



Quentin Destieu
Sélection de travaux
2023

Biographie



Quentin Destieu est artiste et docteur en pratique et théorie de la création artistique et littéraire, né en 1980 il vit et travaille entre Marseille et Cahors.

Fondateur du festival d'art GAMERZ à Aix-en-Provence ainsi que du Lab-GAMERZ, lieu de résidence et de formation axé sur les pratiques numériques dans le champ de l'art contemporain. Il travaille actuellement sur la mise en place d'un lieu collectif pour artistes en milieu semi-rural à Cahors : la Pouponnière.

Son travail artistique explore les médias numériques et leurs effets sur le développement de nos sociétés, il questionne un monde saturé par la

technologie en jouant avec les frontières et les relations entre contre-cultures digitales et cultures populaires. Sa recherche interroge et met en avant les articulations entre pratiques activistes et avant-gardes artistiques actuelles.

Fondateur du collectif Dardex avec Sylvain Huguet, il expose régulièrement ses travaux dans différents festivals et expositions en France et à l'étranger depuis 2003.

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 apostrophera aussi 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 repose nos innovations technologiques. Il y a d'une part une abondance presque enivrante de l'offre numérique. 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 un : 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 retro-ingénierie sont autant de stratégies qui permettent à 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 24¹ de la Déclaration Universelle des Droits de l'Homme adoptée par les Nations Unies en 1948 qui donnait à tout individu le droit au repos et aux loisirs.

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

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 vaudous, 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 inexplicables². 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-grands-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

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>

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'essoufflement. 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.

Régine Debatty

Fil d'Ariane

Ensemble d'installations sonores, dimensions variables, divers matériaux de récupération, fil de cuivre émaillé, fil électrique, amplificateur et lecteur audio, 2022-2023

Le projet « Fil d'Ariane » regroupe un ensemble d'objets abandonnés dans la nature donné à voir sous la forme d'une collection archéologique. Les objets trouvés à l'occasion de balades en forêt, sont entourés avec du fil de cuivre émaillé ou du fil électrique à la manière de bobines électromagnétiques. Ces bobines sont reliées à des amplificateurs et à des lecteurs audio qui les font entrer en résonance grâce au phénomène d'induction, leur permettant d'émettre différentes fréquences sonores.

Ce dispositif est pensé comme un fil d'Ariane liant les vestiges de notre société technologique et industrielle à la nature.

Les différents objets transformés, nous permettent de découvrir un paysage sonore dans lequel, l'électricité leur redonne vie et le son produit éveille la mémoire de nos civilisations. En altérant les formes et les fonctions de ces objets par l'électricité, ces collections troublent nos regards et notre écoute en brouillant les pistes des futurs archéologues.



Vue d'atelier, Cahors, 2023

Supers Cailloux

2023, 110X55X5cm, lecteur vidéo, collection de pierres bobinées, fil de cuivre émaillé, amplificateur audio





Mémoire sonore

2023, 55X60X5cm, lecteur vidéo, collection de différents objets ayant appartenu à l'artiste Ivan Chabanaud, fil de cuivre émaillé, amplificateur audio

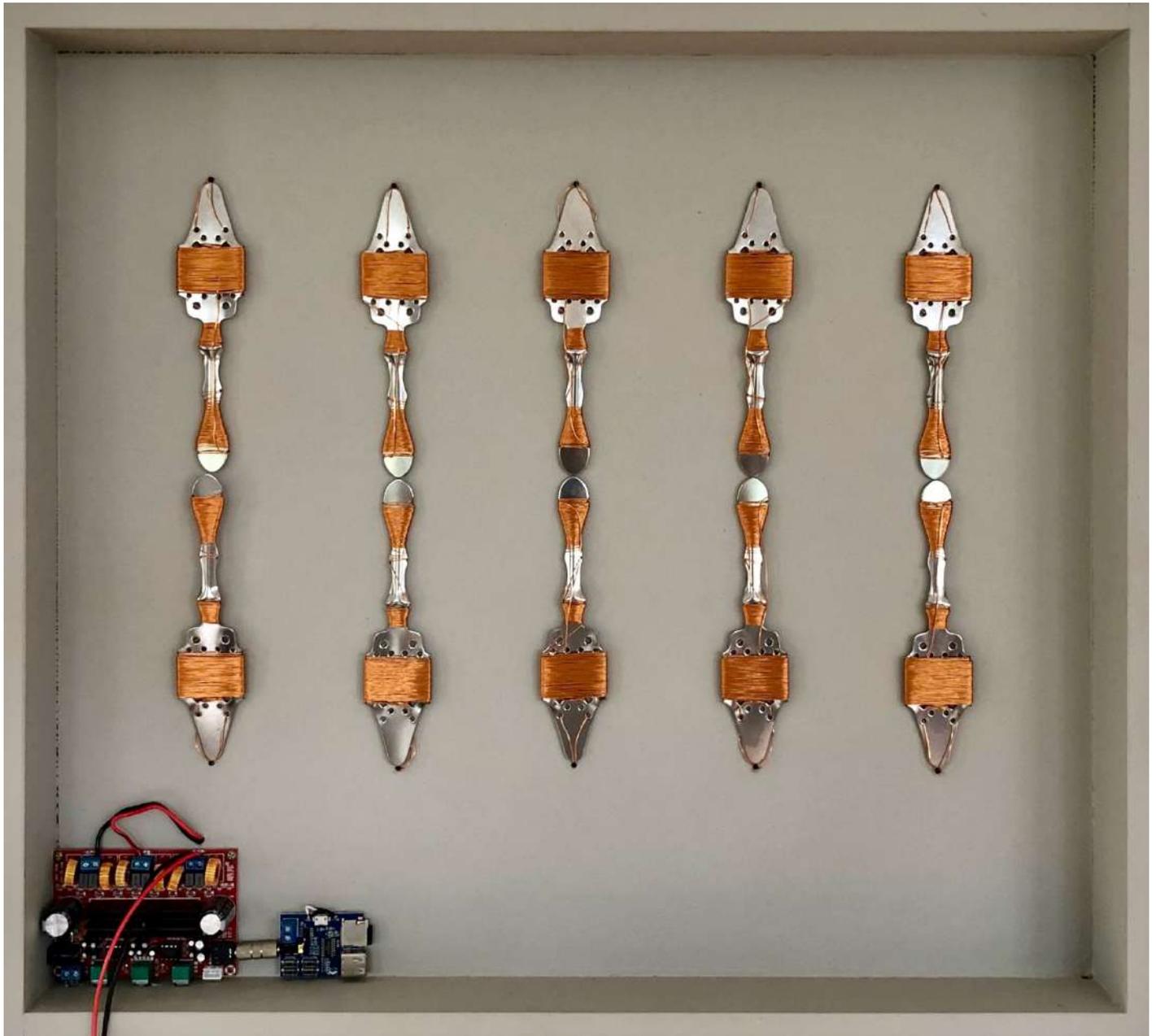


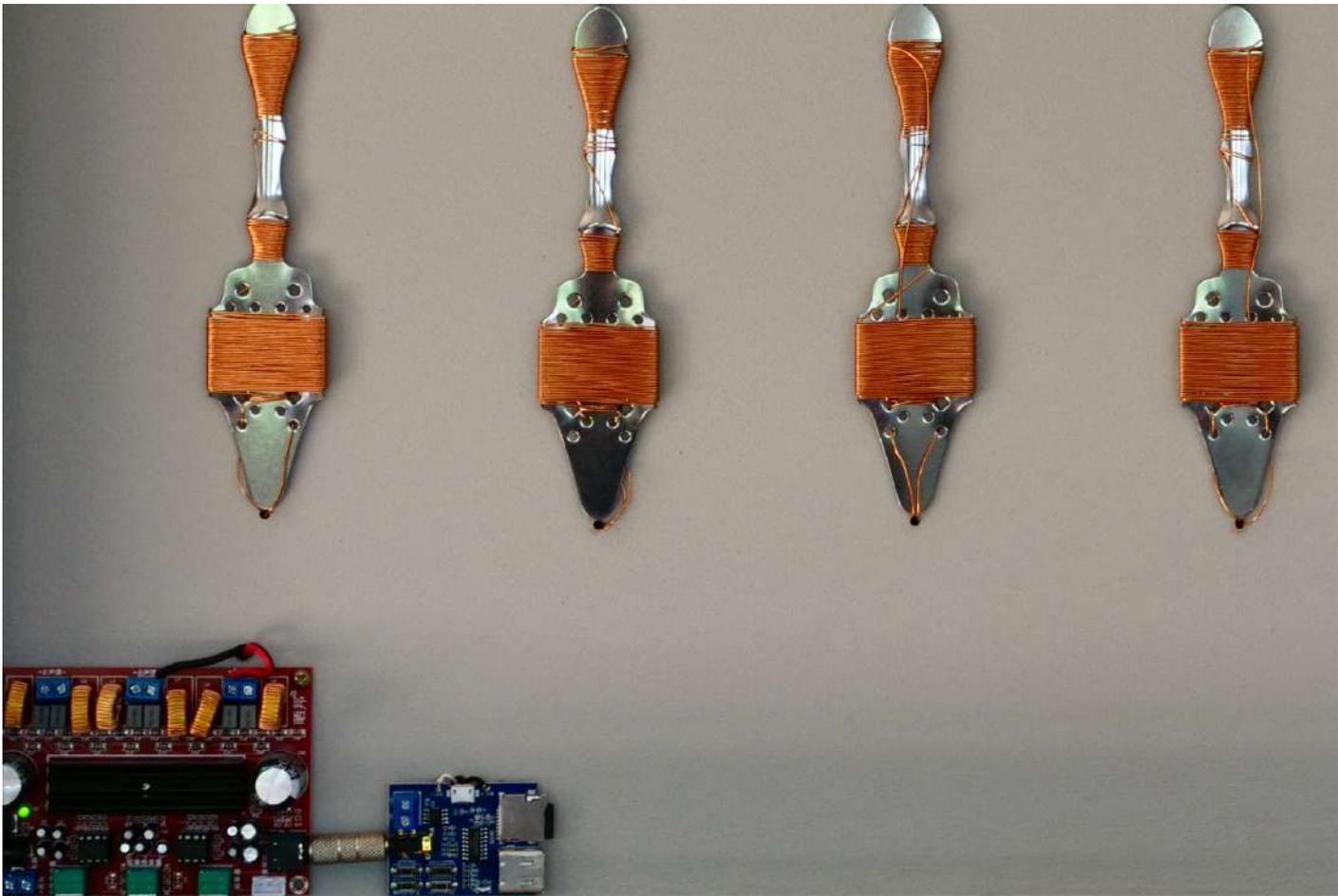
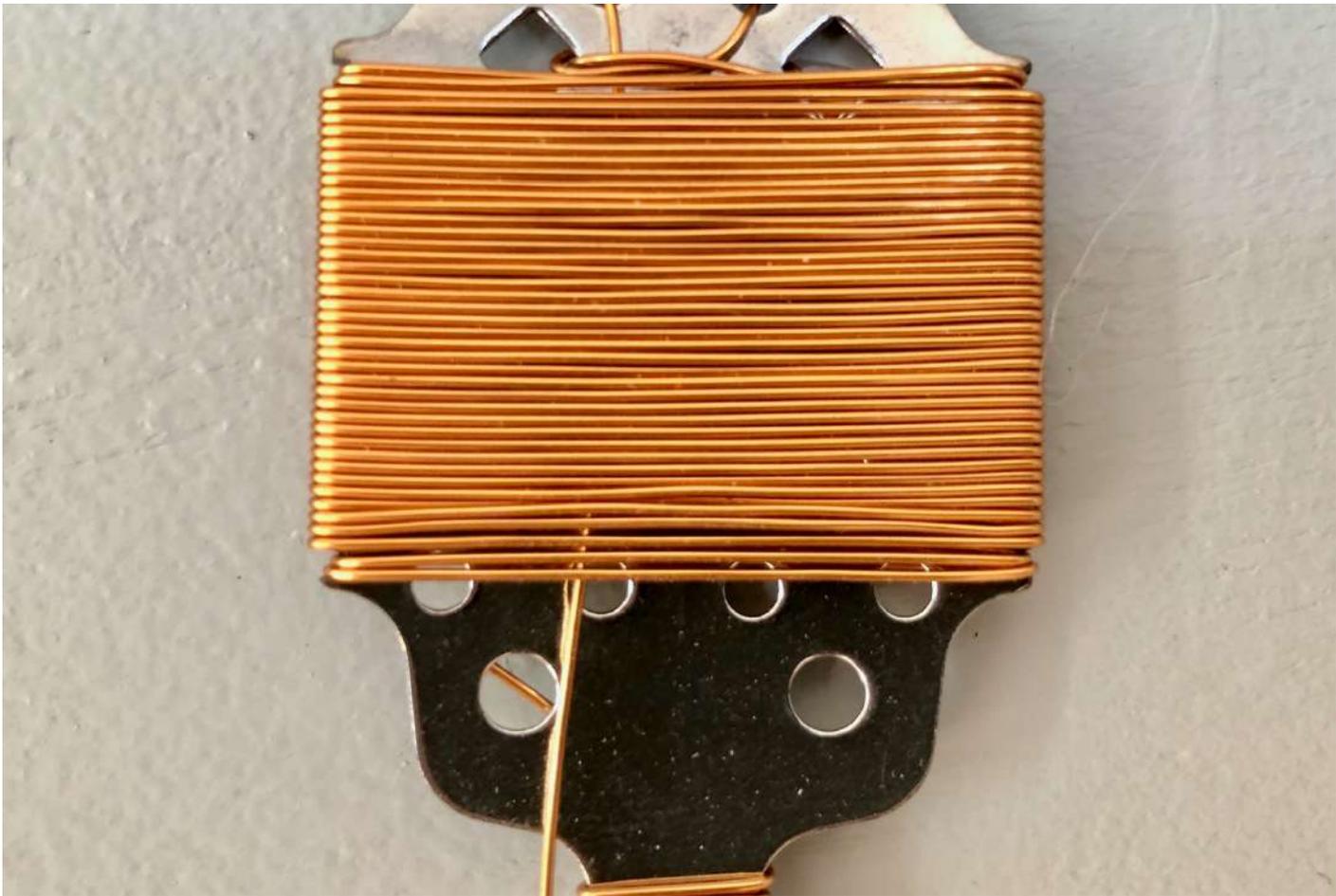


Image extraite de la vidéo

Absinthe électrique

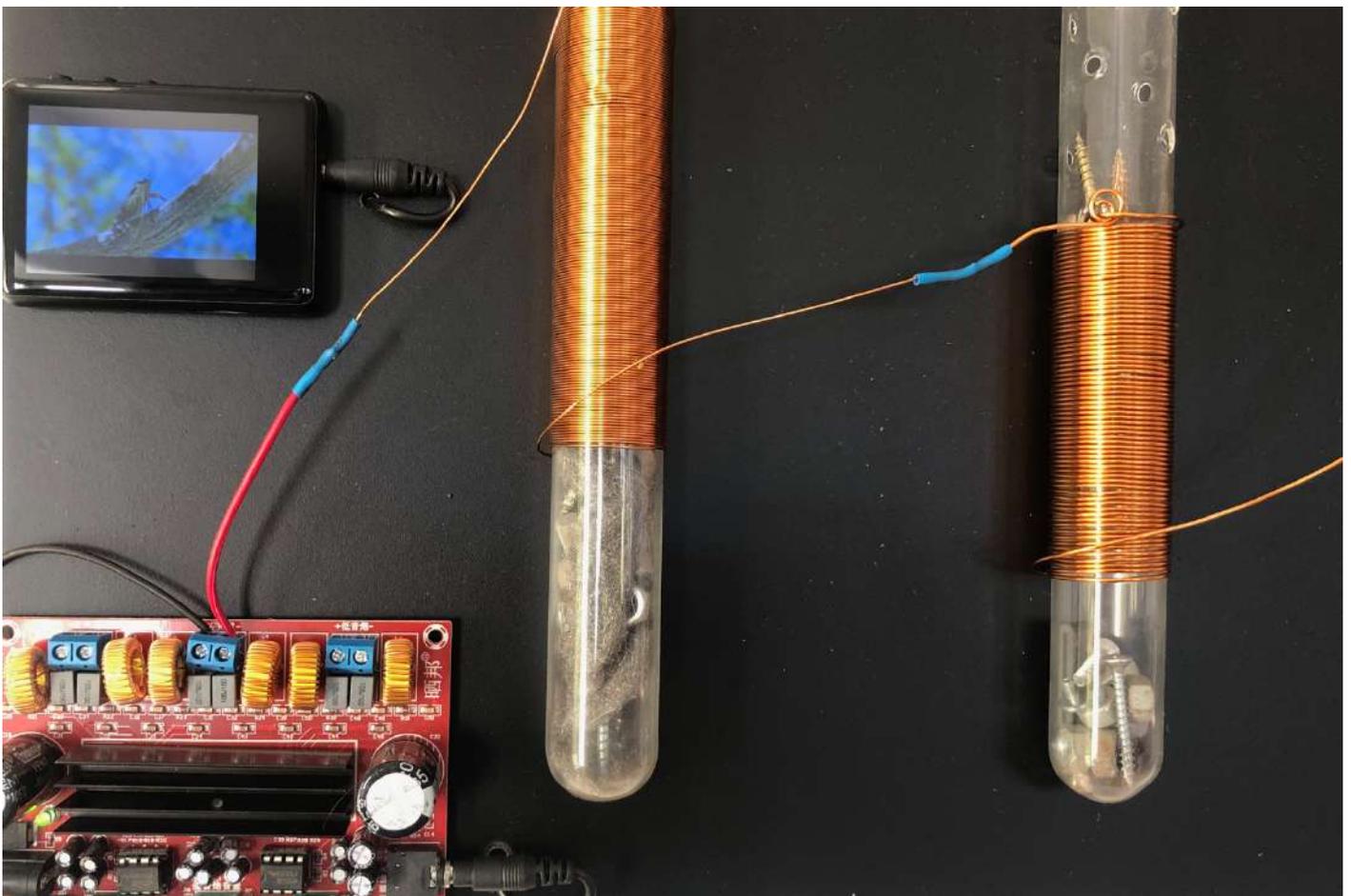
2023, 55X60X5cm, lecteur audio, collection de cuillères à absinthe, fil de cuivre émaillé, amplificateur audio

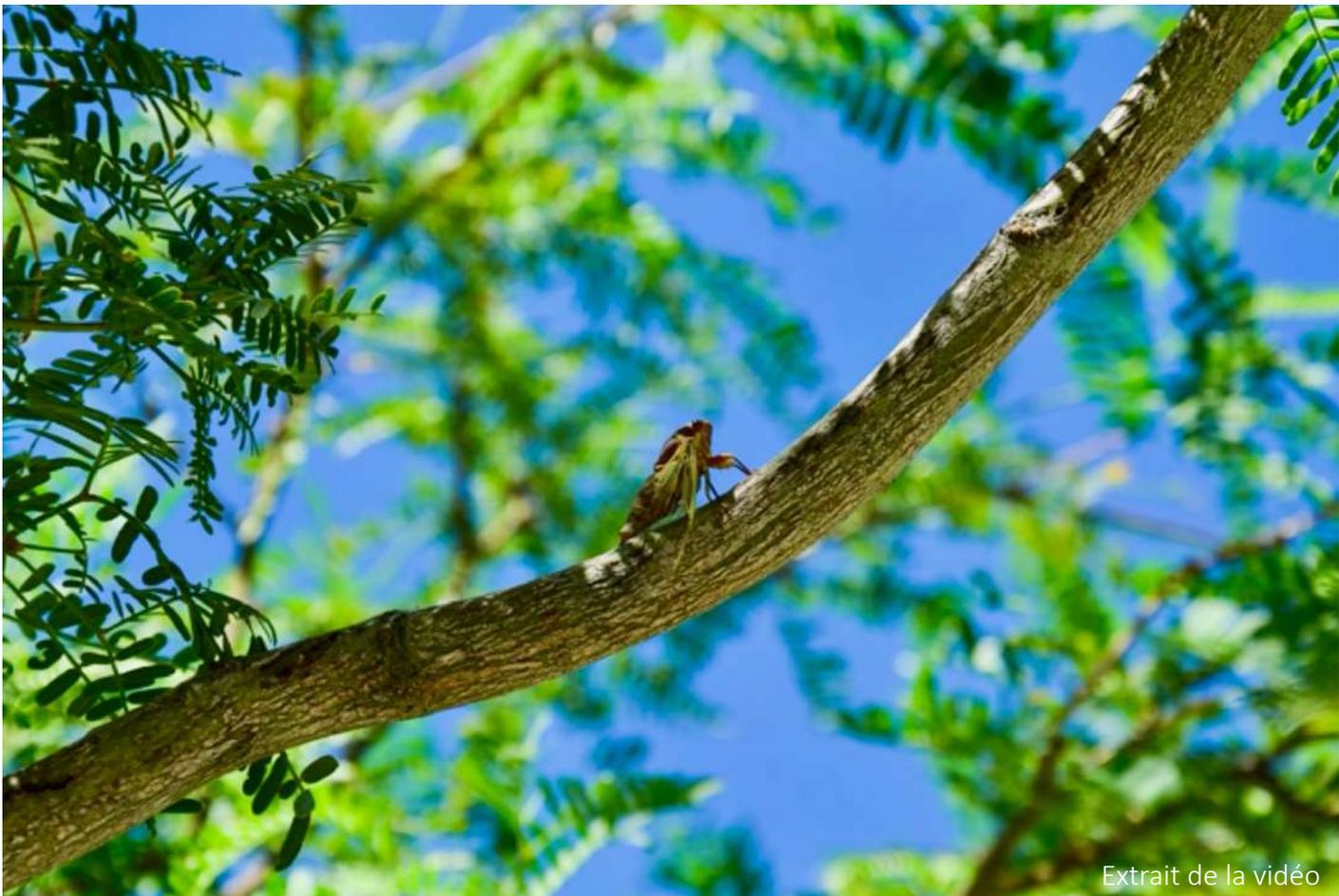
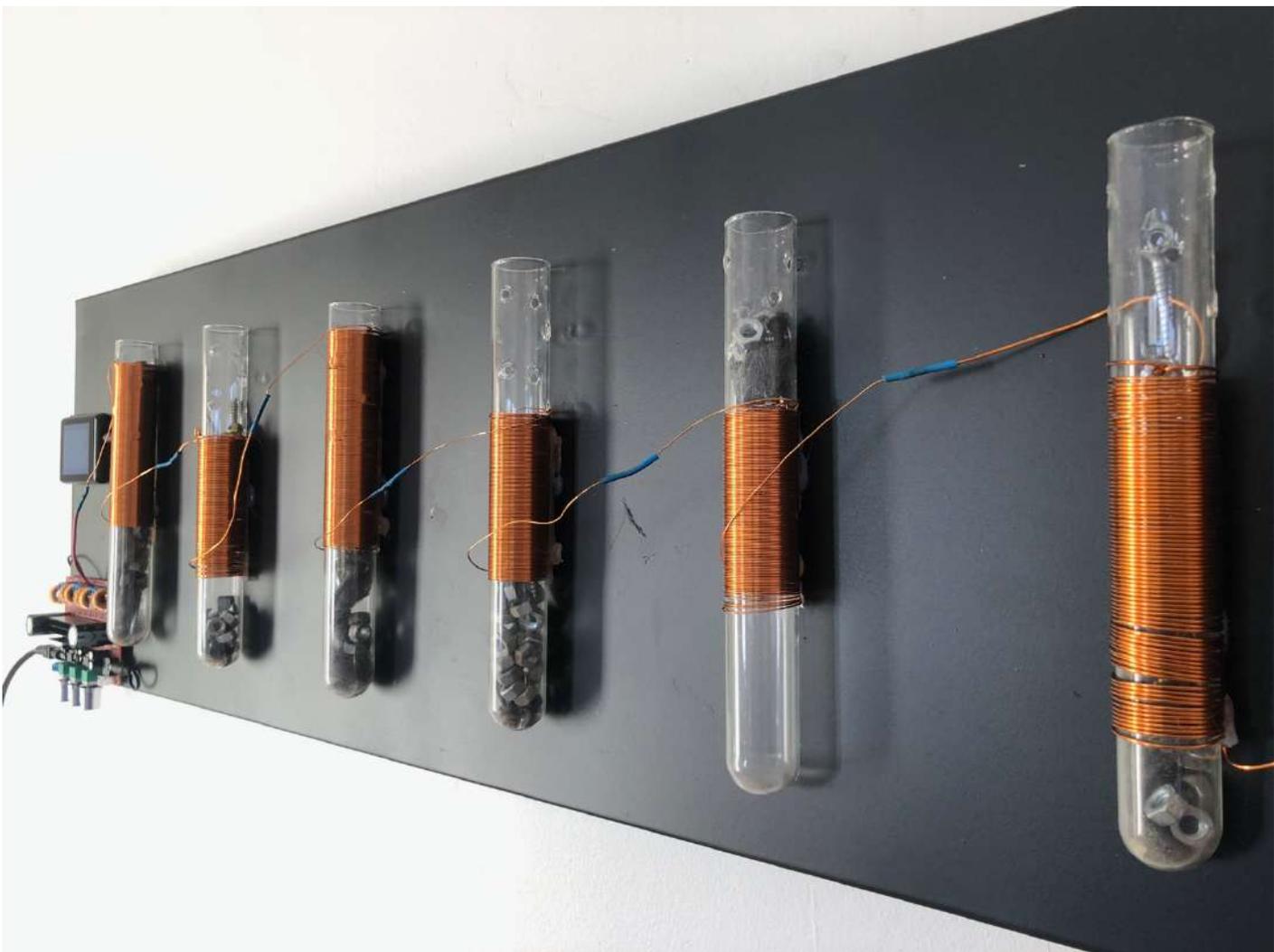




Souvenirs de cigales

2023, 100X28X3cm, lecteur vidéo, éprouvettes, clous, écrous et vis, fil de cuivre émaillé, amplificateur audio

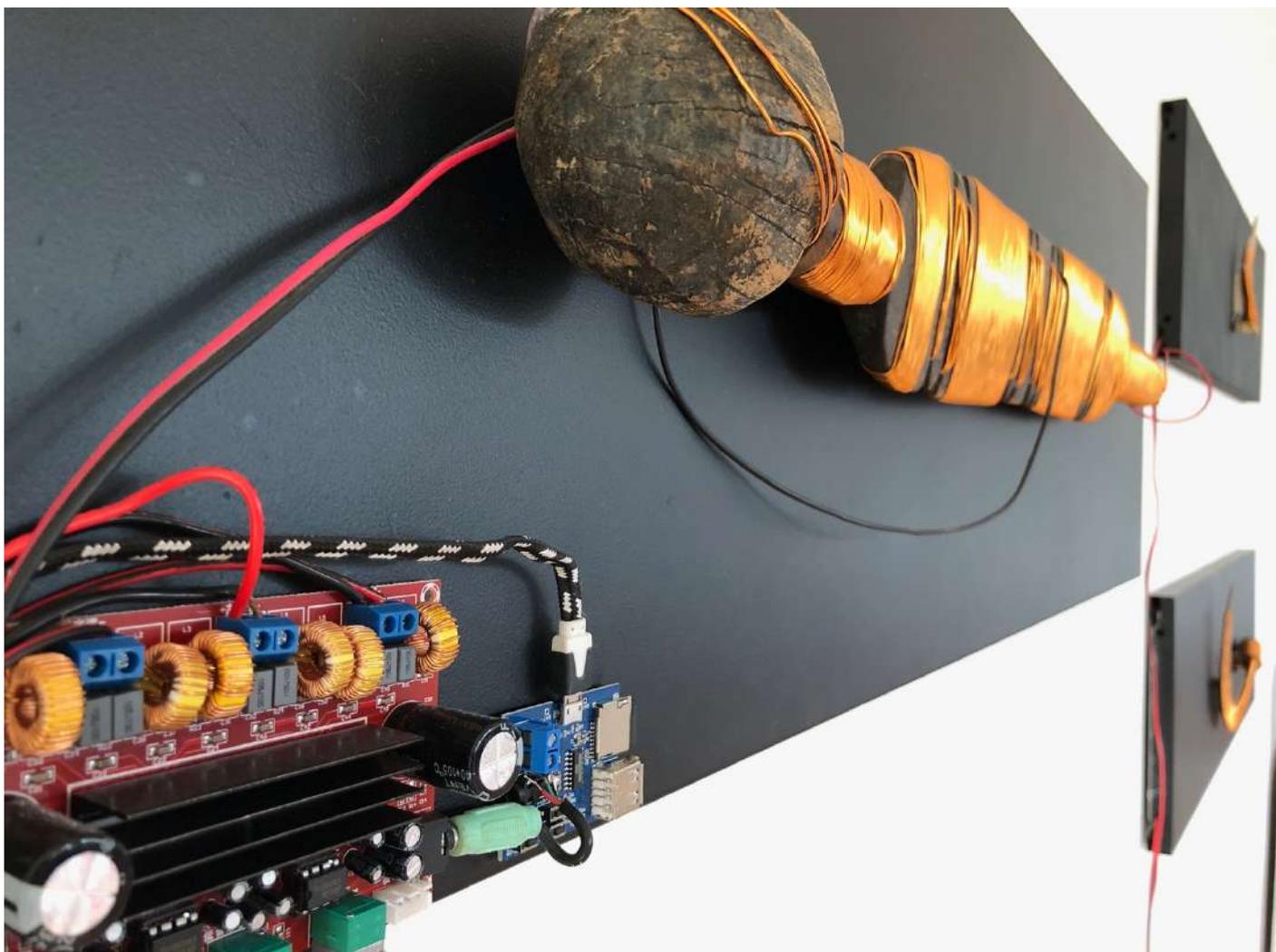




Extrait de la vidéo

Casse-tête sonore

2022, 100X28X3cm, lecteur audio, casse-tête, fil de cuivre émaillé, amplificateur audio





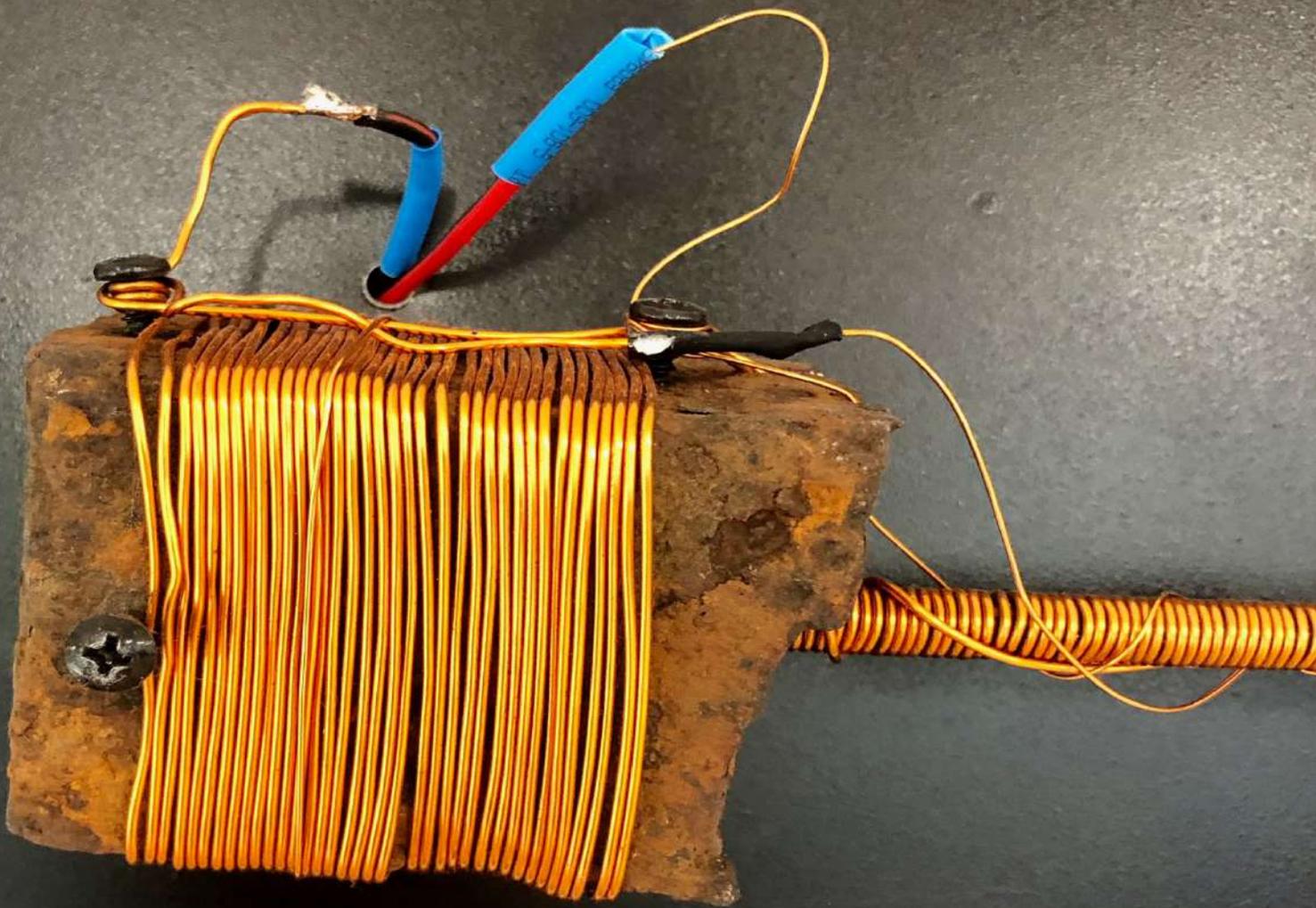
Nature électrique

2022-2023, panneaux de 100X28X3cm, divers éléments, fil de cuivre émaillé, amplificateur audio









Contre-bidon

2023, 180X100X60cm, bidons métalliques, fil de cuivre émaillé, amplificateur audio, lecteur audio





Extrait scan 3D du volume





100%
VICTORY



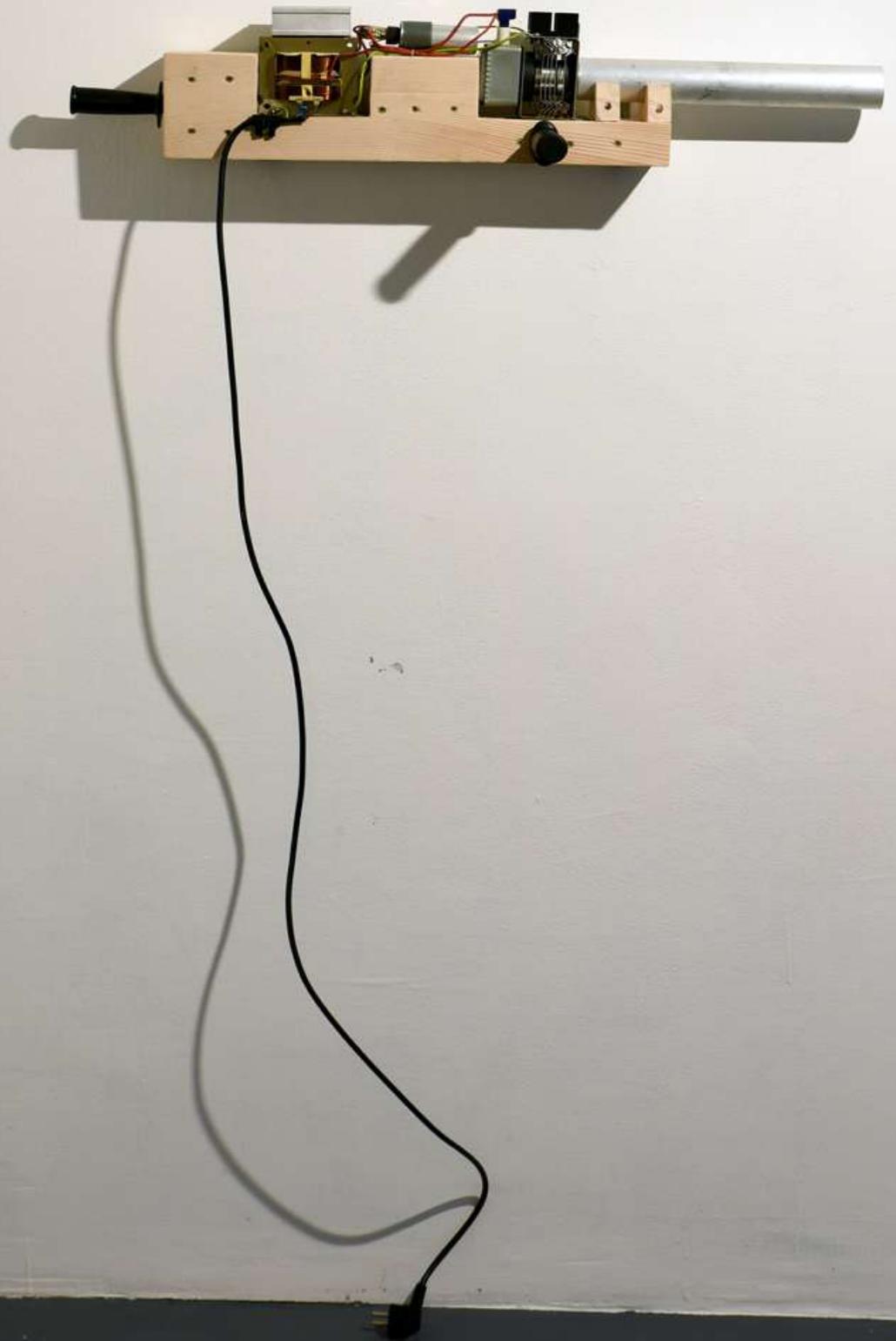
Fusil à micro-ondes

Installation, four micro-ondes recyclé, bois, aluminium, 2018

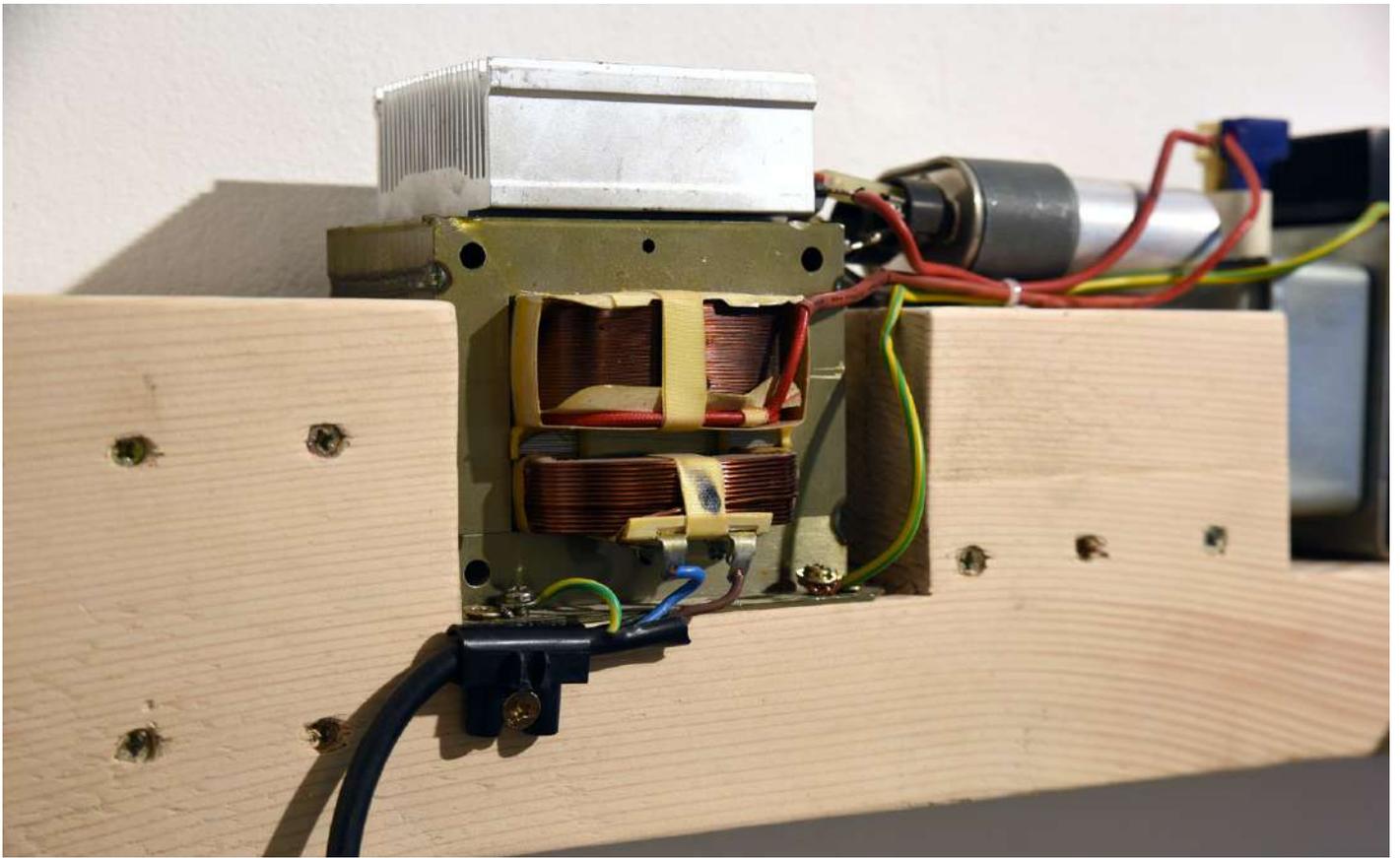
Le fusil à micro-ondes est un dispositif prenant la forme d'une arme à énergie dirigée DIY, il est destiné à brouiller le fonctionnement de certaines machines électroniques se trouvant à une portée de quelques mètres.

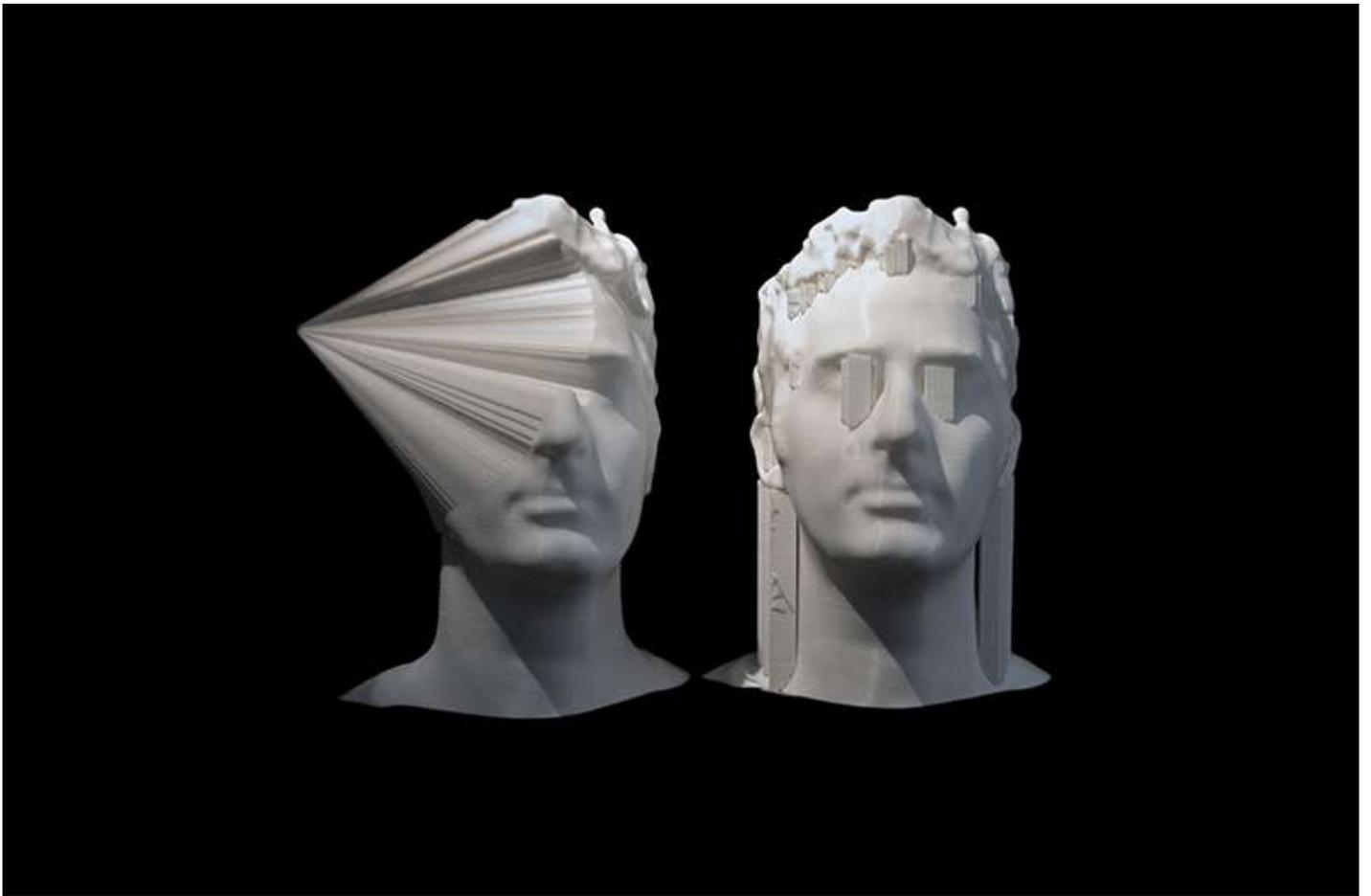
Il est élaboré à partir du recyclage d'un four à micro-ondes, qu'il détourne de son utilisation ménagère traditionnelle.

Pensé comme un instrument de défense des libertés individuelles et citoyennes face à l'intrusion omniprésente des technologies actuelles au sein de nos sociétés et de nos vies, cette expérimentation questionne les dangers et les différentes pollutions résultant de l'utilisation globale, consumériste et irraisonnée de ces dernières. Il évoque une alternative et un combat à mener face à l'intrication de ces systèmes et de nos vies, à la surveillance généralisée, et aux dérives totalitaires liées aux objets du quotidien, du téléphone portable à l'écran publicitaire en passant par la caméra de surveillance jusqu'au drone militaire.







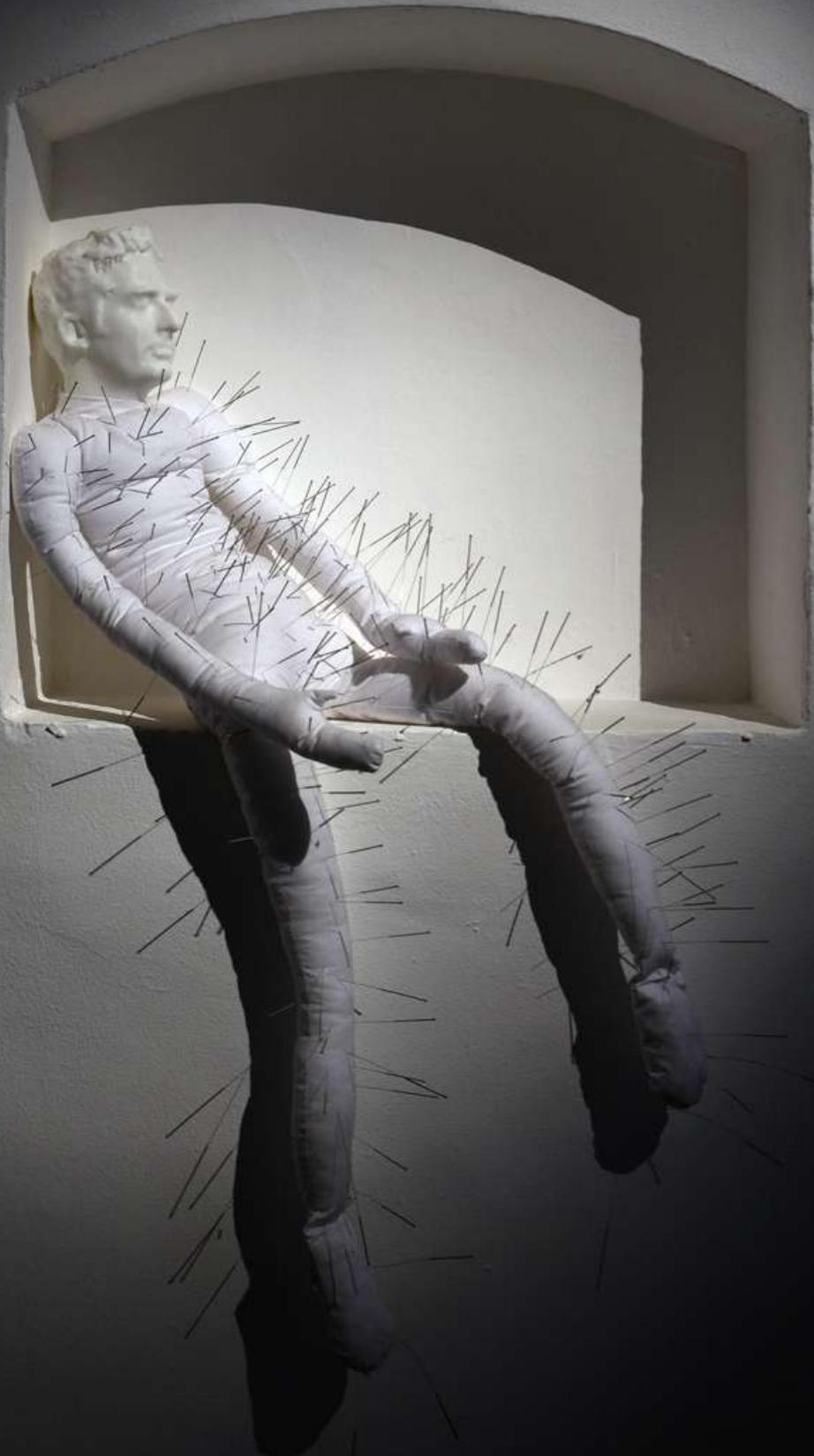


Maraboutage 3D

Installation, impression 3D, tissu, laine de mouton, 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













Alambic DIY

Installation/performance, Chauffe-eau, serpentin de cuivre, cocotte-minute, plaques de cuisson, 2006-2023

L'Alambic DIY est une installation / performance mettant en scène un alambic fabriqué à partir d'un chauffe-eau recyclé.

À l'heure où les moyens économiques affectés à la culture se réduisent drastiquement, cet Alambic DIY, devient un outil privilégié permettant de transformer les reliquats d'alcool et de vin des vernissages afin de préparer les prochains dans la bonne humeur. Il produit une eau-de-vie originale, appelée « fine », sortant à 80° qui bénéficie d'une double distillation.

Entre-autre présenté lors de l'exposition « Patate » au Centre d'Art et de design La Cuisine à Nègrepelisse sous l'invitation de Jean-Paul Thibeau, il a servi en 2019 à distiller des pommes de terre plantées à cette occasion, afin de fabriquer de la vodka consommée par le public lors du finissage.



M2F CRÉATIONS | LAB GAMERZ

ORIGINALE
EAU DE VIE



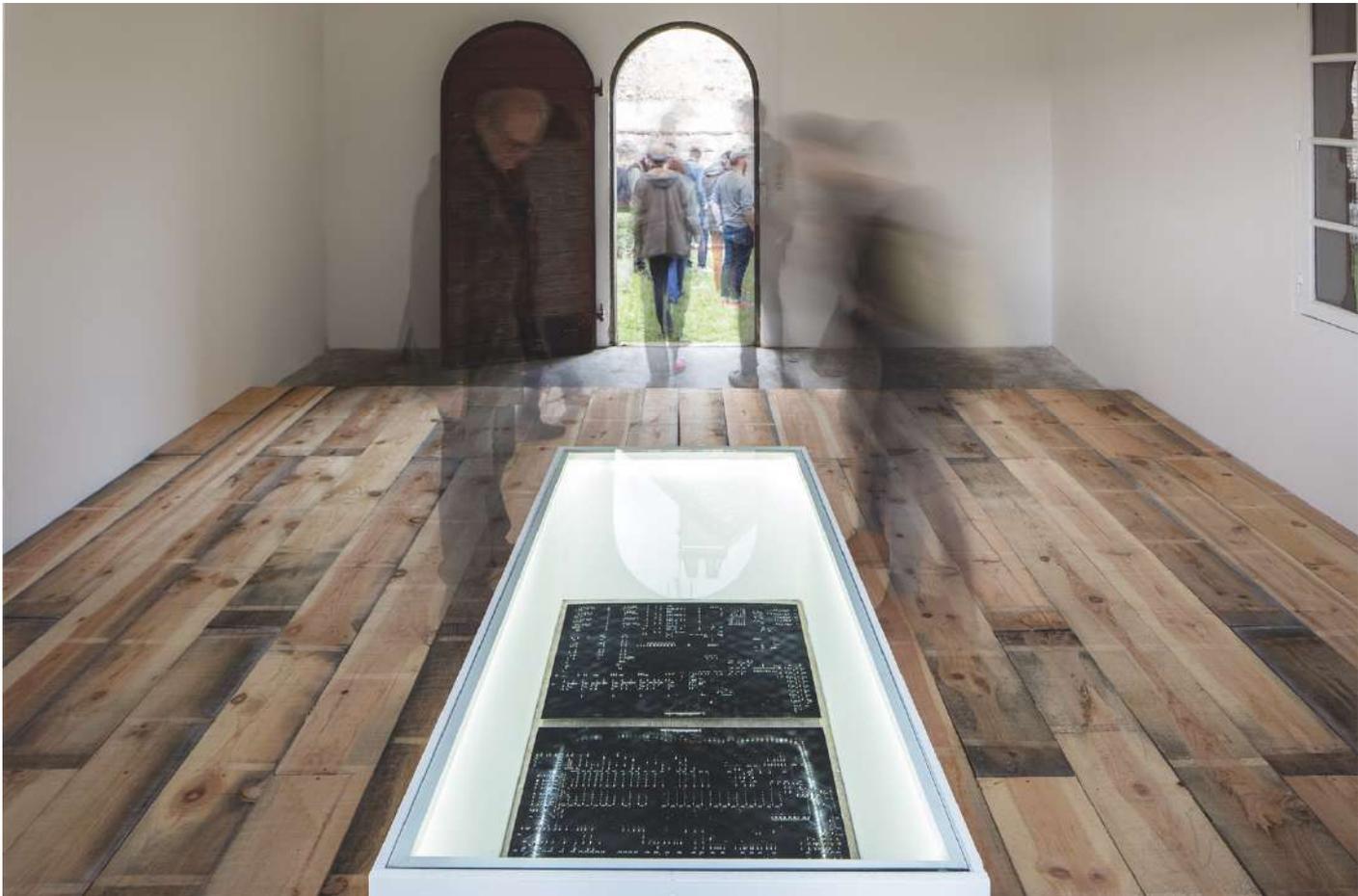
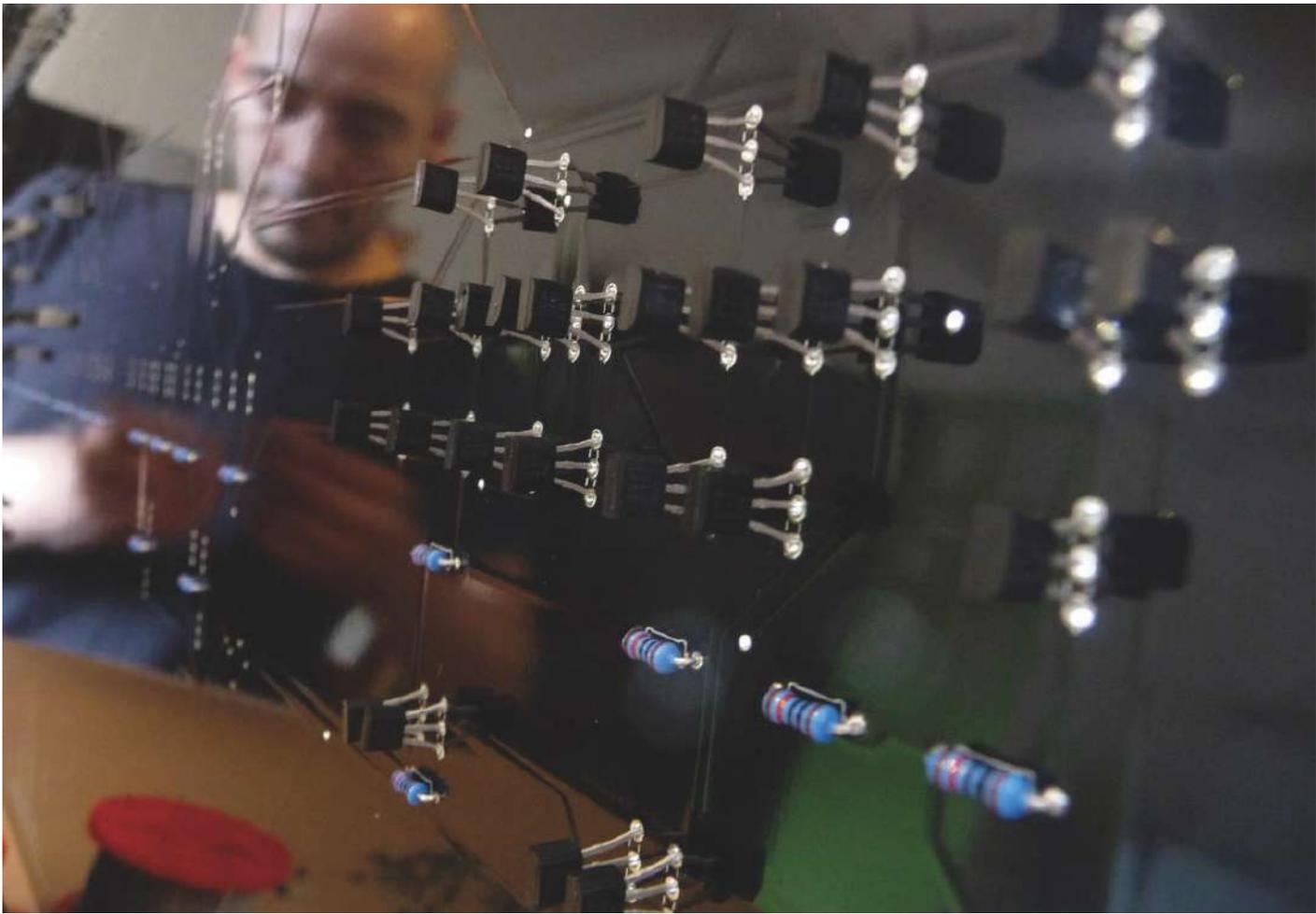


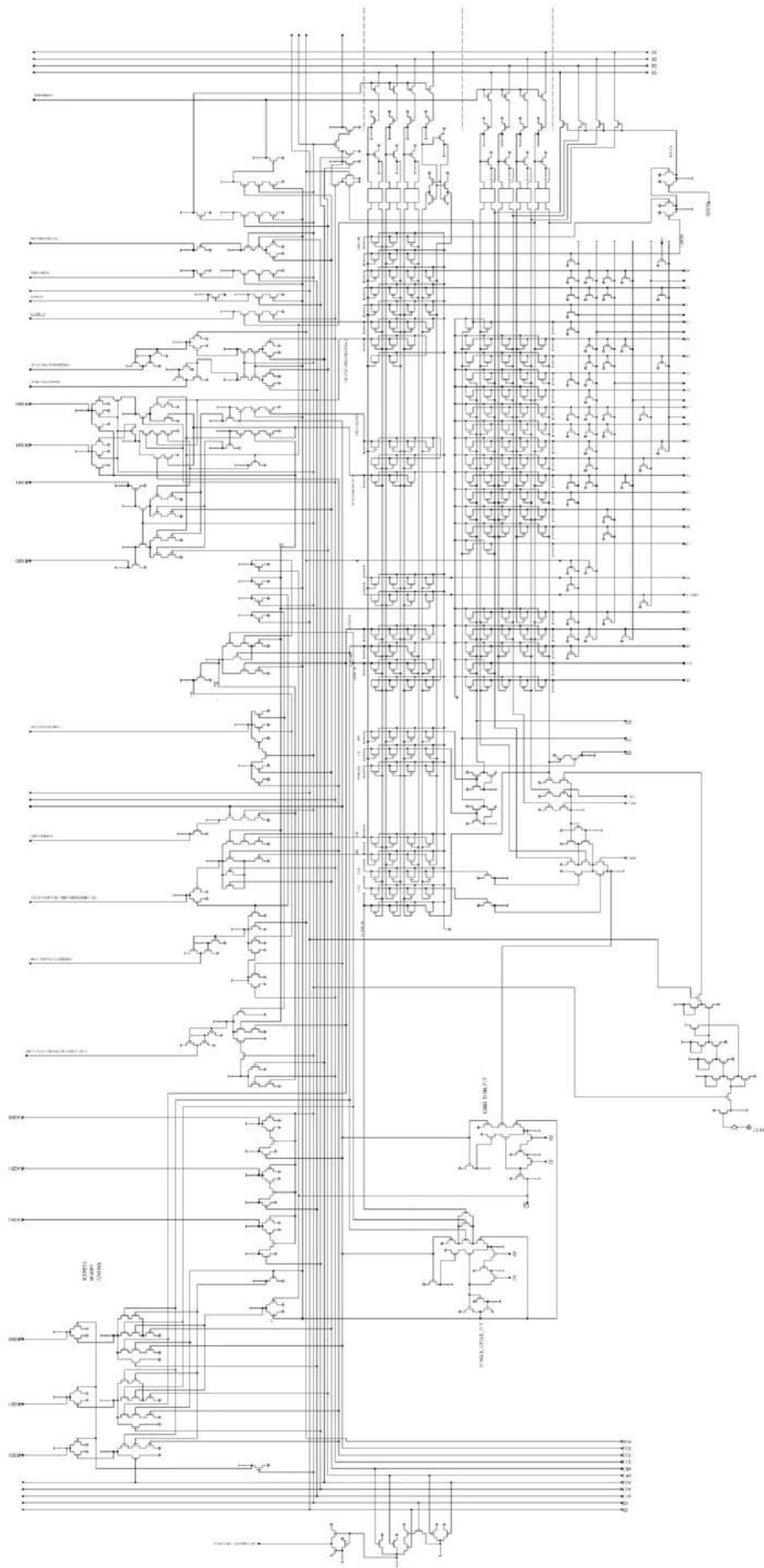


À cœur ouvert

Installation, circuits imprimés, composants électroniques, bois, verre, 2017

Agrandie à échelle humaine, l'architecture du premier – et dernier – micro-processeur 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









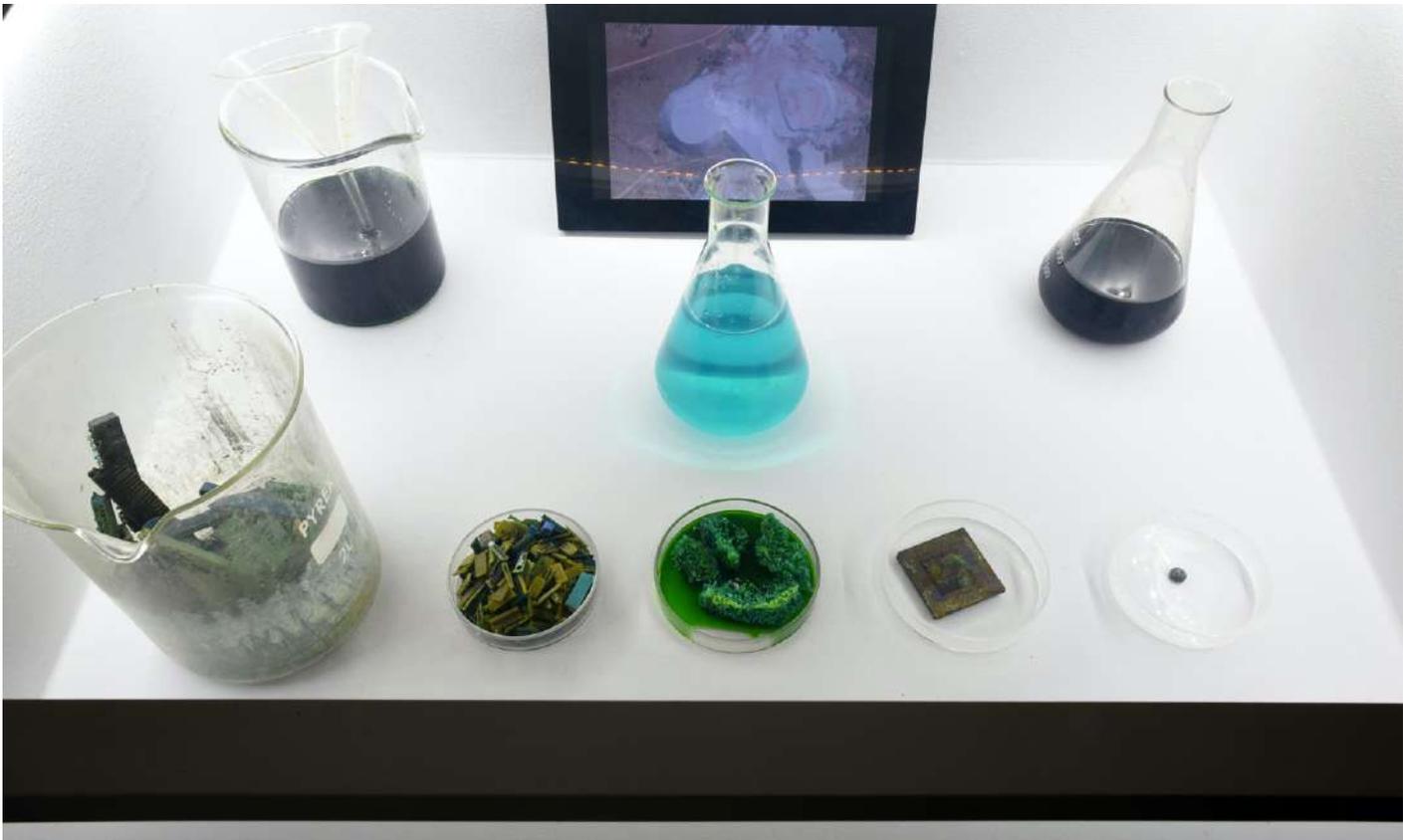
Gold Revolution

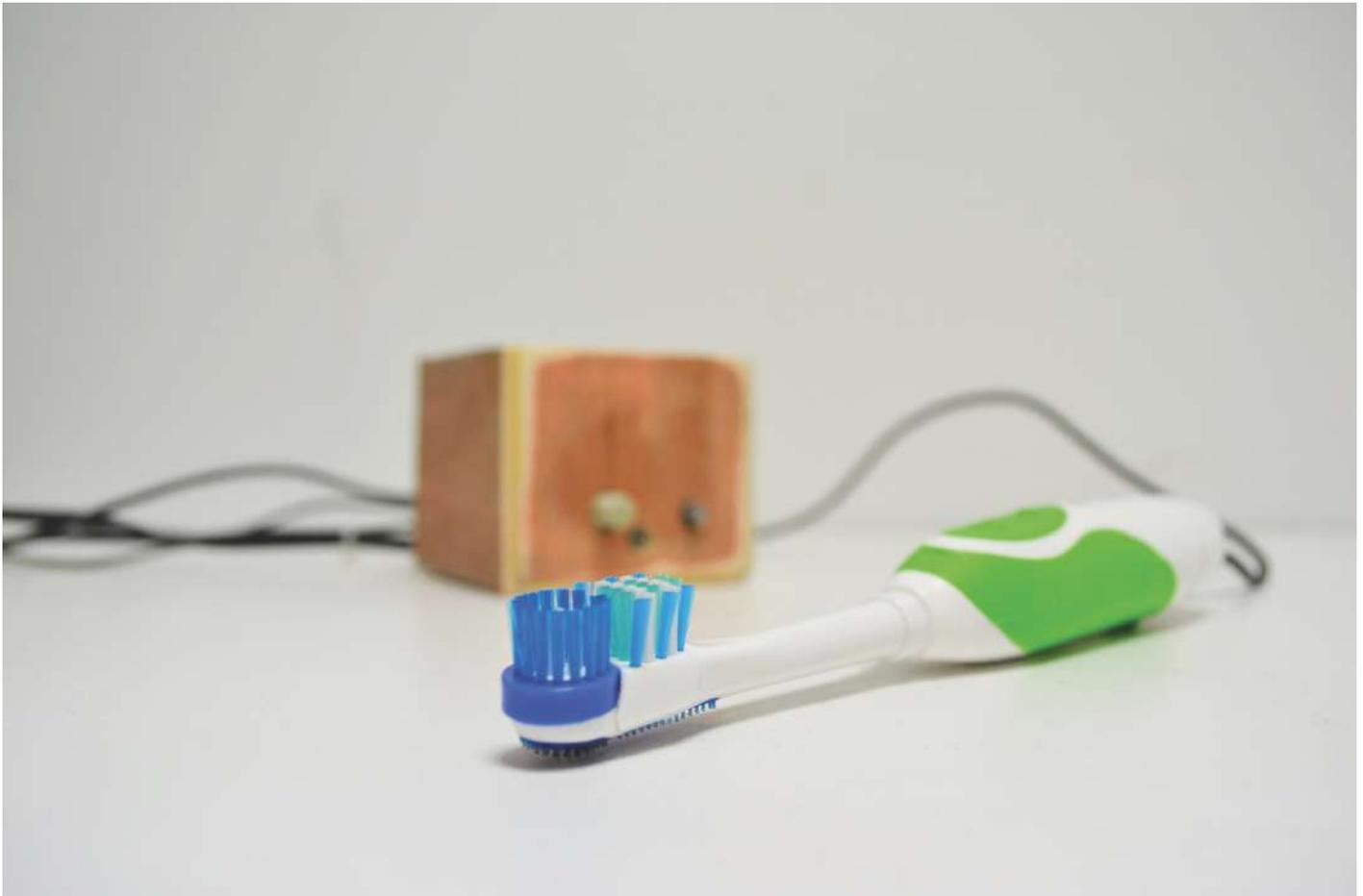
Installation, composants électroniques, matériel de chimie, vidéo, vitrine, 2015

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 détritiques 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. *Gold Revolution* 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. Cette installation questionne les pressions géopolitiques, écologiques et économiques générées par notre société hyper-industrielle. Elle exprime la volonté de reconquérir des savoir-faire indispensables au développement de l'être humain en sortant de la virtualisation globale liée à la propagation du "tout numérique".









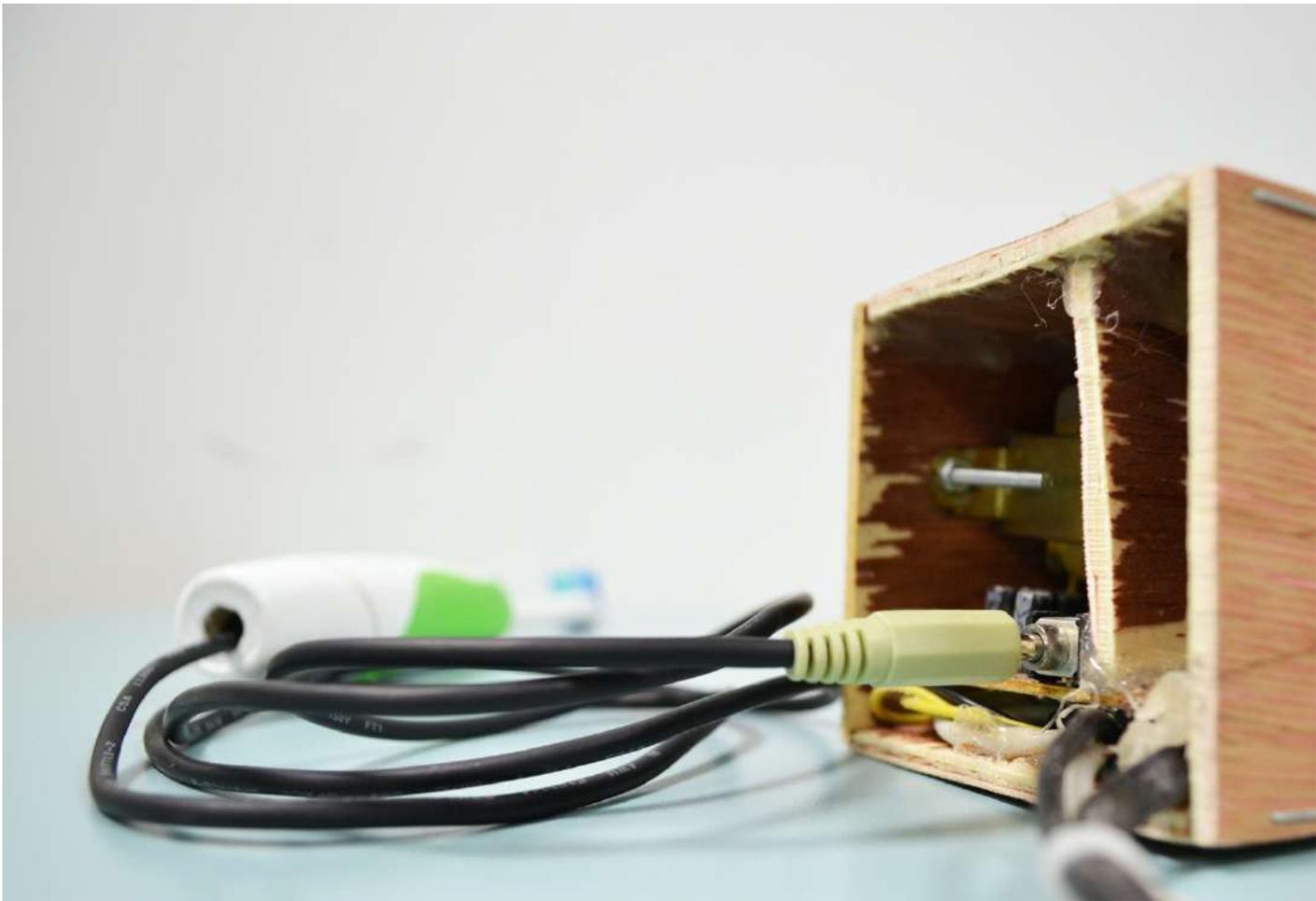
La brosse à dents qui chante l'internationale

Brosse à dents électrique, amplificateur, lecteur audio, 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 brossage 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 proximités et d'intrusion entre corps humain et nouvelles technologies. Elle questionne la notion de collectif dans ce monde de consommation individualiste.







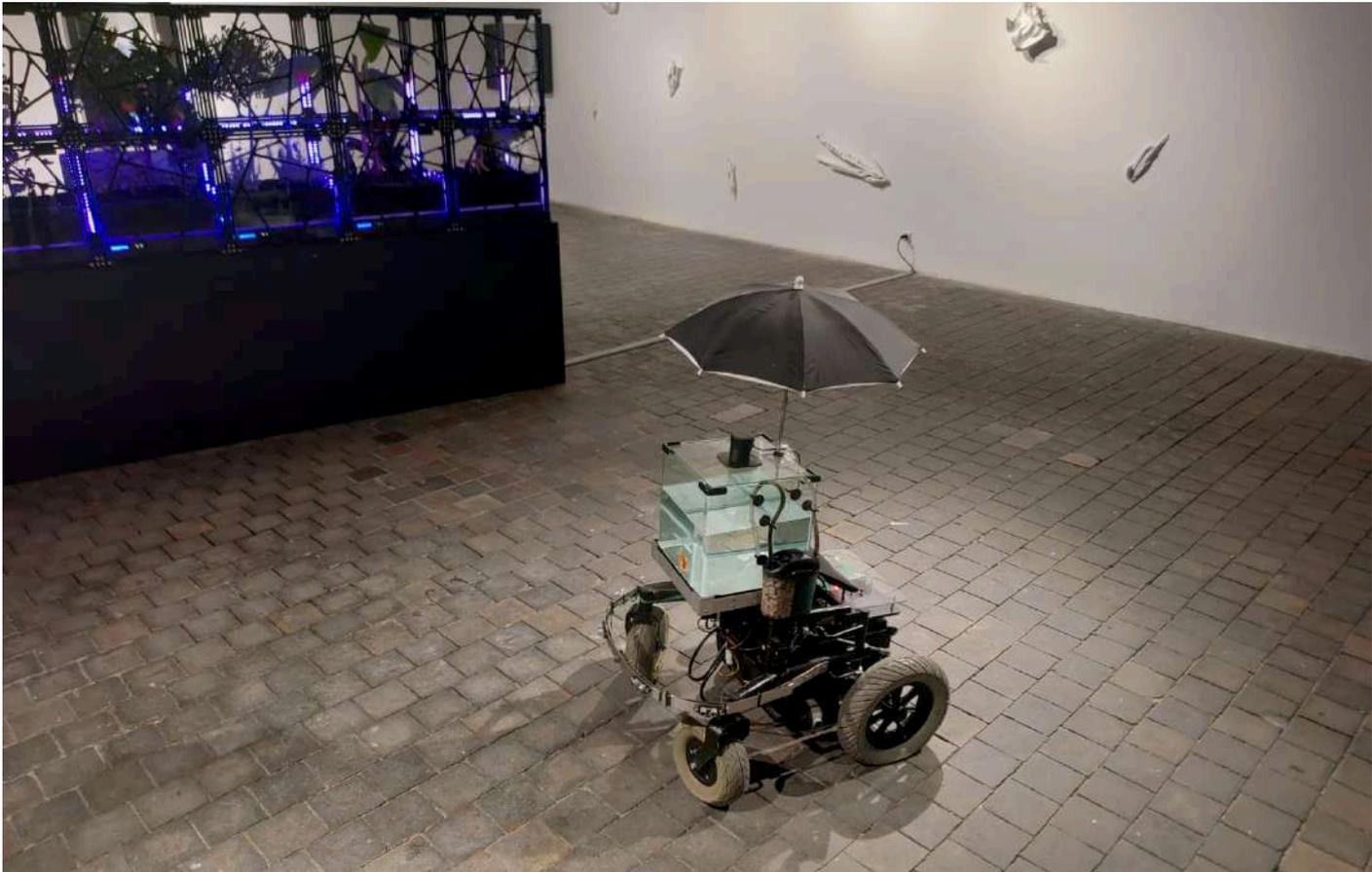


Machine 2 Fish V2

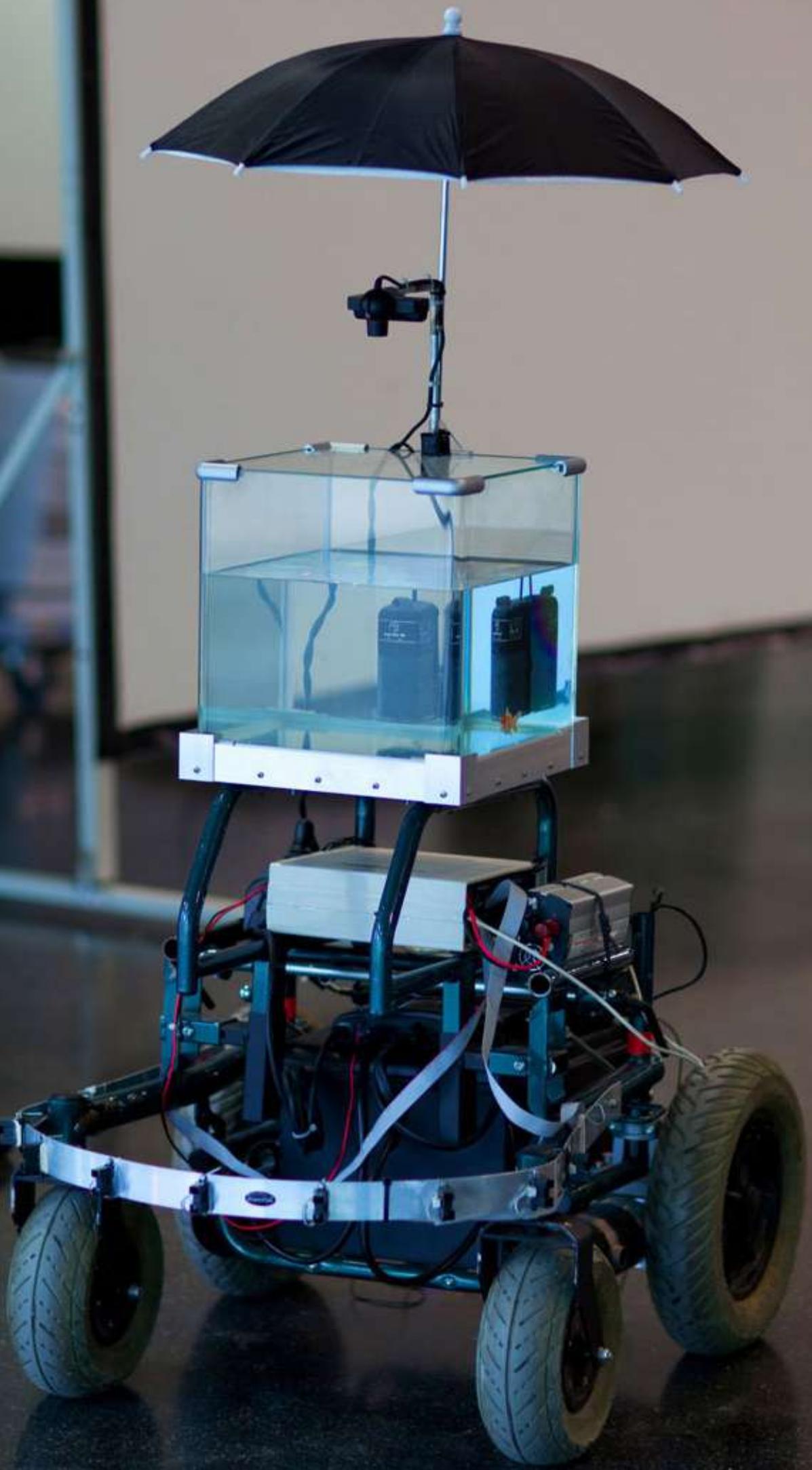
Quentin Destieu, Sylvain Huguet, exosquelette pour poisson rouge, fauteuil roulant, aquarium, poisson rouge, différents capteurs, programme informatique, 2016

Machine 2 Fish 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.







G-Man - Le miroir situationniste

Quentin Destieu, Bastien Vacherand, installation interactive, ordinateur, programme informatique, casque d'immersion, écran, capteur de mouvement, 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.

« L'automatisation de la production et la socialisation des biens vitaux réduiront de plus en plus le travail comme nécessité extérieure, et donneront enfin la liberté complète à l'individu. Ainsi libéré de toute responsabilité économique, libéré de toutes ses dettes et culpabilités envers le passé et autrui, l'Homme disposera d'une nouvelle plus-value, incalculable en argent parce qu'impossible à réduire à la mesure du travail salarié : la valeur du jeu, de la vie librement construite. L'exercice de cette création ludique est la garantie de la liberté de chacun et de tous, dans le cadre de la seule égalité garantie avec la non-exploitation de l'homme par l'homme. La libération du jeu, c'est son autonomie créative, dépassant l'ancienne division entre le travail imposé et les loisirs passifs. » Extrait du manifeste de l'I.S.









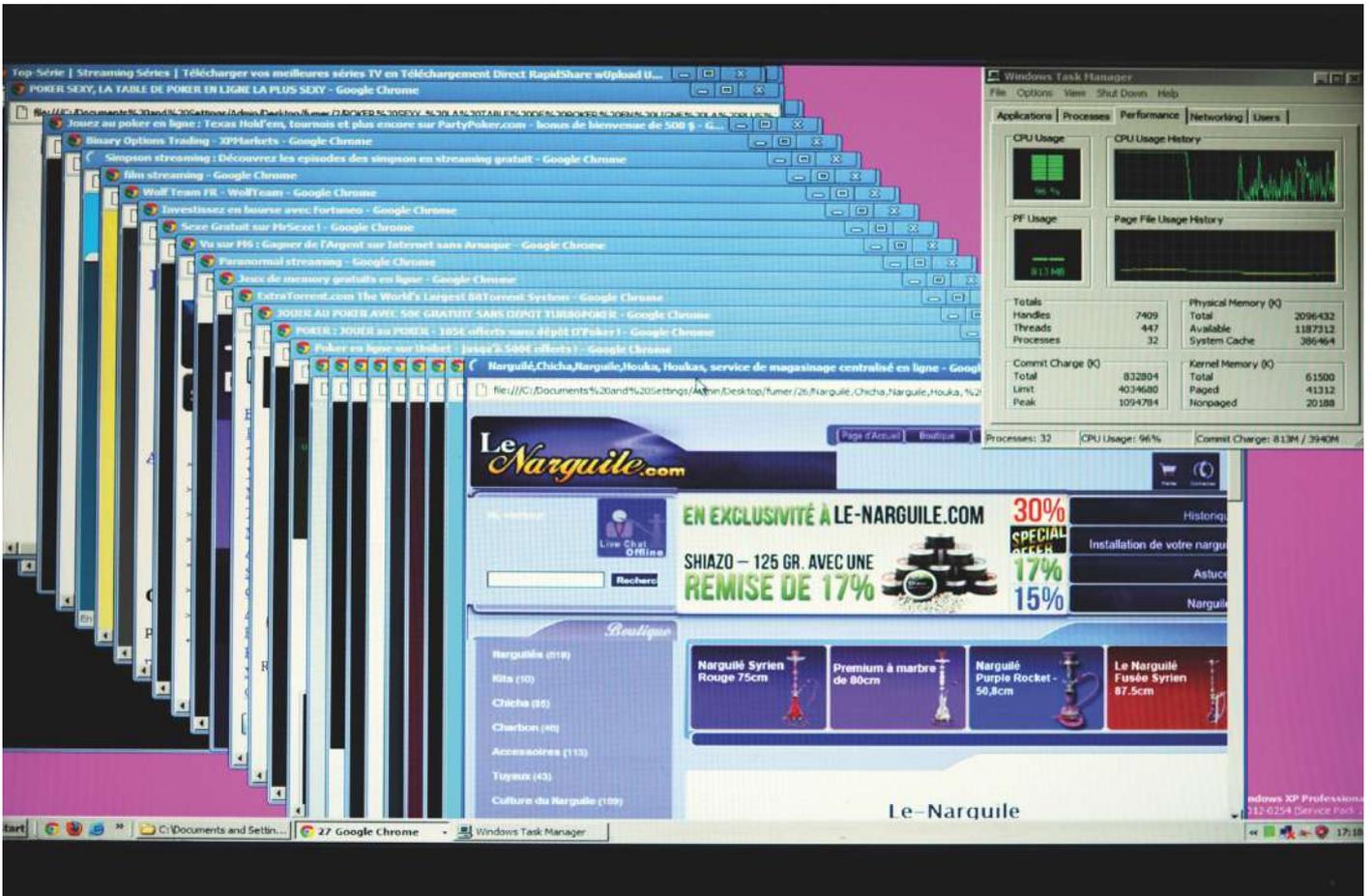
Mon ordinateur commence à fumer

Quentin Destieu, Sylvain Huguet, ordinateur, narguilé, tabac, tapis, programme informatique, 2012

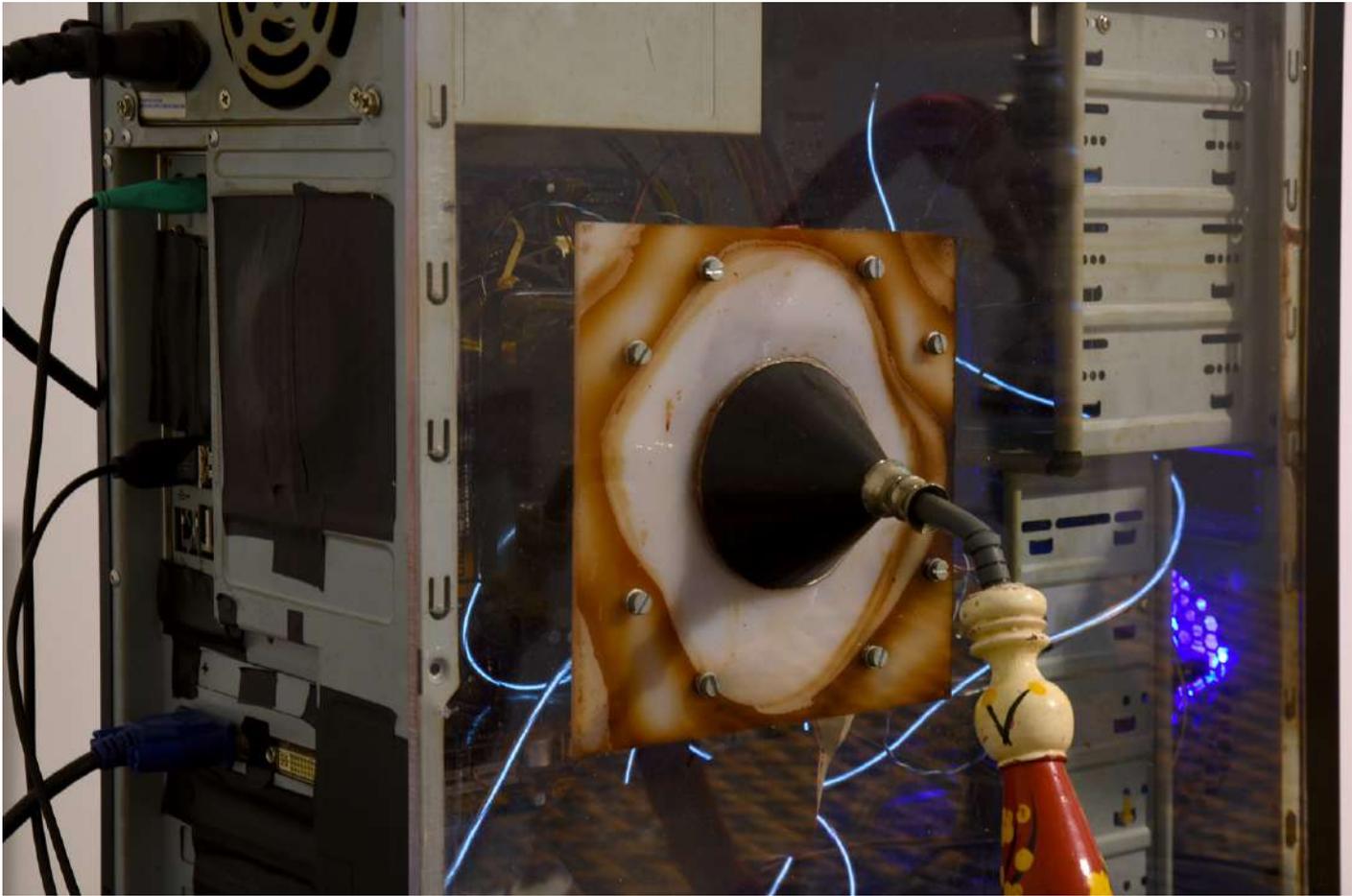
« Rongé par les virus, ce malheureux PC a le CPU et le GPU qui chauffent. À force d'explorer un Internet contaminé par les pop-up et les programmes malveillants, mon ordinateur est devenu physiquement accro à la nicotine. On lui a donc offert un narguilé. »
Faisant référence à une forme d'animisme informatique,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











Refonte

Quentin Destieu, Sylvain Huguet, composants électroniques fondus, vitrine, 2014-2015

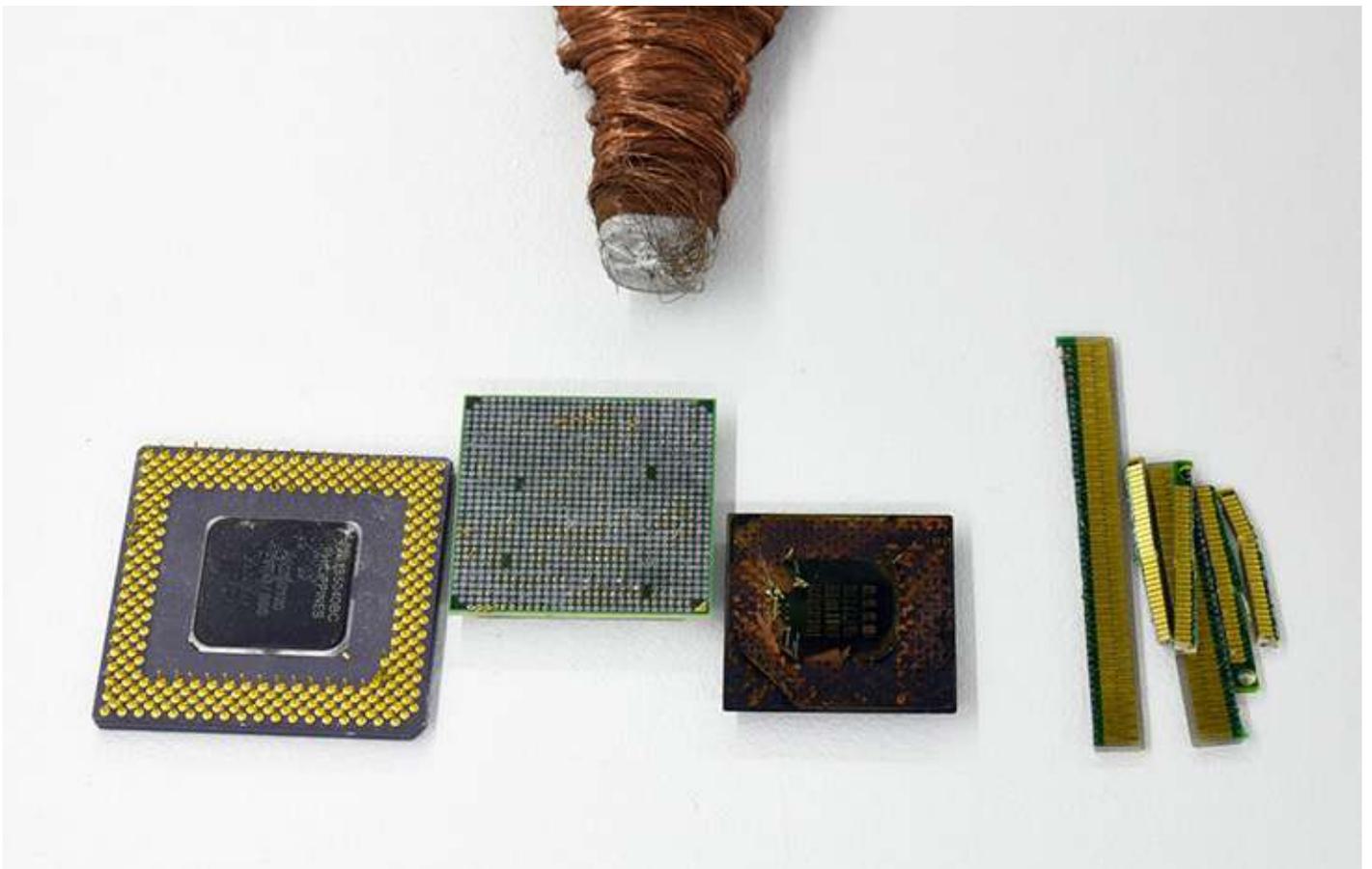
Refonte est une série de pointes de lances et d'armes rudimentaires réalisées à partir de différents matériaux récupérés sur des déchets d'équipements électriques et électroniques. Les déchets métalliques sont ensuite fondus puis coulés dans des moules, reprenant ainsi les techniques millénaires de la fabrication d'armes primitives, composées d'alliages de cuivre, d'aluminium et d'or.

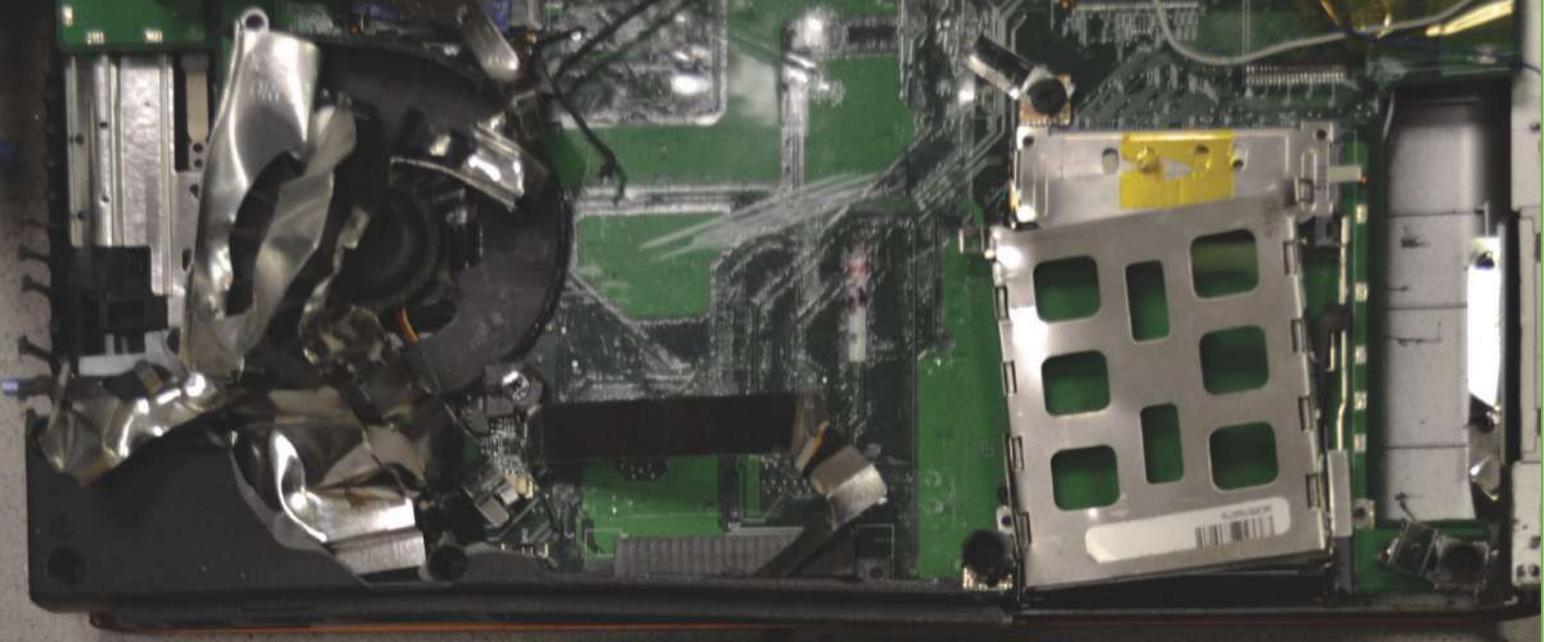
Entre archéologie contemporaine et geste anachronique, ces armes proposent une refonte de nos sociétés industrielles, une évocation post futuriste nous rappelant la fragilité de nos systèmes et l'implication guerrière de l'humanité.

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.





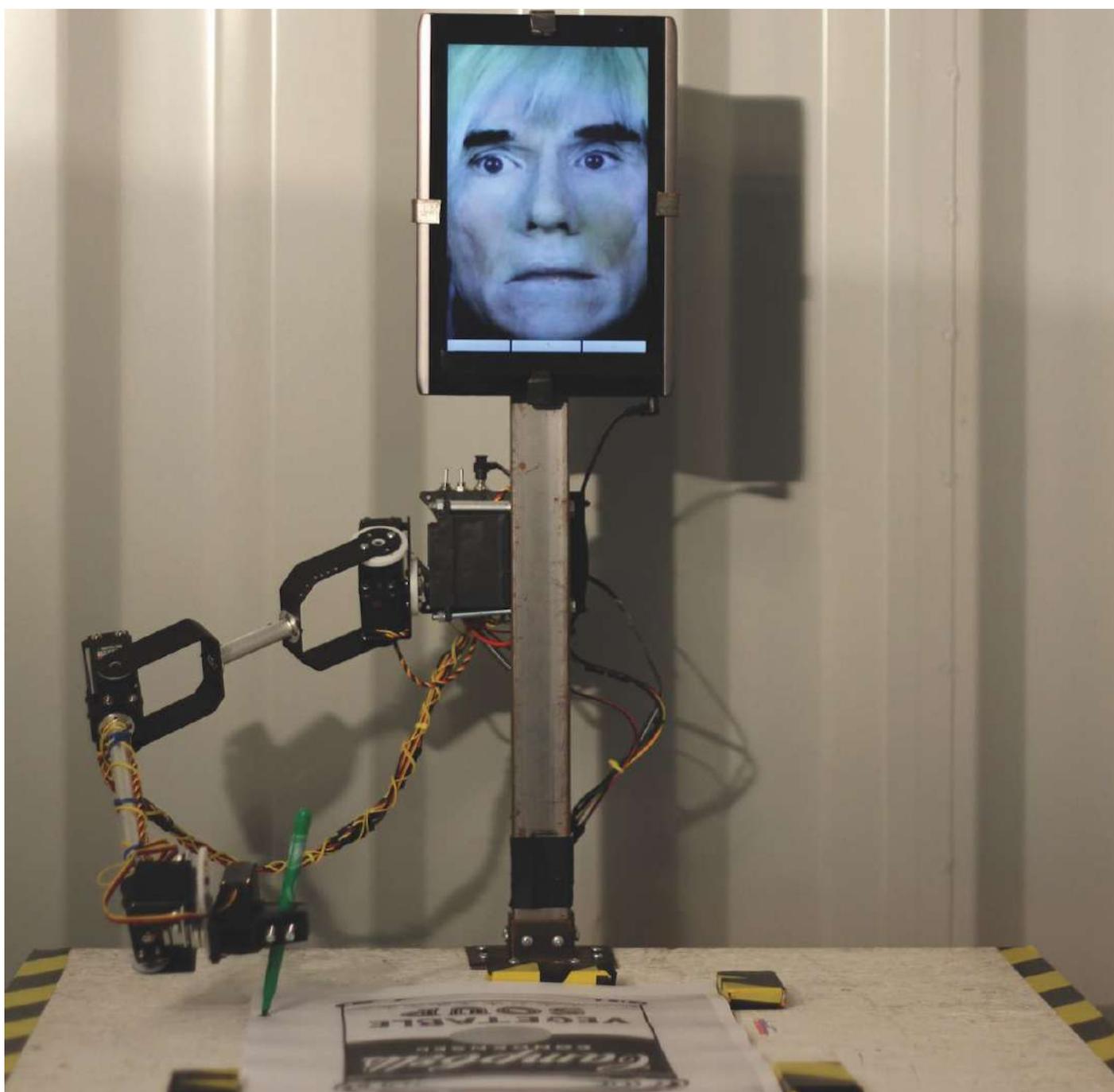


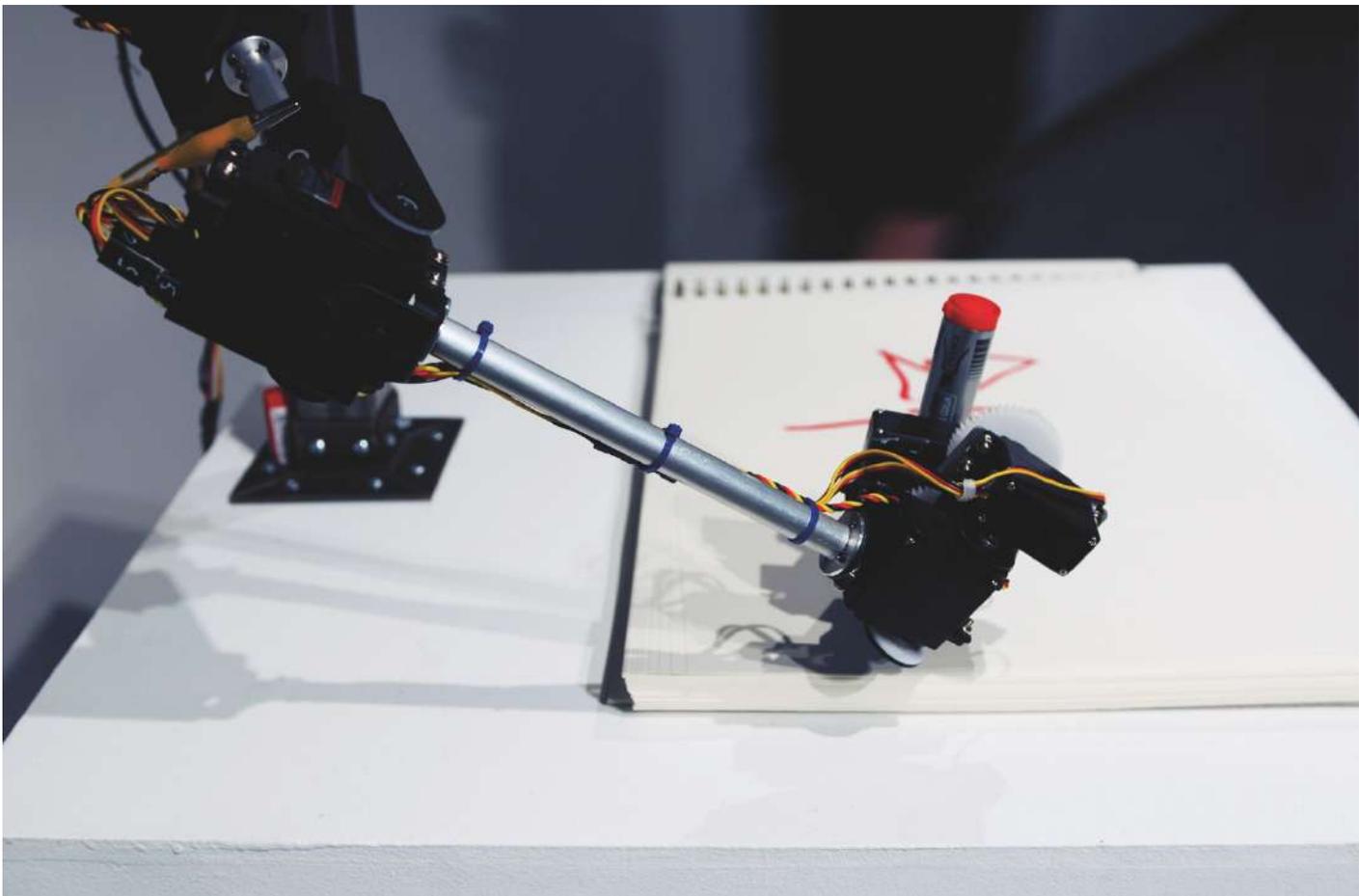


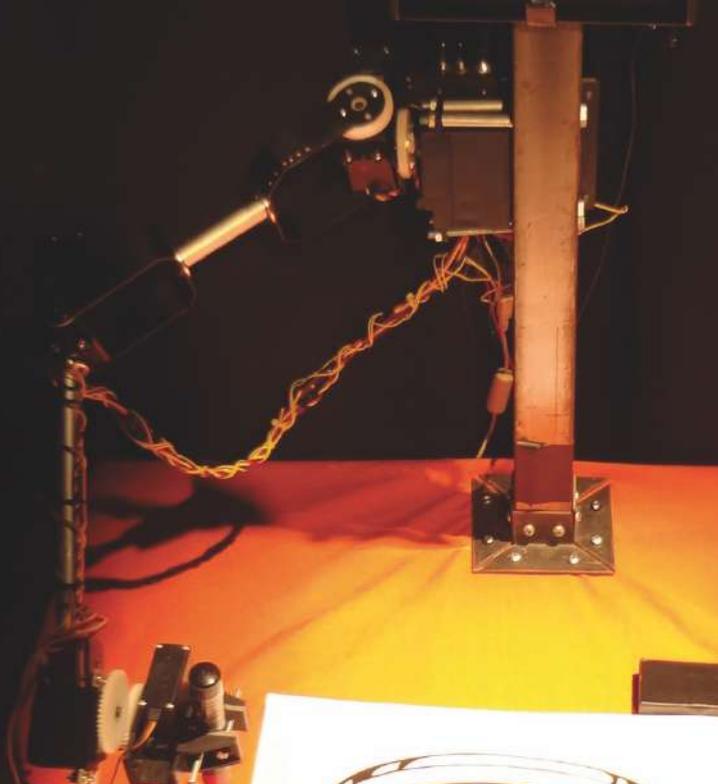
Le Faussaire

Quentin Destieu, Sylvain Huguet, Grégoire Lauvin, installation robotique, tablette tactile, programme informatique, bras robotique, sérigraphies, 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 imagine 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.









Le café des cosmonautes

Quentin Destieu, Sylvain Huguet, installation / performance, matériel de chimie, café, diapositives, 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.

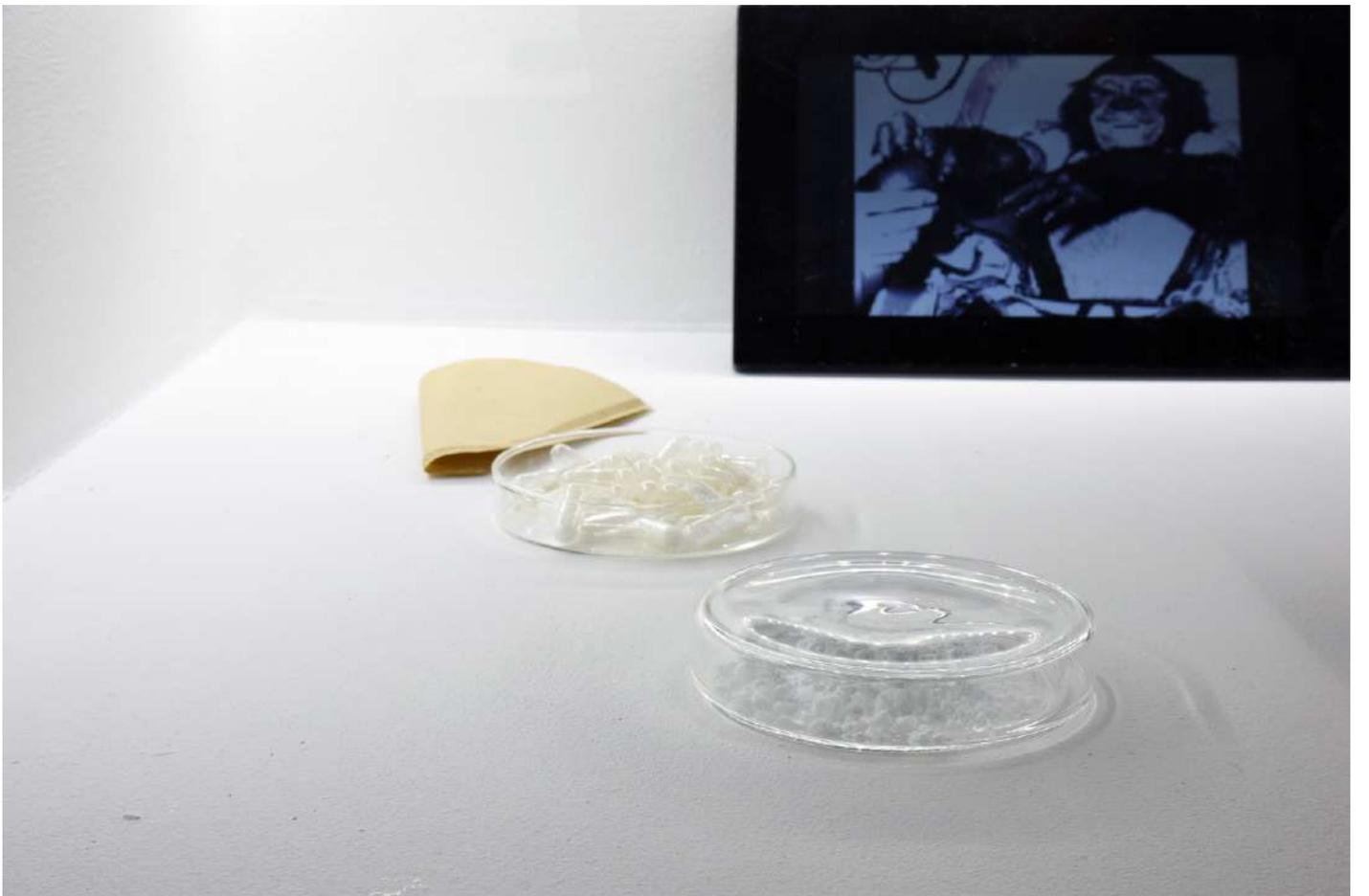
Partant de l'idée que prendre le temps de boire un café fait perdre de l'argent à votre entreprise.

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





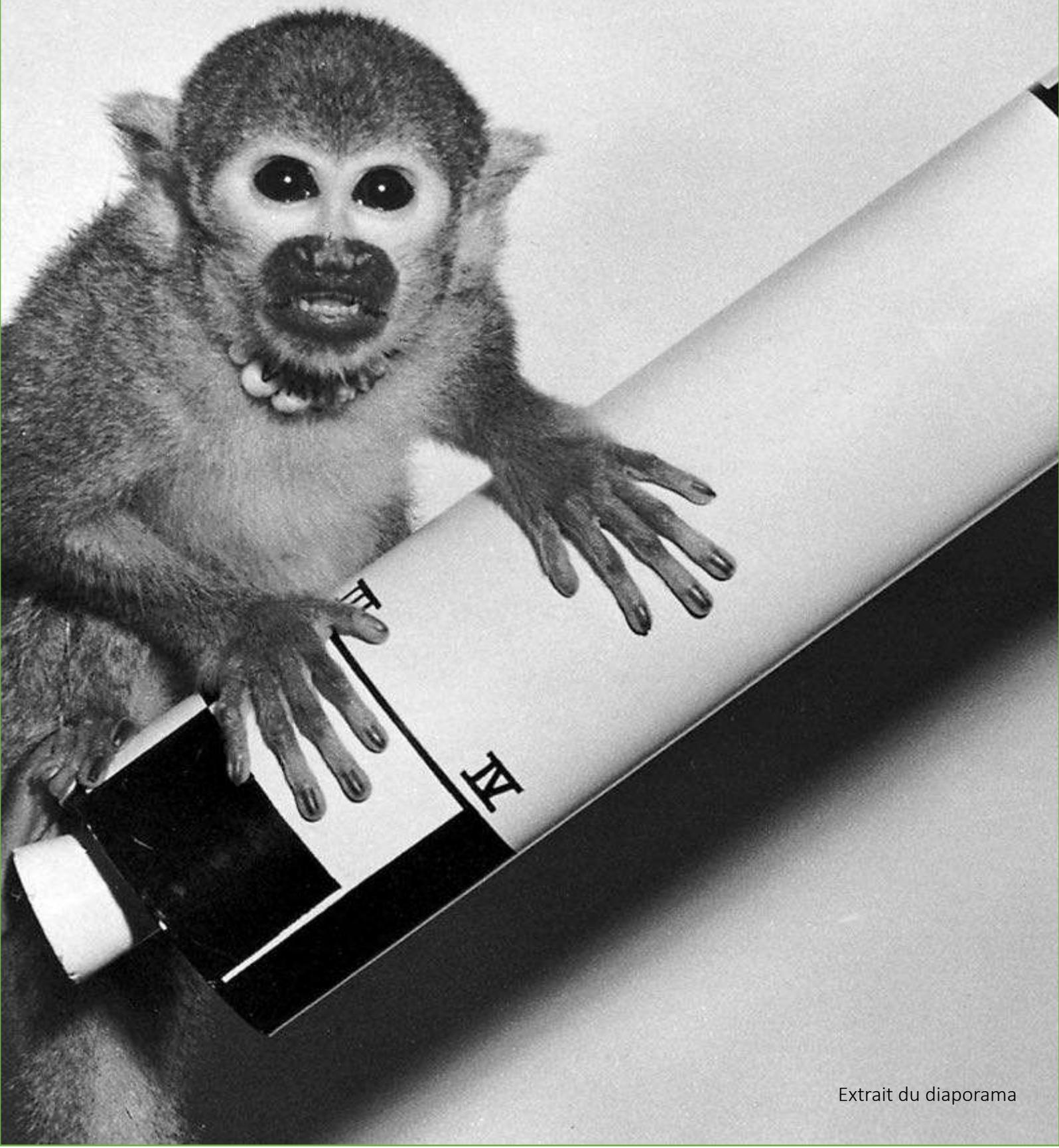




Control panel with digital display and buttons.

Small instruction card with text: "Press the empty and empty. Check the weight. Press the powder. Press the..."

Sécurité



Psychotik Room

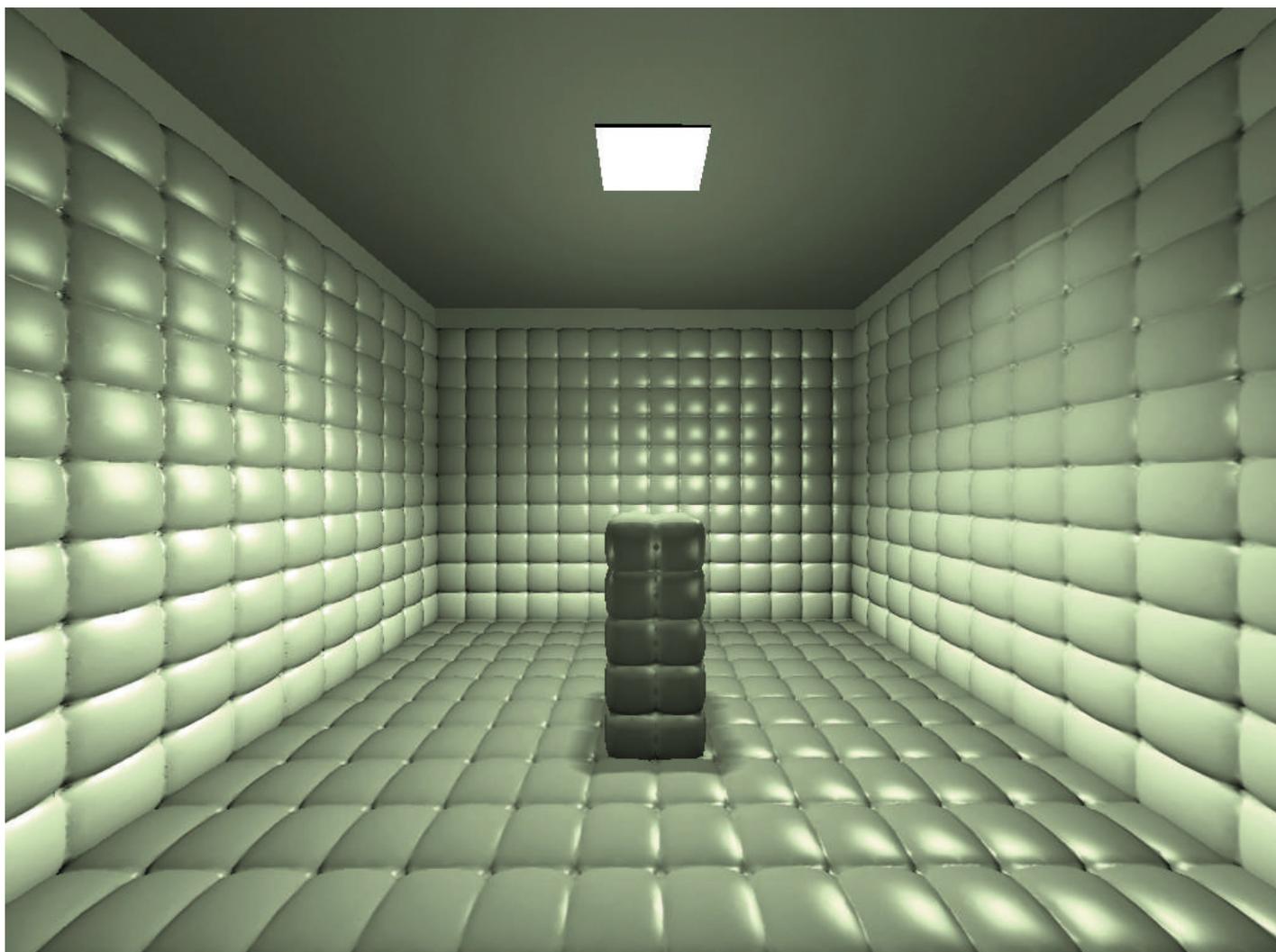
Quentin Destieu, Sylvain Huguet, Romain Senatore, interactive installation, ordinateur, casque d'immersion, capteur cardiaque, 2009

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 (V2) est une installation développée dans le cadre d'une résidence d'artiste à l'ECM Kawenga de Montpellier en mars 2009, avec une aide à la création multimédia de la région Languedoc-Roussillon.



Vue 3D du contenu du casque



Opération Pièces Jaunes

Quentin Destieu, Sylvain Huguet, installation, pièces de monnaie fondues, vitrine, vidéo, 2013

Opération Pièces Jaunes est une série de pointes de flèches réalisées 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.







Planète de singes

Série de cinq sérigraphies et vidéo, 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.

Les sérigraphies ont été créées durant une résidence réalisée à l'atelier Tchikebe à Marseille.
Clémence Agnez



<http://dardex.free.fr>