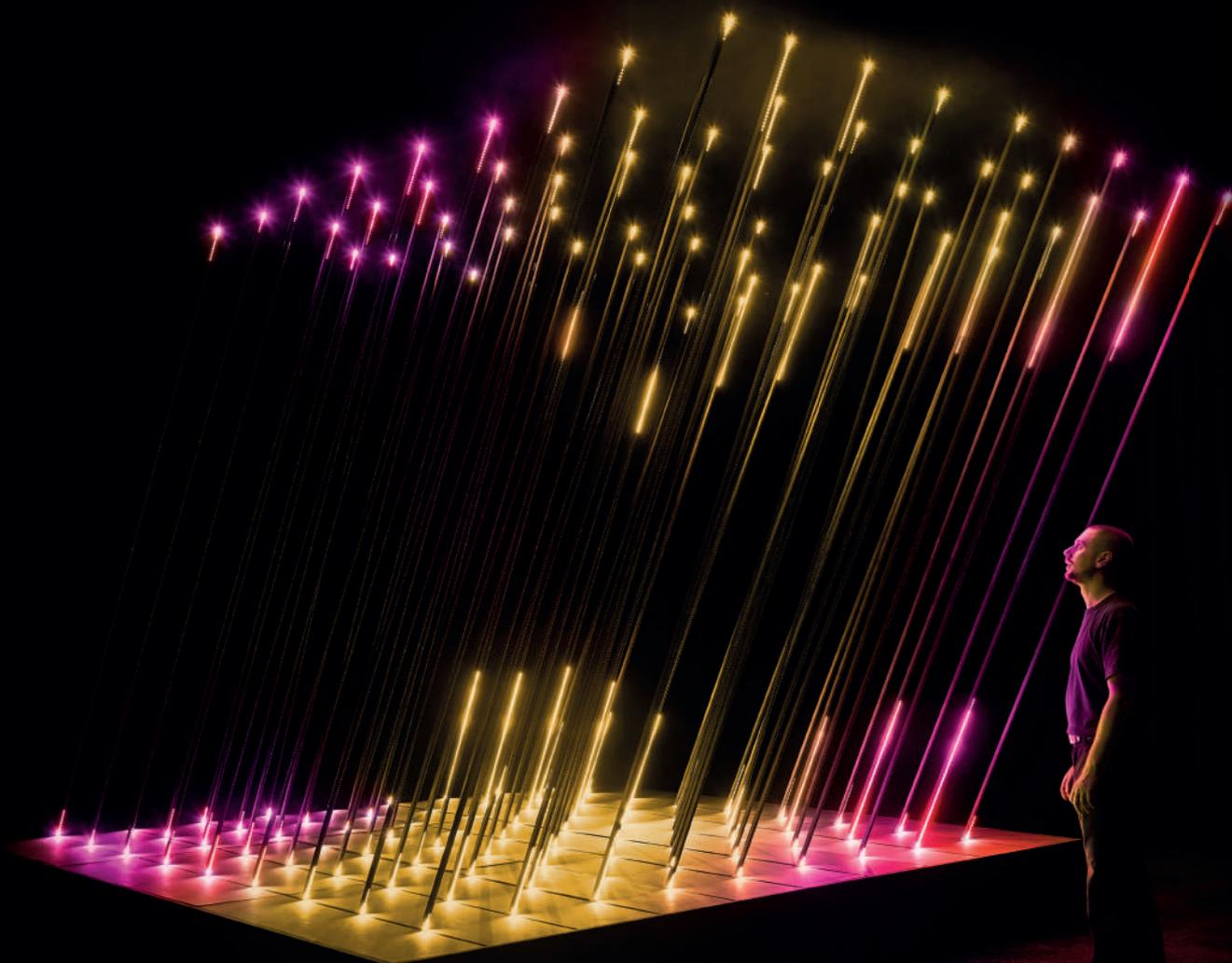


Exposition pulse-expo.com 1024 architecture

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 **5**

Introduction **6**

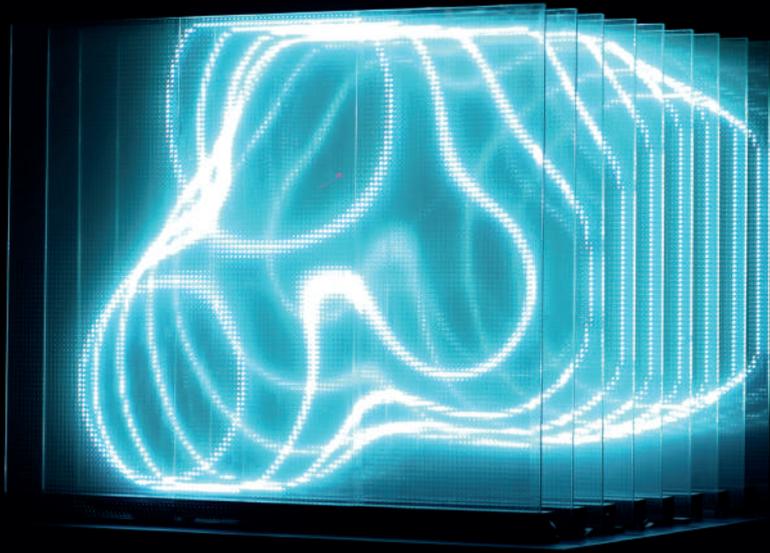
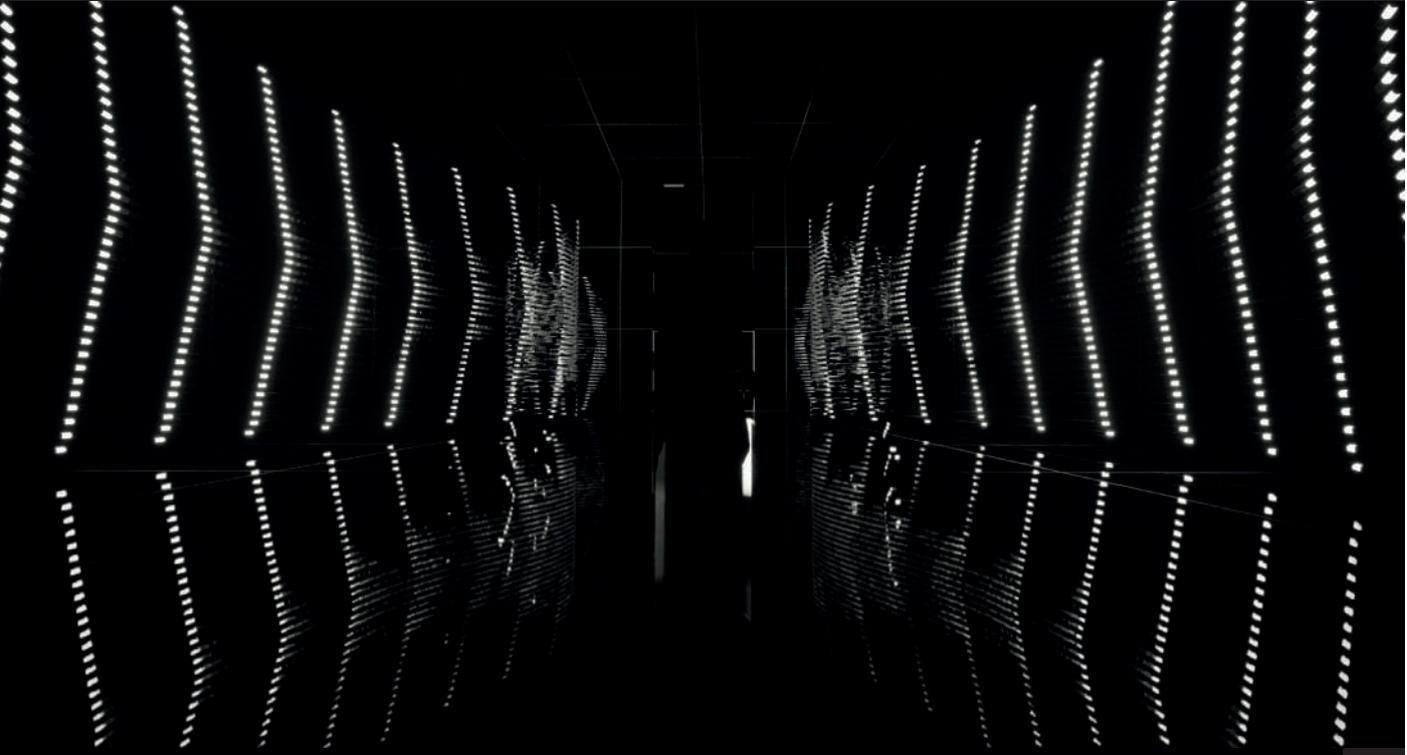
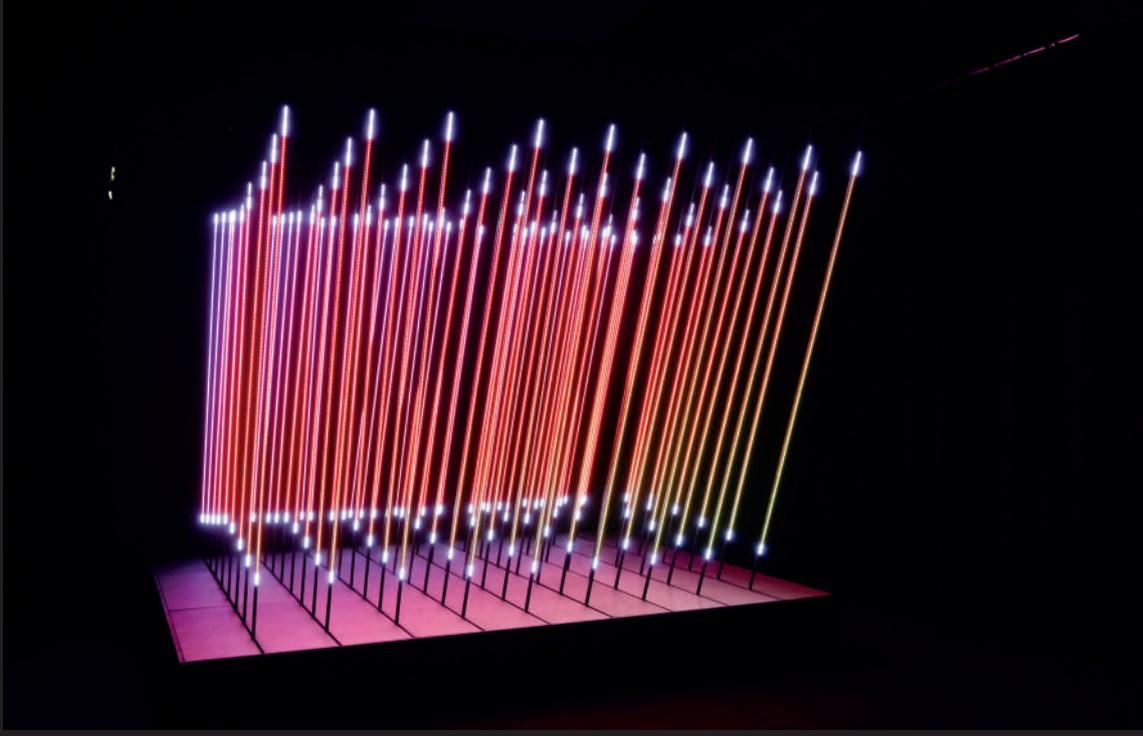
Chiffres clés **7**

Ce que vous allez vivre dans l'exposition **9**

Une exposition mais pas que... **27**

Partenaires **29**

Contacts & informations **32**



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, ils imaginent 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. 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 construction permettant de façonner des espaces bien réels. À ces éléments, nous pouvons ajouter 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. L'exposition Pulse, première grande monographie consacrée à ce studio créatif, est l'occasion de porter un nouveau regard sur près de 20 ans de création. Les œuvres de 1024 architecture comportent plusieurs niveaux de lecture, allant de la simple émotion contemplative, souvent hypnotique, jusqu'à une dimension plus réflexive et introspective. Pensée en 8 chapitres thématiques, Pulse invite à vivre une expérience multisensorielle ludique et immersive. De l'infiniment petit, propre aux bits et octets qui forment le langage informatique, jusqu'à l'infiniment grand des installations monumentales, le travail de 1024 joue de ces échelles pour ouvrir en permanence de nouveaux terrains d'expérimentations, de l'espace muséal à l'espace scénique, du tissu urbain à la pleine nature. En détournant des outils numériques pour questionner le vivant, ou encore, en composant des paysages virtuels pour constituer des univers dystopiques, 1024 mène une réflexion sur l'environnement et la place de l'humain dans celui-ci. Une réflexion qui est au centre du projet de la *Fabrique de l'époque* porté par la Gaîté Lyrique depuis 2 ans.

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 de 24 pattes de lumière qui se mettent 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).

**Core*: une création de 1024 architecture sur une bande-son de Laurent Garnier (commande du Musée de la musique - Philharmonie de Paris) dans le cadre de l'exposition ELECTRO / 2019

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

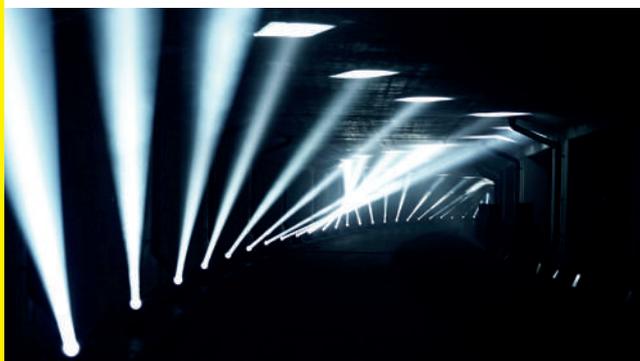
**avec plus de 10 jeux à 1 dimension
créés pour l'occasion**

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 une installation audiovisuelle conçue dans le tunnel de Cenon à Bordeaux. L'installation se fond dans la monumentalité linéaire de l'espace du tunnel, créant un environnement de lumières et de sons en lien avec l'architecture du site. Sur 256 m, des faisceaux lumineux sont orchestrés et synchronisés avec une bande sonore spatialisée, modifiant la perception de cet espace à chaque instant et invitant à le parcourir.

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

Une pulsation de lumière pour entrer dans l'univers dynamique de 1024 architecture.

1_DU CODE À LA TOILE

2_PAYSAGES

3_IMMERSION

4_VIVANT

5_GAMING

6_DANCEFLOOR

7_ARCHITECTURE

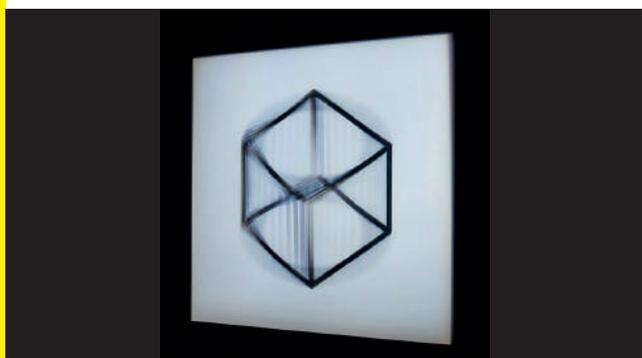
8_MADMAPPER

Cette grande monographie inédite est l'occasion de porter un nouveau regard sur près de 20 ans de création. Les œuvres de 1024 architecture comportent plusieurs niveaux de lecture, allant de la simple émotion contemplative, souvent hypnotique, jusqu'à une dimension plus réflexive et introspective. L'exposition propose de qualifier et classer les différentes expériences et les œuvres de 1024, aboutissant ainsi à un découpage thématique qui structure le parcours d'exposition. De l'infiniment petit, propre aux bits et octets qui forment le langage informatique, jusqu'à l'infiniment grand qui caractérise ces installations monumentales, le travail de 1024 joue de ces échelles pour ouvrir en permanence de nouveaux terrains d'expérimentations, de l'espace muséal à l'espace scénique, du tissu urbain à la pleine nature. En détournant des outils numériques pour questionner le vivant ou encore en composant des paysages virtuels pour constituer des univers dystopiques, 1024 mène une réflexion sur l'environnement et la place de l'homme dans celui-ci.

Au final, 8 sections thématiques rythment l'ensemble de l'exposition, portées par une scénographie dont le son et la lumière en sont les principaux matériaux.

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...).



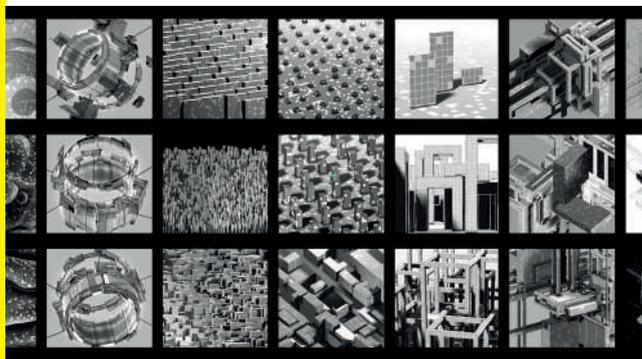
Rotations (2014)

Rotations, X, Y, Z réagit aux mouvements du spectateur. Les objets géométriques représentés paraissent bidimensionnels, tant que nous restons immobiles : si nous bougeons, ils bougent aussi.



Fondation (2014)

Un cube sur un tableau, dont l'ombre projetée tourne sur son axe. Mais est-ce le cube ou l'espace qui tourne ? Ce tableau, augmenté d'une vidéoprojection, utilise la technique du vidéo mapping que 1024 a déclinée sur beaucoup de supports différents au fil du temps, pour aujourd'hui l'appliquer à d'autres médiums (lumière, LED, Laser...).



Random Control (2023)

Random Control est une série de dessins combinatoires basés sur le même programme informatique. Des architectures canoniques et des références architecturales de différentes cultures émergent parmi les formes géométriques.



Fragment (2017)

Fragments est une série de sculptures représentant un mouvement destructeur « figé », qui invite à une réflexion sur la nature du temps.

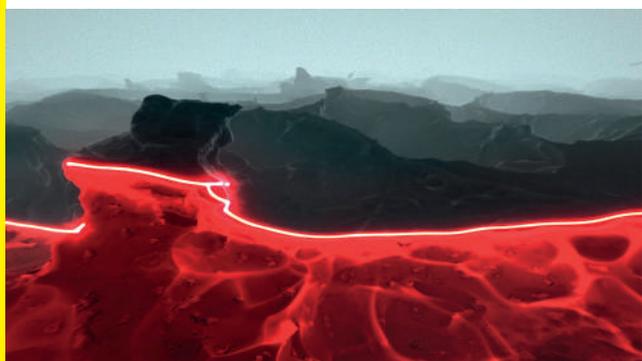


Gridwave (2006-2024)

Gridwave est une réinterprétation, pour l'exposition Pulse, d'une installation réalisée dans le cadre de la Biennale d'architecture de Venise de 2006. Un faisceau laser trace une grille de points en mouvement qui ondule et s'agite, une matrice géométrique qui se meut et se reconfigure en permanence, se déformant en rythme avec les pulsations de l'exposition.

2_PAYSAGES

Nombre d'œuvres de 1024 Architecture prennent pour décor l'espace public, mettant en scène de multiples tissus urbains. Leurs travaux les plus récents s'émancipent des grandes métropoles pour faire de la nature un support de création. Qu'il s'agisse de composer de nouveaux paysages virtuels, à la fois étranges et familiers, ou d'intervenir sur les paysages eux-mêmes pour en révéler la puissance, imaginant des espaces allégoriques qui nous amènent à repenser notre regard sur notre environnement.



Scanline (2020)

Scanline nous entraîne le long d'une ligne rouge qui traverse un territoire désert. À mesure que cette ligne progresse, un univers dystopique se révèle, dévastant inexorablement un paysage abandonné. L'installation interroge notre rapport à l'environnement, la vie sur notre planète et le rôle de la présence humaine dans ce monde en mutation.

3_IMMERSION

Dans leurs œuvres monumentales, 1024 cherche à immerger le public dans des environnements faits de matière physique, de lumière et de son, 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 immerge le spectateur dans une onde visuelle et sonore en mouvement permanent. Cette installation est une création originale réalisée pour l'exposition PULSE à la Gaîté Lyrique. 18 lignes de lumière de 14 m de long, spatialisées dans la salle immersive de la Gaîté Lyrique, créent un plan lumineux qui ondule et se déplace 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 visuelles et sonores.

4_VIVANT

Le rapport au vivant est une clef d'entrée fondamentale dans le travail de 1024 qui a toujours cherché à injecter des comportements organiques dans ses œuvres. 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 Pulse.



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, dont les "pattes" de lumière s'animent et se mettent en mouvement grâce à un algorithme, reproduisant un déplacement ondulatoire et fluide.



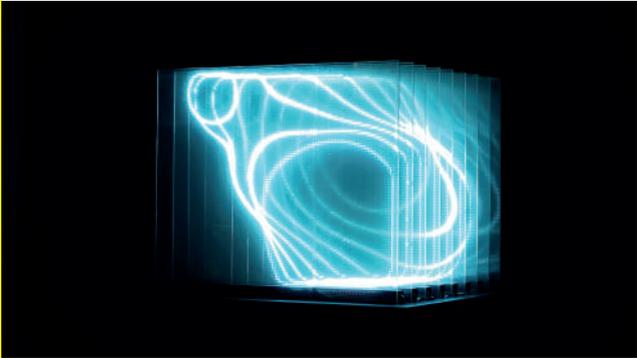
Walking Cube (2015)

Le *Walking Cube* est une structure erratique, un cube animé par une série d'agitations mécaniques qui lui permettent de grossir et s'étendre dans 3 dimensions. Il se réveille et prend vie, grandit et se rétrécit, se plie et se contracte, se met à marcher et à danser ...

Le *Walking Cube* est le résultat d'une recherche collaborative sur le mouvement physique par l'utilisation de la mécanique pneumatique, explorant les possibilités de dé-construction d'une forme géométrique basique exécutée avec une force explosive et chaotique.

*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. Ce volume de lumière, en mouvement permanent, explore ses propres limites spatiales et cherche à les distordre, sans pouvoir toutefois les dépasser.

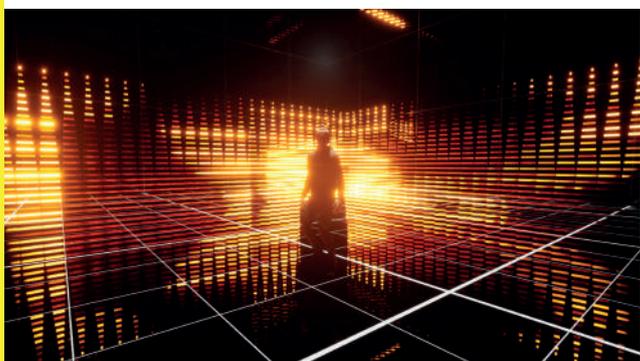
Cette sculpture est composée de plans verticaux successifs agencés de manière à produire une forme lumineuse tridimensionnelle dynamique. La technologie utilisée renvoie à l'imagerie médicale d'un scanner ou d'une échographie, tel le volume intérieur d'un organisme vivant dont les boyaux sont en mouvement.

Helix (création 2024)

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

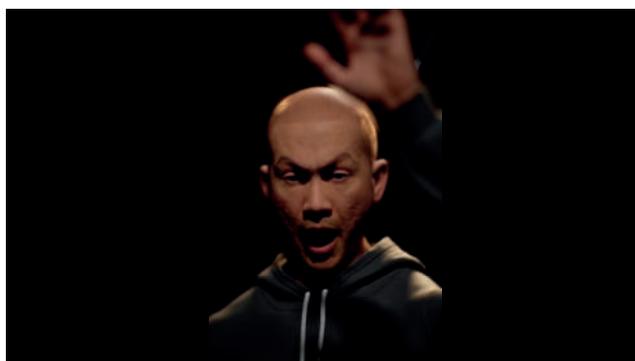
5_GAMING

Le jeu est omniprésent dans le travail de 1024. Cette dimension apparaît dans l'interactivité propre à certaines œuvres qui invitent le public à en prendre le contrôle et vivre une expérience ludique et "gamifiée". Elle se matérialise également dans l'utilisation de certains outils propres à l'univers du jeu vidéo utilisés et détournés dans les phases de conception : joysticks, logiciels de développement en temps réel...



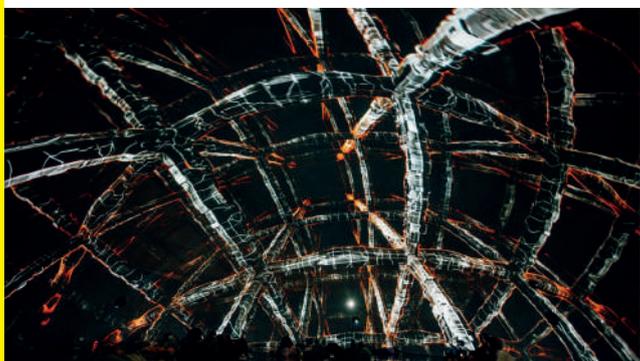
Playground (2023)

Playground est un voyage dans un monde virtuel rythmé par des installations numériques interactives. Au sein de ce jeu, 1024 vous invite à parcourir différentes pièces et paysages numériques, et à interagir avec eux au son d'une bande originale composée spécialement pour ce projet.



Puppet (création 2024)

À la croisée du jeu vidéo et de l'instrument de musique, *Puppet* est un séquenceur digital où une marionnette sert de synthétiseur sonore pour composer un morceau de musique. Ce projet est issu d'une collaboration entre 1024 et Vitalic, artiste et producteur de musique électronique.



Space XY (2023)

Mélangant l'architecture et les théories quantiques des champs avec l'imaginaire de la science-fiction et l'espace-temps, *Space XY* est une rencontre visuelle entre la sphère de Dyson et une station spatiale. Présentée pour la première fois sous le dôme du Mapping Festival à Genève en 2023, puis au festival Sous Dôme dans le planétarium de la Cité des Sciences et de l'Industrie à Paris.

La performance live est ici présentée sous la forme d'un jeu vidéo interactif où le public est invité à voyager dans ce monde virtuel tridimensionnel tel un pilote dans sa navette spatiale.

1D Arcade (série / création 2024)

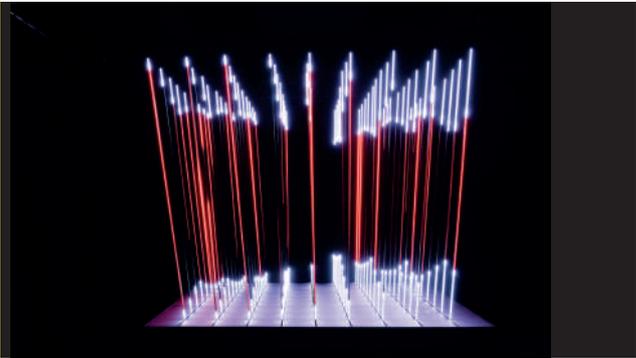
Dans le cadre de l'exposition PULSE à la Gaîté Lyrique, 1024 a imaginé une série de jeux à une dimension. Cette installation, en plus d'offrir un espace ludique au sein de l'exposition, s'inscrit à l'opposé de la mouvance actuelle et de la surenchère en termes de résolution (nombre de pixels), d'effets spéciaux et d'hyper-réalisme graphique : le dispositif 1D arcade se veut simple, radical et minimal.

Il s'agit ici d'une série d'œuvres mêlant des éléments de flipper et de borne d'arcade, entièrement programmés sur MadMapper, où l'action se passe sur une seule ligne de pixels. À chacun de s'aventurer pour découvrir et comprendre les règles de chaque jeu.

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 Étienne 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.

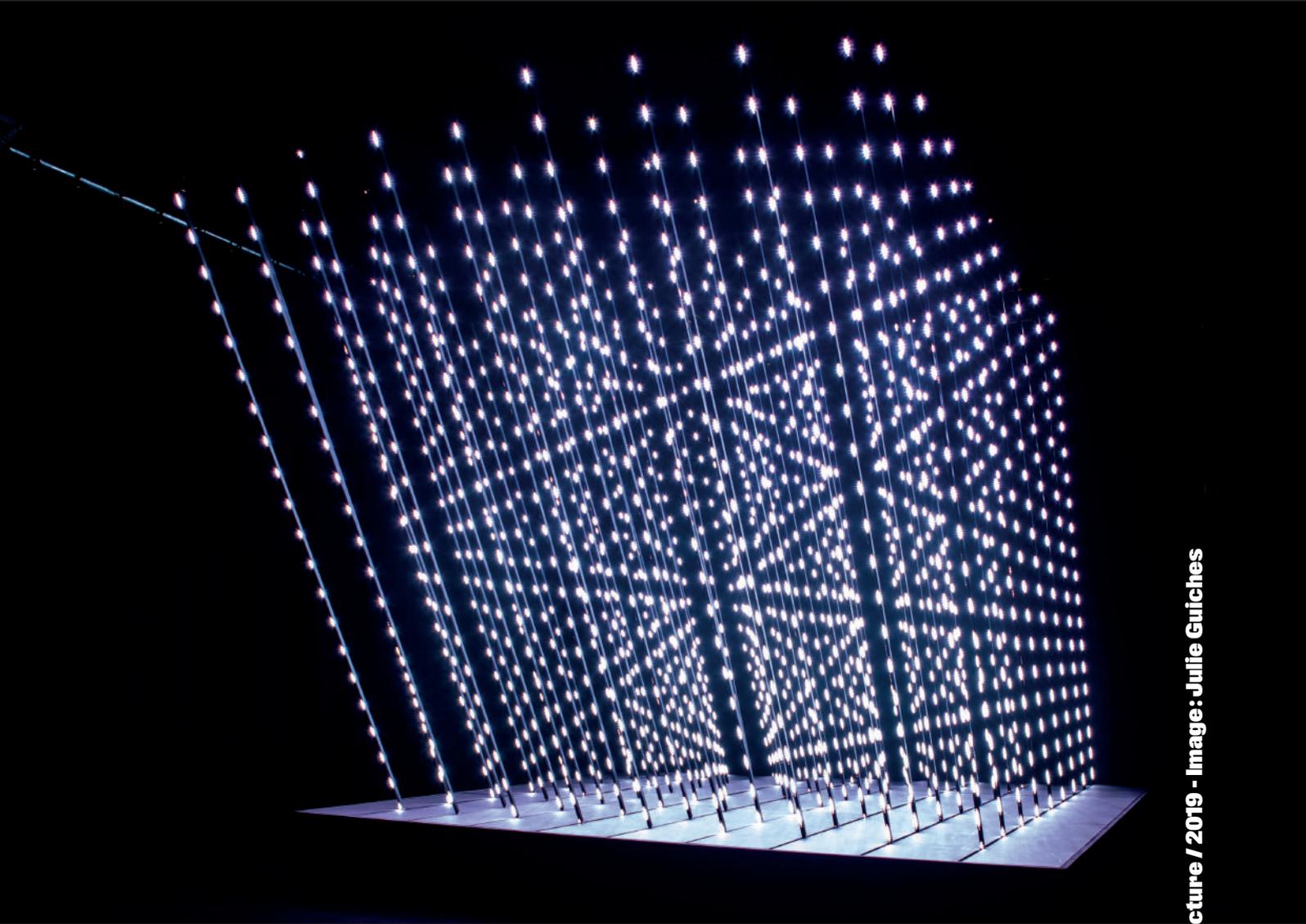


Core (2019)

Core (« cœur » ou « noyau ») fait référence aussi bien aux processeurs des ordinateurs qu'aux créations numériques et scénographiques qui accompagnent la plupart des musiciens électroniques en concert.

Core transforme la musique en volumes de lumière dynamique, incarnant sous une forme spatiale, vibrante et oscillatoire, la bande-son créée par Laurent Garnier. Les 1024 ont aussi composé un morceau original pour cette installation intitulé *Reboot* qui vient scander chacun des 11 mix du DJ français.

Cette installation propose un voyage sensoriel et visuel de presque 6h, qui met en œuvre une technologie inédite de spatialisation de la musique en lumière. Elle a été créée pour l'exposition *ELECTRO, de Kraftwerk à Daft Punk*, à la Philharmonie de Paris en 2019 et revient pour la première fois à Paris après une tournée dans différents pays, festivals et centres d'art à travers l'Europe.



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 (2014-2024)

Vortex est une sculpture de lumière permanente, conçue pour la passerelle qui relie les deux bâtiments du complexe Darwin Ecosystem. Douze bandes de lumières LED soulignent les lignes génératives et constructives de cette architecture hybride, dont la structure en échafaudage est enrobée de bois brut. Fusionnant matériaux organiques et nouvelles technologies, l'installation participe à l'énergie dynamique du lieu.

Contrôlé manuellement à l'aide d'un joystick, le système lumière de l'installation permet une synchronisation avec la musique et de visualiser la consommation d'énergie du site.

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 œuvre 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.

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

Pulse se 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 Île-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.

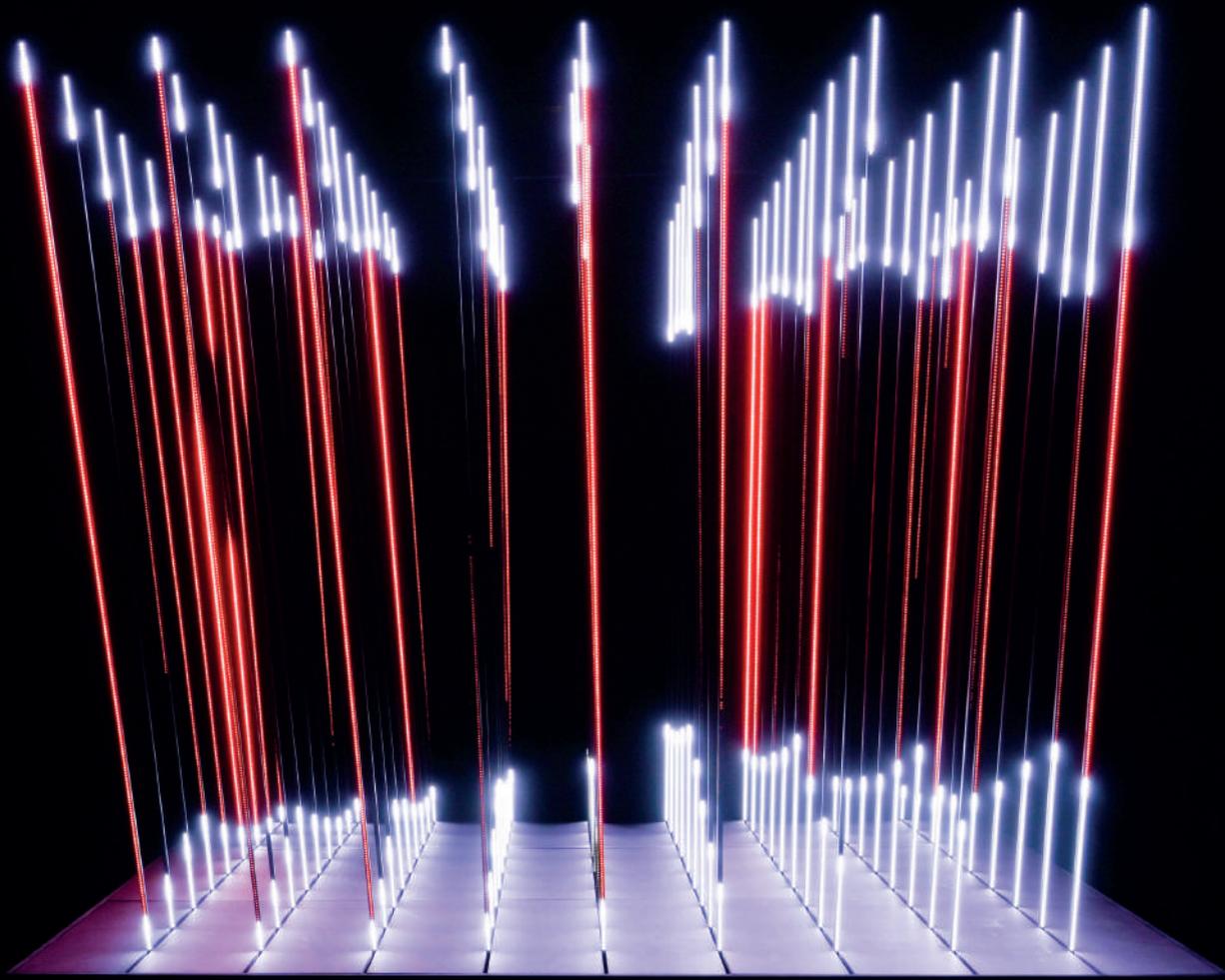
Basé à Paris, 1024 réalise de nombreux projets à l'architecture minimale et prospective en France et à l'international depuis plus de 15 ans.

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 leurs histoires ; 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 (àpd 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@gaité-lyrique.net

+ 33 6 65 46 00 52

Télécharger les visuels presse



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, décloisonner 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 map

Les Inrockuptibles radio nova IC Insert Le Parisien

BeauxArts PARIS PREMIERE fshye immersive PARIS MOMIES TimeOut arte