

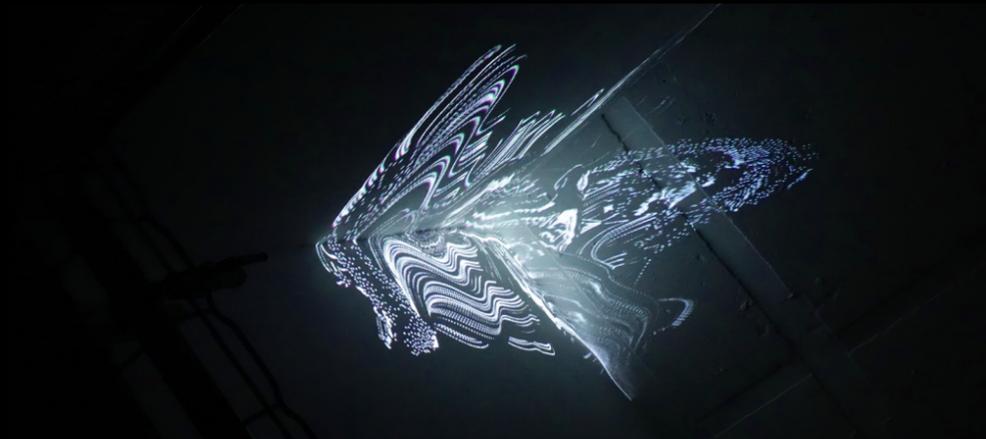
PRÉSENTATION

BIO

Dylan Cote est un artiste et designer basé à Paris. Il collabore étroitement avec des artistes musicaux avec qui il réalise des projets audiovisuels sous différentes formes, telles que des performances live ou des clip musicaux. Il développe également une pratique artistique plus autonome à travers l'installation et l'image numérique.

Ses recherches s'attachent à expérimenter divers supports et techniques afin de générer des formes tirant parti des potentiels plastiques des technologies numériques tout en questionnant leurs usages. À la fois outils, médiums et sujets, elles l'aident à construire des espaces contemplatifs où l'angoisse se mêle à la fascination, reflets d'un travail sur les imaginaires techniques contemporains et les relations de pouvoir induites par l'expansion technocapitaliste. En émergent des fragments de fictions donnant à voir certains enjeux actuels liés aux mutations technologiques et sociétales caractéristiques de notre époque.

Il est également l'un des membres fondateurs du label d'art visuel OYÉ, créé en 2016. Il regroupe divers artistes et designers autour de projets artistiques audiovisuels.



SÉLECTION DE TRAVAUX

www.dylancote.fr

QUELQUES RÉFÉRENCES

- 2021/ **Galerie Suzanne Tarasieve** / exposition
- 2021/ **IMAL Bruxelles** / résidence de création
- 2021/ **London Design Festival (V&A museum)** / exposition
- 2021/ **HardDiskMuseum** / exposition
- 2021/ **SAT Montréal** / création AV en dôme
- 2021/ **CodePlus Festival** / exposition
- 2021/ **Festival Interstice** / live AV
- 2021/ **Musée de Soissons** / exposition
- 2021/ **Festival Astropolis** / live visuel
- 2021/ **Festival Atmosphère** / exposition
- 2021/ **Glazart** / résidence & live immersif

- 2020/ **Mutek Connect** / live visuel
- 2020/ **CADAF Art Fair** / exposition
- 2020/ **Festival International de la Imagen** / performance
- 2020/ **La Machine du Moulin Rouge** / live visuel & scéno
- 2020/ **Beside the Screen Festival** / exposition
- 2020/ **Harddisk Museum** / exposition
- 2020/ **EP7** / exposition

- 2019/ **La Gaité Lyrique** / exposition
- 2019/ **IMAL Bruxelles** / live AV
- 2019/ **Inasound Festival** / live AV
- 2019/ **Galerie Glassbox** / exposition
- 2019/ **Villa Béatrix Enea** / exposition
- 2019/ **Festival Astropolis** / live visuel
- 2019/ **SMAC La Belle Électrique** / live visuel
- 2019/ **Grandes Serres de Pantin** / exposition
- 2019/ **Le Puzzle** / exposition
- 2019/ **Festival Electrochoc** / exposition
- 2019/ **Le Yoyo** / live visuel
- 2019/ **Fu:bar Festival** / live AV
- 2019/ **Friche Belle de Mai** / live visuel
- 2019/ **SMAC La Rodia** / live visuel & scénographie
- 2019/ **Main d'Oeuvre** / live visuel

- 2018/ **Festival Scopitone** / exposition
- 2018/ **Nuit Blanche** / live AV
- 2018/ **Dour festival** / live visuel
- 2018/ **Festival Collision** / résidence & exposition

EMET

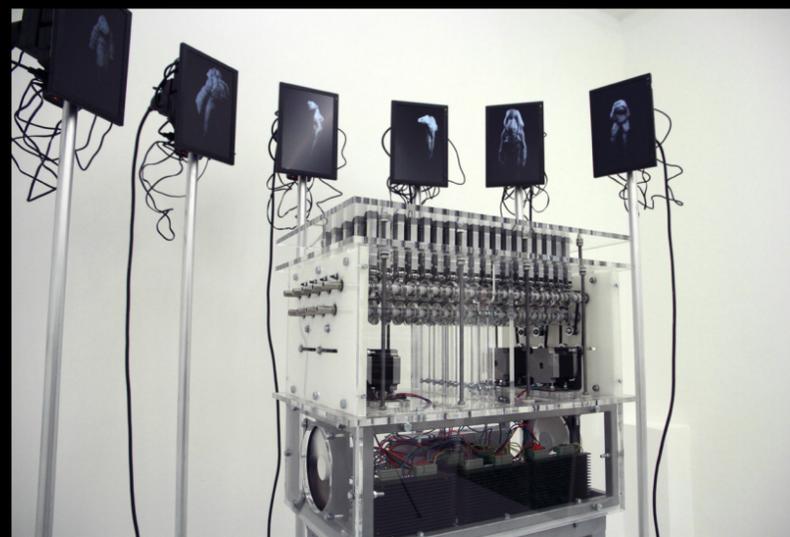
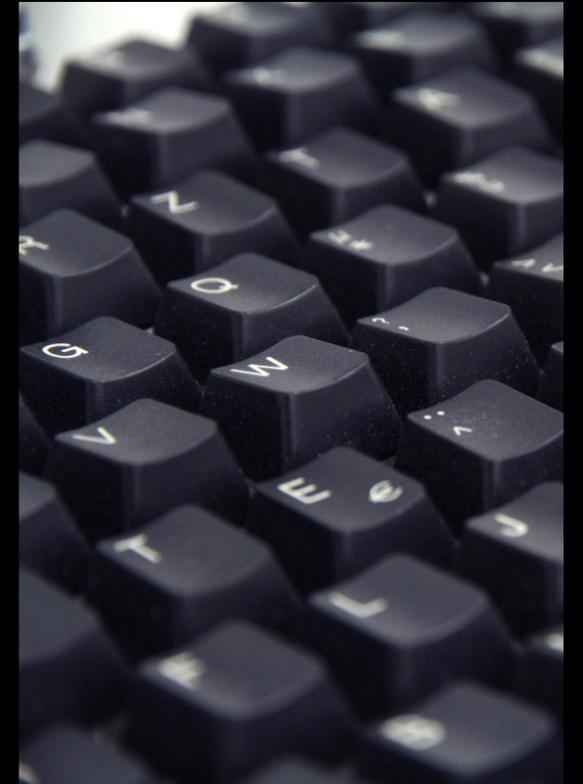
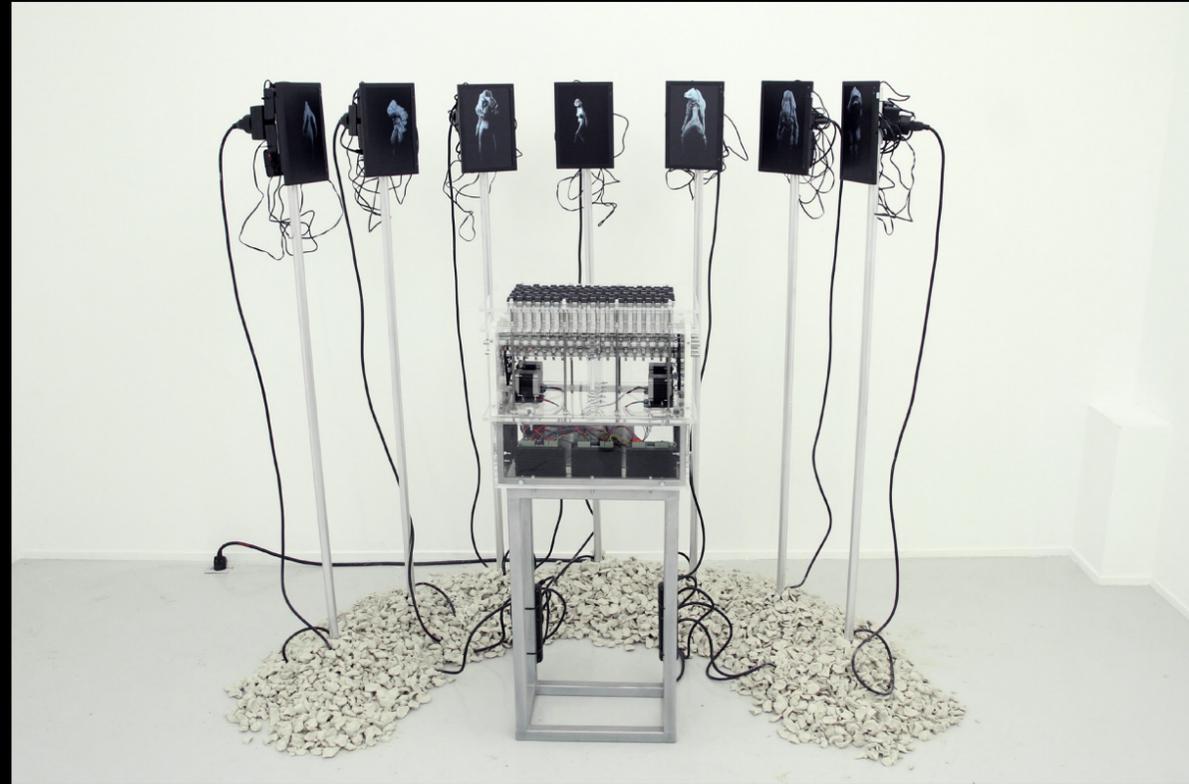
INSTALLATION - MÉTAL PLASTIQUE, ARGILE, COMPOSANTS
ÉLECTRONIQUES - 1,5M X 1,7M X 1,5M - 2021

Selon la légende du Golem de Prague, le Maharal animait son serviteur d'argile grâce aux pouvoirs des lettres E-M-E-T. À la fois protecteur et menace, le golem incarne l'ancêtre mythique des IA, mué par le code et l'information. Au temps des prophéties sur l'autonomie des machines, le projet EMET se penche sur ce mythe moderne et ses racines ancestrales. Loin d'être devenus des intelligences fortes, nos golems contemporains s'alimentent de données produites par une masse invisible de petites mains. EMET confronte cet imaginaire fantasmé de l'IA à sa réalité infigurable, à travers une installation mêlant recherches plastiques autour de la figure du golem numérique, et dispositif de matérialisation du travail invisible.

L'installation se constitue d'écrans à l'intérieur desquels se meuvent d'étranges créatures humanoïdes, dont les regards sont attirés par un objet au centre du dispositif. Il s'agit d'un clavier géant dont les touches sont activées de manière ininterrompue par des doigts invisibles. Les golems divaguent, sans véritable but, à l'intérieur de leur bulle numérique tandis que le clavier s'active de manière frénétique. Un brouillage des rôles s'opère. Qui travaille pour qui ? Où est la machine ?

Le clavier, composé de lettres, sources de vie du golem selon la légende, est aussi l'un des objets iconiques du travailleur du clic. Ses touches semblent s'activer de manière automatique, comme si ses utilisateurs n'étaient pas là, sous nos yeux, mais dans un endroit caché, à l'abri des regards. En mettant en scène cet objet animé, nous tentons de matérialiser, de manière paradoxale, à la fois la présence et l'absence des producteurs de données. L'aspect mécanique et répétitif des tâches est exacerbé non seulement par cet assemblage mécanique, mais également par le son qu'il produit.

À la manière du golem traditionnel, nos créatures sont tout d'abord modelée en argile. Elles prennent une forme humanoïde grossière que nous scannons grâce au procédé de photogrammétrie. Une fois numérisées, ces sculptures sont retravaillées en 3D, puis animées en motion capture.



VIDÉO

<https://vimeo.com/595936529>

EARTHSATZ

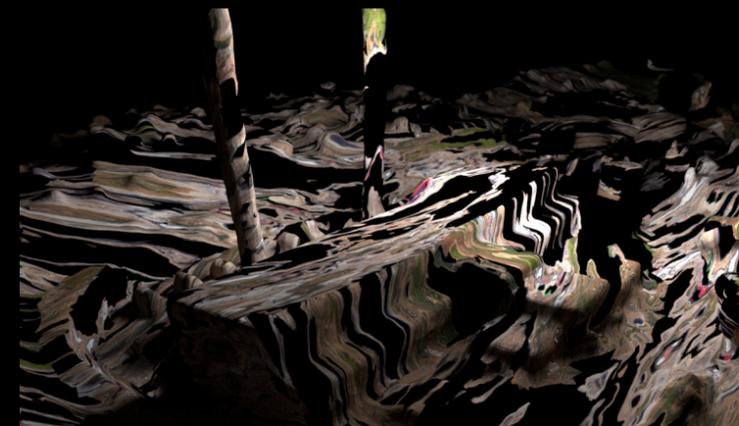
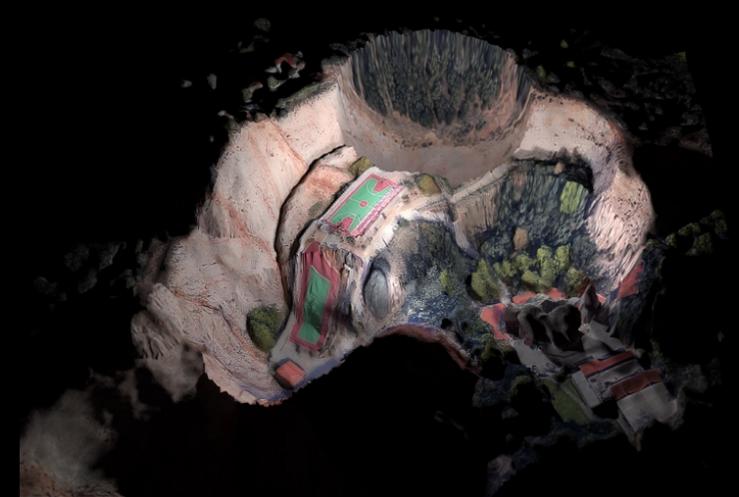
PERFORMANCE - 30 MINUTES - 2019

Scruter la planète en référençant chacune de ses facettes, c'est chercher à l'épuiser, tout dire d'elle, désenchanter l'idée d'un ailleurs inconnu en la remplaçant par une vision rationnelle et immuable. Google Earth est un projet à la fois infini et imparfait : faire tenir le monde dans un smartphone, ce n'est pas seulement le regarder comme un objet d'étude scientifique, c'est aussi le compacter. L'image est peu précise, les volumes sont altérés, la ville est silencieuse, les voitures statiques, la vie inexistante. « Tenez le monde entier dans vos mains » : un drôle de slogan pour une étrange vision du monde.

Pourtant, le monde raconté par Google Earth reste intrigant. Les imperfections de ses formes, les défauts de ses textures et la froideur de cette représentation constitue les attributs d'un univers nouveau, hybride, relevant davantage de la fiction algorithmique que de notre réalité tangible. Earthsatz cherche à amplifier la poésie froide et angoissante générée par ce « monde de poche » où les pixels ont remplacé les particules.

L'enjeu est de parvenir à contempler cet espace pour qu'il est : un univers fictif singeant le nôtre tout en développant sa propre autonomie, sa propre logique, sa propre physique. En scannant à notre tour une partie du monde généré par les scans de Google, nous ajoutons une couche de pertes d'information, une compression plus grande et donc une amplification de ses caractéristiques fantastiques.

Earthsatz propose alors une balade dans ce troisième monde dont les aspects fictionnels, artificiels et irrationnels sont célébrés au travers d'une mise en lumière de ses aberration et d'une dégradation progressive de ses formes. Ces paysages tourmentés se prolongent dans des sonorités sombres et pesantes, bande son d'un univers synthétique en décomposition, rugissements d'une mise en équation planétaire.



VIDÉO

<https://vimeo.com/382961283>

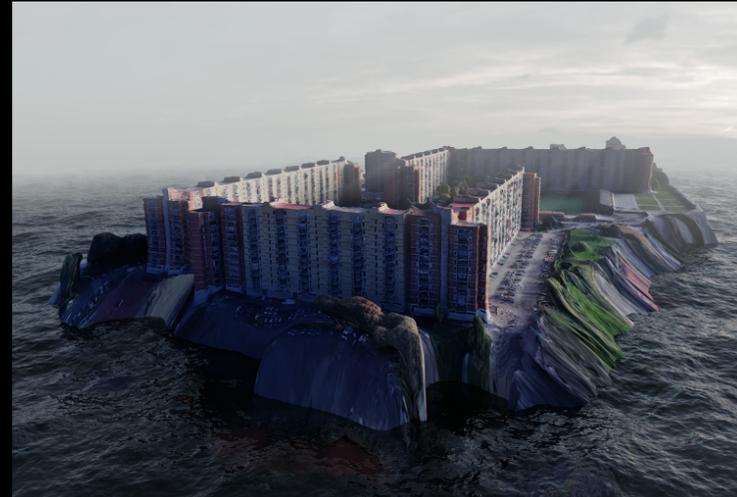
FRAMED EARTH

SÉRIE DE TIRAGES NUMÉRIQUES - 30X45 CM - 2021

Framed Earth s'inscrit dans une série de travaux artistiques autour du monde généré par Google Earth, réalisés avec Pierre Lafanechère.

Les paysages de Framed Earth, plongés dans l'océan, s'attardent sur des habitations, des lieux de vie. Devenus îles, ces morceaux de mondes nous rappellent la manière dont nous habitons l'espace numérique et parcourons l'océan de données. Nous naviguons d'île en île, de bulles en bulle d'information, plus ou moins peuplées, isolées, connectées entre elles. Derrière le cadre tangible que représente les bords de nos écrans se dessinent des cadres informationnels qui séquentent, divisent et réagrègent les mondes que nous habitons.

Habiter ce n'est toutefois pas simplement occuper spatialement un endroit, c'est aussi y projeter ses affects et en y construisant une histoire. Ces habitats numériques imaginaires se déploient sous plusieurs formes et inspirent différents récits, parfois absurdes, voire angoissants, entre désertion autarcique et monde post-apocalyptique.

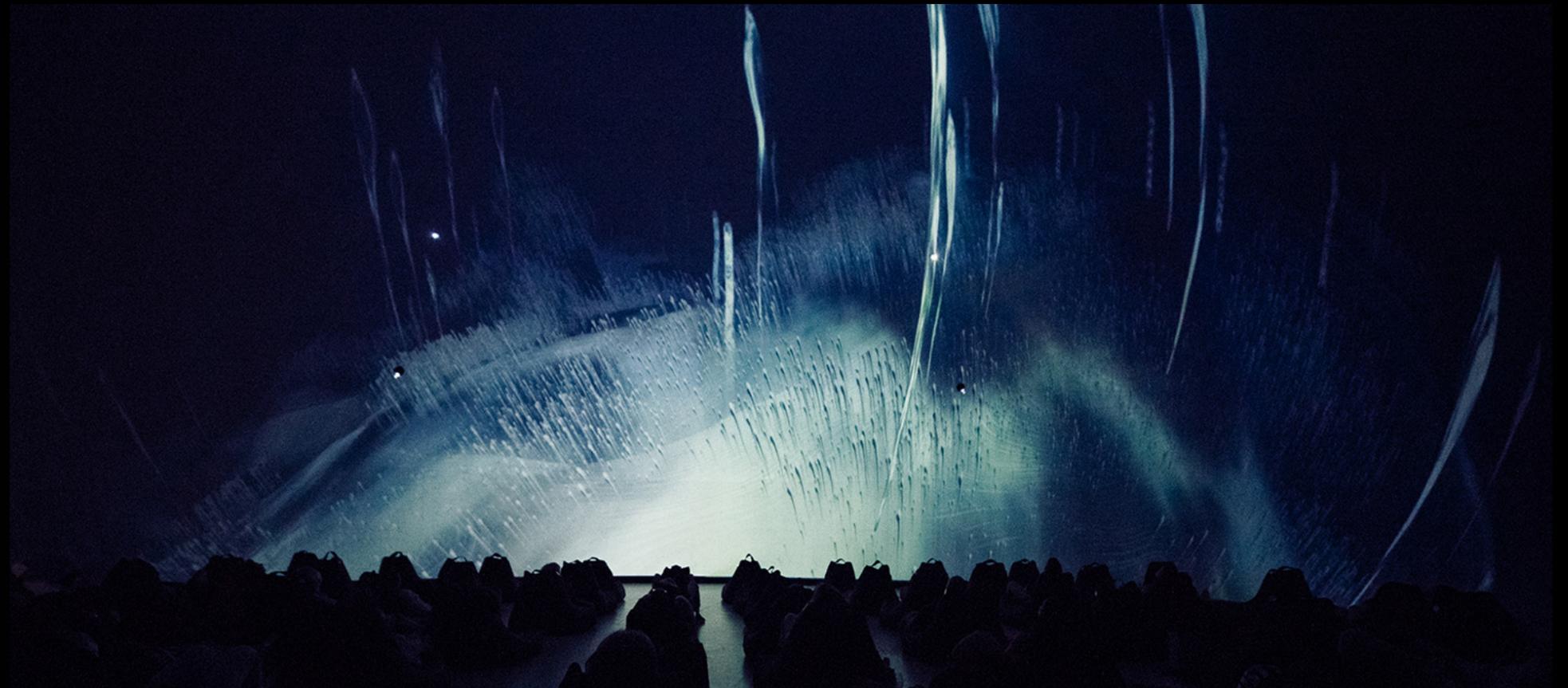
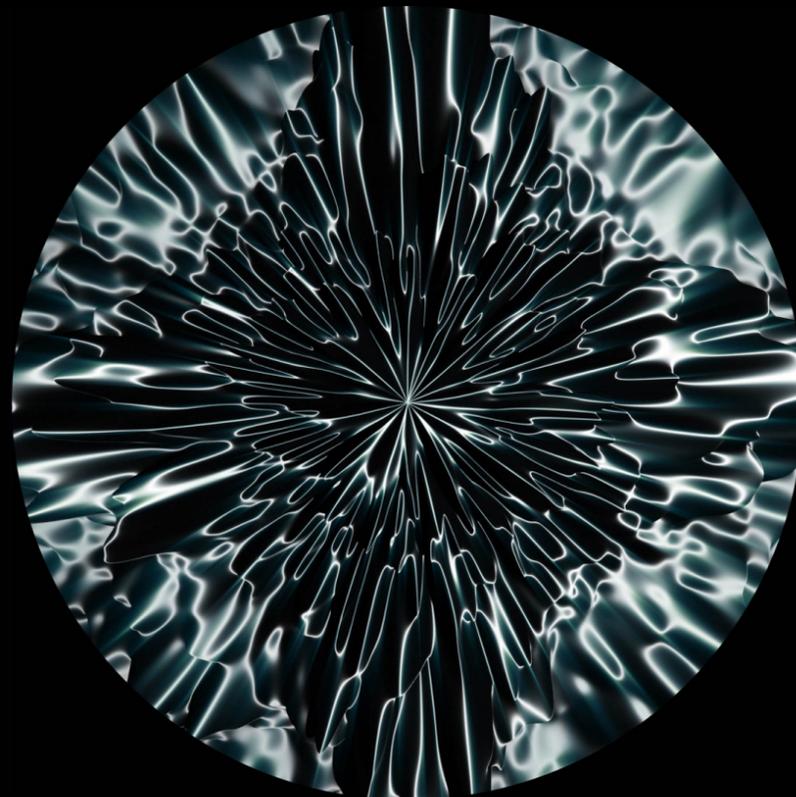
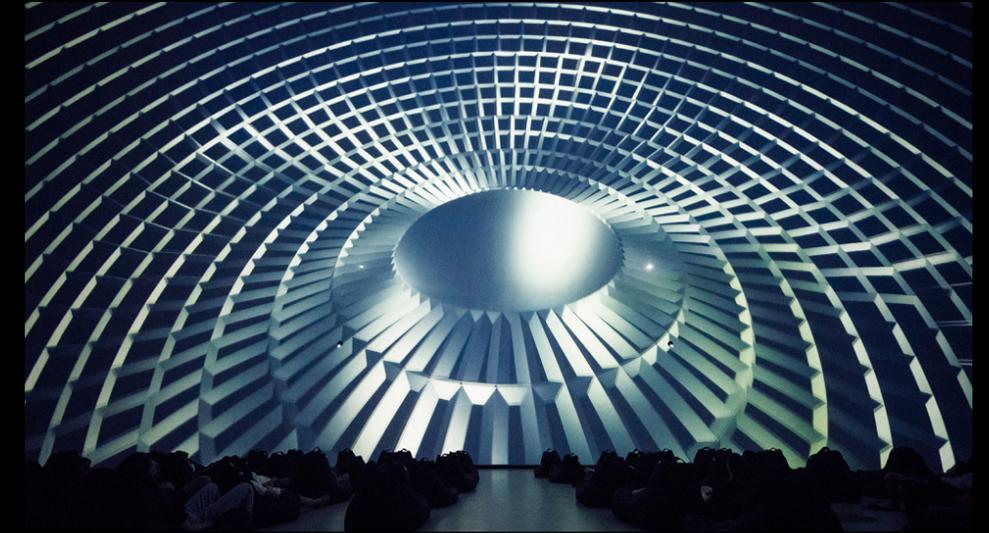


ÉCOSYSTÈME

FILM IMMERSIF EN DÔME - 36 MINUTES - 2021

L'univers sous-marin n'est définitivement pas un monde du silence... et ce qu'on y entend a beaucoup à raconter. Pour la science d'abord, des frottements d'antennes servant à la communication entre crustacés, aux moteurs des bateaux portant sur des centaines de kilomètres, sans oublier les crissements d'iceberg ou ce bruit de l'eau qui coule – témoignage d'une fonte régulière – la recherche se penche sur cette composante des écosystèmes marins parfois oubliée en écologie marine.

Écosystème est une œuvre réalisée lors de résidences à la SAT Montréal et issue du projet pluridisciplinaire SONARS, initié par La Carène (Brest) et BeBEST (France-Québec), qui réinterprète le «bruit de fond» du milieu sous-marin. Cette série de résidences de création, de concerts et d'expositions, réunit artistes et scientifiques, autour de nombreux partenaires culturels, éducatifs... Cette performance réalisée à partir de sons inédits et paroles scientifiques plonge le spectateur dans l'environnement d'un marqueur environnemental inédit, la coquille St Jacques...



OPSIOMASQUES

INSTALLATION - SCULPTURE SUR BOIS ET DISPOSITIF VR - DIMENSION VARIABLE - 2018

Dans les cultures animistes, humains et non-humains (animaux, plantes, objets...) possèdent le même type d'intériorité : derrière chaque non-humain se cache un esprit humain. Seul l'extériorité physique opère une véritable rupture entre ces deux catégories.

Le masque est un objet rituel de représentation de non-humains, les animaux en sont un sujet typique. Il permet, lorsqu'il est porté, non seulement d'animer la représentation en question, mais également de rendre son caractère humain évident puisque le masque prend vie grâce à un corps et une gestuelle humaine formant un être hybride.

En s'inspirant de ces principes onthologiques, les Opsiomasques cherchent à évoquer les intériorités humaines des animaux représentés par les sculptures sur bois de Christophe Doucet. Une quinzaine d'entre-elles a été scannée en 3D puis humanisée de manières plus ou moins importante. Quelques-unes ont vu leur corps se mettre en mouvement, d'autres ont obtenues des expressions faciales tandis que certaines ont été dotées d'un ersatz de corps humain. Ces créatures hybrides habitent en communauté dans un univers sylvestre fantasmagorique composé de fragments de scan 3D.

Le spectateur est invité à visiter ce microcosme grâce à un dispositif de réalité virtuelle intégré à un masque en bois. Ainsi, en naviguant physiquement dans cet univers numérique (tourner la tête, mouvoir son corps...), il donne vie (et humanité) à la créature représentée par le masque qu'il porte. Se tisse alors un lien artificiel entre humains et non-humains au travers d'un dispositif technologique hybride.



VIDÉO

<https://vimeo.com/295138582>

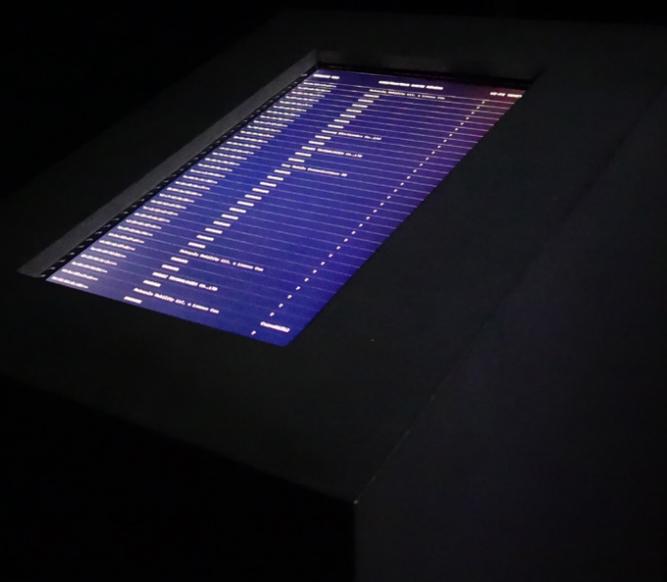
FLUENCE

INSTALLATION - PROJECTION VIDÉO, ÉCRAN, ANTENNE WIFI -
DIMENSION VARIABLE - 2018

Nos données numériques sont canalisées dans des espaces imperceptibles où transite un vaste flux d'information. Nous le savons, la quiétude de ces infrastructures en réseau est mise à mal, tant par les puissances économiques que politiques. Chaque requête, aussi insignifiante soit-elle, est captée, analysée, inventoriée par différents systèmes algorithmiques. Difficile donc de ne pas continuer à alimenter ce vaste flux informationnel dont le contrôle nous échappe.

En s'inspirant de l'image du dégât des eaux, Fluence évoque l'amas de traces que nous produisons et dont s'imprègnent nos espaces virtuels : une insalubrité numérique à laquelle nous nous exposons consciemment.

L'installation est constituée d'un vidéo mapping génératif plaquant un écoulement infini sur les arêtes d'un mur. Grâce à un système basé sur la captation des probe-requests (requêtes préalables à toute association wifi), l'installation détecte la présence des smartphones et ordinateurs à proximité, à l'insu du public. Plus ils sont nombreux, plus Fluence se propage dans l'espace. Un moniteur restitue les données captées et permet au spectateur d'identifier son téléphone dans le flux ayant nourri la projection.



VIDÉO

<https://vimeo.com/298857412>

CONTACT

DCOTECOL@PROTONMAIL.COM

[HTTP://WWW.DYLANCOTE.FR/](http://WWW.DYLANCOTE.FR/)

[HTTPS://WWW.INSTAGRAM.COM/DYLAN__COTE/](https://WWW.INSTAGRAM.COM/DYLAN__COTE/)