font qu'un, c'est-à-dire que chaque élément visuel possède son *alter ego* auditif. C'est entre autres cette relation fusionnelle entre les deux expériences sensorielles qui suscite les vives réactions qu'il aime aller chercher chez son public.

Des murs de lumière qui réagissent au toucher, des visuels minimalistes qui expriment les sons ambiants, des radios que l'on synthétise au gré de ses humeurs et de ses mouvements. Une suite illimitée de tableaux et de compositions offertes en une même création.

À ses pièces interactives qui investissent des endroits publics extérieurs et intérieurs s'ajoutent des scénographies immersives en galerie ou en spectacle où la communication et



Le programmeur d'interactions



l'implication du spectateur demeurent toujours le point essentiel.

« Bien que je décide de l'aspect visuel, de l'élaboration et de la disposition physique de mes œuvres, je délègue le résultat final aux gens qui interagissent avec mon travail. »

Pourquoi l'art interactif? Dans son travail comme dans sa vie, le hasard semble tenir un rôle indispensable. C'est ainsi que par une suite d'événements en apparence logique, telles les actions aléatoirement programmées de ses installations, Daniel Iregui s'est retrouvé, sans jamais l'avoir planifiée, avec une enviable carrière artistique.

Colombien d'origine, déménagé au Canada avec sa famille, il poursuit à Toronto des études en publicité. Son diplôme en mains, il tient un mois et demi en agence avant de partir découvrir le monde, voir ailleurs s'il y est. À son retour, il se lance dans la programmation, lui qui avait toujours été passionné par l'imagerie numérique et le codage. Diplômé pour une seconde fois, c'est par son travail à la réalisation de jeux interactifs en ligne à des fins commerciales que Daniel est initié au mécanisme d'interaction entre un système programmé et ses utilisateurs.

S'ensuit une exploration de cet univers de logique interactionnelle par la conception de sites web interactifs pour Moment Factory où il comprit que cette voie créative était non seulement possible, mais que c'était la sienne. C'est ainsi qu'il débuta son propre studio, Iregular, où la complexité de la programmation des systèmes interactifs liée à son amour de la musique l'ont amené à produire des œuvres où l'expression du créateur se joint au contrôle et à l'interprétation du spectateur pour devenir art.

« Je ne veux pas de règles ou d'instructions claires. Ça fonctionne que tu fasses n'importe

quoi. Peu importe ce que tu penses devoir faire ou que tu crois que l'œuvre signifie, c'est ce que c'est. »

La place de la technologie dans tout ça? Daniel se désole de l'isolement physique lié à l'hyperconnectivité que permettent (ou imposent?) les machines, téléphones ou autres gadgets, aux individus modernes. Positivement inscrit dans cette ère du 2.0, il veut entrer en dialogue avec qui veut bien s'attarder à son travail, qui, grâce à la technologie, transcende les cultures et y diffuse son propre langage comme des portes ouvertes sur l'esprit créatif de chacun.

« La lumière et le codage sont mes matériaux et l'architecture des lieux est ma toile. »

Pourtant, s'il emploie le numérique comme moyen d'expression, c'est parce que c'est le médium avec lequel il est le plus à l'aise et qui pour le moment lui permet d'exercer sa magie sur le plus grand nombre sans contrainte culturelle, élargissant ainsi les possibilités de sa pratique vraisemblablement à l'infini.

Car finalement, c'est l'aspect tangible de son art qu'il souhaite mettre de l'avant. Un art qui investit physiquement les espaces et qui, loin d'être virtuel, amène les gens à percevoir et à réagir d'une manière nouvelle. Une communion humaine au cœur de la technologie. **TOC**

Sonia Trépanier

Diplômée de l'UQAM en critique et dramaturgie, Sonia fait la couverture journalistique de spectacles et autres expressions artistiques, mais travaille avant tout à la coordination d'événements culturels entourant le cinéma. Elle habite près de 3 ans en Angleterre, où elle se découvre un amour pour l'écriture poétique. De retour au Québec, elle effectue un changement de cap vers la sociologie, champ de connaissance où elle souhaite approfondir sa dévotion nouvelle pour la recherche et dans lequel elle est présentement candidate à la maîtrise.

Forward - Eindhoven,
Netherlands.

Photo : Daniel Iregui » » »