

Raconter Inspirer Révéler

Photographie contemporaine

n°50

fis eye

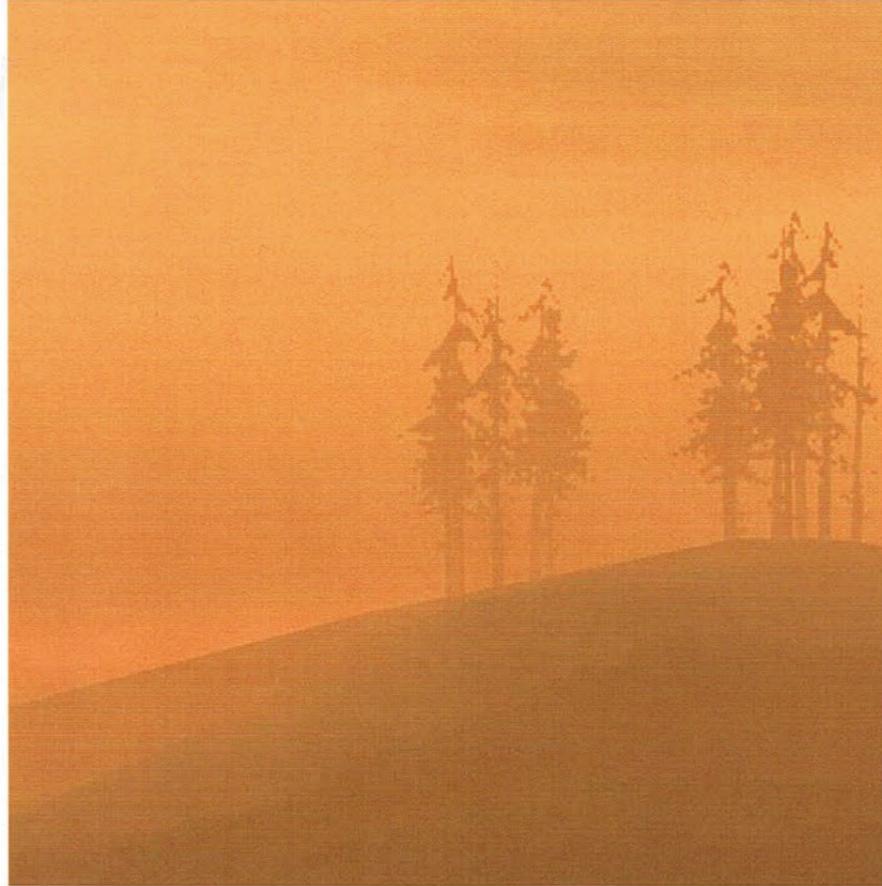


Instinct

Le buzz Les photographes sont dans le *game*

Ces derniers mois, de nombreux auteurs se sont emparés des jeux vidéo, accumulant les clichés de paysages ou d'improbables avatars, fascinés par ce qui se trouve en marge de l'action. *Press start.*

Texte : Maxime Delcourt



Thibault Brunet, GTA, 11 octobre 2007, 11h22.

C'est désormais une certitude : on peut aimer un jeu avec ses imperfections en tournant le dos à l'histoire ou en arpentant les décors toujours plus réalistes. Ces dernières années, on a ainsi vu émerger une génération de photographes particulièrement intéressée par la beauté de ces mondes numériques, tantôt futuristes et apocalyptiques, tantôt peuplés d'animaux sauvages ou dépourvus de présence humaine. Ainsi du photographe virtuel Alan Butler (@downandoutinlossantos) qui documente depuis 2016 la pauvreté des rues de Los Santos, ville fictive américaine de GTA. Ainsi de Sindy (@mesopotamian_meow) qui rend compte à travers ses photographies de la variété des conditions météorologiques dans *Red Dead Redemption II*. Ainsi également de Thibault Brunet (@brunetthibault) qui, depuis 2007, s'intéresse à GTA dans l'idée de « documenter ce monde en marge de l'action, de créer des images ambiguës, sans que l'on sache si l'on est dans le monde réel ou non. À travers ma série *Vice City*, l'objectif est de ramener quelque chose d'une expérience vidéoludique. »

Une image qui se démarque

Depuis la fin des années 2000, ce nouveau genre photographique, encore méconnu à l'époque, a rencontré un intérêt croissant. Parce que les jeux vidéo sont aujourd'hui partout (dans l'art contemporain, dans nos smartphones, au cinéma), et parce que les studios ont eu la bonne idée de surfer sur l'engouement en développant un « mode photo », désormais présent dans de nombreux jeux : *The Last of Us 2*, *God of War* ou encore *Ghost of Tsushima*. Petri Levälähti (@berduuu), screenshot capture artist pour le studio DICE, l'une des filiales d'Electronic Arts, confirme cette tendance : « Les modes photo sont faciles à utiliser, et les jeux sont magnifiques. Malgré tout, un tri s'impose : à l'image de ce qu'il se passe dans la photographie de la vie réelle, 99 % des clichés issus des jeux vidéo ne valent pas la peine d'être regardés une seconde fois. Il faut de la patience, des compétences et des connaissances techniques pour capturer une image qui se démarque. »

Il faut dire que les possibilités sont infinies quand il est possible de se balader des heures dans des mondes ouverts. ooo

« Le danger, ce serait de parler de photographes de jeux vidéo. Ce qui n'existe pas. Il y a simplement des photographes qui s'emparent du sujet et proposent une nouvelle représentation de cet univers-là. » Thibault Brunet

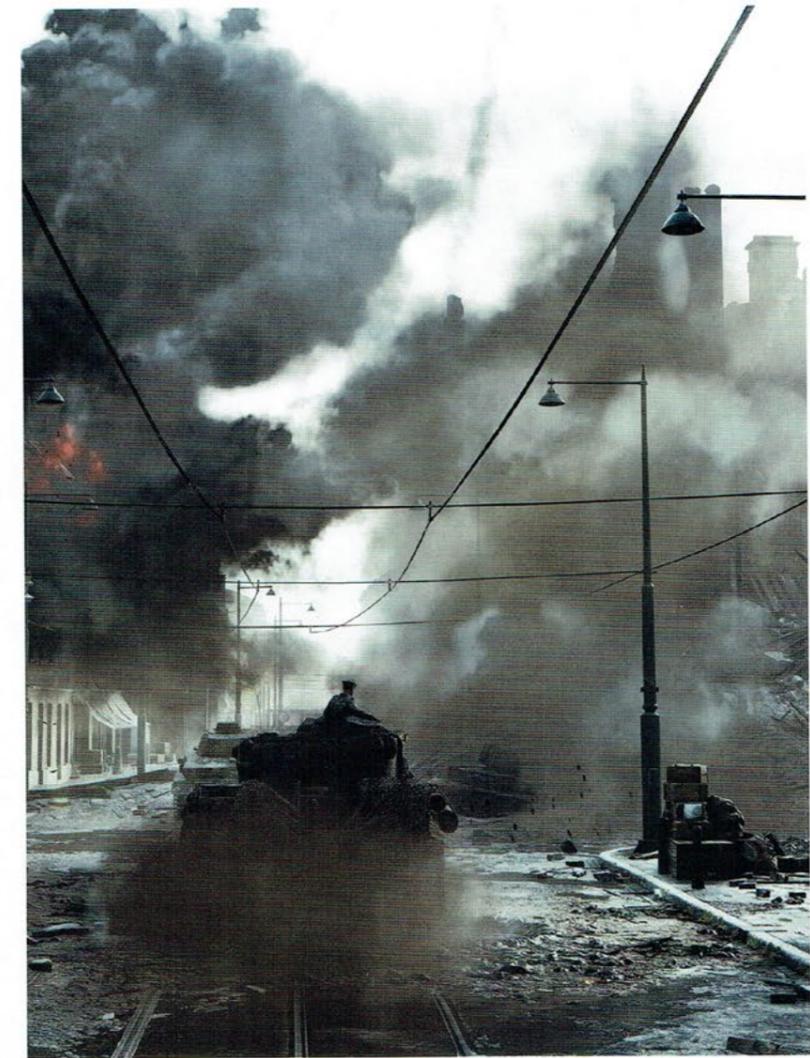
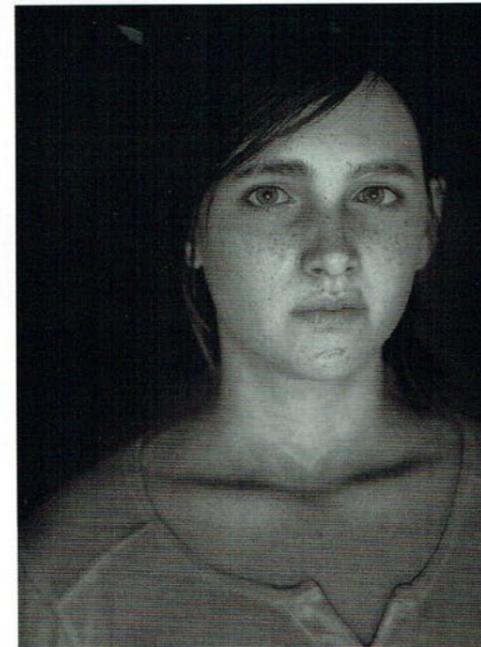
VISITER

Minecraft Explorer
Janvier 2022
Jeu de Paume
1, place de la Concorde, à Paris (1^{er})
Et sur Twitch
www.twitch.tv/collectifconscience



Thibault Brunet, *Minecraft Explorer*, 2021.

Petri Levälähti, *The Last Of Us 2*, 2021.



Petri Levälähti, *Battlefield*, 2021.

d'interagir avec l'environnement, d'immortaliser des objets inaccessibles *in real life*, de capter des lumières presque naturelles. À travers *Cyberpunk 2077*, par exemple, Petri Levälähti dit pouvoir photographier des scènes ou des émotions qui traduisent une certaine forme d'humanité : un bâtiment délavé, une carcasse de voiture, le reflet d'une fenêtre,

etc. Ce qui n'empêche pas Thibault Brunet d'émettre une réserve : « Le danger, ce serait de parler de photographes de jeux vidéo. Ce qui n'existe pas. Il y a simplement des photographes qui s'emparent du sujet et proposent une nouvelle représentation de cet univers-là. »

Sur sa lancée, le Français dit d'ailleurs avoir arrêté de photographier dans les jeux vidéo depuis que les éditeurs ont inventé un mode permettant à quiconque de s'y essayer. « Faire un selfie dans GTA ou Spiderman ne m'intéresse pas, même si je comprends l'idée des développeurs. Ils savent que toutes ces photographies sont potentiellement partageables à l'infini à l'heure des réseaux sociaux. C'est une publicité inespérée. » Toujours en quête d'innovation, Thibault Brunet a poussé le processus encore plus loin avec *Minecraft Explorer*, une mission d'exploration scientifique virtuelle, composée de chercheurs (CNRS, IGN, INRA), de médiateurs, d'une illustratrice, d'une autrice et d'un photographe. « L'idée est de sonder les potentialités d'un univers en constante évolution en construisant un village de 1500 personnes, en invitant un botaniste à créer une grande serre, ou en curatant une exposition rassemblant différents clichés issus du jeu. » Celle-ci, dans une sorte de mise en abyme, se déroule dans une exposition virtuelle du Jeu de Paume, *Minecraft Explorer*, et sera visible sur Twitch, et en public, au sein de l'auditorium du musée parisien en janvier 2022. À croire que Petri Levälähti dit vrai : « La tendance est réelle. » X