

LAVAL VIRTUAL - RECTO VRso 2019
Festival international d'art et de réalité virtuelle
ILLUSION REELLE / ILLUSION VIRTUELLE

#1 Art&VR Gallery
Artistes sélectionnés

CCSTI de Laval



Crédit photo : VitRails, Collectif Continuum, Recto VRso2018

Description Recto VRso

Recto VRso est une exposition internationale d'art et réalité virtuelle et mixte qui se tient dans le cadre du salon Laval Virtual, du 20 au 24 mars 2019. Son but est de mettre en lumière la dynamique innovante de l'utilisation de la réalité virtuelle et mixte par des artistes, qui interrogent la progression de cette technologie aux frontières technologiques, scientifiques et artistiques.

Conçue par l'artiste-chercheuse Judith Guez, Recto VRso a pour objectif d'inviter les œuvres d'artistes, de chercheurs, d'étudiants et d'explorateurs qui interrogent de près ou de loin le médium de la réalité virtuelle, de manière à faire émerger de nouvelles formes artistiques.

Art&VR Gallery

L'Art&VR Gallery, est l'exposition officielle de Recto VRso. Cette galerie présentera une quinzaine d'œuvres sélectionnées lors d'un appel à projet international autour de la thématique Illusion réelle / Illusion Virtuelle. L'exposition sera située au Musée du CCSTI du 20 au 24 mars 2019.

LAVAL VIRTUAL - RECTO VRSO 2019
International festival of virtual reality art
ILLUSION REELLE / ILLUSION VIRTUELLE

#1 Art&VR Gallery
Nominated artists

Recto VRso description

Recto VRso is an international art exhibition and virtual and mixed reality which is held within the framework of Laval Virtual show, from March 20th to March 24th 2019. Its objective is to shine a light on the innovative dynamics of the use of virtual and mixed reality by artists, who question the development of this technology at the technological, scientific and artistic frontiers.

Founded by the artists-researcher Judith Guez, Recto VRso aims to invite artworks of artists, researchers, students and explorers who directly or indirectly question the medium of virtual reality, in such a way as to make appear new artistic forms.

Art&VR Gallery

Art&VR Gallery is the official exhibition of Recto VRso. This gallery will display about fifteen artworks selected during an international call for projects on the theme "real Illusion / virtual Illusion". The exhibition will take place at the CCSTI Museum from March 20th to March 24th 2019.

1 - LEVITATION - David Guez et Bastien Didier

Installation de réalité virtuelle // Virtual reality installation, 2017



LEVITATION est un dispositif artistique conçu pour modifier certaines capacités cognitives et sensorielles humaines en immergeant le spectateur dans un espace virtuel où il pourra pratiquer la lévitation. Équipé du casque OVO dont le design a été conçu autour d'un casque de réalité virtuelle et de capteurs neuronaux, le spectateur se retrouve dans un monde 3D reconstruisant de manière hyper réaliste l'espace réel dans lequel il agit. Il a alors accès au programme LÉVITATION où il s'entraînera à faire léviter un cube en 3D grâce à sa concentration ainsi qu'à d'autres facteurs tels que la "forme pensée" du mot "Cube" et ce aux limites aériennes du lieu de l'exposition. Le postulat est que la force motrice, il va créer / modifier certains modèles neuronaux de son cerveau afin qu'il puisse éventuellement léviter dans le monde réel.

Production : VRLAB / MENTALISTA / DICREAM CNC

www.guez.org

2 - Shiver - The 4 creators : Marie VILAIN, Léon DENISE, Elie MICHEL, Samuel LEPOIL

Installation de réalité virtuelle // Virtual reality installation, 2018

Shiver est née de l'envie de rendre un hommage VR à la supercherie des tableaux de Magritte. Une fois l'oreillette allumée, vous naviguerez à travers des illusions malicieuses et des chemins de découvertes que vous pensiez inexistantes à l'origine. Vous pouvez avoir un conseil : tout est toujours une question de perspective...

Production : Centre Pompidou



3 - David&Goliath - Julien Lomet

Installation de réalité virtuelle // Virtual reality installation, 2018



Grâce à sa gestuelle, le spectateur sera amené à voyager dans plusieurs mondes aux influences symbolistes et surréalistes. En marchant, découvrant, touchant et dansant, il dialoguera avec l'œuvre pour créer une nouvelle toile virtuelle où vertige et introspection se mélangent.

Production : ISTIC / INREV / Rennes

<http://julien-giu.wixsite.com/academia>

4 - FREUD, la dernière hypnose - Marie-Laure Cazin

Film neuro-interactif en réalité virtuelle // Neuro-interactive film in virtual reality, 2018

La Dernière Hypnose de Freud est un film neuro-interactif en VR 360°, où les émotions du spectateur sont captées par des capteurs EEG, combinées à l'affichage sur la tête, et analysées en termes d'émotions. En temps réel, l'expérience intérieure du spectateur modifie la bande sonore du film et certains effets visuels.

Production : Le Crabe fantôme (Nantes) // DV Group (Paris)

<https://vimeopro.com/curiosite/marie-laure-cazin>



5 - Tentacle Flora - Akira Nakayasu

Sculpture robotique // Robotic sculpture, 2018



La Tentacle Flora est une sculpture robotique inspirée d'une vision d'une colonie d'anémones de mer poussant sur le corail. Un actionneur en alliage à mémoire de forme est utilisé comme tentacules et le haut de l'actionneur s'allume en imitant doucement un organisme bioluminescent à l'aide d'une DEL pleine couleur.

<http://nakayasu.com>

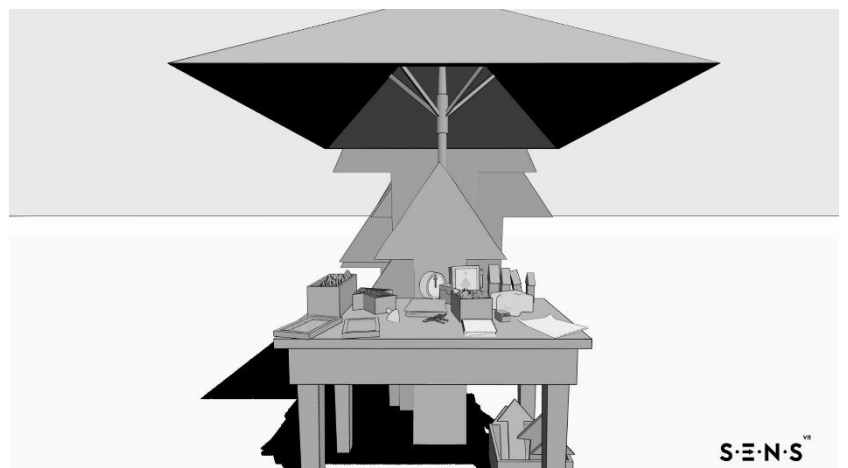
6 - Sens VR - Sens AR - Charles Ayats

Installation de réalité augmentée et virtuelle // Augmented and virtual reality installation, 2016

SENS nous parle - sans un mot - du voyage initiatique d'un homme. Le vagabond anonyme erre dans un univers à la fois dépouillé et labyrinthique. Tout autour de lui, des flèches aux formes changeantes en permanence lui montrent le chemin à suivre. Son aventure est une invitation à questionner l'inconnu et à lâcher prise des codes pour percevoir au-delà des limites... d'une page, d'un angle ou d'une invention de l'imagination.

Production : Marie Blondiaux - RedCorner

www.charlesayats.fr



7 - Pierre de rêve - Jean-Paul Favand

Promenade imaginaire interactive // Imaginary walk inside a Dream, 2013-2019



Installation interactive en 3 dimensions réalisée à l'aide d'une vidéo projection stéréoscopique de 4 x 3 m, de lunettes 3D actives et d'une baguette magique.

Les spectateurs sont équipés de lunettes stéréoscopiques. Ils découvrent une Pierre de Rêve en relief, agrandie 200 fois. L'un d'eux muni d'une baguette numérique conduit un voyage imaginaire en 3 dimensions. Les déplacements agrandissent la pierre et permettent de découvrir ses perspectives. En activant la lumière de la baguette, il en révèle ses mystères.

Le public voyage dans ce paysage fantastique naturel agrandi plus de 200 fois.

Les pierres de rêve existent telles quelles dans la nature. Elles permettent à l'imaginaire des hommes de voyager par la contemplation des paysages qu'elles offrent.

C'est le mariage de la nature et de la technologie contemporaine.

Production : Musée des arts forains

jeanpaulfavand.wordpress.com

8 - The Scream VR - Sandra Paugam et Charles Ayats

Expérience de réalité virtuelle en temps réel // Virtual reality experience in real time, 2018

The Scream VR est un documentaire sensoriel qui donne vie aux pensées et aux démons de Munch. Cette expérience de réalité virtuelle utilise The Scream comme rampe de lancement, explorant les obsessions les plus profondes du peintre dans une mise en scène audiovisuelle du plus célèbre cri de l'histoire de l'art.

Production : Cinétévé Expérience & ARTE France // Avec le soutien du Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC) et du Conseil Régional Provence-Alpes-Côte d'Azur

<http://cineveve.com/en/interactive-experience>



9 - Real Virtuality - Louis Cortes et Celia Betourne

Expérience de réalité virtuelle en temps réel // Virtual reality experience in real time, 2018



La première perception de la réalité engendrée par l'immersion dans un environnement scanné est progressivement remise en question par sa propre altération. Au cours de sa détérioration, l'immersion révélera ses artifices, amenant ainsi le spectateur à reconsidérer la nature de ce qu'il perçoit.

Production : CosaMentale

<http://cosamentale.fr>

10 - Doubles Autres - Cédric Plessiet

Portraits interactifs // Interactive portraits, 2018

Doubles Autres est une série de tableaux interactifs, présentant une doublure numérique d'une personne existante à laquelle un comportement interactif est associé afin de présenter un nouveau type de portrait, où, en plus de l'utilisation de la peinture comme outil descriptif, nous utilisons l'interaction pour présenter la perception unique de l'artiste face à son modèle.

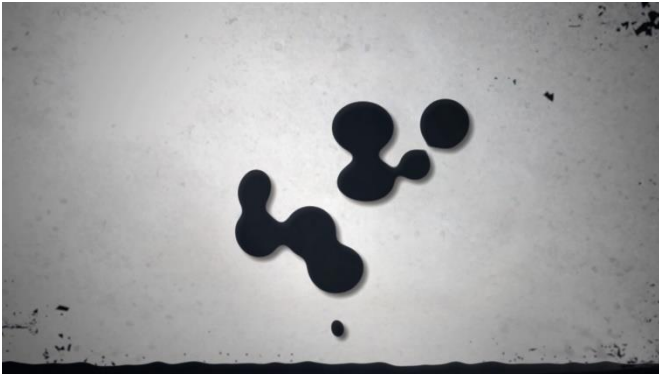
Production : Inrev Lab. Paris 8

<https://inrev.univ-paris8.fr/spip.php?article1350>



11 - Liquid Matters - Collectif Continuum

Installation interactive // Interactive installation, 2018



Alors que la plupart des images de calcul visent à obtenir l'illusion parfaite de la réalité, le projet Liquid Matters tente d'inverser cette persistance illusionniste, en produisant des images abstraites en noir et blanc à l'aide de ferrofluides (nanoparticules de matériau ferromagnétique en suspension dans un liquide porteur).

Organiques et fluides tels qu'ils sont, s'écoulant comme par magie, comme s'ils défiaient les lois de la physique, ils contrastent avec les pixels réguliers, nous embrouillant ainsi sur leur nature ; sont-ils des êtres vivants ou peut-être simulés ?

Les ferro-pixels réagissent aux gestes des visiteurs à l'aide d'un dispositif de mouvement de saut. Le mouvement chorégraphique des gouttes peut hypnotiser les visiteurs, leur offrant l'illusion de posséder des pouvoirs magiques en manipulant à distance ces formes étranges. L'utilisateur se rendra-t-il compte qu'il joue avec de la matière "réelle" et non avec une simulation virtuelle ?

Production : Collectif Continuum, Inrev, EnsadLab

<https://collectifcontinuum.wixsite.com>

12 - PARALLELS - Ezio me... (2014) Arno me... (2015)

Sophie Daste et Eric Hao Nguy

Installation interactive // Interactive installation, 2014-2015

Le projet PARALLELS consiste en des écrans vidéo interactifs. Le parallèle est créé par l'interaction du spectateur sur l'écran tactile. Le spectateur joue avec la vidéo pour découvrir les zones d'une autre vidéo, combinant les deux visionnements en une seule image. A travers un cadre de film identique, les vidéos montrent l'assassin du jeu vidéo Assassin's Creed dans un passé imaginaire montré en parallèle avec une vue des mêmes lieux filmés dans les villes modernes, tandis que le corps du spectateur remplace l'avatar.



<https://sophiedaste.wordpress.com/>

13 - Eve dance in an unplaceable place – Margherita Bergamo et Daniel Gonzalez

Danse augmentée // Augmented dance, 2018



Eve est une fille qui rend possible la rencontre entre le virtuel et le réel, voyageant entre les dimensions, donnant forme aux questions. Dans cette rencontre, trois utilisateurs aléatoires entrent dans le corps d'Eve et voyagent dans des histoires grâce à une incarnation, c'est-à-dire l'expérience de la réalité virtuelle.

Production : Mark Lee & Lucia Candelpergher

www.compagnievoix.com

14 - HanaHana 花華 - Mélodie Mousset

Installation de réalité virtuelle // Virtual reality installation, 2017-2018

Incarné dans un essaim de molécules, le joueur est la force vitale dans un désert surréaliste. Il a le pouvoir de faire éclore des mains comme des fleurs et de participer à une œuvre collective où les virtualités se fondent avec l'inconscient pour un voyage déchirant dans les profondeurs de l'esprit, du corps et des sens.

www.hanahana.world



15 - Login - Jürgen ROPP

Installation de réalité virtuelle et réalité mixte // Virtual and mixed reality installation, 2017



LOGIN étudie les multiples approches pour de nouveaux modes d'interaction et de collaboration dans les domaines du virtuel, de l'augmenté et du réel. L'installation brise les frontières entre ces chemins technologiques et les fusionne dans une expérience censée donner au destinataire une impression unique des technologies sous-jacentes.

juergenropp.at