



Filmbase @ International Film Festival Rotterdam 2018 / vidéo & cinéma 16 mm

Lionel PALUN

Dossier Artistique

Introduction

Autodidacte, ma démarche en électro-vidéo est totalement liée à mon parcours, à mes questionnements successifs et aux différents artistes avec lesquels j'ai collaboré. Je propose une découverte chronologique de mon travail pour essayer d'en décrire la cohérence, en mettant en avant les œuvres qui, à mon sens, illustrent le mieux l'état de mes recherches autour de l'image pour chaque période.

Un inventaire presque exhaustif de mon travail existe sur mon site web, avec des entrées chronologiques, thématiques, par projet ou encore géographiques. Près de 300 événements y sont répertoriés.

Les quelques travaux que je cite dans ce dossier artistique le sont de façon succincte, une plus ample description, en général accompagnée de documents audio-visuels, étant toujours disponible à l'adresse www.lionelpalun.com.

Enfin, mes images, fabriquées dans l'instant, n'ont de sens que dans le temps et le lieu de leur diffusion. C'est pourquoi je ne les enregistre pas. Seules subsistent des traces captées et la mémoire des spectateurs. Cela peut paraître antinomique avec l'utilisation de l'outil vidéo et c'est très certainement peu rationnel dans le marché de l'art, mais c'est aussi ce qui rend leur relation aux spectateurs si précieuse et si belle.

Archéologie d'une pratique

Autour de mes 8 ans, passionné d'animation et de bande dessinée, je décide d'en faire mon métier. Et j'ai l'intuition que l'informatique (alors balbutiante, on est en 1980) va permettre de changer totalement la fabrication des images. J'entreprends alors une autoformation, à la fois graphique et informatique. J'entre dans une période d'intense pratique de la copie des maîtres de la BD de l'époque (**André Franquin, Marcel Gotlib, Enki Bilal, Moebius, ...**), suivie par de longs temps de dessin dans les musées qui me sont accessibles, avec une appétence particulière pour les crayonnés et les estampes, toutes périodes confondues. J'ai par ailleurs la chance de posséder un VIC 20, l'ancêtre du Commodore 64. Ce type de machine est très rudimentaire mais est déjà très orientée vers le graphisme. Plus tard, le CPC 464 viendra parachever un apprentissage où la



Dans l'incertitude des champs de photons @ Hexagone Scène Nationale Arts Sciences Grenoble Alpes 2020

fabrication de l'image a pour préalable la maîtrise du code informatique (Basic et assembleur à l'époque) et de la trigonométrie.

L'arrivée au cinéma de **Tron** en 1982 puis du **festival Imagina** en 1986, ainsi que la lecture assidue du magazine **Hebdogiciel** (qui associe ligne de code et bande dessinée) me conforte dans mes intuitions : il me faut à la fois savoir dessiner et programmer.

Mais cette démarche, totalement passionnelle, n'est pas étayée par une pensée théorique autour de l'image et mon milieu familial ne projette pas la pratique artistique comme un avenir professionnel possible.

Par ma familiarité avec la programmation informatique, je n'ai pas de difficultés scolaires en sciences. Aussi, lorsqu'il faut faire un choix d'orientation post-baccalauréat et bien que j'aie déjà eu quelques dessins exposés et que j'aie la chance d'être devenu un familier d'une famille d'enseignants aux Beaux-Arts d'Aix en Provence), c'est vers la Physique que je me dirige...



Filmbase @ VideoEx Zürich 2019

La rencontre avec la danse contemporaine et le plateau de théâtre

Après ma thèse, je deviens enseignant-chercheur en nanoélectronique pendant deux ans. Je profite de l'arrivée des premières camera DV grand public pour faire mes premières vidéos. Sous l'impulsion d'amies militantes, ma confrontation avec la question féministe me conduit par des chemins détournés vers la découverte de la danse contemporaine, qui est un grand choc à la fois esthétique et théorique : comment le langage du corps sur scène, dont je ne maîtrise pas la grammaire, peut-il me parler et m'émouvoir à ce point ?

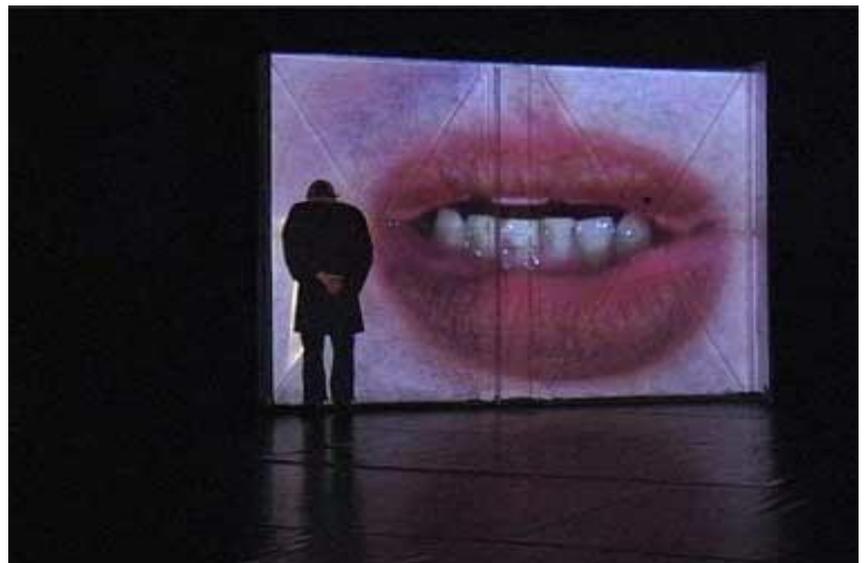
Le langage de la physique que j'étudie alors est extrêmement spécialisé, et je ne peux communiquer avec lui qu'à quelques centaines de personnes dans le monde. Je comprends alors que le champ de la recherche artistique sera beaucoup plus passionnant pour moi que celui des électrons et m'offrira des possibles de liberté et de rencontres bien plus riches que le champ de la physique.

C'est muni de ma petite caméra Sony DV que je vais voir **Anne-Marie Pascoli** à Grenoble pour lui proposer de m'ouvrir son studio afin de comprendre comment se fabrique une pièce de danse, en échange de traces vidéo.

2001 LA COMPAGNIE PASCOLI

danse.lionelpalun.com

C'est au sein de cette compagnie que je découvre les exigences du plateau et commence à développer mes premiers outils vidéo. J'y découvre et approfondis le rapport corps-image, la diffusion d'images *in-situ* à travers le très grand nombre de lieux du patrimoine que nous avons investis en Isère et en Essonne.



Et Après ?! avec la Cie Pascoli 2002



Musée de l'Ancien Evêché @ Grenoble 2003

Rapidement, je commence à fabriquer des images pour ses créations et la première projection publique d'une de mes vidéos se passe au **Musée d'Art Moderne de St Etienne**, à côté d'un tableau de **Vassily Kandinsky**. Je sais à ce moment-là que je ne me consacrerai plus qu'à l'image.

En parallèle à cet intense travail de création, pour compléter mes heures d'intermittence, je filme et monte un grand nombre de pièces de danse et de théâtre, ce qui me permet d'apprendre le montage et de comprendre à quel point l'écriture d'un film se situe à ce laborieux endroit.

Au début des années 2000, la vidéo en spectacle est balbutiante et la diffusion d'images se fait souvent à partir de DVD ou de cassettes DV. Les logiciels informatiques sont quasiment inexistantes.

C'est pourquoi je commence le développement du **logiciel In-Videre**, conçu dans un premier temps comme un logiciel de régie vidéo à l'instar de ce qui existe à l'époque pour le son, avant de le transformer en un instrument dédié à l'improvisation et à l'interprétation vidéo.

2005 - L'INSATIABLE K

k.lionelpalun.com

Dans cette adaptation du *Procès* de **Franz Kafka** avec **Pascal Mangèle**, je mets en œuvre du **montage en direct** à partir de scènes préalablement tournées avec différents cadrages et des durées plus longues que nécessaire. Il me sera alors possible de dialoguer en direct avec le comédien sans lui imposer des temps de silence prédéterminés. Le dialogue entre le comédien et la vidéo devient alors dynamique et peut prendre chaque soir un rythme différent.

C'est aussi pour cette pièce que j'intègre pour la première fois un corps dans de **l'image de synthèse**, en construisant mon espace virtuel sur le modèle d'un **décor de théâtre**.



Scénographie de *l'Insatiable K* 2005



Vidéo danse dans les rues de Mens 2004

Les premières installations vidéo

En parallèle à cet apprentissage du plateau, je suis sollicité pour intégrer le **collectif Brouhaha** (hébergé par **la fabrique** à Andrézieux Bouthéon). Ce sera ma première rencontre avec des plasticiens, dont **Lucas Grandin**, dont la démarche low tech et la grande implication du son dans ses œuvres m'ouvre de nouveaux champs de réflexion. Le collectif investit plusieurs lieux atypiques, dont la **Galerie Marchande des Terreaux** en face de la mairie de Lyon.

Dès le début, j'interroge la mise en scène de mes installations, ainsi que les formes d'interaction possibles avec le public. Je cherche toujours à ce que le public soit partie prenante de l'œuvre sans chercher à le transformer artificiellement en artiste.

Ce sera par exemple le cas avec le dispositif de **Télévision Ultra Locale** (2002) qui, bien avant Youtube, permet de créer une télévision avec le public le temps d'une exposition ou d'un atelier en simplifiant à l'extrême la captation et le montage.

Je mets aussi en œuvre à l'époque une série de faux portraits d'habitants où les spectateurs sont invités à témoigner pour un personnage fictif dans un lieu donné, dont ils découvrent et créent l'histoire au fur et à mesure des questions posées.

Dans toutes ces installations, il est indiqué au public qu'aucune des images fabriquées avec lui ne serait diffusée hors du lieu d'exposition. Il n'existe donc pas de traces de ces travaux.

L'émancipation des compagnies et la découverte de la scène expérimentale

En 2003, la forte mobilisation autour de la remise en question du régime de l'intermittence du spectacle est à l'origine de la rencontre avec les musiques improvisées et le cinéma expérimental. Dans ce contexte de forte contestation politique et d'intenses réflexions sur le rôle social de l'artiste, il m'a été extrêmement profitable de rencontrer une scène artistique qui ne se contente pas d'un discours politique au sein de ses œuvres mais qui intègre la question politique dans la fabrication de l'œuvre elle-même. J'y ai compris entre autres que ma démarche de fabrication d'outils pour la vidéo s'intégrait dans la large et déjà ancienne pratique du **Do It Yourself** étendu au domaine de la création vidéo. J'ai dès lors commencé à revendiquer mon logiciel comme une lutherie vidéo numérique.

C'est aussi à partir de là que j'ai commencé à m'émanciper des chorégraphes et metteurs en scène avec lesquels je travaillais pour démarrer une série de duos avec comme enjeu le dialogue improvisé entre la vidéo et les autres arts du spectacle.

Sont alors nées plusieurs performances qui tournent encore 15 ans après : *Projet D.I.* (vidéo / danse) avec **Delphine Dolce**, *Supercolor Palunar* (vidéo / musique électronique) avec **Jérôme Noetinger**,

2003 – LE 102

<https://le102.net>

J'ai participé pendant plusieurs années à la collégiale qui autogère le 102 à Grenoble, lieu primordial pour le **cinéma expérimental** et la **musique improvisée**.

Le 102 sera mon université, tout autant pour l'apprentissage de la gestion collective d'un lieu que par son incroyable programmation. En plus de la scène internationale de la musique improvisée, le 102 diffuse en pellicule et dans le noir total toute l'histoire du cinéma expérimental, de **Len Lye** et **Norman McLaren** à **Greg Pope** et **Patrick Bokanovsky**, en passant par **Maurice Lemaître** ou **Anthony McCall**.

Par sa proximité avec **États généraux du film documentaire de Lussas**, le 102 propose aussi une belle visibilité au **cinéma du réel**.

C'est aussi au 102 que j'ai travaillé mes premières pièces.



La salle de cinéma du 102 @ Grenoble

Filmbase (vidéo / cinéma 16 mm) avec **Etienne Caire**. J'ai aussi exploré les interactions entre la vidéo et la lumière avec **Nathalie Perrier**, qui travaillait alors avec **Christian Boltanski**.

La Compagnie 720 Digital

En 2009, je structure l'association 720 digital que j'avais cofondée en 2001. Je peux alors me lancer dans la production de mes pièces. Ce sera aussi l'occasion de me familiariser avec la gestion comptable d'une compagnie ainsi qu'avec la gestion salariale, 720 Digital obtenant aussi en 2009 la licence d'entrepreneur du spectacle.

Cet outil va me permettre une plus grande liberté de création ainsi que le financement de mes recherches plastiques.

2004 – PROJET D.I.

projetdi.lionelpalun.com

Projet D.I. est un dialogue improvisé entre le corps et l'image, mis en jeu dans son expression formelle la plus simple possible (un corps, une caméra, un vidéoprojecteur).

Le corps crée l'image tout autant qu'il a besoin de l'image pour l'éclairer.

Le médiologue **Daniel Bougnoux** a trouvé dans ce travail une filiation avec le labyrinthe de miroirs dans *La dame de Shangai* d'**Orson Wells**.

Projet D.I. a été présenté, parmi beaucoup de dates, au **23rd Cork French Film Festival** en Irlande.



© WEI XING
david.weix@gmail.com

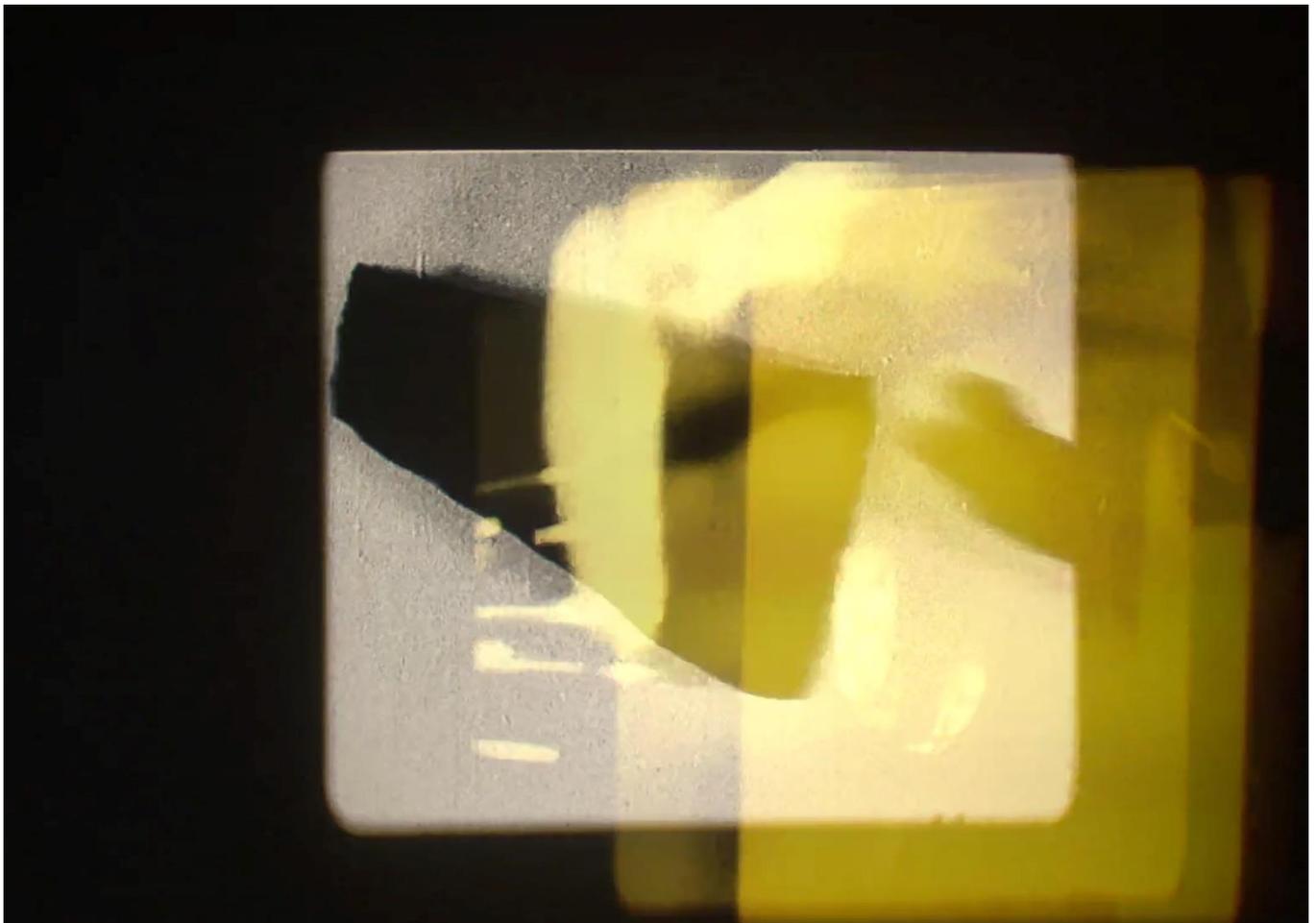
Projet D.I. @ On n'arrive pas les mains vides 2010

2008 – FILMBASE

www.wordpress.lionelpalun.com/projets/filmbase/

Filmbase c'est la fusion entre le cinéma 16 mm et la vidéo. Etienne Caire développe et monte ses films au Studio MTK à Grenoble. Nous projetons nos images sur le même écran et je retravaille en direct le cinéma 16 mm par le larsen vidéo.

Cette performance a déjà été montrée, entre autres, à l'**Institute of Modern Art** de Brisbane en Australie, au **New Zealand Film Archives** à Wellington, au **Musée National d'Art Contemporain de Séoul** en Corée du Sud, à l'**International Film Festival Rotterdam** aux Pays Bas ainsi qu'à **VideoEx** à Zurich en Suisse.



Filmbase @ International Film Festival Rotterdam 2020

Electro-vidéo

Par analogie avec la **musique électro-acoustique** où les appareils d'enregistrement et de diffusion deviennent des instruments de jeu et de composition, et en m'inspirant de la démarche de **Pierre Schaeffer** conceptualisant son solfège pour la **musique concrète**, je revendique la notion d'**électro-vidéo**.

Caméras, vidéoprojecteurs, écrans cathodiques ou numériques sont pensés comme autant d'instruments de jeu et de fabrication d'image en direct.

Le matériau initial de mes images est très souvent le larsen vidéo, popularisé par **Nam June Paik** dans ses installations et par **Jean-Christophe Averty** dans certains de ses travaux audiovisuels. A l'instar de l'effet larsen pour le son, où la proximité de l'outil de captation et de diffusion induit une saturation acoustique, la caméra joue le rôle de micro et l'écran celui de haut-parleur, en les plaçant face à face. Dans ce processus cannibale et fascinant où le signal vidéo se boucle sur lui-même j'introduis ma lutherie numérique, ce qui m'autorise le filtrage, le *delay* et la recomposition graphique. Il en résulte une image très organique qui dépend autant de l'environnement

2008 – SUPERCOLOR PALUNAR

supercolor.lionepalun.com

Deux projections superposées, l'une créée par le son, l'autre alimentée par un *feedback* vidéo de la précédente. Le son génère de l'image. L'image génère du son. Le téléviseur est amplificateur, la caméra devient micro, le synthétiseur est source de lumières, les micros la colorent et la table de mixage brouille le tout. Et c'est un signal électrique commun qui est le matériel du duo **Lionel Palun / Jérôme Noetinger**. Une expérience distendue de sons dénaturés et de couleurs craquées.

Supercolor a été présenté au **FRAC de Besançon** et au **Centquatre-Paris** pour le Festival **Présence Electronique** de l'**INA GRM**.

analogique (lumière ambiante, trame de l'écran, bruit des capteurs de la caméra, déplacement de corps ou d'objets dans l'espace entre la caméra et la diffusion de l'image) que de mes traitements numériques. Le larsen peut aussi être nourri de photos ou de vidéos enregistrées.

C'est à cette interface fragile, incertaine et peu prédictible entre le monde vivant (analogique) et le monde du code (le numérique) que se situe l'essence de mes explorations et la poésie de mes images.



Supercolor @ Frac Besançon 2018



Ombres portées @ Observatoire de Lille 2017

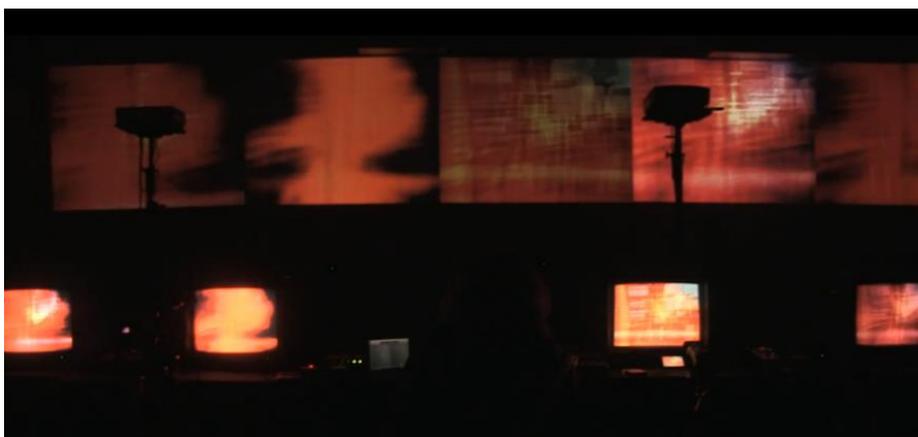
Images in situ

Amorcé dans l'installation de la **Télévision Ultra Locale** et dans les **Parcours de Danse dans les lieux du Patrimoine**, la réflexion sur l'importance de l'espace de diffusion de l'image est devenue l'objet même de plusieurs installations.

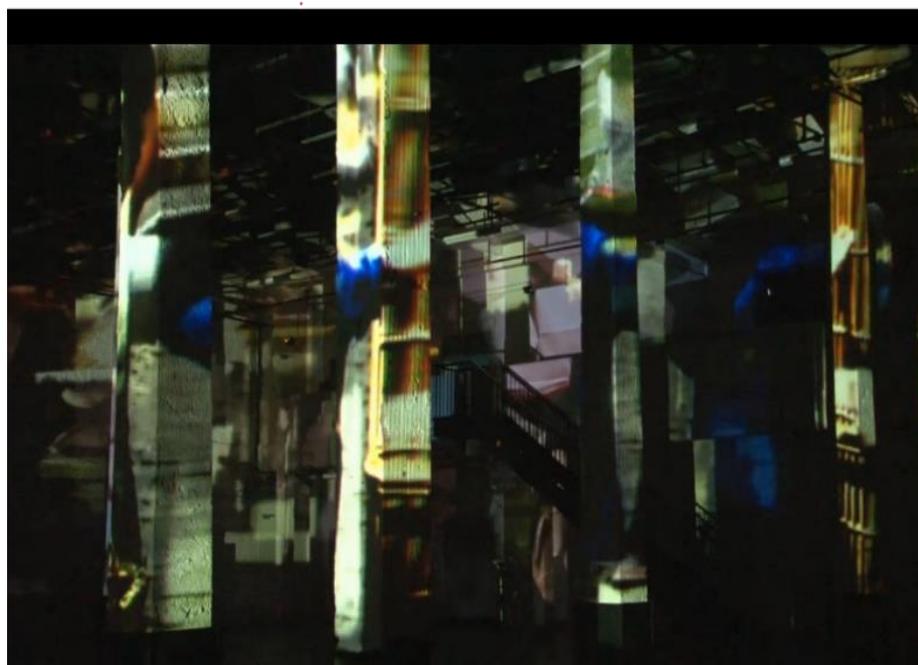
Dans la série des **Architectures Vibratiles**, c'est l'architecture même du lieu de diffusion qui compose l'image et ses vibrations par le jeu du larsen vidéo, sans cesse transformé par les déplacements du public et les variations lumineuses de l'espace.

Cette image créée dans l'instant pour un lieu donné devient un luxe inouï pour le spectateur et rend son enregistrement totalement inutile. Cette même image diffusée ailleurs y perdrait alors tout sens et toute émotion.

Je suis particulièrement sensible au travail d'**Ernest Pignon-Ernest** pour son approche poétique et politique de l'image dans l'espace public.



Pentaptyque vidéo @ la Nuit Blanche de Metz 2013



Halle B : Réception – Expédition @ la Condition Publique de Roubaix 2015



Pendulum Music de Steve Reich @ Cinéma l'Univers, Lille 2016

Montage, partition et interprétation en vidéo

Après avoir abandonné le montage pour me consacrer à l'improvisation en image, je découvre la pensée de **John Cage** autour de la composition, les partitions graphiques de **Cornelius Cardew**, et la direction d'orchestre de platines vinyles de **Martin Tétréault**.

Cela inspirera la création de Mire, orchestre de tables de mixage vidéo avec les plasticiennes et vidéastes **Alice Predour** et **Djamila Daddi-Addoun**. Dans cette pièce, je projette les images jouées par Alice et Djamila dans des hauts parleurs via un travail de mixage et de filtrage du son produit par le signal vidéo.

Cette réflexion sur la partition, complétée par une série d'articles dans

2014 – KEZN

kzen.lionepalun.com

Le projet de **Kezn**, en collaboration avec le collectif Muzzix de Lille, est de reprendre dans le répertoire de la musique expérimentale des processus de compositions remarquables, et d'en déduire un équivalent visuel.

Il ne s'agit pas de fournir des images pour une musique, ni de visualiser des effets musicaux, mais de traiter le son et la lumière par un procédé unique. Les contraintes liées à chaque milieu et à nos sens déterminent les contours de cette analogie.

Nous y proposons entre autres des interprétations de *Pendulum Music* de **Steve Reich**, *Fontana Mix* de **John Cage** et *I'm sitting in a room* d'**Alvin Lucier**

Kzen a été programmé entre autres à la **Nuit de la Culture** au Luxembourg.

Revue&Corrigée (dont je participe au comité de rédaction) change mon rapport à la scène. J'intègre alors dans plusieurs pièces de

théâtre la question de de l'interprétation d'une partition vidéo, coécrite avec le texte pour le théâtre ou la chorégraphie pour la danse.

Un art numérique ?

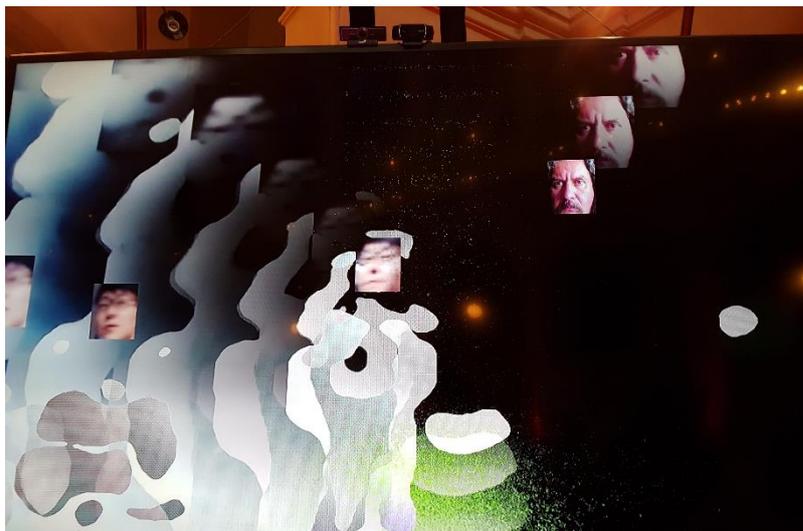
En 2014, je suis invité par **l'Atelier Arts Sciences** de Grenoble pour une résidence de 3 ans, où je suis artiste associé au **projet H2020 Europe Japon Festival**, projet de recherche international sur les « big data » qui a souhaité être accompagné par un regard artistique. Je suis alors intégré à la scène des arts numériques. Jusque-là, je ne m'étais jamais posé la question d'un art numérique, ayant toujours conjointement pratiqué l'image numérique et l'image analogique. J'y découvre une créativité foisonnante où l'on ne distingue pas toujours l'artiste de l'ingénieur. S'il ne fait aucun doute qu'une partie de la nouvelle scène expérimentale se situe au cœur de ces pratiques, on peut regretter que cette scène jeune et très dynamique ne connaisse souvent que très peu l'histoire de l'art vidéo et du cinéma expérimental.

2014 – FRESQUE #1

fresque1.lionepalun.com

Dans cette installation, je détourne les processus de **vidéo surveillance** et de **big datas** par un dispositif de flux vidéo permanent entre 2 lieux géographiquement éloignés. Ce flux vidéo est nourri en continu par les visages des spectateurs et par une importante quantité de données fournies en temps réel par des capteurs d'environnement situés en Europe et au Japon. Dans cette installation, contrairement au reste de l'espace public, la vidéo surveillance et la prise de données sont montrées et mises en scène, mais jamais enregistrées. Visages et données s'effacent après plusieurs boucles dans le larsen vidéo. Cette installation a été l'occasion d'apprendre beaucoup sur le droit à l'image, le droit aux données et le consentement individuel.

Cette installation a été montrée entre autres pour la Fête des Lumières de Lyon en 2017, via un larsen vidéo en streaming durant 3 jours entre le **Palais de la bourse** de Lyon et le building de **Knowledge Capital** à Osaka.



Fresque #1 entre Lyon et Osaka 2017

Arts & Sciences

En 2017, **Antoine Conjard**, directeur de l'Hexagone Scène Nationale Arts Sciences Grenoble Alpes, me propose une résidence de trois ans comme artiste associé. La question Arts Sciences sera l'occasion d'échanges nourris entre nous.

Je voulais être sûr que derrière « Arts Sciences » ne se cachait pas « Arts Technologies », comme c'est trop souvent le cas. Je ne suis guère intéressé par la promotion artistique des derniers gadgets de l'industrie. En revanche, ayant déjà eu un pied dans la recherche scientifique, je suis convaincu que si ces champs sont radicalement différents, on y trouve en commun l'esprit de recherche et le goût de l'exploration. Dans les deux cas, l'intuition joue un très grand rôle. Et j'étais curieux de voir comment Art et Science pouvaient se nourrir mutuellement.

La commande d'Antoine Conjard était une pièce qui questionnerait ma pratique de l'image jouée avec le geste théâtral, avec un suivi de type recherche action par des professeur·e·s et des étudiant·e·s de l'**UMR Litt&Arts** de l'Université de Grenoble (équipe ISA Imaginaire et Socio-

2018 – L'INSTRUMENTARIUM

instrumentarium.lionepalun.com

L'**Instrumentarium** est composé de 6 corps sonores, de 2 instruments qui convertissent la lumière en son, d'un haut-parleur à plat et d'une tablette. Je l'ai fabriqué avec le musicien **Jérôme Noetinger**.

Ces instruments ne demandent pas de virtuosité particulière mais questionnent l'écoute collective, à la fois sonore et visuelle.

Nous avons pu le pratiquer avec des publics très variés et il s'avère être un outil pédagogique particulièrement efficace pour appréhender collectivement l'improvisation sonore et visuelle.



Instrumentarium, résidence au Collège les Buclos 2019

Anthropologie, responsable **Isabelle Krzywkowski**).

De ces trois ans de résidence sont nées une pièce mise en scène à quatre mains avec **Isis Fahmy**, *Dans l'incertitude des champs de photons*, un dispositif original d'éducation

artistique, l'*Instrumentarium* et une collaboration étroite avec le laboratoire **Litt&Arts** qui va donner lieu à la publication en 2021 d'un cahier de recherche autour de mon travail.

2022 – DANS L'INCERTITUDE DES CHAMPS DE PHOTONS

incertitude.lionepalun.com

Dans cette pièce de théâtre mise en scène à quatre mains avec Isis Fahmy, j'aborde plusieurs questions :

- La mise en abîme par le texte et la mise en scène de ma pratique de l'image, à l'interface du monde vivant et du monde numérique.
- La mise en scène du geste de fabrication de l'image vidéo, avec entre autres une lutherie vidéo totalement mobile au plateau
- La revendication d'un parallélisme entre l'écriture littéraire et celle du code informatique pour le théâtre, par un dépôt conjoint à la SACD
- Une géométrie de plateau qui répond aux nombreux points de fuites proposés par les différentes caméras
- Une réflexion sur la multidiffusion de la voix amplifiée en regard des différents focus proposés au spectateur, entre écran et corps au plateau
- Une triangulation musique live / image interprétée en direct / comédien-ne-s au service d'une narration commune.

La création publique de la pièce a été annulée du fait de la pandémie.

<https://vimeo.com/476472288/f1360ee5c7>

S



Dans l'incertitudes des champs de photons @ Hexagone Scène Nationale Arts Sciences Grenoble Alpes 2020

La pédagogie

Après plusieurs expériences pédagogiques (écoles d'arts, enseignement secondaire, ateliers) la résidence à l'Hexagone a été l'occasion de développer un outils pédagogique original autour de l'image jouée et de l'improvisation sonore : **l'Instrumentarium** (page précédente).

J'ai également été sollicité par la **SACD** pour le programme *Racontes-moi ta vie* où j'ai conduit des ateliers d'écriture qui sont par la suite devenus un podcast radiophonique.

En 2024, j'ai obtenu **l'agrément académique** de l'académie de Lille ainsi qu'un financement **PEPS** de la **Région Hauts-de-France**.

Les recherches en cours autour de la réalité virtuelle pour le spectacle vivant

Mes recherches en cours tournent autour des liens possibles entre le spectacle vivant et la réalité virtuelle.

L'installation *Psychédrale* m'a convaincu des potentialités réelles de la réalité virtuelle pour le spectacle vivant.

Dans le spectacle de rue *Dans un espace incertain*, j'explore les capacités du moteur 3D Unreal Engine pour offrir au public une expérience chorégraphique à travers un casque de réalité virtuelle.

En parallèle, je développe un moteur de réalité virtuelle pour mon logiciel afin d'introduire la vidéo en temps réel dans ces espaces aujourd'hui purement numériques. C'est l'objet *Supercolor 3D*, en cours de répétition avec le musicien **Jérôme Noetinger**.

La participation à un projet CPER me permet de tester mes outils dans l'espace de projection torique particulièrement immersif de *l'EquipEx IrDIVE* situé à la **Plaine Image** à Tourcoing.

Enfin, un travail d'immersion de la comédienne ukrainienne **Ksénia Onishchenko** dans une projection scénique en réalité virtuelle pour spectateurs munis de lunettes 3D actives est l'occasion pour une collaboration poussée avec la **compagnie Anima Motrix** et le metteur en scène **Laurent Hatat**.

2024– DANS UN ESPACE INCERTAIN

Dans un espace incertain

Lionel Palun (Réalité Virtuelle) & **Quentin Conrate** (Musique)

Dans un espace incertain est la rencontre entre le **spectacle de rue** et la **réalité virtuelle**.

Sur un carré délimité par 4 hauts parleurs, chaque spectateur·ice·s va tour à tour rentrer en scène, mettre un casque de réalité virtuelle et explorer devant nous un espace qui n'existe pas. Cet espace est conçu par Lionel Palun pour donner envie d'explorer, certaines actions ouvrant à de nouvelles interactions possibles.

Ce faisant va naître une **chorégraphie** propre à chaque spectateur·ice·s, à la fois intime et spectaculaire, où l'on va imaginer, par ses gestes et leurs conséquences sonores, sa déambulation dans un monde aux propriétés physiques et musicales incertaines.

Le **son quadraphonique** est **spatialisé** pour la personne au casque de réalité virtuelle, c'est donc elle qui nous offre le mixage entre les différentes sources audio (radio en direct, sons enregistrés et cymbales jouées par Quentin Conrate), en lien fort avec sa chorégraphie.



Dans un espace incertain @ festival Ad Jardinum 2024