« Le Saboteur Blanc » : dans les coulisses de l'œuvre de Barthélémy Antoine-Loeff et Hugo Arcier

Date : 09 septembre 2026 **Auteur :** Maxime Delcourt **Sujet :** Venice Immersive 2026

> Présentée hors compétition à Venice Immersive, l'installation VR du duo français se joue de la curiosité des spectateurs pour mieux documenter la disparition progressive des icebergs.

Que se passe-t-il lorsque le simple fait de regarder devient un acte aux conséquences irrémédiables ? C'est le cœur de l'expérience proposée par *« Le Saboteur Blanc »*, une installation immersive en réalité virtuelle conçue par l'artiste plasticien Barthélémy Antoine-Loeff et le créateur numérique Hugo Arcier. Sélectionnée en première mondiale dans le cadre de la Mostra de Venise (Venice Immersive), l'œuvre confronte le public à sa propre responsabilité face au changement climatique et au recul des glaciers.

Dans *Le Saboteur Blanc*, chaque mouvement d'attention du visiteur altère le paysage polaire restitué dans le casque VR. Plus l'utilisateur scrute les détails d'un iceberg ou contemple une formation glaciaire avec insistance, plus sa fonte s'accélère. En transformant le regard contemplatif en agent de destruction, les deux artistes déplacent le débat environnemental du terrain abstrait des statistiques vers une expérience intime, troublante et corporelle.

> *« En fin de compte, on utilise la VR pour sa fonction première : donner à voir. Mais ici, le geste de regarder est directement intriqué à la disparition. Si bien que personne ne voit jamais totalement la même œuvre. »*
>
> **— Barthélémy Antoine-Loeff & Hugo Arcier**

Développée en étroite collaboration avec des glaciologues, l'installation s'appuie sur des relevés de données photogrammétriques réels pour reconstruire fidèlement des blocs de glace issus des régions arctiques. Une démarche scientifique qui donne au paysage virtuel la mémoire précise d'écosystèmes dont certains éléments ont déjà disparu à l'heure où l'expérience est vécue.

Loin de la simple démonstration technique, *Le Saboteur Blanc* touche à l'essence de la réalité virtuelle : non pas reproduire aveuglément le réel, mais en engendrer une prise de conscience renouvelée. En interrogeant les dérives de l'anthropocentrisme et notre désir d'emprise sur la nature, l'œuvre invite le spectateur à prendre part à un mouvement collectif, pour ressortir de l'expérience un peu moins démunis et peut-être plus convaincus de notre capacité à agir.

Source originale : https://fisheyeimmersive.com/article/le-saboteur-blanc-dans-les-coulisses-de-loeuvre-de-barthelemy-antoine-loeff-et-hugo-arcier/