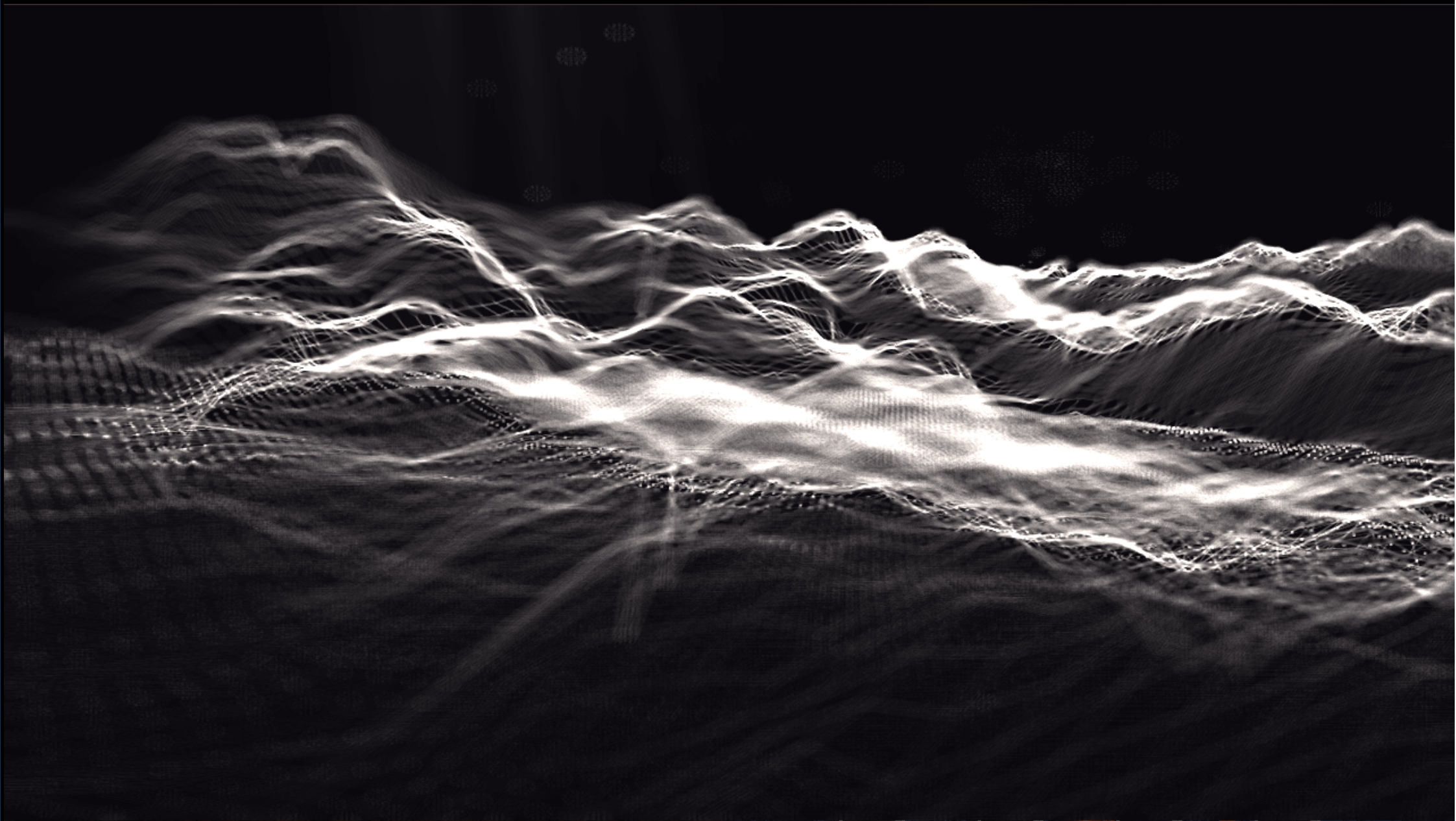
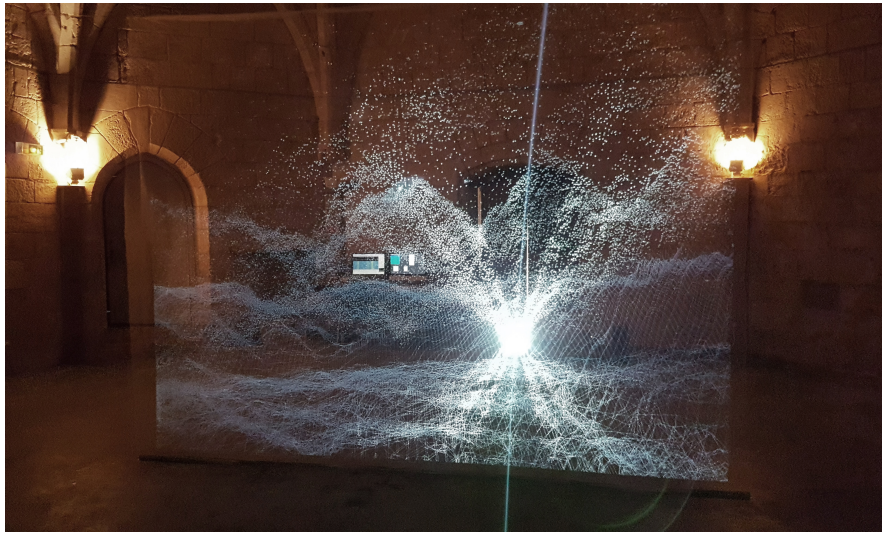
Raphaël Isdant

- Portfolio -

L’Echo de la mer





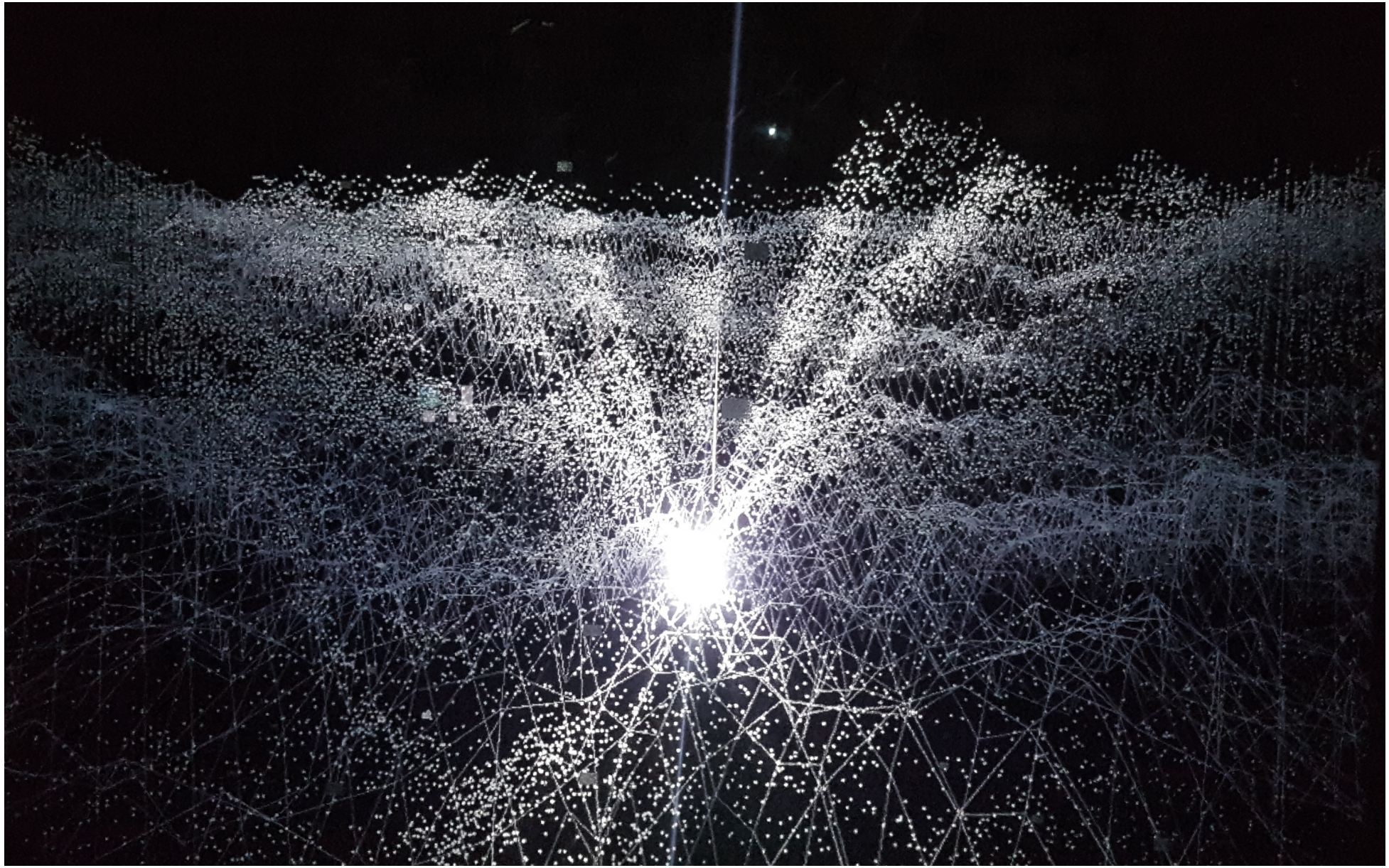
L'Echo de la mer (Prix Laval Virtual 2018)

Animation connectée à l'activité maritime, 2018.

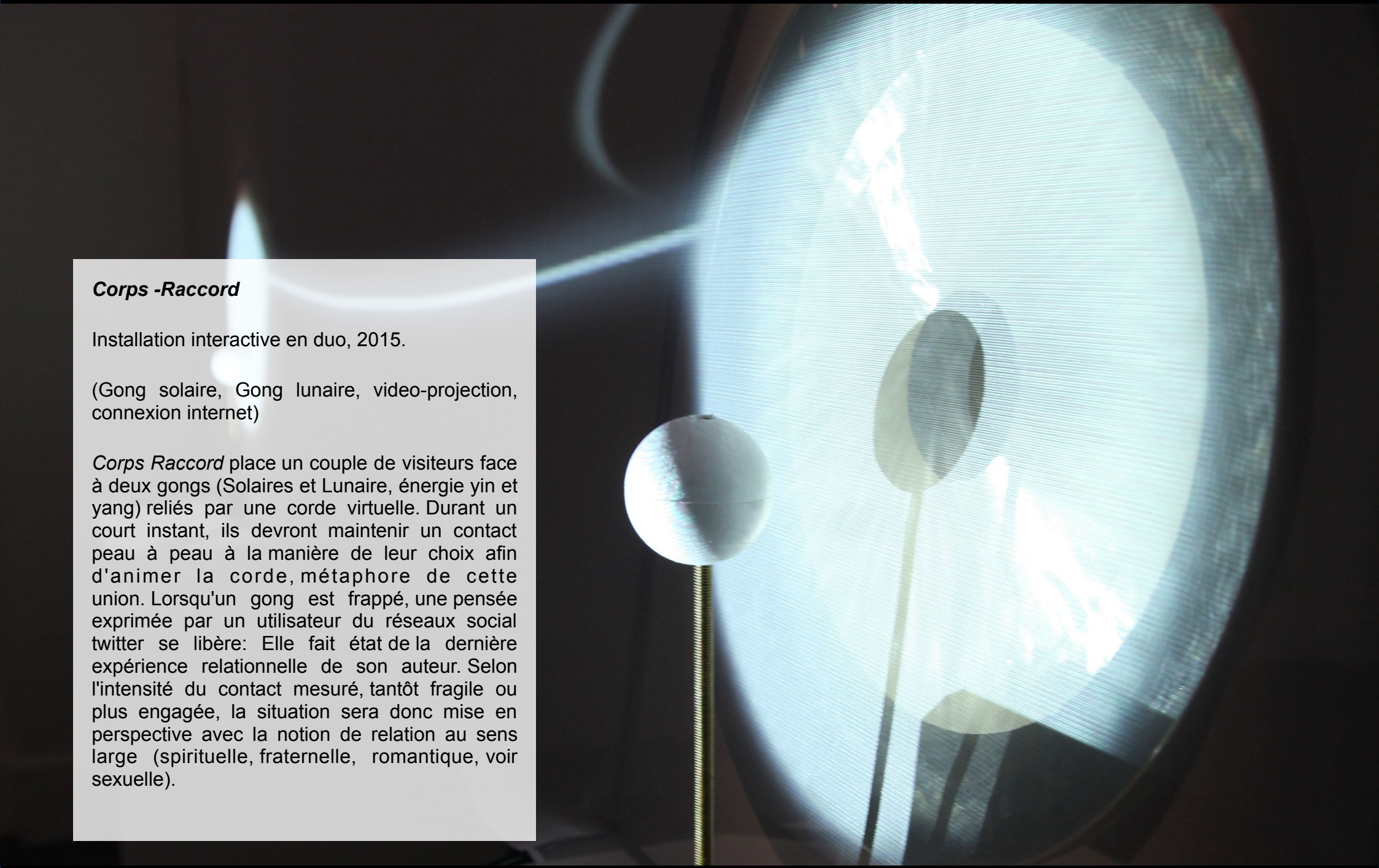
(Antenne AIS, Animation 3d temps réelle, vidéo-projection)

Parmi les nombreux systèmes de communication développés par l'homme, l'AIS repose sur un couple d'émetteur-récepteur radio placé sur les bateaux qui échange en permanence des informations utiles à la navigation en mer (identifiant, position, vitesse, etc). Captant en direct ce signal brut proche d'un bruit blanc diffusé par les navires via une antenne vhf calibrée sur 161,975 MHz et 162,025 MHz, l'écho de la mer s'anime dans un déluge d'ondes qui évoluent dans une cartographie abstraite résultant d'une analyse spectrale déformée. Ainsi, ces ondes abruptes portées de la mer jusqu'au port, que peuvent-elles nous raconter?

« Festival Zero1» Exposition dans la tour Saint Nicolas, La Rochelle, France, 2018.



Corps-Raccord

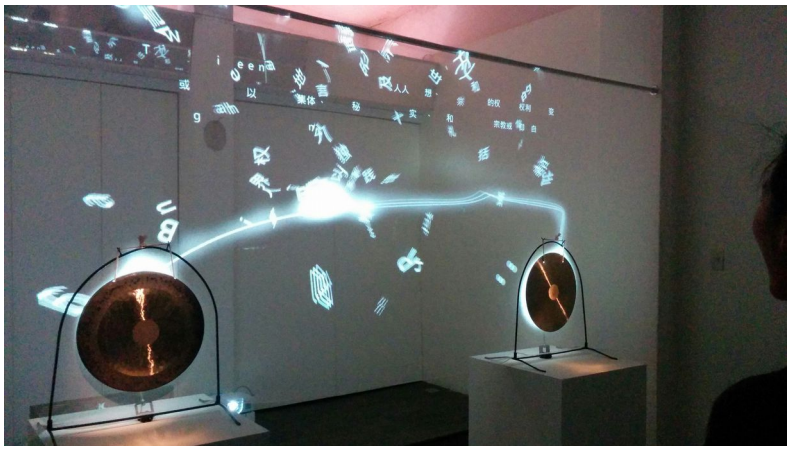


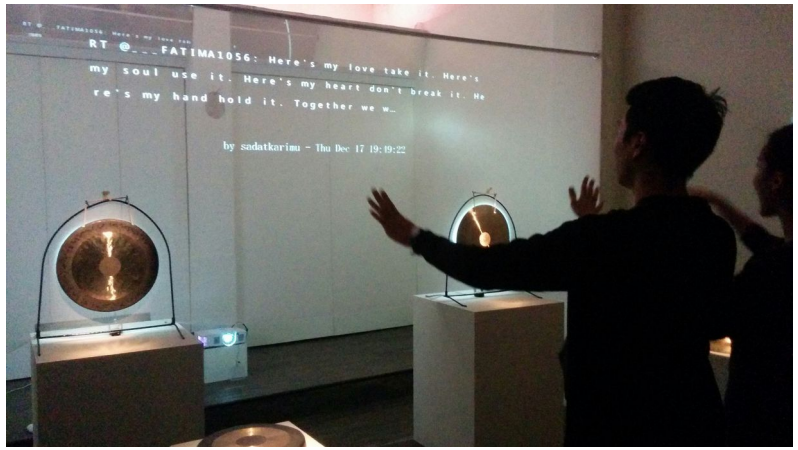
Corps -Raccord

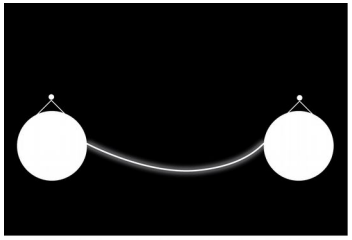
Installation interactive en duo, 2015.

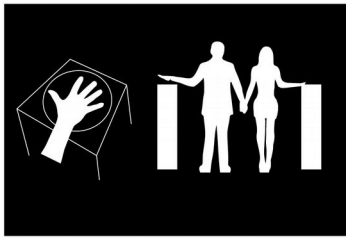
(Gong solaire, Gong lunaire, video-projection, connexion internet)

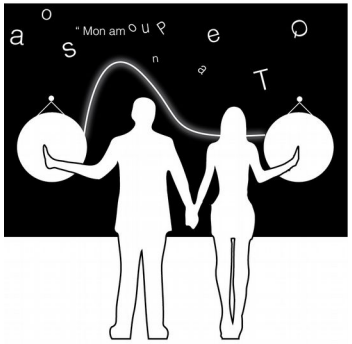
Corps Raccord place un couple de visiteurs face à deux gongs (Solaires et Lunaire, énergie yin et yang) reliés par une corde virtuelle. Durant un court instant, ils devront maintenir un contact peau à peau à la manière de leur choix afin d'animer la corde, métaphore de cette union. Lorsqu'un gong est frappé, une pensée exprimée par un utilisateur du réseaux social twitter se libère: Elle fait état de la dernière expérience relationnelle de son auteur. Selon l'intensité du contact mesuré, tantôt fragile ou plus engagée, la situation sera donc mise en perspective avec la notion de relation au sens large (spirituelle, fraternelle, romantique, voir sexuelle).

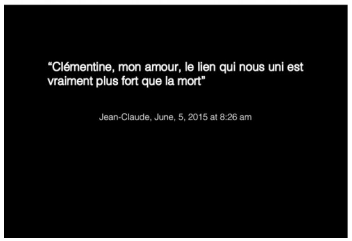




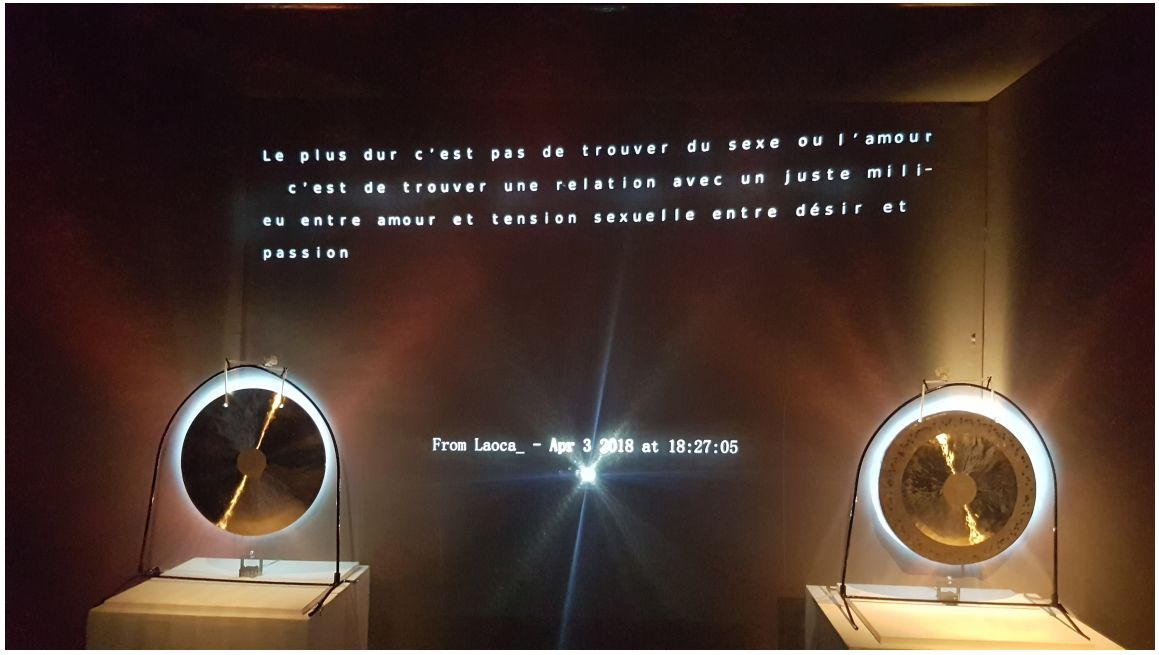








Exposition Galerie Sinpinkpier (Dans le cadre de la conférence internationale « Sound Exploring Body », Kaohsiung (Taïwan), 2015.



« Laval Virtual» Exposition dans le cadre de « Recto VRso » Laval, France, 2018.

Je publie donc
je suis

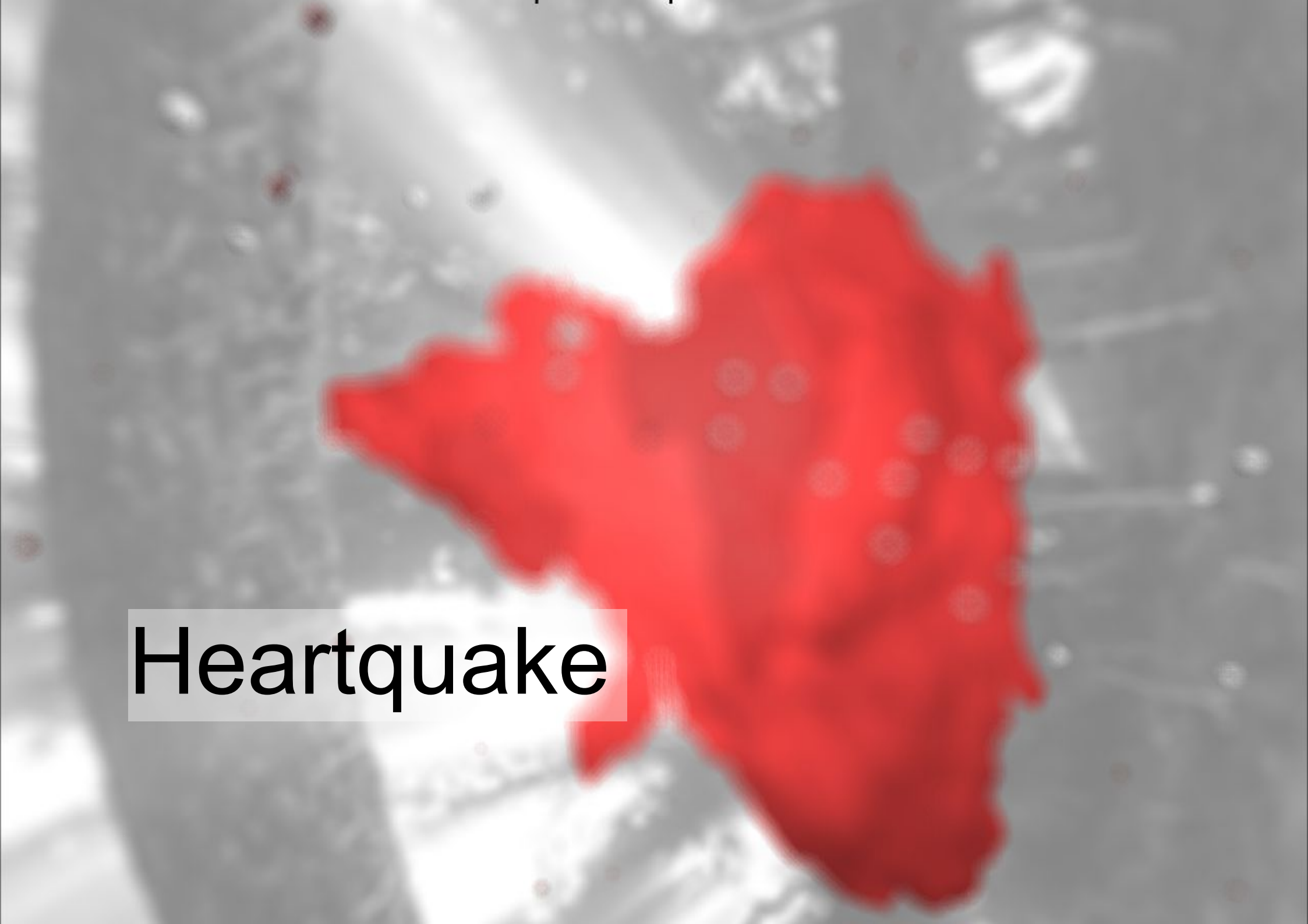
Je publie donc je suis

Avatar connecté, 2016.

(Capteur de mouvement, animation 3d temps réelle, connexion internet)

Le projet prend la forme d'un espace numérique alimenté en temps réel par les pensées, les réflexions et les actualités que chacun peut émettre autour du selfie sur le réseaux social twitter. En s'approchant de l'installation, le visiteur fait apparaître son double sous la forme d'un Ange sombre miroitant le flux textuel environnant. Les contours de sa forme ne sont visibles qu'à travers l'activité et les publications en ligne. Son réseau est sa sève, il lui permet ainsi d'exister . Lorsque l'actualité du selfie se fait plus rare sur le réseau, le corps se perd peu à peu dans l'obscurité. Chaque nouveau visiteur entrant dans l'installation vole ce corps qui passe ainsi de main en main et tente de s'emparer de nos mémoires.

Exposition « Unlike » à la Chapelle des Augustins, Poitier, France, 2016.


Heartquake

Heartquake

Animation temps réel connectée à internet, 2012.
(Vidéo-projection, internet, son)

Heartquake prend le pouls de notre planète en scrutant les data provenant du web à la recherche de la moindre activité sismique de la terre. Une pulsation cardiaque est visible à l'image, comme un muscle animé dont la fragilité est presque palpable. A chaque nouvelle secousse, la caméra tressaillit et le cœur s'emballe soudainement et s'entoure d'images récoltées sur les plateformes d'images en ligne, exposant le lieu de l'impact et ses habitants.

Magnitude:2.7
11/16/2013 - 18:29:53
source:ga.gov.au
Kosovo
Podujeva, Kosovo

Magnitude:6.9
11/16/2013 - 18:29:13
source:http://www.emsc-csem.org/
Sydney
Scotia Sea.

Fenêtre sur chambre

Fenêtre sur Chambre

Serious Game pour hôpital, 2011-2013.
(Ateliers et installation interactive, clés usb, serveur de monde virtuel)

Fenêtre sur Chambre est un environnement vidéo-ludique et social permettant aux jeunes patients isolés en chambre d'hôpital pour de longs séjours de se rencontrer, d'échanger, et de créer à l'aide d'un avatar sur une plateforme virtuelle commune. Ce monde virtuel réalisé pour et avec les patients lors de séances d'ateliers en chambres d'isolement, comporte de nombreuses activités mettant en avant la communication et la création. *Fenêtre sur Chambre* a connecté les chambres de trois Hôpitaux en France de 2011 à 2013, permettant de faire vivre aux enfants une expérience ludique et sociale unique.

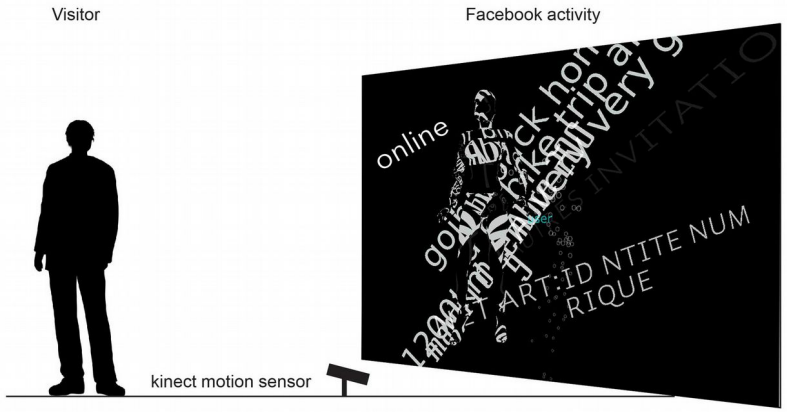
Le projet a reçu un award dans la catégorie « santé » lors des e-virtuoses 2011.

Clé usb et interface d'accueil du logiciel permettant de se connecter à *Fenêtre sur Chambre*.

Installation in-situ à l'hôpital : les visiteurs découvrent le monde virtuel, rencontrent et échangent avec les avatars des enfants en live.

Hekkah

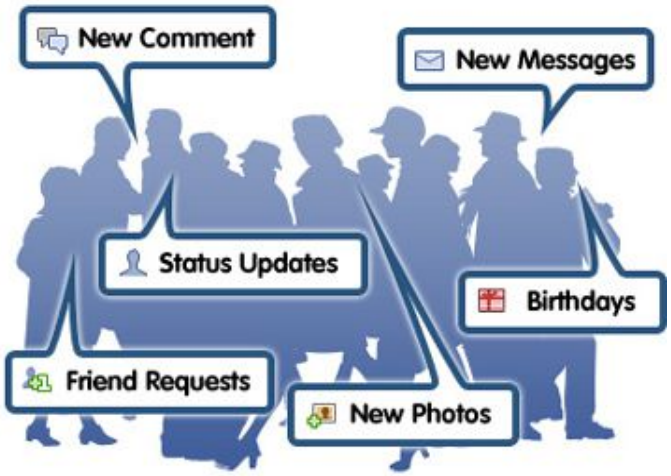
Je publie donc je suis

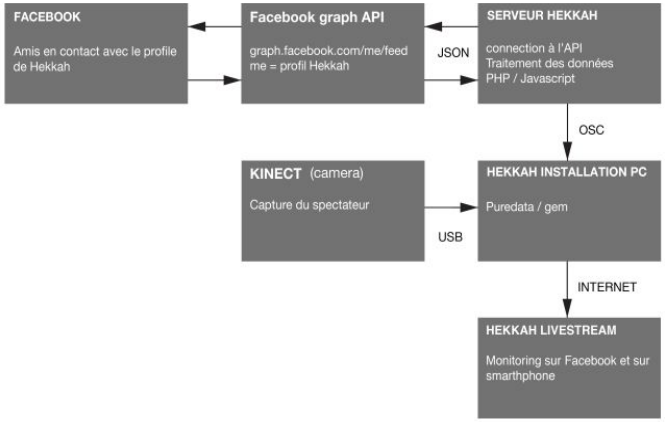


HEKKAH – Je publie donc je suis

Installation interactive connectée à un profil facebook, 2010.
(capteur Kinect, vidéo-projection, internet)

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 réseau social mourrait 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.





Profil Facebook de Hekkah

Holocène

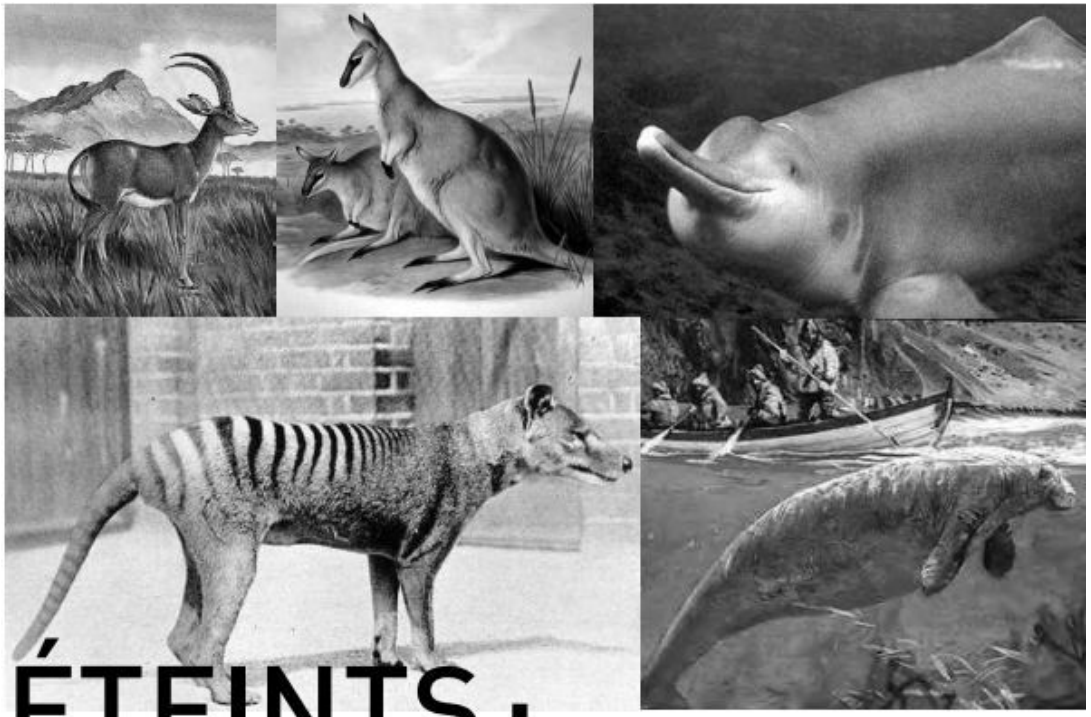
Holocène

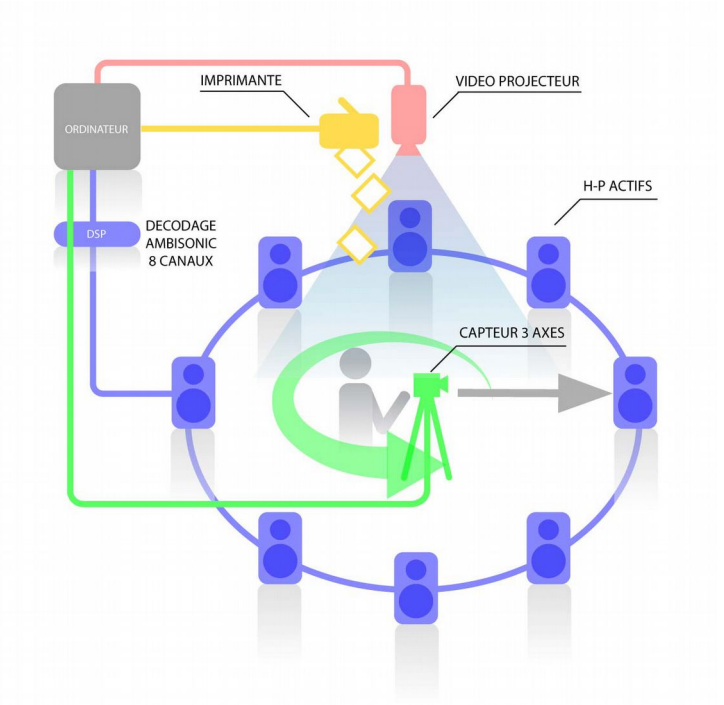
Installation interactive, 2009.
(Capteur gyroscopique, vidéo-projection, imprimante laser, sons spatialisés)

Entre "réalité diminuée" et jeux vidéo pédagogique, *Holocène* offre au visiteur une ultime chance de photographier la faune disparue au siècle dernier (ère géologique de l'holocène).

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.





Dispositif de spatialisation image/son

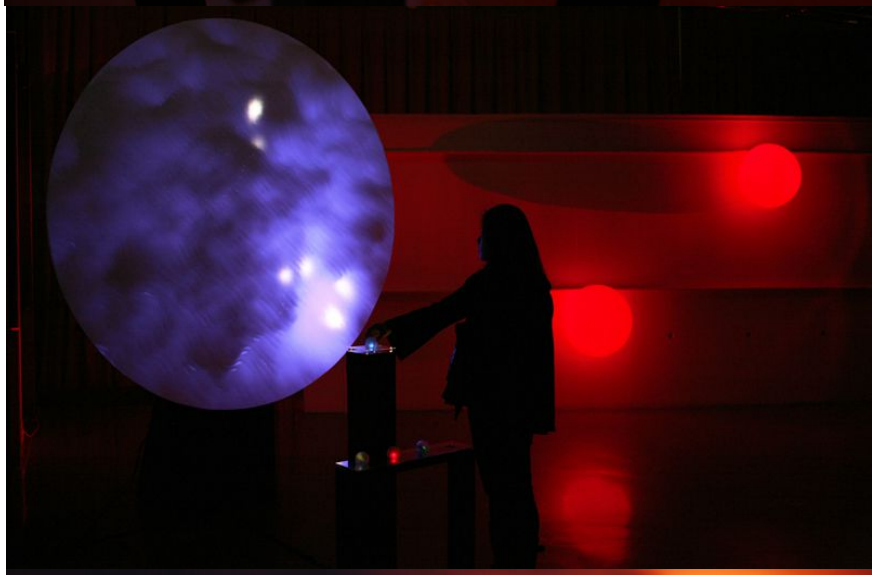
Exemple de photos prises par les visiteurs et chutant du plafond.

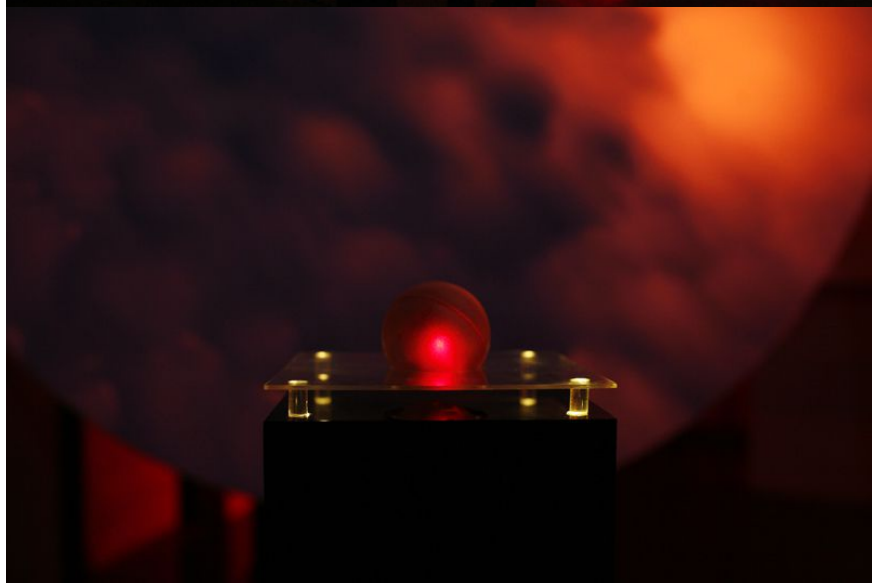
Etang
rouge

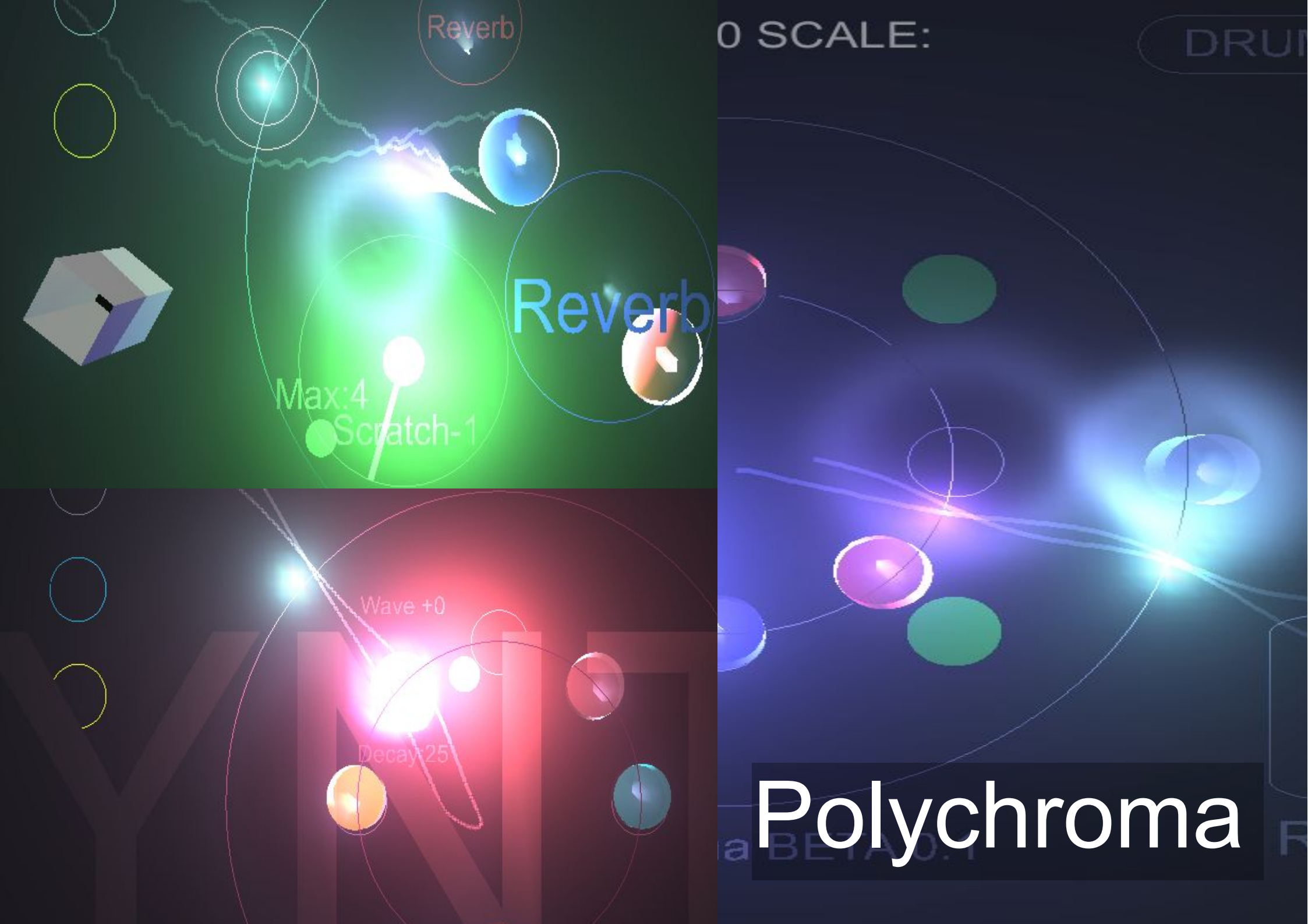
Etang Rouge

Installation interactive, 2009.
(Ecran de projection, socle métal, lecteur RFID)

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 inspirée par la théorie dite des humeurs de la médecine antique. Quatre boules lumineuses et colorées proposent d'équilibrer les quatre pôles antagoniques qui composent nos humeurs (joie, colère, mélancolie plénitude) formant et déformant autant d'espaces vivants, éphémères que d'ambiances sonores.



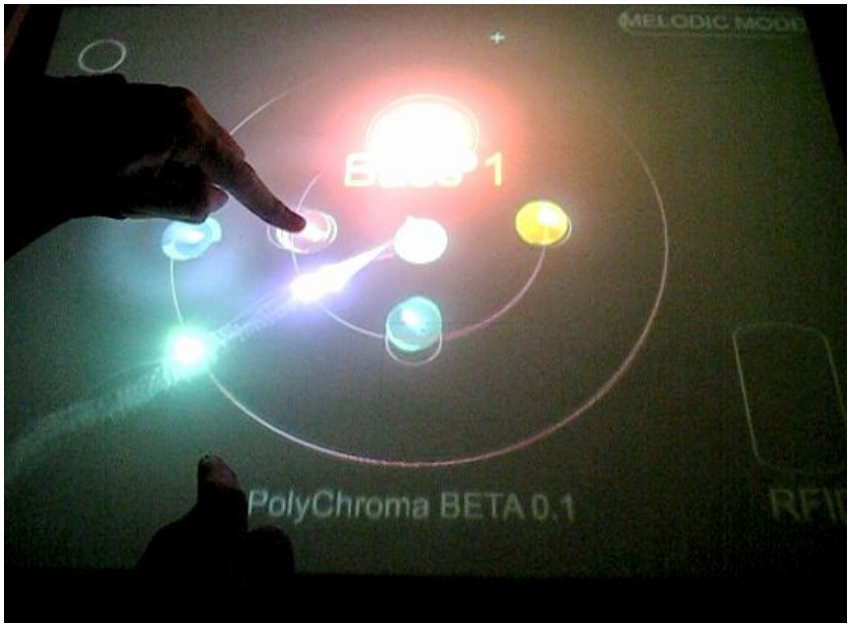


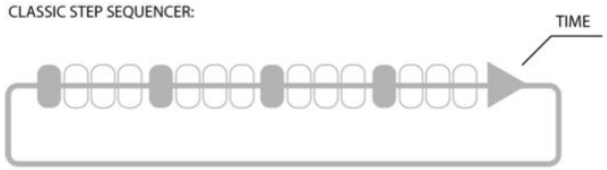

Reverb
Reverb
Max:4
Scratch-1
Wave +0
Decay:25
0 SCALE:
Polychroma

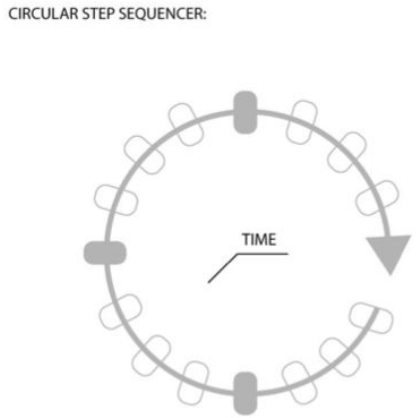
Polychroma

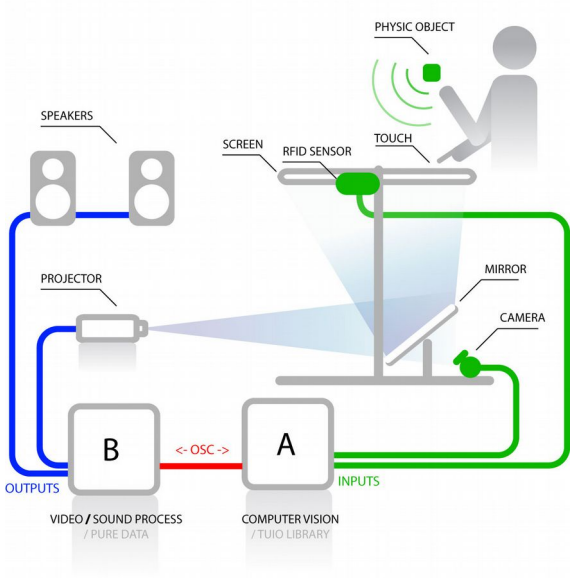
Interface pour la création sonore, 2008.
(Table interactive, objets tangibles)

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 là-même la notion de temps chez l'homme. La métaphore du cercle permet ici d'attribuer un motif musical et rythmique à un objet tangible manipulable.









À battre

A BATTRE

Duel musical Interactif, 2008.
(Batteries, console de jeu, capteurs, vidéo-projection)

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.

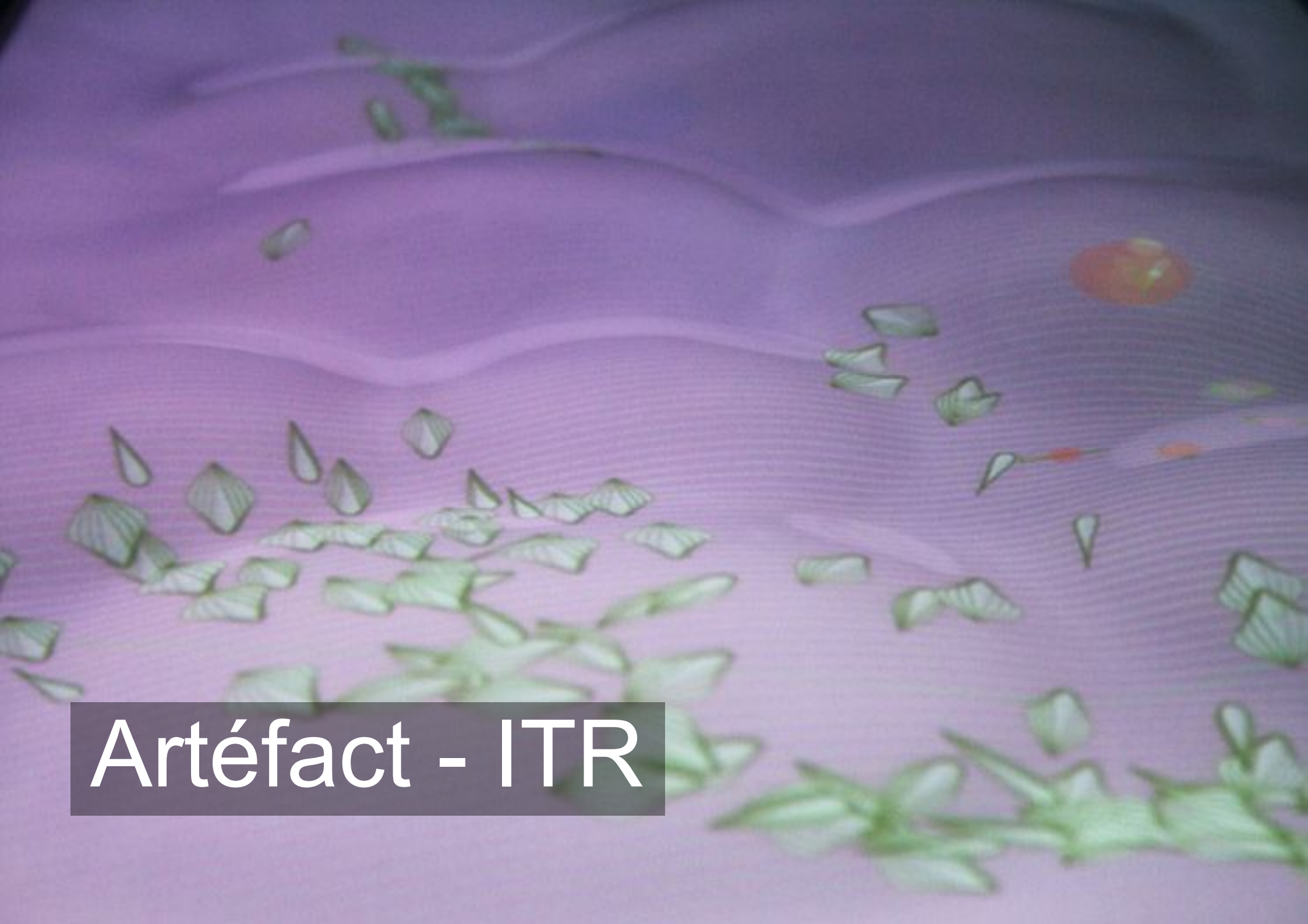
Billie Gym

BILLIE GYM

Installation vidéo interactive, 2009.
(Batterie électronique, vidéo-projection)

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.

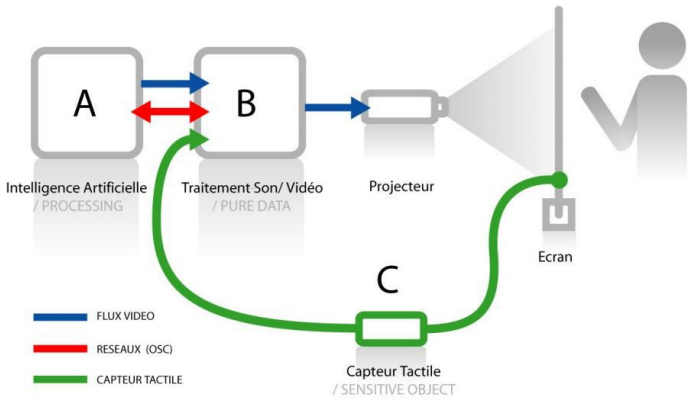
TEAM WORKS @ ITR (ENSADLAB)

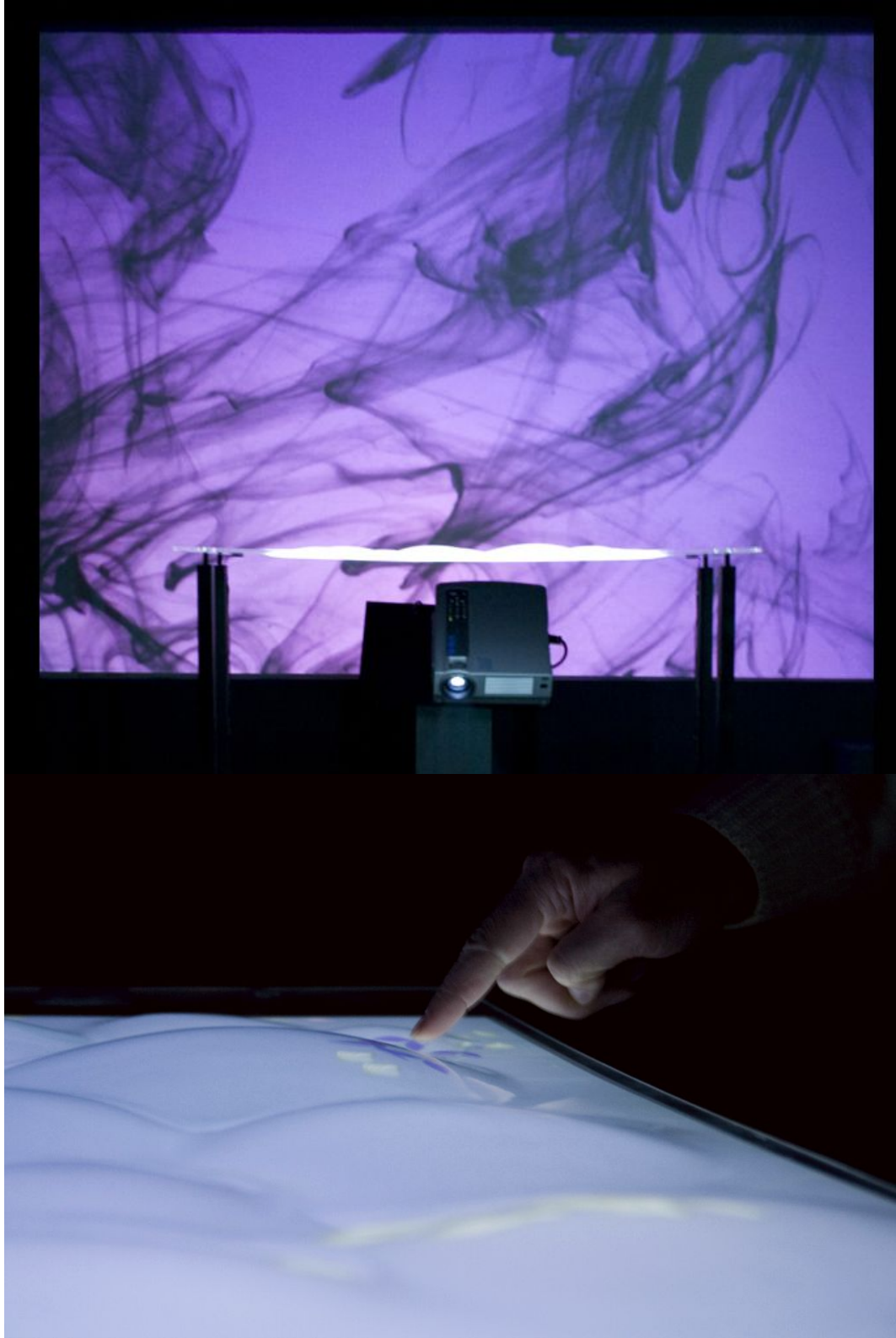

Artéfact - ITR

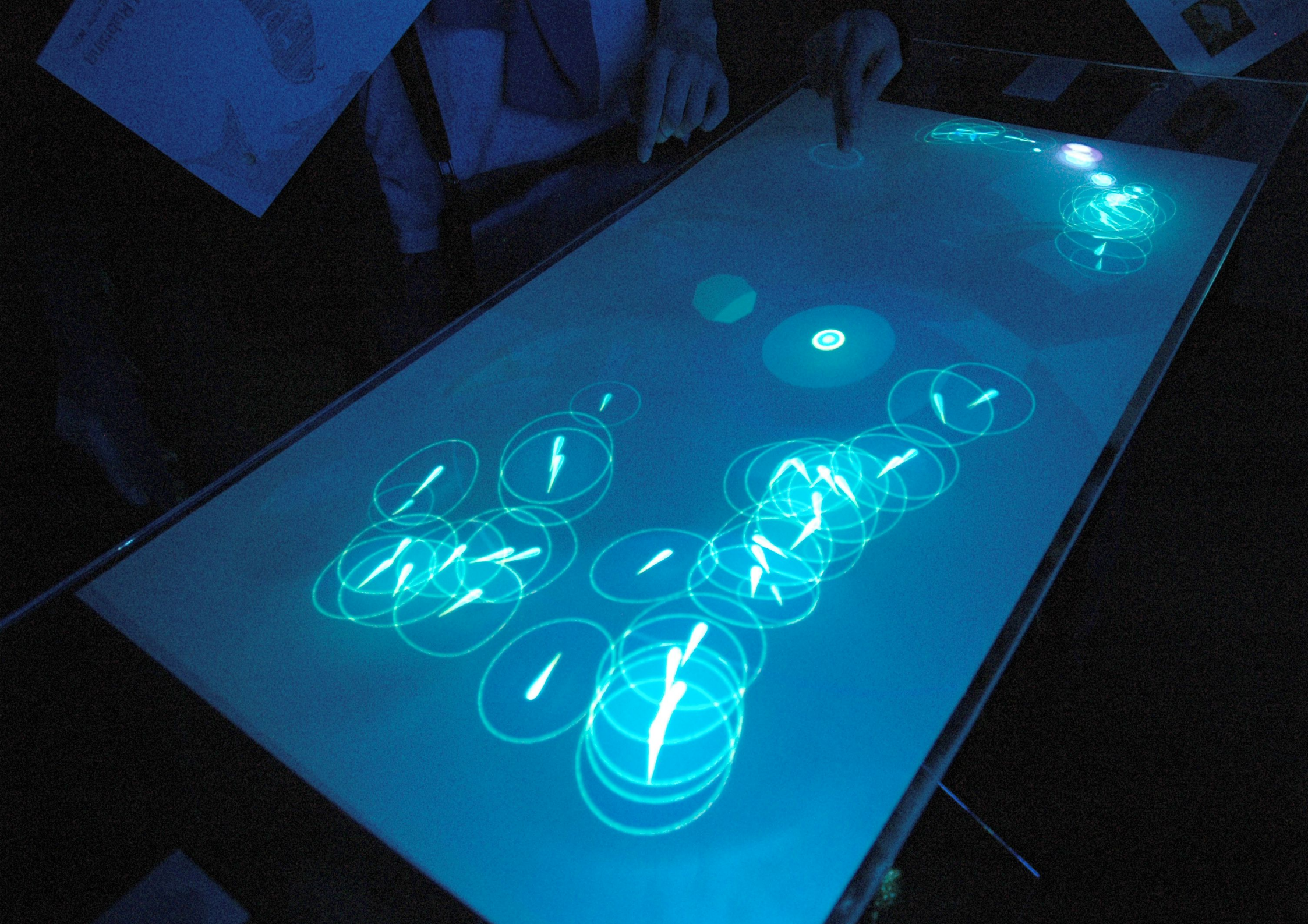
ARTEFACTS

Installation interactive, 2008.
(Table thermoformée, vidéo-projection, diffusion sonore spatialisée)

Artefacts propose une rencontre avec un écosystème graphique primitif et évolutif prenant place sur une table en relief. L'utilisation des modèles comportementaux de Craig W. Reynolds est ici prolongée par des notions temporelles (cycles de vie et reproductions entre chaque agent) et sociales (contaminations et chants entre les agents). 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 ce vivarium.







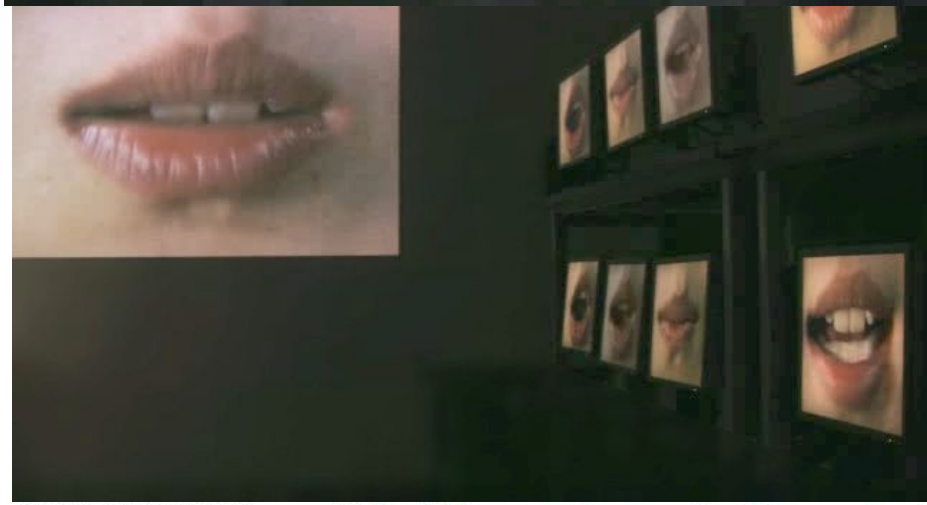
Métonymies

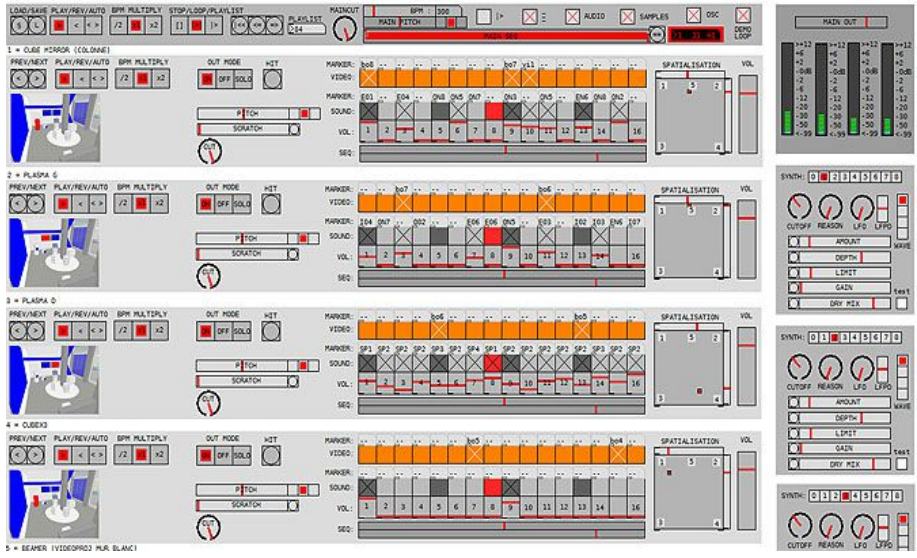
Métonymies

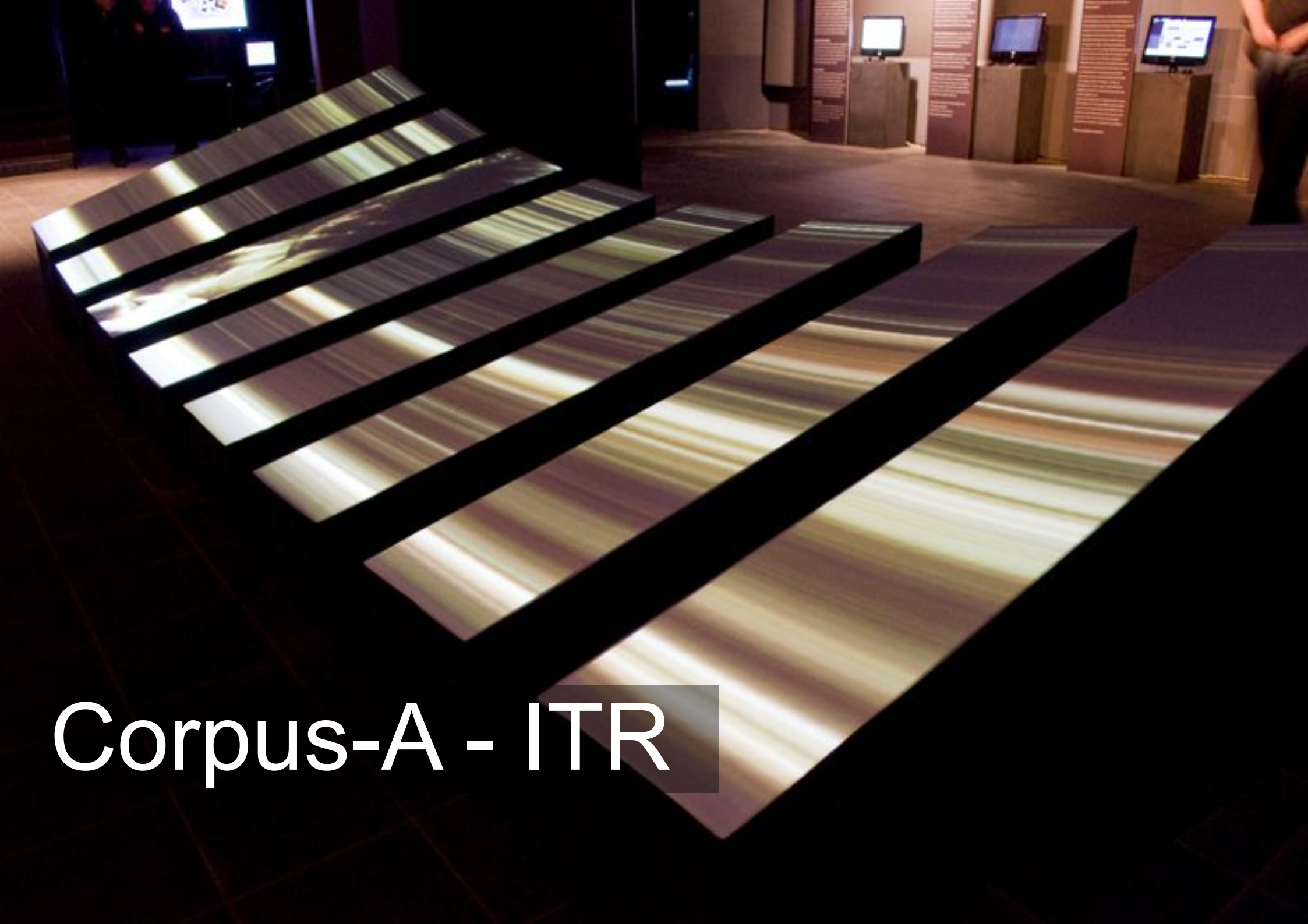
Scénographie vidéo interactive multi-écran, 2008.
(Diffusion vidéo pour 24 écrans, 12 ordinateurs en réseau)

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 baptisé « 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.

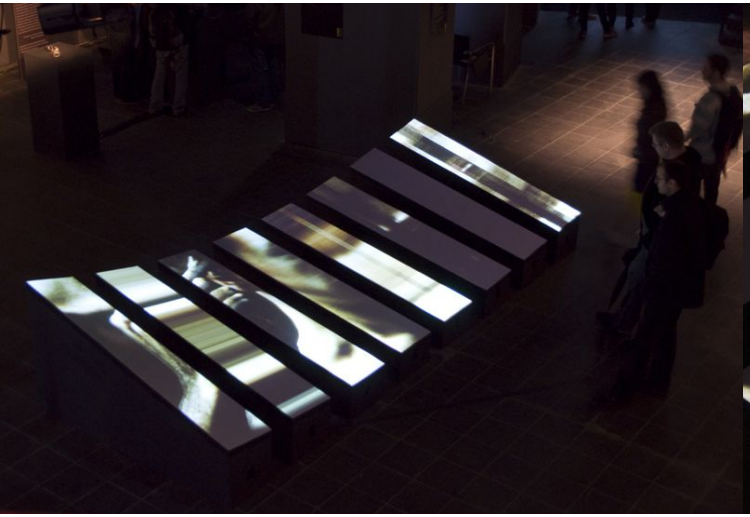
Réalisation vidéo avec le groupe ITR de l'ENSADLAB.

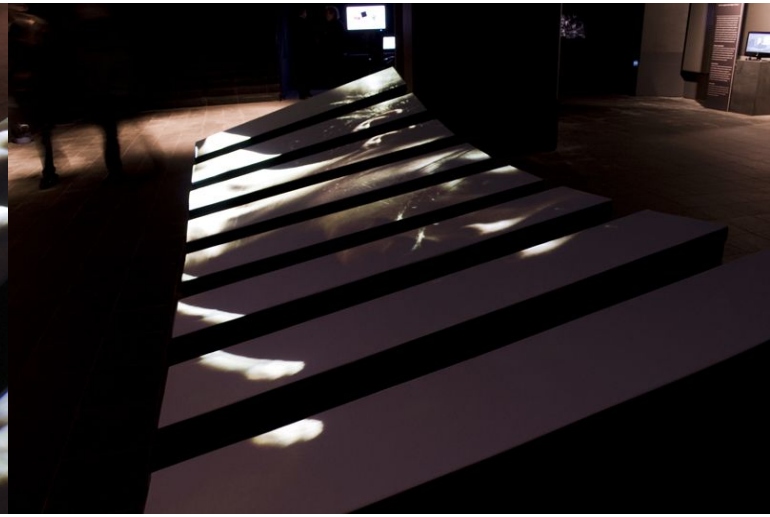






Corpus-A - ITR

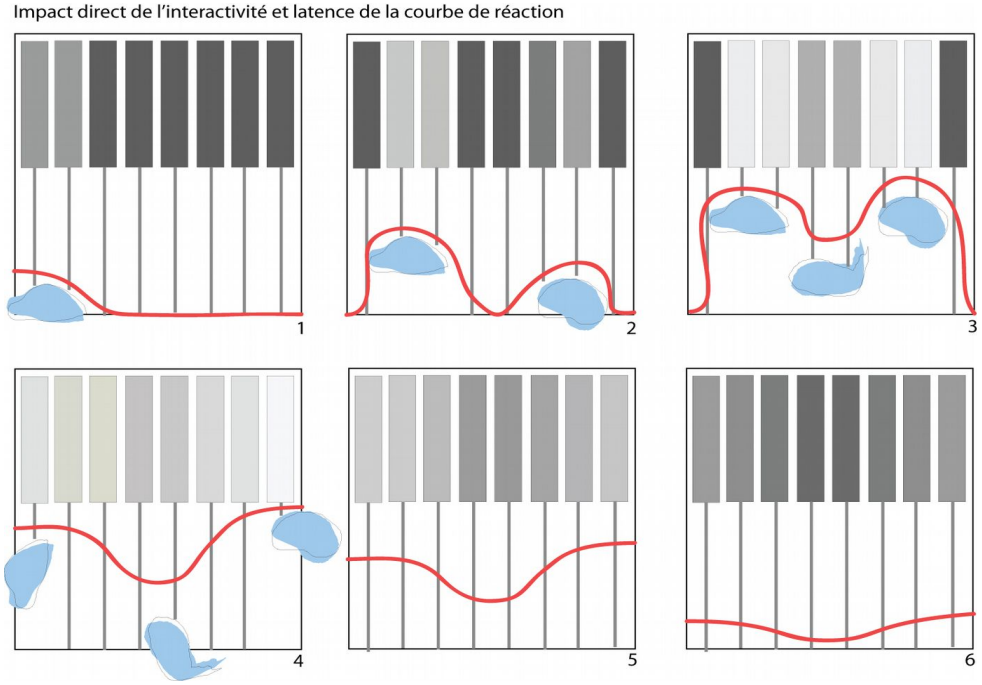




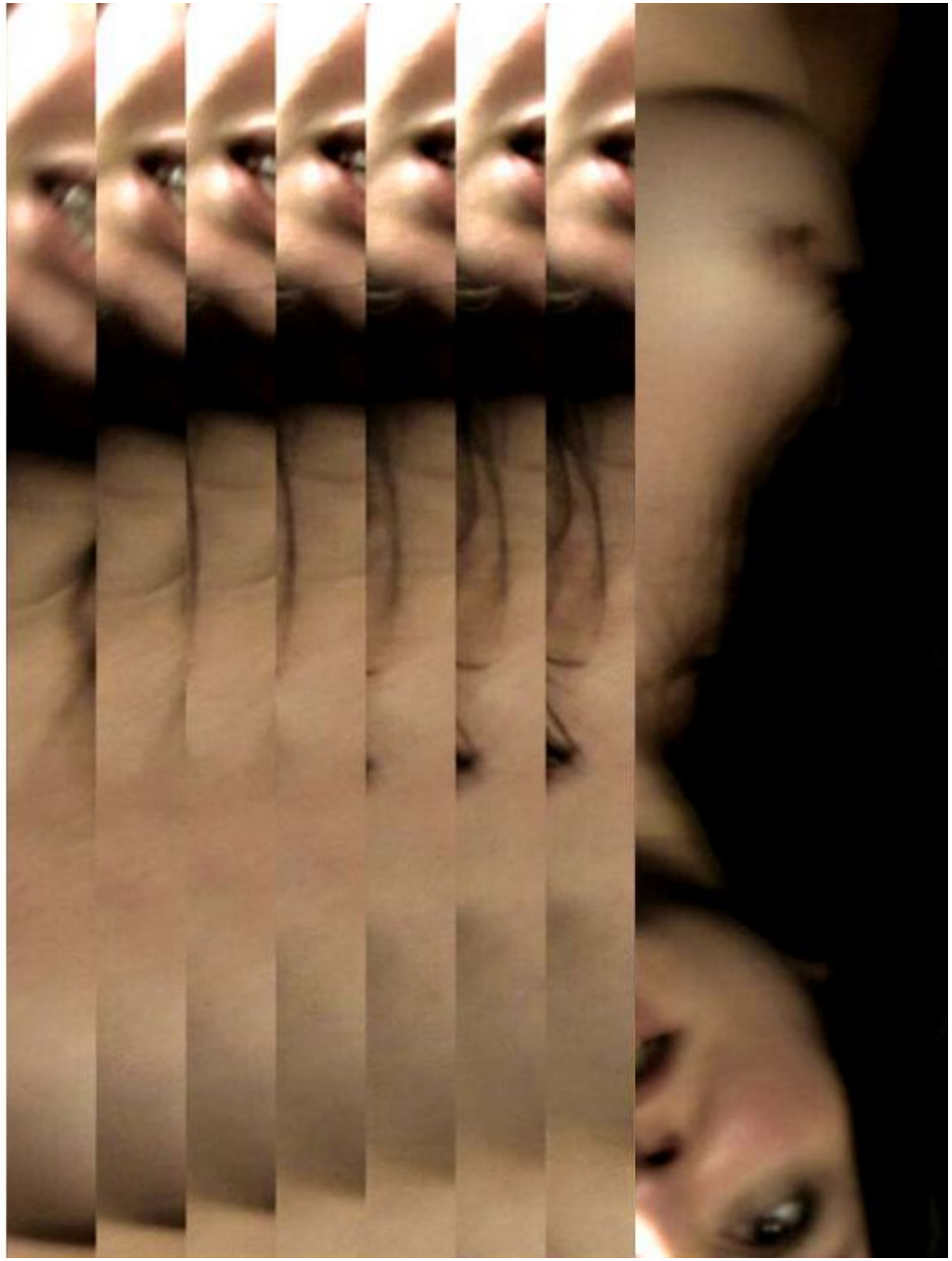
Corpus-A

Installation interactive, 2009.
(8 Modules-écrans, capteurs, vidéo-projection)

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 en surface les projections de fragments visuels. L'oeuvre est offerte au regard du public, presque couchée mais se relevant au long d'une surface tendue recevant 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.



Corpus-M – ITR



Corpus-M

Performance audio-visuelle, 2010.
(Vidéo-projection, cameras infra-rouges, création sonore spatialisée)

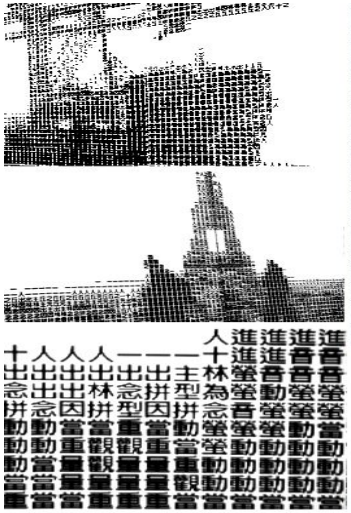
Corpus-M (motion) est un dispositif scénographique permettant à deux performeurs de manipuler des images mobiles sur la scène. Il tisse un lien entre spectacle vivant et performance vidéo en empruntant des formes d'écriture propres à chacun d'entre eux. Performance réalisée lors des Bains Numériques 2010.

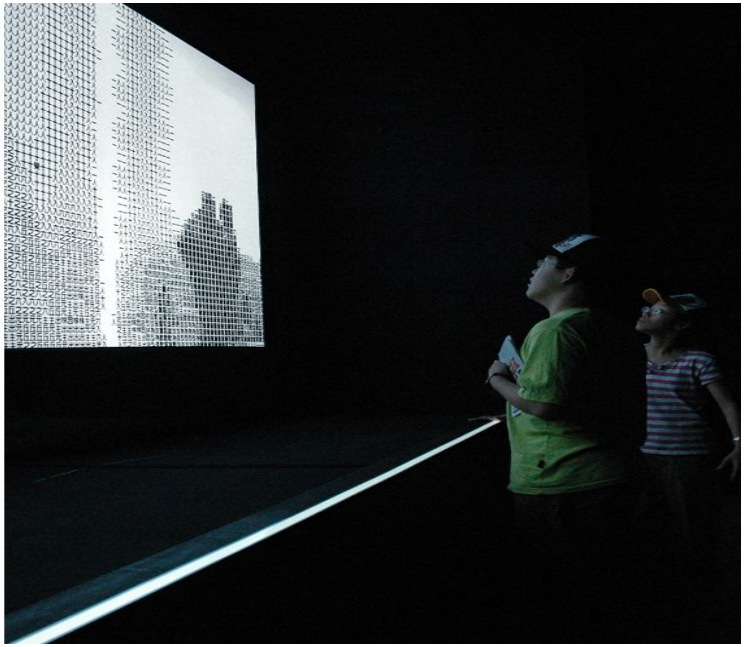
SOFTWARE & SOUND DESIGN @ ACTIVE CREATIVE DESIGN

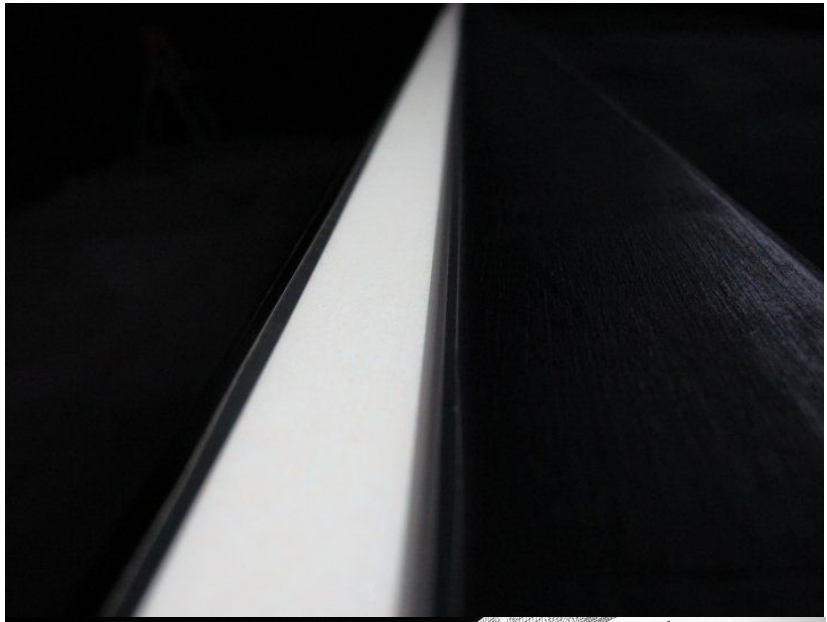
TERZETTO 1 & TERZETTO 2

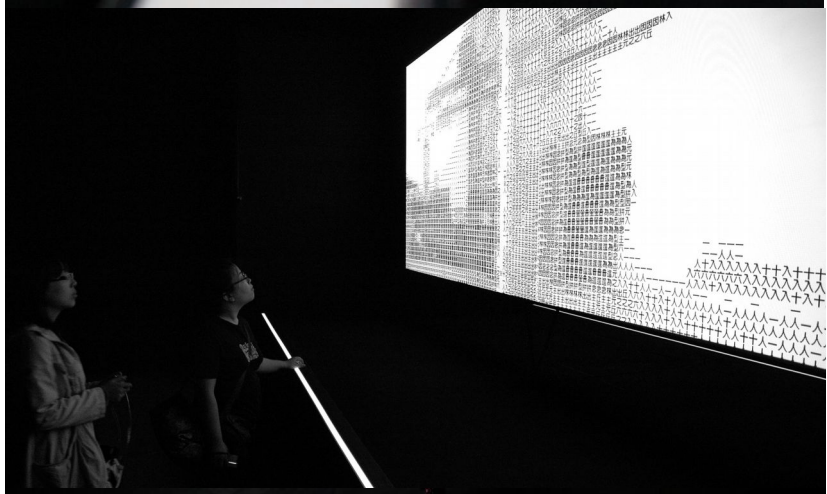
Couple d'installations interactives, 2009.
(Mur et tapis sensitif, vidéo-projection, création sonore spatialisée)

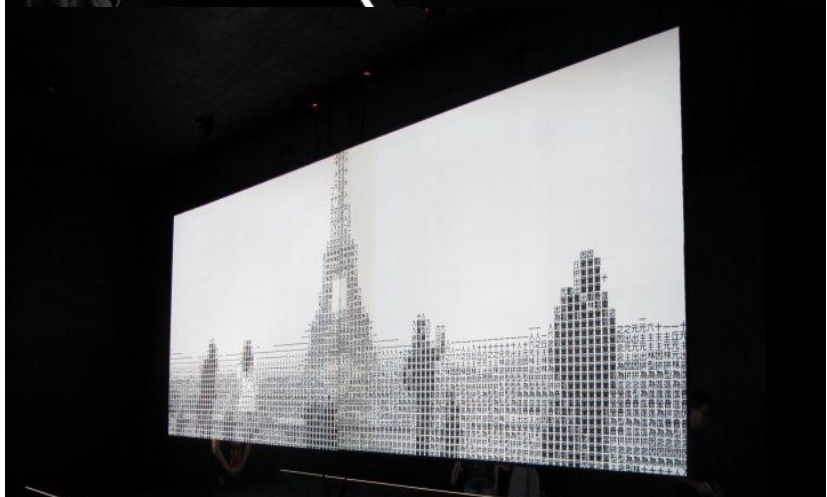
TERZETTO 1 & 2 est un couple d'installations interactives réalisées en collaboration avec le duo artistique *Active Creative Design* dans le cadre de l'exposition *Poem100* présentée au musée d'art contemporain de Taipei (MOCA). Les deux installations proposent la découverte d'une centaine de poèmes associée à la lecture d'un paysage évoluant sur 24h (TERZETTO1) ainsi que la naissance de textes issus 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.











Jing

Installation interactive, 2010.
(vidéo-projection, bandes électroluminescentes, caméras infra-rouge, création sonore spatialisée)

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 »

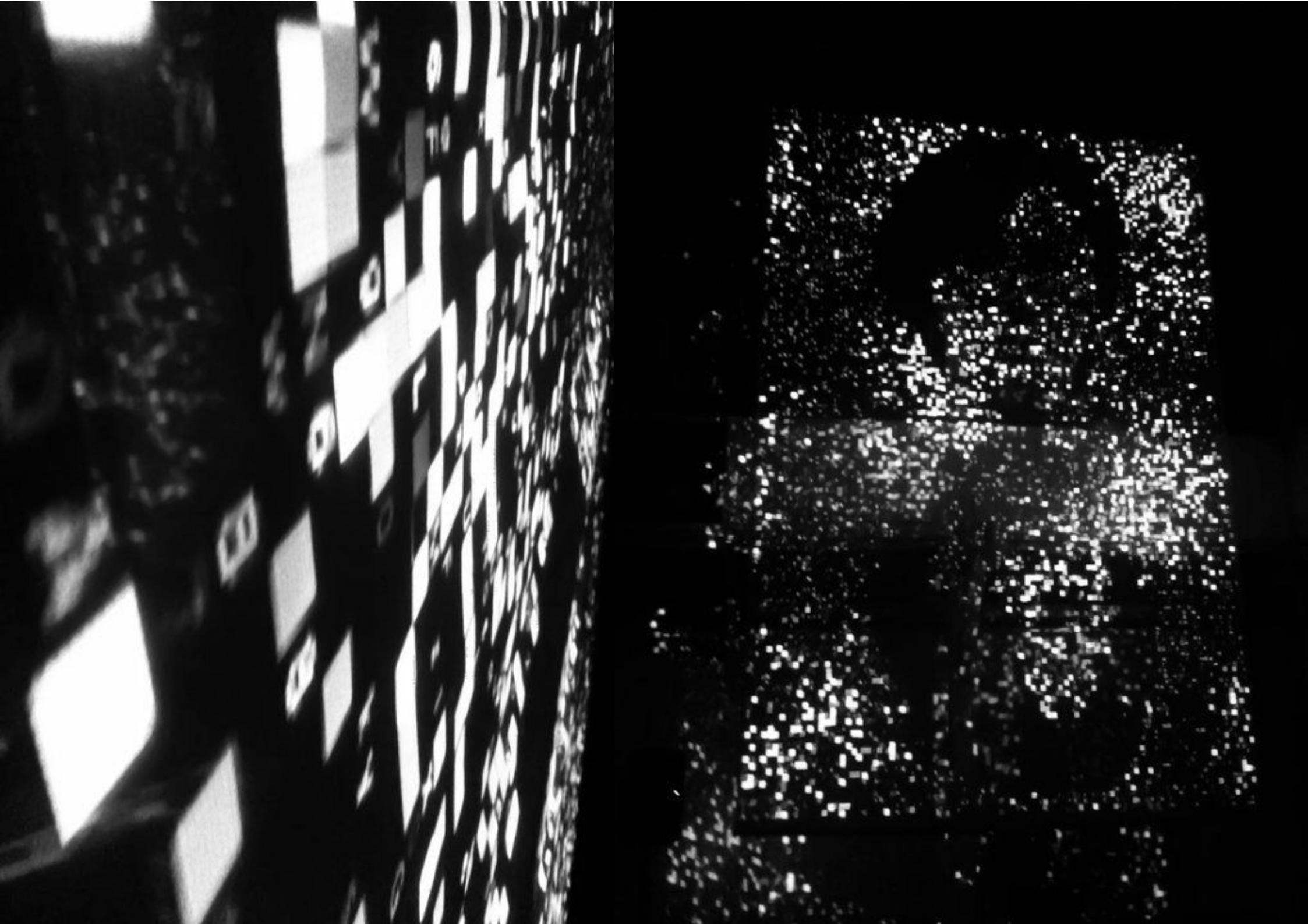
Le projet introduit donc deux représentations d'un paysage urbain issu de deux cultures différentes : le premier est culturel et historique, Paris, et l'autre industriel et moderne, Kaohsiung. Leur apparence très éloignée, est unifiée par un traitement graphique dérivé de l'ASCII art utilisant les caractères chinois traditionnels. Ceux-ci font vibrer un paysage à la limite de l'abstraction, contenant des mots propres aux deux cultures. En promenant sa main le long de l'image, le spectateur ouvre un « rideau » et libère ainsi les mots cachés qui deviennent lisibles.

ABCACD

Installation interactive + live audiovisuel, 2010.
(vidéo-projection, contrôleurs midi, live sonore spatialisé)

ABCACD est à la fois une installation et un live audiovisuel proposant d'explorer et de déstructurer le langage à travers des formes graphiques et sonores minimales. L'installation réalisée spécialement pour le festival VISIONSONIC dans une ancienne imprimerie, se transformait en une performance live chaque soir. Une encyclopédie médicale alimentait le projet et en modifiait sa forme graphique et sonore.

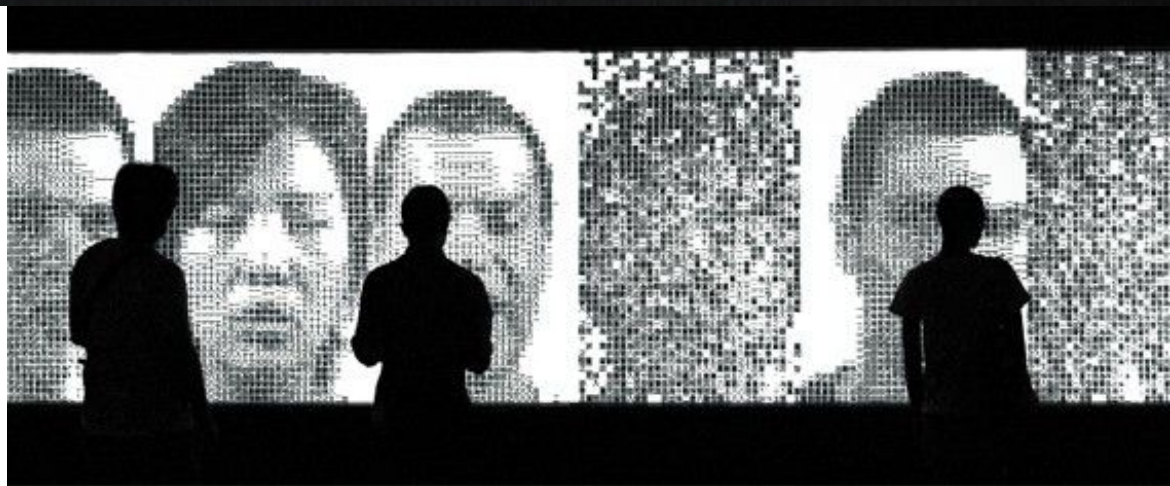
Réalisation d'un séquenceur permettant de contrôler le son et l'image.



News & Noise

Installation interactive, 2010.
(video-projection, transducteurs de surface)

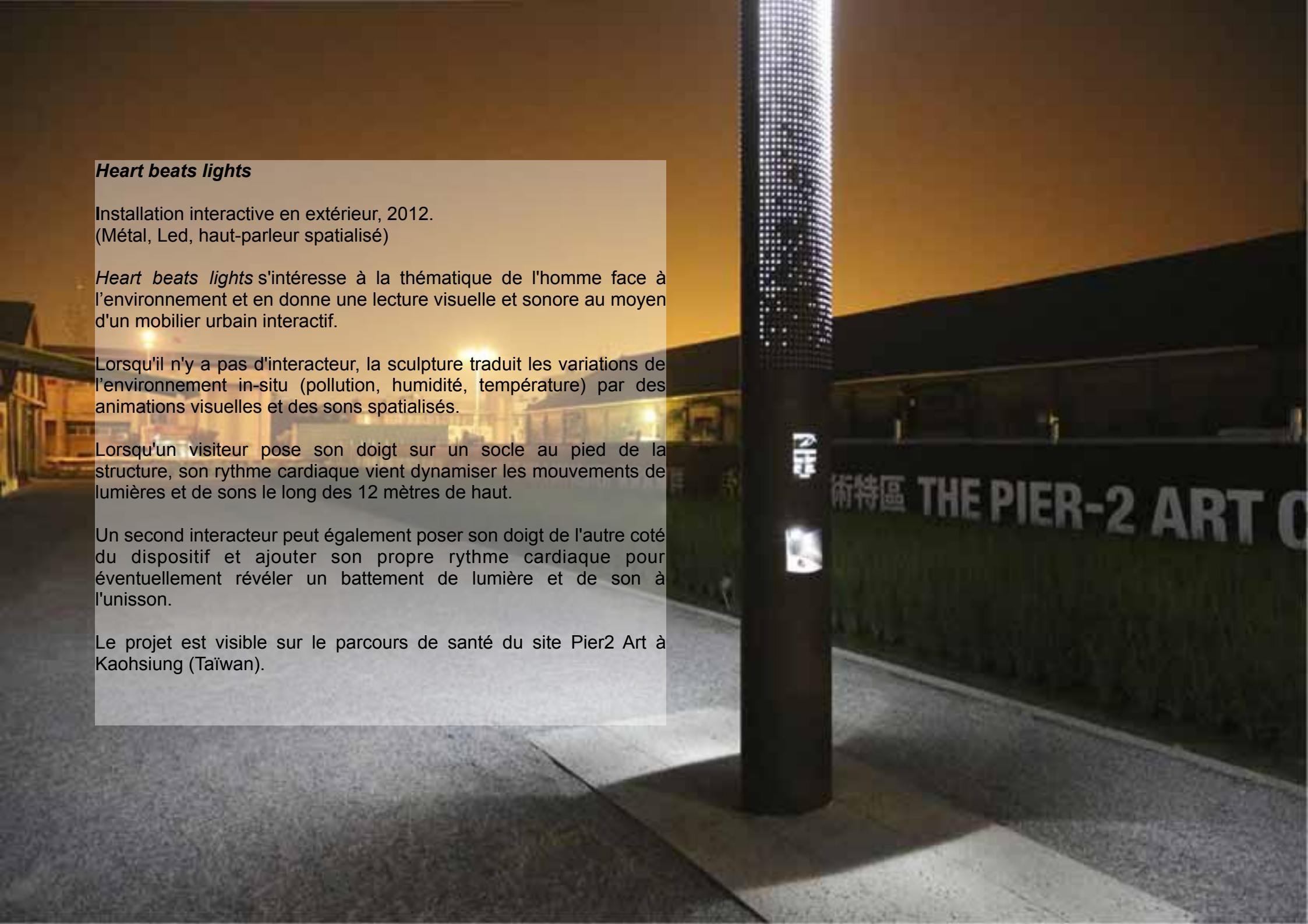
Perdu dans un bruit chaotique causé par la surcharge d'actualité issue des médias, le visiteur peut s'avancer devant un des huit panneaux interactifs de *News and Noise* pour pénétrer l'information et faire émerger un flux visuel et sonore. Huit haut-parleurs ultra directionnels ont été réalisés au plafonds pour que le spectateur soit isolé dans un espace sonore.



Cicada

Installation interactive, 2010.
(4 tableaux intégrant un écran LCD encastré dans le mur, 4 haut parleurs)

La notion de « sud » dans le monde peut se représenter à travers de multiples expériences. L'installation « Cicada » tente d'en donner une définition inédite et globale à travers les médias sociaux numériques. Sur quatre cadres sous verre suggérant une étude scientifique, les insectes voyagent et viennent se poser sur un panneau à chaque fois qu'une personne dans le monde apporte sa propre contribution à cette notion sur twitter. Ainsi, l'installation traduit cette idée du « sud » telle que la société humaine s'en fait au moment précis de l'exposition et à l'échelle de toute la planète. Une spatialisation sonore en temps réelle a été réalisée et le bruit grinçant de l'insecte semble traduire le bruit continu des flux réseaux.



Heart beats lights

Installation interactive en extérieur, 2012.
(Métal, Led, haut-parleur spatialisé)

Heart beats lights s'intéresse à la thématique de l'homme face à l'environnement et en donne une lecture visuelle et sonore au moyen d'un mobilier urbain interactif.

Lorsqu'il n'y a pas d'interacteur, la sculpture traduit les variations de l'environnement in-situ (pollution, humidité, température) par des animations visuelles et des sons spatialisés.

Lorsqu'un visiteur pose son doigt sur un socle au pied de la structure, son rythme cardiaque vient dynamiser les mouvements de lumières et de sons le long des 12 mètres de haut.

Un second interacteur peut également poser son doigt de l'autre coté du dispositif et ajouter son propre rythme cardiaque pour éventuellement révéler un battement de lumière et de son à l'unisson.

Le projet est visible sur le parcours de santé du site Pier2 Art à Kaohsiung (Taïwan).

WORKSHOP

Workshop et enseignements

Enseignant en interactivité & suivis de projets, pôle numérique des Beaux Arts (Paris), 2009-2019.
Workshop « Augmented curiosities », département Design et communication visuelle, Kun-Shan University, Tainan (Taïwan) 2019.
Workshop design numérique, Ecole de Communication Visuelle (Paris) et EPSAA (Ivry sur seine), 2015-2018.
Workshop AAD Paris, Amiens & Shanghai, 2014-2018.
Chargé de cours « Pratique des nouveaux médias » en Arts plastique et Art du spectacle - Université Picardie Jules Vernes, 2015.
Professeur invité, département animation, Nankin Southest University (Chine), 2014.
Professeur invité, département Design et communication visuelle, Kun-Shan University, Tainan (Taïwan) 2013-2014.
Workshop « Reshaping space using light », Nankin South-East University, département d'architecture (Chine), 2013.
Workshop « Outils pour la création sonore », Lieu Unique, Nantes, 2013.
Workshop « Méandre », Kontact Sonore, Chalon sur saône , 2013.
Workshop « Input, Output » Digital Art Center, Taipei (Taïwan), 2010.
Workshop « Pure Data & Arduino » A-Maze festival, Berlin, 2009.
Workshop « Pure Data / Processing », Kaohsiung Chinese Character Arts Festival (Taiwan), 2012.
Workshop Pure Data, espace multimédia, Centre culturel Saint-Exupéry, 2011.
Workshop Pure Data, APO33, NANTES, 2011.
Workshop Pure Data & Méandre, Festival, Zoophonic, 2012
Workshop « Création d'interfaces graphiques 3D temps réel », Beaux Arts de Valence (ERBA), 2008.
Chargé de cours, traitement numérique de l'image et du son, Université PARIS 8, 2006-2009.

Conférences

« Creative tools for creative digital artworks », Shih Chien University, département Fashion design, 2019.
« MIGRATIONS : flux, frontières, numérique », 12e Rencontres Passeurs d'images, Gaité lyrique, 2015.
« Creative digital artworks », Shih Chien University, département Fashion design, 2014.
« Digital artworks & mapping» Nankin South-East University, architecture department (Chine), 2013.
« Visual aesthetic and design under the age of cloud concept », Kunshan University, 2013.
« Taiwan Exhibition Display Technology Seminar », Taipei, (Taïwan), 2012.
« Numérique, arts et accessibilité », Théâtre la science, Cap Sciences, Bordeaux, 2011.
« International conference on serious games », e-virtuoses 2011, Le phénix, Valenciennes, 2011.
« Net Art: identité numérique, nouvelles temporalités », BNF, Paris, 2009.

Expositions

L’Écho de la mer, institut Français d’Essaouira, Maroc, 2019.
Les Safra’Numériques, Le safran, Amiens, 2019.
Coup de tête balayette, Trempolino, Nantes, 2019.
Bibliothèque municipale de Lyon, 2018.
WANNA x, La Cité Fertile, Pantin, 2018.
Festival Rock en seine, espace Hall of fans, Saint-cloud, 2018.
Cérémonie des Ping Award, Auditorium de la Cité des Sciences et de l'Industrie de Paris, 2018.
Festival Zero1, La Rochelle, France, 2018.
Laval Virtual 2018, Laval, France, 2018.
Unlike, Chapelle des Augustins, Poitiers, France, 2016.
Sound Exploring Body ,Galerie Sinpinkpier, Kaohsiung, Taïwan, 2015.
Visual aesthetic and design under the age of cloud concept – Kunshan University, 2013.
F.A.N, verrière le buisson, Colombier, France, 2012 – 2014.
Les arts numériques à l'hôpital, Hopital expo, 2012.
Nuit numérique, Centre Culturel Saint-exhupéry, Reims, France, 2012.
Serendip Festival, Paris, France, 2011.
Nuit blanche, Metz, France, 2011.
Parcours Interactif #4 , Regards d’artistes sur les médias sociaux, Cap science, Bordeaux, France, 2011.
L'entorse festival, condition publique, Roubaix, France, 2011.
La Marionnette dans tous ses états, Maison Folie Moulins, Lille, France, 2011.
Visionsonic Festival, Imprimerie 168, Paris, France, 2010.
Bains Numériques Festival, Enghien-les-bains, France, 2010.
The Delight of Chinese character Festival, Kaohsiung, Taïwan, 2010.
Festival Shanghaï / Taïpei, World Expo 2010, Shanghaï, China, 2010.
Corpus A, gare numérique, Jeumont, France, 2010.
A Maze interact Festival, Berlin, Allemangne, 2010.
Light and Space, Ecole Nationale Supérieur des Arts Décoratifs, France, 2009.
E-magiciens, LeLab, Valenciennes, France, 2009.
Kontact sonore Festival, Chalon-sur-saône, France, 2009.
Poem100 festival, MOCA, Taipei, Taïwan, 2008.
Filmer la musique, Point éphémère, Paris, France, 2008.
Hacker Space Festival, Paris, France, 2008.
Laval virtual, Laval, France, 2008.
Sloveniarof, Maribor, Slovenie, 2007.
Eniarof 0.2 Festival , Aix-en-provence, France, 2006.