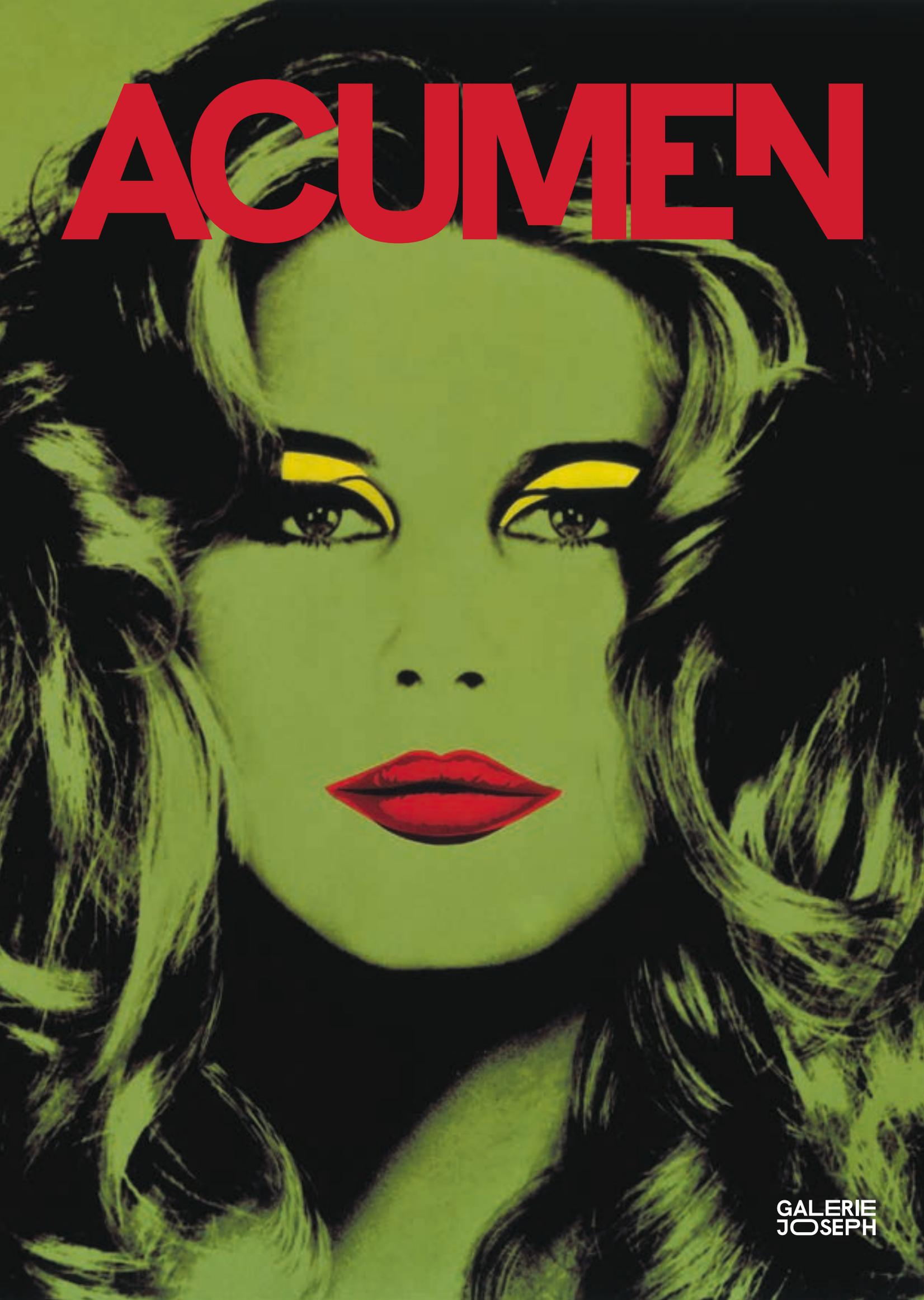


ACUMEN



GALERIE
JOSEPH

FRANCE - PARIS

THIBAUT BRUNET

TYPOLOGIE DU VIRTUEL

Études de paysages et de portraits réalisés à l'intérieur de jeux vidéo, paysages de ruines collectés sur internet, amalgamés et reconstitués en photogrammétrie¹, numérisation 3D de falaises, images virtuelles... Thibault Brunet (né en 1982) aime à brouiller les frontières entre le dessin, la peinture, la sculpture et la photographie.

Maître de « la dilution du réel dans le virtuel et de la photographie dans l'image de synthèse »², l'artiste invité au Festival Hors Pistes du Centre Pompidou l'hiver dernier revient à la Galerie Binome avec ses portraits de nuages modélisés en 3D et une drôle de collection de stations essence prélevées sur Google Earth.

Intitulée *Typologie du virtuel*, cette série amorcée en 2004 procède d'un vaste programme de détournement d'images modélisées composant l'inépuisable paysage de Google Earth. « Redessinées » numériquement et décontextualisées par l'usage d'un fond vide et neutre, ces images de stations-service flottant dans un non-espace fonctionnent comme autant de motifs symboliques pouvant évoquer notre monde consumériste en perdition. Motifs récurrents de la peinture, de la photographie et du cinéma du XX^e siècle, elles renvoient aussi à tout un pan de l'histoire de l'art. En effet, Thibault Brunet aime à s'infiltrer... notamment dans les jeux vidéo (voir sa série *Minecraft Explorer* lancée en 2021 en partenariat avec des scientifiques) ou des jeux de réalité virtuelle (*Boîte noire*, 2018).

Réalisée à partir des vidéos proposées par le site YouTube puis modélisées en 3D, cette série montre les « squelettes mortifères de béton et de gravats »³ de Damas ou d'Alep, semblables à des maquettes virtuelles déliquescents ou des décors de jeux vidéo. Troublants paysages de ruines aussi réelles qu'inconsistantes...

« Thibault Brunet pénètre un monde où le truchement du vrai, du faux et du vraisemblable paraît poreux. [...] La déréalisation et la fiction s'invitent dans le document. Les ruines sont atemporelles et en tout point déshumanisées, elles nous mettent au défi de distinguer ce qui est réel et ce qui est fabriqué. [...] La "boîte noire" du logiciel code le réel en données chiffrées et agence les ruines [...] sous la forme d'un monde-maquette, à mi-chemin entre le jeu vidéo et la restitution muséographique »³, lit-on sur son site à propos de cette captivante et émouvante série.



© Thibault Brunet, M57-C27, série 3600 secondes de lumière, 2022
Tirage jet d'encre sur papier Epson ultra smooth, contrecollage sur Dibond, encadrement, verre antireflet
Pièce unique, 100 x 100 cm



© Thibault Brunet, M16-C13, série 3600 secondes de lumière, 2023
Tirage jet d'encre sur papier Epson ultra smooth, contrecollage sur Dibond, encadrement, verre antireflet
Pièce unique, 100 x 100 cm



UNE « ESTHÉTIQUE ALGORITHMIQUE »

Cultivant ce prisme du gamer, Thibault Brunet développe une « esthétique algorithmique » à nulle autre pareille. Dans 3600 secondes de lumière, une série entamée en 2022, il « capture la beauté éphémère des nuages en utilisant un espace virtuel créé dans un jeu vidéo » : sur un serveur ordinairement destiné aux game designers, il a fait l'acquisition de modèles en trois dimensions de nuages avant de les mettre en scène au sein d'un moteur de jeu pour en capturer les métamorphoses chromatiques sous l'effet d'un cycle de lever et de coucher de soleil virtuel... Brouillant la frontière entre peinture et photographie, ces improbables cumulus tridimensionnels flottant sur des fonds monochromes renvoient, là encore, à tout un substrat iconographique allant des cieus médiévaux à l'art numérique en passant par Le Corrège, Jacob van Ruisdael, John Constable, Boudin ou Magritte. C'est donc dans cette lignée, mais sans pinceau et sans prise de vue optique, que Thibault Brunet poursuit son exploration des « formes surgies de notre monde dématérialisé »⁴ à travers de nouveaux espaces virtuels. Autant de « (non)-lieux où faire émerger des images paradoxales, à la fois précises et nimbées de mystère ». Avec la collection de nuages, « à la fois simulacres et artefacts » de Thibault Brunet, « l'obsession contemporaine de l'enregistrement total(itaire) du monde, de l'omniscience, est transformée en un geste poétique aussi dérisoire que magnifique. »⁴

¹ La photogrammétrie est une technique de mesure qui consiste à déterminer la forme, les dimensions et la situation d'un objet dans l'espace à partir de plusieurs prises de vues photographiques de l'objet.
² Étienne Hatt, texte de l'exposition Répercussions, 2015
³ Citations de l'artiste (thibaultbrunet.fr)
⁴ Sonia Voss, commissaire de l'exposition

STÉPHANIE DULOUT



« ENCORE UN PEU »
GALERIE BINOME
19, RUE CHARLEMAGNE, PARIS 4^E
DU 5 OCTOBRE AU 25 NOVEMBRE 2023
GALERIEBINOME.COM

THIBAUT BRUNET, SOLO SHOW
OFFSCREEN, GRAND GARAGE HAUSSMANN
43-44, RUE DE LABORDE, PARIS 8^E
DU 18 AU 22 OCTOBRE 2023
OFFSCREENPARIS.COM
THIBAUTBRUNET.FR

