

raphaël faon

Raphaël Faon vit et travaille à Paris.

Il propose de mettre en crise les systèmes de représentation, de dévoiler la construction de la réalité par un monde d'images. Il s'agit pour lui de montrer l'opacité, la complexité des images, contre leur apparente transparence. Dans ce projet de déconstruction des cadres de vision, il s'infiltré dans les archives du monde contemporain pour les interroger et leur donner un nouveau sens en exposant leur ambiguïté politique. Ce projet de déconstruction des cadres de vision privilégie la photographie, les installations et les projets numériques à partir d'archives, de captations de flux et d'objets manufacturés. Cette pratique est appuyée par une réflexion théorique et critique dans la perspective de mettre à distance les discours institués.

Raphaël Faon est diplômé de l'École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy (ENSAPC) et de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS) en histoire visuelle. Il poursuit actuellement ses recherches plastiques au sein d'un nouveau programme de doctorat de création initié par l'université Paris Seine au sein du Laboratoire de Recherche en Arts (LaRA) de l'ENSAPC. Ses œuvres sont exposées en France et à l'étranger ; Raphaël Faon a pris part aux expositions L'Art de la révolte (2016), Traversées (2017) au Centre Pompidou (Paris) et Travesias Maritimas (2017) au Centre Pompidou Malaga (Espagne). En 2018, il a participé à la Biennale Internationale de Casablanca (Maroc).

raphaël faon

raphael.faon@gmail.com
www.raphaelfaon.com



formation

- 2018 - **Doctorant au sein de l'EUR Humanités, Création, Patrimoine**
Présent Université Paris Seine – Laboratoire de Recherche en Arts (LaRA - ENSAPC).

- 2016 **Master de sciences humaines et sociales**
Mention Théories et Pratiques du Langage et des Arts,
spécialité Arts et Langages, à finalité Recherche
École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS), Paris.

- 2014 **Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique (DNSEP)** avec les félicitations du jury
École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy.

- 2012 **Diplôme National d'Arts Plastiques (DNAP)** avec mention
École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy.

- 2009 **Classe préparatoire Intermedia**, Atelier de Sèvres, Paris.
- 2008 **Hypokhâgne spécialité théâtre**, Lycée Lakanal, Sceaux.
- 2007 **Baccalauréat littéraire d'arts plastiques** mention Très Bien
Prix des arts, catégorie arts plastiques, École Alsacienne, Paris.

résidences et prix

- 2019 Lauréat du projet Numériscope organisé par le Centquatre pour la Société du Grand Paris.
Participation au programme de recherche Organoïde initié par Fabrice Hyber à l'Institut Pasteur.
- 2018 Participation au Prix Pulsar.
Prendre Position, résidence Création en Cours - Ateliers Médicis, la-Ville-aux-Clercs.
- 2016 Finaliste du Prix MAIF pour la sculpture.

expositions

- 2019 Biennale d'Architecture et de Paysage, Pavillon Horizon 2030 - Grand Paris Express, Versailles.
- 2018 4ème Biennale Internationale de Casablanca (Maroc), commissariat de Christine Eyene.
Sur la page abandonnés vol.2, une proposition des Editions Extensibles, Au Lieu, Paris.
- 2017 *Attaches*, commissariat Claire Luna, Cité Internationale des Arts, Paris.
Volume 1, Au lieu, Paris.
Las Fuerzas del Orden, FILBO, Bogotá (Colombie).
Travesias Maritimas, Centre Pompidou Malaga, Malaga (Espagne).
Traversées, commissariat Géraldine Gomez, Centre Pompidou, Paris.
- 2016 *Prix MAIF pour la sculpture*, Atelier Richelieu, Paris.
Nuit européenne des musées, Musée de la Chasse et de la Nature, Paris.
L'art de la révolte, sur une invitation de Geoffroy de Lagasnerie, Centre Pompidou, Paris.
Biennale d'art contemporain, L'orangerie, Cachan.
- 2015 *Recto/Verso*, Fondation Vuitton, Paris.
Dégâts des eaux, sur une invitation de fleuryfontaine, Shift Visuals, Paris.
- 2014 *Media mediums*, commissariat Jeff Guess & Gwenola Wagon, galerie YGREC, Paris.

- Where are we now?*, sur une invitation du collectif Awiiily, off de la biennale de Marrakech, L'Blassa, Marrakech (Maroc).
Alien-nation II, Atelier 31, Paris.
Comme on amasse du sable pour en faire un château, interface créée par fleuryfontaine, Digital Media City, Séoul (Corée du Sud).
- 2013 *Cocktail*, festival Futur en Seine, Le Centquatre, Paris.
Cocktail, festival Hors-Pistes, Centre Pompidou, Paris.
- 2012 *Mille feuillets II*, en partenariat avec Drawing Now, galerie YGREC, Paris.

séminaires

- 2019 - *Art contre Culture : généalogie critique des hiérarchies culturelles*, Ecole Nationale Supérieure d'Arts
2020 de Paris-Cergy (ENSAPC).

interventions

- 2016 *La spectralité des images : hantologie et pratique artistique*, colloque *du fantôme*, Université Paris I.
Créer les adolescents, colloque *La bande-dessinée, toujours jeune ?* organisé par la Bibliothèque Nationale de France, Paris.
- 2015 *Le versant imaginaire des archives*, journée d'étude *Replay*, restitution, recréation : pour une typologie de la reprise des archives, Archives Nationales, Pierrefitte-sur-Seine.

publications

- 2018 « Le versant imaginaire des archives », *Archives en Acte*, Presses Universitaires de Vincennes.
« Les vies transversales des super-héros », *Transmédialité, bande-dessinée, adaptation*, Presses Universitaires Blaise Pascal.
- 2017 « 2046 », *Sur la page, abandonnés vol. 2*, Editions Extensibles.
- 2015 « L'impossible de Flash », *Implications philosophiques*, espace de recherche en ligne.
- 2014 « Il faut défendre la postmodernité », revue *Envers* n°2, Editions Tituli.
Le spectre politique, éditions de l'exposition média médiums, ENSAPC Ygrec.

workshops

- 2018 Organisation de l'atelier *Le futur antérieur des sujets minoritaires* avec Antoine Idier, QueerWeek, Villa Vassilieff, Paris.
- 2016 Participation à l'atelier *Cartographier l'espace postcolonial*, organisé par Françoise Vergès, Bétonsalon, Paris.
- 2011 Participation à l'atelier *Dysfonctionnements*, organisé par Pierre Ardouvin, les instants chavirés, Montreuil.
- 2010 Participation à l'atelier *Cherchons en corps*, organisé par ORLAN avec Adrien Sina et Guillaume Désanges, ENSAPC, Cergy.

the dreamers

Photographies et vidéos
Projet en cours de production, 2020



The dreamers est un projet vidéophotographique expérimental en phase de développement qui associe la composition d'images de synthèses à des images documentaires, issues des médias. Chaque image de la série est constituée des éléments plastiques suivants : le décor d'une chambre, un ou plusieurs personnages endormis dans une position réaliste, ainsi que le drapé du linge de lit. Ces éléments sont réalisés numériquement, en images de synthèse, mais de manière hyperréaliste. A l'intérieur de ces environnements virtuels sont diffusées des images photographiques issues des actualités grâce à des simulations de flux lumineux : c'est le rêve qui enveloppe les rêveurs comme une forme d'inconscient historique.

Chaque jour sont réalisées une image et une vidéo éphémère diffusée sur les réseaux sociaux. Ce dispositif permet de questionner « l'objectivité » particulière associée à la photographie, rappelant que toute image est déjà une construction à partir du réel, mais également de créer un effet de distanciation 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.



Détail de la scène



Scène complète (24cmx690cm)

L'œuvre 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 à notre projet *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.

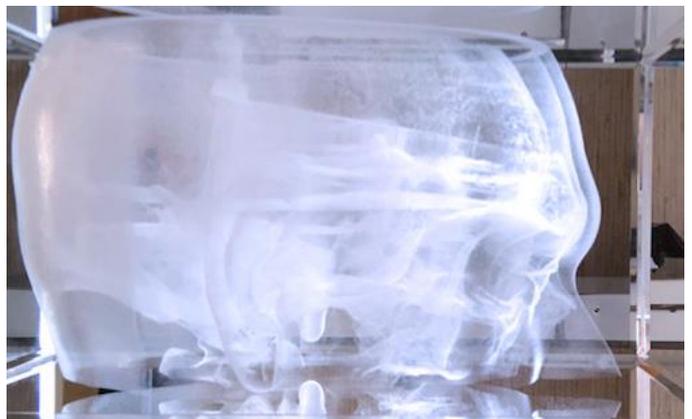
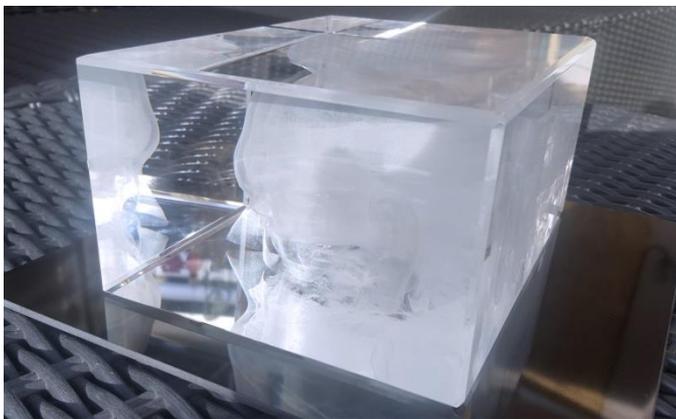
la fabrique des larmes

avec Andres Salgado

Sculpture en verre gravé, 20 x 15 x 10cm,

Vidéo numérique, 2min12,

Portfolio de 15 planches anatomiques, 2020



La fabrique des larmes est un projet art-science réalisé à partir de données médicales détournées de leur usage traditionnel afin de reconstituer les traits du visage plutôt que les organes internes de la boîte crânienne, ce qui pose la question de l'identité et de la confidentialité de ce type de données. A l'intérieur de cette tête gravée au laser dans un bloc de verre se trouve un ensemble de bassins orientés vers les yeux que des personnages font déborder : cette scène fictive de piscine fonctionne comme un récit étiologique, métaphore visuelle pour expliquer la formation des larmes. Le spectateur est invité à se pencher au-dessus du bloc de verre et à se déplacer autour pour la discerner à travers les différentes couches de données qui composent l'œuvre dont l'aspect est à la fois radiographique et fantomatique.

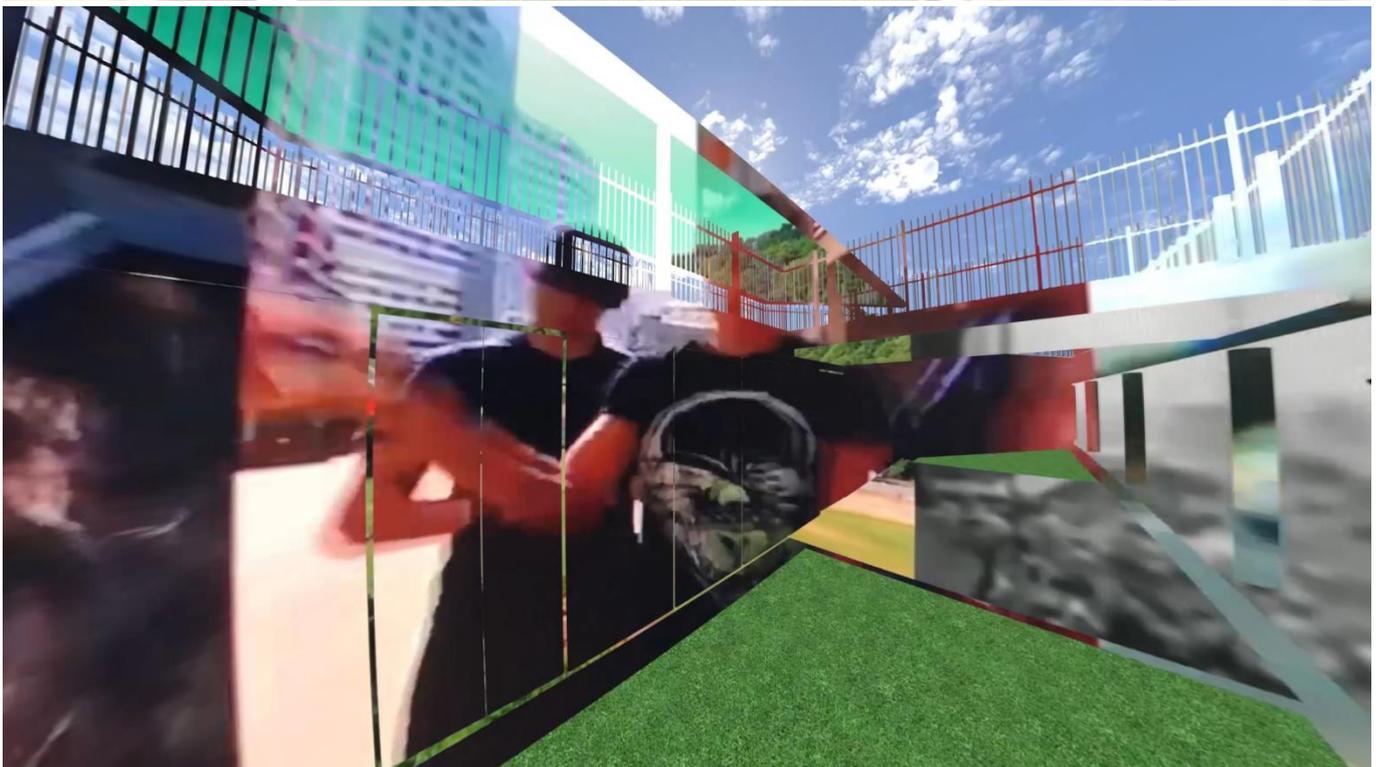
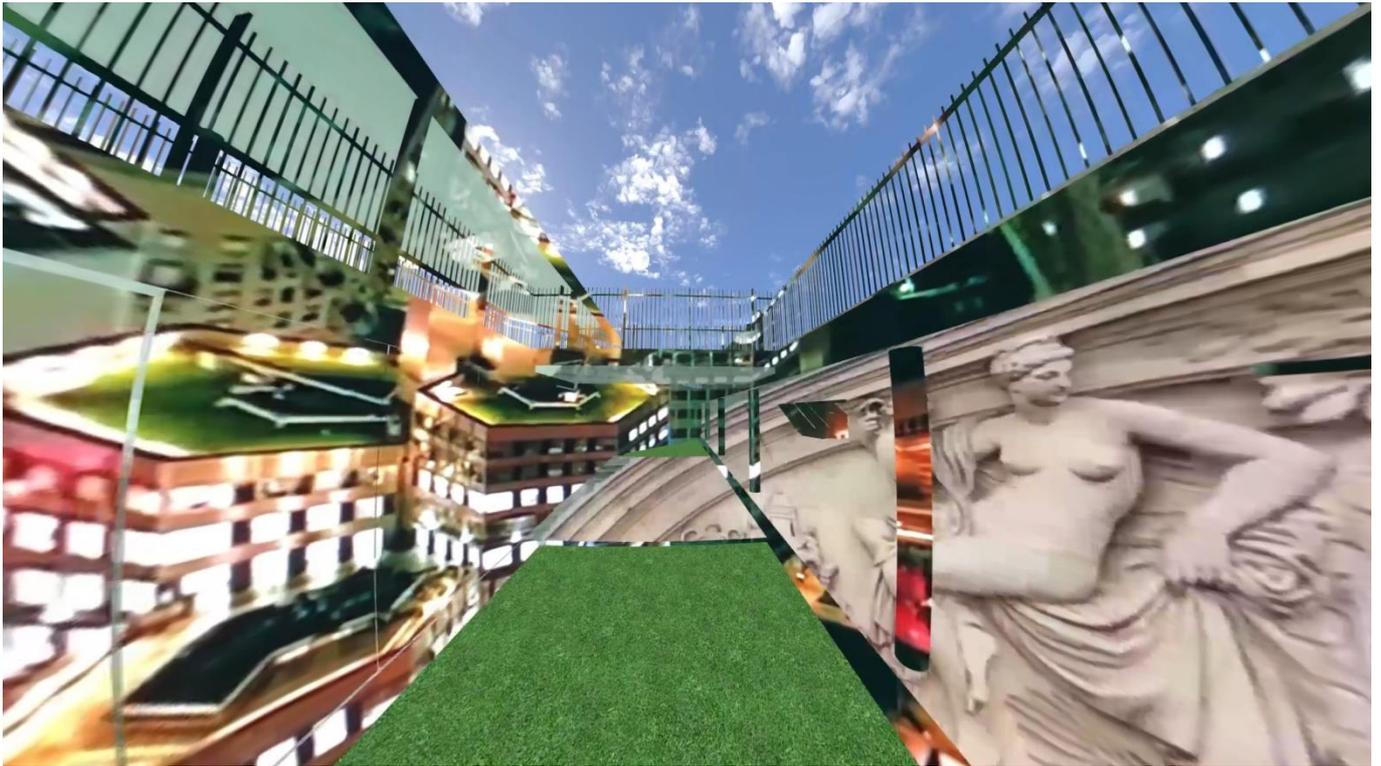
Ce projet a été réalisé grâce au programme Organoïde, initié par l'Institut Pasteur et Fabrice Hyber, avec le soutien de la Fondation Daniel et Nina Carasso ; il s'inspire librement de la plate-forme de visualisation médicale en réalité augmentée DIVA (Data Integration and Visualisation in Augmented and Virtual Environments) développé par l'unité de recherche « Décisions et principes bayésiens » dirigée par Jean-Baptiste Masson.

champs contre champs

Avec Andres Salgado

Vidéo à 360 degrés, 2', 2019

[Lien vers un extrait de la vidéo](#)



Champs contre champs est une vidéo à 360 degrés installée dans l'espace public au sein d'une borne spécifique à proximité de la future gare Pont-de-Sèvres sur territoire du Grand Paris. 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-contrechamp, 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.

Cette œuvre est lauréate du projet Numériscope mis en place par le Centquatre au sein de la direction artistique et culturelle du Grand Paris Express.

un océan de mémoire

Avec Andres Salgado

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

[Lien vers un extrait de la vidéo](#)



Un océan de mémoire est une vidéo en images de synthèse 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 en tant que paysage mais dans lequel surgissent des questions politiques contemporaines, généralement absentes de cette tradition picturale. Une mer virtuelle hyperréaliste voit émerger 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 de ce qui fait une vie, en écho aux travaux de Judith Butler sur la différentialité de la perception des vies perdues.

Cette œuvre a été exposée lors de la 4e Biennale Internationale de Casablanca (2018).

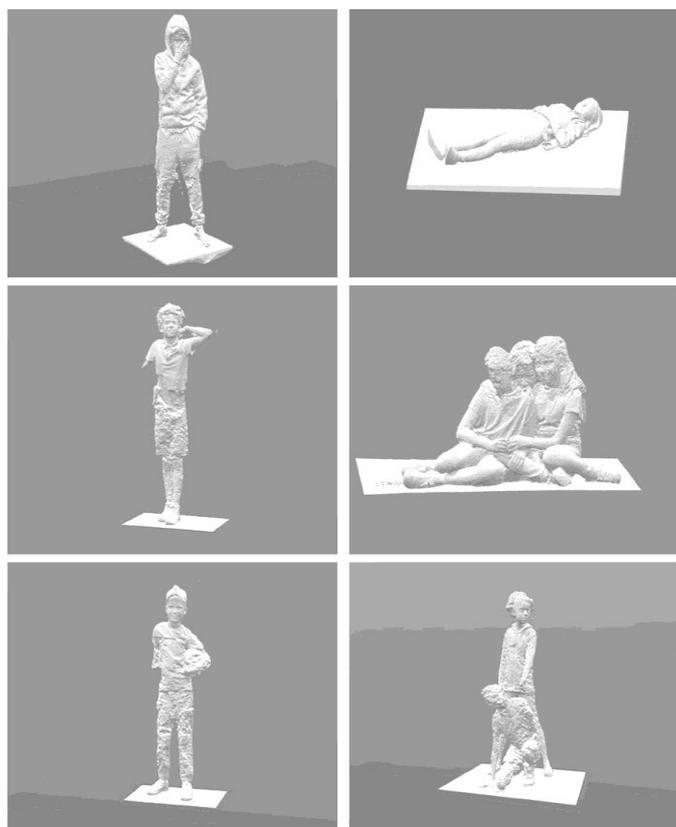


La série de cyanotypes *Etat d'urgence* est constituée à partir de photographie de presse ; contrairement à ce que pourrait suggérer cette collection de bagages explosés, il ne s'agit pas d'images qui témoignent d'actes terroristes mais d'opérations de déminage où ils ont été détruits par les forces de l'ordre en tant qu'objets suspects comme en attestent les extraits de dépêches qui les accompagnent. Ces textes témoignent d'un régime de suspicion étendu aux objets dans l'espace public propre à l'état d'urgence en insistant sur 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 violence des autorités face à ces objets ainsi que la multiplication des alertes de sécurité.

prendre position

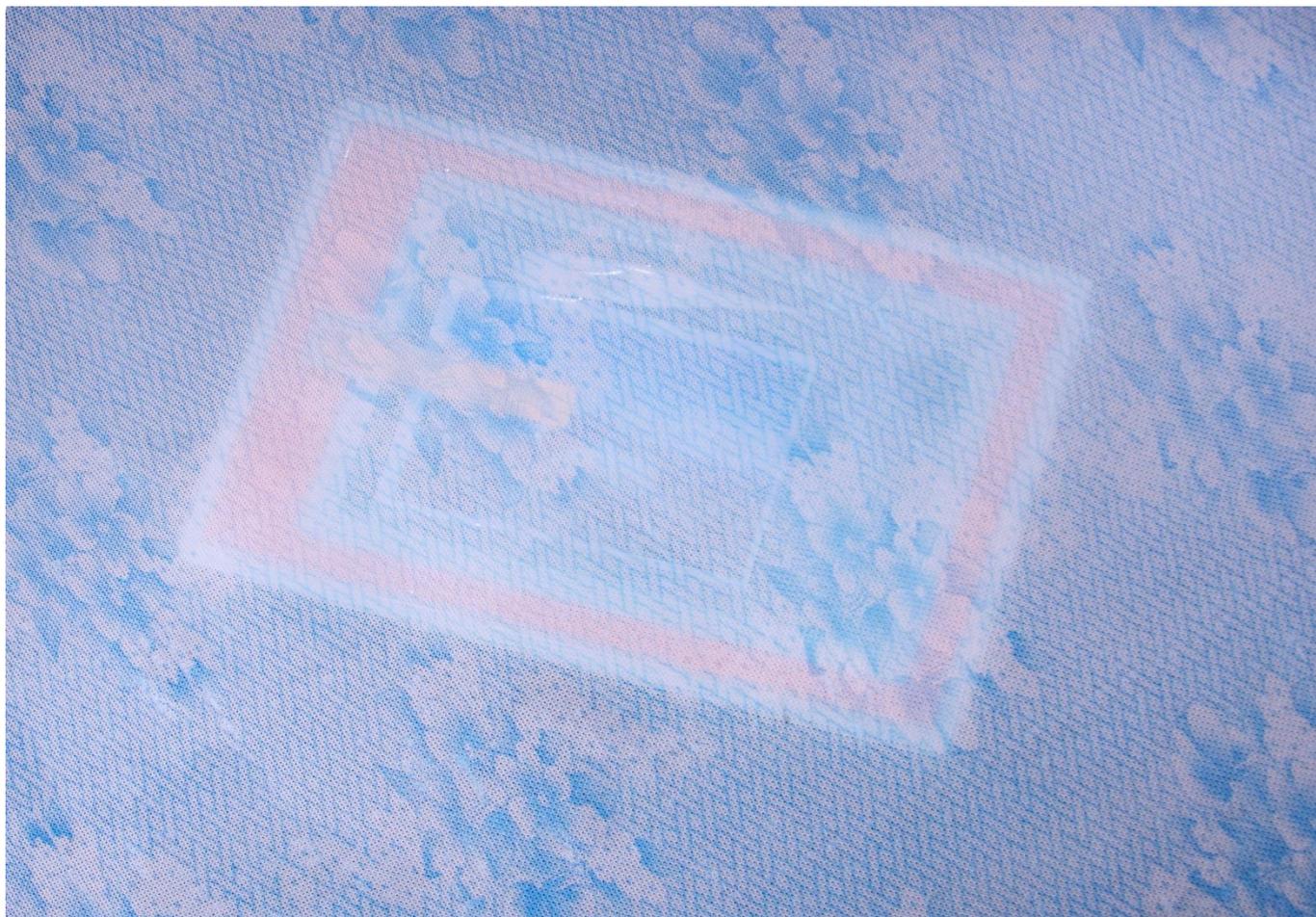
Avec Andres Salgado

Résidence Création en cours – Ateliers Médicis 2018



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 ; il s'agit, face aux représentations culturelles, de devenir sculpture à partir de photographies grâce à des procédés numériques. 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.

Ce projet a été élaboré de Janvier à Mai 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'Education Nationale.

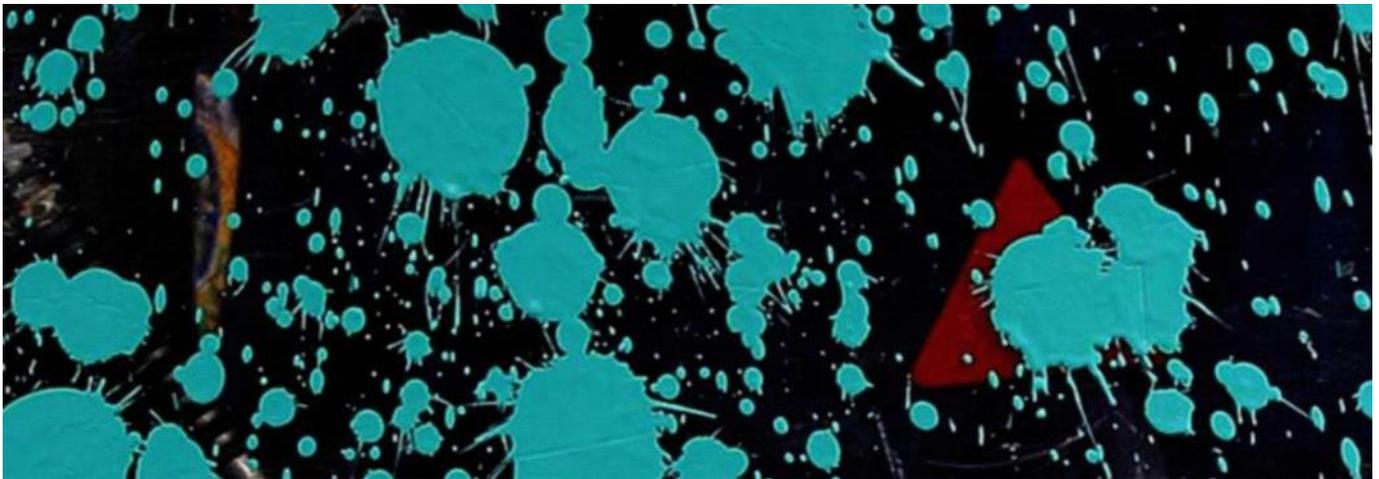


A l'intérieur d'un matelas apparaît énigmatiquement une maquette de piscine remplie d'eau contenant un thermomètre et une carte postale. Ces éléments ne sont visibles que lorsqu'on s'approche du matelas, par transparence et de manière spectrale, sans qu'on sache à quel niveau de profondeur ils se trouvent 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.

les forces de l'ordre

avec Andres Salgado

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



Le projet *Les forces de l'ordre* subvertit la manière traditionnelle de voir les œuvres d'art. Au premier regard, les images de la série tendent vers l'abstraction et semblent se prêter à une analyse formelle. Or, en mettant à distance les mécanismes d'interprétation propres à l'art abstrait, un dispositif en réalité augmentée fait apparaître l'image abstraite comme étant un 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. Ces deux degrés de perception interrogent deux manières d'employer la peinture comme médium, de l'œuvre d'art au geste de contestation politique. En confrontant ces deux images, 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.

Ce projet 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.



Les tirages de cette série sont réalisés à partir de photographies trouvées de feux de forêts dont les causes ne sont pas toujours déterminées, entre incendie criminel et embrasement spontané. 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 ; les traces des fluides photochimiques apparaissent également dans les bleus comme pour l'éteindre et renvoient à la manière dont l'art peut venir exorciser les catastrophes.

la reconciliación

avec Andres Salgado

Vidéo et tirages numériques, dimensions variables, 2017

[Lien vers un extrait de la vidéo](#)



La reconciliación met en scène les différentes forces politiques de la Colombie unies pour la paix ; on peut voir sur cette vidéo et sur les images générées par ordinateur deux costumes symboliques à la texture hyperréaliste couverts de peinture blanche, couleur de la paix, portée par la population lors de grands rassemblements publics. Les deux figures reprennent des mouvements de danses typiques sud-américaines enregistrés en motion capture sur des danseurs. Cependant, de manière ambivalente, le blanc de la paix ne parvient pas à effacer totalement les attributs du pouvoir de ces deux figures qui apparaissent et disparaissent dans le fond blanc de la vidéo.

crise des migrants

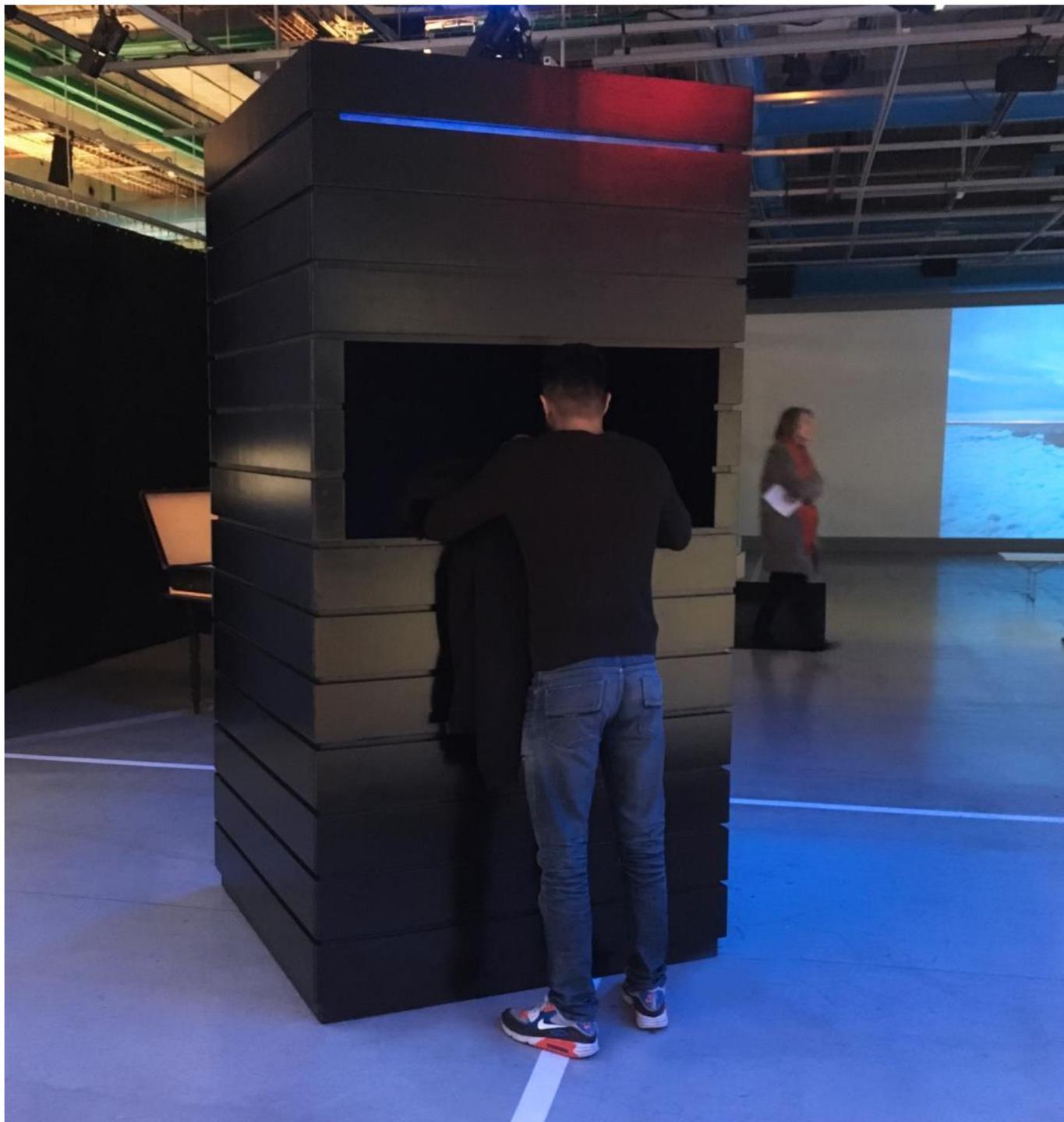
photographie numérique, 2017



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 ; inspirée par les réflexions de Judith Butler sur la perception différentielle de la valeur des vies humaines, ces œuvres font apparaître de manière spectrale les embarcations et leurs occupants, pour rappeler tous ceux qu'on ne voit pas et dont on ne fait pas le deuil.

open sea

avec Andres Salgado
Installation - dispositif holographique,
1m20 x 1m20 x 2m40, 2017
[Lien vers un extrait de la vidéo](#)

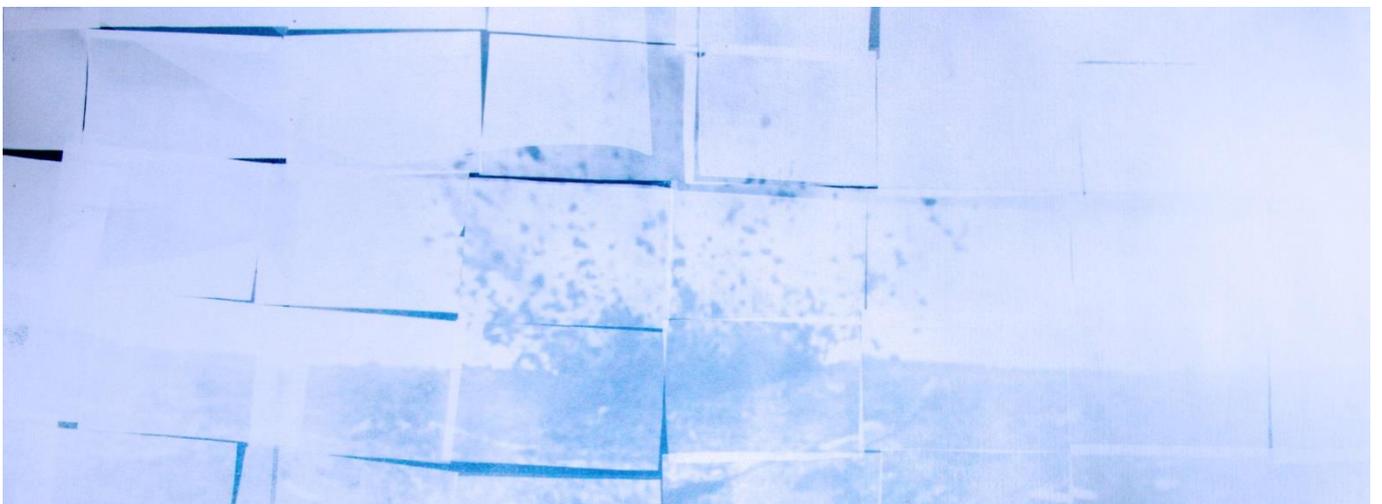


Open Sea est une installation qui se compose d'une structure minimaliste à l'intérieur de laquelle se trouve un hologramme. Il s'agit d'un fragment de haute mer en images de synthèse ; cette simulation de la mer reprend les algorithmes employés dans les effets spéciaux de cinéma pour former une île d'eau, une carte d'océan, sorte d'utopie inversée qui est inspirée par la manière dont est convoitée la haute mer, hors du droit des états, par le monde numérique qui rêve de serveurs offshore. La structure minimaliste s'inspire à la fois des baies de stockage des serveurs informatiques et de la forme des phares et des balises maritimes ; cette sorte de tour dressée comme un phare émet à la manière des voyants électroniques une faible lumière qui croît et décroît en rappelant le mouvement des vagues. Elle est également accompagnée d'un son qui rappelle celui de la mer, mais qui provient de l'enregistrement de l'ambiance sonore des data centers.

Cette œuvre a été produite par le festival Hors-Pistes pour l'exposition *Traversées* (2017) au centre Pompidou.

vision verdun

cyanotypes sur papier, 100x70cm, 2016



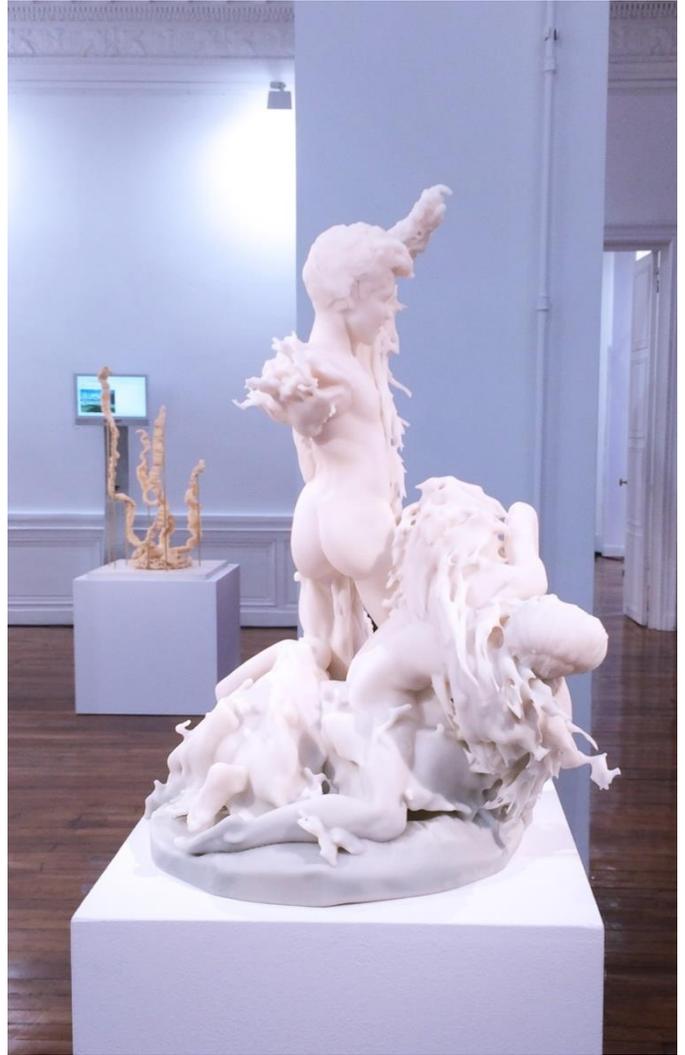
Vision Verdun est constitué d'images fantômes réalisées à partir de photogrammes du film de Léon Poirier, *Verdun, visions d'histoire* réalisé en 1928 à l'occasion de l'anniversaire de l'armistice. Il ne s'agit pas de documents de la première guerre mondiale, mais des images de ce film ont été diffusées sous forme de carte postale comme scènes de batailles authentiques. Elles furent alors reproduites jusque dans les livres scolaires et les ouvrages historiques comme documents, alors qu'il s'agit de reconstitutions, et le film continue d'être employé lorsqu'il faut des images d'illustration 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.

bataille d'enfants

avec Andres Salgado

sculpture en stéréolithographie, 36 x 32,5 x 50 cm, 2016



L'œuvre s'inspire d'une sculpture publique disparue intitulée « Bataille d'enfants ». Cette statue en bronze de Joseph-Louis Enderlin représente 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 XVe 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. L'œuvre s'inspire des images d'archives de cette sculpture pour la ressusciter au moment de sa disparition et de sa liquéfaction sous l'effet du feu. Il s'agit de créer une fiction à partir d'archives en passant de l'image à une forme sculpturale en trois dimensions, tout en imaginant la manière dont la sculpture s'est altérée lors de sa fonte. L'œuvre confronte ainsi la représentation innocente de l'œuvre originale aux techniques industrialisées de la guerre qui ont mené à sa destruction.

Ce projet fait partie des finalistes du Prix MAIF pour la sculpture 2016.

released

avec Andres Salgado

vidéo sonore, 16', 2016

[Lien vers un extrait de la vidéo](#)



Released est une œuvre vidéo programmée qui porte sur les rapports entre les fuites d'informations confidentielles, les transferts de données de serveurs en serveurs à travers le globe, et la fuite d'État en État des lanceurs d'alertes contraints de demander l'asile. Ces échanges sont matérialisés grâce à un algorithme informatique qui recompose un planisphère, tout en détournant l'affichage caractéristique des fils d'actualités télévisés qui diffusent ici les alertes de WikiLeaks. L'œuvre conteste les représentations du monde et les frontières des États à l'ère des flux d'informations numériques.

L'œuvre a été exposée au sein de l'exposition *L'art de la révolte* (2016) au Centre Pompidou sur une invitation de Geoffroy de Lagasnerie.

demain les chiens

avec Andres Salgado

vidéo sonore, 6'30", 2016

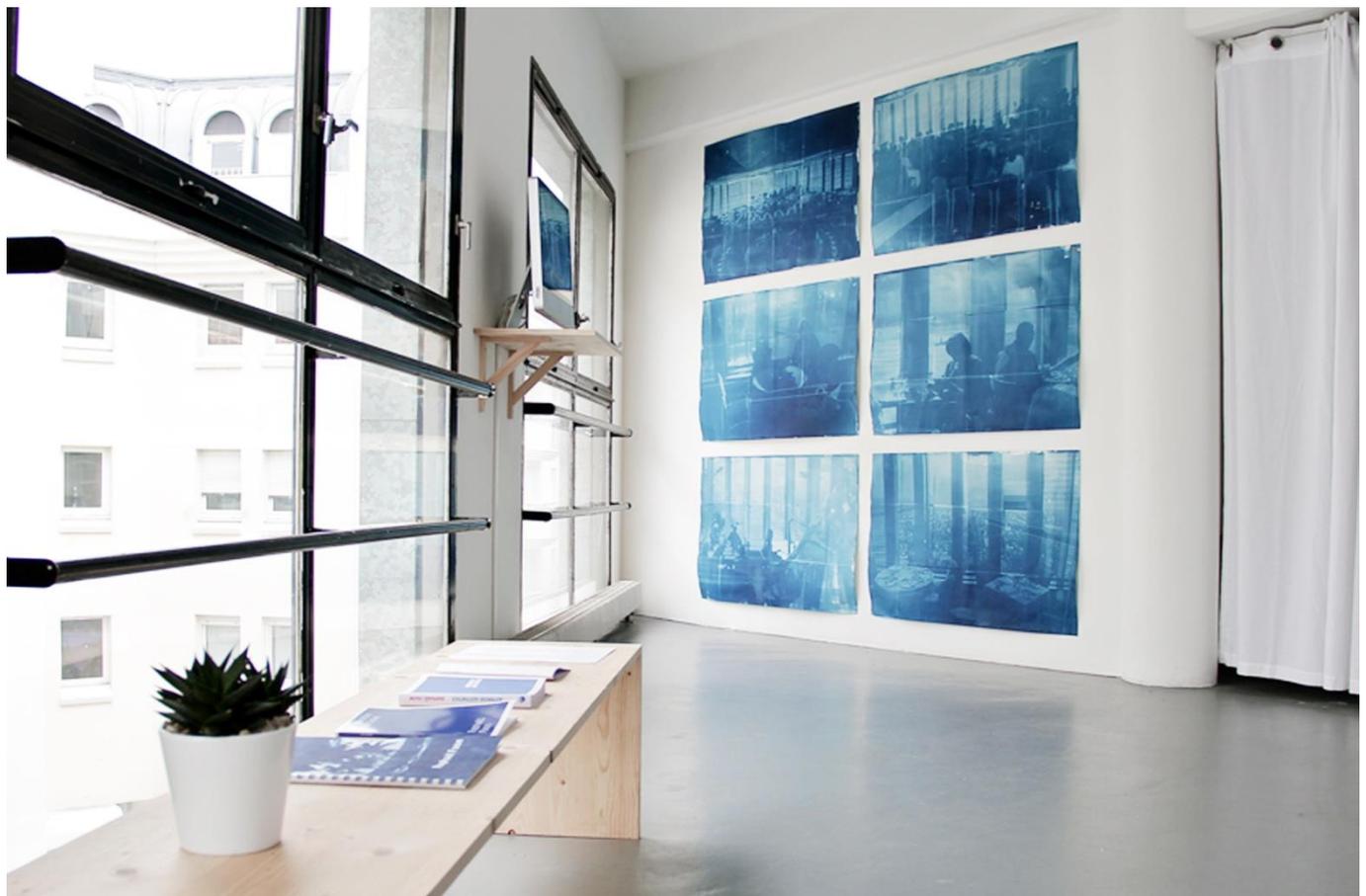
[Lien vers un extrait de la vidéo](#)



En s'inspirant du recueil de nouvelles de Clifford D. Simak, *Demain les chiens*, où l'humanité disparaît au profit des chiens, nous avons réalisé cette vidéo qui présente un studio de journal télévisé désert ; toutes les dépêches qui défilent au bas de l'écran sont de véritables titres diffusés dans les médias à la suite de faits divers impliquant des chiens. *Demain les chiens* propose de faire basculer ces titres dans la fiction par une accumulation qui crée un sentiment d'inquiétante étrangeté et par une succession graduelle où les chiens semblent s'organiser collectivement contre la domination de l'homme, et s'en prendre particulièrement aux figures d'autorités, comme les policiers, dont il est question dans la plupart des nouvelles réunies. Il s'agit, à travers cette révolte des chiens, de questionner 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.

windows on the world

cyanotypes sur papier,
120x80 cm, 2014



Les images de cette série 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.

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. 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 de nos imageries mentales.



Composée de deux fauteuils couverts de tissu imprimé au motif de feu, d'une vidéo sonore de feu et de quelques éléments de scénographie rappelant un intérieur bourgeois d'un autre temps, cette installation joue sur un sentiment d'inquiétante étrangeté où le tissu dont la fonction est de protéger de la poussière s'orne du motif de ce qui réduit en cendre alors que le crépitement du feu est audible. Cette œuvre énigmatique interroge ce qui hante dans ce dont nous héritons, un passé qui ne passe pas.

a night to remember

installation, 2013



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 douche 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.