

Virtual Dream Center 1.0



Dossier de presse

contact :

<http://virtualdreamcenter.xyz>

virtualdreamcenter@gmail.com

Sommaire

Résumé	3
Présentation du projet	4
Virtual Dream Center 1.0 : portfolio	7
CP Extension of the Dictatorship	11
L'équipe de Virtual Dream Center 1.0	13

Résumé

Virtual Dream Center est un centre d'art virtuel, un lieu d'exposition autonome basé sur internet. Il abrite des expositions inédites en trois dimensions, dans un bâtiment conçu comme une œuvre en soi. Par ce centre, nous souhaitons développer de nouvelles formes d'expériences artistiques, empruntant à la navigation et à l'interactivité des jeux vidéo.

Présentation du projet

Interview par [H2]

[H2] : Virtual Dream Center est une réponse possible au manque d'espaces d'exposition ou à l'impossibilité pour l'amateur d'art de pouvoir s'y rendre. La solution à un problème de matérialité en somme. Au point de rendre le musée « physique » obsolète ?

JBL : Je ne crois pas que l'enjeu de Virtual Dream Center soit de remplacer les lieux d'expositions réels, mais plutôt de les compléter. Par exemple, notre exposition de Jonathan Meese ne se substitue pas à une présentation réelle de ses peintures. C'est plus un catalogue monographique virtuel. Par contre, les œuvres créées spécifiquement pour le centre sont exclusivement virtuelles. Elles ne remplacent donc pas des œuvres réelles, car elles sont tout autant réelles que des peintures ou des sculptures. C'est un nouveau genre de réalité, qui correspond à notre mode de vie contemporain.

[H2] : Qui est le public du Virtual Dream Center ?

JBL : Nous espérons que notre public sera large et ne se restreindra pas aux visiteurs de musées réels. Pour ce qui est de la programmation du centre d'art, nous exposons des artistes de nationalités et de générations différentes.

Aujourd'hui, le développement de l'art passe par Internet. Nous ne sommes plus rattachés à un pays, mais à un espace dématérialisé, qui abolit les distances.

[H2] : En dématérialisant le lieu «musée», vous en faites une entité modulable, transformable où l'espace occupe pourtant une place centrale. Quelle est la part de reproduction du réel dans ce projet et de sa réinterprétation virtuelle ?

JBL : La modélisation 3D nous intéresse car elle renvoie à une expérience physique du monde. Mais à la différence de la plupart des musées virtuels qui existent sur Internet, nous ne voulons pas nous contraindre à la reproduction du réel. Le virtuel n'a pas de limite, ce qui nous donne la possibilité de créer des espaces impossibles, sans avoir de contraintes économiques ou physiques. Virtual Dream Center a cet aspect illusionniste.

[H2] : La dimension virtuelle de ce projet est assez explicite... Mais quelle est sa part de rêve, d'utopie ?

JBL : À l'origine Virtual Dream Center devait être une exposition dans un livre. Puis nous avons décidé d'approfondir notre principe, et de l'élargir à Internet. Nous sommes passés d'une exposition utopique à un centre d'art dématérialisé, qui présentera tout autant de l'art contemporain que de la musique ou de l'architecture. Notre volonté est d'être multimédia, tout en continuant à organiser nos contenus d'une manière artisanale, en prenant du temps et en y apportant du soin.

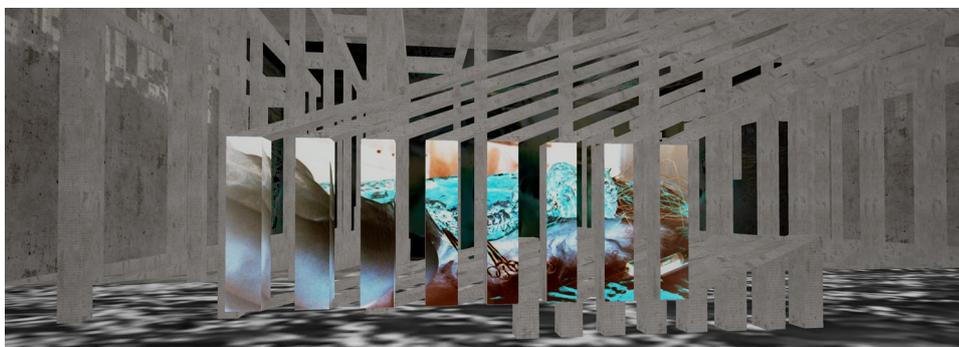
Nous envisageons le centre comme un immense projet artistique, et c'est peut-être là sa dimension utopique.

[H2] : L'initiative Virtual Dream Center emprunte à l'interactivité des jeux. Quel est le lien entre le Virtual Dream Center et cette nouvelle forme de création ?

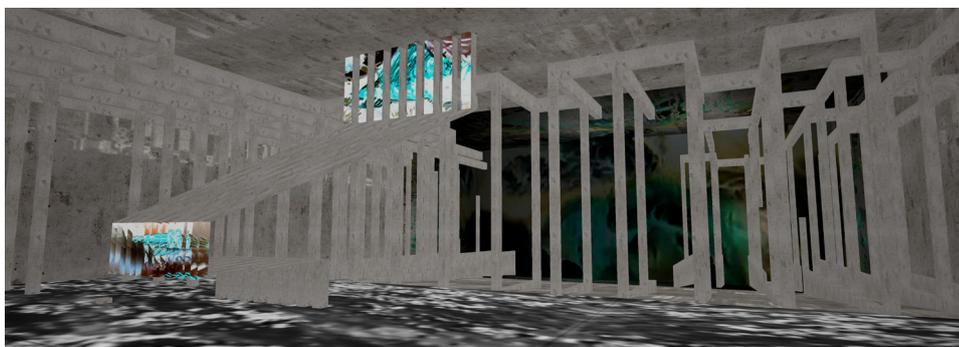
JBL : Virtual Dream Center est basé sur le langage des jeux vidéo. C'est techniquement un jeu vidéo, mais sous une forme détournée et expérimentale : le joueur est plutôt un visiteur, qui se promène dans un centre d'art. Nous reprenons des principes déjà bien connus par les utilisateurs de Second Life ou Minecraft, mais en les développant sur mesure, par rapport à notre idée.

Virtual Dream Center

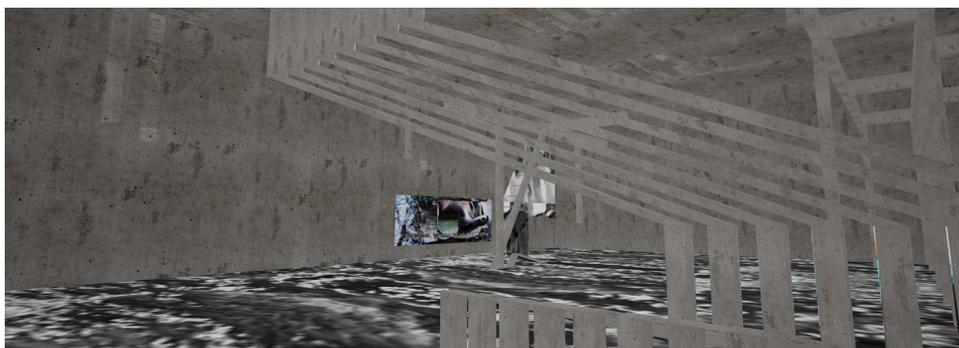
1.0 : portfolio



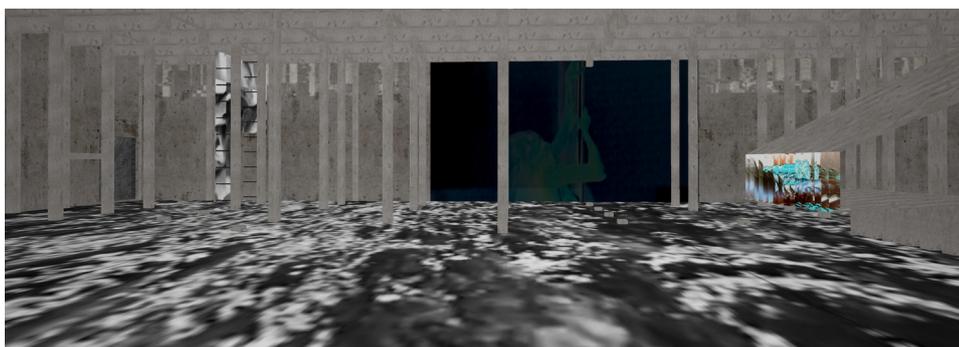
Anne-Charlotte Yver,
«Storage Facility»,
vue d'exposition



Anne-Charlotte Yver,
«Storage Facility»,
vue d'exposition



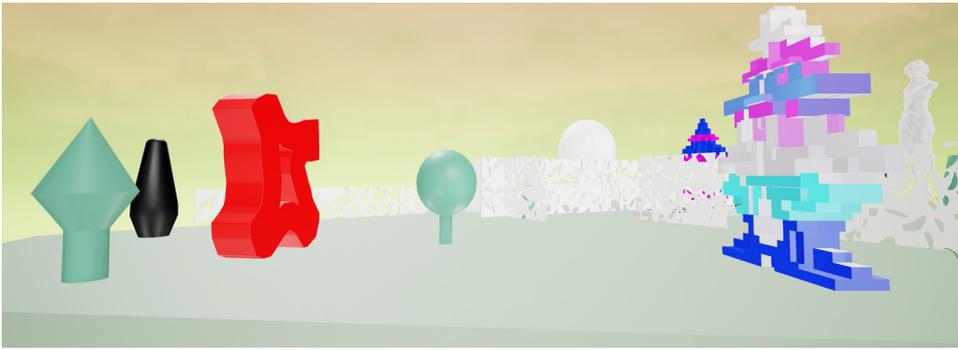
Anne-Charlotte Yver,
«Storage Facility»,
vue d'exposition



Anne-Charlotte Yver,
«Storage Facility»,
vue d'exposition



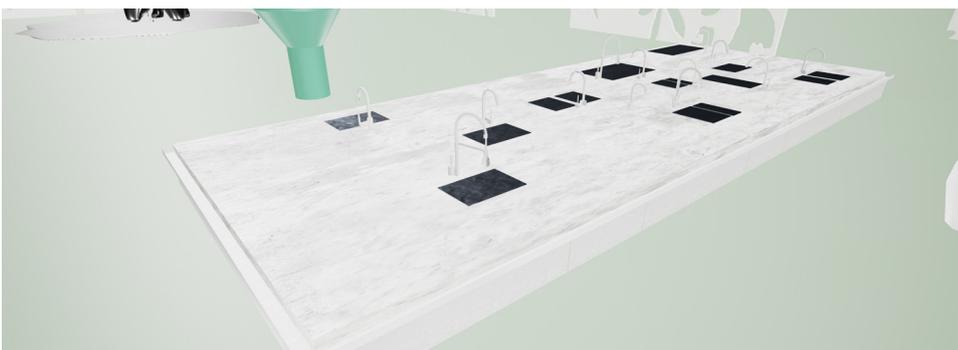
Collectif,
«Antone's Sculpture
Garden»,
vue d'exposition



Collectif,
«Antone's Sculpture
Garden»,
vue d'exposition



Collectif,
«Antone's Sculpture
Garden»,
vue d'exposition



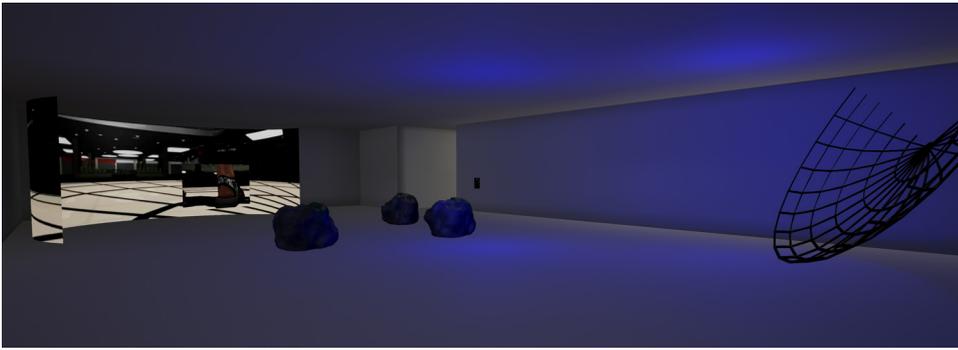
Collectif,
«Antone's Sculpture
Garden»,
vue d'exposition



Collectif,
«Antone's Sculpture
Garden»,
vue d'exposition



Nicholas Steindorf,
«Zach_Version.1.0»,
vue d'exposition



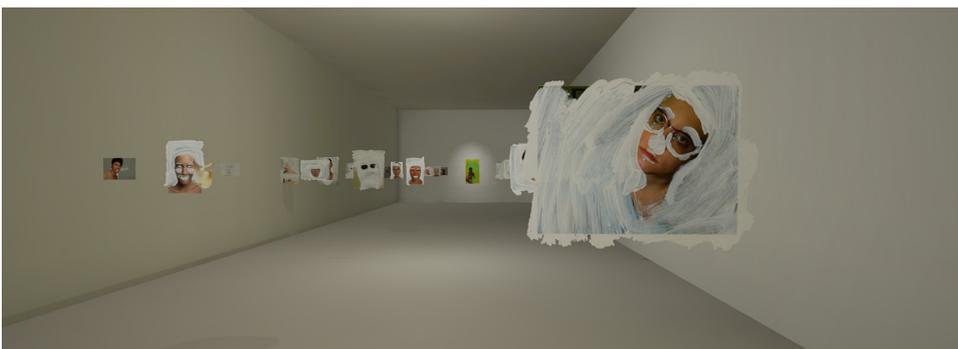
Nicholas Steindorf,
«Zach_Version.1.0»,
vue d'exposition



Nicholas Steindorf,
«Zach_Version.1.0»,
vue d'exposition



Nicholas Steindorf,
«Zach_Version.1.0»,
vue d'exposition



Nicholas Steindorf,
«Zach_Version.1.0»,
vue d'exposition



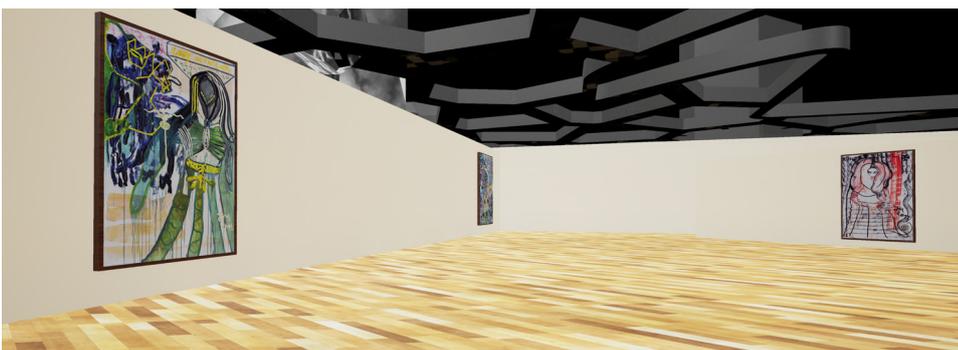
Jonathan Meese,
«Extension of the
Dictatorship»,
vue d'exposition



Jonathan Meese,
«Extension of the
Dictatorship»,
vue d'exposition



Jonathan Meese,
«Extension of the
Dictatorship»,
vue d'exposition



Jonathan Meese,
«Extension of the
Dictatorship»,
vue d'exposition



Jonathan Meese,
«Extension of the
Dictatorship»,
vue d'exposition

Jonathan Meese

Extension of

the Dictatorship

Texte par Elisa Rigoulet

« Dear little people,
Art is actually a system of government
(actually the sexiest one). Realize for
once and for all that art must lead. Art
will overcome and replace all forms
of government, isn't that great? »

Tout est suspendu dans l'exposition de l'artiste allemand Jonathan Meese présentée au Virtual Dream Center. L'atmosphère flottante contient l'idée d'un décollage. L'architecture, enveloppée par le son en boucle d'un synthé, tire vers le haut ses constructions et ses cimaises. Tout, jusque dans les formats des tableaux qui s'étirent à la verticale, semble tenté de se faire voir.

Le projet *Extension of the Dictatorship* rassemble les images ou reproductions de tableaux de Jonathan Meese. Tirées de catalogues, choisies, scannées et reproduites en 3D, les œuvres constituent une nouvelle dépendance du travail de l'artiste, une extension de son leadership dans un grand magazine ouvert, déplié dans l'espace, dans la maquette d'une exposition en cours.

On pourrait être là ou n'importe où, entre photocopies, facticité et matérialité éprouvée. L'inventaire ici prouve la puissance de multiplication du travail de l'artiste en même temps que sa capacité à survoler le mythe. Que devient le sujet si le sujet n'est à l'œuvre que dans le dépouillement le plus total? Dans une frontalité brute, épaisse comme les couches de peinture qui recouvrent d'abord la toile, enragée. À l'intérieur de ce cimetière, fossilisés dans ses coulures, objets, morceaux de tissu, photographies, élastiques à cheveux, coupures de journaux ou billets de banque, un certain état du chaos.

Mais c'est bien sa manifestation, sa présence sous forme de signes qui nous importe. Traces, expressions, irruptions soudaines de monstres infernaux, silhouettes, slogans, colère, repères de dates, bavures, pensées, coulures, l'architecture de ce travail, gigantesque cosmologie additionnelle serait comme le ventre énorme d'une bête, nauséabond, chaotique, chaud et affamé de nourriture, toujours. Plus. L'idée d'un territoire impulsif qui grossirait physiquement, avalerait jusqu'à l'infini son propre contenu, sa propre matérialité et se dissoudrait dans les sphères du virtuel. Une colonisation, une contamination, une invasion des espaces, en boucle.

L'équipe de Virtual Dream Center 1.0

Directeur artistique : Jean-Baptiste Lenglet

Architecte : Jessica Boubetra

Coordinateur de projets : Quentin Mornay

Coordinateur de projets : Antone Künst

Chargé de production : Thomas Fort

Game designer : Merlin Ismet

Game designer : Vianney Le Saux

Game developer : Nicholas Steindorf

Sound designer : Julien Loubière

Typographe : Thomas Rochon

Web designer : Thomas Brodusch