

The image features a background of a halftone dot pattern. The dots are arranged in a grid, with varying densities to create a grayscale effect. The overall appearance is that of a globe or a textured surface. In the bottom right corner, there is a white hexagonal shape containing the text "thomas daveluy".

thomas
daveluy

« Je cherche 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. Impossible de toucher cette image emprisonnée derrière sa paroi de verre. Impossible d'attraper la lumière issue d'une projection. L'image vidéo est fuyante, suggérée mais jamais saisissable.

Voilà ce qui constitue une image fantomatique. Suggérer l'existence d'une présence au spectateur, sans jamais lui montrer vraiment. Aucune volonté de le berner en lui faisant croire aux monstres cachés sous le lit. Juste lui laisser croire ce qu'il veut dans les illusions qu'on lui présente.

Le fantôme n'est qu'une illusion.
Les images que je crée ne sont que 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. »

Sommaire

Art numérique

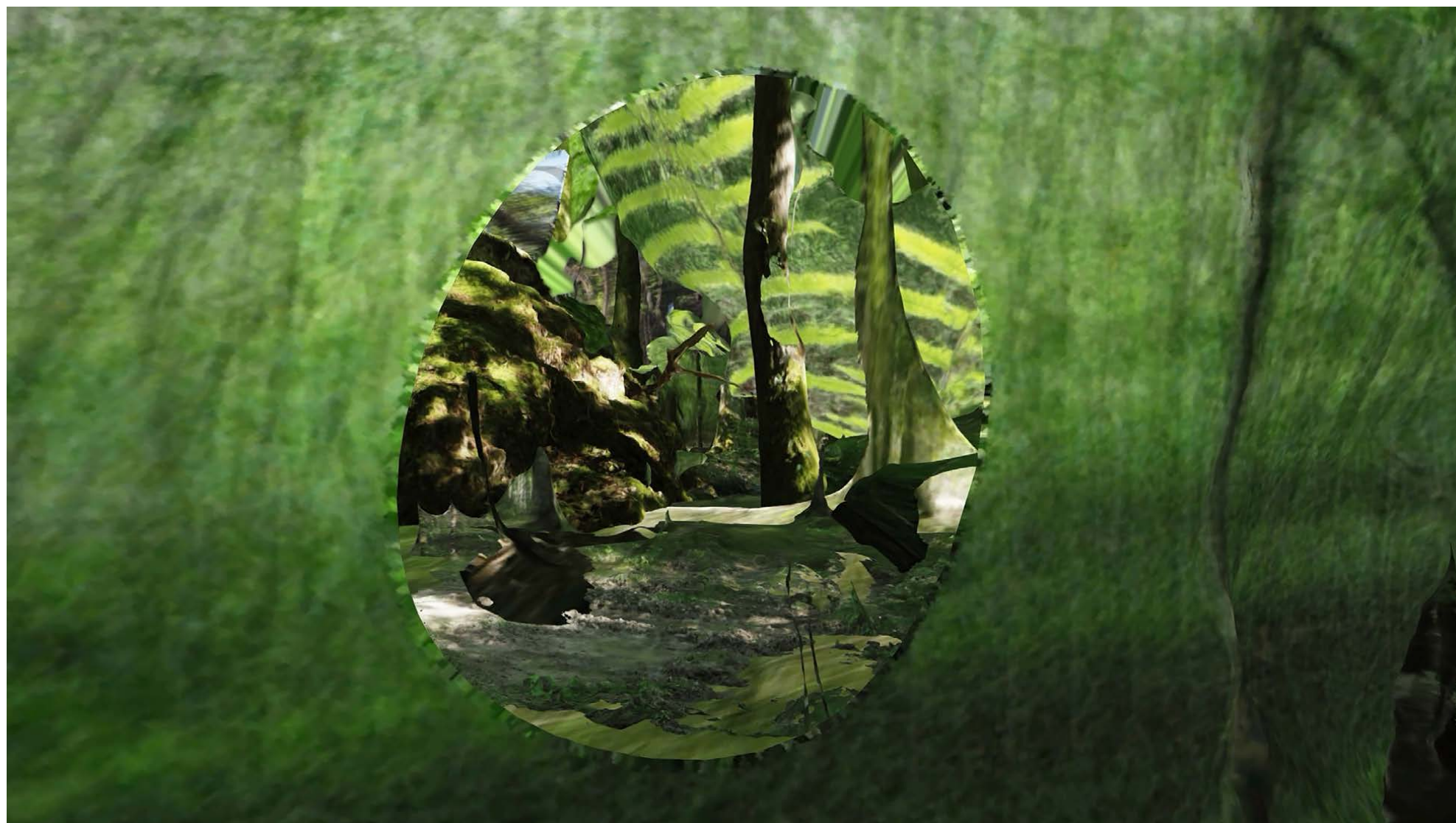
- 02 Terrarium 2018
- 06 Naufrage 2016
- 08 ZeroDimension 2016-2018

Vidéo

- 10 Echo² 2014
- 14 Intrication 2012
- 16 Les oiseaux 2009
- 18 Les oiseaux, variation#1 2013

Installation

- 20 Ex-Voto 2014-2015
- 22 Höller 2013
- 24 Soustractions 2015
- 26 À fleur de peau 2014
- 28 Pierres en Lumières 2019



Terrarium

Vidéo - qHD 14 40p 60 - 10' (en boucle)

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

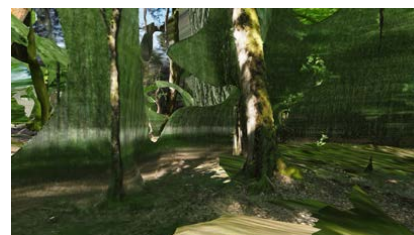
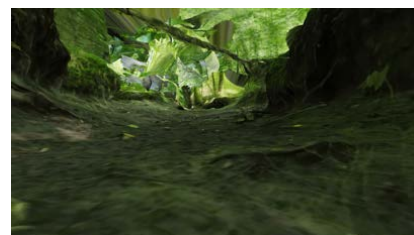
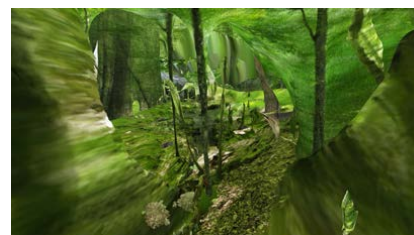
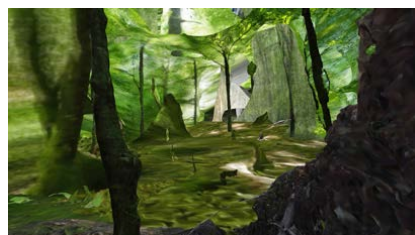
Déambulation au cœur d'une forêt numérique issue d'une composition de photogrammétries (scan 3D). Ce paysage, luxuriant et sauvage, se découvre lentement, par le biais d'un mouvement de caméra uniforme et mécanique.

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 : <http://thomas-daveluy.fr/terrarium>





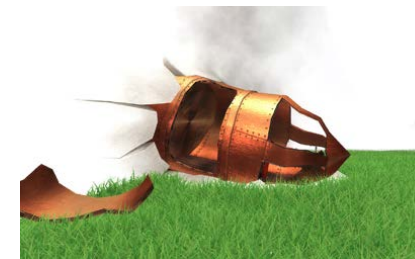
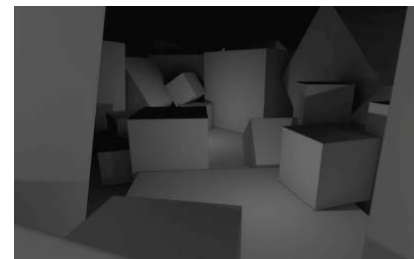
Naufrage

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

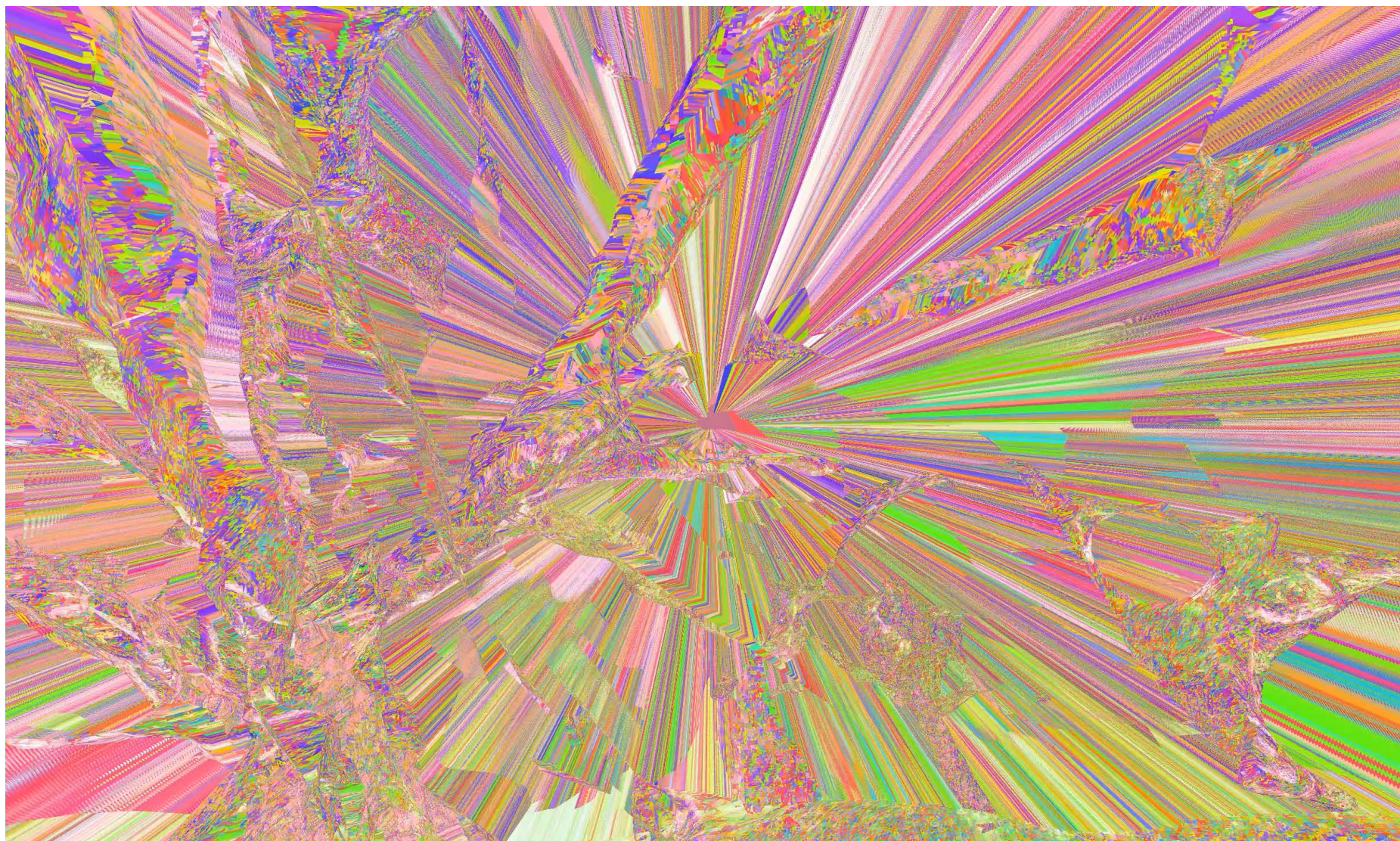
Naufrage est avant tout une expérience. A la croisée des médias, inspiré par la vidéo, le cinéma, la BD, la littérature et le jeu vidéo, cette œuvre propose un voyage dans un monde étrange et onirique. Échoué sur une île, le joueur devra explorer le monde de *Naufrage* et découvrir les phénomènes qui 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 : <http://thomasda.itch.io/naufrage>



Dans la noirceur de la solitude, noyée dans l'obscurité qui s'engouffre, il y a l'écran.
Les pieds qui traînent sur des terres inconnues, on distingue quelques morceaux de nuit à travers les arbres.
L'air est vicieux 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 cement, une divinité couronnée de branche qui vagabonde en son royaume. Puis qui soudain disparaît après un simple battement de cœur.



Zero Dimension

Jeu vidéo / expérimentation numérique, Windows/Mac/Linux - 2016/2018.

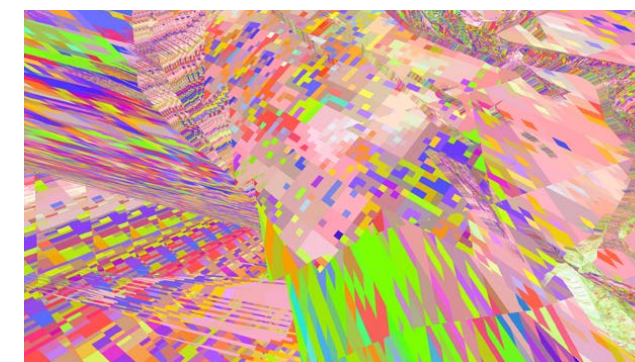
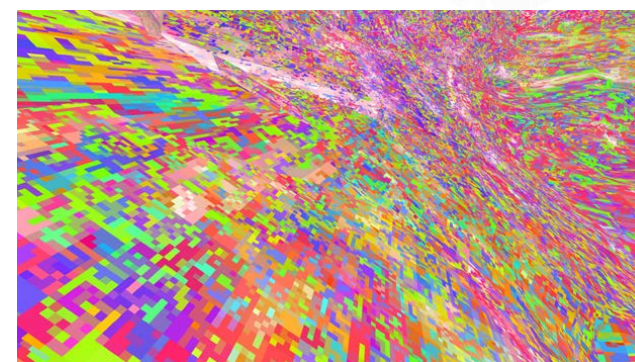
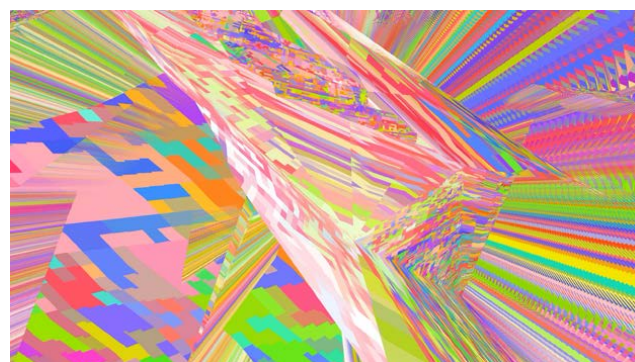
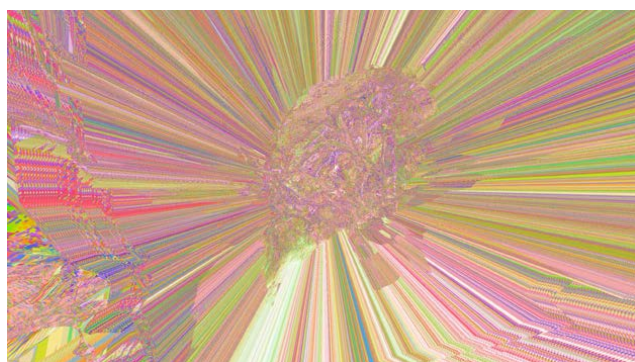
ZeroDimension est une extraction de la fin de *Naufrage*.

Il constitue un univers glitché, où les dimensions sont inversées : les éléments situés au loin sont visibles par dessus ceux situés 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 réalité obtenu par le scan 3D (photogrammétrie) d'une forêt.

Cet îlot informe est le centre de cet univers, autour, rien n'existe. L'absence de décor extérieur implique un fonctionnement buggé de l'image que va dessiner l'ordinateur. Les parties vides sont alors constituées d'une surimpression issue des images précédentes, formant une trame persistante.

Vidéo complète sur : <http://thomas-daveluy.fr/zerodimension>



Echo²

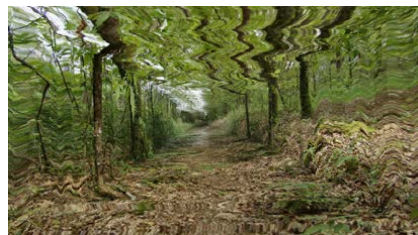
Echo² (2014) : vidéo - HD - 5'47" (en boucle)

Né d'une première approche en 2011, *Echo²* se veut aller plus loin en tentant de replacer toutes les images d'une séquence vidéo à l'endroit exact où elles ont été filmées.

Grâce à un procédé de capture très précis, le parcours emprunté par le cameraman se voit redessiné en prenant la forme d'un couloir aux formes rectangulaires.

Le rendu final est un mélange entre matière numérique, où les pixels se distordent, et quelque chose de plus pictural, empruntant parfois certaines formes à la peinture impressionniste.

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





Intrication

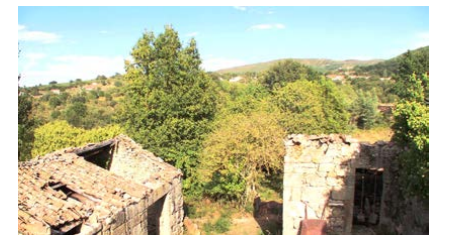
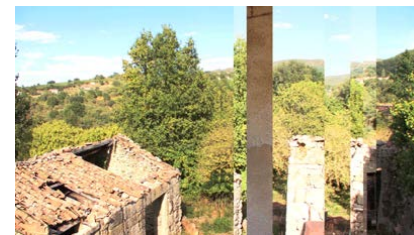
Vidéo - HD 1080p - Stéréo - 5 minutes - 2012

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 : <http://thomas-daveluy.fr/intrication>





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 numériques 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 : <http://thomas-daveluy.fr/lesoiseaux>





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 : <http://thomas-daveluy.fr/variation-1>

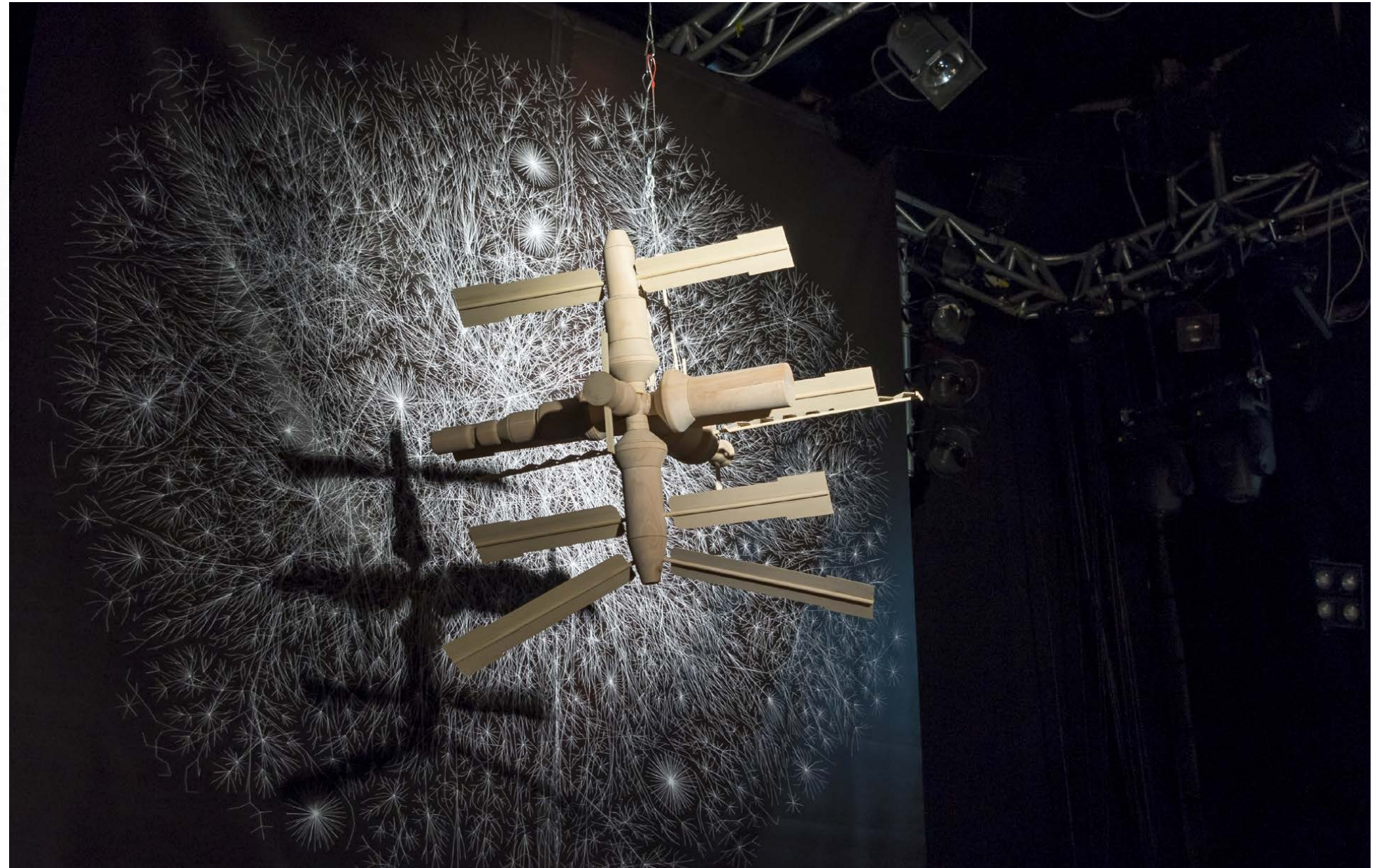
Ex-Voto

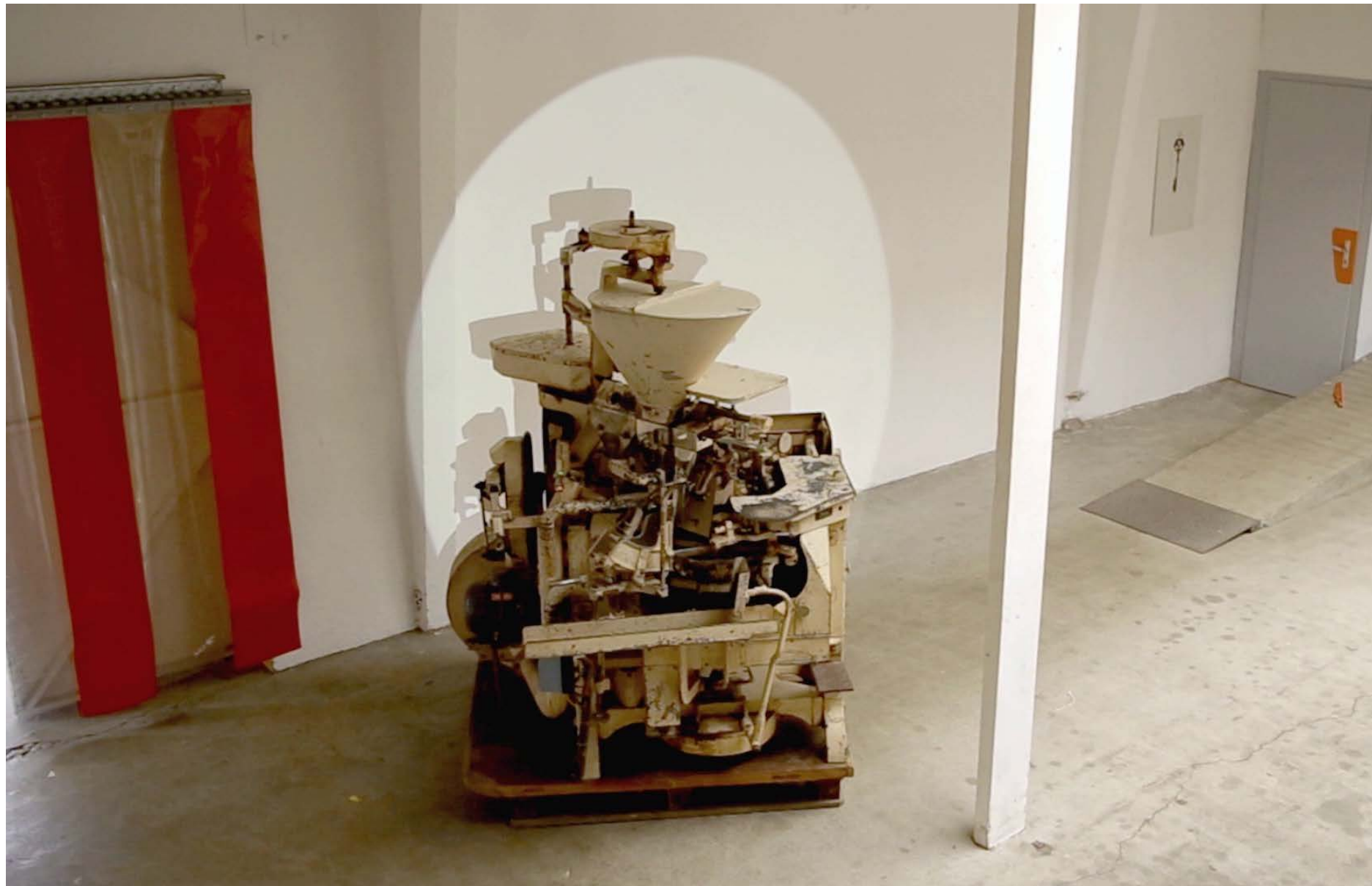
Installation - Sculpture sur bois de tilleul 1m x 1m x 1m
et impression sur bâche 4m x 4m - 2014 et 2015

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.

Vidéo complète sur : <http://thomas-daveluy.fr/ex-voto>





Höller

Installation - Machine Höller de 1938 et vidéoprojecteur - 2013

Réalisée dans le cadre d'une exposition dans une ancienne usine (réhabilitée en lieu artistique), *Höller* est une installation qui utilise une des machines qui a servi autrefois dans ce lieu (*Höller* est le nom de cette machine construite en 1938 et qui a fonctionné jusqu'en 2005).

Une découpe de lumière met en avant l'installation, tout en créant une ombre sur le mur opposé.

A intervalles réguliers, l'ombre d'un personnage vient s'ajouter à celle de l'ancienne machine, créant ainsi une sorte d'apparition. Les visiteurs se font alors surprendre par ces fantômes d'anciens ouvriers ayant œuvré dans ce lieu.

Vidéo complète sur : <http://thomas-daveluy.fr/holler>



Soustractions

Sculptures - 40 cm³ matériaux divers - 2015

Réalisée dans le cadre de l'exposition Hospitalités, cet ensemble de sculptures reprend la technique du carottage en science pour présenter 6 prélèvements cubiques (35 x 35 cm) effectués dans le parc du site abbatial de Saint Maurice. Chaque endroit de prélèvement est alors remplacé par un cube noir en bitume, comme une sorte de cicatrice d'une noirceur étrange. Les 6 carottes (les soustractions) sont quand à elles présentées alignées dans l'espace d'exposition.

Interrogeant à la fois notre rapport à la muséification, Soustractions questionne aussi notre rapport, parfois schyzophrène, avec la nature. Entre destruction et préservation parfois forcée, l'impact humain sur son écosystème reste toujours problématique.

Vidéo complète sur : <http://thomas-daveluy.fr/soustractions>





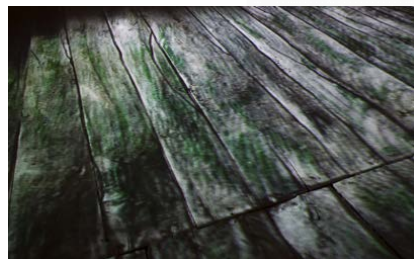
À fleur de peau

Installation - vidéoprojection sur plancher - 2014

À fleur de peau est une installation qui projette un motif sur un vieux plancher déformé par le temps : l'image affichée est en réalité la photographie de ce même plancher, contrastée et saturée (vieillie artificiellement). Calée de manière très précise, l'image se confond avec son référent : le sol devient le support de sa propre représentation.

A un rythme lent et régulier, comme une subtile respiration, l'image oscille entre la texture du plancher et de grands aplats blancs, jouant ainsi sur un effet de vieillissement ou de rajeunissement et créant un lien entre minéral et végétal.

Vidéo complète sur : <http://thomas-daveluy.fr/aflourdepeau>



Pierres en Lumières

Installation (mapping sur façade) - 5 x 9 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 genèse, 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 : <http://thomas-daveluy.fr/pel2019>

