

UUUUUUUUUU
OOOOOOOOOO
RRRRRRRRRR
TTTTTTTTTT
OOOOOOOOOO
FFFFFFFFFF
IIIIIIIIII
OOOOOOOOOO



FELIX CÔTE

2021

CURRICULUM VITAE

Félix Côte

27 mai 1993
vmmfelix@gmail.com
+33 (0)676013022
Grenoble, France
felixcote.fr
[@flx.ct](https://www.instagram.com/flx.ct) [@collectiftoast](https://www.facebook.com/collectiftoast) [/vimeo](https://www.youtube.com/channel/UCvimeofrançais)
français anglais

Mon travail s'articule autour d'une utilisation critique des nouvelles technologies et du numérique. Ma démarche artistique est en quête de zones abandonnées et mal connues pour trouver ce que les machines font peu, font mal ou ne savent pas faire. Je crée des installations-performances dont le comportement, bien que régité par des règles définies au préalable, reste imprévisible, aléatoire et parfois absurde.

Je conçois une approche privilégiant le contact direct avec le public. Mon travail est pour moi plus un moyen de poser des questions que d'apporter des réponses.

J'ai monté le Collectif TOAST en 2016, binôme artistique au sein duquel j'ai évolué jusqu'en 2020.

Expériences

Solo

- 2020 **Microlab #6**, Radio Campus Grenoble, émission sur l'archéologie numérique.
- 2020 Création de *Impression* et exposition lors de **Ouverture Exceptionnelle**, Grenoble.
- 2019 Résidence **Labo Mobile #3**, expérimentations collaboratives sur le thème du savoir-faire.
- 2017 Création de *about:blank* et exposition lors de **Intersections**, Grenoble.

Collectif TOAST

- 2020 Table ronde "Artists reflecting on new technologies" au **Centquatre**, Paris.
- 2019 Résidence **Vertigo-Starts** par IRCAM Centre Pompidou, création de *ALFRED* exposé à **Experimenta**, Grenoble.
- 2018 Résidence **LITHIUM #3**, création de *BTC* exposé à **DN[A]**, Grenoble.
- 2017 Création de **Intersections**, exposition étudiante d'art numérique au **CCSTI** de Grenoble.

Collaborations

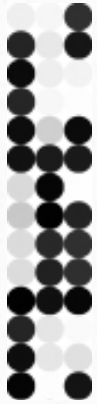
- 2020 Direction technique de l'exposition *L'Horizon des événements* de Chloé Devanne Langlais.
- 2020 Direction technique vidéo de *MEMORIES* de Arnaud Petit.
- 2018 Création d'un dispositif de marionnettes numériques pour *Les Tréteaux de Maître Pierre*.
- 2016 Création d'un dispositif de réalité mixte et réalisation de *PASSAGE* à **THÉORIZ**, Lyon.

Formation

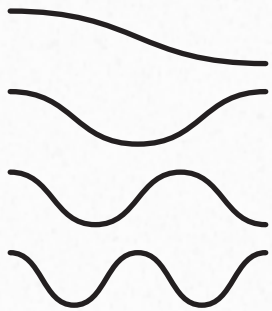
- 2016 - 2017 **Master Art, Science, Technologie**, Institut National Polytechnique de Grenoble
- 2015 - 2016 **Master "Wireless Systems"**, Institut Royal de Technologie, Stockholm, Suède
- 2013 - 2015 **Master Signal, Image, Communication**, Institut National Polytechnique de Grenoble

Compétences

C++	Python
Processing	openFrameworks
Blender	Unity
Kinect	Arduino
Raspberry Pi	Leap Motion
Reliure	Acrylique
Photo	



INSTALLATIONS
INSTALLATION
INSTALLATION
INSTALLATION
INSTALLATION



Impression
ALFRED
BTC
about:blank

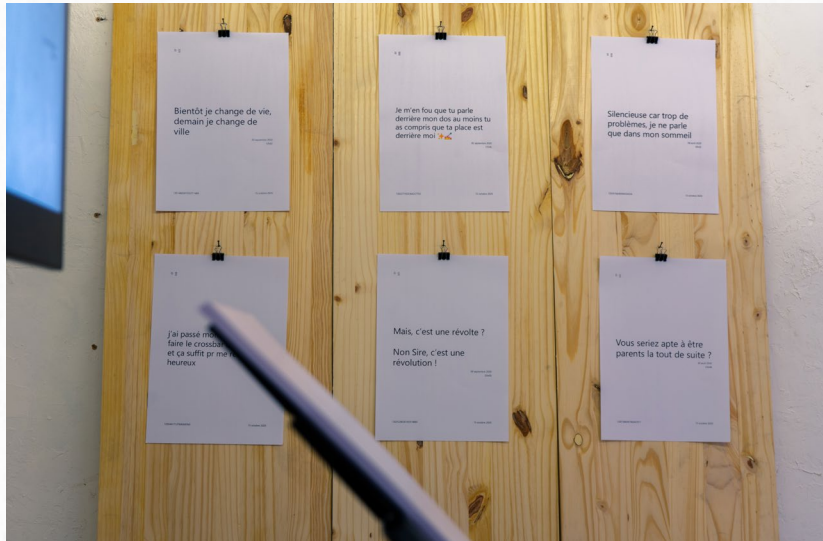
2020

2019

2018

2017

Impression



Installation

archive
Twitter
papier
engagement utilisateur
imprimante jet d'encre
python

Impression est le premier volet de la série d'installations en trois chapitres *La formation des fossiles* initiée en 2020. La trilogie explore la construction de la mémoire à l'heure du numérique et de l'obsolescence de ses supports. Elle propose un voyage vers les espaces les plus reculés du réseau et invite à la réflexion autour de trois grands thèmes contemporains : l'archive, la dégradation de la donnée et le droit à l'oubli.

Impression parcourt la plateforme Twitter à la recherche de tweets oubliés : ceux qui n'ont jamais reçu de commentaires, partages ou likes. L'installation rend hommage à ce contenu en l'imprimant sur papier puis en le stockant au sein d'une archive pour l'éternité. Une mémoire contemporaine alternative est construite sous nos yeux, celle-ci donne la parole à nous autres, citoyens ordinaires des réseaux.





ALFRED



ALFRED pose la question de l'anticipation des impacts des nouvelles technologies. Face aux conséquences climatiques et sociétales de plus en plus visibles de ces dernières, la solution est-elle plus de technologie ? L'installation souhaite éroder cette conception de l'innovation en mettant l'accent sur le potentiel cyclique et absurde d'une telle démarche. À la manière de Sisyphe dans la mythologie grecque, l'humanité semble condamnée à réparer sans cesse les conséquences de ses propres actions.

L'installation illustre ce sentiment d'absurdité en mettant en scène un algorithme qui, doté d'une caméra, est condamné à créer sans arrêt du sens à partir de ce qu'il voit. L'appréciation de son succès ou son échec vis-à-vis de cette tâche est laissée au spectateur.

[teaser vidéo](#)

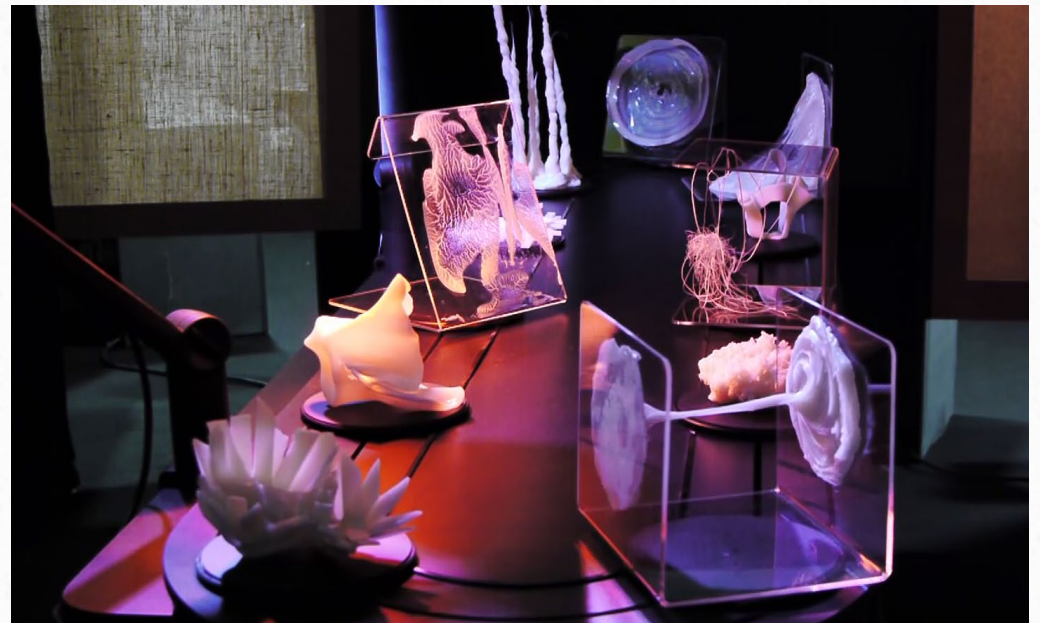
[making of](#)

[conférence au Centre Pompidou](#)



Installation • collectif TOAST

nouveau matériau
intelligence artificielle
impacts
sculpture
réseau de neurones
génération d'image



La création *ALFRED* a vu le jour en résidence à l'Atelier Arts Science de Grenoble. J'étais, au sein du collectif TOAST, un des lauréats du programme de résidences VERTIGO-STARTS développé par l'IRCAM Centre Pompidou.

ALFRED a été créée en collaboration avec une équipe de chercheurs du CEA, Grenoble. Leur recherche a pour but de développer un nouveau type de matériau plastique possédant un grand nombre de propriétés en réagissant à la chaleur. Nous avons exploré ces propriétés et créé plusieurs sculptures en petit format issues de divers procédés de chauffe et de déformation du matériau.

La posture de l'équipe de recherche est simple : remplacer le plastique actuelle par un meilleur plastique. C'est de cette réflexion que nous est venue la volonté de prendre du recul par rapport à l'innovation en général.

Ce sont ces sculptures que l'algorithme voit et analyse en continu.



L'algorithme d'*ALFRED* produit en temps réel un tryptique représentant son travail "cognitif" d'analyse. Les étapes de détection et d'abstraction sont réalisées par deux réseaux de neurones entraînés sur une base de donnée de 1000 catégories d'objets.

Vision



Detection



Abstraction





ALFRED à EXPERIMENTA 2020
Grenoble, Isère



ALFRED • 2019

Félix Cote • Portfolio • 2021

BTC



heure	montant
21:43:12	0.90164393
21:43:13	4.56367
21:43:13	3.8882093
21:43:15	2.8930247
21:43:15	2.5927362
21:43:16	2.9392266
21:43:16	1.2200149
21:43:17	1.4802233
21:43:18	4.935094
21:43:18	0.09681673
21:43:18	4.7108316
21:43:19	3.9851933
21:43:19	1.0876714
21:43:20	2.8761148
21:43:20	2.1365929
21:43:20	0.12768567
21:43:20	4.7087045
21:43:20	3.1651185
21:43:21	4.5526376
21:43:21	0.19192477
21:43:22	3.3547873
21:43:23	0.35922658
21:43:23	2.5371368
21:43:23	4.8919153
21:43:24	4.368406
21:43:24	4.3822117
21:43:25	4.567057
21:43:26	2.7480154
21:43:26	2.5583935
21:43:26	2.5391917
21:43:27	2.336756

Les cryptomonnaies, pensées à l'origine comme une alternative au système bancaire actuel, sont probablement l'application la plus intéressante de la blockchain. Le récent engouement spéculatif autour du Bitcoin semble pourtant ramener cette technologie novatrice au rang de produit financier ordinaire.

BTC est une installation mécanique qui fait tomber des pièces en métal dans une fontaine au rythme des transactions des bitcoins sur le réseau. Elle illustre alors physiquement ce qui numériquement représente une multitude de vœux individuels réalisés à une cadence infernale.

Par ce détournement, nous souhaitons, avec le collectif TOAST, attirer l'attention sur les effets qu'une technologie peut avoir lorsqu'une dissonance se crée entre objectif initial et utilisation concrète.

L'installation est issue de la résidence Lithium #3 mis en place conjointement par le Collectif Coin, le CCSTI de Grenoble et la Belle Electrique, trois institutions culturelles grenobloises.

Elle a été exposée pour la première lors du festival DN[A] 2018.

[teaser vidéo](#)

Installation • collectif TOAST

bitcoin
matérialisation
transactions
interactif
arduino
raspberrypi



BTC • 2018

Félix Côte • Portfolio • 2021

about:blank

about:blank explore la relation entre support physique et contenu numérique.

L'installation propose au public de manipuler un livre dont les pages sont vierges sur lesquelles est projeté du contenu vidéo. L'installation propose au public de manipuler un livre dont les pages sont vierges sur lesquelles est projeté du contenu vidéo.

Ce travail s'inscrit dans une volonté d'explorer de nouveaux modes de narration. Les supports traditionnellement associés au numérique sont en général plats et lisses. J'ai souhaité créer un dispositif qui donne volume et texture à ce qui est d'habitude immatériel.

[teaser vidéo](#)

Installation

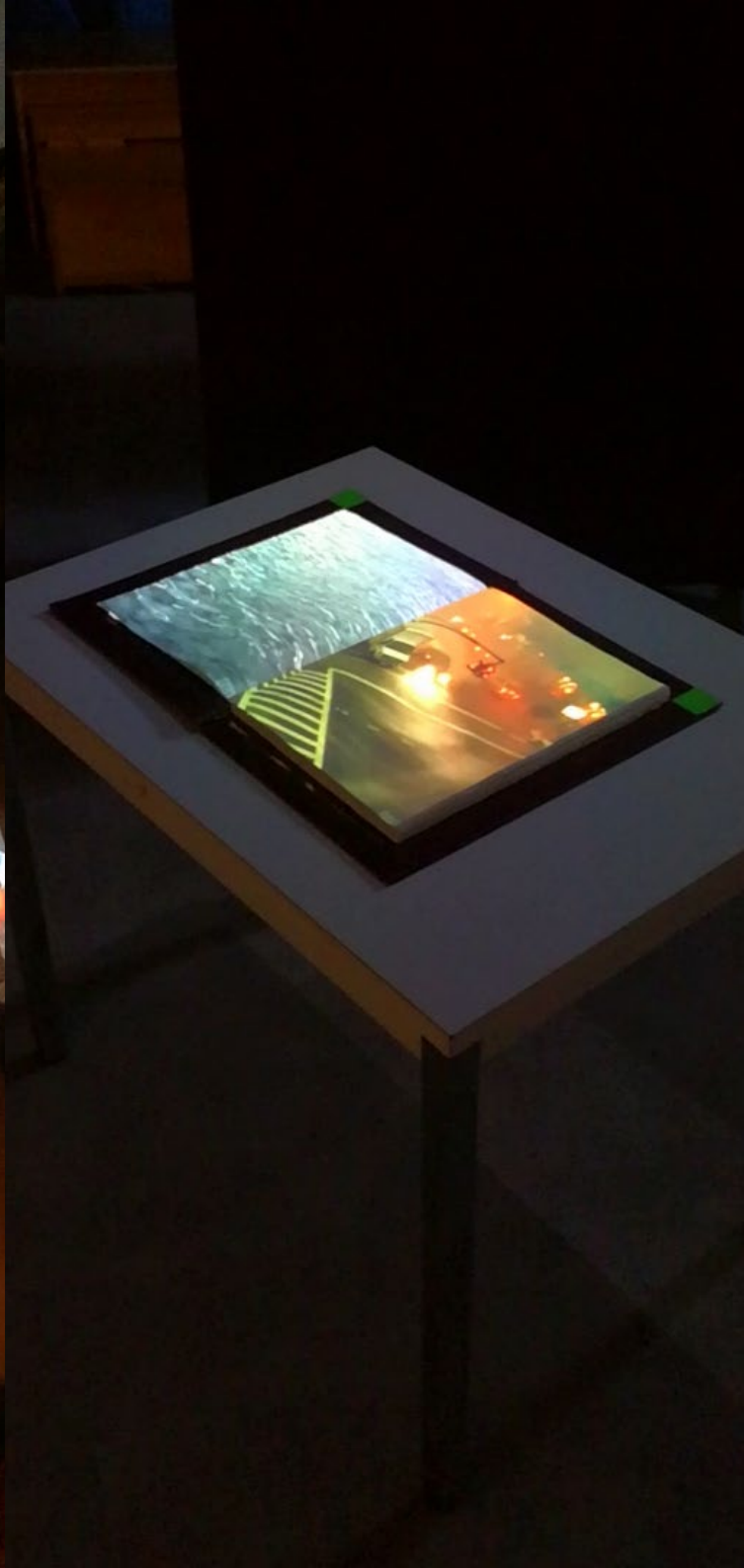
*livre
projection
reliure
interactif
kinect
openFrameworks*



about:blank • 2016



Félix Côte • Portfolio • 2021



about:blank au cours des Journées du Patrimoine 2019
bibliothèque Mi-Plaine
Meylan, Isère

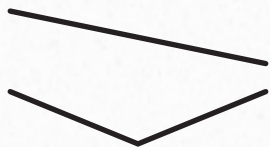


about:blank • 2016

Félix Cote • Portfolio • 2021



COLLABORATIONS ET RÉSIDENCES
COLLABORATIONS ET RÉSIDENCES
COLLABORATIONS ET RÉSIDENCES
COLLABORATIONS ET RÉSIDENCES
COLLABORATIONS ET RÉSIDENCES



KernGram
Labo Mobile

2020

2019

KernGram



Exposition *L'Horizon des Événements*
Centre d'art de Flaine, Haute-Savoie
2020

[site de Chloé Devanne Langlais](#)
[livret de l'exposition](#)

Collaboration
avec Chloé Devanne Langlais

interaction
capteurs
vidéo
raspberry pi
python



KernGram est le projet de l'artiste lyonnaise Chloé Devanne Langlais. *KernGram* est un outil / interface qui permet de lier des éléments du monde physique au montage vidéo.

La collaboration a pour but la création de plusieurs modules avec lesquels le public est invité à interagir. Les actions du public sur ces modules engendrent le montage de séquences dont le résultat est visible sur écran.

La première étape de cette collaboration fut la conception de *Jade*, module initial du *KernGram*. *Jade* est un support sur lequel le public pose des sculptures réalisées en mousse expansive. L'ajout successif de sculptures sur le support génère le montage de séquences appropriées.

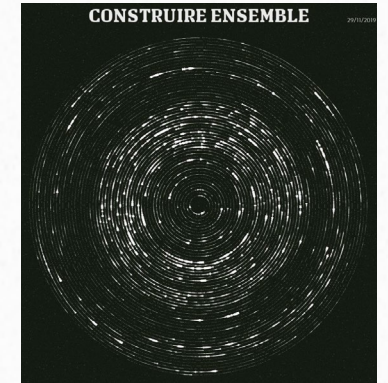
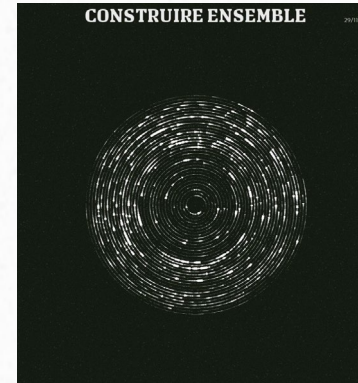
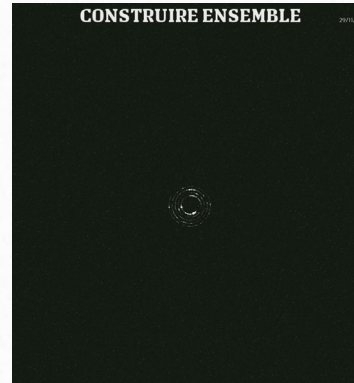
Labo Mobile



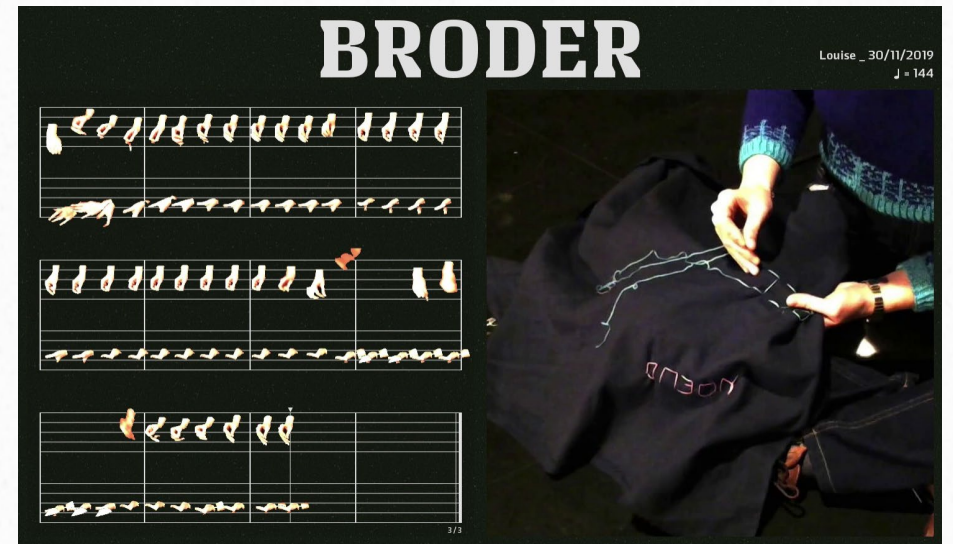
Labo Mobile est une résidence de recherche mise en place par Arnaud Chevalier. Une dizaine de personnes issues du milieu culturel étaient réunies pendant 10 jours pour discuter et travailler la notion de “savoir-faire”. Une attention particulière était accordée au croisement des disciplines individuelles. Par un aller-retour régulier entre discussion et pratique expérimentale, un ensemble de travaux ont été produits. À droite, deux créations que j’ai réalisées lors de cette résidence.

Résidence

savoir-faire
rencontre
expérimentation
captation
discussion
openFrameworks



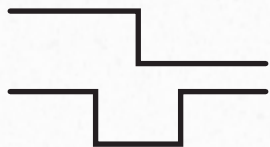
Création visuelle générative à partir d’une séquence sonore enregistrée lors d’une session de travail. Un sillon blanc plus ou moins épais est tracé en réaction au volume sonore capté par un micro dans la pièce. Le résultat est une représentation visuelle de notre activité sonore.



Création visuelle générative à partir de captations vidéo. J’ai filmé une artiste de la résidence en train de broder et j’ai traité la vidéo par un algorithme de détection de mains. Je souhaitais imaginer à quoi ressemblerait une partition si elle décrivait non pas un morceau de musique mais un morceau de “gestes”.



EXPÉRIMENTATIONS
EXPÉRIMENTATIONS
EXPÉRIMENTATIONS
EXPÉRIMENTATIONS
EXPÉRIMENTATIONS



Filtres visage
Typographie

Filters visage

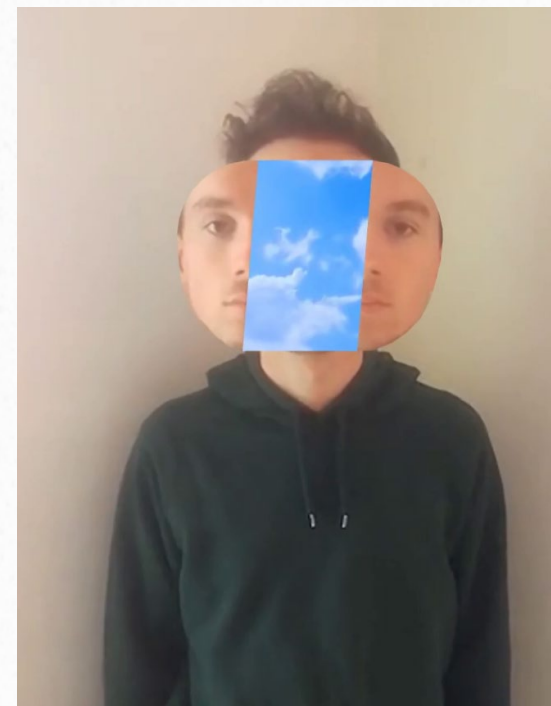
J'utilise le code informatique pour réaliser ou déformer des images.

La plupart de ces expérimentations sont visibles sur instagram.

[@flx.ct](#)

[@collectiftoast](#)

Un de mes domaines d'exploration est le "filtre de visage". J'aime détourner son principe et créer des formes mutantes.



Expérimentation

*code créatif
traitement image
traitement vidéo
openFrameworks
processing*

Typographie



Un autre domaine d'expérimentation est celui de la typographie numérique et variable. J'utilise le code informatique pour modifier le tracé de lettres et créer des animations.



Expérimentation

*code créatif
traitement image
traitement vidéo
openFrameworks
processing*



vmmfelix@gmail.com

+33 (0)676013022

felixcote.fr [@flx.ct](https://www.instagram.com/flx.ct) [@collectiftoast](https://www.instagram.com/collectiftoast) [/vimeo](https://vimeo.com/)

