

**RÉCTO
-VRSO**

**UN FESTIVAL INTERNATIONAL D'ART
ENTRE LE RÉEL ET LE VIRTUEL**



Recto VRso est **un espace d'inspiration et de découverte** qui promeut, favorise et stimule la création artistique :

- Autour de **l'art immersif et interactif**,
- Entre **le réel et le virtuel**

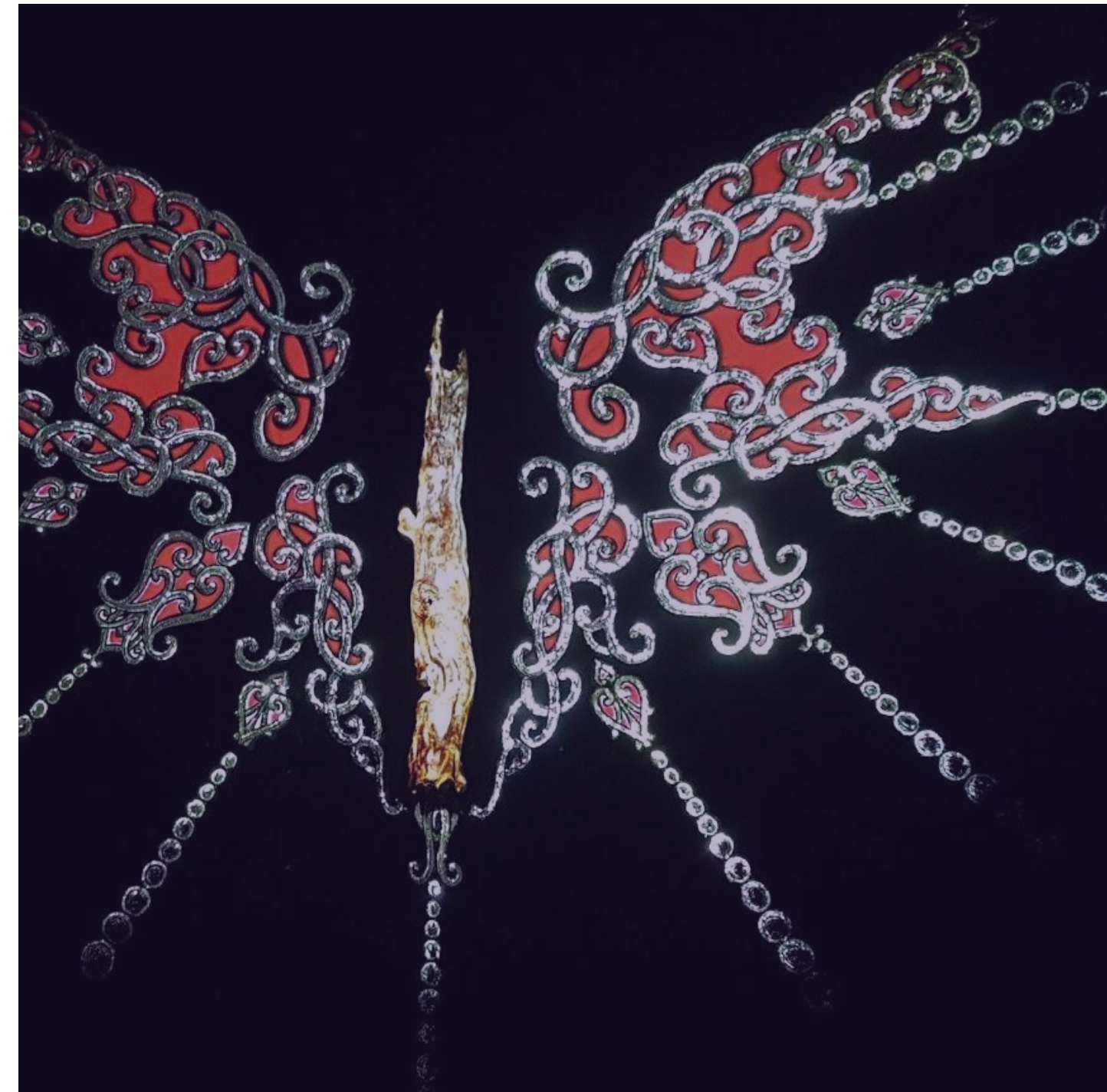
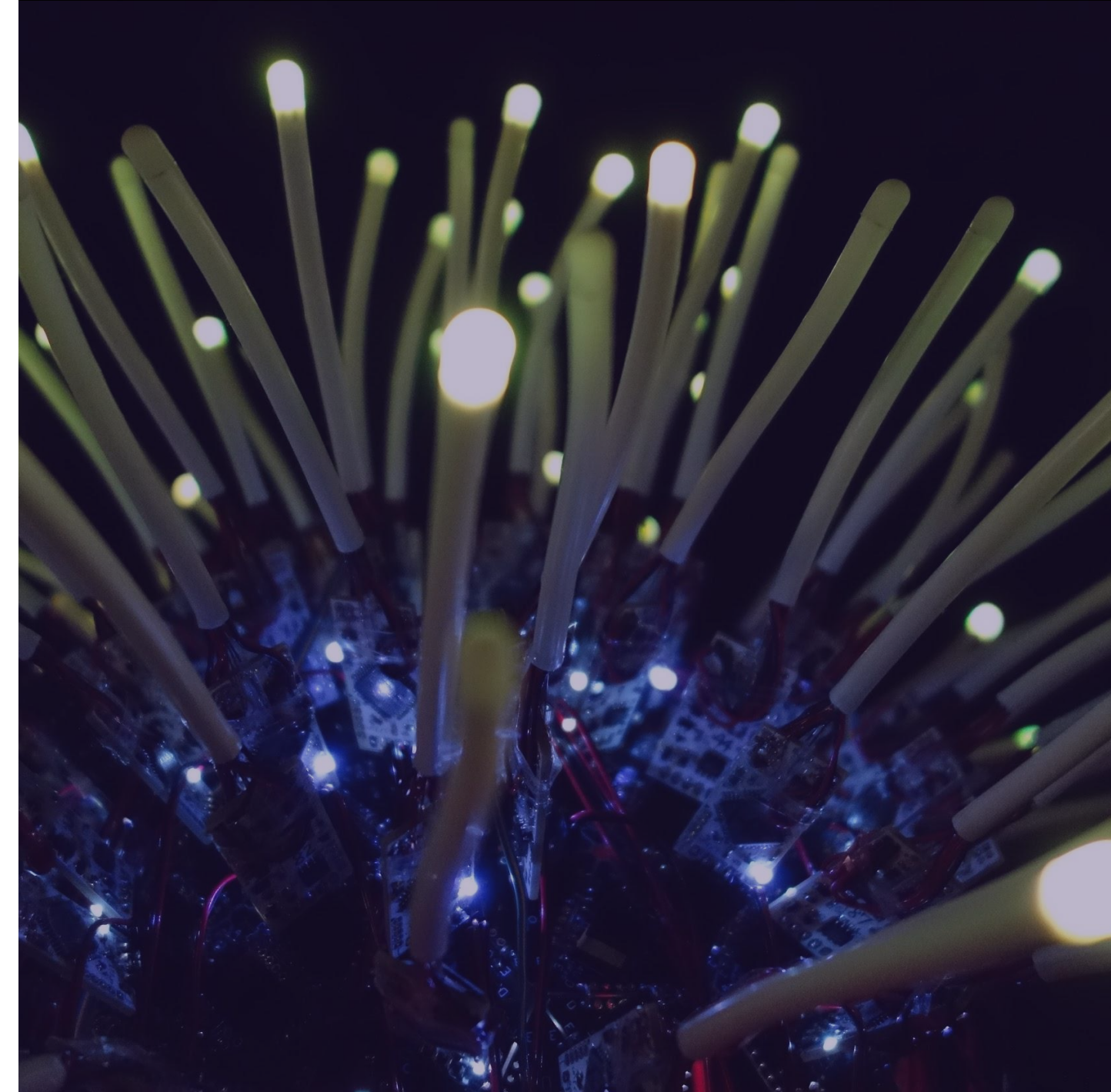
Tout en créant des espaces d'ouvertures, d'échanges et de partage pour le public, pour les artistes et les professionnels.



RECTO VRSO EXPOSE DES OEUVRES :

- D'artistes
- De chercheurs
- D'étudiants
- D'explorateurs

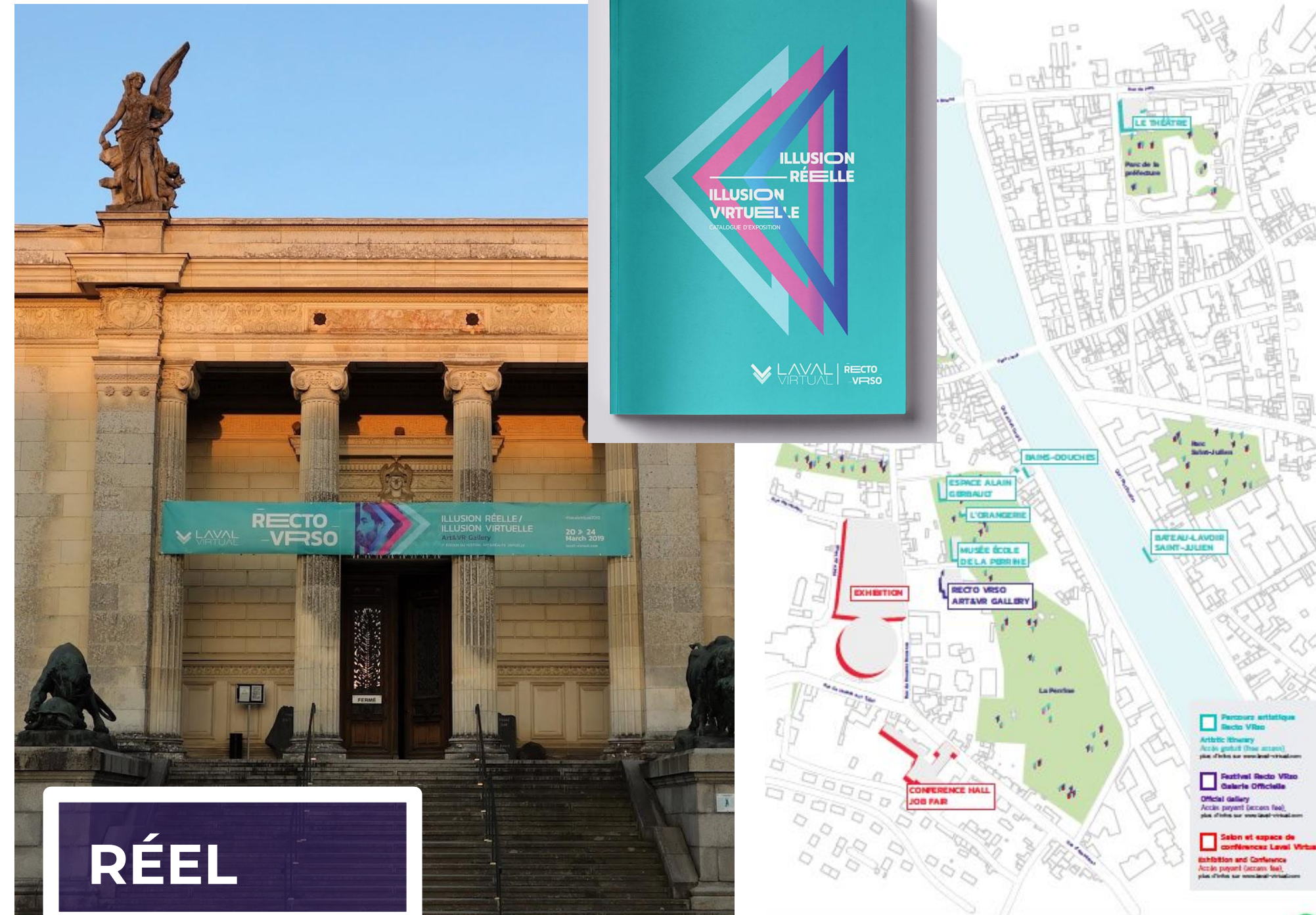
Ils interrogent de près ou de loin le **médium de la réalité virtuelle**, et mixte, en montrant un autre **VRsant de ce domaine**.



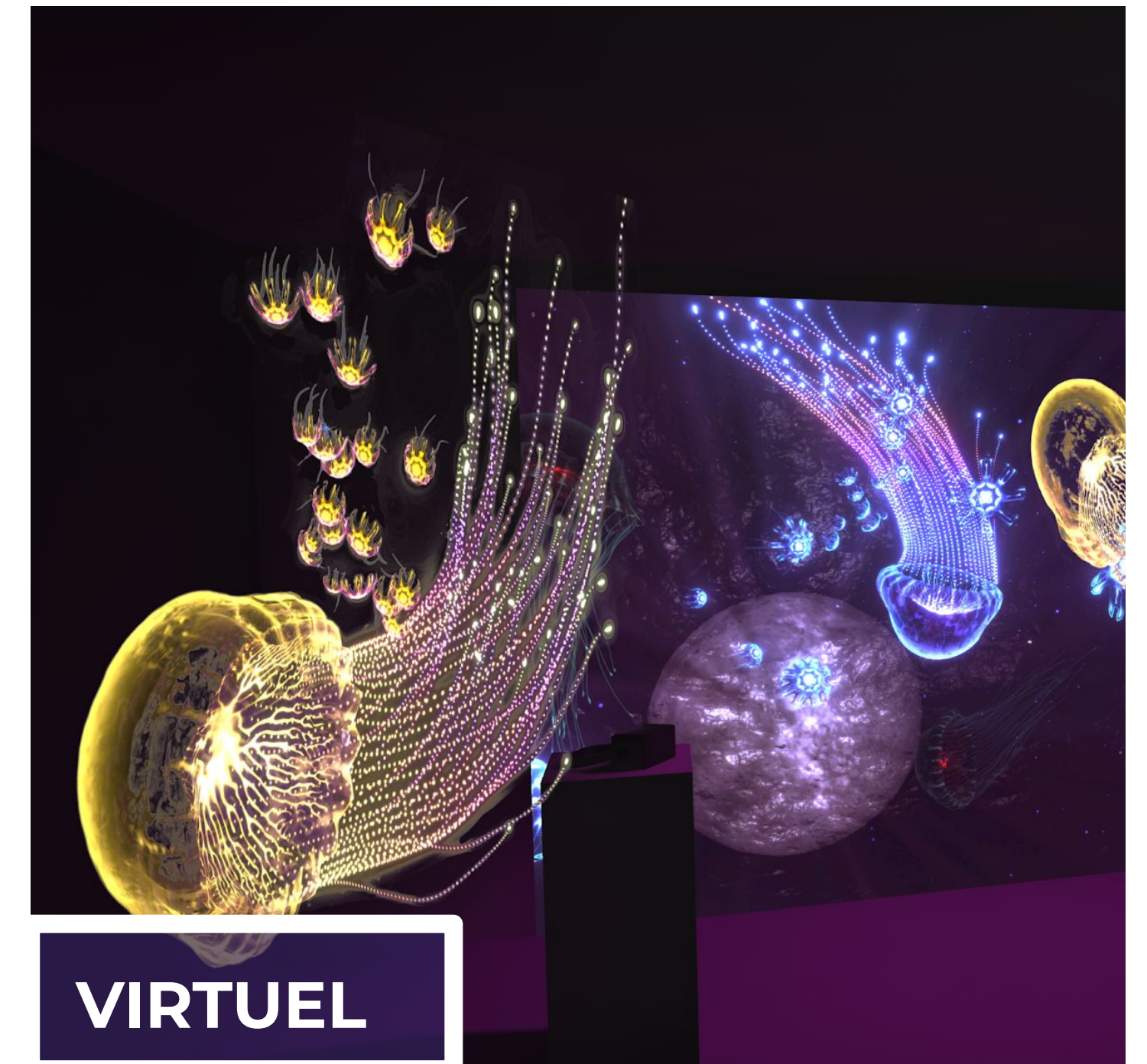
LE FORMAT DE RECTO-VRSO



Un festival en présentiel et en distanciel.



- **Une Art&VR Gallery officielle de 16 oeuvres** internationales
- *Un award Art&VR lors de la cérémonie des award Laval Virtual.*
- Un parcours artistique de **7 expositions** dans des lieux historiques de la **ville de Laval**.
- Des projets **pédagogiques**, des curateurs invités, des **résidences artistiques**, des collectifs, des artistes pionniers et émergents.
- Un catalogue d'exposition.



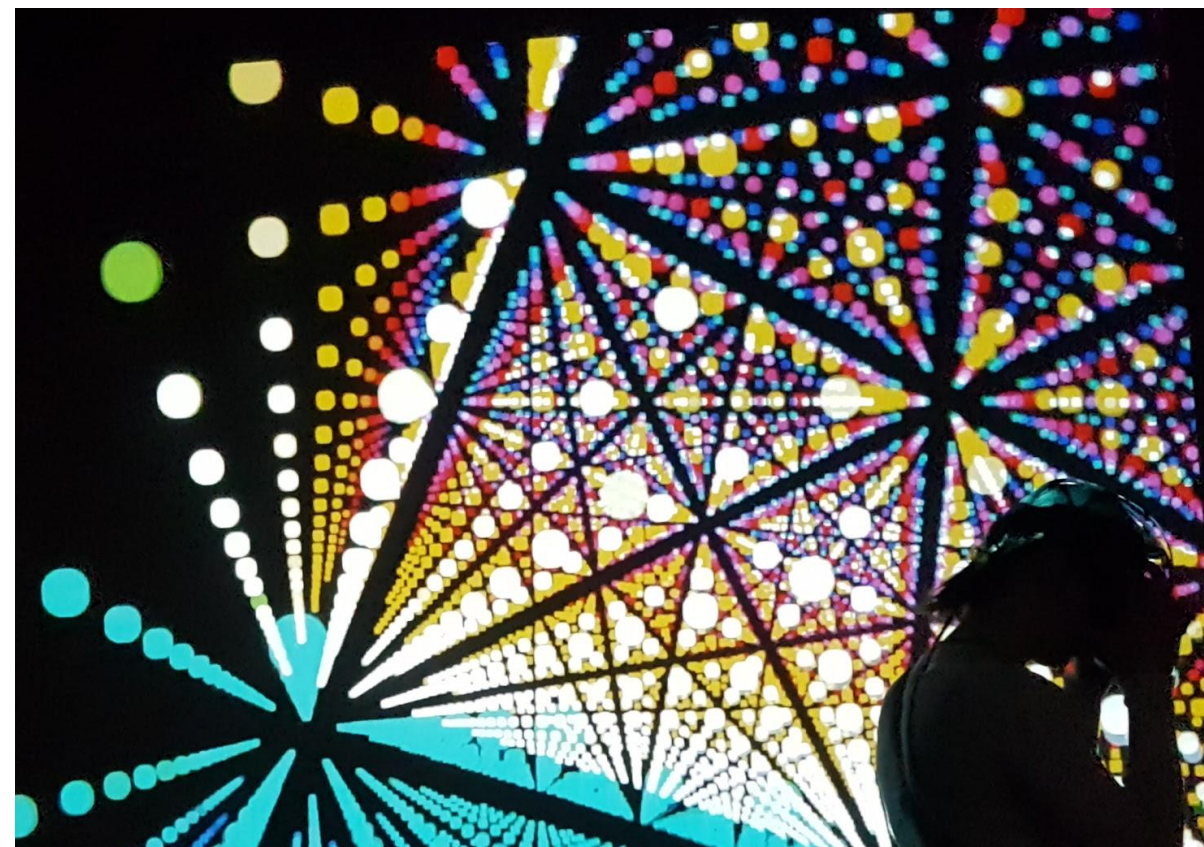
- **Une Art&VR Gallery virtuelle.**
- Un site web : portail de différentes **initiatives artistiques** à vivre en **distanciel**.
- Des **moments de networking** dans le Laval Virtual World.
- Des cycles de conférences
- Un catalogue d'exposition numérique.

LES THÉMATIQUES

2018

MATIÈRE RÉELLE / MATIÈRE VIRTUELLE

*“Nous voulons intéresser le spectateur, le sortir des inhibitions, le décontracter. Nous voulons le faire participer.»
Assez de mystifications, Manifeste du G.R.A.V., 1963.*



2019

ILLUSION RÉELLE / ILLUSION VIRTUELLE

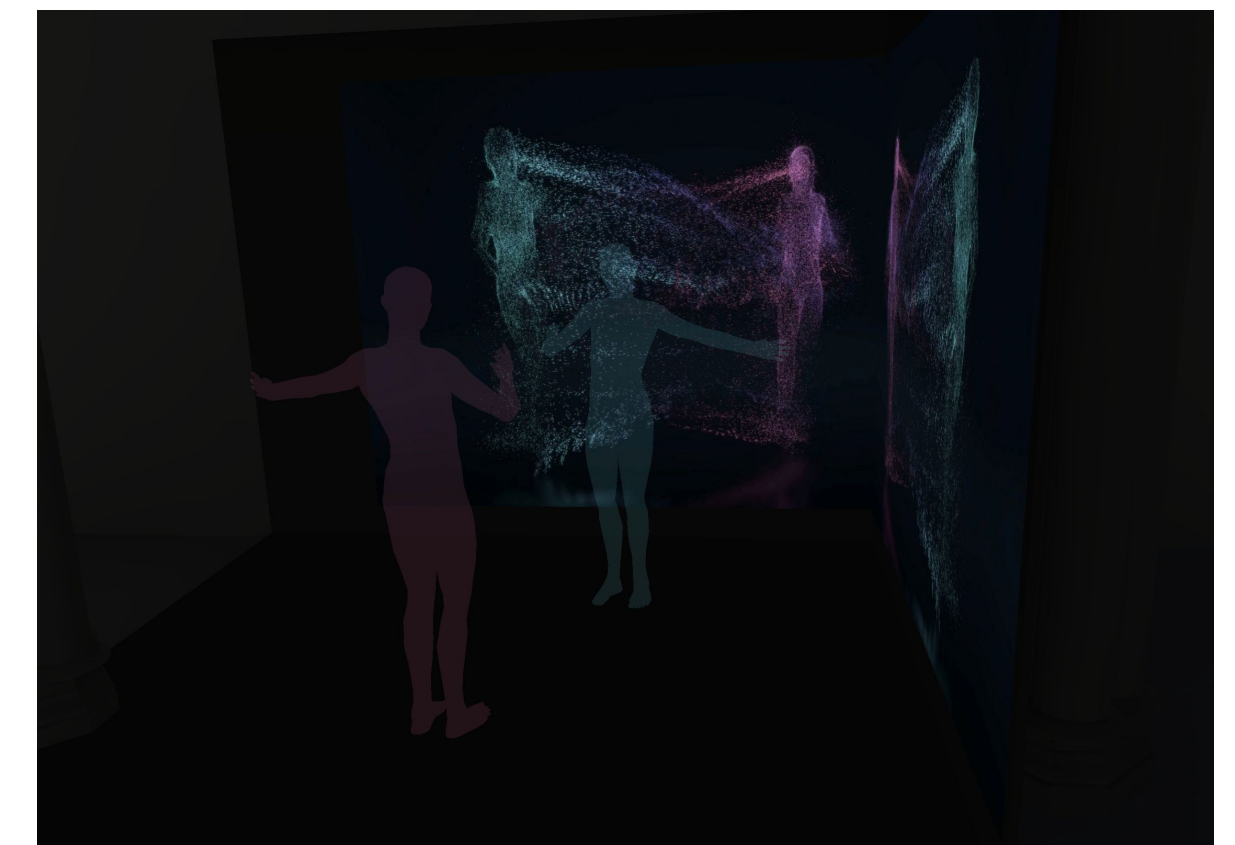
Les illusions, entre surprise et émerveillement, déstabilisent et amusent. Elles interrogent les perceptions de notre réalité quotidienne.



2020

CORPS RÉEL / CORPS VIRTUEL

Dans le monde virtuel, notre corps peut devenir autre. Il peut être transformé, augmenté ou même diminué. Comment alors la notion du corps virtuel se pose-t-elle ?

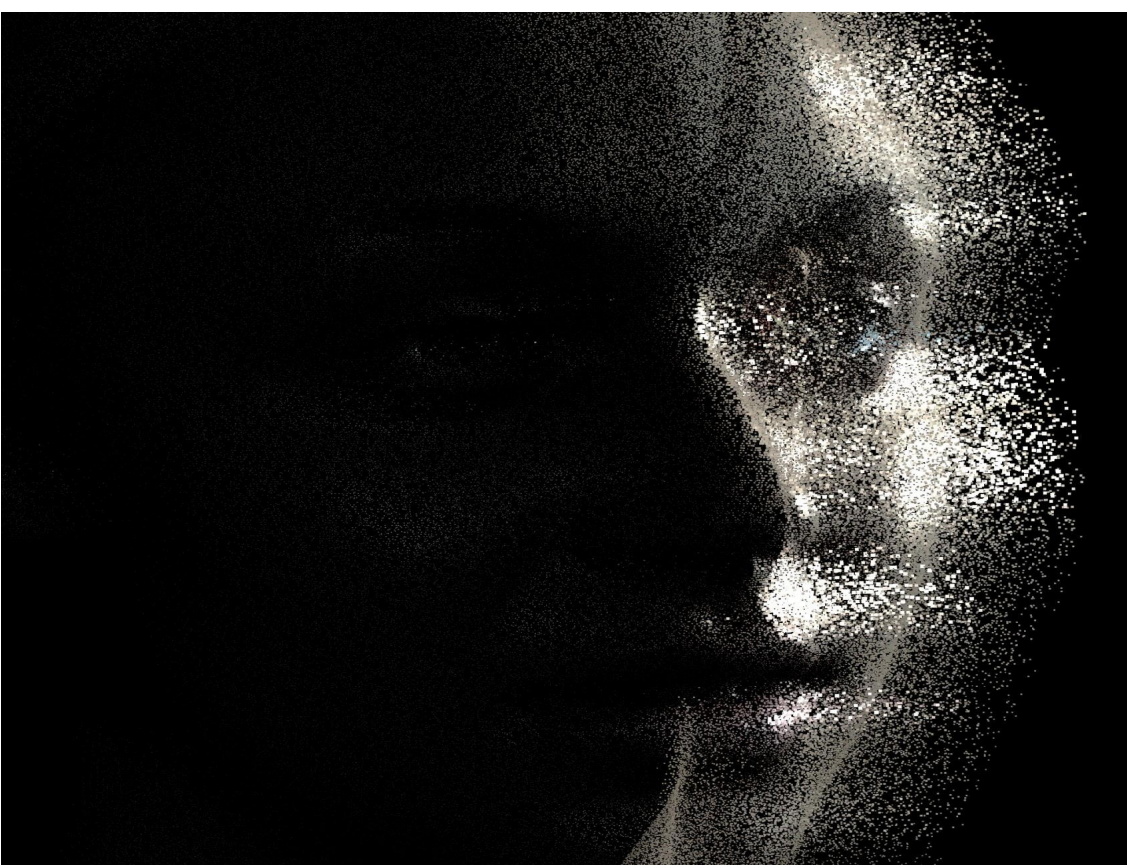


BILANS DES TROIS DERNIÈRES ANNÉES



MATIÈRE RÉELLE / MATIÈRE VIRTUELLE

1 Exposition officielle - **5000** visiteurs
1 catalogue
6 expositions off
38 oeuvres
67 artistes internationaux
Des visites organisées pour des délégations culturelles, et des écoles.



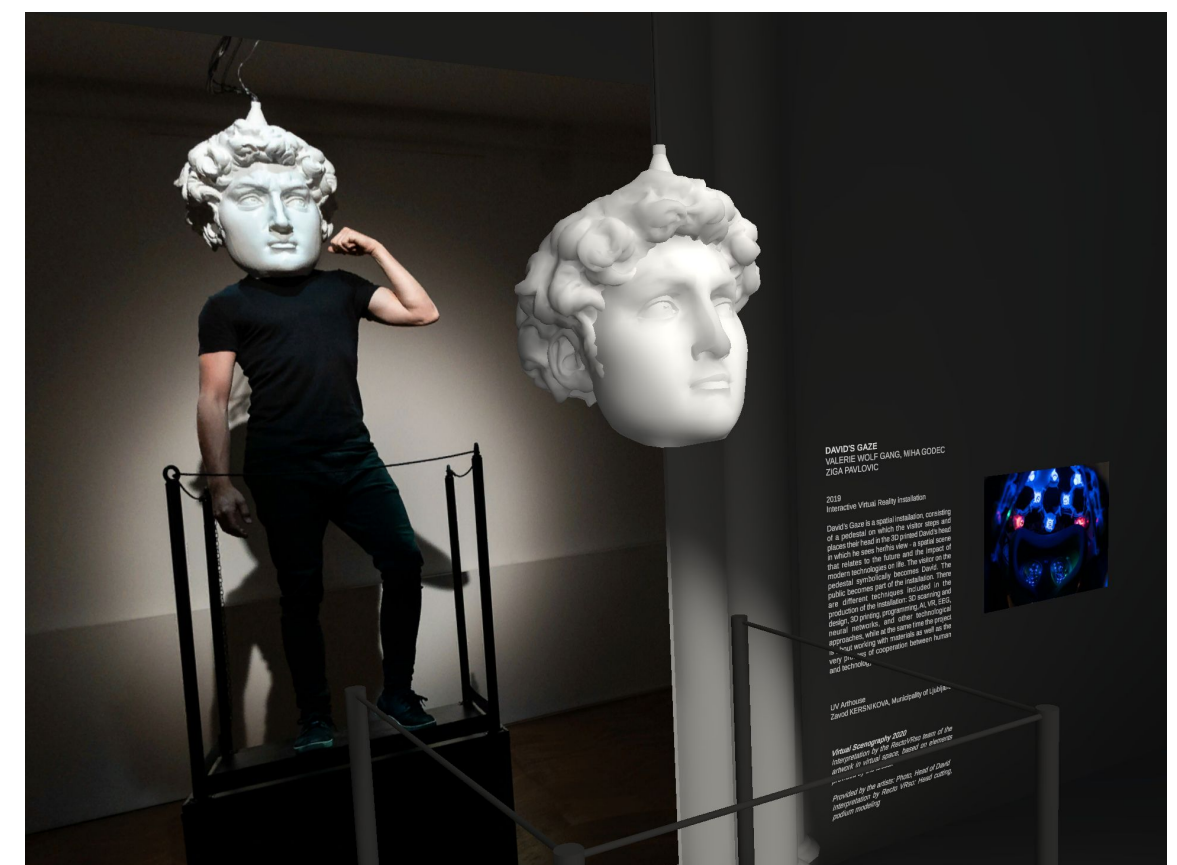
ILLUSION RÉELLE / ILLUSION VIRTUELLE

1 Exposition officielle - **7500** visiteurs
1 catalogue
7 expositions off
60 oeuvres
90 artistes internationaux
Des visites organisées pour délégations culturelles, et écoles



CORPS RÉEL / CORPS VIRTUEL

1 Exposition virtuelle - **2000** visiteurs
29 artistes
7000 visiteurs sur le portail web
3 cycles de conférences dans le Laval Virtual World
1 performance dans le Laval Virtual World



JUDITH GUEZ

Artiste – Curatrice - Fondatrice Recto VRso

Recto VRso est l'aboutissement de **plus d'une dizaine d'années de recherches et de créations** de l'artiste Judith Guez, dans le domaine de la réalité virtuelle et mixte.

Judith Guez a notamment consacré son doctorat à **l'exploration de la réalité virtuelle et mixte** comme **médium artistique**, autour des concepts d'**illusion**, d'**hybridation**, d'**émerveillement** et de **présence**.

Elle expose dans de nombreux lieux (Ars Electronica, Google Institute, Gaîté Lyrique, 104, CDA Enghien Les Bains, Laval Virtual, Théâtres, Villa Médicis, etc.) des **installations artistiques** mêlant le **réel** et le **virtuel** (La Chambre de Kristoffer, Lab'Surd, Survirtuality, etc.).



FOCUS 2020 : 16 OEUVRES SÉLECTIONNÉES



RCO Remixed

K.Danse - France



Serial Portraits VR

Sigrid Coggins - France



Les invisibles

Georgik and the Magic team - FR



Keep in touch

Martina Menegon - Italie



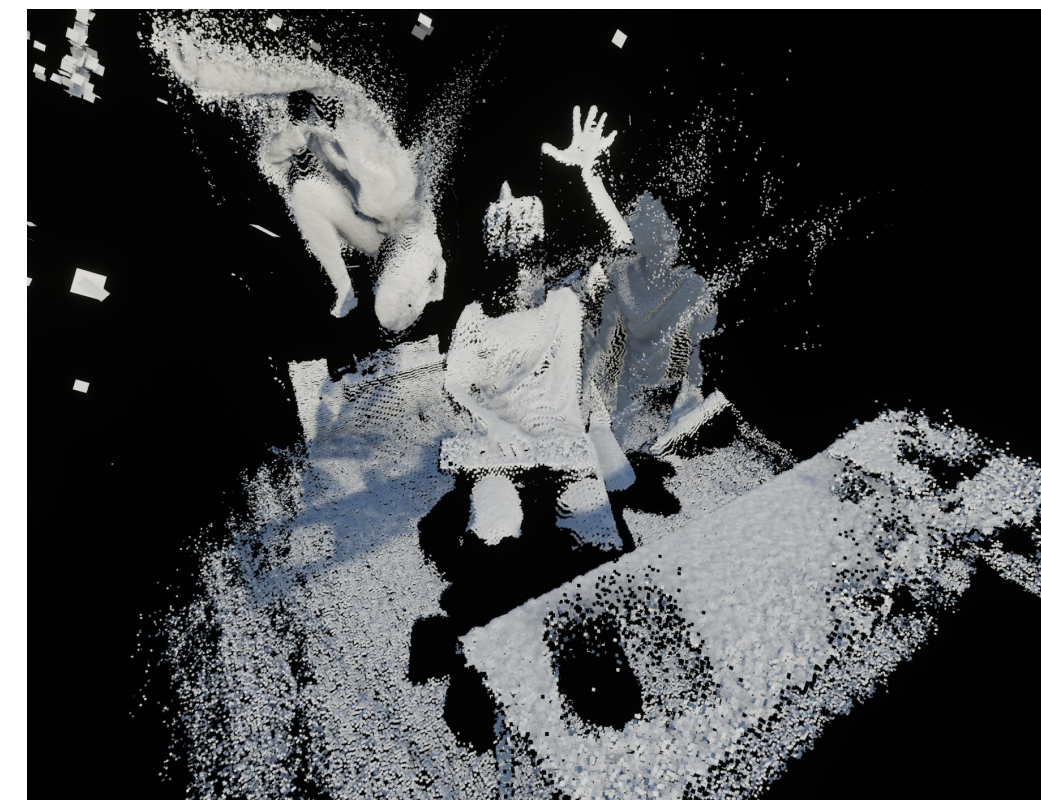
Sharky ShARky

Coco Team - France



Exister

Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt - France



Heterotopia

Neon Minuit - France



Jellyfish always cared

Mélodie Mousset & Eduardo Fouilloux - Suisse

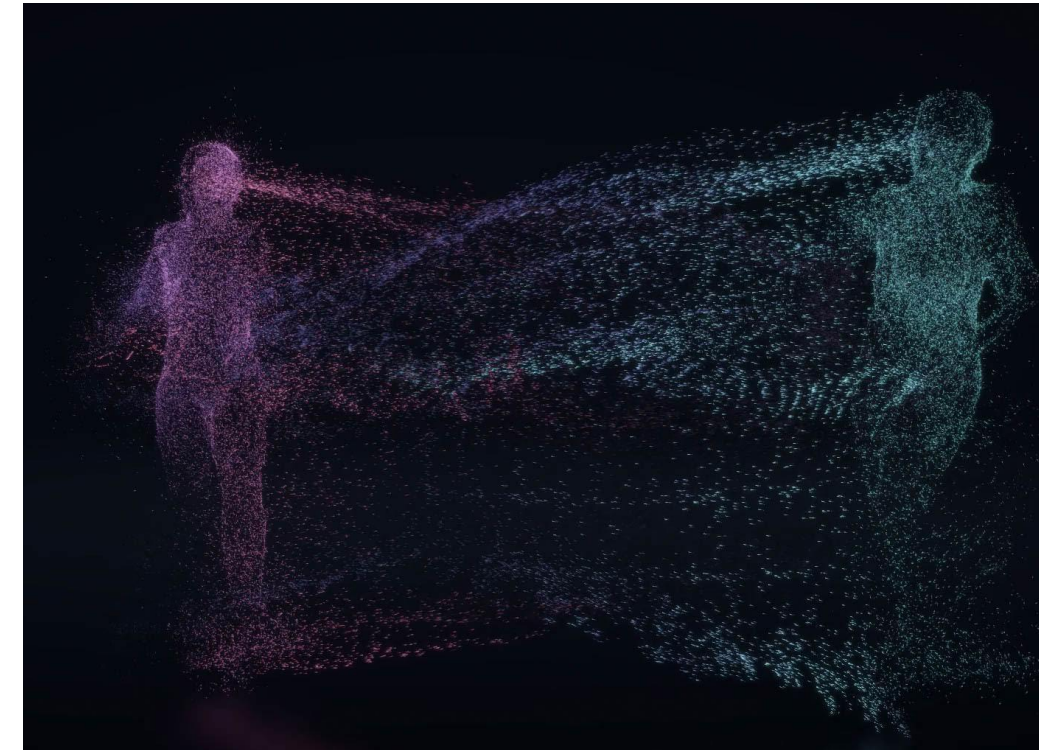
FOCUS 2020 : 16 OEUVRES SÉLECTIONNÉES



OAR -
AΦE - Angleterre



David's Gaze
Valerie Wolf Gang et Miha Codec -
Slovénie



Body Remixer
ISpace Lab - Canada



I, Human
Saint-Machine - Roumanie



Traces
Sonya Khalfallah - France



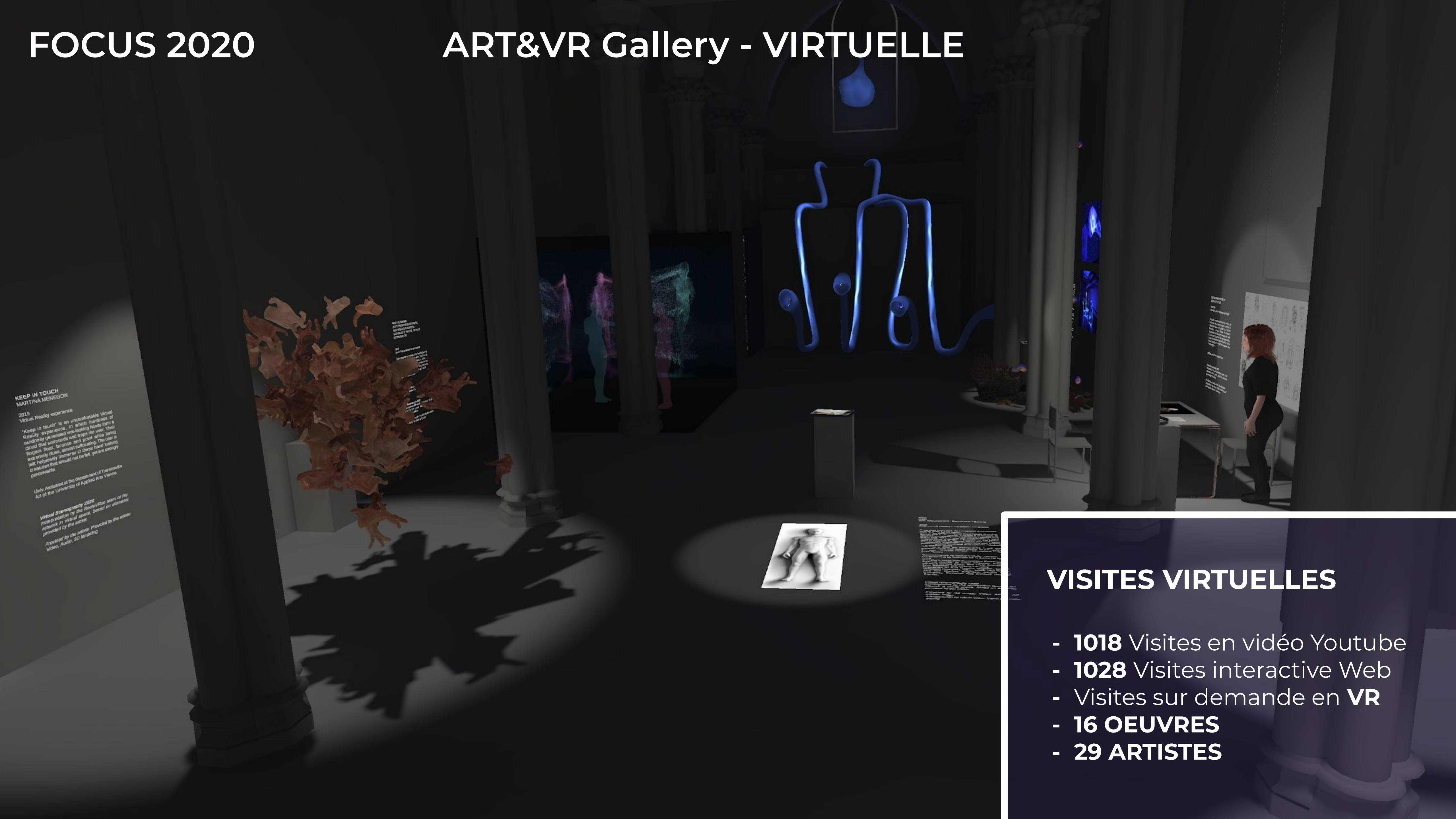
Self Suspense Ion
AKA Collective - Canada



Uncontained
Doug Rosman - Etats Unis



Passenger
Isobel Knowles & Van Sowerwine -
Australie



KEEP IN TOUCH
MARTINA MENEGON
2019
Virtual Reality experience
"Keep in touch" is an uncomfortable Virtual Reality experience, in which hundreds of randomly generated two-fingered hands form a cloud that surrounds and points while being fingers float, bounce and point while being extremely close, almost suffocating. The user is left helplessly immersed in these hand looking creatures that should not be felt, yet are strongly perceivable.
Univ. Assistant of the department of Transmedia Art of the University of Applied Arts Vienna

Virtual Scenography 2020
Interpretation by the Redo/Rao team of the artwork in virtual space, based on elements provided by the artists. Provided by the artists.
Video, Audio, 3D Modeling

VISITES VIRTUELLES

- **1018** Visites en vidéo Youtube
- **1028** Visites interactive Web
- Visites sur demande en **VR**
- **16 OEUVRES**
- **29 ARTISTES**



contact :

Direction artistique :

Judith Guez

Founder | Director Pôle Art&VR - Recto VRso

jguez@laval-virtual.org

+33 (0)6 08 58 83 00

Sponsor / Mécène

Questions diverses :

artgallery@laval-virtual.org

Contact Laval Virtual :

contact@laval-virtual.org