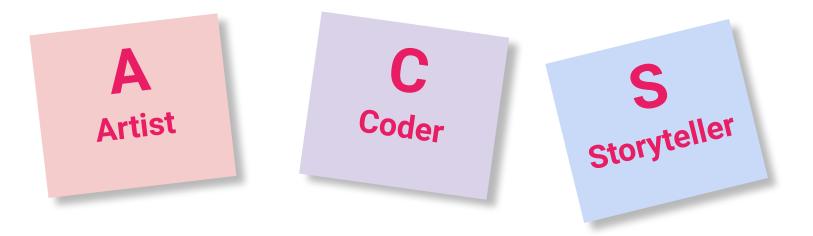
#### RECTO FESTIVAL D'ART NUMÉRIQUE

12 > 16 AVRIL 2023 - LAVAL

# CREATIVE JAM Immersive Improvisation in Interactive Arts

# MIP ARTEC 2023

#### **CREATIVE JAM**



Du 10 au 14 avril, semaine de création numérique et interactive avec les technologies temps réel par les étudiants, enseignants, chercheurs et artistes.

Les 15 et 16 avril, présentation des œuvres et des performances au public au Quarante, conservatoire de la ville de Laval en France.

From April 10 to 14, a week of digital and interactive creation with real time technologies with students, teachers, researchers and artists.

On April 15 and 16, restitution of the artworks and performances to the public at the Quarante, conservatoire of the city of Laval in France.

#### Participant.e.s:

Étudiant.e.s et enseignant.e.s - cherch.eur.se.s de l'EUR-ArTeC & ATI Arts et Technologies de l'Image de l'Université Paris 8 en collaboration avec des étudiant.e.s de l'Université de Rennes 2

#### Participants:

Students and teacher-researchers from EUR-ArTeC & ATI Arts et Technologies de l'Image of the Université Paris 8 in collaboration with students of the University of Rennes 2

#### Artists jammers

Curators

Dorian ANTUOFERMO

Gilles AVRAAM

Céline BAILLEUL

Prabou BASKARA

Matvey BOBROV

Manu CHEREMEH

Gabrielle DANG

Raphaël DE LEMOS

Paul DELALANDRE

Jihed GUEZGUEZ

Corentin JUNG

Pasiphaé LECLERE

Bruno PACE

Jade Hyun PARK

Solveig PAUVERT

Hong QU

Anastasiia TERNOVA

Garvey VITALIEN

Iness YAKOUBEN

Guofan XIONG

Sophie DASTE

Jean-François JEGO

Remy SOHIER









#### Incarné.e

Dorian ANTUOFERMO, Prabou BASKARA, Corentin JUNG et Solveig PAUVERT

Expérience asynchrone en réalité mixte. Deux personnes sont invités dans le dispositif. L'une sera un.e flanneu.r.se dans un monde virtuel éthéré au milieu de nuages de poussières, son environnement sera à tout moment impacté par les mouvements de son.a partenaire, son expérience sera unique et intime. L'autre, sera aussi le performeur de l'expérience grand public des futurs expériementat.eur.rice.s et passant.e.s.

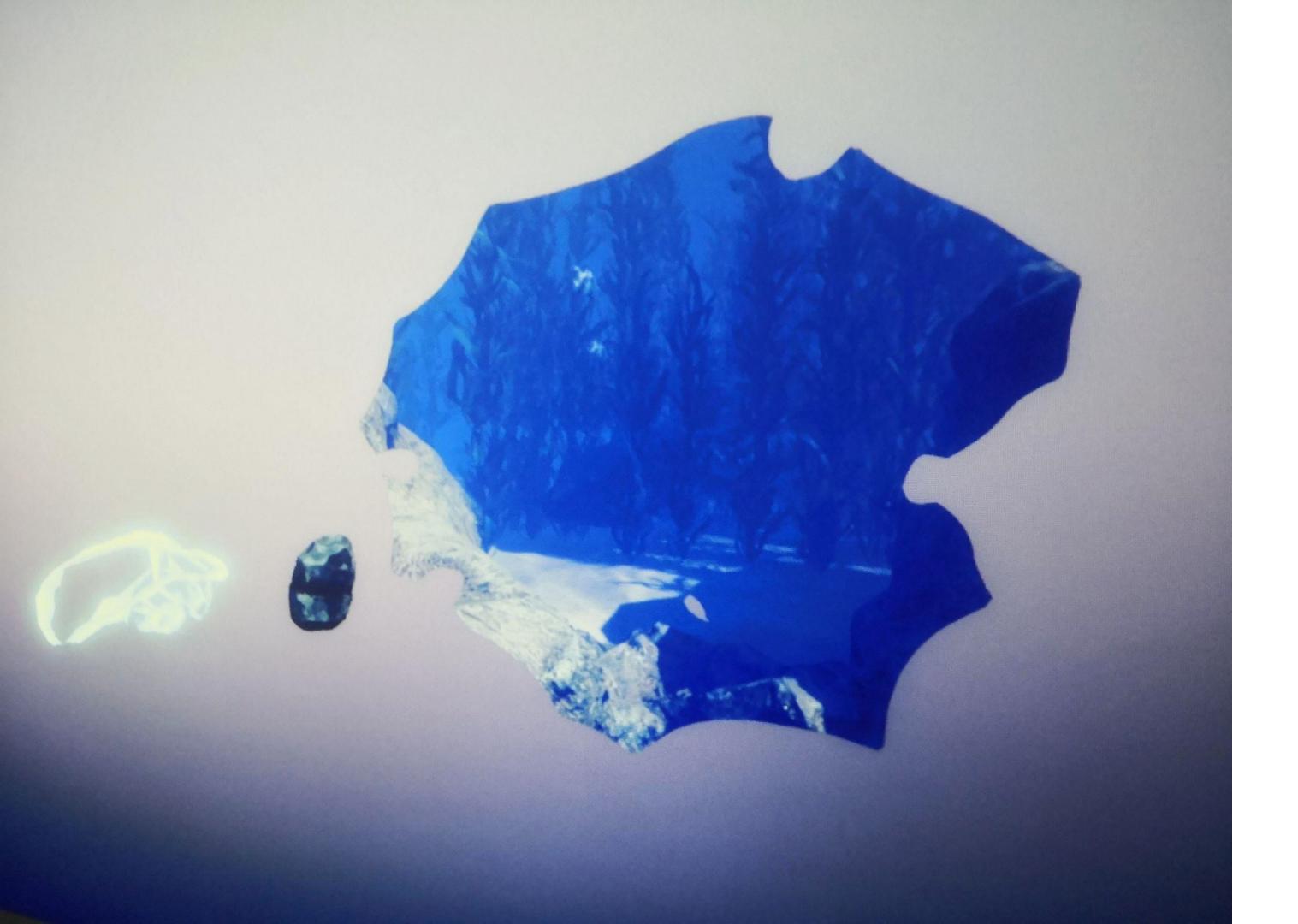
Asynchronous experience. Two people are invited to the device. One will be a walker in an ethereal virtual world in the middle of clouds of dust, his environment will be impacted at all times by the movements of his partner, his experience will be unique and intimate. The other will also be the performer of the general public experience of future experimenters and passers-by.



# S-3 Matvey BOBROV

Installation interactive interrogeant le naturel dans l'artificiel. Les silhouettes passantes se déconstruisent, les silhouettes stagnantes se reconstruisent. Les spectat.eur.ices sont invité.e.s à jouer avec les morceaux de leur corps qui composent une palette de gamme de couleurs uniques. Les corps sont coincés derrière ce miroir généré dans une ambiance intime avec la machine et soi-même.

Interactive installation questioning the natural in the artificial. Passing silhouettes are deconstructed, stagnant silhouettes are reconstructed. Spectators are invited to play with the pieces of their body to create a palette of unique color ranges. The bodies are stuck behind this generated mirror in an intimate atmosphere with the machine and the self.



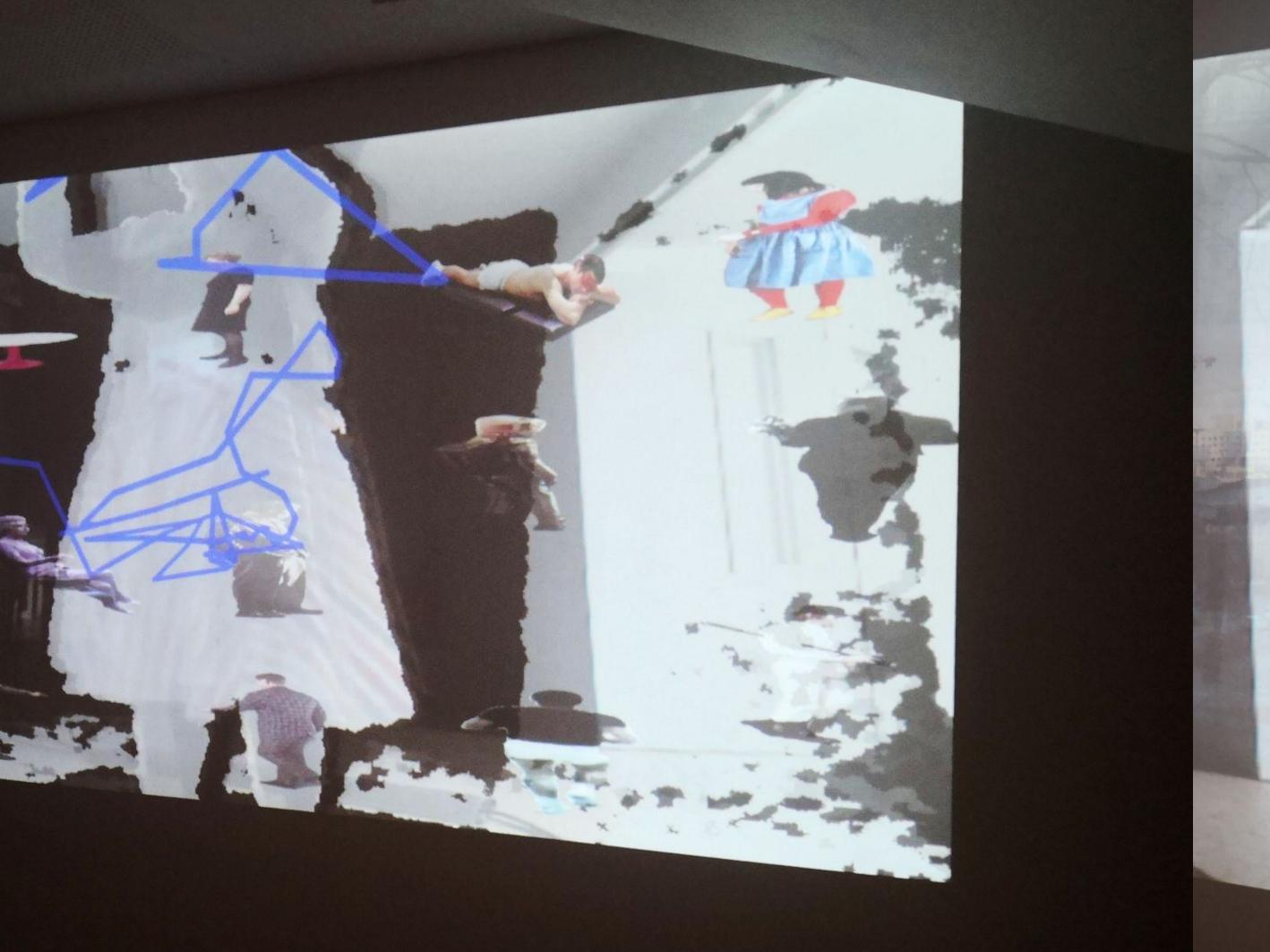
# Révelation

#### Révelation

Manu CHEREMEH et Garvey VITALIEN

Installation interactive où le.a spectat.eur.rice est invité.e à découvrir perpétuellement un autre monde qui cherche à se dissimuler derrière le mur de l'espace d'exposition.

Interactive installation where the spectator is invited to perpetually discover another world that seeks to hide behind the wall of the exhibition space.



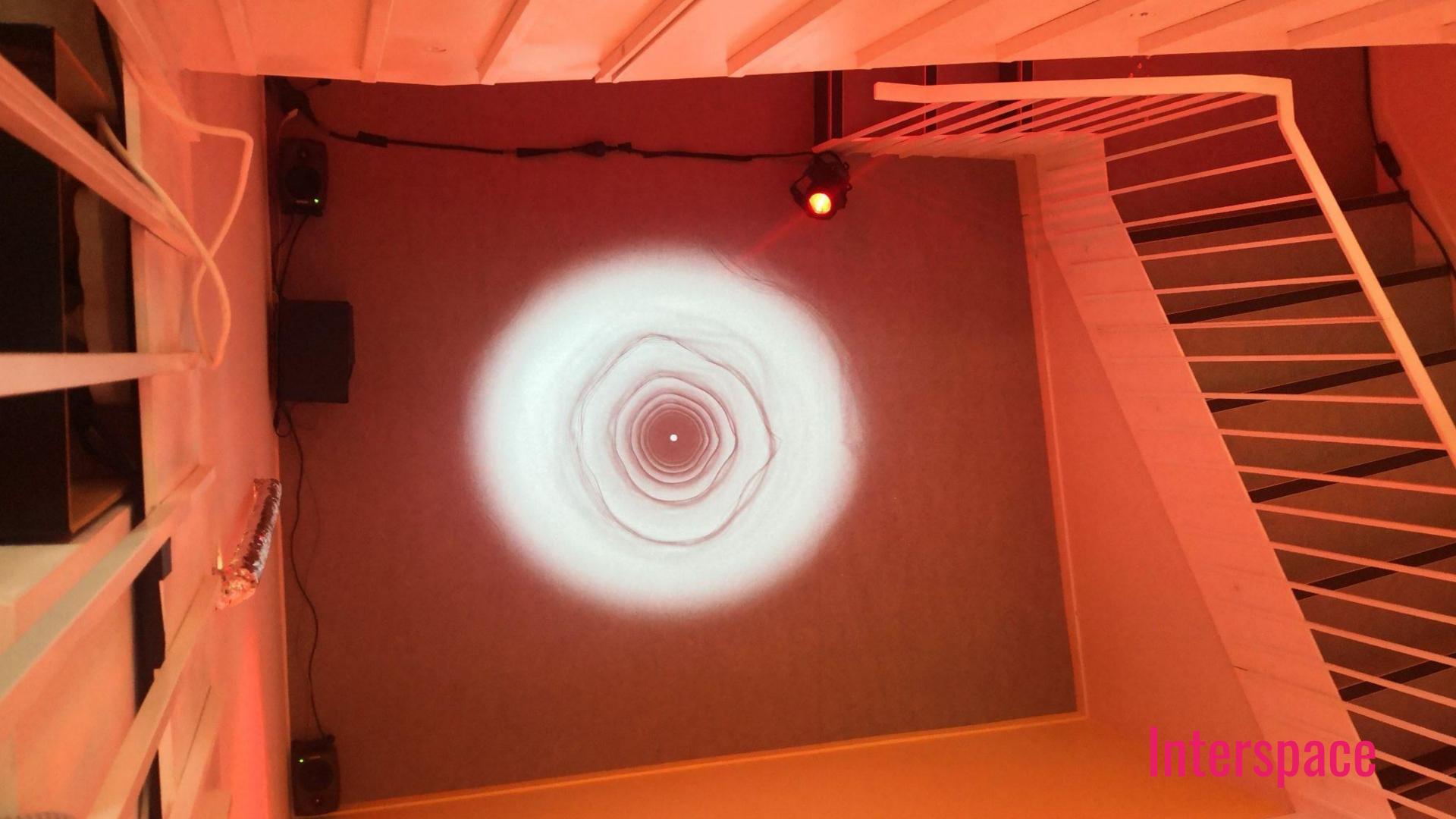


#### Attractions

#### Hong QU

Il s'agit d'une installation vidéo interactive avec un effet de réalité augmentée, qui capture le mouvement de la main droite via une caméra pour compléter une expérience immersive de transformation de l'espace. Combinez des images de personnages sélectionnables avec des arrière-plans environnementaux pour créer une expérience virtuelle et réelle immersive. Les différents personnages présentés à l'écran sont issus des films de Stanley Kubrick. Les images des personnages sont réparties sur l'écran, et trois d'entre elles sont sélectionnées en fonction des différents mouvements corporels du public. De cette façon, le public peut entrer dans le même espace visuel avec le personnage virtuel pour une éventuelle interaction.

It is an interactive video installation with an augmented reality effect, which captures the movement of the right hand with a camera to complete an immersive experience of space transformation. Combine selectable character images with environmental backgrounds to create an immersive virtual and real-life experience. Use processing to integrate various characters from Stanley Kubrick's films presented on screen into dynamic images and videos of the real-time audience in front of the installation into one video at the same time. The images of the characters are distributed on the screen, and three of them are selected according to the different body movements of the audience. This way, the audience can enter the same visual space with the virtual character for possible interaction.



#### Interspace

### Gabrielle DANG, Raphael DE LEMOS, Bruno PACE, Jade Hyun PARK et Iness YAKOUBEN

Des espaces à la fois centraux et marginaux, les escaliers sont des lieux de passage et de connexion entre des mondes très divers, habitant souvent l'architecture de nos rêves.

À travers sa forme spirale stratifiée, son axe vertigineux met en lien les profondeurs abyssales et les hauteurs cosmiques, forme qui évoque aussi la géométrie fractale feuilleté multi-échelle de l'univers. À l'intérieur de tels endroits interstitiels, on capte des bribes d'information et fragments de discours des interactions éphémères qui se croisent aux passages.

En évoquant cet imaginaire, et en voyant les escaliers comme une interface spatiale et sociale, cette installation invite le public à rester à mi-chemin, et propose une immersion dans la résonance de l'entre-plusieurs, en activant une dimension virtuelle de ce carrefour totémique souvent négligé du quotidien.

At the same time central and marginal, staircases are places of passage and of connection between different worlds, inhabiting the architectures of our dreams.

Across its layered spiral form, its vertiginous axis connects the abyssal depths and the cosmic heights — a form that also evokes the multi-scale fractal geometries of the universe. Inside these interstitial spaces, we can access snippets of information and fragments of discourse from the ephemeral encounters that take place on their way.

By evoking this imaginary, and by viewing staircases as spatial and social interfaces, this installation invites the public to stay a bit longer halfway, and proposes an immersion in the echoes of in-between-ness, by activating a virtual dimension of these often-neglected crossroads of everyday human lives.

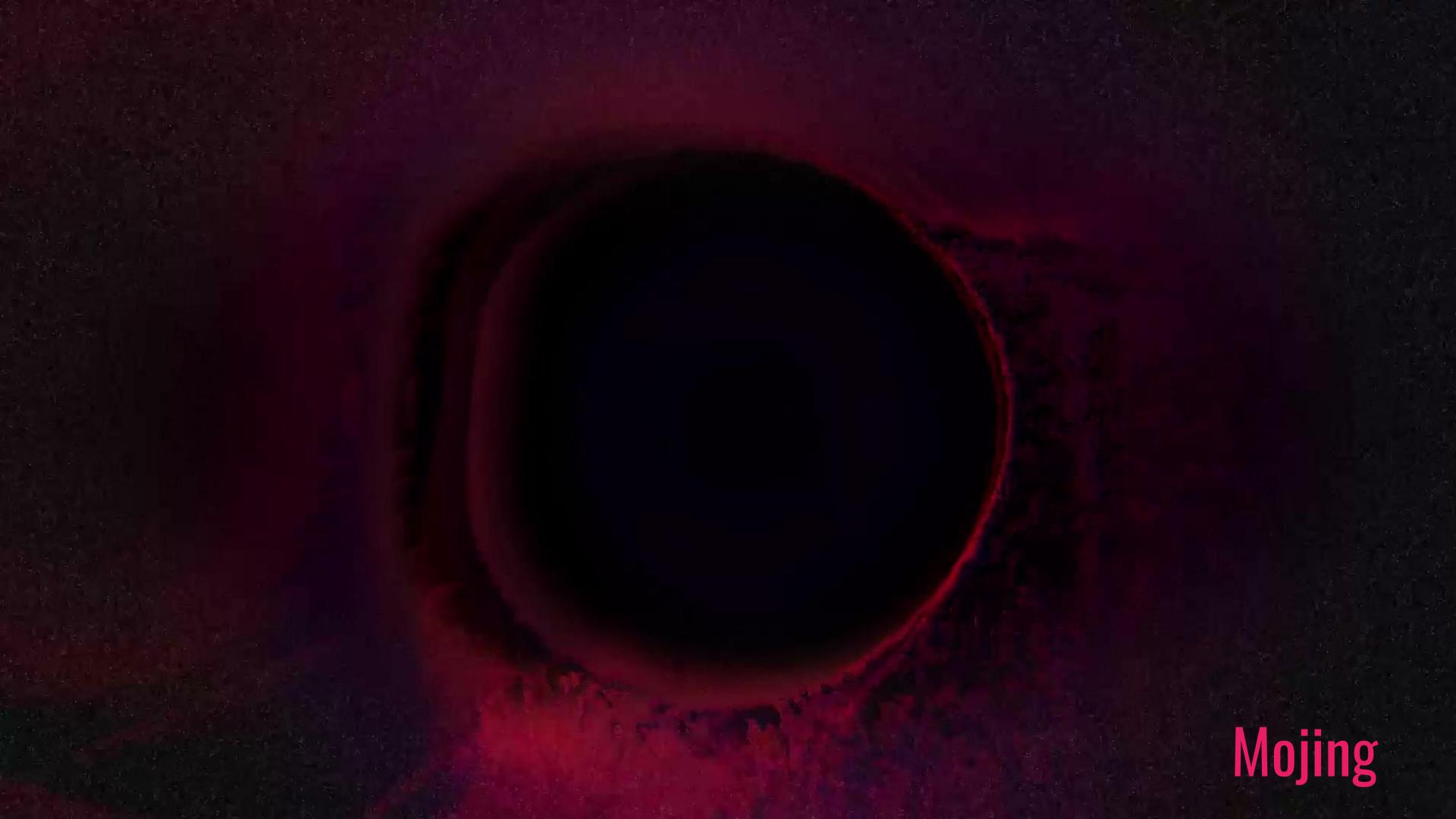


#### Parfois poétique

Pasiphaé LECLERE, Guofan XIONG et Anastasiia TERNOVA

Comment lire la poésie ? Elle ne se laisse pas approcher facilement : le mauvais présage de Théophile de Viaux à l'époque Baroque semble lointain et le paysage en chinois de Wang Wei paraît inaccessible. La réalité virtuelle et son environnement offrent alors un lieu sensible où l'on peut accéder au texte poétique par le geste, ou le non-geste.

How to read poetry? It isn't easily approached: the bad omen of Théophile de Viaux in the Baroque era seems distant, and the Chinese landscape of Wang Wei looks inaccessible. Virtual reality and its environment offer a sensitive place to access the poetic text through action or non-action.



#### Mojing

# Gilles AVRAAM, Céline BAILLEUL, Gabriel CHIAPELLO, Paul DELALANDRE, Paulin DUCHATELLE, Jihed GUEZGUEZ et Gabriel JIMENEZ

Une collaboration interuniversitaire entre Rennes 2 et Paris 8

Performance symbiotique entre les artistes musiciens et les artistes visuels, une discussion évolutive et unique entre les performeurs. L'image est générée à la fois par le ou la VJ et la musique électronique du producteur ainsi que les mouvements du corps du musicien performeur qui se meut sur scène.

Symbiotic performance between musicians and visual artists, an evolving and unique discussion between performers. The image is generated by both the VJ and the electronic music of the producer as well as the movements of the body of the performing musician who moves on stage.

Samedi 15 avril 2023 - 18h15

Dimanche 16 avril 2023 - 11h30 Et 16h00

Lieu: Auditorium

Saturday April 15, 2023 - 6:15 p.m.

Sunday April 16, 2023 - 11:30 a.m. and 4:00 p.m.

Place: Auditorium

## Acknowledgment

#### International Art Festival RectoVRso

Julien LOMET

Judith GUEZ

#### **EUR ArTeC**

Julie DE FARMOND DE LAFAJOLE

Aurore MREJEN

Annael LE POULLENNEC

#### For their support

Aurelien DUVAL

Jean-Yves DUVAL

Collectif VRAC

## Online Catalogue

www.ati-paris8.fr/artec/2023

















— 6º ÉDITION —

# RECTO FESTIVAL D'ART NUMÉRIQUE

12 > 16 AVRIL 2023 - LAVAL

ESPACE MAYENNE + LE QUARANTE

