

The image features a background of a halftone pattern, which is a grid of small dots of varying sizes and densities. This pattern is used to create a grayscale image of a globe, showing continents and oceans. In the bottom right corner, there is a white hexagonal shape that contains the text 'thomas daveluy' in a lowercase, sans-serif font.

thomas
daveluy



« Je recherche à explorer les flottements qui peuvent se créer lorsque la frontière entre le réel et l'imaginaire tend à s'effacer. L'image vidéo est fantomatique de part sa nature même : fuyante, suggérée, jamais saisissable. Impossible de toucher une image emprisonnée derrière sa paroi de verre, d'attraper la lumière issue d'une projection. Voilà ce qui constitue une image fantomatique : suggérer l'existence d'une présence sans jamais vraiment la montrer. Aucune volonté de bernier le spectateur en lui faisant croire aux monstres cachés sous le lit. Simplement lui laisser croire ce qu'il veut dans les illusions qu'on lui présente. Le fantôme est une illusion, mes images sont des illusions. En superposant les espaces, je crée des interstices au sein desquels les fantômes se glissent. C'est là qu'ils habitent. Je veux créer des images pour les fantômes, pour les voir et les montrer.

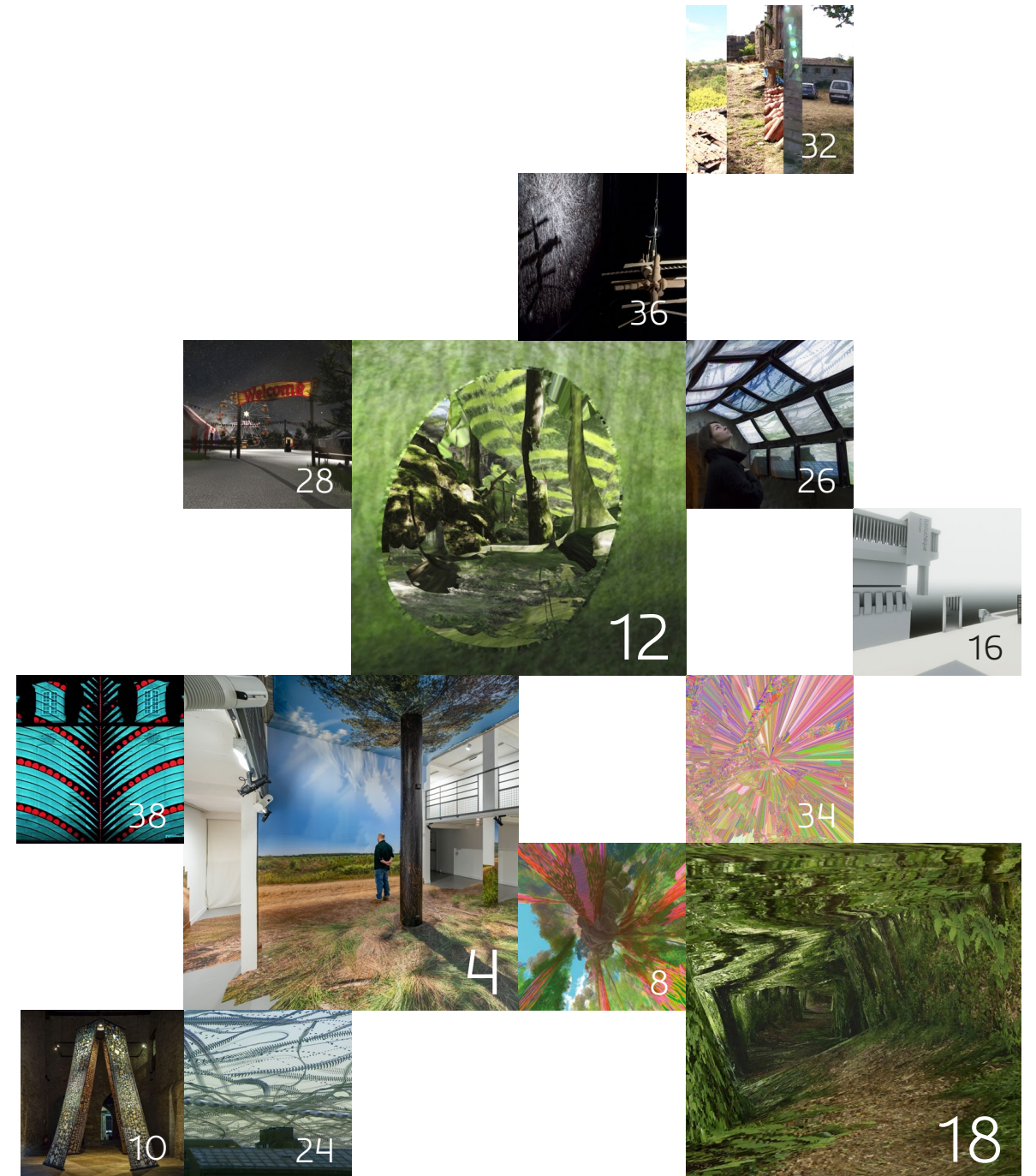
Né à Bordeaux en 1987 j'ai grandi en parallèle avec le développement des technologies du numérique. Internet, ordinateurs, appareils photos et caméscopes ont été des territoires d'expérimentation dès le départ. Passionné de cinéma, j'ai toujours eu un lien très fort avec l'image en mouvement. Mon attirance pour la science m'a conduit à entamer un parcours scientifique avant d'intégrer une école d'art où j'ai pu pleinement expérimenter l'image vidéo.

Diplômé d'un DNSEP en 2011, je participe et accompagne régulièrement des structures et associations d'artistes (Multi-Prises - 2012-2019, L'Œil d'Oodaaq - depuis 2011). J'interviens en milieu scolaire lors d'ateliers artistiques (EAC, résidences) ou pour des conférences publiques ou privées sur les thèmes de l'art et des nouvelles technologies.

Mes projets en France et à l'étranger m'ont permis d'expérimenter les outils numériques par le biais de la vidéo, du mapping, de l'installation et même de la sculpture. En 2016, après 2 ans de travail, j'ai réalisé un jeu vidéo expérimental, *Naufnage*, en collaboration avec un musicien et deux écrivains.

Convaincu que nous vivons une époque passionnante, dans une réinvention permanente de l'image face aux nouveaux médias, je cherche à explorer ces territoires offerts par les technologies naissantes et la manière dont elles nous font redécouvrir le réel.

thomas-daveluy.fr 





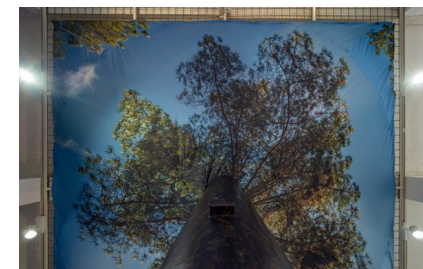
Pin des Landes

Installation, sculpture - covering - 2024

Le territoire des Landes, connu pour sa monoculture de pins offrant un paysage massivement vertical, était il y a encore un siècle 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.

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





Sauvage Manière

Photocomposition, assisté par l'IA - Impression jet d'encre sur dibond - 2024

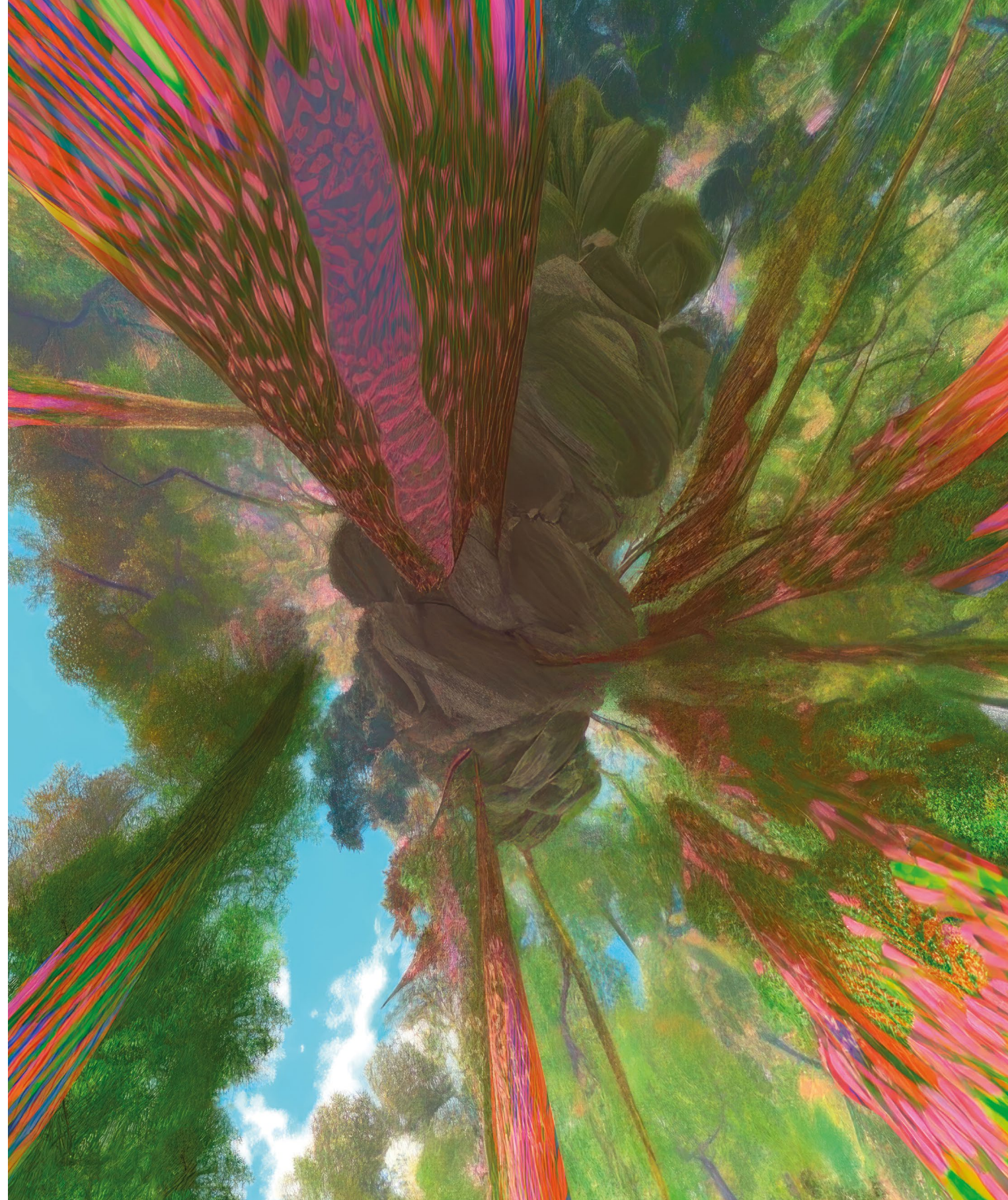
Réalisée à l'aide d'outils d'Intelligence Artificielle, l'image ici obtenue est le résultat de la combinaison de 4 images, chacune représentant une des 4 œuvres présentées dans l'exposition éponyme présentée à la Galerie du Faouëdic à Lorient au printemps 2024.

Par un long travail de sélection et de négociation textuelle (les images obtenues par IA peuvent être retravaillées par le texte) le résultat ainsi obtenu est une réinvention picturale qui arrive à faire référence tout à la fois aux 4 œuvres originales, mais aussi à leurs propres références (peinture impressionniste, jeu vidéo, dessin, etc...).

En résulte un rendu à l'étrangeté apparente : le non humain, inné à toute image réalisée par ces outils, nous offre un spectacle flamboyant suggérant une contre-plongée dans une forêt aux couleurs vives, à cheval entre peinture impressionniste et rendu RVB.

Travail réalisé en collaboration avec Guillaume Lepoix.

Plus de détails sur : thomas-daveluy.fr/sauvage-maniere





Atlas

Installation - Velours - Hauteur : 6m, largeur 3m - 2022

Ce projet gravite autour de la polysémie du mot "Atlas".

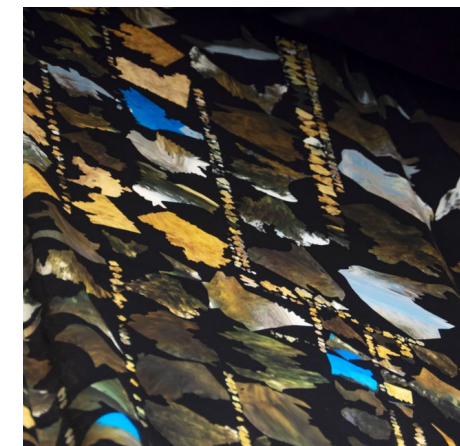
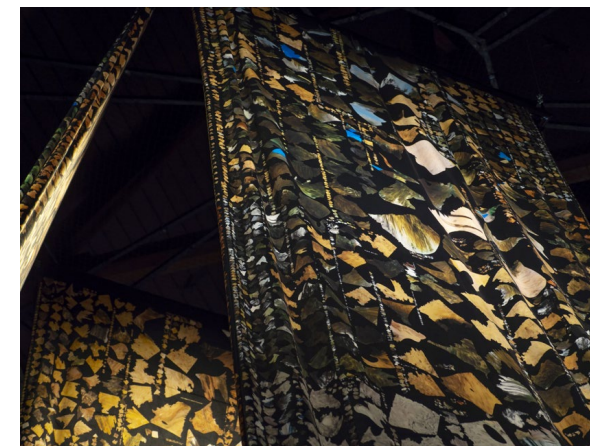
Réalisé au cours d'une marche ascensionnelle au Maroc, chaque étape a été l'objet de photogrammétries du corps des artistes dans le paysage. Cette pièce représente non pas le résultat des scans 3d mais uniquement les fichiers de texture : les atlas. Le paysage et les corps se retrouvent dès lors totalement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

Ces pans imprimés sur velours et présentés sous forme de pyramide, redessinent une topographie montagneuse tout en dévoilant une frise chronologique. Le spectateur est invité à se rendre sous la structure pour contempler les images et tenter de reconstituer sa propre histoire.

Installés au sein de la Cohue (Vannes), ces tentures font autant écho aux tapisseries du moyen-âge qu'à la tradition bretonne de peinture sur velours.

Travail réalisé en collaboration avec Guillaume Lepoix.

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



Terrarium

Vidéo - qHD 1440p60 - 10' (en boucle)

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

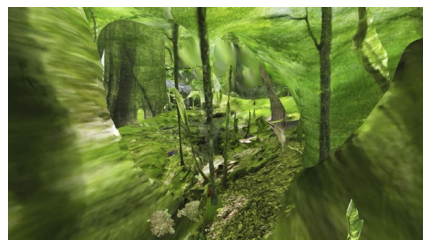
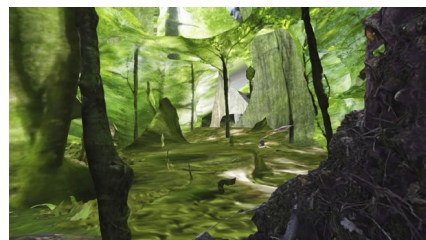
Déambulation au cœur d'une forêt numérique issue d'une composition de photogrammétriques (scan 3D). Ce paysage, luxuriant et sauvage, se découvre lentement, par le biais d'un mouvement de caméra uniforme et mécanique.

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

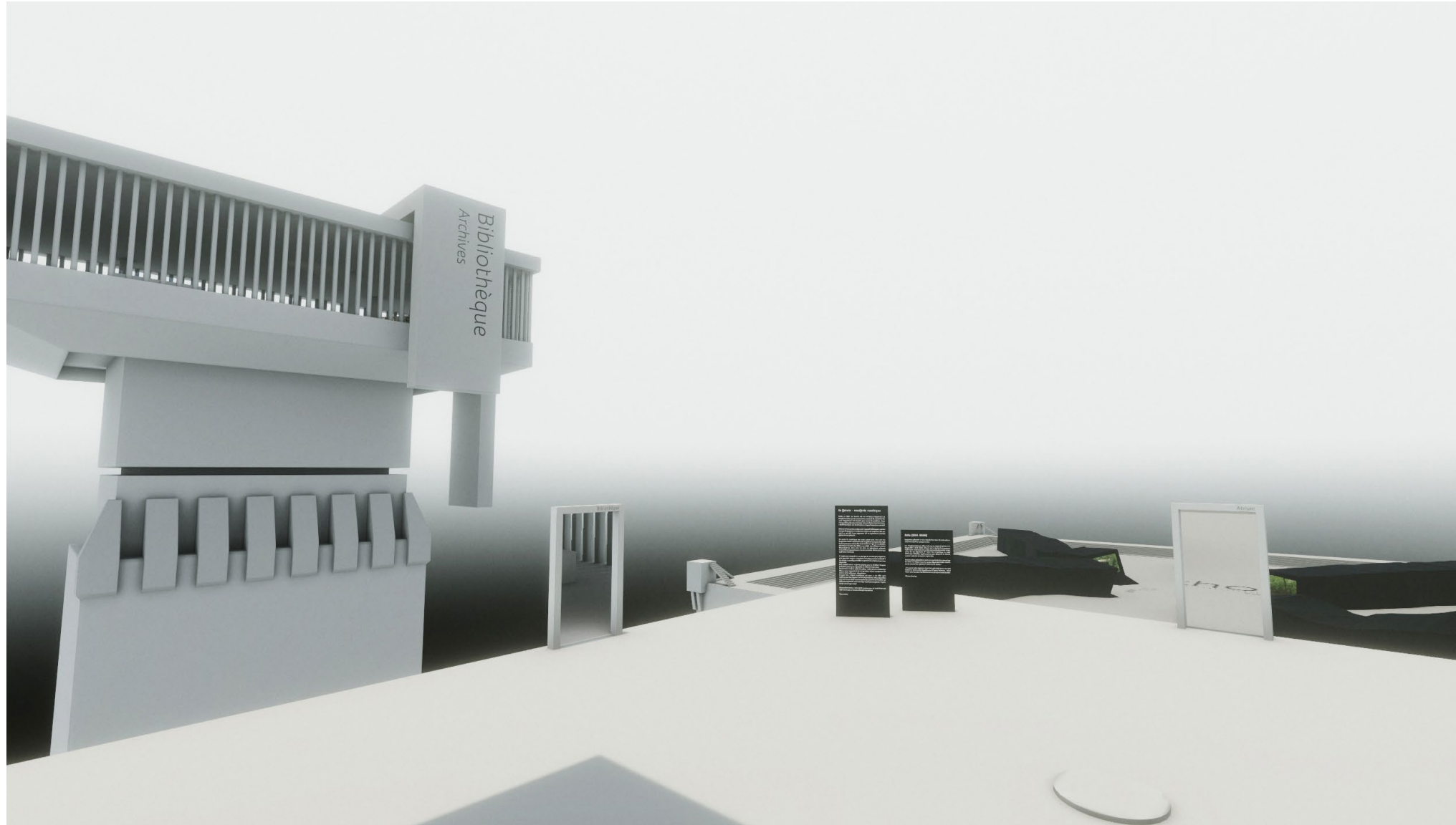
Balançant entre l'hyperréalisme et l'abstraction pure, Terrarium est un territoire de contemplation mais aussi une interrogation sur la représentation et l'imitation du réel au travers des outils du numérique.

Travail réalisé en collaboration avec Guillaume Lepoix. La version intégrale de Terrarium est la propriété de la commune de Garges-lès-Gonesse.

Extrait sur : thomas-daveluy.fr/terrarium







La Galerie

Musée virtuel en ligne - 2021

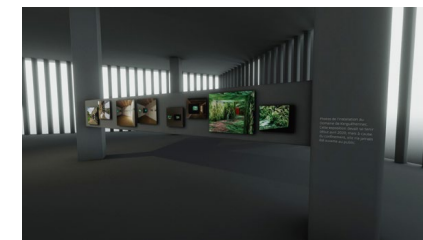
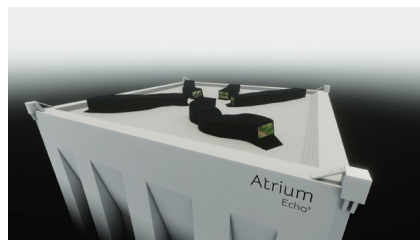
Territoire d'exposition et d'expérimentation construit durant la fermeture des lieux d'expositions pour cause de pandémie.

Bien que virtuelle, *La Galerie* reste un espace réel :

Tout d'abord parce que les données sont stockées en ligne sur un véritable ordinateur, mais aussi car tous les spectateurs présents simultanément peuvent se voir les uns-les-autres, affirmant ainsi une expérience commune.

Proposant plus de 15 000m² d'espace praticable et modifiable à volonté, c'est un lieu idéal pour réaliser des créations complexes, voire impossible à réaliser de manière concrète. Le virtuel permet aussi d'expérimenter des espaces ou des déplacements irréels (c'est le cas des portes, qui permettent d'accéder aux différents espaces de *La Galerie* et qui semblent compresser l'espace-temps comme par magie).

Visitez *La Galerie* sur : thomas-daveluy.fr/la-galerie



Echo

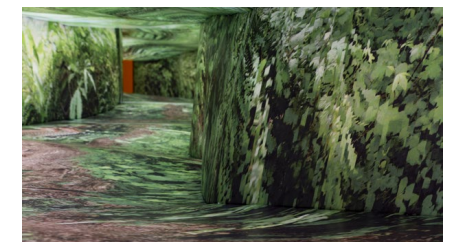
Vidéos - Sculptures - Photographies - 2011 à 2019

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 vidéos est compressé dans l'espace d'une seule, créant ainsi le portrait d'un intervalle de temps. Le résultat obtenu apparaît décomposé, dégradé, presque cassé dans sa structure même.

Il existe 3 itérations de Echo, développées entre 2011 et 2019.

La première constitue une phase de test de superpositions d'images, suivi en 2014 d'une approche plus physique où chaque image est replacée à l'endroit exact où elle a été filmée. Le résultat donne un couloir dont la matérialité se trouve à cheval entre jeu vidéo et peinture impressionniste.

Enfin, en 2019, Echo prend une troisième et dernière forme par la réalisation d'une véritable sculpture issue des formes géométriques dessinées par ce couloir.





Vidéo complète sur : thomas-daveluy.fr/echo

Echo

Vidéo - HD 1080p - 2' - 2011

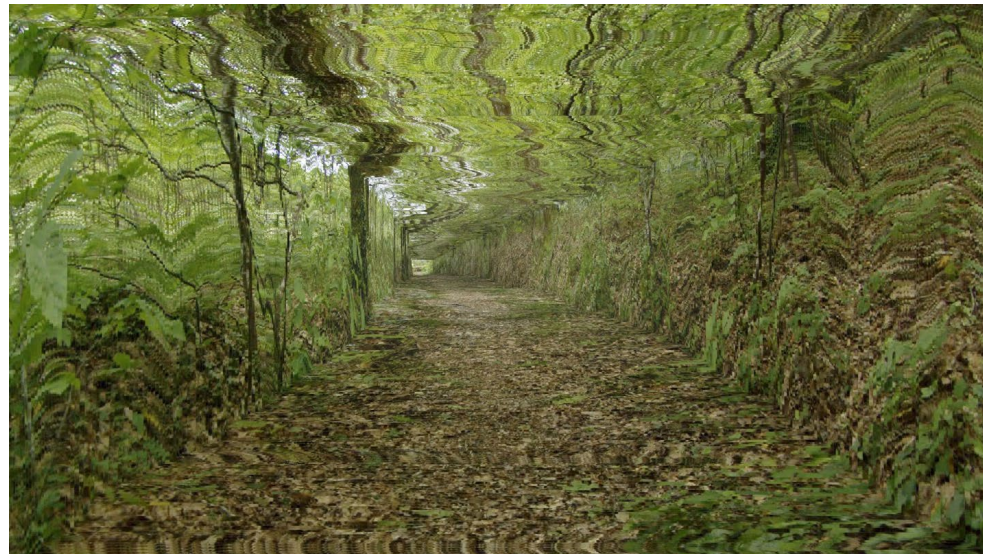
Première expérimentation où les images se superposent les unes par rapport aux autres. Le lieu choisi, une zone désaffectée, se retrouve altéré par le temps, à la fois dans sa structure en ruine, mais aussi par le procédé de la vidéo.

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

Echo²

Vidéo - HD 1080p - 5'47" - 2014

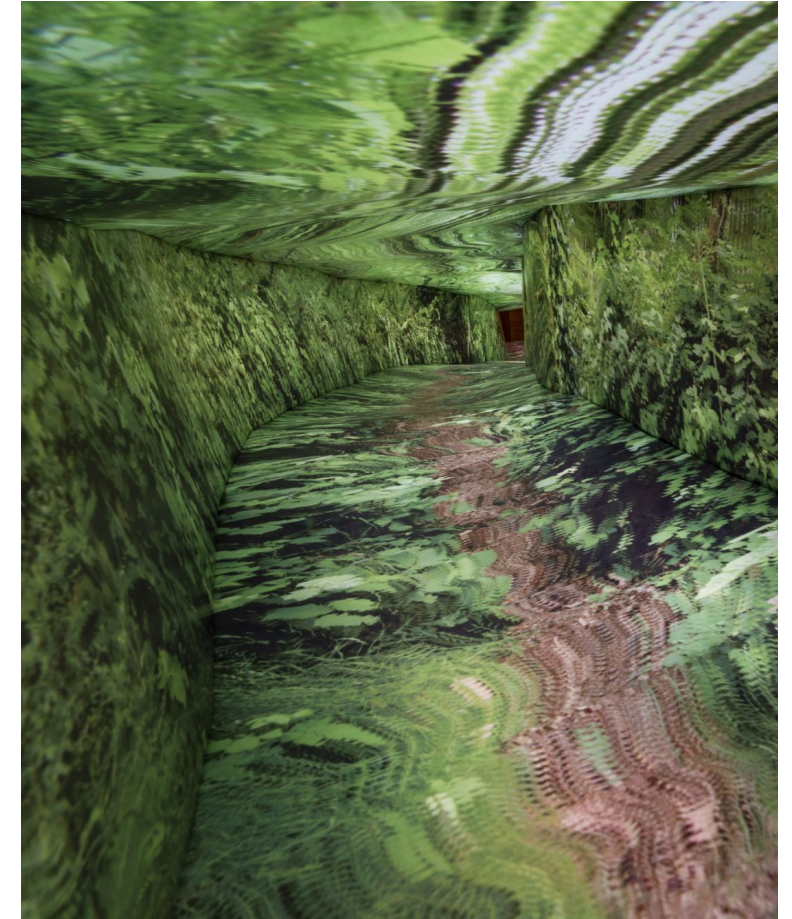
Évolution technique en forêt où chaque image est replacée à l'endroit précis de sa captation via un procédé de motion capture. Un couloir en 3D se forme alors à l'écran donnant une image à cheval entre les premiers jeux vidéos des années 1990 et la peinture impressionniste.



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 d'un intervalle de temps.



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





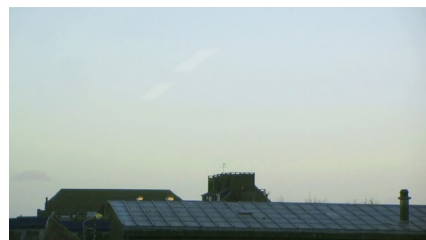
Les oiseaux

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

Plan séquence de 3 minutes, cette vidéo est issue d'un travail de retouches numérique où les images se superposent tel un photogramme du début du XX^{ème} siècle.

Petit à petit, les oiseaux cisailent 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 2m³, 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 dû à l'ambiance électrique et lourde imposée par les 24 moniteurs.

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

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

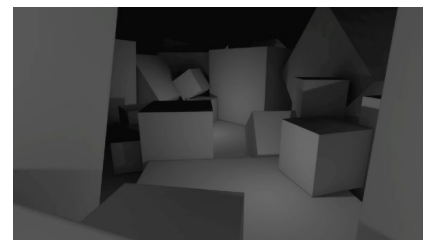
Naufrage

Jeux vidéo expérimental et contemplatif - Windows/Mac/Linux - 2016
En collaboration avec un musicien (David Bideau)
et deux écrivains (Arnaud Goualou et Delphine Balligand).

Naufrage est avant tout une expérience. A la croisée des médias, inspiré par la vidéo, le cinéma, la BD, la littérature et le jeu vidéo, cette œuvre propose un voyage dans un monde étrange et onirique. Échoué sur une île, le joueur devra explorer le monde de *Naufrage* et découvrir les phénomènes qui s'offrent à lui.

Beaucoup de grands récits commencent par un naufrage. Loin d'être une finalité, cet événement tragique est souvent l'occasion de découvrir des mondes et des histoires qui nous transportent dans des univers inconnus. *Naufrage* propose au joueur/spectateur de s'abandonner à lui et d'entrer dans les profondeurs d'un média encore en pleine évolution : le jeu vidéo.

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



Dans la noirceur de la solitude, noyée dans l'obscurité qui s'engouffre, il y a l'errance.
Les pieds qui traînent sur des terres inconnues, on distingue quelques morceaux de nuit à travers les arbres.
L'air est vieux et tranchant, murmurant l'écho de la forêt, sur le sol humide. Il y a la mort qui pleure sous nos pieds, les feuilles tombées des branches, coupées par cet air assassin. Il y a l'écorce, rude qui blesse les mains qui s'y attardent puis ces racines qui glissent entre les jambes pour nous faire dérober. Et le souffle, cet air chaud qui s'évapore en volutes vers les quelques éclats étoilés.
Celui d'une bête, se confondant aux bois qui nous cerment, une divinité couronnée de branche qui vagabonde en son royaume. Puis qui soudain disparaît après un simple battement de cœur.



Intrication

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

En physique quantique l'intrication est un phénomène qui décrit qu'un élément peut être dans plusieurs états à la fois (principe du chat de Schrödinger).

Cette vidéo, réalisée durant une résidence à Saumède en Galice, fonctionne de cette manière, en divisant l'écran afin d'emprunter tous les chemins possibles qui mènent de l'entrée au point de vue le plus culminant du village.

Chaque fois que le chemin emprunté se sépare, l'écran se divise et chaque partie emprunte l'un des deux parcours. Au final, les découpes se rejoignent afin de former de nouveau une seule image.

Vidéo complète sur : thomas-daveluy.fr/intrication



0:00



1:00



2:00



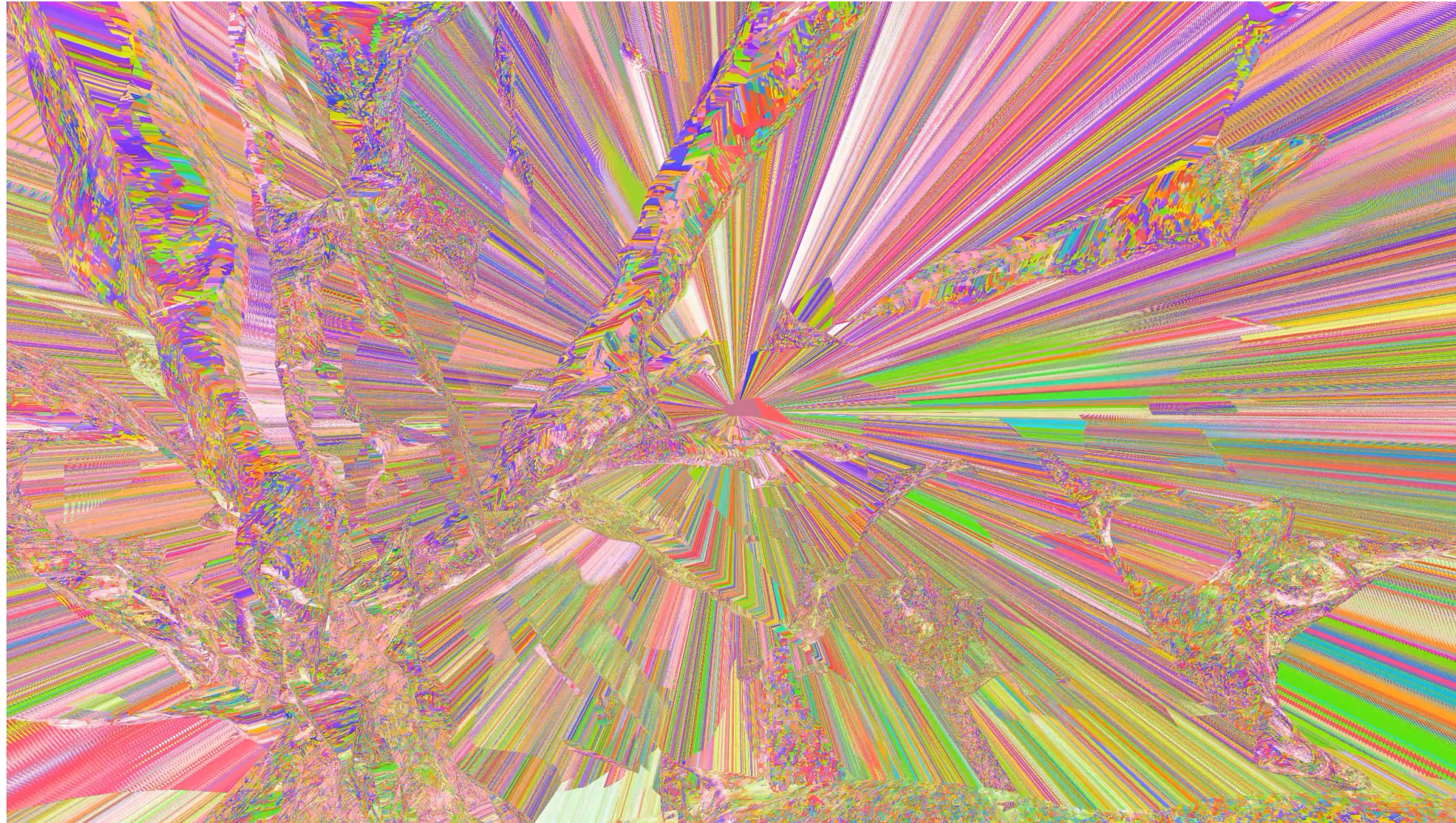
3:00



4:00



5:00



Zero Dimension

ŕeu vidŕo / expŕimentation numŕrique, Windows/Mac/Linux - 2016/2018.

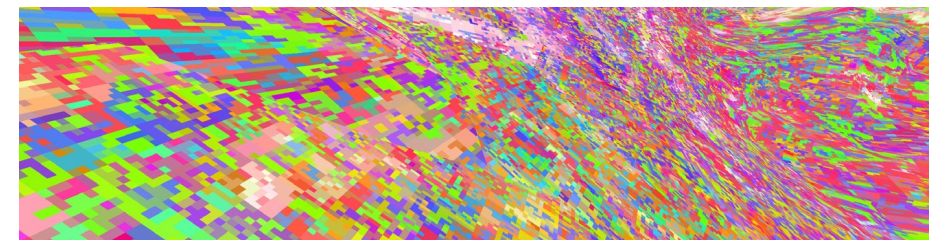
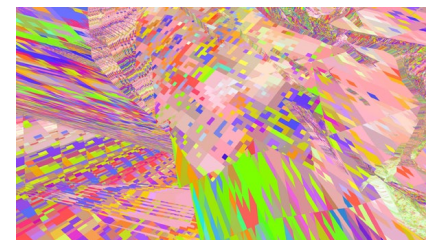
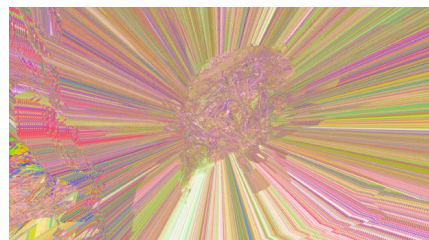
ZeroDimension est une extraction de la fin de *Naufrage*.

Il constitue un univers glitchŕ, oŕ les dimensions sont inversŕes : les ŕlŕments situŕs au loin sont visibles par dessus ceux situŕs en avant.

Au milieu de cet amas de pixels aux couleurs explosives, on distingue, au fil de l'exploration, une forme qui semble se dessiner. Branches, ramifications, grotte, cet ensemble est en rŕalitŕ obtenu par le scan 3D (photogrammŕtrie) d'une forŕt.

Cet ŕlot informe est le centre de cet univers, autour, rien n'existe. L'absence de dŕcor extŕrieur implique un fonctionnement buguŕ de l'image que va dessiner l'ordinateur. Les parties vides sont alors constituŕes d'une surimpression issue des images prŕcŕdentes, formant une trame persistante.

Vidŕo complŕte sur : thomas-daveluy.fr/zerodimension



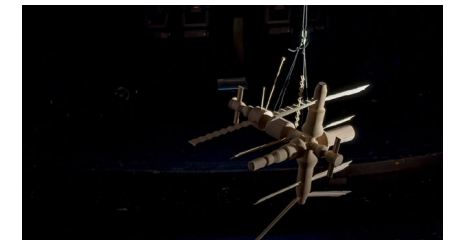
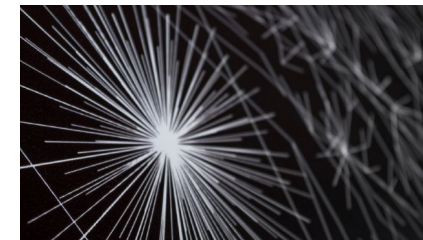
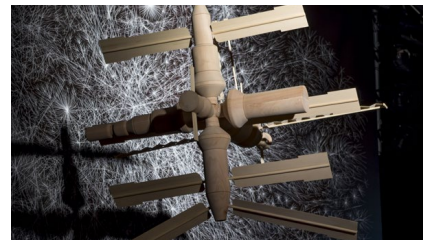
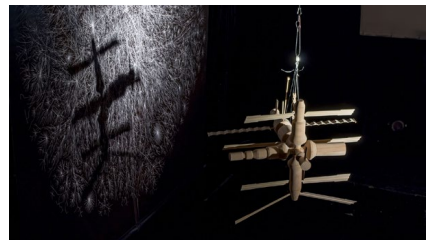
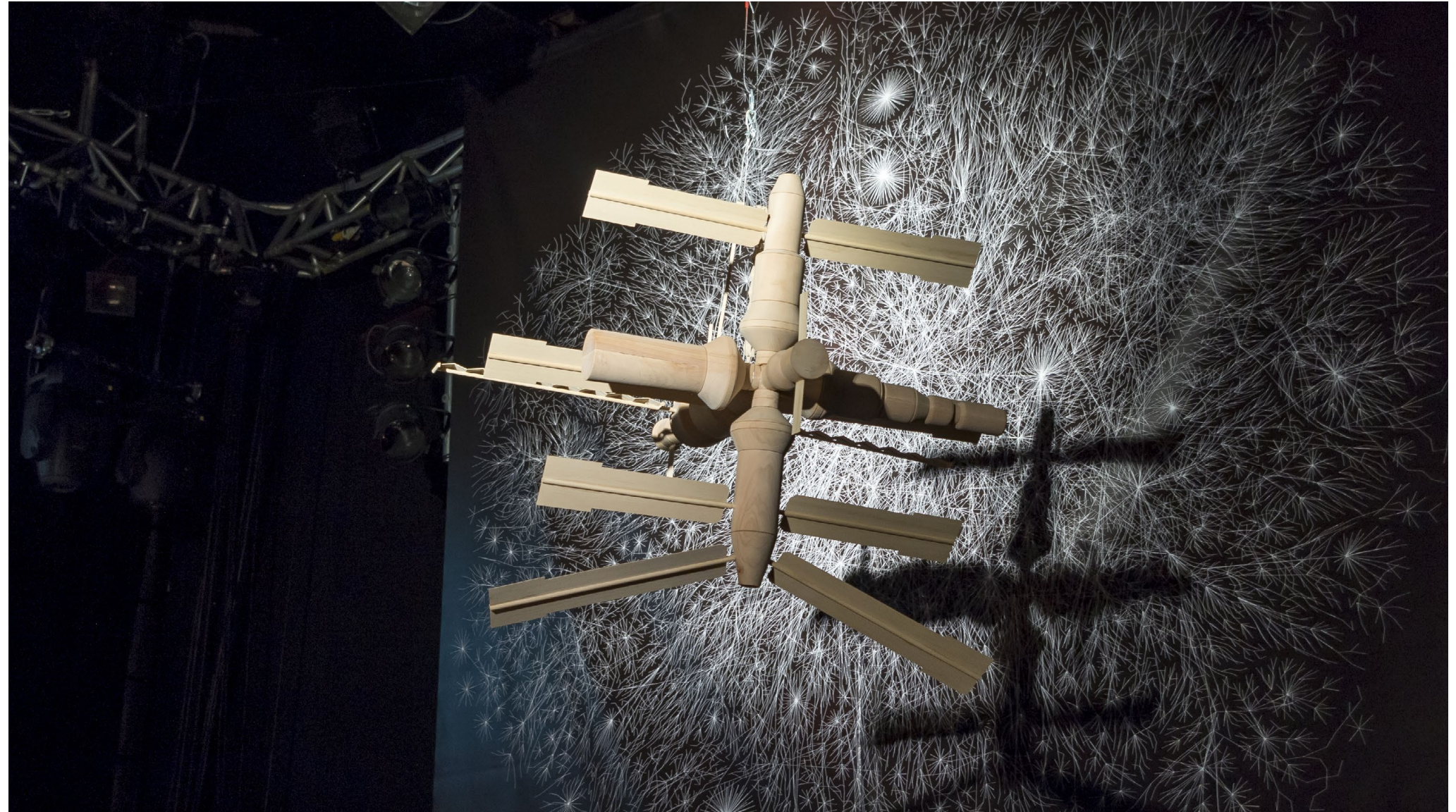
Ex-Voto

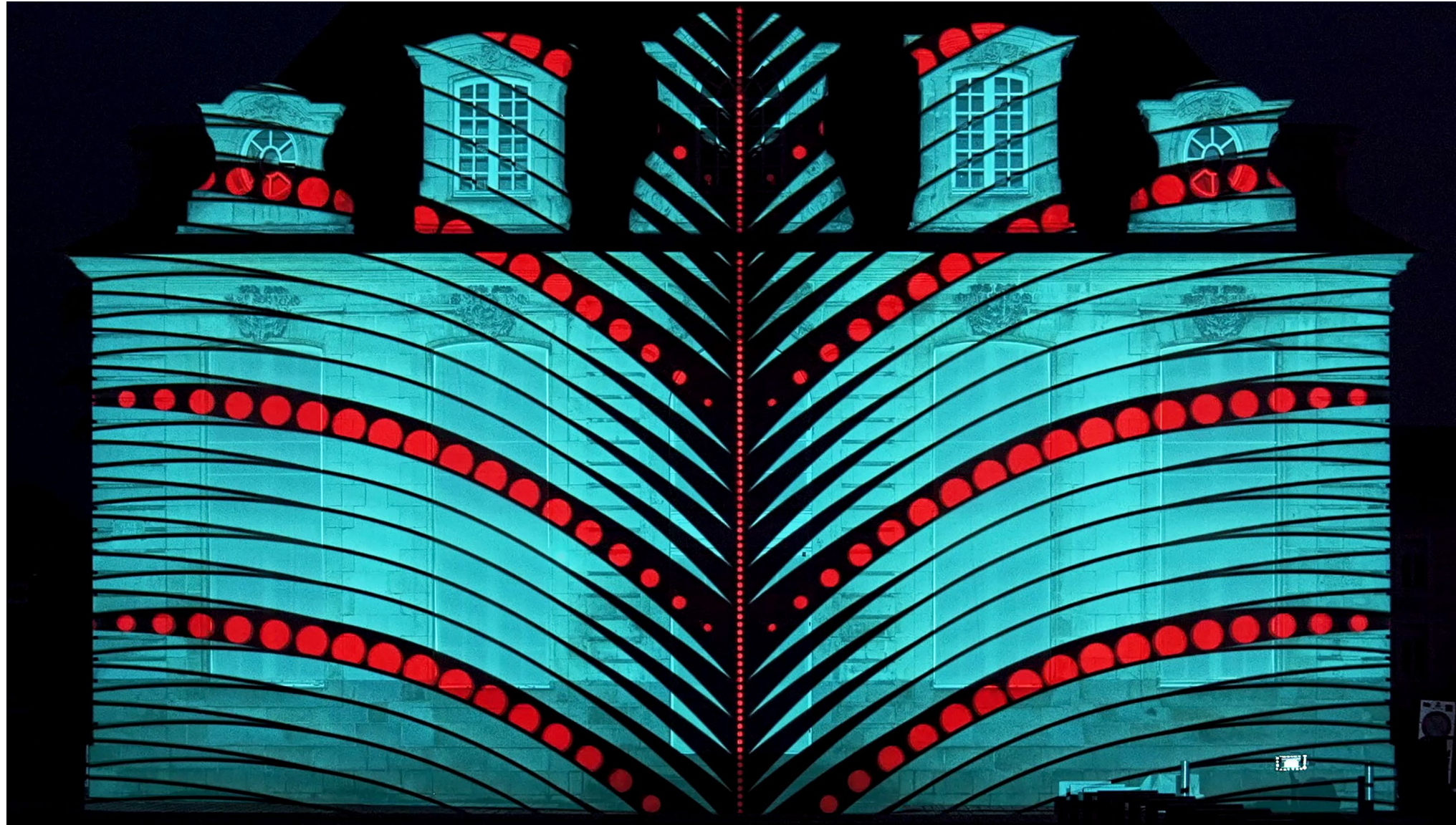
Installation - Sculpture sur bois de tilleul 1m x 1m x 1m
et impression sur bâche 4m x 4m - 2014 et 2015

Sculpture en bois reprenant le modèle de l'ancienne station spatiale russe MIR, *Ex-Voto* a été initialement conçu pour accompagner deux autres ex-votos dans une chapelle. Elle se veut ainsi l'écho contemporain de ces icônes dédiées aux bateaux et marins disparus en mer. La station MIR, brûlée dans l'atmosphère en 2001, souligne alors le lien étroit entre les conquérants des siècles passés, tournés vers de nouveaux mondes, et ceux d'aujourd'hui, tournés vers les étoiles.

Un second accrochage accompagne la sculpture d'une impression sur bâche de 16m² présentant une carte du réseau Internet. Sorte de constellation répondant à la sculpture, les deux se veulent dévoiler l'écho du potentiel infini de la connaissance et de l'exploration humaine.

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





Pierres en Lumières

Installation (mapping sur façade) - 5x9 mètres- 45 minutes - 2019

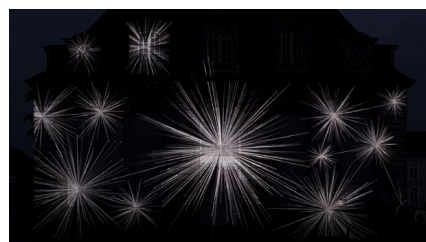
Création vidéo de 45 minutes diffusée sur la façade de l'Hôtel Gabriel à Lorient le samedi 18 mai 2019. Commande « carte blanche » du service des Patrimoines de la ville dans le cadre de *Pierres en Lumières*.

Revisitant ses enjeux historiques et architecturaux, le bâtiment sert de territoire d'expérimentations graphiques, narratives et musicales.

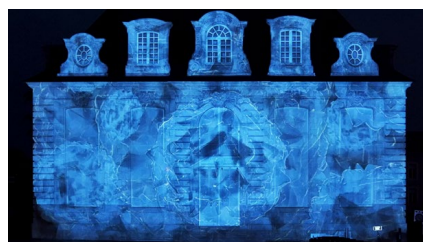
Divisée en 3 parties, la création aborde les thèmes de la gènes, puis explore les codes graphiques et culturels des régions traversées par la Compagnie des Indes, avant de finir par un travail sur l'architecture et l'ingénierie.

Travail réalisé en collaboration avec le musicien David Bideau.

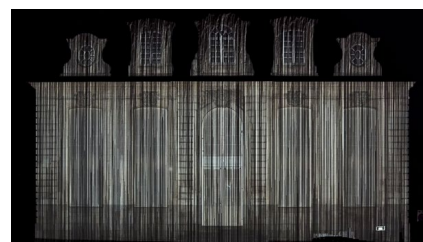
Vidéo complète sur : thomas-daveluy.fr/pel2019



4:00



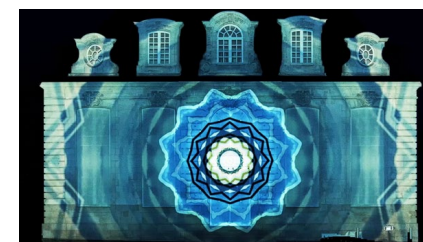
10:00



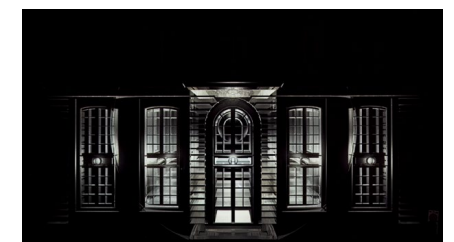
20:00



25:00



30:00



35:00

