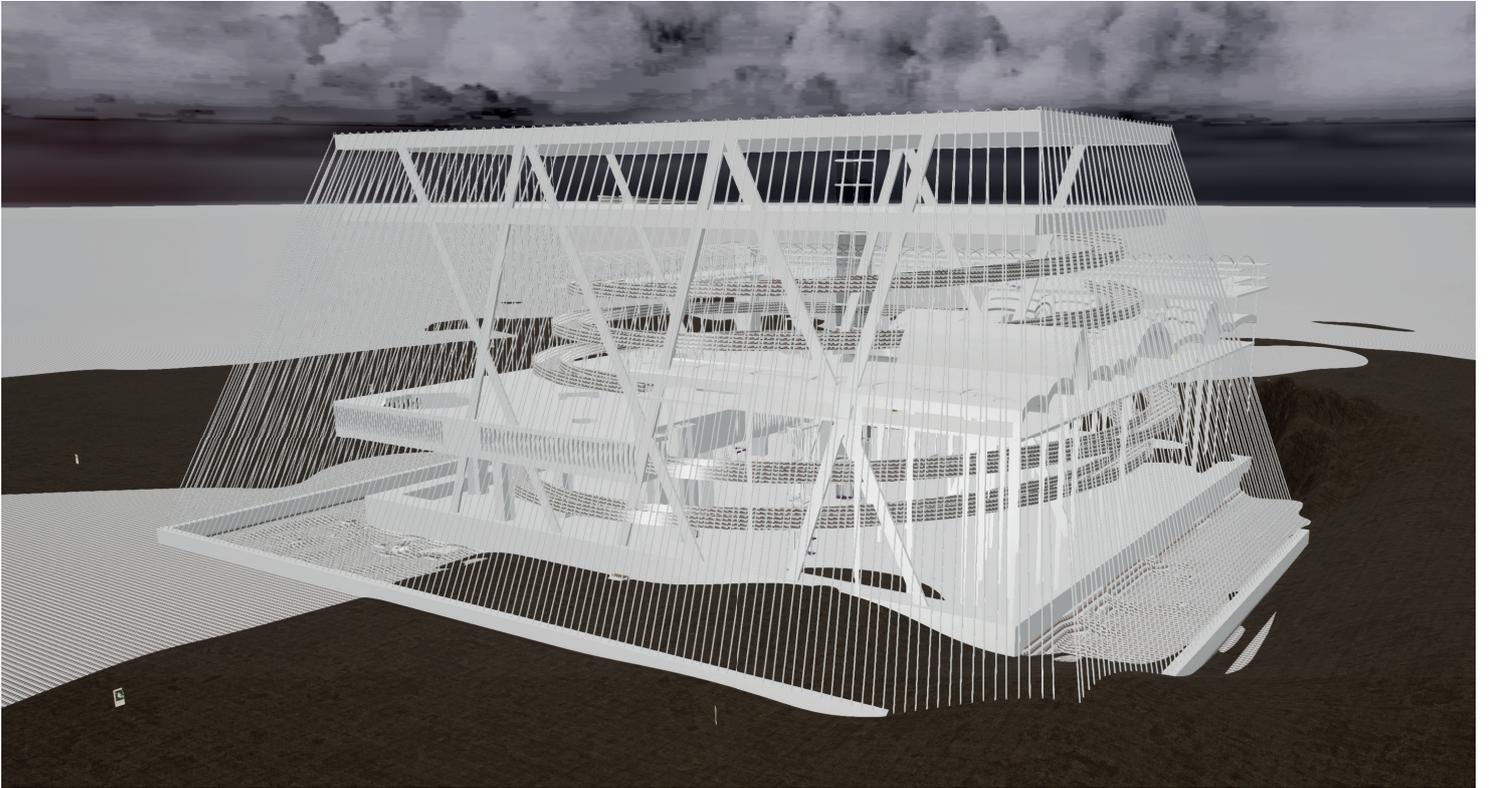


# Virtual Dream Center 2.0



Dossier de presse

# Sommaire

Présentation de Virtual Dream Center . . . . .	3
Virtual Dream Center 2.0 . . . . .	4
Les expositions . . . . .	7
Portfolio . . . . .	11
Contact . . . . .	16
Crédits . . . . .	16

# 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

---

## 2.0

---

Virtual Dream Center 2.0 est la quatrième application du centre d'art. Disponible en téléchargement depuis le 1er novembre 2017, elle inaugure la deuxième saison de Virtual Dream Center. L'application a reçu le soutien du DICRéAM CNC.

La programmation de Virtual Dream Center 2.0 est centrée sur des artistes femmes. L'application comprend quatre expositions personnelles (« Marée » de Marguerite Li-Garrigue, « Massachusetts » de Deirdre Sargent, « Les Chasseurs d'ombres » d'Élise Vandewalle, « Periscope » de Zoe Walsh), deux installations (The Marble Index de Jessica Boubetra et Collection Center de Sarah Nefissa Belhadjali), et une œuvre de musique contemporaine (Embedding Tangles de Lara Morciano).

L'architecte Jean-Baptiste Geley s'est vu confier la conception du décor, qui accueille le visiteur. Il a créé une architecture virtuelle, en collaboration avec le sound designer Julien Loubière. Son œuvre, intitulée Compactus, est un bâtiment qui revisite de manière citationnelle

différentes architectures muséales : la grotte de Lascaux, le Parthénon, la villa Rotonda d'Andrea Palladio, la cathédrale Notre Dame d'Amiens, le Crystal Palace de Joseph Paxton, le Centre Pompidou de Richard Rogers, Renzo Piano et Gianfranco Franchini. Pour ce faire Jean-Baptiste Geley est parti de modèles 3D de ces espaces, disponibles gratuitement sur Google Warehouse. Il les a ensuite remodelés et fragmentés, afin de dessiner l'architecture complexe de Virtual Dream Center 2.0.

Lynn Hershman Leeson, l'une des pionnières de l'art multimédia dans les années 1970, posait la question de l'hybridité du genre à travers la création d'un personnage fictif nommé Roberta Breitmore (1973-1979). Lui conférant une vie à travers un masque, une perruque, mais aussi un ensemble de documents officiels, elle présageait sans le savoir des doubles virtuels qui allaient peupler Second Life 30 ans plus tard. Avec Roberta Breitmore, elle poursuivait la pensée d'Arthur Rimbaud et son « je est un autre ». Toutefois, elle souhaitait aller plus loin en entonnant « je est pluriel ». L'application Virtual Dream Center 2.0 envisage 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.

La programmation de l'application est orientée autour de productions d'artistes femmes. Il ne s'agit pas d'illustrer une position féministe, mais plutôt de reposer la question du féminisme dans le contexte actuel de la Réalité Virtuelle. Ces propositions ne sont pas envisagées telle la traduction d'une thématique, qui pourrait mettre en place une rhétorique, mais comme la mise en lumière de différents points de vue. Le croisement de leurs travaux dessine un diagramme inscrit dans la création contemporaine.

Les œuvres de ces sept artistes sont autant d'investigations du médium virtuel. Leur présentation au sein de Virtual Dream Center n'impose pas de lecture linéaire ou uniforme. Les méandres et l'action de rechercher sont privilégiés à l'immédiateté de l'hypertexte, afin de créer une matière virtuelle qui témoigne de la pluralité des concepts artistiques contemporains. Virtual Dream Center 2.0 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

## « Les Chasseurs d'ombres » par Élise Vandewalle

L'exposition commence dans une vaste agora, couverte d'un ciel menaçant. Autour de lui, le visiteur perçoit des sculptures recomposant des potences, des palmiers ployant sous le vent, et quatre étranges androïdes, en attente. Ce sont les chasseurs d'ombres que le titre énonce. Ils s'animent lorsque le visiteur s'approche d'eux, et le conduisent dans l'une des salles d'expositions, situées aux quatre points cardinaux. Leur lente chorégraphie invite le visiteur à pénétrer l'œuvre de l'artiste, et à prendre leur relais dans l'exploration des ombres.

Les salles d'exposition regroupent plusieurs ensemble de pièces, réalisées sur une dizaine d'années. Elles présentent la pratique de l'artiste dans sa globalité, en allant de l'aquarelle à l'installation multimédia. Un livre de collages inédits, intitulé *Cryptology Vol.1*, est publié à cette occasion par Virtual Dream Center.

## « Massachusetts » par Deirdre Sargent

Une cinématique introduit l'œuvre de Deirdre Sargent : une traversée en vue subjective d'une forêt, jusqu'à l'arrivée dans une vaste

clairière. Un montage de textes composé par l'artiste apparaît ensuite, puis l'on plonge dans un intérieur abandonné, clos et sombre. Les faisceaux de lumière qui traversent les fenêtres confèrent à l'espace une ambiance nostalgique, voire un sentiment de capsule temporelle. Seuls témoins d'une présence, des téléviseurs placés à divers endroits de la pièce s'allument lorsqu'on s'approche d'eux. Chacun diffuse une séquence d'un même reportage, réalisé par l'artiste. C'est un documentaire expérimental, centré sur une jeune femme expliquant être en contact avec une forme de vie extraterrestre. Il s'agit de Bridget Nielsen, un personnage étrange, qui se présente sur internet comme l'ambassadrice galactique de la planète Terre. La pièce de Deirdre Sargent, en exploitant d'une manière singulière les possibilités du virtuel, questionne les croyances liées à la théorie du complot.

### « Periscope » par Zoe Walsh

L'exposition de Zoe Walsh présente un ensemble de peintures au sein d'un dispositif optique. L'espace d'exposition est un pavillon, qui n'est pas sans évoquer le travail de Dan Graham. Reprenant les codes du white cube, il est assez simple d'apparence. Pourtant aux quatre coins de son architecture, on aperçoit des miroirs. Se jouent à leur surface des réflexions distendues des oeuvres, donnant une impression de spectres flottants.

Ce dispositif renvoie au titre de l'exposition : un périscopie est un objet, qui à l'aide de miroirs bien orientés permet de contrer les obstacles pour apercevoir le sujet de notre attention. C'est un dispositif de révélation optique, que l'artiste utilise comme métaphore de sa propre pratique picturale. Une installation à l'intérieur de l'exposition en est d'ailleurs sa mise en abyme. Elle présente le processus créatif de l'artiste, qui procède par accumulation et soustraction de caches, de découpes, et de couches colorées.

### « Marée » par Marguerite Li-Garrigue

L'exposition projette le visiteur dans le rez-de-chaussée d'un hôtel inondé. L'inondation s'est engouffrée dans toutes les salles, et arrive jusqu'aux hanches du visiteur. Néanmoins l'ambiance est post-catastrophique, c'est le calme après la tempête. Des bruits de vagues et de clapotis installent un climat onirique, et créent une douceur en décalage avec l'idée d'inondation. Toutefois le passage du rêve au cauchemar est tenu, car au gré de son exploration, le visiteur prend conscience que des objets de natures variées se meuvent dans son sillage. Ils incarnent un sentiment de poursuite inexorable, et menaçante. L'espace lui-même devient vivant, et poursuit le visiteur jusqu'à le bloquer, et l'immobiliser parmi le mobilier étrange de l'hôtel, écho d'une culture populaire adolescente.

## « Collection Center » par Sarah Nefissa Belhadjali

« Collection Center » s'inscrit telle une installation in situ au sein de l'architecture de Virtual Dream Center 2.0. Au dernier étage, un vaste portant métallique, suspendu en hauteur, trace une ligne sinueuse dans l'ensemble de l'espace. C'est le support d'un stockage de tee-shirts blancs, floqués de la marque Nouvelle Collection Paris. Ils apparaissent et disparaissent de manière spectrale, selon la position du visiteur, et bougent, comme pris dans un vent virtuel.

L'installation interroge les stratégies du milieu de la mode. La marque, créée par l'artiste en 2016, et imprimée ici sur du tissu dématérialisé, est un élément de distinction, tout en demeurant un signe de communication. La démultiplication des tee-shirts martèle son nom. Cette installation soulève de manière critique la contamination de l'art par l'industrie de la mode, qui voit dans la création contemporaine un moyen d'accentuer la valeur ajoutée de ses produits.

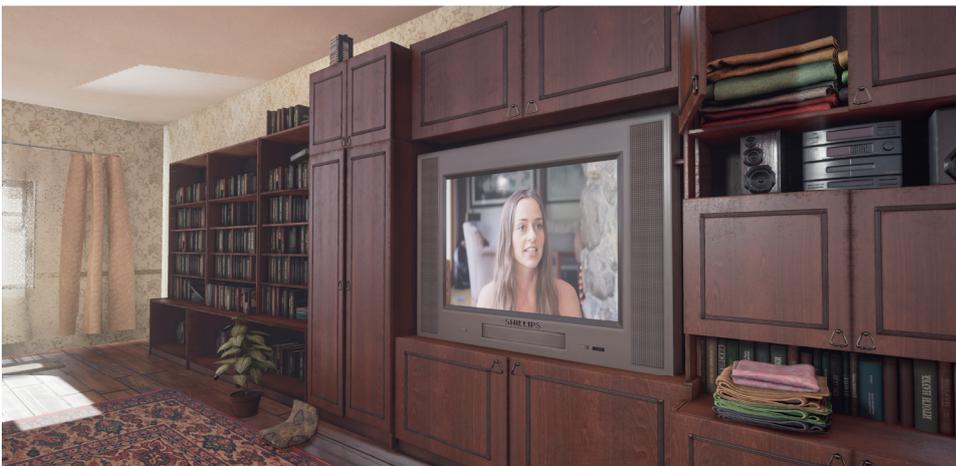
# Virtual Dream Center 2.0

---

## portfolio



Deirdre Sargent,  
« Massachusetts »,  
vues d'exposition





Elise Vandewalle,  
« Les Chasseurs  
d'ombres »,  
vues d'exposition

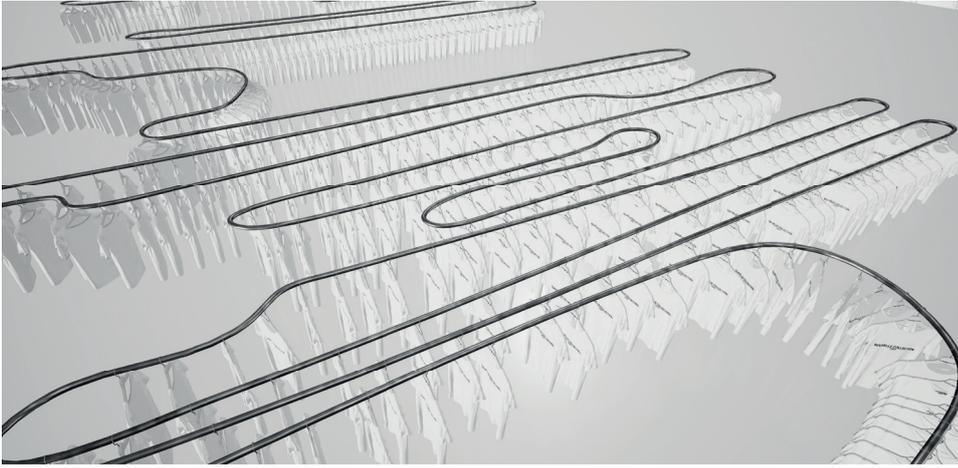


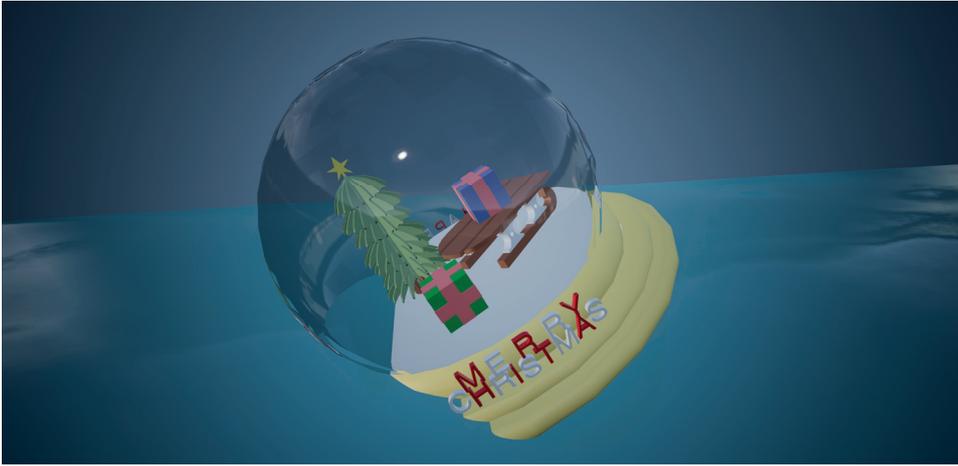


Zoe Walsh,  
« Periscope »,  
vues d'exposition

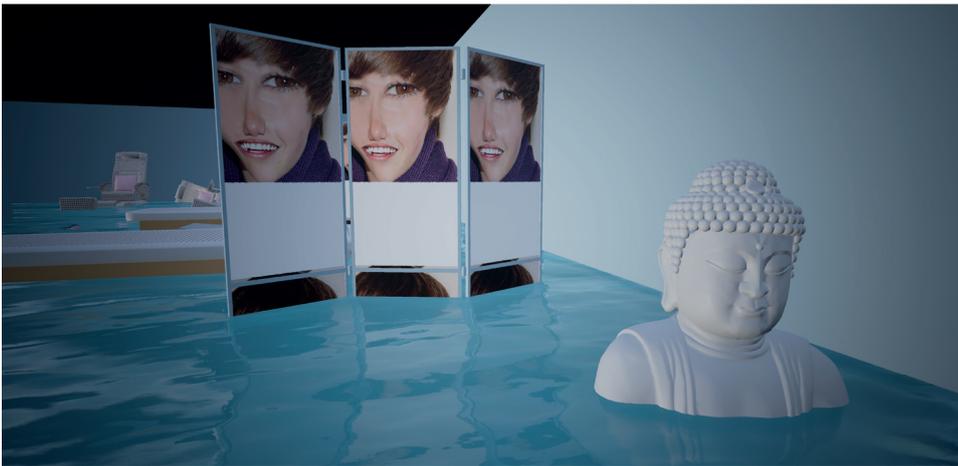
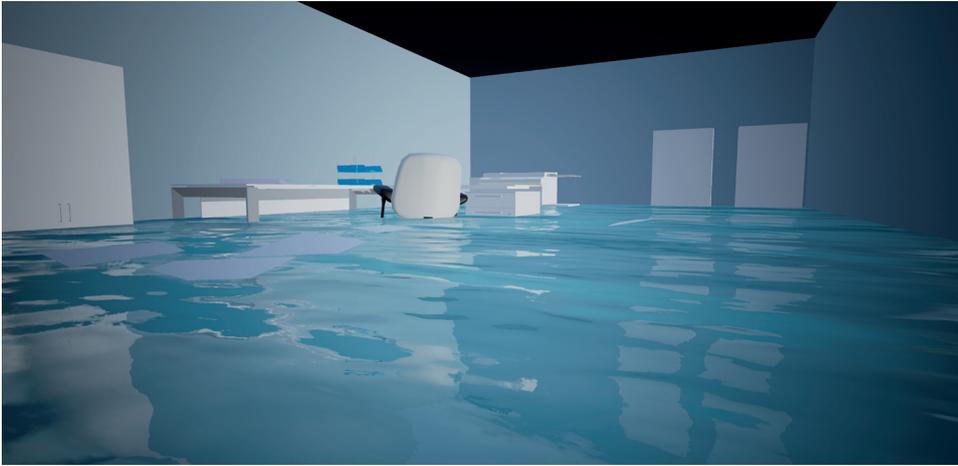


Sarah Nefissa  
Belhadjali,  
« Collection  
Center »,  
vues d'exposition





Marguerite Li-Garrigue,  
« Marée »,  
vues d'exposition



# Contact

Contact presse

Thomas Fort

thomas.fort@virtualdreamcenter.xyz

## Crédits pour l'application

Application pour Mac et Windows

Sortie : novembre 2017

Game et level designer : Jean-Baptiste Lenglet

Level designer : Nicholas Steindorf

Architecte : Jean-Baptiste Geley

Chargé de production : Thomas Fort

Sound designer : Julien Loubière

Typographe : Thomas Rochon

Conseiller technique : Oswald Pfeiffer

## Textes présentant les expositions

Pietro Della Giustina (installation de Sarah Nefissa Belhadjali)

Maya Manvi (exposition de Zoe Walsh)

Camille Paulhan (exposition de Marguerite Li-Garrigue)

Alexandre Taalba (exposition d'Elise Vandewalle)

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

Application réalisée avec le soutien du DICRéAM 