



ROMAIN THIBAULT

Chaque tentative se révèle être une percée dans l'onirisme, le cauchemar, ou bien l'absurde. 2023

Mes recherches découlent d'une réflexion sur la part de nous même que nous déversons dans nos mondes numériques et de la perméabilité de ces espaces à nos univers psychiques et à leurs événements; pensées, émotions, troubles.

Je m'intéresse aux tensions et aux dynamiques accentuées par la désincarnation accélérée de nos êtres. Le constat de cette dissociation ainsi qu'une curiosité naturelle pour la psychologie du monde contemporain portent mon attention sur l'évolution de l'expérience subjective, le développement des individualités en ligne et sur la santé mentale du monde connecté.

Mon travail est toujours informé par la psychologie, la sociologie et le suivi de communautés marginales, à la fois hors et en ligne.

Quelle est l'étendue du pouvoir qui réside en notre for intérieur? La volonté de mieux me connaître et de mieux nous comprendre en tant que « choses qui pensent » est pour moi à l'origine du faire et du raconter. Chaque expérimentation, chaque tissage de liens apporte un point de vue différent et tente une nouvelle mise à distance du cadre qui nous caractérise tous : la subjectivité.

Faire une expérience par la pensée, c'est chercher à résoudre un problème en s'émancipant des limitations imposées par le tangible. C'est de fait, opérer dans une dimension virtuelle et explorer le monde des possibles. Quand Thomas Nagel nous dit qu'il est impossible de savoir quel effet cela fait d'être une chauve-souris¹, il défend l'idée que l'expérience subjective ne soit pas réductible au monde de la matière et qu'elle possède une qualité que l'on ne puisse pas transmettre.

Sans l'ambition d'apporter une réponse au problème corps/esprit², je mobilise des supports numériques pour tenter de traverser cette barrière par capillarité, opérant ainsi une forme de technochamanisme³. Ces dispositifs capables de capturer (et de retransmettre) des fragments de nos espaces intérieurs, sont des machines à voyager dans l'invisible, ils facilitent l'appréhension des produits de l'esprit.

La technologie se fait catalyseur et avec son aide, j'ouvre des portes sur des univers perdus entre le tangible et le virtuel. Toujours avec l'espoir de mieux appréhender le fait étrange que nous sommes de la substance qui pense, chaque tentative se révèle être une percée dans le cauchemar, l'onirisme ou bien l'absurde.

1.
Quel effet cela fait-il d'être une chauve-souris? (What is it like to be a bat?) par le philosophe américain Thomas Nagel, The Philosophical Review 1974.

2.
Le problème corps-esprit est un questionnement au fondement d'une branche de la philosophie analytique, la philosophie de l'esprit et concerne la nature des relations entre le corps et l'esprit.

3.
Le Technoshamanisme est un mouvement issu du développement fulgurant de l'informatique corrélé à l'apogée du psychédélisme dans les années 70. Le technoshamanisme explore aussi l'idée que la nature n'existe pas. Ou bien que tout est nature, l'homme, ses outils, et son entourage.

DISTORTIONS COGNITIVES

1080x1900 px et 800x1280 px.

Visible en ligne.
2020 - 2023

Les distorsions cognitives sont des schémas de pensée qui amènent les individus à percevoir la réalité de manière inexacte. Elles s'inscrivent dans un cercle vicieux où la dépression et l'anxiété renforcent des visions négatives et déformées des choses, ce qui en retour, aggrave encore la santé mentale des individus concernés.

J'examine ce phénomène sous l'angle de notre culture de l'image, comment elle se traduit en ligne, comment les images circulent sur le web, sur nos réseaux sociaux, et l'impacte du temps passé devant les écrans sur notre bien être.

Sans adopter un point de vue simpliste en arguant que le temps d'écran est forcément mauvais, ce projet me permet d'explorer mon individualité de manière fluide et créative tout en propageant une meilleure compréhension des mécanismes du bien-être psychique sur internet.



Distortions Cognitives, Objet 3D et collage 3D.



Distorsions Cognitives, vue d'atelier.

À l'aide d'un logiciel 3D, je rassemble, découpe, traite et colle des photographies trouvées en ligne. En les modifiant, je produis des avatars déformés (un avatar est une manifestation de son individualité en ligne) et des visions surréalistes autour de problèmes liés à la santé mentale.

Ces productions maximalistes ressemblent souvent à des icônes déformées de la culture populaire, elles puisent dans l'absurde, l'onirique et le cauchemardesque. Ces fragments sont ensuite «restitués à l'internet» via les réseaux sociaux.

LIEN VERS LA SÉRIE

ELECTRONIC SCAVENGER

2020

Médias mixtes. 3m² x 2m50

Au centre de la pièce, une structure est suspendue au plafond. Elle rappelle un moyen rapide de collecter de la rosée dans les environnements difficiles. Un système informatique complet y est submergé dans un bain d'huile végétale.

Plongé dans une expérience virtuelle explorant un monde post-effondrement, le public interagit avec l'installation via un contrôleur sans fil.

Electronic scavenger est issu de la découvertes et du suivi de deux communautés en ligne.

Une partie de l'internet tente de refroidir des PC de jeu haut de gamme en les submergeant dans de l'huile de tournesol et en construisant d'étranges machines composites.

Une autre essaie de créer des logiciels capables de s'adapter à des ordinateurs hybrides construits à partir de pièces recyclées, en prévoyance d'un effondrement partiel de la civilisation.

reddit

FLUX

Populaires

THÉMATIQUES

Gaming

Sports

Business, Economics, a...

Crypto

Television

Celebrity

More Topics

97 upvotes

132 Commentaires Partager Sauvegarder Cacher Signaler

Ce fil est archivé Impossible de publier de nouveaux commentaires et de voter

Trier Par: Meilleures

sagiroth · il y a 5 a i5 6500 | MSI GTX 1060 Gaming X
deep fry some chicken in it
260 Partager ***

gazuzu · il y a 5 a He needs x299 for that
201 Partager ***

Créez un compte pour suivre vos communautés préférées et participer aux conversations.

Rejoignez Reddit

MES SUBREDDITS POPULAR TOUS ALÉATOIRE USERS | ASKREDDIT PICS FUNNY GAMING WORLDNEWS MOVIES MILDLYINTERESTING TODAYILEARNED NEWS EXPLAINLIKEIMFIVE AWW VIDEOS SCIENCE TWOXIC

collapse

COMMENTAIRES AUTRES DISCUSSIONS (3)

Welcome to Reddit.
Where a community about your favorite things
is waiting for you.

BECOME A REDDITOR and subscribe to one of thousands of communities.

Adaptation Collapse OS - Bootstrap post-collapse technology self.collapse

528 Soumis il y a 3 ans * par [deleted] 5

Hello fellow collapsniks. I'd like to share with you a collapse-related project I started this year, [Collapse OS](#), an operating system designed to run on ad-hoc machines built from scavenged parts (see [Why](#)). Its development is going well and the main roadblocks are out of the way: it self-replicates on very, very low specs (for example, on a Sega Genesis which has 8K of RAM for its z80 processor). I don't mean to spam you with this niche-among-niche project, but the main goal with me sharing this with you today is to find the right kind of people to bring this project to completion with me:

1. Is a collapsernick
2. Knows her way around with electronics
3. Knows or feel game for learning z80 assembly

Otherwise, as you'll see on the website, the overarching goal of this project (keep the ability to program microcontrollers post-collapse) can be discussed by the layman, which I'm more than happy to do with you today. My plan is to share this project on [/r/collapse](#) twice. Once today and once when we can see the end of internet in the near term. This time, the message will be "grab a copy of this and find an engineer who can understand it now". So, whatcha think?

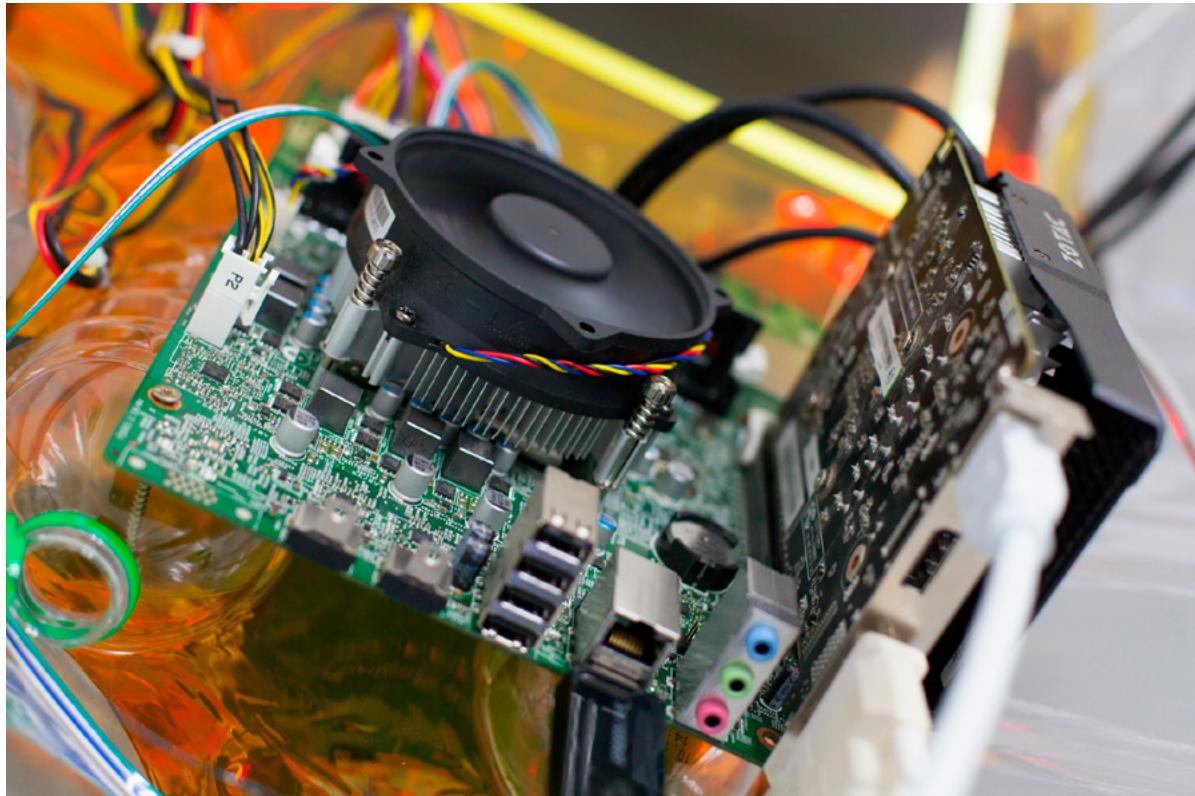
269 commentaires partager enregistrer masquer signaler

les 200 meilleurs commentaires afficher les 269 triés par: apprécié ▾

Want to add to the discussion?
Post a comment!

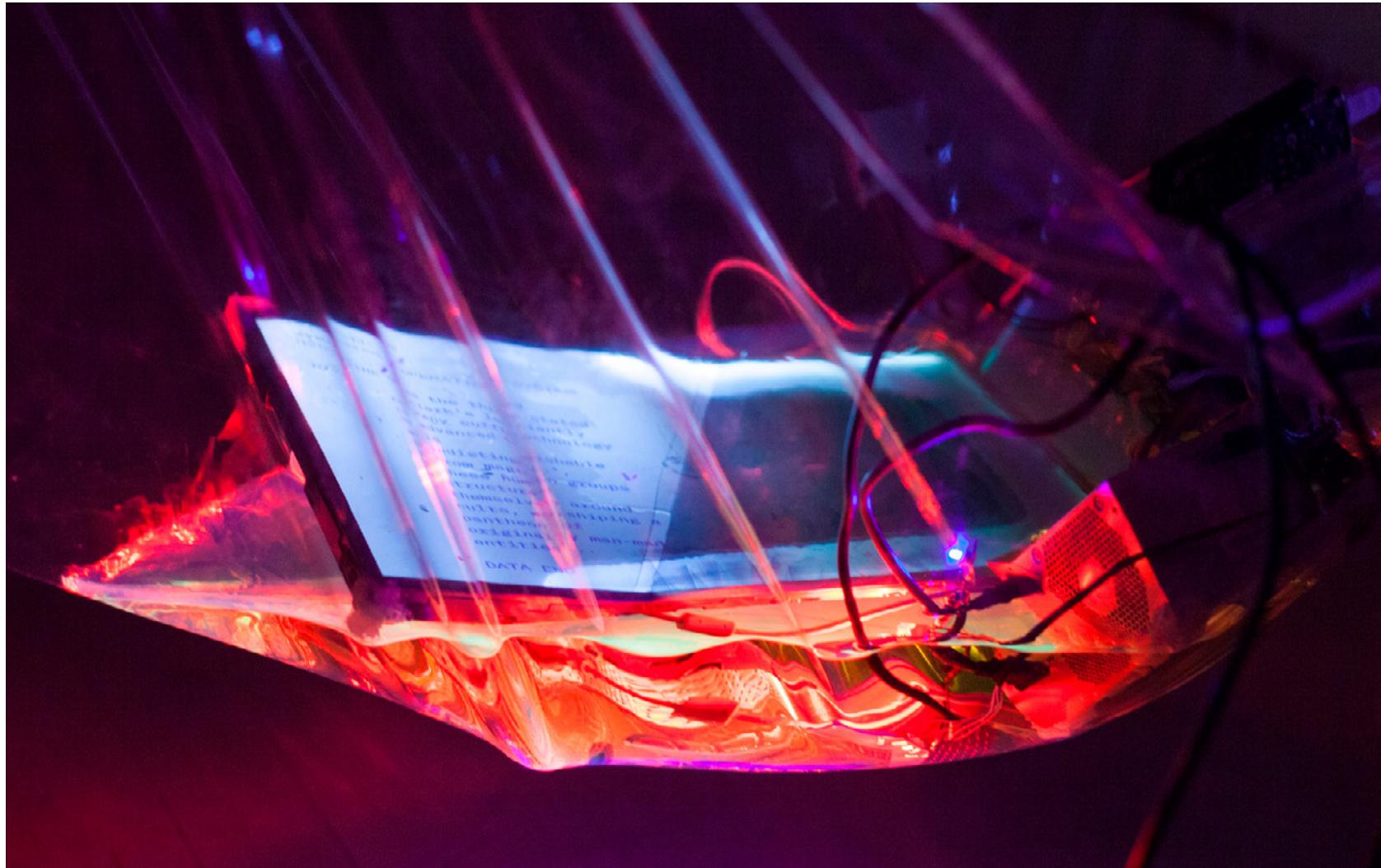
CREATE AN ACCOUNT

Electronic Scavenger - Reddit captures d'écrans



Electronic Scavenger

Vues d'exposition, locaux Soej Critik. Leipzig, Allemagne.



Electronic Scavenger, Vues d'exposition en session d'exploration virtuelle.
Locaux Soej Critik, Leipzig, Allemagne.

LIEN VERS LA VIDEO



THE PAST GLOWS

2022

Le passé brille

Module principal : 35 cm x 160 cm x 75cm
Ordinateur «vintage» complet, néons,
agar-agar, gel à base de colle et nettoyant
oculaire, modules variés.

Le passé brille.

*La lumière d'hier est revenue messagère d'un présent
toujours fuyant.*

*Des souvenirs rétroéclairés aussi clairs que du cristal
comme gelés dans le temps tentent de dissiper le
brouillard qui trouble la continuité de mon être.*

Est-ce que c'est moi ?

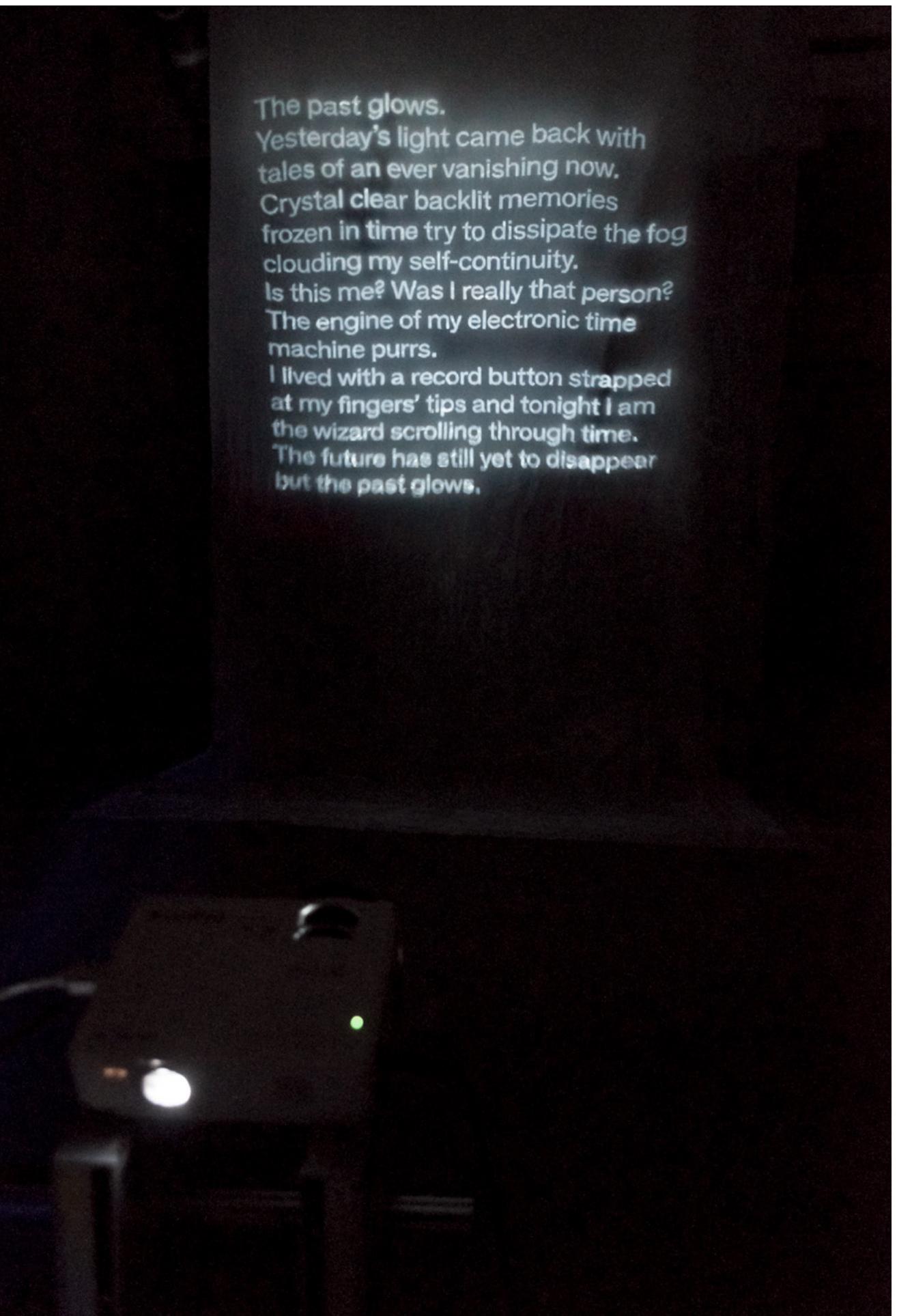
Étais-je vraiment cette personne ?

*Le moteur de ma machine à voyager dans le temps
électronique ronronne.*

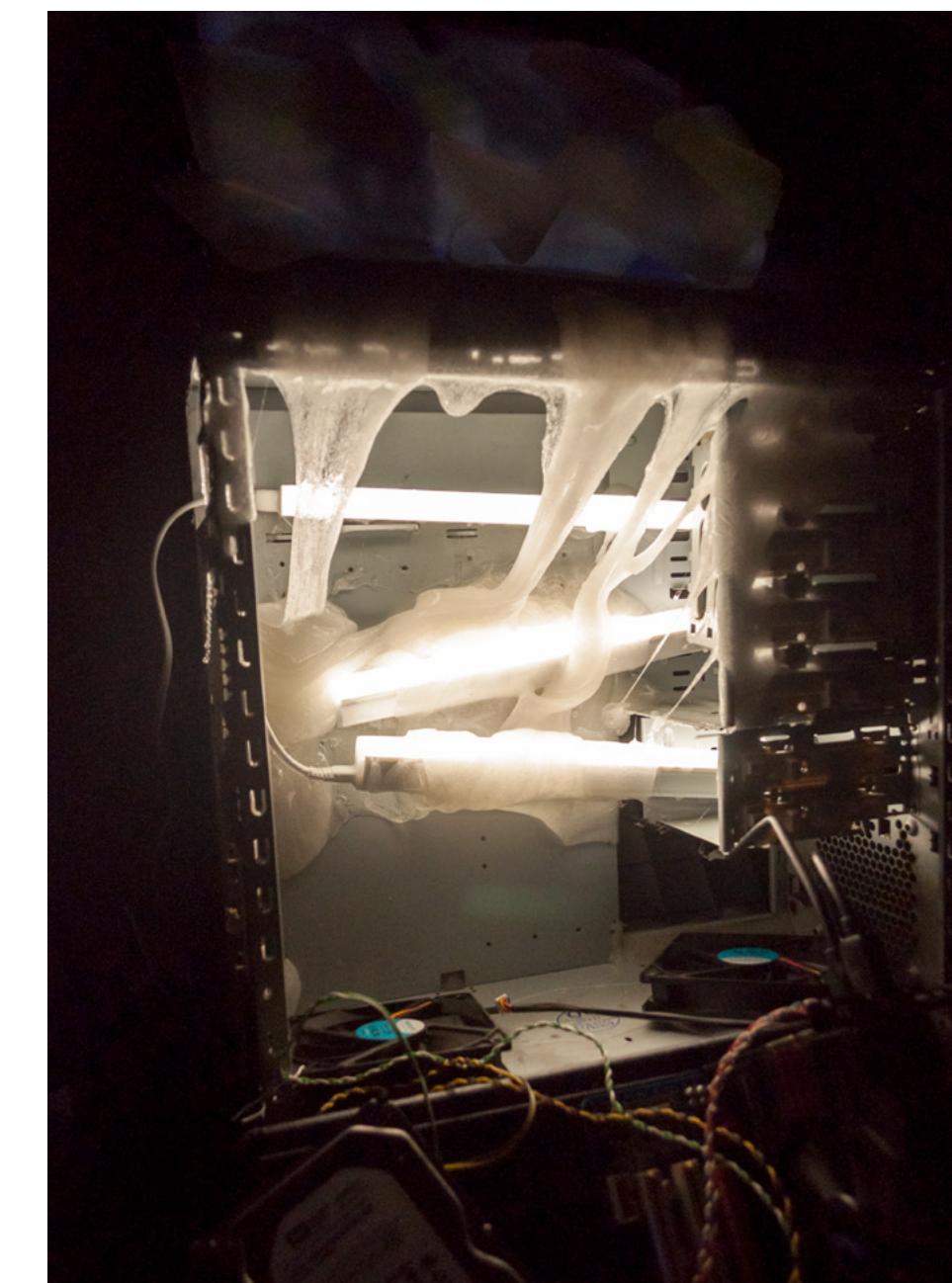
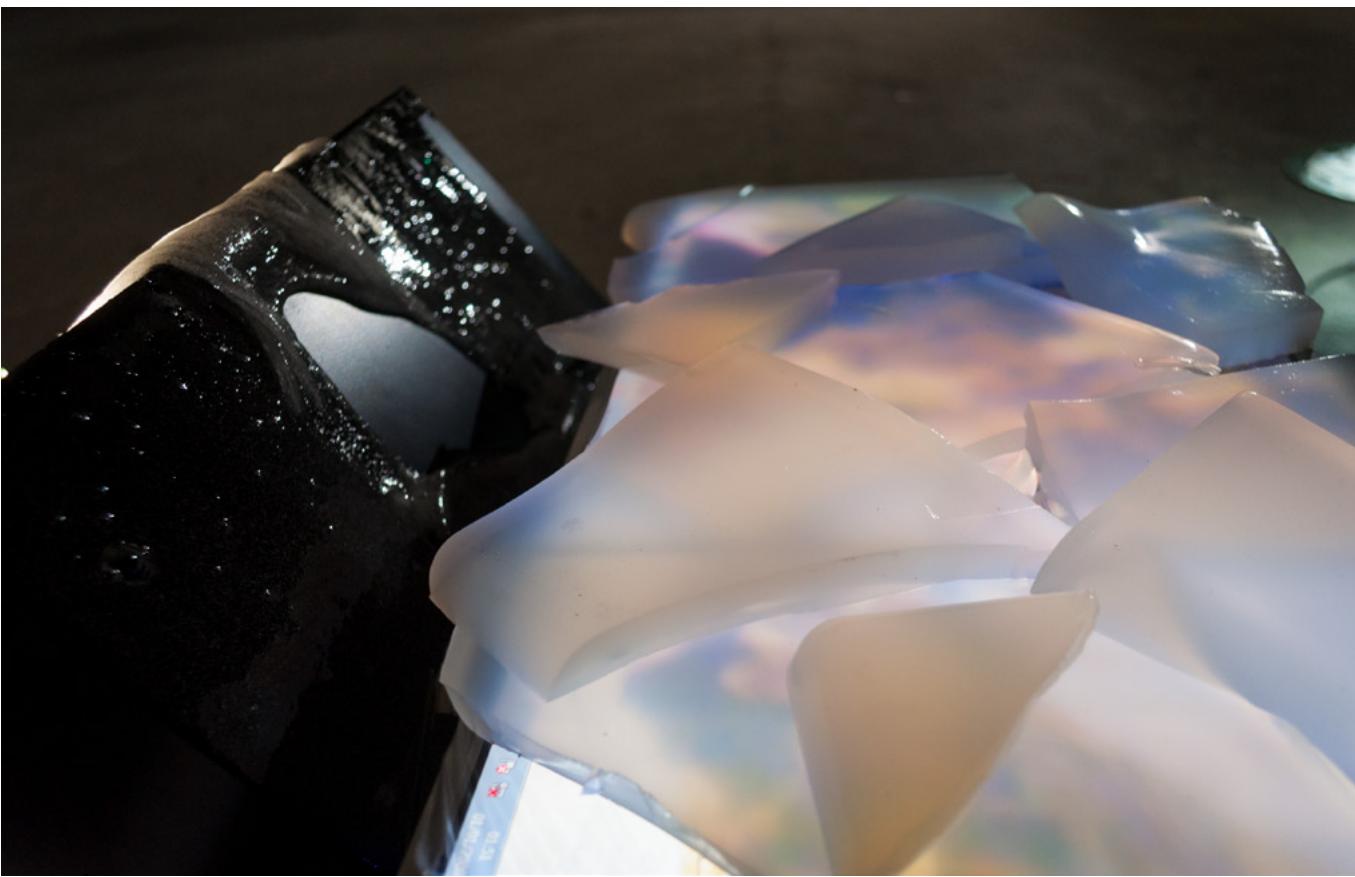
*J'ai vécu avec un bouton enregistrer constamment
attaché à mes doigts et ce soir je suis le sorcier
scrollant à travers le temps.*

Le futur doit encore disparaître mais

Le passé brille.



The past glows, Vue d'exposition



The past glows, vues d'exposition

JE INFINI

2021

Médias mixtes.

40cm x 60cm x 160cm

Les voyages interdimensionnels ne sont pas sans risque, les psychonautes le savent bien. Qui tente de franchir les barrières de notre espace-temps se trouve obligatoirement confronté à une altération de sa personnalité et de ses fonctions cognitives.

Entre une borne de jeux d'arcade hypnotique et une ferme artisanale de champignons magiques, *je infini* propose une exploration immersive sous état de conscience modifiée.



Je Infini, vue d'exposition, avec le collectif G.A.R.R.A.G.E.
Toulouse, Labège, France.

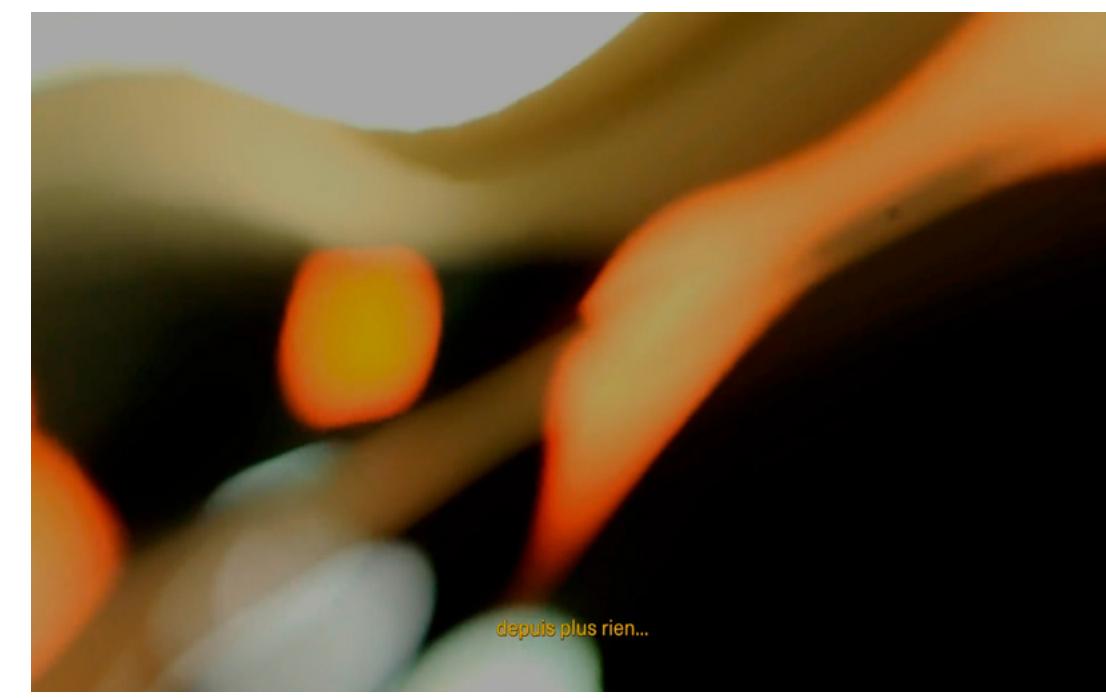
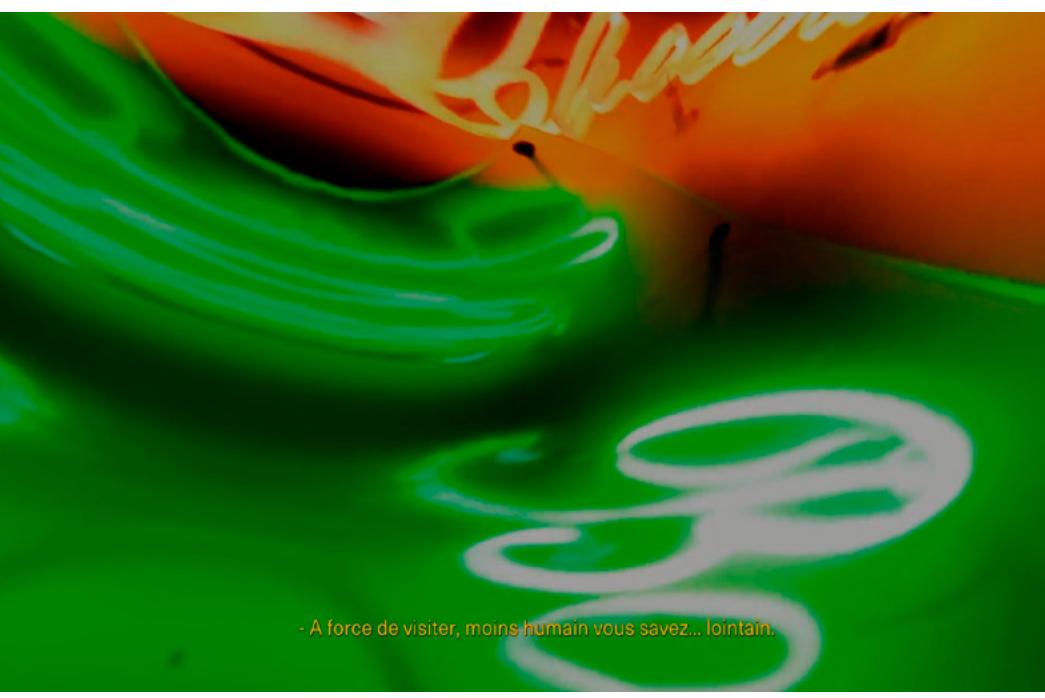
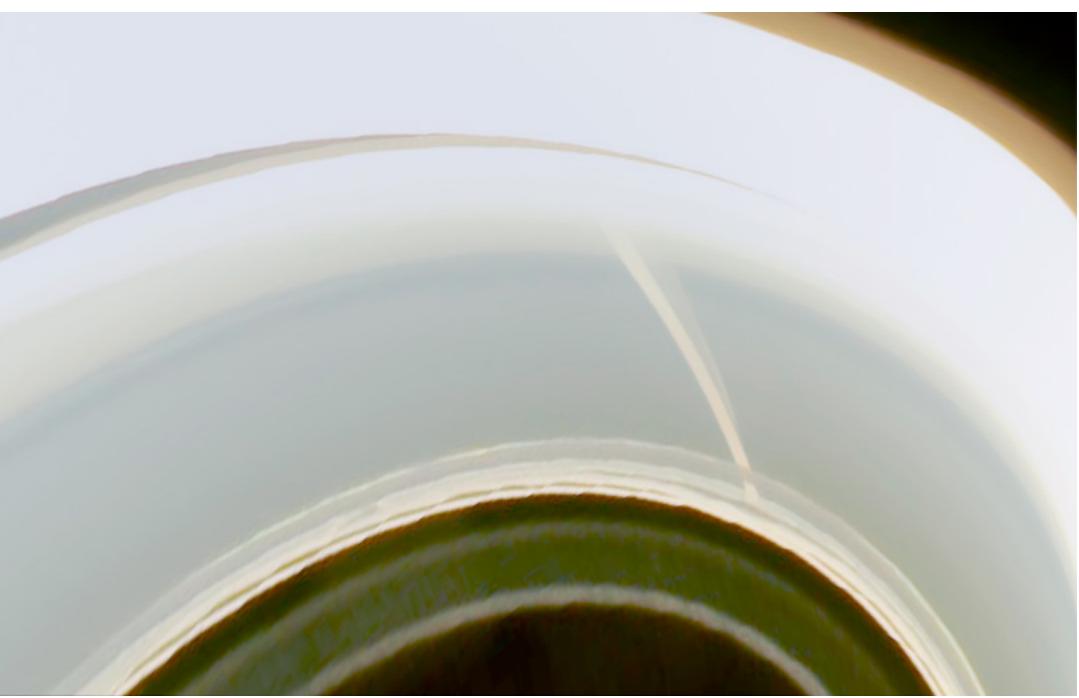
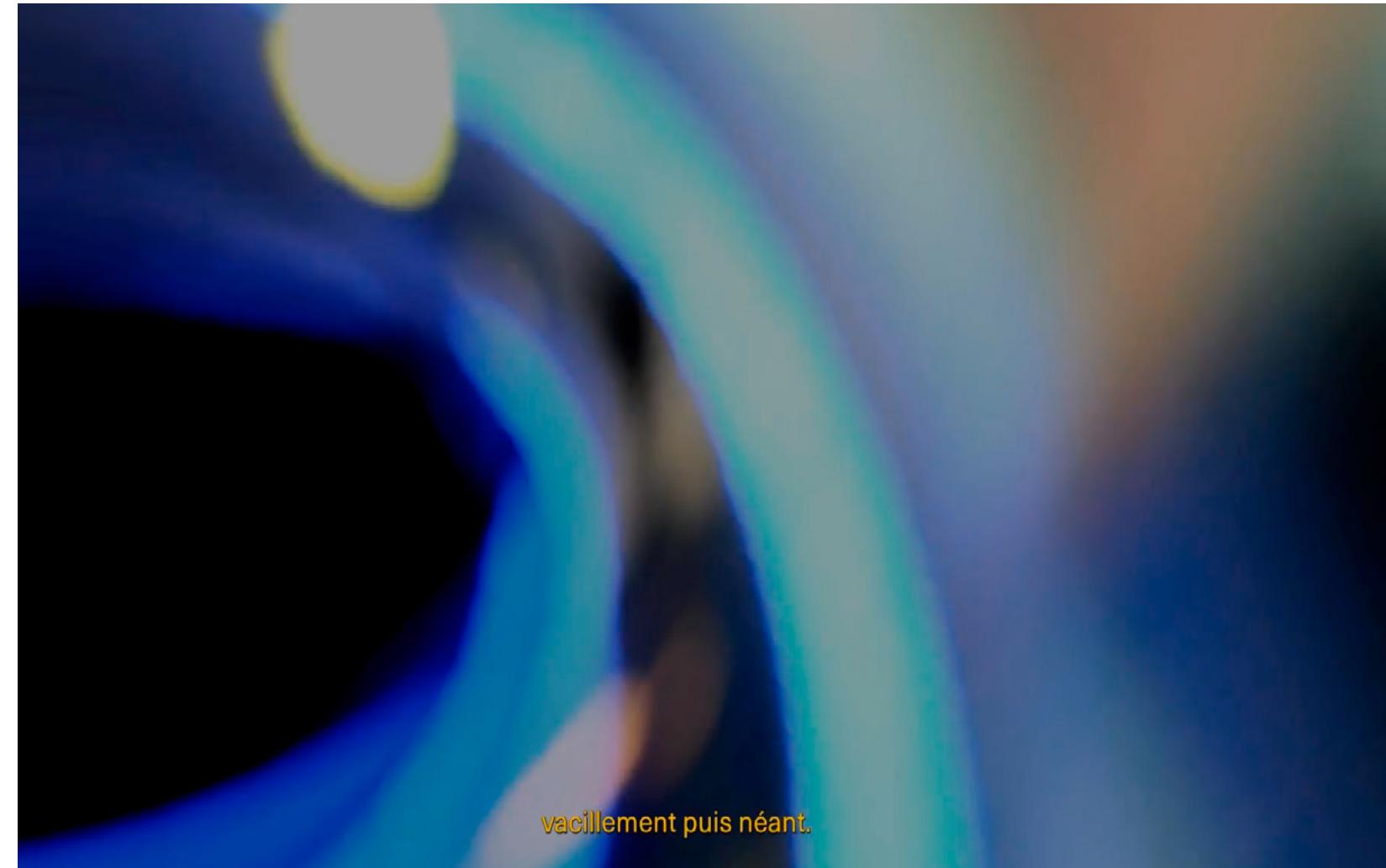
Je infini est inspiré par l'exploration d'une communauté de cultivateurs de champignons magiques hébergée sur une plateforme appelée «shroomery».

On peut y trouver des conseils sur la façon de cultiver son premier lot de fruits psychoactifs avec une ferme à champignons de fortune. Une autre section est destinée à partager des «rapports de voyage» liés à différents niveaux d'intoxication, rendant l'idée même de la consommation de drogues psychédéliques semblable à un jeu vidéo.

The screenshots illustrate the Shroomery website's layout and features:

- Homepage:** Features a large background image of mushrooms. Navigation links include "GENERAL INFORMATION", "MUSHROOM CULTIVATION", "COMMUNITY", and "MESSAGE BOARD".
- Message Board:** Shows a login form with "Sign In" and "New Account" buttons. The URL is "Mushrooms, Mycology and Psychedelics > Mushroom Cultivation".
- Trip Reports:** A detailed page for "Experiencing Mushrooms | Trip Reports". It lists five levels of intoxication:
 - Microdosing ★★★★☆**: A small dose which isn't enough to "trip" in the traditional sense, but can lead to subtle yet profound internal shifts. Improvements in mood, productivity, or creativity, enhanced focus, less reactivity, and the possibility of relief from depression, anxiety, cluster headaches, and a variety of other symptoms.
 - Level 1 ★★★★☆**: This level produces a mild "stoning" effect, with some visual enhancement (i.e. brighter colours, etcetera). Some short term memory anomalies. Left/right brain communication changes causing music to sound "wider".
 - Level 2 ★★★★☆**: Bright colors, and visuals (i.e. things start to move and breathe), some 2 dimensional patterns become apparent upon shutting eyes. Confused or reminiscent thoughts. Change of short term memory leads to continual distractive thought patterns. Vast increase in creativity becomes apparent as the natural brain filter is bypassed.
 - Level 3 ★★★★☆**: Very obvious visuals, everything looking curved and/or warped patterns and kaleidoscopes seen on walls, faces etc. Some mild hallucinations such as rivers flowing in wood grained or "mother of pearl" surfaces. Closed eye hallucinations become 3 dimensional. There is some confusion of the senses (i.e. seeing sounds as colors, etcetera) Time distortions and "moments of eternity"
 - Level 4 ★★★★☆**: Strong hallucinations, i.e. objects morphing into other objects. Destruction or multiple splitting of the ego. (Things start talking to you, or you find that you are feeling contradictory things simultaneously). Some loss of reality. Time becomes meaningless. Out of body experiences and e.s.p. type phenomena. Blending of the senses.
 - Level 5 ★★★★☆**: Total loss of visual connection with reality. The senses cease to function in the normal way. Total loss of ego. Merging with space, other objects, or the universe. The loss of reality becomes so severe that it defies explanation. The earlier levels are relatively easy to explain in terms of measurable changes in perception and thought patterns. This level is different in that the actual universe within which things are normally perceived, ceases to exist! Satori enlightenment (and other such labels).
- Details:** Includes "Last Update: 06/29/22 09:55 PM", "View Count: 2,360,162", and "Rating: ★★★★☆".

Shroomery.com, captures d'écrans



Je Infini, média interactif. Captures d'écran.

[LIEN VERS LA VIDEO](#)

IL YAURA TELLEMENT DE LUMIÈRE QUE VOUS DEVREZ PORTER DES LUNETTES DE SOLEIL.

2022
Atelier IPN
Centre d'art BBB

Boucle vidéo 16 min
Écrans TV 32 pouces,
Alimentation PC 600w,
6xVentilateurs RGB, multiprise,
Casque d'écoute, Support en
aluminium, 125 x 90 cm

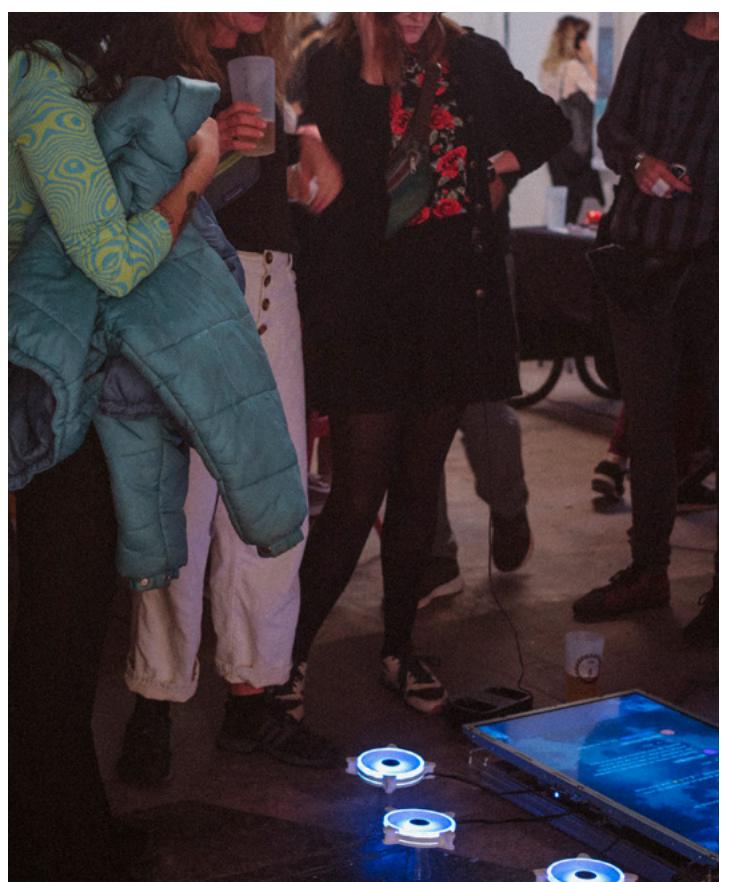
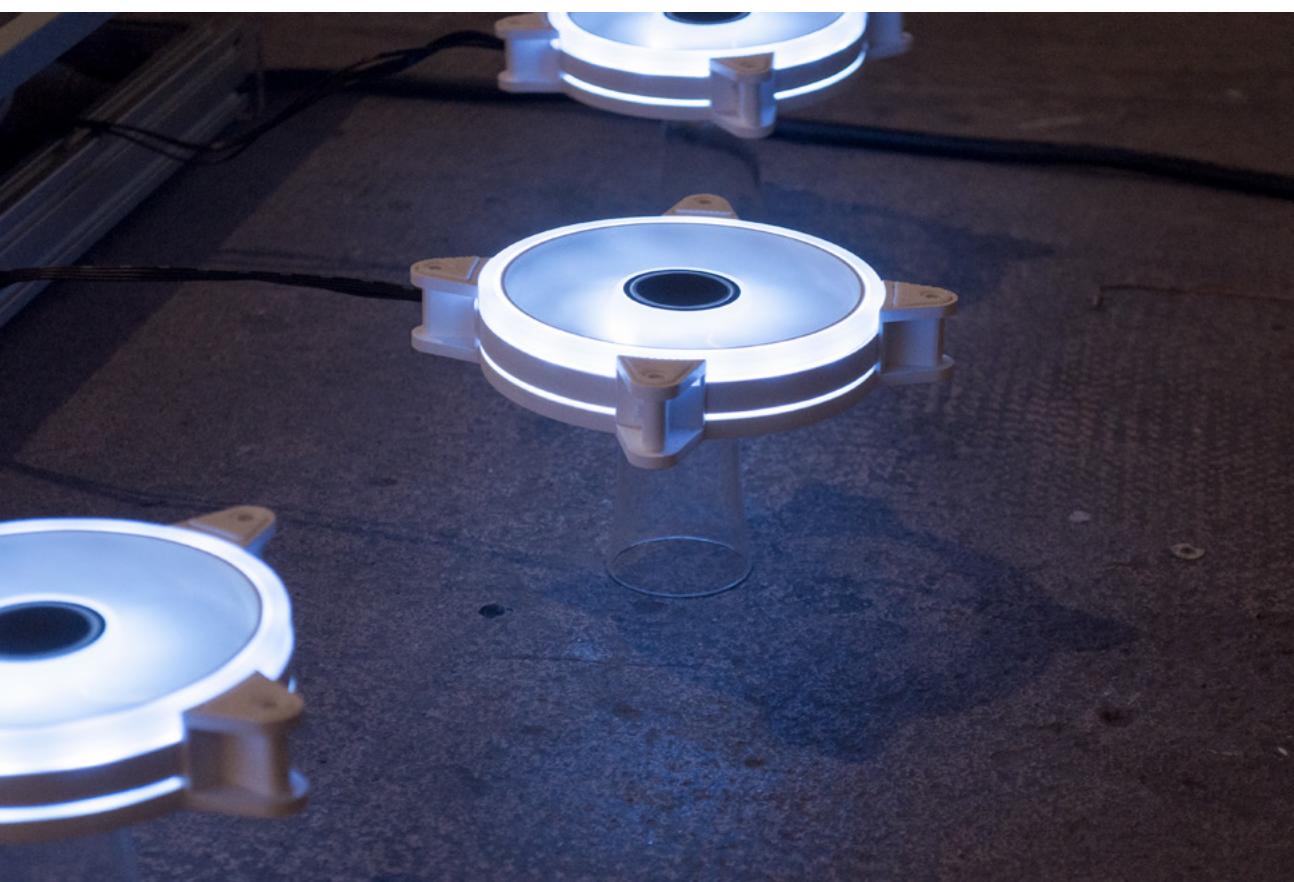
Le flux sonore d'une vidéo
YouTube tourne en boucle, il est
directement issu d'une chaîne de
contenu ésotérique.

Çà et là, des notions concrètes
de science sont écrasées, puis
étrangement déformées. Le
débit est rapide, les mots sans
émotion fondent et collent les
uns aux autres, déversés par une
machine au souffle infatigable.





Il y aura tellement de lumière que vous devrez porter des lunettes de soleil.
Toulouse, IPN, France. Vues d'expositions.



BBB, Centre d'art, le 15
novembre 2022.

Lecture performée.
Assise, Tablette numérique,
Projection et Sonorisation.

Durée: 16 minutes.

Par le biais d'une lecture
performée, le discours
désincarné, se transforme en
conte absurde et futuriste.

Il retrouve un corps, une
présence et un souffle.

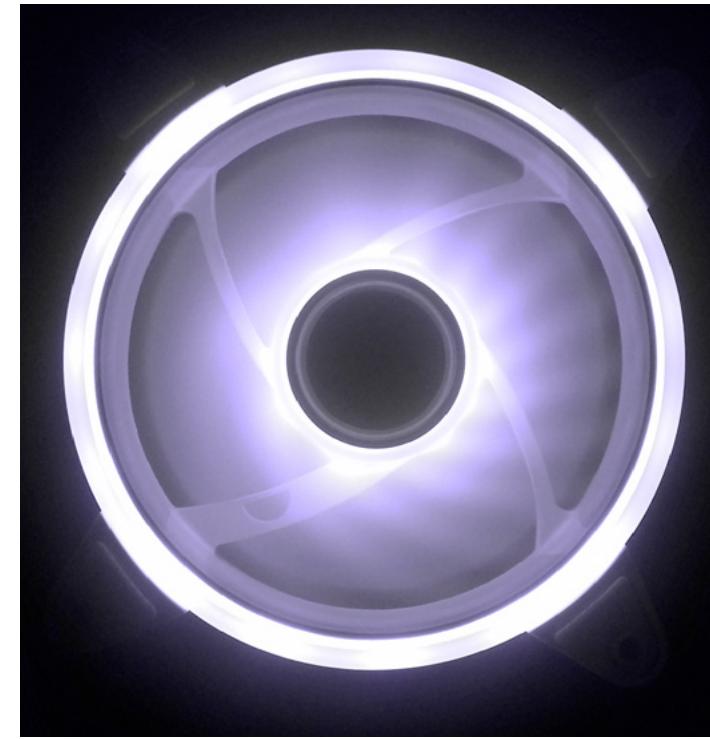
Le flux vidéo est maintenant
adapté pour être affiché sur
une installation à trois canaux.

LIEN VERS LA VIDEO

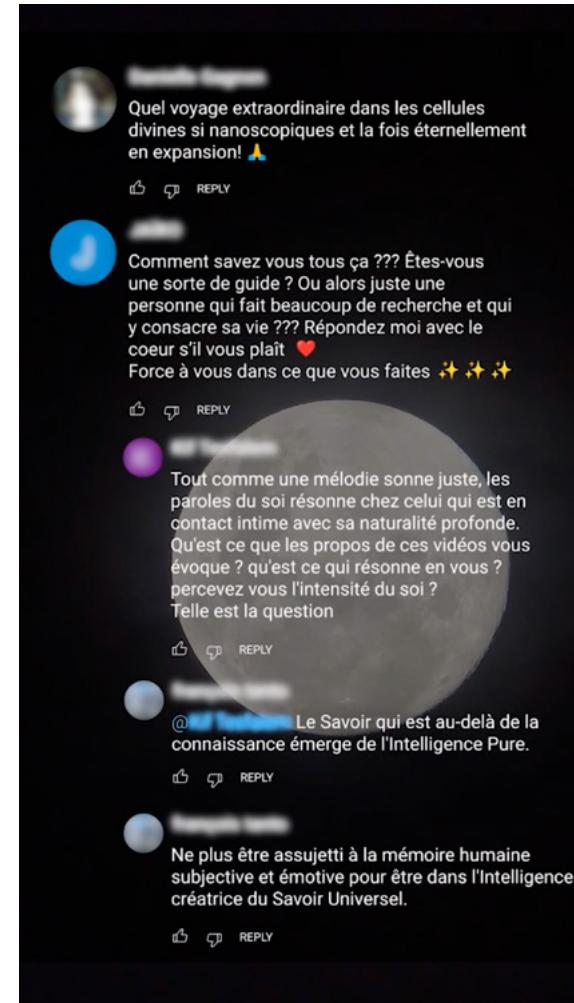


Toulouse, BBB Centre d'Art, France. Vue de performance

Il y aura tellement de lumière que vous devrez porter des lunettes de soleil est issu d'un travail d'investigation sur une chaîne YouTube francophone appelée «Conscience cosmique» et des interactions entre les membres de sa communauté en ligne.



Toulouse, IPN, France. Vue d'exposition. Détail.



Captures de la boucle vidéo.

A screenshot of a YouTube channel page for 'Conscience Cosmique'. The video player shows a spiral galaxy with the caption 'Nous sommes des Extraterrestres parce que nos Âmes sont Extraterrestres'. The channel has 18.3K subscribers. Below the video are thumbnails for other videos like 'Comment Réveiller et' and '8 Signes qui indiquent vous'.

Recherches, Captures d'écrans YouTube.

SOLIPSES

2023

Teaser vidéo: 3 min

Projet en production.

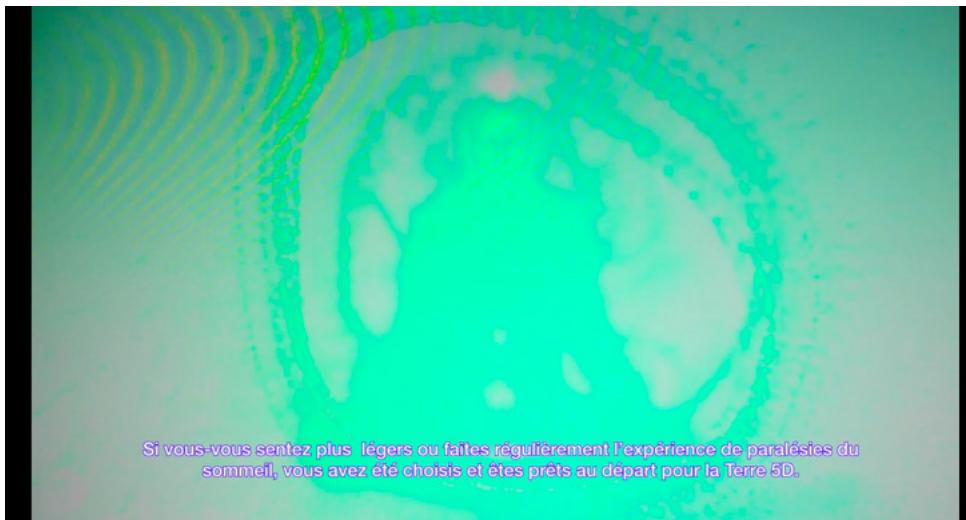
Basée sur un travail d'enquête, la narration expérimentale met en conversation des témoignages anonymes trouvés sur un forum en ligne (connu sous le nom de *4chan*), avec une chaîne YouTube de coaching.

Des internautes témoignent de la sensation trouble que leur existence possède un caractère singulier, quand la chaîne YouTube déploie des efforts absurdes pour conforter ces sentiments et encourage à la consommation de son contenu.

LIEN VERS LE TEASER



Captures du teaser vidéo.



CV

2023: online **GROUP SHOW**
Unstable object @ Synthesis Gallery - Berlin

2023: online **GROUP SHOW**
ESC-2033 @ De:Formal @ VVOVVA

2022: **PERFORMANCE**, *Standup Art*
@ BBB Centre d'art, Toulouse, France

2022: **GROUP SHOW**, *Humanafterall*
@ IPN atelier, Toulouse, France

2021: **GROUP SHOW**, Portes ouvertes du collectif
G.A.R.R.A.G.E. Labège, France

2020: **SOLO SHOW**, *Electronic Scavenger*
@ Soej Critik, Leipzig, Allemagne

2019 - 2020: **RÉSIDENCE**, 3 mois
@ Fugitif, Leipzig, Allemagne avec le support de l'OFAJ

2017: **WORKSHOP** autour de la sculpture et du rendu 3D
@ Lava Beijing design graphique. Beijing, Chine

2013 - 2016: Série de **WORKSHOPS** autour de la création
visuelle et du médium numérique, Berlin, Allemagne

Publications

<http://soloshow.online/scavenger.html>

<https://www.instagram.com/p/CrbYI6IJUDQ/>

<https://vovva.com/esc/esc-2033/>

<https://www.instagram.com/p/Cb5Rd6pLkwA/>

Expérience pro

2021-2022: Artiste Auteur,
indépendant Toulouse, FRANCE

2019: WWW.CORDOVACANILLAS.COM
Senior Designer - BARCELONE

2018: WWW.ARIANESPANIER.COM
Freelance Designer - BERLIN

2017: WWW.LAVABEIJING.COM
Senior Designer - BEIJING

2016 - 2018 : Graphiste freelance
et culturel - BERLIN

Formation

2022: *Profession Artiste @ BBB centre d'art*,
Toulouse, France

2012: Maîtrise en Arts Graphiques, mention du jury
École de condé, Toulouse, France

2008: B.T.S Biotechnologie,
Decazeville, France

Français - Natale
Anglais - C1
Espagnol - B2
Allemand - B1

Romain Thibault

Romain Thibault est né en 1989 à Toulouse, dans le sud de la France, où il travaille actuellement en tant qu'artiste. Issue des arts appliqués, sa pratique visuelle a lentement évolué pour finalement s'émanciper de la commande graphique.

Après une première résidence de trois mois suivie d'une exposition personnelle en 2020, dans la ville de Leipzig en Allemagne, son travail se matérialise sous la forme de recherches plastiques, d'installations interactives et plus récemment de performances.

La démarche introspective de Romain le pousse à produire pour mieux se comprendre ainsi que le monde qui l'entoure.

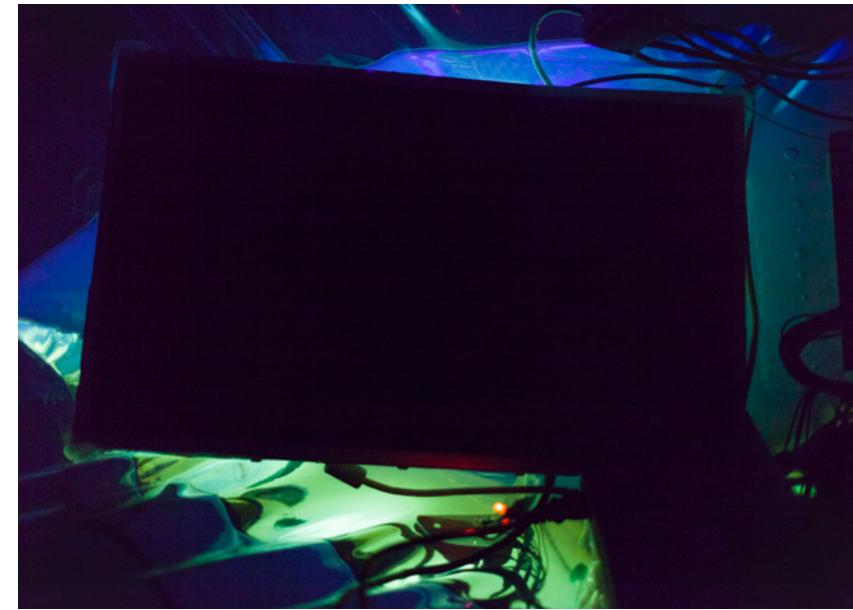
Contact

www.instagram.com/researchmore/

romainthibaultgaulthier@gmail.com

+336 25 69 42 10

25 rue saint-exupère
31700 Blagnac
France



ROMAIN

MAIL romainthibaultgauthier@gmail.com

THIBAULT

INSTAGRAM [@researchmore](https://www.instagram.com/researchmore)