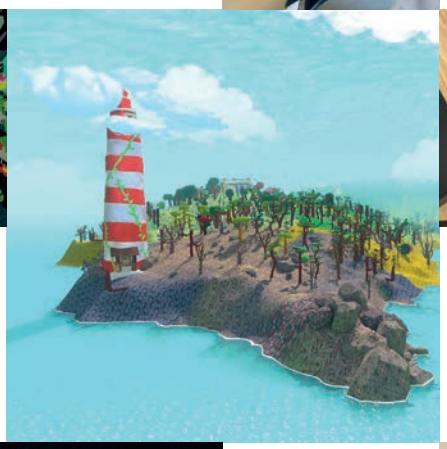
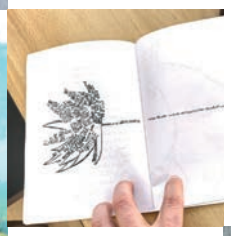
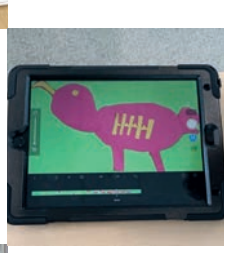
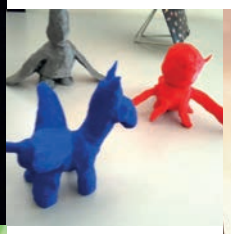
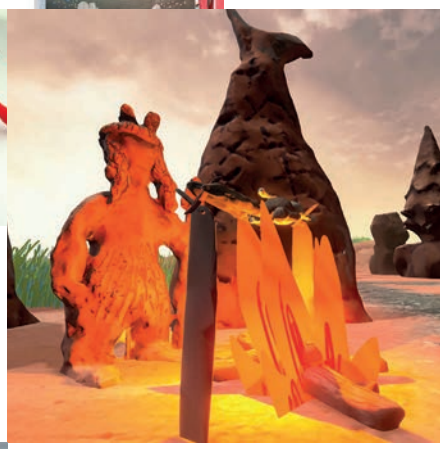
Thomas Daveluy

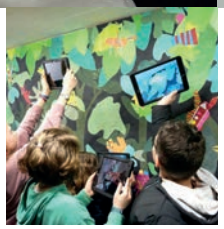
Ateliers


















Présentation

Thomas Daveluy, artiste plasticien, vidéo et nouveaux médias



Thomas Daveluy est artiste plasticien, spécialisé en vidéo et nouveaux médias, diplômé d'un DNSEP à l'EESAB de Lorient en 2011. Il travaille depuis quinze ans la vidéo, l'installation numérique, la photogrammétrie et, depuis 2025, la peinture et la sculpture, en quête d'une mémoire matérielle des territoires. Une large part de cette recherche se construit en collaboration, notamment avec d'autres artistes plasticiens. Elle se double d'une activité de transmission, que présente ce dossier.

Parcours pédagogique

Les ateliers accompagnent le travail de Thomas Daveluy depuis ses débuts : dès 2011, année de son diplôme, il intervient déjà auprès d'élèves de lycée. Cette activité est une composante à part entière de sa pratique, non un à-côté.

Chaque atelier part d'un geste manuel, dessin, collage, modelage, stop motion, que le numérique vient ensuite recomposer, animer ou faire jouer. Les productions des participants deviennent la matière d'un objet commun, le plus souvent un jeu vidéo, un film d'animation ou une installation collective, sans notation ni hiérarchie entre elles.

Depuis 2020, il enseigne aussi l'histoire de l'art numérique à l'Institut Supérieur de Design de Saint-Malo. Son activité pédagogique touche aujourd'hui tous les publics, de l'école primaire à la médiathèque, en résidences comme en interventions ponctuelles.

ateliers.thomas-daveluy.fr

Repères

FORMATION

2011 DNSEP option art, EESAB Lorient
2009 DNAP option communication, EESAB Lorient

ENSEIGNEMENT

Depuis 2021 *Histoire de l'art numérique*, Institut Supérieur de Design, St-Malo

CONFÉRENCES ET RENCONTRES PUBLIQUES

2026 *Art, numérique et Intelligence Artificielle*, conf. publique, médiath. de Lannion
2024 *L'Image et l'Art à l'aube de l'IA*, conf. publique, médiathèque de Lorient
2019 *Art & jeux vidéo*, conférence, Festival Oodaaq, Saint-Malo
2017 *Réalité virtuelle*, cycle de conférences et sessions VR autour de Naufrage, dans cinq structures, Morbihan et d'Ille-et-Vilaine
2014 Conférence au FRAC Bretagne, Festival Oodaaq, Rennes

ÉDITIONS

2013 *L'auto-archivage comme œuvre d'art*, éd. EESAB

ATELIERS MENÉS

2026 *Duplicata*, Lannion (22)
2025 *Fungus Coloniæ*, Hennebont (56)
2025 *Bistrot et cartes postales*, Baud (56)
2025 *La médiathèque idéale*, Vannes (56)
2024 *Mon cher Gustave*, Plœmeur (56)
2024 Fresque à Kerentrech, Lorient (56)
2024 *Les chimères en folie*, Scaër (29)
2023 *La Forêt*, Vannes (56)
2021 *Madine*, Baud (56)
2021 Atelier jeu vidéo #2, Baud (56)
2020 *Terre de Garges*, Garges-lès-Gonesse (95)
2020 Stop motion, Bignan (56)
2019 Stop motion, Sarzeau (56)
2019 Atelier jeu vidéo #1, Baud (56)
2019 Atelier jeu vidéo, Quéven (56)
2018 *Micromorphose*, Lorient (56)

Duplicata

2026 - Jeu vidéo - Lannion (22)

MODALITÉS
- 120 élèves
- CM2 à la Terminale

DURÉE
- 5 semaines de résidence

MÉDIUMS CONVOQUÉS
- Dessin, peinture, sculpture, écriture, jeu vidéo, scan 3D, Intelligence Artificielle

Dans le cadre d'un EAC (Éducation Artistique et Culturelle) au lycée Félix Le Dantec de Lannion, au collège François-Marie Luzel de Plouaret et au sein de trois classes élémentaires des communes du Vieux-Marché, Plouaret et Plounérin, le projet Duplicata propose de découvrir un jeu vidéo réalisé par une centaines d'élèves du CM2 à la Terminale. Reprenant la topographie de la pointe du Dourven, cette œuvre numérique interactive laisse le champ libre à la créativité des enfants :

- les primaires ont réalisé textures, herbes et dessins (39 dessins d'observation réalisés au parc du Dourven),
- les collégiens de 5ème ont inventé et dessiné tous les arbres qui ont été convertis en 3D grâce à l'IA,
- les élèves du lycée en option Arts Plastiques ont créé des sculptures en volume qui ont été scannées en 3D, puis animées et disséminées dans le jeu,

Le jeu est disponible en téléchargement gratuitement sur Windows et Android :

https://thomas-daveluy.fr/**duplicata**



« Saurez-vous trouver toutes les créations réunies dans le parc virtuel pour y découvrir la fin du jeu ? »









Réalisation des sculptures par les lycéens

Les élèves du lycée Félix Le Dantec, de la seconde à la terminale, ont réalisé un ensemble de sculptures qui ont été scannées en 3d puis introduites dans le jeu, avec musiques et interactions et qui sont à découvrir sur l'île virtuelle.



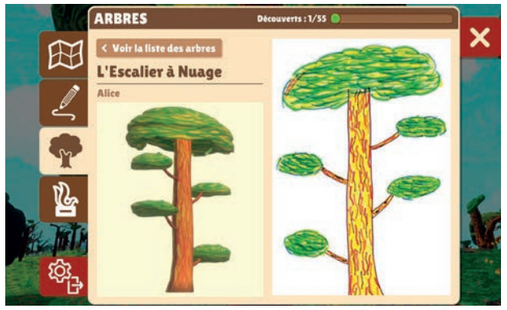


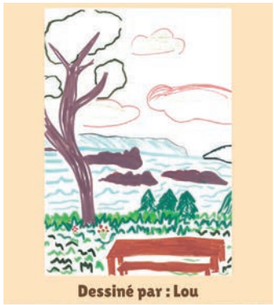


Réalisation des arbres par les collégiens

Après une sortie nature et des dessins d'observation sur place, chaque collégien a été invité à dessiner son arbre imaginaire. Grâce à l'Intelligence Artificielle, chaque dessin a été transformé en 3D et disposé dans le jeu : le but du jeu est, entres autres, d'y retrouver les 55 variétés différentes disséminées sur l'île virtuelle.

Un menu présente chaque arbre découvert ►







Dessins et peintures par les CM2

Les dessins d'observation réalisés à la pointe du Dourven par les primaires sont à retrouver disséminés sur l'île et à collectionner.

De grandes peintures d'observation du jeu ont été réalisées à la fin du projet et insérées sur des panneaux.

Vernissage en présence des élèves

Ces 5 semaines de travail ont donné lieu à un temps fort en présence de tous les élèves (primaires, collégiens et lycéens). Ouvert au public, l'événement a convié familles et partenaires du projet à découvrir une exposition présentant le jeu ainsi que toutes les créations nécessaires pour le réaliser.



Fungus Coloniæ
Mycellium

2025 - Sculptures/Anamorphoses - Hennebont (56)

Résidence en milieu scolaire menée au lycée Victor Hugo à Hennebont. En partenariat avec l'artothèque d'Hennebont cette résidence de 4 semaines, répartie de mi septembre à fin novembre 2025, a mobilisé les classes d'arts plastiques (2nde, 1ère et Tale) de Mme Nicolazic ainsi que les classes de maths et français de Mme Florence Gleichmann et Annaïck Helias.

MODALITÉS
- 40 élèves
- 2nde à la Terminale

DURÉE
- 4 semaines de résidence

MÉDIUMS CONVOQUÉS
- Dessin, peinture, collages
- Textes (invention) et calligrammes

Nommée *Fungus Coloniæ - Mycellium*, elle se propose comme l'extension (ou la réponse) à la pièce installée dans l'enceinte du lycée (*Fungus Coloniæ*). Les élèves sont ici invités à proposer leur propre interprétation de la démarche : faire entrer le paysage à même les murs de l'école. Le travail s'est divisé en plusieurs approches.

*Plus de détails sur : https://thomas-daveluy.fr/**mycellium***

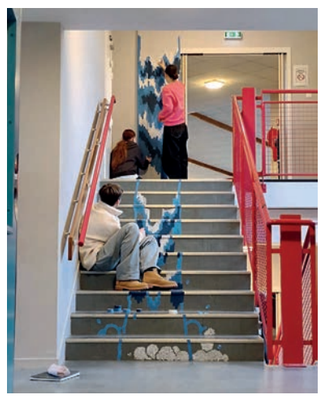


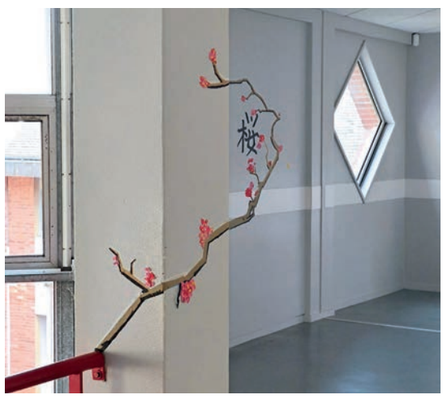





◄ Classe d'arts plastiques de 2nde

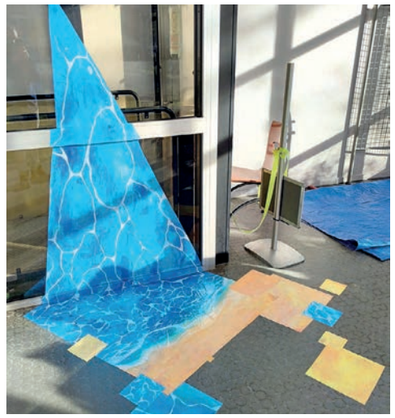
Un travail de dessin, entièrement réalisé au scotch couleur, joue sur des anamorphoses : un élément végétal (ou un paysage plus large) est alors représenté mais depuis un unique point de vue. S'étalent et se répartissant le long des murs et des volumes cette anamorphose nécessite aux élèves de se projeter dans l'espace pour faire correspondre les différentes parties du dessin.





▼Classe d'arts plastiques de 1ère

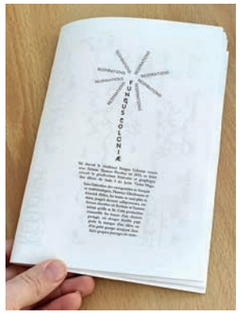
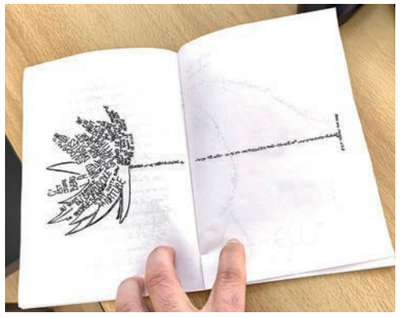
Anamorphoses réalisées en peinture. Après une prise de repères sur place dans les lieux (délimitations, prises de mesures), des paysages ont été peints puis collés à même les murs. Ces anamorphoses sont donc visibles depuis un unique point de vue mais ont nécessité un travail plus complexe : la touche picturale devait prendre en compte la distance (petits points pour les parties au premier plan, larges zones pour les éléments au fond).


Classe d'arts plastiques de Terminale ►

Moins disponibles sur le projet (préparation du bac), les élèves de Terminale ont été invités à réaliser des trompe l'œil peints à même des objets du quotidien (cafetières, chaussures, porte-manteaux, etc...).




▲ Classe de Math-Français de 2nde

Travail réalisé à partir d'une sortie nature intitulée "respirer le paysage". Les élèves ont travaillé à la réalisation de textes sur le paysage et la nature en se servant d'extraits de textes. À la manière de l'OULIPO, ils ont conçu leurs écrits grâce à des règles d'écriture automatique. Mis en forme à partir des calligrammes de Guillaume Apollinaire, l'ensemble de ces textes ont été assemblés et mis en page dans un livret nommé "Respirations". Une performance a été réalisée lors du vernissage, où, accompagnés d'un piano, les élèves ont lu leurs textes en travaillant la mise en scène et la diction.

Bistrot & cartes postales

2025 - Stop motion - Baud (56)

MODALITÉS
- 18 élèves
- CM2

DURÉE
- 4 semaines de résidence

MÉDIUMS CONVOQUÉS
- Dessin, peinture, collages
- Textes, rédaction et invention
- Stop motion + audio

En parallèle et en complément d'exposition *Bistrot et Cartes Postales* au musée de la carte postale de Baud, les élèves de CM2 de l'école Françoise-Dolto ont été invités à participer à l'exposition en la prolongeant de leurs créations.

Après avoir récolté des histoires et anecdotes auprès de leurs grands parents ou proches, les enfants ont retravaillé les récits, puis dessiné un storyboard afin de les reproduire en films d'animation. Par la technique du stop motion, avec papiers découpés, peintures et dessins, ils ont alors mis en mouvement ces récits et réalisé des petites vidéos de quelques minutes.

*Plus de détails et visionnage des films sur : https://thomas-daveluy.fr/**bistrot-eac***



▲ ***Le Roi des Menhirs,*** **par Ayaz et Alban**



▲ ***Le temps perdu,*** **par Raphaël et Alban**











▲ **Installation dans le musée**

La Médiathèque idéale

2025 - Œuvre collective - Golfe du Morbihan (56)

MODALITÉS
- Tous publics
- Tous âges

DURÉE
- 4 demi-journées

MÉDIUMS CONVOQUÉS
- Dessin, peinture, collages
- Enregistrement audio
- Intelligence artificielle

Intervention menée dans le cadre de Numerigolfe 2025, réseau des médiathèques du Golfe du Morbihan : le public de quatre médiathèques (Trédion, Saint-Nolff, Tréffléan, Elven) a été emmené à imaginer une médiathèque idéale, en cadavre exquis.

Point de départ : un dessin au trait généré par IA à partir de photos des quatre bâtiments réels. Chacun y ajoute sa contribution, dessin, collage, papier découpé, sur une fresque commune, puis enregistre un audio expliquant son idée.

L'IA transforme ensuite chaque contribution en un rendu photographique, formant une seconde fresque miroir de la première, proche d'une vue d'architecte. Le résultat est exposé dans les médiathèques participantes et sur un portail en ligne, navigable projet par projet, avec les explications audio de chaque participant.

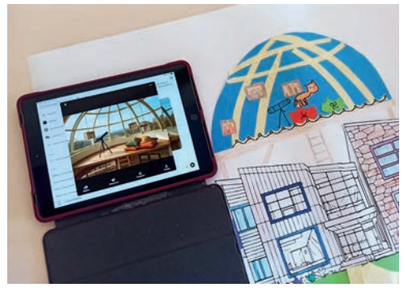
*Découvrez le résultat sur : https://thomas-daveluy.fr/**numerigolfe2025***















Mon cher Gustave

2024 - Scénographie - Plœmeur (56)

MODALITÉS
- 158 élèves
- CM1 à 3ème

DURÉE
- 5 mois, au long-cours

MÉDIUMS CONVOQUÉS
- Chant, performance
- Vidéo, cinéma, mise en scène
- Scénographie

Spectacle musical et visuel commandé par l'Académie musicale de Villecroze pour le centenaire de la mort de Gustave Eiffel, créé le 7 novembre 2023 à Radio France. Interprété le 11 juin 2024 à l'Océanis de Plœmeur (56) par 158 choristes de trois collèges et de l'école du Ménez, du CM1 à la 3ème.

Artiste associé au projet sur l'année scolaire, Thomas Daveluy conçoit la scénographie : un mapping-vidéo qui accueille les treize chansons, et transforme le livret narré en un film réalisé avec les élèves, costumés en personnages historiques (Eiffel, Sarah Bernhardt, Sadi Carnot). Il construit aussi le décor, en carton et papier peint, et assure la régie de la représentation.

Le spectacle réunit chant choral, film et projection en direct dans une scénographie pensée pour donner corps au parcours de l'ingénieur.

*Plus de détails et visionnage de la captation : https://thomas-daveluy.fr/**gustave***





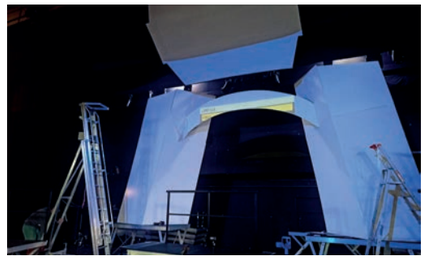
















▲ Création des décors et installation sur scène

Une gigantesque structure amovible réalisée comme support de projection du mapping. Celle-ci évoque les formes de la Tour Eiffel. Les choristes sont soigneusement positionnés en pyramide devant la structure de la tour. Les pieds servent à recevoir le mapping. Le sommet est un écran de projection du film diffusé entre chaque chanson.













Réalisation du film ►

Le texte original prévoyait des saynettes entre chaque chanson où des acteurs se produisaient sur scène. Il a été décidé d'en faire un film qui est diffusé directement sur l'écran géant en haut des pieds de la tour Eiffel.

La réalisation du film s'est faite avec les élèves de CM1/CM2 (sélectionnés après casting) et directement tourné dans l'école avec un décor factice construit en deux jours.



Les chimères en Folie

2024 - Exposition, stop motion, sculpture, édition - Scaër (29)

MODALITÉS
- 26 élèves (CM1)
- 8 jeunes de l'espace jeunes

DURÉE
- 4 semaines de résidence

MÉDIUMS CONVOQUÉS
- Dessin, peinture, collages
- Textes, rédaction et édition
- Stop motion + audio
- Sculpture + impression 3D

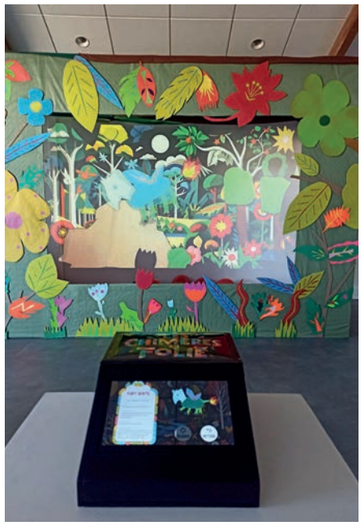
Résidence en milieu scolaire menée entre avril et juin 2024, à l'occasion du premier Micro Festival organisé par la Micro Folie de Scaër (29). 26 élèves de CM1 y inventent chacun une créature fantastique, par le texte puis le dessin, avant de se regrouper par binômes pour fusionner deux créatures en une chimère commune, en papier découpé.

Chaque chimère prend ensuite vie en stop motion, avec sa bande-son (voix et bruitages des enfants). En parallèle, l'Espace Jeunes de Scaër recrée trois créatures en volume, jusqu'à 1m20, en grillage et papier journal. Une encyclopédie imprimée réunit les 13 chimères, une double page chacune.

L'ensemble est présenté dans une exposition à la scénographie dédiée : les films tournent sur une borne interactive au sein d'un petit théâtre, les sculptures sont mises en scène, et une imprimante 3D produit en direct des miniatures des chimères scannées.

*Plus de détails, accès aux films et au mini jeu : https://thomas-daveluy.fr/**chimeres***







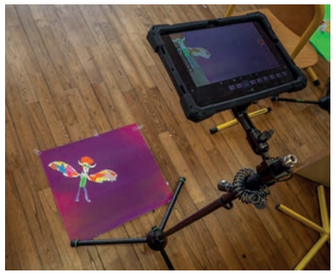














▲ Réalisation des films

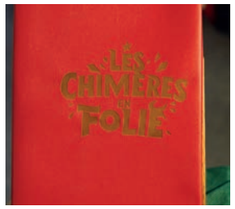
Les chimères réalisés en papier découpé sont animées en image par image (stop motion)

Les élèves ont écrit l'histoire de chaque chimère qui prend forme au sein d'une édition grand format.

▼ Création de l'édition





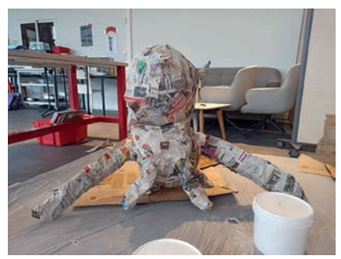




Les jeunes de l'espace jeunes ont réalisé en volume les chimères imaginées par les CM1. Faits de papier mâché et de structures métalliques, ces animaux grandeur nature ont été dispersés dans l'espace d'exposition. Un scan 3D a été réalisé pour imprimer des modèles miniatures avec l'imprimante 3D de la Micro-Folie.

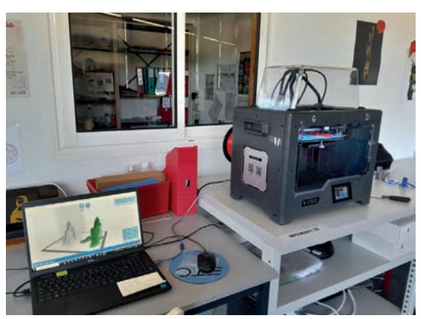
▼ Réalisation des sculptures













Fresque à Kerentrech

2024 - Fresque & Stop motion - Lorient (56)

MODALITÉS
- 150 élèves
- Toutes sections de primaires

DURÉE
- 4 semaines de résidence

MÉDIUMS CONVOQUÉS
- Dessin, peinture, collages
- Textes, rédaction et invention
- Stop motion + audio

Projet mené en 2024 avec l'école élémentaire de Kerentrech à Lorient (56), en écho à l'exposition *Sauvage Manière* à la Galerie du Faouëdic. 150 élèves, du CP au CM2, y participent, dans le cadre d'un partenariat au long cours avec la Ville de Lorient initié fin 2023.

Après deux sorties dans les parcs de Lorient pour dessiner et observer la biodiversité, les enfants inventent chacun un animal imaginaire, par le texte puis le papier découpé. Chaque créature est réalisée en deux exemplaires, un pour la fresque, un pour l'animer en stop motion. L'ensemble compose une fresque de 5 mètres sur 2, exposée à la Galerie du Faouëdic puis installée durablement dans le hall de l'école, complétée d'une bande florale au sol.

Une application de réalité augmentée permet de zoomer sur chaque créature pour déclencher son mini-film, tourné en stop motion à partir des mêmes papiers découpés.

*Plus de détails sur : https://thomas-daveluy.fr/**kerentrech***











Ateliers Stop Motion

Depuis 2019 - Stop Motion

MODALITÉS
- Tous publics
- Tous âges

DURÉE
- Variable : de la demi journée à plusieurs semaines

MÉDIUMS CONVOQUÉS
- Dessin, peinture, collages
- Enregistrement audio
- Vidéo, stop motion

Le stop motion, animation réalisée image par image, est un atelier que je pratique souvent, quel que soit le public : ateliers familiaux de deux jours en domaine culturel, résidences de plusieurs semaines en collège avec des classes d'arts plastiques, etc.

La méthode reste la même : les participants imaginent d'abord une histoire courte, avec personnages et décor, puis la fabriquent, en volume ou en papiers découpés, avant de la filmer photo par photo, en petits groupes de deux à cinq. Le montage, le son et parfois le bruitage sont réalisés avec les participants.

Chaque session produit une série de courts films, projetés ou exposés à l'issue de l'atelier.









La Forêt

2023 - Exposition et jeu vidéo - Vannes (56)

Projet mené entre septembre 2022 et janvier 2023 avec 22 élèves de CM1 de l'école Jean Moulin de Vannes (56), en partenariat avec le musée des Beaux-Arts La Cohue, la Maison de la Nature et les Archives Municipales de Vannes.

Après des sorties en forêt et la découverte de plans aux Archives Municipales, chaque enfant invente son arbre fantastique. Les élèves fabriquent eux-mêmes leur pâte à papier, avec des feuilles ramassées et séchées, dont les empreintes servent ensuite à dessiner la texture du feuillage et du tronc.

MODALITÉS
- 22 élèves (CM1)

DURÉE
- 4 semaines de résidence

MÉDIUMS CONVOQUÉS
- Dessin, peinture, collages
- Atelier pâte à papier
- Jeu vidéo

À partir de ces dessins et textures, chaque arbre est recréé en 3D et compose une île virtuelle explorable : un jeu vidéo contemplatif librement téléchargeable. Le projet est présenté au public lors d'un vernissage à La Cohue.

*Plus de détails et accès au téléchargement du jeu : https://thomas-daveluy.fr/**la-foret***



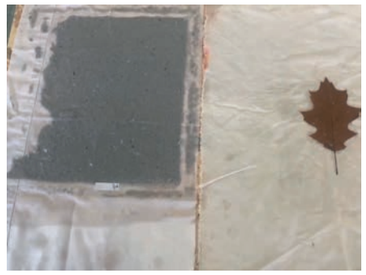
















▲ Fabrique du papier, dessins des arbres et textures

Atelier de pâte à papier à partir des végétaux récupérés en sortie nature (accompagné de papier journal). Les feuilles obtenues servent alors de support pour dessiner les arbres et les textures végétales.









▲ Réalisation des arbres en 3D à partir des dessins

Chaque dessin d'enfant est modélisé et 3D et "planté" sur l'île. Un mini jeu consiste à retrouver chaque essence : en s'approchant d'un arbre on peut découvrir son nom et son auteur.

Le projet se termine sur une exposition publique au sein de La Cohue à Vannes

▼ Exposition finale





Terre de Garges

2020 - Exposition et jeu vidéo - Garges-lès-Gonesse (95)

MODALITÉS
- Tous publics

DURÉE
- 2 journées complètes

MÉDIUMS CONVOQUÉS
- Modelage (terre glaise)
- Son, narration
- Jeu vidéo

Atelier mené sur deux jours à Garges-lès-Gonesse (95), les 10 et 11 février 2020, avec 10 participants, en collaboration avec l'artiste Guillaume Lepoix.

Les participants modèlent d'abord des sculptures en terre, puis les scannent en 3D par photogrammétrie, en les prenant en photo sous tous les angles. Les modèles obtenus sont triés et retouchés, puis placés collectivement dans un monde virtuel, avec l'enregistrement des sons qui l'accompagnent.

L'ensemble forme *Terre de Garges* : un jeu vidéo contemplatif en forme d'île où les sculptures, présentées à des échelles variées, sont à découvrir en explorant l'espace.

*Plus de détails et accès au téléchargement du jeu : https://thomas-daveluy.fr/**garges***









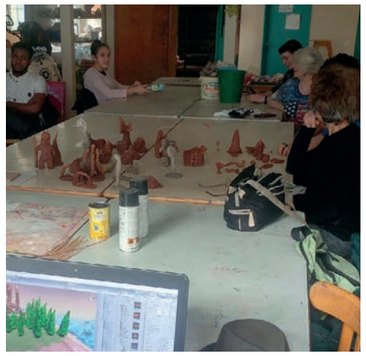




▲ Modelage des éléments

Le première journée d'atelier a consisté à réaliser des sculptures miniatures à partiur de terre glaise : bâtiments, végétaux, personnages, etc... Les participants étaient libres de leurs créations.







▲ Placement des éléments dans le jeu

Le lendemain, après scan 3D des sculptures, chacune d'entre elle a pu être placé dans le jeu de manière collégiale. Le groupe décide alors de leur emplacement et de leurs histoires respectives. Les parties sonores sont enregistrées l'après-midi pour agrémenter le monde virtuel

Le travail s'achève par la création des interactions : son, lumières et animations sont créés pour se déclencher lorsque le joueur s'approche. Le résultat donne un monde virtuel explorable comme dans un jeu vidéo.

▼ Réalisation finale





Micromorphose

2018 - Exposition et jeu vidéo - Garges-lès-Gonesse (95)

MODALITÉS
- CE2, CM1, CM2

DURÉE
- 5 semaines de résidence

MÉDIUMS CONVOQUÉS
- Modelage (carton pâte)
- Scan 3D, modélisation
- Impression 3D

Atelier mené en 2018 à l'école primaire de Keroman (Lorient), dans le cadre du dispositif Des artistes à l'école, avec deux classes de CE2/CM1/CM2, soit 27 élèves. Thomas Daveluy y intervient aux côtés de l'artiste Simon Augade.

Les élèves conçoivent un jeu d'échecs en volume : les pièces maîtresses sont des sculptures collectives en carton, papier mâché et grillage, tandis que chaque pion reprend le portrait en 3D d'un élève, obtenu par scan photogrammétrique. Les sculptures et les scans sont ensuite retravaillés par les enfants eux-mêmes sur le logiciel de l'imprimante 3D, avant d'être imprimés à l'école, sous leurs yeux.

Le projet aboutit à un échiquier grandeur nature entièrement personnalisé, où chaque élève retrouve sa propre pièce. Une exposition présente les sculptures grandeur nature ainsi que l'échiquier jouable.

*Plus de détails sur : https://thomas-daveluy.fr/**micromorphose***









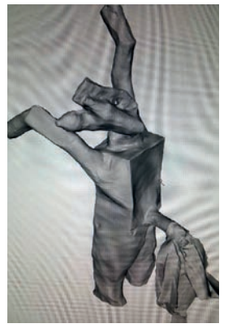




▲ Fabrication des sculptures

Les élèves utilisent cartons, journaux et grillage pour fabriquer les volumes des sculptures monumentales : certaines d'entres elles font presque 2m de haut !



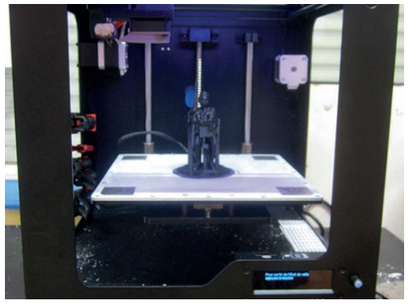












▲ Scan 3D des sculptures, des enfants et impression 3D

Les sculptures qui forment les pièces maîtresses (roi, reine, fou, cavalier, tour) sont scannées en 3d. Pour les pions, ce sont les élèves eux-même qui se mettent en scène puis sont scannés. L'imprimante 3D imprime en continu chaque pièce une par une au sein même de l'école, permettant aux élèves de découvrir la progression.

Le travail s'achève par une exposition publique qui présente les sculptures et le jeu d'échecs finalisé.

▼ Exposition







Atelier jeux vidéos

Depuis 2019 - Initiation à la création de jeux avec Unity

Le jeu vidéo est un format récurrent des ateliers que je mène, avec des groupes de 5 à 15 participants, dès 12 ans, en médiathèque ou en pôle jeunesse. Le travail s'effectue sur 2 jours minimum répartis en plusieurs sessions.

Chacun apprend à utiliser le moteur de jeu Unity pour concevoir son propre niveau : décor, personnages, parfois objets personnels scannés en 3D ou musique composée avec un intervenant musicien. Selon les groupes, chaque participant repart avec son jeu personnalisé, ou l'ensemble des créations est réuni dans un espace commun à explorer.

MODALITÉS
- Tous publics

DURÉE
- Variable, 2 jours minimum

MÉDIUMS CONVOQUÉS
- Dessin, peinture, collages
- Logiciels de retouche photo
- Logiciel de création de jeux vidéos (Unity)

Les jeux finalisés sont jouables en ligne ou téléchargeables, et peuvent continuer à être développés par les jeunes une fois l'atelier terminé.





