



Vice City 04/01/2012 20:00 | 2012

Vice City

Texte : Amelie Adamo

La série Vice City, révèle les liens qu'entretient le travail photographique de Thibault Brunet avec la création numérique. C'est en méta-wanderer que l'artiste voyage dans l'univers du jeu vidéo. Se soustrayant au statut ludique et hyperactif du gamer, il laisse flâner son avatar pour s'appropriier le monde virtuel et saisir, en vagabond moderne, des instants de beauté. Beauté d'une poésie urbaine, aux contrées désertiques, qui invite le regard à la contemplation.

Questionnant l'entre deux et l'ambiguïté, Thibault Brunet crée des images hybrides, entre artifice et réel, caractère photographique et tradition picturale. L'artiste renverse ainsi la nature et la fonction du jeu vidéo en réinscrivant ce médium populaire dans une épaisseur artistique et historique. Une manière pertinente de questionner une voie insolite, encore peu explorée dans la création contemporaine : celle des enjeux esthétiques du jeu vidéo, détourné et métamorphosé en œuvre d'art.

Explorant dans le jeu « Grand Theft Auto les possibles de l'open world, l'artiste mène librement son avatar, sans limite d'action. Choissant pour « arme » l'appareil photo, il interprète le monde virtuel à travers l'objectif de sa caméra. Revendiquant le statut de photographe, Thibault Brunet choisit son motif dans les toiles de fond : rues, immeubles, zones industrielles, paysages, chantiers. Autant d'images dont il détermine le cadrage, le point de vue mais aussi la lumière ou l'atmosphère, par un réel processus de méta-morphose. Détournant le caractère scénarisé et programmé du virtuel, l'artiste réinscrit une incarnation en se plaçant comme observateur : en témoin libre de choisir selon l'angle de son propre regard.



Rendez-vous 13- I-AC | photo : © Blaise Adilon Lille mai 2013





Vice City 12/10/2007 22:14 | 2012



Vice City 29/08/2010 21:29 | 2012