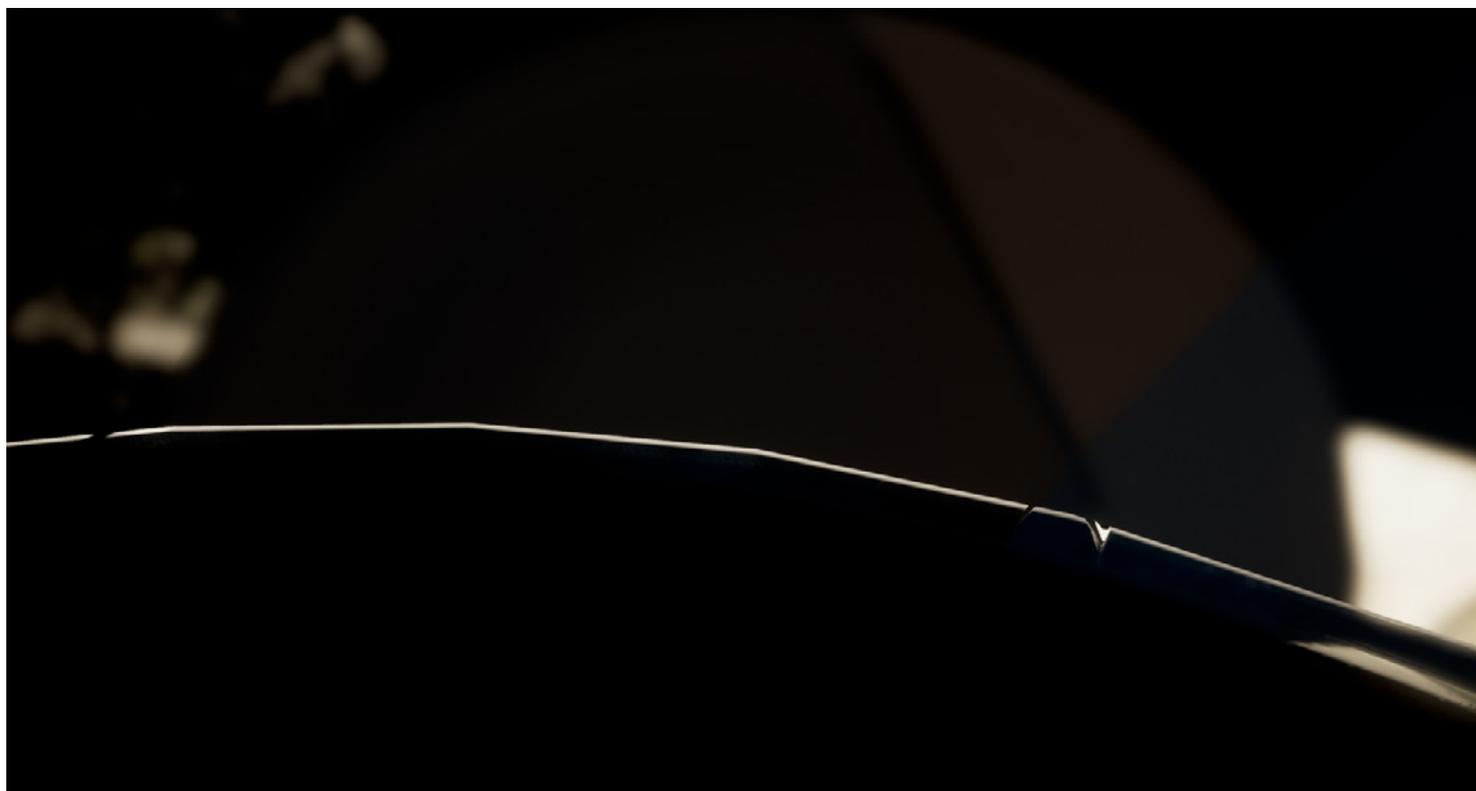


# Virtual Dream Center 3.0



Dossier de presse

# Sommaire

Présentation de Virtual Dream Center . . . . .	3
Virtual Dream Center 3.0 . . . . .	4
Les expositions . . . . .	5
Portfolio . . . . .	11
Contact . . . . .	15
Crédits . . . . .	15

# 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

---

## 3.0

L'application Virtual Dream Center 3.0 marque le début de la troisième saison du centre d'art. Plus que jamais, Virtual Dream Center fonctionne comme un artist-run space. Ce sont les artistes qui le modèlent, qui le construisent en participant.

Virtual Dream Center 3.0 regroupe quatre expositions virtuelles : « The Waves of Mind » de Jessica Boubetra, « Dragon on a Snowflake » de Jon Merritt, « « Journey Through a Body » de Sabrina Vitali, et « Polylights » de Terencio González. Placées sous le signe de la couleur, elles se complètent les unes des autres par leurs singularités propres. Chacune approche différemment l'exposition virtuelle, et ouvre de nouvelles perspectives pour ce médium.

Dans Virtual Dream Center 3.0, le Hall principal se résume à un simple menu. Il donne immédiatement accès aux différentes expositions. A son arrière-plan, une mise en scène évolue lentement. Un travelling passe en boucle, avec en bande-son un morceau de Julien Loubière, qui a également réalisé le sound design de l'application.

# Les expositions

## « The Waves of Mind » par Jessica Boubetra

Initiée lors de la résidence SoArt en Autriche, au bord du lac Millstattersee, « The Waves of Mind » met en relation des mots et des fragments de phrases avec un ensemble de formes colorées. Présenté ici en tant qu'exposition virtuelle, le projet a précédemment connu plusieurs occurrences, avec une série de dessins et un livre d'artiste. Chacune de ces versions semble être une étape dans une réflexion plus globale que mène Jessica Boubetra sur le signe, en tant que vocabulaire expressif minimal.

Pour cette version virtuelle, la dernière en date, l'artiste a dessiné l'architecture de l'espace d'exposition et a composé sa bande-son. Elle a planté l'exposition dans un décor, dans une toile de fonds, qui renvoie simultanément au lac Millstattersee et à la surface de la planète Solaris. Flottant au milieu d'une mer surnaturelle, un édifice en béton accueille le visiteur. Autour de lui, un ensemble de sculptures colorées. Le visiteur marche dans l'espace, et des mots apparaissent, au centre de l'écran, lorsque son regard touche les sculptures.

Ces mots, qui semblent être les titres des sculptures, installent un champ lexical précis, relevant de la science-fiction. Au fur et à mesure de leurs apparitions, et de leur enchainement, leur relation avec les formes sculpturales devient plus ambiguë. En parcourant l'exposition, et en regardant les sculptures, un texte poétique se révèle à l'écran. Ainsi, les mots sont tout autant les titres qu'inversement, les sculptures les déclencheurs du texte. Chaque élément, sculptural ou textuel, se donne donc comme un élément de langage, comme le signe d'un alphabet. L'exposition, en reliant ces formes minimales, agit tel un mécanisme linguistique. Un système grammatical gouverne les signes, et par leur entrechoquement, un texte se met en place.

### « Dragon on a Snowflake » par Jon Merritt

L'exposition « Dragon on a Snowflake » pourrait être l'intérieur d'une boule à neige, que le visiteur explorerait par l'intercession d'un jeu d'échelle virtuel. Au lancement du niveau, la boule s'est figée, et le visiteur tombe dans son univers en chute libre, entouré des flocons. En dessous, la neige durcie a constitué des architectures de glace, des igloos abritant l'exposition à proprement dit. Le visiteur atterrie à l'entrée d'une de ces constructions. Il découvre alors un fourmillement d'activités :

partout des sculptures, soit accrochées aux murs, soit se déplaçant dans l'espace. Œuvres de Jon Merritt, leur réalisation s'étend de 2011 à nos jours. Certaines sont des reproductions en 3D de sculptures déjà existantes, d'autres ont été faites spécialement pour la présente exposition. Leur nature oscille entre la sculpture en bois et l'animation 3D. L'investigation d'une esthétique enfantine est le dénominateur commun de cette proposition.

Depuis des années, Jon Merritt concentre son travail à interroger une représentation cubique, que l'on retrouve à la fois dans le pixel-art et dans les jouets d'enfant de style Duplo. Il met en place sa recherche en utilisant un vocabulaire sculptural simple, des bas reliefs en bois peint, qu'il accroche au mur et qui figurent de grandes formes pixellisées. C'est logiquement que le développement de ce travail l'amène aujourd'hui à réaliser une exposition virtuelle. Par le jeu vidéo, la recherche de Jon Merritt atteint un niveau d'accomplissement. Il arrive à y faire parfaitement coïncider ses sculptures avec leur champ référentiel le plus évident, l'imaginaire des jouets de construction.

« Journey Through a Body » par Sabrina Vitali

Installation immersive de Sabrina Vitali, « Journey Through a Body » se présente comme le voyage d'un corps, ou plutôt d'un esprit, dont l'attention varierait d'une conscience cellulaire à

son intégration dans le cosmos. Du micro au macro : un passage de l'intérieur du corps à son harmonie cosmique. Ce mouvement se calque sur celui d'une méditation, telle qu'on l'enseigne dans certaines pratiques du yoga.

Cette dynamique de l'intérieur vers l'extérieur, qui vise à se dissoudre dans l'absolu d'un vide mental, passe notamment par l'usage de techniques respiratoires. Plusieurs de ces respirations sont présentes dans « Journey Through a Body ». Ces enregistrements, réalisés par l'artiste elle-même, ont un rôle double dans l'installation virtuelle. Tout d'abord, étant spatialisés, ils servent à structurer l'espace, à délimiter les frontières, à matérialiser la scénographie. Leur écoute individualise les différentes parties de l'installation. Ensuite, en tant qu'éléments constitutifs de la bande-son, ils contribuent à la construction du sentiment immersif.

Architecte de formation, Adrien Grigorescu a réalisé leur sound design. Il a également ajouté un son de planète aux respirations, qui forme une basse fréquence à leur arrière-plan. Le travail d'Adrien Grigorescu s'est étendu à la modélisation 3D de l'installation. En dialogue avec Sabrina Vitali, il a généré et animé diverses formes organiques, qui parsèment l'installation telles des masses sculpturales.

## « Polylights » par Terencio González

Œuvre au dépouillement radical, « Polylights » s'apparente de prime abord à une installation dans la lignée du mouvement « Light and Space », à une version virtuelle d'une architecture solaire de James Turrell. Pourtant, l'essence du projet relève davantage du pictural. Il s'inscrit dans la continuité d'un travail de peinture que mène depuis plusieurs années Terencio González, une série en cours d'œuvres abstraites.

Le point de départ de ces tableaux est la réutilisation, par leur marouflage à même la toile, de fonds d'affiches. L'artiste les récupère chez des imprimeurs, en Argentine, et elles ont la spécificité d'être un pur aplat, en dégradé, de couleurs vives. Après leur marouflage, l'artiste les rehausse subtilement, à la peinture acrylique ou au spray, afin de composer des œuvres lumineuses. Peintures abstraites, elles n'en demeurent pas moins le témoignage d'une situation urbaine par l'inclusion des affiches publicitaires, documents bruts collés aux toiles.

Pour « Polylights », Terencio González a adapté sa démarche au médium virtuel. Il en a conservé les fondations, qui pouvaient passer inaperçues dans ses peintures. En premier lieu, l'activité de marcher, de se promener à travers la ville. Dans « Polylights », le visiteur est ainsi invité à parcourir un espace abstrait, purement chromatique. De salle en salle, il perçoit de légères variations, dans

l'appréhension des volumes ou la composition du dégradé. Un renversement s'est opéré : ce n'est plus le peintre qui arpente la ville, mais le visiteur qui traverse son tableau.

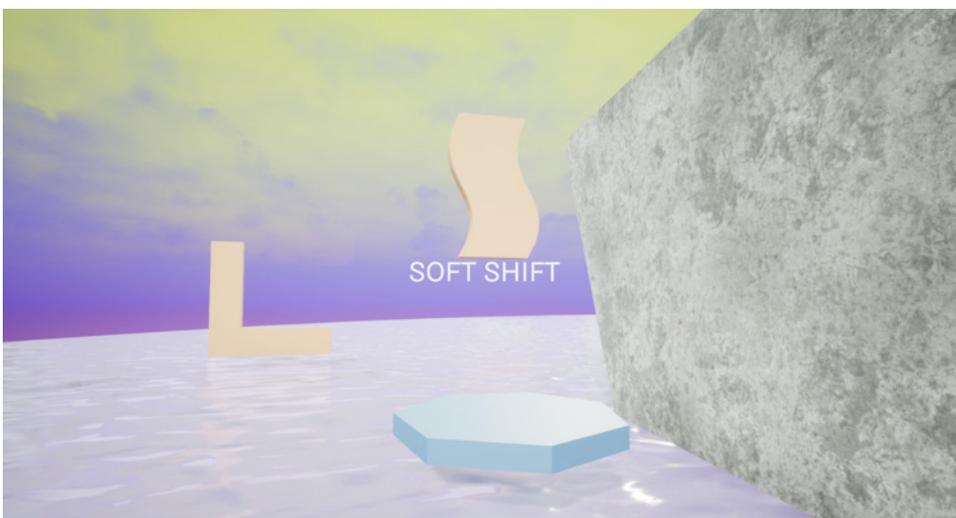
# Virtual Dream Center 3.0

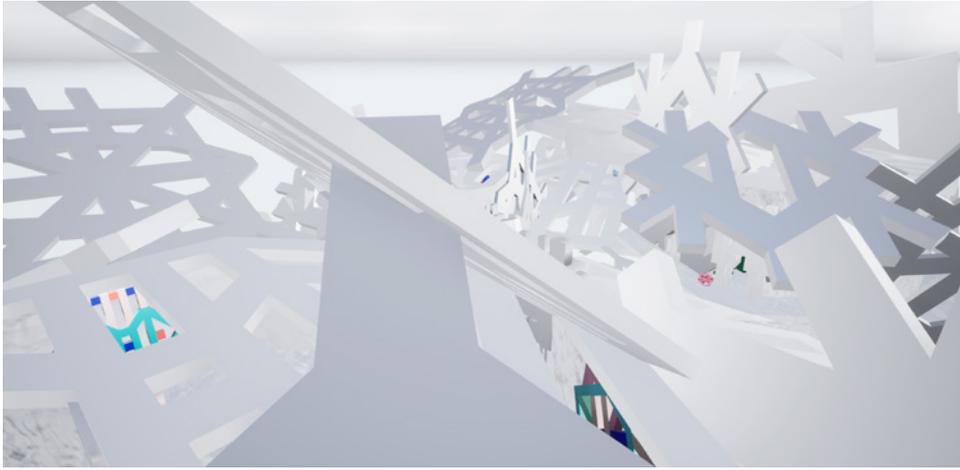
---

## portfolio



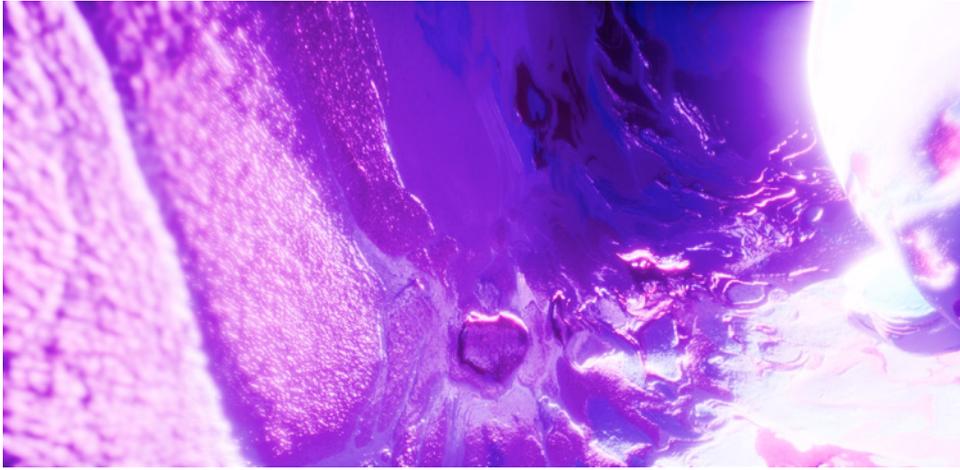
Jessica Boubetra,  
« The Waves of  
Mind »,  
vues d'exposition





Jon Merritt,  
« Dragon on a  
Snowflake »,  
vues d'exposition





Sabrina Vitali,  
« Journey Through a  
Body »,  
vues d'exposition



Terencio González,  
« Polylights »,  
vues d'exposition



# Contact

Contact presse

virtualdreamcenter@gmail.com

## Crédits pour l'application

Application pour Mac et Windows

Sortie : 25 octobre 2018

Game et level designer : Jean-Baptiste Lenglet

Conseiller technique : Nicholas Steindorf

Sound designer : Julien Loubière

Typographe : Thomas Rochon

## Textes présentant les expositions

Françoise Docquier (exposition de Terencio González)

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