thomas
daveluy

« Je cherche à explorer les flottements lorsque l'imaginaire et le réel se confondent. L'image vidéo est fantomatique par nature : fuyante, suggérée, jamais saisissable. Impossible à toucher derrière sa paroi de verre. Le fantôme est une illusion, mes images sont des illusions. Pour moi, opposer virtuel et réel n'a aucun sens, ce sont deux mondes qui se parlent, s'écoutent et se répondent. Enfant, je jouais à Zelda le matin, je rejouais mes quêtes en forêt l'après-midi. Adulte, je joue aux mêmes jeux : je scanne et recompose des territoires pour en extraire une mémoire matérielle au sein même du numérique. Les erreurs qui s'y glissent ne sont pas un style, c'est l'aveu que l'outil bute sur ce qui le dépasse. Dans ma pratique, la peinture et la sculpture rejoignent l'écran, mais elles ne le remplacent pas, elles le digèrent.

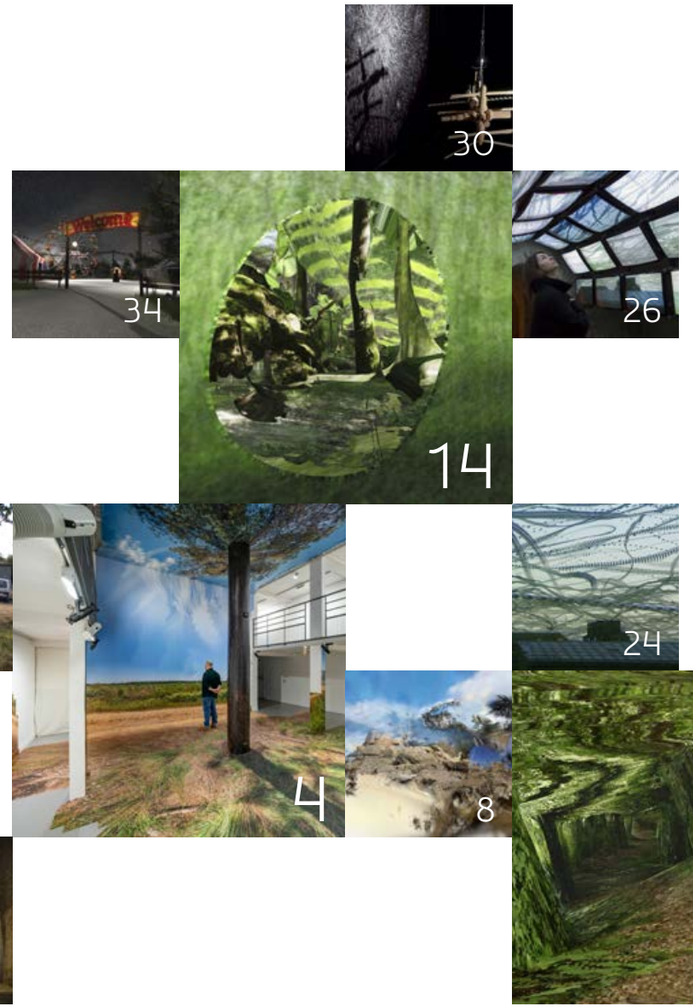
Né à Bordeaux en 1987, **j'ai grandi en parallèle du développement des technologies numériques**. Internet, ordinateurs, appareils photo et caméscopes ont été des territoires d'expérimentation dès le départ. Passionné de cinéma, j'ai toujours eu un lien fort avec l'image en mouvement. Après un parcours scientifique au lycée, j'ai intégré une école d'art, où j'ai pu pleinement expérimenter l'image vidéo.

Diplômé d'un DNSEP à l'EESAB Lorient en 2011, je mène depuis une double activité de production et de transmission. **J'enseigne l'histoire de l'art numérique** à l'Institut Supérieur de Design de Saint-Malo, j'interviens en milieu scolaire (EAC, résidences) et pour des conférences publiques et privées. Une large partie de mon travail se construit en **collaboration régulière avec d'autres artistes**, une pratique qui touche autant la conception que la fabrication des pièces.

Mes projets en France et à l'étranger m'ont amené à expérimenter la vidéo, le mapping, l'installation immersive, la photogrammétrie. En 2016, après deux ans de travail, **j'ai réalisé un jeu vidéo expérimental**, *Naufrage*, avec un musicien et deux écrivains. Depuis 2025, la peinture et la sculpture rejoignent cette pratique numérique, sans s'y substituer.

Je reste convaincu que nous vivons une réinvention permanente de l'image face aux technologies naissantes, et je continue d'explorer la manière dont elles nous font redécouvrir le réel.

thomas-daveluy.fr



Pin des Landes

Installation, sculpture - covering - 2024

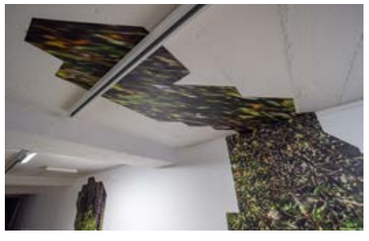
Le territoire des Landes, connu pour sa monoculture de pins offrant un paysage massivement vertical, était, il y a moins de deux cent ans, une immense lande à l'horizon infini. Plantés sous Napoléon III, les pins ont alors bouleversés la topographie de la région, mais aussi toute la culture locale.

L'installation *Pin des Landes* vise à interroger la manière dont la plantation d'un arbre peut transformer un espace. À la manière d'une explosion spontanée ou d'un envahissement par croissance lente, les murs et reliefs de la galerie sont recouverts d'une photographie panoramique du territoire landais de nos jours. Ces images se retrouvent déformées par les outils numériques et les contraintes du lieu : la texture s'étire, le feuillage se mélange, les pixels se révèlent et des erreurs de synchronisation entre les photos se dévoilent.

Cette installation dialogue en parallèle avec le travail de l'anthropologue Félix Arnaudin (1844-1921), qui a photographié inlassablement l'ancien territoire landais au moment même où les pins commençaient à le recouvrir.

Plus de détails sur : thomas-daveluy.fr/pin-des-landes

4



5

Seuil critique

Exposition - photocompositions, vidéo, sculpture, peinture
Galerie du Dourven, Trédrez-Locquémeau (22) - 2026
Réalisé en collaboration avec Guillaume Lepoix

Fin 2023, le parc de la pointe du Dourven (22) est ravagé tempête Ciarán. Entretenu soigneusement jusque là depuis plus de 100 ans, il gît alors ravagé, arbres à terre, chemins impraticables. Ce fatras sauvage nous marque. En 2025 une campagne de restauration se met en place : les arbres évacués, les allées retrouvées. Ce contraste, entre un réensauvagement brutal et sa remise en ordre, nous donne l'image d'un paysage remis en cage après s'en être échappé.

L'exposition qui en découle cherche alors ce point de bascule où le contrôle cède et où la matière reprend l'initiative. Le numérique, écoute ici plutôt qu'il ne maîtrise : les manques, les glissements, les fantômes de l'image deviennent les indices d'une mémoire matérielle. Les 9 œuvres produites servent ce mouvement en deux temps : *Seuil*, la découverte brute du parc dévasté (4 pièces présentées à l'entrée de l'exposition), *Critique*, le travail de mémoire après la restauration (les 5 autres installées dans la salle centrale).

La peinture (dernière pièce du corpus) referme ce cycle sans y mettre un point final. Elle n'efface pas le numérique, elle le digère.

Extrait vidéo sur : thomas-daveluy.fr/seuil-critique

Photocomposition : ***Catastase***

Entrée de la galerie

Textes collés sur les vitres : ***Dialogue***

Vue de la partie extérieure, « *Seuil* »

Vue de la salle intérieure, « *Critique* »

Impressions sur plexi : ***Herbier***

Scultpure : ***Reliquaire***

Le réel se souvient mal
vidéo, boucle, 7'31
Vidéo complète sur : thomas-daveluy.fr/lrssm

Catastase
photocompositions, impressions sur dibond
Plus de détails sur : thomas-daveluy.fr/catastase

Atlas

Installation - Velours - Hauteur : 6m, largeur 3m - 2022
Réalisé en collaboration avec Guillaume Lepoix

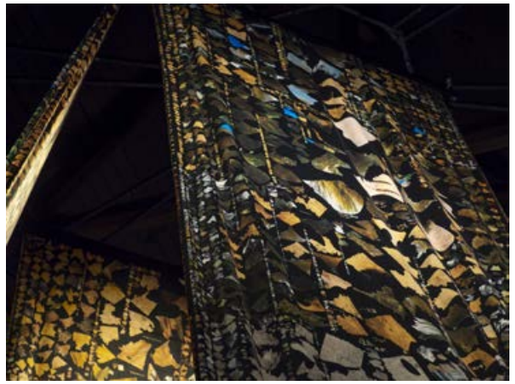
Le mot convoque trois figures à la fois. L'atlas, fichier technique qui réunit les textures d'un scan 3D. Les montagnes de l'Atlas, au Maroc, où la pièce prend naissance. Le Titan qui porte le monde sur ses épaules, une posture que la pyramide reprend : on peut se placer en dessous pour la voir.

Réalisé au cours d'une marche ascensionnelle, chaque étape a été l'objet de photogrammétries du corps des artistes dans le paysage. Cette pièce représente non pas le résultat des scans 3D mais uniquement les fichiers de texture : les atlas. Le paysage et les corps se retrouvent dès lors totalement éclatés par le processus numérique dans une collection de formes et de matières.

Ces pans, imprimés sur velours, forment une pyramide. Vue de loin, elle redessine une topographie montagneuse. Vue de près, elle dévoile une frise chronologique. Le spectateur entre sous la structure pour contempler les images et tenter d'y reconstituer sa propre histoire.

Installées à la Cohue, à Vannes (56), ces tentures répondent aux tapisseries du Moyen Âge autant qu'à la tradition bretonne de peinture sur velours.

Plus de détails sur : thomas-daveluy.fr/atlas



Terrarium

Vidéo - QHD 1440p60 - 10' (boucle) - 2019
Réalisé en collaboration avec Guillaume Lepoix

Terrarium (n.m) : milieu confiné et artificiel imitant le biotope de certaines espèces animales et/ou végétales.

Déambulation au cœur d'une forêt numérique issue d'une composition de photogrammétries (scan 3D). Ce paysage, luxuriant et sauvage, se découvre lentement, par le biais d'un mouvement de caméra uniforme et mécanique. Le voyage au sein de cet espace forme une boucle parfaite, si bien qu'il n'existe ni début ni fin.

Comme pour un tableau inachevé, le spectateur découvre des espaces d'une précision exceptionnelle côtoyant des esquisses maladroites, pixelisées, aux couleurs baveuses, résultant d'interprétations erratiques des outils utilisés.

Balançant entre hyperréalisme et abstraction pure, *Terrarium* est à la fois un territoire de contemplation et une interrogation sur la représentation du réel par les outils numériques.

La version intégrale de Terrarium est la propriété de la commune de Garges-lès-Gonesse.

Extrait vidéo sur : thomas-daveluy.fr/terrarium

Installation à la Galerie du Faouëdic, Lorient, 2024

5 vidéoprojecteurs répartis pour proposer une vue immersive de la vidéo. Les spectateurs sont invités à prendre place sur des transats.

Echo

Photocompositions, vidéo, sculpture - 2011 à 2019

À l'instar du phénomène acoustique où dans un même lieu, le son émis revient de manière régulière et de moins en moins fort, ces images reviennent et se superposent sur celle de départ. L'ensemble des images issues de courtes séquences vidéo est compressé dans l'espace d'une seule, créant ainsi le portrait d'un intervalle de temps. Le résultat apparaît décomposé, dégradé, presque cassé dans sa structure même.

Trois itérations d'Echo se sont succédé entre 2011 et 2019, chacune portée par l'évolution des outils techniques disponibles. La première, en 2011, pose une phase de test de superpositions d'images sous forme de photocompositions.

Elle est suivie, en 2014, d'une approche vidéo plus physique où chaque image est replacée à l'endroit exact où elle a été filmée. Le résultat forme un couloir dont la matérialité se tient à cheval entre jeu vidéo et peinture impressionniste..

En 2019, Echo prend sa dernière forme : une sculpture issue des formes géométriques dessinées par ce couloir.

Vidéo complète sur : thomas-daveluy.fr/echo

Echo

Vidéo - HD 1080p - 2' - 2011

Première expérimentation où les images se superposent les unes par rapport aux autres. Le lieu choisi, une zone désaffectée, se retrouve altéré par le temps, à la fois dans sa structure en ruine, mais aussi par le procédé de la vidéo.

Echo²

Vidéo - HD 1080p - 5'47" - 2014

Évolution technique en forêt où chaque image est replacée à l'endroit précis de sa captation via un procédé de motion capture.

Un couloir en 3D se forme alors à l'écran donnant une image à cheval entre les premiers jeux vidéos des années 1990 et la peinture impressionniste.

Vidéo complète sur : thomas-daveluy.fr/echo-2

Echo³

Sculpture - 200 x 70 x 50 cm - 2019

Finalisation de la recherche par la création d'une véritable structure en 3D reprenant le couloir dessiné dans Echo².

Cette sculpture transforme ces courtes séquences vidéo en volumes. Le temps et l'image sont alors transposés en un unique couloir, portrait final de ces intervalles de temps.

Plus de détails sur : thomas-daveluy.fr/echo-3

Les oiseaux

Vidéo - HD 720p - Muet - 3 minutes, en boucle - 2009

Plan séquence, cette vidéo est issue d'un travail de retouches numériques où les images se superposent tel un photogramme du début du XX^{e} siècle.

Petit à petit, les oiseaux cisaillent le ciel tels des barbelés ou des rails. Ici, plus rien de naturel, le côté industriel ou mécanique que provoque cette surimpression d'images supplante, de manière inquiétante, la prétendue beauté du vol des oiseaux.

Vidéo complète sur : thomas-daveluy.fr/lesoiseaux

0:00

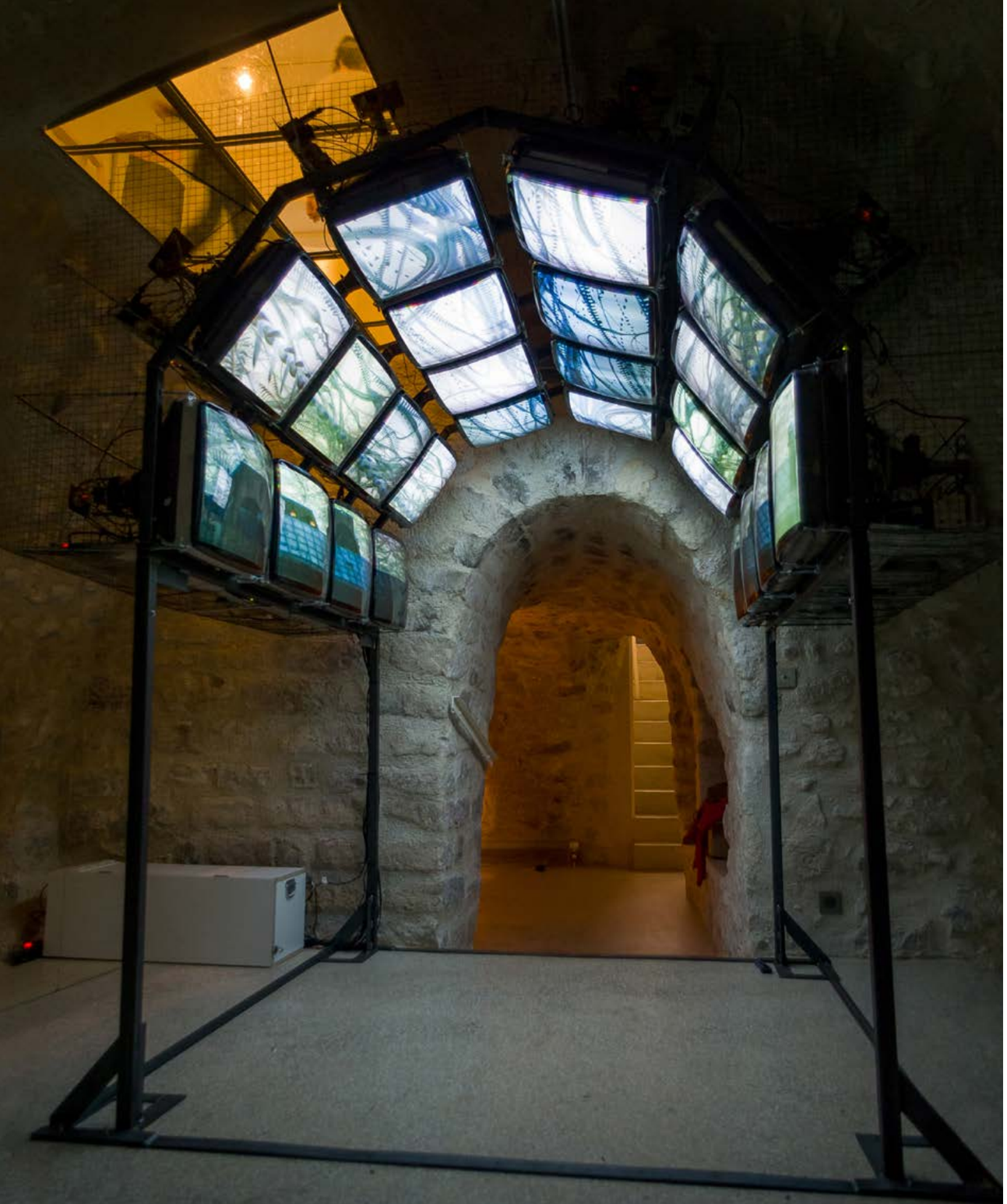
0:40

1:20

2:00

2:40

3:00



Les oiseaux, Variation #1

Installation - 24 télévisions cathodiques - 200 x 200 x 200 cm - 2013

Installation éphémère et monumentale de 8m³, composée de 24 moniteurs de télévision cathodique, assemblés en arche et diffusant la vidéo *Les Oiseaux*.

Le spectateur est invité à faire l'expérience du passage dans l'arche. Sous la voûte de télévisions se crée alors un sentiment de fascination devant le film, contrastant avec une forte inquiétude due à l'ambiance électriqueet lourde imposée par plus de 600 kg de structure suspendue.

Les cheveux se dressent, les oreilles sifflent, mais l'image fascine. L'arche suspend le temps et le regard de ceux qui la traversent.

Plus de détails sur : thomas-daveluy.fr/variation-1

Intrication

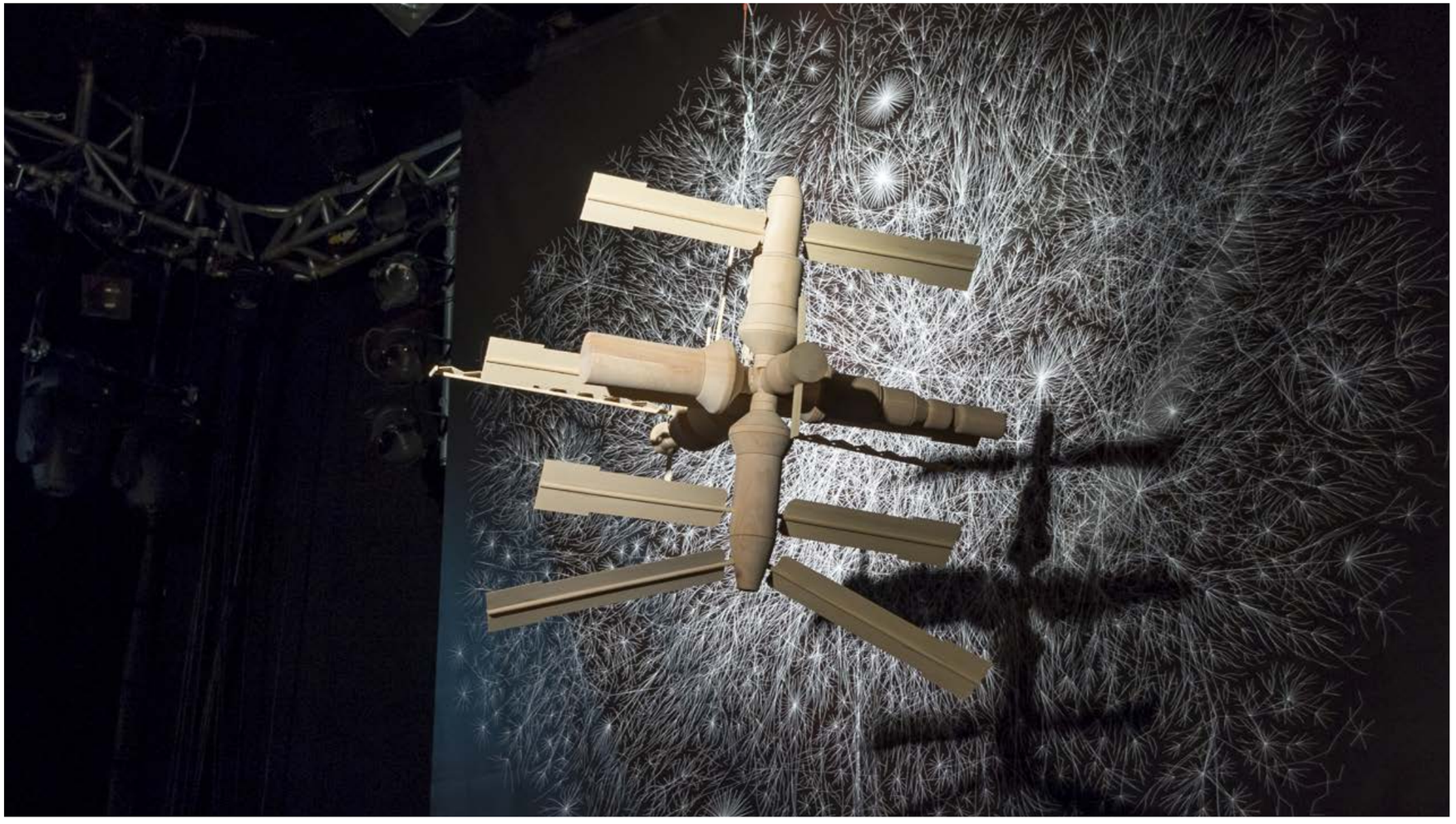
Vidéo - HD 1080p - Stéréo - 5 minutes - 2012

En physique quantique, l'intrication décrit la corrélation entre deux éléments issus d'une même origine : séparés, ils restent liés, l'état de l'un est entièrement dépendant de l'état de l'autre.

Cette vidéo, réalisée durant une résidence à Saumède, en Galice, fonctionne de cette manière. L'écran se divise afin d'emprunter tous les chemins possibles qui mènent de l'entrée au point culminant du village, sur le toît d'une des maisons.

Chaque fois que le chemin emprunté se sépare, l'écran se divise à son tour, et chaque partie emprunte l'un des deux parcours. Au final, les découpes se rejoignent afin de former de nouveau une seule image, comme si elles n'avaient jamais cessé de se répondre.

Vidéo complète sur : thomas-daveluy.fr/intrication



Ex-Voto

Installation - Sculpture en bois de tilleul 1m x 1m x 1m
et impression sur bâche 4m x 4m - 2014 et 2015

Dans les chapelles, les ex-voto marins veillent sur ceux partis en mer, jamais certains d'en revenir. *Ex-Voto* reprend ce geste pour une autre traversée : sa sculpture en bois tourné donne forme à Mir, station spatiale russe qui a fini par sombrer, désorbitée en 2001. Les astronautes non plus ne reviennent pas toujours.

Initialement conçue pour accompagner deux ex-voto plus anciens dans une chapelle, la sculpture en devient un elle-même votive, tournée vers le ciel plutôt que vers la mer.

Un second accrochage lui répond : une impression sur bâche de 16 m² reproduisant une cartographie du réseau Internet telle qu'on la visualisait au tournant des années 2010, où la toile du web ressemble à une carte du ciel. Les deux pièces dialoguent comme deux versants d'une même exploration, l'une physique, l'autre mentale.

Plus de détails sur : thomas-daveluy.fr/ex-voto

Installation en lumière noire, 2014

Sculpture installée dans le prolongement des deux autres ex-votos, chapelle de Lesbin, Pont-Scorff (56)

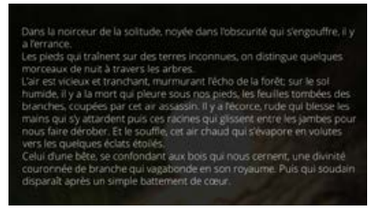
Naufrage

Jeu vidéo expérimental et contemplatif, Windows / Mac / Linux, 2016
Réalisé avec David Bideau (musique),
Arnaud Goualou et Delphine Balligand (écriture)

Naufrage est avant tout une expérience. À la croisée des médias, nourri par la vidéo, le cinéma, la bande dessinée, la littérature et le jeu vidéo, il propose un voyage dans un monde étrange et onirique. Échoué sur une île, le joueur doit l'explorer et découvrir les phénomènes qui s'y répondent.

Beaucoup de grands récits commencent par un naufrage. Loin d'être une fin, l'événement ouvre souvent sur des mondes inconnus. Naufrage invite ainsi le joueur à s'y abandonner, à entrer dans les profondeurs d'un média encore en pleine évolution : le jeu vidéo.

Naufrage est téléchargeable sur : thomas-daveluy.fr/naufrage



Parcours

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

ENSEIGNEMENT
Depuis 2021 : Histoire de l'art numérique, Institut Supérieur de Design, Saint-Malo

EXPOSITIONS PERSONNELLES
2026 : *Seuil Critique*, Galerie du Dourven, Trédrez-Locquémeau (22), duo avec Guillaume Lepoix
2024 : *Sauvage Manière*, Galerie du Faouëdic, Lorient (56), duo avec Guillaume Lepoix
2022 : *Orée*, La Cohue, Musée des Beaux-Arts de Vannes (56), duo avec Guillaume Lepoix
2020 : *Echo*^{3}, Domaine de Kerguéhennec, Bignan (56)
2019 : *Pierres en Lumières*, création vidéo et mapping, commande publique, Lorient (56)
2018 : *Made In*, Plérin et Plœmeur (56), trio avec Nicolas Desverronnierres et Sylvain le Corre
2018 : *Naufrage en images*, exposition photographique, Lorient (56)

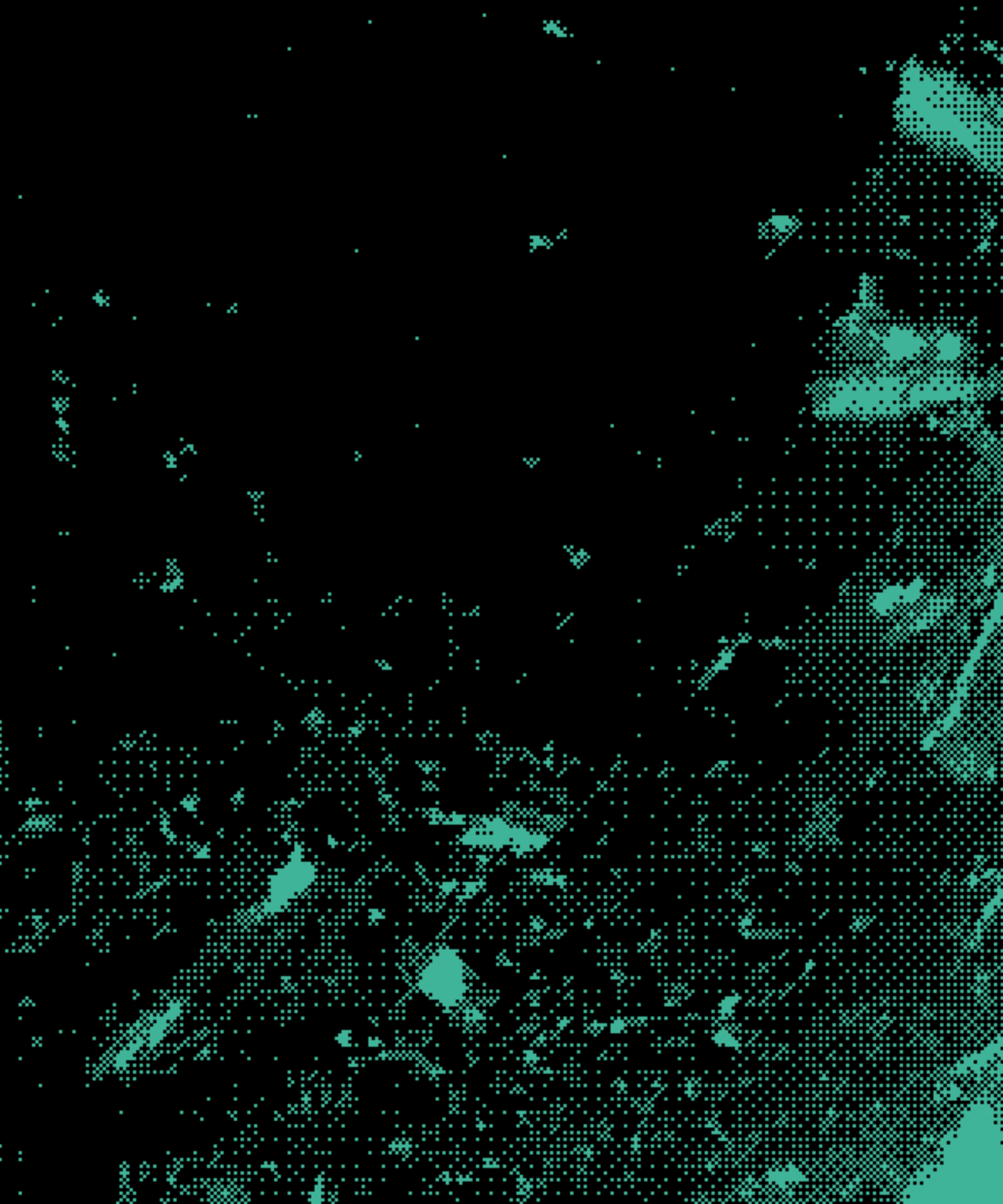
COMMANDES (conception et direction artistique)
2026 : *Le tour du monde en 80 cartes*, musée de la Carte Postale, Baud (56)
2025 : *Bistrot et Cartes Postales*, musée de la Carte Postale, Baud (56)
2024 : *Mon Cher Gustave*, spectacle musical et visuel, Plœmeur (56)

EXPOSITIONS COLLECTIVES
2017 : *Karst*, la dimension cassée, Galerie du Faouëdic, Lorient (56)
2016 : *Art & Numérique*, Maison de la Fontaine, Brest (29)
2015 : *Hospitalités*, site Abbatial de Saint-Maurice, Clohars-Carnoët (29)
2013 : *Millefeuille*, Galerie Hélène Bailly, Paris
2012 : *Ce que les chèvres n'ont pas encore mangé*, la Ville en Bois, Nantes (44)

SÉLECTIONS OFFICIELLES / DIFFUSIONS
2019 : *Zero Dimension*, Adelaide French Festival, Australie
2016 : *Echo*^{2}, Festival du film européen de Houlgate (14)
2015 : *À l'ouest des rails*, Riga International Film Festival, Lettonie

RÉSIDENCES
2024-2026 : Résidence de recherche, Galerie du Dourven (22)
2025 : *Fungus Coloniæ*, lycée Victor Hugo, Hennebont (56)
2024 : *Les Chimères en Folie*, Micro-Folie de Scaër (29)
2023 : *La Forêt*, EAC, École Jean Moulin, Vannes (56)
2018 : *Micromorphose*, partenariat avec le Domaine de Kerguéhennec, école de Keroman, Lorient (56)
2012 : *Résidence de création*, Saumède, Galice, Espagne

COLLECTIONS PUBLIQUES
2018 : *Terrarium*, commune de Garges-lès-Gonesse (95)

ÉDITIONS
2013 : *L'auto-archivage comme œuvre d'art*, éd. EESAB, 160 pages

Autoportrait, 2018