

# Virtual Dream Center 1.2



Dossier de presse

# Sommaire

Présentation de Virtual Dream Center . . . . .	3
Virtual Dream Center 1.2 . . . . .	4
Portfolio . . . . .	8
Contact . . . . .	12
Crédits . . . . .	12

# Présentation

Virtual Dream Center est un centre d'art basé sur internet, dont l'activité principale est la production et la diffusion d'expositions virtuelles. La mission de Virtual Dream Center se rapproche de celle des centres d'art traditionnels, en étant un espace destiné à soutenir la création et la recherche dans l'art contemporain. S'il promeut des œuvres avant tout virtuelles, il en conserve le principe de programmation, puisque trois fois par an, Virtual Dream Center présente un nouveau bloc d'expositions. La programmation s'échelonne ainsi selon un rythme trimestriel. Le centre a également vocation à prolonger son activité dans la production d'évènements et d'œuvres connexes, comme des performances, des workshops, ou des éditions de multiples.

# Virtual Dream Center 1.2

---

Virtual Dream Center 1.2, la troisième application du centre d'art virtuel, sera disponible en téléchargement libre à partir du 15 juin 2017. Elle présentera quatre expositions inédites : « MAUVAISE PORTE » de Benoît Aubard, « La possibilité que je m'appelle moi-même » de Laura Porter et Valentin Lewandowski, « In order to produce a reasonably clear image » de Luke Rogers et « The Boxmaker » de TRH.

Issu d'un workshop, organisé par Dixie Lab pour les étudiants de l'ENSA Paris-Malaquais, le décor qui accueille le spectateur est une nouvelle fois une proposition spécifiquement conçue pour l'application. Le paysage qui s'ouvre devant le visiteur est une étrange combinaison spatio-temporelle juxtaposant à travers une nuit étoilée : montagnes, ruines, village médiéval et univers génératif. Une cartographie inédite se met en place et établit un parcours aux embranchements multiples sur lequel nous devons avancer pour trouver l'entrée de chaque exposition. Cet espace d'accueil rejoue et détourne ainsi des esthétiques aussi bien empruntées aux jeux vidéo qu'à la science-fiction. C'est un parc sans habitant, mais qui, çà et là, semble animé d'une certaine forme de présence. Sons, flambeaux et torches, surprenantes

vibrations ou flashes de lumières provenant de quelques habitations, concordent à nous plonger dans une ambiance singulière.

Les expositions présentées pour l'occasion sont elles-mêmes imprégnées d'étrangetés et d'échos SF. Mondes en clair-obscur, constructions labyrinthiques closes, passages sous tension ou fragments d'un vaisseau spatial, voici les architectures que nous allons traverser. Dans l'ensemble prédomine une ambiance nocturne favorable, en creux, à l'émergence d'une narration. Celle-ci se refuse pourtant à être livrée au spectateur. Il devra donc la combler lui-même par l'expérience à la première personne de ces environnements virtuels immersifs.

## Les expositions

« MAUVAISE PORTE » de Benoît Aubard se constitue de vastes et sombres espaces. Des tombes en carton, dans la première salle, nous préviennent de la route que nous allons emprunter. Elle est nocturne et se joue de méandres pour mieux nous perdre. Ce chemin affiche « OH NO » telle une dernière mise en garde. Les mots ici au cœur du dispositif, écrits par une main qu'on

pourrait croire nonchalante, viennent lacérer nos certitudes et mettre en doute nos prérequis. Au-delà d'une exposition, il s'agit bien d'une œuvre, d'un dessin dans et sur l'espace virtuel imaginé pour Virtual Dream Center.

« La possibilité que je m'appelle moi même » de Laura Porter et Valentin Lewandowski nous transporte dans une architecture labyrinthique et entièrement close. Nulle échappatoire ne s'offre à nous, même si nous sommes poussés à poursuivre le chemin pour y trouver une issue. Le décor général se constitue comme une construction à plusieurs étages dans laquelle nous tournons en rond, au rythme de la bande-son. Couloirs, escaliers, rampes, seuils, sas... se répètent et se succèdent en fonction de notre avancée, avec quelques variations de formes et de couleurs. Des objets : emballages, tonneaux et autres bocaux émergent incongrument des murs, tandis que d'étranges images animées sont projetées dans de petites alcôves. Si le visiteur persiste, il pourra se retrouver dans un parking, et assister à la performance éponyme de l'exposition.

« In order to produce a reasonably clear image » de Luke Rogers invite le spectateur à découvrir des sculptures et leurs doubles fantomatiques. En effet, dans un environnement obscur, nous découvrons des œuvres réalisées à partir d'assemblage d'objets

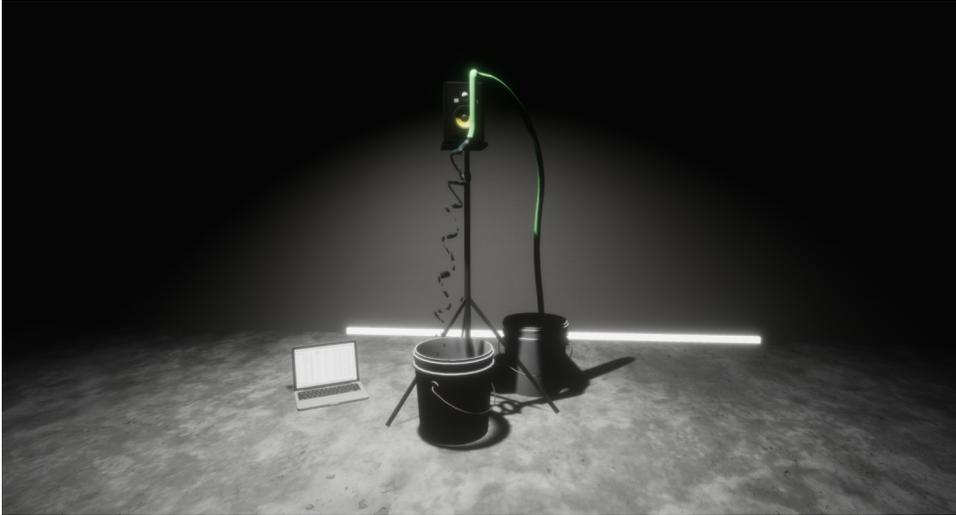
ready-made, inspirées d'expériences bricolées et diffusées sur Youtube. Le dispositif de l'exposition, reprenant le principe de la camera obscura, projette ensuite leur image négative, dans la salle suivante. L'artiste développe ainsi une réflexion sur le caractère illusoire des images, qu'il ramène à l'invention de la perspective, au moment de la Renaissance, et qui prend tout son sens dans le contexte numérique de Virtual Dream Center.

« The Boxmaker » est un solo-show d'un artiste non pas fictif, mais à l'identité inconnue, ayant pour seul nom les initiales TRH. Cet artiste a créé plus d'un millier d'œuvres virtuelles, des modèles 3D fait par et pour le logiciel Google SketchUp, qu'il a mis en libre disposition sur la banque de données de 3D Warehouse. Jean-Baptiste Lenglet, commissaire de cette exposition, a sélectionné un ensemble de trois cents œuvres, afin de proposer une rétrospective conséquente de l'artiste, sur la période 2014-2016. Passant d'œuvres figuratives à d'autres aux accents minimalistes, l'exposition présente un artiste d'une grande richesse, qui crée une sorte d'art brut à l'âge de l'open source. Le décor de l'exposition, créé par l'architecte Oswald Pfeiffer, se réfère au roman Comte Zéro de William Gibson, et transforme la proposition en une fiction bien réelle, à partir de la transposition de ces œuvres dans un contexte qui indique tant un white cube qu'un satellite à l'abandon.

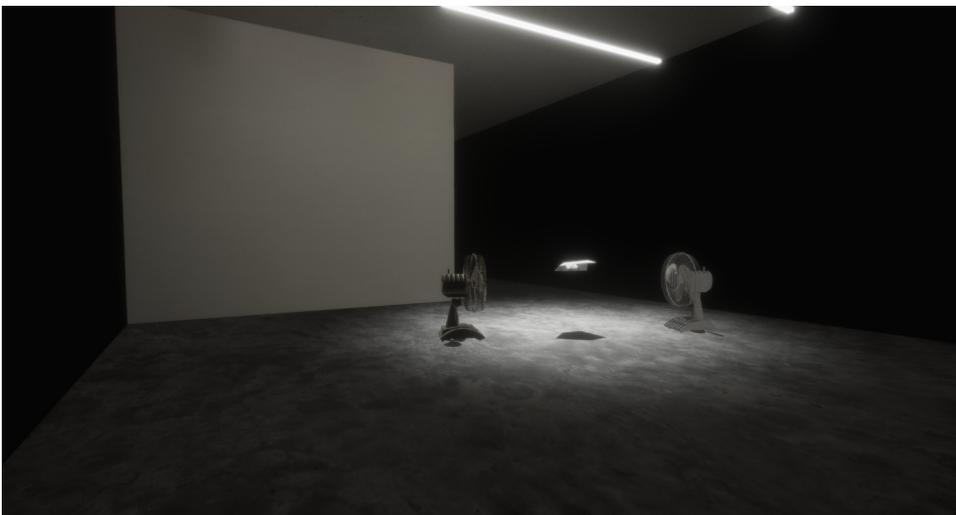
# Virtual Dream Center 1.2

---

## portfolio

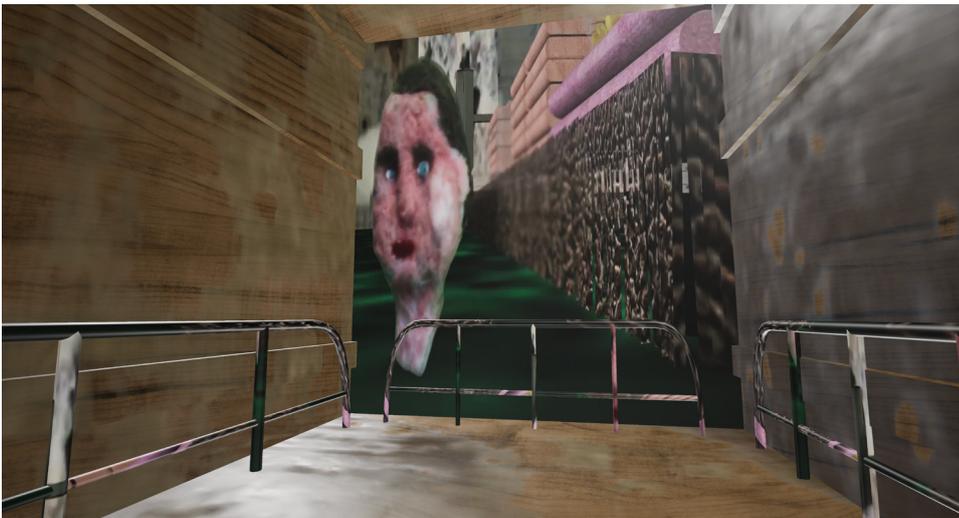


Luke Rogers,  
In order to produce  
a reasonably clear  
image,  
vues d'exposition

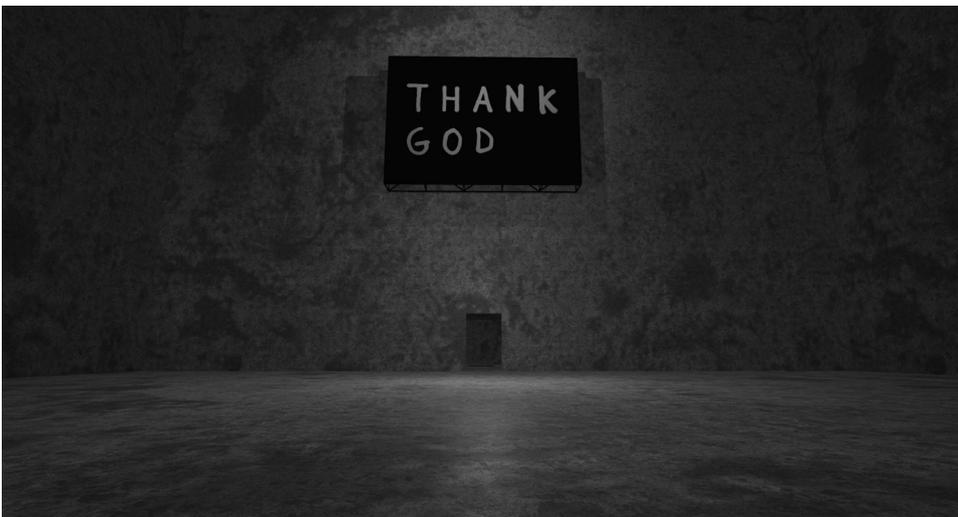
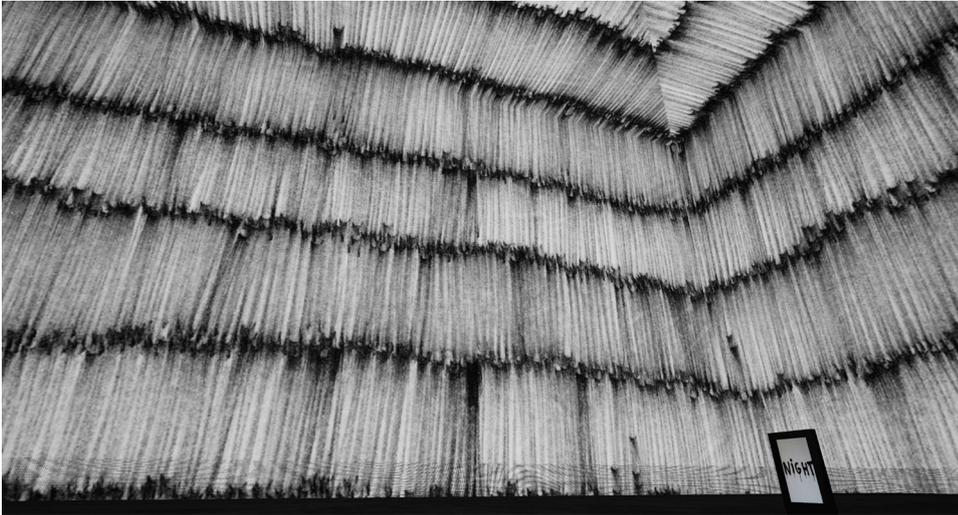


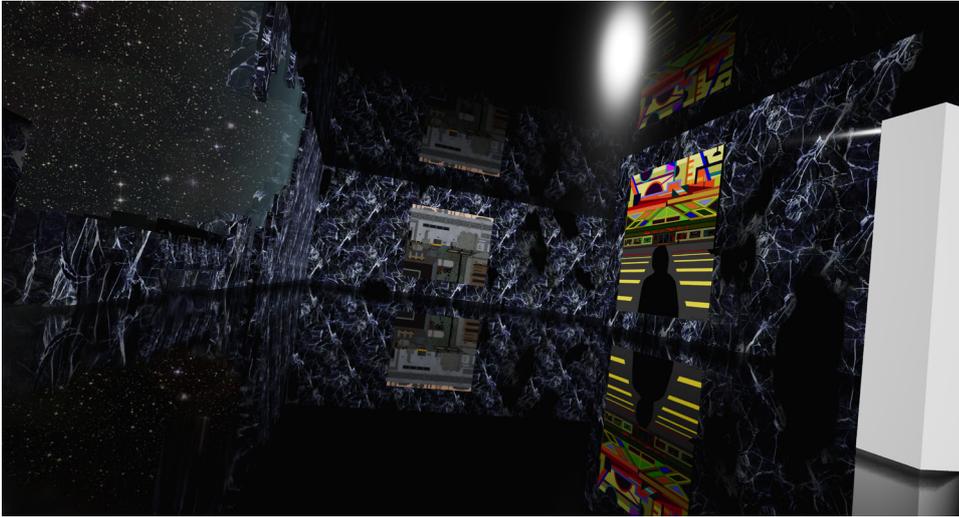


Laura Porter, Valentin  
Lewandowski,  
La possibilité que je  
m'appelle moi-même,  
vues d'exposition

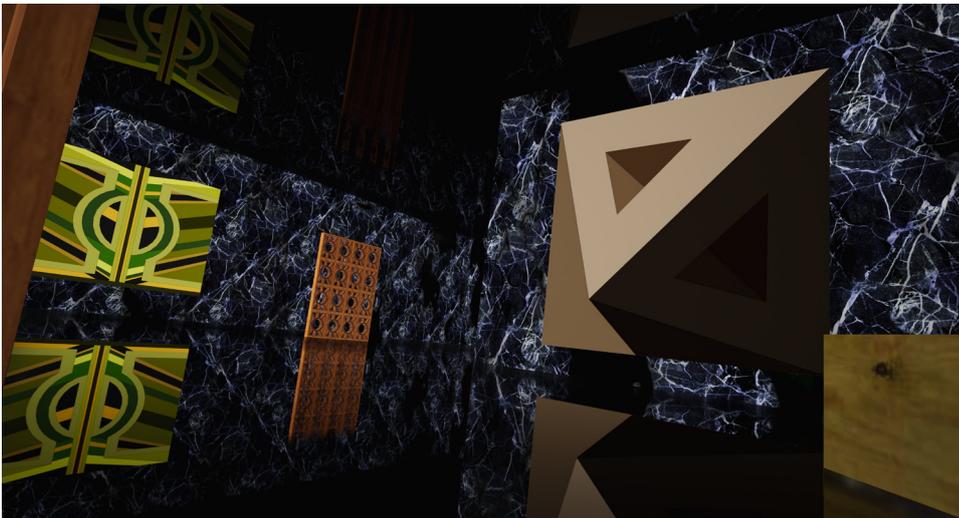
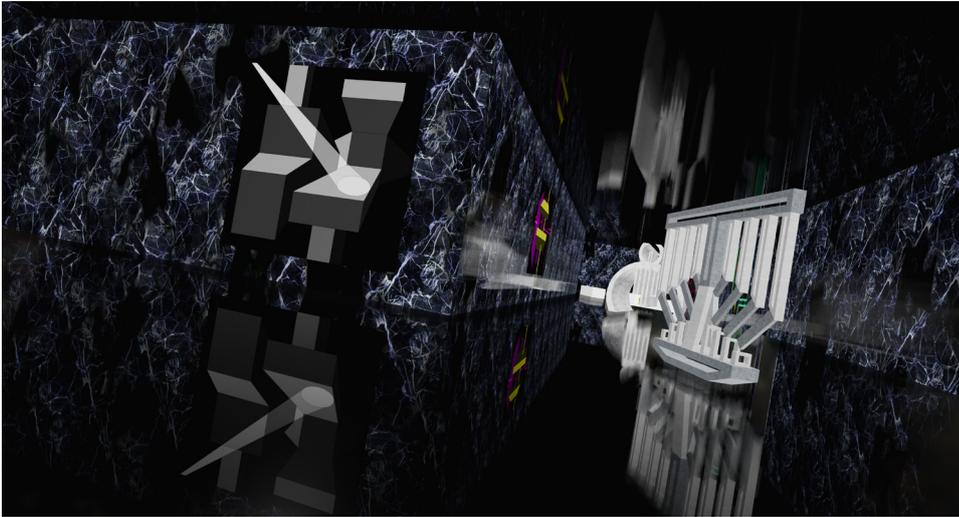


Benoit Aubard,  
MAUVAISE PORTE,  
vues d'exposition





TRH,  
The Boxmaker,  
vues d'exposition



# Contact

## Contact presse

Thomas Fort

thomas.fort@virtualdreamcenter.xyz

# Crédits pour l'application

Application pour Mac et Windows

Sortie : juin 2017

Game et level designer : Jean-Baptiste Lenglet

Architectes : Dixie Lab (Oswald Pfeiffer et Mathieu Venot)

Chargé de production : Thomas Fort

Sound designer : Oswald Pfeiffer

Typographe : Thomas Rochon

Conseiller artistique : Nicholas Steindorf

Welcome to the Senso/Rezo Lobby :

Workshop organisé par Dixie Lab, ENSA Paris Malaquais, Paris, 31/01-06/02/2017, avec les participants suivants :

Groupe village : Reda Chraibi / Gauthier Gaillard / Marine

Mercier / Balogun Ola-Davies / Clementine Thiriot

Groupe montagne : Aljoscha Beiers / Valentin Cocq / Afonso

Guimaraes / Ankhsem Lawson-Body / Jeanne Thierry

Groupe glitch : Emile Bajard / Salma Bouhlou / Adrien

Grigorescu / Naide Fernandes

Groupe SF : Alexia Bezain / Ariane Ippolito / Dominika

Kaczmarczyk / Victor Sitterle

Groupe jardin : Paul Champagne / Heloise Darves / Yassir Rais /

Caroline Rouillard

© 2017 Virtual Dream Center, les artistes et les auteurs. Tous droits réservés.