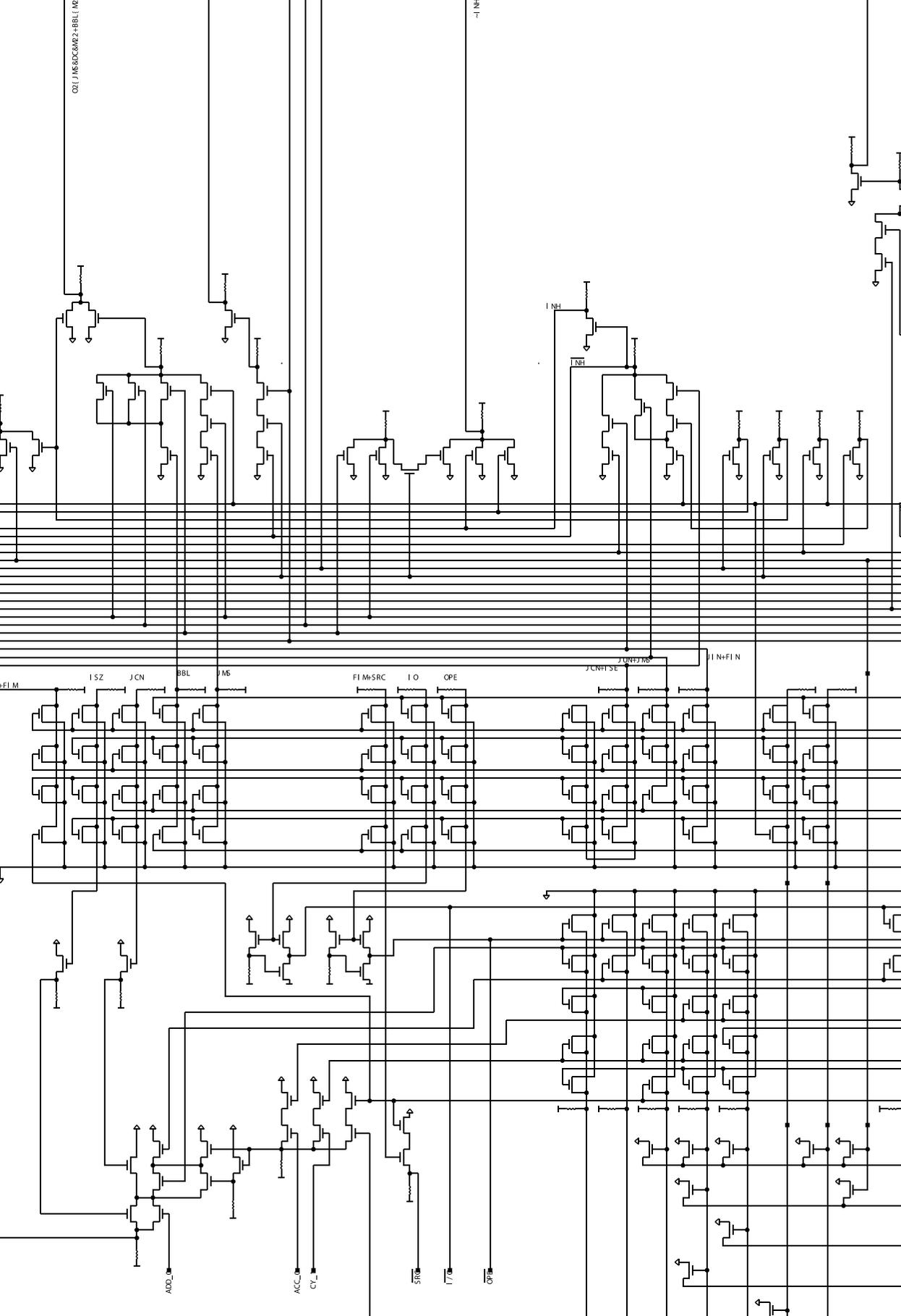

QUENTIN DESTIEU



QUENTIN DESTIEU

TABLE

007	master/slave
011	What's magic got to do with it?
	ANIMISME DIGITAL
018	Maraboutage 3D
026	Pettis le Jeune
030	Mon ordinateur commence à fumer
036	Le Faussaire
	SYSTÈMES D. GÉNÉRER
044	Machine 2 Fish V.2
050	Volks Zahnbürste - La brosse à dents qui chante l'Internationale
054	G-MAN - Le miroir situationniste
	DIGITALE DÉFIANCE
060	À cœur ouvert
068	Refonte
078	Gold Revolution
086	Opération Pièces Jaunes
	PSYCHOTROPES ET CIE
092	Le café des cosmonautes
100	Planète de singes
104	Psychotik Room
106	Alambic DIY
111	client - serveur
117	SÉLECTION DE PROJETS
125	EXPOSITIONS PERSONNELLES ET COLLECTIVES

master/slave

« Rien ne discrédite aujourd'hui plus promptement un homme que d'être soupçonné de critiquer les machines », écrivait Günther Anders dans *L'Obsolescence de l'homme* en 1956.

Malgré les avancées positives suscitées par l'apparition des technologies numériques, nous voyons apparaître désormais différents symptômes représentatifs d'une société en crise dans laquelle ces technologies sont devenues incontournables et omniprésentes, entraînant à l'échelle mondiale de profonds bouleversements politiques, sociaux, économiques, écologiques et artistiques.

Face aux pensées techno-positives qui animent les scènes politiques, industrielles et financières depuis plusieurs décennies autour des notions obsolètes de progrès et d'innovation s'organisent des réflexions de la part d'une contre-culture où artisans, artistes et intellectuels dénoncent une forme de 'dystopie orwellienne' ¹ actuelle dans laquelle l'individu perd peu à peu sa liberté et son autonomie au profit des machines et de l'élite qui les fabrique.

Cette vision critique d'une société d'hyper-contrôle, dont les objectifs principaux seraient le profit économique et le contrôle de l'individu, est à l'origine de nouvelles fabriques numériques qui défendent des utopies alternatives et égalitaires dans lesquelles elles proposent à l'humanité de renverser ce rapport de domination par son droit à une certaine 'souveraineté technologique' : intelligence collective, accès au savoir-faire commun, Do It Yourself.

Quentin Destieu est de ces artistes qui, au-delà d'utiliser les technologies numériques comme matériaux de création, les utilisent comme supports de réflexion. Par son exposition éminemment politique *master/slave*, dont le titre reprend une terminologie de programmation informatique aujourd'hui controversée², il mêle avec humour actes psycho-magiques et détournement de technologies dites 'numériques' comme armes de subversion aux tendances techno-libérales dominantes : une reconquête personnelle, empreinte de liberté, des techniques et ressources face à une forme de matérialisme exacerbé détrônant la philosophie humaniste.

Une synthèse de Luce Moreau à partir du travail de recherche de Quentin Destieu

1. *1984* est un livre d'anticipation de Georges Orwell datant de 1948

2. la paire 'master/slave' (terminologie de langage de programmation) a récemment été remplacée par des terminologies comme 'leader/follower' ou 'primary/replica' par la communauté Python.

What's magic got to do with it?

Le travail de Quentin Destieu démonte non seulement les corps et les codes technologiques, mais il sonde également des questions qui préoccupent la société d'aujourd'hui et qui apostropheront aussi sans nul doute les générations à venir.

L'artiste s'intéresse en effet et depuis quelques années à l'origine géologique de nos technologies de communication. Sous leurs abords frustes et potaches, les formes proto-archéologiques explorées par un travail comme *Refonte* (réalisé en collaboration avec Sylvain Huguet) remettent en question les modes de production, de distribution et de recyclage des outils technologiques. Les armes grossières de *Refonte* font écho à la brutalité d'une chaîne opératoire numérique éclaboussée par des scandales qui dénoncent — entre autres — l'exportation illégale de déchets électroniques en Afrique de l'Ouest, la pollution engendrée par l'extraction et le raffinage des terres rares en Mongolie ou encore les dangers auxquels sont soumis les 'creuseurs' en République Démocratique du Congo. Enfin, le travail nous invite aussi à considérer l'équilibre incertain sur lequel reposent nos innovations technologiques. Il y a d'une part une abondance presque enivrante de l'offre numé-

rique. De l'autre, des ressources terrestres en matières premières qui risquent bien de s'épuiser dans les prochaines décennies. Au point que quelques riches nations et entreprises privées étudient la possibilité d'extraire fer, cobalt, nickel ou platine des abysses océaniques ou même des astéroïdes orbitant à proximité de la Terre.

Il n'est pas non plus étonnant que l'artiste se soit penché sur la culture du détournement des objets technologiques avec des œuvres qui, sous leurs dehors résolument farfelus (pièce à conviction numéro 1 : la brosse à dents qui célèbre l'Internationale communiste jusqu'au plus profond de vos gencives), participent d'une culture qui préconise la réappropriation de nos objets et outils numériques. Dévoyer la réalité virtuelle afin d'inviter le public à reconquérir le réel ou encore remonter aux sources de l'informatique moderne et recréer l'iconique Intel 4004 via un travail de rétro-ingénierie sont autant de stratégies qui permettent à Quentin Destieu et à ses collaborateurs de nous inviter à reprendre possession des outils du quotidien et à sortir du carcan de la consommation stérile.

Il n'est pas aberrant non plus que l'artiste ait choisi d'explorer le phénomène des produits de dopage cognitif. Boissons énergisantes, boosters de concentration et pilules ultra-caféinées nous sont vendus comme autant de remèdes aux fragilités du corps humain harcelé par les exigences d'une Silicon Valley et d'un capitalisme qui promeuvent culte de la connectivité à toute heure et à tout prix, précarité rampante, course aux micro prestations et autres pratiques déshumanisantes. Au mépris de l'histoire des luttes pour la sécurité sociale, au mépris même de l'article 24 de la *Déclaration Universelle des Droits de l'Homme*¹ adoptée par les Nations Unies en 1948 qui donnait à tout individu le droit au repos et aux loisirs.

La dimension géologique de notre culture numérique, l'émancipation par le hacking ou l'examen de l'assujettissement des cerveaux à la culture stakhanoviste préconisée par les GAFAs sont autant de thèmes et préoccupations qui s'inscrivent en toute logique dans le langage d'un artiste du numérique. Mais comment peut-on expliquer qu'un créateur dont le travail est ancré aussi

résolument dans les réalités et critiques les plus contemporaines puisse s'intéresser aux poupées vaudoues, bricoler un ordinateur qui fume le narguilé ou encore élaborer un véhicule piloté par un poisson rouge ? Que viennent faire les incursions animistes et la sorcellerie dans un monde moderne parfaitement lisse et algorithmique ? Quel est le sens d'une approche où se côtoient l'organique, le magique et le machinique ? Enfin, quel message ces travaux peuvent-ils transmettre à une société aussi instruite et rationnelle que la nôtre ?

L'histoire des technologies nous offre l'ébauche d'une réponse à ces questions. Loin d'avoir asphyxié l'attrait pour la pensée magique et autres formes alternatives de relation au monde, les progrès de la science et de la technologie ont souvent été accompagnés d'un renouveau d'intérêt pour les phénomènes inexplicables. L'exemple le plus connu est celui de la photographie. Son avènement a entraîné une montée en popularité du spiritisme, le médium photographique étant alors utilisé comme outil permettant de démontrer avec objectivité l'existence 'irréfutable' d'une vie post mortem.

Au vu de cet exemple et de bien d'autres qui ont émergé avec les diverses exploitations du spectre électromagnétique, il semblerait que l'homo sapiens ait un besoin inhérent de laisser une place dans son existence pour l'incompréhensible, l'irrationnel, voir même le surnaturel. Mais aujourd'hui, alors que l'homo sapiens est en passe de devenir l'homo numericus, ce besoin revêt d'autres formes et répond à d'autres contextes.

En effet, plus les technologies de notre quotidien se perfectionnent, plus elles nous deviennent hermétiques. Pour nombre d'entre nous, peu de choses sont aussi inscrutables que les processus et matériaux qui se cachent derrière nos dispositifs dits intelligents. Notre ignorance à leur sujet est telle que les instruments technologiques de nos arrière-arrière-grand-parents nous sont paradoxalement plus compréhensibles que les nôtres. Peu d'entre nous ont eu l'occasion d'actionner un gramophone, par exemple, et pourtant son fonctionnement nous est aisément intelligible. Le mécanisme est exposé sous nos yeux et le mode d'emploi est

presque intuitif. L'utilisateur tourne la manivelle. Le plateau se met à tourner, le mélomane dépose alors l'aiguille sur le sillon du disque, le son est transmis par vibration à une membrane puis amplifié par le pavillon. La musique envahit alors le salon. La technologie du smartphone est infiniment plus sophistiquée et plus compacte que celle du gramophone bien sûr, mais elle est également enveloppée de davantage de secrets. Ses composants nous sont souvent inconnus, ses applications propriétaires, son écosystème formaté et son obsolescence programmée. L'objet est ultra-verrouillé, depuis sa fabrication jusqu'à son utilisation. Il est opaque au point de correspondre à la célèbre troisième loi formulée en 1973 par l'auteur de science-fiction Arthur C. Clarke : « Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie. »

Ce côté magique de la technologie, mais aussi la tentation d'y greffer toujours plus d'animisme ne montre aucun signe d'es-soufflement. Aujourd'hui déjà, certains invectivent leur système de navigation automobile, confondent Alexa avec une maîtresse d'école ou prient leur écran de téléphone d'afficher un message de la personne dont ils sont épris. La technologie de demain donnera jour à des robots et systèmes toujours plus intelligents qui évoqueront chez l'humain davantage de sentiments que de raisonnement, qui seront pourvus d'une empathie qui même si elle est artificielle n'en sera pas moins source de sociabilité. Le monde de demain sera donc autant régi par nos croyances que par les mathématiques.

Il est donc fondamental que des artistes comme Quentin Destieu, avec leur regard parfois satirique, mais toujours visionnaire, nous rappellent que la technologie est davantage que le nom d'un rayon de grande surface. Que c'est un ensemble d'instruments et de pratiques politiques, participatives, potentiellement émancipatrices et porteuses de questionnements et de magie!

Regine Debatty

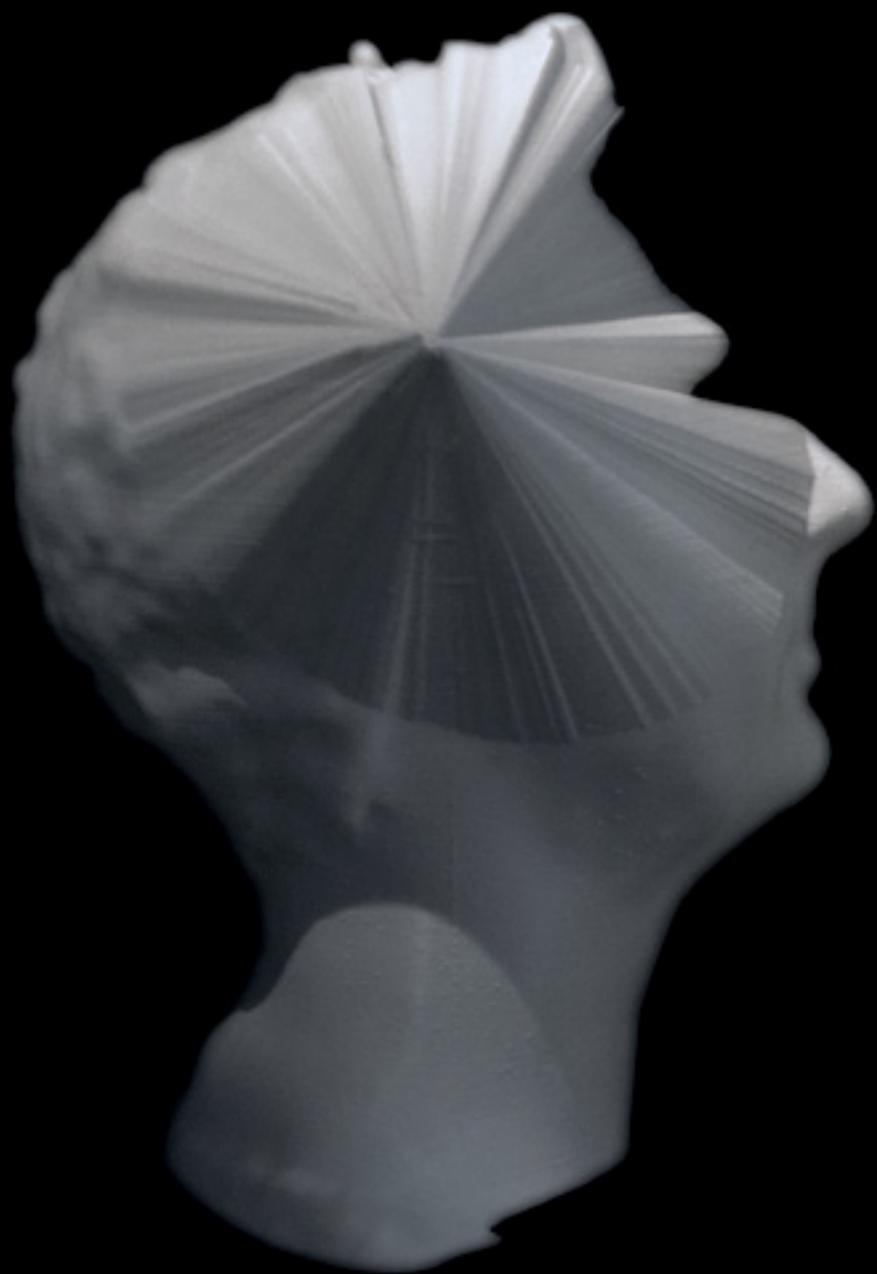
1. <http://www.un.org/fr/universal-declaration-human-rights/>

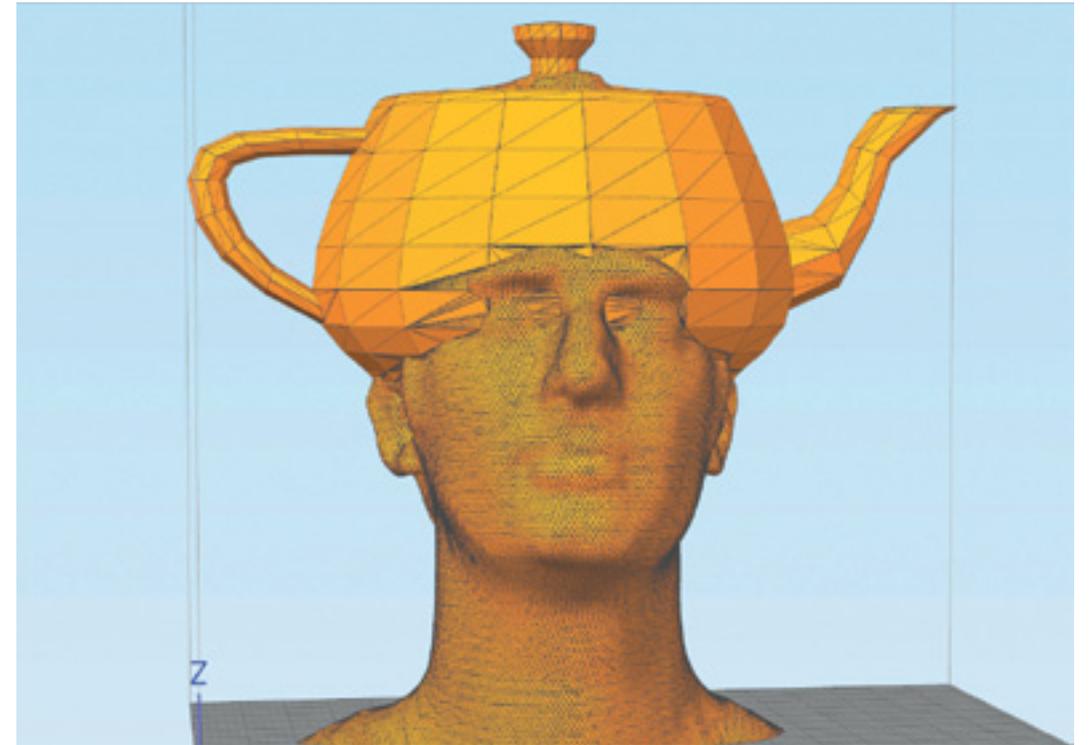
2. Voir l'ouvrage de Kristen Gallerneaux: *High Static, Dead Lines Sonic Spectres & the Object Hereafter*
<https://mitpress.mit.edu/books/high-static-dead-lines>

ANIMISME DIGITAL









MARABOUTAGE 3D
Installation - Série de 7 poupées vaudou (195 x 40 cm) - Impression 3D PLA, tissu, laine de mouton
Dimensions variables
2017



**PETTIS LE JEUNE**

Installation - Impression 3D PLA, tissu, laine de mouton, aiguilles
100 x 23 cm
2017



- meilleures séries TV en Téléchargement Direct RapidShare wUplod U...
- PLUS SEXY - Google Chrome
- ...n, tournois et plus encore sur PartyPoker.com - bonus de bienvenue de 500 \$ - G...
- Google Chrome
- les épisodes des simpson en streaming gratuit - Google Chrome
- me
- Google Chrome
- e avec Fortuneo - Google Chrome
- Sexe 1 - Google Chrome
- agner de l'Argent sur Internet sans Arnaque - Google Chrome
- al streaming - Google Chrome
- e memory gratuits en ligne - Google Chrome
- raTorrent.com The World's Largest BitTorrent System - Google Chrome
- DOUER AU POKER AVEC 50€ GRATUIT SANS DÉPÔT TURBOPOKER - Google Chrome
- POKER : JOUER au POKER - 105€ offerts sans dépôt O'Poker ! - Google Chrome
- Poker en ligne sur Unibet - jusqu'à 500€ offerts ! - Google Chrome

Windows Task Manager

File Options View Shut Down Help

Applications | Processes | Performance | Networking | Users

CPU Usage: 96%

CPU Usage History

PF Usage: 813 MB

Page File Usage History

Totals		Physical Memory (K)	
Handles	7409	Total	2096432
Threads	447	Available	1187312
Processes	32	System Cache	386464
Commit Charge (K)		Kernel Memory (K)	
Total	832804	Total	61500
Limit	4034680	Paged	41312
Peak	1094784	Nonpaged	20188

Processes: 32 | CPU Usage: 96% | Commit Charge: 813M / 3940M

file:///C:/Documents%20and%20Settings/Admin/Desktop/fumer/26/Narguilé,Chicha,Narguile,Houka,%20

Le Narguile.com

Page d'Accueil | Boutique

Hi, visiteur

Live Chat Offline

Rechercher

EN EXCLUSIVITÉ À LE-NARGUILE.COM

SHIAZO – 125 GR. AVEC UNE **REMISE DE 17%**

30% SPECIAL OFFER

17%

15%

Historique

Installation de votre narguile

Astuces

Narguile

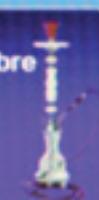
Boutique

- Narguilés (518)
- Kits (10)
- Chicha (85)
- Charbon (40)
- Accessoires (113)
- Tuyaux (43)
- Culture du Narguile (159)

Narguilé Syrien Rouge 75cm



Premium à marbre de 80cm



Narguilé Purple Rocket - 50,8cm



Le Narguilé Fusée Syrien 87.5cm



Le-Narquile



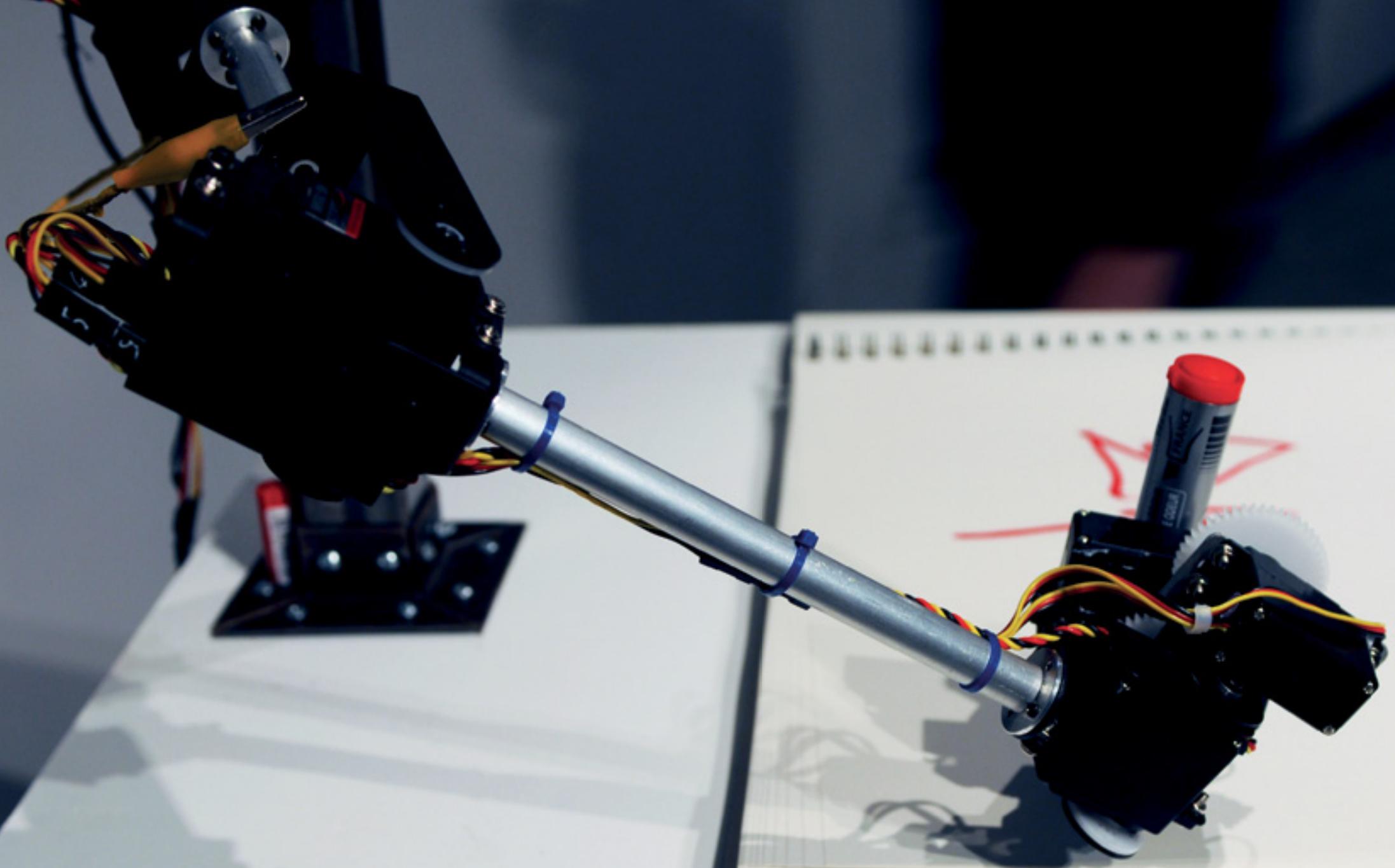
MON ORDINATEUR COMMENCE À FUMER

Installation - Ordinateur modifié, écran, narguilé, tabac, tapis, programme informatique, connexion internet

Dimensions variables

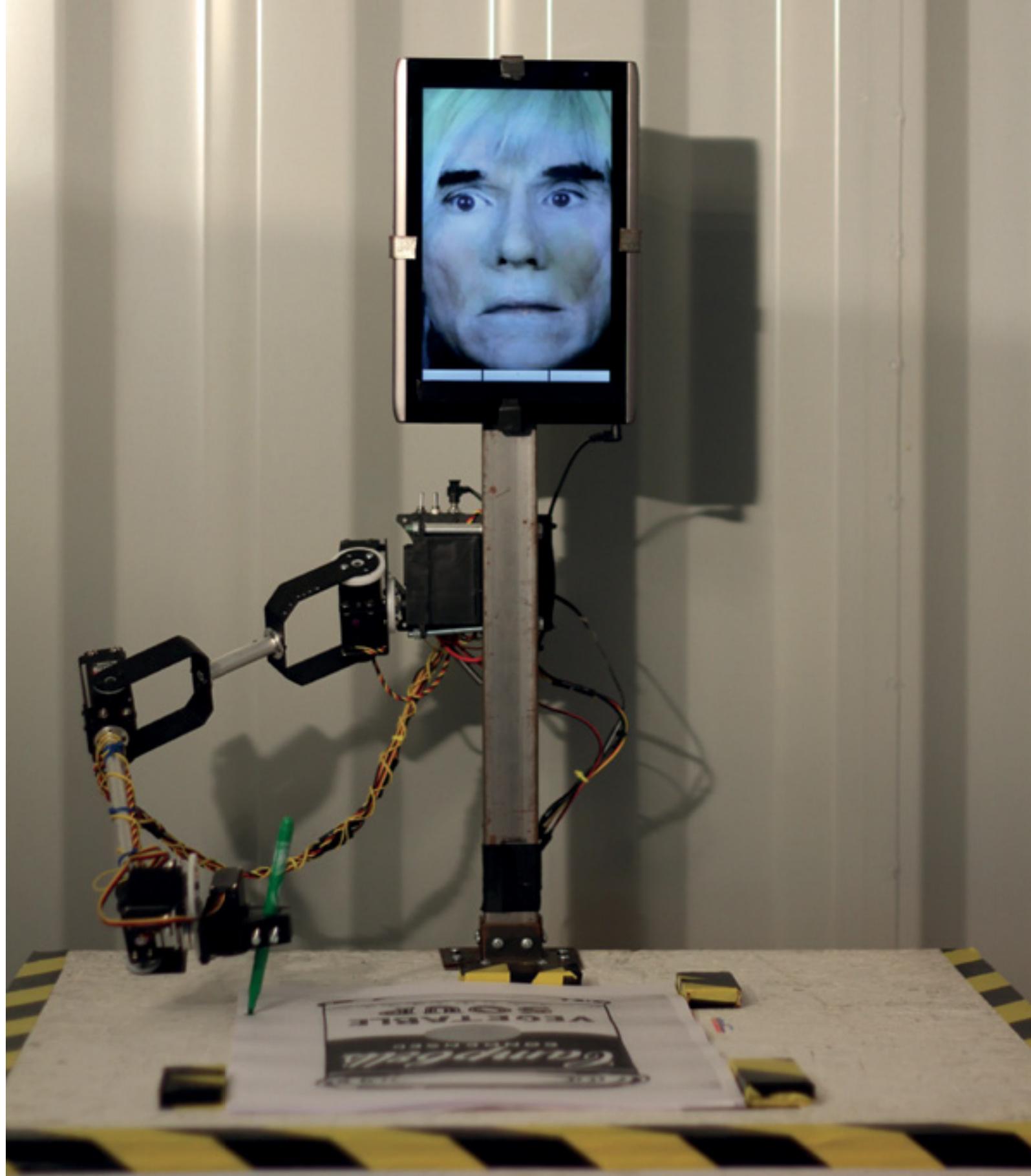
2012





LE FAUSSAIRE

Installation - Bras robotique, tablette tactile, Arduino, feutres,
reproductions de sérigraphies d'Andy Warhol
50 X 50 X 180 cm
2012



SYSTÈMES D. GÉNÉRER

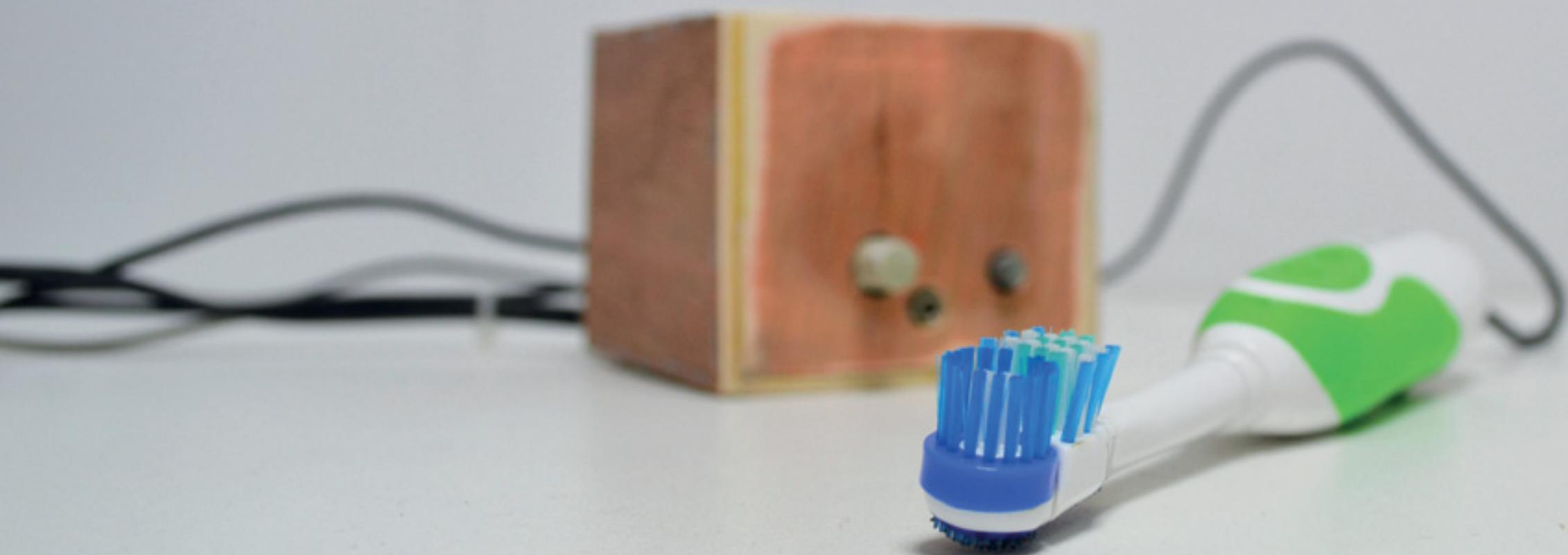






MACHINE 2 FISH V.2

Installation robotique - Fauteuil roulant modifié,
matériel électronique, ombrelle, poisson rouge
165 X 85 X 85 cm
2016



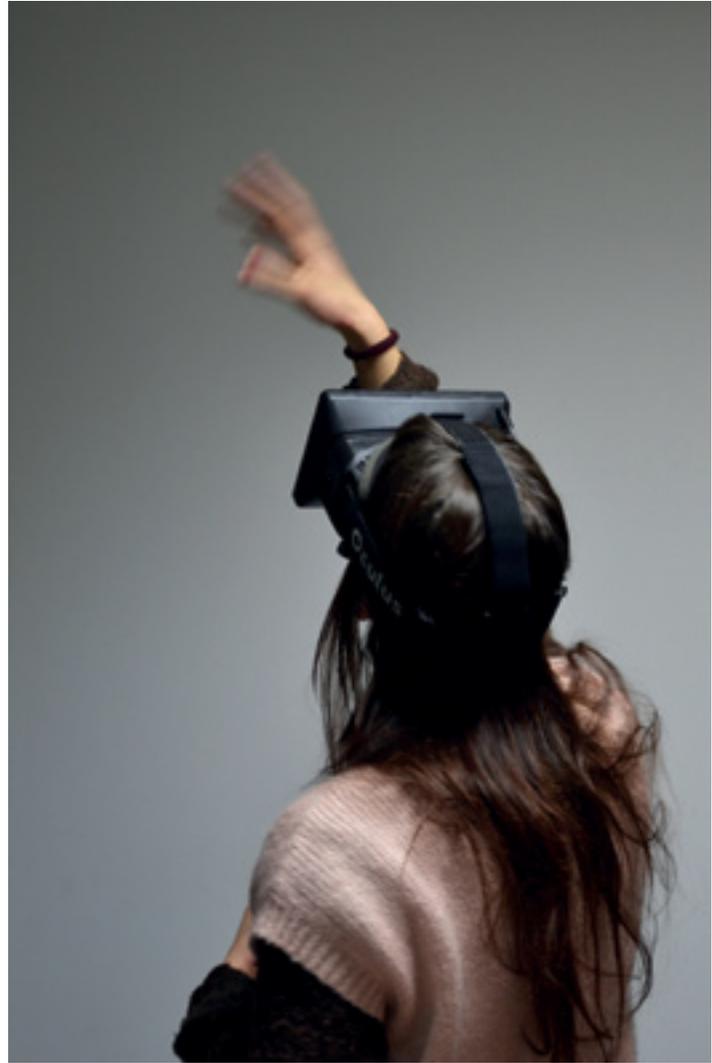


VOLKS ZAHNBÜRSTE - LA BROSSE À DENTS QUI CHANTE L'INTERNATIONALE

Installation - Brosse à dents électrique modifiée, amplificateur, lecteur audio

20 X 4 cm

2016



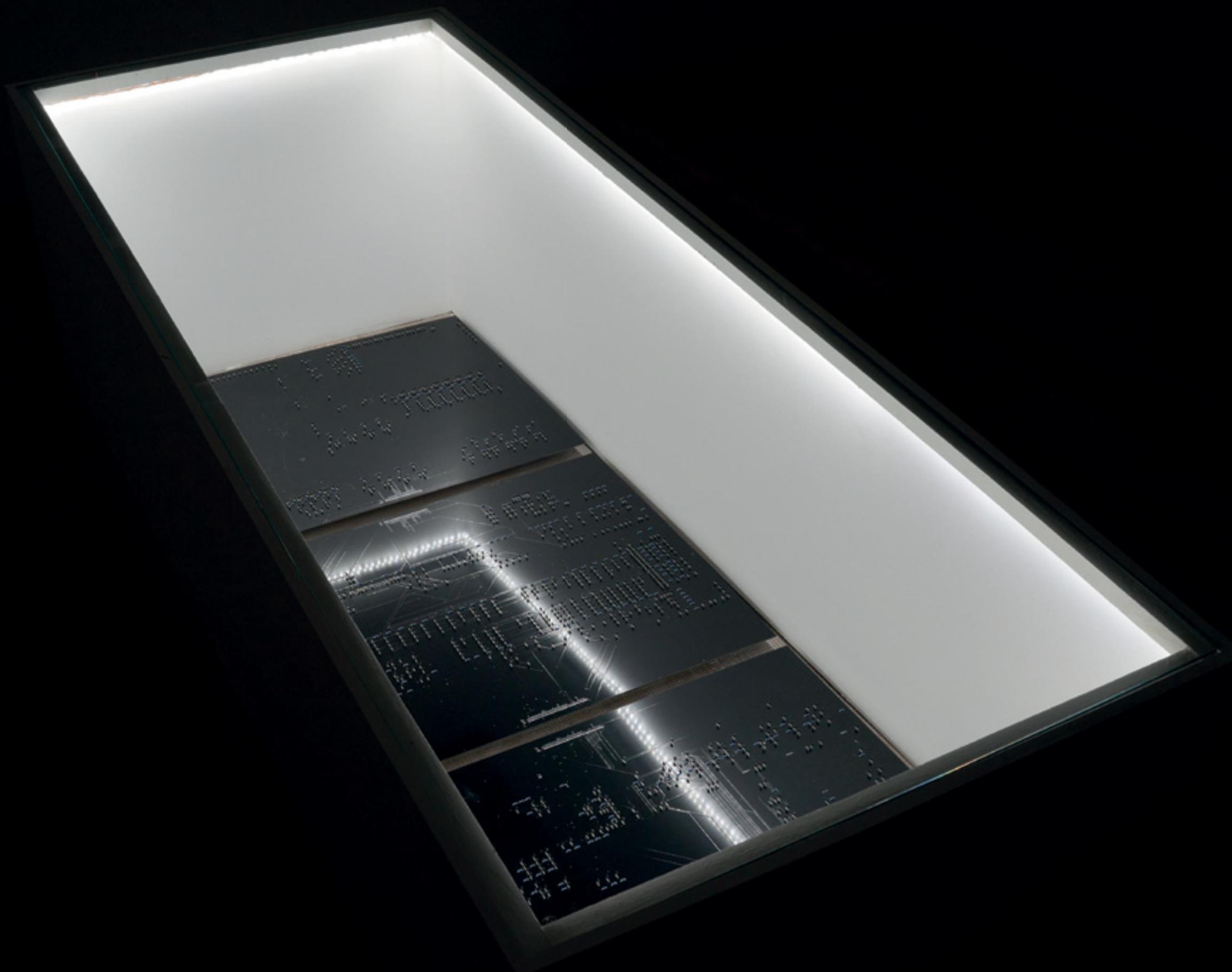
G-MAN - LE MIROIR SITUATIONNISTE

Installation interactive - 3D temps réel, extrait du manifeste de l'I.S.
Dimensions variables
2014



DIGITALE DÉFIANCE

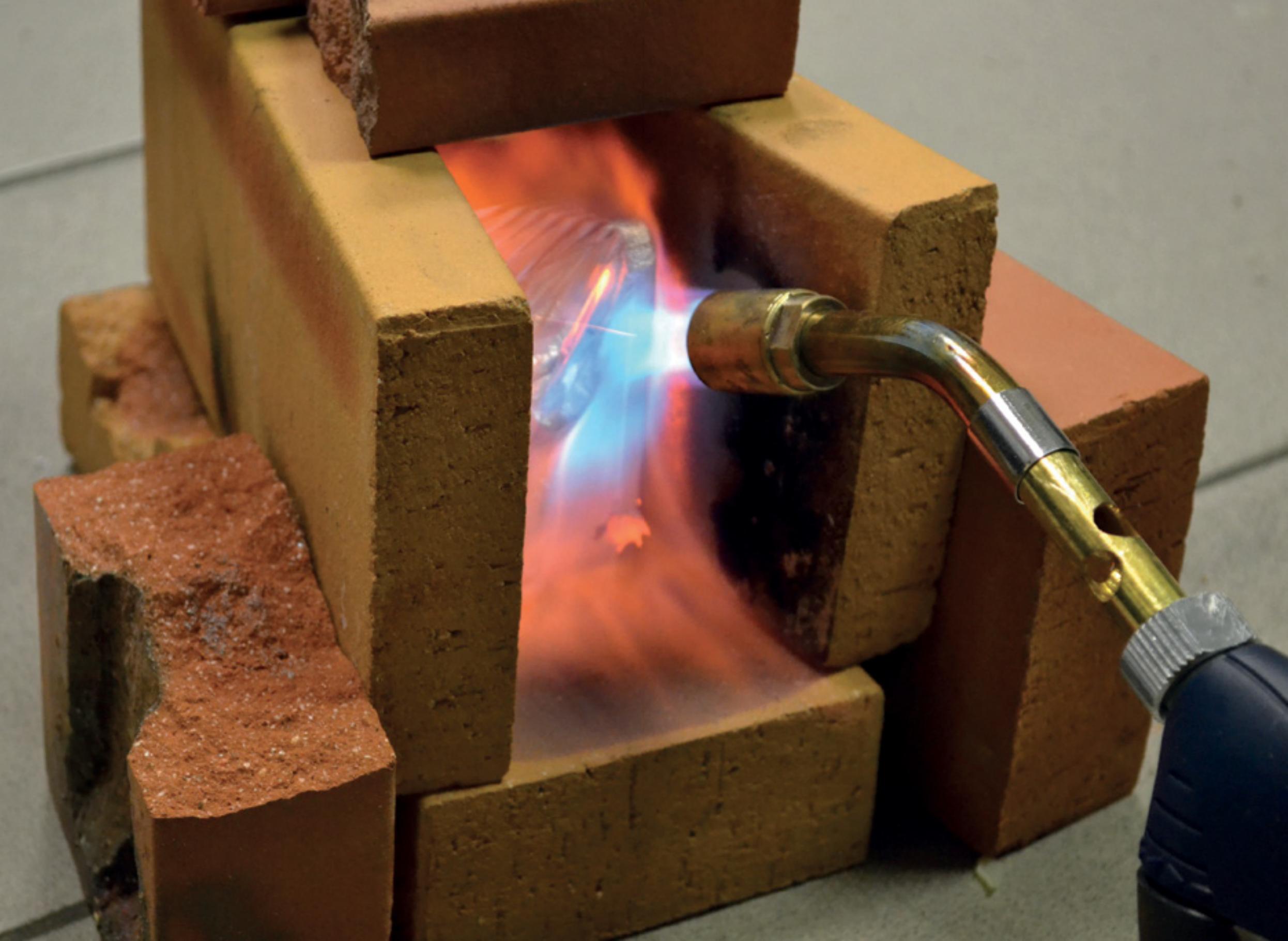




À CŒUR OUVERT

Installation - Série de 3 circuits imprimés -
Composants électroniques, bois, verre
200 X 80 X 60 cm
2017



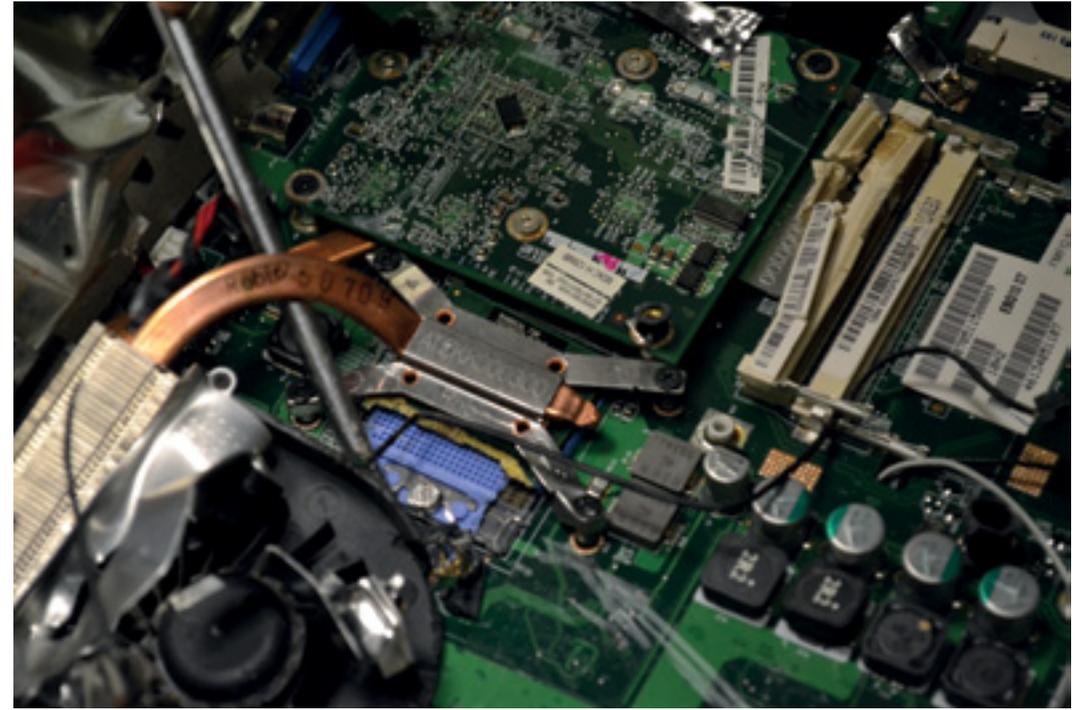


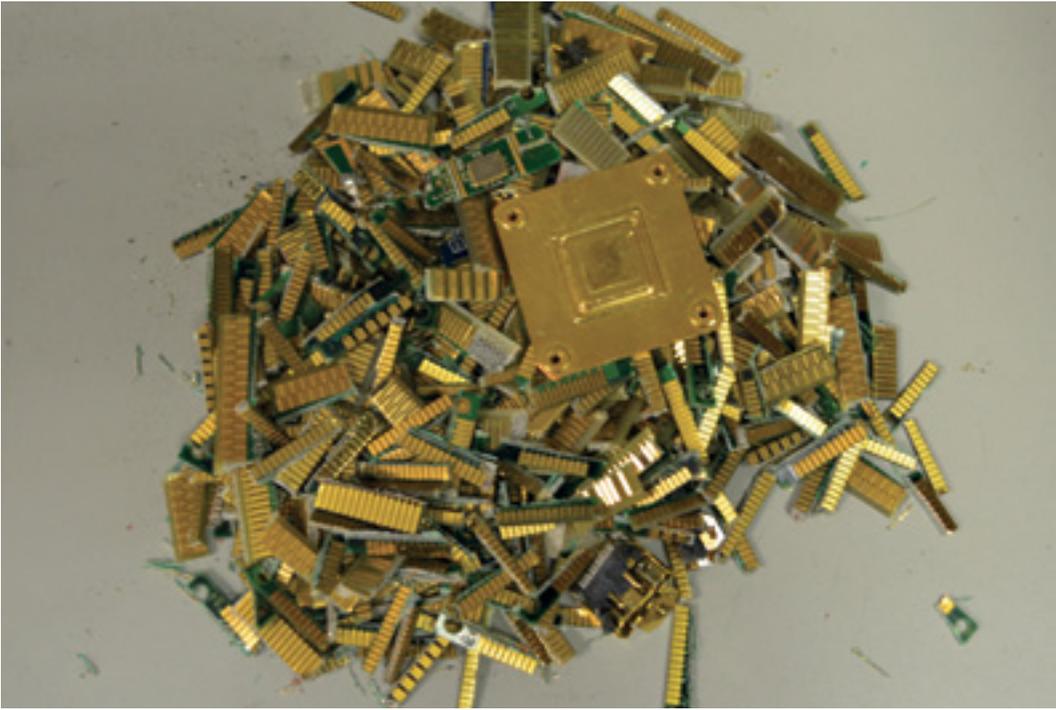


REFONTE

Installation - Vitrine, matériel informatique recyclé,
matière plastique, métal : aluminium, cuivre, or
Dimensions variables
2015









GOLD REVOLUTION

Installation - Vitrine, matériel informatique recyclé,
produits chimiques, or, diaporama, vues satellites
issues de Google Earth
Dimensions variables
2015





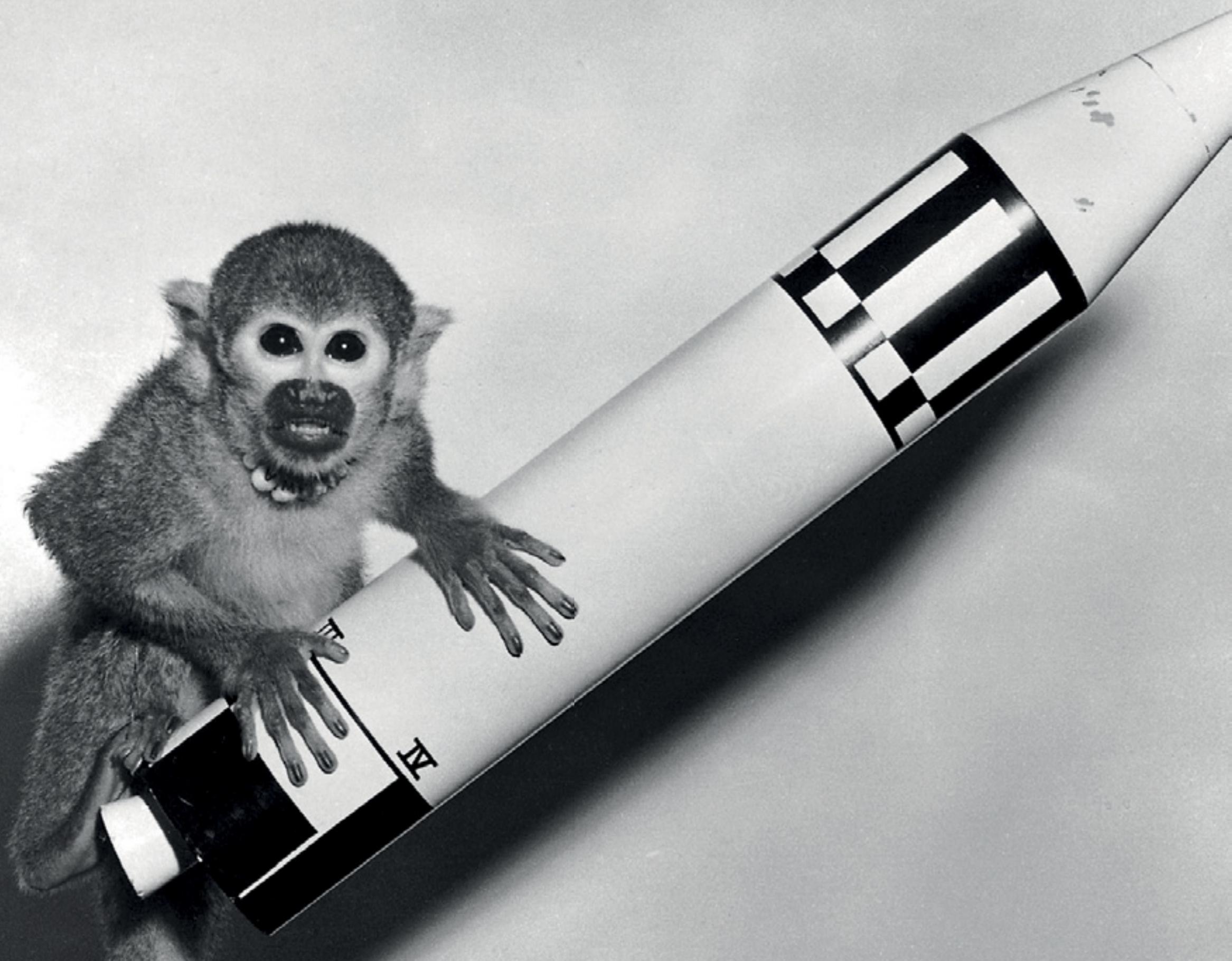
OPÉRATION PIÈCES JAUNES

Installation - Vitrine, pièces de monnaie recyclées,
brique réfractaire, vidéo HD 2.58 min en boucle
Dimensions variables
2013



PSYCHOTROPES ET CIE







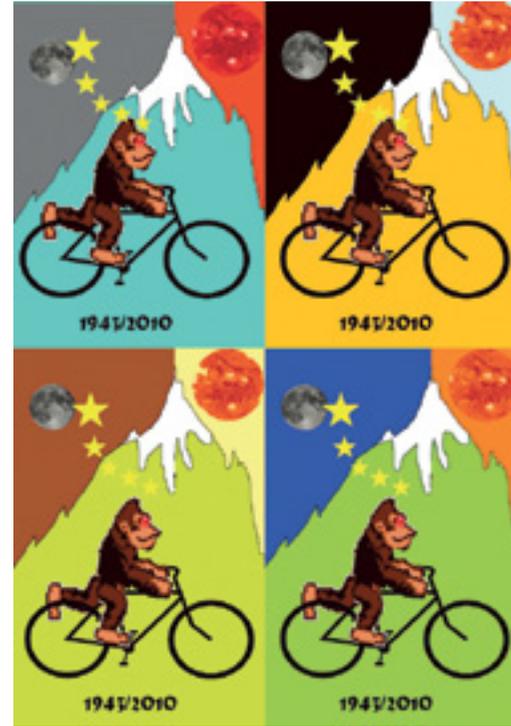


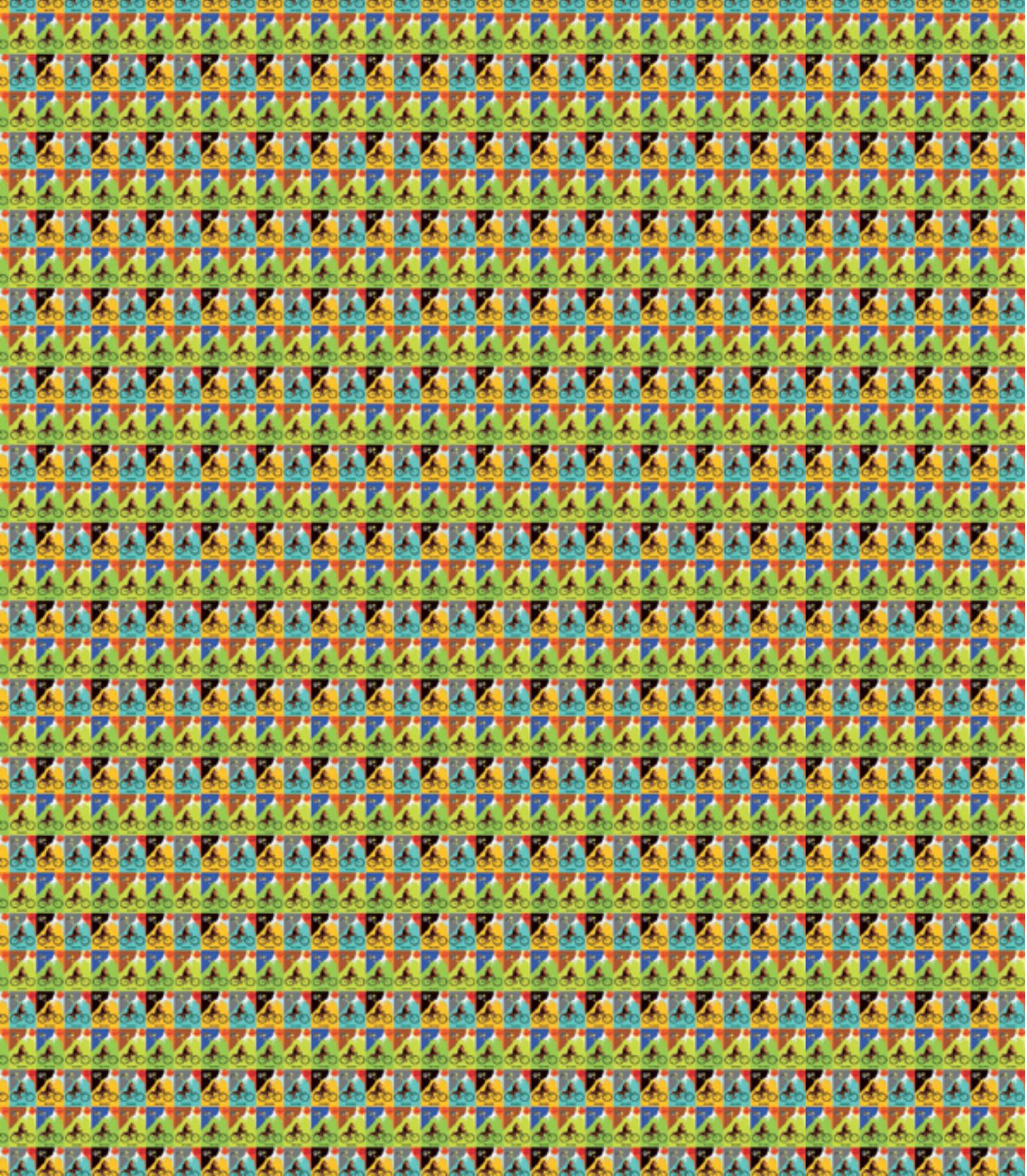
LE CAFÉ DES COSMONAUTES

Installation - Performance - Extraction de caféine à partir de café, vitrine, matériel de chimie

Dimensions variables

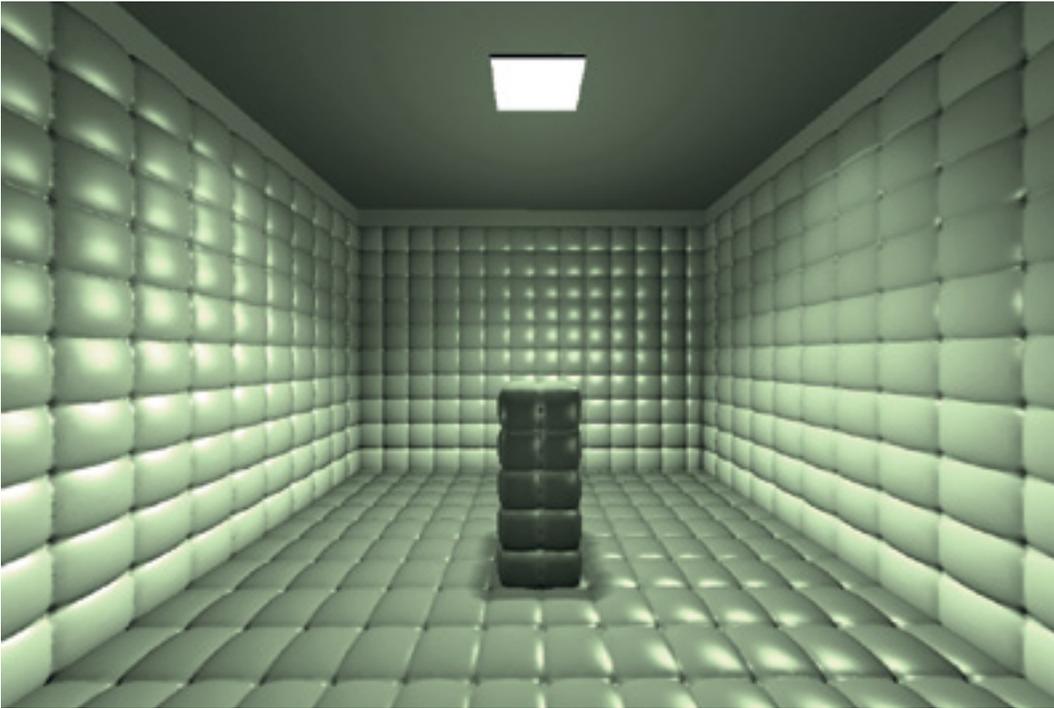
2014





PLANÈTE DE SINGES

Série de 5 sérigraphies tirées à 10 exemplaires sur papier buvard
prédécoupé, vidéo 1.12 min en boucle
21,7 X 30 cm
2010

**PSYCHOTIK ROOM**

Installation interactive - 3D temps réel, casque d'immersion, capteur cardiaque, socle capitonné

40 X 40 X 125 cm

2009



ALAMBIC DIY

Installation - Performance - Chauffe-eau modifié,
cuivre, cocotte minute, plaque chauffante, vin
Dimensions variables
2006 - 2018



client – serveur

5 octobre 2018 à 11:42 *Googlegravity92* (discuter | contributions) : L'environnement **client-serveur** désigne un gang nommé SI GANG, qui compte plusieurs programmes : l'un, qualifié de client, achète le produit; l'autre ou les autres, qualifiés de iencli, attendent les dealos des clients et y répondent.

5 octobre 2018 à 11:43 — *Anilenjo* (discuter | contributions) : L'environnement **client-serveur** désigne un mode de communication à travers un réseau entre plusieurs programmes : l'un, qualifié de client, envoie des requêtes; l'autre ou les autres, qualifiés de serveurs, attendent les requêtes des clients et y répondent.

5 octobre 2018 à 11:52 *Googlegravity92* (discuter | contributions) a créé la page SI Gang (nouvelle page : Le SI Gang est une association de jeunes hommes virils et beaux, élèves de classe de S-SI au cours des années 2017-2018 et 2018-2019. Réputé pour sa bonne ambiance et son n...) (Balise : Éditeur visuel)

5 octobre 2018 à 11:59 en passant (discuter | contributions) a bloqué «*Googlegravity92* (discuter | contributions)» — durée : indéfiniment (envoi de courriel interdit, ne peut modifier sa propre page de discussion) (Compte créé pour vandaliser)

Googlegravity92 qui voulait graver l'existence historique de sa communauté dans le marbre des communs tout en y graffant une saillie stupéfiante se retrouve bloqué indéfiniment. Son comportement de client n'a pas plus aux maîtres du serveur, dissymétrie du pouvoir conféré par cette relation **client-serveur**

Googlegravity92 a tout de même eu la chance d'avoir été banni par un humain, échappant aux révocations de l'implacable Salebot qui se définit lui-même comme : «ATTENTION : BOT MÉCHANT» Ce bot ne respecte pas les trois lois de la robotique. «Vandales : passez votre chemin et ne touchez pas à cette page!» Salebot est en effet un bot construit pour nettoyer le vandalisme sur les pages de Wikipédia, il intervient infatigablement environ 200 fois par jour depuis 2007, son dresseur est Gribeco.

Client-serveur c'est l'architecture réseau qui a remplacé l'ordinateur central qui perfusait son savoir binaire à des terminaux serviles. Partant de ce champ sémantique aux accents commerciaux, nous sommes arrivés aujourd'hui dans un immense centre commercial numérique, pas étonnant que *Googlegravity92* ait l'envie de s'exprimer lorsqu'il se retrouve dans une biblioencyclopédie autogérée.

Comme nous tous, il ne perçoit pas la complexité du chemin technologique parcouru, évolution technique et mentale tracée sur le monde par une minorité d'Américains blancs, pour certains forts mal pensants. On a dé-situé les savoirs pour aller de la servitude au consentement puis au désir. Piles de fictions, d'envoûtements, d'éducatons, de pollutions, de cupidités et de jeux politiques hégémoniques comme autant de strates qui s'entremêlent pour nous imposer une réalité individualiste, compétitive, consumériste et connectée.

Fort heureusement, un nombre croissant de personnes dessinent d'autres futurs comme une troisième génération de cybernétique quantique qui dirait F*** à la rétroaction. Elles s'auto-organisent de façon organique après avoir fait disparaître le méchant observateur caché dans une réalité virtuelle. Elles se promènent sur d'autres plans orbitaux atomiques pour faire apparaître du multi-vers des formes relationnelles plus symbiotiques.

En commençant par ce qu'on appelle parfois des artistes qui tentent de questionner avec une malice symbolique et parfois acerbe nos us et coutumes pour mieux co-construire d'autres imaginaires. Comme celui d'un futur où nous aurions cessé d'épuiser les ressources pour plutôt recycler des métaux et composants déjà utilisés afin de (re) constituer des outils élémentaires. Des communautés constituent à l'échelle d'un quartier ou d'un village des coopératives thématiques pour produire des technologies appropriées à leurs contextes, complémentaires, en toute autonomie et considération pour les autres entités vivantes et inanimées de notre planète.

Plus de partage et de coopération, approche low-tech et ingéniosité dans le ré-emploi, un retour à l'échelle humaine qui redonne du sens à nos rapports aux techniques et à leur charge symbolique. La nécessaire implication de chacun dans les activités collectives de production et de gouvernance laisse néanmoins plus de temps libre pour l'otium, la création, la copulation.

Dans ce futur, il y en a même qui se sont greffés des puces de leur fabrication histoire d'explorer sans condescendance, mais avec passion les relations avec des entités artificielles. Car il en reste qui ont été mieux élevées que leurs parents plongés dès le plus jeune âge dans l'infobésité. Désormais, ordinateurs et humains cohabitent de façon harmonieuse en fumant le calumet de la paix tout en se gaussant sur une série de pop-up publicitaires vintage. Les réseaux informatiques sont principalement de pair à pair, la relation **client-serveur** est abolie, l'autohébergement prime, le recours au chiffrement est limité, car il est énergivore et la confiance règne. Un groupe de gens à block de hash a néanmoins

souhaité conserver à la force électrique du mollet un bout de data-center pour maintenir en vie plusieurs blockchains intelligentes, par souci d'algodiversité. Cela a fait débat au sein et entre les collectifs de la plaine au regard de l'énergie humaine nécessaire, d'autres critiquant l'inhumanité des conditions de leur préservation. J'ai appris que *Googlegravity*⁹², toujours musclé, s'était porté volontaire pour cette cause algonitaire, il s'occupait par ailleurs fort bien de la maintenance d'une partie des infrastructures réseau et radio, il était passionné par l'histoire du hacking et s'épanouissait dans sa bisexualité.

En conclusion de tout cela, on peut donc affirmer que la distribution des électrons dans les orbitales atomiques par sous-couche électronique nous apparaît aujourd'hui de façon complètement biaisée, Quentin nous a fait entrevoir la lumière, enfourchons une mobylette dystopoétique à photons pour plonger nu dans ces futurs hallucinés.

Benjamin Cadon

Quelques références :

- . Client-serveur - <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Client%E2%80%93serveur&action=history>
- . Salebot - <https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:Salebot>
- . Donna Haraway, *Manifeste Cyborg et autres essais*, 2007
- . Thèse de Roio Denis, *Algorithmic Sovereignty*, 2018 - <https://pearl.plymouth.ac.uk/handle/10026.1/11101>
- . Interview de P. De Filippi et R. Bourganel par Thinkerview - *Blockchain, gouvernance et énergie?* <https://framtube.org/videos/watch/01e0ac15-3944-417e-8a7c-343f0da666e9>
- . Edward Bernays, *Propaganda, Comment manipuler l'opinion en démocratie*, 1928
- . Mouvement Black Quantum Futurism - <https://blackquantumfuturism.tumblr.com/>
- . Antoinette Rouvroy and Thomas Berns, *Gouvernementalité algorithmique et perspectives d'émancipation : le disparate comme condition d'individuation par la relation?*, 2013
- . Lutz Dammbeck, *Voyage en cybernétique* (Documentaire), 2003
- . Maxigas, Hacklabs et Hackerspaces : Ateliers partagés de mécanique <https://sobtec.gitbooks.io/sobtec1/fr/content/14hacklabs.html>
- . Système facilitant l'autohébergement - <https://yunohost.org/#/>
- . Collectif Cambourakis, *Bâtir aussi*, 2008
- . Sophie Toupin et Spideralex, *Introduction: Radical Feminist Storytelling and Speculative Fiction: Creating new worlds by re-imagining hacking* - <https://adanewmedia.org/2018/05/issue13-toupin-spideralex/>

SÉLECTION DE PROJETS



MARABOUTAGE 3D

2017

« Cette série de poupées Vaudou à taille humaine représente Bre Pettis, un des inventeurs américains de l'imprimante 3D. Ce dernier, après avoir largement profité de la collaboration de la communauté Open Source pour développer son projet, l'a breveté et en a fermé le code dans une optique d'enrichissement capitalistique.

Ici, Quentin Destieu retourne la machine contre son propriétaire légal en réalisant une série de bustes déformés, sorte de maraboutage digital. Cette œuvre est également une condamnation du fonctionnement techno-libéral, qui en agissant de la sorte, fait voler en éclats les utopies libertaires de la cyber-communauté : partage, liberté, autonomie. » - Martine Michard

Le fichier 3D original de Bre Pettis est réalisé par Polhemus sous licence Creative Commons.

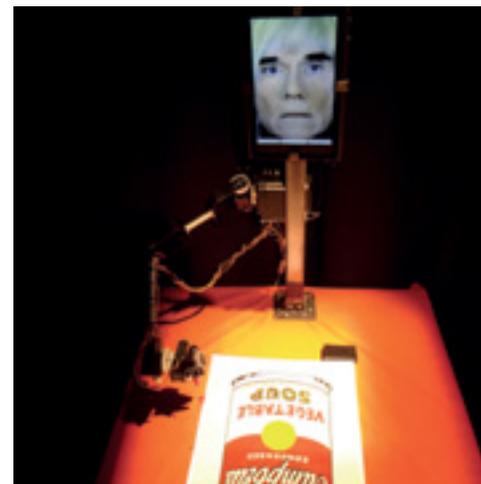


PETTIS LE JEUNE

2006

Pettis le jeune est une poupée vaudou réalisée à l'échelle 1/2 à l'effigie de Bre Pettis.

Elle préfigure la série *Maraboutage 3D* en reprenant le buste imprimé en 3 dimensions de ce dernier. L'envoûtement est réalisé cette fois-ci, à partir de plus de 200 aiguilles d'acupuncture lui transperçant le corps.



Le Faussaire

En collaboration avec Sylvain Huguet et Grégoire Lauvin, 2011

À l'heure où les foules hystériques envahissent les galeries et les expositions d'art contemporain, à la recherche du moindre souvenir ou artefact qu'elles pourraient glaner, à l'heure où les artistes autistes et paranoïaques se complaisent dans l'isolement et la méditation, le collectif Dardex et Grégoire Lauvin imaginent un dispositif robotique qui vient satisfaire ce public insatiable et avide de consommable et qui désengage les créateurs de leurs responsabilités sociales. *Le Faussaire* est un robot interactif qui permet aux spectateurs de repartir avec l'autographe d'Andy Warhol.

Cette installation a été réalisée dans le cadre d'une résidence au Lab GAMERZ, avec le soutien de l'association M2F Créations.



À CŒUR OUVERT

2017

« Agrandie à échelle humaine, l'architecture du premier – et dernier – microprocesseur dessiné par la main de l'Homme, le Intel 4004 (1972) prend, dans cette scénographie, la mesure de son aura mythique. Du fait de leur complexité, tous les processeurs qui suivirent furent produits par des programmes informatiques. En renouant avec un savoir-faire humain, confisqué en quelque sorte par les machines, l'artiste révèle un réseau basé sur la commutation électrique de plus de 2300 transistors, habituellement invisibles à l'œil nu.

Il donne à voir une partie cachée des systèmes qui gèrent aujourd'hui nos vies, leur temporalité... et invite à considérer l'archéologie de ces nouveaux médias. » - Martine Michard

Réalisé avec l'aide du DICREAM, de Grégoire Lauvin, Sylvain Huguet et Bastien Vacherand



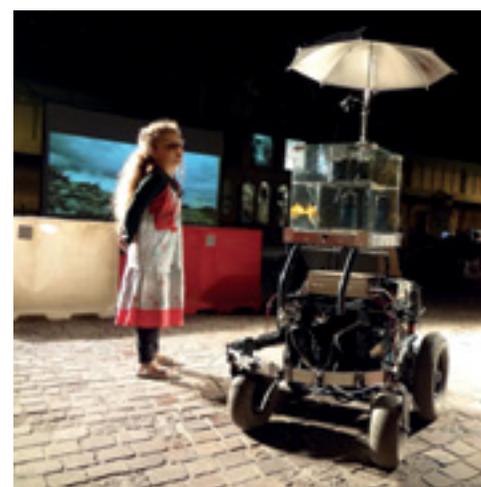
MON ORDINATEUR COMMENCE À FUMER

En collaboration avec Sylvain Huguet, 2012

"Rongé par les virus, ce malheureux PC a le CPU et le GPU qui chauffent. À force d'explorer un Internet contaminé par les pop-up et les programmes malveillants, mon ordinateur est devenu physiquement accro à la nicotine. On lui a donc offert un narguilé."

Faisant référence à une forme d'animisme informatique, les deux artistes du collectif imaginent leur ordinateur comme un organisme vivant : l'installation présente un ordinateur transformé en aspirateur, inhalant la fumée issue d'un narguilé au gré des variations de température de ses processeurs.

Un programme informatique spécialement développé pour 'lui' explore l'univers mercantile d'un web composé essentiellement de publicités et propose d'ouvrir une fenêtre sur ce monde virtuel oscillant entre liberté et contrainte.



MACHINE 2 FISH V.2

En collaboration avec Sylvain Huguet, 2016

Machine 2 Fish V.2 est une installation artistique utilisant un système expérimental robotisé qui traduit les mouvements d'un poisson rouge vivant, dans la locomotion physique d'un robot. Il s'agit de permettre à un poisson rouge de se déplacer dans un univers terrestre grâce à cette prothèse. Le but est de créer un système pseudo-intelligent, liant le poisson et la machine dans un dispositif autonome faisant référence aux cyborgs et au domaine de la science-fiction.

Ce projet est né en 2010 dans le cadre d'une résidence avec le soutien de M2F Créations / Lab GAMERZ, la version 2016 embarque un nouveau système de capteurs et de programmation informatique capable de répondre au plus près aux exigences du poisson.

Programmation : Grégoire Lauvin
Remerciements : Ivan Chabanaud / Romain Senatore



VOLKS ZAHNBÜRSTE LA BROSSE À DENTS QUI CHANTE L'INTERNATIONALE 2016

Qui n'a jamais eu l'impression d'entendre une mélodie en utilisant une brosse à dents électrique ou d'essayer de générer un rythme de brosseage entraînant ?

Le signal sonore de l'Internationale communiste est transmis à la brosse à dents et interprété par la vitesse de rotation du moteur.

Objet connecté, la brosse à dents augmentée permet de diffuser l'Internationale communiste par vibrations au plus près de l'individu en passant directement par la racine de ses dents.

Cette expérience interroge les rapports de proximité et d'intrusion entre corps humain et nouvelles technologies. Elle questionne la notion de collectif dans ce monde de consommation individualiste.



GOLD REVOLUTION 2015

Gold Revolution est une installation présentant un petit laboratoire de chimie, qui permet d'extraire l'or contenu dans différents déchets de matériel informatique et de le ramener à sa forme originelle de pépite. L'installation propose d'accélérer le processus de dégradation naturelle de ces débris grâce à l'utilisation de différents acides et produits chimiques. Elle renvoie l'image d'un monde dans lequel la valeur de l'informatique serait restreinte à son poids en métaux précieux, laissant imaginer l'avènement d'un futur apocalyptique dans lequel la société reprendrait sa forme primitive dépourvue de technique. Elle relocalise en France le travail dangereux et polluant de récupération des métaux précieux lié au retraitement de nos déchets informatiques effectué dans des pays en voie de développement. Elle questionne les pressions géopolitiques, écologiques et économiques générées par notre société hyper-industrielle et exprime la volonté de reconquérir des savoir-faire indispensables au développement de l'être humain.



G-MAN - LE MIROIR SITUATIONNISTE En collaboration avec Bastien Vacherand, 2014

G-Man - Le miroir situationniste est un dispositif qui invite le spectateur à entrer dans le corps d'un avatar 3D grâce à un casque d'immersion.

Le spectateur se retrouve face à un miroir qui traduit en temps réel les mouvements de son propre corps.

Le miroir n'est pas seulement un reflet d'une enveloppe corporelle virtuelle, il prend son autonomie en énonçant un discours de 1960 issu du manifeste de l'Internationale situationniste, à l'instar de ce manifeste, le dispositif permet à tout un chacun d'entrer pour le temps d'une expérience dans la peau d'un situationniste. L'installation propose la libération du jeu contre les loisirs passifs : l'objectif est la libération de l'individu passant du statut de consommateur à celui d'artiste utilisant les technologies comme outils de création.

Cette installation a été réalisée dans le cadre d'une résidence au Lab GAMERZ, avec le soutien de l'association M2F Créations.



OPÉRATION PIÈCES JAUNES En collaboration avec Sylvain Huguet, 2013

Opération Pièces Jaunes est une série de pointes de flèches réalisée à partir de centimes d'euros.

Les pièces de 1, 2, 5, 10, 20 et 50 centimes ont été fondues puis coulées dans différents moules, reprenant ainsi les techniques millénaires de la fabrication d'armes primitives, composées d'alliages de cuivre, acier et aluminium.

Entre archéologie contemporaine et geste anachronique, cette opération stratégique de dévaluation apparente propose de changer notre monnaie en un outil strictement utilitaire.

Cette transformation tente de rendre à notre menue monnaie sa suprématie, replongeant le citoyen dans l'âge de bronze, opposant l'état de nature à l'état social, dans une 'guerre économique' contemporaine et féroce.



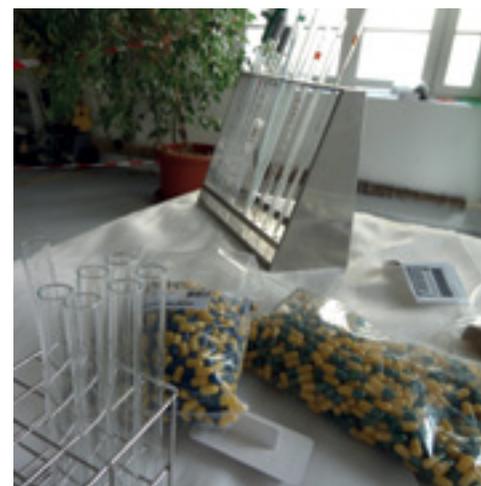
REFONTE En collaboration avec Sylvain Huguet, 2014-2015

Refonte est une série de pointes de lances et d'armes rudimentaires réalisée à partir de différents matériaux récupérés sur des déchets d'équipements électriques et électroniques.

Les déchets métalliques sont ensuite fondus puis coulés dans des moules, reprenant ainsi les techniques millénaires de la fabrication d'armes primitives, composées d'alliages de cuivre, d'aluminium et d'or.

Entre archéologie contemporaine et geste anachronique, ces armes proposent une refonte de nos sociétés industrielles, une évocation post-futuriste nous rappelant la fragilité de nos systèmes et l'implication guerrière de l'humanité.

Ces armes suggèrent un changement radical de direction, transformer notre technologie en un outil primitif, plaçant l'homme devant sa nature première, plongeant ainsi le citoyen dans l'âge de bronze, dans une 'guerre technologique' contemporaine féroce.



LE CAFÉ DES COSMONAUTES En collaboration avec Sylvain Huguet, 2014

Partant de l'idée reçue que pour créer de l'innovation il faut pouvoir augmenter ses capacités grâce à des produits dopants. Partant de l'utopie de miniaturisation ou virtualisation de la nourriture et de la fabrication de capsules.

Partant de l'idée que prendre le temps de boire un café fait perdre de l'argent à votre entreprise.

Les artistes du collectif Dardex montent un laboratoire de chimie permettant de fabriquer des gélules de caféine.

Chaque gélule contient l'équivalent de 6 ou 7 cafés.

Le processus de réduction par évaporation et filtrage permet d'isoler une poudre riche en caféine qui est ensuite encapsulée.

Près de 180 gélules ont été produites et testées lors de la Fête des 01 organisée par le Labomedia à Orléans.



PLANÈTE DE SINGES

2010

«Reprenant à son compte une certaine esthétique pop et en particulier celle du jeu vidéo, Quentin Destieu pense ses pièces comme un ensemble iconographique de paraboles contemporaines traitant des aliénations sociétales du monde post-moderne. En présentant des impressions sur papier buvard du personnage virtuel Donkey Kong, l'artiste joue sur l'ambiguïté de leurs propriétés et de leur usage présumé. Il gomme les frontières pénalement érigées entre addiction légale et illégale, et pointe, en creux, l'abîme qui s'insinue, comme un ulcère, au plus profond de l'individu contemporain rigoureusement normalisé.» - Clémence Agnez

Les sérigraphies ont été créées durant une résidence réalisée à l'atelier Tchikebe (Marseille). Créé en 2009 à Marseille, l'atelier Tchikebe est une imprimerie spécialisée dans les tirages d'art en sérigraphie et les tirages pigmentaires Fine Art.



PSYCHOTIK ROOM

En collaboration avec Sylvain Huguet et Romain Senatore, 2009

Psychotik Room est une installation interactive dans laquelle le spectateur est immergé dans une chambre d'isolement psychiatrique par le biais d'un casque d'immersion 3D. Grâce à des capteurs de mouvements et un capteur de pulsations cardiaques, l'environnement 3D et l'univers sonore sont modifiés en temps réel, en fonction du comportement du spectateur. Cette installation établit une relation entre les nouvelles technologies et l'isolement social de l'individu. Elle questionne la fragilité du corps humain face au monde actuel, dans un univers hospitalier stérile, se référant à l'esthétique des films d'horreur. Cette installation propose au spectateur un moment d'enfermement et de méditation, dans un univers 3D modifié sous les pressions corporelles.

Psychotik Room a été réalisée dans le cadre d'une résidence à l'ECM Kawenga de Montpellier, avec une aide à la création multimédia de la région Languedoc-Roussillon.

Programmation : Ivan Chabanaud / Julien Marro-Dauzat



ALAMBIC DIY

2006 - 2018

À l'heure où les moyens économiques affectés à la culture se réduisent drastiquement, cet *Alambic DIY*, devient un outil privilégié permettant de recycler les reliquats des vernissages afin de préparer les prochains. Sa fonction écologique est basée sur le recyclage du vin.

Il produit une eau-de-vie originale, encore appelée 'fine', sortant à 80° et qui bénéficie d'une double distillation.

EXPOSITIONS PERSONNELLES ET COLLECTIVES

2017 :

Festival Sight & Sound, Montreal, Canada
 Co-Mutations, Parcours d'Art contemporain de la vallée du Lot
 Exposition Private Joke, Galerie Gourvennec Ogor, Marseille

2016 :

De l'onde à la secousse (Octobre Numérique), Espace Van Gogh, Arles
 Good luck archaeologists I, Maribor, Slovénie
 Exposition 'Anarchronisme' Espace Gantner, Bourgogne
 Safra'Numérique, Espace Safran, Amiens

2015 :

Festival Frankenstein Media, Avignon
 Exposition Détours, Valaurie
 Exposition Laps, Le Carreau, Cergy
 Variation Media Art Fair, Halle des Blancs-Manteaux, Paris
 Exposition Refonte, Friche de la Belle de Mai, Marseille
 Exposition Occur, galerie 22,48m2, Paris
 Exposition 'Anarchronisme', IMAL, Bruxelles

2014 :

Festival Accès(s), Pau
 Art Hack Day, Université Parsons, Paris
 Fête des 0/1, Labomedia, Orléans

2013 :

Nuit blanche, Metz
 Festival GAMERZ 09, ESAAix, Aix-en-Provence
 Congrès de l'AMCSTI, École des Mines, Gardanne
 Festival Zik Zac, Aix-en-Provence
 Fête des 0/1, Labomedia, Orléans
 Enter 6, NTK (National Technical Library), Prague, Rép. Tchèque
 Exposition 20 ans de la Galerie Susini, Aix-en-Provence

2012 :

Exposition Le Hublot, Nice
 Exposition Ciotat Digital Art, La Ciotat
 Festival GAMERZ 08, Galerie Susini, Aix-en-Provence

2011 :

Festival ENIAROF, Poitiers
 Festival GAMERZ 07, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence
 Festival Amber, Istanbul, Turquie
 Nuit Blanche, Amiens
 Lift Experience, Palais du Pharo, Marseille
 Enter 5, NTK (National Technical Library), Prague, Rép. Tchèque
 Festival Bouillants #3, Le Diapason, Rennes
 Exposition à la Maison Populaire, Montreuil

2010 :

Festival GAMERZ 06, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence
 MFRU Festival, Maribor, Slovénie
 Festival ISI, Rétrospective, Montpellier
 Fête des 0/1, Labomédia, Orléans
 Festival Bouillants #2, Le Diapason, Rennes
 Festival Micromusic et Pixel Experience #4, Gare de Coustellet

2009 :

Sensations Inouïes, El Mediator, Perpignan
 Festival GAMERZ 05, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence
 Exposition Playground, Nuit Blanche, Metz
 2ème concours artistique du CCI, Palais de la Bourse, Marseille
 Enter 4, D.O.X. (Centre for Contemporary Art), Prague, Rép. Tchèque
 Fête de l'Animation, Gare Saint Sauveur, Lille
 Festival Hybrides, Kawenga, Montpellier
 Festival GAMERZ 04, Chez Seconde Nature, Aix-en-Provence

2008 :

Festival GAMERZ 03, Istanbul, Turquie
 Salon Jeune Création 08, Grande halle de La Villette, Paris
 Exposition Crossover Urban Art, Galerie Nikki Marquardt, Paris
 Web Flash Festival, Centre Pompidou, Paris
 Multiplace Festival, Bratislava, Slovaquie
 Festival Norapolis, Nouveaux Trinitaires, Metz
 Festival Micromusic et Pixel Experience #2, Gare de Coustellet
 Festival GAMERZ 02, Espace Sextius, Aix-en-Provence

2007 :

Enter 3, Institut français, Prague, République Tchèque
 Exposition Camping, École Supérieure d'Art, Aix-en-Provence
 Festival Emergences, Maison de la Villette, Paris
 Cycle de Performances, La Vitrine, Maribor, Slovénie
 Exposition Coimbra - Aix-en-Provence, Coimbra, Portugal
 Sloveniarof Festival, Maribor, Slovénie
 Festival Elektro-circus, Carpentras
 Festival Histoires d'eau, Histoires d'art, Gréoux les Bains

2006 :

Exposition GAMERZ, Espace Sextius, Aix-en-Provence
 Festival ENIAROF 0.2, Aix-en-Provence
 Festival Arborescence, Aix-en-Provence
 Festival Emergences, Maison de la Villette, Paris
 Exposition Musée d'État de Pernambuco, Recife, Brésil
 Festival SPA, Recife, Brésil
 Festival Park in Progress, Marly-le Roi
 Festival Un peu d'Alice, Friche Belle de Mai, Marseille
 Sperm Festival, Abaton, Prague, République Tchèque
 Performance, Palac Akropolis, Prague, République Tchèque

2005 :

Festival Aires Libres, Marseille
 Festival kinoleon, Lavoir Moderne, Paris
 Exposition Exploité Sans Complexe, Aix-en-Provence
 Exposition « Faut pas cracher dans la soupe », Aix-en-Provence
 Festival ENIAROF, Aix-en-Provence
 Festival Elektro-circus, Carpentras

TEXTES :

Luce Moreau à partir du travail de recherche de Quentin Destieu (007-008)
 Régine Debatty (011-014)
 Benjamin Cadon (111-114)

CORRECTIONS / RELECTURE :

Luce Moreau, Sarah Hyenne

CONCEPTION GRAPHIQUE :

Sylvain Huguét
www.mille-neuf-cent-soixante-dix-neuf.org

FONTS :

Akrobat - Font Fabric
 Roboto Slab - Christian Robertson
 Manuale - Omnibus-Type
 Lucida

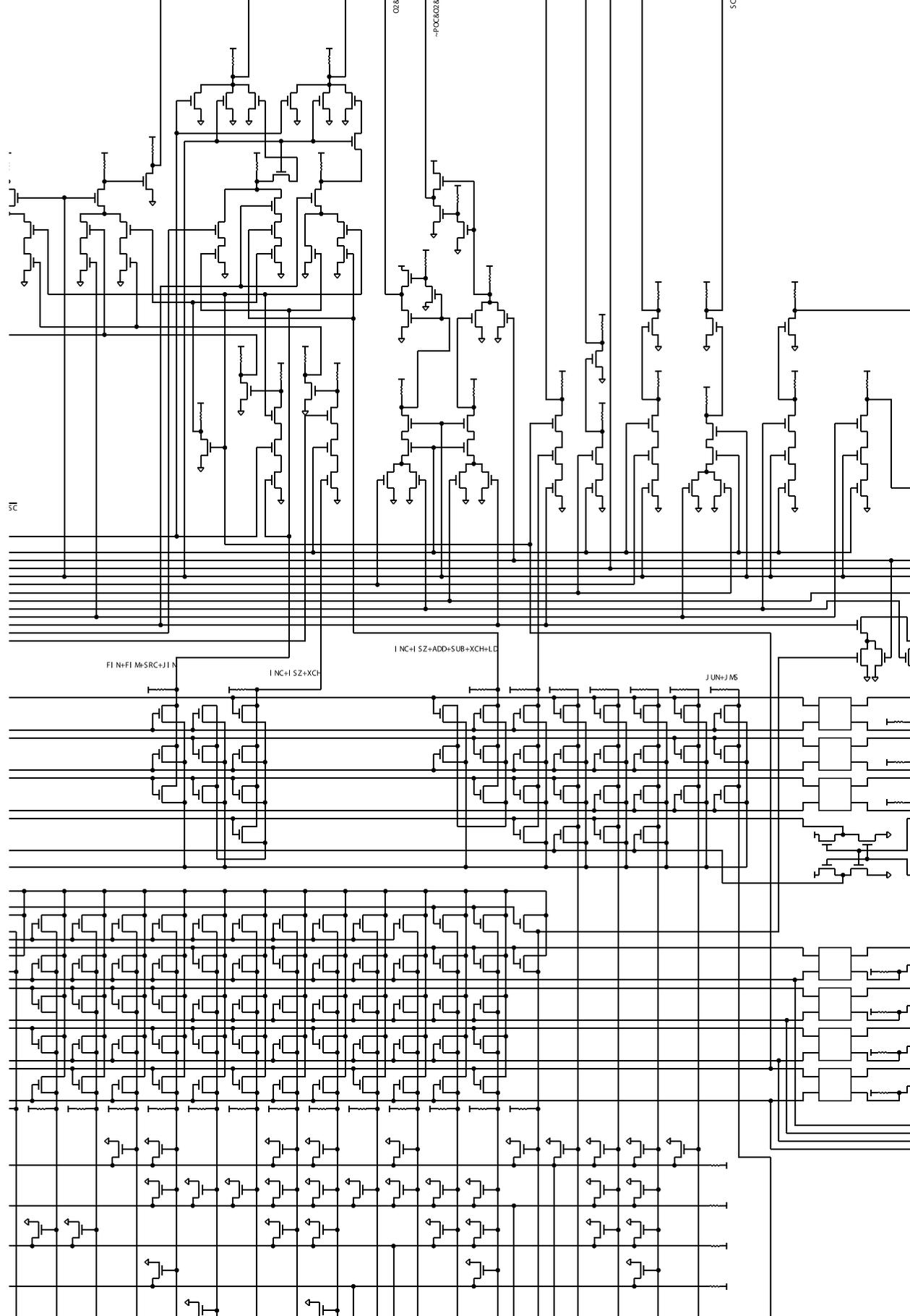
CRÉDITS PHOTO :

Luce Moreau (032-033, 034, 038-039, 077, 086-087)
 Yohann Gozard (018-019, 024, 026-027, 028-029, 060-061, 068-069)
 Manuel Braun (036-037, 040-041)
 OTTO-Prod (020-021, 064-065, 074-075, 106-107)
 Dardex (030-031, 035, 044-045, 046-047, 048-049, 070-071, 072-073, 089, 092-093, 096-097, 104, 105)
 Quentin Destieu (018-019, 022-023, 025, 050-051, 054, 055, 056-057, 067, 079, 080-081, 082-083, 085, 108-109, 110-111)

REMERCIEMENTS :

L'association M2F Créations | Lab GAMERZ, Sarah Hyenne, Paul Destieu, Luce Moreau, Géraud Soulhiol, Sylvain Huguét, Grégoire Lauvin, Guillaume Stagnaro, Julien Tools, Bastien Vacherand, Ivan Chabanaud, Olivier Morvan, les associations OTTO-Prod, art-cade* - Galerie des Grands Bains-Douches de La Plaine et Diffusing Digital Art à Marseille, la Maison des Arts George et Claude Pompidou (MAGCP) à Cajarc, Martine Michard, Colson Wood, Constance Meffre, Aurélie Berthaut, Fanny Pitman (Print of Marseille), Jean-Paul Fourmentaux, Emmanuel Guez.





COLLECTIF DARDEX

dardex.free.fr