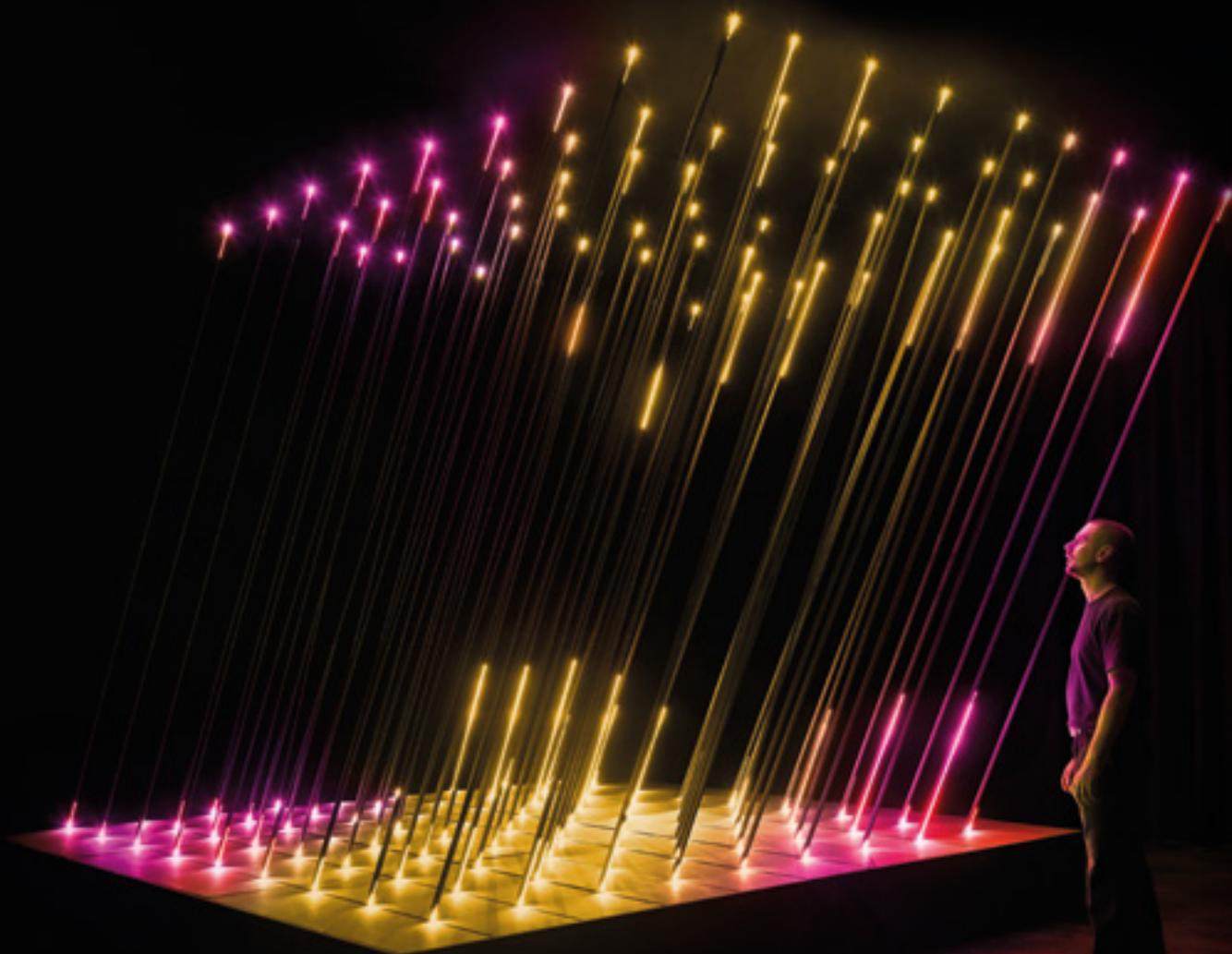


Exposition

1024 architecture

PULSE

Au rythme de la lumière et du son



12.12.24-13.07.25

Gaîté Lyrique

Gaîté Lyrique
Fabrique de l'époque

3 bis rue Papin
75003 Paris

LIEU OUVERT
mardi - vendredi : 09h à 22h
samedi - dimanche : 11h à 19h

Établissement culturel
de la ville de Paris



gaite-lyrique.net
[@gaitelyrique](https://twitter.com/gaitelyrique)

Photographie:
© Felix Speller

DOSSIER DE PRESSE

Sommaire

Édito **4**

Introduction **5**

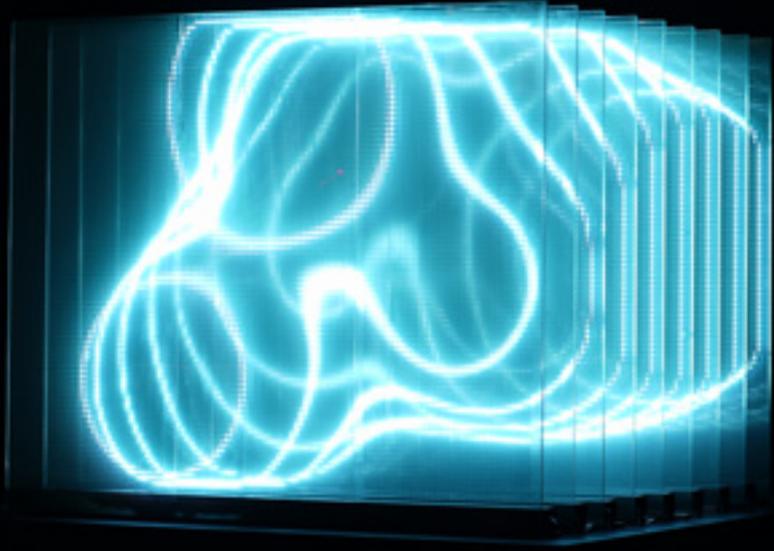
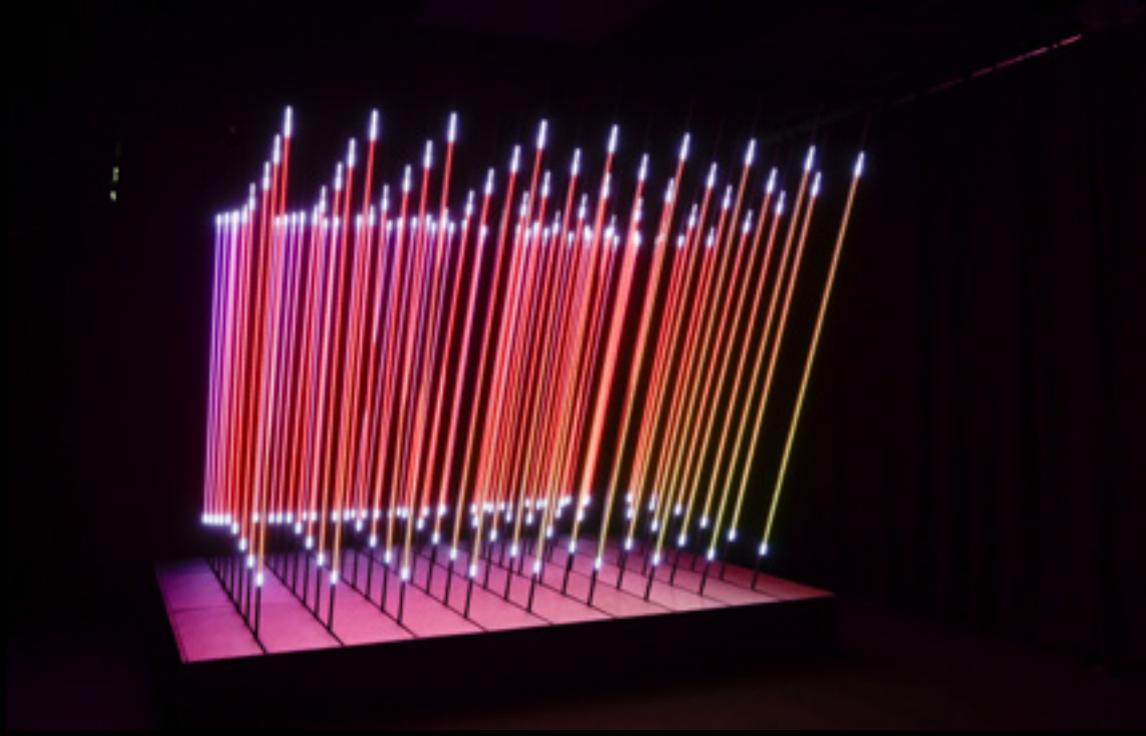
Chiffres clés **6**

Ce que vous allez vivre dans l'exposition **8**

Une exposition mais pas que... **24**

Partenaires **26**

Contacts & informations **27**



De l'échelle de l'objet aux installations monumentales, 1024 explore la notion d'espace par le prisme de la géométrie, la lumière, le son et le mouvement. En conciliant art et architecture, réalisations physiques et outils numériques, nous imaginons des installations audiovisuelles, temporaires et permanentes, qui produisent une expérience sensorielle unique. L'exposition PULSE est un parcours immersif et interactif : une chorégraphie au rythme de la lumière et du son.

1024 architecture

Le son, la lumière et l'espace.

Ces trois éléments sont indissociables du travail de 1024 architecture – architectes de formation et artistes de déformation, comme ils aiment à le rappeler. Quelle que soit la forme de l'œuvre finale, 1024 n'a de cesse de malaxer son et lumière, musique et image, comme s'il s'agissait de matériaux de constructions permettant de façonner des espaces bien réels. A ces éléments, j'ajouterais le mouvement et le rythme. Un cube métallique étrangement chorégraphié, un pixel de lumière qui danse, une pulsation qui nous guide ou nous déboussole... 1024 a su créer un langage poétique à partir d'ondes et de particules. Nous vous invitons à pénétrer dans leur univers à travers l'exposition Pulse, première grande monographie consacrée à ce studio créatif.

Vincent Cavaroc - commissaire de l'exposition Pulse et directeur artistique de la Gaîté Lyrique

PULSE

Au rythme de la lumière et du son

Exposition par 1024 architecture

12.12.24-13.07.25

À la Gaîté Lyrique (Paris)

Création : 1024 architecture

Commissariat : Vincent Cavaroc

Co-production : La Gaîté Lyrique & Tempora

Au commencement de cette exposition était la lumière!

Le studio créatif 1024 architecture est passé maître dans l'art de sculpter la lumière et d'éclairer l'invisible, depuis ses premiers travaux en vidéo-mapping jusqu'à la création plus récente de spectacles laser monumentaux. 1024 architecture et la Gaîté Lyrique imaginent une expérience multisensorielle, avec une série d'œuvres qui invitent à découvrir comment la lumière peut devenir un matériau de construction qui rythme et dessine l'espace physique et sonore.

Face à ces installations immersives, nous perdons nos repères pour vivre une expérience totale qui floute les frontières de chacun de nos sens. La lumière devient alors une matière vivante et visuelle.

Explorez, jouez, vibrez, dansez !

Pulse est plus qu'une simple exposition. Il s'agit d'un lieu éphémère qui détourne les codes de la culture club et électro. On peut y boire un verre, danser devant CORE, une installation qui met en volume de lumière une bande-son de presque 6h imaginée par Laurent Garnier *, jouer à des jeux vidéo et d'arcades conçus par 1024 dont l'un en collaboration avec Vitalic. Chaque visiteur, petit ou grand, est convié à manipuler et interagir avec certaines installations pour dessiner son propre voyage sensoriel au pays de la lumière.

Alors laissez-vous surprendre...

Par METACHRONAL, un animal mécanique de 24 pattes de lumière qui se met en mouvement grâce à un algorithme suivant le déplacement d'un mille-pattes.

Par la danse hypnotique de WALKING CUBE, un cube métallique qui se réveille et prend vie, tel un animal découvrant ses capacités motrices et, progressivement, apprend à danser. Par le mouvement cinétique d'HELIX, tel une branche d'ADN de lumière qui ondule et se déforme en fonction de son humeur.

Et venez bouger au rythme de SPACE BEAT (une installation imaginée spécialement pour l'exposition dans la salle immersive de la Gaîté Lyrique) une onde visuelle et sonore en mouvement permanent, jouer avec la marionnette PUPPET qui devient un synthétiseur de musique et vous permet de jouer un morceau de Vitalic ou l'avatar de PLAYGROUND, un jeu interactif où vous évoluez dans un monde de pixels entre art numérique interactif et architecture.

Des soirées DJ set exceptionnelles seront organisées où le plateau d'exposition se transformera en club (programmation à venir).

18

**installations lumineuses et sonores,
dont 7 créations**

**1 installation
immersive
monumentale**

créée pour l'exposition : SPACE BEAT

4 jeux vidéo interactifs

dont un créé en collaboration avec Vitalic

**Plus de 6 heures de
visuels synchronisés**

**sur une bande-son de Laurent Garnier
qui retrace toute l'histoire de la musique
électronique des origines à nos jours**

1 salle d'arcade 1D

**avec plus de 10 jeux à 1 dimension
créés pour l'occasion**

1 espace café-bar



CE QUE VOUS ALLEZ VIVRE DANS L'EXPOSITION

L'exposition PULSE propose un parcours dans l'univers de 1024 architecture, où art et architecture s'entremêlent dans des installations audiovisuelles virtuelles et physiques qui constituent des expériences sensorielles uniques.



PULSE (2016)

PULSE est à la fois le nom de l'exposition et le nom d'une installation que 1024 a réalisée en 2016 à Bordeaux pour l'ouverture de la nouvelle ligne SNCF à grande vitesse qui permet l'accès des TGV en gare de Bordeaux (ouverture de la ligne grande vitesse du Grand Ouest). Un dispositif lumineux et sonore de plus de 256 m de long où lumière et son voyagent dans l'espace de manière synchronisée.

Ce projet est ici réinterprété à l'entrée de l'exposition, utilisant le dispositif sonore et lumineux déjà présent à la Gaîté Lyrique.

Les variations d'intensité lumineuse donnent une impulsion au départ de la visite ; une pulsation de lumière pour accueillir les visiteurs dans l'univers dynamique de 1024 architecture.

1_DU CODE À LA TOILE

1024 s'attache à rendre visible l'invisible. Le son devient lumière, la lumière devient espace et, dans le cas présent, une succession de 1 et de 0 peut se matérialiser sous forme de tableau, tirages photos ou sculptures. Chaque œuvre ici présentée est générée par des lignes de code informatique qui prennent forme dans le monde réel au travers de différentes techniques artistiques (tirages photographiques argentiques, impressions 3D, projections laser sur support phosphorescent...).



ROTATIONS (2014)

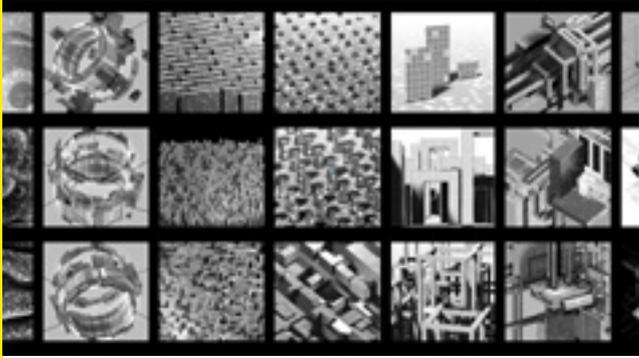
ROTATIONS est une série de dessins dont la géométrie est transformée en volumes dynamiques par le regard du spectateur en mouvement. Un cube filaire tourne et se transforme en hexagone, un volume polygonal blanc est inondé d'une lumière dansante. ROTATIONS interroge à la fois le volume et sa représentation. Acteur de l'œuvre, le spectateur influence sa propre perception de l'œuvre par ses déplacements.



FONDATION (2014)

Un cube sur un tableau, dont l'ombre projetée se met en mouvement, comme s'il flottait dans le cadre de son tableau.

Ce tableau, augmenté d'une vidéoprojection, utilise la technique du vidéo mapping que 1024 a décliné sur beaucoup de supports différents au fil du temps, pour aujourd'hui l'appliquer à d'autres médiums (lumière, LED, Laser...).



RANDOM Control (2023)

Une série d'architectures de pixels sur papier.

Il s'agit d'une série de dessins combinatoires issus du même "shader graphique" fait de lignes de code informatique. Les compositions carrées ainsi générées sont imprimées sur du papier (50×50 cm) et exposées sous forme de grille. Des architectures canoniques et des références architectoniques apparaissent parmi les formes géométriques: des favelas aux médinas, de Superstudio aux tours des années 1970.



FRAGMENT (2017)

FRAGMENT est une série de 4 sculptures qui représentent un volume en explosion « figé ».

Leur explosion est suspendue à jamais dans le temps, devenant le modèle d'un objet imprimé en 3 dimensions.



GRIDWAVE (2006-2024)

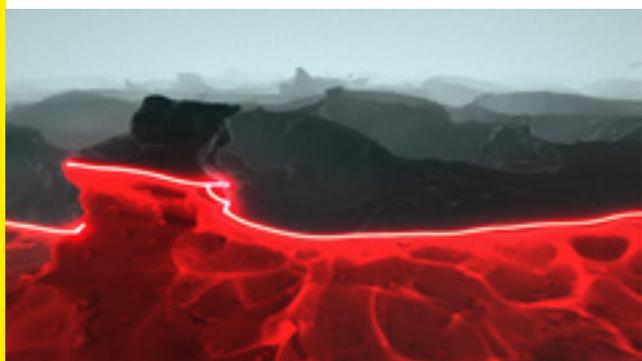
GridWAVE (2006) est une installation faite dans le cadre du projet METAVILLA lors de la biennale d'Architecture de Venise en 2006. Le pavillon français transformé en lieu de vie par le collectif EXYZT (nom de l'ancien collectif dont les 1024 étaient 2 des 5 fondateurs) a servi de base de travail à plusieurs résidences et expérimentations artistiques. Dans le cadre d'une de leurs résidences, une installation visuelle donne le point de départ des orientations du duo : GridWAVE est né.

GridWAVE est adaptée pour l'exposition PULSE dans un format monumental sur un mur de 4 × 21 m de long.

Un faisceau laser projeté trace une grille de points en mouvements qui ondule et s'agite, une matrice géométrique qui se meut et se reconfigure au fil du temps.

2_PAYSAGES

Paysages virtuels, Land art digital, installation in-situ dans des espaces urbains ou naturels, 1024 cherche toujours à créer un dialogue fort avec le contexte d'intervention qui leur est proposé d'investir. Depuis plusieurs années, les problématiques écologiques viennent renforcer ces préoccupations et ont donné naissance à des œuvres diverses qui posent la question du rapport aux territoires et aux paysages au sens large.



SCANLINE (2020)

SCANLINE est une installation composée d'une projection vidéo 2K, d'un laser 5,8 W et d'une installation sonore à deux canaux. Le film dure 7 minutes et est joué en boucle: nous suivons une ligne rouge qui balaie un terrain vague animé en 3D. Au fur et à mesure que la ligne avance, nous découvrons un univers dystopique. Cette ligne rouge dévaste inexorablement un paysage abandonné.

SCANLINE interroge le rapport à l'environnement, la vie de la planète, le rôle de la présence humaine sur terre.

3_IMMERSION

Dans leurs œuvres monumentales, 1024 cherchent à immerger le public dans des environnements faits de matière physique, de lumières et de sons, souvent spatialisés de façon à créer des dispositifs qui brouillent les limites entre le monde réel et le monde virtuel. L'expérience proposée place le visiteur dans un univers multisensoriel qui bouscule les limites de la perception sonore et visuelle.



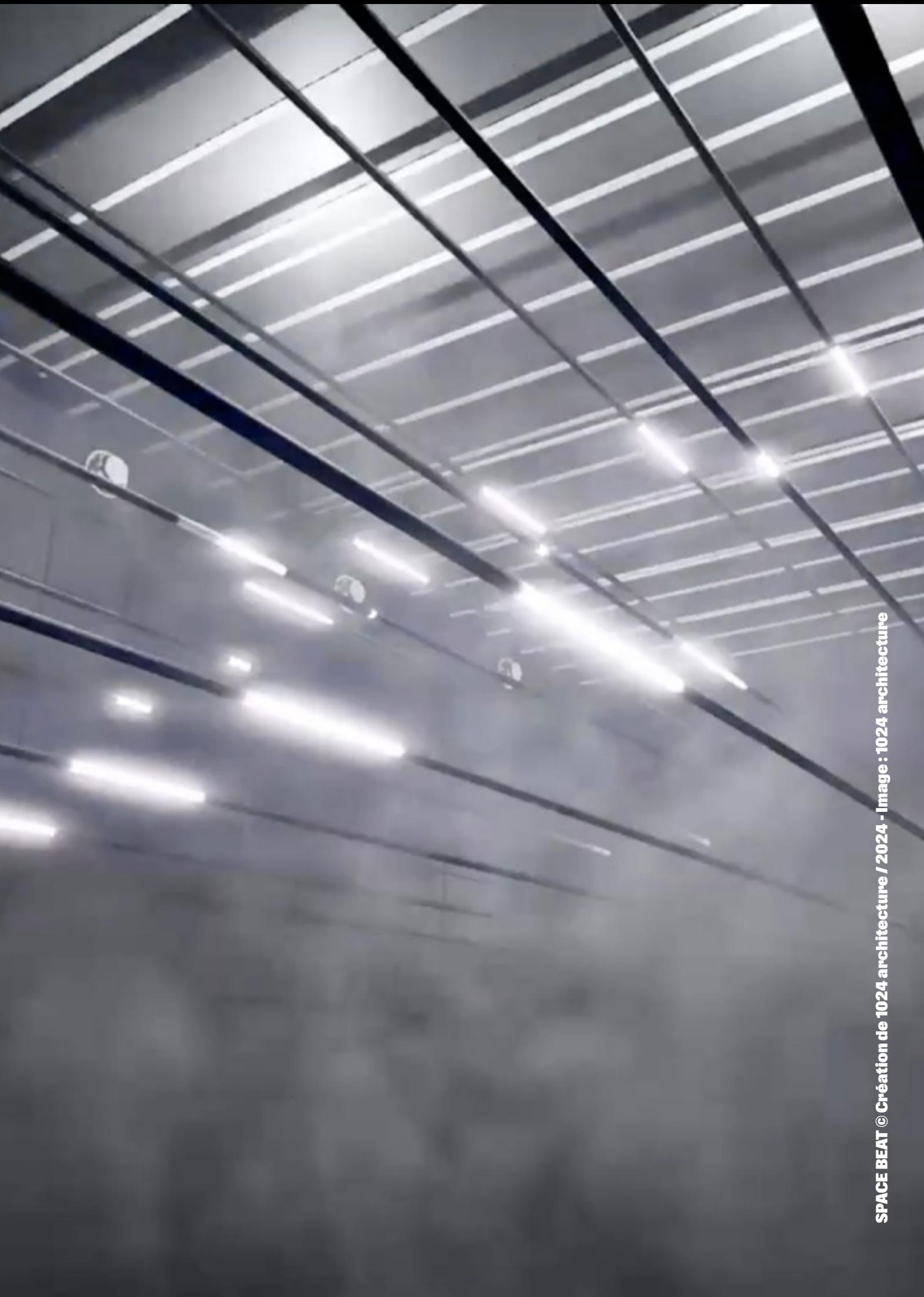
SPACE BEAT (Création 2024)

SPACE BEAT est une création originale réalisée pour l'exposition PULSE à la Gaîté Lyrique.

Œuvre totale prenant place dans la salle immersive (un espace de 15 × 7 × 7 m de hauteur), SPACE BEAT immerge le spectateur dans une onde visuelle et sonore en mouvement permanent.

16 lignes de lumière LED de 14 m de long, spatialisées dans la salle immersive de la Gaîté Lyrique, créent un plan lumineux qui ondule et se déplace dans la longueur de la pièce en écho au son qui l'accompagne et qui voyage lui aussi dans l'espace.

Le plan de lumière se compose et se décompose au gré d'un programme génératif, créant une boucle hypnotique et persistante, ponctuée d'accidents et de distorsions visuels et sonores.



4_VIVANT

Le rapport au vivant est une clef d'entrée fondamentale dans le travail de 1024 qui cherche à injecter des comportements organiques dans leurs œuvres et créations numériques. Pulsations cardiaques et respirations de lumière sont fréquentes dans leur langage artistique, tout comme le biomimétisme que l'on retrouve dans plusieurs projets tels que le *Walking cube*, *Volume*, *Helix* et *Metachronal* présentés au sein de l'exposition.



METACHRONAL (Création 2024)

Le mouvement métachronal fait référence à la méthode de synchronisation des pattes des myriapodes tels que les mille-pattes : le mouvement se transmet de patte en patte. Cette installation évoque un animal mécanique, constitué de 13 modules cubiques et 24 « pattes » lumineuses. Long de 8,1 m, il s'anime grâce à un algorithme, reproduisant un déplacement ondulatoire et fluide.

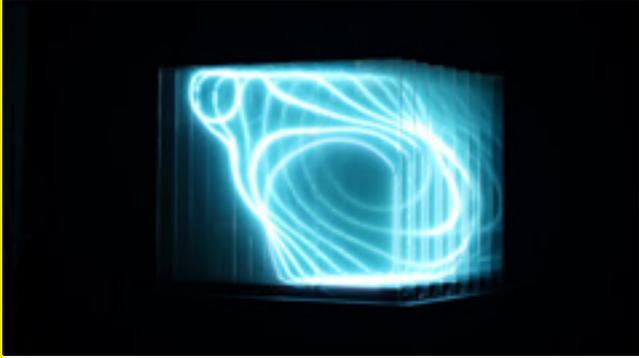


WALKING CUBE (2015)

Un cube métallique animé par une série d'agitations mécaniques s'éveille et s'anime, comme un être vivant découvrant l'ampleur de ses propres mouvements. WALKING CUBE est une installation architecturale résultat d'une recherche collaborative explorant le mouvement physique et la mécanique pneumatique. Les gestes de ce cube constitué d'arêtes métalliques s'expriment avec tant de force, qu'il nous invite à nous mettre en mouvement.

*Concept, Programmation, Animation
et Production : 1024 architecture*

*Mécanique et Électronique Design et Fabrication :
Jason Cook*



VOLUME (Création 2024)

Volume est une sculpture visuelle et sonore de 1 m cube.

Un volume de lumière en mouvement permanent, qui explore ses propres limites spatiales et cherche à les distordre, voire à les dépasser.

Un ensemble de plans verticaux successifs sont agencés de manière à produire une forme lumineuse tridimensionnelle dynamique. Cette installation évolue en temps réel, se distord, vibre et frétille, interrogeant notre perception de l'espace comme celle du vivant. La technologie utilisée renvoie à l'imagerie médicale d'un scanner ou d'une échographie, tel le volume intérieur d'un organisme vivant dont les boyaux sont en mouvement.



HELIX (Création 2024)

Telle une branche d'ADN de lumière, HELIX est un dispositif lumineux cinétique de 6m de long. En suspension dans les airs, HELIX ondule et se déforme dans un mouvement dynamique et envoûtant.

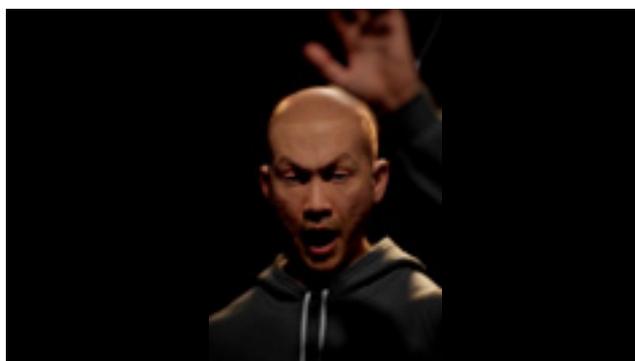
5_GAMING

Le jeu est omniprésent dans le travail et les productions de 1024. Que ce soit dans l'interactivité propre à de nombreuses œuvres qui invitent le public à en prendre le contrôle et vivre une expérience ludique et gamifiée. Mais aussi dans certains outils propres à l'univers du jeu vidéo utilisés et détournés dans les phases de conception : joysticks, logiciels de développement en temps réel, plug-in...



PLAYGROUND (2023)

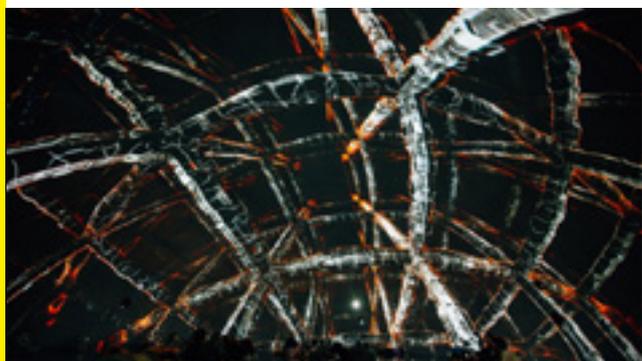
PLAYGROUND est un jeu vidéo interactif qui nous plonge dans un espace virtuel conçu par 1024. Développé pour l'exposition *1024 Playground* à Tropismes à Montpellier, le jeu possède plusieurs niveaux. Chacun d'entre eux constitue une œuvre visuelle originale. Le visiteur, muni d'un joystick, guide un avatar dans un monde de pixels à la frontière entre art et architecture. La bande-son a elle aussi été spécialement composée par 1024 pour ce projet.



PUPPET (création 2024)

Un jeu vidéo interactif où une marionnette sert de synthétiseur sonore pour composer un morceau de musique. Ce projet est issu d'une collaboration entre 1024 et Vitalic, le célèbre artiste et producteur de musique électronique.

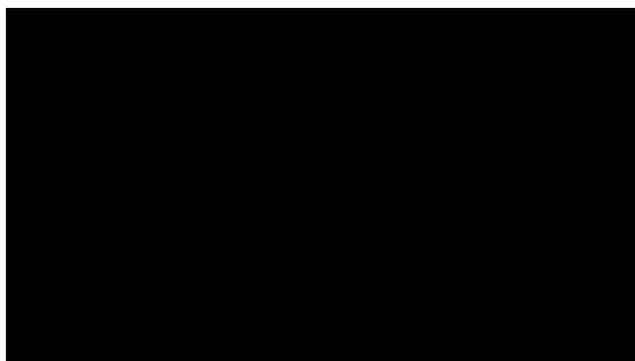
Une création de 1024 architecture en collaboration avec VITALIC



SPACE XY (2023)

(adaptation pour l'exposition d'une performance AV en jeu vidéo interactif)

A l'origine, SPACE XY est une performance générative et immersive pensée comme la rencontre visuelle entre architecture, théorie quantique des champs et l'imaginaire de la science-fiction. Pour l'exposition PULSE, SPACE XY est présenté sous la forme d'un jeu vidéo interactif qui propose une rencontre visuelle entre la sphère de Dyson et une station spatiale. Il s'agira de voyager dans cette œuvre visuelle tel un pilote de drone, avec une manette de jeu vidéo.



1D ARCADE (série/création 2024)

Dans le cadre de l'exposition PULSE à la Gaité Lyrique, 1024 a imaginé une série de jeux à une dimension pour offrir un espace ludique au sein de l'exposition.

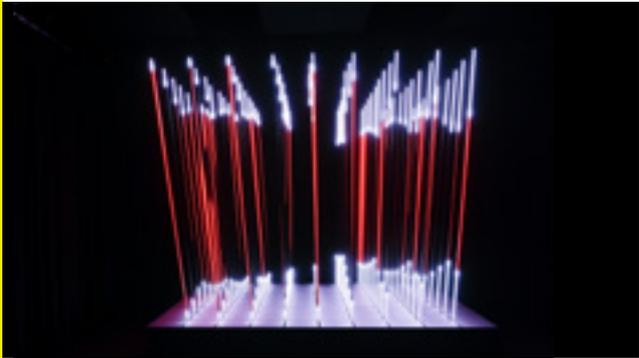
La série *1D Arcade* invite le public à jouer et s'amuser de la manière la plus simple possible, à redécouvrir l'essence d'un jeu vidéo, à savoir celui de s'amuser avec des pixels de lumières.

Il s'agit ici d'une série d'œuvres entre le flipper et la borne d'arcade, où l'action se passe sur une seule ligne de pixels. À chacun de s'aventurer pour découvrir et comprendre les règles de chacun de ces jeux et de retrouver le plus simplement possible le plaisir de s'amuser.

Un dispositif minimal et radical, qui cherche à maximiser les interactions et les sensations :
À vous de jouer !

6_DANCEFLOOR

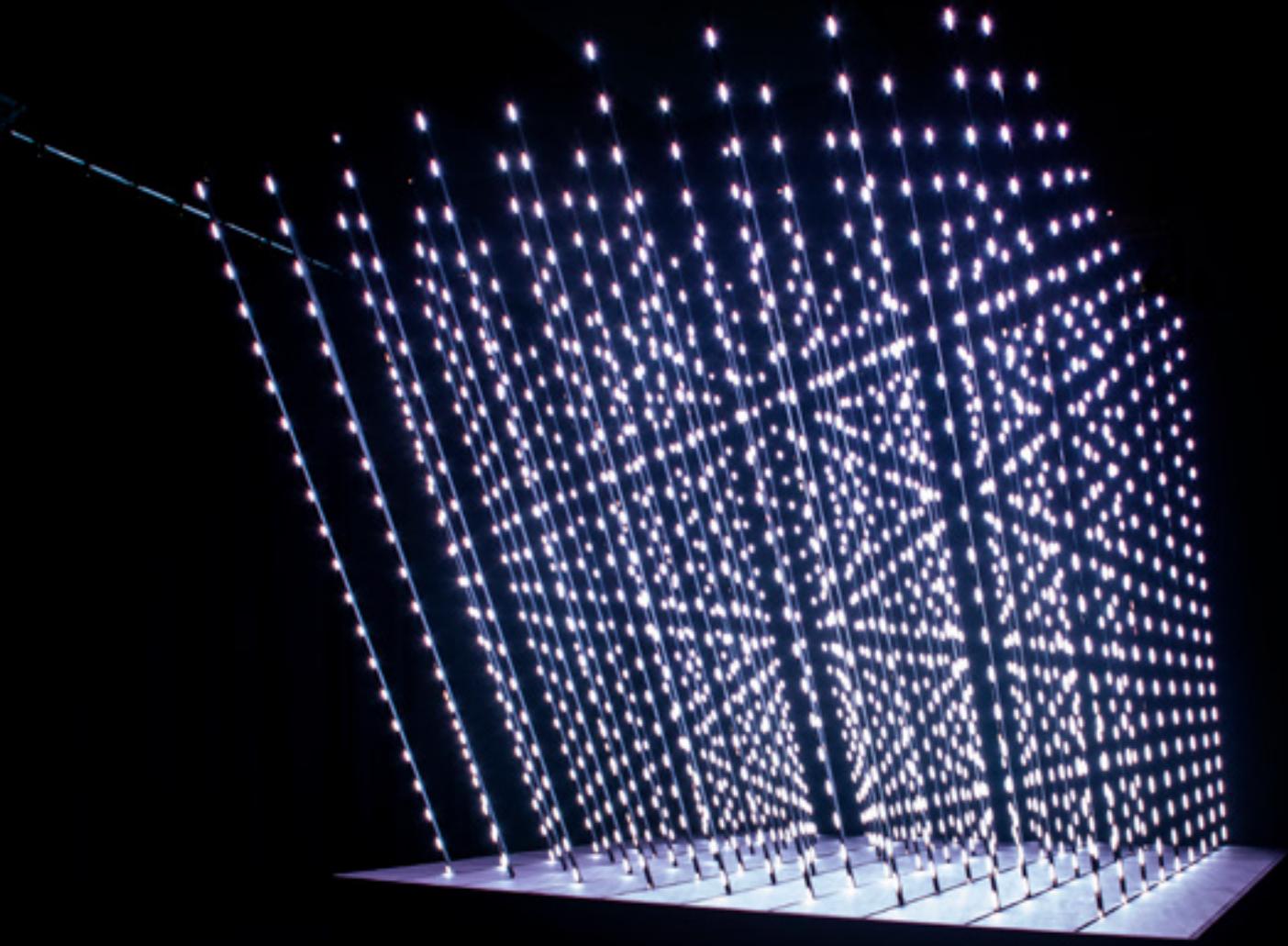
1024 architecture a signé les scénographies parmi les plus emblématiques des grandes figures de la musique électronique, à l'image de Vitalic et Etienne de Crécy. Mais aussi de clubs mythiques tels que le Social Club à Paris. C'est à 128 BPM que la plupart des œuvres de 1024 se conjuguent et prennent vie, comme une dédicace au rythme phare de la techno.



CORE (2019)

CORE est un synthétiseur de lumière volumique, une expérience immersive hypnotique qui, à l'aide d'une technologie inédite, donne à la musique une dimension spatiale palpable. Un ensemble de 81 barres LED incliné à 24° forme une sculpture cubique de 3 × 3 × 3 m qui évolue en permanence au rythme de la bande-son signée Laurent Garnier, qui retrace toute l'histoire et l'évolution de la musique électronique de ses origines, à Detroit jusqu'à nos jours, en son et en lumière volumique.

Une création de 1024 architecture sur une bande-son de Laurent Garnier pour une commande du musée de la musique / Philharmonie de Paris pour L'Expo ELECTRO : De Kraftwerk à Daft Punk / 2019



7_ARCHITECTURE

En tant qu'architectes de formation, la dimension architecturale et urbaine a toujours été au cœur des créations de 1024. Couplées ou non à des installations sonores et visuelles, 1024 intervient à des échelles très différentes, de la micro-architecture pérenne ou éphémère jusqu'à des gestes plus structurels sur des lieux culturels, des bâtiments ou des situations urbaines.



VORTEX INTERACTIF (2014-2024)

Le VORTEX est une sculpture architecturale lumineuse imaginée pour Darwin Eco-Système : une excroissance explosive qui révèle le dynamisme et l'énergie du lieu.

Le VORTEX est une installation artistique qui enveloppe la passerelle reliant les deux bâtiments de la caserne Niel, à Bordeaux. Fragment d'architecture réalisé à partir d'échafaudages, le VORTEX est habillé d'une peau de bois brut et surligné par 12 lignes de lumière LED comme autant de lignes génératrices et constructives du projet.

Le VORTEX évolue selon des comportements organiques lumineux tels que des respirations, des pulsations ou autres tremblements et frémissements de sa peau de lumière. Le dispositif peut aussi être contrôlé et synchronisé sur la musique lors d'événements plus spécifiques. L'allumage du VORTEX est une véritable performance artistique de 1024 synchronisant l'illumination sur la musique électronique.

La version présentée dans l'exposition PULSE prend la forme d'un jeu de mapping interactif où le visiteur impulse une dynamique lumineuse projetée sur une photographie grand format du projet qu'il peut manipuler en temps réel à l'aide d'un contrôleur de jeux.

8_MADMAPPER

MadMapper est un programme de mapping vidéo coproduit par 1024 architecture et GarageCube.

Pour développer leur projet, 1024 s'est très vite confronté au manque crucial d'outils informatiques adaptés à leur domaine d'activité, leur permettant de réaliser leurs idées... Ils se sont ainsi rapprochés de la société GarageCube, créateur du logiciel de Vjing et compositing Modul8 ainsi que du Mapping Festival à Genève pour imaginer ensemble cet outil précieux.

MadMapper est ainsi né de cette rencontre et collaboration. Il s'agit d'un logiciel fait par des artistes, pour des artistes, spécialement conçu et adapté pour tous les projets d'art numérique qui nécessitent un outil temps réel de spatialisation de l'image et de la lumière.

Dès lors, MadMapper n'a cessé d'évoluer pour permettre la réalisation de projets de plus en plus complexes et ambitieux. Les projets SQUARE-Cube, BOOM-Box tout comme 3D Bridge, MAD-Orb, TESSERACT, VORTEX, ou plus récemment ECRIN (qui met en oeuvre une technologie de Mapping Laser)... tous ces projets n'auraient pas été possible sans MadMapper et témoignent de la relation croisée qu'il existe entre installation artistique numérique et outil informatique.

Pour fêter cette collaboration forte de plus de 15 ans, les 1024 ont invité l'équipe de GarageCube et de MadMapper à revisiter leur fameuse MAD Cocktail Machine qui a fait le succès et la joie de nombreux participants au workshop MadMapper lors du Mapping Festival de Genève. Ici en version "soft cocktail" pendant la journée pour qu'elle soit sans danger pour les enfants et les plus grands, il n'est pas exclu qu'elle devienne plus "hard" en soirée...

UNE EXPOSITION, MAIS PAS QUE...

Pulse est une ode à la lumière, à l'espace et au son, mais aussi à la musique en général et à la club culture en particulier. Le parcours d'œuvres permet de convoquer plusieurs états de corps proches de l'expérience que l'on vit face à un concert : de la jouissance contemplative jusqu'au lâcher-prise de la danse, en passant par le relâchement d'une discussion avec un verre à la main...

L'exposition est entièrement conçue pour que la Gaîté Lyrique se transforme en soirée, en lieu de fête et de concerts propice aux esthétiques électroniques. La salle immersive se transforme en salle de concert de 250 personnes activée régulièrement en soirée tout au long des 7 mois d'exposition. Qu'il s'agisse d'une carte blanche à un collectif parisien, un label ou un.e artiste, d'une release party pour la sortie d'un nouvel album ou d'une séance d'écoute en avant-première, Pulse devient le décorum d'expériences musicales multiples.

La programmation de ces soirées sera annoncée au fil de l'eau, tout au long de l'exposition.

UN LIVRET-JEU EN COLLABORATION AVEC PARIS MÔMES

Complétez votre visite en famille grâce aux livrets-jeux conçus spécifiquement pour les enfants et les familles qui visitent l'exposition. Ils sont disponibles gratuitement sur place.

Le magazine Paris Mômes est le guide culturel des parents et des enfants curieux à Paris et en Ile-de-France ! Depuis sa première parution, en 1997, il soutient la création jeune public : théâtre, cinéma, arts plastiques...

Paris Mômes, partenaire de nombreuses manifestations culturelles accessibles en famille, est aussi à l'initiative de plusieurs événements : parcours famille à la Nuit blanche, cours de yoga géant au Centre Pompidou, Prix du public à Mon Premier festival... et organise des séances spéciales de cinéma et des parcours-jeux dans les musées, les expositions ou dans la ville.

Dans un esprit d'ouverture culturelle, la ligne éditoriale privilégie les démarches artistiques singulières, les initiatives associatives et citoyennes. Ancré dans sa ville, Paris Mômes offre une autre manière de découvrir le Grand Paris.

1024 architecture

1024 architecture est un label artistique créé en 2007 par François Wunschel et Pier Schneider, tous les 2 architectes de formation et artistes de déformation. En 2014, Nico Merlin les rejoint pour apporter ses compétences musicales et architecturales aux projets menés au sein du studio créatif.

1024 imagine et réalise de projets et installations à la frontière des mondes de l'architecture, du design, de la sculpture, et des arts visuels, lumineux et sonores. Mélangeant matière construite et matière numérique, leurs projets brouillent la limite entre monde réel et monde virtuel.

1024 conçoit des installations artistiques, architecturales et audiovisuelles qui soulignent l'interaction entre technologie numérique et construction analogique, corps et espace, son et image, art et architecture.

1024 collabore avec différents artistes, musiciens, électroniciens, programmeurs, architectes, constructeurs, ingénieurs, bidouilleurs en tous genres... En fonction des projets et des problématiques abordées, une équipe élargie spécifique se construit pour s'adapter et répondre à chaque situation.

Basé à Paris, 1024 réalise de nombreux projets à l'architecture minimale et prospective en France et à l'international depuis plus de 15 ans.

1024architecture.net

tempora[®]

Tempora est une agence belge spécialisée dans la conception, la réalisation, la promotion et la gestion de musées, d'expositions et d'équipements culturels. Créée en 1998, la société compte aujourd'hui une centaine d'employés. Au fil des ans, Tempora, qui s'est imposée comme un opérateur culturel majeur dont les expositions s'exportent en Europe et dans le monde, est forte d'une équipe intégrée – historiens et architectes, scénographes, graphistes et spécialistes des multimédias, ingénieurs et techniciens – qui assure l'ensemble de la chaîne de production, de la conception à la gestion en passant par la fabrication. La démarche de Tempora est fondée sur un certain nombre de valeurs : le respect des lieux et de leur histoire ; la mise en valeur des collections ; la recherche de l'équilibre entre le ludique, l'esthétique et le respect rigoureux des acquis scientifiques ; l'accès au plus grand nombre et le souci pédagogique.

tempora-expo.be

Tarifs

Standard (> 18 ans) : 15€

Jeune (6 - 18 ans) : 13€

Enfant (< 6 ans) : gratuit

Pack famille

(2 x Standard et 2 x Jeune 6 - 18 ans) : 50€

Étudiant·e : 12€

Groupes adultes (à pd 15 pers.) : 13€pp

Scolaires : 7€ pp

Horaires d'ouverture

Mardi au vendredi : 11h-20h

Samedi et dimanche : 11h-19h

Fermeture les lundis et jours fériés

(25 décembre, 1^{er} janvier, 1^{er} mai)

Contacts presse

Tempora

Agence C La Vie

Ingrid Cadoret

ingrid@c-la-vie.fr

+33 6 88 89 17 72

Gaîté Lyrique

Tifen Marivain

Responsable des relations presse

et des partenariats médias

tifen.marivain@gaitelyrique.net

+ 33 6 65 46 00 52

Gaîté Lyrique Fabrique de l'époque

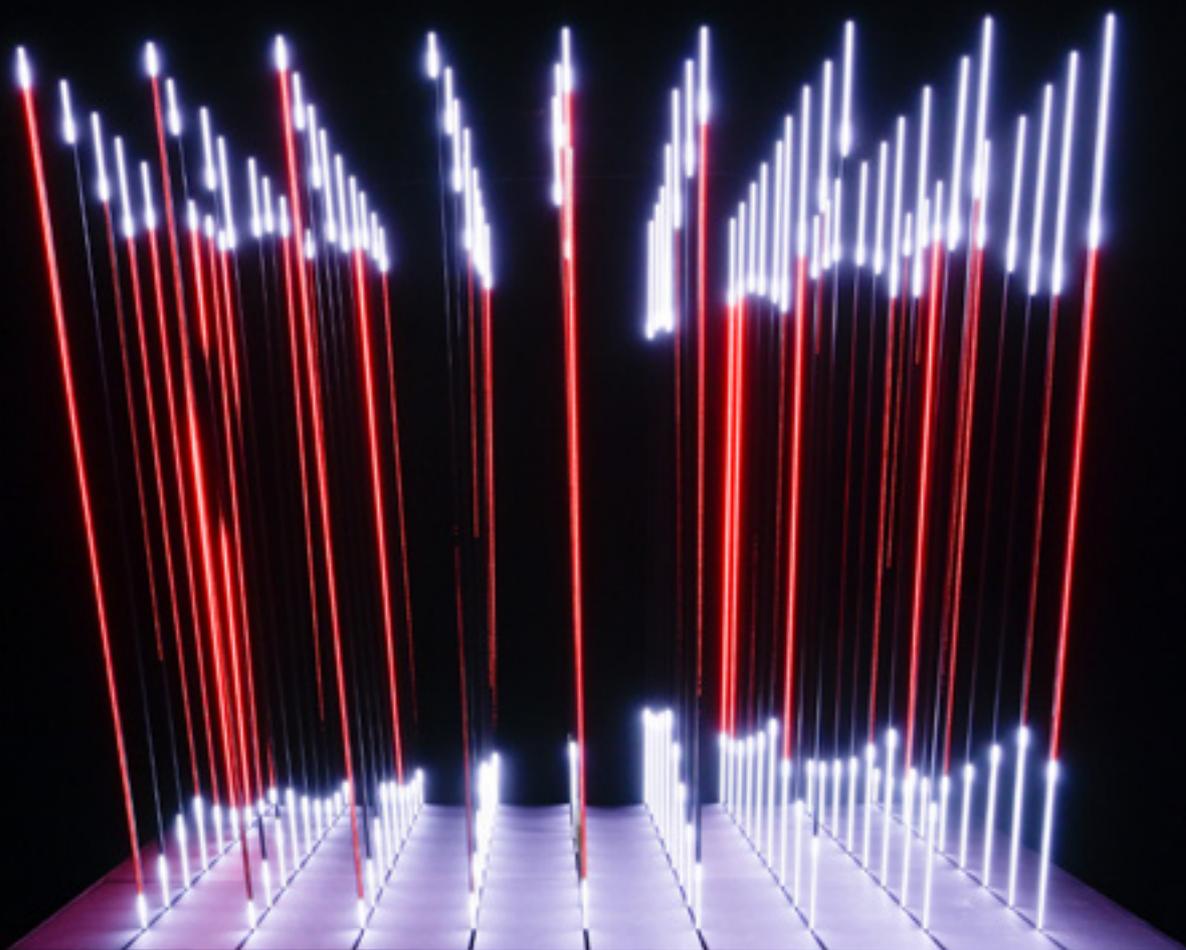
La Gaîté Lyrique, lieu culturel de la Ville de Paris, entend répondre à l'urgence culturelle, sociale, démocratique et climatique. Avec le projet *Fabrique de l'époque*, entre création et engagement, elle invite à passer de l'idée à l'action, tous et toutes rassemblées autour d'un concert, d'une table ronde, d'un verre, d'une performance, d'un atelier ou d'une projection. La Gaîté Lyrique est un lieu ouvert au quotidien pour accompagner une nouvelle génération de talents, décroiser les pratiques et les publics, et ainsi construire de nouveaux récits à échelle européenne. Main dans la main avec les artistes, les activistes, les penseurs et penseuses, les acteurs et actrices du changement, la Gaîté Lyrique – *Fabrique de l'époque* propose de nouvelles façons de créer et d'agir ensemble.

Lieu de création artistique et d'engagement, la Gaîté Lyrique est un établissement culturel de la Ville de Paris porté par Arty Farty, ARTE France, makesense, SINGA, Actes Sud.

tempora[®] 1024 mcp

Les Inrockuptibles radio nova TROISCOULEURS Insert Le Parisien

BeauxArts Magazine PARIS PREMIERE Psteye Immersive Paris MÔMES TimeOut arte



gaite-lyrique.net

télécharger les visuels presse [ici](#)