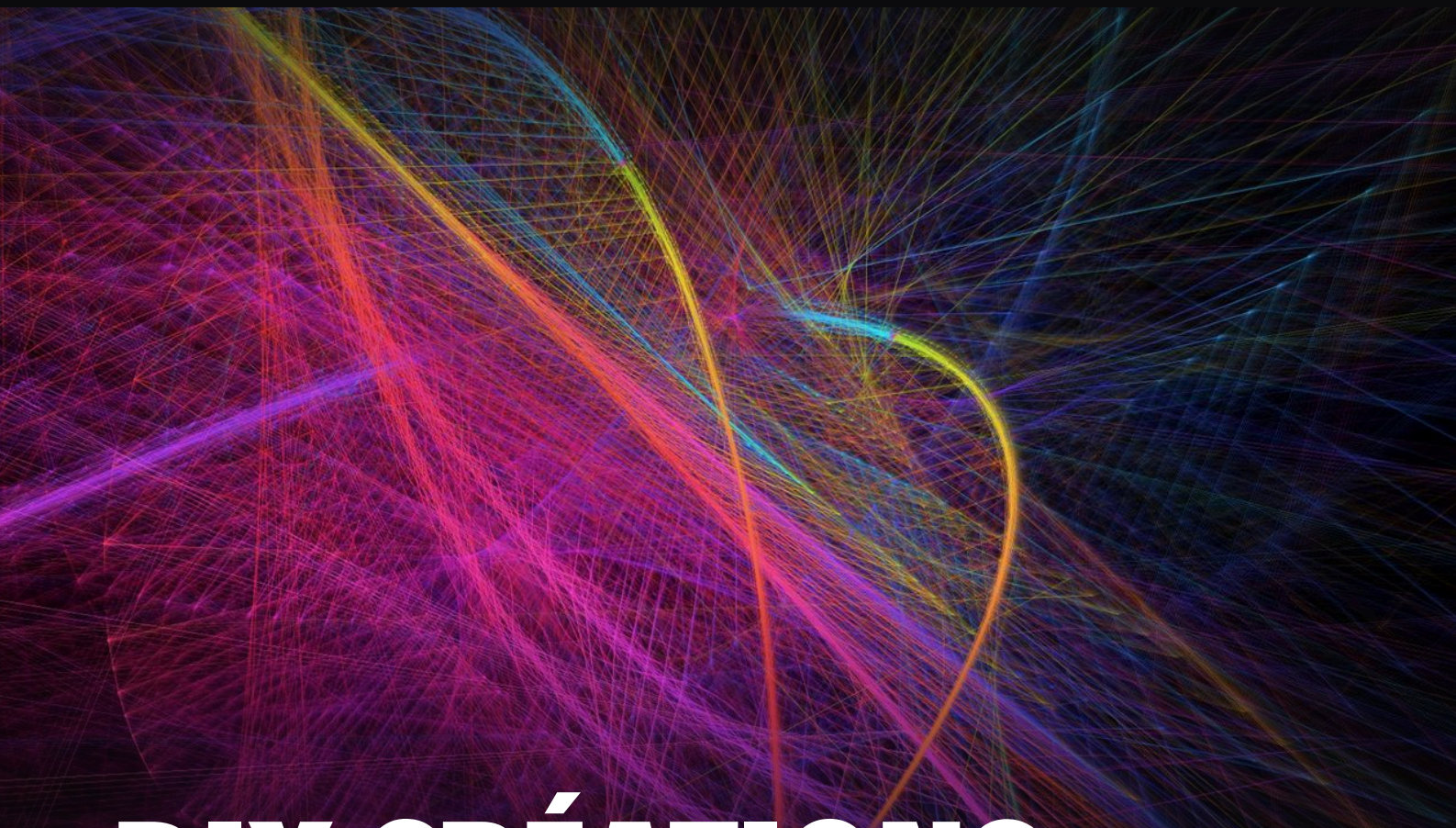
BULLETIN D'INFORMATION N° 11 NOVEMBRE 2026

Actualité du compositeur-chercheur, artiste numérique Stéphane de Gérando



DIX CRÉATIONS MONDIALES

EN NOVEMBRE 2026

Fineterre IA et dix œuvres génératives du Labyrinthe du temps, présentées pour la première fois du 16 au 21 novembre 2026

STÉPHANE DE GÉRANDO

Compositeur-chercheur · Artiste numérique

Entité n, capture de l'œuvre en temps réel (5 novembre 2026).

Publié par Fineterre Editions

L'ESSENTIEL

EN BREF

En ce mois de novembre 2026, le compositeur, chercheur et artiste numérique Stéphane de Gérando présentera dix œuvres génératives en première mondiale, une installation qui dialogue avec le public et deux projets pédagogiques interactifs.

Ces projets seront présentés du 16 au 21 novembre à l'auditorium Henri Dutilleux du CRR d'Amiens Métropole, à l'occasion de la Semaine internationale de la musique électroacoustique et de la créativité (SIMEC), consacrée aux liens entre intelligence artificielle et création artistique.

Fineterre IA, installation sonore et visuelle autonome, dialogue avec le public et déclenche des projections à sa demande. Dans les dix œuvres génératives, les images et les sons se composent en temps réel, avec une diffusion sonore en octophonie. Trois d'entre elles, réunies dans la série Mue, apprennent de leur propre existence. Les installations pédagogiques Jeux de voix et Zahr complètent la présentation.

Ces créations prolongent une recherche engagée en 1992, lorsque Stéphane de Gérando a commencé à explorer les possibilités du calcul et des algorithmes, jusqu'à faire naître des sons et des images en temps réel.

10
CRÉATIONS MONDIALES
œuvres créées en 2026 pour le Labyrinthe du temps

3
ŒUVRES AUTOAPPRENANTES
la série Mue, sans modèle préentraîné ni données d'entraînement

1992
DÉBUT DES RECHERCHES
le calcul et l'algorithmique en composition

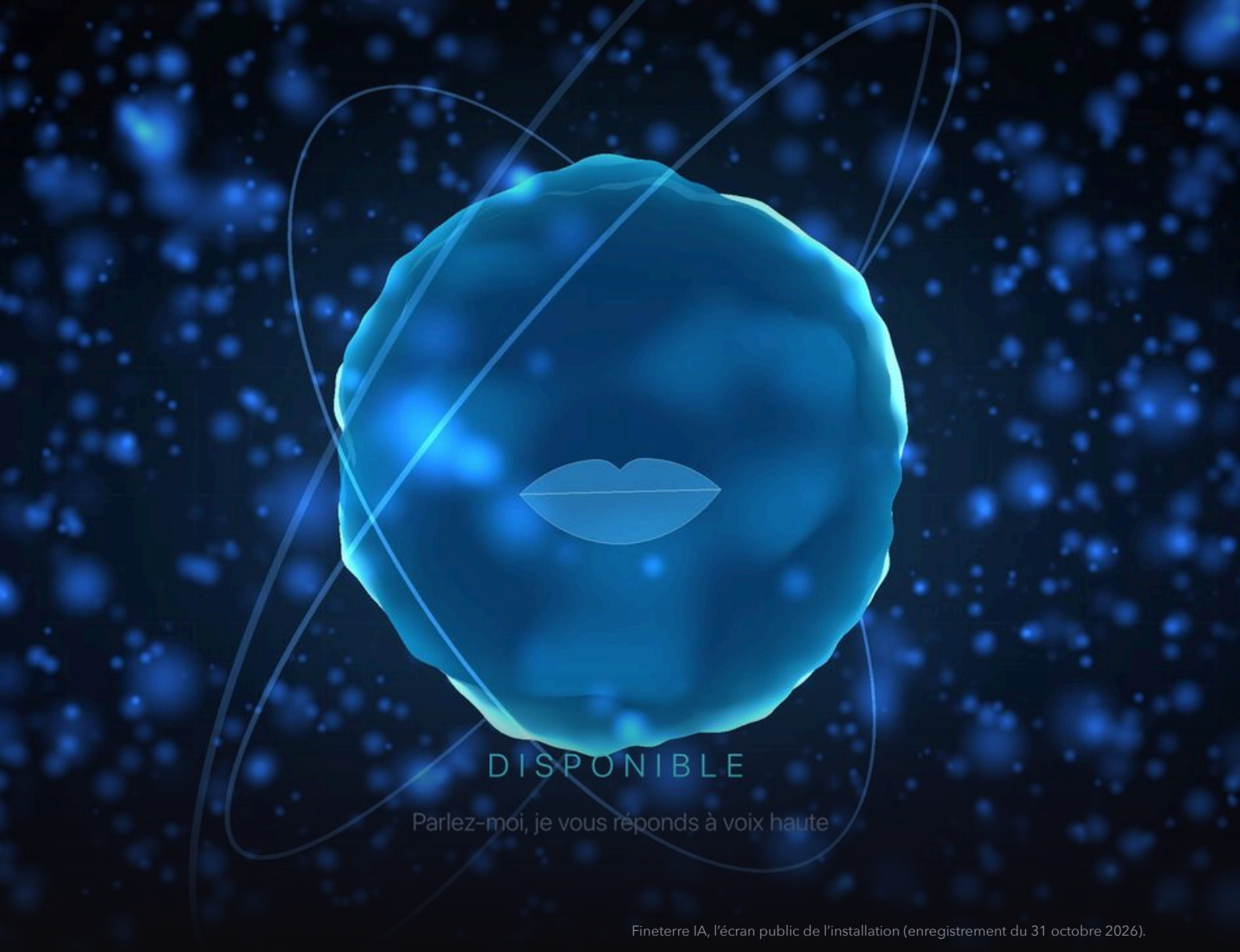
2
INSTALLATIONS PÉDAGOGIQUES
Jeux de voix et Zahr

6
SÉANCES POUR LES ÉLÈVES
« Bonjour IA », du CP à la fin du collège

3
RENDEZ-VOUS EN DIRECT
conférence d'ouverture, masterclass, conférence-concert

SOMMAIRE

01 Fineterre IA
02 La série Mue : trois œuvres autoapprenantes
03 Œuvres génératives
04 Installations génératives
05 Transmission
06 Également présentés
07 Rendez-vous publics
– Retour d'expérience depuis 1992
08 Photos, informations pratiques et contact



Fineterre IA, l'écran public de l'installation (enregistrement du 31 octobre 2026).

L'INSTALLATION

01 FINETERRE IA

INSTALLATION SONORE ET VISUELLE · PRÉSENTÉE EN PREMIÈRE MONDIALE

Fineterre IA associe des œuvres génératives en temps réel à un personnage virtuel avec lequel chacun peut dialoguer. Le personnage écoute et répond à voix haute, adapte ses réponses à l'âge de son interlocuteur et présente les œuvres. Entre deux conversations, un programme autonome fait voir et entendre les œuvres du Labyrinthe du temps sur grand écran, en diffusion octophonique, et règle la lumière de la salle. L'installation fonctionne en mode automatique ou interactif. Conception et écriture : Stéphane de Gérando.

DIALOGUE
un personnage virtuel écoute et répond à voix haute

POUR TOUS LES ÂGES
des réponses adaptées à l'âge de chacun

PROGRAMME AUTONOME
les œuvres sur grand écran, en octophonie, avec la lumière

DEUX MODES
automatique ou interactif

CRÉATIONS

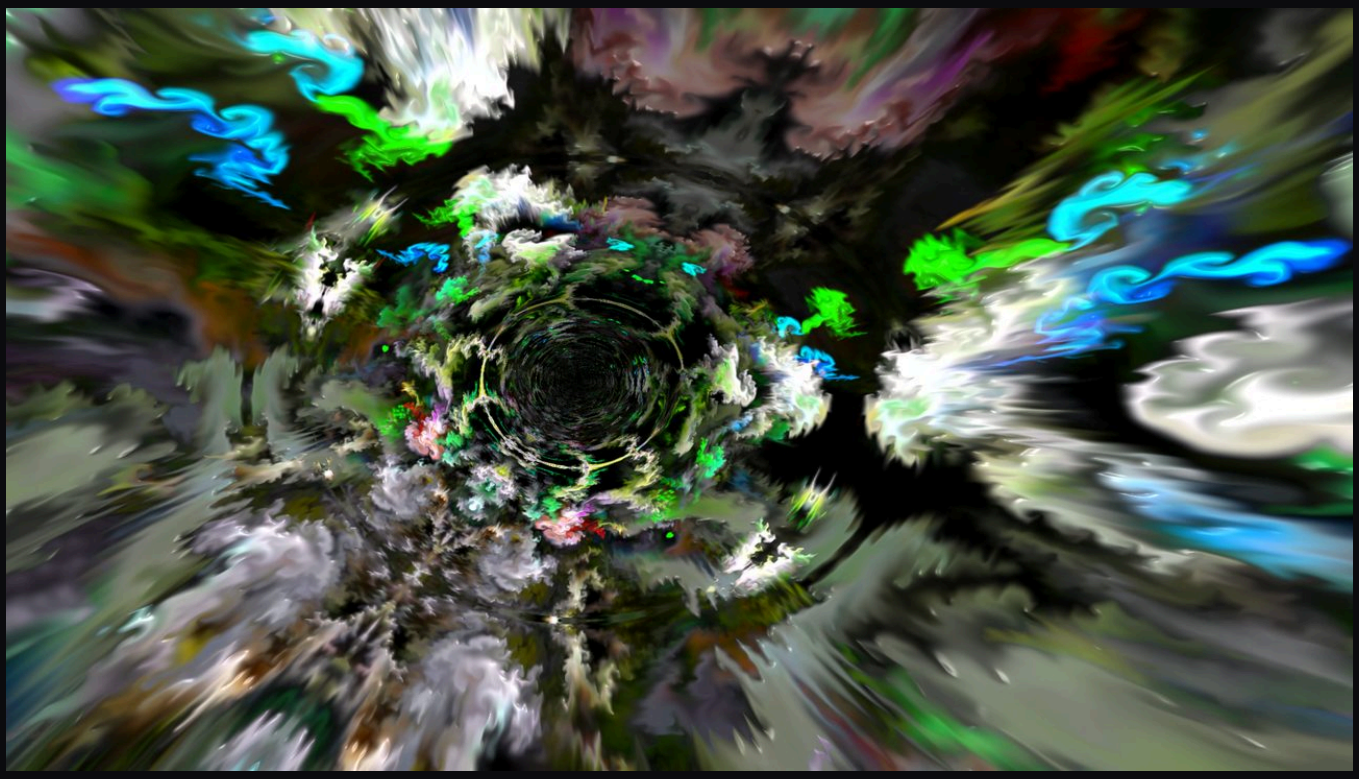
02 LA SÉRIE MUE

Trois œuvres autoapprenantes

Trois œuvres génératives autoapprenantes, nées à l'automne 2026 et présentées en création à la SIMEC 2026.

> *Le 25 octobre 2026, Stéphane de Gérando décrit une œuvre autoapprenante qui poursuit son apprentissage pendant son existence, en conservant des acquis qui modifient ses comportements futurs. L'apprentissage fait ainsi partie de l'œuvre elle-même : son expérience accumulée participe à son devenir.*

Ces œuvres n'apprennent que de leur propre existence, sans modèle pré-entraîné ni données d'entraînement, et ne gardent rien du public.



Encres de Mue, capture de l'œuvre en temps réel (6 novembre 2026).

ŒUVRE GÉNÉRATIVE AUTOAPPRENANTE DU LABYRINTHE DU TEMPS · SÉRIE MUE · 2026 · 6 À 10 MIN

ENCRES DE MUE

Une eau de lumière où chaque son dépose une encre. L'eau est simulée en temps réel ; chaque encre se dépose à l'endroit où le son sonne dans la salle, dans la couleur de sa hauteur, et la forme de la trace suit le son. Sa loi change avec son histoire : elle juge ce qu'elle produit, sélectionne un génome à chaque mue et rejoue des fragments de sa propre musique.

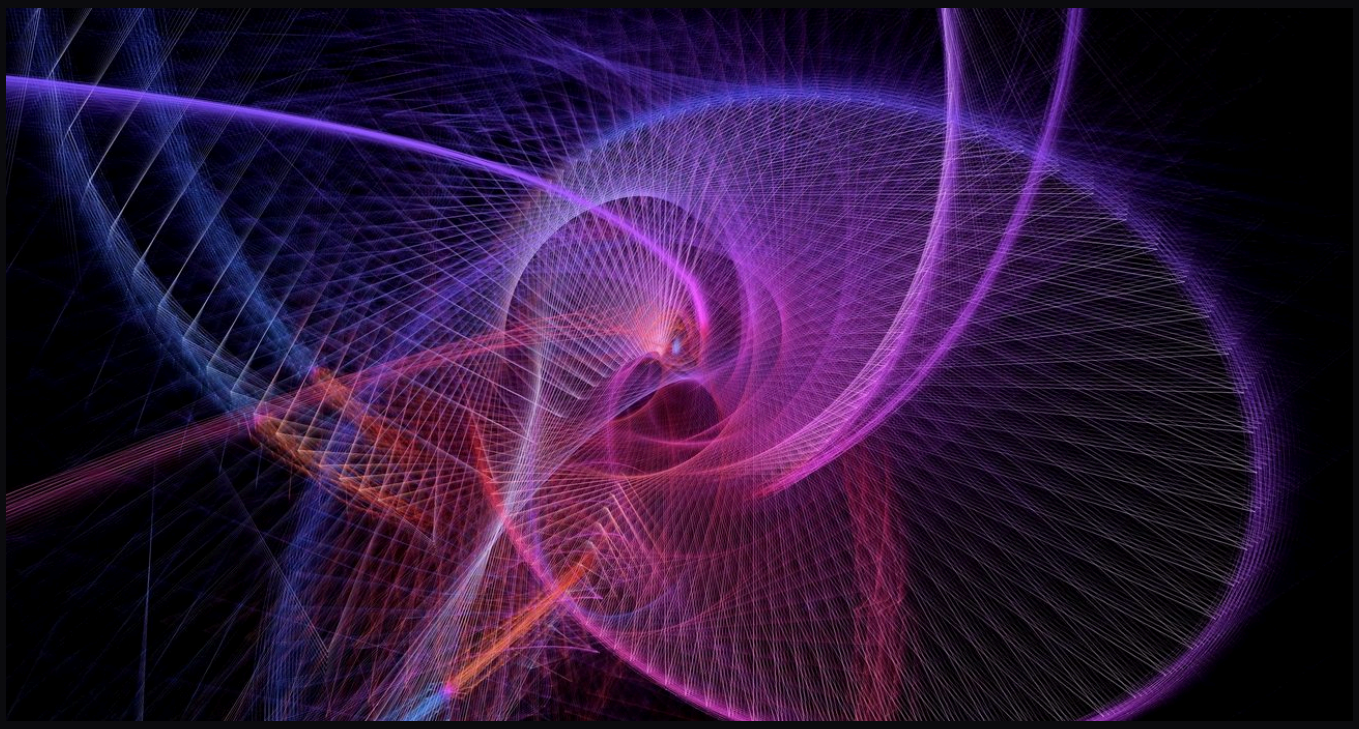


Gérando Dance, Self-Portrait, capture de l'œuvre en temps réel.

ŒUVRE GÉNÉRATIVE AUTOAPPRENANTE DU LABYRINTHE DU TEMPS · SÉRIE MUE · 2026 · 6 À 8 MIN

GÉRANDO DANCE, SELF-PORTRAIT

« Gérando Dance » s'inspire de la mémoire d'un corps bien réel. Un autoportrait dansé représenté par un automate fait de pièces peintes, dans la lignée des marionnettes dada et du Ballet triadique : chaque son actionne un mécanisme de son corps, un geste, un membre, un regard. Son visage change avec les moments de la musique ; il ne refait jamais deux fois la même action.



Entité n, capture de l'œuvre en temps réel (4 novembre 2026).

ŒUVRE GÉNÉRATIVE AUTOAPPRENANTE DU LABYRINTHE DU TEMPS · SÉRIE MUE · 2026 · 6 À 12 MIN

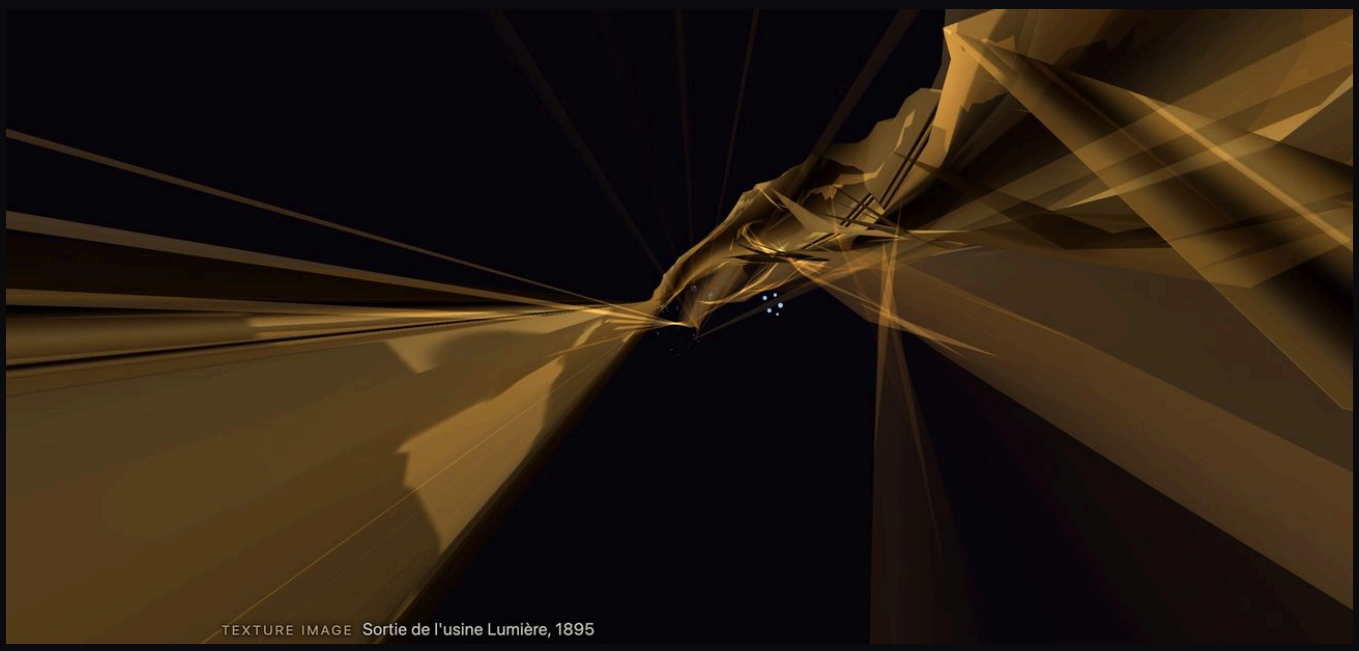
ENTITÉ N

Un point se déplace sur une hypersphère à quatre dimensions. Le son, l'image, la lumière, la partie électronique et les partitions corporelles, textuelles et visuelles sont des projections calculées en temps réel. En plus de l'image et du son, des interprètes peuvent jouer ces partitions, en dire le texte ou les traduire en mouvement. Chaque événement leur est annoncé quelques secondes à l'avance et peut encore changer.

PREMIÈRES MONDIALES

03 ŒUVRES GÉNÉRATIVES

Quatre œuvres du Labyrinthe du temps, présentées en première mondiale. Rien n'y est enregistré à l'avance : l'image et le son sont calculés en direct.

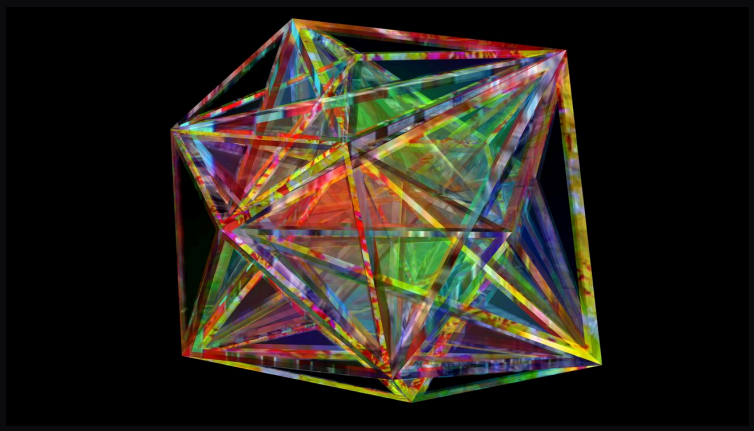


Requiem du signe, capture de l'œuvre en temps réel.

ŒUVRE GÉNÉRATIVE DU LABYRINTHE DU TEMPS · 2026 · 5 À 10 MIN

REQUIEM DU SIGNE

Un tunnel de lumière s'ouvre, et les signes de l'écriture y naissent : le geste, puis la Mésopotamie, l'Égypte, la Chine, la Phénicie, l'alphabet. Sept portes se succèdent, une pour chaque grand bassin de culture. Sur un lit grave, avec des bulles, des cloches et des souffles, passent de vraies archives sonores et visuelles, souvenir tourbillonnant d'une humanité.

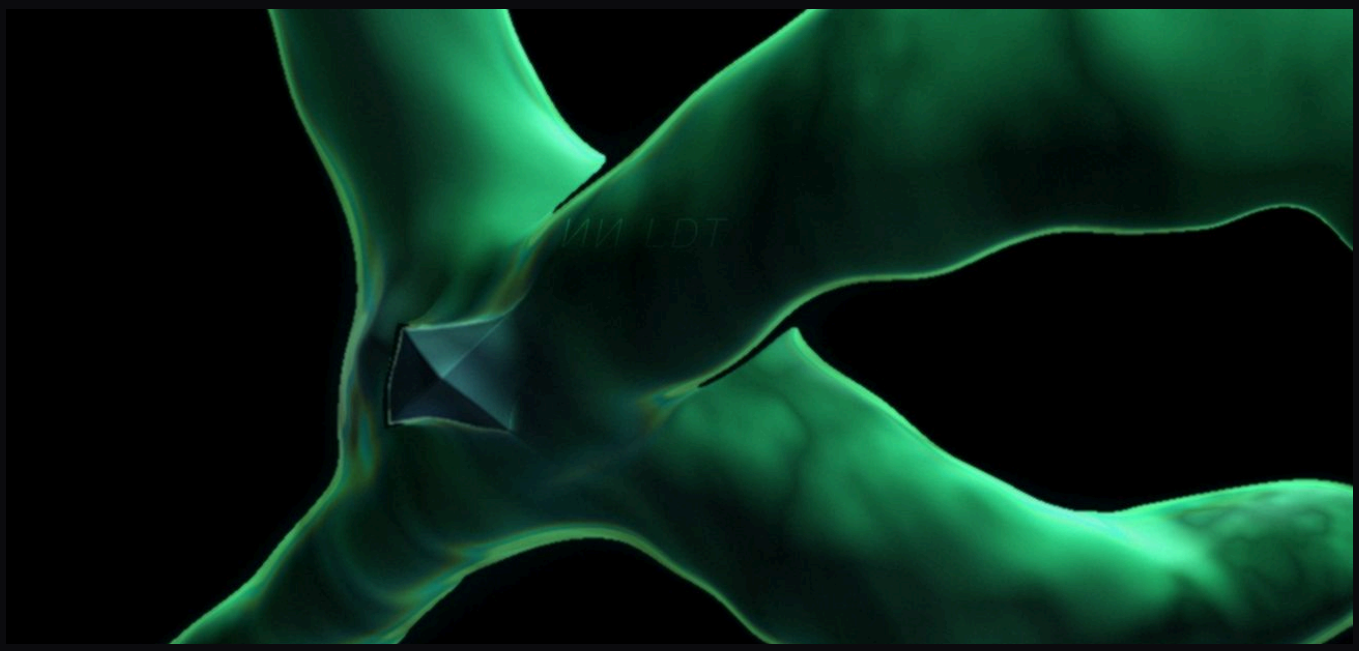


Hyperfranges, capture de l'œuvre en temps réel (6 novembre 2026).

ŒUVRE GÉNÉRATIVE DU LABYRINTHE DU TEMPS · 2026 · 4 À 5 MIN

HYPERFRANGES

Des formes à quatre dimensions traversent l'écran en franges de lumière ; elles ne se déchirent qu'au moment de la traversée. L'œuvre passe d'un plan à deux dimensions à une forme en quatre dimensions vue de l'extérieur, puis à une chambre intérieure, par fondus croisés. Le son suit l'image en direct.

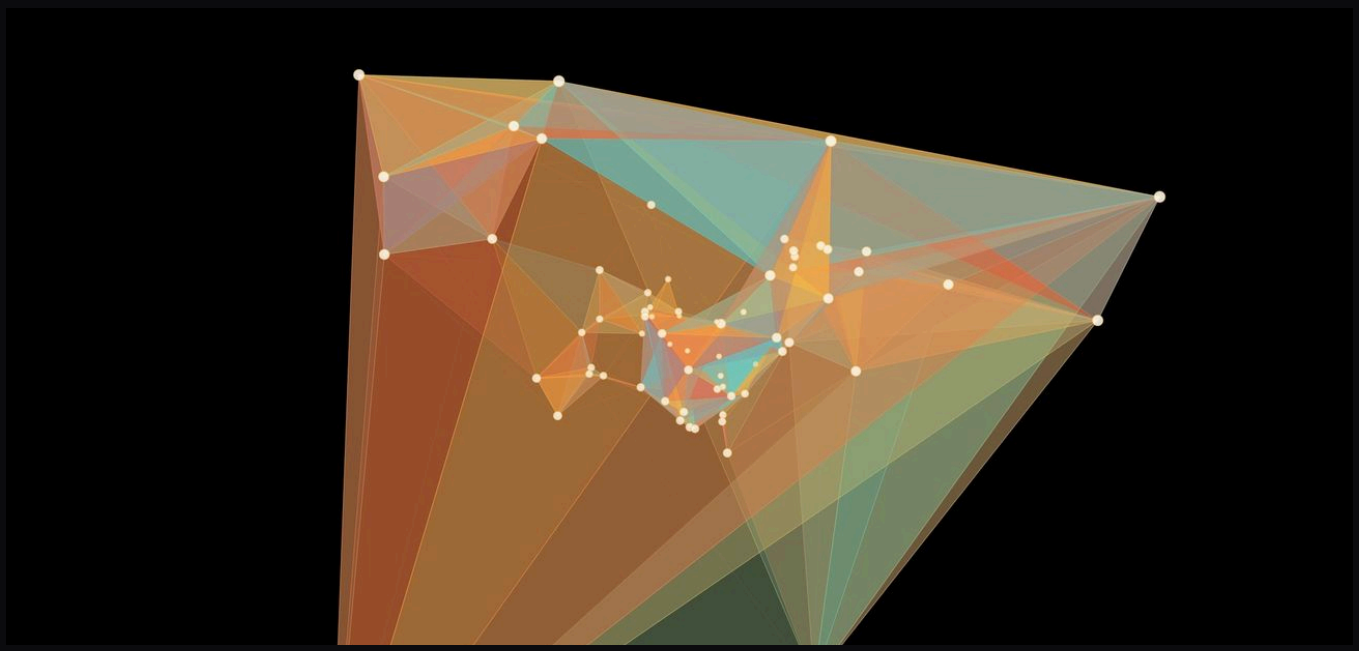


Embryon Corpus Hybridations, capture de l'œuvre en temps réel.

ŒUVRE GÉNÉRATIVE DU LABYRINTHE DU TEMPS · 2026 · 5 À 6 MIN

EMBRYON CORPUS HYBRIDATIONS

Treize corps, à la fois images et sons, apparaissent, se déforment et se métamorphosent les uns dans les autres. Le son est fabriqué en additionnant des sons purs, sans aucun échantillon, et son timbre suit le corps que l'on voit. Chaque séance est unique et inventée en temps réel : l'heure du jour et les sons du public peuvent changer le déroulement.



OSV1 Territoire des ombres, capture de l'œuvre en temps réel.

ŒUVRE GÉNÉRATIVE DU LABYRINTHE DU TEMPS · 2026 · 3 À 4 MIN

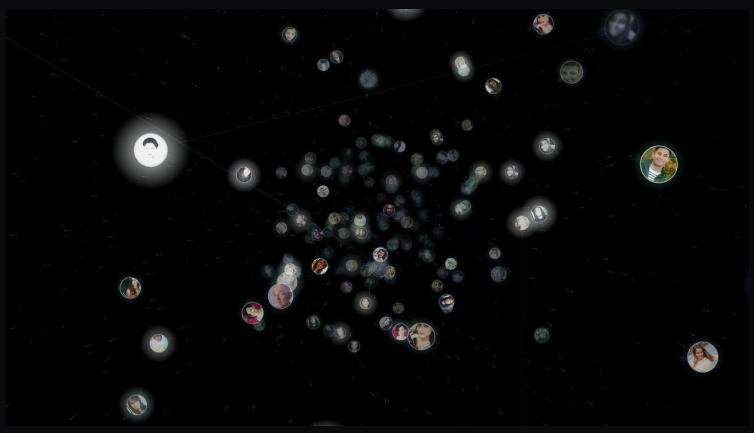
OSV1 TERRITOIRE DES OMBRES

OSV1 – Objet Sonore et Visuel. Des points, de huit à quatre-vingt-seize, se déplacent au hasard dans un espace à quatre dimensions. Quand ils se rapprochent, ils se relient en surfaces transparentes, or, cyan et vermillon, sur fond noir. Chaque point est une voix : c'est une constellation, et un chœur qui s'invente en temps réel puis s'efface.

PREMIÈRES MONDIALES

04 INSTALLATIONS GÉNÉRATIVES

Trois installations du Labyrinthe du temps, présentées en première mondiale, qui se déploient sans fin dans la salle.



Murmure d'éternité, capture de l'œuvre en temps réel.

INSTALLATION GÉNÉRATIVE DU LABYRINTHE DU TEMPS · 2026

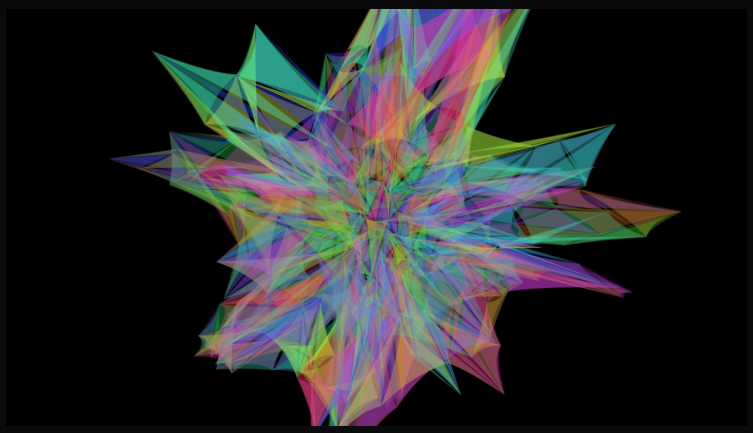
MURMURE D'ÉTERNITÉ

Sur un écran noir, un vide cosmique respire : des anneaux se contractent, des spirales tournent, des étoiles tombent vers le centre. Cinquante visages en émergent, avancent, pulsent et disparaissent. Une nappe grave, un vent filtré, des souffles, et au loin des voix qui disent de brefs fragments du recueil Typocrite du signe, de Stéphane de Gérando.

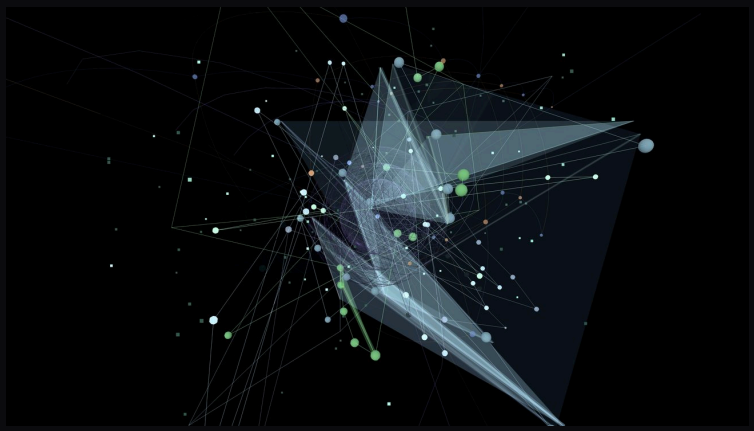
INSTALLATION GÉNÉRATIVE DU LABYRINTHE DU TEMPS · 2026

DÉRIVE TOPOLOGIQUE I

Une nappe géométrique s'invente en temps réel dans un espace à quatre dimensions ; on n'en voit que la projection sur l'écran, en facettes de verre dorées et jade qui respirent et se replient. La musique est la voix de cette forme : vingt-quatre sons purs posés sur une note de base immobile. Tout le son est tiré de la géométrie, image par image.



Dérive topologique I, capture de l'œuvre en temps réel.



HSVO1, capture de l'œuvre en temps réel (6 novembre 2026).

OBJET SONORE ET VISUEL HOMOMÉTRIQUE · INSTALLATION GÉNÉRATIVE DU LABYRINTHE DU TEMPS · 2026

HSVO1

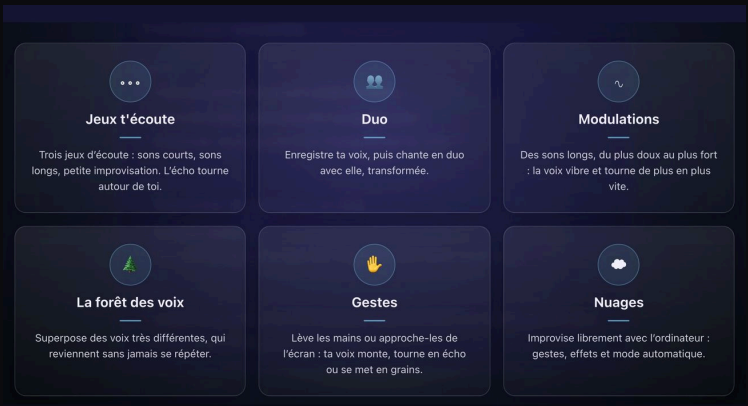
Un objet voyage sur une sphère à quatre dimensions. À chaque pas, il prend une valeur dans un catalogue de 5 136 ensembles de notes, rangés en familles qui ont les mêmes écarts entre leurs notes. Chaque pas donne un point, une couleur et un son. Ses chemins ne vont jamais à la même vitesse : le dessin et la musique inventés en temps réel ne se répètent pas.

PÉDAGOGIE

05 TRANSMISSION

Installations pédagogiques et séances pour les élèves

Enseignant au Conservatoire à rayonnement régional d'Amiens Métropole, Stéphane de Gérando conçoit aussi des installations pédagogiques du Labyrinthe du temps, intégrées à l'installation Fineterre IA : on y apprend en jouant, avec sa voix, ses gestes ou le hasard.



Jeux de voix, la page « Choisis un jeu » : six jeux, de l'écoute à l'improvisation libre.

INSTALLATION PÉDAGOGIQUE DU LABYRINTHE DU TEMPS · 2026 · POUR LES ENFANTS DE 6 À 12 ANS

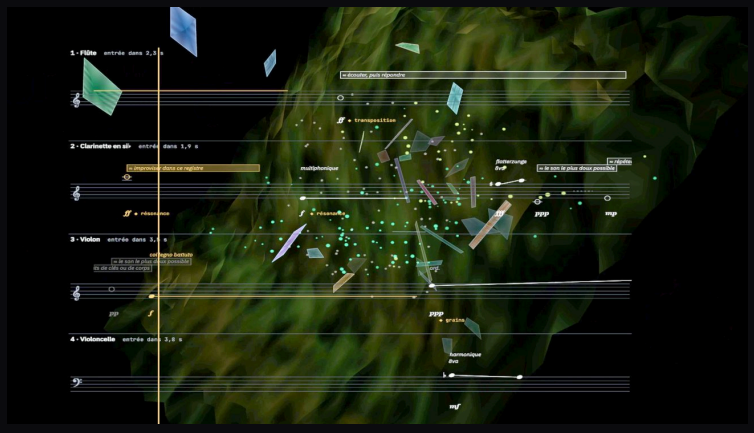
JEUX DE VOIX

Un enfant chante, parle, invente des bruits dans un microphone, et sa voix se transforme en direct ; ses gestes, captés par une caméra, pilotent ces transformations. Un partenaire musical, fait seulement des fragments de sa propre voix, lui répond. Il n'y a ni partition ni bonne réponse : l'enfant est l'auteur, avec l'ordinateur.

INSTALLATION PÉDAGOGIQUE DU LABYRINTHE DU TEMPS · 2026

ZAHR, JOUER AVEC LE HASARD

Le hasard choisit les sons, les images, la partition et la forme même de la pièce. Un musicien lit sur un ordinateur une partition qui s'écrit sous ses yeux ; les sons sont traités en temps réel et l'image vit à côté sans jamais les suivre. Le public peut contribuer au jeu du hasard, sans en contrôler le résultat.



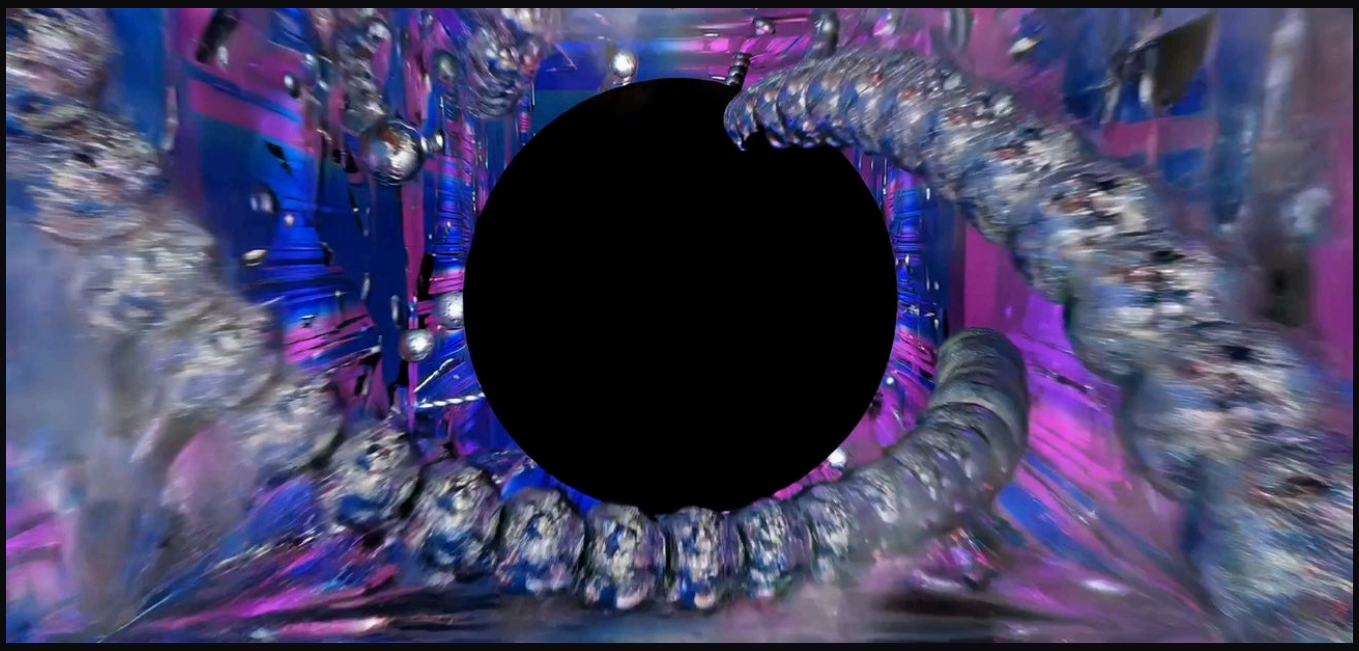
Zahr, jouer avec le hasard : la partition qui s'écrit sous les yeux du musicien.

BONJOUR IA · SIX SÉANCES POUR LES CLASSES

Du mardi 17 au jeudi 19 novembre, six séances « Bonjour IA, dialogues avec une intelligence artificielle » accueillent des classes du primaire et du collège. Les questions et les exemples sont adaptés à l'âge des élèves, du CP à la fin du collège. Les applications Jeux de voix et Zahr peuvent y être utilisées. Séances réservées aux groupes invités.

LE PARCOURS

06 ÉGALEMENT PRÉSENTÉS



Globus-Vortex, image de l'œuvre.

ŒUVRE AUDIOVISUELLE FIXÉE DU LABYRINTHE DU TEMPS · 2026 · 3 MIN 37

GLOBUS-VORTEX

L'image survole sans arrêt des formes fractales organiques, nées des images du Labyrinthe du temps : sphères cuivrées, cellules rouges translucides, vortex colorés, tunnels lumineux. La musique, entièrement synthétisée, se métamorphose avec chaque plan.



Fragmentation, capture de l'œuvre en temps réel.

INSTALLATION DIAPORAMA DU LABYRINTHE DU TEMPS · 2019–2026

FRAGMENTATION

L'œuvre est silencieuse : rien à entendre, tout à regarder. 199 images du Labyrinthe du temps apparaissent, se superposent et s'effacent, sur cinq calques ; l'ordre n'est jamais le même et les cadences sont irrégulières.

AGENDA

07 RENDEZ-VOUS PUBLICS

Et rencontres avec Stéphane de Gérando et Fineterre IA, concerts, conférences, masterclasses, ateliers pédagogiques…

16 LUNDI	**18h-19h**	Conférence d'ouverture : présentation de la SIMEC 2026 et de l'installation EN DIRECT
17 MARDI	**17h-19h**	Installation sonore et visuelle Fineterre IA
18 MERCREDI	**17h-18h**	Installation sonore et visuelle Fineterre IA
19 JEUDI	**18h-19h**	Introduction à l'IA, pratiques artistiques et création
20 VENDREDI	**14h-17h30**	Masterclass « Algorithmes, IA et création » EN DIRECT
20 VENDREDI	**19h-20h15**	Conférence-concert « IA et pratiques artistiques » EN DIRECT
21 SAMEDI	**12h-17h**	Installation sonore et visuelle Fineterre IA · familles bienvenues

REPÈRES

RETOUR D'EXPÉRIENCE DEPUIS 1992

Écritures algorithmiques, son et image engendrés en temps réel

Depuis ses débuts en 1992, Stéphane de Gérando explore les relations entre calcul, écriture, imaginaire et création : choisir des règles, calculer un matériau, écouter, puis transformer. L'intelligence artificielle s'inscrit dans ce long travail de recherche et de création algorithmique ; elle n'en est pas le point de départ. Quelques étapes, du calcul de la partition à l'image et au son engendrés en temps réel par l'ordinateur :

1993 **VIRTUALITÉ ET CONSCIENCE DU VIDE** · calcul et combinatoire déterministe (trio à cordes) ; conférence à l'IRCAM ; thèse soutenue en 1996.

1994 **DU SENS AU SENS** · le hasard programmé, tirages stochastiques (flûte) ; création à Darmstadt.

2004 **KATANGA** · commande de Radio France : une partition calculée, permutée au hasard puis sculptée.

2014 **HOMOMETRIC ATTRACTORS 2** · œuvre mixte avec danse, ensembles homométriques avec Franck Jedrzejewski ; électronique algorithmique générée pendant le concert (Paris).

2015 **TEMPUS EST** · deux orchestres d'harmonie et cloches électroniques spatialisées autour du public, 992 séries tous intervalles calculées avec Louis Bigo.

2018 **TOUR AZADI, TÉHÉRAN** · mapping monumental du Labyrinthe du temps avec le soutien de la France, algorithme temps réel du Labyrinthe du temps.

2019 **COMPLÉTION** · Ensemble Confluence, partitions algorithmiques temps réel en réseau ; et autre installation interactive image et son sur 400 m² avec le public aux commandes.

2020 **ÉTUDE AUX PIXELS 7** · installation interactive en temps réel, spatialisation algorithmique 5.1.

2023 **RADIO FRANCE, PRÉSENCES · FINE-TERRE · TOKYO** · installation pédagogique interactive pilotée par le visage et les gestes ; Fine-terre, commande de la SACEM, 19 heures de création algorithmique temps réel (journal Le Monde et France Musique) ; Tokyo, « Guest composer » au Festival « TOKYO23 3D Sound & Art Festival ».

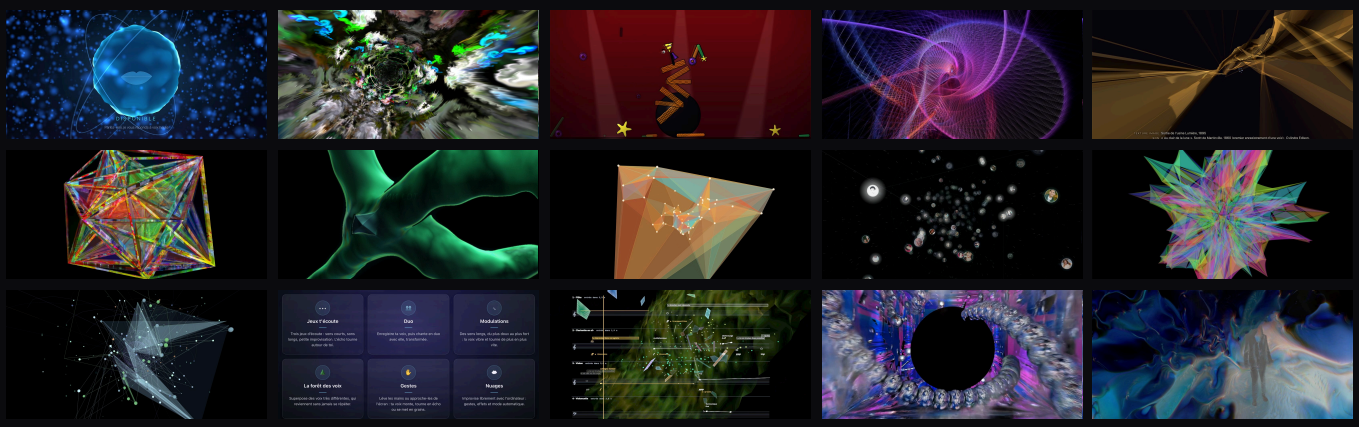
2024 **MORPHILUDE** · flûtes et électronique en temps réel, avec Matteo Cesari, cycle de 50 minutes, disque ACEL.

2025 **ZERO POINT · CROSSROADS** · réalité virtuelle avec Gilles Baroin ; musique engendrée en temps réel par les programmes du Labyrinthe, création à l'international, « Guest composer » au 7e Festival International de Musique Électronique TIEMF 2025.

2026 **MCM 2026 · FINETERRE IA · SÉRIE MUE** · objets sonores et visuels en n dimensions (conférence New York, publication Springer) ; dix créations, dont trois œuvres autoapprenantes, SIMEC 2026.

PRESSE

08 PHOTOS, INFORMATIONS PRATIQUES ET CONTACT



PHOTOS POUR LA PRESSE

Un dossier de photos accompagne ce document : Photos pour la presse, un sous-dossier par œuvre, plusieurs images au choix, en haute définition (3840 × 2160 pour la plupart). Ce sont des captures des œuvres en temps réel ou des images tirées de leurs enregistrements ; le fichier Légendes et crédits donne pour chaque photo son titre, sa source et le crédit à indiquer.

- Crédit à indiquer : © Stéphane de Gérando, 2026.
- Utilisation : annonce et compte rendu des créations et des rendez-vous de novembre 2026.

INFORMATIONS PRATIQUES

Pour voir l'installation de Stéphane de Gérando

LIEU	Auditorium Henri Dutilleux, Conservatoire à rayonnement régional d'Amiens Métropole, 3 rue Desprez, Amiens.
DATES	du lundi 16 au samedi 21 novembre 2026. Entrée libre.
PROGRAMME COMPLET	amiens.fr/crr
AU CRR	s.de-gerando@amiens-metropole.com



Portrait © Fineterre

NOTE BIOGRAPHIQUE

STÉPHANE DE GÉRANDO

Compositeur-chercheur · Artiste numérique

Compositeur et chercheur, professeur de composition mixte et électroacoustique au CRR d'Amiens Métropole, il assure la direction artistique et pédagogique de la SIMEC. Auteur de plus de 130 œuvres ainsi que d'ouvrages et d'articles, il a été invité en juin 2026 à la conférence internationale Mathematics and Computation in Music à New York, à laquelle est associée une publication chez Springer. Il est lauréat du Flute Almanac Distinction Award 2026 pour Morphilude, dernier CD paru chez ACEL.

Contact : sdegerando@gmail.com

stephanedegerando.com