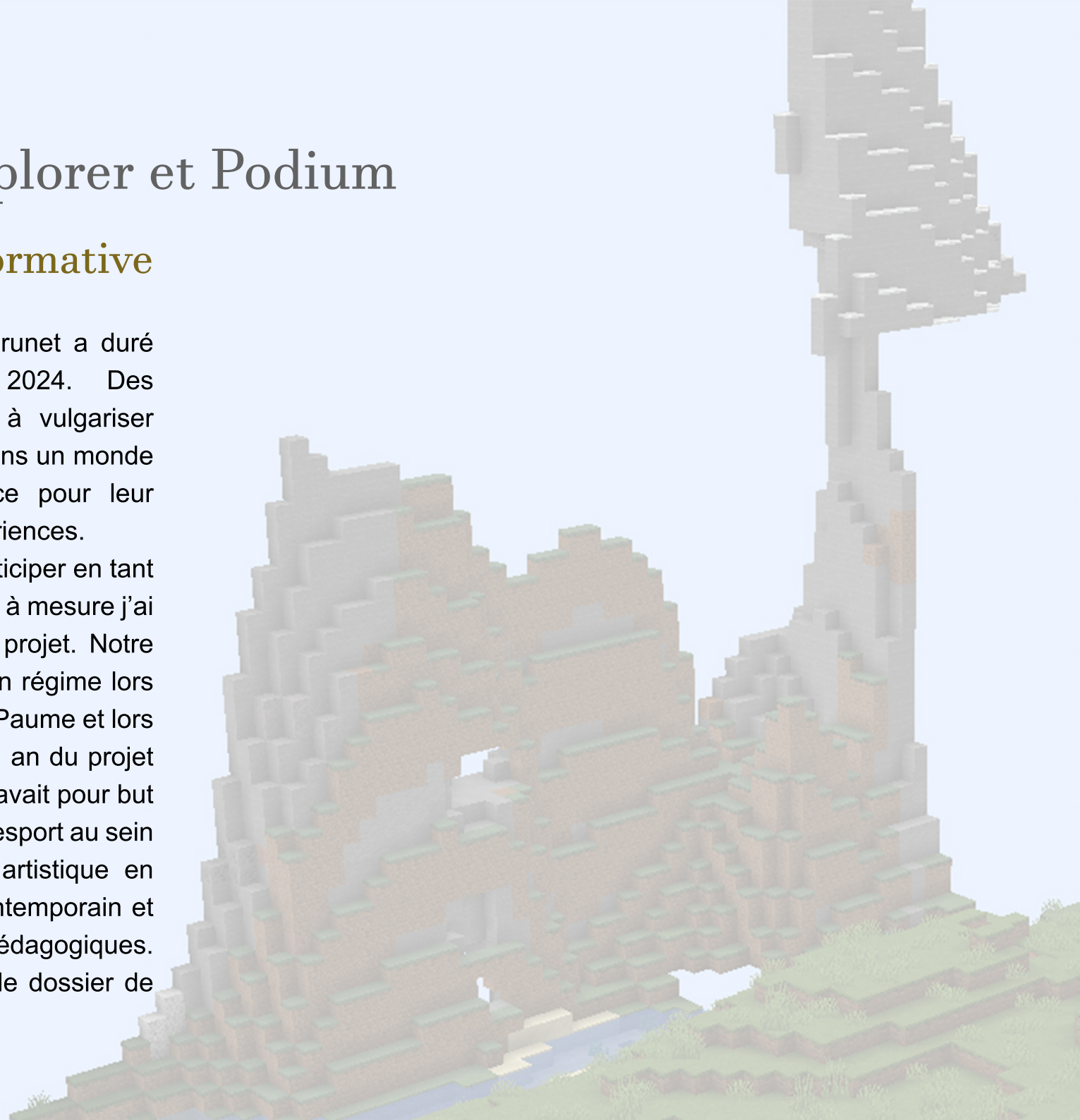


Minecraft Explorer et Podium

Une oeuvre performative

Cette œuvre de Thibault Brunet a duré depuis 2021 jusqu'en 2024. Des chercheurs étaient invités à vulgariser leur champ de recherche dans un monde virtuel créé de toute pièce pour leur permettre de faire des expériences.

Rapidement il m'invite à participer en tant que photographe et au fur et à mesure j'ai pris plus de place dans le projet. Notre collaboration a pris son plein régime lors de la conférence au Jeu de Paume et lors de la réalisation pendant un an du projet Minecraft Podium. Ce volet avait pour but de promouvoir le sport et le esport au sein même d'une performance artistique en lien avec des lieux d'art contemporain et des structures sportives et pédagogiques. La suite de ce dossier est le dossier de présentation de Thibault.



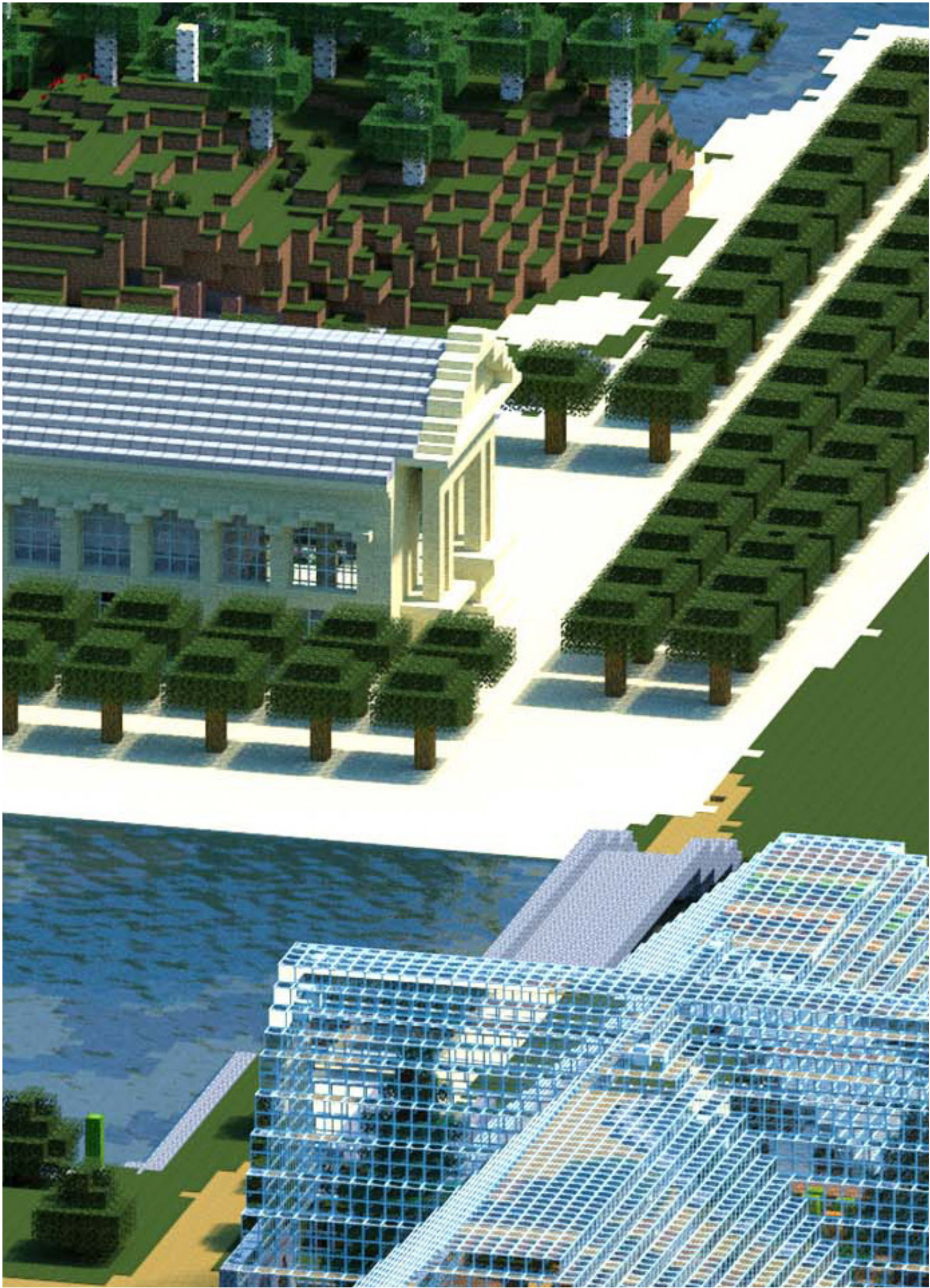


Minecraft explorer | Twitch 2021
 Photo Thibault Brunet et Jules Séverac

Minecraft Explorer :

Laboratoire impalpable

« Minecraft Explorer » est une mission d’exploration scientifique virtuelle, composée de chercheurs (CNRS, IGN, INRA), de médiateurs, d’une illustratrice, d’une autrice et d’un photographe. Cette performance a débuté en janvier 2021 avec des interventions régulièrement diffusées en direct sur les réseaux sociaux. Ensemble, nous sondons et expérimentons les infinies potentialités de cet univers immatériel en constante évolution.



Minecraft explorer | Twitch 2021

Rêver l'exploration scientifique

« Lors du premier confinement, j'ai découvert le jeu Minecraft. Ne pouvant m'échapper, je me suis penché sur ce jeu, et j'ai commencé à y creuser des tunnels.

À l'instar du célèbre film « La grande évasion », mon but était de m'évader de ce confinement en creusant et creusant encore, des heures durant.

Cet étrange voyage a pris tout mon espace mental. Mon monde était grand, infini même. Ce territoire était vierge et comme Bill Murray dans « Le jour sans fin » je m'y suis retrouvé seul avec tout le temps que je voulais pour construire, voyager et me réinventer.

Je me suis senti très vite comme un explorateur du XVème siècle perdu dans le nouveau monde.

J'ai eu envie de comprendre cet objet... pas de gagner le jeu, ni même d'avancer en expérience. Mais de collecter, dessiner, étudier. Je voulais rapporter dans le réel des morceaux de cette découverte pour les montrer, les classier et les comprendre.

Une idée a alors germé, monter une mission d'exploration scientifique dans un jeu vidéo : essayer de découvrir ce jeu, de le comprendre, aussi bien dans ses logiques que ses aberrations.

Ce que je sais des explorations scientifiques vient de quelques souvenirs du Collège, et des films que j'ai pu voir. Dans mon imaginaire, ces missions ont lieu là où il reste des choses à explorer. Dans sa transposition virtuelle du monde réel, Google n'a pas encore enregistré tout ce qu'il est possible de voir : les vides, les mystères, et les créatures étranges sont précisément l'objet de mon attention. »

Alors que le virtuel n'a jamais autant été au centre de notre quotidien, Thibault Brunet propose une performance inédite : guider une mission scientifique à travers les mondes virtuels du jeu vidéo Minecraft.

Depuis ses débuts, la recherche de Thibault Brunet s'appuie sur le numérique pour questionner notre relation à la virtualité : il a étudié les paysages réalisés à l'intérieur de jeux vidéo (« Vice City », 2013), catalogué l'architecture du territoire français sur Google Earth (« Typologie du Virtuel », 2014) et plus récemment s'est inspiré des missions photographiques pour proposer des images proches de la modélisation (« Territoires Circonscrets », 2017).

Dans la continuité de ce travail, l'objet du projet « Minecraft Explorer » est de mettre à l'épreuve les modalités d'interaction entre mondes réel et virtuel, et faire dialoguer démarche scientifique et artistique en appliquant la méthode scientifique à un univers imaginaire. Le croisement de ces regards met en exergue l'infinie portée des fonctionnalités de ce « jeu » a priori insoupçonnable pour de simples utilisateurs.

« Minecraft Explorer » est un monde en accéléré : les journées s'écoulent en 24 minutes, on peut tout y faire ou presque : se promener, nager, manger, lire, construire des outils, des maisons, faire du feu, interagir avec des animaux et d'autres personnages. Du point de vue du chercheur, la moindre action pose une multitude d'interrogations, par exemple lorsqu'il croise une poule : les raisons et la direction de son déplacement, son système de reproduction, ses besoins...



Minecraft explorer | Twitch 2021

L'évolution du jeu étant autonome et auto-générée, dans un cadre à peine défini par l'homme, l'ensemble des éléments présents obéit à des règles mystérieuses et fluctuantes. Dès lors, essayer de comprendre les règles régissant ce monde caricatural permet de mieux appréhender le nôtre.

L'existence de ressources naturelles (minéralogiques, fossiles, animales et végétales) exploitables et transformables, la présence d'éléments physico-chimiques et écologiques obéissant à des dynamiques propres, laisse envisager un très vaste champ d'étude : océanographie, électronique, informatique, historique, botanique, archéologique... visant aussi bien, par exemple, les systèmes complexes, la propagation du feu, la construction des infrastructures/routes, avec autant de dérivés potentiels comme la visite de la planète Mars.

Ainsi, cette recherche s'inspire des grandes explorations scientifiques, jouant les mythes et fantasmes de la découverte d'un monde inexploré.

Les missions virtuelles

Depuis janvier 2021, les chercheurs invités ont pour mission d'observer, collecter et analyser des données en lien avec leur discipline. Les missions sont régulièrement retransmises en direct sur Twitch, plateforme de streaming vidéo très prisée de la communauté des gamers. D'un point de vue artistique, chaque retransmission constitue une performance d'un genre nouveau ; par cette démarche innovante, l'artiste fait entrer dans le champ de la création les codes d'une pratique contemporaine de plus en plus populaire : le « e-sport ». Plus d'une trentaine d'explorations ont été menées, dont certaines diffusées en public.

Des Jeux Olympiques virtuels

Fort de cette longue pratique de navigation technique et artistique entre monde réel et virtuel et de ces premières explorations dans Minecraft, Thibault Brunet a imaginé Podium Minecraft, un projet art & sport pour l'Olympiade culturelle Paris 2024 en échos aux Jeux Olympiques de Paris, et en collaboration avec la Capsule

Fruit de plus d'un an de travail, ce nouveau chapitre tend à recréer l'ensemble des sites Olympiques Paris 2024 à l'intérieur du jeu vidéo, et à inviter des joueurs à maîtriser plusieurs disciplines sportives (plongeon, triathlon, tir à l'arc, escrime), au-delà du réel.

- Sept sport éprouvés par les joueurs, répartis en équipe : Escalade, Aviron, Escrime, Triathlon, Plongeon, Athlétisme et Tir à l'arc
- Trois retransmissions des épreuves sur un mois, rythmées par des animations au caractère grandiose (feux d'artifices produits par Aurore Clavier, artificière professionnelle)
- De nombreux lieux et infrastructures reconstruits à l'intérieur du jeu : le Stade de France, le Stade Charlety, la Piscine Youri Gagarine, Adidas Arena, le Jeu de Paume, Notre Dame, et l'Île Saint Louis
- La mise en place d'un 1% artistique virtuel lié à toute construction. Les sculpteurs Nico Maria et Natsui Sokwei ont été invité à réaliser des œuvres dans le jeu.

Le projet Podium Minecraft tente de recréer un événement réel singulier, les Jeux Olympiques, compétition sportive historique, populaire, et complexe, en en bouleversant son paramètre le plus primaire : son enracinement dans le réel. L'interaction entre le monde physique et l'espace immatériel s'enrichit. Peu à peu, fort d'idées nouvelles et de moyens mis en œuvre, le projet a pris la forme d'une véritable expérience dynamique et sociale qui s'inscrit dans les recherches artistiques de Thibault Brunet.



Les performances

Performances diffusées sur la plateforme Twitch et en public sur grand écran
Encadrées par Jules Séverac, photographe et Laura Gouby, illustratrice

Minecraft Explorer

- 2021 / Musée d'Art Contemporain de Lyon - Protocole expérimental pour étudier les déplacements dans le jeu (animaux, plantes...) avec Antoine Bérut, chercheur en physique et science des matériaux à l'institut Lumière Matière et maître de conférences à l'Université Claude Bernard Lyon 1. En collaboration avec le CNRS.
- 2021 / Fondation Fiminco, Romainville dans le cadre du MAD
- 2022 / Jeu de Paume, Paris – Exposition des images issues des dernières explorations scientifiques, au sein d'un Jeu de Paume virtuel reconstruit à cet effet, avec Etienne Hatt, critique d'art et commissaire d'exposition.
- 2022 / CNRS, Paris – Exploration de la question de la viabilité du modèle environnemental Minecraft avec Isabelle Alvarez, chercheuse en système complexe au LISC (INRAE, ex IRSTEA). Dans le cadre de l'ARTEX, biennale art et science du CNRS.
- 2024 / Festival]Interstice[, Caen – Étude du comportement animal avec Christelle Jozet-Alves, chercheuse en biologie comportementale et Marina Cretenet, chercheuse en microbiologie et biologie moléculaire.
- 2023 / Centre Pompidou – Dans le cadre de la 18e édition du festival Hors Pistes « Voir la guerre et faire la paix »

Podium Minecraft 2024

- Juin 2024 /La Capsule, le Bourget : Escalade sportive, Aviron, Escrime
- Juillet 2024 / Cinéma La Tournelle, L'Haÿ-les-Roses : Athlétisme, Tir à l'arc, Escrime
- Juillet 2024 / Le lavoir numérique, Gentilly : Triathlon, Plongeon





Photo Thibault Brunet et Jules Séverac **Minecraft explorer** | Twitch 2021

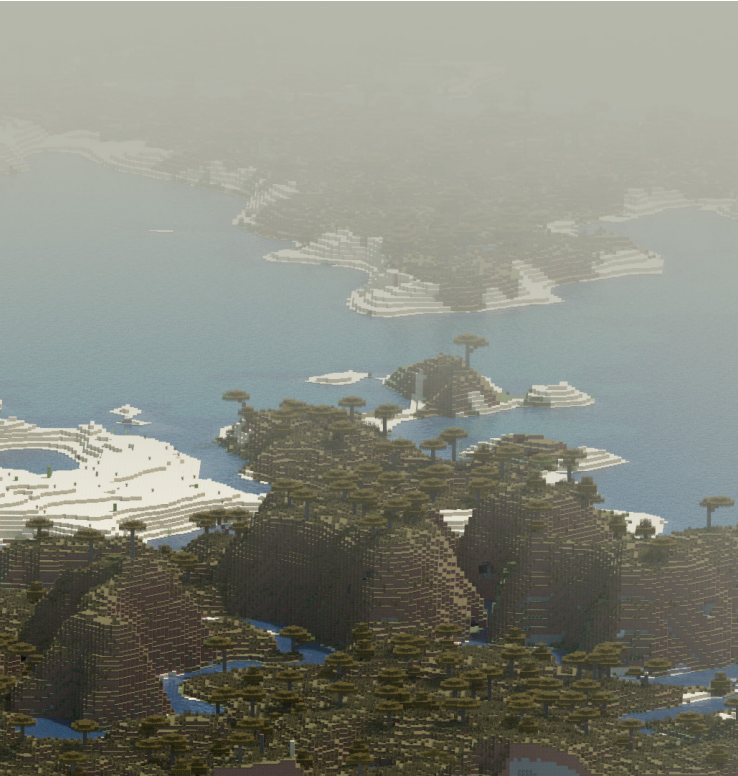


Photo Thibault Brunet et Jules Séverac **Minecraft explorer** | Twitch 2021



Photo Thibault Brunet et Jules Séverac **Minecraft explorer** | Twitch 2021

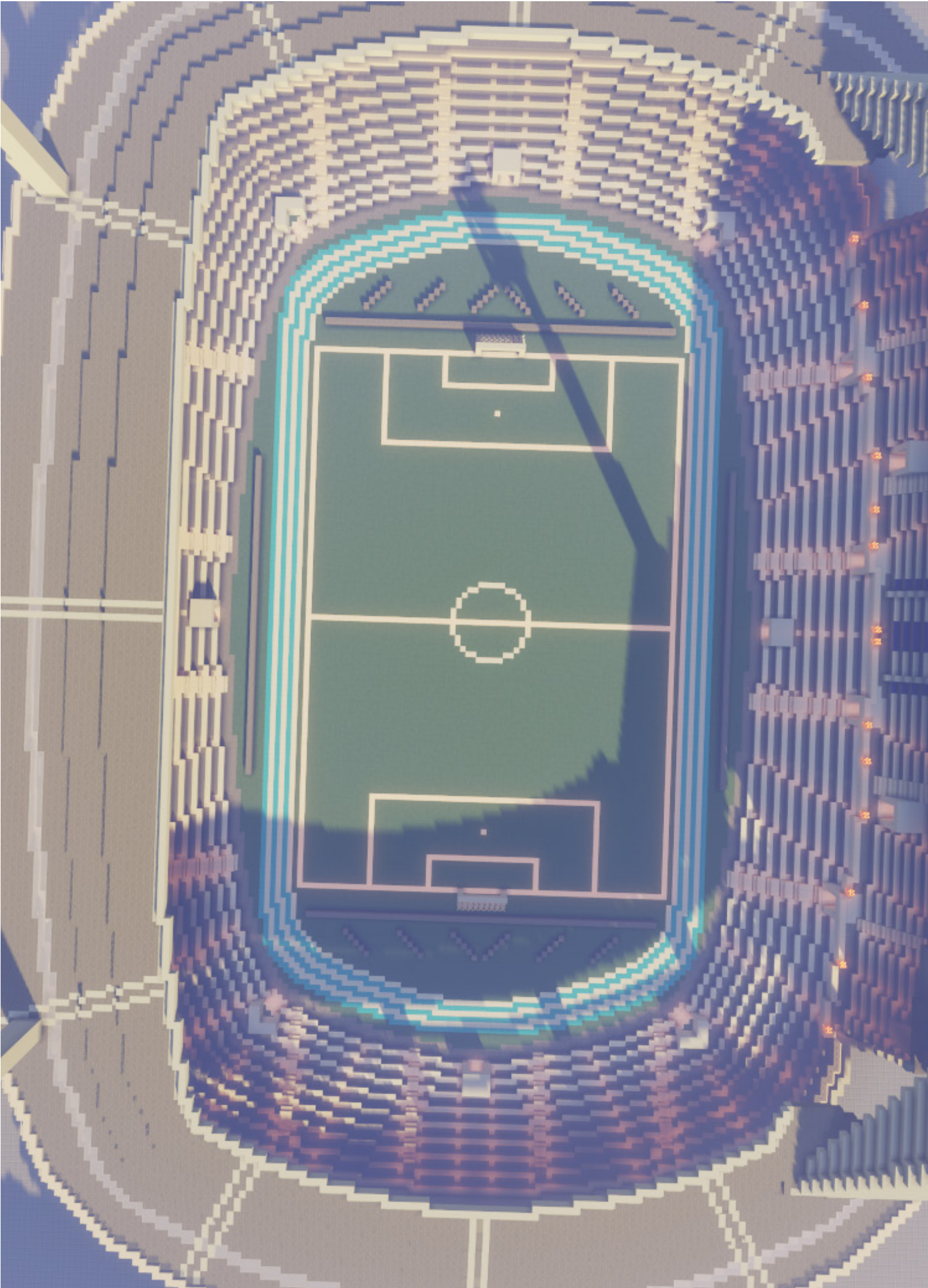


Photo Thibault Brunet et Jules Séverac