

master/slave

QUENTIN DESTIEU
08/11 - 15/12/2018

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.

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.

10



OPÉRATION PIÈCES JAUNES

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. 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.

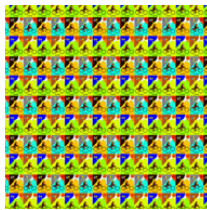
11



MARABOUTAGE 3D

« 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 oeuvre est également une condamnation du fonctionnement techno-libéral, qui en agissant de la sorte, fait voler en éclats les utopies libertaires de la cybercommunauté : partage, liberté, autonomie. » - Martine Michard
Le fichier 3D original de Bre Pettis est réalisé par Polhemus sous licence Creative Commons.

12



PLANÈTE DE SINGES

« 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.

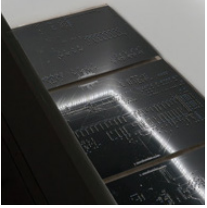
13



PETTIS LE JEUNE

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.

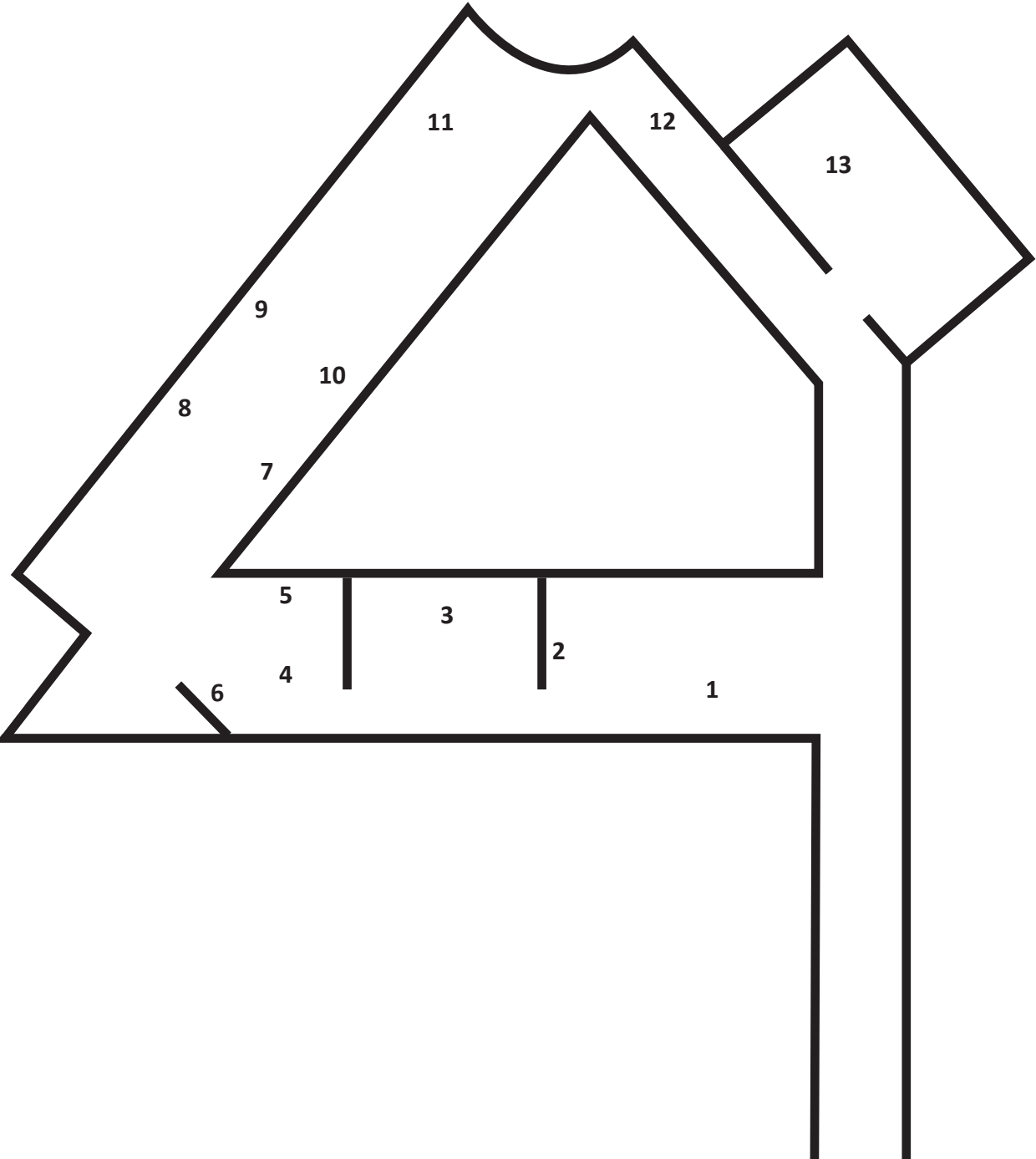
14



À COEUR OUVERT

« 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’oeil 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

master/slave



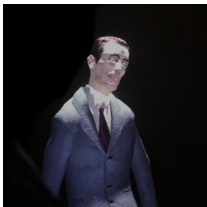
1



Alambic DIY

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.

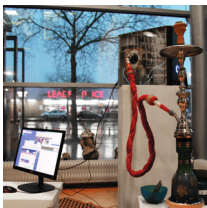
2



G-MAN - LE MIROIR SITUATIONNISTE

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.
(version présentée sans casque d'immersion)

3

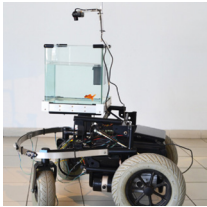


MON ORDINATEUR COMMENCE À FUMER

En collaboration avec Sylvain Huguet

«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.

4



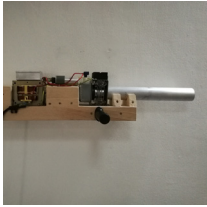
MACHINE 2 FISH V.2

En collaboration avec Sylvain Huguet

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

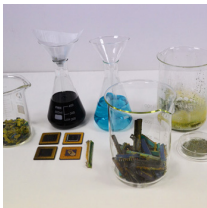
6



FUSIL À MICRO-ONDES

Le fusil à micro-ondes est une arme non-létale destinée à brouiller toute machine électronique se trouvant à sa portée de plusieurs mètres. Fabriqué à partir d'un four à micro-ondes désossé, c'est une arme « de liberté » et de défense contre les dérives totalitaires des systèmes électroniques, du téléphone portable au drone militaire.

7



GOLD REVOLUTION

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 détritus 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.

8



LE CAFÉ DES COSMONAUTES

En collaboration avec Sylvain Huguet

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.

9



REFONTE

En collaboration avec Sylvain Huguet

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.