Thibaut Rostagnat

thibaut.rostagnat@gmail.com

L'image est au centre de mes projets.

En concevant des objets et espaces 3D, il faut faire le choix du support pour les rendre visibles : ils prennent souvent forme à l'écran, par le langage du montage et le médium du jeu vidéo.

Derrière ces moyens, il y a la recherche de l'incorporation du facteur temps aux images. Soit par l'emploi de la vidéo et ses diverses applications, soit par suggestion d'une autonomie en arrière-plan de leur partie intelligible.

Les images en trois dimensions posent la question de l'existence de ce qu'on en voit, en particulier par le médium du jeu vidéo. Arpenter un espace généré par l'ordinateur ne permet finalement pas de se faire une idée de son existence ou inexistence, mais propose des possibilités de représentation spatiale et sonore, aussi par l'utilisation du son.

sans titre - impression numérique sur papier mat -105x180cm - 2012

Tépidarium - vidéo projection - boucle, 2'58'' - 2012