

Il y a le choc visuel, puis il y a un détail, une petite imperfection qui accroche le regard et qui crée le doute. Le travail de Thibault Brunet interroge, bouscule nos codes de perception. Ses images prises à l'intérieur de jeux vidéo témoignent d'un monde immatériel et nous plonge dans un entre-deux étrange. Troublant. // interview par // NATHALIE DEGARDIN /

THIBAULT BRUNET

Un monde à part

Des soldats américains sur fond blanc grisâtre. On les observe, pour un peu, on chercherait un clin d'œil à Richard Avedon.

Si ce n'était ce léger sentiment de malaise, vaguement indéfinissable, que l'on ressent face à ces tirages grand format. Ils semblent si las, si vides. Est-ce dû à l'absence de décor qui les sort d'un contexte de guerre ? Sont-ils blasés ? De retour d'une mission qu'on imagine éprouvante ? Pourquoi cet entre-deux gênant, entre un manque d'expression qui confère à la dureté et une perception de vide, de pose mécanique, comme une perte d'humanité ? Ont-ils franchi une ligne de non-retour ? À y regarder de plus près, ces grands tirages en noir et blanc ne sont pas si nets, et pourtant ils nous renvoient à la réalité absurde de la guerre. Et à tout l'imaginaire qu'elle véhicule, au trop-plein d'images dont les médias nous abreuvent

aujourd'hui, cette insensibilité générée par une banalisation ou une réaction de protection.

C'est tout le jeu de passe-passe de Thibault Brunet : proposer des portraits d'êtres... qui ne sont pas humains, mais bel et bien des avatars de jeu. Une exploration de la photographie poussée un cran plus loin, dans l'univers virtuel des jeux vidéo. Ce n'est pas du photomontage ni de l'infographie à proprement parler, c'est de la captation d'images retravaillées. Ces soldats issus de la série « First Person Shooter » interpellent, voire dérangent, ce qui n'est pas pour déplaire à leur auteur : *« J'aime qu'on voit qu'il y a quelque chose qui ne va pas dans mes images. »* On regarde ainsi abruptement les portraits comme une séance de studio, et puis on se tourne vers la légende pour éclaircir ce doute qui naît : « First Person Shooter », nom de code bien connu des joueurs vidéo invétérés, où l'on avance dans l'action en endossant un personnage et en percevant le contexte à travers son regard.



■ SÉRIE « FIRST PERSON SHOOTER »
PRIVATE FIRST CLASS GOLDEN

■■■ Ce n'est pas du photomontage ni de l'infographie à proprement parler, c'est de la captation d'images retravaillées. ■■■



■ SÉRIE « FIRST
PERSON SHOOTER »
PRIVATE FIRST CLASS
GOLDEN

De la photo avec un appareil... virtuel

Dans ses travaux, Thibault Brunet questionne les imitations de la réalité. Il emprunte ainsi des codes propres au photojournalisme pour toucher un imaginaire collectif relatif à la guerre : ses modèles ne sont autres que des avatars du jeu *Call of Duty 4 : Modern Warfare*, un jeu de guerre, avec des missions à remplir, que les amateurs de jeu vidéo connaissent bien. « *J'ai pris mes soldats dans une base militaire, avant de partir en mission. Les robots fonctionnent sur des*

boucles de vingt secondes, ce sont des moments où ils s'ennuient, ils ne sourient jamais, ils n'ont pas de sentiments, leurs regards sont vitreux, vides. »

Comment fait-il pour sortir de telles images ? Des captations d'écran ? Non, le principe est d'une simplicité à la fois désarmante et fascinante : il faut que son personnage soit équipé d'un appareil photo, une option que l'on peut choisir au début du jeu. Après, il faut trouver un « temps mort » du jeu, le moment adéquat où le faire déclencher, choisir la bonne lumière, travailler

le cadrage, etc. Comme on le ferait sur le terrain ! Ces prises de vue virtuelles donnent lieu à des fichiers JPeg que l'on récupère ensuite sur son ordinateur. Pour cette série, Thibault Brunet détoure ensuite ses personnages, et les place sur un fond gris. Un travail qui a été récompensé et exposé de nombreuses fois, qui l'a même conduit à faire partie de la « short list » du prix Aperture : « *C'était impressionnant parmi les cinq finalistes, il y avait Louie Palu qui avait pris des soldats en Afghanistan sur fond noir. Ces deux séries entraînent dans une*



■ SÉRIE « FIRST
PERSON SHOOTER »
SERGENT FOLEY

étrange résonance. Nous étions dans une même démarche de donner cette impression du studio et pas de prise de vue dans un camp, la fiction et la réalité se répondaient étrangement. »

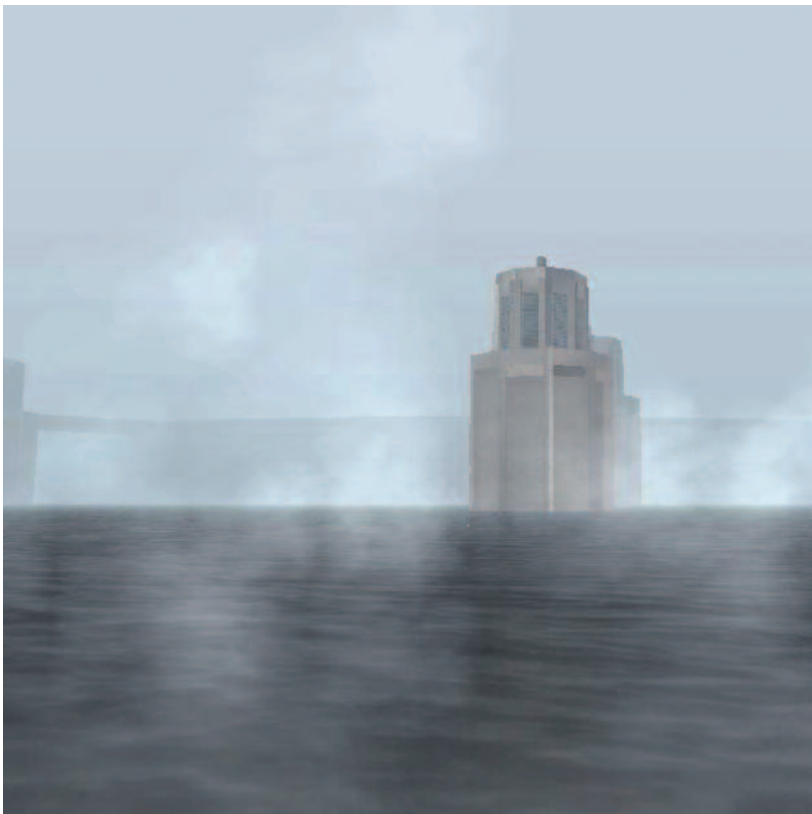
De l'info-photo-graphie

Depuis son cursus aux Beaux-Arts avec une spécialisation en photo, Thibault Brunet n'a de cesse d'interroger cette discipline en usant et abusant de moyens détournés. « J'ai commencé par faire de la photo avec un scanner Epson, un vieux modèle que l'on peut encore trouver sur des sites

d'occasion! C'est étonnant, en travaillant dans le noir absolu, on obtient une profondeur de champ. » Le résultat de cette expérimentation donne lieu à une série de nature morte baptisée « Still-life », visible sur son site Internet, qui met en scène des animaux empaillés. Face à ces images, le doute est déjà là : sont-ils vivants, ces renards qui jaillissent de l'obscurité dans une atmosphère inquiétante, l'éclairage particulier donné par le scanner? Quoi qu'il en soit, le ton est donné, Thibault Brunet va se jouer des écrans pour, paradoxalement,

se tenir à la fois à distance de son sujet tout en recherchant l'immersion dans une autre dimension. Le déclic? Il l'aura pour sa première série « Vice City », qu'il réalise avec le célèbre jeu *Grand Theft Auto*. Là encore, le personnage se retrouve avec une mission équipé d'un appareil photo. « Je me suis amusé avec et puis j'ai récupéré des fichiers JPEG de très basse qualité. Je retouche peu. J'utilise plutôt les codes du jeu pour la prise de vue : déclencher une tempête de sable par exemple, pour obtenir une atmosphère particulière. Et surtout

■■■■ « Je retouche peu. J'utilise plutôt les codes du jeu pour la prise de vue : déclencher une tempête de sable par exemple, pour obtenir une atmosphère particulière. Et surtout j'attends le bon moment, la bonne lumière. » ■■■■



■ SÉRIE « VICE CITY » 3 JANVIER 2012 19 H 10



■ SÉRIE « VICE CITY » 29 AOÛT 2010 20 H 51

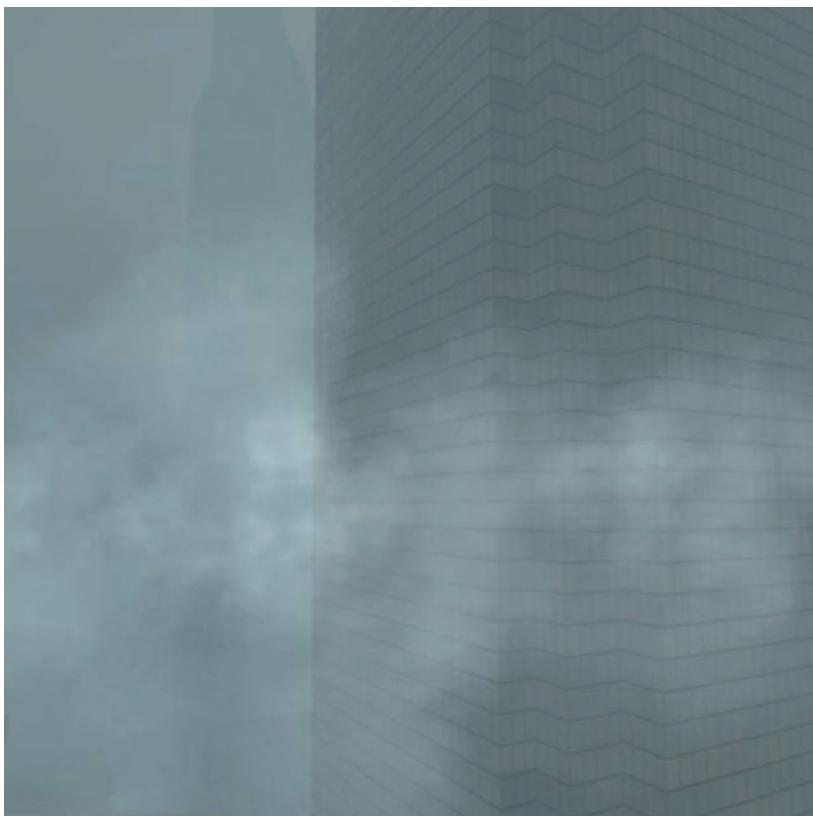
j'attends le bon moment, la bonne lumière. Dans le jeu, une journée dure vingt-quatre minutes, je me positionne et j'attends. Je peux me promener dans la ville, la forêt, et je pousse le tirage jusqu'à la limite, il faut que l'on voie que c'est pixelisé, un peu crénelé.»

Pour l'artiste, « Vice City » a plus de finesse, de douceur, quelque chose de plus sensible que « First Person Shooter », mais

les deux séries s'articulent bien et sont souvent exposées ensemble alors qu'elles n'ont rien en commun. L'une tient plus des codes du photoreportage, l'autre exploite un entre-deux numérique entre la photographie et la peinture. « Les textures sont datées, les tonalités jaunes, marron, c'est presque ringard. Je veux que ça communique avec d'autres époques, je force le trait.

Je joue avec l'idée de la photo, de l'aquarelle.» Il révèle des images de paysages perdus qui reprennent des codes de la science-fiction, ou sont de l'ordre du fantasmé, comme le décor d'un rêve.

De manière générale, dans son travail, Thibault Brunet se pose en une sorte de témoin : « J'aime être dans l'ambiguïté, pas seulement naviguer entre le réel et le virtuel, révéler grâce à la photo des



■ SÉRIE « VICE CITY » 7 MAI 2012 13 H 19



■ SÉRIE « VICE CITY » 29 AOÛT 2010 21 H 29

univers auxquels on n'a pas accès si on ne s'y immerge pas. »
Comme un reportage, un témoignage... D'ailleurs, il nous confie que, généralement, les « gamers » n'apprécient pas trop son travail, alors que sa démarche intrigue les photographes. Ses séries ne sont jamais complètement finies, mais fonctionnent plutôt comme des « work in progress ».

« Pour "Vice City", j'utilise le même jeu depuis sept ou huit ans, l'univers est tellement grand, je n'ai pas fini de l'explorer, j'ai récemment découvert un cimetière d'avions dans le désert ! Et en même temps, il est forcément daté : par exemple en huit ans les modèles de voitures ont changé, on ressent un univers décalé, que je vais aller chercher et accentuer dans mes images. »

Une recherche esthétique qui séduit : révélé par les bourses du Talent, il est exposé à la Bibliothèque nationale de France, puis aux Boutographies de Montpellier, et fait partie de l'exposition itinérante *re)Génération2*, avec un passage aux Rencontres d'Arles. Récemment, *Time Magazine* lui passait commande pour illustrer un article sur Paris.



■ ■ ■ WEB
www.thibaultbrunet.fr
représenté par la galerie Binôme,
19, rue Charlemagne, 75004 Paris