

Performances et exposition
d'art numérique

26 juin 2018

intero/ception

g
u
q o

Événement organisé dans le cadre du *23rd Annual CyberPsychology, CyberTherapy & Social Networking Conference (CYPSY23)* et financé par la Chaire de recherche du Canada en cyberpsychologie clinique et l'*Interactive Media Institute*.

artistes
artists

guillaume bertinet
john bonnett
thomas csaba
camille havas
ponnara ly
kevin wagrez
vrac (vr art collective)

artistes-commissaires
artists-curators

judith guez
jean-françois jego

édito

edito

L'exposition-performance INTERO/CEPTION explore nos rapports à nos sens premiers en interaction avec l'autre et à notre environnement au travers d'installations artistiques interactives. Les nouvelles technologies qui nous connectent permettent de faire vivre à chacun des expériences singulières donnant l'illusion de l'isolement, mais aussi la création de nouvelles formes artistiques participatives, où l'esthétique émerge de l'improvisation des spectateurs, qu'elle soit individuelle ou collective.

Six installations de neuf artistes sont présentées pendant une journée dans la Galerie UQO. La fin de journée sera ponctuée de courtes performances. Les commissaires et les artistes vous invitent à cette exposition organisée conjointement avec la conférence CYPsy23 à Gatineau, Canada.

The exhibition-performance INTERO/CEPTION explores our relationship to ourselves, to others and to our environment through interactive art installations. The new technologies that connect us make possible to live singular experiences giving sometimes the illusion of isolation, but it also allows to create new participative artistic forms, where the aesthetics emerges from the improvisation of the spectators, whether it is individual or collective.

Six installations by nine artists are presented during one day of events at the Gallerie UQO. The end of the day will be punctuated by short performances. Curators and artists invite you to this exhibition organized jointly with the CYPsy23 conference in Gatineau, Canada.

Références/References :

Alain Berthoz. La Vicariance : Le cerveau créateur de mondes. Edition Odile Jacob, 2013.
Groupe de Recherche d'Art Visuel,
G.R.A.V manifesto, tract, 1963.
George Maciunas, Fluxus Manifesto, 1963.

Intero/ception c'est :

/ S'interroger sur le médium art-technologie

Les réalités virtuelle et mixte offrent de nouvelles formes artistiques immersives et interactives dans des mondes virtuels. Les artistes s'en emparent pour proposer des expériences particulières à la frontière du virtuel et du réel qui permettent un dépassement des limites des sciences, un moment d'évasion, ou un changement de point de vue qui invite à s'interroger sur ce monde et sur soi.

/ S'interroger sur ce nouvel espace

Quelle est donc cette expérience faite de scénographies hybrides nous plongeant dans cet ailleurs composé d'espaces impossibles ou paradoxaux ? Passer ou s'y sentir présent ? L'attention portée aux sensations intérieures pourrait guider votre parcours dans ces espaces imaginaires.

/ S'interroger dans l'action

L'aspect participatif réside dans le fait que la scénographie sera composée d'un parcours interactif ouvert où le spectateur pourra librement "déclencher" et "transformer" les œuvres. "Nous voulons qu'il s'oriente vers une interaction avec d'autres spectateurs. Nous voulons développer chez le spectateur une forte capacité de perception et d'action." (Manifeste du GRAV, 1963).

/ Se sentir transporté

L'exposition également dans la mouvance Fluxus (George Maciunas, 1963) met en avant l'idée d'un "art qui s'expérimente, se vit, dans la coexistence de genres artistiques" : du corps dansant au souvenir du voyage, de la réalité virtuelle aux illusions, de l'art à la science, de la musique à la peinture virtuelle.

/ S'expérimenter librement

Nous proposons un espace aux multiples niveaux de lecture, qui permet à chaque spectateur dans une pause créative de choisir le niveau d'engagement qui lui convient. « Tout acte créatif implique un changement de point de vue offrant une perspective nouvelle sur les choses, un décentrement que seule la vicariance est à même de provoquer » (Berthoz 2013).

With intero/ception:

/ Let's interrogate the art-technology medium

Virtual and mixed realities offer new immersive and interactive art forms possibilities in virtual worlds. Artists explore them to propose particular experiences at the frontier between the virtual and the real. This allows to go beyond the limits of science, to live a moment of escape, or a change of point of view that invites to question this world and ourselves.

/ Let's wonder about new spaces

What is this experience made of hybrid scenographies immersing us in these new worlds composed of impossible or paradoxical spaces, and to feel present in there? The attention given to inner sensations could guide our journey in these imaginary spaces.

/ Let's ask questions in action

The participatory aspect lies in the scenography designed as an open interactive path where the spectator can freely "trigger" and "transform" the artworks. "We want him to move towards interaction with other viewers. We want to develop in the spectator a strong capacity for perception and action." (GRAV Manifesto, 1963).

/ Let's feel transported

This event composed in tribute to Fluxus also highlights the idea of an art that is experienced, lived, in the coexistence of artistic genres: from the dancing body to the memory of travel, from virtual reality to illusions, from art to science, from music to virtual interactive paintings.

/ Let's experiment freely

We offer a space with multiple levels of reading, which allows anyone to get a creative break, to choose its own level of engagement with the artwork. "Any creative act implies a change of point of view offering a new perspective on things, a decentralization that only vicariance is capable of provoking" (Berthoz 2013).

cypsy23

La 23^e conférence annuelle *CyberPsychology, CyberThérapie & réseautage social CYPsy23* invite des présentations sur les domaines de la réalité virtuelle, des réseaux sociaux, des comportements en ligne, des jeux pour la santé, de la réalité augmentée et mixte, des avatars, des mondes virtuels partagés, réalité virtuelle de jeux vidéo (VGVR), de la santé mobile et autres applications émergentes. Elle aura lieu du 26 au 28 juin 2018 à l'hôtel Hilton Lac-Leamy à Gatineau, Canada. Organisée conjointement par l'Institut interactif des médias en collaboration avec l'Université du Québec en Outaouais (UQO), la Chaire de recherche du Canada en cyberpsychologie clinique et le *Virtual Reality Medical Institute*, cette conférence est une plateforme internationale de réseautage et de partage pour chercheurs, cliniciens, décideurs et des agents de financement pour partager et discuter des progrès dans les disciplines en pleine croissance de la CyberThérapie, de la CyberPsychologie et des réseaux sociaux.

<http://interactivemediainstitute.com/cypsy23>

The 23rd Annual CyberPsychology, CyberTherapy & Social Networking Conference CYPsy23 invites presentations in Virtual Reality, Social Networking, Online Behaviour, Games for Health, Augmented and Mixed Reality, Avatars, Shared Virtual Worlds, Video Game Virtual Reality (VGVR), Mobile Health and other emerging applications. It will take place on June 26 to 28, 2018 at Hotel Hilton Lac-Leamy in Gatineau, Canada. Jointly organized by the Interactive Media Institute in collaboration with the Université du Québec en Outaouais (UQO), the Canada research Chair in clinical cyberpsychology and the Virtual Reality Medical Institute, this conference is an international networking and sharing platform for researchers, clinicians, policymakers and funding agents to share and discuss advancements in the growing disciplines of CyberTherapy, CyberPsychology and Social Networking.

<http://interactivemediainstitute.com/cypsy23>

œuvres
works

augmorphosis

performance et installation interactive /
réalité augmentée

*performance & interactive installation /
augmented reality*

thomas csaba
vrac—vr art collective

Augmorphosis est une performance musicale et visuelle basée sur le mouvement *Metamorphosis* de Philip Glass arrangé pour guitare par Thomas Csaba. En utilisant le *Scénographeur*, outil de dessin en vidéomapping participatif et interactif, le public sera invité à collaborer avec l'ordinateur pour dessiner à la fois le corps de l'interprète et sa guitare. De cette façon, les spectateurs peuvent improviser avec le musicien en tant que synesthésie collective. Ce happening est en collaboration avec le VRAC—VR Art Collective.

Augmorphosis is live music and visual performance based on Metamorphosis movement by Philip Glass arranged for guitar by Thomas Csaba. Using the Scénographeur—an interactive drawing tool using videomapping—the audience will be invited to collaborate with the computer to draw both on the body of the performer and his guitar. In this way, spectators are actively invited to improvise with the musician as a collective synesthesia. This happening is in collaboration with the VRAC—VR Art Collective.

the five senses / emergence

interactive installation /
augmented reality

john bonnett

The Five Senses et *Emergence* sont deux œuvres générées par le projet *DataScapes*. Le projet, conçu en 2014 par John Bonnett, cherche à tirer parti de la réalité augmentée, combinée avec des paysages, des paysages marins et des skyscapes —comme des forums pour l’affichage de l’art des données. Pour sa première version, le grand rond-point de l’Université Brock a été choisi pour y superposer un ensemble virtuel constitué d’un cylindre, placé au milieu du cercle, d’un cube ou d’une sphère de 9 mètres flottant au-dessus du cylindre et d’une rangée de huit monolithes de 9 mètres de haut, disposés autour du périmètre du rond-point.

Les installations *The Five Senses* et *Emergence* étaient présentées dans cet ensemble. Les deux œuvres ont à leur tour été générées à partir de données. *The Five Senses* a été généré à partir de données issues de protéines. Le projet consiste à sélectionner tout d’abord une protéine associée à un sens humain (vue, odorat, toucher, goût et audition). Les données de chaque protéine ont été acquises à partir de la base de données NIH (National Institutes of Health) et traduites en une suite de nombres, alignés ensuite sur une échelle musicale et exportés sous forme de séquences de notes à l’aide du logiciel MusicWonk. Le musicien du projet Erin Dempsey a ensuite transformé les sorties brutes en pièces musicales finies, en ajustant la hauteur, en ajoutant des accords et en modifiant la durée des notes pour ajouter du rythme.

Pendant que Dempsey générait de la musique à partir des données, l’artiste algorithmique du projet Bill Ralph a commencé avec les mêmes données numériques à générer le composant visuel du projet *The Five Senses* qui était affiché sur le cube flottant de 9 mètres. Le travail de Ralph consiste à proposer d’algorithmes pour générer des visuels caractérisés par des topologies complexes et des mélanges de couleurs. Dans ce travail, les algorithmes de Ralph ont généré les composants visuels de *The Five Senses* en procédant séquentiellement à travers les données numériques de chaque protéine, et en localisant les relations entre différentes chaînes non proches dans les données. Des étapes similaires ont été suivies pour générer le deuxième travail du projet, *Emergence*, bien que les données sources de ce travail proviennent d’une source très différente : La Bible.

Le composant final du projet était une application de tablette Android générée pour faciliter la visualisation du contenu de réalité augmentée. L'application a été programmée par des informaticiens du projet de Brock et Edge Hill University, en particulier Mark Anderson, Michael Winter, Joseph Bolton et Chris Jaques. L'application intègre les ensembles virtuels, les pièces musicales et les œuvres visuelles du projet dans une seule construction basée sur la réalité augmentée. Les utilisateurs visualisent chaque élément en activant l'application, puis en pointant l'appareil photo de la tablette sur un panneau de code QR situé sur le site.

Dans les travaux futurs, les membres du projet ont l'intention d'adapter l'application pour accueillir de nouvelles œuvres qui seront situées dans différents paysages, ainsi que des points dans l'espace situés au-dessus de l'eau et dans le ciel. Les membres de l'équipe ont en outre l'intention de mettre à niveau l'application pour permettre aux spectateurs de générer des œuvres d'art à partir de leurs propres données.

The Five Senses and Emergence are two works generated by the DataScapes Project. The project, conceived, in 2014 by John Bonnett, seeks to leverage Augmented Reality, combined with Landscapes, Seascapes and Skyscapes—as fora for the display of data art. For its initial run, the project selected the major traffic circle at Brock University, and overlaid a virtual set on top of it, a set consisting of a cylinder, set in the midst of the circle, a 9 meter cube or sphere, floating above the cylinder, and an array of eight 9 meter-high monoliths, arrayed around the perimeter of the traffic circle.

The Five Senses and Emergence were displayed in this set. The two works in turn were generated from data. The Five Senses was generated from protein data. The project started by selecting a protein affiliated with a human sense (Sight, Smell, Touch, Taste and Hearing). Data for each protein was acquired from the NIH (National Institutes of Health) database and translated into a sequence of numbers, numbers which were then aligned with a music scale and exported as a sequence of notes using MusicWonk software. Project musician Erin Dempsey then transformed the raw outputs into finished music pieces, by adjusting pitch, adding chords and altering the duration of notes to add rhythm.

While Dempsey was generating music from the data, project algorithmic artist Bill Ralph started from the same numeric data to generate the visual component of The Five Senses visual component, work which was displayed on the set's floating 9 meter cube. Ralph's work is characterized in its use of algorithms to generate works that are characterized by complex topologies and mixtures of colours. In this work, Ralph's algorithms generated The Five Senses visual components by proceeding sequentially through each protein's numeric data, and by locating relationships between different, non-proximate strings within the data. Similar steps were followed to generate the project's second work, Emergence, though the source data for that work stems from a very different source: text from The Holy Bible.

The final constituent of the project was an Android tablet app generated to facilitate viewing of the AR content. The app was developed by project computer scientists from Brock and Edge Hill University, specifically Mark Anderson, Michael Winter, Joseph Bolton and Chris Jaques. The application integrates the project's virtual sets, musical pieces and visual works into a single Augmented Reality-based construct. Users view each piece by activating the app, and then pointing the tablet's camera at a QR code sign situated on site.

In future work, project members intend to adapt the app to host new works that will be situated in different landscapes, as well as points in space located above the water and in the sky. Team members further intend to upgrade the app to permit viewers to generate art works from their own data.

lab'surd— le laboratoire de la survirtualité

installation interactive /
réalité augmentée

interactive installation / virtual reality

judith guez
kevin wagrez
guillaume bertinet

LAB'SURD est une installation de réalité virtuelle s'inscrivant dans un travail de recherche autour de l'exploration d'illusions jouant entre le réel et le virtuel. Entre présence et émerveillement, le spectateur, grâce à un casque de réalité virtuelle, se laisse emporter dans une expérience contemplative et évolutive de « magies virtuelles » : au départ, le spectateur est dans une pièce qui ressemble à l'espace réel, mais petit à petit, accompagné d'une petite balle lumineuse avec laquelle il peut interagir, il va se retrouver dans un espace qui se transforme, dans lequel les illusions vont se succéder. Inspirée par les surréalistes, cette installation explore les possibilités de création dans la frontière entre le réel et le virtuel. SURvirtualiste, elle explore comment grâce au virtuel de nouvelles représentations sont possibles entre l'illusion et le rêve.

LAB'SURD is a virtual reality art installation which is part of a research work about the exploration of illusions between the real and the virtual. Using a virtual reality headset, the spectator can get transported between presence and wonder in a contemplative and evolutionary experience of "virtual magic". First, the spectator is seated in a room which is the virtual copy of the real room. Then, gradually, and accompanied by a small luminous ball to interact, he will then progressively enter to a mixed space where illusions will succeed one another. Inspired by the surrealists, this installation explores the possibilities of creation in the border between the real and the virtual. SURvirtualist, and thanks to the VR medium, it explores new representations are possible between the illusion and the dream.

plonger dans la marche

performance et installation interactive /
réalité virtuelle et augmentée

*performance & interactive installation /
virtual & augmented reality*

camille havas
ponnara ly
jean-françois jégo
judith guez

Installation interactive, projections de vidéos sur des « kake-monos » (surfaces suspendues destinées habituellement à recevoir des peintures ou des calligraphies), ce projet vous fera vivre les moments forts d'une marche de 500km entre Tokyo et Kyoto. Décidé sur un coup de tête par une jeune femme sans aucune expérience similaire, ni marche, ni voyage seule, ce voyage est raconté sur un ton que n'importe qui pourrait s'approprier.

Les scènes vécues pendant le voyage, parfois filmées, parfois racontées sur un ton intime dans son carnet de voyage, sont celles qui auraient pu vous arriver. L'attention portée à la nature toutefois, et aux sensations intérieures, pourrait guider votre attention vers des espaces que vous ne visitez que rarement. Le rapport au monde que Camille a développé durant ses pratiques de cirque et de danse, ainsi que celui suggéré par le shintoïsme qui flotte dans l'air japonais transpire à travers la texture du récit (qu'il soit auditif ou visuel).

L'interaction et l'immersion dans les projections offertes par l'installation vous permettent d'expérimenter une forme de réalité virtuelle qui peut se vivre en groupe, sans dispositif de casque. Les mouvements du corps perçus par l'installation déclenchent des projections et des sons, l'histoire se reconstruit par fragments d'une manière unique, générée par les interactions. L'immersion dans les scènes pourra être explorée seule ou en groupe, et vous aurez l'occasion de découvrir de quelle manière la collaboration en groupe pourrait vous emmener ailleurs, dans des espaces impossibles à visiter seuls.

Ce projet est inspiré des écrits de la phénoménologie d'Husserl ou de Merleau-Ponty (« phénoménologie de la perception »), de la danse somatique par des stages vécus et par les écrits de Moshe Feldenkrais (« l'énergie par le mouvement ») et d'Anna Halprin, des neurosciences par l'intermédiaire du travail sur la vicariance de Berthoz, et du travail d'anthropologues comme Eduardo Kohn ou David Abram qui militent pour une approche « anthropologique » non anthropocentrée. En tissant des liens entre toutes ces disciplines, nous proposons au public de vivre une expérience sensible, transmission non quantifiable.

Interactive installation, video mapping on "kakemonos": this project will make you experience some of the most interesting moments of a person's pilgrimage of 500 km between Tokyo and Kyoto. Without any previous experience traveling alone or doing any more than a day's walk, a young woman decided to give it a try, and tells her story with the same candidness you and I can relate to. The scenes the author lived experienced through her pilgrimage were in part filmed while others intimately shared in her travel diary and could be experienced by anyone in her place. The attention borne toward nature and inner sensations, however, could guide your attention toward planes you rarely visit. The relationship with the world intimately developed by Camille coupled with the suggested Shintoism floating through the Japanese air exudes through every stroke of her pen (both auditive and visual). The interaction and immersion offered by the installation allows you to experience a form of virtual reality that can be shared as a group, without a headset. Body motions perceived through the installation trigger projections and sounds, the story is built piece by piece in a unique way as it is shaped by the interactions. Immersion through the scenes can be explored in private or as a group, and you will have the occasion to discover how group collaboration could open the door to other perceptions, in spaces impossible to visit alone.*

*This project is inspired by the studies of phenomenology by Husserl or de Merleau-Ponty as well as the somatic dance practices and writings of Moshe Feldenkrais and Anna Halprin, by neuroscience through the work of Berthoz that defines “vicariance”**, and finally by the work of anthropologists like Eduardo Kohn or David Abram that suggest studying anthropology in a less “human-centered” way. By weaving links between all these disciplines, we offer the audience an intuitive experience, a non-quantifiable transmission.*

*Kakemonos: vertical hanged paper usually used as a support for Japanese calligraphy.

**Vicariance: “every creative act implies a change of point of view offering a new perspective on things, a decentering that only vicariance is able to provoke.” (Berthoz, 2013)

scénographeur

installation interactive /
réalité augmentée

*interactive installation /
augmented reality*

judith guez
jean-françois jégo
guillaume bertinet
vrac, vr art collective

Installation interactive / Réalité augmentée
Judith Guez / Jean-François Jégo / Guillaume Bertinet /
VRAC, VR Art Collective

Outil de peinture numérique, l'outil *Scénographeur* invite le spectateur à s'exprimer sur différents espaces du lieu d'exposition. Cet outil d'ajout de peinture virtuelle en temps réel, aux usages multiples, sert également de régie vidéo pour des performances, aux mains du collectif VRAC, ou des spectateurs.

- *Scénographeur #Hand*

Une tablette graphique permet de peindre des surfaces. Les spectateurs participent ainsi à la scénographie de l'exposition : telles des expressions graphiques autorisées, et évolutives, qui laissent place aux créativité.

- *Scénographeur #Body*

Peindre avec ses gestes, l'outil *Body* du scénographeur, permet de transposer et d'augmenter les gestes du spectateur par les traces et l'empreinte en mouvement de son corps virtuel. Ces peintures de lumière peuvent être vidéoprojetées sur l'environnement ou sur son propre corps par videomapping interactif.

Digital painting tool, the Scénographeur invites spectators to freely draw with light graph of the exhibition space. This virtual and real time painting tool has multiple use cases and propose to enhance performances with interactive visuals, in the hands of the VRAC collective, or of the spectators.

- *Scénographeur #Hand*

Spectators are allowed to participate in the exhibition's scenography using a tablet allowing evolving graphic expressions, which leave room for creativity.

- *Scénographeur #Body*

The body version of the Scénographeur is painting tool engaging the body. It allows to transpose and to increase the gestures of the spectator playing with traces and imprints that follow his movements. These light paintings can be video projected on the environment or on the spectator's own body using interactive videomapping.

biographies

biography

Guillaume Bertinet

Graphiste 3D, spécialiste de l'image en temps réel et de la composition en réalité virtuelle, Guillaume Bertinet a pour intérêt principal d'explorer comment guider le visiteur dans l'image à travers la lumière et le mouvement dans les expériences VR. Il a créé et exposé de nombreuses installations artistiques (La Chambre de K, Lab'Surd, La Péri, ...). Il est actuellement artiste principal à InnerspaceVR, et co-fondateur du collectif VRAC. www.gustm.com

-
3D graphic designer, expert in real-time image and VR compositing, Guillaume Bertinet main interest lies in exploring how to guide the visitor in the image through light and movement in VR experiences [La Chambre de K, Lab'Surd]. He is currently a lead artist at InnerspaceVR, and co-founder of the VRAC VR Art Collective.

www.gustm.com

John Bonnett

John Bonnett est professeur d'histoire à l'Université Brock. Historien intellectuel, il est l'auteur d'*Emergence and Empire*, une monographie primée consacrée aux écrits du théoricien des communications Harold Innis. Dans le cadre de la chaire de recherche du Canada en sciences humaines numériques, Bonnett a été le principal développeur du projet 3D Virtual Buildings, une initiative conçue pour enseigner aux étudiants les compétences requises pour générer des modèles 3D de structures patrimoniales. Le projet a également cherché à tirer parti du processus de construction du modèle pour développer les capacités de réflexion critique des étudiants. Actuellement, John Bonnett est le leader du projet HistorySpace, un projet dédié au développement de logiciels supports à la construction narrative et l'interrogation de données dans des environnements virtuels. Enfin, il est directeur du projet DataScapes, un projet qui cherche à utiliser les paysages et la réalité augmentée comme des plates-formes pour l'affichage de l'art des données.

-
John Bonnett is an Associate Professor of History at Brock University. An intellectual historian, he is the author of Emergence and Empire, an award-winning monograph dedicated to the writings of the communications theorist Harold Innis. A former Canada

Research Chair in Digital Humanities, Bonnett was the principal developer of the 3D Virtual Buildings Project, an initiative designed to teach students the skills required to generate 3D models of heritage structures. The project further sought to leverage the model construction process to develop the critical thinking skills of students. Currently, Bonnett is the leader of the HistorySpace Project, a project dedicated to developing software supporting narrative construction and data interrogation in virtual environments. He is finally the principal of the DataScapes Project, a project that seeks to use landscapes and Augmented Reality as platforms for the display of data art.

Thomas Csaba

Né en 1990, Thomas Csaba grandit dans une famille de musiciens classiques et commença l'apprentissage de la guitare dans son enfance. Suite à un parcours académique qui le mènera au Conservatoire National Supérieur de Paris, il obtint son Master à l'âge de 21 ans. Pendant ces années d'études, il se distingua lors de prestigieux concours tels que le premier prix au concours international de Coria (Espagne) lorsqu'il avait seulement 17 ans et le 1^{er} prix au concours international de Tokyo ainsi que le 2^{ème} prix de la célèbre Guitar Foundation of America. Parallèlement à ces activités de musiciens, Thomas Csaba s'initia aux beaux arts ce qui lui permit de collaborer avec des comédiens et des artistes plasticiens. En 2012, il créait le projet "Bluebird" qui rassemble musique et image en la projection de ses propres dessins durant le concert. Son dernier projet visuel "Nocturna" fût créé au Japon en 2015. Thomas se produit dans les salles d'Asie, d'Europe et d'Amérique tout en continuant de proposer de nouveaux répertoires et des concepts originaux incluant du visuel et plus récemment de la musique électronique afin de créer et partager une expérience immersive avec le public.

-
Born in 1990, Thomas Csaba grew up in a classical musician family and began the classical guitar in his childhood. After an academic cursus that lead him at the Superior National Conservatory of Paris, he got his Master degree at the age of 21 years old. In the meantime, he has gotten awards from the most prestigious international guitar contests such as the 1st prize at the Coria international competition in Spain when he was

only 17 years old and the 1st prize of the Tokyo international competition and the 2nd prize at the Guitar Foundation of America. In addition to his musical studies, Thomas Csaba studied fine arts which has allowed him to collaborate with stage actors and visual artists. In 2012, He produced "Bluebird" which brought together music and image by projecting his own drawings during his musical performance. His last visual project "Nocturna" was created in 2015 in Japan. Thomas Csaba performs throughout Asia, Europe and America and continue to propose new repertoire and original concepts using visual effects or recently electronic sounds to create and share an immersive experience with the audience.

Camille Havas

Camille a rencontré le cirque durant son enfance et des études d'ingénieur en informatique (2008) ne l'ont pas empêchée de continuer à se suspendre assidûment à un trapèze. Elle prolonge ses études à l'occasion d'une spécialisation en intelligence artificielle (2010) qui l'amène à se passionner pour les sciences cognitives et la perception. Après avoir travaillé quelques années en programmation informatique, elle se tourne vers des métiers plus sensibles. Épaulée par une formation à l'école nationale supérieure de Photographie d'Arles et en design graphique, elle travaille comme photographe/vidéaste pour des compagnies de cirque rassemblées dans un lieu de résidence d'artiste / école de cirque (Turbul, Nîmes, France) où elle enseigne aussi le trapèze.

En 2015 elle émigre à Montréal. Remettant la question de la perception au cœur de son propos, elle se forme en danse par l'intermédiaire de multiples stages à saveur somatique. Elle réalise 2 fanzines qui racontent l'exode « politique » de son père, et l'année d'après suite à un voyage, un autre fanzine-livre qui décrit son expérience de 500km de marche au Japon. Son style d'écriture est très kinesthésique, témoin écrit de son rapport très consciemment corporel au monde. Actuellement elle continue à faire vivre ce projet sous d'autres formes : affiches extraites du livre enrichies de réalité augmentée, ou installation interactive avec performance. Le but de cette multiplicité des formes est d'explorer le processus de vicariance, d'appropriation d'un récit.

-

Camille discovered the circus in her childhood. Her Master in computer engineering (2008) did not stop her from diligently suspending herself on a trapeze. She prolonged her studies specialise in artificial intelligence (2010) and found her passion in cognitive sciences and perception. After several years of computer programming, she turned herself toward more intuitive trades. Through photography and graphic design courses at the École Nationale Supérieure de Photographie d'Arles (Arles National Advanced School of Photography), she found work as photographer/videographer for circus companies in residence (Turbul, Nîmes, France) where she taught trapeze as well.

In 2015 she emigrated to Montréal. Reinstating the study of perception at the core of her interest, she took to dancing through several internships with somatic overtones. She wrote two fanzines recounting the "political" exodus of her father and the following year, a book recounting her experience walking 500 km on a Japanese historical pilgrimage trail. Her writing style remained very kinesthetic, a testament to her conscious corporeal relationship with the world. She presently continues to make this project live through different forms: illustrations taken from the book with augmented reality, or interactive installations with performance. The object of the multiplicity of forms in this project is to explore the process of vicariousness, of appropriation of a story.

Judith Guez

Judith Guez est une artiste—chercheuse—ingénieure—en réalité virtuelle et mixte. Ses recherches se concentrent autour de la compréhension et la création d'illusions entre le réel et le virtuel pour explorer de nouvelles formes artistiques, mobilisant le concept de présence et d'émerveillement. Elle a exposé de nombreuses œuvres d'art (*La chambre de Kristoffer, Lab'Surd, InterACTE, Liber, Rock Art Rocks me...*) dans plusieurs lieux internationaux (Ars Electronica en Autriche, Gaité Lyrique, GoogleLab, BPI Centre Pompidou, Centre des arts Enghien, en France, MOCA Taipei à Taiwan, VR World Forum en Suisse). Elle est actuellement fondatrice et directrice de l'Art&VR Factory : un pôle artistique à Laval Virtual. Dans ce contexte, elle a créé en 2018 la galerie Art&VR pendant le salon international Laval Virtual : Recto VRso (7 expositions à Laval, avec 38 œuvres de 67 artistes internationaux).

Elle est co-fondatrice du VRAC (VR Art Collective).
<http://judartvr.wordpress.com>

-

*Dr. Judith Guez is an artist—researcher—engineer in VR/MR. Her research focuses on understanding and creating illusions between the real and the virtual to explore new artistic forms, mobilizing the concept of presence and wonder. She has exhibited many artworks (La chambre de Kristoffer, Lab'Surd, InterACTE, Liber, Rock Art Rocks me...) in several international venues (Ars Electronica in Austria, Gaité Lyrique, GoogleLab, BPI Centre Pompidou, Centre des arts Enghien, MOCA Taipei in Taiwan, VR World Forum in Switzerland). She is currently founder and director of Art&VR Factory: an artistic pole at Laval Virtual. In this context, she has created in 2018 the Recto VRso Art&VR Gallery at Laval Virtual (7 exhibitions in Laval with 38 artworks from 67 international artists). She is co-founder of the VRAC (VR Art Collective).
<http://judartvr.wordpress.com>*

Jean-François Jégo

Jean-François Jégo is an artist and an associate professor at the Arts & Technologies de l'Image department of the Faculty of Arts at the Université Paris 8 in France. He is also a researcher at the INREV Virtual Reality Laboratory where he creates immersive and interactive experiences, art installations and digital performances hybridizing Virtual and Augmented Reality. Following a transdisciplinary Master of Contemporary Arts, Jean-François obtained a PhD in computer science and virtual reality at the robotics center of Mines ParisTech in France. His research topics question human perception and the aesthetics of interaction, exploring embodied cognition and interaction, focusing on the expressivity of human and virtual gestures in digital art.

His art installations and performances have been exhibited internationally in France (Cent-Quatre, Gaité Lyrique, IRCAM Centre-Pompidou, Théâtre d'Aubervilliers, Stereolux...), Taiwan (MOCA of Taipei) and in many venues including Ars Electronica (Austria), Cyberfest (Russia), IEEE VR and ACM Multimedia conferences (USA).

As a curator, in 2016 Jean-François presented the artworks of forty artists at the third international symposium on Movement and Computing MOCO'16 in Greece. He also co-organizes the Ars Electronica Campus Exhibition 2015 in Austria

presenting thirty years of digital research and creative works of seventy artists to more than 2500 visitors.

He is cofounder of the international Think-Tank GAIIA Gesture & Artificial Intelligence in Industry and Arts (www.gaiia.online) and of the VR Art collective VRAC (www.vracollective.com).
 Personal website: www.jfcad.com

-

Jean-François Jégo est artiste-chercheur et maître de conférences au département Arts & Technologies de l'Image de Université Paris 8. Il effectue ses recherches-créations dans l'équipe INREV du laboratoire Art des Images et Art Contemporain où il crée des installations artistiques et des performances de théâtre interactives qui hybrident la réalité virtuelle et de la réalité augmentée. Après des études transdisciplinaires en art contemporain, il obtient une thèse en informatique et réalité virtuelle de l'école des Mines de Paris. Ses recherches sur l'esthétique de l'interaction questionnent les perceptions humaines et la cognition incarnée (embodiment) du spectateur-acteur en environnement virtuel au moyen de dispositifs immersifs permettant d'interagir par des gestes expressifs.

Il est l'auteur d'une dizaine d'installations d'art numérique primées et co-scénographe de quatre performances scéniques numériques diffusées dans plusieurs expositions en France et internationales tels Ars Electronica (Autriche), Cyberfest (Russie), MOCA Taipei (Taiwan), ACM Multimedia et IEEE 3DUI (USA). Il est également co-auteur de nombreux articles et chapitres de livre en arts et technologies.

En tant que commissaire d'exposition, il a présenté en 2016 les installations interactives d'une quarantaine d'artistes pour la conférence internationale Movement & Computing MOCO'16 en Grèce. Il a également participé à l'organisation de l'exposition internationale Ars Electronica Campus Exhibition 2015 en Autriche qui présentait trente ans de créations artistiques numériques de soixante-dix artistes à plus de 2500 visiteurs.

*Il est co-fondateur du Think-Tank international GAIIA Gesture & Artificial Intelligence in Industry and Arts (www.gaiia.online) et du collectif d'artistes VRAC (www.vracollective.com).
 Site personnel : www.jfcad.com*

Ponnara Ly

Issu d'une formation en sciences de l'ingénieur, son parcours d'études commence par la licence Études Visuelles Multimédia et Arts Numériques à l'université Paris-Est Marne-la-Vallée. Puis, Ponnara Ly intègre la formation Arts et Technologies de l'Image à l'Université Paris 8. À travers le lien entre les arts et les sciences, il s'intéresse à l'expérience du spectateur face à une installation interactive ou une performance. Précisément, son axe de recherche se porte sur les interactions du spectateur et comment cela impacte sa perception de lui-même ainsi que son rapport aux autres spectateurs. Ponnara Ly travaille aux côtés des artistes. Il a contribué notamment au projet DualCorps de Claire Sistach et Soizic Sanson. Il a exposé également ses installations dans des expositions internationales (Love Animats au Kuandu Museum of Fine Arts à Taipei) et dans des festivals (Zebutton au festival EXIT à Créteil).

Graduated in engineering sciences, his academic career began with a degree in Etudes Visuelles Multimédia et Arts Numériques at the University of Paris-Est Marne-la-Vallée. Then, Ponnara Ly joined the Arts et Technologies de l'Image department at the university Paris 8. Through the link between arts and science, he is interested in exploring the spectator's experience interacting with digital installations or a performances. Specifically, his research focuses on spectator's interactions and how this impacts the perception of the self and the relationship with others.

Ponnara Ly has worked alongside with many artists. In particular, he contributed to the Dual-Corps project by Claire Sistach and Soizic Sanson. He also has exhibited installations in international exhibitions (Love Animats at the Kuandu Museum of Fine Arts in Taipei) and festivals (Zebutton at the EXIT festival in Créteil).

VRAC—Virtual Reality Art Collective

Le VRAC—Virtual Reality Art Collective—est un groupe de praticiens et créatifs de la réalité virtuelle et de praticiens qui explorent le potentiel artistique de la Réalité Virtuelle. Le manifeste du VRAC prône l'interaction sensible et participative avec des œuvres artistiques de réalité virtuelle dans la philosophie des Surréalistes et du GRAV, le Groupe de Recherche en Art Visuel.

Les œuvres du VRAC aspirent à permettre au visiteur de vivre des expériences singulières, qui émergent de ses actions tout en questionnant sa réalité propre. Dans son processus de création, le collectif permet au public par une démarche participative d'être acteur au sein des ateliers, des performances et des expositions.

The VRAC—Virtual Reality Art Collective—is a group of VR creative practitioners. The VRAC manifesto proposes to create Artworks using Virtual Reality designing sensitive and participative interactions referring to two art movements: the Surrealism and the GRAV (the Research Group in Visual Art). Artworks from the VRAC aspire to elicit a singular experience in the visitor, emerging from his actions and questioning his own reality. As part as our creation process, the collective develop various ways to engage a large audience in a participatory stance: workshops, performances, exhibitions, conferences and seminars.

Kevin Wagrez

Kevin Wagrez is a VR expert for more than 6 years. As a research engineer, he explored the fields of artificial intelligence and embodied interaction in VR setup. His work on PlayHead, a VR experience with immersive sonification on the Samsung Gear, contributed to the foundation of InnerspaceVR in Seoul, Korea. His VR career is punctuated by creative initiatives to explore new ways to collaboratively design VR experiences: playing with illusions in Labsurd, participating in several Global Game Jam events in order to create VR games [Liber, TrueToyz, Fly or Die]. He is co-founder of the VRAC. www.vracollective.com

Kevin Wagrez est un expert en réalité virtuelle depuis plus de 6 ans. En tant qu'ingénieur de recherche, il a exploré les domaines de l'intelligence artificielle et de l'embodiment. Son travail sur PlayHead, une expérience de VR avec sonification immersive sur le Samsung Gear, a contribué à la fondation d'InnerspaceVR à Séoul, en Corée. Sa carrière en VR est ponctuée d'initiatives créatives pour explorer de nouvelles façons de concevoir des expériences de VR en collaboration : jouer avec des illusions dans Labsurd, participer à plusieurs événements Global Game Jam afin de créer des jeux immersifs et interactifs [Liber, TrueToyz, Fly or Die]. Il est co-fondateur du VRAC. www.vracollective.com

Partenaires
Partners

Université du Québec
en Outaouais (UQO)
Galerie UQO
Laboratoire INREV-AIAC
Université Paris 8
Laboratoire de Cyberpsychologie
La Chaire de recherche du Canada
en cyberpsychologie clinique
CYPSY23
VRACollective.com
ART&VR—Laval Virtual

Remerciements
Acknowledgments

Marie Hélène Leblanc,
Jean-Michel Quirion
(Galerie UQO)
Stéphane Bouchard,
Geneviève Robillard,
Marie-Christine Rivard
(Cyberpsychologie lab. UQO)
Chu-Yin Chen, Walid Mtimet,
Vincent Meyrueis, Remy Sohier
(INREV-AIAC lab. Université
Paris 8)
Tom Giraud (VRAC VR Art Collective)
Chloé Fortier (N0rth)

Pour leur aide in situ
For their help in situ

François Chaillou
Alexandre Thierrien
Julie Vignon

Contribution à "plonger dans la marche"
Contribution to "plonger dans la marche"

Arnaud Larroche, Lucas Lavenir,
Federico Oberndorfer Mejia,
Yohann Roiron
(Mines ParisTech)



PHOTO: Camille Heves

23rd Annual CyberPsychology, CyberTherapy & Social Networking Conference

Hilton Lac-Leamy, Gatineau (Québec) Canada, June 26-28 2018

<http://interactivemediainstitute.com/cypsy23/>



intero/ception

Catalogue et cartels en réalité augmentée

1/ Télécharger l'application **HP REVEAL**  dans l'Appstore ou le PlayStore ou grâce au QR code suivant :



2/ Connectez-vous avec le compte :

Identifiant : **cypsy23** Mot de passe : **cypsy23**

3/ Appuyez sur le **bouton bleu** 

intero/ception

Augmented reality catalogue & labels

1/ Download the **HP REVEAL**  application using the Appstore or the playStore, or using this QR code :



2/ Connect using the account:

Login: **cypsy23** Password: **cypsy23**

3/ Start pressing the **blue button** 

galerie uqo

Université du Québec
en Outaouais
101, rue Saint-Jean-Bosco
Gatineau (Québec)
Canada J8X 3X7
Porte 11, Local A-0115
galerie.uqo.ca

UQO