

Spectacle multimédia alliant arts et sciences

DES ABYSSES AUX ÉTOILES

RÉCITS DES CONFINS

Une co-production

Mines Paris – ITN (Institut des Transformations Numériques) -
Producteur délégué, Crescendo-APJM (Association pour la
Promotion des Jeunes Musiciens), Polychronies/2CDM
(Collectif de Création et de Diffusion Musicale)

avec le soutien de

Béla Compagnie, Fondation Mines Paris, Ifremer,
Ircam projet REACH, Université de Toulon

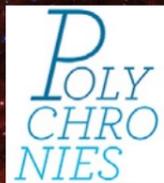
Contacts

Brigitte d'Andréa-Novel

brigitte.dandrea-novel@minesparis.psl.eu
apjm.crescendo@gmail.com
+33 6 67 25 69 38
<https://itn.dev/>, www.apjm.fr

Florent Fabre

polychronies@orange.fr
+33 6 29 37 58 15
www.polychronies.com



Réalisation graphique ©Mark Blezinger

Saison 2025 - 2026

DES ABYSSES AUX ÉTOILES, RÉCITS DES CONFINES

Spectacle multimédia alliant arts et sciences

Grâce aux données de plus en plus précises et lointaines fournies par les satellites du programme européen Copernicus, ou par les robots sous-marins d'Ifremer qui explorent les abysses, nous sommes aujourd'hui en mesure d'obtenir des informations sur notre planète et sur l'univers qui doivent aider les scientifiques et les politiques à prendre des décisions éclairées en matière d'environnement, de climat et de sécurité.

À l'initiative de l'ensemble de percussions Polychronies, ici élargi à des bois et cordes, est née l'idée d'un spectacle multimédia articulé autour de 2 créations musicales avec électro-acoustique, l'une tournée vers les abysses de la compositrice Kazuko Narita et l'autre vers les étoiles de la compositrice Lara Morciano. Ces pièces utilisant les technologies d'électronique générative de l'Ircam et du projet ERC REACH, piloté par Gérard Assayag, sont des œuvres mixtes spatialisées, intégrant à la musique instrumentale des ondes gravitationnelles ou électro-magnétiques sonifiées de l'univers, sons aquatiques naturels, produits par des animaux peuplant les milieux marins mais aussi bruits de fond, pollution sonore etc.

Ce spectacle est rendu possible par la collaboration d'établissements scientifiques (Mines Paris - PSL, Université de Toulon, Ifremer) qui mettent à disposition des créateurs ces données d'observations, ramenées dans les spectres audibles et visibles de l'homme, matériaux de base sonores et visuels qui alimentent et inspirent la création multimédia.

Un récit de l'écrivain Jacques Keriguy rythme la progression de la musique et des événements visuels projetés en temps réel sur plusieurs écrans. Il a une fonction informative, didactique, mais aussi poétique et merveilleuse. Aux côtés des musiciens interprétant les œuvres, il est mis en scène par Mark Blezinger grâce à l'action du narrateur, sorte d'explorateur des temps modernes qui s'interroge sur les problèmes écologiques, scientifiques et philosophiques qui se posent à l'humanité du XXI^e siècle.

Nous proposons une action à géométrie variable selon les contextes et les lieux, à savoir :

- le spectacle dans sa totalité
- décliné sous forme d'installation sonore et multimédia
- comme illustration de workshops

Notons que ces événements auront également pour objet de :

- Donner une voix forte aux compositrices de musique parmi les plus novatrices de notre temps, dans une perspective internationale et avec une utilisation positive et humaniste des nouvelles technologies.
- Ceci en relation avec une vaste perspective naturelle des abysses au cosmos au moment où nous ressentons la fragilité de ces espaces et l'urgence d'en saisir toute la beauté et donc de les protéger.
- Avec notamment les moyens de l'intelligence artificielle la plus actuelle, pour créer une interaction sonore et multimédia dans laquelle la création humaine est centrale, mais qui ouvre des espaces esthétiques inédits et puissants.

Installation sonore — et **multimédia** — dans laquelle des « agents » virtuels, à la fois pré-composés par les compositrices et formés aux matériaux et esthétiques de ces dernières, mais aussi autonomes et capables d'explorer indéfiniment par eux-mêmes l'univers musical ainsi défini, entrent en jeu et habitent l'espace d'exposition, avec une mise en espace sophistiquée et un accompagnement de médias visuels (photoréalistes, 3D, génératifs etc.) qui prolongent la musique dans ce voyage abysses/cosmos. Ces agents sont les mêmes que ceux constituant l'électronique générative live du concert, mais ici en mode totalement autonome, et réagissant au public.

Les **workshops** peuvent porter sur :
- L'acquisition des données de la terre et du cosmos, en lien avec l'étude du climat et la modélisation de l'ensoleillement.

- L'acoustique et la robotique sous-marines, la vie mystérieuse des grands fonds marins et la bio-phonie marine indicateur de la biodiversité.

- Les **nouvelles technologies numériques** pour la création musicale, incluant les travaux les plus avancés de l'Ircam sur l'intelligence artificielle co-créative intervenant en temps-réel avec les musiciens, mais aussi l'utilisation de l'espace, la sonification des données d'observations terrestres, marines et spatiales, l'acoustique et la biologie marine, en relation avec les thèmes musicaux et écologiques du projet.



(Illustration du dispositif scénique avec 3 écrans de projection)

Ainsi, l'imaginaire lié aux espaces naturels (par exemple la fusion de deux trous noirs massifs engendrant des perturbations des champs gravitationnels, mesurable par nos instruments) entre-t-il en résonance avec l'imaginaire artistique et musical ? Quelles formes, quels sons, quelles orchestrations cette image peut-elle provoquer chez les compositrices ?