

**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**

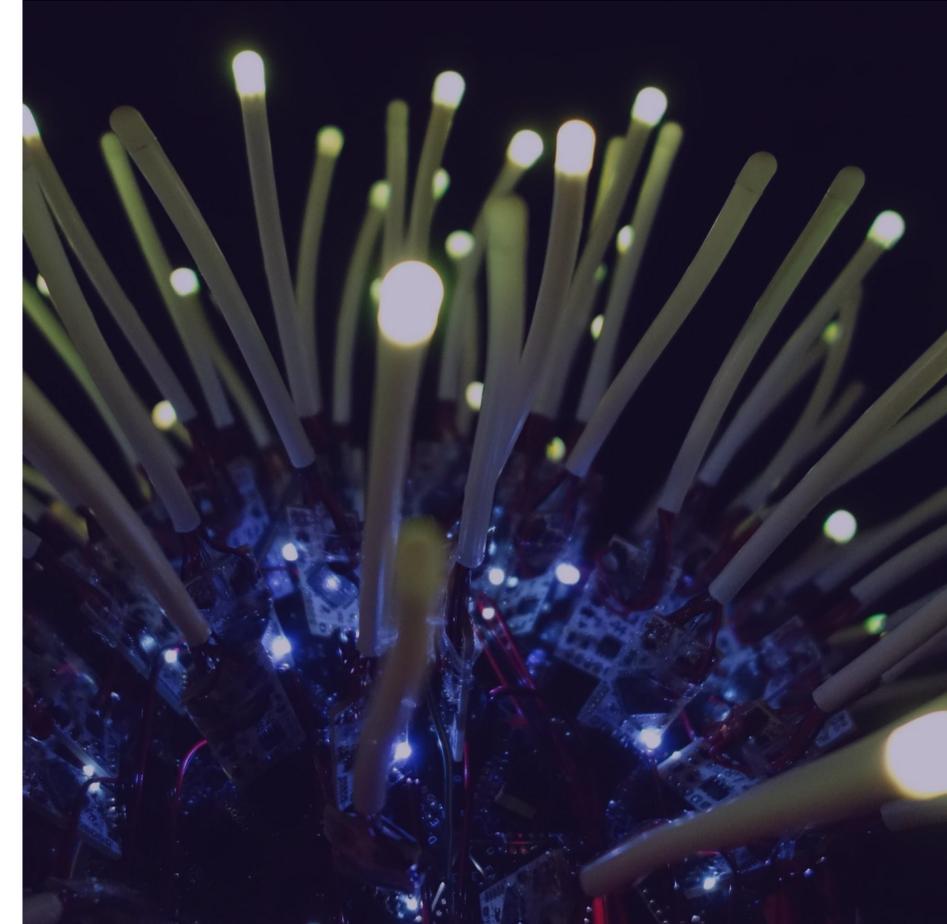
Tout en créant des espaces d'ouvertures, d'échanges et de partage pour le public, pour les artistes et les professionnels.



# 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**.



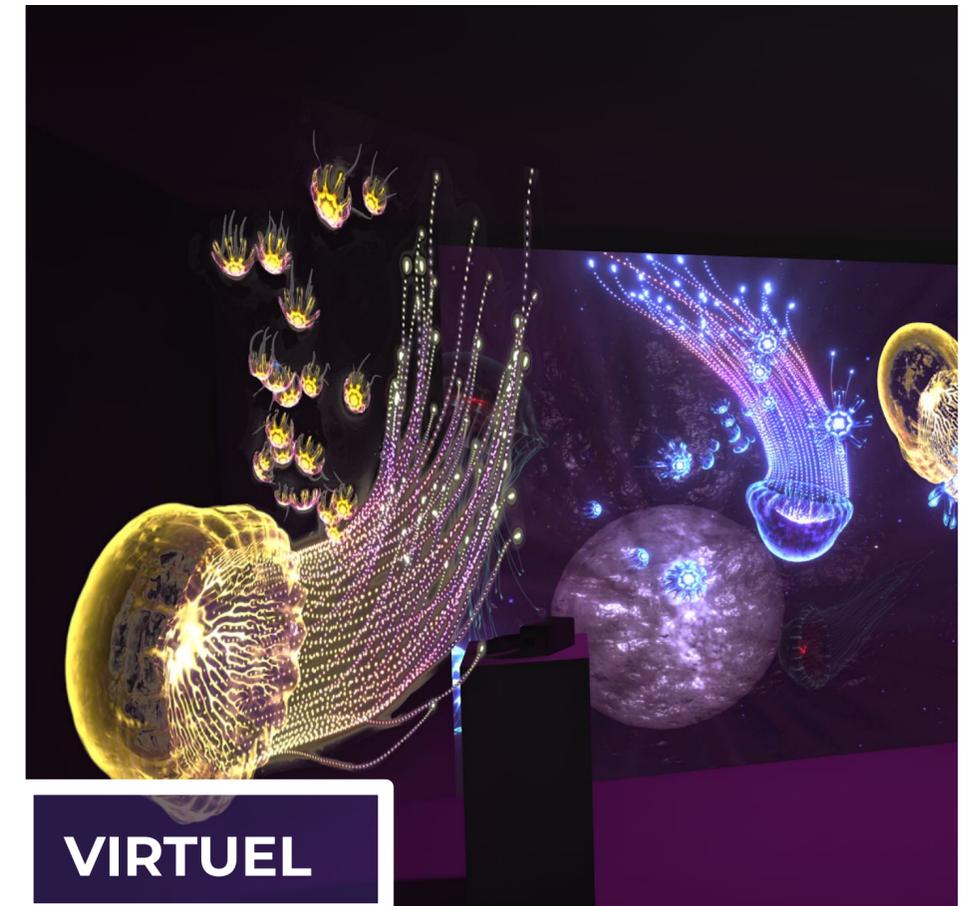
# LE FORMAT DE RECTO-VRSO



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.



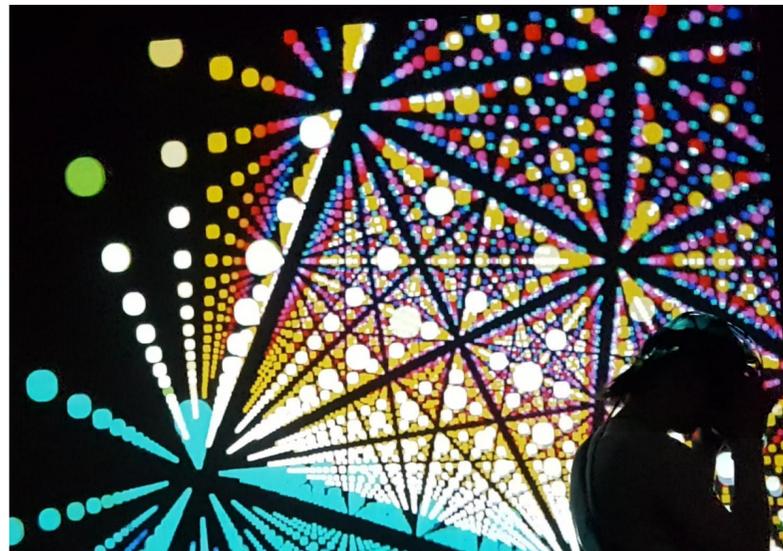
- **Une Art&VR Gallery virtuelle.**
- Un site web : portail de différentes **initiatives artistiques** à vivre en **distanciel**.
- Des **moments de networking** dans le Laval Virtual World.
- Des cycles de conférences
- Un catalogue d'exposition numérique.

# 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

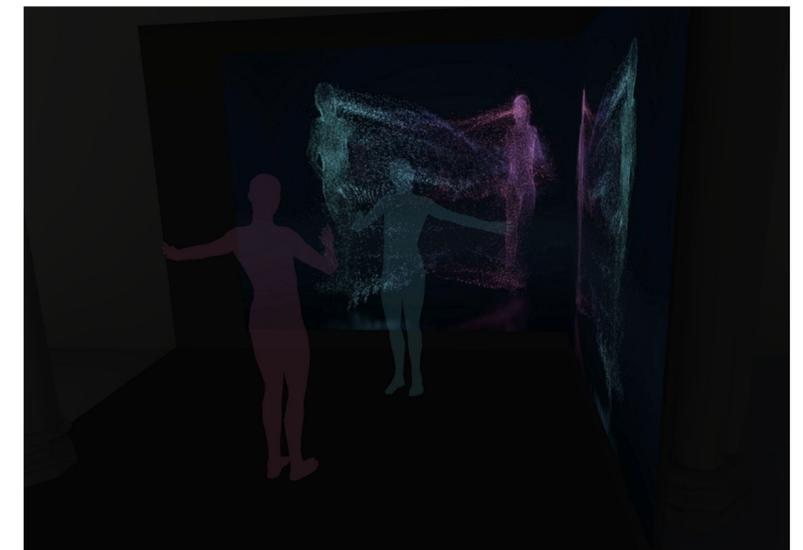
*Les illusions, entre surprise et émerveillement, déstabilisent et amusent. Elles interrogent les perceptions de notre réalité quotidienne.*



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 ?*

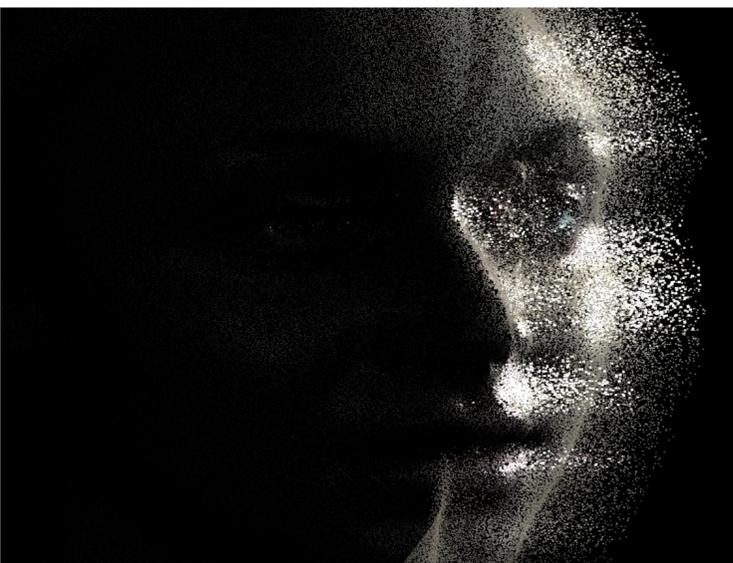


# BILANS DES TROIS DERNIÈRES ANNÉES



## 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

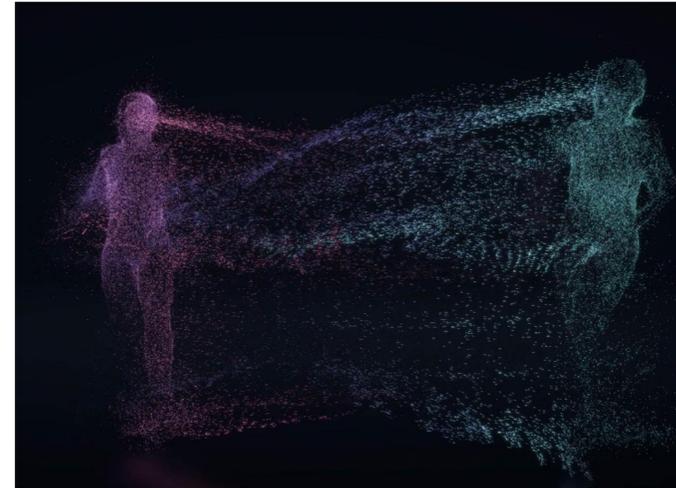
# FOCUS 2020 : 16 OEUVRES SÉLECTIONNÉES



**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



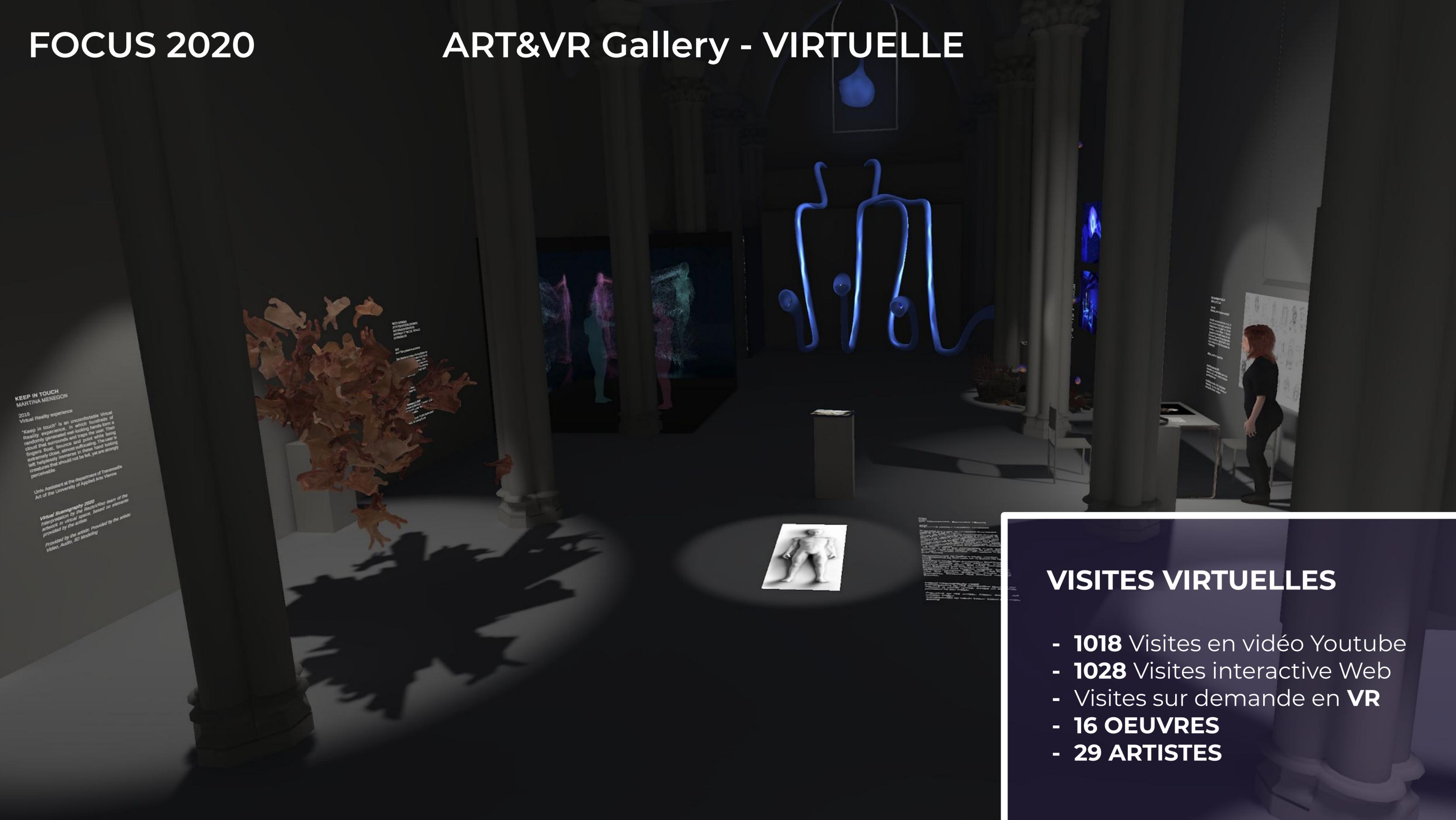
**Self Suspense Ion**  
AKA Collective - Canada



**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 Reaktor 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](mailto:jguez@laval-virtual.org)**

+33 (0)6 08 58 83 00

**Sponsor / Mécène**

**Questions diverses :**

**[artgallery@laval-virtual.org](mailto:artgallery@laval-virtual.org)**

**Contact Laval Virtual :**

**[contact@laval-virtual.org](mailto:contact@laval-virtual.org)**