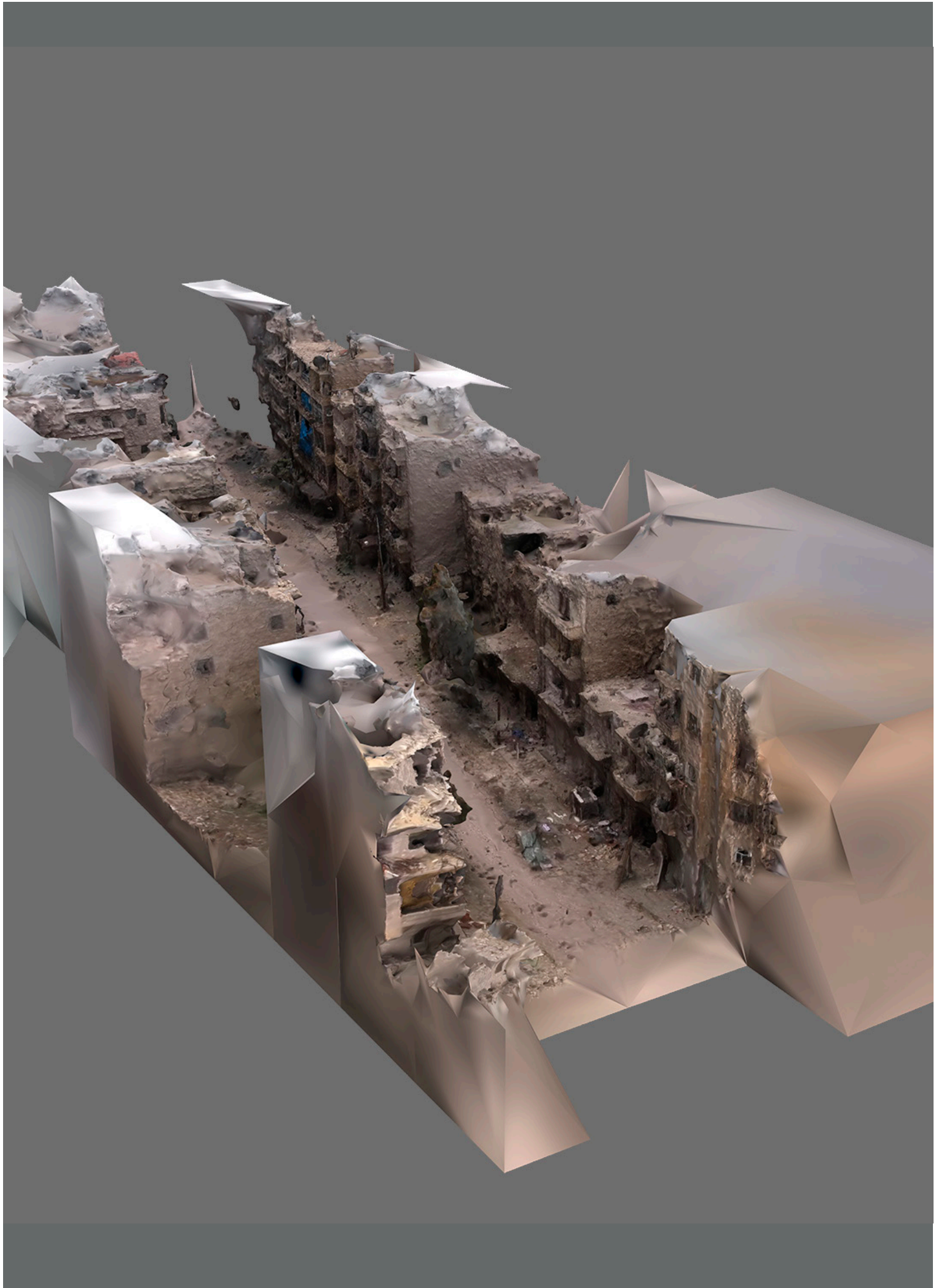


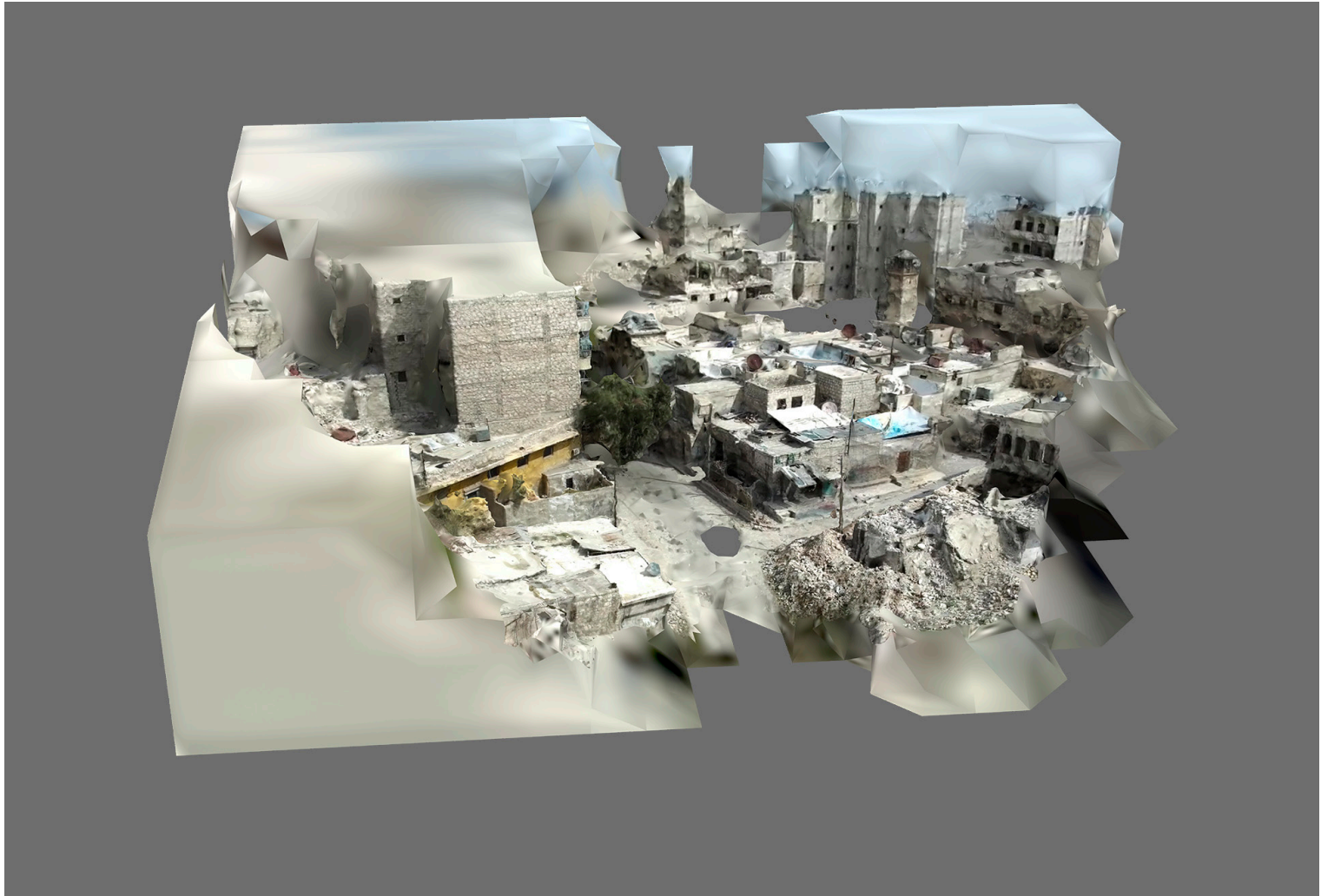


Sans titre 2 | 2019

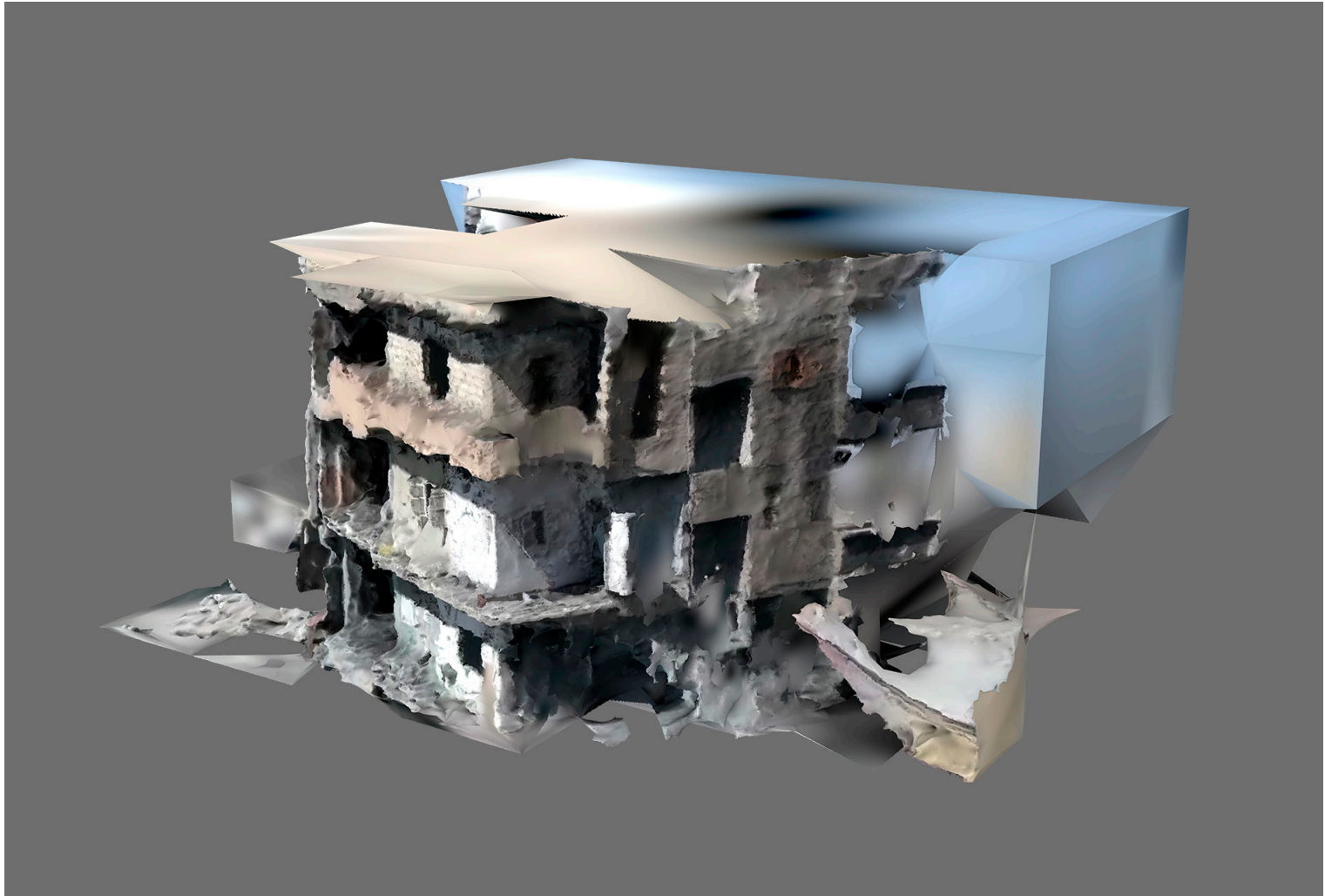
Boite noire

La série Boîtes noires est née d'un sentiment étrange, celui d'être voyeur et contempteur d'une excitation menée à l'écart de considérations éthiques au profit d'une esthétique algorithmique. Les vues de la série ont été réalisées à partir des vidéos proposées par le navigateur YouTube, Thibault Brunet les a triées afin de ne retenir que celles provenant d'organes de presse, traduites en JPEG, puis modélisées en 3D. La «boîte noire» du logiciel code le réel en données chiffrées et agence les ruines d'Alep ou de Damas sous la forme d'un monde-maquette, à mi-chemin entre le jeu vidéo et la restitution muséographique. Ces miniatures paraissent tout à la fois déréalisées et, parado>WWWalement, recorporalisées par la simulation. L'objet semble circonscrit par une enveloppe charnelle, dont la couleur sable des briques et les parpaings gris-bleus des bâtiments évoquent une peau meurtrie. Ces membranes quasi organiques et closes sur elles-mêmes recouvrent dès lors leur fonction de boîtes noires, en conservant la trace mémorielle des désastres de la guerre.





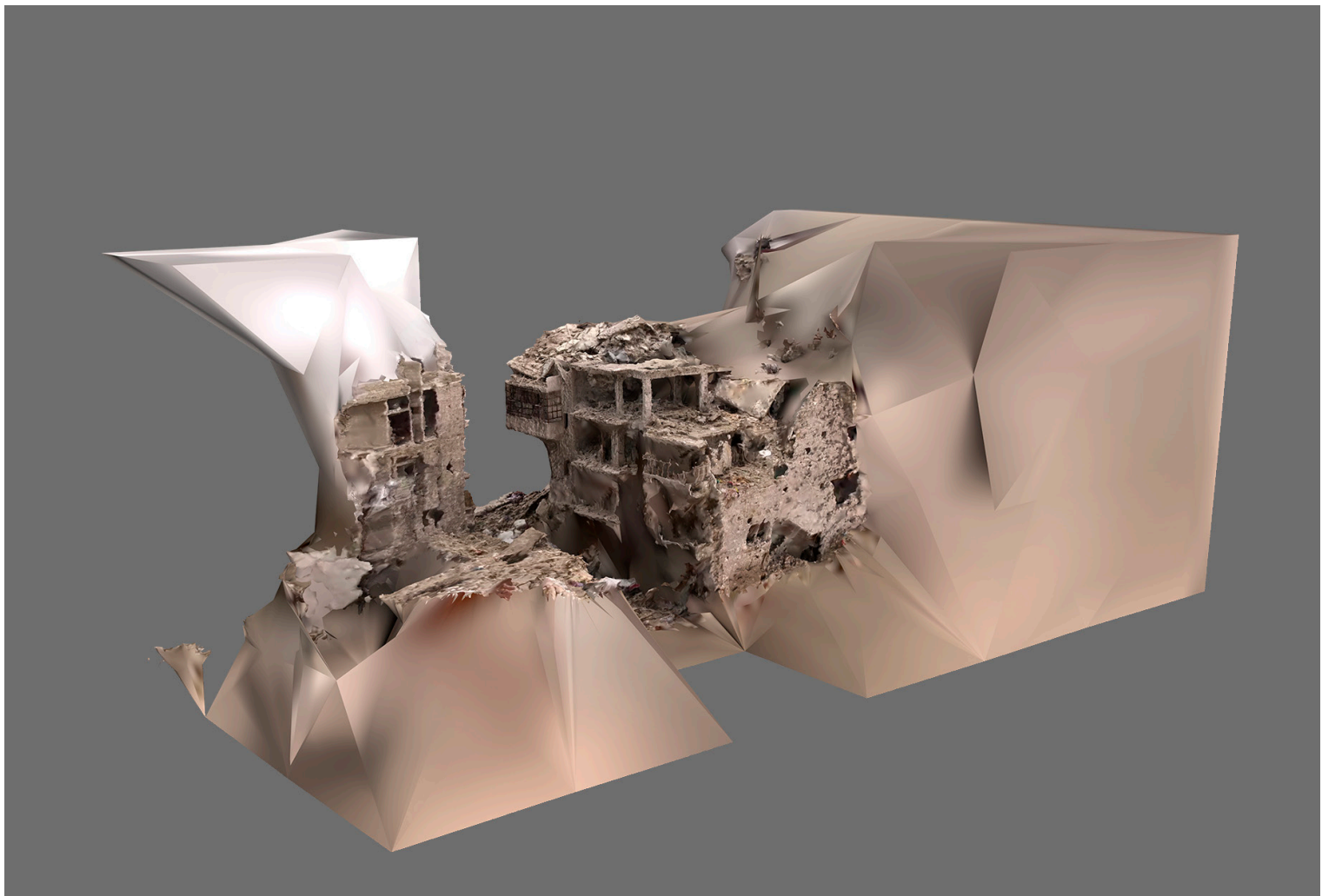
Sans titre 1 | 2019



Sans titre 4 | 2019



Sans titre 2 | 2019



Sans titre 3 | 2019



Tapisserie 1 | 2020



Tapisserie 2 | 2020



Tapisserie 3 | 2020