

RAPHAEL ISDANT

RECHERCHES ET PROJETS ARTISTIQUES

Duel musical Interactif (batteries, console de jeu, capteurs, projection vidéo)



**À BATTRE** propose un duel improvisé et décalé autour d'un jeu vidéo populaire. Deux batteries acoustiques interfacées à une console de jeu vidéo permettent de confronter musicien et non musicien sur un terrain aussi bien musical que ludique. Entre interface et instrument, le projet offre l'opportunité à un non-musicien de remporter un duel à travers d'autres critères que musical. Le dispositif explore ainsi les relations entre jeu (instrumental) et le jeu (vidéo) tout en désacralisant la pratique d'un instrument de musique.

Festival *Eniarof 0.2*, Aix-en-provence, 2006.

Festival *Sloveniarof*, Slovénie, 2007.

Festival *Kontakt Sonores*, Chalon-sur-Saone, 2009.

Festival *Amaze interact*, BERLIN, 2010.

Festival *La Marionnette dans tous ses états*, Maison Folie Moulins, 2011.

## BILLIE GYM

Vidéo: <http://raphael.isdant.free.fr/video6.html>

Installation vidéo interactive. (Batterie électronique, ordinateur, projection vidéo).



**Billie Gym** est une installation vidéo interactive qui propose de s'approprier l'image d'une idole en échange de l'exercice d'un instrument. Alors que les foules euphoriques attendent l'arrivée du "king of the pop", toute tentative de suivre la rythmique du tube "billie jean" réveille les célèbres chorégraphies de l'artiste réduit à une simple marionnette. Lorsque l'installation n'est pas pratiquée, les fans supplient et encouragent les visiteurs à rétablir et entretenir cette relation obsessionnelle.

Festival *Kontakt Sonores*, Chalon-sur-Saone, 2009.

# HOLOCENE

Vidéo: <http://raphael.isdant.free.fr/video11.html>

Appareil photo interactif. (Appareil photo, ordinateur, projection vidéo, sons spatialisés).



Entre "réalité diminuée" et jeux vidéo pédagogique, **HOLOCENE** offre au visiteur une ultime chance de photographier la faune disparu au siècle dernier. Grâce à un système de spatialisation audio et d'une projection d'ombre au sol, l'espace d'un ancien abattoir est augmenté de "fantômes numériques" qu'il est possible d'observer et de photographier. Lors d'une prise de vue avec l'appareil, l'image de l'animal capturé chute du ciel, accompagnée d'un discours sur les raisons de sa disparition. Ce projet à été réalisé dans le cadre du duo [[Carrousel Rugissant](#)] avec [[Nicolas Sordello](#)].

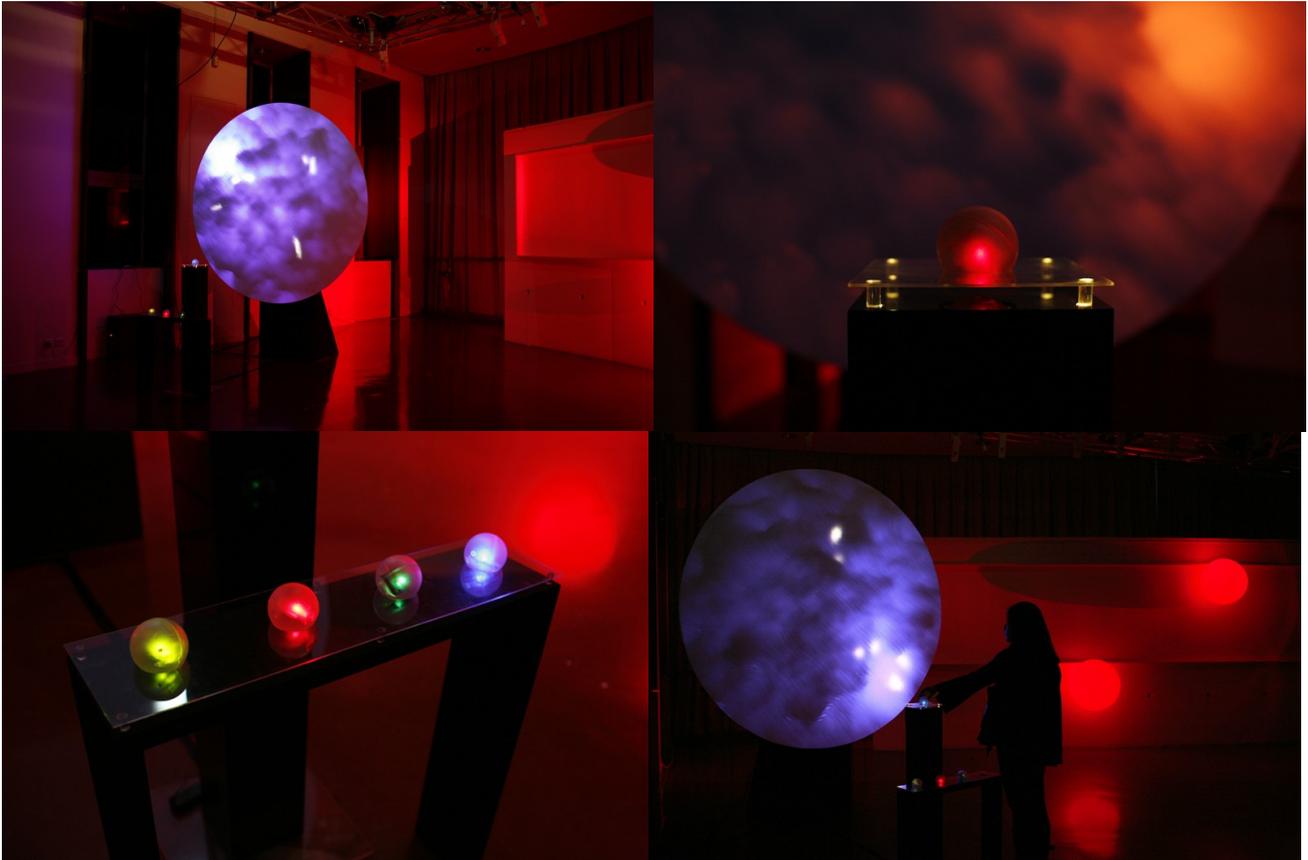
[\[Télécharger le dossier PDF\]](#)

Festival *Kontakt Sonores*, Chalon-sur-Saone, 2009.

## ETANG ROUGE

Vidéo: <http://raphael.isdant.free.fr/video14.html>

Installation interactive (lecteur RFID, ordinateur, écran de projection)



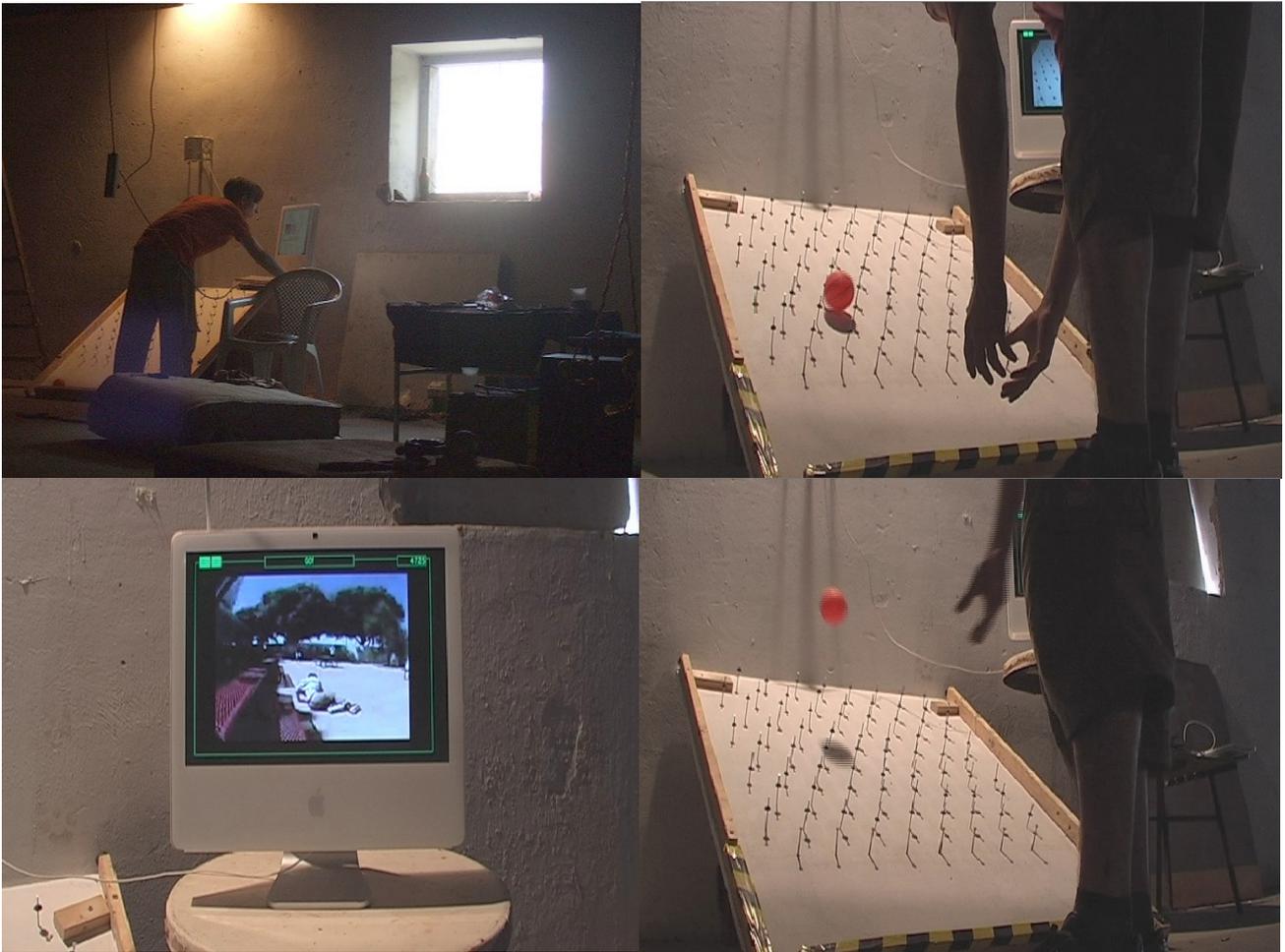
Projet réalisé dans le cadre du workshop "**Light and space**" réunissant artiste français et finlandais autour du thème de lumière et du design, **Etang Rouge** est une vibration colorée interactive et immersive. Quatres boules lumineuses permettent de faire entrer l'univers en résonance avec des lucioles numériques, formant et déformant autant d'espaces éphémères que d'ambiances sonores. Projet réalisé avec le graphiste Min Ding.

*Light and Space*, Ecole Nationale Supérieur des Arts Décoratifs, Paris, 2009.

# PLAYLIST

Vidéo: <http://raphael.isdant.free.fr/video7.html>

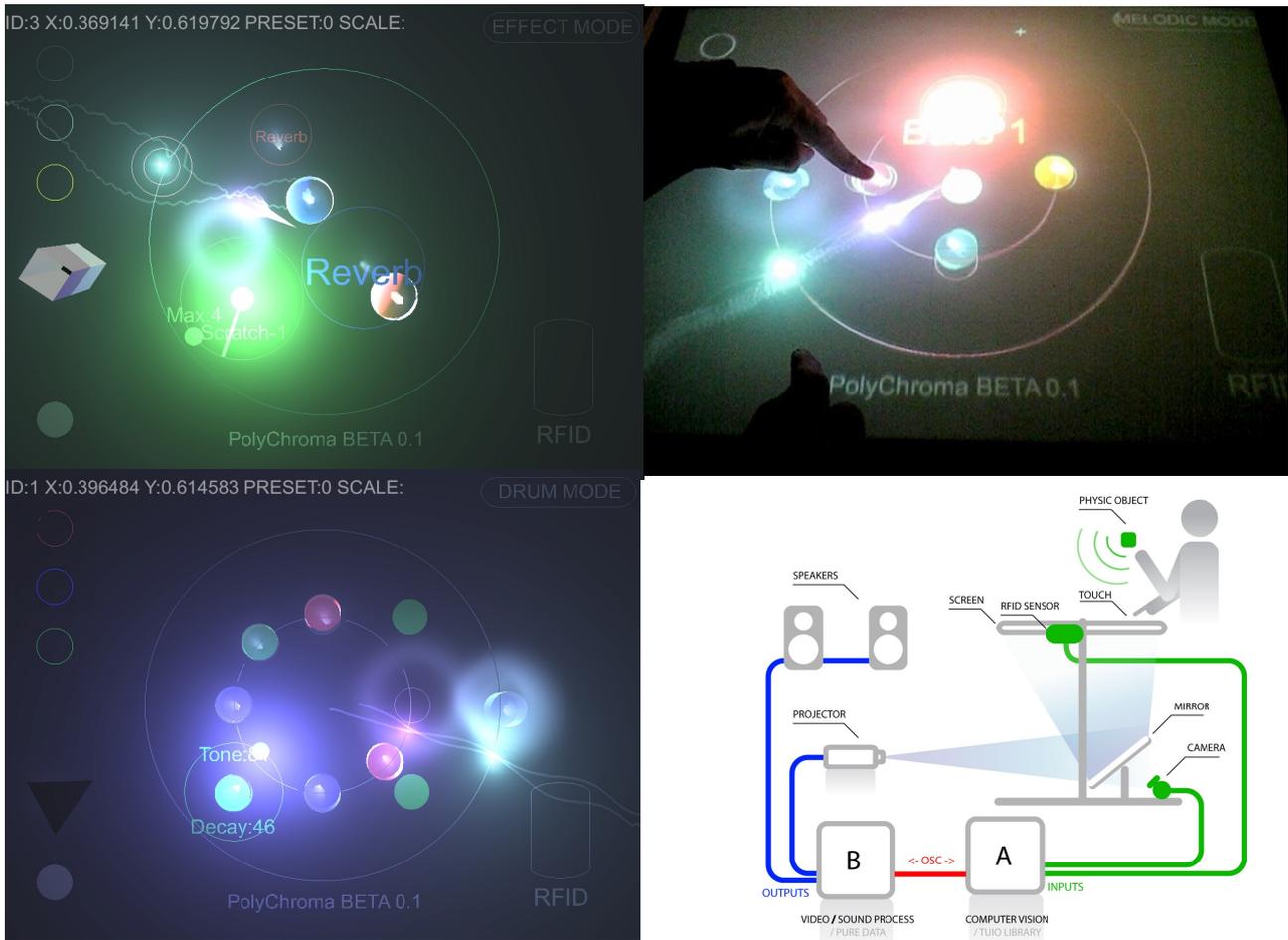
Installation vidéo interactive (Planche à clou, balle, caméra, ordinateur, écran)



Le dispositif **Playlist** propose un processus de recherche vidéo sur le web réduit à un simple lancé de balle. S'inspirant du célèbre dispositif mettant en évidence la théorie des probabilités, le parcours de la balle sur la planche à clou permet de marquer des points afin d'obtenir une séquence vidéo tirée d'internet. Les meilleurs scores auront bien sur les plus belles récompenses...

Festival *Sloveniarof*, Maribor, 2007.

Recherche autour d'un outils d'écriture sonore (table interactive, objets)



**Polychroma** est un instrument de musique créé pour la performance sonore live basé sur une nouvelle manière d'aborder l'écriture. Le projet propose de penser la composition à travers un mode de représentation circulaire du temps. Depuis les premiers cadrants solaires jusqu'aux montres analogiques modernes, le temps a toujours été représenté au moyen d'une forme circulaire. C'est en effet la forme la plus naturelle pour représenter le cycle des mouvements des planètes, définissant par la même la notion de temps chez l'homme. La métaphore du cercle permet ici d'attribuer un motif musical et rythmique à un objets tangible manipulable.

*Hacker Space Festival, Paris, 2008.*

Installation interactive (table interactive, vidéoprojection, scénographie sonore)



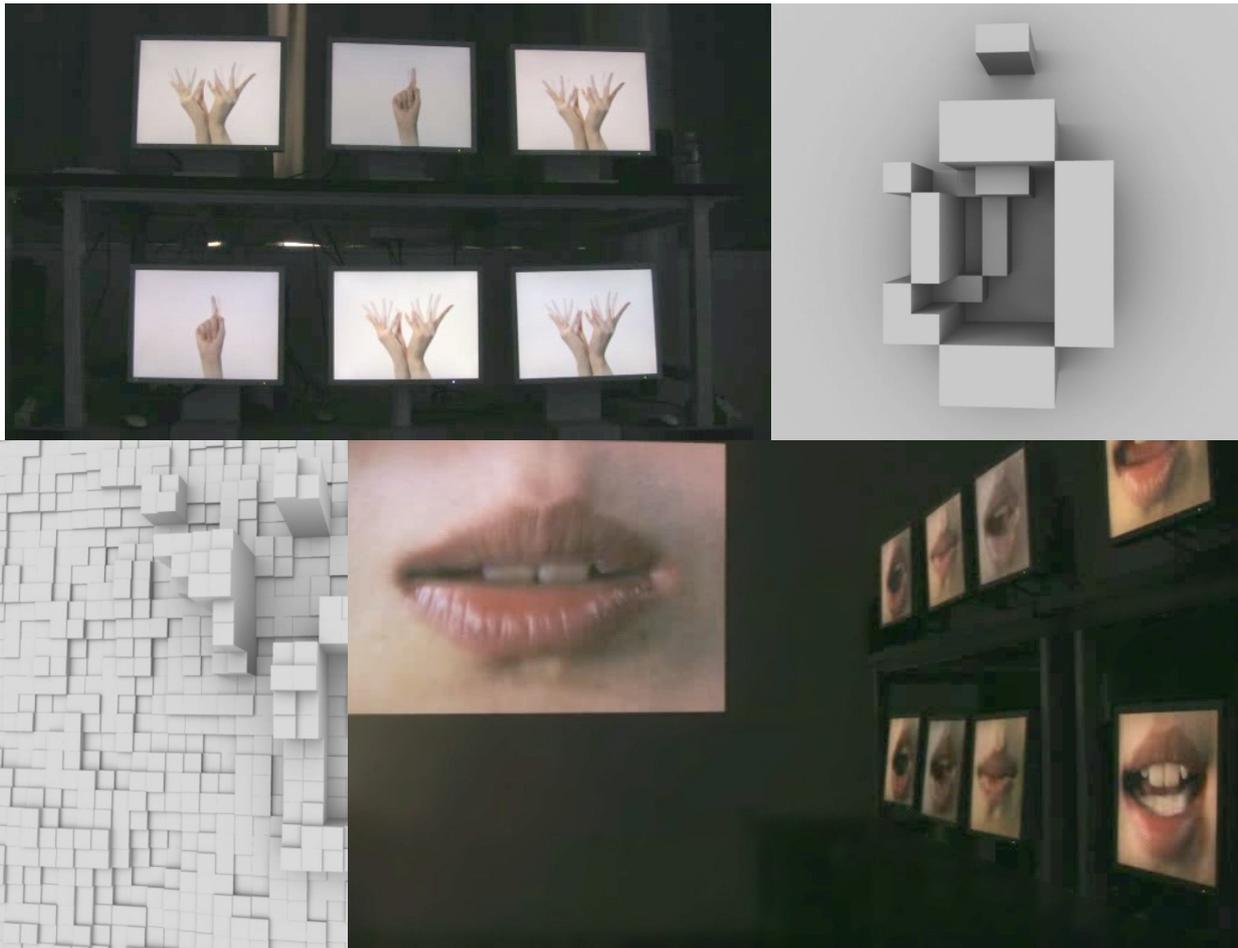
**ARTEFACTS** propose une rencontre avec un écosystème numérique primitif prenant place sur un vivarium interactive en relief. L'utilisation des modèles comportementaux de Craig W. Reynolds est ici prolongé par des notions temporelles (cycles de vie et reproduction des créatures) et sociales (contaminations et chants des créatures). La perturbation de cette forme de vie par le public est également lisible à travers un vitrail animé vertical, offrant un mode de représentation plus global et abstrait de cette micro-société.

Réalisation avec le groupe ITR de l'ENSADLAB.

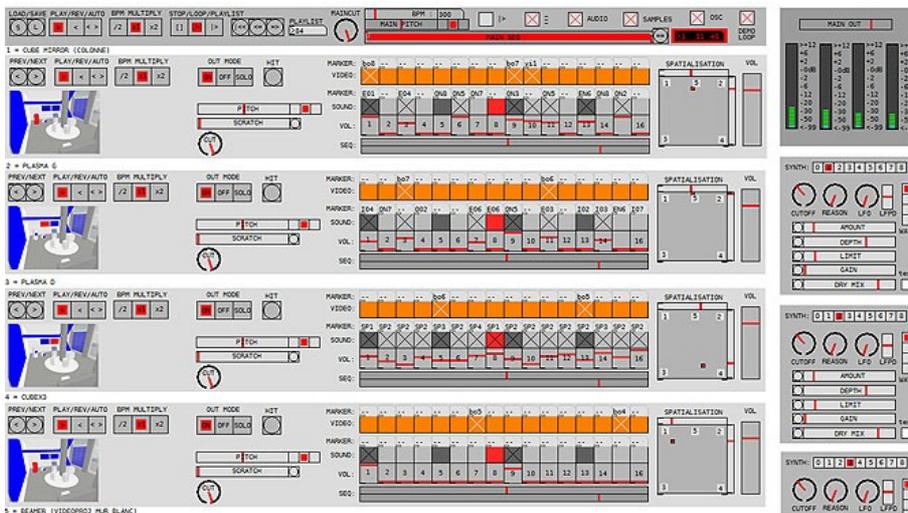
*Laval Virtual*, Laval, 2008.

# METONYMIES

Vidéo: <http://raphael.isdant.free.fr/video13.html>



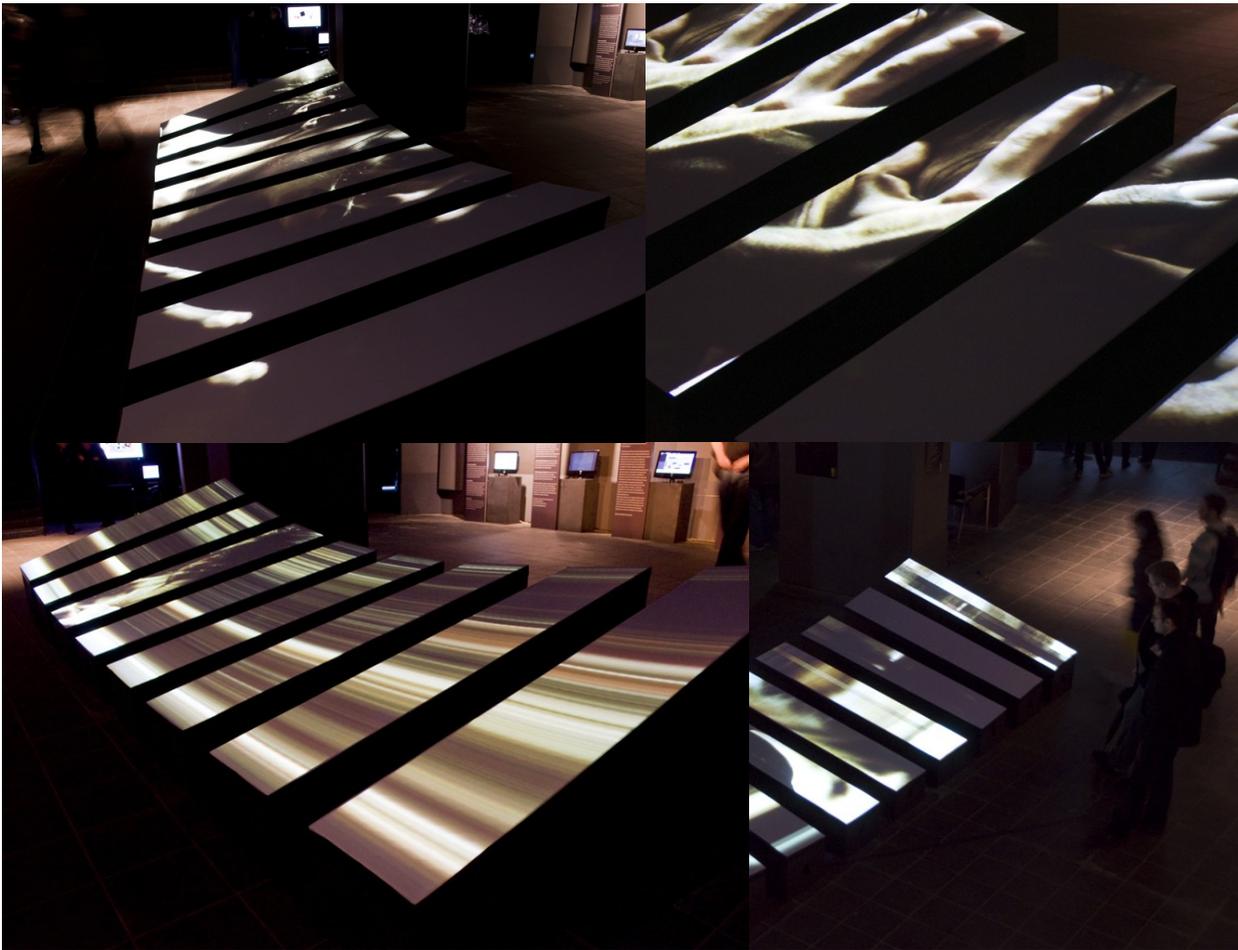
Scénographie vidéo interactive (diffusion vidéo pour 24 écrans, 12 ordinateurs)  
**METONYMIES** est un projet vidéo qui interroge le langage à travers la fragmentation de corps et de signes dans l'espace. Basé sur le dispositif de spatialisation audio/vidéo « 7screen » développé spécialement pour l'occasion et orchestrant l'installation à travers une scénographie multi écrans, le projet propose une écriture de l'image dotée d'une syntaxe adaptée à l'espace de diffusion. Réalisation vidéo avec le groupe ITR de l'ENSADLAB.



7screen, outils de spatialisation audio/vidéo s'appuyant sur un protocole réseaux.

Festival *Filmer la musique*, Point éphémère, Paris, 2008.

Installation interactive (dispositif multi-projection son et image)



Le projet Corpus se situe en temps que réflexion sur un dispositif interactif qui, pour parler du corps, et à travers lui de l'être, s'organise lui même en corpus, ensemble d'éléments signifiants. Corpus-A est un dispositif doté de 8 éléments scénographiques autonomes. Offerts au public, ces éléments abritent sur leur dessus les projections de fragments visuels. L'oeuvre est offerte au regard du public, presque couchée mais se relevant au long d'une surface tendue abritant la représentation des corps. Son interactivité se révèle lorsque le public s'approche: Chaque bande perçoit la présence du visiteur, sa proximité et permet d'explorer une courte scène vidéo en jouant sur des notions spatiales et temporelles.

E-Magiciens, Le Phénix (Valenciennes), 2009

Cité des Géométries, Maubeuge, 2010

# ZAPPEUR

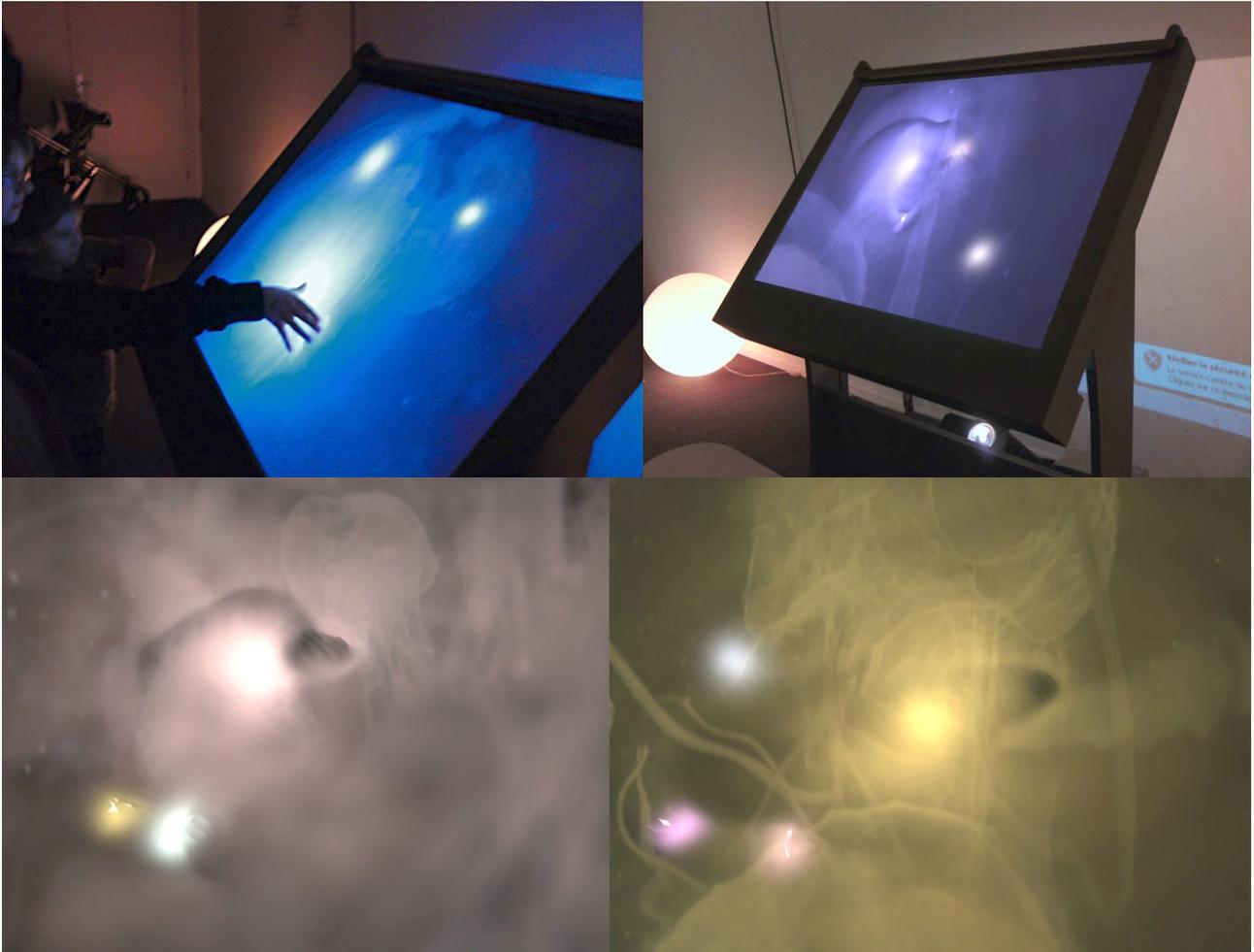
Outils de collage audio et vidéo temps réel (joystick, ordinateur, son spatialisé)



Dispositif de collage visuel et sonore expérimenté dans le cadre d'une série de création radio live sur ALIGRE FM, le projet « décollages immédiats » diffusé pendant l'été 2005 et 2006, tentait de jouer avec les limites du médium radiophonique en brouillant l'identité sonores de chacun des médias (citations célèbres, jingles d'autres radios, pub, TV...). L'outil logiciel écrit pour l'occasion tente d'aborder la notion de collage temps réel, dans une logique cut-up. Il propose le mixage et la manipulation d'une dizaine de flux audio/vidéos en se basant sur la réactivité permise par la prise en main d'un joystick.

Le projet à évolué en un dispositif live spatialisé mêlant collage sonore, vidéo et Karoké, dans le cadre du duo performatif Franck Zappa Gogo.

Fontaine sonore musicale interactive (écran tactile, pompe à eau, ordinateur)



Instrument sonore et visuel expérimental autour du thème de la naissance prenant place sur un nouveau concept d'écran sensitif réalisé par [Sass experience](#). L'écran comporte une pompe qui achemine l'eau à la surface, dans un circuit fermé. La légère pellicule liquide qui glisse sur l'image apporte une expérience tactile nouvelle dans la relation à l'image. Cette dernière propose un voyage intime dans les entrailles d'un corps en pleine naissance.

Festival *Kontakt Sonores*, Chalon-sur-Saone, 2009.

Couple d'installations interactives (Mur et tapis sensitif, vidéoprojection, création sonore)



**TERZETTO 1 & 2** est un couple d'installations interactives réalisées en collaboration avec le duo artistique [[Active Creative Design](#)], dans le cadre de l'exposition Poem100 présentée au musée d'art contemporain de Taipei [[MOCA](#)]. Les deux installations proposent la découverte d'une centaine de poèmes associés à la lecture d'un paysage évoluant sur 24h (TERZETTO1), ainsi que la naissance de textes issue des poètes sélectionnés grâce à l'apposition de la main sur le mur (TERZETTO2). Une scénographie sonore spatialisée accompagne l'interactivité, en jouant du double espace communiquant qui accueille les deux projets.

*Poem100*, MOCA Taipei, Taïwan, 2009.



Le projet **JING** propose de travailler sur la notion d'altérité en inversant les points de vues entre deux cultures. Le projet pose la question de: "ce qui me reflète dans la culture de l'autre".

Le projet introduit donc deux représentations d'un paysage urbain: le premier est culturel et historique, Paris, et l'autre industrielle et moderne, Kaohsiung. Leur apparence est unifiée par un traitement dérivé de l'ASCII art utilisant les caractères chinois traditionnels. Ceux-ci qui font vibrer une composition dynamique et abstraite tout en laissant des indices aux spectateur qui posent leurs mains aux abords de l'image.

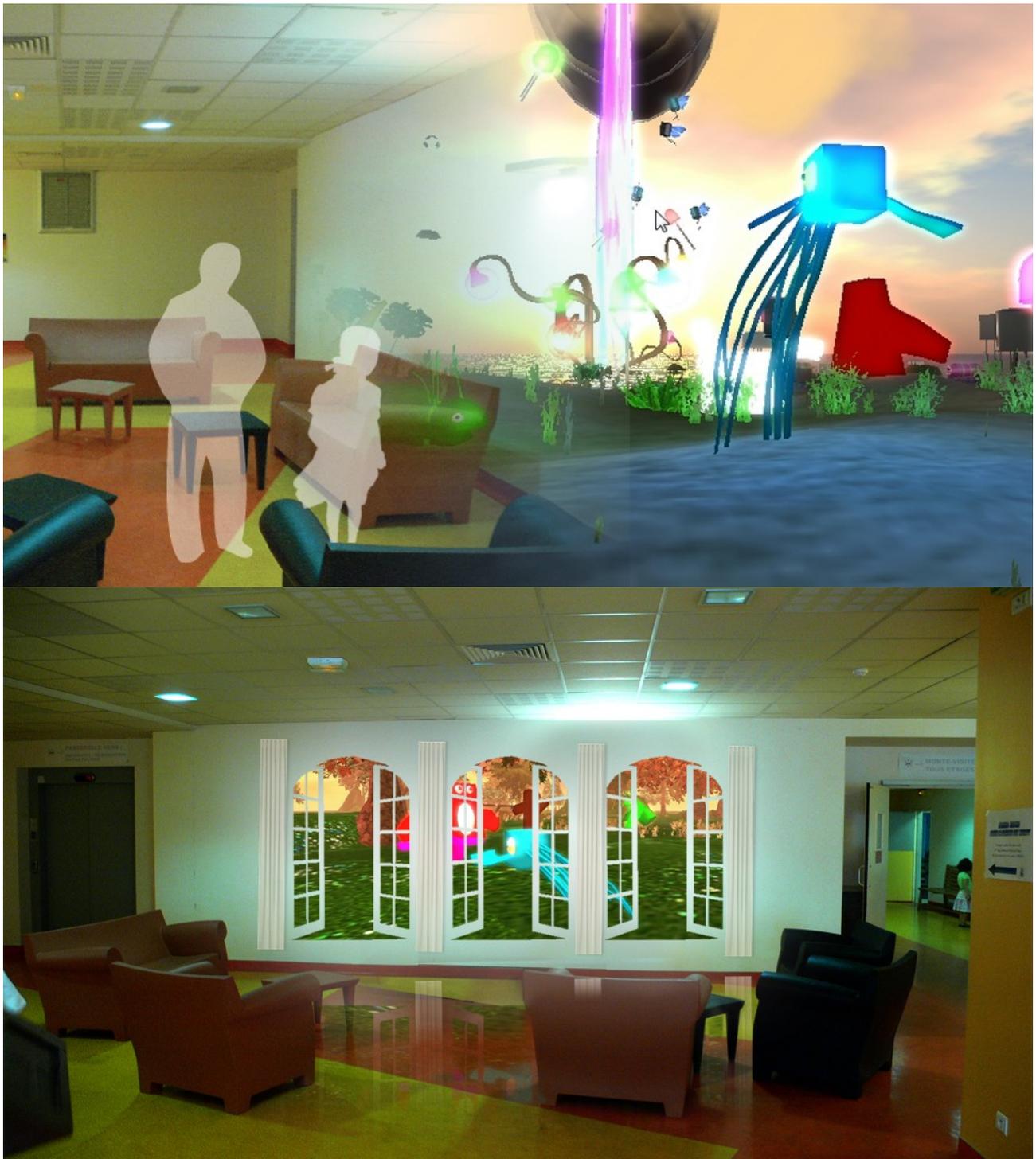
Projet réalisé avec le duo artistique Active Creative Design.

*Festival des caractères Chinois, Kaohsiung, Taïwan, 2010.*



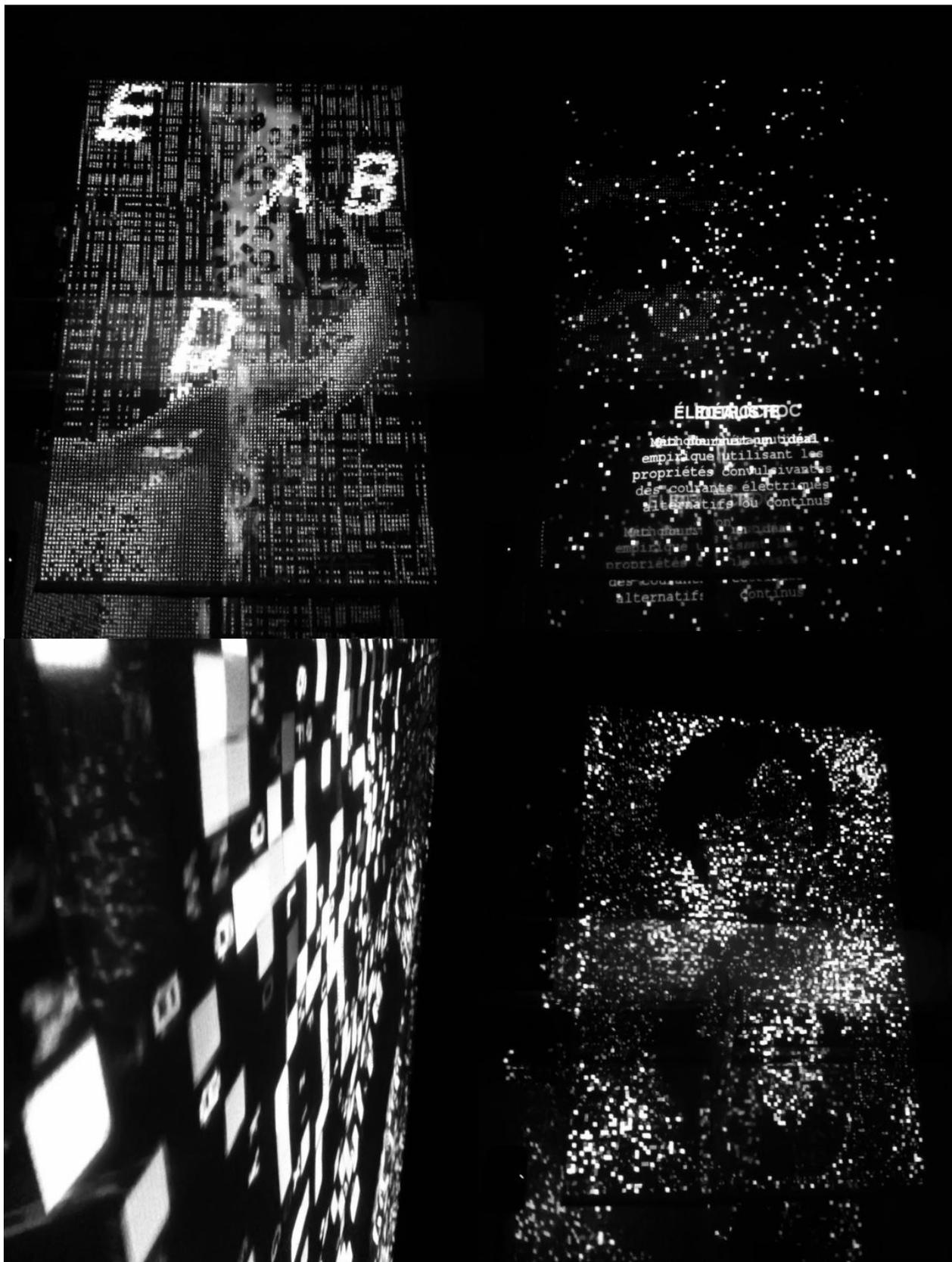
**HEKKAH** est une entité numérique omnisciente et curieuse, qui habite les réseaux sociaux du web dans le but de se nourrir de nos vies quotidiennes. Issus des flux qu'elle incarne, les contours de sa forme ne sont visibles qu'à travers l'activité et les publications de ses contacts. Son réseau est sa sève, il lui permet ainsi d'exister et de persister dans nos mémoires. Si le réseaux social meure, elle viendrait à disparaître à son tour. HEKKAH est constituée d'un profil et d'une application facebook prolongés par une installation interactive. Ces deux espaces sont connectés dynamiquement et dialoguent dans un processus rétroactif. En devenant ami d'HEKKAH à travers son profil facebook, le public accepte d'alimenter un projet artistique visible dans un espace d'exposition: HEKKAH est une interface entre l'art et la société. En tant que sculpture informationnelle, le projet invite à la construction d'une identité sociale collective, reflet de nos communautés et de ses consommations. Il questionne l'influence et la pérennité des plateformes sociales en ligne sur les rapports humains, en tentant d'en mesurer les limites.

*Médias-cité, Les Parcours Interactifs #4, Regards d'Artistes sur les Médias Sociaux, 2011.*



**Fenêtre sur Chambre** est un projet destiné à habiter les murs de l'hôpital Armand Trousseau à Paris. Il est mis en scène et animé par les jeunes patients séjournant au sein des unités complexes et sensibles que sont les chambres stériles et chambres d'isolement de l'établissement. Le projet consiste en une résidence de 3mois pendant laquelle se tiendront des ateliers de création entre des mondes virtuels et les chambres réelles. L'accès vers ces espaces permettra à tous les enfants isolés de se rencontrer et de collaborer par le biais d'avatars. Le projet a reçu un award dans la catégorie « santé » lors des e-virtuoses 2011.

*Arts Dans La cité*, Hôpital Armand Trousseau, PARIS, 2010.



**ABCAD** est à la fois une installation et un live audiovisuel se proposant d'explorer et déstructurer le langage à travers des formes graphiques et sonores minimales. Réalisé avec Active Creative Design.  
*Festival Visionsonic*, imprimerie 168, PARIS, 2010