

ANIMA™

Samedi 11 juin, 20h30

Centre Pompidou, Grande salle

Dans le cadre de la programmation « Berlin, nos années 20 »

Alexander Schubert conception, direction artistique, composition,
commande de l'Ircam-Centre Pompidou, création 2022

Decoder Ensemble

Leopold Hurt, Andrej Koroliov, Carola Schaal, Sonja Lena Schmid, Jonathan Shapiro

Guy Marsan, Si-Ying Fung danse

Thomas Goefer réalisation informatique musicale Ircam

Dionysios Papanicolaou électronique Ircam

Antoine Caillon, Philippe Esling collaboration scientifique
(équipe Représentations musicales Ircam-STMS)

Luca Bagnoli diffusion sonore Ircam

Patricia Carolin Mai chorégraphie

Alexander Giesche regard extérieur

Lucas Gutierrez vidéo

Stefan Britze scénographie

Felina Levits costumes

Diego Muhr lumières

Ines Assoual, Lise Herdam assistance chorégraphie

Michael Brailey assistance textes

Spectacle diffusé sur
la chaîne YouTube de l'Ircam
et manifeste.ircam.fr
du 14 juin au 2 juillet
puis disponible durant 6 mois
à partir du 23 octobre.

Durée du spectacle : 90 minutes environ (sans entracte)

Production Decoder Ensemble

Coproduction Ircam/Les Spectacles vivants-Centre Pompidou

En coopération avec Hochschule für Musik und Theater Hamburg, Kampnagel Hamburg, Kunstfest Weimar, Lichthof Theatre

Avec le soutien du Fonds Darstellende Künste financé par le Commissaire fédéral à la Culture et aux Médias et le ministère

de la Culture et des Médias Hamburg-Elbkulturfonds, Impuls neue Musik, Rudolf Augstein Stiftung, Lichthof Stiftung,

Hamburgische Kulturstiftung, du Goethe Institut Paris et du réseau ULYSSES, subventionné par le programme Europe créative
de l'Union européenne

decoder

ircam
Centre
Pompidou



Centre
Pompidou



Kunstfest 20
Weimar 22

FONDS
DARSTELLENDEN
KÜNSTE
AUTONOM

Hamburg | Ministry of
Culture and Media
Elbkulturfonds



RUDOLF
AUGSTEIN
STIFTUNG



ULYSSES
network



ANIMA™

Samedi 11 juin, 20h30
Centre Pompidou, Grande salle

Alexander Schubert

ANIMA™ (2021-2022)

Effectif : sept performeurs et instrumentistes

Durée : environ 90 minutes

Réalisation informatique musicale Ircam : Thomas Goepfer

Commande : Ircam-Centre Pompidou

Dispositif électronique : modèles pré-entraînés

par apprentissage profond (intelligence artificielle)

Création 2022

Un institut pour le développement personnel. Une église pour la transcendance. Un espace de simulation pour fuir un monde désenchanté. Une séance de thérapie pour un moi traumatisé. Une boucle itérative pour casser le modèle. Quel modèle ? Le modèle.

Le modèle du soi. Le modèle du sujet. Le modèle d'une élaboration intime du monde :

Ce cadre est clair.

Imaginez un institut géré par une intelligence artificielle, qui crée une simulation en réalité virtuelle de votre vie et des constellations humaines. Un espace prospectif, au sein duquel une entité informatique façonne la moindre interaction et communication – à la manière d'une séance de thérapie augmentée. ANIMA™ est un centre dans lequel on se rend pour prendre part à une simulation de situations emblématiques de passages et moments de vie – simulation dont tous les paramètres sont modulables et les réalités modifiées. Dirigés par l'intelligence artificielle, ces scénarios sont conçus pour offrir des analyses psychologiques et des illuminations transcendantes. Dans un processus de lâcher prise, de l'égo comme du corps, et d'abandon de soi à un dispositif en constante évolution et intensification,

l'environnement et la personne qui y pénètre se dissolvent l'un dans l'autre. ANIMA™ donne vie au futur et au passé, anime le virtuel, opérant à la frontière entre l'objet et le sujet, entre biologie et technologie – et entre illumination et renoncement.

Ici, dans cet institut :

Nous croyons en la surface et la représentation.

Ici, dans cet institut :

Nous croyons en les sujets en tant qu'objets.

Ici, dans cet institut :

Nous croyons en une exploration de soi récursive,

En un zoom répété vers l'intime,

Jusqu'à ce qu'il ne reste rien :

Ce qui est vide

ne peut souffrir.

Ce qui est creux

est inviolable.

Entretien avec Alexander Schubert

PsychAnalyse

Quelle a été la genèse d'ANIMA™?

ANIMA™ est née de l'idée que l'être humain pourrait avoir recours à une simulation informatique générée par une intelligence artificielle comme outil d'exploration de soi ainsi que de ses interactions et de ses perceptions du réel. La pièce part du postulat qu'un système piloté par une intelligence artificielle pourrait fonctionner comme un dispositif thérapeutique de groupe – et concrétise ce principe à la fois en tant qu'application concrète dudit dispositif (un institut technico-spirituel) et en tant que métaphore de notre vision constructiviste du monde, et de l'élaboration de notre for intérieur comme de nos relations à notre environnement.

Dans *Asterism* (2021), vous aviez déjà recours à une simulation informatique générée par une intelligence artificielle comme un outil d'exploration de soi : ANIMA™ en est-elle une suite ?

Pas réellement, même si les deux pièces ont effectivement des préoccupations communes.

En réalité, ANIMA™ s'inscrit dans une recherche artistique au long cours autour de l'intelligence artificielle. J'ai fait des études d'informatique, avec un intérêt particulier pour ce domaine-là – ma première exposition au sujet relève donc davantage d'une approche mathématique pure. Je me suis ensuite largement nourri des avancées dans le champ de l'intelligence artificielle ces dernières années – avancées qui ont ouvert les processus à des niveaux qui n'étaient plus simplement symboliques.

Déjà, la *persona* virtuelle d'*Av3ry* (2018) avait recours à des réseaux de neurones pour communiquer avec les utilisateurs sur internet et générer du texte, de la musique et des images, en direct et en permanence. En 2019, avec ma pièce *Convergence*, nous avons posé, notamment avec l'équipe de Philippe Esling à l'Ircam et des programmeurs à Hambourg, les bases des algorithmes d'apprentissage

profond qui sont aujourd'hui implémentés dans ANIMA™. Dans *Convergence*, les musiciens interagissent avec leurs propres avatars et mes principales préoccupations concernaient alors les aspects chorégraphiques et musicaux. Dans ANIMA™, je me concentre davantage sur les éléments performatifs et narratifs. Entretemps, j'ai conçu *Crawler* (2020), qui consistait en la programmation d'un collectif de robots autonomes sur les réseaux sociaux, utilisant une intelligence artificielle pour créer une réalité parallèle. ANIMA™ n'est pas sans lien non plus avec mon installation *Unity Switch* (2018) qui permettait aux visiteurs d'échanger leurs perceptions et leurs corps avec d'autres êtres humains. ANIMA™ passe à l'étape suivante, combinant tous ces aspects dans une pièce scénique, plus complexe et organique.

Le virtuel semble une préoccupation de plus en plus importante dans votre travail ces dernières années : pourquoi ?

D'abord, je me rends compte que notre monde se virtualise chaque jour un peu plus – il me semble donc naturel d'interroger cette tendance et d'utiliser l'art pour l'examiner de plus près ou sensibiliser à certains de ses aspects. La différenciation entre le monde analogique, physique et « réel » d'une part et le monde augmenté et amélioré par le numérique, d'autre part, se réduit lentement, et l'entrelacement des deux devient de plus en plus indémêlable.

Au fur et à mesure de ce glissement de perspective, je me suis également aperçu que les artistes se mettaient à considérer les outils électroniques davantage comme une technique parmi d'autres pour créer des univers virtuels de manière générale, et je n'ai pas non plus voulu laisser de côté cet aspect-là. Cela suppose de prendre également en compte les connotations dont se chargent ces outils en dehors du microcosme artistique.

Au-delà de ces considérations, je me suis très fortement intéressé aux modèles constructivistes du monde que nous, humains, utilisons aux fins de nous catégoriser nous-mêmes, les autres, et le monde extérieur. Tout est modèle – en tant que représentation intérieure. Avoir recours à des dispositifs artistiques qui permettent d’interroger l’informatique me donne également l’occasion de créer des espaces hypothétiques et des métaphores stimulantes, en mettant à profit les technologies non seulement pour exposer leurs structures internes, mais aussi en tant que paraboles des mécanismes profondément implémentés dans nos propres perceptions du réel. Ce qui ouvre la porte à une remise en question de nos relations, raisons et acceptations du monde et de ses règles.

Dans le cadre de la conception d’ANIMA™, vous avez fait appel à des outils d’intelligence artificielle : quels sont leurs rôles dans le processus ?

La génération de matériaux audio et vidéo représentait pour moi une forte motivation, de même que la possibilité d’interaction en temps réel avec la machine, qui commence enfin aujourd’hui à devenir accessible, en termes de puissance de calcul. Partant de là, je suis allé chercher les bons moyens de concrétiser tout cela. Les différentes composantes du sujet se divisent ici en deux catégories : la synthèse et les traitements sonores d’une part, et la génération de partitions symboliques destinées à des séquences de gestes d’autre part.

Dans le domaine sonore, nous nous sommes concentrés sur trois champs d’exploration : la synthèse de la voix parlée, la transformation de la voix parlée et la synthèse sonore autonome. Nous avons pré-entraîné des réseaux de neurones pour générer de manière autonome soit de la musique, soit de la voix parlée à partir d’une banque de sons donnée, qui va du matériau musical au langage parlé par les membres de l’ensemble. Tout cela nous permet notamment de transformer, en temps réel, une source sonore en un autre discours sonore. Par exemple, faire dire à la voix d’un musicien ce que dit une voix informatisée. Par ailleurs, ces modèles pré-entraînés sont utilisés pour générer continûment, et de manière autonome, de nouveaux sons. L’un et l’autre

processus servent à créer un matériau sonore destiné à la composition électronique en même temps qu’ils interviennent dans l’interaction, le traitement et la génération aléatoire, en direct au cours de la performance.

Enfin, la machine génère, en temps réel et sous forme textuelle, des instructions symboliques de mouvements, lesquelles sont incarnées par les performeurs sur scène de manière à créer des schémas chorégraphiques. Ces instructions sont transmises aux musiciens et performeurs dans l’instant – créant une chorégraphie en continuelle évolution – tout en établissant une relation interactive entre la machine, le dispositif et les êtres humains qui l’occupent.

Le sujet d’ANIMA™ n’est pas sans évoquer la science-fiction – une science-fiction qui, comme souvent, servirait de base à une réflexion philosophique ou politique.

En réalité, l’intelligence artificielle est considérée ici moins sous l’angle science-fiction, que comme une métaphore ou une analogie pour les êtres humains et leurs perceptions. L’intention n’est pas celle d’un conte de fées futuriste, mais d’explorer une technologie en tant qu’outil d’introspection. Cela dit, que cette approche s’accompagne d’une forme de narration ayant trait à un futur pétri de capitalisme, de néolibéralisme, de transhumanisme et de visions post-psychologiques est indéniable.

L’objet de cette pièce est de créer un dispositif et un outil interrogeant l’existentiel dans un cadre susceptible d’en faire émerger le potentiel tout en restant ambivalent. L’articulation entre la contextualisation de la technologie dans nos rêves et notre image de nous-mêmes d’une part, et la vision technico-constructiviste de notre image de nous-mêmes et de l’image que nous nous faisons du réel d’autre part, est au cœur de la pièce. ANIMA™ cartographie le spectre de l’être humain à l’ère de la technique, avec toutes ses possibilités et ses dangers.

Propos recueillis par Jérémie Szpirglas

Biographies

Alexander Schubert (né en 1979) conception,
direction artistique, composition

Formé à la bio-informatique et à la composition multimédia, Alexander Schubert explore la frontière entre les univers acoustique et électronique. Que ce soit dans ses compositions musicales, dans ses installations immersives ou dans ses pièces scéniques, il s'intéresse aux relations entre le numérique et l'analogique et crée des pièces propices à la mise à l'épreuve et au questionnement de nos modes de perception et de représentation. Ses fils rouges dans ce domaine étant l'authenticité et le virtuel. L'influence et le cadre imposés, par les médias numériques, aux visions esthétiques et aux communications sont considérés selon une perspective post-numérique. Ses recherches le mènent plus récemment vers la réalité virtuelle, l'intelligence artificielle et les œuvres d'art en ligne.

brahms.ircam.fr/Alexander-Schubert

Patricia Carolin Mai chorégraphie

Danseuse et chorégraphe, Patricia Carolin Mai se forme au Conservatoire royal d'Anvers et au SNDO d'Amsterdam, et obtient un master en Performance Studies à l'université de Hambourg.

Son travail chorégraphique se focalise sur l'analyse du corps en tant que réservoir de mémoire. Entre 2016 et 2019, elle développe une trilogie au sujet des « Corps dans des états extrêmes ». Répondant en 2019 à une invitation de la compagnie Ninety0 Art de Séoul, elle crée *GAL-GAL*, qui s'intéresse à l'autonomisation des femmes dans la société coréenne. Dans son solo *KONTROL*, elle explore les limites de ses propres capacités physiques et le pouvoir de métamorphose de son corps, interrogeant au passage les normes culturelles concernant le corps et le genre.

patricia-carolin-mai.de

Lucas Gutierrez vidéo

Lucas Gutierrez est un artiste numérique et designer industriel argentin installé à Berlin. Il est engagé dans diverses disciplines artistiques, allant des conférences, ateliers et performances audiovisuelles aux projets d'art vidéo dédiés aux nouveaux paradigmes de la culture numérique. Il est profondément impliqué dans la culture du remix et des projets audiovisuels en temps réels, au sein desquels il mêle diverses influences empruntées à des contextes variés. Ses lignes narratives font souvent référence à des phobies sociales et autres dystopies, tout en ayant principalement recours au langage coloré et chaotique de la métaphysique.

Stefan Britze scénographie

Le scénographe Stefan Britze se forme à l'Académie des beaux-arts de Munich auprès des professeurs Katrin Brack et Julian Rosefeldt. Il est un ancien de la Studienstiftung des deutschen Volkes. Entre 2013 et 2017, il assiste Frank Castorf et Bert Neumann à la Volksbühne Berlin.

Depuis, Stefan Britze a travaillé pour les Staatsoper Berlin, Berliner Ensemble, Schauspiel Frankfurt, Schauspielhaus Bochum, Thalia Theater Hamburg, Theater Basel, dem Staatstheater Dresden, den Münchner Kammerspielen, Volkstheater München, Schauspiel Hannover und dem Nationaltheater Weimar. Les pièces *Protokolle von Toulouse* (Thalia Theater, 2014) et *Operation Kamen* (Staatstheater Dresden, 2018), dont il signe la scénographie, ont été reprises au Festival Radikal Jung.

Felina Levits costumes

Felina Levits vit à Hambourg, où elle travaille en tant que styliste, scénographe et femme de théâtre. Son travail interroge divers paradigmes selon une perspective féministe intersectionnelle, et avec une aspiration éducative inlassable : les normes de beauté, les rôles genrés, le capacitisme, l'appropriation culturelle font partie de ses préoccupations artistiques. Elle cherche à éviter la reproduction de stéréotypes sur scène. Depuis 2016, elle fait partie intégrante du collectif « Frauen und Fiktion », qui explore les rôles genrés et les questions d'égalité au travers de recherches s'appuyant sur la performance.

Alexander Giesche regard extérieur

Alexander Giesche est metteur de théâtre et chef du collectif GIESCHEand. Il étudie à l'Institut d'étude théâtrale de Gießen et au DasArts d'Amsterdam. S'appuyant sur les nouvelles technologies, ses projets relèvent à la fois de la performance et des arts visuels et ont attiré l'attention de divers jurys et festivals internationaux. Ses goûts le portent à explorer via son travail l'univers numérique et les nouvelles technologies, interrogeant la manière dont les êtres humains s'identifient à eux. *Der Mensch erscheint im Holozän* (L'homme de Holocène), d'après Max Frisch a été représenté au Berlin Theatertreffen 2020. Il est aujourd'hui metteur en scène en résidence au Schauspielhaus Zürich.

Decoder Ensemble

Fondé à Hambourg en 2011, le Decoder Ensemble se considère comme un « groupe » de musique contemporaine et est l'un des ensembles les plus innovants et imprévisibles de la scène des musiques nouvelles. Son son frais et énergique, découlant de sa combinaison singulière d'instruments électriques et acoustiques et de voix, le distingue des ensembles de chambre conventionnels dans le domaine de la musique contemporaine.

Collaborations surprenantes, musiques instrumentales expérimentales, éléments multimédias et performances conceptuelles jouent un grand rôle dans sa programmation.

Decoder accorde une grande importance à la collaboration avec de jeunes compositeurs pour leur offrir la possibilité de concrétiser leurs œuvres avec un haut degré d'exigence.

decoder-ensemble.de

Guy Marsan danse

Après des études de théâtre à Ottawa (Canada), Guy Marsan apprend l'allemand à Fribourg et se forme au mime à Paris. En 2016, il obtient un master en « Performance Studies » à l'université de Hambourg. Au cours de l'hiver 2015-2016, il est artiste en résidence au Fleet Street Theatre. En 2016, il remporte le prix de chorégraphie KunstSalon à la Biennale des Nouveaux Talents de Cologne. En 2019, Guy Marsan obtient une bourse de l'Académie d'éducation culturelle de l'État et de la Fédération fédérale de Rhénanie du Nord-Westphalie. À Hambourg, Guy travaille entre autres avec la Neue Kompanie et le Fundus Theater. Avec Corpus Dance Projects, il tourne à l'international avec différentes pièces. En 2021, il crée son solo *L'Après-midi d'une licorne* au K3|Tanzplan Hamburg.

guymarsan.wordpress.com

Si-Ying Fung danse

Si-Ying Fung est artiste visuelle et performeuse. Son travail trouve souvent son point de départ dans le dessin, ou dans un intérêt pour différentes qualités de matériaux en termes de couleurs et de structures. Les relations entre le lieu et l'identité font partie de son art et de ses recherches, en collaboration avec d'autres artistes, dans le cadre d'ateliers ou de son activité d'enseignement.

siyingfung.com

Thomas Goepfer réalisation informatique musicale Ircam

De 2000 à 2004, Thomas Goepfer poursuit des études de flûte et de recherche appliquée à l'électroacoustique et à l'informatique musicale au CNSMD de Lyon. Il obtient son prix mention très bien et se consacre à la recherche et la création musicale en intégrant l'Ircam comme réalisateur en informatique musicale. Depuis, il collabore avec

de nombreux compositeurs, artistes et plasticiens tels Stefano Gervasoni et Cristina Branco pour *Com que voz*, l'Ensemble intercontemporain, Hèctor Parra pour son opéra *Hypermusic Prologue*, Georgia Spiropoulos et Médéric Collignon pour *Les Bacchantes*, Sarkis et sa relecture de *Roaratorio* de John Cage, Ivan Fedele, Philippe Manoury pour son concerto pour piano.

Dionysios Papanicolaou électronique Ircam

Dionysios Papanicolaou est auteur-compositeur, performer, producteur et réalisateur en informatique musicale (RIM). En 2007, il s'installe à Paris afin de poursuivre des études en musique instrumentale et électronique (BBCNR, Paris-VIII, PSPBB, Ircam). Il a occupé différents postes dans le monde professionnel musical : professeur (université G. Eiffel), en production avec plusieurs compositeurs et groupes, RIM (Ircam); et dans des contextes différents : concert, théâtre, installation, danse, vidéo, cinéma.

Son langage musical est marqué par la culture électro et la performance. Ses idées combinent la composition traditionnelle et la composition assistée par ordinateur, la live electronic et l'improvisation sauvage dans un réseau complexe analogique, digital et modulaire.

Ses œuvres sont présentées lors de différents festivals et concerts en France, Angleterre, Grèce, Allemagne, Autriche, Finlande.

Antoine Caillon collaboration scientifique

(équipe Représentations musicales Ircam-STMS)

Antoine Caillon est titulaire d'un master en Acoustique, traitement du signal et informatique appliqué à la musique (ATIAM, 2019), et est actuellement doctorant au sein de l'équipe Représentations musicales Ircam-STMS. Il étudie l'apprentissage hiérarchique temporel pour la synthèse neurale audio multi-instrumentale et développe différents modèles et applications destinés à un usage artistique. C'est dans ce cadre qu'il collabore avec des compositeurs en résidence à l'Ircam afin de créer de nouvelles interactions et expériences basées sur l'apprentissage profond.

Philippe Esling collaboration scientifique

(équipe Représentations musicales Ircam-STMS)

Philippe Esling est titulaire d'un master en acoustique, traitement du signal et informatique (2009) et d'un doctorat en analyse multi-objectives de séries temporelles (2012). Depuis 2013, il est maître de conférences à l'Ircam et Sorbonne Université. Au cours de cette période, il a écrit plus de vingt articles dans des revues prestigieuses et a reçu un prix de jeune chercheur (2011), un prix de doctorat (2013) et plusieurs prix de meilleur article. Il a également développé le premier logiciel d'orchestration assistée par ordinateur, Orchids, utilisé dans des pièces musicales de compositeurs de renom jouées à des concerts internationaux. Il est chercheur principal en apprentissage automatique appliqué à la génération musicale et dirige le groupe Artificial Creative Intelligence and Data Science (ACIDS) à l'Ircam, composé de dix doctorants et développeurs.

Équipes techniques et de production

Decoder Ensemble

Dennis Nähr coordination technique

Elisabeth Brunmayr production

Mirella Frenzel assistance de production

Centre Pompidou

Direction de la production – régie des salles

Ircam

Cyril Claverie régie générale

Sylvie Carton assistanat son

Programme

Jérémie Szpirglas textes

Olivier Umecker graphisme

Ircam

Institut de recherche et coordination acoustique/musique

L'Institut de recherche et coordination acoustique/musique est aujourd'hui l'un des plus grands centres de recherche publique au monde se consacrant à la création musicale et à la recherche scientifique. Lieu unique où convergent la prospective artistique et l'innovation scientifique et technologique, l'institut est dirigé par Frank Madlener et réunit plus de cent soixante collaborateurs.

L'Ircam développe ses trois axes principaux – création, recherche, transmission – au cours d'une saison parisienne, de tournées en France et à l'étranger et de deux rendez-vous annuels : ManiFeste qui allie un festival international et une académie pluridisciplinaire, le forum Vertigo qui expose les mutations techniques et leurs effets sensibles sur la création artistique.

Fondé par Pierre Boulez, l'Ircam est associé au Centre Pompidou sous la tutelle du ministère de la Culture. L'Unité mixte de recherche STMS (Sciences et technologies de la musique et du son), hébergée par l'Ircam, bénéficie de plus des tutelles du CNRS et de Sorbonne Université.

En 2020, l'Ircam crée Ircam Amplify, sa société de commercialisation des innovations audio. Véritable pont entre l'état de l'art de la recherche audio et le monde industriel au niveau mondial, Ircam Amplify participe à la révolution du son au XXI^e siècle.

ircam.fr

Centre Pompidou

« Je voudrais passionnément que Paris possède un centre culturel [...] qui soit à la fois un musée et un centre de création, où les arts plastiques voisinaient avec la musique, le cinéma, les livres [...] » : c'est ainsi que Georges Pompidou exprimait sa vision fondatrice pour le Centre Culturel qui porte son nom. Depuis 40 ans, le Centre Pompidou, avec ses organismes associés (Bibliothèque publique d'information et Institut de recherche et coordination acoustique/musique) est l'une des toutes premières institutions mondiales dans le domaine de l'art moderne et contemporain. Avec plus de 110 000 œuvres, son musée détient l'une des deux premières collections au monde et la plus importante d'Europe.

Il produit quelque vingt-cinq expositions temporaires chaque année, propose des programmes de cinéma et de parole. Au croisement des disciplines, le Centre Pompidou présente une programmation de spectacles vivants qui témoigne de la richesse des scènes actuelles : théâtre, danse, musique et performance. Dédié aux écritures contemporaines les plus innovantes, française et internationale, ce programme explore les nouveaux territoires de la création.

centrepompidou.fr

L'Ircam est associé au Centre Pompidou sous la tutelle du ministère de la Culture. L'Unité mixte de recherche STMS (Sciences et technologies de la musique et du son), hébergée par l'Ircam, bénéficie de plus des tutelles du CNRS et de Sorbonne Université.

ManiFeste-2022

Partenaires

Centre national de la musique
 Centre Pompidou (Bibliothèque publique d'information, Musée national d'art moderne, Les Spectacles vivants)
 Cité de la musique – Philharmonie de Paris
 Ensemble intercontemporain
 Le CENTQUATRE-PARIS
 Orchestre national d'Île-de-France
 Radio France
 T2G – Théâtre de Gennevilliers

Soutiens

Réseau ULYSSES, subventionné par le programme Europe créative de l'Union européenne
 Sacem – Société des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique

Partenaires médias

concertclassic.com
 France Musique
 Le Bonbon
 Le Monde
 Télérama
 Transfuge



L'équipe du festival

Direction

Frank Madlener

Direction artistique et académie

Suzanne Berthy
 Tirsit Becker, Natacha Moënne-Loccoz

Innovation et Moyens de la recherche

Hugues Vinet
 Sylvie Benoit, Clément Gérard

Unité mixte de recherche STMS

Brigitte d'Andréa-Novel, Nicolas Misdariis
 Jean-Louis Giavitto, Nicolas Obin,
 Alice Cohen-Hadria

Communication et Partenariats

Marine Nicodeau
 Émilie Boissonnade, Julien Corraux, Mary Delacour,
 Alexandra Guzik, Cynthia Hammoutraoui,
 Deborah Lopatin, Claire Marquet

Pédagogie et Action culturelle

Philippe Langlois
 Aurore Baudin, Jérôme Boutinot,
 Murielle Ducas, Cyrielle Fiolet, Stéphanie Leroy,
 Jean-Paul Rodrigues

Ingénierie culturelle

Emmanuelle Zoll
 Salomé Bazin

Production

Cyril Béros
 Luca Bagnoli, Florian Bergé, Raphaël Bourdier,
 Jérémie Bourgogne, Sylvain Cadars, Sylvain Carton,
 Clément Cerles, Éric de Gélis, Anne Guyonnet,
 Jérémie Henrot, Aline Morel, Aurélia Ongena,
 Claire Rodier, Émilie Roupnel, Clotilde Turpin,
 Quentin Vouaux et l'ensemble des équipes techniques intermittentes.

► Carrefour de la création

Le dimanche dès 20h

► **Une soirée dédiée
à la musique de notre temps !**

À réécouter et podcaster sur le site et l'appli Radio France



91.7



+ 9 webradios thématiques

Festival ManiFeste-2022

Réouverture de l'Espace de projection

ircam
Centre
Pompidou



© ExperiensS-2022 – tous droits réservés

Polytopes — Xenakis, /nu/thing x ExperiensS

Du mardi 21 juin au samedi 2 juillet

Ircam, Espace de projection 10€/5€/gratuit avec le Pass ManiFeste et le Pass Jeune

Entrée libre dans la limite des places disponibles mardi 21 juin

Iannis Xenakis

Polytope de Cluny

création de la reconstitution

/nu/thing

Were You There at the Beginning

création 2022

Pierre Carré enquête musicologique
et reconstitution des sources

ExperiensS adaptation, ingénierie
et programmation lumière

Augustin Muller conseil informatique
musicale Ircam

/nu/thing création musicale

ExperiensS création, ingénierie
et programmation lumière

Augustin Muller conseil informatique
musicale Ircam

Une production réalisée dans le cadre du programme de soutien à la création artistique Mondes nouveaux

Coréalisation ExperiensS, Ircam-Centre Pompidou

Réservations manifeste.ircam.fr



MONDES
NOUVEAUX

MINISTÈRE
DE LA CULTURE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

