

The image features a background of a halftone pattern, which is a grid of small dots of varying sizes and densities. This pattern is overlaid on a faint, light-colored map of the world, showing continents and country borders. The dots are more densely packed in some areas, creating a textured effect. 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 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

- 02 **Nafrage** 2016
- 06 **Echo²** 2014
- 10 **Les oiseaux** 2009
- 12 **Les oiseaux, variation#1** 2013
- 14 **À fleur de peau** 2014
- 16 **Höller** 2013
- 18 **Ex-Voto** 2014-2015
- 22 **Soustractions** 2015
- 24 **Ecosystems** 2014-2015

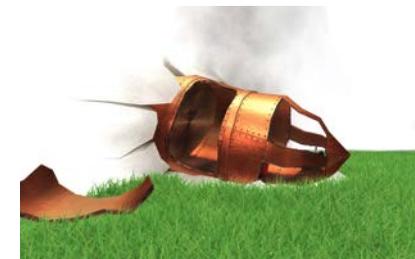
Naufrage

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 videux 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.



Naufrage, expérience en réalité virtuelle

Installation - découverte de naufrage en immersion totale grâce à la réalité virtuelle.

Toujours dans l'idée d'expérimenter le rapport entre le spectateur et l'œuvre, *Naufrage* propose une performance immersive grâce à la réalité virtuelle.

Plongé au sein même du jeu, chaque joueur se déconnecte du monde réel, durant 5 minutes, pour explorer d'avantage le monde onirique du jeu.

Les spectateurs situés à l'extérieur sont alors témoins des mouvements et gestes du joueur, mais de manière décontextualisée. Ils assistent ainsi à une performance où le corps de celui qui vit l'expérience semble déconnecté de l'espace réel. Les mouvements, presque erratiques du joueur créent alors une chorégraphie involontaire et parfois surréaliste.





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>





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 : <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>

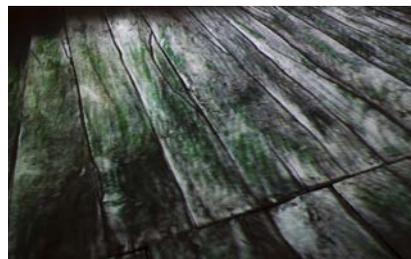
À fleur de peau

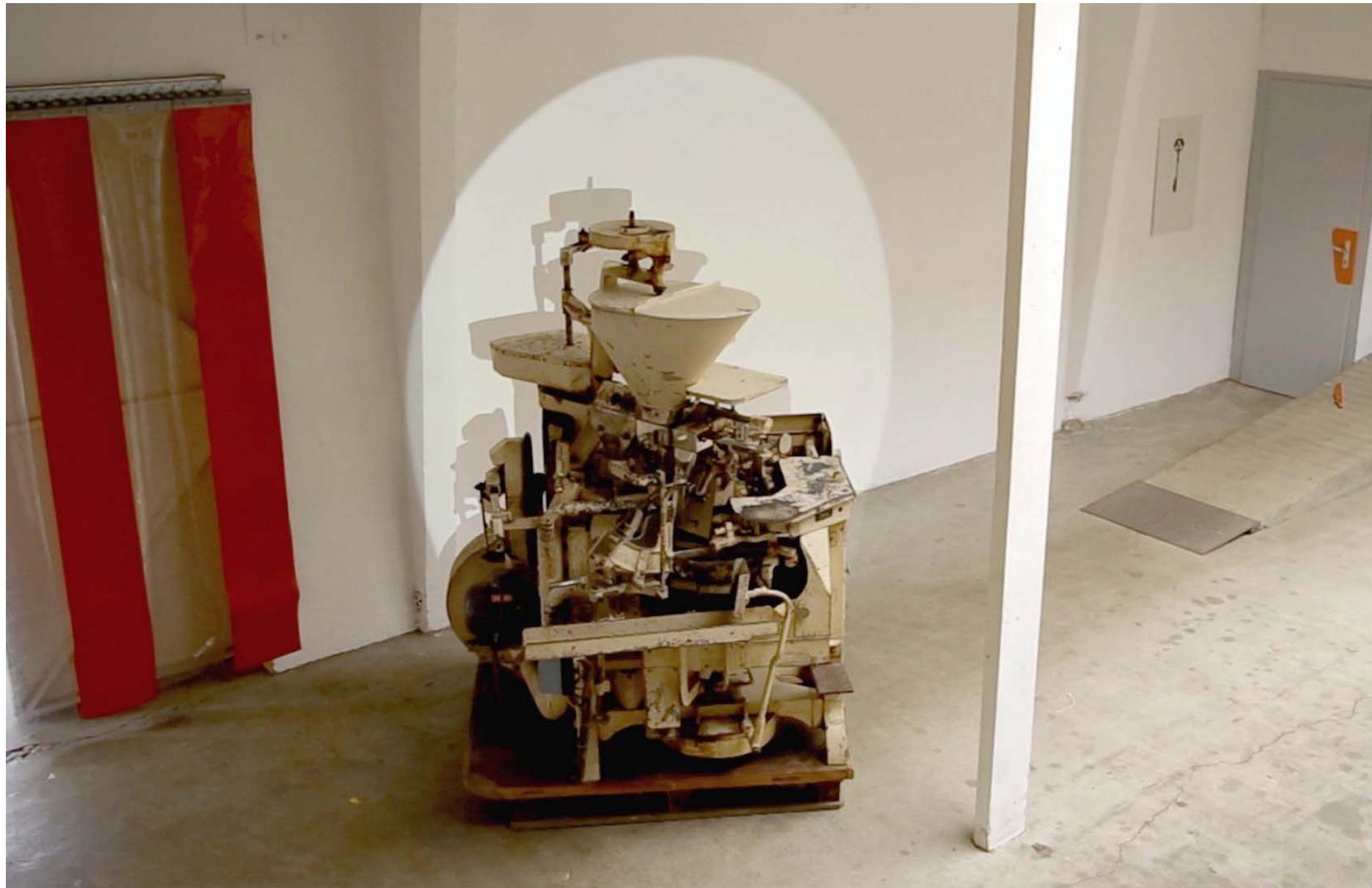
Installation - vidéoprojection sur plancher - 2014

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/afleurdepeau>





Höller

Installation - Machine Höller de 1938 et vidéoprojecteur - 2013

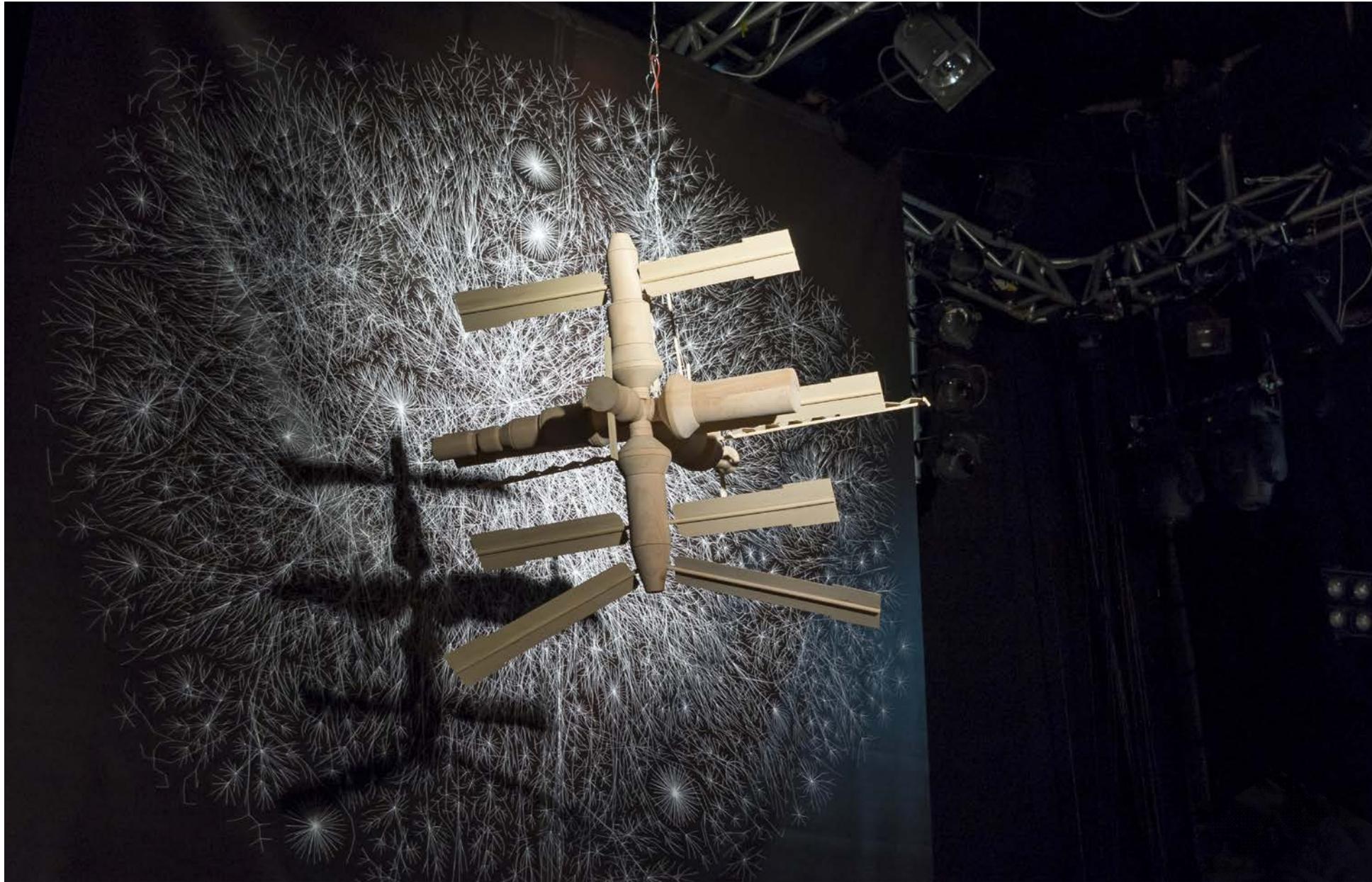
Réalisée dans le cadre d'une exposition dans une ancienne usine (réhabilitée en lieu artistique), *Höller* est une installation qui utilise une des machines qui a servi autrefois dans ce lieu (*Höller* est le nom de cette machine construite en 1938 et qui a fonctionné jusqu'en 2005).

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>





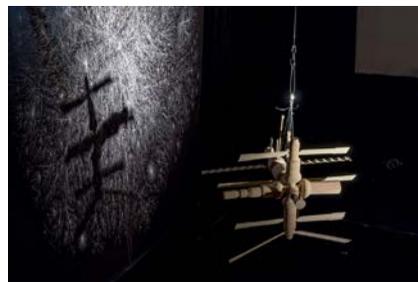
Ex-Voto

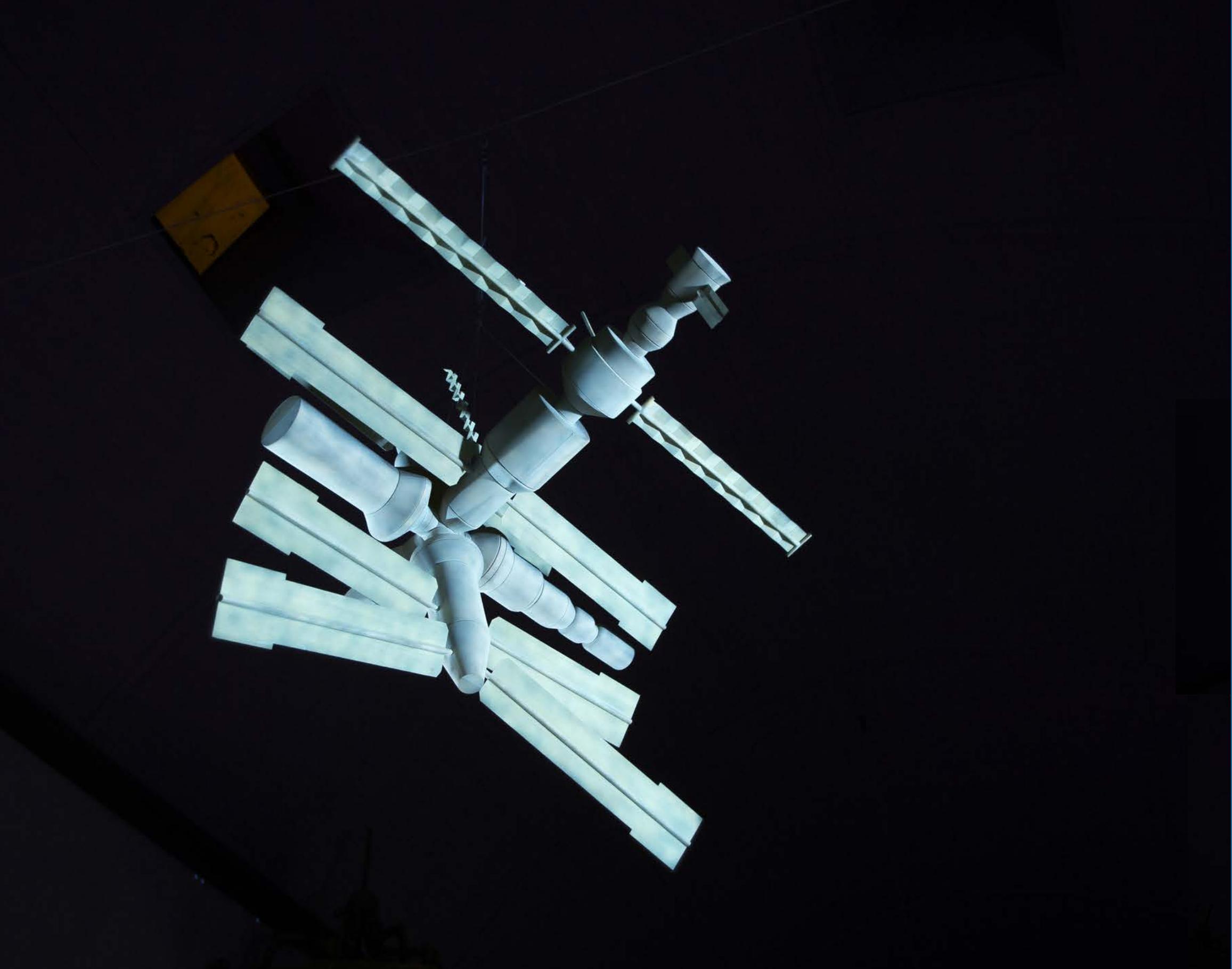
Installation - Sculpture sur bois de tilleul 1m x 1m x 1m
et impression sur bâche 4m x 4m - 2014 et 2015

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>







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>



Ecosystems

Installation (mapping sur façade) - 6 x 8 mètres - 7'30 (en boucle) - 2015

En collaboration avec Guillaume Lepoix

Réalisée, en collaboration avec Guillaume Lepoix et dans le cadre d'une résidence de création à King's Lynn (UK), Ecosystems est une vidéoprojection sur la façade d'une banque, mettant en scène un cycle de construction/destruction.

La boucle propose un mouvement perpétuel, où la nature reprends ses droits en poussant sur les ruines de la banque mais finit par se faire exploiter afin de participer à la reconstruction du bâtiment.

Critique de l'institution bancaire, mais aussi de la futilité des constructions humaines, écosystème pose aussi la question d'un cycle plus large où l'humain y retrouverait lui aussi sa place.

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

