

POU  
VEZ  
VOUS  
NOUS  
PAR  
LER

**THIBAUT  
BRUNET**

M T  
B A  
L A



**THIBAUT BRUNET**

Interview par Joël Vacheron

**M 7 MUSÉE DES  
B BEAUX-ARTS  
L A LE LOCLE**

## POUVEZ-VOUS NOUS PARLER UN PEU DE VOS DÉBUTS DANS LA PHOTOGRAPHIE ?

2

J'ai terminé mes études à l'Ecole supérieure des beaux-arts de Nîmes en 2008. A cette époque, j'avais déjà commencé à faire des photographies à l'intérieur de jeux vidéo, en particulier dans *Grand Theft Auto*. Par conséquent, je n'ai jamais été un « photographe » au sens traditionnel du terme. En revanche, les résultats de mon travail sont toujours visibles sous la forme de photographies, imprimées et encadrées de manière traditionnelle. Au début, j'utilisais même des passe-partout ou des formats qui accentuaient un peu plus cet effet photographique, alors que mes images étaient, en quelque sorte, de simples captures d'écran. J'ai continué sur cette lancée à travers une série de portraits de soldats, intitulée *First Person Shooter* (2011) et de paysages photographiés dans le jeu *Call of Duty*. Par la suite, je me suis interrogé sur le développement des zones périurbaines françaises à partir des modélisations de HLM présentes sur une plateforme comme Google Earth. C'est ainsi que j'ai travaillé à la création d'une *Typologie du Virtuel* (2014). Je me suis passablement inspiré de certains dessins d'architectes qui, en dessinant en blanc sur des papiers clairs, représentaient les contours des bâtiments uniquement par leur lumière. Avec la série présentée au MBAL, intitulée *Territoires Circonscrits* (2016), je continue à m'intéresser à l'environnement construit et aux paysages, mais j'ai un peu changé de méthode. Désormais, je me rends directement dans l'espace physique pour produire des environnements numériques à l'aide d'un scanner 3D. Cette technique me permet de faire des relevés extrêmement précis que je retravaille ensuite en postproduction pour réaliser des vidéos et des photographies.



Pvt Golden, série *First Person Shooter*, 2011

## **QU'EST-CE QUI VOUS A MOTIVÉ A PRENDRE DES PHOTOGRAPHIES A L'INTÉRIEUR DE JEUX VIDÉO ?**

Cela a commencé un peu par hasard, il y a une dizaine d'années. C'était avant Facebook et les réseaux sociaux et à cette époque il n'y avait pas vraiment d'intérêt à prendre des photographies lorsqu'on jouait à un jeu vidéo. Il n'y avait par conséquent pas encore de fonctionnalités spécifiquement destinées à échanger des informations entre joueurs comme c'est le cas aujourd'hui. J'avais alors remarqué qu'une des missions de *Grand Theft Auto* consistait à faire chanter un homme politique en prenant des photographies de lui en compagnie de prostituées. Parmi la panoplie d'outils et d'armes mises à la disposition des joueurs, il y avait donc un appareil photo. Il se trouve que les photographies prises à l'aide de cet appareil étaient directement sauvegardées sur le disque dur. C'est donc comme ça que j'ai commencé à prendre des photographies et débuté la série *Vice City* (2007-2012). J'étais totalement fasciné par le fait de pouvoir ramener des images de ce type prises lors d'escapades dans des univers virtuels. A cette époque, je travaillais dans un musée et je recherchais dans le jeu des ambiances qui me rappelaient la peinture romantique. Par la suite, j'ai appris à agir sur le programme afin de changer des paramètres, tels que l'heure ou la luminosité, mais mon outil de base restait ce simple appareil photo mis à la disposition de tous les joueurs.

## **AVEZ-VOUS EU D'EMBLÉE DES THÈMES DE PRÉDILECTION DANS VOS PHOTOGRAPHIES ?**

Au début, je prenais surtout des photographies d'événements spectaculaires ou de scènes d'action, mais j'ai progressivement commencé à me balader dans le jeu

4

5

pour regarder ce qui se passait dans les alentours, exactement comme le ferait un photographe. Cela a totalement modifié ma compréhension de ces environnements. Les jeux vidéo disposent de leur propre temporalité, 24 heures passent en 24 minutes, et j'ai appris à choisir mes angles de vue en fonction de la position du soleil ou à patienter pour avoir la bonne luminosité. D'une certaine manière, cela va à l'encontre de la logique d'un jeu vidéo car lorsque l'on n'avance pas dans l'action, le temps semble en quelque sorte figé. J'avais un peu l'impression d'être un personnage dans le film *Un jour sans fin*, comme si le même jour se répétait continuellement. Il y avait quelque chose de très méditatif et il m'arrive encore d'y retourner pour me replonger dans ces ambiances qui semblent un peu hors du temps.

## **EST-CE QUE VOUS AVIEZ DES RÉFÉRENCES PARTICULIÈRES OU DES INFLUENCES POUR VOUS ORIENTER DANS CES UNIVERS OU POUR GUIDER VOS PRISES DE VUES ?**

D'autres artistes avaient déjà travaillé dans cette direction et je regardais surtout ce qui avait été fait avant moi. Il me semblait qu'il manquait souvent quelque chose et que j'arrivais au bon moment, car l'outil était devenu suffisamment performant pour me permettre d'obtenir des résultats troublants, sans pour autant être trop parfaits. Aujourd'hui, je trouve les images produites à partir de jeux vidéo trop brillantes, trop léchées. De manière générale, je ne connais pas beaucoup de personnes qui font ce type d'exploration et il y a suffisamment d'opportunités pour que chacun puisse développer sa propre esthétique. À vrai dire, quand j'ai commencé à travailler sur *Vice City*, je désirais faire quelque chose qui se situe quelque part entre la peinture, en particulier les traditions flamandes et romantiques, et les atmosphères étranges de la série *X-Files*.



## 7 **COMMENT FAITES-VOUS POUR INSUFFLER UNE IDÉE DE TEMPORALITÉ ET DE SPATIALITÉ DANS VOS SÉRIES?**

Même si mes images ne s'apparentent a priori pas à l'idée qu'on se fait généralement de l'instant décisif en photographie, cela n'empêche pas qu'elles représentent toujours un lieu et un moment précis. Par exemple, dans la série *Vice City*, la date et l'heure de la prise de vue sont indiquées dans le titre des images. Dans *Typologie du Virtuel*, les bâtiments photographiés ont été modélisés par des internautes. Il y a une application sur Google Earth qui permet aux usagers de rajouter eux-mêmes des bâtiments sur la plateforme à l'aide d'outils très simples. Dans ce projet, j'ai téléchargé ces bâtiments et je les ai intégrés sur des fonds de la même couleur que la façade. D'une certaine manière, je simule une atmosphère en plongeant le bâtiment dans une sorte de brouillard. Comme s'il se perdait dans sa propre matière et se révélait à travers son ombre portée. Dans un second temps, je regardais la date et l'heure à laquelle l'internaute anonyme avait transmis la modélisation du bâtiment afin de placer précisément le soleil à l'endroit où il se trouvait au moment de la création de la modélisation. Ainsi, cette série n'a rien d'arbitraire, à part l'angle choisi pour la prise de vue. A certains égards, on peut dire que cette situation implique tout de même une forme d'instant décisif.

## **A QUOI RATTACHEZ-VOUS LA NOTION DE VIRTUALITÉ DANS VOTRE PROJET *TYPLOGIE DU VIRTUEL*?**

Il s'agit de bâtiments qui existent réellement dans l'espace physique, mais les modélisations peuvent être faites par n'importe qui. Elles présentent donc beaucoup d'inexactitudes et de choix subjectifs. Par souci d'efficacité, certains utilisateurs ont utilisé des modéli-

sations déjà existantes, en n'y apportant que quelques petites modifications. A travers mes recherches sur le périurbain avec Google Earth, je me suis aperçu que certaines modélisations de bâtiments à Calais ou à Dunkerque étaient en réalité des bâtiments qui existent à La Défense. Dans d'autres cas, certains bâtiments n'étaient représentés qu'à partir du 5<sup>e</sup> étage parce que les étages inférieurs étaient trop difficiles à représenter à cause des arbres ou d'autres éléments architecturaux plus complexes. Au cours de ce projet, j'observais avec beaucoup de curiosité les incohérences et les formes de décalages qui existent entre la réalité des bâtiments et leurs modélisations. En termes de rendu, cette action participative n'est jamais parfaite et l'esthétique accidentelle qui en découle permet plein de découvertes intéressantes. Cela occasionne une typologie inexacte et, selon moi, c'est à ce niveau-là que se situe le virtuel. A l'heure actuelle, il n'est plus possible de faire un travail de ce type, car l'ensemble des bâtiments visibles sur la plateforme ont été corrigés par Google et la plupart des bâtiments construits selon des normes aléatoires ont disparu. D'une certaine manière, on a un peu perdu la poésie qui pouvait être rattachée à ce type d'environnements construits collectivement.

**POUVEZ-VOUS PRÉSENTER *TERRITOIRES CIRCONSCRITS*, LA SÉRIE QUI EST A L'ORIGINE DES TRAVAUX QUE VOUS PRÉSENTEZ DANS LE CADRE DE VOTRE EXPOSITION AU MBAL ?**

*Territoires Circonscripts* prolonge cette réflexion sur le virtuel, mais cette série est en quelque sorte l'exact opposé de la démarche adoptée dans mes projets précédents, en particulier *Vice City*. En effet, ce projet me pousse à aller sur place afin de produire des séquences à l'aide d'un scanner 3D. La sensation que cela provoque

8

9

renvoie directement aux films de science-fiction, en particulier *Matrix*, quand l'action s'arrête et que les protagonistes se baladent dans cet environnement figé. L'intérêt de ce dispositif tient au fait qu'il me permet de produire des images très précises dans lesquelles je peux également me déplacer. C'est en quelque sorte comme si le temps était figé et que je pouvais me déplacer dans un environnement dans lequel je peux produire mes images.

**LA CRÉATION DE TELLES IMAGES IMPLIQUE-T-ELLE DES COMPÉTENCES PARTICULIÈRES ?**

Le scanner est un prêt de la firme Leica et, même si ce n'est pas très compliqué, il faut tout de même une brève formation pour comprendre son fonctionnement. En règle générale, ces scanners 3D sont utilisés pour les mesures de données topographiques ou pour modéliser précisément des lieux dans le cadre d'enquêtes, aussi bien en géologie qu'en criminologie. Le scanner fonctionne en deux temps. Dans un premier temps, un laser enregistre par balayage tout ce qui se trouve aux alentours. Le paysage et les éléments qui s'y trouvent sont convertis en une collection de points dans l'espace. En fonction du niveau de résolution recherché, cette procédure prend entre 3 et 6 minutes. Ensuite, au moment du transfert des données sur l'ordinateur, une couleur est attribuée à chaque point en fonction des données récoltées. Comme la procédure de prise de vue prend presque 30 minutes, il se passe beaucoup de choses qui troublent l'évidence de la scène photographiée. Par exemple, les forêts offrent souvent des résultats étonnants. Comme les feuilles et les branches bougent continuellement, il arrive parfois que l'on retrouve la couleur du ciel sur la cime des arbres.

## **QUEL ÉTAIT VOTRE OBJECTIF LORSQUE VOUS AVEZ COMMENCÉ À TRAVAILLER SUR TERRITOIRES CIRCONSCRITS ?**

10

Le dispositif est lourd, il faut mettre le scanner sur un trépied, la procédure est longue et laborieuse, il faut attendre quelques jours pour voir les résultats, etc. On rejoue un peu l'origine de la photographie lorsqu'on fait un travail comme celui-ci. Il y a également toute une partie d'exploration du territoire qui est importante et le choix des scènes est quelquefois un peu secondaire. La machine ne parvient pas à photographier l'eau et j'imaginai que c'était un bon point de départ d'observer sa réaction dans les situations où elle est, pour ainsi dire, aveugle. Mon objectif était de suivre le littoral français. Comme le prêt de la machine était limité à 10 jours, je suis parti de la Belgique jusqu'au sud de la Bretagne. Au début, je souhaitais mettre en évidence des vides, mais les motifs photographiés ne sont finalement pas très importants. Ce qui m'intéresse le plus est que les paysages et les gens deviennent de simples membranes. Ils ne se présentent qu'à travers leurs contours. L'autre particularité est que tous les éléments qui composent l'image se confondent les uns aux autres, comme s'ils étaient intimement interconnectés.

## **POUR QUELLES RAISONS AVEZ-VOUS DÉCIDÉ DE COMPLÉTER CETTE SÉRIE AVEC DES FILMS ?**

Au début, les images étaient tellement mystérieuses et opaques que les séquences filmées ne me servaient qu'à rendre plus évidente l'orientation que je souhaitais donner à mon travail. En particulier, cela me permettait de montrer comment les choses apparaissent sous forme de membrane, comment les gens, les pierres, les bâtiments ne sont en fait que leurs propres contours.

11

Les films mettent en évidence le caractère hyper factice des choses et accentuent les effets anamorphiques de ces images. De manière générale, j'ai toujours aimé tester de nouvelles façons de produire des images. Avant de travailler avec ce scanner 3D professionnel, j'avais commencé à expérimenter sur ce type d'images à l'aide d'une caméra Kinect que j'avais transformée pour pouvoir faire des scans. Mais je ne fais pas vraiment cela de manière consciente, j'explore simplement certaines pistes qui se présentent. Mon propos n'est pas de développer un questionnement sur le médium, je me laisse juste porter par la fascination que j'éprouve pour ces univers.

Interview par Joël Vacheron

L'exposition de Thibault Brunet a reçu l'aide de l'Institut français.

La série de publications « Pouvez-vous nous parler » est soutenue par la Fondation Jan Michalski pour l'écriture et la littérature.

Edition: © Musée des beaux-arts Le Locle, 2018  
Sous la direction de Nathalie Herschdorfer  
Coordination de la série: Charlotte Hillion  
Relecture: Charlotte Hillion, Sara Terrier  
Graphisme: Florence Chèvre  
Imprimé en Suisse par La Buona Stampa  
Images : © Thibault Brunet  
Courtesy Galerie Heinzer Reszler, Lausanne  
Toutes les œuvres sont originellement en couleur  
Texte: Joël Vacheron, 2018  
Tous droits réservés / mbal.ch



Sans titre 12, série *Territoires Circonscrits*, 2016