

PHOTO DE COUVERTURE: ©VLADIMIR STORM

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

FISHEYE HORS-SÉRIE VR

Immersion dans les mondes virtuels des artistes

EN KIOSQUES LE 2 JUILLET

100 PAGES / 6,50 EUROS

DIRECTEUR DE LA RÉDACTION
Benoît Baume
benoit@becontents.com
Tél.: 06 82 93 67 79

RÉDACTEUR EN CHEF
Éric Karsenty
eric@fishyemagazine.fr
Tél.: 06 13 45 22 61

RELATIONS PRESSE
Catherine Philippot
cathphilippot@relations-media.com
Tél.: 01 40 47 63 42

FISHEYE MAGAZINE
8-10, passage Beslay, 75011 Paris
Tél.: 01 77 15 26 40
contact@becontents.com

fisheye

ÉDITO : NOUVEAU TERRAIN DE JEU

COMMUNIQUÉ
DE PRESSE
FISHEYE
HORS-SÉRIE

Depuis six ans déjà, la réalité virtuelle, qui transcende la vision des possibles de ceux qui ont pu l'essayer, est devenue un nom familier. Une petite révolution qu'on peut rapprocher de l'éclosion d'Internet dans les années 1990. Cette fois-ci aussi, l'engouement est massif, comme le sont les investissements et les promesses technologiques sidérantes. Mais à quoi ça sert la réalité virtuelle exactement ?

Là, ce sont les artistes qui, selon nous, offrent la meilleure réponse : ce sont eux qui explorent avec appétit les possibilités expressives d'un médium tout entier tourné vers la sensation et l'immersion. Quoi de plus normal pour eux qui sont habitués à chercher, dans leur sensibilité et leur histoire, le matériau de perceptions intenses. Loin des sensations gratuites des montagnes russes ou des zombies, il existe une autre réalité virtuelle qui réenchante nos perspectives, génère de la poésie et élargit le champ de nos possibles.

« *La différence entre science-fiction et réalité sociale est une illusion d'optique* », formule la philosophe Donna Haraway. Nous avons donc cherché à régler notre optique et à dénicher, pour ce numéro hors-série, ces réalités virtuelles artistiques qui proposent des moments à vivre, des sensations nouvelles, des expériences de pensée, à faire au présent.

À Berlin, nous avons rencontré des artistes branchés sur le futur, que l'on aperçoit hybridés de sophistication et de tragique. À New York, de puissantes énergies, souvent de la part de femmes, sont à l'œuvre pour mettre en scène virtuellement des créations concernées et militantes comme celles de Morehshin Allahyari ou du musée virtuel DiMoDA.

À Dakar, la créatrice Selly Raby Kane ravive les flammes mythologiques sénégalaises au cœur d'une cité en mutation rapide. Une œuvre qui fait monde, à l'image des facéties géniales du Grec Theo Triantafyllidis.

Enfin, nombreux sont les artistes nés à l'ère du cyborg et pour qui le matériau même du numérique est source d'inspiration, que ce soit les résolutions complexes de Rosa Menkman, les rêves post-Internet de Jon Rafman où les dessins à l'aquarelle de Julia Spiers rendus virtuels par Ferdinand Dervieux.

Notre balade internationale, forcément incomplète, fait voir un monde où le virtuel est un moment du réel, un moment dans lequel le cœur des artistes fait naître des possibles. Une démarche que *Fisheye* met en lumière depuis cinq ans en photographie, et désormais dans ce nouveau champ de jeu qu'est la réalité virtuelle.

Benoît Baume, directeur de la rédaction de *Fisheye*

Fabbula, rédacteur en chef du hors-série VR

Défricheurs


COMMUNIQUÉ DE PRESSE FISHEYE HORS-SÉRIE

Ils et elles explorent les territoires de la réalité virtuelle. Entretien avec les membres de Marshmallow Laser Feast (MLF), collectif londonien dont les productions VR modifient notre vision du monde ; focus sur DiMoDA, musée dématérialisé géré par des artistes proposant chaque année le meilleur de la création VR ; et interview de Didier Debaise, philosophe, qui évoque les résonances de la VR sur ses recherches.

Défricheurs

DiMoDA

dans le texte



DiMoDA est un musée d'art numérique, géré par des artistes et graphistes. Il combine et expose depuis 2012 quelques-unes des meilleures créations en réalité virtuelle. À l'occasion de sa troisième édition, DiMoDA 3.0, qui sera présentée au 3D Beta Festival en mai, nous vous recommandons dans cet ouvrage que nous avons fait avec et accompagné, Méphisto, l'art de l'art des éditions de la nuit.

Texte : Fabrice Luchini. Photos : Jérôme / iStockphoto.com



UTILISER LA VR POUR SE CONNECTER À LA NATURE PEUT SEMBLER RIDICULE, MAIS L'EXPERIENCE EST D'UNE INTENSITÉ PEU COMMUNE.

Utiliser la VR pour se connecter à la nature peut sembler ridicule, mais l'expérience est d'une intensité peu commune.

Comment la narration s'adapte-t-elle à la VR ?

Robin Richardson : Nous construisons des récits alternatifs à partir de récits conventionnels. Ce qui est bien dans la narration interactive, c'est qu'elle n'a pas besoin d'être écrite dans le traditionnel déroulement linéaire. Elle peut être bilingue. Il peut y avoir des chemins qui sont déjà définis, ou vous pouvez aller dans un jeu qui a déjà été défini avant que vous soyez là.

Barbary Steel : Nous regardons la manière d'une hauteur située entre 1,50 m et 2 m ; nous bouquons, nous sentons, nous voyons et nous entendons ; nous faisons du sketchbook, nous sommes en parachute et nous imaginons du film. Nous utilisons nos sens de bien des manières, mais, au final, nous sommes enfermés dans notre écran. La VR nous en libère et nous offre la possibilité de vivre des expériences au-delà de notre réalité. Ce n'est pas la première fois que l'on ouvre ainsi un grand livre de la perception. Depuis le début des temps, les hommes explorent les effets des hallucinations de l'opium, des champignons, etc. Et il est intéressant de voir comment ces effets ont été traduits en VR. La VR, c'est l'opium, et comme l'a dit Aldous Huxley : « Le besoin de trouver de soi est de son environnement est resté le même tout le temps. »

(1) Selon les pays de l'Union.

© Percepsio, de Marshmallow Laser Feast, Eye of the Antlion.

P. 12

TREEHUGGER (2017) : dans la peau d'une particule d'eau

Éphémère : le virus d'Éberhard

Un arbre durant vingt minutes, et l'on se transforme en partie de la nature à la cime au milieu de milliards de particules colorées. Qu'est-ce qui se voit arriver exactement ?

Barbary Steel : Ça l'est avant. Treehugger est une expérience qui vous fait voyager avec les particules d'un arbre. Vous êtes à l'intérieur du plus grand arbre du monde, un séquoia géant d'après les estimations, et il commence à pleuvoir. Vous pouvez regarder sous terre et voir les racines aborder l'eau. Ensuite, vous grimpez dans l'arbre à mesure que les particules d'eau tombent, jusqu'à son sommet. Vous êtes à l'intérieur de l'arbre, il n'y a plus son cœur et il n'y a plus de feuilles, jusqu'à la couleur bleue, provenant de son cœur rouge et de ses milliards de cellules de l'arbre. Vous pouvez aussi monter depuis l'intérieur de l'arbre et écouter le plus profond. En descendant vers le sommet de ce géant, vous attirez les plus hautes signaux de pH - ces signaux en possèdent plusieurs milliards. La vision vous est photographique, la plus colorée de l'expérience vous commence à voir l'arbre respirer. D'une certaine manière, le processus de photosynthèse constitue la base de la vie sur Terre et met fin au moment exceptionnel!

© Percepsio, de Marshmallow Laser Feast, Eye of the Antlion.

P. 12

Défricheurs

Benoit Baume
benoit@becontent.com
Tél.: 06 82 93 67 79



© Percepsio, de Marshmallow Laser Feast, Eye of the Antlion.

P. 12

Défricheurs

Barbary Steel
barbary@mlf.com
Tél.: 01 77 15 26 40




© Percepsio, de Marshmallow Laser Feast, Eye of the Antlion.

P. 12

Défricheurs

Barbary Steel
barbary@mlf.com
Tél.: 01 77 15 26 40



© Percepsio, de Marshmallow Laser Feast, Eye of the Antlion.

P. 12

DIRECTEUR DE LA RÉDACTION
Benoit Baume
benoit@becontent.com
Tél.: 06 82 93 67 79

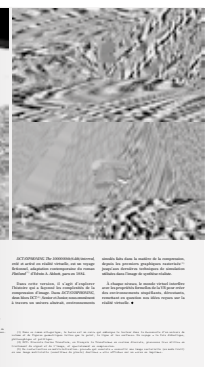
RÉDACTEUR EN CHEF
Éric Karsenty
eric@fishyemagazine.fr
Tél.: 06 13 45 22 61

RELATIONS PRESSE
Catherine Philippot
cathphilippot@relations-media.com
Tél.: 01 40 47 63 42

FISHEYE MAGAZINE
8-10, passage Beslay, 75011 Paris
Tél.: 01 77 15 26 40
contact@becontent.com



Les artistes expliquent leurs démarches.
Avec Morehshin Allahyari, Julien Creuzet, Jon Rafman,
Theo Triantafyllidis, Mélanie Courtinat, Julia Spiers et Ferdinand
Dervieux, Rosa Menkman, Fragmentin, Juan et Julio Le Parc...





fisheye

LE MAGAZINE LIFESTYLE DE LA PHOTOGRAPHIE

Fisheye est un magazine...

Bimestriel de 140 pages, disponible en kiosque et dans les librairies, *Fisheye* explore le monde à travers toutes les écritures photographiques en privilégiant les regards d'auteurs émergents, sans oublier les photographes confirmés.

... un site internet

www.fisheyemagazine.fr

Avec des rubriques pour découvrir les tendances et les actus, les portfolios et les entretiens, les livres et les vidéos, ainsi que nos coups de cœur. Le site de *Fisheye* est relayé par une présence quotidienne sur les réseaux sociaux: Instagram, Facebook, Twitter...

... et une galerie

www.fisheyegallery.fr

Ouvert depuis près de deux ans, cet espace accorde une attention particulière à la nouvelle génération d'auteurs qui fait ses premiers pas sur le marché de l'art. Éditions limitées, tirages sélectionnés et prix étudiés s'affichent sur les murs de la *Fisheye Gallery*, à Paris au cours de l'année, et aux *Rencontres d'Arles* durant l'été.

Fisheye est accessible en format numérique pour tablettes, smartphones et ordinateurs, pour seulement 2,99 € en passant par le site www.2.lekiosk.com.