

Raphaël Bastide

Portfolio

01 2023

<http://raphaelbastide.com>

bonjour@raphaelbastide.com

J'invente des objets, des programmes, des pièces sonores et performances, des instruments et des outils. J'enseigne en école d'art et de design, la culture numérique et le design graphique. Je suis utilisateur et partisan du logiciel libre, et je publie la plupart de mon travail sous des licences free software. J'ai co-initié PrePostPrint, je maintiens Use & Modify et Fragile Forge, où vous pouvez trouver une liste d'outils que j'ai conçus. Je fais aussi partie de Velvetyne Type Foundry. Je vis et travaille à Montreuil, France.

Ce qui suit est une sélection de travaux. N'hésitez pas à me demander une liste complète de mes projets, par email.

Fungal

2022

<https://fungal.page>

Zine riso 16 pages, 3 stickers, page web

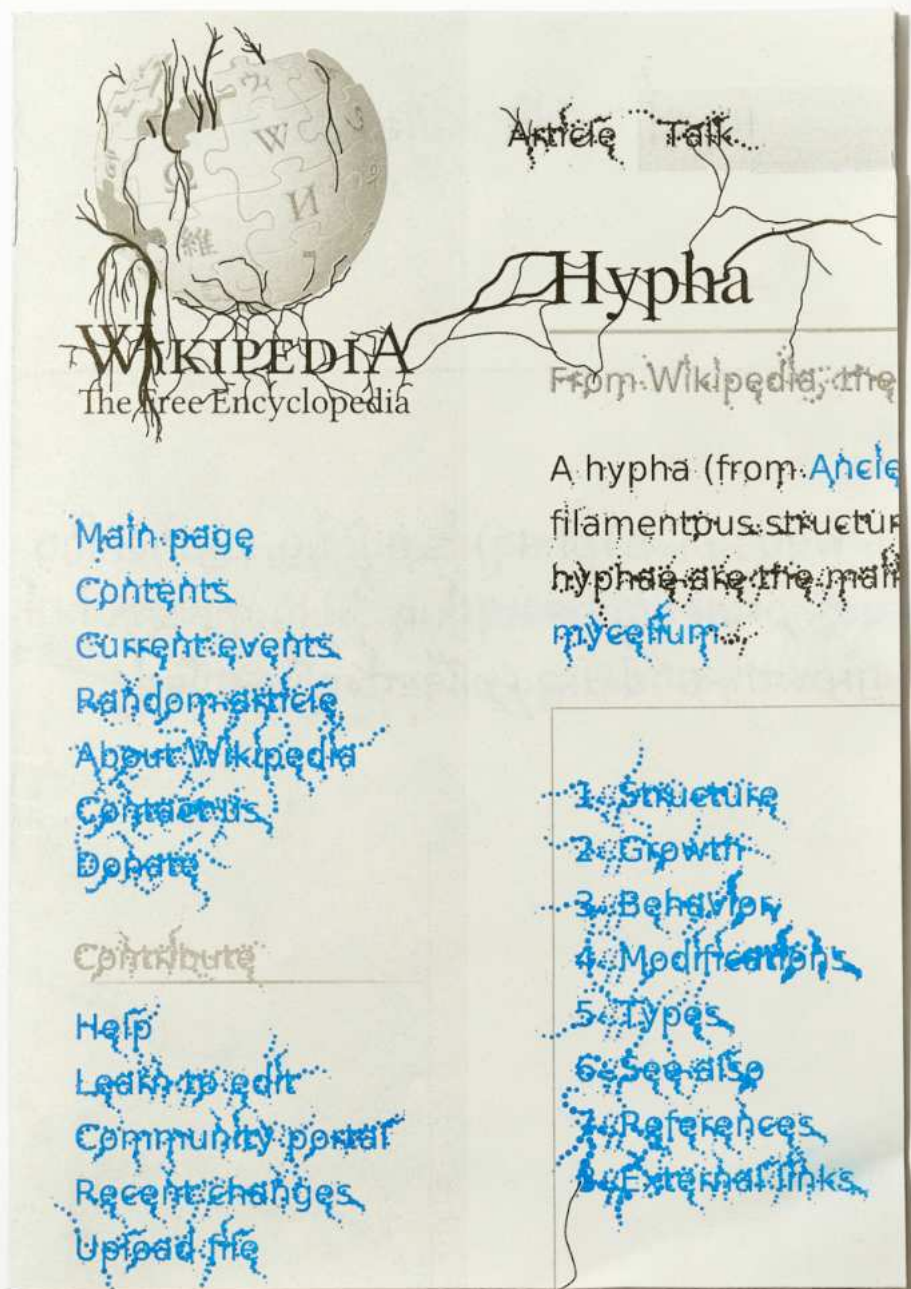
Ce projet est un hommage à Wikipédia, l'un des sites les plus importants du *World Wide Web*. Cette encyclopédie collaborative a maintenant 21 ans et je suis encore fasciné par la façon dont elle a changé notre relation à la connaissance. Wikipédia représente également un exemple réconfortant de ce que l'humanité peut faire : collaborer bénévolement sur le plus grand projet de partage de connaissances de notre histoire. Je considère Wikipédia comme le descendant des encyclopédistes des Lumières et du mouvement du logiciel libre. Ce projet fait par et pour les utilisateur·ices, est l'un des beaux vestiges de l'utopie des premiers webs.

Wikipédia n'est pas parfaite (manque de diversité, modération...), et cette encyclopédie reste un système fragile. Pourtant, je tenais à l'imaginer comme un vestige post-humain, un artefact envahi par des figures biomorphiques et une typographie proliférante. Mon travail se concentra rapidement sur l'élaboration d'ornements organiques, modifiant l'interface de l'encyclopédie, sa typographie, les figures, ainsi que le logo Wikipédia lui-même.

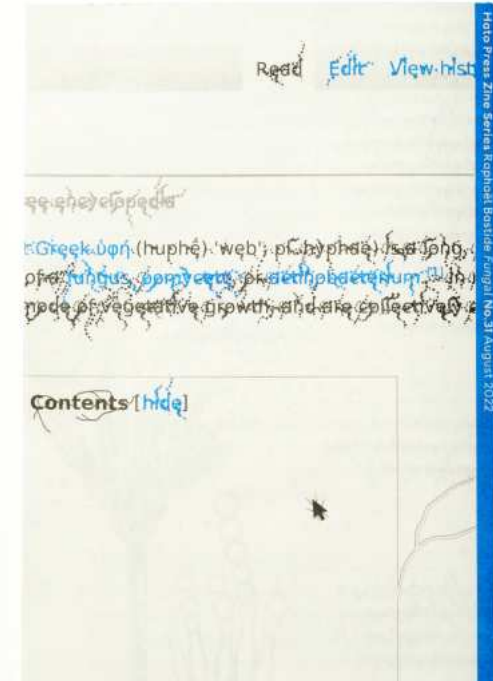
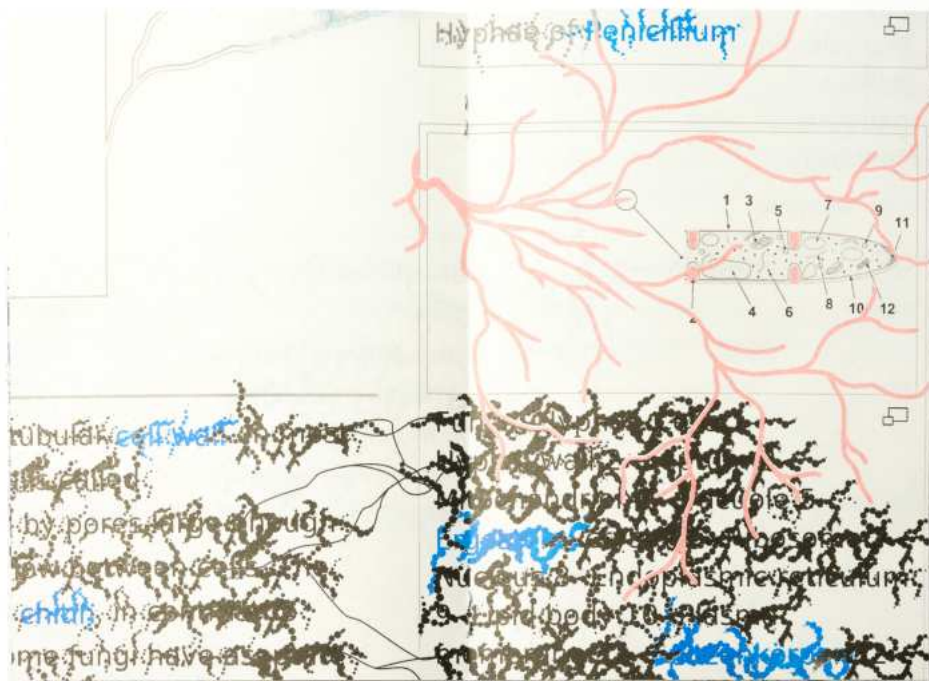
Ce projet est composé d'un fanzine de 16 pages, d'un pack d'autocollants, d'une page web et d'une [fonte libre]([libre font](#)).

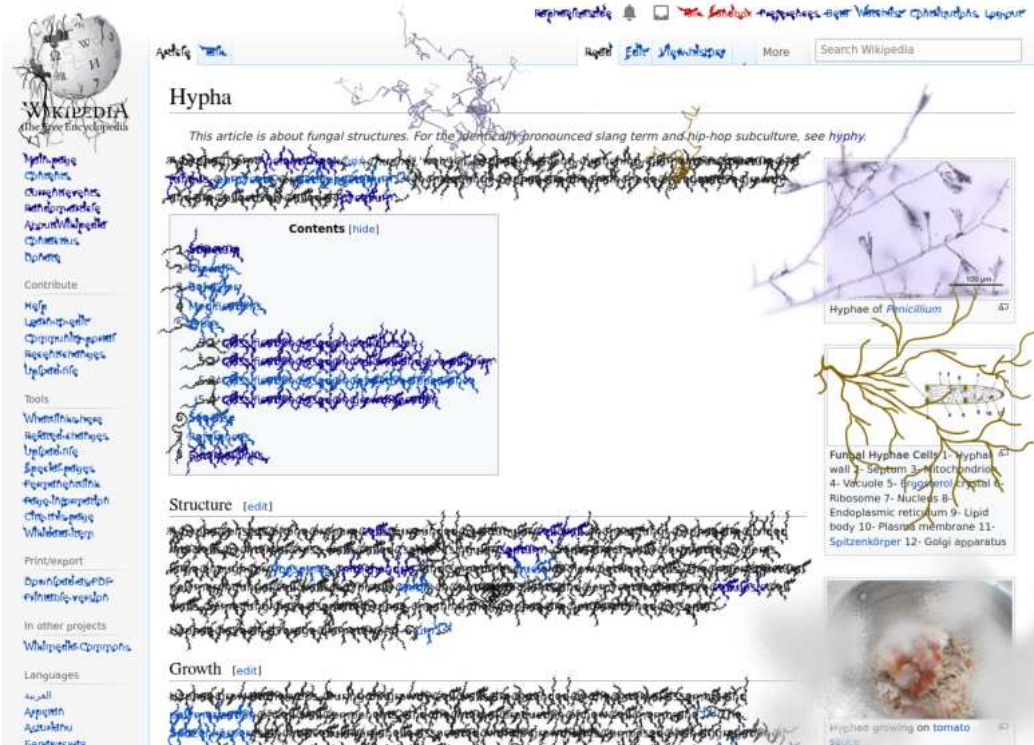
Publié par Hato Press, [disponible à la vente](#).





Couverture du zine *Fungal*





Capture d'écran de la page web <https://fungal.page>



Sticker: Invaded Wikipedia Logo 3/3

Where Fears Hide

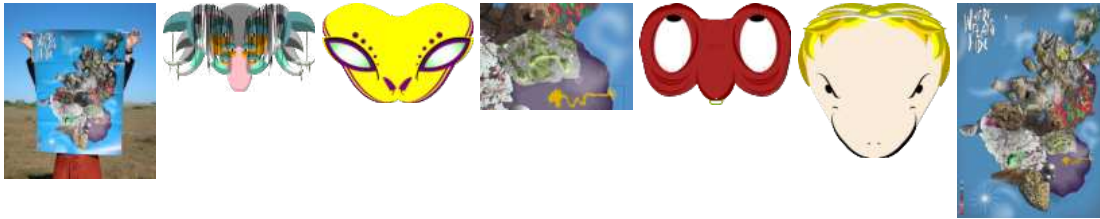
2022

<https://where-fears-hi.de>

Affiche, stickers, page web

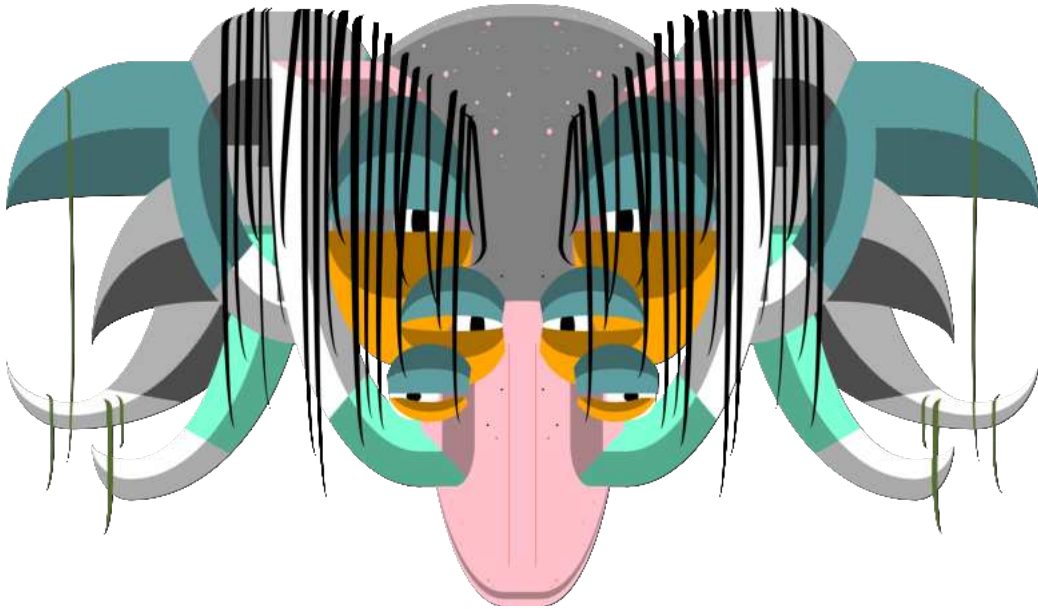
Cette carte est un outil pour apporter la lumière sur les forces ténébreuses qui constamment, façonnent nos existences. Cette carte est notre arme, car nommer les peurs, c'est les combattre.

Édité par LeMégot éditions.





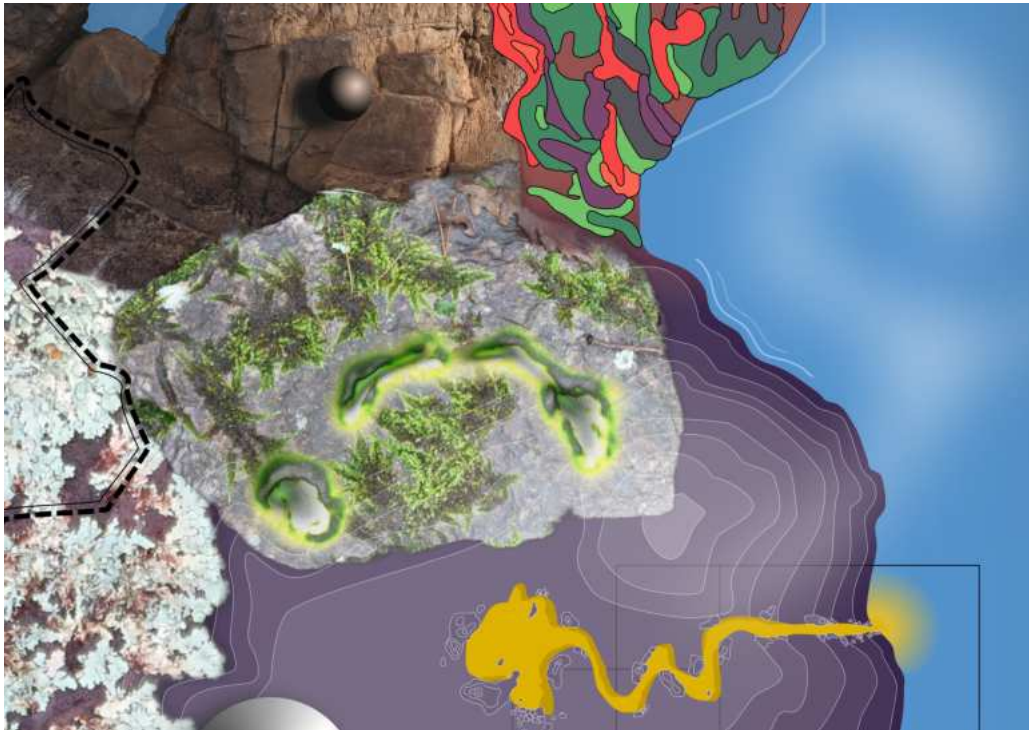
Poster A1



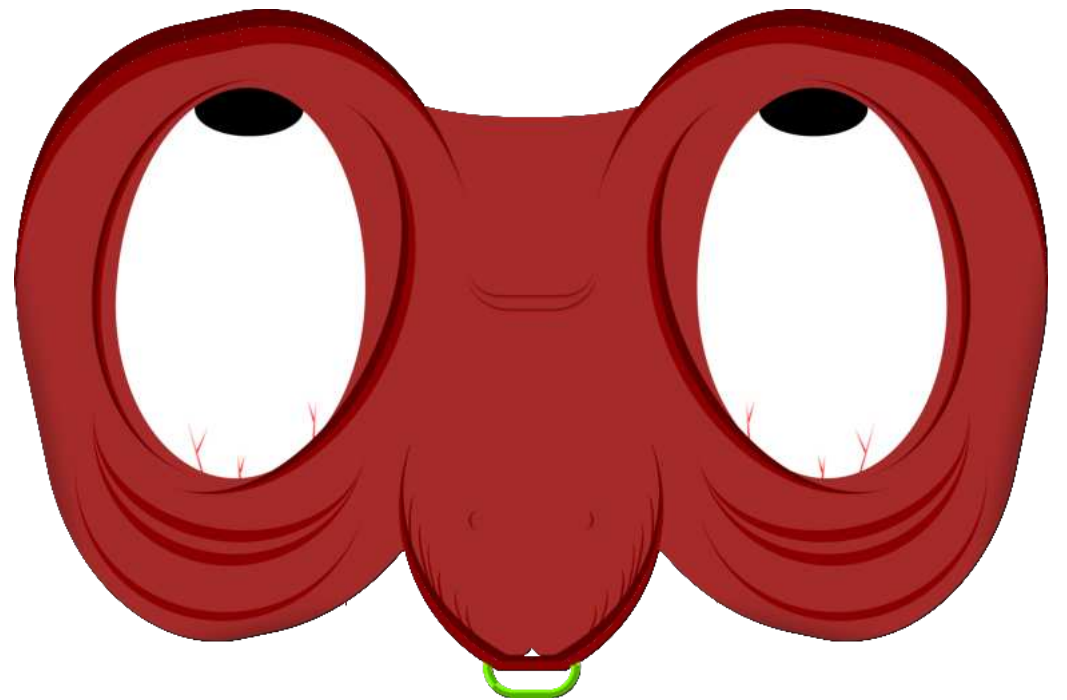
Balem



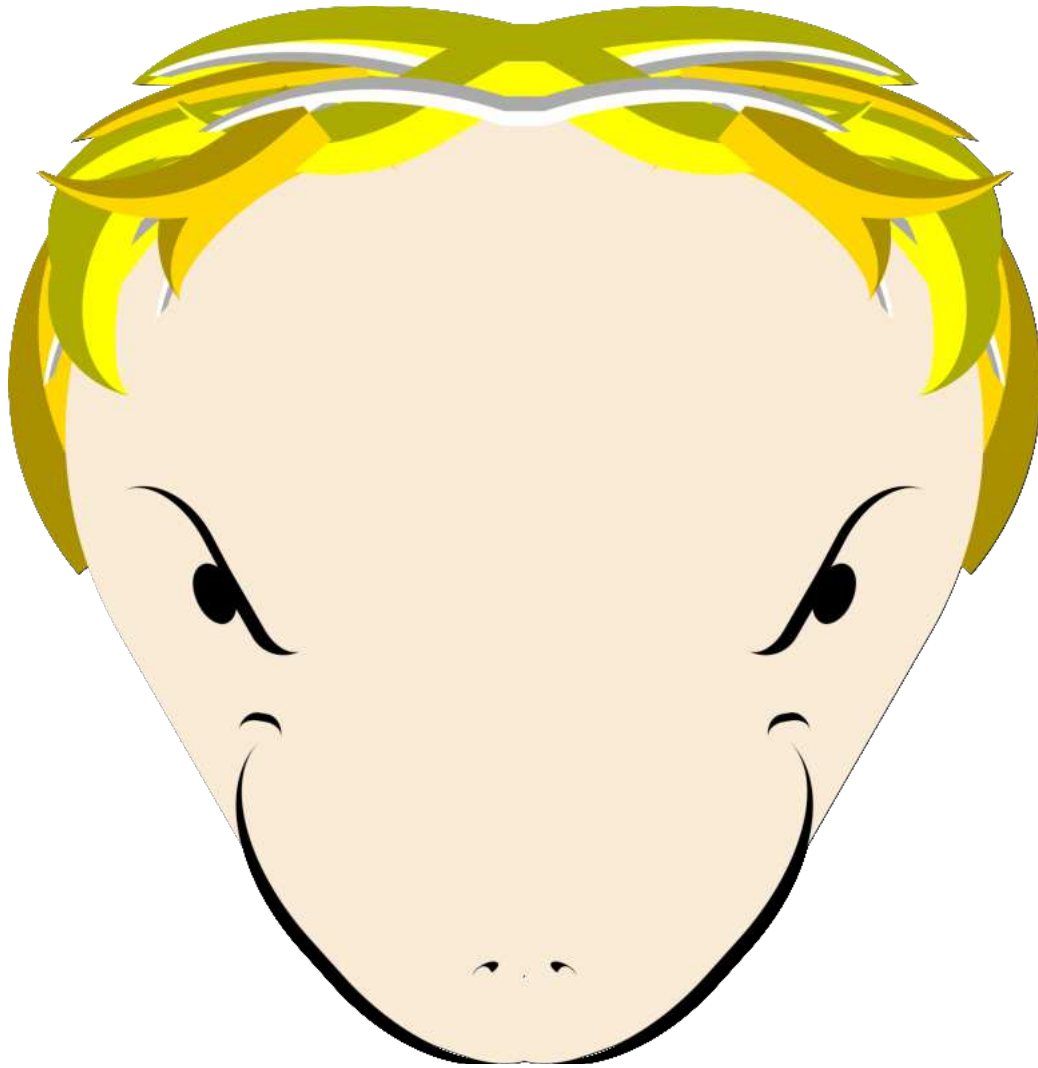
Heklenaes



Détail de la carte



Mulss



La carte des peurs

Cascade

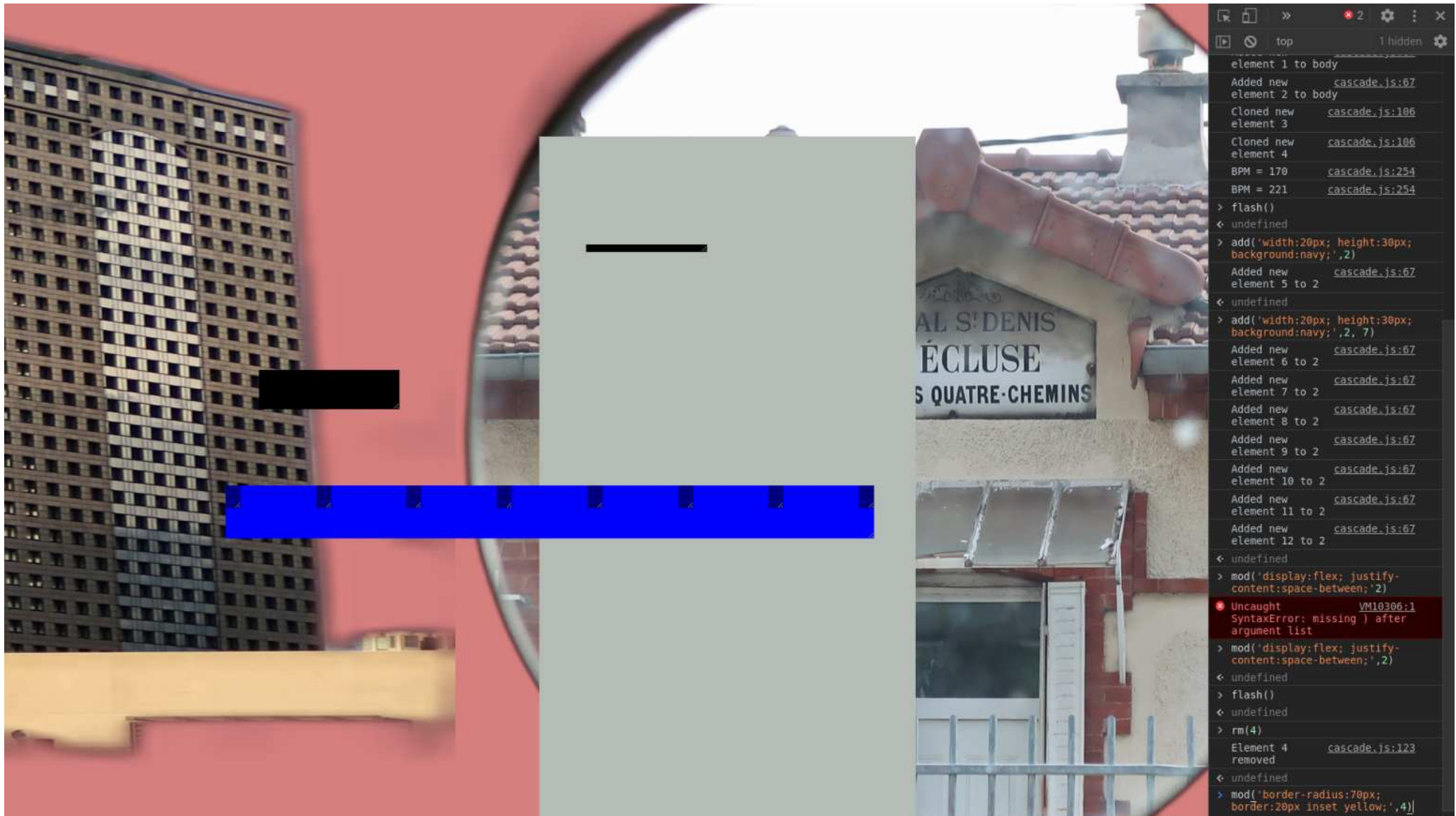
2021

<https://raphaelbastide.com/cascade>

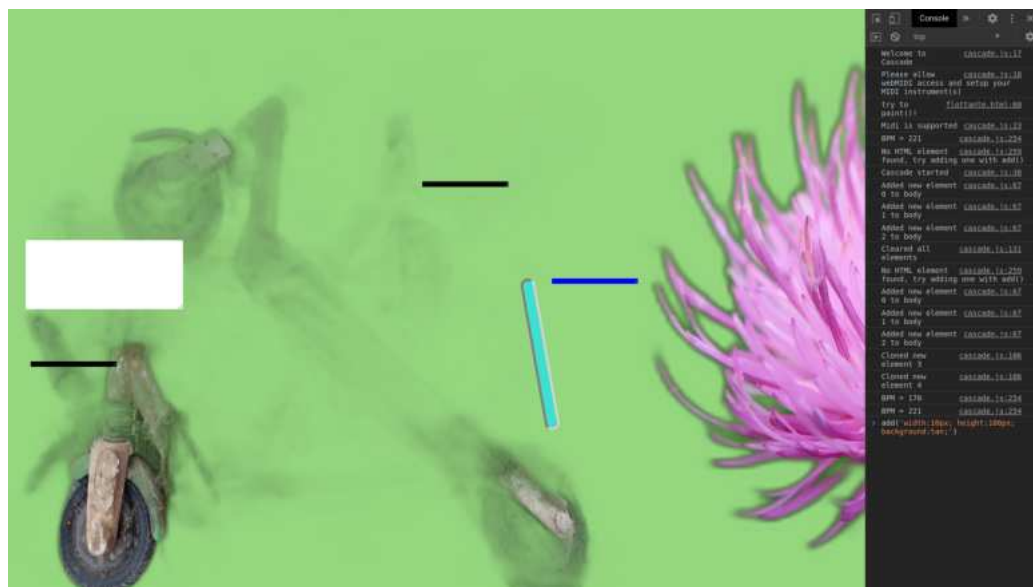
Environnement de live-coding

Utilitaire de live coding permettant de créer des pièces sonores et visuelles et des performances live. Cascade interprète des pages web en son, et se base sur le standard web, Cascading Style Sheets (CSS).

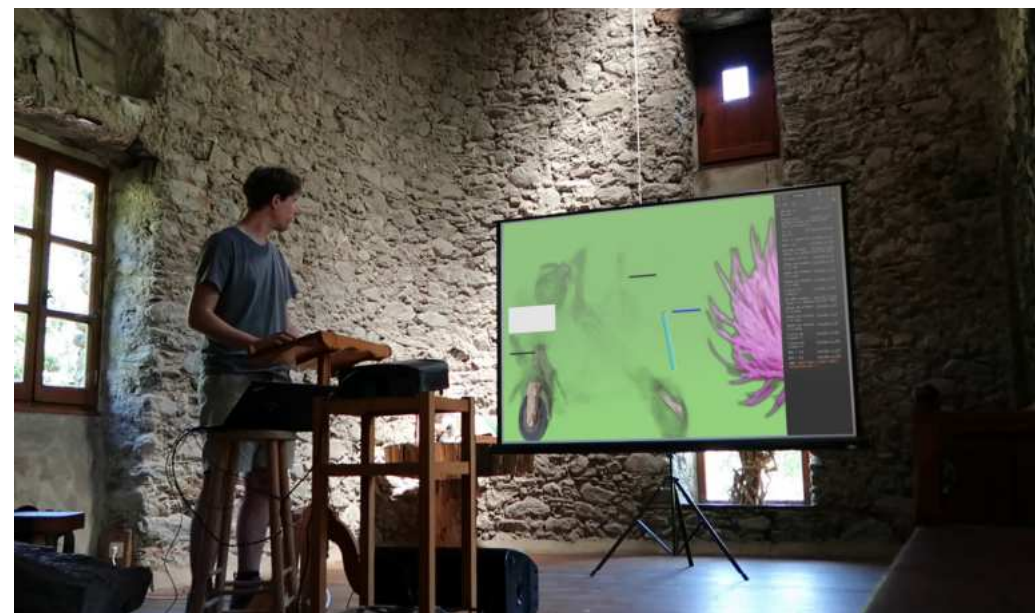




Capture d'écran d'une session sur Cascade



Capture d'écran d'une session sur *Cascade*



Performance *Cascade* dans la Chapelle de Villeméjane

empathi.cc

2020

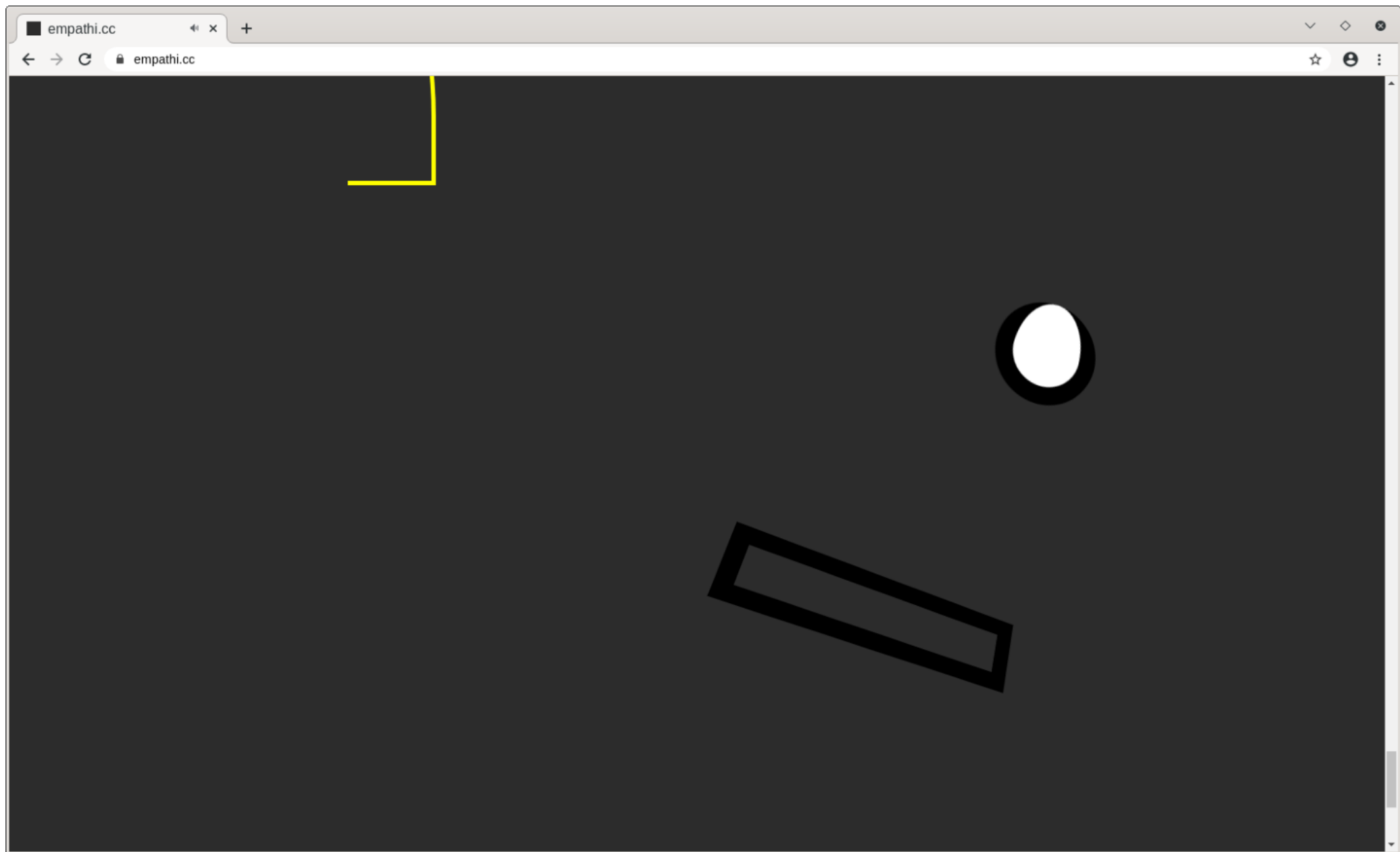
<https://empathi.cc>

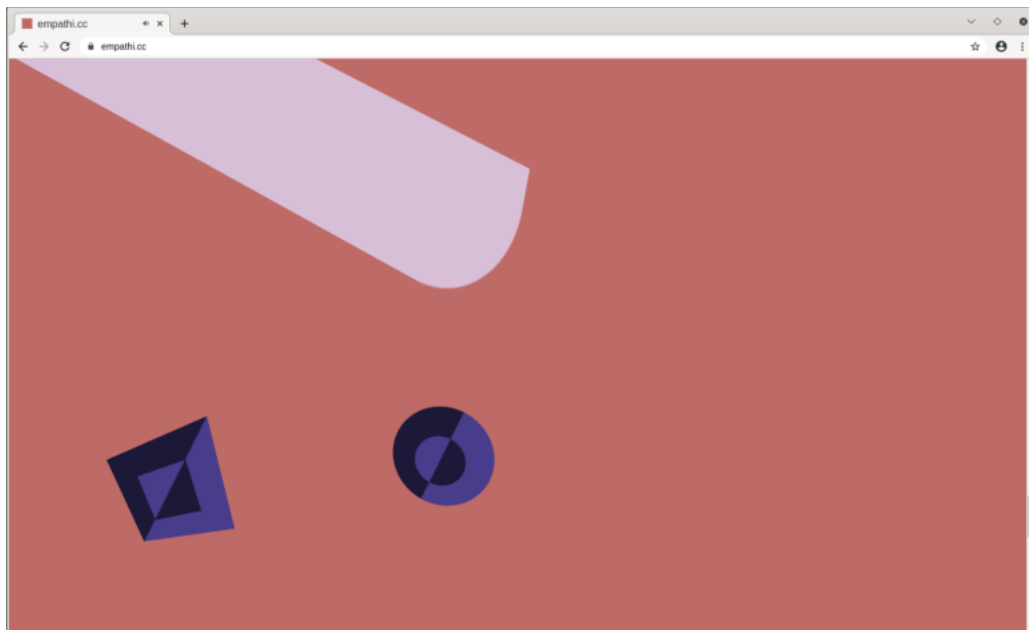
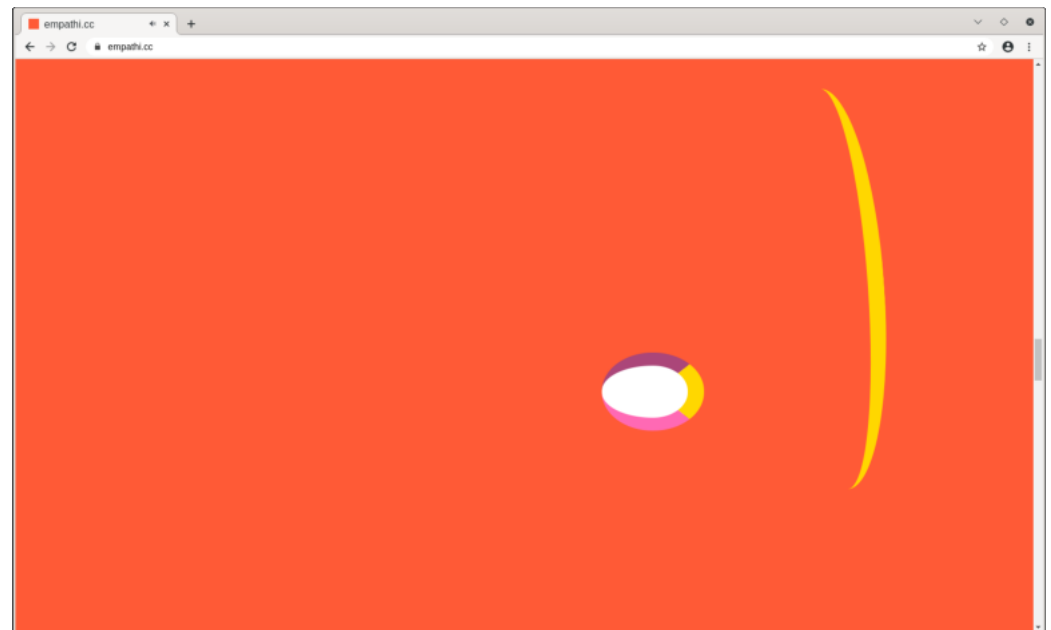
Page Web : HTML CSS and Javascript

La capacité à comprendre et à partager les sentiments et les problèmes des autres est connue sous le nom d'empathie. Sur la page web empathi.cc se trouve un élément graphique qui peut être déplacé et peut imiter les attributs visuels de ses objets graphiques voisins. Le transfert de style entre les éléments de la page peut être considéré comme une version minimale de l'empathie, où la distance entre les objets déclenche des mutations visuelles. Par conséquent, l'objet graphique principal se voit attribuer des styles accumulés en fonction de son chemin.

Réalisé pour l'exposition en ligne [Come Closer](#), curation par Anne Schwanz.





Capture d'écran d'*empathi.cc*Capture d'écran d'*empathi.cc*

evasive.tech

2020

<https://evasive.tech>

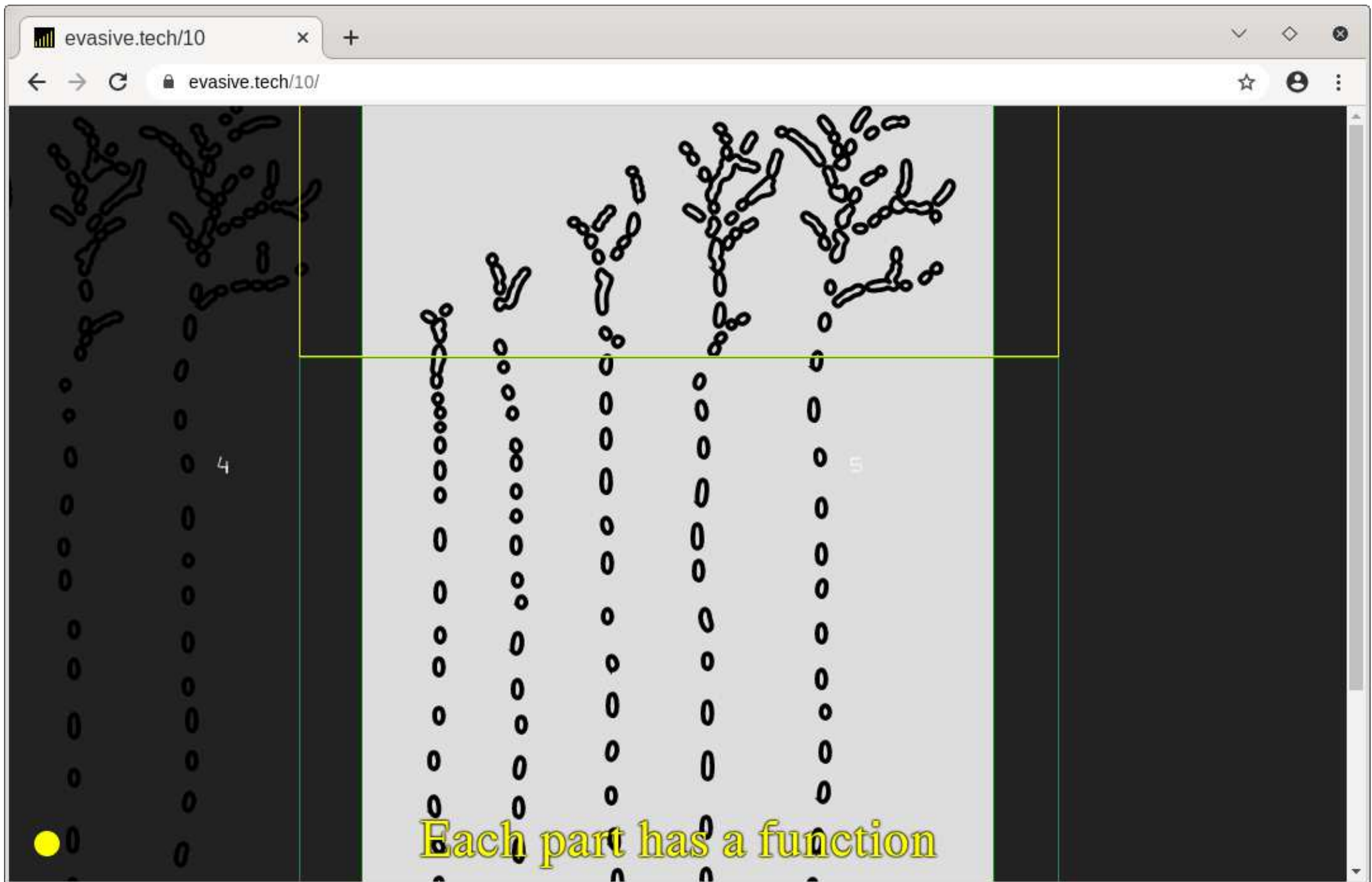
35 pages web

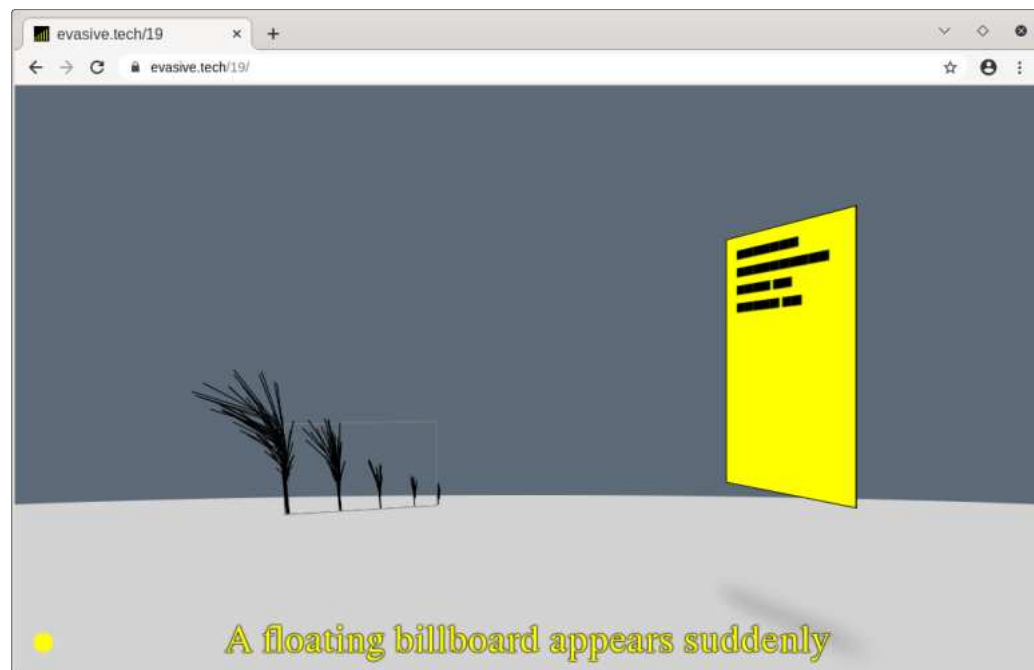
evasive.tech est une performance quotidienne de création en ligne développée tout au long de la période de quarantaine du COVID-19 (35 jours à partir du 17/03/2020). Réalisées avec les technologies web, les pages web du corpus evasive.tech forment une série d'épisodes graphiques interactifs, chacun étant imaginé et codé quotidiennement et partageant un récit imaginé et écrit spontanément.

Cette performance devint une tentative de retranscrire le sentiment d'éco-anxiété provoqué par les épisodes de la COVID-19, dans un récit linéaire, fait de 35 tableaux numériques.

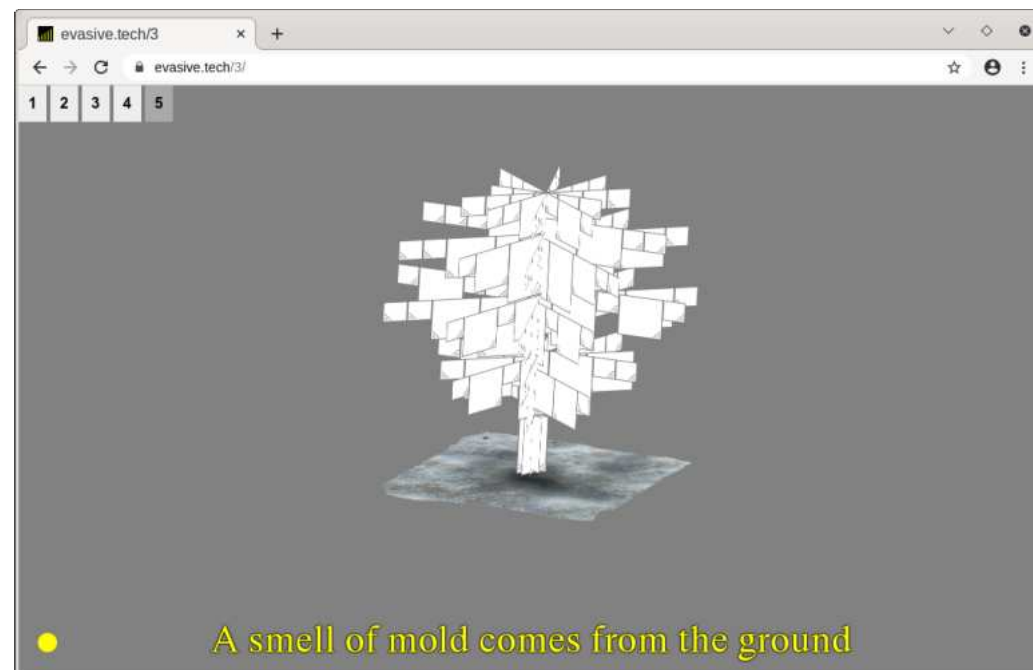
Article Liberation 2020: [Les codes informatifs de Raphaël Bastide](#)



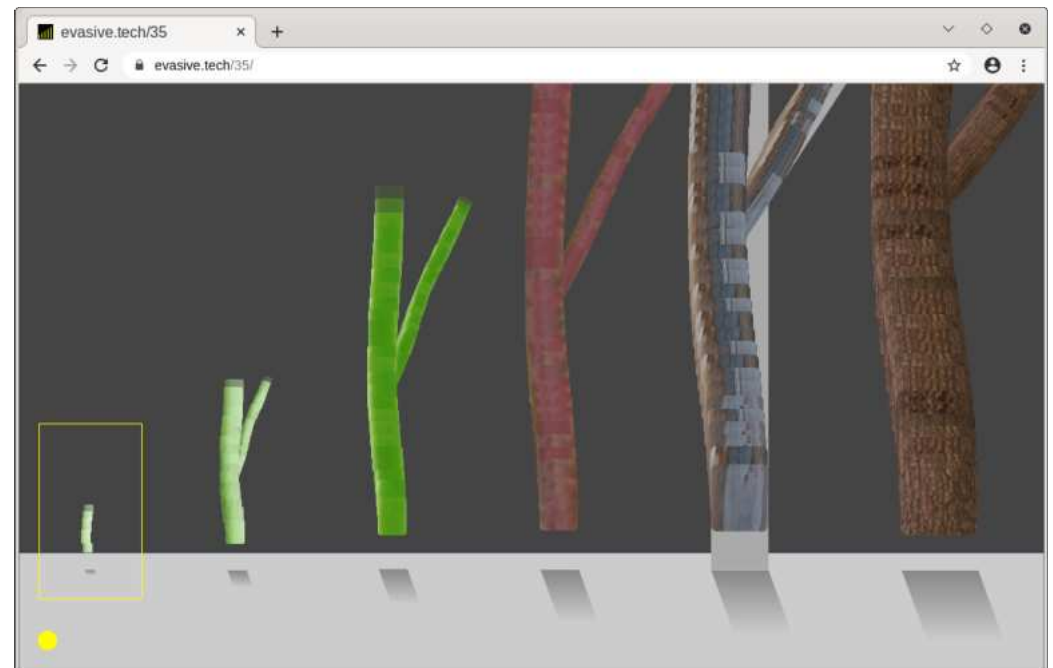
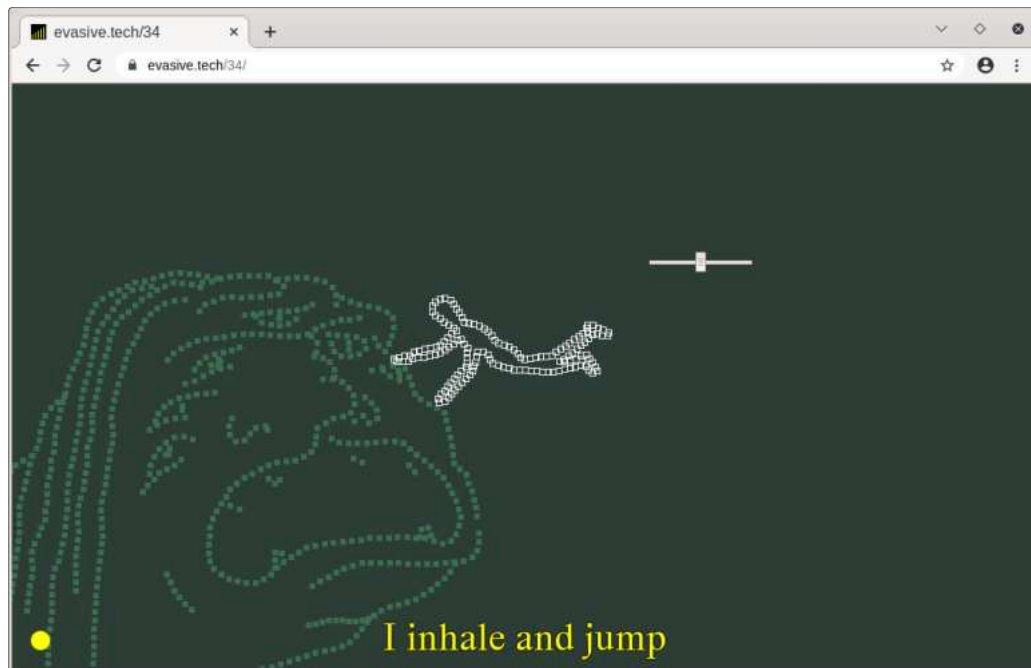


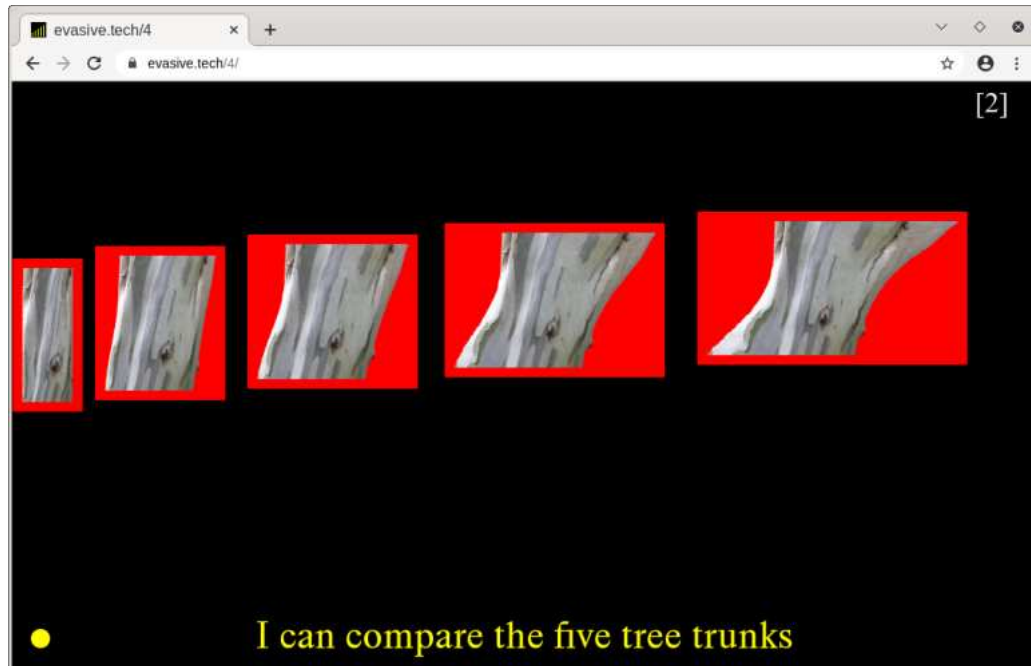


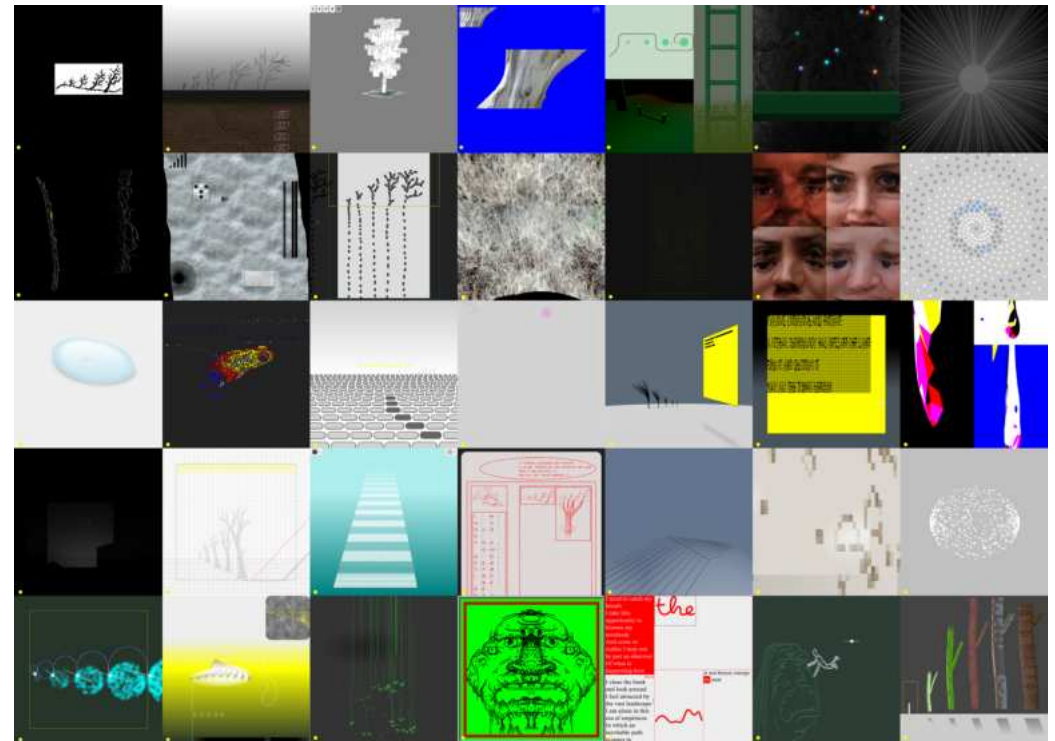
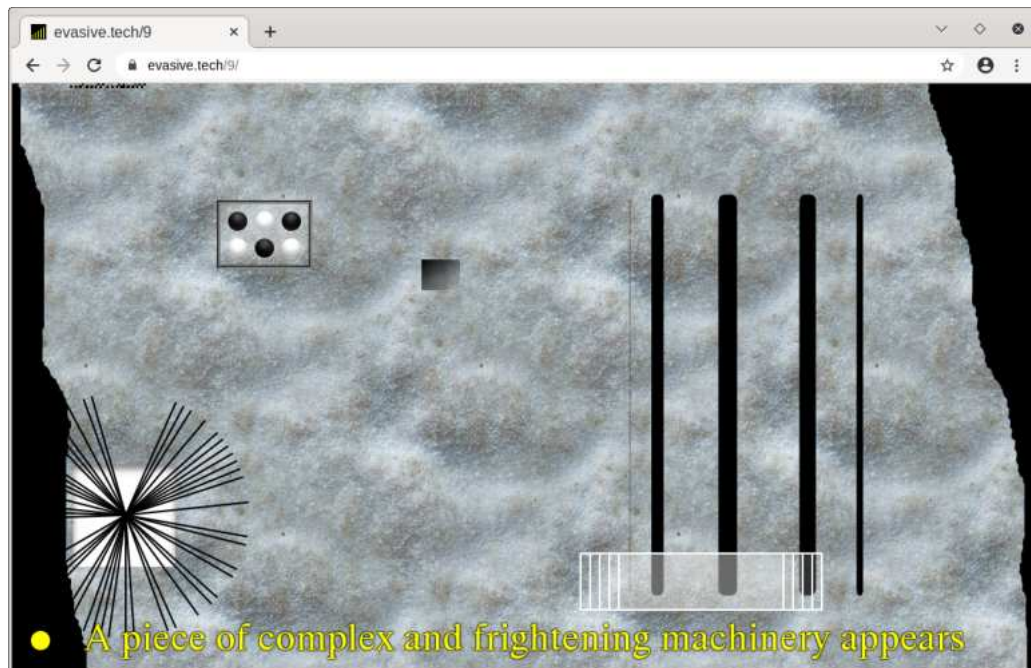
Capture d'écran de <https://evasive.tech/19>



Capture d'écran de <https://evasive.tech/3>







otherti.me

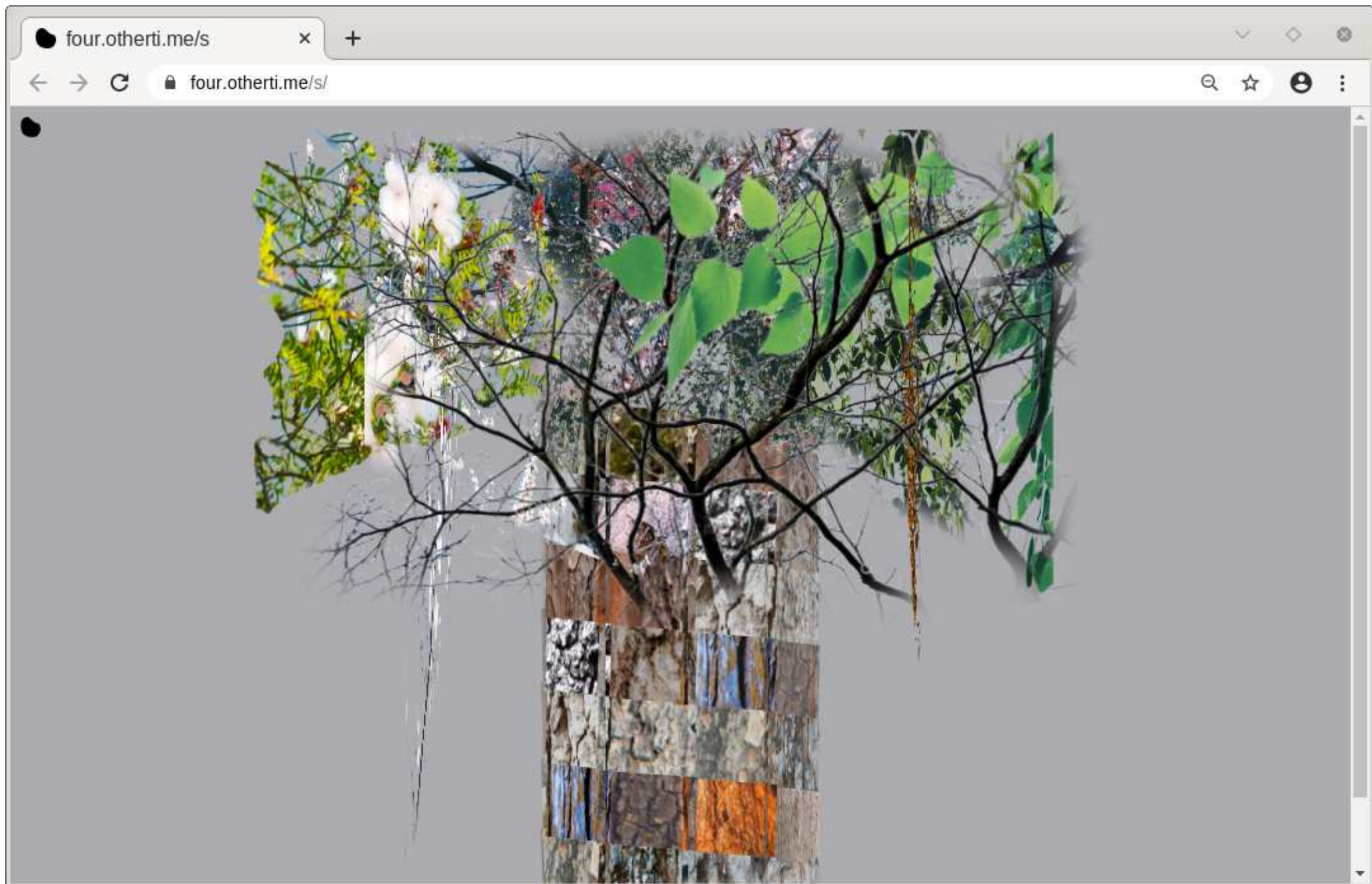
2019

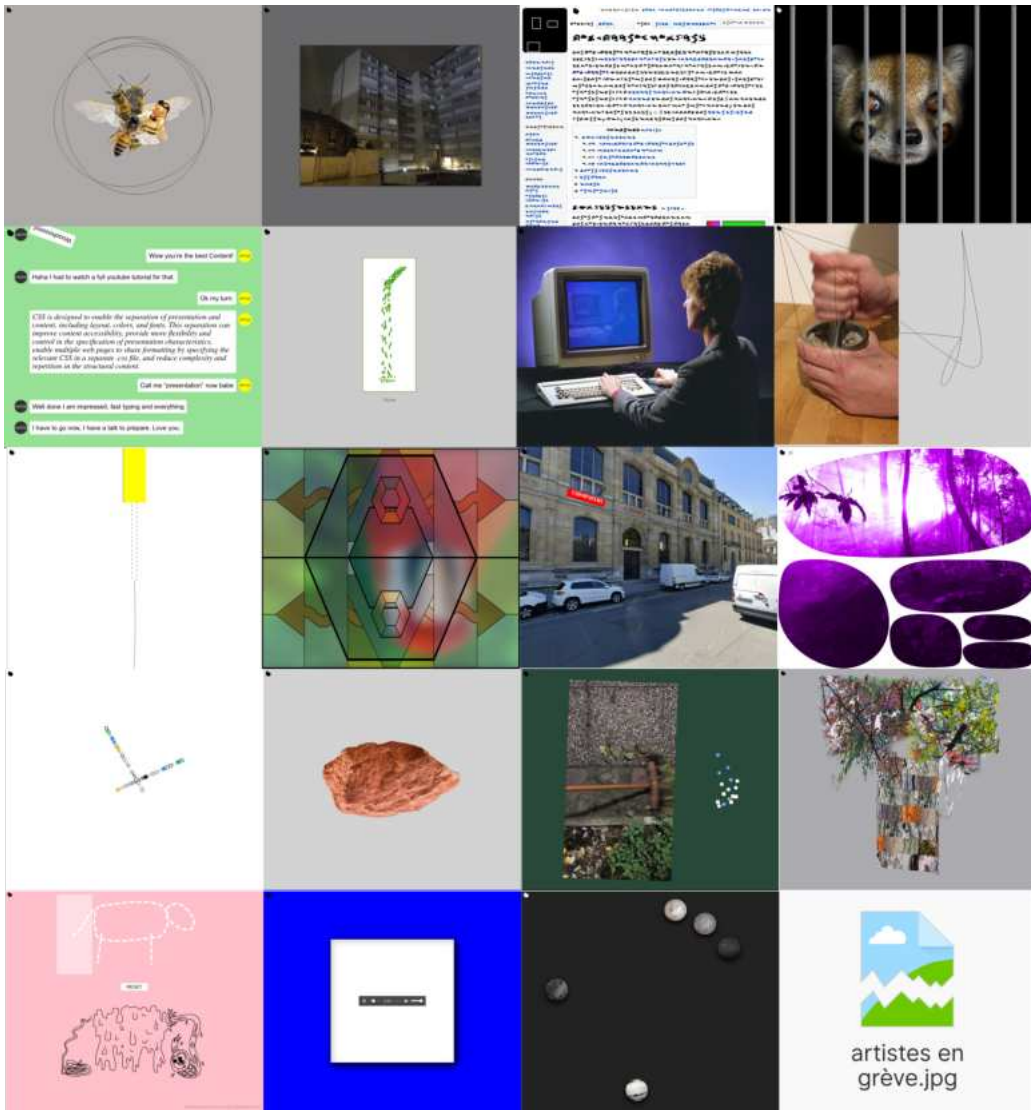
<https://otherti.me>

30 pages web

otherti.me est un corpus de 30 œuvres en ligne réalisées pendant 30 jours consécutifs. Inspiré par des événements quotidiens simples, de la cuisson du pain au balayage des feuilles d'automne, j'ai utilisé la photographie, le dessin, le code, la prise de son et l'enregistrement, pour extraire une idée de chacun des 30 jours.

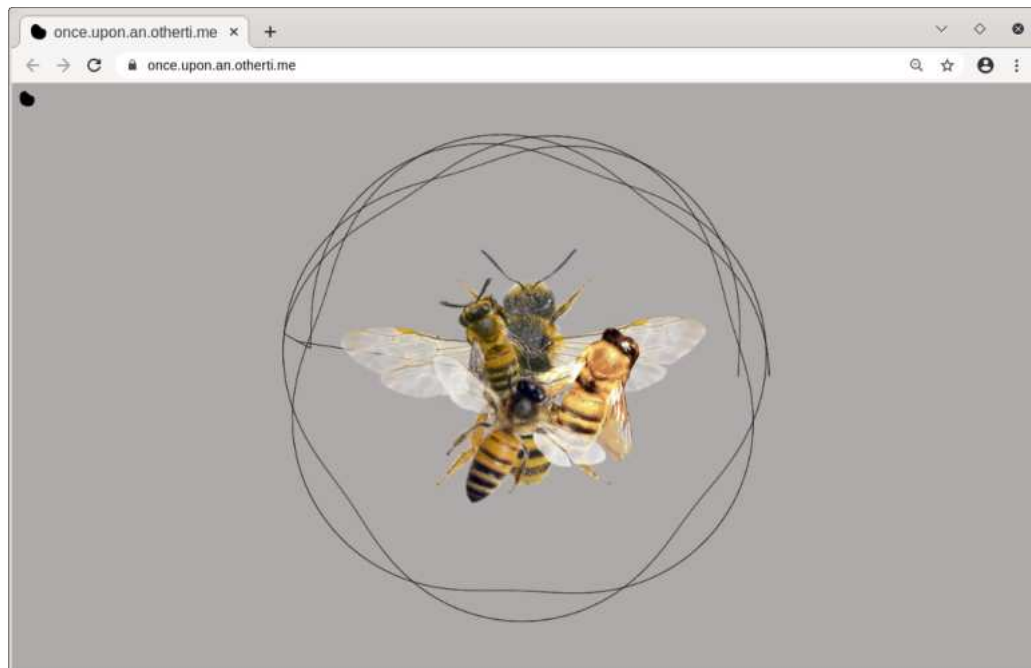




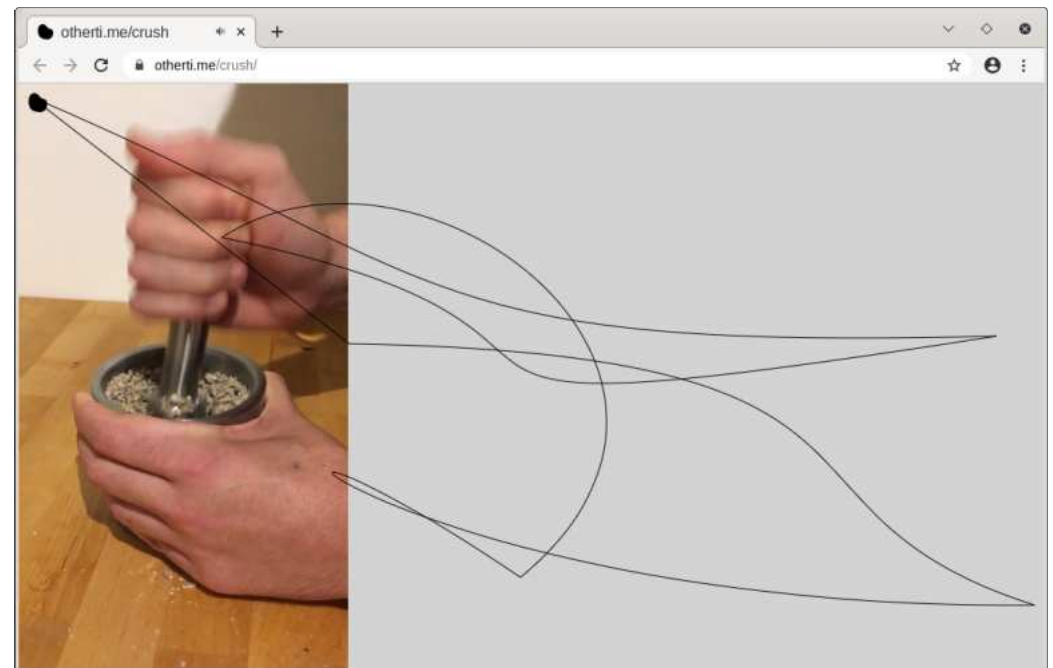


Capture d'écran des 20 premiers jours de la performance *otherti.me*

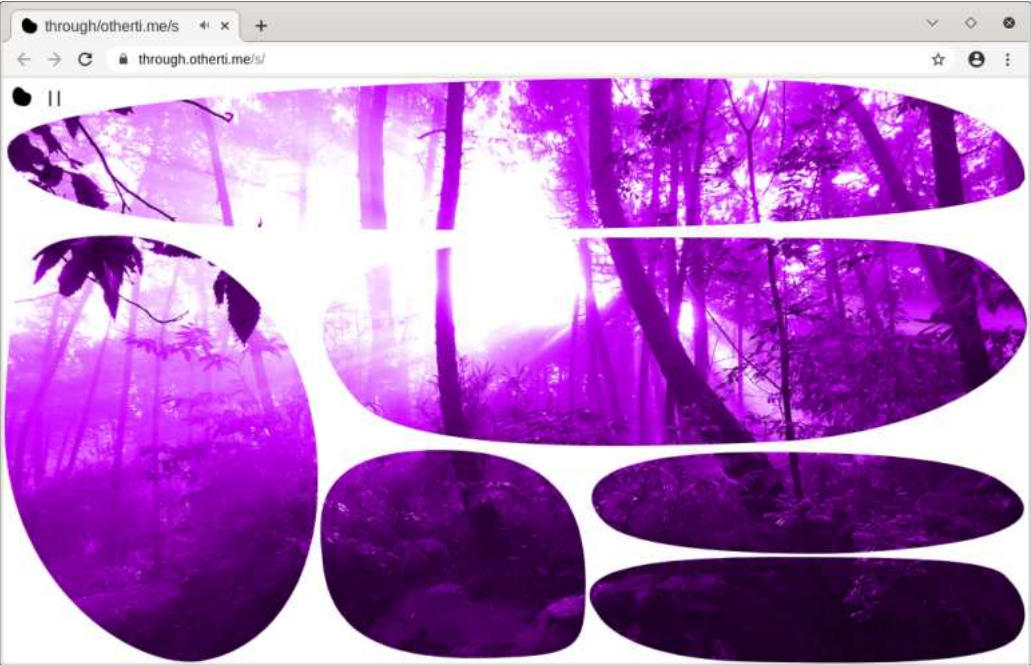
Capture d'écran de <https://m.otherti.me/>



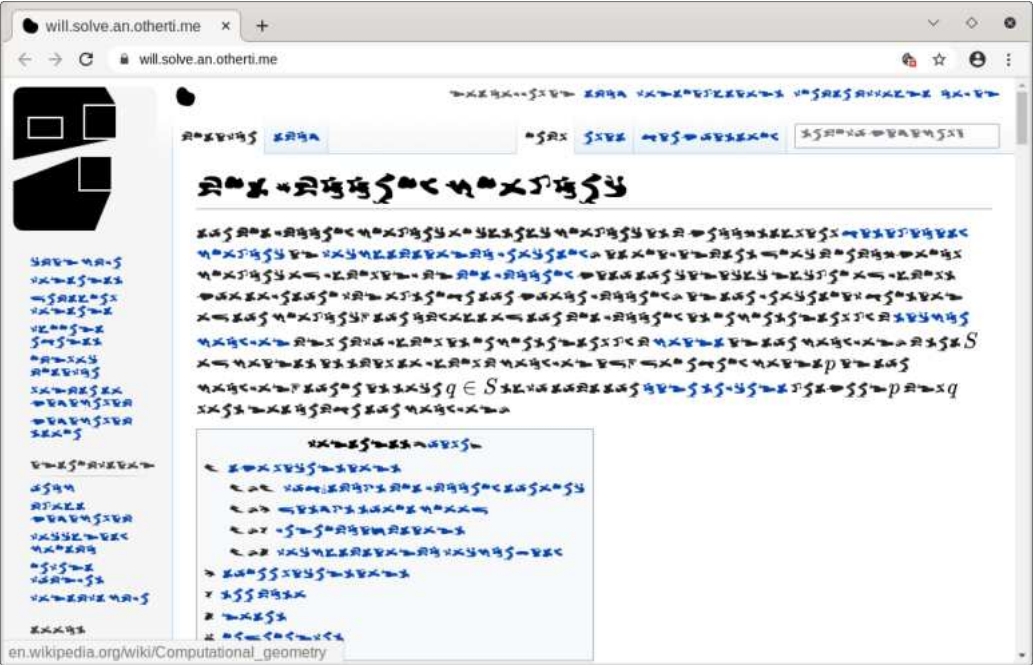
Capture d'écran de <https://once.upon.an.otherti.me/>



Capture d'écran de <https://otherti.me/crush/>



Capture d'écran de <https://through.otherti.me/s/>



Capture d'écran de <https://will.solve.an.otherti.me/>

FacSeq Player (alpha)

2019

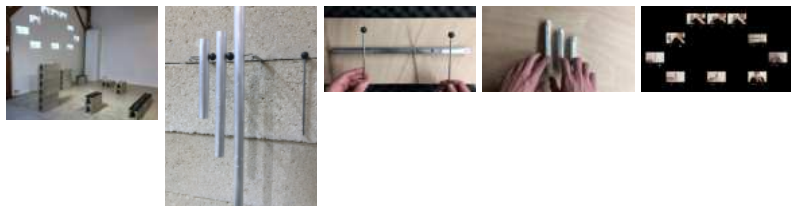
<https://raphaelbastide.com/facseq>

Programme autonome (HTML, CSS, Javascript), instruments de musique, aluminium, bois, plastique, silicone

La facture instrumentale désigne la fabrication et l'entretien des instruments de musiques et de leurs accessoires. FacSeq Player (Alpha), est un programme informatique qui interprète une pièce musicale basée sur une famille d'instruments de musique qui héritent formellement les uns des autres. Ces instruments sont tous issus d'une première version, un simple tube d'aluminium d'un mètre de long, joué comme une cloche. S'en suivent des enfants sur plusieurs générations, prenant la forme de flûtes traversières, chimes, flûtes de pan, mbira et autres idiophones. *FacSeq Player (Alpha)* diffuse des séquences enregistrées de jeu sur ces instruments en les agencent sur une grille spatiale et temporelle.

Le programme FacSeq Player (Alpha) est sous la licence libre : GNU General Public License v3 et disponible sur

<https://raphaelbastide.com/facseq>





Vue de l'installation *FacSeq Player (alpha)*



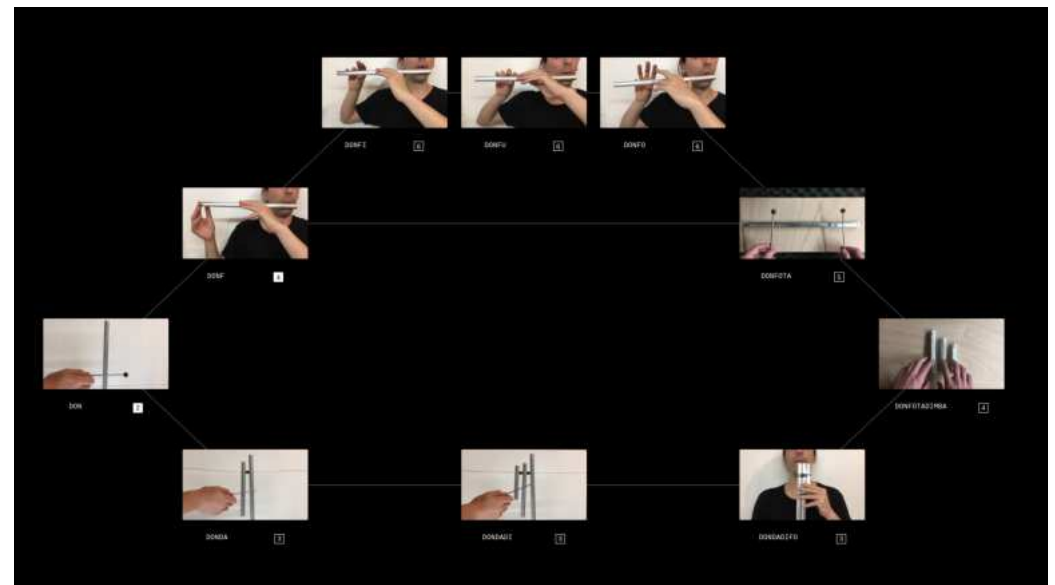
Instrument chimes «DONDADI»



Capture video du jeu sur l'instrument «DONFOTA»



Capture video du jeu sur l'instrument «DONFOTADIMBA»



Capture de *FacSeq Player (alpha)*

Renaming The Web

2018

<https://raphaelbastide.com/renaming-the-web/>

Ordinateurs Raspberry Pi, piezzos, écrans, câbles, bois, minuteurs, logiciels sur-mesure, motifs sonores, durée variable

Cette exposition est le résultat d'une collaboration entre Raphaël Bastide et Louise Drulhe à Rinomina, Paris en mai 2018. Les artistes étudient le web comme espace menacé qui pourrait disparaître dans les prochaines années. Ils rappellent comment les géants du web ont tué l'essence «peer to peer» de cet espace, en monopolisant l'activité au sein de quelques plateformes et entreprises commerciales. *Renaming the web* prend la forme d'une illustration satirique profondément encrée par son discours comme par sa technique, dans la nature distribuée du web «peer to peer».

Cinq ordinateurs affichent une image inspirée des dessins de presse, sur laquelle une araignée prétend que sa toile est cassée et qu'il faut la redessiner (*My web is fucked up! Let's draw it again*). Le dessin représente aussi les nœuds du réseau que forment les ordinateurs. Comme ces ordinateurs redémarrent en permanence, certains nœuds disparaissent et les dessins affichés se voient modifiés en temps réel.

Le réseau est basé sur Dat, un protocole web peer to peer qui offre la notion de «peers» (nœuds du réseau possédant les données), utilisée dans le programme pour mettre à jour les images. Aussi, chaque ordinateur / serveur produit dès son allumage, des sons diffusés par des piezzos. Ces motifs sonores discrets différents pour chaque machine, témoignent de l'activité ou de l'inactivité des nœuds du réseau. Ils sont basés sur des rythmes euclidiens, inspirés par les ensembles rythmiques traditionnels africains.

Une version en ligne de cette œuvre est disponible à l'URL suivante, à ouvrir avec un navigateur web P2P comme Beaker :
dat://36652fc7932d5c8f59cb03c0d9325a7a123e560268815269ba747e477b526f41





Renaming The Web : details



Photo Credit : Quentin Dubret, Courtesy: the artists and Rinomina



Photo Credit : Quentin Dubret, Courtesy: the artists and Rinomina



Photo Credit : Quentin Dubret, Courtesy: the artists and Rinomina



Photo Credit : Quentin Dubret, Courtesy: the artists and Rinomina

Each Page A Function (book)

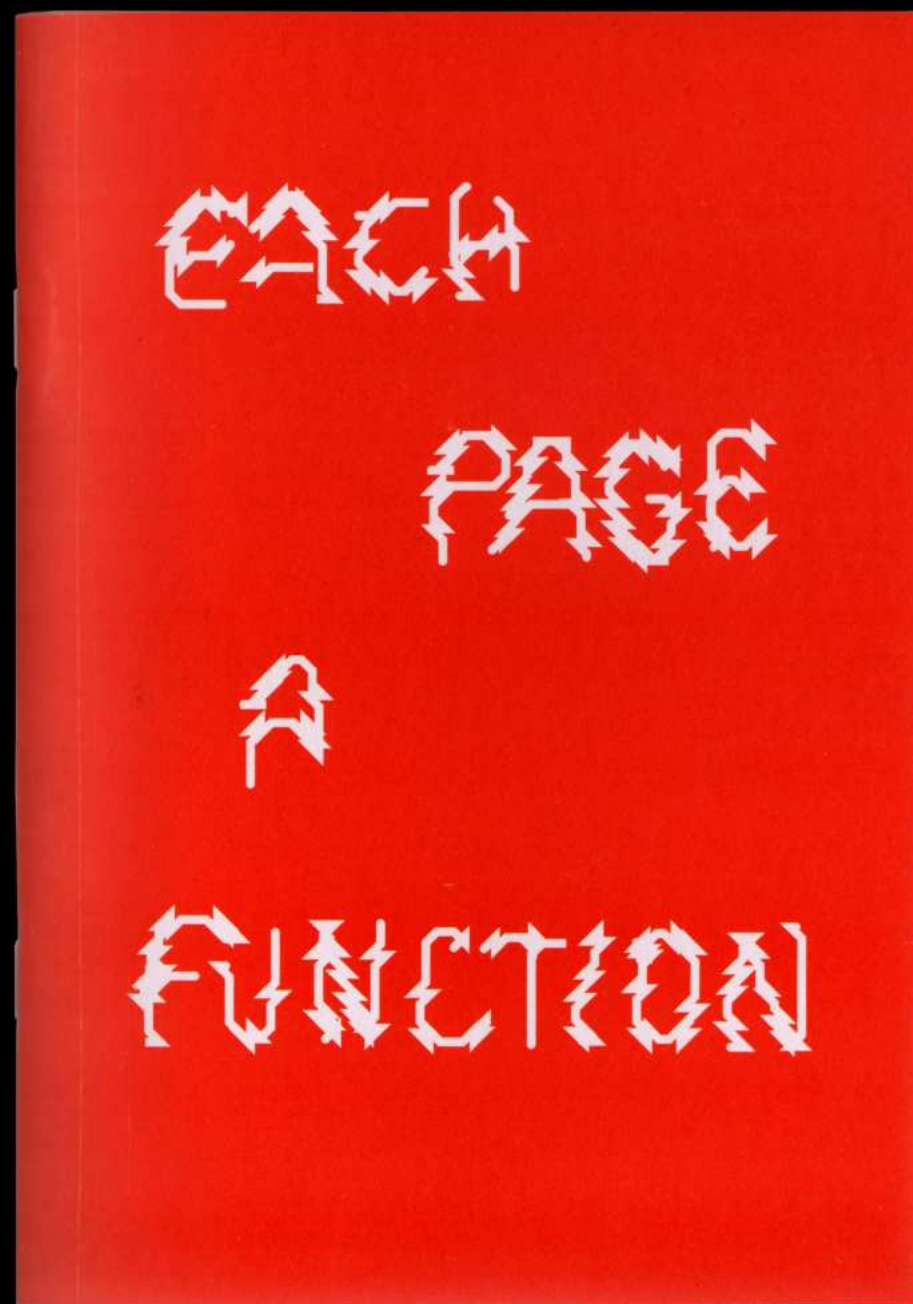
2019

<https://raphaelbastide.com/epaf/zine/>

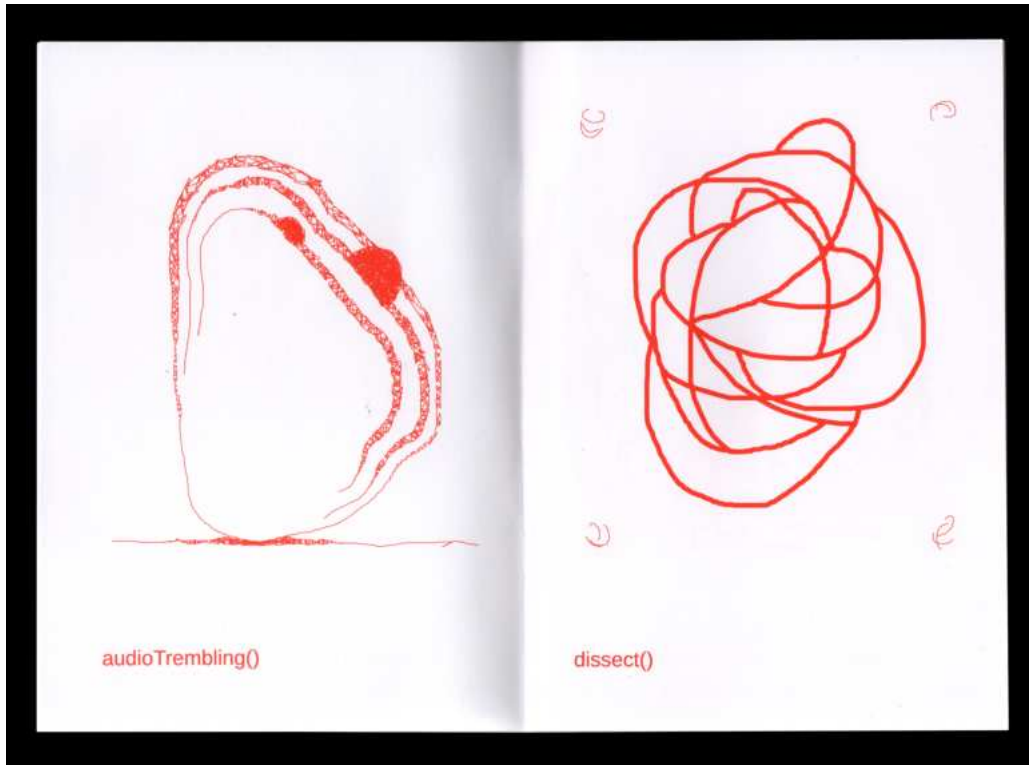
Publication imprimée 24 pages A5

Cette publication mêle dessin et programmation en présentant 19 dessins numériques réalisés avec 19 outils programmés spécialement pour le projet. Chaque programme permet de reconsidérer le dessin en y ajoutant des contraintes, en l'augmentant ou en le confrontant à des comportements temporels, spatiaux ou formels singuliers.

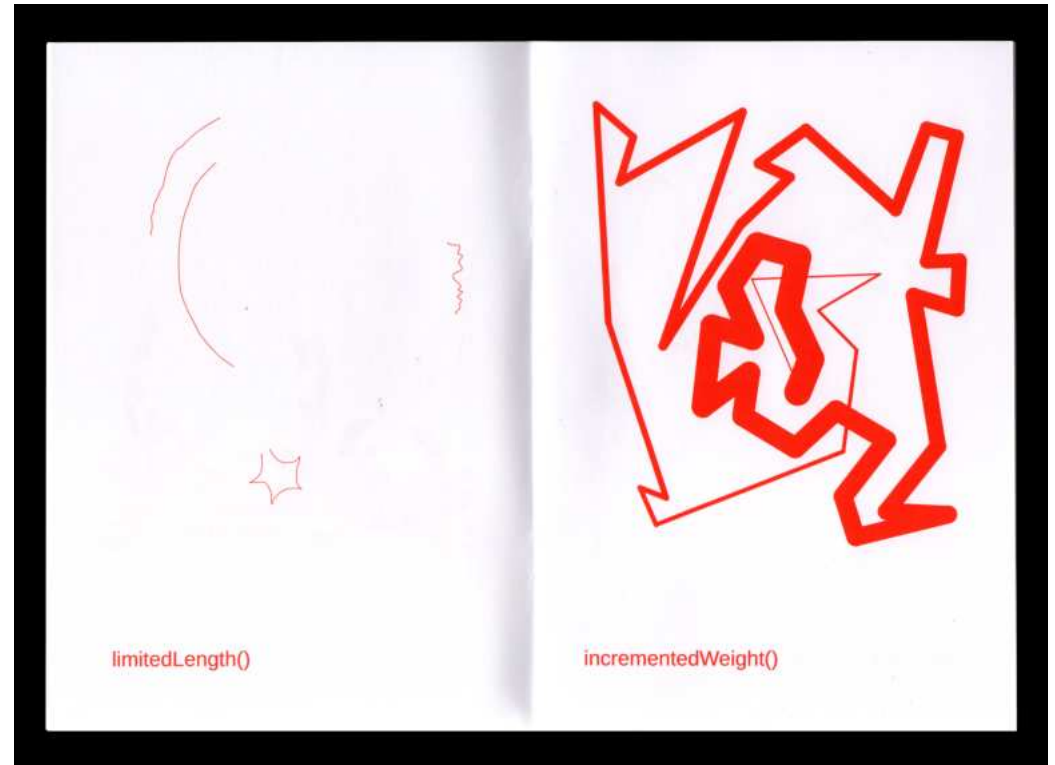




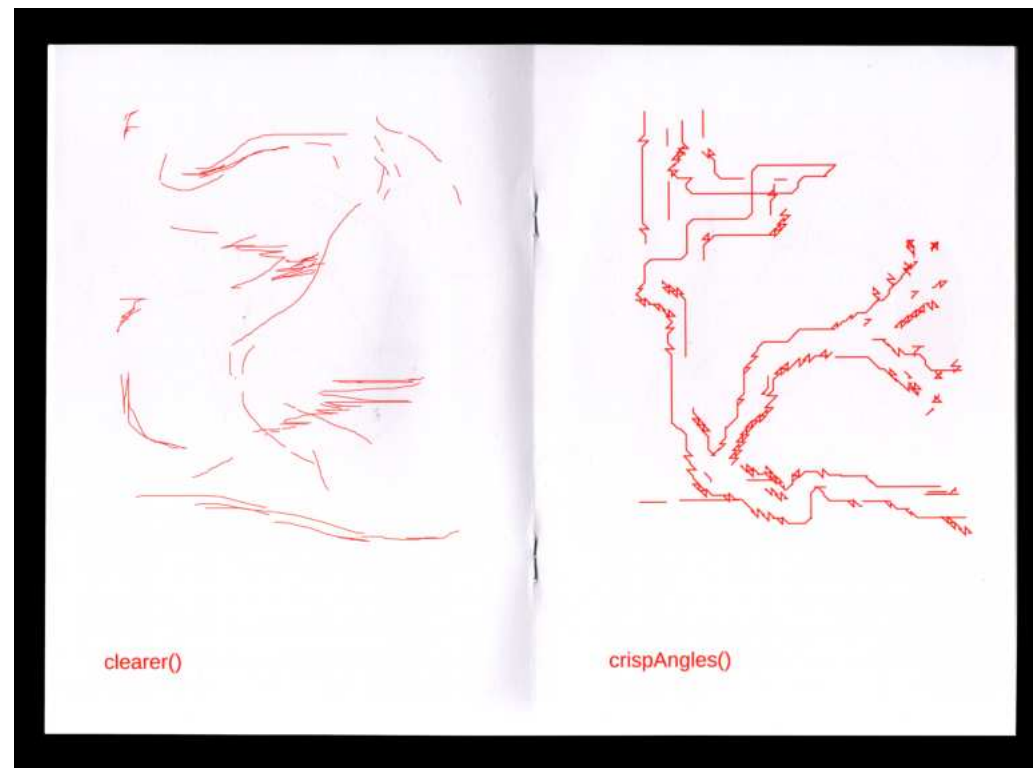
Each Page A Function : Couverture

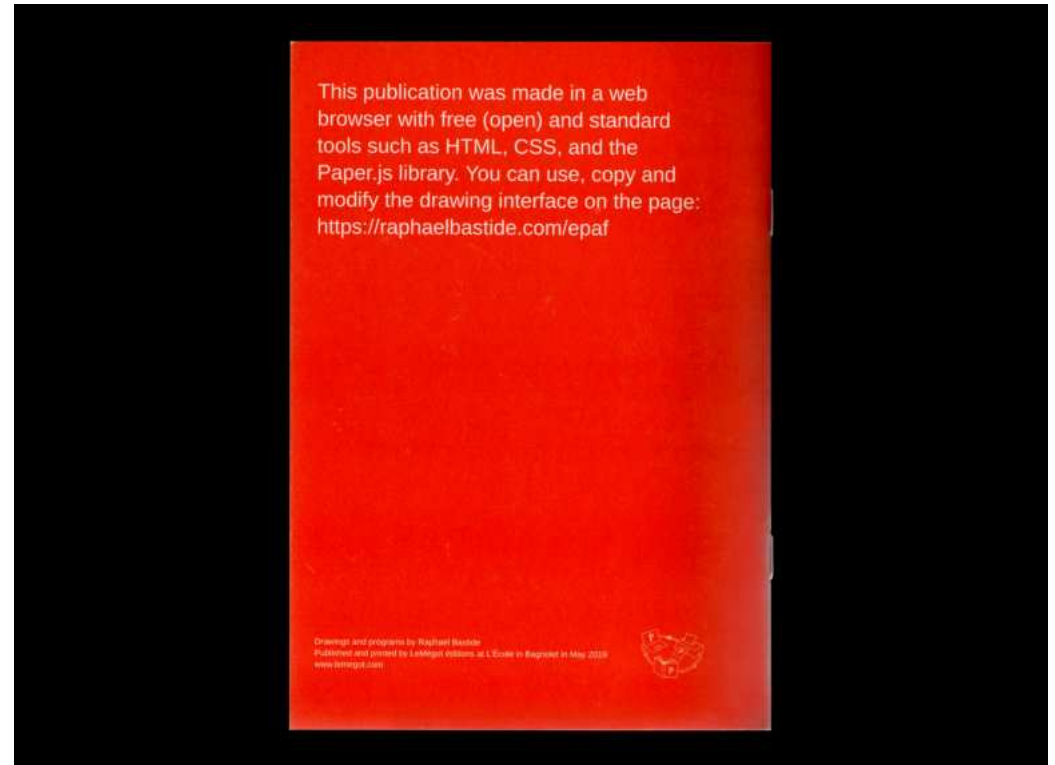
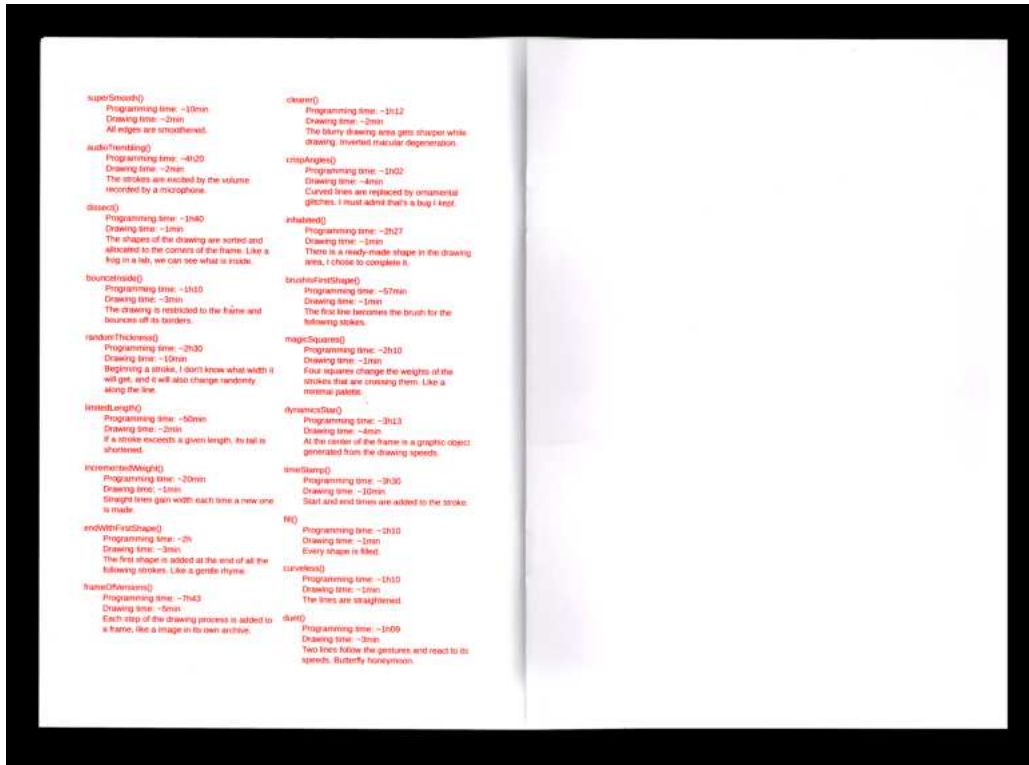


Each Page A Function : Pages intérieures



Each Page A Function : Pages intérieures





Void Instrument

2018

<http://raphaelbastide.com/void-instrument>

Programmes informatiques (Processing, PureData), objets, performances sonores

Void Instrument est un dispositif numérique sonore performatif. Il résulte de la collaboration entre Raphaël Bastide et Alexandre Contini, accueillis en résidence à Glassbox (Paris) au cours du mois de juillet 2018. Ce projet de lutherie numérique interprète les formes vides et interstices d'objets usuels, comme paramètres d'une nouvelle écriture musicale. Assisté par un système de programmes et d'appareils réalisé sur mesure, Void Instrument propose d'étendre la matérialité des objets à l'espace acoustique, donnant à leur présence la singularité de variables sonores.





Void Instrument : Performance à Glassbox



Void Instrument : L'une des compositions d'objets réalisée durant les performances

Reflets

2018

<https://peertube.swrs.net/videos/watch/a6f9cc82-fab0-4f96-96a2-11349f44acc6>

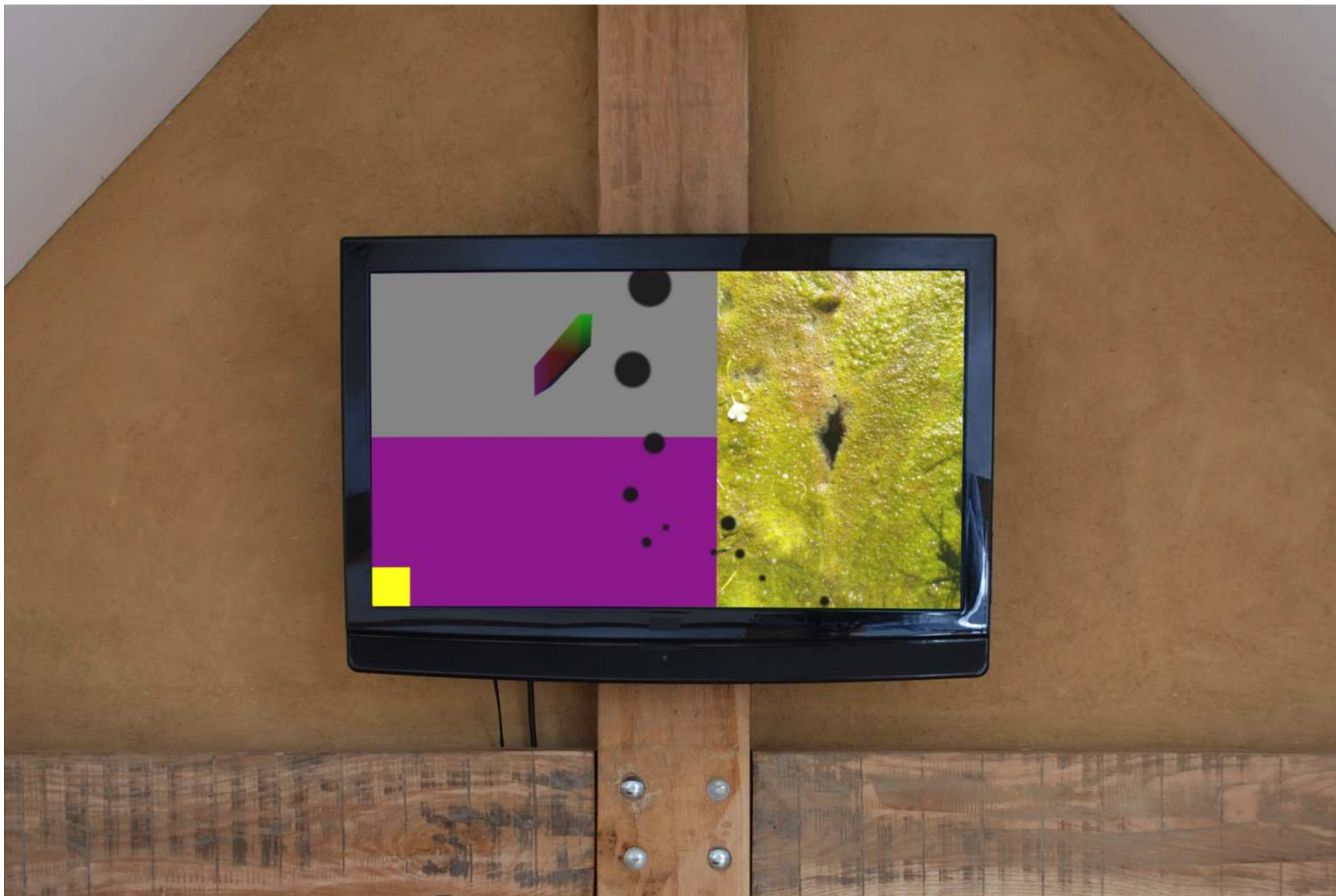
Programme sur-mesure, HTML, CSS, Javascript, MIDI, photographie ; durée : 2 × 00:05:10, en boucle

Reflets est un programme génératif en conversation intime avec l'architecture dans lequel il est exécuté. Empruntant aux codes graphiques de l'esthétique des démonstrations techniques d'informatique et ingénierie, ce collage numérique met en regard l'oeuvre architecturale et la programmation comme deux productions artisanales singulières.

Ce programme est rythmé par la cadence d'une version MIDI de *Reflets dans l'eau* de Claude Debussy. Le morceau est joué par couple de deux versions : une fois normalement, une fois avec toutes les notes du morceau inversées (les notes hautes deviennent basses et inversement). Ce morceau interprété au format musical MIDI n'est plus qu'une suite de notes froidement jouées par un piano de synthèse et est utilisé comme déclencheur de certaines animations graphiques.

Les éléments graphiques qui composent *Reflets* font référence à des détails architecturaux de la maison de terre où est montré la pièce, ou témoignent de motifs minéraux ou végétaux glanés dans les environs.





Reflets in situ

Do Ghost Notes Breathe?

2017

<https://raphaelbastide.com/do-ghost-notes-breathe/>

Programme autonome HTML, CSS, Javascript. Joué en boucle

Do Ghost Notes Breathe? est une discussion jouée entre deux identités minimales échangeant par l'intermédiaire d'un langage primitif de motifs rythmiques. La forme de cette discussion reprend les codes des interfaces de messageries instantanées auxquels ont été ajoutés des fonctions spéculatives. Des effets temporels tels qu'une mise en abyme du dialogue ou superposition de récits sont le vrai sujet de la pièce, dont le dialogue n'est qu'un prétexte à l'exploration du temps de la narration.

Projet réalisé à l'origine pour l'exposition personnelle *Conditions de groove* au 22 Rue Muller à Paris.





Do Ghost Notes Breathe? au 22 Rue Muller

Groove Studies

2017

<https://raphaelbastide.com/conditions-of-groove/>

Corpus de sculptures murales, mobile, et programme sonore autonome

Les modèles qui composent les *Groove Studies* sont inspirés des représentations graphiques des cycles rythmiques que l'on trouve dans *The Geometry of Musical Rhythm: What Makes a "Good" Rhythm Good?*, Godfried T. Toussaint. Ils partagent avec la notation musicale proposée par l'auteur, leur sens d'écriture circulaire ainsi que leurs propriétés géométriques. Les objets *Groove Study 1* augmentent librement les propriétés de cette notation musicale en y intégrant entre autre, la notion de groove.

Groove Study 2 est un programme qui génère des séquences de deux rythmes sonores et visuels partageant la même période. Le nombre des pulses qui composent ces rythmes ainsi que les sons qu'ils émettent, sont en différents. En résultent des frictions sonores et visuelles qui donnent lieux à des déséquilibres rythmiques.

Ada (Groove Study 3) rapproche l'écriture rythmique d'un schéma algorithmique simple, proposant ainsi un objet pouvant être interprété comme une partition musicale et comme un programme informatique.

Projets réalisés pour l'exposition personnelle *Conditions of groove* au 22 Rue Muller à Paris.





Groove Study 2



Groove Study 1



Ada

Binarization of the Fume-fume Timeline to the Clave Son

2017

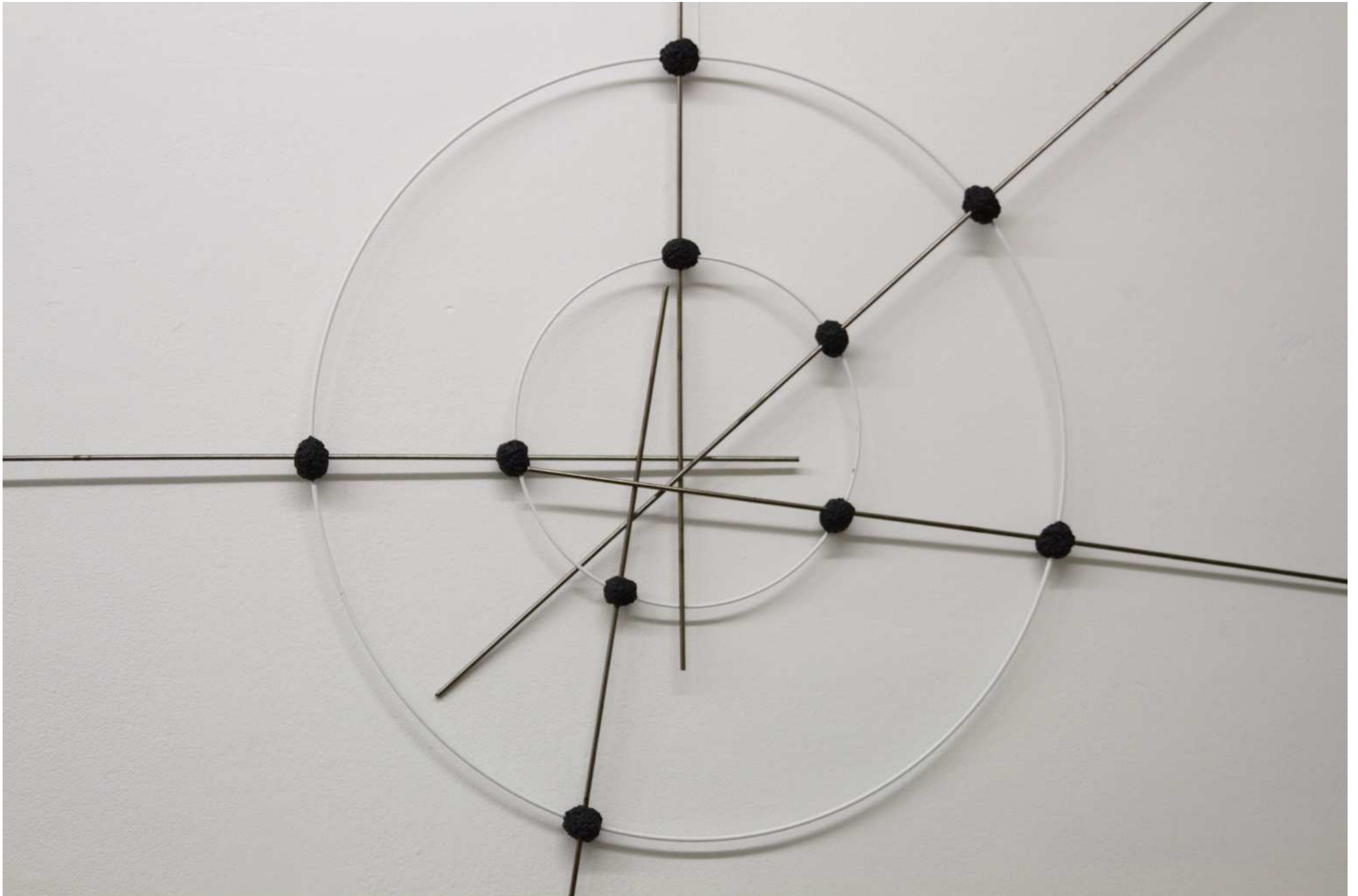
<https://raphaelbastide.com/conditions-of-groove/>

Sculptures murales : cercles et barres metaliques, silicone, tailles variables

Ce modèle est inspiré par les représentations graphiques de cycles rythmiques que l'on peut trouver dans *The Geometry of Musical Rhythm: What Makes a "Good" Rhythm Good?* écrit par Godfried T. Toussaint. Il partage avec cette notation une écriture circulaire ainsi que certaines propriétés géométriques. *Binarization of the Fume-fume Timeline to the Clave Son* fait plus particulièrement référence à une figure géométrique qui présentée par Godfried Toussaint, comme une translation entre deux rythmes populaires de clave, l'un binaire et l'autre ternaire.

Projet réalisé à l'origine pour l'exposition personnelle *Conditions de groove* au 22 Rue Muller à Paris.





Diff

2015

<http://raphaelbastide.com/diff>

Sable, feuilles de plomb, criquets, bocaux, couvertures, feuilles de plastique striées, éponges, feuilles de plastiques manuscrites

Diff est un ensemble d'installations d'objets disposés en narration circulaire qui se parcourt dans un sens comme dans l'autre. Chaque étape de cette fiction réarrange les objets en changeant leurs place, caractéristiques physiques, présence ou nature.

Ces changements, décrits dans un langage créé pour le projet sur des feuilles plastifiées, font références à « Diff », programme de comparaison de versions utilisé dans le développement informatique. Ici, seules ces différences témoignent de la fiction à double sens proposée au visiteur. La documentation élargit la perception des objets et devient le sujet même de la pièce, dont les objets sont les sujets de transformations et métamorphoses.

Diff a été présenté en 2015 à la Galerie Suzanne à Bruxelles.





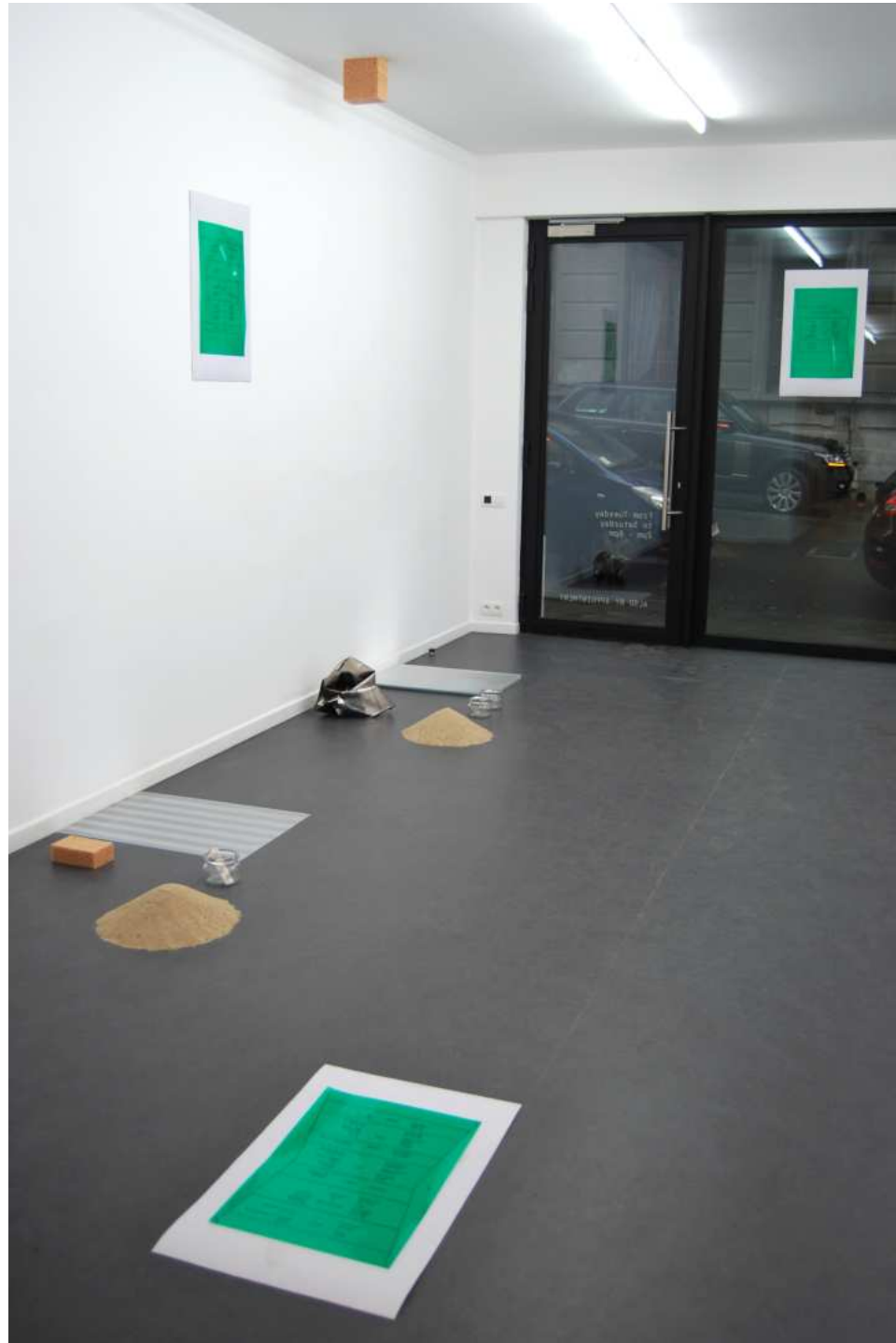
Diff : Vue de l'exposition



Diff : Detail de l'installation D



Diff : Vue de l'exposition *Diff*



Diff : Vue des installations U et R

SONAVREK

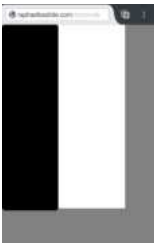
2015

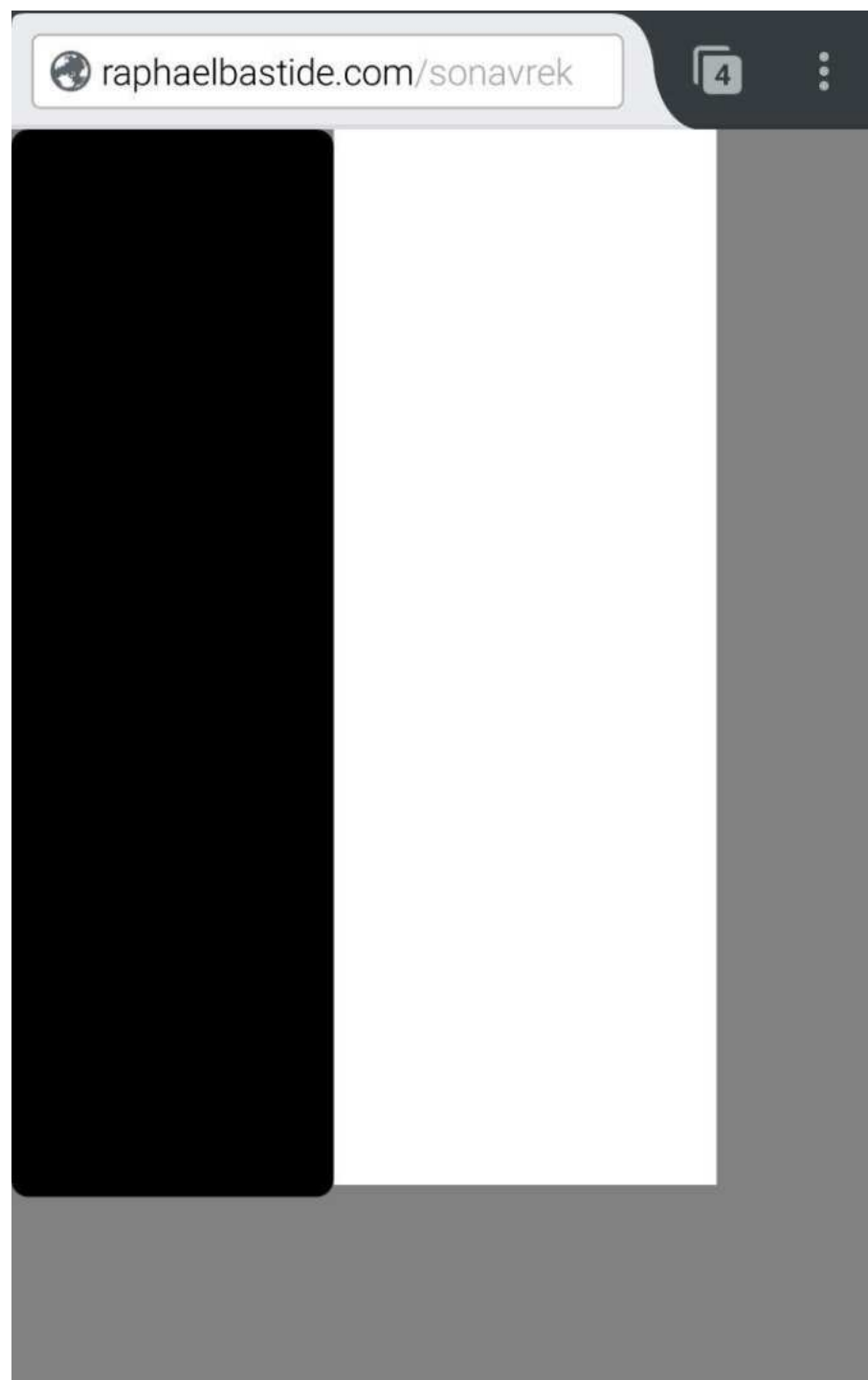
<http://raphaelbastide.com/sonavrek>

Page web : HTML CSS et Javascript

Exploration autour du format sonore, exploitant les propriétés de la page web comme paramètres de composition acoustique et visuelle.

Les sons et objets graphiques du diptyque *SONAVREK* varient selon la taille de la fenêtre du navigateur web dans laquelle ils sont joués associant ainsi la composition au matériel utilisé.





Sonavrek : Capture d'écran sur appareil mobile

Each Page A Function (app)

2019

<https://raphaelbastide.com/epaf>

Application de dessin

Each Page A Function est une application web (HTML / CSS / Javascript) conçue pour expérimenter le dessin. Cette application propose plusieurs outils (programmes) qui perturbent le geste du dessin en y ajoutant des contraintes, en l'augmentant ou en le confrontant à des comportements temporels, spatiaux ou formels singuliers.





randomThickness()



Digimp

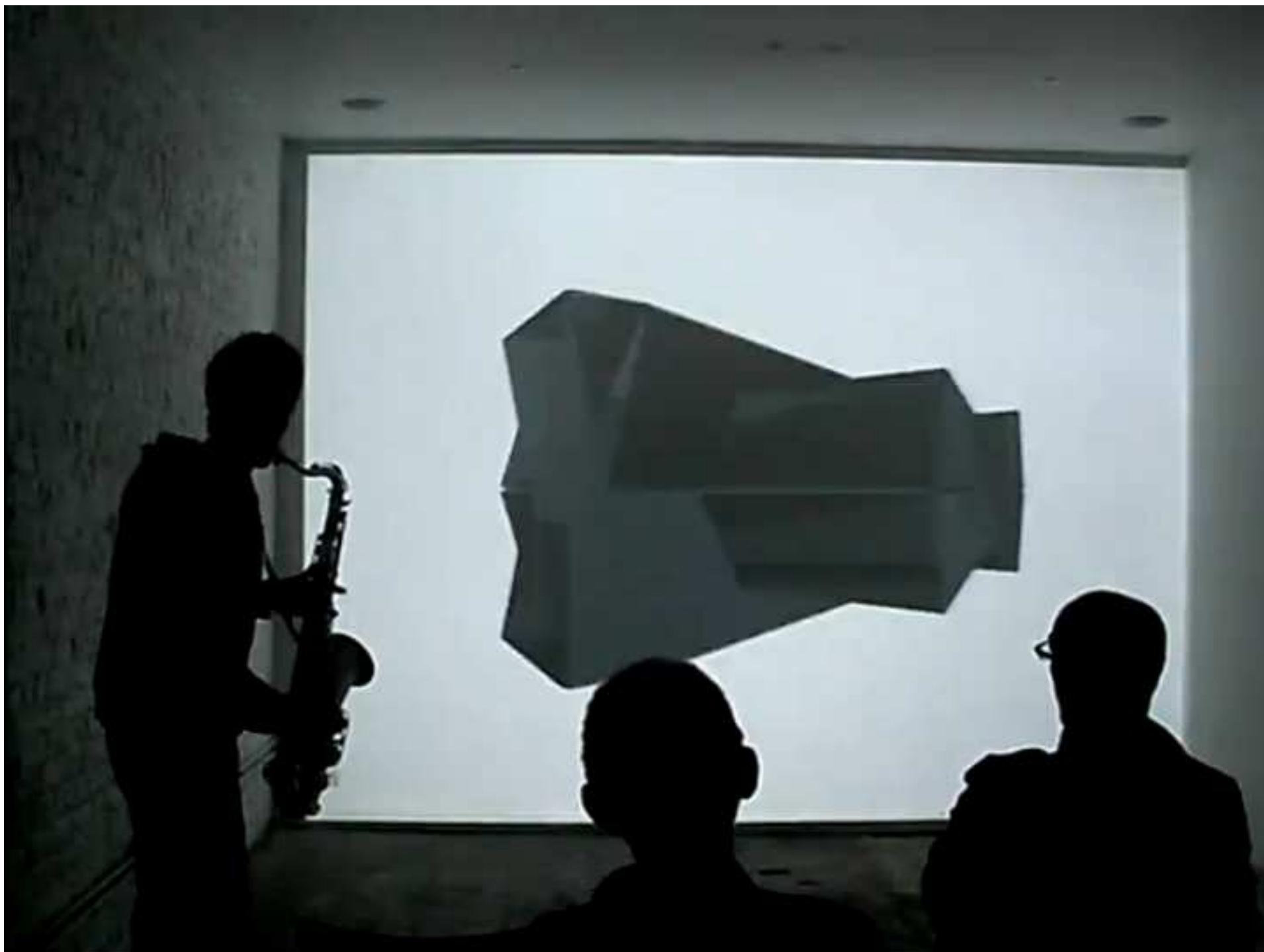
2009

<http://raphaelbastide.com/digimp>

Programme informatique / Performances

Cet instrument numérique contrôlé manuellement a été créé pour improviser graphiquement avec des musiciens, un groupe de musique improvisée ou des danseurs. Ce projet permet une création graphique spontanée, pouvant communiquer et être improvisée dans un ensemble, au même titre qu'un instrument sonore interagit avec les autres. Un langage de formes, couleurs, sons et mouvements doit être inventé avant chaque performance. Cela mène parfois à un tableau graphique ou typographique de comportements partagés par les performeurs.





Digimp : performance avec Gaspard Giercé. Extrait d'une vidéo par Yves Bernard

Screen Over Blank Book

2009

<http://raphaelbastide.com/screen-over-book>

Livre vierge, écran plat, table, chaise, matériel numérique, programme informatique

Screen Over Blank Book rend compte d'une complémentarité des supports écran et livre par l'intermédiaire d'une intensité colorée projetée par l'un sur l'autre. Le livre, vierge de contenu et manipulable, se remplit de couleur lorsqu'il est parcouru. Pages après pages, la couleur projetée change de manière synchronisée avec le geste du visiteur, grâce à un programme réalisé sur-mesure.





Photo : Marc Wathieu

Expositions Personnelles

2019	<i>Otherti.me</i> , à <u>Rinomina</u> , Paris, FR.	2016
2017	<i>Renaming The Web</i> , en collaboration avec Louise Drulhe, à <u>Rinomina</u> , Paris, FR.	
2017	<i>Conditions de groove</i> au <u>22 Rue Muller</u> , Paris, FR.	2016
2016	<i>Twins</i> , Espace LBTG, Ivry-sur-Seine, FR.	2016
2015	<i>Improving and finding solutions</i> avec les projets <i>Diff</i> et <i>Révisable 2</i> à Suzanne Gallery, Bruxelles. BE.	2015
2013	<i>Branch</i> à De La Charge, Bruxelles, BE.	2015
2013	Installation <i>Révisable 1</i> à iMAL, Bruxelles, BE.	2014
2012	<i>Volumes</i> au 22 rue Muller, Paris, FR. En collaboration avec Kevin Bray.	2014
2012	<i>First Commit</i> , exposition à mon domicile. Lancement du versionnage Git de <i>1962</i>	2013

Expositions Collectives

2022	<i>Champignons de Paris</i> , Art By Friends, Annecy, FR	2013
2022	<i>While (tech) do {art}</i> , BIC, Bangalore, IN	2013
2021	<i>Je te relaxe en touchant des œuvres</i> commissionné par Caroline Delieutraz, Studio1316, Centre Pompidou	2012
2020	<i>Come Closer!</i> commissionné par Anne Schwanz, Office Impart	2011
2020	<i>The New Outside</i> sur la plateforme en ligne upstream.gallery, commissionné par Constant Dullaart.	Conférences et Présentations
2020	<i>We=Link: Ten Easy Pieces</i> exposition en ligne par le Chronus Art Center, commissionné par Zhang Ga.	2021
2020	<i>Otherti.me</i> pour la Transmediale Vorspiel Opening commissionné par Panke Gallery, Berlin, AL.	2021
2019	<i>Ways Of Connecting</i> commissionné par Yannick Antoine, à iMAL Bruxelles, BE.	2020
2019	<i>Please Trespass - This is not a private property</i> commissionné par Polynome, au 19 Côté Cours, Paris, FR.	2019
2018	<i>Peer To</i> commissionné par Jon-Kyle Mohr, sur le protocole Dat, internet.	2018
2018	<i>Rendez-vous à Saint-Briac</i> commissionné par Jean-François Le	2018

Bihan, à Saint Briac, FR.	2018
<i>An Exhibition Of Artists That Have Unfollowed Me</i> commissionné par Matthew Britton, at router.gallery, Berlin, AL.	2018
<i>Quoi Noir Lignes</i> - IPN, Toulouse, FR.	
<i>Embrasser l'incertain</i> - Galerie Rivoli 59, Paris, FR.	2017
<i>Hello World</i> - Galerie de l'Angle, Paris, FR.	
<i>Àzone Futures Market</i> - Guggenheim online exhibition.	2016
<i>Internet Yami-Ichi New York</i> , Internet black market, New York, USA.	2016
<i>Internet Yami-Ichi Bruxelles</i> , Internet black market, Bruxelles, BE.	2016
<i>Art Hack Days: Disnovation</i> à Parsons Paris, FR.	
<i>Anatomize</i> en tant que Fabien Mousse, en ligne et à la Transfer Gallery, Brooklyn NY, USA.	2016
<i>Meet In Real Life</i> à Frankfort sur Main, DE.	2015
<i>DEAD DROP #5 BEST OF</i> . Museum of Moving Image NYC, USA.	2015
<i>LAFIAC.COM</i> en tant que Fabien Mousse, en ligne et à La Tapisserie Paris, FR.	2014
<i>BYOB Paris</i> en tant que Fabien Mousse, à Plateforme Paris, FR.	2013
<i>Iterations</i> , creative coding, Veemvloer, Amsterdam, NL.	2013
<i>Hybrid Live Coding Interfaces</i> , online	2012
<i>Technologie empathique</i> , séminaire Pôle Conception, Création, Université de Franche Comté, organisé par Antoine Moreau	2011
<i>Visite commentée d'evasive.tech</i> , colloque Confinement, viralité et formes de vie, en ligne	2009
<i>Colloque Designer</i> , invité par Groupe CCC MABA, Paris, FR	2009
<i>L'amicale des Télécoms</i> , Gaîté Lyrique, Paris, FR	Performances
<i>Reclaim the web!</i> , présentation de Floating Swarm at iMAL, Bruxelles, BE	2022
<i>Floating Swarm</i> , Radical Networks, Berlin, AL	2022

<i>Pédagogie et Surf Clubs</i> , colloque Art, Littérature et Réseaux Sociaux, Centre Culturel International de Cerisy, Cerisy, FR
<i>Prototyper avec le web</i> , colloque Stranger Screens Université Toulouse Jean-Jaurès, Toulouse, FR.
<i>Présentation à Duperré</i> , École supérieure des métiers du design, de la mode et de la création, Paris, FR.
<i>Mes travaux par ordre anti-chronologique</i> , Université Toulouse Jean-Jaurès, Toulouse, FR.
<i>Table Ronde Quoi Noir Lignes</i> , IPN, Toulouse, FR.
<i>Atelier Signes #02 – Signal</i> , Campus de la Fonderie de l'Image, Bagnolet, FR.
<i>Typographie Manifeste</i> pour le lancement de La Perruque - Atelier Bek, Bruxelles, BE.
<i>La membrane soluble (entre design et art)</i> à l'ESAG Penninghen, Paris, FR.
<i>Improving and finding solutions</i> à Suzanne Gallery, Bruxelles. BE.
<i>Typographie, quoi de neuf ?</i> au Labo de l'Édition, Paris, FR.
<i>Use & Modify, my font collection is yours</i> , Libre Graphics Meeting 2014, Leipzig, DE.
<i>Unified Font Repository</i> , Libre Graphics Meeting 2013, Madrid, ES.
<i>Présentation Pro-AM: Art and culture on the Internet</i> , au Western Union Vancouver, CA.
<i>Présentation : La paternité des œuvres netart</i> . WJ-Spots Brussels: History and future of artistic creation on the Internet, iMAL, Bruxelles, BE.
<i>Surfing Clubs – Une introduction au netart</i> à Kawenga, Montpellier, FR.
<i>Surfing Clubs – Une introduction au netart</i> aux Nuits Sonores, Lyon, FR.
<i>Live coding for Internet Borders</i> , Le Sample, Bagnolet, FR.
<i>Synth improvisation, Modulation</i> , Mijanès, FR.
<i>Live-coding</i> , 10 ans d'Algorave - en

2022	ligne.	Enseignement	2016	Workshop <u>Design et Justice</u> avec Anthony Masure. Faculté de Toulouse
2022	<u>Cascade</u> , performance - Algorave, Grrrnd Zero, Vaulx-en-Velin, FR.	2023 – ...		Jean-Jaurès, Toulouse, FR.
2021	<u>Cascade</u> , performance - live-coding party, au Zorba, Paris, FR.		2016	Workshop <u>Masques</u> . À l'École Supérieure d'Art et Design Le Havre, FR.
2021	<u>Cascade</u> , live-coding performance sur l'Urban Boat au festival Bellastock avec la Station Gare Des Mines et le Collectif Mu, Évry, FR.	2023		Workshop <u>Requête Spatiale</u> . Au Campus de la Fonderie de l'Image, Bagnolet, FR.
2021	<u>Cascade</u> , live-coding performance, Chapelle de Villeméjane, FR.	2019 – ...	2015	Workshop <u>Cache-cache</u> . À l'École Supérieure d'Art et Design Le Havre, FR.
2020	<u>evasive.tech</u> , une pièce en ligne par jour durant les 35 premiers jours de confinement COVID-19, Bagnolet, FR.	2019 – 2021	2015	Workshop <u>Pictoporn</u> . Avec <u>VTE</u> , à La Générale, Paris, FR.
2019	<u>otheri.me</u> , marathon de création en ligne de 30 jours, Bagnolet, FR.	2018 – 2020	2015	Workshop <u>OLA #2 : Pure Data and web audio</u> , troisième édition du cycle d'atelier d' <u>Outils Libres Alternatifs</u> . À La Générale, Paris, FR.
2018	<u>Void Instrument</u> , Glassbox, Paris, FR.	2018 – 2019	2016	Workshop <u>OLA #1 : Expérimenter la 3D libre</u> , seconde édition du cycle d'atelier d' <u>Outils Libres Alternatifs</u> . À La Générale, Paris, FR.
2016	<u>Twins</u> , Espace LBTG, Ivry-sur-Seine, FR.	2015 – 2017	2015	Workshop <u>OLA #0 : Expérimenter l'édition libre</u> , première édition du cycle d'atelier d' <u>Outils Libres Alternatifs</u> . À La Générale, Paris, FR.
2016	<u>ueli</u> , avec Louise Drulhe, Galerie Rivoli 59, Paris, FR.		2015	Workshop <u>Web Fiction</u> : Atelier de web design spéculatif aboutissant à la création de sites web d'entreprises fictives. ECV Provence, Aix en Provence, FR.
2009 – 2010	MFF2010: Connected Cities, Live audio-visual performance à iMAL, Bruxelles, BE.	2015 – 2016	2014 – 2015	Workshop <u>Monoïde</u> : fonderie en ligne pour les étudiants des Beaux-Arts de Rennes, FR.
2009 – 2010	<u>Improvisation Graphique</u> au Colloque des Industries Culturelles et Créatives. Espace Flagey. Bruxelles, BE.	Workshops		Workshop <u>Smala</u> : fonderie en ligne pour les étudiants des Beaux-Arts de Besançon, FR.
2010	Performance <u>Son Image Movement</u> avec danseurs à ART 77, Bruxelles, BE.	2020	2015	Workshop <u>Résistance</u> pour les étudiants des Arts Décoratifs de Paris, avec <u>VTE</u> , à La Générale, Paris, FR.
2009	<u>Nouvelles improvisations</u> durant le festival Nuits Sonores, aux Beaux Arts de Lyon, FR.	2020		Workshop <u>Éditions Dispersives</u> , sur des méthodes d'éditions alternatives HTML / CSS print au Campus de la Fonderie de l'Image, Bagnolet, FR.
2009	Improvisation en réseau à iMAL, Bruxelles, BE. sur un instrument développé avec Processing.	2020	2014 – 2015	Workshop <u>Vagabondage Typographique Festif</u> avec <u>VTE</u> , à La Générale, Paris, FR.
Résidences		2019	2014 – 2015	Workshop <u>Libre object design tools</u> pour Design September avec Libre
2021	Projet Cascade, Station Flottante (Station Gare des Mines) à bord de la péniche Thabor, Île de France, FR.	2019		
2021	Projet Cascade, Filature du Mazel, FR.	2018	2015	
2018	Projet Void Instrument, Glassbox, Paris, FR.		2014	
2018	Projet Void Instrument, La Générale, Paris, FR.	2017		
2016	Projet Timelines, La Générale, Paris, FR.	2017	2014	
2010	Château de Chamarande, Chamarande, FR.	2017		

2014
2014
2013
2012

Objet, à la Microfactory, Bruxelles, BE.
Workshop *Objets Versionnés* à l'ESAD Valence, FR.
Workshop *Artisanat du webdesign* à De La Charge, Bruxelles, BE.
Workshop *Wild Webcraft Workshop* au Festival International de l’Affiche et du Graphisme de Chaumont, FR.

Organisation d'événements

2022

2021

2017

PrePostPrint, Hackathon sur les systèmes d'édition alternative à La Générale, Paris, FR.
PrePostPrint, Hackathon sur les systèmes d'édition alternative à La Générale, Paris, FR.
PrePostPrint, colloque, salon, cycle de conférences sur les systèmes d'édition alternative à la Gaîté Lyrique, Paris, FR.

Publications

2022
2019

2021
2020

2019
2017
2017
2016
2015
2014
2014
2010 – 2012

2012
2008

Fungal – Éditée par Hato Press.
Where Fears Hide – Édité par LeMégot.
Graphic Design in the Post-Digital Age – Éditée par Onomatopee.
Revue Composite – Éditée par Dumpling Books.
Each Page A Function – Édité par LeMégot.
CODE X #1, PrePostPrint – Publié par HYX.
Back Office #1, Faire avec – Publié par B42.
Diverted Derived Design – Édité par Libre Objet.
La Perruque N.03 – Publié par Olivier Bertrand.
Étapes #220 – présentation du projet *Steps Mono*.
Nichons-nous dans l'Internet #2, en tant qu'ECOGEX.
Junk Jet #3, #4, #5. Publiés par igmade. En tant qu'ECOGEX, Fabien Mousse...
Bitcoin Magazine #3, en tant qu'ECOGEX.
Playful Type. Publié par Gestalten.

Publications en ligne

[Behind The Screens](#)

[An Infinite Séance 4, Impatience, Olia Lialina](#)
[Les codes informatifs de Raphaël Bastide, Liberation](#)
[Interview, Shifter.pt](#)
[Radio Panik \[BE\] Connexions Alternatives](#)
[From—To](#)
[O Fluxo](#)
[Sylvia Fredriksson's notes](#)
[El País](#)
[Tombolo](#)
[Creative Applications](#)

Éducation

2009 – 2010

2008 – 2009

2004 – 2006
2004

Master en Arts. Spécialisation Arts numériques et typographie. École de Recherche Graphique (E.R.G.) Bruxelles, BE.
Bachelor of Fine Arts, reçu avec grandes distinctions. École de Recherche Graphique (E.R.G.), Bruxelles, BE.
DUT Métiers de l'Internet, Université de Bordeaux III, FR.
Baccalauréat scientifique, option musique.

Collectifs

Co-créateur de *PrePostPrint*, laboratoire et groupe de recherche autour des systèmes de publication libres alternatifs.
Membre actif de *Velvetyne Type Foundry*, fonderie de caractères typographiques libres.
Co-créateur de Outils Libres Alternatifs, association pour la recherche et la diffusion des outils libres pour la création.
Co-créateur de *Libre Objet*, collectif pour la recherche et la diffusion du design objet sous licence libre.
Pratique et composition musicale. Permis B. Parle Français, Anglais et Espagnol.
English version available at <http://raphaelbastide.com/cv>
CV complet sur demande.

Page generated and printed from a web browser in 01/2023
using Workchain 2.1, custom-made web and print portfolio CMS.