





## PRÉSENTATION DES ARTISTES

### DYLAN COTE & PIERRE LAFANECHÈRE

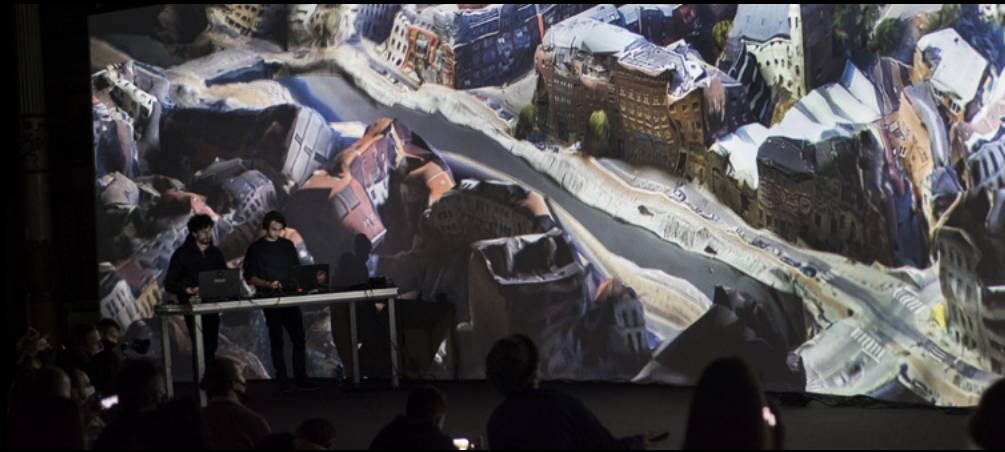
Basés à Paris, Dylan Cote & Pierre Lafanechère sont deux artistes et designers indépendants diplômés en design graphique numérique (ENSAAMA Olivier De Serres, 2017). Leur travail s'axe principalement autour de l'image digitale et de l'installation.

Ils collaborent de manière étroite avec le milieu musical, par la réalisation de clips vidéo et de live visuel. Ils poursuivent également des recherches plastiques et graphiques plus autonomes. Elles s'attachent à expérimenter, parfois à détourner, divers supports et techniques afin de générer des formes tirant parti des possibilités esthétiques des technologies numériques, tout en en questionnant l'usage. À la fois outils, médiums et sujets, elles les aident à construire des espaces contemplatifs, reflets d'un travail sur les imaginaires techniques contemporains. En émergent des fragments de fictions donnant à voir certains enjeux actuels liés aux mutations technologiques et sociétales caractéristiques de notre époque. Ils prennent la forme d'installations ou de performances audiovisuelles.

Ils sont également membres du label d'art visuel OYÉ. Créé en 2015, il regroupe divers artistes et designers autour de projets artistiques et audiovisuels.

### SÉLECTION DE TRAVAUX DES ARTISTES

[www.dylancote.fr](http://www.dylancote.fr)  
[www.incogito.fr](http://www.incogito.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



## CONTEXTE ET THÉMATIQUE

### GOLEMS ET INTELLIGENCES ARTIFICIELLES

Selon la légende mythologique juive du Golem de Prague, le Maharal Loew donnait vie à son serviteur d'argile grâce aux pouvoirs des lettres E-M-E-T, gravées sur son front. Être jusque-là inerte et informe, le golem s'anime, calque ses mouvements sur ceux des humains et en déculpe leur puissance. À la fois protecteur et serviteur, le golem ne se plaint jamais, il est d'ailleurs dénué de parole. Pourtant, selon certaines versions de la légende, reprises plus tard dans d'innombrables pans de la culture populaire, le golem peut se révéler incontrôlable et devenir une menace, forçant son créateur à répudier ses ambitions démiurgiques en détruisant sa création.

Par bien des aspects, le mythe ancestral du golem rappelle celui, beaucoup plus contemporain, de la machine autonome. De Norbert Wiener à Gershom Scholem, nombreux sont les penseurs et techniciens qui voient dans l'avènement de l'informatique, à partir de la seconde moitié du XXe siècle, une concrétisation moderne du mythe du golem.

Mue par le code et nourrie d'informations, bien souvent sous la forme de mots, l'IA est entourée d'un imaginaire proche de celui du golem. Un imaginaire centré autour d'une création humaine animée par la lettre et dont la capacité à prendre son autonomie de son créateur est autant un objectif à atteindre qu'une source de danger. Au service de l'humain, l'IA serait la concrétisation d'un rêve que l'on imaginait inatteignable il y a encore quelques décennies : celui de libérer l'Homme du travail. Mieux, en plus de nous remplacer dans les tâches productives, l'IA nous dépasserait en performance, et deviendrait alors source d'une encore plus grande prospérité. À l'inverse, en s'affranchissant de sa subordination à l'Homme, l'IA deviendrait signe de grands dangers pour notre espèce, à l'image de nombreuses fictions imprégnant notre imaginaire collectif.

### L'AUTONOMIE EN QUESTION

La filiation « golem-IA » semble donc évidente de par ses nombreux parallèles possibles. En tête de ceux-ci, l'ambivalence serviteur/menace ainsi que l'idée d'autonomie produite par les mots. Cependant, il nous semble primordial de remettre en perspective ces idées dans une logique qui leur correspond encore aujourd'hui : celle du mythe.

En effet, l'IA telle que nous la connaissons aujourd'hui, semble incroyablement loin d'une véritable autonomie attribuée à une machine fondamentalement indépendante et auto-apprenante. Pour Luc Julia, co-créateur de Siri, tout ceci est un grand malentendu dû à une mauvaise dénomination : la machine n'est pas intelligente, elle se contente d'analyser une masse de données qui lui ont été mises à disposition. Dans ce cas, qui travaille pour la machine ?

Comme le souligne le sociologue Antonio Casili au travers de ses recherches, derrière l'intelligence artificielle se trouve systématiquement du travail humain, souvent caché, voir inconscient. Sur des plateformes dédiées, des « travailleurs du clic », précaires et isolés, s'affairent à nourrir les algorithmes, en annotant des vidéos, classant des images, corrigeant des tournures de phrases, etc. D'autres les alimentent de manière indirecte, à la manière des chauffeurs Uber dont le moindre déplacement est analysé en vue d'entraîner des algorithmes de conduite automatique. Enfin, au travers de nos activités en ligne, qu'il s'agisse de likes, tags, commentaires... nous contribuons à la constitution de bases de données nécessaires au développement des IA.

Ces nouveaux types de travail, quand ils sont reconnus comme tels, se révèlent souvent extrêmement précaires et aliénants, parfois niés et non rémunérés alors même qu'ils sont la source d'une création de richesse captée par les grandes plateformes. La prophétie de l'autonomie de la machine et de la fin du travail semble donc cacher une réalité diamétralement opposée, composée d'un nouveau prolétariat du numérique invisibilisé.





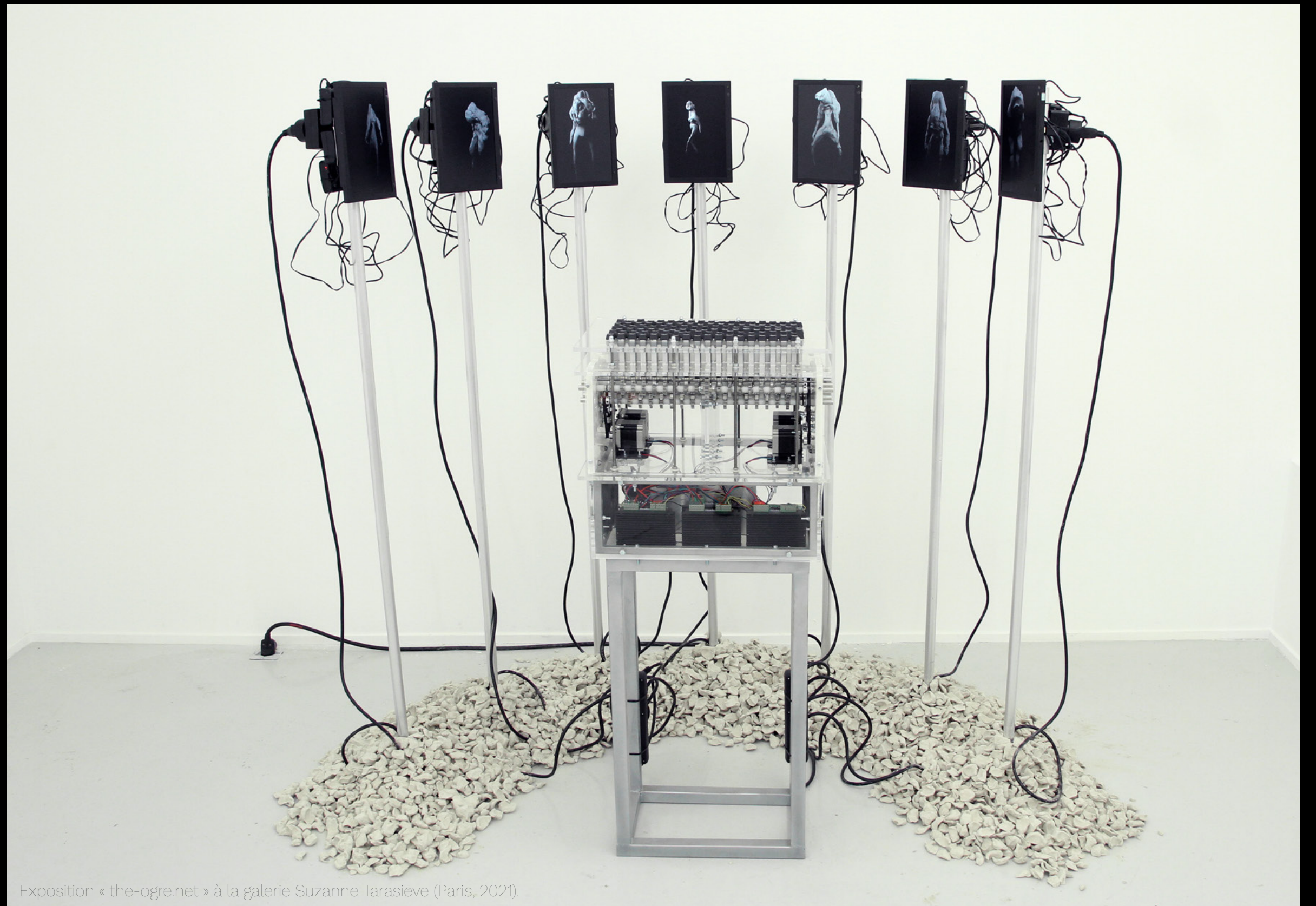
## LE PROJET EMET

### PRÉSENTATION

Loin d'être devenus des intelligences fortes, nos golems contemporains s'alimentent de données produites par une masse invisible de petites mains. EMET cherche à confronter cet imaginaire fantasmé de l'IA à sa réalité bien souvent dissimulée, au travers d'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 objet hybride, une machine-clavier au mécanisme apparent et dont les touches s'animent par intermittence.

Des câbles relient écrans et clavier, si bien qu'une relation de connexion et d'interdépendance se crée entre ces entités. 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 ?



2m x 1.5m x 1.75m  
 métal, plastique, électronique, écrans, argile

Exposition « the-ogre.net » à la galerie Suzanne Tarasieve (Paris, 2021).



## LE PROJET EMET

### GOLEMS NUMÉRIQUES

Les golems présentés à l'intérieur des écrans sont le résultat d'un processus plastique expérimental. À la manière du golem traditionnel, nos créatures sont tout d'abord modelées en argile. Elles prennent une forme humanoïde grossière que nous numérisons grâce au procédé de photogrammétrie. Ces sculptures sont ensuite retravaillées retravaillées sur un logiciel de 3D, puis animées à l'aide d'une motion capture. Dès lors, la forme inerte prend vie. Bien que leur aspect fasse expressément ressortir leur dimension numérique, ces créatures gardent en elles des traces de leur concepteur sous de nombreuses empreintes de doigts formant leur enveloppe charnelle. Derrière la machine, on retrouve toujours l'humain.

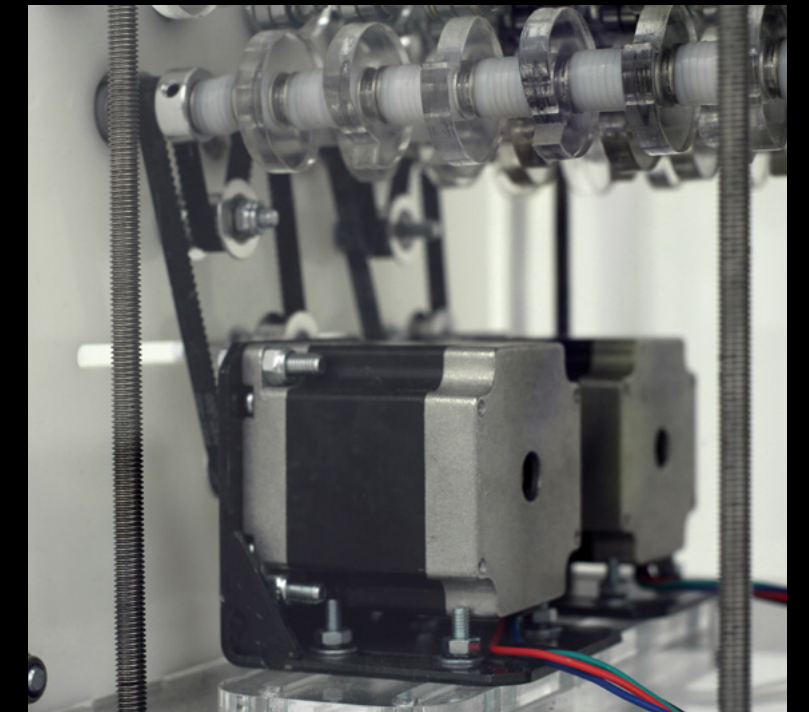
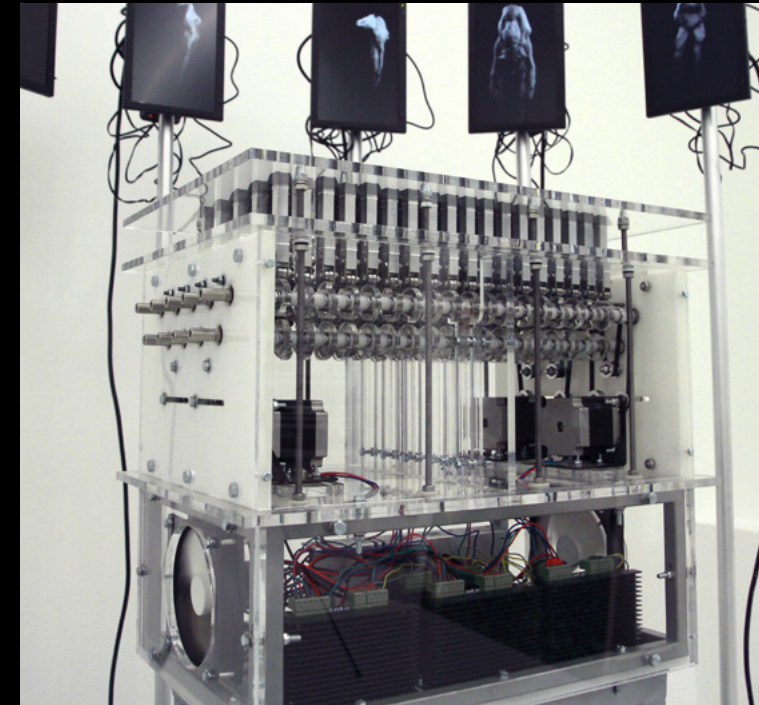
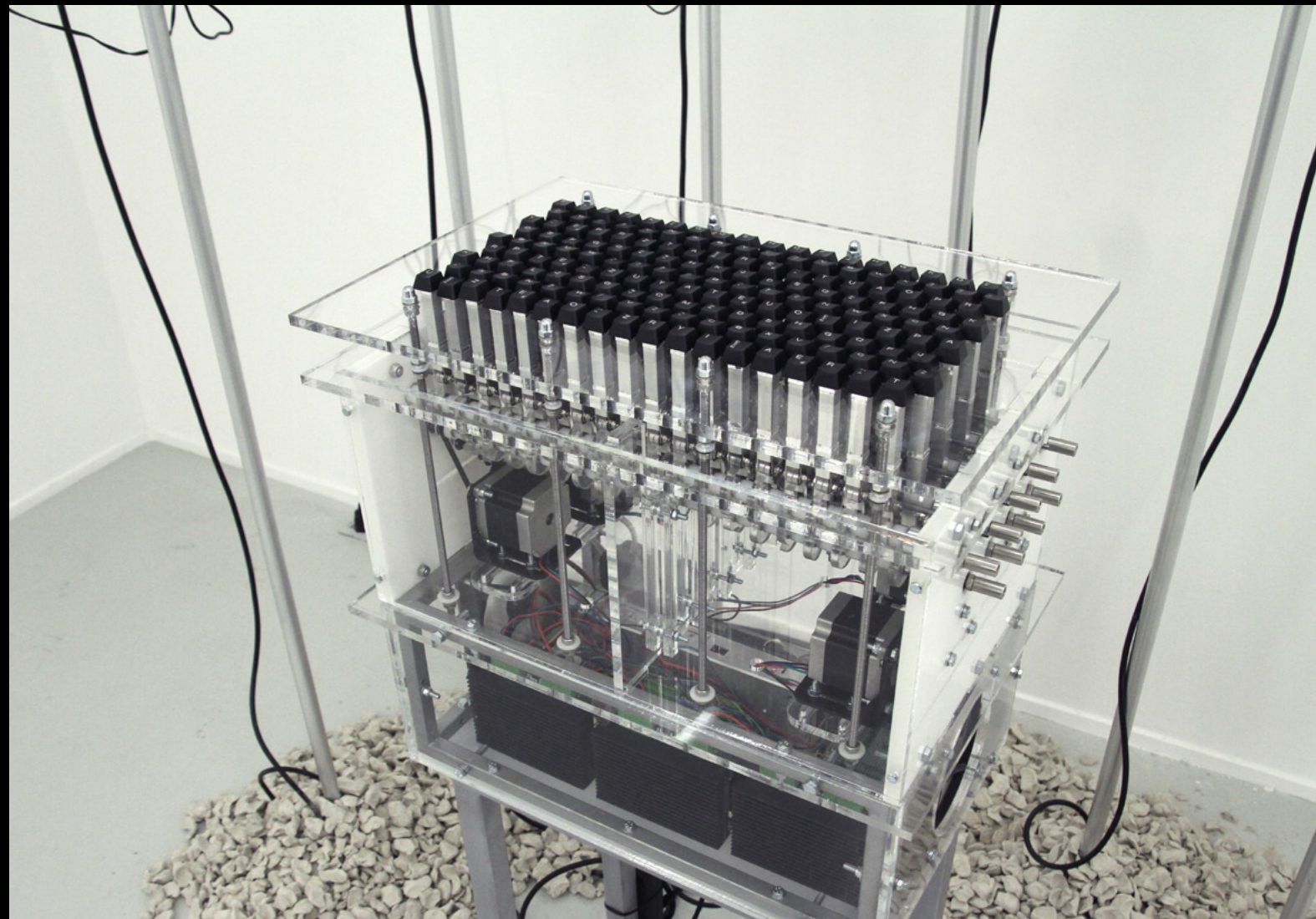




## LE PROJET EMET

### CLAVIER AUTOMATIQUE

Cet objet est la pièce centrale de l'installation. 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.



Cette partie de l'installation est basée sur un dispositif mécanique d'arbre à cames. Plusieurs moteurs entraînent la rotation de tiges métalliques sur lesquelles sont disposées de petites pièces (cames) venant pousser chaque touche de clavier de manière désynchronisée.



## LE PROJET EMET

LIEN VIDÉO



<https://vimeo.com/595936529>



## LE PROJET EMET

### IMAGES



Exposition *Deux Ex Machina*, Musée d'art et d'histoire Saint-Léger (Soissons, 2021)



## PRODUCTION ET DIFFUSION

### PRODUCTION

L'iMAL – Art Center for Digital Cultures & Technology (Bruxelles), co-producteur, a accueilli le projet dans le cadre de deux résidences de deux semaines, en Février puis Avril 2021. Le projet est également co-produit par Oyé Visual Art Label. La production du projet s'est achevée en Juin 2021.

### DIFFUSION

EMET a été présenté en Juillet 2021 à la galerie Suzanne Tarasieve (Paris) lors de l'exposition « the-ogre.net » (curation : Clément Thibaut et Lucien Murat), ainsi qu'à l'exposition « Deux Ex Machina » en Octobre 2021, au musée d'art et d'histoire Saint-Léger (Soissons).



### CONTACT

dcotecol@protonmail.com  
pierrelafanechere@protonmail.com

