



**GRAME**

CENTRE NATIONAL DE CRÉATION MUSICALE

11 COURS DE VERDUN GENSOUL

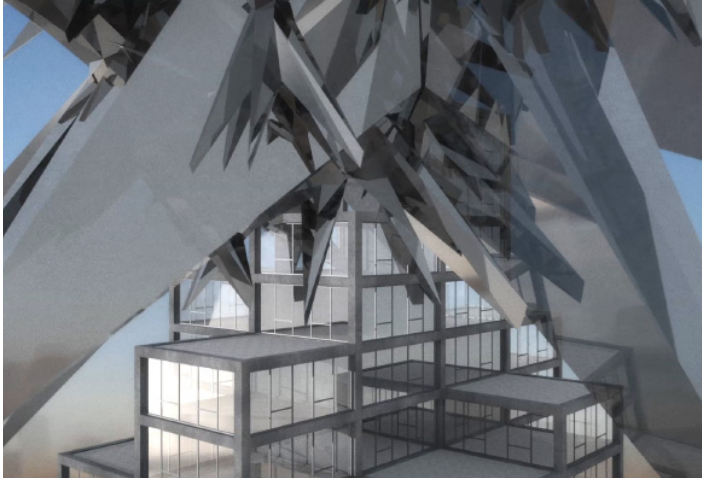
69002 LYON

WWW.GRAME.FR

INSTALLATION

# GLASS HOUSE

THOMAS LEON



© T. Leon

*Glass House : un film de repérage* est un projet d'installation vidéo s'appuyant sur les notes de Sergueï Eisenstein pour un film non réalisé intitulé *Glass House*. L'installation consiste en une projection vidéo frontale de grand format et un dispositif sonore 5.1.

La vidéo est en haute définition (1080p24 - 1920x1080 pixels, 24 images/s -), dure une quinzaine de minutes et est réalisée entièrement en images de synthèse. Elle explore les ambiguïtés du projet d'Eisenstein à travers la mise en image et l'investigation d'un décor possible de son film. L'élément principal de la vidéo est un bâtiment hybride, sorte de monstre architectural explorant les sources de *Glass House*, et dans la continuité de ces recherches, l'architecture contemporaine en verre. Les principaux éléments utilisés pour créer le bâtiment sont notamment : la Glashaus de Bruno Taut et les descriptions de Paul Scheerbart pour *Glasmarchitektur* (1914) ; certains projets architecturaux de Frank Lloyd Wright (essentiellement la St. Mark's in-the-Bouwerie tower, 1930) ; le projet de tour Sky Village (MVRDV et ADEPT, 2008). L'ensemble des éléments architecturaux sont modélisés dans un logiciel 3D. A ces éléments générés par ordinateurs viennent s'ajouter des sources filmées et photographiées à Paris et Taipei.

La bande son de la vidéo est enregistrée à partir d'un cristal Baschet. Cet instrument mis au point en 1952 est composé de 54 tiges de verre accordées chromatiquement, frottées par les doigts de l'interprète. La vibration du verre est transmise à une plaque de métal par des tiges (métalliques également) de longueur variable qui déterminent la fréquence. L'amplification se fait au moyen de résonateurs en fibre de verre et en acier. La bande son est diffusée en 5.1 au sein d'un dispositif qui entoure le spectateur. Elle se déploie comme un paysage sonore qui entre en résonance avec l'image pour donner la sensation qu'on se déplace à l'intérieur du son, comme on se déplacerait dans une architecture.

Conception et vidéo : **Thomas Leon**

Assistance pour la réalisation musicale : **Max Bruckert**

Réalisation : **Grame, La Muse en circuit, ENSBA Lyon et Digital Art Center de Taipei**

**Création** : Digital arts festival – Taipei – novembre 2011

**Création française** : Biennale Musiques en Scène et BF 15 - Lyon / Lux Scène nationale de Valence février/mars 2012

**Production et résidences** : Grame, centre national de création musicale – Ecole Nationale des Beaux Arts de Lyon – Digital arts center de Taipei, avec le soutien du Bureau français de Taipei.

*A sound and video installation inspired by Sergei Eisenstein's notes for an unmade film called Glass House.*

*The video explores the architectural sources of the Eisenstein project (both Expressionist and Modernist glass structures) while updating these sources through the introduction of contemporary or prospective architectural elements.*

*The soundtrack evolves spatially, on six speakers, and is made from the recordings of a Cristal Baschet, an instrument developed in 1952, comprised of chromatically-tuned glass stems, rubbed by the interpreter and amplified by fiberglass and steel resonators. The soundtrack unfolds like a soundscape, finding resonance with the image and giving the viewer the impression of moving around within the sound, as if it were an architectural structure.*

**Contact : Aline VALDENNAIRE**

Production & coordination artistique

Tel : 0033 (0)4 72 07 4311

valdenaire@grame.fr

# THOMAS LÉON

ARTISTE PLASTICIEN



Né en 1981, à Dijon. Vit et travaille à Paris.

La plupart des travaux récents de Thomas Léon marquent une évolution sous la forme d'installations.

Ses œuvres sont régulièrement montrées lors de projections et d'expositions en France et à l'étranger : Réalités confondues/BF15 - Lyon, France (2010) ; Les Rencontres Internationales Paris / Berlin / Madrid - Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, Madrid, Espagne et the Haus der Kulturen der Welt, Berlin, Allemagne (2009); Le syndrome de Broadway/Parc Saint-Léger art center, Pougues-les-eaux, France (2007); Multipolaire/Halle 14, Leipzig, Allemagne (2006).

Le travail de Thomas Léon se construit à partir des outils informatiques et plus particulièrement de l'image de synthèse. Il s'incarne dans des médiums allant de l'installation vidéo à l'impression numérique, en passant par l'installation sonore ou la conception de volumes assistée par ordinateur.

Il puise ses sources dans la littérature (romans d'anticipation et littérature utopique) ou les projets des avant-gardes, dont il tire une partie de ses problématiques : les relations complexes qui se développent entre un projet, sa représentation et sa mise en œuvre (architecture, urbanisme, modèles de sociétés idéales) ; les liens entre les questions de forme et les enjeux de pouvoir.

Ces problématiques s'articulent à des questionnements plus particulièrement esthétiques (rapport de l'art à la réalité, évaluation des apports de la modernité et des valeurs formelles inhérentes à chaque médium, mode et temps d'apparition de l'œuvre, action du spectateur) afin d'interroger la persistance de modèles, d'archétypes, et de produire des formes nouvelles.

*Born 1981, Dijon (FR)*

*Lives and works in Paris (FR)*

*Much of Thomas Léon's recent artwork has evolved through installations. His works are regularly shown at screenings and exhibitions in France and abroad : Réalités confondues, at the BF15 in Lyon, France (2010); Les Rencontres Internationales Paris / Berlin / Madrid, at the Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, Madrid, Spain, and the Haus der Kulturen der Welt, Berlin, Germany (2009); Le syndrome de Broadway, at the Parc Saint-Léger art center, Pougues-les-eaux, France (2007); Multipolaire, at the Halle 14, Leipzig, Germany (2006).*

*Thomas Léon's artwork is based on computer tools, and more specifically, computer generated imagery. It takes shape in different mediums, from video art to digital prints, not to mention sound work or computer designed shapes.*

*Thomas Léon finds inspiration in Literature (Science Fiction novels and utopian literature) or Avant-Garde projects, which provide some of the problems haunting his artwork : complex relations between a project, its picturing and implementation (architecture, urbanism, ideal society models); links between questions of form and power issues.*

*These problems connect to questions that are more specifically aesthetic (relation between art and reality; valuation of modernism's inputs and of formal values inherent in each medium; the mode and time of a piece of art's first appearance; the viewer's action) in order to question models' and archetypes' persistence, and to produce new forms.*

