

THIBAUT BRUNET VICE CITY

Entièrement réalisées à l'intérieur de jeux vidéo, les photographies de Thibault Brunet explorent des paysages et mettent en scène des personnages virtuels dans des situations purement imaginaires. Un réalisme confondant se dégage pourtant de ces images qui simulent la photographie de portraits (série *First Person Shooter*), le reportage de guerre (série *Landscape*), les vues urbaines ou d'architecture. Faux-semblants d'humanité et simulacres existentiels fournissent les ressorts narratifs de ces images. Embarqué dans un monde reconstitué, l'œil est à la fois désorienté et fasciné. Thibault Brunet parvient ainsi

à développer une forme singulière de dépaysement. Sa série *Vice City* s'inscrit en contradiction avec l'univers excitant du jeu vidéo puisqu'elle s'attache aux seuls décors, invitant à leur contemplation. Observateur solitaire de ces toiles de fond ignorées des joueurs, trop occupés par leurs avatars, Thibault Brunet réalise un singulier carnet de voyage, livrant des tableaux impressionnistes de ces zones de non-jeu. Le rendu pictural des images évoque l'aquarelle ou l'estampe japonaise. Et le traitement de la lumière ainsi que le choix des sujets ne sont pas sans rappeler le travail d'Edward Hopper.



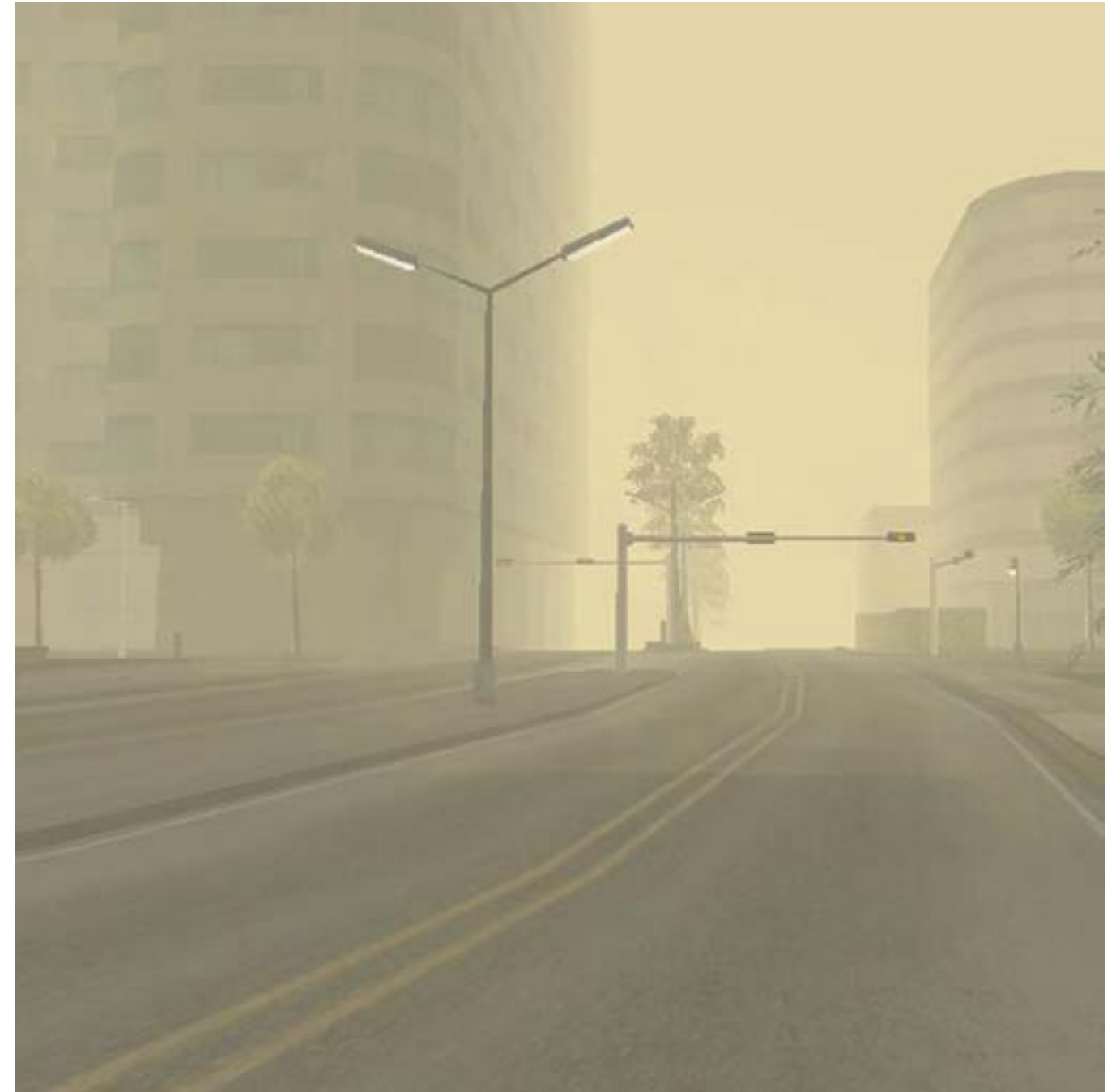
Dans le cadre du Mois européen de la photo 2012, Vice City est également exposé au Computer Spiele Museum de Berlin et au Musa de Vienne.

Commissariat : Valérie Cazin, avec la collaboration de Nathalie Herschdorfer

Thibault Brunet, 10-12-2011 19:00
© THIBAUT BRUNET



Thibault Brunet, 07-05-2012 13:24
© THIBAUT BRUNET



Thibault Brunet, 29-08-2010 20:39
© THIBAUT BRUNET