

PORTFOLIO

Raphaël Foulon

//ARTISTE NUMÉRIQUE

DÉMARCHE

« La perception n'est pas le constat d'une réalité objective, elle est la négociation d'une présence au monde. »
Derrick de Kerckhove

Passionné de physique fondamentale, de sciences cognitives et de mysticisme oriental, je me questionne sur les divergences de perceptions du monde sensible. Est-il utopique de définir le réel selon les codes d'un langage commun ? Sommes-nous bien certains de nous réveiller dans le même univers qui nous a vu nous endormir ? Vivons-nous dans une gigantesque simulation ? J'explore ces thématiques en créant des espaces surréalistes, où la lumière est utilisée pour travestir le réel et induire la perte de repères, ouvrant la voie à une transcendance du monde physique. A la manière d'un chaman post-moderne élevé au lait de la cybernétique, je cherche à imprimer dans le monde sensible la perspective d'une réalité alternative, hallucinée et hypnotique.

Bien que travaillant principalement sur support numérique, je privilégie les textures organiques en me focalisant les discordances entre media numériques et matière végétale. Je m'inspire de la morphogenèse, notamment aux mécanismes de transformation des plantes, pour donner corps à des structures qui mêlent éléments naturels et algorithme génératifs. En parallèle, je développe deux axes antinomiques : la végétalisation d'espaces inertes et les représentations numériques du vivant, afin de produire une réflexion sur les rapports entre nature et artifice, entre humain et machine. Dans une démarche de hacker, je développe mes propres logiciels de création visuelle, poussant la technique dans ses retranchements pour créer des instruments capables d'expressivité, dénaturant l'image jusqu'à ce qu'elle ouvre une porte d'accès vers d'autres mondes.

Le son a une importance primordiale dans mon travail : multi-instrumentiste puis chercheur en informatique musicale, j'ai eu la chance d'étudier la matière sonore tant sous un aspect pratique que scientifique. J'explore la relation entre bruits, images et gestes au travers de performances durant lesquelles je me fais interface entre matière sonore et atmosphère lumineuse, et d'installations audiovisuelles que je conçois comme des machines douées de synesthésie.

TRAVAUX RÉCENTS

2016 / 2017

FULGUR, APPARATUS

INSTALLATION LUMIÈRE, PROJECTION VIDÉO, PERFORMANCE

La foudre est l'expression de déséquilibres entre les forces célestes et la terre. Maîtrisée depuis 140 ans, de force de la nature elle est devenue électricité, réduite à un simple fuel pour machines. Ainsi, la machine aujourd'hui génératrice de visuels, vient rendre hommage à ce phénomène.



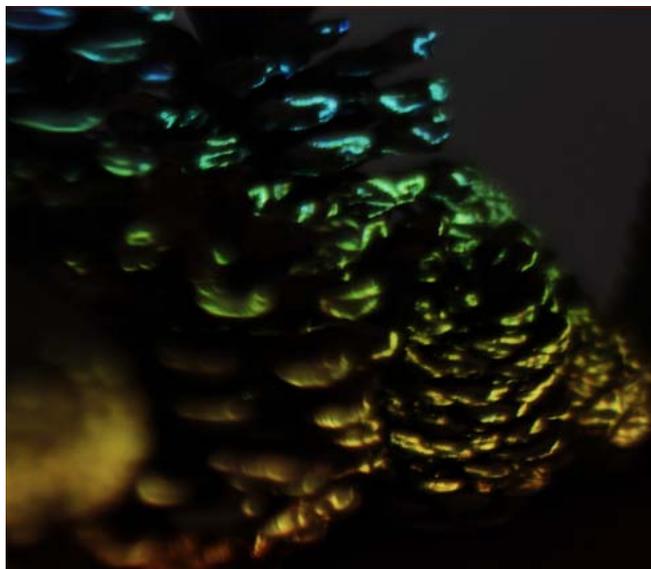
De pair avec une bande sonore hypnotique et méditative, la machine à foudre crée un pont entre représentations de la nature et technologies émergentes. Des pylones de lumière érigés en sanctuaire. Au centre, plusieurs interfaces contrôlent des images projetées, explorant plusieurs techniques vidéo modernes : mapping, glitch-art, modèles synesthètes, afin de reproduire la fascination primitive de l'homme pour les phénomènes naturels disruptifs.



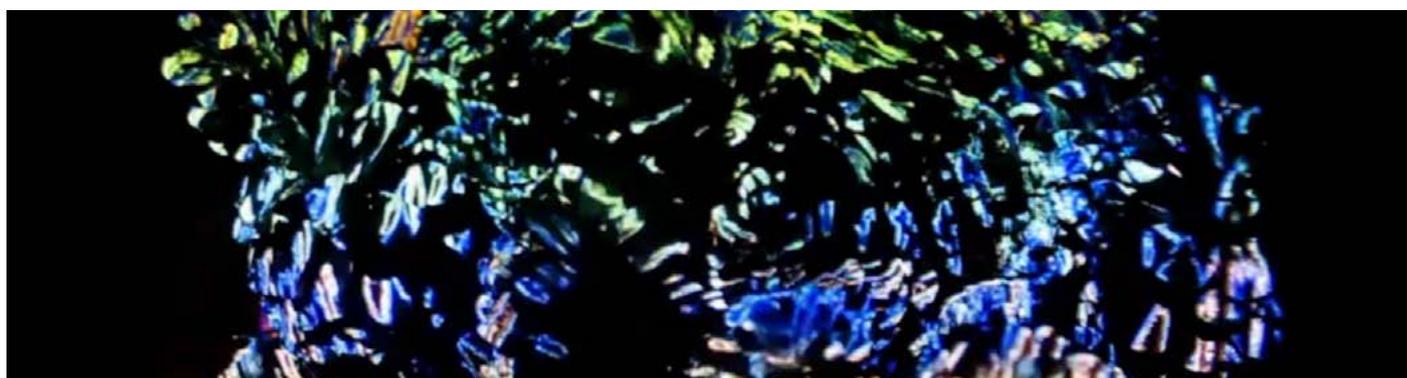
Le projet fait depuis juin 2017 l'objet de plusieurs accompagnements artistiques, via les ateliers Medicus, la structure du 9-9bis (Oignies, France), et le dispositif Tout de Chauffe.

FORGOTTEN FIRES

VASQUE EN BOIS, POMMES DE PIN, MAPPING VIDÉO, DISPOSITIF DE DIFFUSION AUDIO



Le foyer, élément fondamental du développement de la civilisation humaine, a disparu de l'habitat humain moderne. Cette disparition en entraîne une autre : la fonction sociale et méditative de l'âtre. Forgotten Fires est une reconstruction à l'ère post-technologique du foyer à partir d'éléments paradoxalement abondants dans nos lieux de vie: systèmes de projection vidéo, capteurs, enceintes et algorithmes. Tel un autel aux divinités oubliées du feu et aux esprits du foyer, érigé à la force d'un désespoir contemporain, le dispositif incite à la méditation, à se perdre dans des rivières de pixels parcourues de constantes fluctuations. Ce dispositif, de par son côté artificiel, révèle une obsession : comment faire revivre nos coutumes à l'ère de la saturation technologique aux relents dystopiques et pré-apocalyptiques.



Les algorithmes de génération vidéo ont été élaborés à partir du principe de larsen vidéo, qui de par sa nature aléatoire et chaotique génère un vortex de pixels en constante évolution. Le dispositif est interactif : le foyer prend vie avec la présence de spectateurs, mais se glace dès que l'on tente de s'en rapprocher de trop près ou d'interagir. L'illusion prend fin, soulignant l'aspect illusoire du dispositif. Il faut se tenir à une distance respectable afin que l'âtre reprenne vie.

EXTRUSIONS

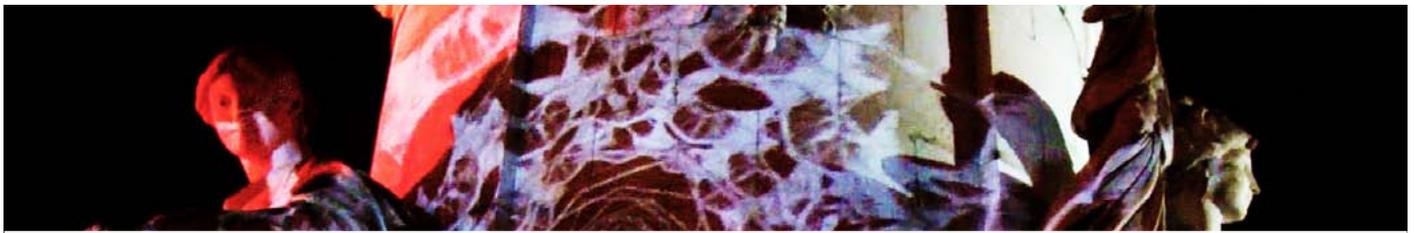
PHOTOGRAPHIE, GLITCH-ART, MONTAGE



Calais est une terre d'immigration. Né dans cette ville, je vois depuis deux décennies les politiques de la mairie et de la préfecture intensifier crescendo la répression à l'encontre des migrants et de leurs soutiens. Depuis 2015, des kilomètres de murs dits « anti-intrusion » ont été érigés afin d'empêcher l'accès à des zones clés (autoroutes, port, gares). Ces monstres de métal blanc et de fil barbelé ont transformé la région, allant jusqu'à déclasser puis ruiner des zones naturelles protégées. J'assiste à la destruction des paysages de notre enfance, justifié par une violence et un mépris de la vie humaine qui ne dit pas son nom.

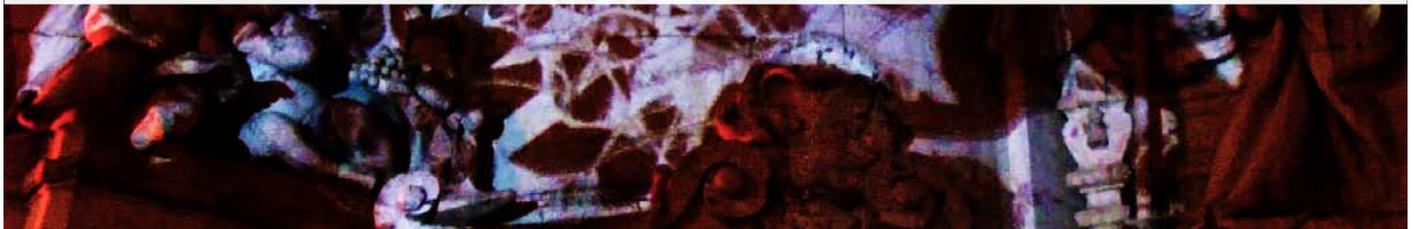


Cette série a été réalisée à partir de photographies prises dans le Calaisis. Des procédés de manipulation visuelle ont été utilisés afin de faire disparaître du paysage toute trace du mur « anti-intrusion ». Le résultat : des scènes impressionnistes de ce que serait le paysage dans une réalité alternative, qui inspirent un sentiment de malaise face à un univers corrompu. Une question se pose : laquelle des deux corruptions, politique ou digitale, réelle ou virtuelle, nous dérange le plus ?



SERRES

PROJECTION VIDÉO, SERRES EN TISSU, BOULE A FACETTES ET NEIGE CARBONIQUE



Imaginée en collaboration avec la compagnie X/tnt, cette performance s'inscrit dans le principe du code de la déconduite. Des serres mobiles illuminées par des projection vidéo cheminent dans Paris, guidés par la radio, pour inviter Paris à se déconduire, à se défaire d'un individualisme maladif qui nous enferme dans nos espaces privés jusqu'à la dépression...

Durant de 30 minutes, plusieurs projections vidéo, illustrées en temps-réel et générées par un algorithme générateur de constellations, viennent ouvrir une brèche dans la fraîcheur de l'hiver : mapping vidéo sur serres, projections sur une brume de neige carbonique sur le canal St Martin, illumination psychédélique du monument de la place de la République.



« On a l'impression de sortir d'un univers parallèle plus libre et plus fantasque, gonflé d'une envie d'oser investir la rue pour danser, chanter, écouter la radio très fort »

Elise Racque, Télérama

STROBES

STROBOSCOPE, PROJECTION VIDÉO, DISPOSITIF DE DIFFUSION AUDIO

Le visiteur est invité à s'asseoir autour de l'installation, érigée telle un sanctuaire dans la pénombre. Les yeux clos, ils sont enveloppés par des pulsations de lumière stroboscopique, et une musique générative qui imprime un rythme lancinant.

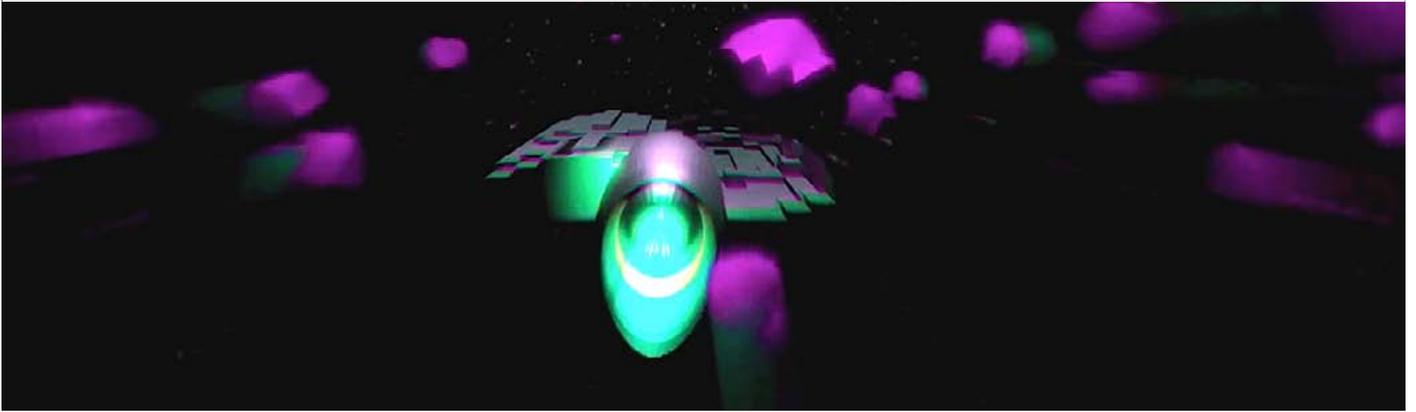
Les fréquences des apparitions lumineuses sont synchronisées avec la matière sonore, et ont été étudiées pour provoquer l'apparition de motifs, de couleurs et la perte de repères spatio-temporels. Une expérience immersive dans laquelle la notion d'espace est à priori inexistante. Un cadre où la saturation, sonore, optique, et sémantique est totale. Inspiré par les procédés de la Dreamachine de Brion Gysin, l'installation exploite les techniques de surstimulation sensorielle pour induire un état de transe et de dissociation.

A côté de l'installation, une vasque est mise à disposition afin que les spectateurs partagent leurs visions.

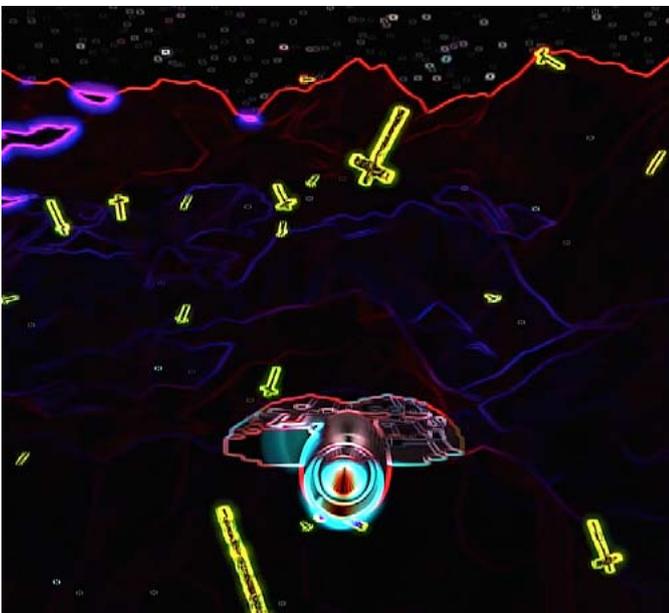
Cette pièce remet en question le pouvoir d'interprétation et de suggestion du cerveau : par une boucle de larsen. C'est de l'art génératif qui utilise la psyché de l'observateur non pas comme interprète mais comme catalyseur d'expérience sensible.

PSYCHEDELIC SPACE SIMULATOR

JEU INTERACTIF, MODELISATION 3D, SHADERS, GLITCH ART

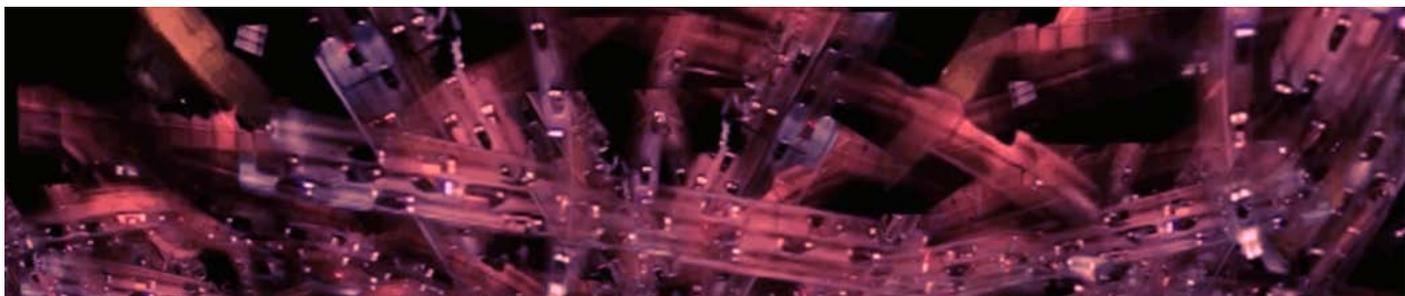


Psychedelic Space Simulator propose une exploration dans laquelle le joueur collecte des mandalas afin de modifier son l'état de conscience de son avatar. Plus cet état est altéré, et plus il devient difficile de se repérer, et le jeu se transforme progressivement en exploration sans autre but que de vivre une expérience visuelle.



Le monde est créé selon des procédés génératifs, ce qui rend chaque exécution du programme unique.

Téléchargeable sur <https://supercheval.itch.io/psychedelic-space-simulator>



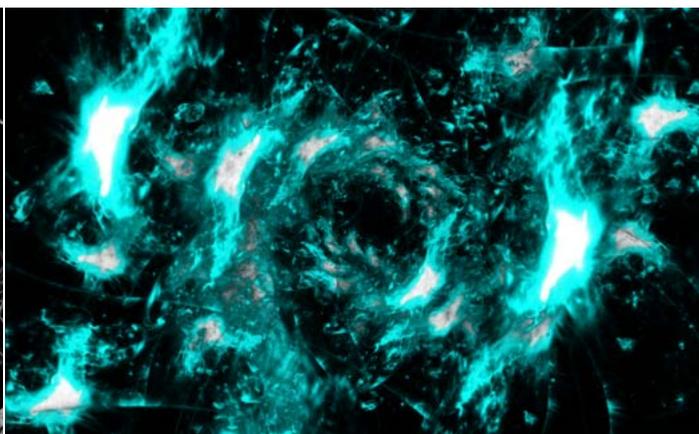
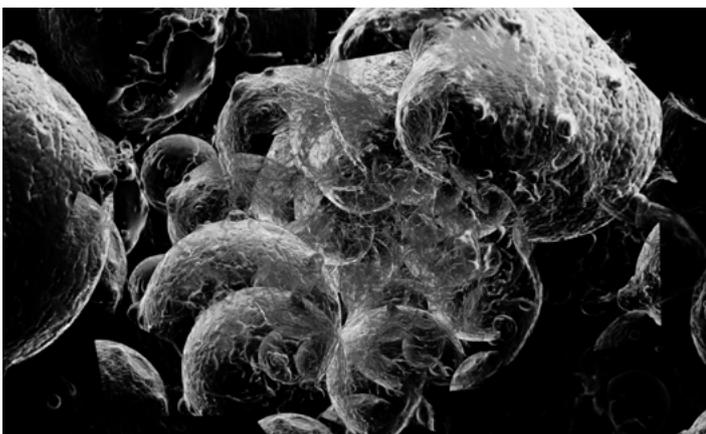
RERUM

A/V PERFORMANCE, PROJECTION, ILLUSTRATION LIVE, DIFFUSION SONORE



Les flux vidéo et sonore de cette performance de 40 minutes sont joués en temps réel, se synchronisent, se répondent suivant un lent crescendo. En collaboration avec l'illustratrice Elodie Garbé, des outils de dessin augmentés ont été conçus pour associer tracé live et glitch-art.

Les thèmes explorés sont l'aliénation de l'humain dans des villes-monstres, le harcèlement publicitaire, et la transcendance.

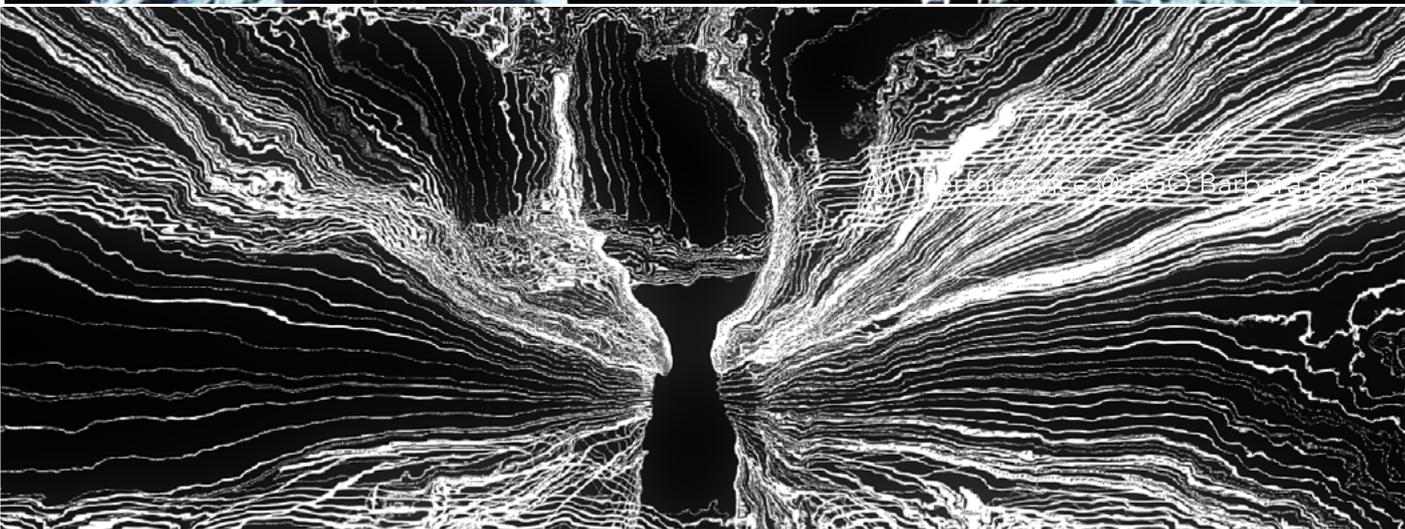




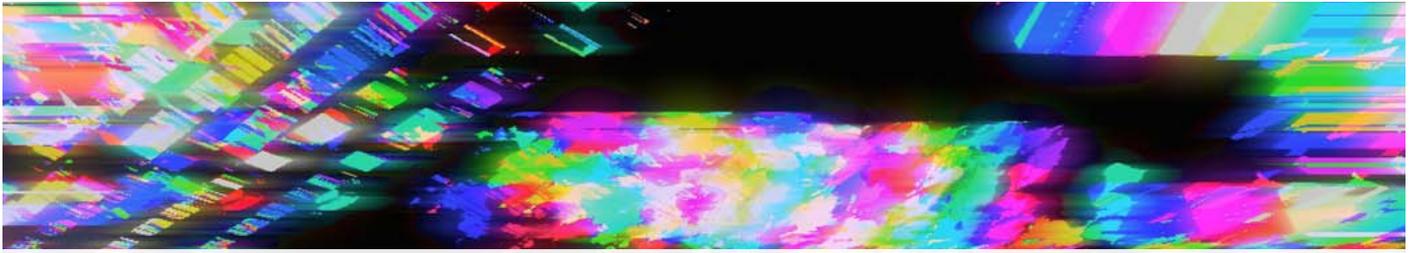
INONDATIOV

PROJECTION VIDÉO, PERFORMANCE TEMPS-RÉEL

Imaginée avec le collectif eqko, cette performance est jouée lors des concerts du groupe Chaos E.T. Sexual. Les effets visuels sont modulés en live à l'aide de divers contrôleurs (interfaces physiques, capteurs infrarouges) pour ne faire qu'un avec une matière sonore hypnotique, la bande sonore de la fin des temps.



URL : <http://vimeo.com/215999414>



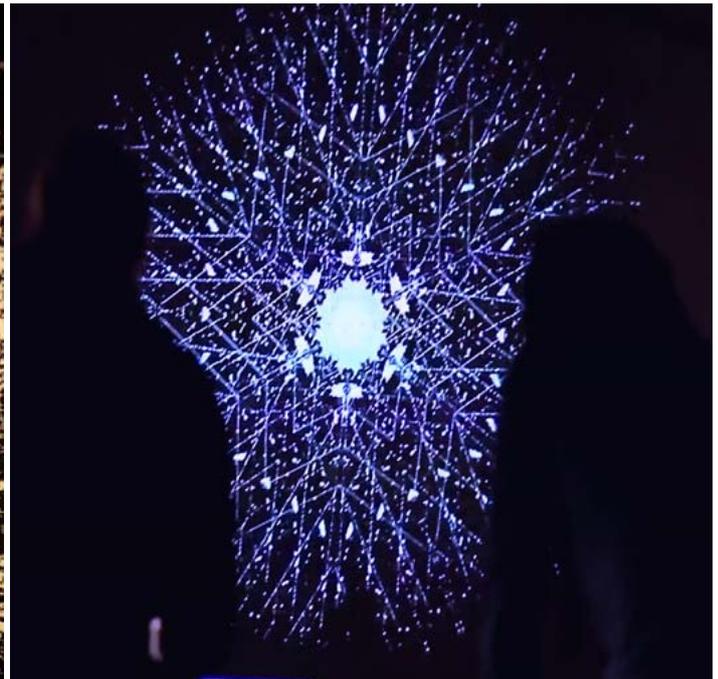
EQKOSCOPE

PROJECTION VIDÉO, CODING



Inspiré par le phénomène de larsen vidéo analogique (dans lequel une caméra est reliée en boucle fermée à un tube cathodique), l'eqkoscope permettant d'émuler en temps réel un larsen dans un environnement numérique. Le procédé permet à la fois d'obtenir des résultats d'une grande précision et de reproduire la richesse et les subtilités du processus analogique.

Entre chaos et hypnose, les visuels générés rappellent des mécanismes biologiques, dans des textures parfois organiques, masquant de fait l'aspect numérique du procédé.



URL : www.raphaelfoulon.com/feedback
Teaser : <http://vimeo.com/135661944>

BIOGRAPHIE

Raphaël Foulon est un artiste numérique et plasticien vidéo qui partage sa vie entre Montreuil et Lille. Diplômé de l'IRCAM en sciences appliquées à la musique en 2012, il effectue de la recherche académique dans les domaines de l'interaction homme/machine et l'informatique musicale. Parallèlement à ces travaux scientifiques, il découvre l'univers du design génératif et commence à concevoir ses propres logiciels de création audiovisuelle. En 2013, il fonde le collectif d'arts numériques eqko et participe à des performances visuelles et à la mise en place d'installations de larsen vidéo.

Musicien multi-instrumentiste, il est constamment à la recherche de nouvelles manières d'associer geste, son et visuels, et travaille en tant que scénographe pour plusieurs formations musicales et théâtrales. Il explore des formes d'expression variées telles que la génération algorithmique de visuels, le live-cinema, le mapping vidéo et l'illustration augmentée. Sa démarche consiste à explorer les thèmes de la perception de la nature et de l'artifice chez l'homme, la servitude technologique et la transcendance du réel. Ainsi, il privilégie les matières et textures issues du monde vivant et examine leur association synergique avec les nouveaux moyens d'expression numériques.



raph@eqko.net
www.raphaelfoulon.com

eqko, groupe de recherche en audiovisuel
www.eqko.net
www.facebook.com/eqkoes

CURRICULUM

PERFORMANCES / EXPOSITIONS [SELECTION]

- 2017 Exposition 'Forgotten Fires' au Jardin d'Alice, Montreuil
Projection déambulatoire avec la compagnie X/tnt, Paris
'Fulgur, Apparatus v2'. Biennale NémO, Mains d'Oeuvres, Saint-Ouen
'Et Obscuratus Exemplaris', peinture corporelle, projection illusionniste @ Crack Festival, Rome
'L'Anniversaire Africain', A/V/spoken word, exposition Lucille Bailly @ le 102, Grenoble
Création de 'Fulgur, Apparatus' @ Le 188, Lille
- 2016 Création de 'Rerum', au Vision'R Festival (FR)
'Walks', Off de la Nuit Blanche, Toronto (CA)
'Lex Specialis', création au Jardin d'Alice, Montreuil
- 2015 'Intended Anosognosia', Laboratoire Culturel, Dourdan
Installation de larsen vidéo analogique/numérique avec Magali Marc, Gare XP, Paris

SCÉNOGRAPHIE

- 2017 Scénographe pour Stienis
2016 Scénographe pour Chaos E.T. Sexual
2015 Scénographe pour JeSuisTheo

MUSIQUE / SOUND DESIGN

- 2014 Designer sonore pour la fiction interactive « L'avaleur de Sons » de Armandine Chasle
2013 Réalisation du premier EP de Eqkoes (composition/production/artwork)
2012 Création d'interfaces musicales pour la pièce d'opéra « Re Orso » de Marco Stroppa

ATELIERS

- 2017 Ateliers combinés improvisation vidéo temps réel / MAO
2016 Initiation au glitch et à la manipulation vidéo temps réel (THSF, Jardin d'Alice)
Mixage audio immersif. Studio Rambert Londres, Société des Arts et Technologie de Montréal, ZKM Karlsruhe, Singapour, Guangzhou
2015 Initiation au larsen vidéo, Gare XP, Paris

RÉSIDENCES

- 2018 Résidence de recherche @ Ateliers Medicis, Guise.
2017 Résidence de recherche @ Les Arcades, Lille
Résidence de création @ Nautylis, Comines. Dispositif d'accompagnement Tour de Chauffe
2016 Résidence de recherche @ Mix'art Myrys, Toulouse. Larsen vidéo et interfaces neurales

PRESSE

- 2017 «Effets de Serre» Télérama, 06.12.17
«Création on Air», France Culture, 16.11.17

PRIX

- 2017 Lille VJ Fest, 1ère place catégorie visuels live

TRAVAUX UNIVERSITAIRES // R&D

- 2017 Projet Orpheus, audio immersif @ IRCAM, Paris
2014/17 Sonic Emotion Labs, Paris. Conception de la « Wave Suite », logiciels de contrôle d'environnements audio immersifs
2013 Recherche académique en informatique musicale et IA @ Sony Computer Science Labs, Paris
2012 Conception d'une bibliothèque de contrôle du synthétiseur CHANT @ IRCAM, Paris

