

Virtual Dream Center 2.1



Dossier de presse

Sommaire

Présentation de Virtual Dream Center	3
Virtual Dream Center 2.1	4
Les expositions	7
Portfolio	12
Contact	18
Crédits	18

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.

Virtual Dream Center 2.1

Virtual Dream Center 2.1 est la cinquième application du centre d'art. Disponible en téléchargement fin mars 2018, elle regroupe un nouvel ensemble d'œuvres virtuelles. L'application sera présentée en avant-première le jeudi 22 mars dans l'amphithéâtre de la Grande Halle de la Villette. Le dimanche 25 mars, dans le même lieu, se tiendra un après-midi de lancement, avec plusieurs concerts et performances.

La programmation de Virtual Dream Center 2.1 s'oriente sur une réflexion liée aux moteurs de jeux vidéo et sur la manière dont ils peuvent être utilisés par des artistes contemporains. L'application comprend deux expositions personnelles (« Aller-retour » de Baptiste Caccia et « Endless Collage City » de Jean-Baptiste Lenglet), une œuvre procédurale (« Les éléments tombent du ciel » de fleuryfontaine), un jeu vidéo (« The Curator – introduction » de Raphaël Fabre), et un vidéoclip (« Summoning Aku Aku » de GRIG). Les œuvres présentées s'inscrivent à la frontière de différents genres, entre art contemporain, jeux vidéo et musique électronique.

Aujourd'hui, l'univers des jeux vidéo a envahi de nombreux domaines et en particulier celui

des arts plastiques. Si les artistes reprennent parfois leur portée narrative, certains de leurs codes esthétiques ou leurs effets, ils s'intéressent également de plus en plus aux techniques et aux logiciels utilisés pour leur réalisation. Ils mettent alors en places des scénarios à la temporalité mobile et non linéaire, et jouent avec ses bugs. Les récits vidéoludiques mainstream ou les jeux « indépendants » deviennent ainsi le terreau fertile de nouvelles modalités de création. Harun Farocki signifiait que le jeu vidéo « est devenu aujourd'hui un médium dominant, celui qui marque de son empreinte la représentation collective ».

L'application Virtual Dream Center 2.1 envisage donc une multiplicité d'approches et de points de vue, présentés sans hiérarchie entre les propositions. Le principe est de déployer au sein d'un espace virtuel des formes artistiques originales, libérées des contraintes matérielles, dans une optique toujours plus transversale.

La programmation de cette nouvelle application, plus que de réfléchir le jeu vidéo en tant que sujet, propose d'en faire l'expérience sensible. En échos à ce qui constitue la structure même de Virtual Dream Center, les œuvres présentées invitent le visiteur à s'immerger dans des univers narratifs, sonores ou procéduraux. Le décor et le récit s'y développent par une progression à la première

personne, au sein de l'espace virtuel. Les œuvres présentées dans Virtual Dream Center n'imposent pas de lecture linéaire ou uniforme. Les méandres et la recherche sont privilégiés à l'immédiateté de l'hypertexte, afin de créer une matière virtuelle qui témoigne d'une pluralité de concepts. Virtual Dream Center 2.1 dessine une scène ouverte, déploie un territoire dont les limites se bouclent sur elles-mêmes, afin de générer une réflexion sur les possibilités offertes par les mondes virtuels.

Les expositions

L'architecture du centre, par Nicholas Steindorf

L'artiste Nicholas Steindorf a conçu, pour la seconde fois, le décor qui accueille le visiteur : le hall principal de Virtual Dream Center. Véritable œuvre à part entière, relevant du paysagisme, sa proposition est un agrégat d'îlots, connectés entre eux par des tubes de verre. Éléments de jonction, les tubes propulsent le visiteur d'un bloc à l'autre de cet archipel virtuel. Le visiteur est ainsi télescopé dans une succession de mirages : clairière calcinée, forme géométrique abstraite évoquant le mouvement Light and Space, carrière stroboscopique... Chacun de ces espaces est une installation, une proposition picturale. Ce sont les portails, les seuils qui permettent ensuite de se téléporter dans les expositions de l'application.

Le sound design du hall principal a été réalisé par l'artiste Augustin Steyer. Son intervention est exclusivement musicale. Elle commente et prolonge l'œuvre de Nicholas Steindorf, en soulignant son caractère hallucinatoire par le biais de sonorités modulaires.

« Aller-retour » par Baptiste Caccia

L'exposition commence classiquement, par

une sélection d'œuvres peintes par l'artiste. Elles rendent compte de la démarche de Baptiste Caccia, qui expérimente de manière radicale la technique de la sérigraphie depuis une dizaine d'années. Ses toiles, visibles dans l'espace virtuel, explorent les propriétés de la sérigraphie à travers des gestes d'abstraction et de déformation figurative.

La suite de l'exposition aborde plus franchement la question du virtuel. Ainsi, dans un second espace, le plafond du white cube cède la place à la touche d'un coucher de soleil, gros plan rescanné d'une peinture de Monet. A partir de là, s'enchaîne une série d'interventions à même le virtuel. Dans un mouvement de va-et-vient avec le réel, dans cet « aller-retour » qui titre l'exposition, Baptiste Caccia sérigraphie des captures d'écrans, détrempe des glitches, enchasse des bugs. Les images deviennent cimaises, et la peinture s'inscrit dans une conscience de l'espace, qui relève de l'installation. La bande-son, écrite par le groupe Romantic Warriors, adoucit l'exposition, la nimbe dans un calme, et dans une fragilité.

En marge de son exposition virtuelle, Baptiste Caccia a réalisé un livre d'artiste, Encarta, ainsi qu'une série de toiles et de nappes. Ces œuvres seront présentées lors des lancements de l'application, à La Grande Halle de la Villette.

« The Curator - introduction » par Raphaël Fabre

Pour la première fois, Virtual Dream Center

présente un jeu vidéo narratif. « The Curator - introduction », premier volet d'un projet plus ample, représente une percée dans le travail de l'artiste. Si Raphaël Fabre déconstruit depuis plusieurs années le cinéma de fiction, il recrée ici un véritable court-métrage, par le biais du médium vidéoludique.

Avec ce jeu vidéo référencé, de type *walking simulator*, le visiteur incarne Barbara, un personnage fictionnel. Plus qu'un jeu, il s'agit là de cinéma à la première personne. Barbara/le visiteur/le spectateur, est ainsi amené à visiter l'exposition d'un ami artiste. Mais très vite, le projet d'exposition se voile, ou plutôt diverge. On se rend compte que le sujet de « The Curator » est plutôt l'acte de création même, et des difficultés qui l'accompagnent.

Raphaël Fabre signe ici un jeu introspectif, hybride, qui a l'ambition de mettre en abyme la création d'une œuvre et sa réception. Par là il inscrit son geste dans une pratique conceptuelle de l'art contemporain. Il amène l'esthétique relationnelle de Nicolas Bourriaud dans le champ du jeu vidéo indépendant.

« Les éléments tombent du ciel » par fleuryfontaine

Le duo d'artistes fleuryfontaine mène un travail imprégné par l'architecture. Pour *Virtual Dream Center*, ils ont créé une vision urbaine crépusculaire, qui évoque *L'île de béton* ou *IGH* de J.G. Ballard. Leur œuvre est un univers

procédural, une ville qui se génère froidement à l'infini. Le visiteur est plongé au cœur d'un quartier bétonné aux limites, au premier abord, indéfinies. L'architecture anguleuse des bâtiments rappelle le style brutaliste. Il n'y a pas âme qui vive. La cité est désertée, du moins en apparence. En bande-son, des ambiances urbaines figurent une présence humaine. Et également, en avançant dans la découverte de la ville, le visiteur aperçoit des messages aux murs. Tels des graffitis, ce sont des extraits du communiqué de presse de l'exposition, rédigé par les curateurs Data Rhei. Communications subliminales, ce sont des percées à travers l'algorithme procédural, et tels les messages dans *Ubik* de Phillip K. Dick, signifie la présence d'une vie, à l'extérieur, derrière ce spectre de ville.

« Endless Collage City » par Jean-Baptiste Lenglet

Remix du jeu vidéo expérimental « Collage City » sorti dans l'application *Virtual Dream Center 1.1*, « Endless Collage City » est également une œuvre procédurale. A la différence de « Les éléments tombent du ciel » de fleuryfontaine, il s'agit non pas d'un monde ouvert, mais d'un espace intérieur. L'architecture, fermée, correspond à un espace d'exposition. En avançant à l'intérieur de celui-ci, le visiteur découvre qu'il se continue en enfilade, et que les salles s'enchaînent inlassablement.

Pensée comme une exposition procédurale,

l'œuvre de Jean-Baptiste Lenglet est un kaléidoscope sculptural. L'artiste définit une situation, paramètre une installation, que l'œuvre va ensuite auto-générer, et reconfigurer à l'infini. Cette pièce clôturera un vaste corps de travail sur Phnom Penh, que l'artiste a initié en 2012 en collaboration avec Jessica Boubetra, avec le long métrage *Annésie générale*.

« Summoning Aku Aku » par GRIG

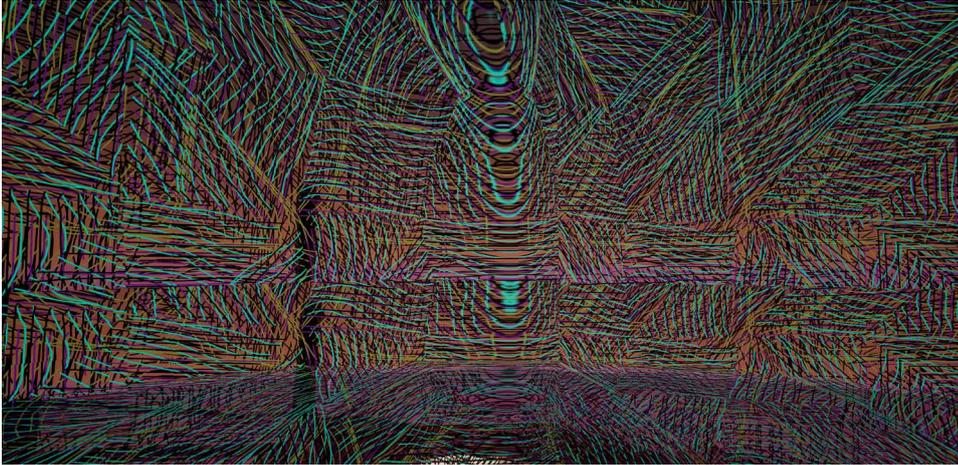
Dans « Summoning Aku Aku », GRIG amplifie une composition de musique électronique au niveau d'une architecture virtuelle. Le morceau, créé par l'artiste, est spatialisé dans un scénario modélisé en trois dimensions. Par là, il revisite le vidéoclip, à l'aune de la Réalité Virtuelle.

Le visiteur entre à l'intérieur même du morceau. Il est plongé dans un décor vidéoludique, à l'effigie de Crash Bandicoot. Hommage aux années Playstation, le morceau sample les bruitages du jeu original, et détourne ses modèles 3D. GRIG produit ici une expérience synesthésique, qui hache électroniquement l'esthétique tiki.

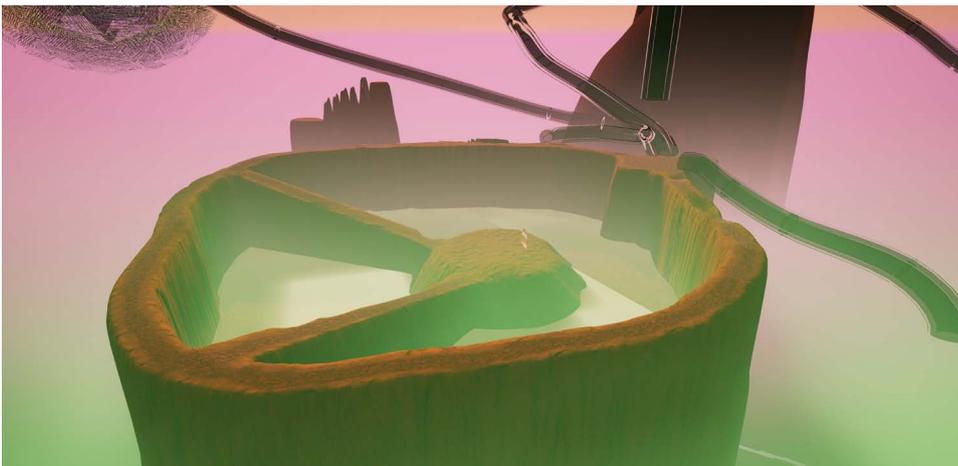
Sur le site internet de Virtual Dream Center, est également mis à disposition le mémoire de recherche *Au-delà de la virtualisation (Réalité Virtuelle, Intelligence Collective et Post-Capitalisme)*.

Virtual Dream Center 2.1

portfolio

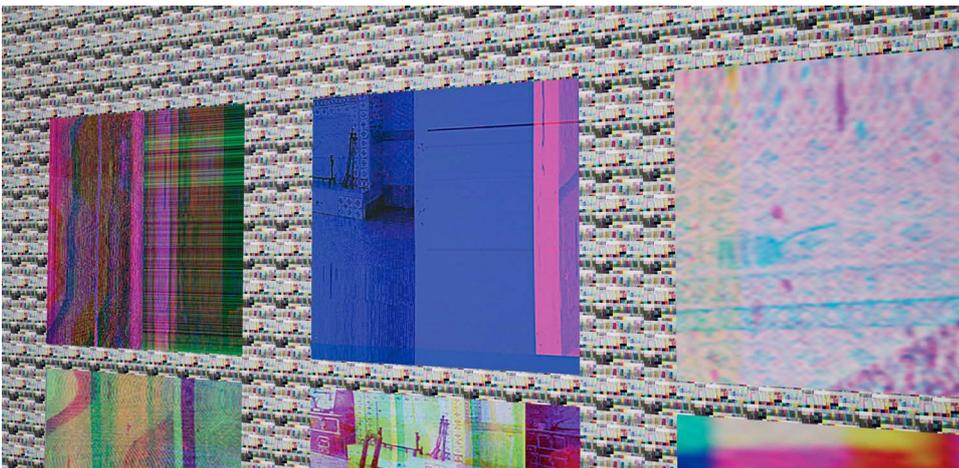
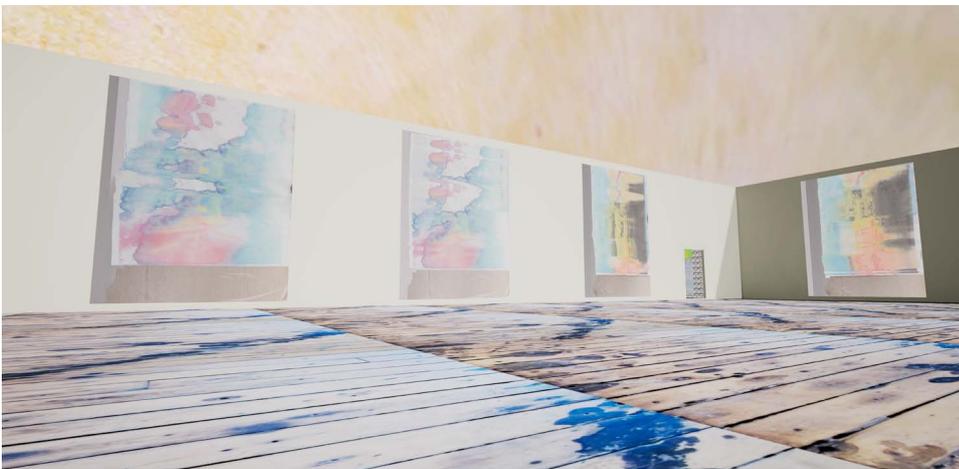


Nicholas Steindorf,
« Main hall »,
vues de l'architecture
de VDC 2.1





Baptiste Caccia,
« Aller-retour »,
vues d'exposition



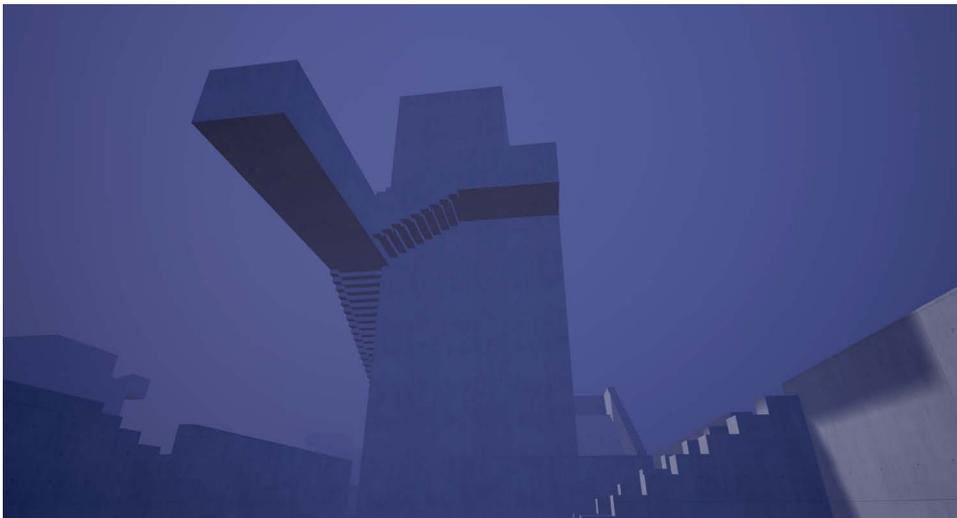


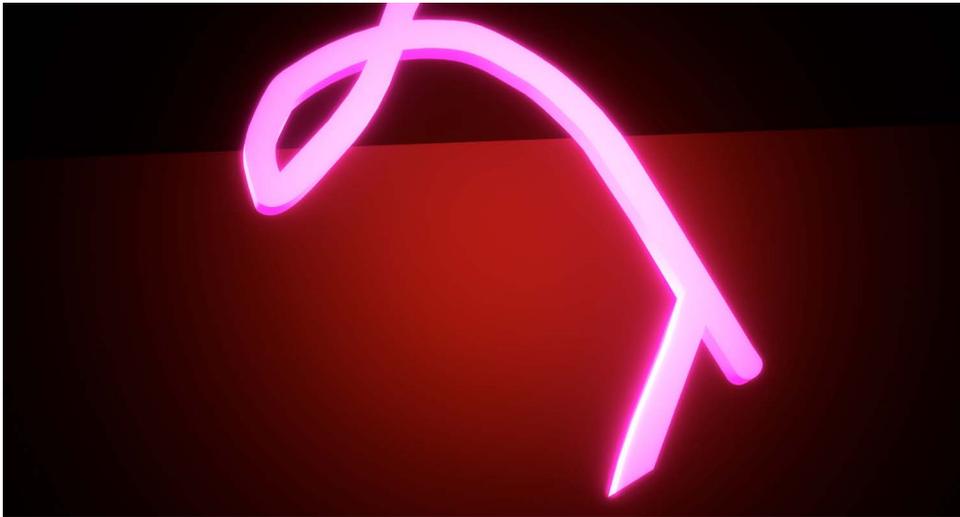
Raphaël Fabre,
« The Curator - in-
troduction »,
vues d'exposition



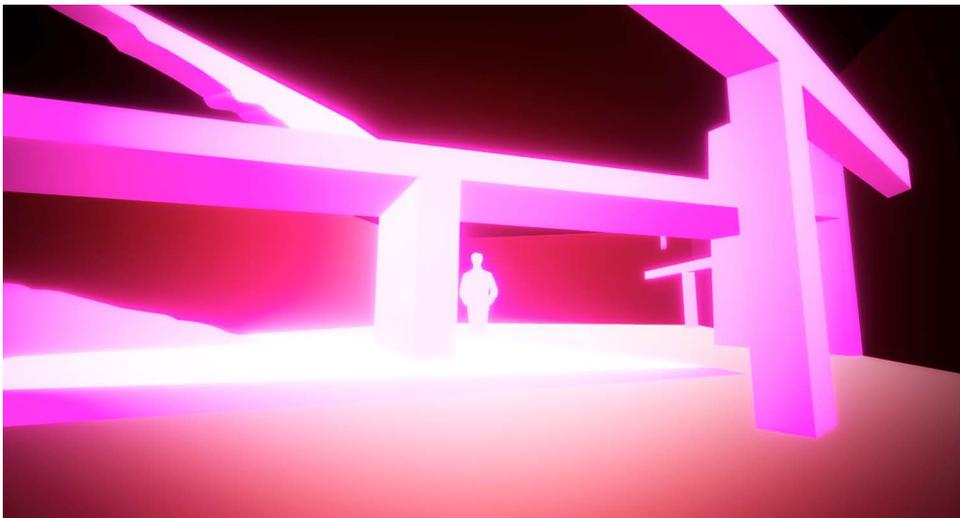


fleuryfontaine,
« Les éléments
tombent du ciel »,
vues d'exposition





Jean-Baptiste
Lenglet,
« Endless Collage
City »,
vues d'exposition





GRIG,
« Summoning Aku
Aku »,
vues d'exposition



Contact

Contact presse

Thomas Fort

thomas.fort@virtualdreamcenter.xyz

Crédits pour l'application

Application pour Mac et Windows

Sortie : 25 mars 2018

Game et level designer : Jean-Baptiste Lenglet

Architecte et level designer : Nicholas Steindorf

Sound designer : Augustin Steyer

Typographe : Thomas Rochon

Textes présentant les expositions

Data Rhei (exposition de fleuryfontaine)

Damien Bertelle-Rogier (exposition de Baptiste Caccia)

Enrico Camporesi (exposition de Jean-Baptiste Lenglet)

© 2018 Virtual Dream Center, les artistes et les auteurs. Tous droits réservés.