

**HORS
SERIE
N°16**

RÉPONSES

MONDADORI FRANCE

PHOTO

PORTFOLIOS

Cédric Delsaux
Fictions du réel
Guillaume Zuili
L.A. Chromos
Vee Speers
Immortal
Gilles Desrozier
Le monde fusionnel
J-Michel Fauquet
Huis clos
Marc Chostakoff
Horizons
Michael Jasmin
Le désert du Néguev
Thibaut Brunet
Vice city

FESTIVALS DE L'ÉTÉ

Arles
Le Trégor
Sedan
Cannes
Dax
Vendôme
Mont-Blanc
Lectoure

Où s'arrête la Photographie?



Convergence technique, hybridation artistique, retouche numérique...
Peut-on savoir ce qui est encore de la photo et ce qui n'en est déjà plus?

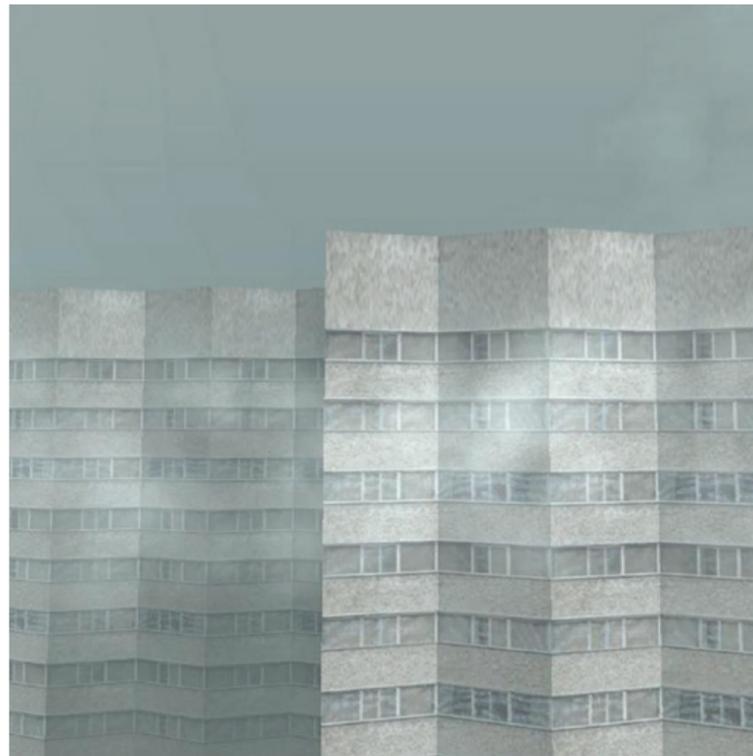
L 12662 - 16 H - F - 6,90 € - RD



DOM : 7,20 € - BEL : 7,20 € - CH : 9,00 FS - CAN : 9,99 \$CAN
D : 8,00 € - ESP : 7,20 € - GR : 7,20 € - ITA : 7,20 € -
LUX : 7,20 € - MAR : 8\$ CH - TOM SURFACE : 10,00 CFP
PORT/CONT : 7,20 € - TUN : 14 DTUL

Concours Picto/RP : faites tirer gratuitement, en grand format, votre photo préférée !





Thibault Brunet

Quand j'ai découvert ton travail à la galerie Binôme lors du dernier "Mois de la Photo", on m'a expliqué que ta série "Vice City" avait été réalisée à l'intérieur d'un jeu vidéo. Peux-tu m'expliquer comment est né ce projet et comment on photographie à l'intérieur d'un univers virtuel ?

J'ai commencé cette série en 2007, aux Beaux-Arts de Nîmes. "Vice City" présente des prises de vues d'un monde virtuel. Un espace parallèle à notre réalité, en l'occurrence la ville de San Andreas. Cette ville imaginaire est inspirée de plusieurs villes américaines, notamment Las Vegas et Hollywood. Le jeu vidéo dans lequel je réalise cette série est intimement lié à la culture populaire américaine, et en particulier au cinéma. Les missions proposées aux joueurs s'inspirent par exemple des films comme *Scarface* de Brian de Palma ou la saga du *Parrain* de Francis Ford Coppola. L'attrait de ce jeu réside dans la liberté d'action quasi totale du joueur. Son avatar peut conduire divers véhicules, renverser des passants, assassiner ses voisins... En règle générale, dans ce jeu, on doit remplir des missions extrêmes : meurtres, chantage, vol, évasion, élimination d'ennemi, bombardement ou encore occupation d'un territoire comme l'Afghanistan. J'ai choisi d'aller contre la nature programmée de mes avatars pour parcourir ces jeux, non à la manière d'un joueur mais comme un photographe. Les photos que je prends sont celles des paysages inexplorés du jeu;

Des lieux en marge de l'action.

C'est-à-dire ? N'étant pas un spécialiste de ces jeux, j'ai du mal à visualiser ces lieux virtuels en marge...

L'espace du jeu est délimité par les paysages et les architectures. Certains espaces servent à l'action du jeu, d'autres font office, dans le scénario, de délimitation. Ce sont ces espaces qui m'intéressent. Les images que je ramène sont troubles, elles semblent simultanément plausibles et artificielles. Elles se posent précisément sur la ligne de rencontre du vrai et du faux, du réel et du virtuel. De plus, j'aime jouer des mélanges de genre, l'esthétique de mes photos renvoie tour à tour à la peinture, l'estampe, le cinéma, la photographie classique.

Comment réalises-tu concrètement ces prises de vue ? Tout se passe-t-il sur l'ordinateur ou as-tu encore recours à un appareil photo ?

J'utilise un appareil photo, mais celui-ci est virtuel ! Parmi tous les gadgets qui sont à la disposition de mon avatar (poing américain, mitraillette...), il y a un appareil photo. Il peut être utile lors de certaines missions, par exemple, pour faire chanter un homme politique aux mœurs légères (rires...). J'ai conservé cet appareil photo et je me sers de lui pour réaliser mes images. Il fonctionne comme un vrai boîtier avec un zoom, une lunette de cadrage... Très concrètement, je réalise mes photographies au fil de mes promenades dans le jeu.



Lorsqu'un endroit me plaît, pour son architecture, son atmosphère ou autre, je sors mon appareil, je teste des points de vue, des cadrages et je réalise ma photo. En somme, comme tous les photographes !

Il y a donc des "instants décisifs" même dans le monde virtuel du jeu vidéo ?

Tout à fait ! Mes images sont réalisées parfois très vite, sur le vif, d'autres fois je suis obligé de les refaire plusieurs fois. Je rajoute parfois des "cheat codes" pour modifier le climat, ajouter de la brume, de la pluie, des tempêtes de sables... Et j'attends la bonne lumière.

Qu'est-ce qu'un "cheat code" ?

C'est un ensemble de codes de triche, que les joueurs peuvent se procurer pour faciliter leur évolution dans le jeu. Par exemple, ces codes servent à devenir invincible, à passer à travers les murs, à obtenir toutes les armes possibles du jeu, à sauter plus haut... J'utilise ces codes pour réaliser mes photos, par exemple pour déclencher une pluie.

Et ensuite comment récupères-tu tes fichiers ? Comme des photos "normales", ce sont des Jpeg ?

Lorsque je prends une photo avec l'appareil virtuel, l'image

est enregistrée sur le disque dur de mon ordinateur en Jpeg.

La notion de "réel" et de "réel réinterprété" est-elle importante pour toi ?

Ces notions sont primordiales dans mon travail. Les univers virtuels sont riches et variés. Il n'y est pas forcément question de réalité, le virtuel ouvre souvent à des mondes de science-fiction.

Les univers que j'explore sont tous en lien avec la réalité, ils sont, soit des copies d'espaces réels, soit des lieux qui s'inspirent fortement, comme San Andreas, d'espaces du réel. Ce qui m'intéresse, c'est de me placer dans cet espace tenu entre réalité et imitation. Les univers virtuels que j'explore sont des espaces de perfection parce qu'entièrement maîtrisés : la nature, par exemple, y est belle, forte autant que propre et ordonnée. C'est cette maîtrise qui remonte à travers mes images et fait naître chez le spectateur le doute quant à la vraisemblance de leur origine.

Comment envisages-tu tes tirages, quel format, quel support, quelle destination ?

Les images de cette série ont un format et une présentation toujours identiques.

Cette présentation unique est très importante. Les tirages sont toujours de 20x20 cm, présentés sous passe-partout.

Cet encadrement ressemble aux encadrements du XIX^e siècle. Cette présentation me permet de placer mes images dans une sorte de tradition de la photographie. Cela me permet aussi d'ajouter du trouble dans leur lecture, si la présentation est traditionnelle, l'esthétique, elle, oscille entre différents genres et la prise de vue est très contemporaine. Ce mélange des genres ajoute encore aux difficultés de déterminer d'un regard l'origine de mes photos.

As-tu un autre "métier" ou vis-tu de tes œuvres ?

J'aimerais vivre de mes photographies mais ce n'est pas encore le cas, même si cela va de mieux en mieux. Je travaille en parallèle comme professeur de PAO en BTS arts appliqués.

Te considères-tu comme un "artiste utilisant la photographie", comme un "photographe", comme un "plasticien" ? Bref quand on te demande quelle est ton activité, que réponds-tu ?

Je me considère et me présente comme un photographe plasticien. J'aurais pu être un "artiste utilisant la photographie", mais il se trouve que je me sens plus à l'aise avec le temps dans l'univers de la photographie.

Quels sont tes projets, tes prochaines séries ? Vas-tu rester dans cet univers parallèle ?

Je continue toujours ma série Vice City. L'univers de San Andreas est si vaste que, six ans après ma première photographie dans cet univers, je continue d'y découvrir de nouveaux espaces. Dernièrement ce fut des motels et des puits de pétroles au milieu du désert. J'ai d'autres séries en paral-

lèle. Certaines sont terminées, d'autres sont en cours, toutes réalisées dans des jeux vidéos. Pour le moment, je n'ai aucun projet en dehors des univers virtuels.

Poser la question "où s'arrête la photographie ?" et où commencent les autres pratiques adjacentes a-t-il un sens pour toi ?

Pas vraiment, je n'ai pas l'impression, en ce qui me concerne, que mon travail est adjacent à la photographie. Mon travail est un travail de photographe. L'origine de mes photographies est moins conventionnelle, moins traditionnelle, mais mes gestes et mes intentions sont ceux d'un photographe. Dans un sens, mon travail est parfois plus proche encore du photo-reportage.

Propos recueillis par JCB

Pour en savoir plus :
www.thibaultbrunet.fr