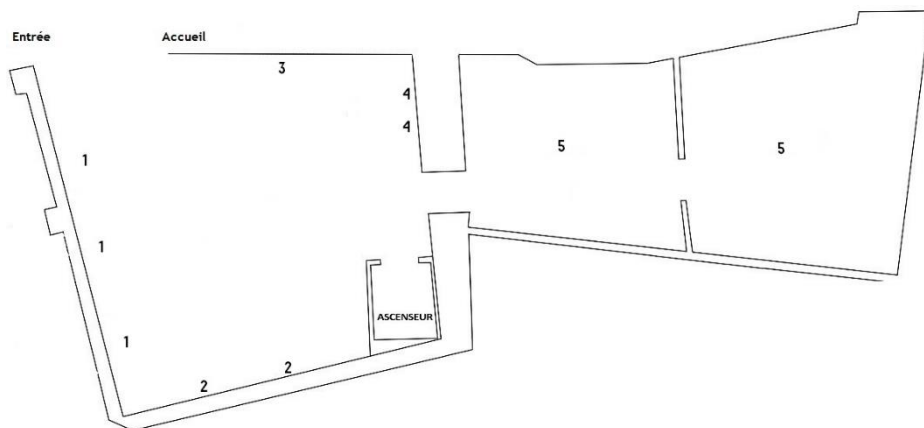


SOLEIL NOIR
THIBAUT BRUNET

JOURNAL DE
L'EXPOSITION

Exposition
du 11 avril au 27 mai 2017

PLAN DES SALLES



TERRITOIRES CIRCONSCRITS. 2016

1. Photographies numériques

Tirages jet d'encre sur papier Fine Art contre-collés sur dibond
100x150 cm

2. Photographies numériques

Tirages jet d'encre sur papier Fine Art contre-collés sur dibond
200x135 cm

TYPOLOGIE DU VIRTUEL. 2016

3. Photographies numériques

Tirages jet d'encre sur papier Fine Art
20x20 cm

4. Photographies numériques

Tirages jet d'encre sur papier Fine Art
50x50 cm

5. TERRITOIRES CIRCONSCRITS - RELIEFS. 2016-2017

Cinq vidéos en loop

Sound-design : François de Montremy

Courtesy de l'artiste et de la Galerie Binôme

Thibault Brunet est photographe, mais ses images ne donnent à voir qu'un monde digital car les clichés sont pris dans des jeux vidéo en ligne, dans Google Earth ou encore, en plein air, avec un scanner 3D. L'artiste crée des séries à la fois factuelles (comment peut-on nier l'existence de la réalité virtuelle et sa place dans notre vie ?) et immatérielles (le digital l'est par définition).

Son travail joue avec les genres et les archétypes de la photographie et se concentre sur la relation avec la virtualité dans une société contemporaine intégralement numérisée. L'objectif de la camera est un œil cybernétique qui capte ce qui nous entoure et ce que nous ne voyons pas : les données du cloud. Ses œuvres sont à la fois un miroir très réaliste du monde contemporain et des images d'une dimension parallèle, fictive et digitale. La réflexion sur les techniques, les modes de consommation et production des images surgit ainsi que les questionnements sur nos traces dans le net, les identités fluides et nos avatars.

Avec un titre aux allures de science-fiction, l'exposition SOLEIL NOIR propose au visiteur une déambulation immersive dans des paysages mesurés qui sont aussi bien les reproductions fidèles des sites photographiés que leur interprétation illusoire.

TYPOLOGIE DU VIRTUEL

Des bâtiments fantômes se dissipent d'un brouillard monochrome. Les petites maisons, les HLM, les entrepôts et les grandes surfaces qui apparaissent de cette fumée colorée ont été trouvés sur Google Earth.

L'artiste parcourt virtuellement la carte de la France, il arpente les périphéries « oubliées » par les informaticiens de Google et où ce sont les habitants qui bâtissent leur propre quartier numérique.

Si il est assez simple de créer un immeuble en 3D avec des logiciels gratuits, ces constructions ne sont pas toutes uniques car la modélisation se fait à partir d'une bibliothèque de matériaux et éléments architecturaux prédéterminés. Les décors que l'on retrouve se ressemblent tous, des fois des édifices presque identiques se trouvent à des kilomètres de distance... L'artiste constitue alors une banque d'images à partir de modélisations 3D faites (et copiées) par les utilisateurs. La création de ces images est le reflet

d'un strict protocole, d'une méthodologie contraignante qui pourtant permet d'obtenir des images légères. Pour toutes les vues de la série, il choisit un site précis et en télécharge la maquette 3D. Une fois le fichier téléchargé, il peut déterminer la date de mise en ligne de l'immeuble choisi, ensuite il récrée une ombre postiche correspondant à ce jour et heure de l'année. Il irradie enfin toute la surface de l'image avec la couleur principale de la façade en question. L'ensemble est une mosaïque à la fois figurative et abstraite, une trace qui émerge d'un fond très connoté et pourtant anonyme. Extraits de leur contexte, placés en quelque sorte hors du temps et de l'espace, ces bâtiments ingrats et insignifiants sont sublimés par le geste de l'artiste.

TERRITOIRES CIRCONSCRITS

Thibault Brunet récrée ici un horizon ténébreux modélisant des paysages naturels ou urbains et transformant ainsi leur présence en une nouvelle entité sans substance, presque surnaturelle. Les images sont sombres, comme si nous faisons face à des vues d'une planète similaire à la nôtre mais éclairée par une étoile noire. Un sentiment de dépaysement et fascination surgit.

Cette nouvelle esthétique gothique n'est que le résultat d'une sage maîtrise des effets visuels d'un Scanner 3D. Cet instrument (qui est d'habitude utilisé pour mesurer les volumes par les urbanistes et architectes) est détourné de son utilisation habituelle pour en faire un outil de création dépourvu de tout but fonctionnel. Dans la composition de l'image, un cercle brun – qui correspond à la place physique où le scanner était posé dans le paysage – est à la fois un trou noir et une source de lumière. Les volumes les plus proches de la caméra sont aussi les plus clairs, alors que les zones d'ombre qui apparaissent si irréalistes sont en effet les endroits que le scanner ne voit pas, ce sont des manques de matière et d'information.

Le regard de l'artiste à travers le scanner permet de saisir ce qui nous entoure autrement. Il sort de l'atelier et prend des vues en plein air. Comme les premiers photographes, il pose son appareil sur trépied et attend que l'image s'imprègne. Ici pas de pellicule, mais des données exploitables, des informations invisibles et éthérées. Le cliché tridimensionnel donne aux surfaces une allure translucide, comme si le monde n'était qu'un voile fin et

non-occultant. On a l'impression de tout voir au-delà des pleins et des solides.

La machine enregistre l'image en deux temps, d'abord les volumes, puis les couleurs. Cette dernière phase est assez longue, cette temporalité n'est pas celle de l'instant bien que les sujets soient figés à un moment précis. C'est ainsi que, dans l'une des photographies, l'artiste capte toute la complexité des éléments en photographiant le vent qui fait vibrer les branches des arbres. Le bleu du ciel se transpose ainsi sur les feuilles en mouvement matérialisant l'improbable : le ciel sur terre.

Aux images fixes se succèdent des clips courts et *noisy*. La perception est ici celle d'internet, l'œil est sollicité constamment, les vues se fractionnent et défilent rapidement. Des fois l'image révèle l'axe sur lequel la camera tourne, une marque de positionnement sur un terrain de tennis, autre part les repères sont effacés. Les paysages ne sont composés que de points et pixels à classer, le processus technique est ici visible. Le son qu'on entend est lui-même enregistré par le scanner durant les prises de vue. Il est ensuite travaillé par un sound designer, François de Montremy.

Prolongation et suite des photos de la même série, ces images nous conduisent dans un paysage cacophonique et numérisé.



THIBAULTBRUNET.FR



INSTAGRAM.COM/BRUNETTHIBAULT

QUELQUES QUESTIONS À L'ARTISTE

GIULIA TURATI : *Dans cette exposition, deux séries sont présentées. L'une, Typologie du virtuel, est créée à partir de données d'images trouvées sur Google Earth, donc d'un environnement 100 % virtuel, créé de toute pièces. Territoires circonscrits, quant à elle, est produite à partir de paysages scannés, ce qui a nécessité que tu sortes analyser et capter des volumes dehors, en plein air. Comment tes recherches ont-elles évolué du terrain 100% virtuel à la numérisation du réel ?*

THIBAUT BRUNET : Le thème global de mon travail est précisément de jouer en permanence sur le distinguo qu'il y a entre prises de vue réelles et ingénierie totalement informatique. Pour moi, il n'y a presque pas de différence entre les images que je numérise en plein air et celles que je crée depuis mon ordinateur. Dans les deux cas, le résultat sera forcément ambigu dans son statut.

Dans la série Typologie du virtuel, ce qui était intéressant c'était de voir ce qui existait, ce que je pouvais trouver de déjà numérisé, notamment dans les logements sociaux et le péri-urbain. Et une fois qu'on a fini de creuser cette piste, on se demande « qu'est-ce qu'il y a encore à modéliser ? »

Pour la série Territoires circonscrits, je suis devenu, de manière très naturelle, acteur de cette virtualisation du monde. Étant donné que je voulais travailler sur les paysages existants, j'étais obligé de créer les morceaux de territoires qui n'existaient pas en ligne. La falaise de Ault, par exemple, n'avait jamais été modélisée, et si je voulais l'utiliser il fallait que je la crée moi-même. Mon travail s'est orienté vers une numérisation du réel simplement parce que les lieux que je voulais étudier n'existaient pas en format numérique.

GT : *De l'extérieur on pourrait croire que ce sont deux parcours dialectiques. L'un part directement d'informations numériques pour créer une image, alors que l'autre nécessite une étape supplémentaire, étant donné que tu pars d'un objet réel que tu transformes en informations pour enfin créer une image...*

TB : En ligne ou sur le terrain, tout cela n'est que de l'exploration. Si je me contente uniquement de ce qui existe en ligne, à un moment, le costume devient un peu serré.

Par exemple : un jour, j'ai voulu photographier un hangar à poules. Sur internet, j'en ai trouvé trois. Mais finalement, je me suis rendu compte que le troisième n'était en fait que le premier légèrement modifié. Tout ce qui est numérique est assez limité, ça se nourrit soi-même. Ce sont des univers restreints qui se copient les uns les autres.

Un autre exemple : imaginons un bout de mur avec des pierres. Quelqu'un va reproduire et numériser cette texture. Ensuite, elle va être dans une bibliothèque d'images en ligne, et à chaque fois qu'une personne va construire un fort, une maison ou un barrage, il va utiliser ces pierres-là. Finalement, ce qui est fascinant avec ce monde-là, c'est qu'il se duplique, il se copie-colle. Mais, à un moment, on a besoin de changer de motif.

GT : Territoires circonscrits est composé de photos, mais aussi de vidéos. Ce désir de montrer des prises de vues en mouvement est-il lié au contexte, à l'environnement extérieur où les images ont été prises ?

TB : En réalité, ce désir est parti des photographies que j'ai faites. Une de leurs principales caractéristiques est qu'elles mettent en évidence un manque. La machine ne voit pas tout. Quand je changeais de point de vue, la machine n'était pas capable de tout lire, parce que c'était caché par un arbre, un banc... Sur les images, ces absences de matière se transcrivent par des tâches noires. Cela m'a donné envie de tester la limite de mon image, de tourner autour de ces aberrations. Ce qui est intéressant quand on travaille un fichier 3D, c'est que l'on peut tout faire. Les choses n'ont pas de corps, comme si l'on avait tous de la peau mais qu'on n'avait pas de chair. J'arrive à regarder la rivière par-dessous, à passer à travers les arbres, je peux aller sous le sol, au-dessus, je peux tout traverser. Les choses sont des fines pellicules. La vidéo m'a permis de parler de l'absence d'information, des creux qui existaient dans l'univers que je suis en train de créer.

GT : Les vidéos montrées ici, à La Halle, ont initialement été postées sur Instagram. Quelle est ta relation à ce réseau social, est-ce pour toi un espace

d'expérimentation ou simplement de monstration pour donner à voir tes projets en cours ?

TB : Instagram est pour moi un gros laboratoire. Avec un ami, François de Montremy, qui fait le sound-design des vidéos, on travaille de manière assez organique avant de poster les premiers jets. Tout cela se fait très rapidement, et fait naître une énergie très intéressante. Pour moi, ça n'est pas du tout un lieu de monstration. Je pense que c'est aussi l'occasion de montrer certaines images. Si je présente des images fixes par exemple, je vais poster des photos qui ne font pas partie de ma série, qui ne rentrent pas forcément dans le champ de mes recherches mais qui pourraient être intéressantes ou qui représentent une piste suivante, par exemple. Ça permet aussi de tester mon travail, car Instagram permet d'avoir un retour immédiat. Ce réseau social a donc presque une dimension d'atelier d'artiste: les gens ne passent pas physiquement mais ils voient, discutent, échangent.

GT : *On voit bien que la couleur est très bien maîtrisée dans tes productions. Certaines photos sont quasiment monochromes, il y a un côté abstrait, mais l'on distingue parfois des couleurs appliquées comme des traces de pinceau. C'est une nouvelle dimension de la photographie, assez proche de la peinture. Quelle place la couleur a-t-elle dans ta démarche, dans tes recherches plastiques et visuelles ?*

TB : Effectivement, mon travail est globalement très pictorialiste. Je cite d'ailleurs souvent la peinture flamande dans mes références. Pour autant, les deux séries présentées ici sont très différentes à ce niveau. Alors que dans Territoires circonscrits les couleurs sont en effet maîtrisées et choisies, dans Typologie du virtuel je n'ai aucune prise sur elles. Elles se sont déterminées sans moi, en fonction de la couleur de la façade. Je ne joue pas vraiment un rôle là-dedans. Par exemple, les premières images que j'ai faites représentent pour la plupart des bâtiments du Nord de la France, et on remarque que les couleurs sont souvent dans les tons gris. Ensuite, je suis descendu tout doucement vers le Sud, et j'ai plutôt obtenu des ocres. La couleur m'intéresse donc beaucoup, mais ce qui m'intéressait dans cette série-là, c'était de ne pas la choisir.

L'ÉQUIPE

Pour l'exposition :

Giulia Turati, responsable du centre d'art

Hubert Clémot, régisseur technique
(mis à disposition par la Commune de Pont-en-Royans)

Zoé Salamand, médiatrice culturelle

Remi Cneude, assistant de l'artiste

La Halle, Médiathèque et Centre d'art :

Bureau de l'association :

Philbert Gautron, président

Sylvie Guillet, trésorière

Marie-Françoise Marbach, secrétaire

Catherine Arcanjo, responsable de la médiathèque

Fabienne Alexandre, Marie Coulon, bibliothécaires

CONTACTS

-  04 76 36 05 26 | 06 10 39 42 23
-  lieudart@lahalle-pontenroyans.org
-  www.lahalle-pontenroyans.org
-  facebook.com/centredartlahalle
-  instagram.com/lahallecentredart

INFOS PRATIQUES

ENTREE LIBRE

HORAIRES

Mardi et vendredi : Mercredi et samedi : & sur rendez-vous
16h-19h 9h-12h et 14h-18h

GROUPES Réservations par téléphone ou publics@lahalle-pontenroyans.org



Accès aux personnes à mobilité réduite : un stationnement réservé est aménagé à côté de l'ascenseur.

La Halle est membre d'AC//RA, plateforme dédiée à l'art contemporain en Rhône-Alpes, www.ac-ra.eu et du réseau Adele, adele-lyon.fr.

LE CENTRE D'ART LA HALLE EST SOUTENU PAR :

