

Machine 2 fish

Quentin Destieu, Sylvain Huguet, Romain Senatore

Soutien de M2F Créations

programmation : Ivan Chabanaud, Julien Marro Dautat, Grégoire Lauvin

Machine 2 Fish est une installation artistique permettant à un poisson rouge, grâce à un robot, de se déplacer dans un univers terrestre. Le but est de créer un système liant le poisson et la machine. Cela fait référence aux cyborgs et au biomimétisme.

Elle nous renvoie au rapport de plus en plus grand qu'entretiennent les machines avec l'homme. Cette œuvre s'adresse directement aux technologies qui nous entourent de plus en plus, les systèmes que nous utilisons aujourd'hui pour nous permettre d'augmenter notre liberté, à la façon de nouvelles prothèses, faisant référence à la réalité augmentée, tels que les téléphones portables, les GPS, les nouvelles consoles de jeux portables...

Car cette œuvre est une interrogation sur la liberté, sur sa réalité (le fait que le poisson augmente son autonomie comme l'on augmente notre autonomie lorsque l'on peut communiquer avec quelqu'un qui n'est pas à côté de nous), sur son illusion (le poisson ne peut pas aller plus loin que le nouvel espace qui lui a été délimité comme l'on ne peut pas communiquer lorsque la batterie s'arrête ou avec quelqu'un qui n'a pas de téléphone portable ou lorsque la zone n'est pas bien « connectée »).



SALVADOR DALÍ

1927

On peut ramener cette installation à des œuvres de Salvador Dalí présentant des personnages avec des béquilles comme dans « sommeil ».

Est-ce que l'homme est plus libre avec tous ces appareils ou est-ce que la liberté n'est pas quelque chose de plus intérieur, une capacité à se sentir libre qui est une disposition de l'esprit ? Cette œuvre ouvre le débat.

Cette installation a été réalisée dans le cadre d'une résidence à la Maison numérique d'Aix-en-Provence.

Le collectif Dardex-Mort2Faim regroupe plusieurs artistes, Quentin Destieu, Romain Senatore, Sylvain Huguet et Stéphane Kyles.

Engagés dans l'exploration du ludique, mêlant une esthétique populaire détournée à la culture underground, ils mettent en exergue la fragilité des rapports sociaux et du corps humain face au monde actuel.

Sensibles à l'univers du jeu vidéo « 8-bits » comme à la révolution de l'ordinateur et des réseaux, ils s'expriment à travers des installations et des performances multimédia, utilisant l'interactivité et le jeu.

Fondateurs de l'association M2F Créations et du Festival GAMERZ, à Aix-en-Provence, depuis 2003, ils présentent régulièrement leurs œuvres dans différents centres d'art en France et à l'étranger.

<http://dardex.free.fr>