

ETC



Thibault Brunet. Le flâneur du Virtuel

Amélie Adamo

Numéro 98, février–juin 2013

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/68784ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (imprimé)

1923-3205 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Adamo, A. (2013). Compte rendu de [Thibault Brunet. Le flâneur du Virtuel]. *ETC*, (98), 44–50.



Thibault Brunet, série *Vic City*, 2007-2010. Courtoisie Galerie Binôme, Paris.

Thibault Brunet

Le flâneur du Virtuel

La série *Vice City*, récemment montrée à Paris, Berlin et Vienne¹, révèle les liens qu'entretient le travail photographique de Thibault Brunet avec la création numérique. C'est en *méta-wanderer*² que l'artiste voyage dans l'univers du jeu vidéo. Se soustrayant au statut ludique et hyperactif du *gamer*, il laisse flâner son avatar pour s'approprier le monde virtuel et saisir, en vagabond moderne, des instants de beauté³. Beauté d'une poésie urbaine, aux contrées désertiques, qui invite le regard à la contemplation.

Questionnant l'entre-deux et l'ambiguïté, Thibault Brunet crée des images hybrides, entre artifice et réel, caractère photographique et tradition picturale. L'artiste renverse ainsi la nature et la fonction du jeu vidéo en réinscrivant ce médium populaire dans une épaisseur artistique et historique. Une manière pertinente de questionner une voie insolite, encore peu explorée dans la création contemporaine : celle des enjeux esthétiques du jeu vidéo, détourné et métamorphosé en œuvre d'art.

Les possibles de l'Open World

Les jeux vidéo ont aujourd'hui une place primordiale dans l'industrie du divertissement et commencent à acquérir une légitimation officielle (festivals et prix participent à la reconnaissance de cette activité ludique comme une forme de création contemporaine). Loisir culturel omniprésent dans les mythologies quotidiennes, univers à l'esthétique et au graphisme de plus en plus perfectionnés, il n'est donc pas étonnant que certains artistes désirent s'approprier les mondes virtuels. Ce détournement de la culture populaire fonde du reste tout un pan essentiel de l'art contemporain, comme en témoignaient déjà le Pop Art et son goût affiché pour la publicité, le cinéma, la mode ou la bande dessinée.

Utilisant le jeu vidéo comme médium, certains artistes reprennent ainsi des motifs célèbres et s'approprient les codes du virtuel, depuis le pionnier Milton Manetas, détournant le personnage de Mario Bros, au jeune vidéaste Benjamin Nuel, questionnant l'inattendu et l'absurde dans ses films inspirés par les jeux de combats. D'autres encore s'immiscient dans le monde de la virtualité pour y photographier des images, comme Marco Manray ou Robert F. Hammerstiel. Thibault Brunet s'inscrit dans cette veine-là.

Explorant dans le jeu « Grand Theft Auto » les possibles de l'*Open World*, l'artiste mène librement son avatar, sans limites d'action. Choissant pour « arme » l'appareil photo, il interprète le monde virtuel à travers l'objectif de sa caméra. Revendiquant le statut de photographe, Thibault Brunet choisit son motif dans les toiles de fond : rues, immeubles, zones industrielles, paysages, chantiers. Autant d'images dont il détermine le cadrage, le point de vue mais aussi la lumière ou l'atmosphère, par un réel processus de métamorphose. Détournant le caractère scénarisé et programmé du virtuel, l'artiste réinscrit une incarnation en se plaçant comme observateur : en témoin libre de choisir selon l'angle de son propre regard.

La métamorphose de l'image

Le travail de Thibault Brunet se situe en lisière du vrai et du faux, entre réalité et virtualité. S'il réinscrit ses images dans le réel, « in real life », en les immatriculant d'après le jour et l'heure de réalisation, l'artiste conserve néanmoins une distance vis-à-vis de son motif. Plusieurs filtres demeurent entre le « réel » et lui : l'écran de l'ordinateur, son avatar et son appareil photo. Le motif de même relève, par sa nature hybride, d'une lecture ambiguë. Si l'on peut cerner, en s'approchant, le caractère digitalisé de la source (par les contours crénelés et la pixellisation de l'image), les photographies relèvent aussi d'une dimension plus traditionnelle.

Pour Thibault Brunet, il est important en effet de faire référence à l'histoire de l'art. L'artiste attache un intérêt particulier aux tirages de ses photographies : de petits formats, elles sont présentées sous passe-partout, comme cela se

faisait il y a un siècle, nous rappelle l'artiste. Sorte de clin d'œil, c'est pour lui une façon de jouer avec un caractère un peu daté, ringard : ce que souligne également la teinte parfois un peu « jaunasse » des images.

Par Photoshop ou directement à l'intérieur du jeu, Thibault Brunet utilise de même des outils et des kits graphiques pour métamorphoser l'image originale. Il retravaille l'atmosphère, crée des tempêtes de sable ou joue d'effets de brouillard. Au premier regard ainsi, le rendu est plus proche de la peinture. Le caractère ambigu créé par l'usage du flou, où le motif demeure parfois indéterminé, pervertit l'objectivité de la vision photographique. Cela permet de réinterroger le pouvoir expressif de l'image.

Comme le soulignait Gerhard Richter, dont les paysages questionnent aussi une forme d'hybridation (relation photographie/peinture, ancrage dans la tradition romantique, ambiguïté entre figuration et abstraction), l'usage du flou permet de jouer sur un champ d'interprétation plus ouvert. Le spectateur est alors plus enclin à s'interroger sur la nature de ce qu'il voit⁴. Dans une perspective romantique⁵, le flou ouvre à une perception autre, à l'appréhension du sublime, aux pouvoirs de l'imagination. Il nimbe le sujet d'une nouvelle aura en réintroduisant de l'incertain, de l'irrésolu, du mystère.

Une dimension romantique que rappellent parfois les photographies de Thibault Brunet, dont les vues désertes et incertaines invitent à une attitude contemplative. Travaillant contre la finalité ludique du jeu et l'hyperactivité qui obnubile l'attention du joueur et le soustrait du monde réel, Thibault Brunet réinscrit ainsi l'image virtuelle dans l'espace-temps de l'œuvre d'art. Poétique d'instant suspendus par laquelle l'appréhension du présent retrouve sa plénitude.

Amélie Adamo

Amélie Adamo est docteure en Histoire de l'art, spécialiste des questions de transmission, de temps et de mémoire dans la peinture de la fin du XX^e siècle. Critique d'art, collaborant avec plusieurs galeries et revues spécialisées (*Art Absolument*, *Artension*, *Verso Gallery*, *Art Croissance*), elle est aussi essayiste et commissaire d'exposition. Parallèlement à son activité d'auteur, elle enseigne l'Histoire de l'art contemporain à l'université et dans les écoles d'art.

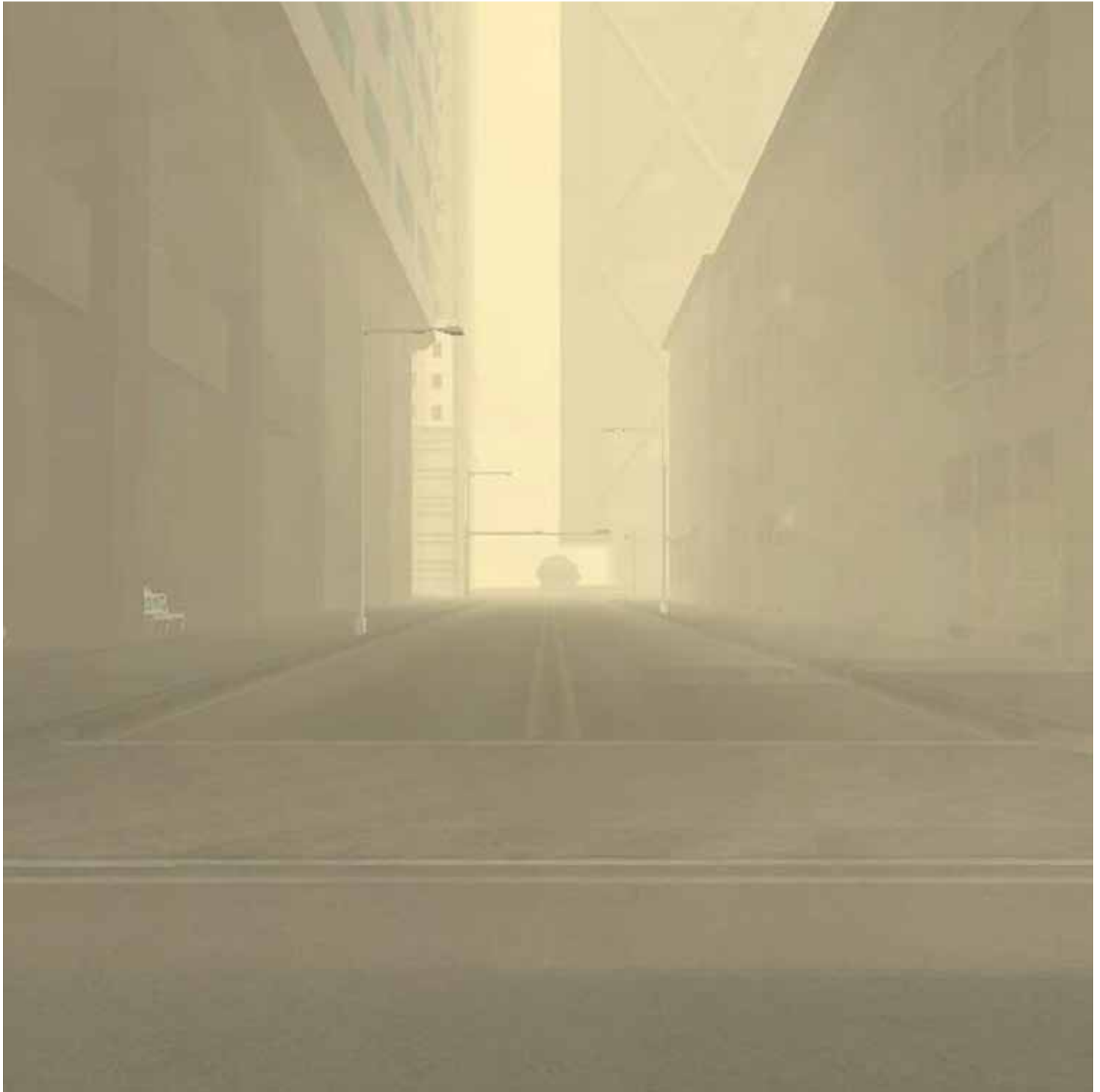
Notes

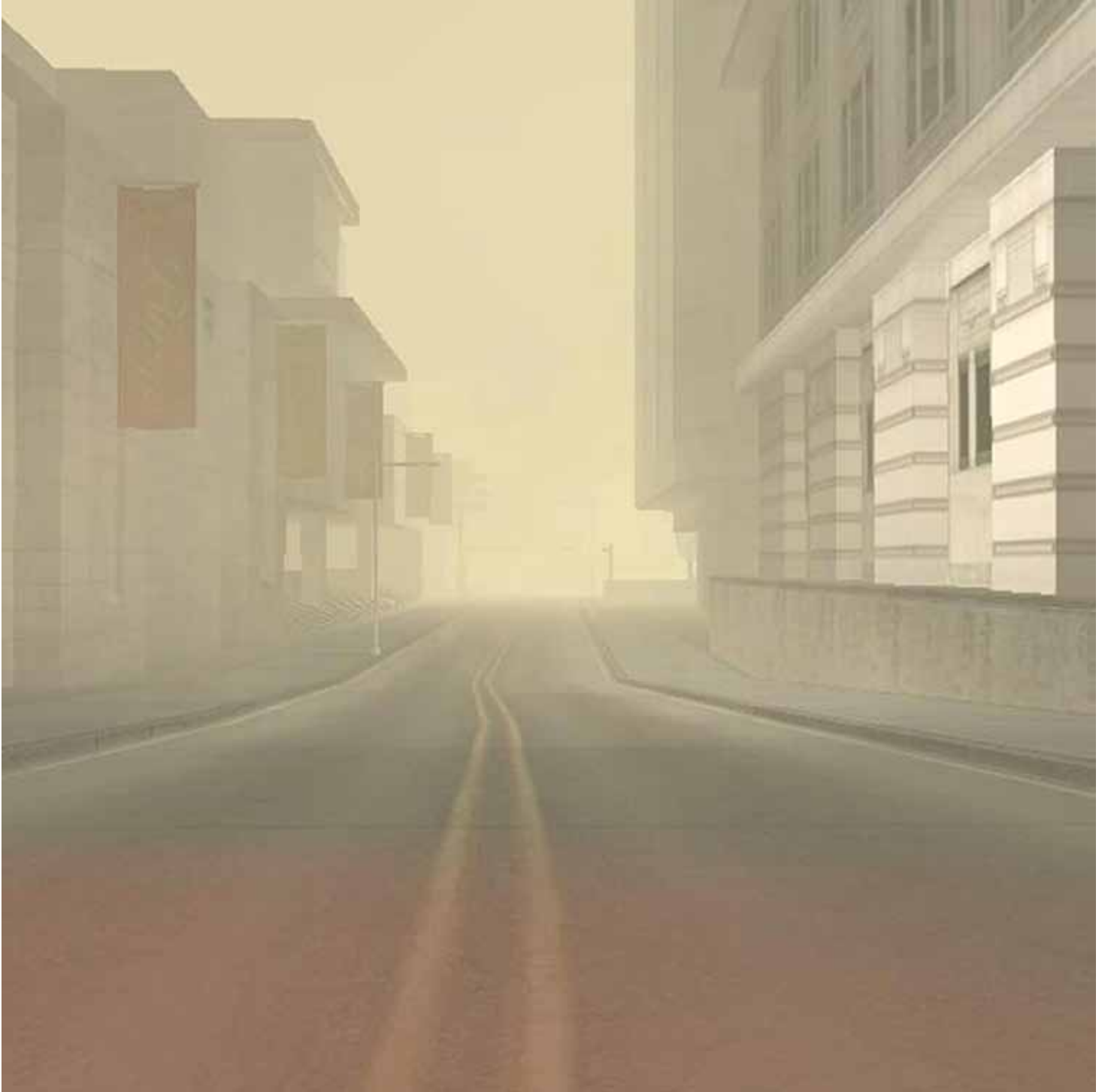
- 1 En octobre et novembre 2012, à la Galerie Binôme et à la Maison de la Photographie, Paris; au Computer Spiele Museum de Berlin. Jusqu'en janvier 2013, au MUSA de Vienne.
- 2 Terme emprunté à Margherita Balzerani, critique d'art spécialisée dans le détournement esthétique des jeux vidéo et des mondes virtuels dans l'art contemporain.
- 3 Flâneur et moderne sont entendus au sens baudelairien, lié à l'idée d'une beauté suspendue, née de la rencontre du transitoire et d'un caractère éternel.
- 4 Ces préoccupations liées à la question de l'artifice et du simulacre ont été à l'origine nourries par l'intérêt de Thibault Brunet, encore étudiant aux Beaux Arts, pour les recherches de Valérie Belin et de Joan Fontcuberta. Chez ce dernier, l'artiste a particulièrement été touché par des photographies de faux animaux et de fausses fleurs.
- 5 « Il ne m'a jamais rien manqué dans une toile floue (...), au contraire, on y voit bien plus de choses que dans une image nette. Un paysage peint avec exactitude nous contraint à voir un nombre déterminé d'arbres nettement différenciés, tandis que vous pouvez percevoir, dans un paysage flou, le nombre d'arbres que vous voulez. Le tableau est plus ouvert », note Gerhard Richter.
- 6 « Lorsqu'un paysage est couvert de brume, il apparaît plus grand, plus sublime. Il renforce la puissance de l'imagination et excite les attentes, tout à fait comme une femme voilée. L'œil et la fantaisie se sentent davantage attirés par la distance nébuleuse que par ce qui gît proche et distinct devant nous », écrit D. C. Friedrich.





Thibault Brunet, série *Vic City*, 2007-2010. Courtoisie Galerie Binôme, Paris.





Thibault Brunet, série *Vic City*, 2007-2010. Courtoisie Galerie Binôme, Paris.



Thibault Brunet, série *Vic City*, 2007-2010. Courtoisie Galerie Binôme, Paris.