

THIBAUT BRUNET

Call of duty : Modern warfare est le nom d'un jeu vidéo que Thibault Brunet a pratiqué en gamer assidu. Un appareil photo donné à son avatar dans le cadre d'une mission de combat en Afghanistan lui fait finalement lâcher snipers et mitraillettes pour entamer une libre exploration de l'espace du jeu, dont ses images témoignent. S'éloignant des impératifs de l'action, il fait errer son avatar parmi d'autres soldats désœuvrés dont il livre des portraits troublants de réalisme (série « First-Person Shooter »). Un premier pas de côté pour retrouver l'homme sous l'uniforme, une dérive à proprement parler, que l'artiste radicalise avec « Vice City ».

Cette série de paysages désertés (périphéries de villes, zones industrielles, panoramas naturels) révèle des toiles de fond si crédibles et léchées qu'elles passent souvent inaperçues pour les joueurs hyperactifs. Des sites fantomatiques sur lesquels il se plaît parfois à déchaîner des tempêtes de sable au moyen d'un kit graphique mis à la disposition des joueurs. Via son avatar, l'artiste décèle cette « beauté de circonstance » dont parlait Charles Baudelaire dans *Le Peintre de la vie moderne*. L'image pauvre garde parfois les contours crénelés d'une résolution basse. Et, comme un premier de cordée relié à la terre ferme, Thibaut Brunet ancre son périple virtuel « in real life », en immatriculant ses images d'après le jour et l'heure de leur réalisation. D'une pratique des jeux vidéo dont les détracteurs critiquent le caractère chronophage, il nous livre la toute autre expérience d'un temps suspendu, dégagé, ouvert à la contemplation.

PAR **MARGUERITE PILVEN.**

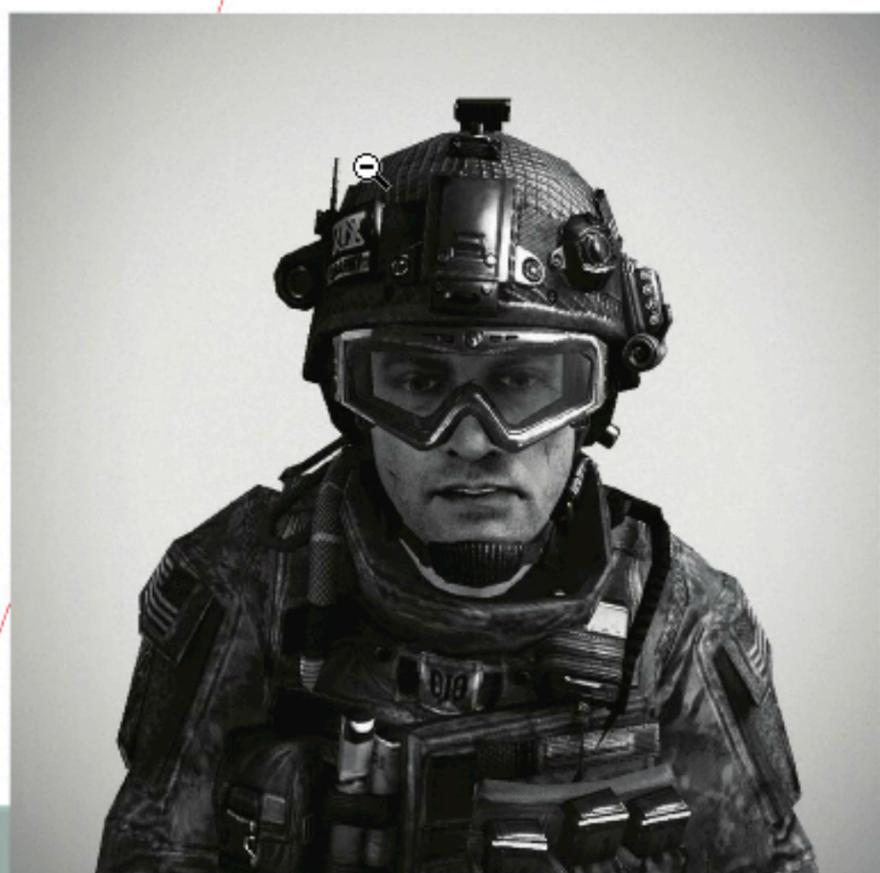
Thibault Brunet, né en 1982, à Montélimar.
www.thibaultbrunet.fr

_1
Pvt Casey, série « First-Person Shooter ».

Tirage pigmentaire sur papier.

_2
29-09-2010 16 h 33, série « Vice City », 2010.

Tirage pigmentaire sur papier.



_1



_2