



Opéra Orchestre  
National  
Montpellier

Occitanie/Pyrénées-Méditerranée

Carnet  
Spectacle

Annabelle Playe

**Magna + Ubic**

After techno live

# Magna + Ubic

## After techno live

### Teaser

<https://vimeo.com/1172973697?fl=pl&fe=sh>

**Annabelle Playe** conception, composition, live électronique

**Cassandra Muñoz** artiste chorégraphique

**Nadia Ratsimandresy** composition, ondes Martenot

**Fabien Minez** régie son et multidiffusion

**Alexandra Radulescu** vidéo

**Margot Dusé** costumes

**Rima Ben-Brahim** création lumières

**Clara Boulis-Valence** régie lumière

**Marcela Santander Corvalán** collaboration chorégraphique

**Franck Vigroux** regards

**Marjolaine Casteigt** documentation sonore ville de Détroit

### Répétition générale

- jeudi 16 avril à 15h  
Opéra Comédie

### Représentation tout public

- jeudi 16 avril à 19h  
Opéra Comédie
- Durée:** ±1h40 sans entracte

## Bibliographie et sitographie

Ministère de la Culture, *Nomination de Nadia Ratsimandresy à la direction du CNCM GRAME, 2024*

IFdigital, Institut français, notices biographiques

Futurs Composés, réseau national de création musicale

Wikipédia, « Ondes Martenot »

Philharmonie de Paris, Collections du Musée de la musique, notice sur les ondes Martenot

Encyclopædia Universalis, « Ondes Martenot »

Radio-Canada, « Les ondes Martenot démystifiées », février 2021

INA, Archives sonores, « Annabelle Playe, Geyser »

Opéra Orchestre national Montpellier Occitanie, *Entretien avec Annabelle Playe*, janvier 2025

Latitudes Contemporaines, notices biographiques, 2025

La Briqueterie – CDCN du Val-de-Marne, programmation

Site officiel d'AnA Compagnie: <https://anacompanie.com>

Site officiel d'Annabelle Playe: archives du Festival d'Avignon

Site officiel de Nadia Ratsimandresy: <https://www.nadiaratsimandresy.com>

Compagnie So Far (Cassandra Muñoz): <https://www.cassandremoun.com/>

**radio nova**  
Radio Nova  
Partenaire média

**Claap**  
Claap  
Partenaire média

## Pour aller plus loin

Vous trouverez plusieurs séries de podcasts réalisés par Chloé Kobuta sur les grandes œuvres des répertoires lyrique et symphonique, les métiers, ou encore la vie à l'Opéra Orchestre: <https://www.opera-orchestre-montpellier.fr/les-collections/parcourir/?genre=126&lieu=0&mois=0&recherche=>



# Biographies des créatrices

© Quentin Chevrier

## Annabelle Playe

Conception,  
composition,  
live électronique

Compositrice et performeuse française, Annabelle Playe développe depuis deux décennies un langage musical singulier à la croisée de l'électroacoustique, du drone et du noise. Issue d'une formation en chant lyrique à l'école de musique de Pantin, elle étudie la composition musicale auprès du compositeur chilien Sergio Ortega. Cette double formation vocale et compositionnelle façonne son approche de la matière sonore électronique.

En 2010, elle fonde AnA Compagnie, structure dédiée aux projets pluridisciplinaires croisant musique électronique, vidéo, arts numériques et écritures chorégraphiques. Ses albums *Matrice* (2012), *Vaisseaux* (2014) et *Geyser* (2019), publiés sous le label DAC Records, témoignent d'une recherche compositionnelle centrée sur le timbre et la physicalité du son. Sa production discographique explore les notions de déplacement, de transformation et de quête intérieure. Son travail se caractérise par une exploration des territoires âpres et contrastés, où la perception de l'auditeur est déplacée vers des espaces sonores dépouillés.

## Nadia Ratsimandresy

Composition,  
ondes Martenot

Née à Paris, Nadia Ratsimandresy découvre la musique et les ondes Martenot à l'âge de neuf ans dans la classe de Françoise Pellié-Murail à l'école de musique d'Évry. Issue d'un parcours d'interprète, elle est diplômée du Conservatoire national supérieur de musique et de danse de Paris en 2002 (cursus ondes Martenot et acoustique musicale). Elle poursuit sa formation en musicologie à l'Université Sorbonne et au Queens College aux États-Unis.

Compositrice et improvisatrice, Nadia Ratsimandresy incarne une figure d'artiste complète qui conjugue les actes d'écriture et de jeu. Son travail se revendique d'une prise de parole singulière inscrite dans la diversité des musiques de création et le renouvellement des expressions et des langages. Sa composition passe par le geste: l'un, instrumental motivé par un corps conscient traversé par l'émotion, et l'autre, construit et patiemment réfléchi par la question de l'intention. Derrière sa pensée en lien avec la place du corps, l'émancipation constitue le moteur du récit.

## Cassandre Muñoz

Artiste chorégraphique

Cassandre Muñoz, également connue sous le nom de Cassandre Moun, est artiste du mouvement, danseuse, chorégraphe et performeuse. Durant sa formation au Centre de développement chorégraphique national (CDCN) Toulouse La Place de la Danse (2012–2014), elle participe aux créations d'Aurélien Richard, Rita Cioffi, Sophie Perez et Xavier Boussiron, ainsi que Fabrice Lambert.

En 2016, elle reprend des études universitaires à Paris 8 pour apporter une dimension théorique à sa démarche. Depuis, elle développe une pratique qui explore à la fois l'état, le geste, l'intention. Directrice artistique et chorégraphe de la compagnie So Far, ses recherches traversent des idées multiples: danser, naviguer, souffler, dévisager, épuiser, perdre. En résidence longue aux ateliers Poush Manifesto à Aubervilliers, elle fouille dans son histoire de métissage pour convoquer une conception dynamique de l'identité. Son projet *Prosopon Project*, qui se décline selon une diversité de médiums (plastique, performatif, sémantique et digital), lui vaut d'être lauréate du Prix Performance de l'édition 2024 de la Biennale Nova\_XX Plurivers & Contingence au Centre Wallonie Bruxelles à Paris.



© Quentin Chevrier

## Genèse de l'œuvre

*Magna* est une création d'AnA Compagnie développée entre 2020 et 2021, dont la première représentation a lieu le 21 octobre 2021 au Générateur de Gentilly, dans le cadre de la Biennale NÉMO en partenariat avec le CENTQUATRE-Paris.

La pièce naît d'une volonté d'explorer le phénomène de l'électricité et du magnétisme à travers une performance multimédia convoquant musique électronique, danse et vidéo audio-réactive.

Le projet s'inscrit dans une démarche de création hybride caractéristique d'AnA Compagnie, structure cofondée par Annabelle Playe en 2010, rejointe en 2021 par Nadia Ratsimandresy. Cette compagnie lozérienne développe des formes artistiques où musique, danse, lumière et arts numériques s'entrelacent dans des propositions scéniques immersives. *Magna* représente l'aboutissement de collaborations antérieures entre Annabelle Playe et Cassandre Muñoz, dont la rencontre remonte à 2019.

La pièce est produite en partenariat avec le Théâtre de la Maison du Peuple de Millau, le Théâtre O(L)tto Ladusch de Bagnols-les-Bains et le service culturel de la ville de Mende. Elle bénéficie des soutiens financiers de la Direction régionale des affaires culturelles Occitanie, de la région Occitanie, du département Lozère et de la SACEM. Cette création constitue une commande de l'État, témoignant de la reconnaissance institutionnelle du travail d'AnA Compagnie dans le champ des musiques exploratoires et des formes immersives.

## Spectacle

*Magna* se déploie en trois récits, trois espaces, trois temporalités. La performance s'articule autour du phénomène de l'électricité et plus largement du magnétisme : circulation des fluides, énergies et passages vers des mondes phénoménaux, souvent invisibles. Orages, atmosphères terrestres, décharges cosmiques constituent autant de phénomènes qui nous traversent et nous permettent d'accéder à des dimensions rarement explorées.

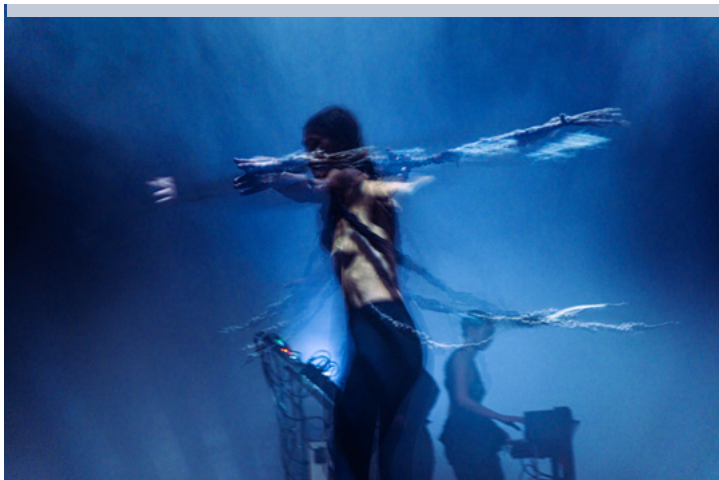
Trois performeuses occupent l'espace scénique, incarnant des sorcières des temps modernes qui célèbrent la puissance créatrice des femmes. Cette notion de magna – ce qui est grand, puissant – se manifeste à travers leur capacité à prendre l'espace, à le transformer, leur aptitude à percevoir le sensible et l'invisible, à créer des chemins vers ces dimensions autres et à les partager. De l'électricité au corps à la mise en abîme des musiques électroniques, ces trois créatrices manient ondes et fréquences entre foudroiement, électrocution et transe.

La performance convoque des références au chamanisme, aux guérisseuses, aux rêves et aux transes. Les performeuses électrisent les codes du concert, déployant de nouveaux espaces d'écoute où se mêlent musique électronique incantatoire, chamanisme sonore et pratiques corporelles contemporaines. Le public assiste à une cérémonie électrisante, entre rite et concert.

# Note d'intention

AnA Compagnie développe une approche artistique fondée sur la notion de « convoquer ». Du grec *ana* (de nouveau, en sens contraire, en haut, en arrière, à l'écart), cette étymologie traduit le mouvement de rappel et de déplacement qui sous-tend la démarche de la compagnie. La création artistique est conçue comme le lieu de l'hybride et de la démesure (*hubris*), œuvrant vers d'autres territoires, temporalités et perceptions.

Pour *Magna*, les créatrices affirment: « À travers l'expérience sensible de la performance, l'acte de scène, le temps partagé de la création, nous nous relierons les un-es aux autres. Les nouvelles technologies ouvrent de nouveaux espaces d'expression, d'impression vers la quête de sens. » Cette citation traduit la volonté de créer des ponts entre technologie et sensibilité, entre individus et collectif.



© Quentin Chevrier



Le projet questionne la place du corps dans les environnements électrifiés. L'électricité, loin d'être un simple médium technique, devient matière première de la performance, génératrice de tensions, de flux et de transformations. Les trois performeuses explorent les dimensions physiques et métaphoriques de l'électricité: comment sommes-nous traversés par ces énergies? Comment ces phénomènes nous permettent-ils d'accéder à des états de conscience modifiés?

La référence aux sorcières n'est pas anodine. Elle convoque l'imaginaire de la puissance féminine, de la connaissance occulte, de la transgression des normes. Les sorcières des temps modernes de *Magna* manient les outils électroniques comme autant d'instruments de transformation et d'émancipation. La figure de la sorcière se réactualise dans le contexte contemporain des luttes féministes et des réappropriations des savoirs et des corps.

La collaboration entre Annabelle Playe, Nadia Ratsimandresy et Cassandre Muñoz repose sur un dialogue constant entre musique, geste et lumière. Alexandra Radulescu (vidéo), Rima Ben-Brahim (lumières), Fabien Minez (régie son), Margot Dusé (costumes), Marcela Santander Corvalán (collaboration chorégraphique), Franck Vigroux (regard) et Marjolaine Casteigt (documentation sonore ville de Détroit) complètent l'équipe artistique et technique, créant un écosystème de compétences au service d'une vision partagée.



© Quentin Chevrier



© Quentin Chevrier

## L'électricité comme médium artistique

L'électricité constitue, depuis le début du XX<sup>e</sup> siècle, une révolution dans la facture instrumentale et la création musicale. L'apparition de l'électricité bouleverse les relations entre l'instrumentiste et l'instrument, offrant une palette de timbres et de modalités fonctionnelles immenses et insoupçonnées jusqu'alors. Les ondes Martenot, inventées par Maurice Martenot et présentées au public en 1928 à l'Opéra de Paris, représentent l'un des plus anciens instruments de musique électronique conçus dès 1918.

Maurice Martenot, radiotélégraphiste durant la Première Guerre mondiale, découvre le potentiel musical des ondes par le truchement de la télégraphie sans fil (TSF). Son instrument monodique (un seul son à la fois, à l'inverse du piano ou de la harpe) à oscillateur électronique se caractérise par des sonorités particulières, dont la plus connue évoque des voix « venues d'ailleurs ». L'onde Martenot possède un système de diffuseurs spécifiques: le diffuseur principal, le résonance (D2, haut-parleur réverbérant monté derrière des ressorts), le gong (D3, dont la membrane est remplacée par un gong) et la palme (pièce de lutherie tendant des cordes métalliques).

Des compositeurs comme Charles Koechlin, Arthur Honegger, Darius Milhaud, André Jolivet et Olivier Messiaen écrivent immédiatement des morceaux pour les ondes Martenot, symbole d'inouï et de modernité. Le répertoire compte plus de 1 500 œuvres. L'instrument est également employé dans les musiques populaires des années 1950 et 1960, notamment par Édith Piaf, Catherine Sauvage, Léo Ferré, Jacques Brel, et plus récemment par Yann Tiersen, Radiohead (Jonny Greenwood) et Gorillaz.

« Les ondes Martenot, comment ça marche? » avec Thomas Bloch :

<https://youtu.be/59Gozx4odSM?si=oqvXOv6A2dOet8hD>

## Les musiques électroniques expérimentales

La musique électroacoustique désigne l'ensemble des musiques utilisant l'électricité comme médium de création et de diffusion sonore. Elle se développe après la Seconde Guerre mondiale avec l'émergence de la musique concrète (Pierre Schaeffer, Pierre Henry) et de la musique électronique (Karlheinz Stockhausen). Ces deux courants explorent les possibilités créatives offertes par l'enregistrement, la manipulation et la diffusion des sons.

Le drone et le noise, esthétiques convoquées dans le travail d'Annabelle Playe, s'inscrivent dans une lignée expérimentale issue des avant-gardes du XX<sup>e</sup> siècle. Le drone se caractérise par l'utilisation de sons tenus de longue durée, créant des nappes sonores immersives. Le noise (bruit) revendique l'utilisation de sonorités distordues, saturées, bruitistes, remettant en question les notions traditionnelles de musicalité. Ces esthétiques trouvent leurs racines dans le futurisme italien (Luigi Russolo, *L'Art des bruits*, 1913), le mouvement fluxus et la musique industrielle.



© Quentin Chevrier

L'électroacoustique contemporaine explore également les dimensions spatiales du son à travers la spatialisation et l'acousmatique (musique de haut-parleurs, sans source visible). La diffusion multicanale permet de créer des environnements sonores immersifs où le public est plongé dans un espace sonore multidimensionnel.

---

# Performance et arts vivants électroniques

---

*Magna* s'inscrit dans le champ de la performance électronique live, où les créateurs jouent la musique en temps réel sur scène, par opposition aux pratiques de la musique diffusée (*tape music*). Cette dimension performative réintroduit la corporalité et la présence dans des esthétiques souvent associées à la dématérialisation. Le geste instrumental, les réactions physiques et psychiques de l'interprète redeviennent centraux.

La performance multimédia, associant musique, vidéo et lumières, trouve ses origines dans les expérimentations des années 1960–1970 (John Cage, Merce Cunningham, Robert Rauschenberg). Elle se développe aujourd'hui avec les technologies numériques, permettant des interactions complexes entre différents médiums. La vidéo audio-réactive, présente dans *Magna*, réagit en temps réel aux paramètres sonores, créant une symbiose entre image et son.

La figure de la sorcière, convoquée dans *Magna*, s'inscrit dans un mouvement contemporain de réappropriation des figures historiquement marginalisées. Le néo-chamanisme et les références aux pratiques rituelles questionnent les frontières entre art, spiritualité et performance. Ces références s'inscrivent également dans les luttes féministes contemporaines, qui réhabilitent la figure de la sorcière comme symbole de résistance et de puissance.

---



## Les artistes autour de la scène

### **Rima Ben Brahim** – Création lumière

Créatrice lumière spécialisée dans les formes pluridisciplinaires, elle collabore régulièrement avec des artistes des musiques électroniques et de la danse contemporaine.

### **Fabien Minez** – Régie son

Ingénieur du son spécialisé dans les dispositifs de diffusion multicanale et les musiques électroniques live.

### **Alexandra Radulescu** – Vidéo

Artiste visuelle développant des systèmes de vidéo audio-réactive pour la scène. Elle collabore depuis plusieurs années avec Annabelle Playe sur différents projets audiovisuels.

### **Margot Dusé** – Costumes

Créatrice de costumes pour le spectacle vivant, elle conçoit des vêtements adaptés aux contraintes de la performance tout en servant la vision artistique du projet.

### **Marcela Santander Corvalán** – Collaboration chorégraphique

Chorégraphe associée au projet, elle participe à l'élaboration du vocabulaire gestuel et de la dramaturgie corporelle de la pièce.

### **Franck Vigroux** – Regard

Musicien et compositeur, il apporte un regard extérieur sur la composition et la dramaturgie de la pièce.

### **Marjolaine Casteigt** – Documentation sonore ville de Détroit

Elle réalise la documentation sonore spécifique liée à l'environnement urbain de Détroit, intégrée au matériau compositionnel de la pièce.

## Écoute 1

### Annabelle Playe, extrait de *Geyser*

Cette pièce électroacoustique, composée en trois parties, déploie une énergie aux contrastes forts autour de plans sonores tantôt dépouillés, tantôt massifs. L'œuvre explore la notion de mouvement, de déplacement et de transformation à travers une écriture qui alterne sons clairs et timbres purs avec des moments de distorsion évoquant le souterrain, l'éruption et la libération d'une tension.

La compositrice utilise des synthétiseurs électroniques pour créer des textures sonores évolutives. La matière sonore se construit par strates successives, créant des densités variables. L'utilisation de techniques de traitement en temps réel (filtrage, modulation, saturation) permet de transformer continuellement les timbres. La spatialisation joue un rôle central dans l'expérience d'écoute, les sons se déplaçant dans l'espace pour créer une immersion.

L'œuvre relève de l'esthétique du drone dans ses sections méditatives, caractérisées par des sons tenus de longue durée qui évoluent lentement. Les sections plus énergiques convoquent le noise, avec des textures saturées et bruitistes qui évoquent des phénomènes naturels violents (éruptions volcaniques, geysers). Cette oscillation entre contemplation et intensité caractérise l'approche compositionnelle d'Annabelle Playe.

<https://youtu.be/injSR5PBB0w?si=jlFnQbqWnjuLRxs5>

## Extrait 2

### Nadia Ratsimandresy, Solo d'ondes Martenot, improvisation

L'onde Martenot, instrument monodique à oscillateur électronique, offre des possibilités expressives comparables aux instruments à cordes frottées. Le musicien contrôle la hauteur du son soit par un clavier, soit par un ruban équipé d'une bague portée au doigt, permettant des *glissandi* continus et des micro-intervalles. La main gauche actionne une touche d'expression qui modifie l'intensité et le timbre.

Dans ses improvisations, Nadia Ratsimandresy explore les ressources expressives de l'onde Martenot en conjuguant virtuosité technique et recherche de timbre. Elle utilise les différents diffuseurs de l'instrument (principal, résonance, gong, palme) pour varier les couleurs sonores. Le jeu au ruban permet des effets de *portamento* et de *vibrato* caractéristiques, évoquant la voix humaine ou les instruments à cordes.

L'improvisation se construit autour de motifs mélodiques qui se transforment progressivement. La compositrice-interprète joue sur les contrastes de registre, d'intensité et de timbre. Les moments de silence structurent le discours musical, créant des respirations et des tensions. Cette approche improvisée de l'onde Martenot s'inscrit dans une tradition d'expérimentation électroacoustique tout en convoquant des références aux musiques modales et aux pratiques vocales du monde.

[https://youtu.be/nBd05HT\\_Jvk?si=J86n-GDN6vi3lcAL](https://youtu.be/nBd05HT_Jvk?si=J86n-GDN6vi3lcAL)

---

## Extrait 3

# Olivier Messiaen, *Fête des belles eaux*, 1937, pour six ondes Martenot

Cette œuvre emblématique du répertoire pour ondes Martenot fut créée pour l'exposition universelle de 1937 à Paris. Messiaen conçoit cette pièce pour imiter le mouvement des fontaines, exploitant les capacités de *glissando* et les sonorités éthérées de l'instrument. L'œuvre se déploie en cinq mouvements qui évoquent différents aspects de l'eau en mouvement.

L'écriture pour six ondes Martenot permet à Messiaen d'explorer des polyphonies électroniques, chaque instrumentiste tenant une partie indépendante. La texture sonore résultante évoque effectivement les jeux d'eau, avec des cascades de notes, des nappes tenues et des effets de scintillement. Le compositeur utilise les ressources expressives de l'instrument: *glissandi*, *vibratos*, variations de timbre et d'intensité.

Cette œuvre témoigne de l'intérêt précoce des compositeurs pour les possibilités offertes par l'électricité en musique. Messiaen exploite le caractère « irréel » et « cosmique » des sonorités des ondes Martenot pour créer une atmosphère qui transcende l'imitation naturaliste. La référence à l'eau se double d'une dimension symbolique et spirituelle, caractéristique de l'esthétique messiaënique.

<https://youtu.be/nrYgm5MML58?si=ldbJz65Ta00SRXRrs>

---

## Extrait 4

# Musique électronique techno, exemple de live set participatif

La techno désigne un courant des musiques électroniques né à Détroit, aux États-Unis dans les années 1980. Caractérisée par l'utilisation de boîtes à rythmes, de synthétiseurs et de séquenceurs, elle se fonde sur des structures rythmiques répétitives et des textures électroniques. Le live set techno se distingue du DJ set par le fait que le musicien joue la musique en temps réel sur des instruments électroniques plutôt que d'enchaîner des morceaux pré-enregistrés.

Dans *Ubic*, un after techno live proposé lors de la représentation du 16 avril au soir, Annabelle Playe et Nadia Ratsimandresy proposent un live électronique qui emprunte à l'esthétique techno tout en conservant la singularité de leurs instruments (synthétiseurs, ondes Martenot). Le format participatif invite le public à devenir acteur de l'expérience, brouillant les frontières entre performeurs et spectateurs. Cette approche s'inscrit dans une tradition de la techno comme musique de transe collective.

Le caractère incantatoire de la techno repose sur la répétition et la variation progressive des motifs rythmiques et mélodiques. Les structures harmoniques minimalistes créent un effet hypnotique. Les musiciens modulent en temps réel les paramètres sonores (filtres, résonances, enveloppes), créant des évolutions continues. Le public, en dansant, participe à l'énergie collective de la performance.

[https://youtu.be/oQFXnwtAG4w?si=zPFNo\\_gfIO6mOGNN](https://youtu.be/oQFXnwtAG4w?si=zPFNo_gfIO6mOGNN)



**Opéra Orchestre  
National  
Montpellier**

Occitanie/Pyrénées-Méditerranée

**Valérie Chevalier**  
directrice générale

**Roderick Cox**  
directeur musical

**Service Développement Culturel  
Actions artistiques et pédagogiques**

**Carnet spectacle réalisé sous la direction de  
Mathilde Champroux**

**Rédaction des textes  
Guilhem Rosa et AnA Compagnie**

**Réalisation graphique  
Karolina Szuba**

**Photo de couverture  
Quentin Chevrier**

