

**raphaël faon**

Raphaël Faon est artiste-chercheur. Il propose de mettre en crise les systèmes de représentation, de dévoiler la construction de la réalité par un monde d'images. En déconstruisant les cadres de visibilité par des expériences perceptives, Raphaël Faon s'infiltré dans les archives du monde contemporain pour interroger leur ambiguïté politique et leur donner de nouveaux sens possibles. Sa démarche artistique vise à produire une esthétique de la transfiguration où l'artiste devient un passeur d'images.

À travers des projets expérimentaux trouvant à chaque fois une forme spécifique, sa pratique met l'accent sur les translations d'un médium à l'autre, explorant les marges de la photographie au moyen d'installations et de dispositifs numériques. Cette démarche est appuyée par une production théorique instruite par la pratique artistique, dans la perspective de mettre à distance les discours institués, notamment en ce qui concerne les hiérarchies culturelles et les rapports entre images et discours. À la fois artiste engagé dans la recherche et chercheur engagé dans la création, Raphaël Faon est attentif par cette double exigence à la dimension conceptuelle de l'art et, de manière croisée, à la dimension créative de la recherche intellectuelle, à l'inventivité nécessaire à la production du savoir.

Ses œuvres ont été présentées en France (notamment dans les expositions *L'art de la révolte* et *Traversées* au Centre Pompidou à Paris) et à l'étranger (Biennale Internationale de Casablanca, *Artifacts* à Casa Hoffmann, Bogotà, ou *AfterImage*, à After/Time, Portland). Au-delà du *white cube*, sa démarche expérimentale l'a amené à travailler dans différents contextes, notamment avec une unité de scientifiques de l'Institut Pasteur (programme art / science *Organoïde*), à mener des projets dans l'espace public (*Numériscope* - Le Centquatre pour le Grand Paris) et dans l'espace numérique (*L'autre-expo*, Ateliers Médicis). Diplômé de l'ENSAPC, de l'EHESS et de CY, il a soutenu en 2024 sa thèse de doctorat en arts sous la forme d'une exposition au palais de Tokyo.

raphael.faon@gmail.com  
www.raphaelfaon.com  
25 septembre 1989



artiste-chercheur

## formation

---

- 2024 **Doctorat en Arts**  
École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy (ENSAPC)  
EUR Humanités, Création, Patrimoine  
CY Cergy Paris Université  
Thèse soutenue le 12 novembre 2024 au Palais de Tokyo
- 2016 **Master de Sciences Humaines et Sociales**  
**Mention Théories et Pratiques du Langage et des Arts, spécialité Arts et Langages, à finalité Recherche**  
Centre de Recherche sur les Arts et le Langage  
École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS)
- 2014 **Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique (DNSEP)** avec les Félicitations du jury  
École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy (ENSAPC)
- 2012 **Diplôme National d'Arts Plastiques (DNAP)** avec Mention  
École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy (ENSAPC)
- 2009 Classe préparatoire en arts Intermédia, Atelier de Sèvres, Paris
- 2008 Hypokhâgne spécialité théâtre, Lycée Lakanal, Sceaux
- 2007 **Baccalauréat Littéraire spécialité Arts Plastiques** avec la mention Très Bien  
Prix des arts, catégorie arts plastiques, École Alsacienne, Paris

## expositions

---

- 2024 *Figure, Discours*, exposition de soutenance de thèse, Palais de Tokyo, Paris.
- 2023 *Forêt, vert fragile*, sous le commissariat de Paul Ardenne, Bibliothèque Alcazar, Marseille.  
*Videodança*, programmation de Yann Beauvais, Teatro do Parque, Recife (Brésil).
- 2022 *Un salon d'hiver II*, commissariat de Robin Buchholz, Galerie Bubenberg, St Moritz (Suisse).  
*Afterimage: The third Terrain*, commissariat T. Molinari et H.Gomez, After/time, Portland (É.U.).
- 2021 *Artifacts*, commissariat de Barbara Krulik et Mildred Duran, Casa Hoffmann, Bogotá (Colombie).
- 2020 *L'autre-expo*, commissariat de Clément Postec, Ateliers Médicis, en ligne.  
*Numériscope*, Centquatre, implantation près de La Seine Musicale, Boulogne-Billancourt.  
*Group Show*, Galerie Rabouan-Moussion, La Baule.  
*For your eyes only*, commissariat de Robin Buchholz, Galerie Bubenberg, en ligne.
- 2018 *Biennale de Casablanca*, commissariat de C. Eyene, Villa des Arts, Casablanca (Maroc).  
*Sur la page, abandonnés - vol.2*, commissariat de S. Souchon et A. Van Melle, Au Lieu, Paris.
- 2017 *Attaches*, commissariat de Claire Luna, Cité Internationale des Arts, Paris.  
*Volume 1*, commissariat du collectif Collection, du 13 au 20 Décembre 2017, Au lieu, Paris.  
*Las Fuerzas del Orden*, Foire Internationale du Livre de Bogotá, Corferias, Bogotá (Colombie).  
*Travesías Marítimas*, commissariat de Géraldine Gomez, Centre Pompidou Málaga (Espagne).  
*Traversées*, commissariat de Géraldine Gomez, Centre Pompidou, Paris.
- 2016 *Prix MAIF pour la sculpture*, Atelier Richelieu, Paris.  
*L'Art de la révolte*, commissariat de Géraldine Gomez, Centre Pompidou, Paris.  
*Biennale d'art contemporain de Cachan*, L'orangerie, Cachan.  
*Qui sont les animaux ?* Nuit européenne des musées, Musée de la Chasse et de la Nature, Paris.  
*Comme on amasse du sable pour en faire un château*, fleuryfontaine, DMC, Séoul (Corée).
- 2015 *Recto/Verso*, Fondation Vuitton, Paris.  
*Dégâts des eaux*, sous le commissariat de fleuryfontaine, Shift, Paris.

- 2014 *Media mediums*, commissariat de Jeff Guess & Gwenola Wagon, YGREC, Paris.  
*Where are we now?*, collectif Awiiliy, L'Blassa, off de la biennale de Marrakech (Maroc).  
*Alien-nation*, proposition du collectif Awiiliy, Atelier 31, Paris.
- 2012 *Mille feuillets II*, commissariat de Catherine Lobstein, Galerie YGREC, Paris.

## résidences et prix

---

- 2019 Lauréat du projet *Numériscope*, organisé par le Centquatre et la Société du Grand Paris Express.
- 2018 *Organoïde*, programme art/science de l'Institut Pasteur.
- 2017 *Création en Cours*, résidence artistique en milieu scolaire, Ateliers Médicis, La-Ville-Aux-Clercs.
- 2016 Finaliste du Prix MAIF pour la sculpture.

## recherche et enseignement

---

- 2021 *Les représentations politiques de l'art numérique*, journée d'étude, ENSAPC, Cergy.
- 2021 *Art contre Culture : généalogie critique des hiérarchies culturelles II*, séminaire de recherche bimensuel, École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy.
- 2020 *Art contre Culture : généalogie critique des hiérarchies culturelles*, séminaire de recherche bimensuel, École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy.
- 2019 *Le futur antérieur des sujets minoritaires*, atelier de recherche et de création coorganisé avec Antoine Idier, Queer Week, Villa Vassilieff, Paris.

## publications

---

- 2024 « Moteur n'est pas moyen : réflexions sur l'interpellation savante de la pratique artistique », *Art : Moteur de recherche*, S. Souchon et A. Ternon (dir.), Paris, Les Éditions Extensibles.
- 2023 « Cartels : ce que le texte fait à l'œuvre, de la réception à la pratique artistique », *Péritexte & Transmédiabilité*, E. Deprêtre et G. A. Duarte (dir.), Clermont-Ferrand, PU Blaise Pascal.
- 2021 « Un genre de machine : les androïdes féminins de la science-fiction », *Théâtralité de la machine*, Florent le Bot (dir.), MSH Paris Saclay, *L'Homme et la Société*, n°213.
- 2020 « La pratique artistique comme hantologie », *Du fantôme*, Miguel Egaña (dir.), Paris, Éditions de la Sorbonne.
- 2019 « Les vies transversales des super-héros », *Transmédiabilité, bande-dessinée & adaptation*, E. Deprêtre et G. A. Duarte (dir.), Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal.
- 2018 « Le versant imaginaire des archives », *Archives en Acte – Arts plastiques, danse, performance*, Y. Potin, P.-L. Rinuy et C. Roullier (dir.), Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes.
- 2015 « L'impossible de Flash : les méta-humains et la science », *La philosophie des sciences au prisme des séries télévisées*, R.Künstler (dir.), *Implications philosophiques*, revue en ligne.
- 2014 « Il faut défendre la postmodernité », *Post-*, J.Daniélou, C. Mycinski et F. Ballaud, *Envers* n°2, Paris, Éditions Tituli.  
*Le Spectre politique*, Paris, éditions Média MédiuMS, YGREC.

## interventions

---

- 2021 « Comment (d)écrire une thèse en art ? », séminaire de l'EUR Humanités, Création, Patrimoine.  
« D'un concept à l'autre : nouvelles perspectives théoriques au regard de la pratique », séminaire doctoral de l'ENSAPC.  
« Hanter l'art : tactiques politiques d'infiltrations numériques », journée d'étude *Les représentations politiques de l'art numérique*, ENSAPC, Cergy.  
« L'esthétique de l'éthique », séminaire de la revue *Marges* « Éthique et/ou esthétique ».
- 2020 « L'artiste en passeur d'images : pour une esthétique de la transfiguration », séminaire doctoral de l'ENSAPC, Cergy.
- 2019 « La théorie, source d'inspiration pour la pratique artistique », séminaire doctoral de l'EUR Humanités, Création, Patrimoine, ENSAV, Versailles.
- 2018 « Les subversions minoritaires de la culture populaire : lectures dissidentes et processus de resignification », atelier de recherche et de création *Le futur antérieur des sujets minoritaires*, co-organisé avec A. Idier, Queer Week, Villa Vassilieff, Paris.
- 2016 « La spectralité des images : hantologie et pratique artistique », colloque *Du fantôme*, organisé par M. Egaña et A. Dietrich, Paris I Panthéon-Sorbonne, Centre St Charles, Paris.  
« Créer les adolescents », *La bande-dessinée, toujours jeune ?*, colloque international organisé par la BnF, le CNL J, et l'Université Paris XIII, Médiathèque Françoise Sagan, Paris.
- 2015 « Le versant imaginaire des archives : l'archive comme matériau pour la pratique artistique », journée d'étude *Replay, restitution, recréation : pour une typologie de la reprise des archives*, Archives Nationales, Pierrefitte-sur-Seine.

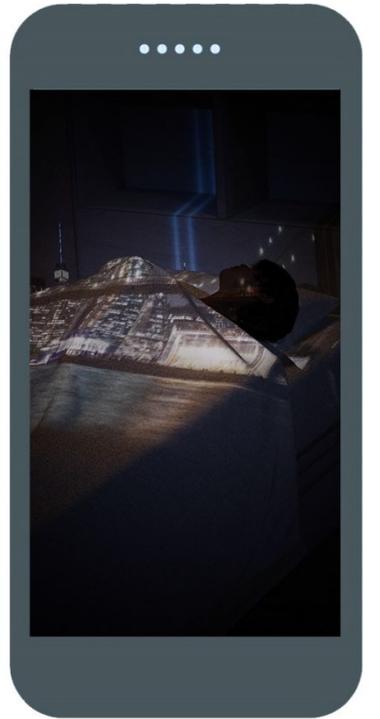
*dreamers*

projet numérique,  
tirages photographiques, vidéos, installations, depuis 2020











Vues d'exposition : Afterimage: The third Terrain, sous le commissariat de Todd Molinari et Häsler Gomez, After/time Artist Run Space, Portland (É.U.), 2021 et Figure, Discours, visite de l'exposition de soutenance de thèse e présence du jury, palais de Tokyo, 2024.

*Dreamers* est un projet vidéophotographique expérimental qui associe la fabrication d'images numériques à des images documentaires, issues des médias. Chaque image de la série est constituée des éléments suivants : le décor d'une chambre, un ou plusieurs personnages endormis, ainsi que le drapé du linge de lit, réalisés en images de synthèse, de manière photoréaliste. À l'intérieur de ces environnements virtuels sont diffusées des images photographiques issues des actualités. Dans sa conception, ce projet articule deux niveaux de simulation physique, celle des tissus et de leurs plis face aux corps des personnages, et celle des flux lumineux qui viennent éclairer la scène à la manière d'un projecteur, en décomposant l'image photographique qui la rend visible.

Deux échelles se mêlent, celle de l'histoire intime, personnelle, des corps endormis, et celle de l'« Histoire ». Ce contraste est riche de significations, la chambre à coucher devenant un espace de projection impliquant les personnages endormis face aux événements en train de se produire, qui surgissent comme une forme d'inconscient historique. Cela permet également d'initier un jeu avec l'esthétique baroque et ses questionnements formels (de l'esthétique du pli à celle de l'illusion que l'on retrouve de manière contemporaine dans la simulation) et philosophiques lorsque les événements et la vie sont envisagés sous l'angle du songe. Entre portraits intimes et images documentaires, les modalités de représentation de ces deux types d'images se confrontent pour former un espace entre-deux ouvert à l'interprétation. Ce qui a l'apparence d'une scène banale (les personnages endormis) est le fruit d'une simulation complexe, et inversement les projections fantasmagoriques sont des images du monde. Les figures humaines virtuelles donnent une inquiétante étrangeté à ces scènes en jetant un trouble entre l'animé et l'inanimé ainsi qu'entre le virtuel et le réel.

Ce dispositif de diffusion donne lieu à la réalisation d'images horizontales au format 4:3 qui imitent une prise de vue photographique traditionnelle en adoptant le fonctionnement d'un appareil classique, de la sensibilité du film à distance focale permettant de jouer sur la profondeur de champ, ainsi que de courtes vidéos verticales au format 9:16 sur le modèle de la *story* éphémère des réseaux sociaux. Ces vidéos imitent le mouvement de quelqu'un qui tiendrait un téléphone portable et filmerait le personnage endormi en employant les codes visuels de ce type d'image : tremblement de la prise de vue, bruit du capteur numérique, etc. Une bande son de fond d'air et de respirations est également ajoutée. Alors que les utilisateurs partagent des fragments de leur quotidien à la manière d'un journal intime paradoxalement public, le projet artistique s'infiltré dans ce type de flux en jouant sur le malaise créé par le point de vue de voyeur adopté pour créer un effet de distanciation au sein de cette pratique sociale. La disparition des vidéos après une journée évoque également la manière dont les rêves disparaissent progressivement de notre mémoire.

Par ailleurs, ce projet questionne la manière dont les images d'actualités façonnent notre perception du « réel » et des événements, il met en lumière la façon dont elles s'inscrivent dans un imaginaire collectif, qu'elles contribuent à construire socialement, qu'elles perpétuent. Ici, ces images deviennent dystopiques, et la réalité surgit comme une fiction inquiétante sur les rêveurs, manière d'indiquer combien le flot des images d'actualités nous maintient dans un imaginaire spécifique (par le choix des événements et leur présentation), construit de manière politique et idéologique. En effet, coupées de leurs légendes et des événements particuliers auxquelles elles réfèrent, ces images témoignent de formes et de thèmes récurrents. Il s'agit ici d'affirmer qu'il y a un imaginaire médiatique, une culture visuelle de l'actualité, et que ces éléments ont une influence, consciente ou non, sur notre imaginaire.

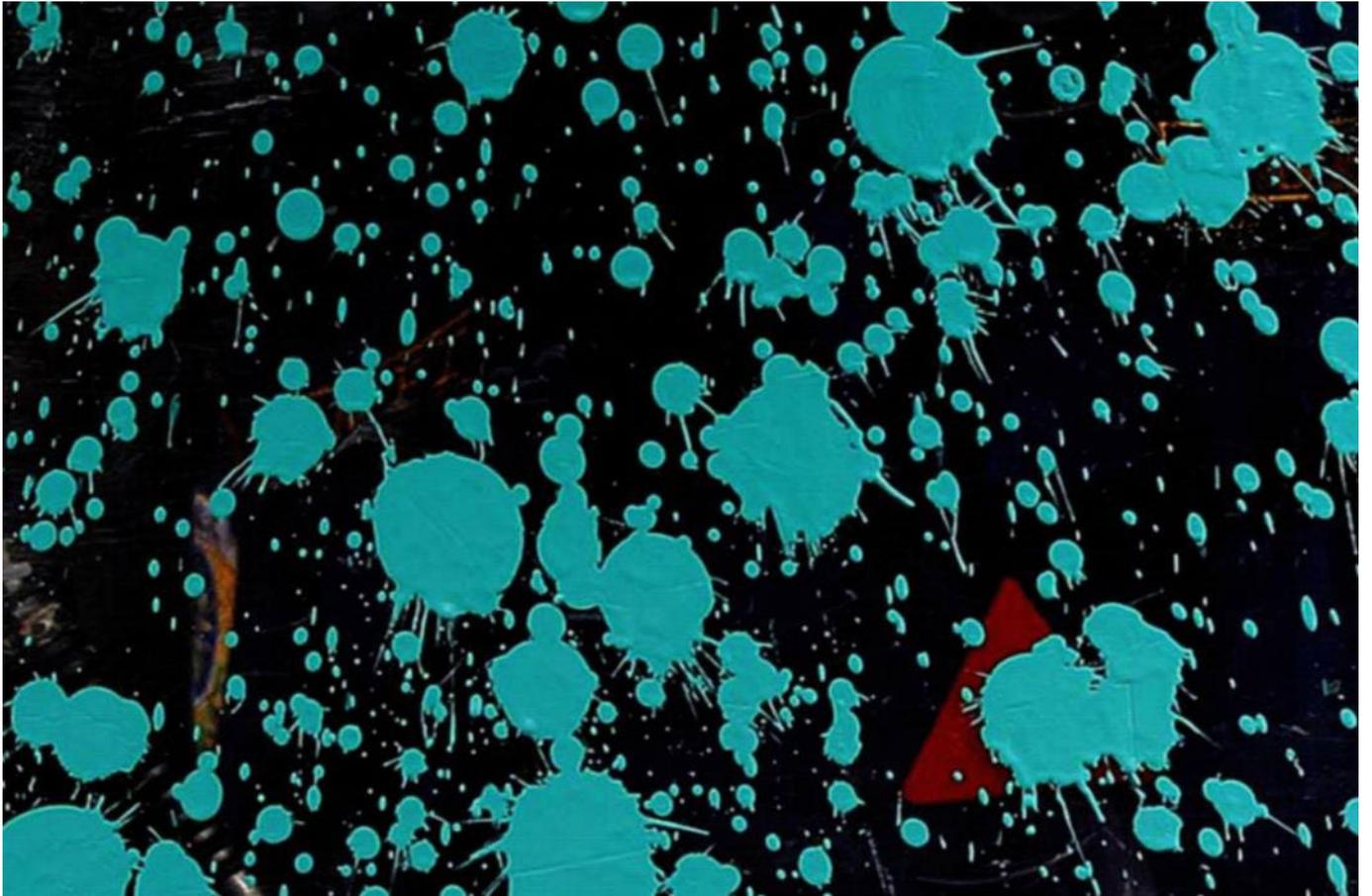
Ce dispositif interroge également « l'objectivité » particulière associée à la photographie, rappelant que toute image est déjà une construction à partir du réel, ce qui produit un effet de distanciation brechtien à partir des images que nous savons être des images informatives, diffusées dans les médias, en les transfigurant dans ce nouvel espace de visibilité qui leur donne une inquiétante étrangeté. Il s'agit paradoxalement de renouveler et d'enrichir le regard sur le réel en le déréalisant, et de pouvoir initier une réflexion critique et politique sur le regard à partir d'une vision poétique ouverte à l'interprétation, comme le sont les rêves.

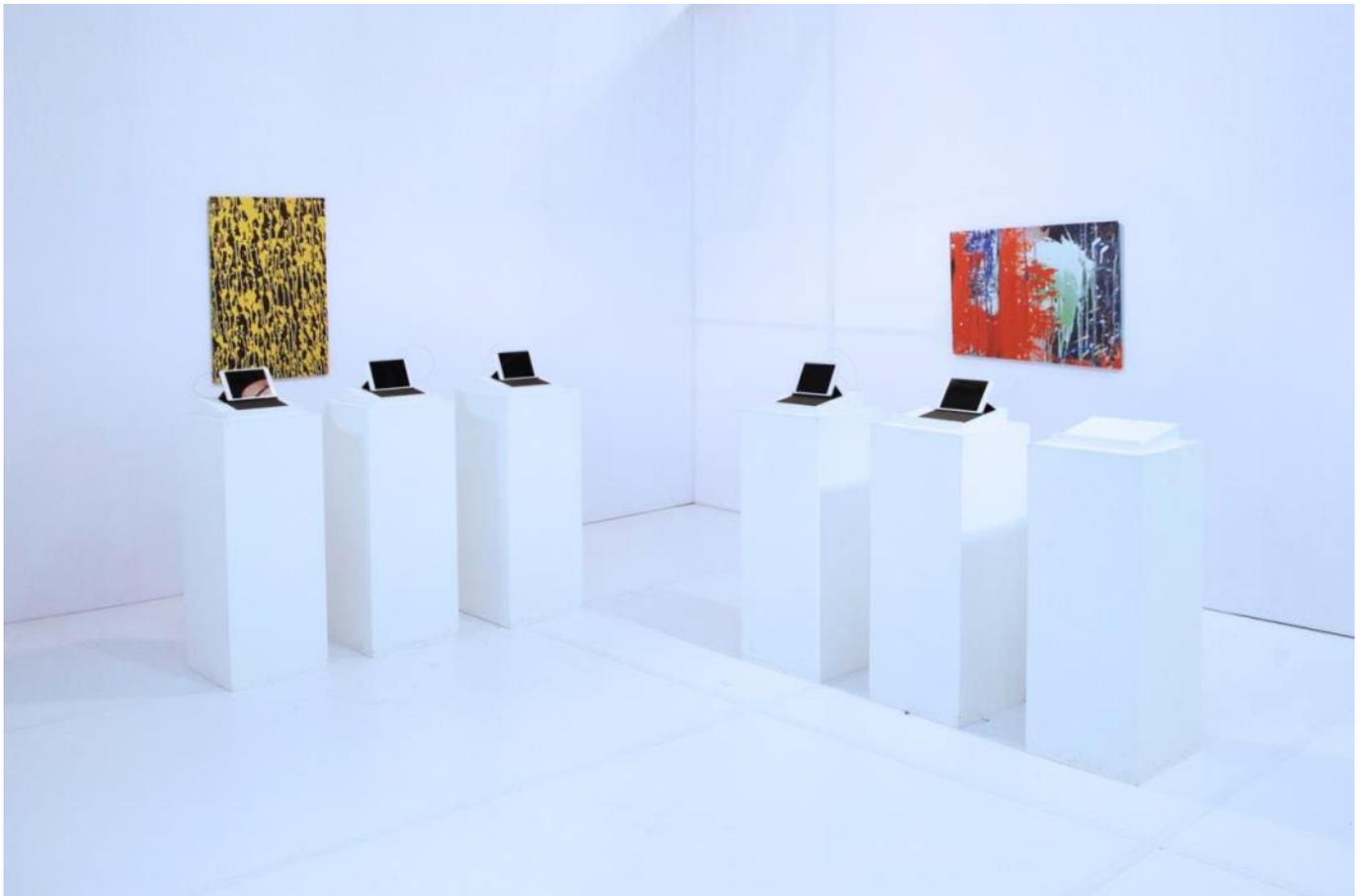
Le projet a été montré sous la forme d'une projection où les vidéos se déclenchent quelques secondes dans l'espace de manière intermittente après de longues pauses sans images au sein de l'exposition *AfterImage : The Third Terrain*, sous le commissariat de Todd Molinari et Häsler Gómez, qui s'est tenue au sein de l'*artist run space* After/Time du 12 novembre 2022 au 13 janvier 2023 à Portland (États-Unis). Visible depuis l'extérieur de la galerie par une baie vitrée, le choix a été fait de continuer à diffuser la projection la nuit de manière à ce que les passants puissent être témoins du déclenchement intempestif d'une vidéo dans la galerie fermée. Durant la période de l'exposition, les vidéos ont également été postées de manière éphémère en tant que *stories* sur les réseaux sociaux.

En 2024, il a également été montré sous la forme d'une installation inédite au palais de Tokyo lors de l'exposition de soutenance de thèse ; elle est composée d'une tablette qui semble éteinte, posée sur un lit défait, sur laquelle apparaissent de manière intempestive les vidéos du projet, interrogeant par là la place de la technologie et des images médiatiques dans un espace intime.

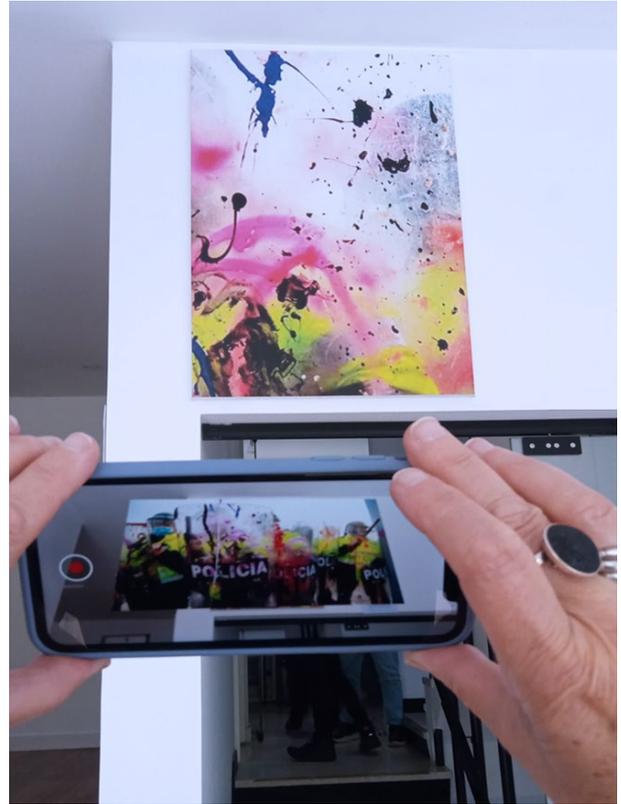
*les forces de l'ordre*

Impressions sur toile montée sur châssis,  
dispositif en réalité augmentée, dimension variables, depuis 2017





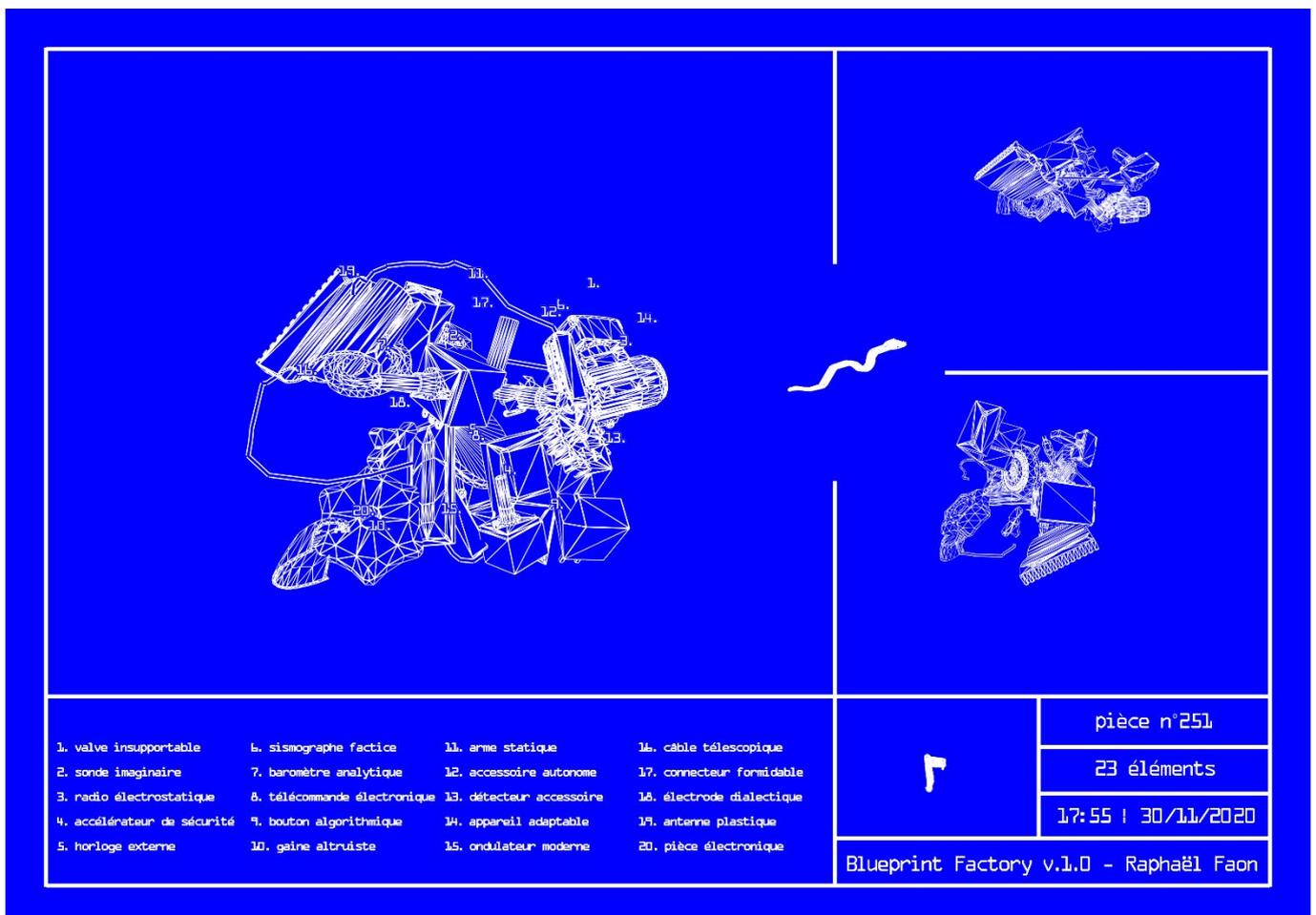
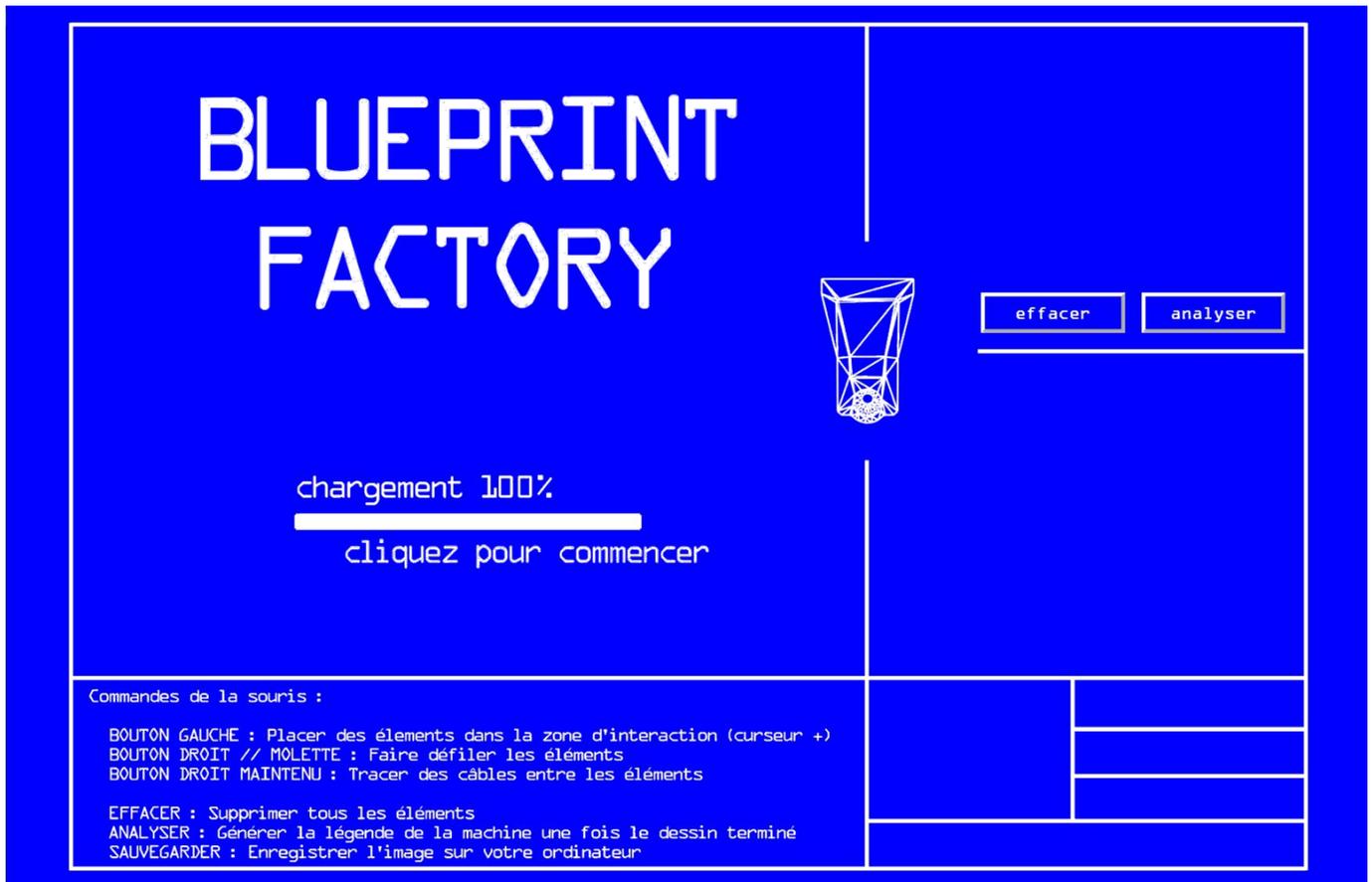


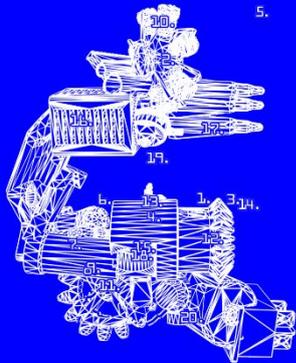


« Painting »	Source (Augmented Reality)	Event
		<p style="text-align: center;">Bogota, Colombia, 2020</p> <p>Protesters regroup in Colombian capital for protest against police brutality. The demonstrators were protesting the death of law student Javier Ordonez, 46. A widely-shared video filmed by Ordonez's friend showed the father of two being repeatedly shocked with a stun gun by police. He died later in a hospital.</p>

Le projet *Les forces de l'ordre*, initié avec Andres Salgado, subvertit le mode de perception esthétique propre à l'art abstrait. Au premier regard, les images de la série inversent le principe illusionniste de la peinture en trompe-l'œil et se donnent spontanément comme un trompe-l'œil photographique de peintures expressionnistes, dont la composition « pure » semble se prêter à une analyse formelle. Or, dans un second temps, un dispositif en réalité augmentée fait apparaître l'image abstraite comme le détail d'un document photographique en lien avec les problèmes politiques contemporains : les tâches de couleurs sur les toiles imprimées sont en fait dans l'image source celles de la peinture qui a été jetée par des manifestants sur les boucliers des forces de l'ordre, lors de mouvements de protestation dans plusieurs pays du monde. Dans le contexte artistique, la première perception de la peinture est la composition abstraite, alors que dans la situation politique il s'agit d'une action concrète. La confrontation de ces deux degrés de perception interroge différents usages de la peinture, de médium privilégié des beaux-arts permettant de donner à voir, à un geste de contestation politique aveuglant. Par le titre, au-delà d'un indice sur ce que l'image représente, il s'agit également d'interroger le silence de l'art abstrait sur les questions politiques, en ramenant l'autorité de ce type de peinture dans le monde de l'art à celle des forces de l'ordre dans le monde social, et de permettre à ces enjeux de faire irruption dans le *white cube*, à la manière d'un cheval de Troie.

Le projet est réactualisé en fonction des événements politiques et du contexte social des pays qui l'accueillent lorsqu'il est présenté. Il a été présenté à l'occasion de l'année France-Colombie à la Foire Internationale du Livre de Bogotá (FILBO 2017), dans un pavillon consacré aux rapports entre arts et technologies, ainsi qu'au sein de l'exposition *Artifacts*, sous le commissariat de Barbara Krulik et de Mildred Durán, qui s'est tenue à Casa Hoffmann à Bogotá du 24 septembre au 22 octobre 2021.





- |                          |                                |                              |                           |
|--------------------------|--------------------------------|------------------------------|---------------------------|
| 1. diffuseur versatile   | 6. articulation difforme       | 11. transistor sympathique   | 16. agrégat anarchique    |
| 2. mécanisme automatique | 7. transistor utopique         | 12. panneau intergalactique  | 17. émetteur postmoderne  |
| 3. équipement burlesque  | 8. circuit chronique           | 13. encodeur synthétique     | 18. ventilateur théorique |
| 4. thermostat chimique   | 9. enregistreur superfétatoire | 14. onduleur électrostatique | 19. combiné adaptable     |
| 5. viseur algorithmique  | 10. boussole adaptable         | 15. boussole cylindrique     | 20. récipient anarchique  |

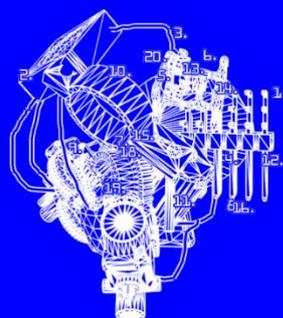


pièce n°606

22 éléments

19:53 | 04/12/2020

Blueprint Factory v.1.0 - Raphaël Faon



- |                          |                              |                                |                              |
|--------------------------|------------------------------|--------------------------------|------------------------------|
| 1. lecteur surréaliste   | 6. viseur maniable           | 11. volet cybernétique         | 16. générateur algorithmique |
| 2. levier robotique      | 7. projectile démoniaque     | 12. magnétoscope hallucinogène | 17. mécanisme magique        |
| 3. ampoule allouable     | 8. sonde solidsaire          | 13. sismographe automatique    | 18. bonbonne lacunaire       |
| 4. magnétoscope utopique | 9. refroidisseur stratégique | 14. transistor bionique        | 19. antenne imaginaire       |
| 5. fusée rechargeable    | 10. tableau à induction      | 15. viseur fantasmagique       | 20. appareil à induction     |

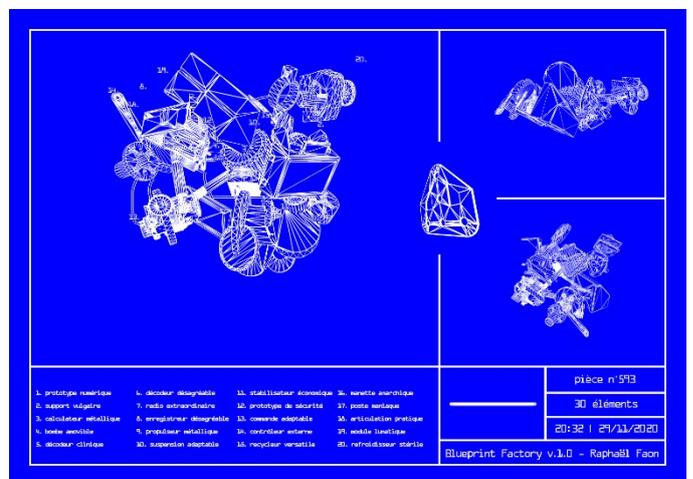
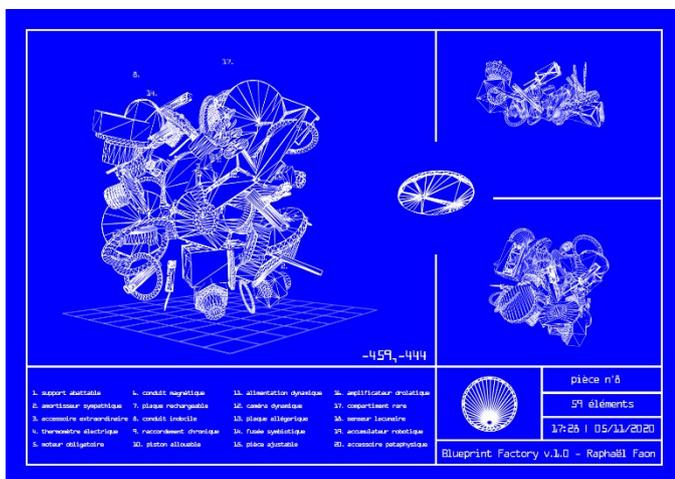
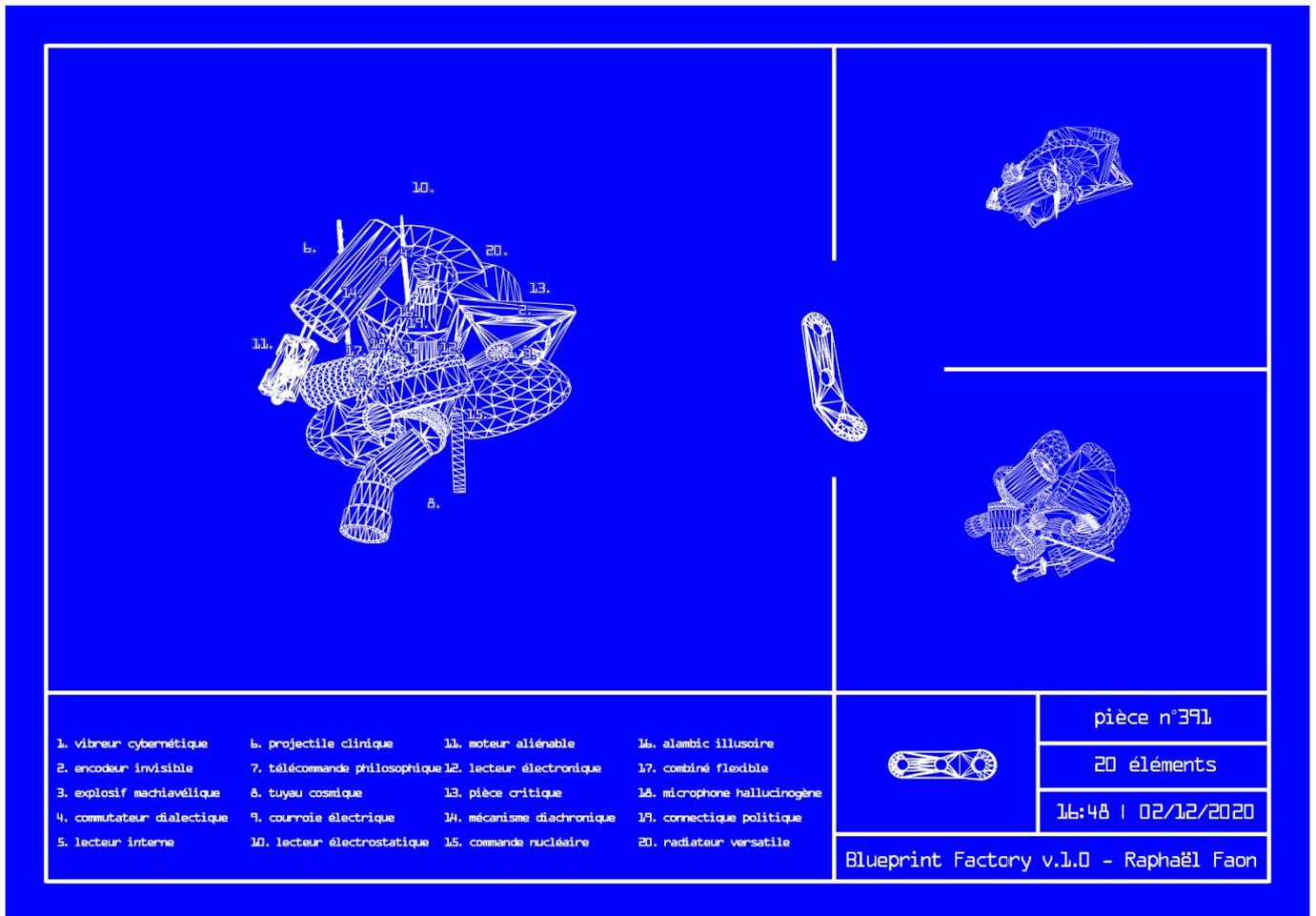


pièce n°702

14 éléments

22:30 | 07/12/2020

Blueprint Factory v.1.0 - Raphaël Faon



Blueprint Factory est un programme de dessin qui s'inspire des plans techniques pour proposer à l'utilisateur d'élaborer des machines utopiques de manière modulaire, à partir d'une bibliothèque constituée de modèles de pièces industrielles utilisées dans la conception de machines fonctionnelles pouvant être imprimées en trois dimensions. En jouant sur l'interface traditionnelle des programmes de modélisation en trois dimensions utilisés dans le design, plusieurs angles de vue sont générés à partir des interactions de l'utilisateur qui peut choisir les éléments et leur position, mais non leur taille et leur orientation, ce qui laisse une place au hasard et aux accidents dans le processus de création. Le caractère interactif du programme met également en jeu la question de l'autorité de l'artiste et de la place du spectateur dans la production de l'œuvre, les pièces industrielles étant employées comme des *ready-mades*, et les spectateurs produisant les images que le programme enregistre.

Une légende fantaisiste est également générée par le programme, emportant l'abstraction du vocabulaire technologique vers d'autres champs lexicaux, d'autres imaginaires interrogeant la fonction de ces machines infernales dans une perspective dadaïste ou surréaliste. Au-delà du détournement graphique de pièces industrielles en trois dimensions, ce projet met en perspective les liens entre les images générées et deux niveaux d'écriture : celui du code informatique sous-jacent, écriture véritablement performative qui permet de produire des images, et celui de la légende qui en dirige l'interprétation.

Ce projet a été présenté pour la première fois au sein de *L'autre-expo*, programmation numérique en ligne des Ateliers Médicis.

[Lien vers une vidéo de démonstration du programme](#)



*Détail de la scène*

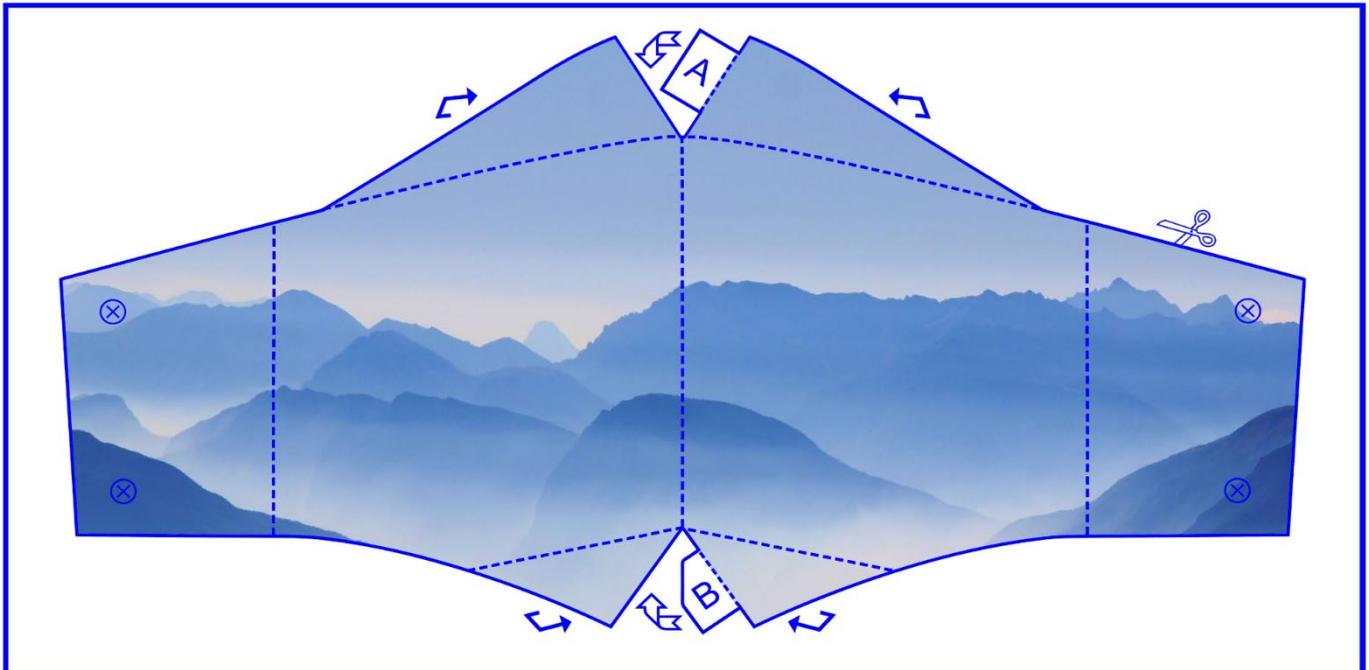


*Scène complète (24cmx690cm)*

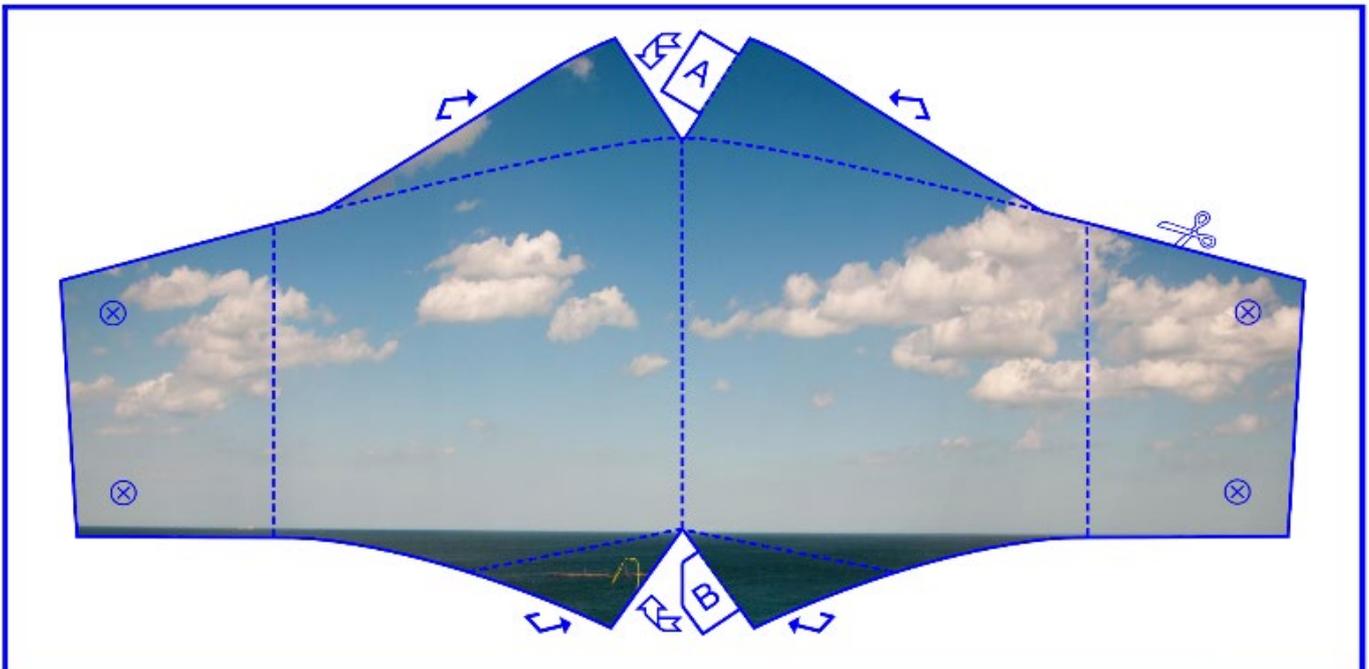
*Politique des nuages* est une vidéo qui se donne à voir comme un tableau animé où la camera parcourt une scène panoramique créée entièrement à partir d'un corpus d'archives photographiques de manifestations parisiennes où les temporalités se croisent : des images emblématiques des événements de Mai 68 se mêlent aux manifestations les plus contemporaines où des gaz lacrymogènes sont employés. Il s'agit d'un lent travelling numérique qui propose au regard de visiter cette scène en noir et blanc qui joue sur l'esthétique du collage. Ce décor est immobile et seule la fumée des gaz créée numériquement grâce à une simulation informatique se déplace dans l'espace.

Ce projet a été initié par une recherche sur l'histoire visuelle des manifestations et des moyens de coercition de l'Etat dont font partie les gaz lacrymogènes ; paradoxalement élaborés comme des armes chimiques au début du XXe siècle et dont l'utilisation est interdite par une convention internationale en cas de conflit, ils sont employés de manière ordinaire et de plus en plus fréquente par le pouvoir contre sa propre population pour maintenir l'ordre public, à tel point que le nuage de gaz est devenu un motif visuel qui fait pleinement partie de la représentation des manifestations.

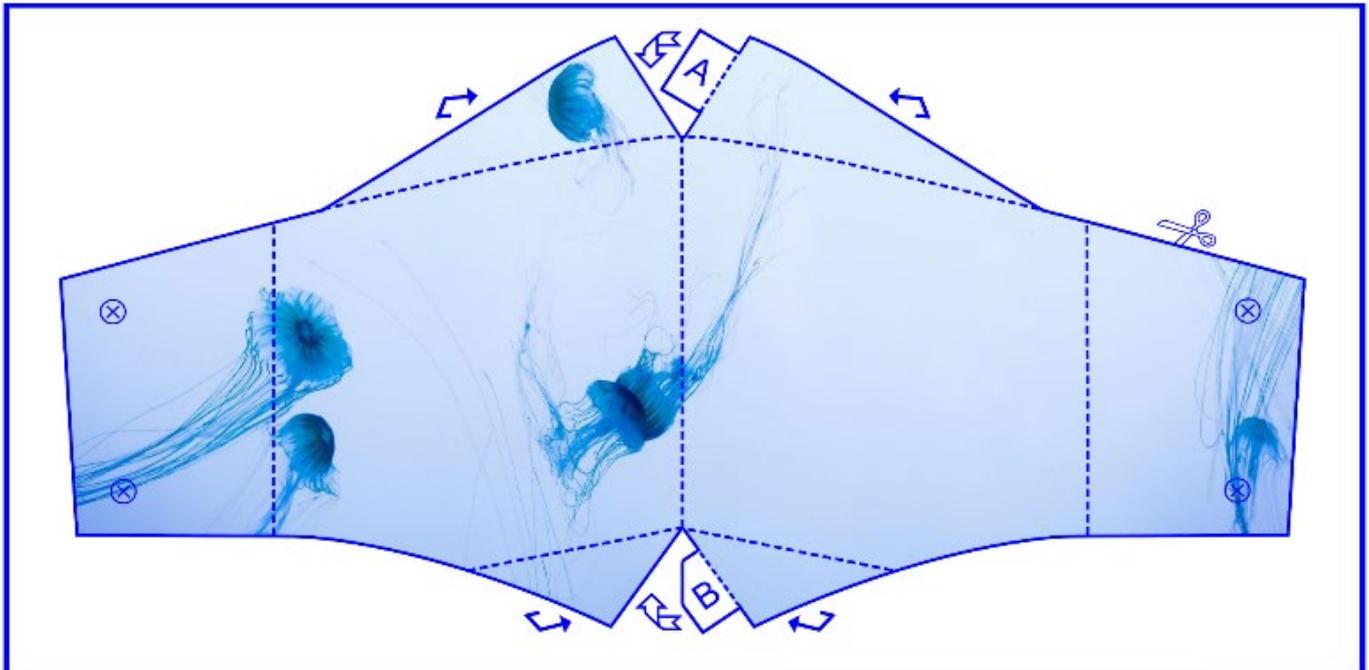
Cette oeuvre interroge plastiquement les problèmes politiques contemporains et fait suite au projet *Les Forces de l'ordre* en mettant en perspective les gestes de contestation dans le monde social et les formes plastiques de l'histoire de l'art. En effet, si *Les Forces de l'ordre* proposent une réflexion sur la peinture comme médium, entre composition abstraite et action politique concrète lors de manifestations où elle est projetée sur les forces de l'ordre, *Politique des nuages* confronte la poétique des nuages dans l'art classique avec l'emploi massif de gaz lacrymogènes comme acte de répression des manifestants dans l'espace public.



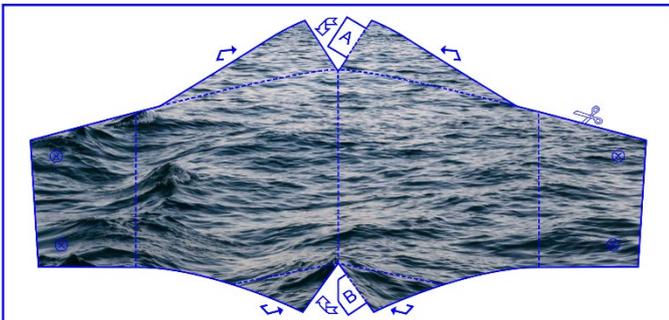
<b>MASQUE* DE PROTECTION PICTURALE</b>	<b>Générateur de masques</b>	<b>Raphaël FAON</b>
<b>Instructions de montage :</b> 1° Découper les contours du masque ; 2° Plier le masque selon les pointillés ; 3° Rabattre vers l'intérieur les quatre parties triangulaires ; 4° Fixer les languettes A et B sous les triangles adjacents ; 5° Accrocher deux élastiques aux emplacements prévus à cet effet.	*Ce masque est une proposition artistique et ne se substitue en aucun cas à un dispositif de filtration homologué  <a href="http://www.raphaelfaon.com/mask">www.raphaelfaon.com/mask</a>	<b>A4</b>  Echelle 1:1
<b>Une image peut-elle sauver ?</b>		



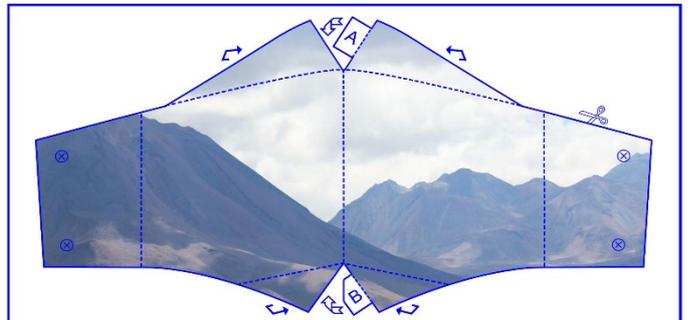
<b>PICTORIAL PROTECTION MASK*</b>	<b>Mask Generator</b>	<b>Raphaël FAON</b>
<b>Assembly instructions:</b> 1 ° Cut the contours of the mask; 2 ° Fold the mask according to the dotted lines; 3 ° Fold inward the four triangular parts; 4 ° Fix the tabs A and B under the adjacent triangles; 5 ° Hang two elastic bands in the spaces provided for this purpose.	* This mask is an artistic proposal and does not replace in any case an approved filtration device  <a href="http://www.raphaelfaon.com/mask">www.raphaelfaon.com/mask</a>	<b>A4</b>  Scale 1:1
<b>Can a picture save a life ?</b>		



<b>TAPABOCAS* PARA PROTECCIÓN PICTURAL</b>	<b>Generador de Tapabocas</b>	<b>Raphaël FAON</b>
<b>Instrucciones de montaje:</b> 1 ° Cortar los contornos del tapabocas; 2 ° Doblar el tapabocas según las líneas punteadas; 3 ° Doblar las cuatro partes triangulares hacia adentro; 4 ° Fijar las pestañas A y B debajo de los triángulos adyacentes; 5 ° Pegar dos bandas elásticas en los espacios provistos.	* Este tapabocas es una propuesta artística y no reemplaza en ningún caso un dispositivo de filtración aprobado.	<b>A4</b>
	<a href="http://www.raphaelfaon.com/mask">www.raphaelfaon.com/mask</a>	<b>Escala 1:1</b>
<b>¿Una imagen puede salvar?</b>		



<b>MASQUE* DE PROTECTION PICTURALE</b>	<b>Générateur de masques</b>	<b>Raphaël FAON</b>
<b>Instrucciones de montage :</b> 1° Découper les contours du masque ; 2° Plier le masque selon les pointillés ; 3° Rabattre vers l'intérieur les quatre parties triangulaires ; 4° Fixer les languettes A et B sous les triangles adjacents ; 5° Accrocher deux élastiques aux emplacements prévus à cet effet.	*Ce masque est une proposition artistique et ne se substitue en aucun cas à un dispositif de filtration homologué.	<b>A4</b>
	<a href="http://www.raphaelfaon.com/mask">www.raphaelfaon.com/mask</a>	<b>Echelle 1:1</b>
<b>Une image peut-elle sauver ?</b>		



<b>MASQUE* DE PROTECTION PICTURALE</b>	<b>Générateur de masques</b>	<b>Raphaël FAON</b>
<b>Instrucciones de montage :</b> 1° Découper les contours du masque ; 2° Plier le masque selon les pointillés ; 3° Rabattre vers l'intérieur les quatre parties triangulaires ; 4° Fixer les languettes A et B sous les triangles adjacents ; 5° Accrocher deux élastiques aux emplacements prévus à cet effet.	*Ce masque est une proposition artistique et ne se substitue en aucun cas à un dispositif de filtration homologué.	<b>A4</b>
	<a href="http://www.raphaelfaon.com/mask">www.raphaelfaon.com/mask</a>	<b>Echelle 1:1</b>
<b>Une image peut-elle sauver ?</b>		

Protection Picturale est une œuvre numérique en ligne. Les deux boutons de l'interface permettent de lancer de nouveaux masques et de les sauvegarder afin de pouvoir les imprimer et les monter en suivant les instructions données par le patron ; elles permettent de réaliser facilement un masque. À chaque fois que la page est chargée, un nouveau masque est généré à partir d'une banque d'images d'illustration. Le programme fonctionne en trois langues (français, anglais, espagnol).

Réalisé pendant le premier confinement dû à la pandémie de coronavirus et en réponse symbolique à la pénurie de masques de protection, ce projet en ligne invite à faire sortir de l'écran les images des banques de données numériques, à s'en emparer en révélant les nombreux paysages qui les composent et que ce dispositif permet d'appréhender différemment dans un contexte sanitaire qui restreint la mobilité ; en effet, le masque devient tant un cadre qu'une visière sur l'extérieur, apte à questionner notre rapport au confinement, la circulation numérique des images alors que les déplacements physiques sont limités, ainsi que puissance supposée d'une image imprimée, devenue tangible, face à l'épidémie, si tant est qu'elles puissent offrir une protection picturale.

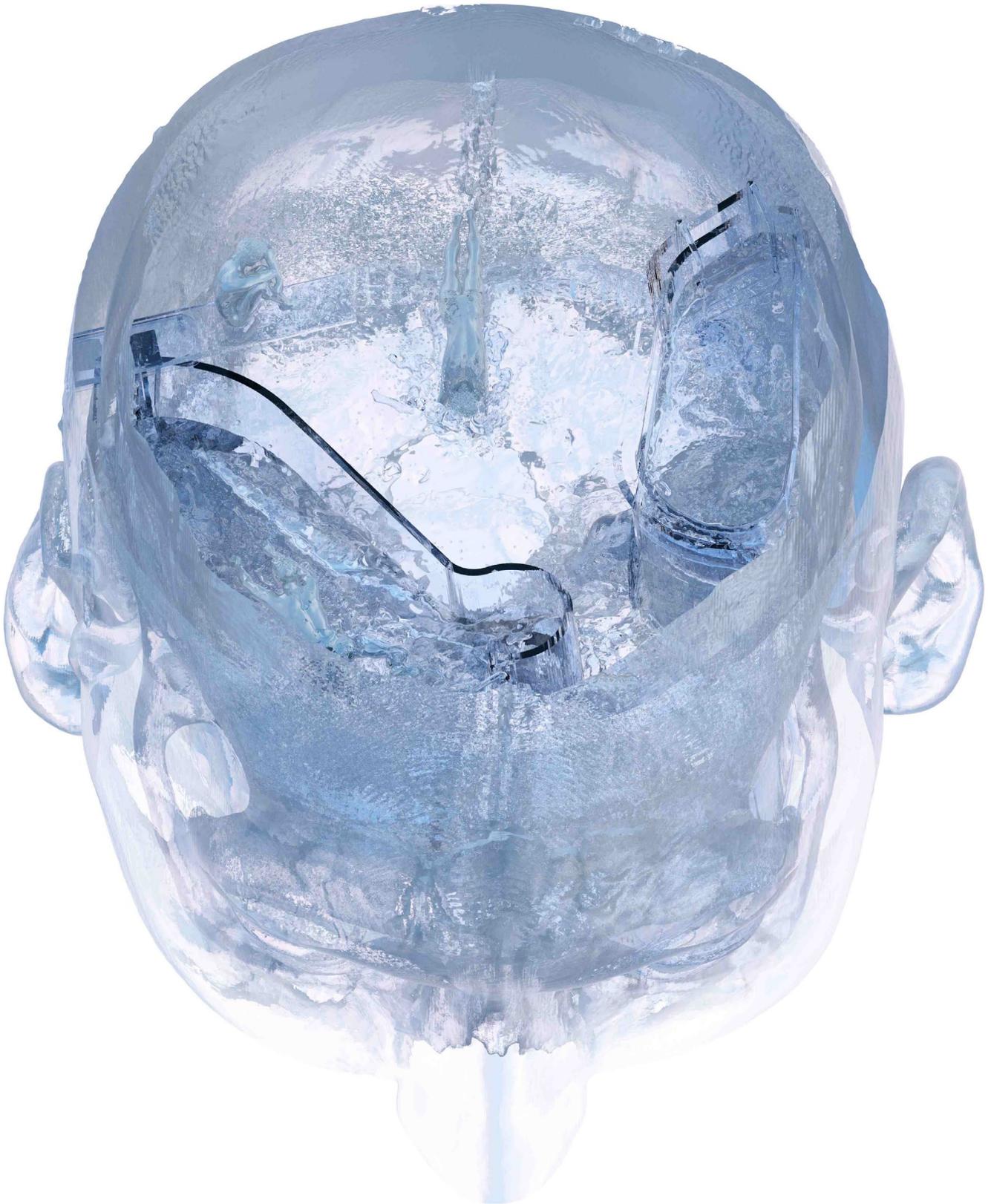
[Lien vers le programme en ligne](#)

*la fabrique des larmes*

Portfolio de 15 planches anatomiques

Vidéo numérique, 2min12,

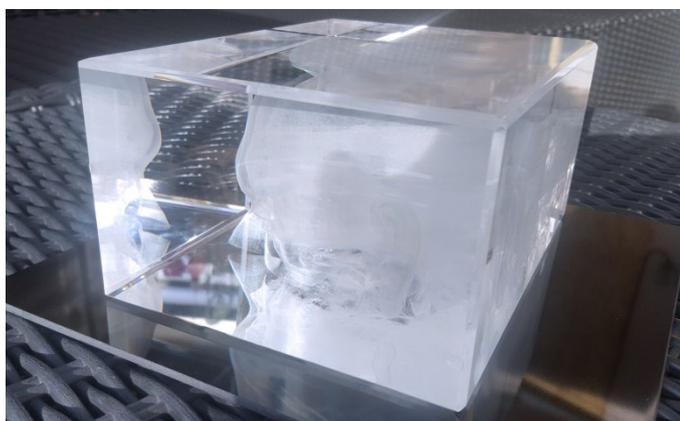
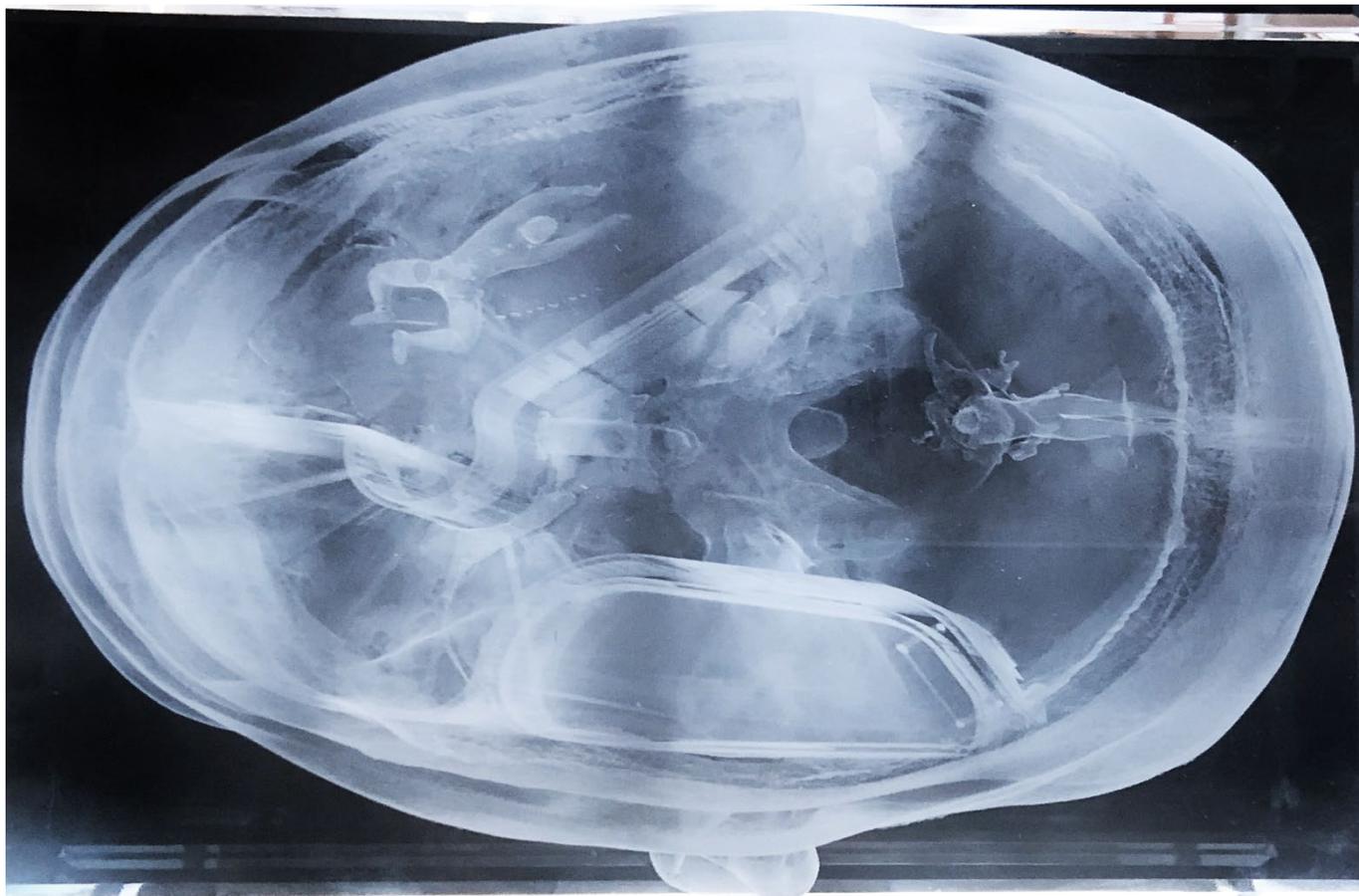
Sculpture en verre gravé, 20 x 15 x 10cm, 2018 – 2020







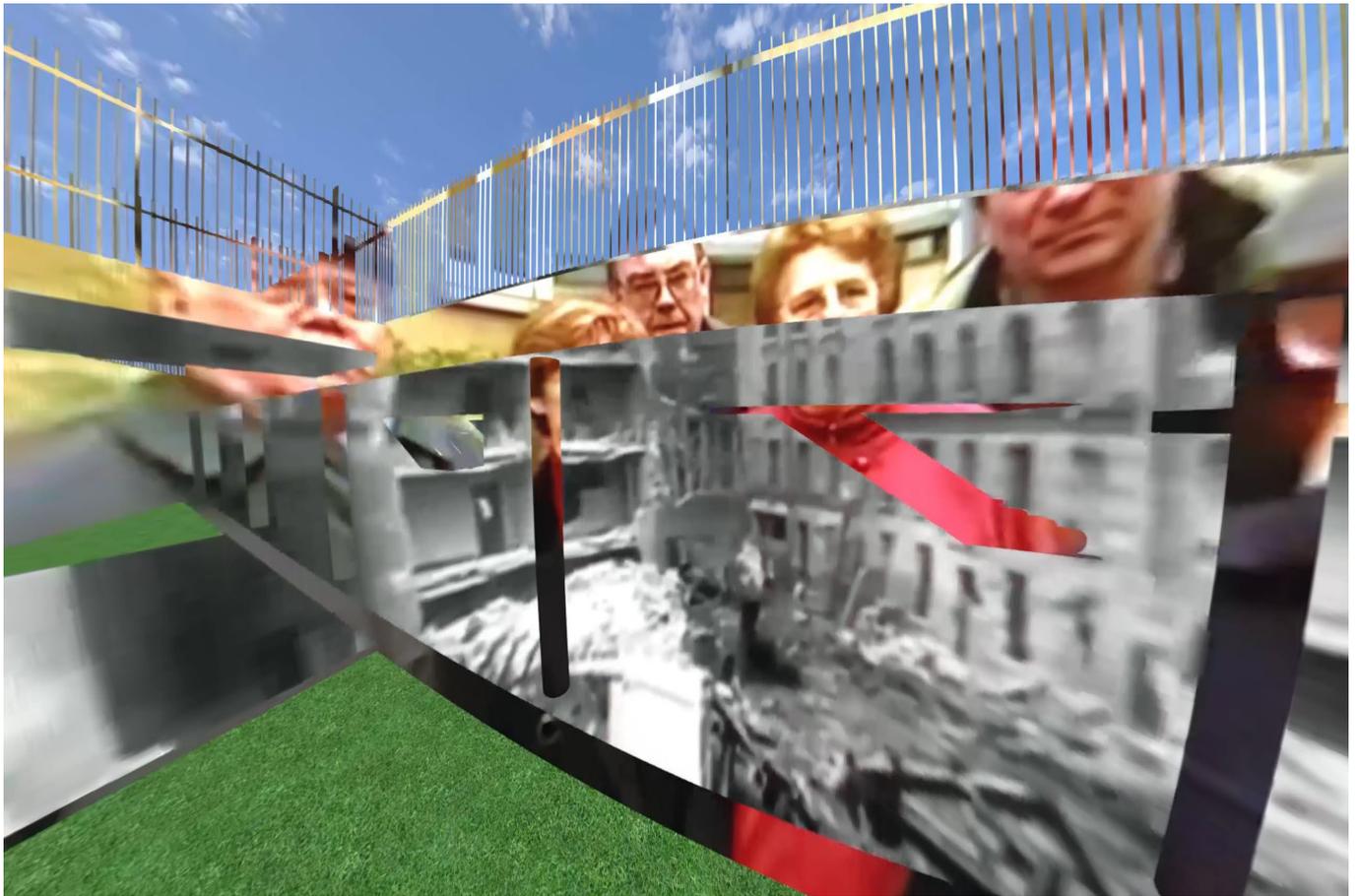


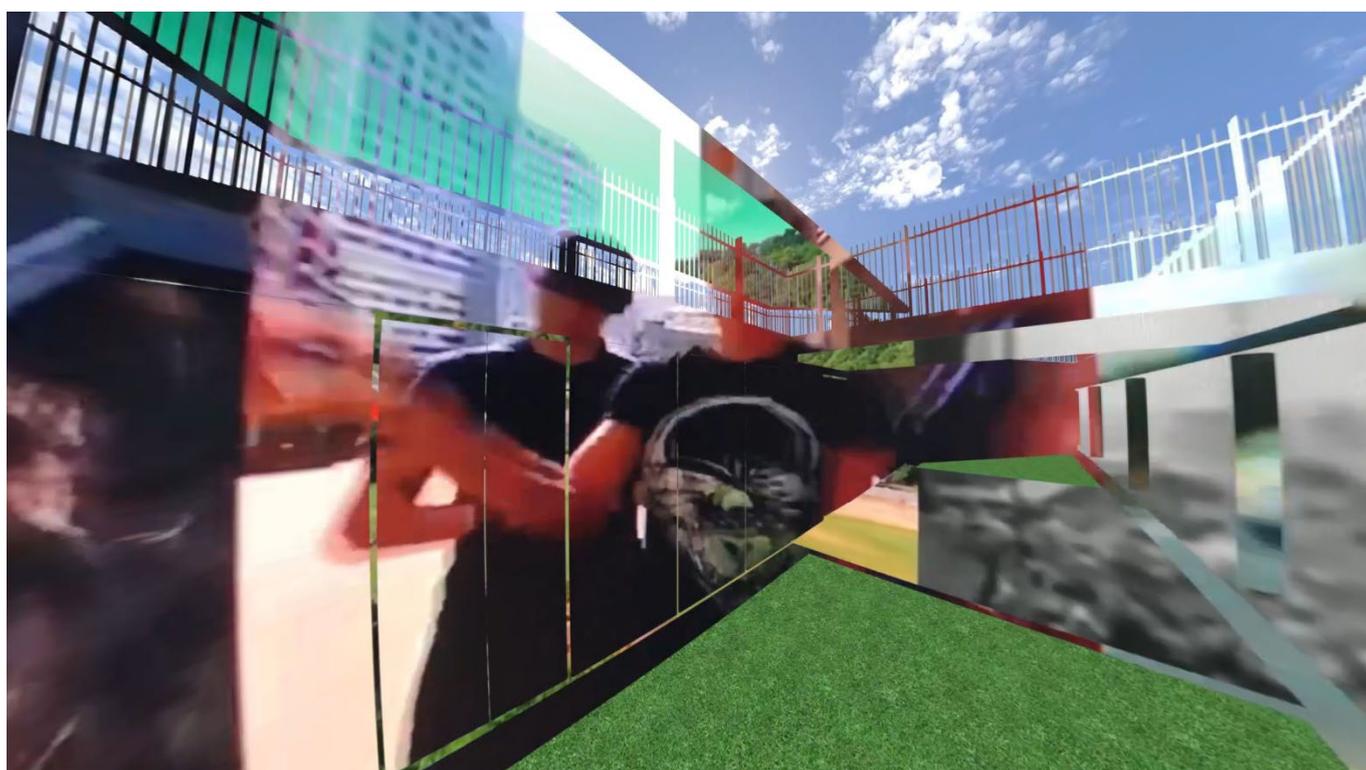
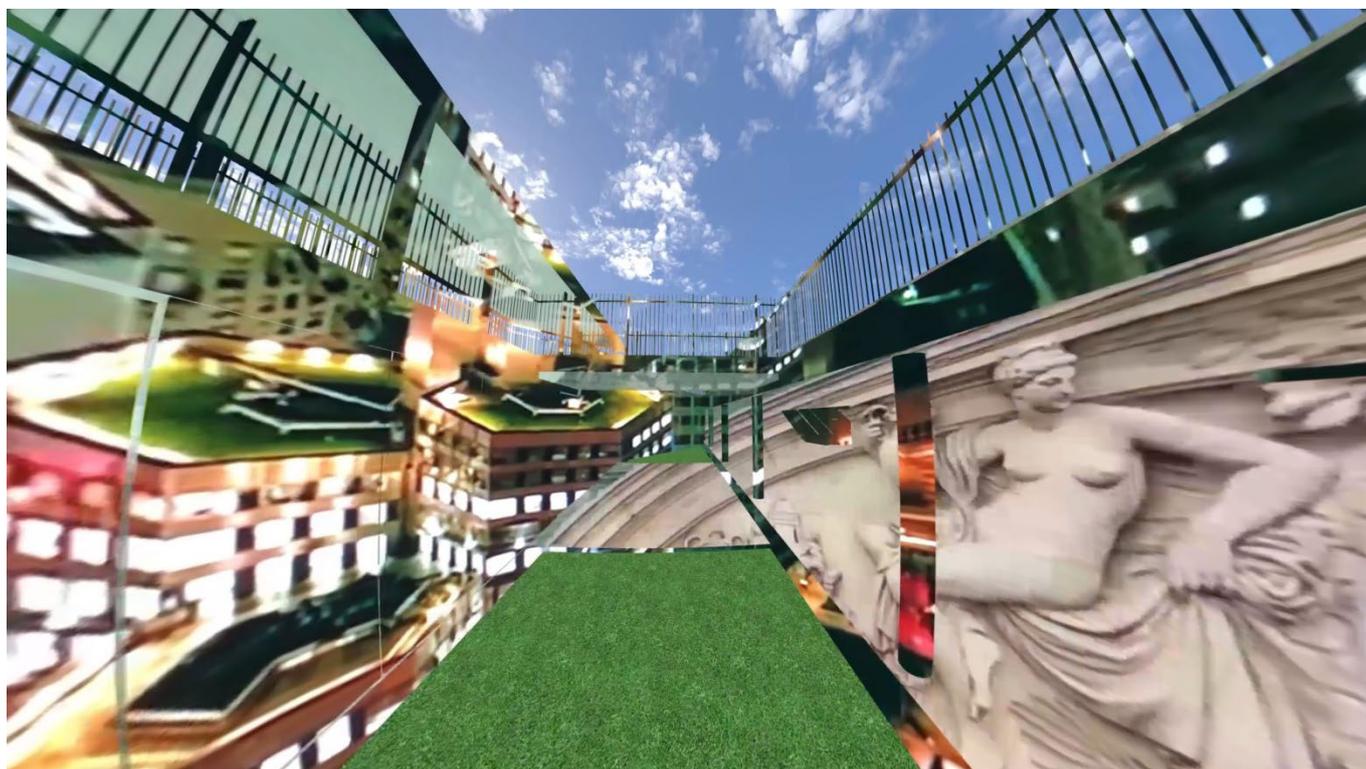


*La fabrique des larmes* est un projet art-science numérique réalisé à partir d'un scanner cérébral détourné de son usage médical afin de reconstituer les traits du visage plutôt que les organes internes de la boîte crânienne, possibilité qui pose la question de la confidentialité de ce type de données lorsque l'identité peut être ainsi reconstituée malgré leur anonymisation. Le projet se décline de multiples manières : en jouant avec la tradition de la gravure anatomique, un ensemble de planches réunies en portfolio révèle un autoportrait mystérieux de l'artiste, à la fois radiographique et fantomatique, où une fable poétique prend le pas sur les données cliniques. À l'intérieur de la tête se révèle en effet un ensemble de bassins orientés vers les yeux que des personnages font déborder : cette scène de bains fonctionne comme un récit étiologique, métaphore visuelle pour expliquer la formation des larmes. Une vidéo reprend l'imagerie médicale contemporaine en traversant sous différents angles la boîte crânienne à la manière des strates d'images enregistrées par la technologie du scanner. Enfin, une sculpture en verre a été réalisée au laser de manière à restituer ces différentes strates, en invitant le spectateur à se pencher au-dessus de l'objet pour en découvrir la scène intérieure.

Ce projet a été réalisé avec la participation d'Andres Salgado dans le cadre du programme Organoïde, initié par l'Institut Pasteur et l'artiste Fabrice Hyber, permettant à des artistes de rencontrer les chercheurs de l'Institut pour mettre en écho leurs pratiques et leurs questionnements. *La Fabrique des Larmes* s'inspire librement de la plate-forme de visualisation médicale en réalité augmentée DIVA (Data Integration and Visualisation in Augmented and Virtual Environments) développé par l'unité de recherche « Décisions et principes bayésiens » dirigée par Jean-Baptiste Masson.

[Lien vers la vidéo](#)





*Champs contre champs* est une vidéo à 360 degrés installée dans l'espace public au sein d'une borne qui permet, à la manière d'un périscope, de faire le tour d'une scène. Le spectateur est placé au centre du jardin de la gare dont l'architecture est investie par des archives d'images en mouvement qui confrontent la perception des deux rives de la Seine et leurs représentations sociales. L'œuvre se donne comme un collage vidéo et sonore qui redessine l'espace à travers des documents de sources diverses qui proviennent tous de cette zone géographique. Le titre de l'œuvre fait référence au champ-contre-champ, technique cinématographique qui consiste à associer deux points de vue opposés sur la même scène dans le montage d'un film et invite à réfléchir, d'un point de vue sociologique, sur les antagonismes qui traversent les différents champs du monde social, dans la future gare en tant que lieu de passage. Par ailleurs, il est impossible de voir toute la vidéo en même temps : en changeant d'angle de vue, le spectateur est invité à faire son propre montage au gré des fragments d'archives qui texturent l'architecture.

Cette proposition en collaboration avec Andres Salgado est lauréate du projet Numériscope mis en place par le Centquatre au sein de la direction artistique et culturelle du Grand Paris Express. Elle a été placée aux abords de la Seine Musicale à proximité de la future gare Pont-de-Sèvres du 15 octobre 2020 au 12 juin 2020.

[Lien vers un extrait de la vidéo](#)

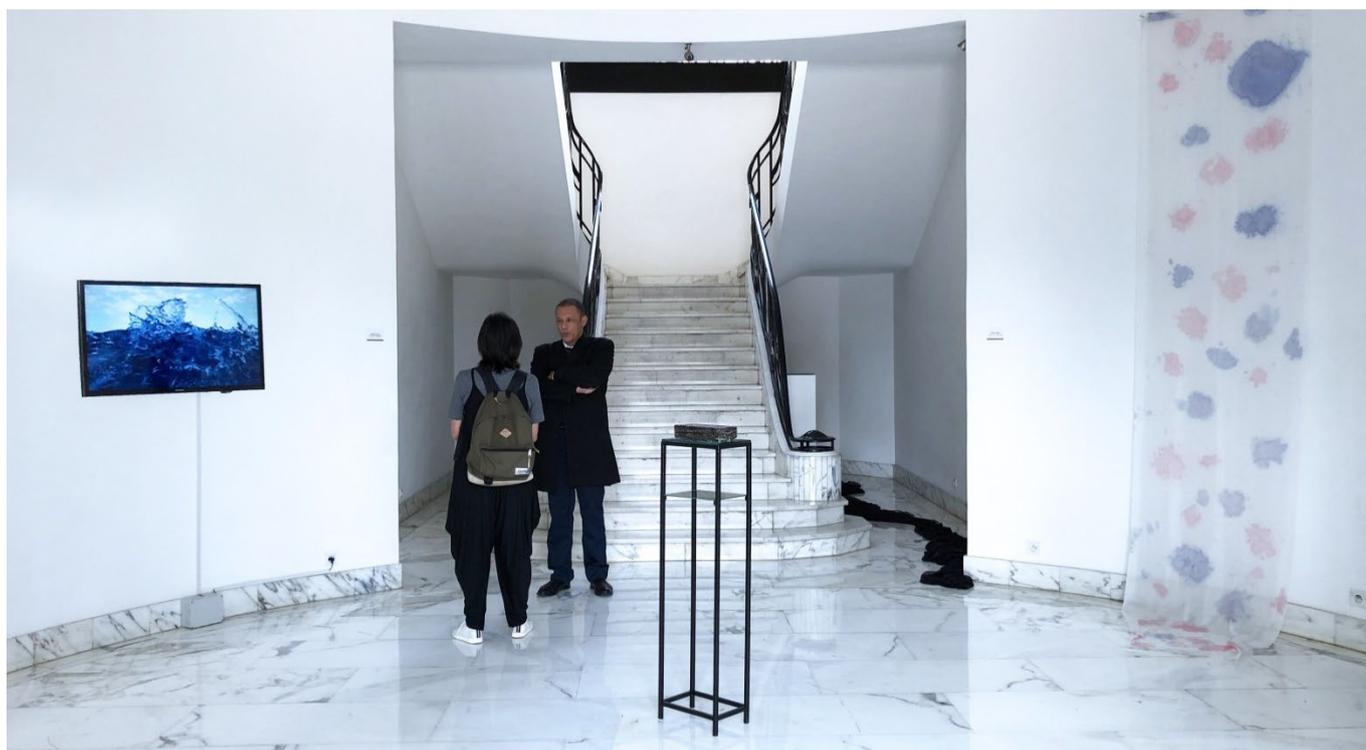
*un océan de mémoire*

Vidéo sonore en images de synthèse, 13'19", 2018







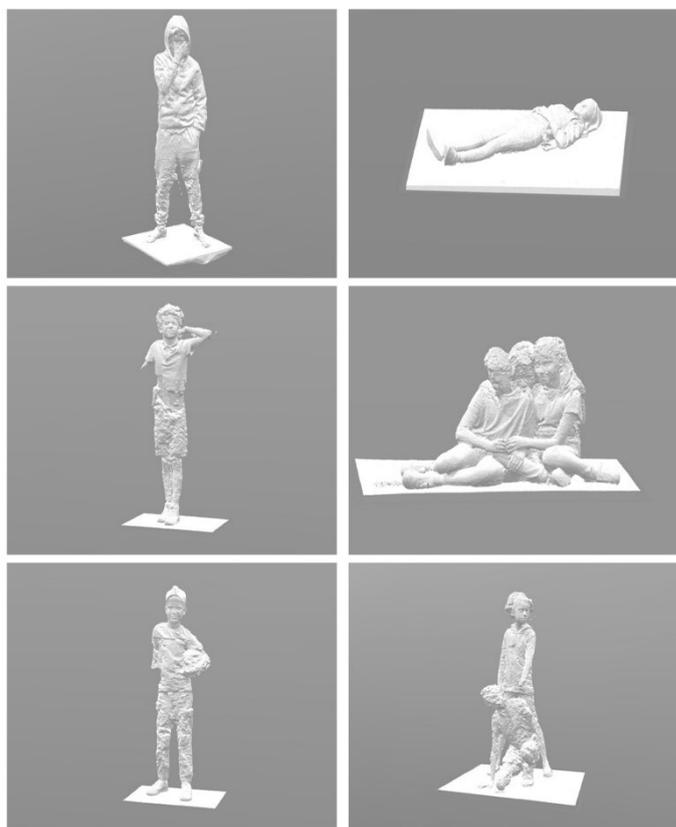


*Un océan de mémoire* est une boucle vidéo en images de synthèse réalisée avec Andres Salgado qui emploie des algorithmes de simulation de fluides. Elle s'inspire de la marine en histoire de l'art pour produire une représentation de la mer comme paysage mais dans lequel surgissent des questions politiques contemporaines, généralement absentes de cette tradition picturale. Une mer virtuelle voit émerger fugacement parmi les vagues des figures humaines qui se dressent un instant avant de retrouver leur forme liquide en s'effondrant. Il s'agit de rendre visible de manière symbolique les migrants qui ont péri en mer à travers ces formes fantomatiques, ceux dont on ne connaît pas le nom, ceux qui sont oubliés, invisibles. L'œuvre est une manière d'interroger les cadres de visibilité, en écho aux travaux de Judith Butler sur la différentialité de la perception des vies perdues.

Cette œuvre a été exposée à la villa des arts de Casablanca lors de la 4e Biennale Internationale de Casablanca sous le commissariat de Christine Eyene du 27 octobre au 02 décembre 2018.

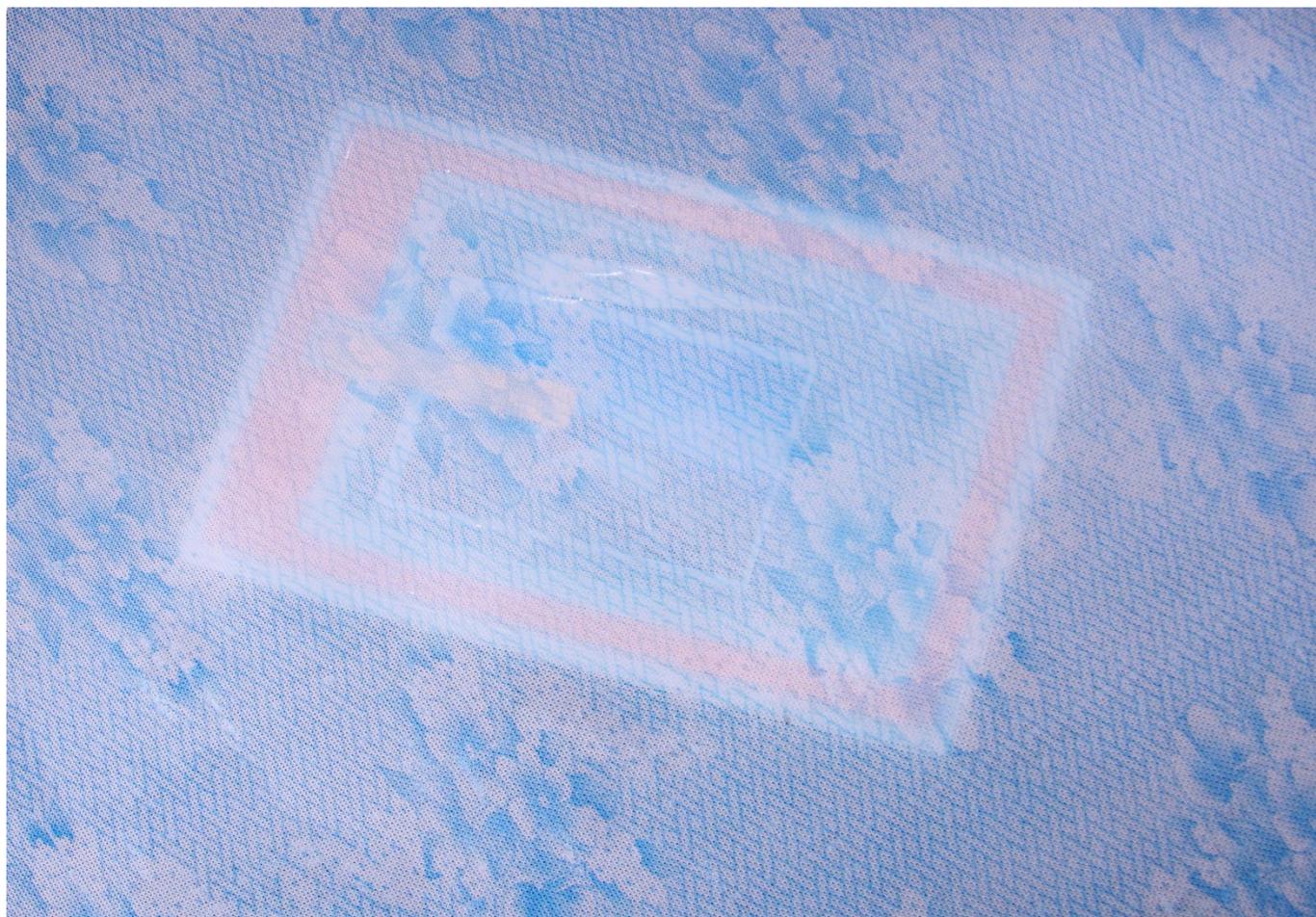
[Lien vers un extrait de la vidéo](#)





*Prendre position* est un projet de sculpture numérique qui articule une réflexion sur les représentations du corps et de la jeunesse, de l'histoire de l'art aux gestes du quotidien ; l'enjeu a été de permettre un groupe d'enfants de devenir sculpture à partir de photographies grâce à des procédés de photogrammétrie. Nous avons mis en place les conditions de cette expérience avec des enfants invités à jouer, rejouer, déjouer les conventions issues à la fois des traditions culturelles et des normes sociales, comme de véritables performeurs, partenaires qui viennent donner la forme des sculptures produites et sens à notre projet, entre travail du regard et pratique de l'incarnation. En articulant une réflexion sur la possibilité que le corps de chacun puisse faire sculpture, les accidents lors de la reconstitution des volumes par un ensemble d'images photographiques évoque une esthétique du fragment proche des sculptures antiques découvertes lors de fouilles archéologiques.

Ce projet a été élaboré en collaboration avec Andres Salgado de janvier à juin 2018 avec les élèves de La Ville-aux-Clercs grâce au programme de résidences Création en cours dirigé par les Ateliers Médicis avec le soutien du Ministère de la Culture et celui de l'Éducation Nationale.



A l'intérieur d'un matelas apparaît énigmatiquement une maquette de piscine remplie d'eau contenant un thermomètre et une carte postale. Ces éléments ne sont visibles que lorsqu'on s'approche du matelas, par transparence et de manière spectrale, sans qu'on sache à quel niveau de profondeur ils se trouvent dans l'objet à travers duquel on semble voir. Cette installation se donne comme une énigme en jouant sur les rapports d'échelle et les couleurs des différents éléments.

*wildfire*

Cyanotypes sur papier  
40 x 30 cm, 2016-2017









Cette série articule une réflexion conceptuelle sur la photographie comme trace avec un processus de transfiguration des images au moyen de la technique du cyanotype. Les tirages sont réalisés à partir de photographies trouvées de feux de forêts dont les causes ne sont pas toujours déterminées, entre incendie dû à des actes de malveillance ou de négligence et embrasement spontané lié au réchauffement climatique. Par la transfiguration, il s'agit d'une tentative d'éteindre le feu par la couleur, puisque le feu semble disparaître et ne laisser sur l'image que le blanc de son intensité lumineuse ; il permet l'image en éclairant la scène à mesure qu'il la détruit ; les traces des fluides photochimiques apparaissent également dans les bleus comme pour l'éteindre et renvoient symboliquement à la manière dont l'art peut tenter d'exorciser les catastrophes.

Vues des expositions : *Sur la page abandonnés*, sous le commissariat de Sébastien Souchon et Adrien Van Melle, Au lieu, Paris, du 25 janvier au 01 février 2018 ; *Forêt, vert Fragile*, sous le commissariat de Paul Ardenne, en collaboration avec Greenline Foundation et Forest Art Project, bibliothèque Alcazar, Marseille, du 16 septembre au 16 décembre 2023.

*la reconciliación*

Vidéo, 2017

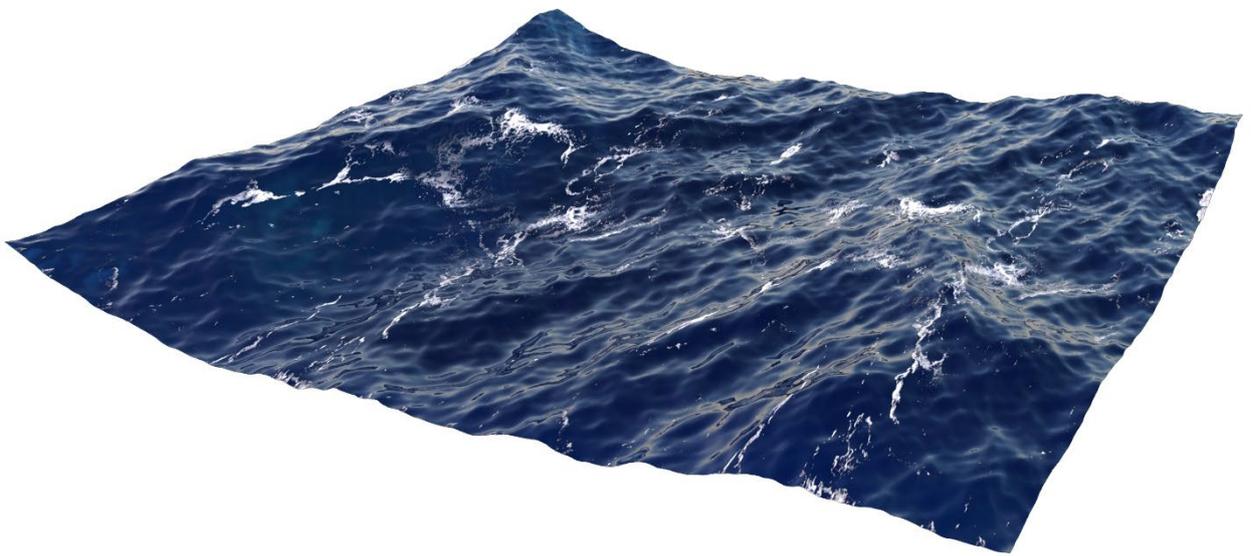




*La reconciliación* est un projet réalisé avec Andres Salgado à l'occasion de l'année France-Colombie. Il s'inspire des accords de paix entre le gouvernement colombien et les forces armées (FARC). La vidéo met en scène symboliquement ces deux forces politiques de la Colombie unies pour la paix à travers deux costumes en images de synthèse, l'un portant un costume de ville, l'autre un treillis militaire dont les textures ont été recouvertes de peinture blanche, couleur de la paix faisant écho à de grands rassemblements publics où la population était vêtue de blanc. Les deux costumes vides reprennent des mouvements de danses sud-américaines typiques enregistrés en motion capture sur des danseurs. Cependant ce tableau animé est étrangement silencieux et de manière ambivalente, le blanc de la paix ne parvient pas effacer totalement ces attributs de pouvoir alors que les vêtements apparaissent et disparaissent en dansant sur le fond blanc de la vidéo.

[Lien vers un extrait de la vidéo](#)





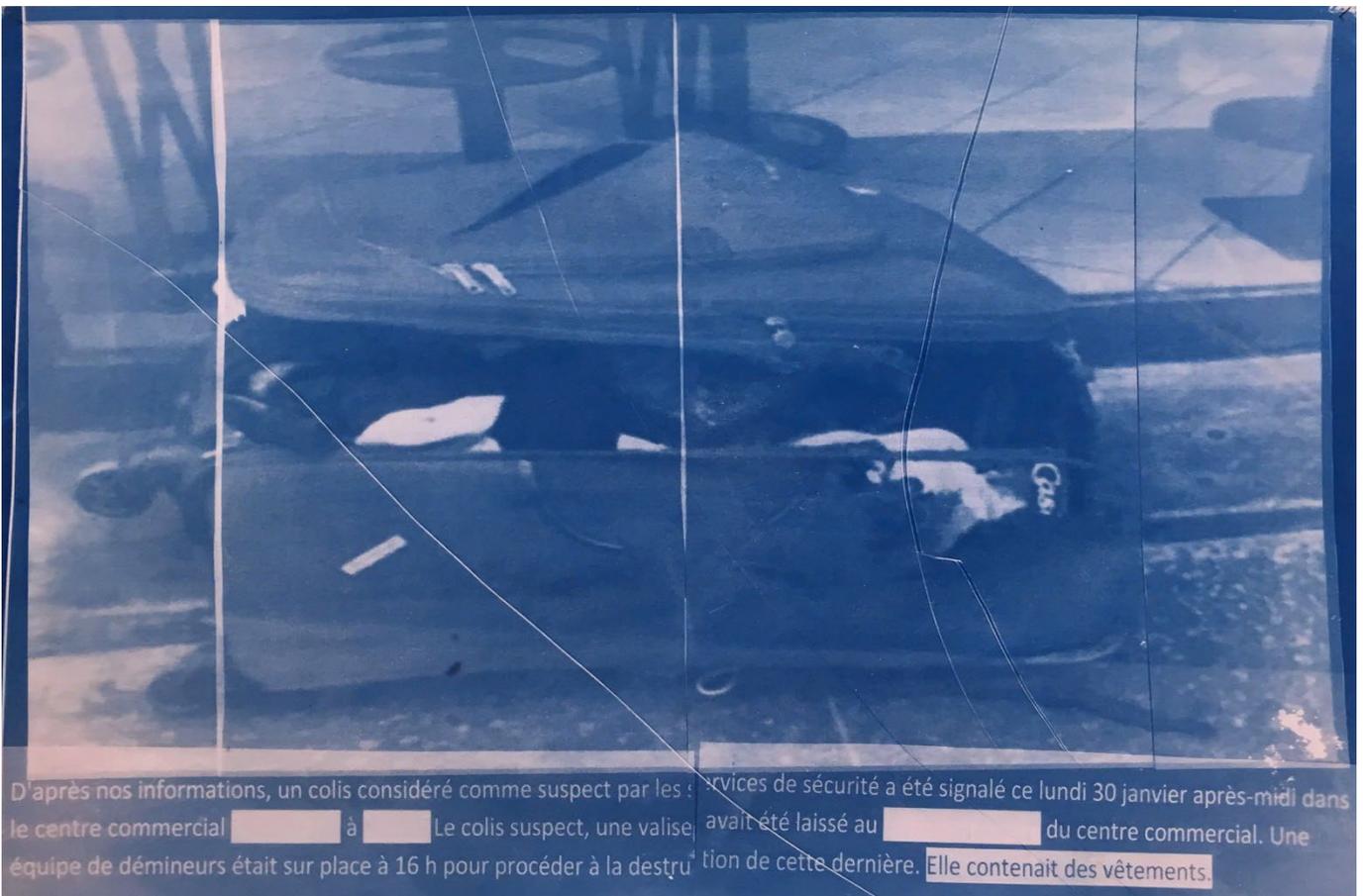
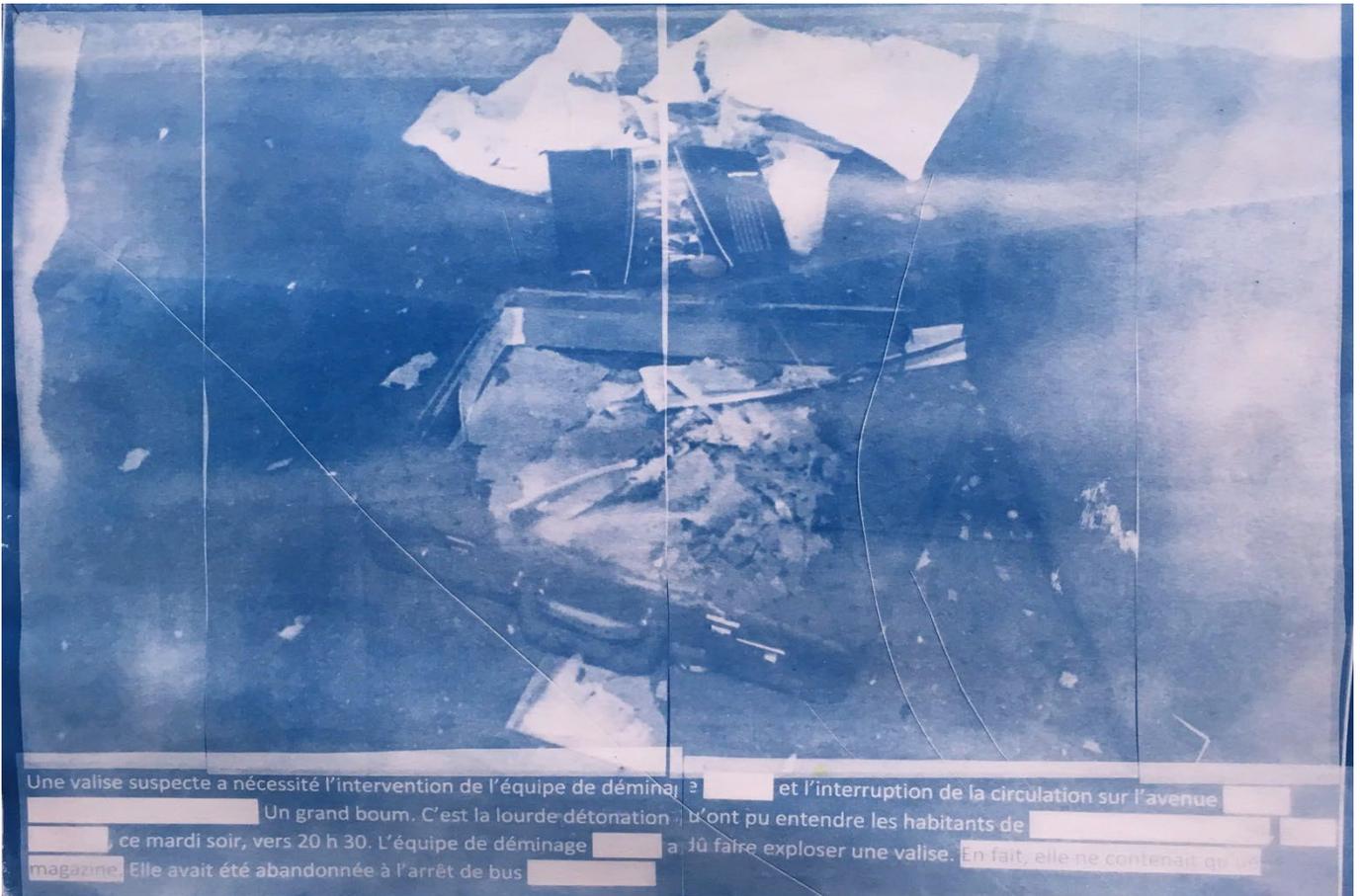


*Installation du dispositif*

*Open Sea* est une installation composée d'une structure reprenant l'esthétique d'une sculpture minimaliste laquelle, ouverte, contient un hologramme qui représente un fragment de mer agitée. Cette structure s'inspire, au-delà d'une forme artistique détournée, de la forme schématique des baies de stockages des serveurs informatiques présents dans les data centers. Le dispositif lumineux émet une faible lumière qui croît et décroît, respiration qui rappelle le mouvement des vagues et évoque à la fois les voyants électroniques et la lumière des phares et des balises maritimes. La simulation de la mer holographique reprend les algorithmes employés dans les effets spéciaux de cinéma en exhibant un carreau de la structure modulaire utilisée pour répliquer la mer à l'infini. Cela crée une sorte d'« île d'eau », une carte d'océan inspirée par la manière dont la haute mer est convoitée par le monde numérique qui imagine l'utopie de serveurs offshores, dont les données échapperaient au droit des États. Un son qui rappelle le bruit de la mer émane de la structure, mais il s'agit en fait de l'enregistrement de l'ambiance sonore des data centers.

Cette œuvre en collaboration avec Andres Salgado est une production du Centre Pompidou pour le festival Hors-Pistes ; elle a été présentée pour l'exposition *Traversées*, sous le commissariat de Géraldine Gomez en 2017.

[Lien vers un extrait de la vidéo holographique](#)



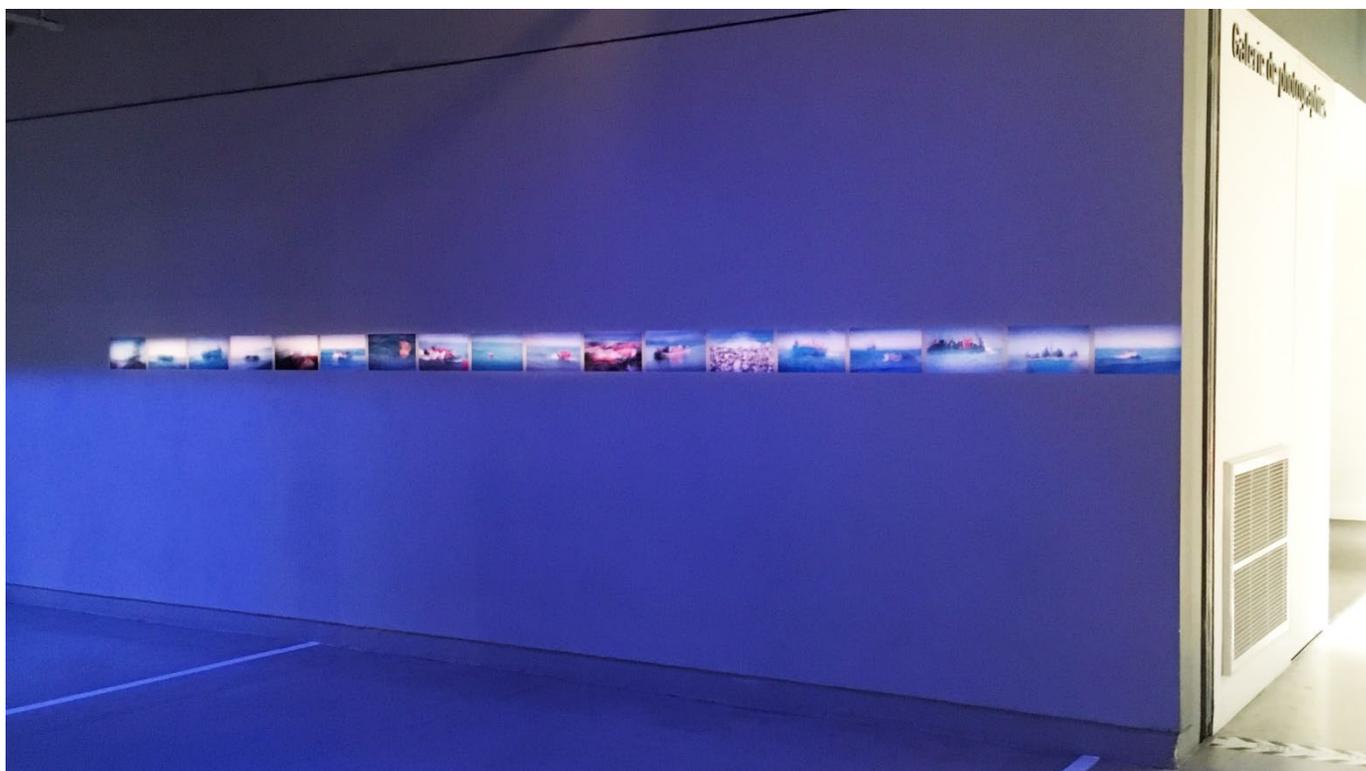


La série de cyanotypes *État d'urgence* est constituée à partir de photographies publiées dans la presse et interroge la manière dont les légendes des images en déterminent l'interprétation en répercutant un discours sécuritaire ; cette collection de bagages explosés ne témoigne pas d'images d'actes terroristes mais d'opérations de déminage où ils ont été détruits par les forces de l'ordre en tant qu'objets suspects. Les dépêches qui les accompagnent témoignent d'un régime de suspicion étendu aux objets dans l'espace public propre à l'état d'urgence, justifiant le danger potentiel de ces valises et sacs oubliés paradoxalement tout en indiquant les éléments inoffensifs et anodins (vêtements, magazines, etc.) qu'ils contiennent lorsqu'ils ne sont pas vides. L'accumulation de ces images met en question la destruction de ces objets dans l'espace public par les autorités dans un climat de suspicion généralisée où se multiplient les alertes de sécurité.

Vue d'exposition *Volume 1*, sur une invitation du collectif Collection, Au lieu, Paris, décembre 2017.







Les images de cette série photographique ont été produites à partir des images diffusées par les chaînes d'actualités en continu au sujet de la crise des migrants. La prise de vue lente et le calme des images s'opposent aux flux des marées, des populations, et des informations ; elle fait apparaître de manière spectrale les embarcations et leurs occupants, comme pour rappeler tous ceux qu'on ne voit pas, qui périssent en mer et dont on ne fait pas le deuil. Les photographies sont imprimées sur un papier toilé tramé rappelant les lignes de pixels qui composent les images numériques, sont accrochées de manière à former une ligne d'horizon qui évoque également la disposition linéaire des séquences sur les logiciels de montage vidéo et sont éclairées de manière à ce que la lumière semble émaner d'un écran. Dans une perspective hantologique, ces images d'images sont inspirées des travaux de Judith Butler sur la précarité de la vie (de *certaines vies*) face à la circulation des images et aux cadres de reconnaissance qui les régissent.

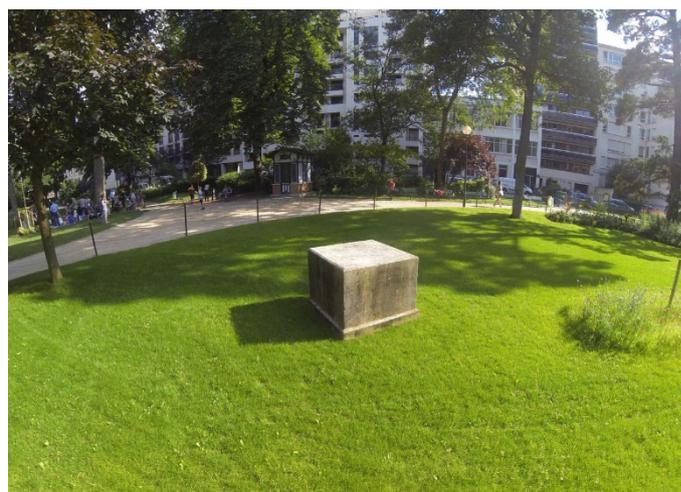
Vues de l'accrochage au sein de l'exposition *Traversées*, sous le commissariat de Géraldine Gomez, qui s'est tenue au centre Pompidou à Paris du 25 janvier au 12 février 2017 et de l'exposition *Travesías Marítimas* qui s'est tenue au centre Pompidou de Málaga (Espagne) du 23 mars au 23 avril 2017.

*bataille d'enfants*

Sculpture, 36 x 32,5 x 50 cm, vidéo, 2016







Carte postale d'archive – Bataille d'enfants de Joseph Enderlin, square de Grenelle (square Violet) et le socle vide aujourd'hui

Ce projet réalisé avec Andres Salgado s'inspire d'une sculpture publique disparue intitulée *Bataille d'enfants*. Il est né après s'être interrogé sur la présence de son socle vide, encore visible dans le parc. Cette statue en bronze de Joseph-Louis Enderlin représentait dans un style néo-classique des enfants nus chahutant. Créée en 1886, elle fut installée dans le square de Grenelle (actuel square Violet) dans le XV<sup>e</sup> arrondissement de Paris jusqu'en 1942, année de sa destruction. Cette dernière fait suite à une loi du régime de Vichy sur l'enlèvement de statues et de monuments publics en alliages cuivreux afin d'en extraire les métaux. En reconstituant la sculpture à partir d'images d'archives, l'idée est de reproduire la statue au moment de sa disparition, en donnant à voir la fonte du bronze grâce à une simulation physique des matériaux. Ce projet confronte la représentation de cette bataille innocente aux techniques industrialisées de la guerre qui ont mené à sa destruction. Une vidéo accompagne ce projet, replaçant la sculpture sur son socle dans l'environnement du parc reproduit grâce à des techniques photogrammétrique de manière impressionniste, traitement qui renvoie également au processus de fonte, auquel est adjoint l'enregistrement de l'ambiance sonore du parc où l'on entend les enfants jouer.

Ce projet est finaliste du Prix MAIF pour la sculpture 2016.

[Lien vers la vidéo](#)



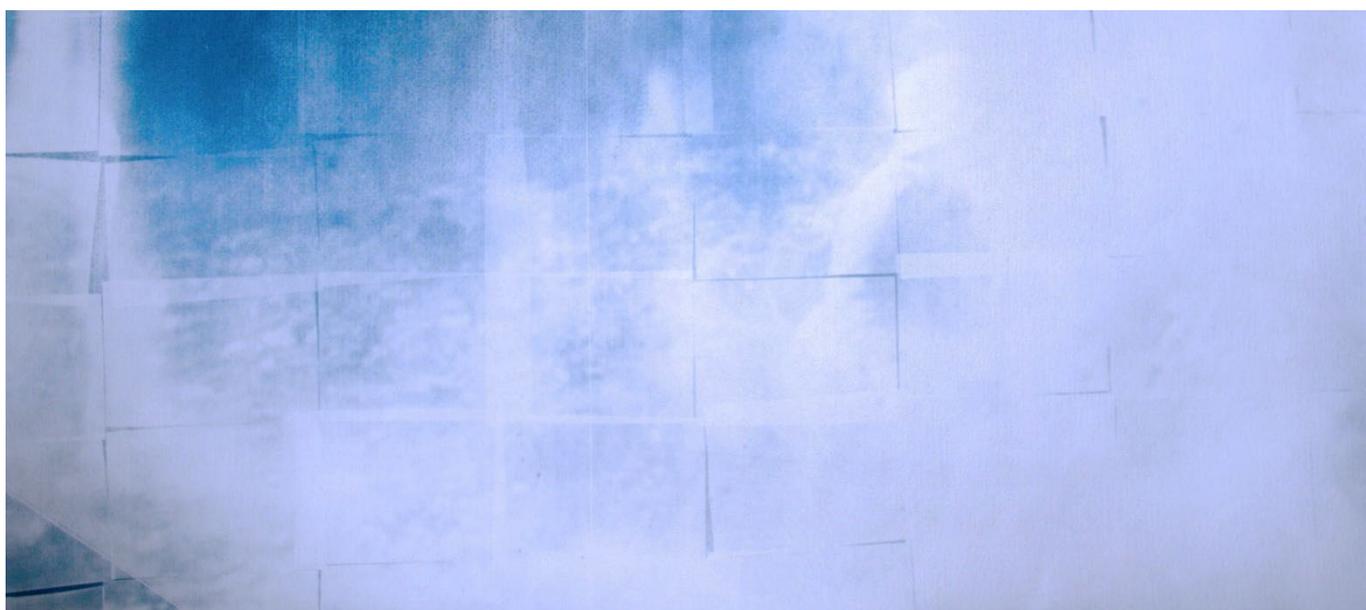


*Released*, vidéo réalisée avec Andres Salgado, porte sur les documents révélés par Wikileaks et le statut des lanceurs d’alerte. À chaque fuite, une publication de Wikileaks informe du contenu des informations divulguées, qui débute généralement par la date et l’expression « Wikileaks releases ». Un rapport formel est mis en place entre les transferts de données de serveurs en serveurs à travers le globe et la fuite d’État en État des lanceurs d’alerte contraints de demander l’asile. La vidéo matérialise ces échanges grâce à un algorithme informatique recomposant un planisphère à la manière de blocs de données sur l’image d’un clavier d’ordinateur, tout en détournant l’affichage caractéristique des fils d’actualités télévisés qui diffusent ici les alertes de WikiLeaks pour contester les représentations du monde et les frontières des États à l’ère des flux d’informations numériques.

Vues de l’exposition *L’art de la révolte*, qui s’est tenue au centre Pompidou du 22 avril au 8 mai 2016.

[Lien vers un extrait de la vidéo](#)





*Vision Verdun* est constitué d'images fantômes réalisées à partir de photogrammes du film de Léon Poirier, *Verdun, visions d'histoire* réalisé en 1928 à l'occasion de l'anniversaire de l'armistice. Bien qu'il ne s'agisse pas de documents de la première guerre mondiale mais d'une reconstitution, des images de ce film ont été diffusées sous forme de cartes postales présentées comme des scènes de batailles authentiques ; elles ont également pu être reproduites comme des documents historiques de manière ultérieures, et le film est parfois employé pour fournir des images d'illustrations de la bataille de Verdun dans les documentaires actuels.

*Vision Verdun* apporte à la photographie autant d'accidents picturaux et d'indices de fabrication qui témoignent de la manipulation des images. Les calques qui les composent sont au format des cartes postales qui ont installé ces images emblématiques *a posteriori* dans la mémoire de l'événement. La spectralité du champ de bataille et des figures humaines, presque imperceptibles, à la limite de l'abstraction questionne la persistance d'un événement dans la mémoire collective au moyen d'images, quand bien même celles-ci s'avèrent fictives.

Vue d'exposition, biennale de Cachan 2016.



Cette vidéo réalisée avec Andres Salgado s'inspire du recueil de nouvelles de Clifford D. Simak, *Demain les chiens*, où les hommes finissent par quitter la terre et l'abandonner aux chiens. Elle présente une image animée de studio de journal télévisé désert, au bas de laquelle défilent de véritables titres diffusés dans les médias à la suite de faits divers impliquant des chiens. L'œuvre fait basculer ces titres dans la fiction par un geste minimal d'accumulation qui crée un sentiment d'inquiétante étrangeté. À travers la gradation des événements, les chiens semblent s'organiser collectivement contre la domination de l'homme et s'en prendre particulièrement aux figures d'autorités. Cette tension est également mise en œuvre par la bande-son, des aboiements de chiens se faisant de plus en plus menaçants à la fin de la vidéo. Cette révolte des chiens met en perspective les rapports entre l'homme et les animaux ainsi que les procédés de montage qui transforment le sens des messages diffusés dans les dispositifs d'information.

L'œuvre a été présentée au Musée de la chasse et de la nature dans le cadre de la nuit européenne des musées 2016.

[Lien vers un extrait de la vidéo](#)

*fleurs artificielles*

Photogrammes sur papier,  
cyanotypes, 36x46 cm, 2015

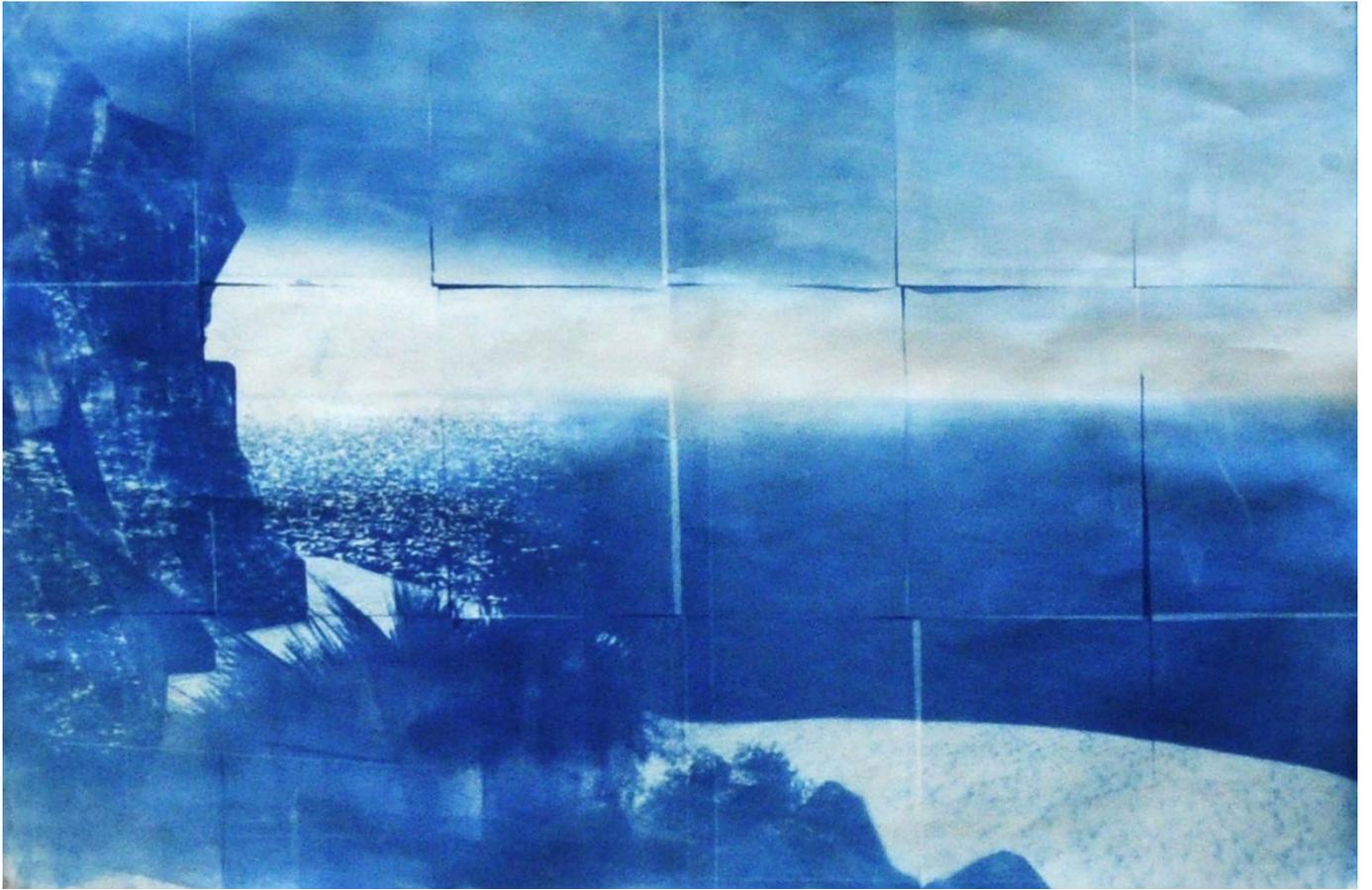




Cette série joue avec les classifications botaniques en faisant référence à l'histoire du cyanotype, en hommage à Anna Atkins, botaniste britannique du XIXe siècle qui a été une des premières à employer cette technique pour réaliser des herbiers en plaçant directement algues et plantes sur le papier enduit de solution sensible. Il s'agit ici de photogrammes de fausses fleurs, comme le révèle le titre, qui le sont doublement : d'abord par la matière même des fleurs en question, qui sont toutes synthétiques ; mais également par l'agencement des tiges, feuilles et fleurs, qui peut être très fantaisiste selon les images de la série et qui ne correspond à aucune plante réelle, même imitée.

*second life landscapes*

Cyanotypes sur papier,  
dimensions variables, 2014



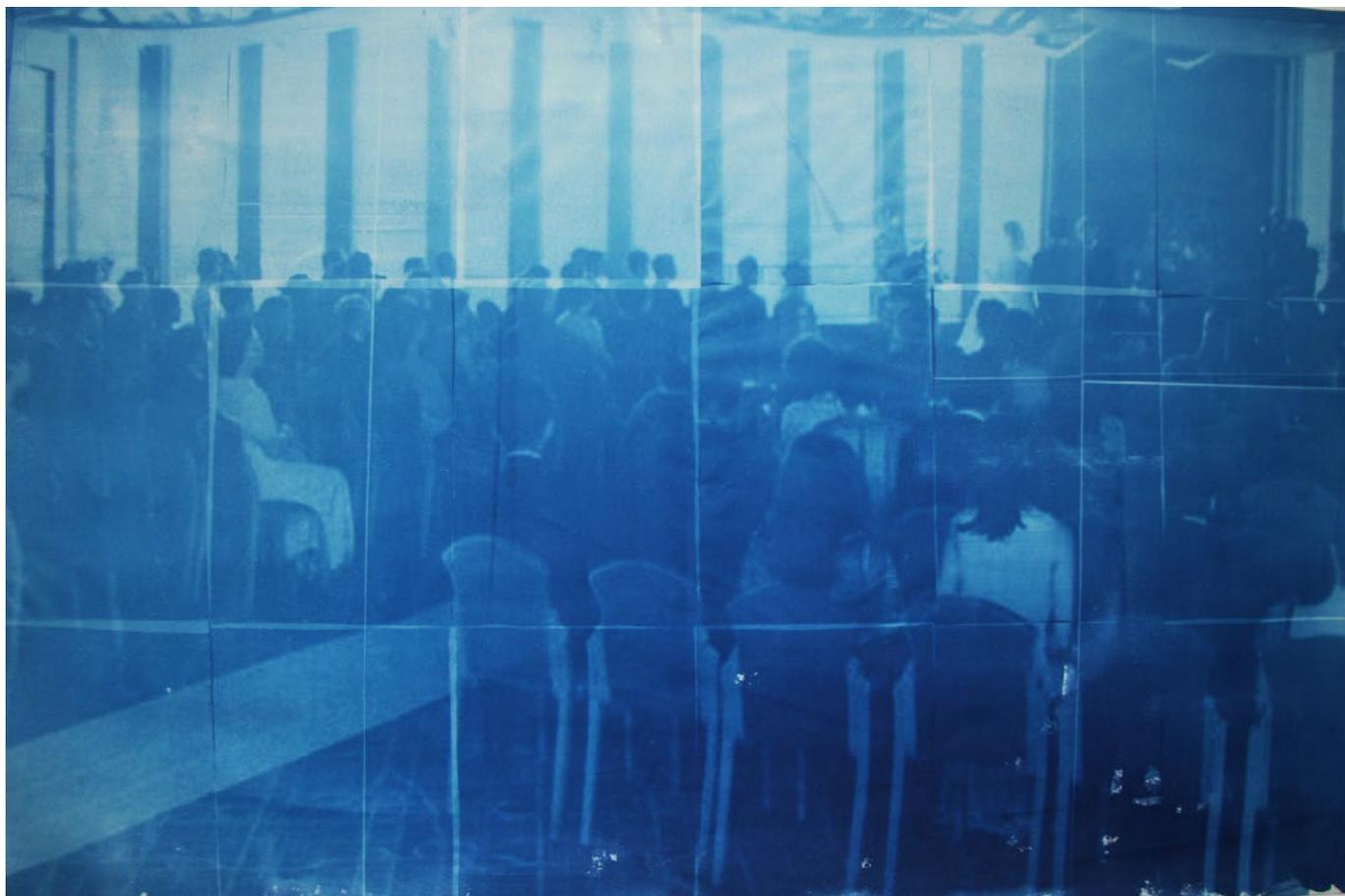


Cette série est composée de vues maritimes paradisiaques qui évoquent un univers de cartes postales, de posters et de décors peints, mais qui loin d'être des reproductions photographiques de paysages existants, sont des captures d'écran de l'univers virtuel de Second Life, composé d'îles. La nature virtuelle des images ne se devine que dans le titre de la série, par certains jeux de textures et par la présence du curseur central de l'interface informatique, presque imperceptible. Il s'agit de se départir d'une impression première et de ce qui se donne comme une image du réel dans une lecture plus attentive de l'image, d'employer un lieu fictif, une simulation pour déjouer le caractère construit des représentations et de notre rapport à la photographie, a fortiori quand elle emploie une technique archaïque qui renvoie à l'idée d'une empreinte lumineuse, d'un « ça-a-été ».

*windows on the world*

Cyanotypes sur papier,  
120x80 cm, 2014





Ce projet interroge la possibilité d'une interprétation rétrospective des images à la suite d'événements traumatiques où une mémoire absente des images et du moment de leur prise de vue, vient en transformer *a posteriori* la perception. Les images de cette série sont en apparence calmes et banales ; elles présentent un restaurant où les gens sont paisiblement attablés. Si le lieu est le même, les images proviennent de sources diverses, qu'il s'agisse d'archives publicitaires ou de photos souvenirs privées ; elles ont été collectées, recadrées et rassemblées, et ce n'est qu'à la lecture du titre que l'on reconnaît l'endroit : le Windows on the World, restaurant en haut d'une des tours du World Trade Center ; cette identification vient troubler les images, dans une sorte de projection rétrospective, et leur donne une atmosphère de catastrophe imminente, où les figures bleutées deviennent spectrales, et semblent face aux grandes baies vitrées, être dans un état de perpétuelle attente.



*Please come back* est un ensemble de vidéos réalisées avec Andres Salgado à partir d'une collection de capture de flux de webcams sur un site de chat érotique où les utilisateurs sont hors champ, absent de l'image. Sur ces images de lieux vides, en plans fixes qui rappellent les images des caméras de surveillance, nous avons ajouté des textes qui défilent de bas en haut comme sur les chats, et qui reprennent les messages fréquents des utilisateurs à ceux qui ne sont pas devant l'écran dans l'espoir qu'ils reviennent, mais également des paroles de chansons d'amour qui prient l'être aimé de revenir.

De ces images fixes, captées et affichées dans une sorte de vision sans regard par les machines naît le paradoxe d'une intimité partagée où le lieu est érotisé par les messages des utilisateurs alors qu'aucun corps n'est présent, et il résulte de cette absence, une certaine mélancolie liée à une forme de solitude dans l'espace numérique.

[Lien vers un extrait des vidéos](#)



*Jetlag* se présente au spectateur comme une animation affichée sur un écran d'ordinateur générée en direct par la machine à partir des images que nous nous sommes envoyés. Les images présentes dans le programme ne sont pas visibles distinctement les unes des autres et sont mélangées par le programme qui affiche des images composites dans de fausses couleurs qui défilent avec rapidité et forment un flux hypnotique. À partir des couleurs des images est également générée une mosaïque de pixels colorés qui défilent aléatoirement comme un motif de cryptage. À l'heure où les images ont été placées dans le programme par les utilisateurs, les images se décodent à heure locale également pour le destinataire.

*Jetlag* est un programme informatique pour échanger des images à travers le monde. Il offre la possibilité d'une respiration dans les moyens de télécommunication actuels où la vitesse prime en proposant la déconstruction du mode d'apparition ordinaire, instantané, des images envoyées sur internet, engagées dans la faille du décalage horaire qui confronte au temps machine le temps de l'espace à parcourir, de la surface du globe.

Lorsque le projet est présenté, il affiche les correspondances réalisées entre Raphaël Faon et Andres Salgado, entre Paris et Bogotà en 2011, et entre Paris et San Francisco en 2012.

[Lien vers un extrait de décodage du programme](#)



*A night to remember* se compose d'une baignoire blanche et noire, remplie de coca-cola qui embaume la pièce et à l'intérieur de laquelle est disposée une maquette d'iceberg qui se reflète dans la surface du liquide noir. L'installation est éclairée par le pommeau de la douchette transformé en lampe, et des tuyaux d'évacuation placés sous la baignoire est émis un son léger qui évoque un bruit de tuyaux bouchés : il s'agit en fait de l'enregistrement du SOS envoyé par le Titanic, la nuit de son naufrage, le 15 avril 1912.

Comme une énigme, cette image mentale en trois dimensions est également une manière de penser le deuil à travers de nombreux éléments qui évoquent le Titanic, de l'évidence de l'iceberg, à la forme de la baignoire, en passant par le document sonore caché, sans jamais le représenter directement. Au-delà, il est comme la métaphore de l'échec de la modernité, insubmersible et pourtant naufragé. Le titre de l'œuvre fait référence au film éponyme inspiré des témoignages des survivants, mais renvoie également à l'histoire personnelle intime de la salle de bain comme lieu de détresse.