



N37 C55 | 2022

Texte : Sonia Voss

3600 secondes de lumière

L'impermanence, ou plutôt sa disparition fantasmée par notre monde contemporain, qui s'abîme dans le matérialisme et l'utopie de l'immortalité, est au cœur d'une nouvelle série de Brunet. Celle-ci se présente sous forme d'une collection de nuages ou, plus exactement, de nuages virtuels conçus à l'usage des créateurs de jeux vidéo. Brunet a acquis une soixantaine de ces formes fixes – contresens s'il en est, s'agissant de cumulus par essence mouvants – qu'il a importées dans un espace virtuel créé à cet effet. À la différence de notre propre monde, rendu toujours plus vaste, « augmenté » par les outils de préhension à notre disposition, l'espace fictif de Brunet est réduit à l'extrême. Seuls deux éléments, nuages et lumière, le constituent, auxquels il faut ajouter une dimension, celle du temps. S'ouvre ainsi un immense champ des possibles à partir duquel Brunet opère des prélèvements. Le titre 3600 secondes de lumière renvoie à autant de potentiels réalisés, choisis parmi l'infinie latence, soit 60 états de lumière jouant sur 60 modèles de nuage, dans un laps de 12 heures (12 minutes dans la temporalité accélérée du jeu). L'obsession contemporaine de l'enregistrement totalitaire du monde, de l'omniscience, est transformée en un geste poétique aussi dérisoire que magnifique.

Les nuages de Brunet sont à la fois des simulacres et des artefacts. Ils sont purs signes, sans autre fonction que celle de leur propre apparition – et peut-être de leur disparition prochaine. Car dans la mainmise, soulignée par Brunet, de la technologie sur ces doux moutonnements de notre enfance, on devine une inquiétude, renforcée par le titre de l'exposition : « Encore un peu » – de rêve et de mystère avant qu'ils ne disparaissent, et nous avec ?







3600 secondes de lumière | Art Paris Mars 2023 photo : © Sarkis Torossian

