

Virtual Dream Center 4.0



Dossier de presse
Press package

Sommaire

Contents

Introduction	3
Virtual Dream Center 4.0	4
Jean-Baptiste Geley - L'Oasis	5
Guillaume Constantin - Panoptikum II	7
Nathalie Novain - Solid Space Failed	9
Elise Vandewalle & Fusiller - Atbash	11
Olga Kobryn - De l'avant-garde filmique aujourd'hui	13
Credits	21

Introduction

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 is a virtual art center, based on internet. We wish to develop new forms of artistic experiences, borrowing to the navigation and the interactivity of video games.

Virtual Dream Center

4.0

L'application Virtual Dream Center 4.0 marque le début de la quatrième saison du centre d'art. Quatre expositions virtuelles la composent : L'Oasis de Jean-Baptiste Geley, Panoptikum II de Guillaume Constantin, Solid Space Failed de Nathalie Novain, Atbash d'Elise Vandewalle et de Fusiller.

The application Virtual Dream Center 4.0 starts the fourth season of the art center. It includes four exhibitions: L'Oasis by Jean-Baptiste Geley, Panoptikum II by Guillaume Constantin, Solid Space Failed by Nathalie Novain, Atbash by Elise Vandewalle and Fusiller.

L'Oasis

Projet architectural par Jean-Baptiste Geley

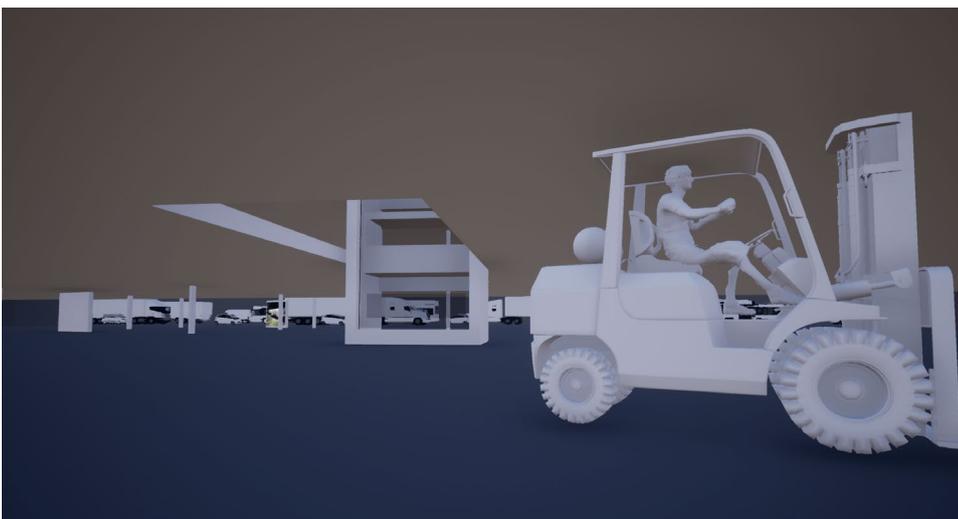
Exposition virtuelle par Jean-Baptiste Lenglet

L'Oasis est l'exposition d'un projet pour le concours d'architecture "Europas 15". C'est une proposition pour le site de Romainville, situé au niveau de la bretelle de l'autoroute A3 et destiné à accueillir le futur arrêt de tramway "Libre pensée" (ligne T1).

Extrait du communiqué de presse :

« À la différence du nord de Romainville, où les projets économiques et culturels se multiplient, le périmètre d'intervention proposé est localisé dans une frange résidentielle à la croisée d'échangeurs autoroutiers. (...) L'Oasis, en référence à la figure historique des routes commerciales, accueille l'ensemble des mobilités. Il offre des lieux d'échanges pour habiter, éduquer, travailler et créer. Il rassemble les rituels sociaux indispensables à l'épanouissement des habitants de la cité. »

Jean-Baptiste Geley,
« L'Oasis »,
vues d'exposition



Panoptikum II

Exposition virtuelle par Guillaume Constantin
Sound design par Benjamin L. Aman

Panoptikum II est la seconde occurrence d'une série en cours d'expositions de Guillaume Constantin. Elle fait suite à l'exposition Panoptikum, qui s'est tenue en février/mars 2018 au Kiosque Raspail à Ivry sur Seine.

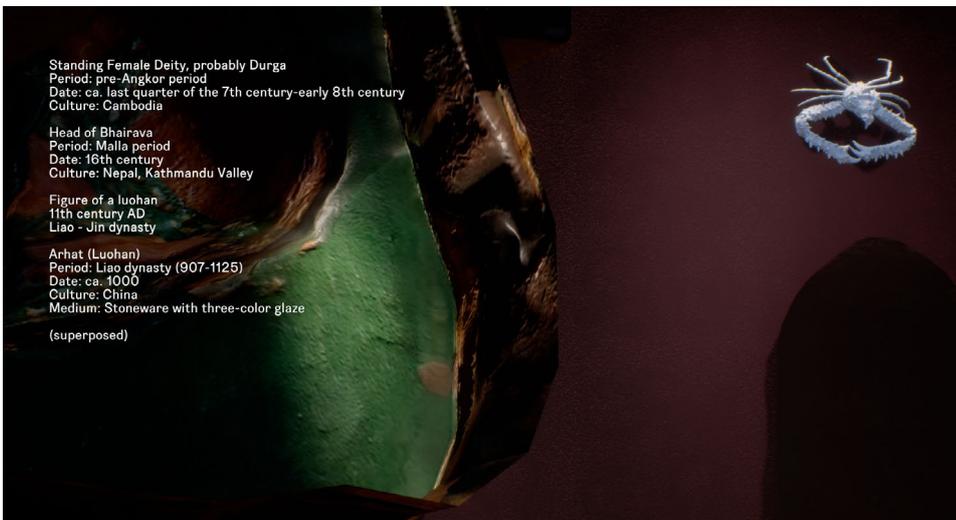
Extrait du communiqué de presse par Andreas Magnino :

« En allemand, le terme Panoptikum désigne une collection de choses ouverte au public et considérée à la fois comme attraction et instrument pédagogique. Constitué d'objets choisis en fonction de leur caractère curieux et intéressant du point de vue de l'histoire, de l'ethnographie, de la culture en général, le Panoptikum accueille couramment les figures de cire. Dans l'Histoire du portrait en cire (1911) de l'historien d'art viennois Julius Von Schlosser, ce dispositif circulaire revient à de nombreuses reprises, comme paradigme d'exposition. »



Head of King Amenmesse Wearing the Blue Crown (mirrored)
New Kingdom, Ramesside
Dynasty 19
Reign of Amenmesse
ca. 1203-1200 B.C.

Guillaume Constantin,
« Panoptikum II »,
vues d'exposition



Standing Female Deity, probably Durga
Period: pre-Angkor period
Date: ca. last quarter of the 7th century-early 8th century
Culture: Cambodia

Head of Bhairava
Period: Malla period
Date: 16th century
Culture: Nepal, Kathmandu Valley

Figure of a luohan
11th century AD
Liao - Jin dynasty

Arhat (Luohan)
Period: Liao dynasty (907-1125)
Date: ca. 1000
Culture: China
Medium: Stoneware with three-color glaze
(superposed)



Solid Space Failed

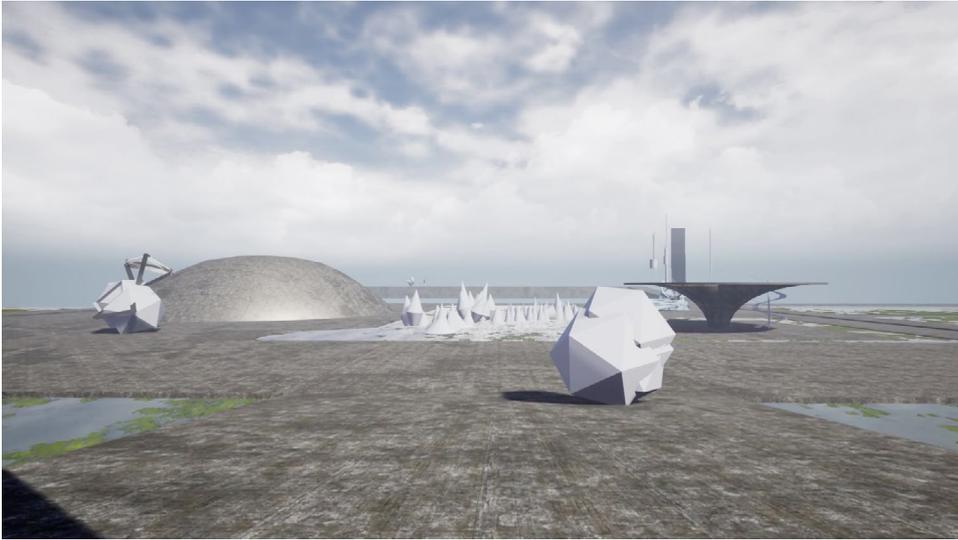
Exposition virtuelle par Nathalie Novain

Sound design par Klishee

Solid Space Failed, exposition personnelle de Nathalie Novain, présente un ensemble de sculptures récentes. Les œuvres sont situées dans une reconstitution du parc de la foire internationale de Tripoli par Oscar Niemeyer.

Extrait du communiqué de presse par Elise Vandewalle :

« Le rythme est en effet un aspect essentiel de la proposition de l'artiste. Il en est question au niveau architectural, sculptural aussi bien que musical - l'ensemble des trois registres s'intriquant dans une chorégraphie précise, qui ne doit rien à l'arbitraire. Répétitions, variations sur la forme, jeux de coupes et d'alternance composent ainsi un ensemble unitaire à la géométrie raffinée, dont l'ambiance sonore aux modulations industrielles se veut l'écho, dans le sens là aussi rythmique, c'est-à-dire selon un déphasage, ou un écart. »



Nathalie Novain,
« Solid Space
Failed »,
vues d'exposition



Atbash

Exposition virtuelle par Elise Vandewalle
Sound design par Fusiller

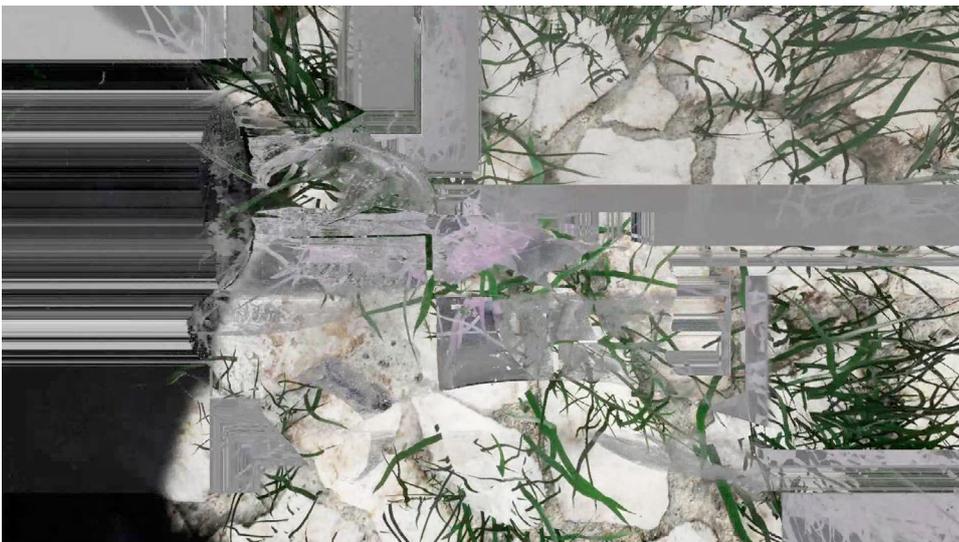
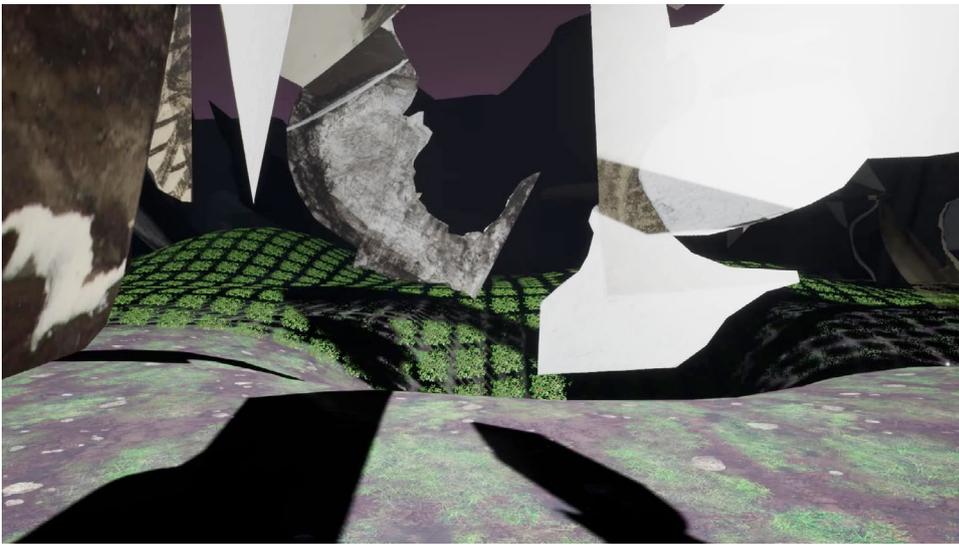
Collaboration entre le musicien Fusiller et l'artiste plasticienne Elise Vandewalle, Atbash s'apparente à un livre de collages qui se déploie dans l'environnement immersif de l'exposition virtuelle. Atbash s'inscrit dans le projet "Cryptology" d'Elise Vandewalle et fait suite à son exposition virtuelle Les Chasseurs d'ombres, présentée précédemment dans l'application Virtual Dream Center 2.0.

Extrait de l'article d'Olga Kobryn :

« La plasticienne Elise Vandewalle et le musicien Fusiller – réunis à l'occasion d'une nouvelle application du Centre d'art Virtual Dream Center, proposent une œuvre où la notion de chiffrement renvoie aussi bien à la nature de l'image virtuelle qu'à l'énigme qu'elle tend à poser plutôt que résoudre. L'hybridation comme geste artistique qui compose un puzzle spatiotemporel indéchiffrable, une forêt abstraite dont les rares éléments naturalistes relèvent du principe d'« inquiétante étrangeté », l'aspect nocturne angoissant qui renvoie aussi bien au rêve qu'au principe de non-lieu. »



Elise Vandewalle &
Fusiller,
« Atbash »,
vues d'exposition



De l'avant-garde filmique aujourd'hui :

du cinéma expérimental aux formes artistiques
contemporaines et du virtuel technologique au
virtuel philosophique

Texte d'Olga Kobryn

« Un événement peut être contrarié, réprimé, récupéré, trahi, il n'en comporte pas moins quelque chose d'indépassable. Ce sont les renégats qui disent : c'est dépassé. Mais l'événement lui-même a beau être ancien, il ne se laisse pas dépasser : il est ouverture de possible. » ¹

« Au sens littéral, le virtuel est la vertu, le principe, l'essence de l'homme. » ²

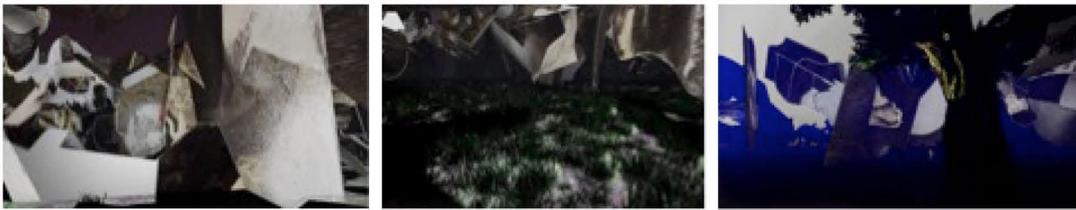
L'avant-garde n'a-t-elle pas eu lieu ?

Qu'est-ce qu'une avant-garde filmique ? Deux points de vue ont tendance à s'opposer à l'intérieur de la définition du champ d'expérimentation qui porte, d'une part, sur une revendication d'une conception doctrinale forte et, d'autre part, sur l'exigence de l'innovation formelle qui ferait office d'un engagement politique tout aussi vigoureux ³. Les artistes français de la nouvelle génération qui travaillent aujourd'hui à même le médium de la réalité virtuelle peuvent être qualifiés de nouveaux structuralistes dans la mesure où les enjeux de leurs œuvres visent à expérimenter l'ensemble

1. Gilles Deleuze et Felix Guattari, « Mai 68 n'a pas eu lieu », in Gilles Deleuze, Deux Régimes de fous. Textes et entretiens 1975-1995, édition préparée par David Lapoujade, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Paradoxe », 2003.

2. Michel Serres, Discours sur la Vertu, discours prononcé le 6 décembre 2012 à l'Académie Française.

3. Points de vue soutenus notamment respectivement par l'historien du cinéma d'avant-garde François Albera et les historiens et esthéticiens des avant-gardes et du cinéma expérimental Nicole Brenez et Dominique Noguez.



du potentiel de ce médium au-delà des conditions requises d'immersion et d'interactivité, la forme de l'œuvre participant activement à l'établissement de son contenu et de ses exigences éthiques. Héritiers des idées du cinéma expérimental et de l'inventivité des pionniers des espaces artistiques virtuels, tel Chris Marker, les artistes participant aux projets du Virtual Dream Center affirment l'idée que la forme de l'œuvre filmique « est aussi un contenu »⁴, que l'expérimentation technologique s'identifie intimement à l'expérimentation esthétique et que le concept de virtuel dépasse largement son attachement direct au développement des nouvelles technologies. Une résistance engagée face aux stratégies de commercialisation et à l'aspect divertissant ou éducatif des images immersives, s'ancre à l'intérieur de l'inventivité formelle, de la poésie des espace-temps aussi bien visuels que sonores, des volumes de temps stratifiés et des sons spatialisés qui ouvrent une brèche à l'intérieur de la réalité par le biais du processus de virtualisation, qui affirment le virtuel comme une partie tangible de tout processus créatif.

La dramatisation de l'espace et du temps.

La plasticienne Elise Vandewalle et le musicien Fusiller – réunis à l'occasion d'une nouvelle application du Centre d'art Virtual Dream Center, proposent une œuvre en réalité virtuelle, *Cryptology* vol. 2 – Atbash (2019), où la notion de chiffrement renvoie aussi bien à la nature de l'image virtuelle qu'à l'énigme qu'elle tend à poser plutôt que résoudre. L'hybridation comme geste artistique qui compose un puzzle spatiotemporel indéchiffrable, une forêt abstraite dont les rares éléments naturalistes relèvent du principe d'« inquiétante étrangeté », l'aspect nocturne angoissant qui renvoie aussi bien au rêve qu'au principe de « non-lieu » et d'a-topie, l'implosion de

4. On doit à Theodor W. Adorno la réconciliation définitive entre la forme et le contenu de l'œuvre d'art : « Il [Adorno] rejette les œuvres qui prétendent exprimer un contenu politique déterminé et sombrent dans la propagande. Si l'œuvre met en cause le réel, si elle agit efficacement sur le public dans le sens escompté, c'est grâce à sa forme inhabituelle : déstructurée, disloquée, en un mot « travaillée ». [...] la forme est aussi un contenu. [...] », Marc Jimenez, *Qu'est-ce que l'esthétique?*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 2011, p. 391.



Hollis Frampton,
Mindfalls VI, 1977-
1980, film 16 mm

l'espace au lieu de son expansion combinée au traitement du son spatialisé qui ancre de manière paradoxale cette a-topie à l'intérieur d'une réalité physique – tant d'éléments esthétiques mis en œuvre par les artistes qui interrogent le regard et la perception, mais aussi la nature même et le potentiel du médium de la réalité virtuelle.

La problématisation de l'espace-temps est bien au cœur de cette (re) configuration des formes issues d'une série de collages papier réalisée au préalable par Vandewalle à partir de fragments d'images de sculpture romane rehaussés d'acrylique et redécoupés ensuite numériquement dans une deuxième geste de morcèlement : le travail physique de composition et de déstructuration des éléments a été ainsi – et dans un troisième temps ⁵ – transposé dans l'espace virtuel sous forme de figures abstraites, mises en volume et augmentées d'une dimension sonore. La particularité de ce nouvel espace consiste en l'absence de frontière tangible de l'œuvre, d'une ligne de césure virtuelle : une fois le bord imaginaire atteint, l'œuvre renvoie à son début suivant ainsi la ligne ininterrompue de l'anneau de Moebius. Il s'agit donc de la mise en scène de la problématisation, dans le sens que donne à cette opération Pierre Lévy ⁶, à niveaux multiples : problématisation de la représentation et de la forme de l'œuvre d'art (visuelle et sonore) placée dans l'histoire des formes artistiques et plus particulièrement filmiques, problématisation du concept de virtuel au niveau aussi bien technique que philosophique et, en dernier lieu, problématisation d'une expérience artistique personnelle comme acte de « traduction » du tangible en tangible autrement.

Du point de vue de l'histoire des formes, le procédé de collage a participé à la démocratisation de l'espace artistique aux temps de la modernité et des

5. Il y a d'ailleurs, en aval, une quatrième opération, qui correspond à la capture d'images au sein de l'espace virtuel, reprises dans une édition accompagnant l'œuvre virtuelle : Cryptology vol. 2 – Atbash, 2019, édition publiée à l'occasion de l'exposition au Virtual Dream Center, accompagnée d'un CD de Fusiller.

6. Selon Pierre Lévy la virtualisation est une problématisation, c'est-à-dire qu'« au lieu de se définir par son actualité (une «solution»), l'entité trouve désormais sa consistance essentielle dans un champ problématique. », Pierre Levy, Sur les chemins de virtuel, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/pierre/virtuel/virt0.htm> (dernier accès le 28 septembre 2019).

avant-gardes, persévérant ainsi dans le domaine du matériau périssable mais également déstructuré, le procédé même de la déstructuration injectant dans l'œuvre l'idée du volume, de la mobilité, de la vitesse et de la stratification temporelle. Quant à l'idée de l'espace physique et métaphorique aux structurations spatiotemporelles complexes, elle a été prise en charge notamment par le cinéma expérimental américain dont le projet inachevé *Magellan* (1972 - 1980) de Hollis Frampton présente un exemple limite. Les œuvres contemporaines d'un certain nombre de jeunes artistes « virtuels », dont Jean-Baptiste Lenglet et Elise Vandewalle, semblent se placer dans le sillage des meilleures traditions du cinéma expérimental des années 1970 autour des questions du montage, du plan, de l'organisation de l'espace et du temps filmiques. « L'un des éléments cruciaux de ce film [projet *Magellan*] sera également ce que je crois devoir être une nouvelle sorte de transition entre les «plans». Il s'agira de créer, à partir de n'importe quel «plan» photographique, une composition purement graphique qui fera le lien avec le «plan» suivant, par des moyens plus proches de ceux de l'animation que de ceux du montage classique ⁷ », note Frampton à propos de son projet *Magellan*. L'espace-temps filmique n'est donc plus une continuité mimétique mais met en scène sa propre problématisation formelle et conceptuelle. Si Frampton œuvre à travers la recherche d'une nouvelle théorie du montage, et par le biais, par exemple, des surimpressions qui prennent en charge la facture et la tangibilité de l'image filmique à l'intérieur d'un système qui se déconstruit au fur et à mesure de son avancement, Vandewalle préserve l'ancrage physique de l'image à travers les découpes modélisées franchissables, les angles et les volumes spatiaux modulables, la perte de la linéarité et un montage à l'intérieur même de l'espace par le biais du geste de déconstruction de son évidence. « À se situer dans le champ de l'art processuel, *Magellan* apparaît comme une œuvre à codages multiples qui tantôt rencontre (ou rend compte) des dispositifs cinématographiques, tantôt excède les limites de la constitution des plans en un film cohérent⁸. » De la même manière le geste artistique de Vandewalle oscille entre la création d'une unité imaginaire ancrée dans l'histoire de l'art et sa remise

7. Hollis Frampton, « Proposition », *L'écliptique du savoir*, éd. A. Michelson, J.-M. Bouhours, Centre Georges Pompidou, Paris, 1999, p. 176, cité par François Bovier, *Hollis Frampton ou le hors-champ du cinéma : le projet Magellan*, in *Décadrages*, 2003, <https://journals.openedition.org/decadrages/585> (dernier accès 28 septembre 2019).

8. François Bovier rappelle le fait que le projet *Magellan* aurait pu être diffusé par ordinateur, support sur lequel Frampton travaillait activement à la fin de sa vie. (« Rappelons que le montage final du film aurait dû être réalisé sur support informatique », François Bovier, *Hollis Frampton ou le hors-champ du cinéma : le projet Magellan*, op. cit.

en cause, tout en interrogeant sa place dans l'avènement des nouvelles technologies : comment ancrer l'image sans référent, un codage à l'intérieur d'une réalité, ne serait-ce que d'une réalité virtuelle ? L'aspect autonome et auto-générateur de l'espace prime sur sa fonction mimétique, les procédés de dramatisation de l'espace et du temps devenant aussi le sujet de l'œuvre.

Du virtuel comme identité : vecteurs de virtualisation anciens et modernes. Stratification temporelle.

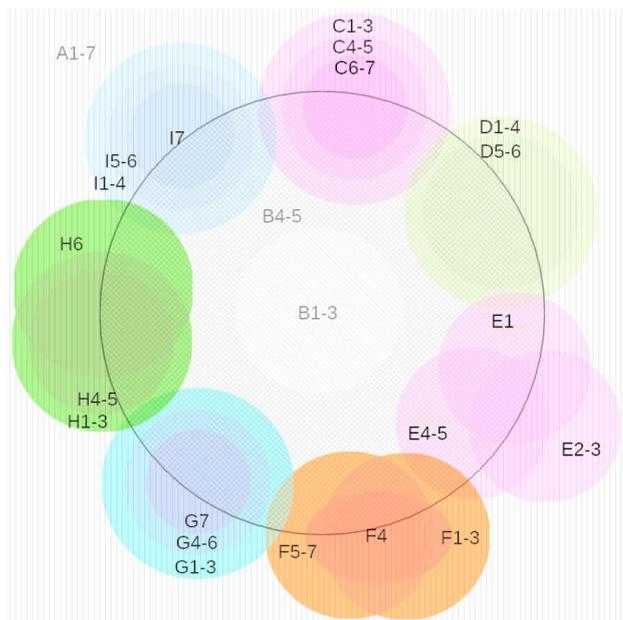
Les procédés de chiffrement et de codage, les algorithmes propres à la nature même de l'image virtuelle qui ne relève pas de l'empreinte mais de la cybernétique et de la modélisation, sont mis en abîme ici à travers le renvoi aux procédés plus anciens, en référence au plus vieux chiffrement cryptologique, l'Atbash – méthode de chiffrement par substitution pour l'alphabet hébreux. Le virtuel cybernétique est ainsi relié au virtuel philosophique et même mystique si l'on se rappelle que l'Atbash est associé aux traditions ésotériques du judaïsme comme la Kabbale. « Le livre de Michel Serres, Atlas, illustre le thème du virtuel comme «hors-là». L'imagination, la mémoire, la connaissance, la religion sont des vecteurs de virtualisation qui nous ont fait quitter le «là» bien avant l'informatisation et les réseaux numériques ⁹. » En effet, pour Serres le processus de virtualisation est caractéristique de l'essence de l'homme : « Au sens littéral, le virtuel est la vertu, le principe, l'essence de l'homme. Dans son package, la vache ne quitte pas la réalité verte de l'herbe qu'elle broute ; le crabe ne laisse jamais ses victimes pincées ni la pieuvre ses proies élastiquement étouffées... en somme l'animal remplit sa niche, ontologiquement ; l'humain ne cesse jamais de s'en écarter. Voici notre nom : Horlà. [...] Verdict, donc, en forme d'identité : Le virtuel est notre vertu ¹⁰. » Si les programmes et les algorithmes matérialisent notre écart de la matière vers la dimension virtuelle partagée par et essentielle pour tous, alors les artistes, dont Elise Vandewalle, cherchent à interroger et à préciser cet écart à travers le passage d'une œuvre tangible (collages papier) à l'œuvre tangible autrement (modélisation des collages et leur mise en espace virtuel). Brasser l'histoire de l'art au prisme de l'interrogation personnelle et de l'inscription

9. Pierre Lévy fait référence ici à l'ouvrage de Michel Serres Atlas paru en 1994, Sur les chemins du virtuel, op.cit.

10. Michel Serres, Discours sur la Vertu, op. cit.

d'un médium dans un autre, d'un geste dans un autre, de la main à la main autrement : préserver le « là » tout en rendant sensible son « hors ». La stratification temporelle se trouve ainsi inscrite dans ce travail à travers le processus d'effeuillage lié à la nature même du collage et au double mouvement d'actualisation/virtualisation, à travers l'épaisseur historique et celle de l'expérience personnelle de l'acte de la création.

Espace(s) sonore(s).



Fusiller, Cryptology
vol. 2 - Atbash,
répartition des
éléments sonores dans
l'espace de l'œuvre

Le son créé par le musicien Fusiller fonctionne ici à la fois comme une composition sonore à part entière issue de la tradition de la musique concrète, et comme une dimension spatiale supplémentaire orientant et désorientant l'immersant à l'intérieur de l'espace. Cette tradition du traitement de la musique en tant que dimension spatiale créative et autonome a déjà été présente dans le cinéma traditionnel. Pour son film *Solaris* (1972), par exemple, Andreï Tarkovski, qui se préoccupe de l'organisation sonore du film autant que de son organisation visuelle, demande au compositeur Edouard Artemiev de créer non pas une musique d'accompagnement mais un tissu sonore composé de strates de bruits musicaux : « La musique me gêne, elle transforme l'image en peinture. Je voudrais des sensations sonores réelles ¹¹. » Il s'agit ici d'une manifestation même du virtuel qui ne se rapporte pas à la représentation de l'objet mais

11. Andreï Tarkovski cité par Adouard Artemiev dans Edouard Artemiev, « Il a toujours été et restera créateur », Moscou, MouzikaInaya jizn, n° 17, 1988.

12. Terme proposé par les chercheurs du groupe de recherche Spatial Media/ENSADlab, dir. François Garnier, <https://spatialmedia.ensadlab.fr/>

à sa modélisation : la matérialité des sons concrets s'écarte du principe de l'ancrage physique à l'intérieur de l'espace, s'y ancre cependant par le biais du sensible et de son pouvoir d'orientation de l' « immersant »¹² à l'intérieur de l'espace visuel. De manière générale, le son présente une dimension spécifique à l'intérieur des images en réalité virtuelle : outre le volume (l'intensité), le son est traité du point de vue de la phase, aussi bien que par effets de transitions et de différentes réverbérations, ce qui correspond à la sensation de la matérialité de l'espace rendue perceptible (sensation de l'épaisseur d'un objet, création d'une distance perçue par l' « immersant » entre un objet et son propre corps, etc. peuvent être rendues sensibles à travers le traitement sonore spécifique). L'espace est ainsi rendu également stratifié par la dimension sonore, mis en volume, immatériellement spatialisé tout d'abord de manière très concrète, comme en atteste le schéma ci-dessus – la cartographie sonore de l'œuvre Cryptology vol. 2 – Atbash. Il s'agit d'une véritable architecture sonore qui complète, oriente et organise l'architecture visuelle.

Le virtuel technologique et le virtuel philosophique : question du concept de temps.

Le travail de Vandewalle & Fusiller s'organise donc autour des procédés de dramatisation de l'espace et du temps et propose une réflexion autour des points de rencontre esthétiques entre le virtuel philosophique et le virtuel technologique. La définition du concept de virtuel en philosophie contemporaine, notamment celle de Gilles Deleuze, vient directement de la pensée d'Henri Bergson qu'il définit notamment dans *Matière et mémoire* (1896) et *La Pensée et le mouvant* (1934)¹³ dans le chapitre « Le Possible et le réel ». La question se pose aussi bien de la définition de ce concept que de son usage, et de sa place opératoire dans la philosophie de Bergson aussi bien que dans celle de Deleuze, ainsi que de son application possible dans les théories esthétiques. Bergson, dans « Le Possible et le réel », procède à un certain nombre de déplacements philosophiques, notamment en ce qui concerne la relation entre les notions du vide et du plein, et, en ce qui nous concerne, du possible et du réel : le possible ne précède pas le réel mais lui est concomitant. En un mot le possible ne peut précéder le réel et ne devient possible qu'au moment où le réel se réalise. Il s'agit d'un déplacement philosophique important en ce qui concerne la notion de la temporalité : le

13. L'ouvrage est issu de neuf articles de Bergson parus entre 1903 et 1923.

possible est concomitant au réel et ne le précède pas, ne préexiste pas, mais ne devient possible dans le passé que rétrospectivement ou rétroactivement. La conclusion de Bergson se résume ainsi et devient sa thèse fondamentale présentée comme suit par Arnaud Bouaniche : « C'est le réel qui se fait possible, et non pas le possible qui devient réel ¹⁴. » Ce déplacement a une incidence importante sur le concept même du temps, d'une part, et sur la définition de l'acte de la création : le temps dans le système de pensée de Bergson est donné comme indétermination et donc comme création. À partir de ce postulat, que je ne peux qu'exposer brièvement ici, il devient possible de réfléchir sur la dimension temporelle de l'œuvre, et en ce qui nous concerne des œuvres en réalité virtuelle, en fonction non seulement des processus d'immersion et de spatialisation qu'elles engagent, mais également du point de vue de la dramatisation de leurs processus temporels en tant que dimension plastique à part entière. La temporalité de l'espace sonore (boucles imbriquées et successives), la temporalité visuelle stratifiée (graphique, historiographique, processuelle due à l'acte de la création s'accomplissant en plusieurs étapes, allant du collage à sa virtualisation) représentent les enjeux même de ce travail d'expérimentation. Le virtuel n'est pas un objet mais un processus.

Le virtuel esthétique est, à mon sens, un énervement, une dramatisation des substances sensibles, tels que l'espace et le temps de l'image en tant que composantes essentielles de son organisation interne. La question de la forme de l'œuvre d'art et par extension des formes filmiques contemporaines se pose de manière à pouvoir réfléchir sur la dimension virtuelle comme constituante d'une poïétique précise : une poïétique des formes modélisées, auto-génératives, répétitives, ouvertes, processuelles, non figées.

14. Arnaud Bouaniche, conférence « Deleuze et la réalité du virtuel » donnée le 28 mars 2017 dans le cadre du colloque « Puissances esthétiques du virtuel : dispositif, forme, pensée » (Paris, INHA, 28-30 mars 2017).

Virtual Dream Center

4.0

Windows 64 bits and Mac OS applications

Game and level designer : Jean-Baptiste Lenglet

Sound designer : Fusiller

Graphic designer : Thomas Rochon

Web designer : Tanguy Perodeau

© 2019 Virtual Dream Center, the artists and the authors. All rights reserved.