

The background of the poster is a photograph of a person standing in a complex maze made of large, rectangular glass blocks. The person is positioned in the center, looking upwards. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows, creating a sense of depth and perspective. The overall color palette is cool, dominated by blues and greys.

**EXPO**

# PERCEPTIONS

FESTIVAL VIA **LE MANÈGE**  
MAUBEUGE 10 > 20 MARS 2016

FESTIVAL EXIT **MAISON DES ARTS**  
CRÉTEIL 7 > 17 AVRIL 2016

# RECEPTIONS

Qu'il s'agisse de photographie, de peinture, de sculpture ou d'installation, l'art actuel s'empare de plus en plus des technologies numériques dans la conception des œuvres. L'outil numérique donne désormais au spectateur une nouvelle place, un rôle nouveau, dans l'approche des œuvres : il en devient acteur et matière tout à la fois. Son corps, sa voix, son aura, son souffle, son regard sont les supports mêmes et les modes d'expression de ces œuvres contemporaines. À travers installations interactives ou immersives, parfois monumentales, cette exposition, conçue comme un voyage à travers différents univers singuliers, pousse à l'extrême le constat selon lequel l'œuvre n'existerait pas sans le spectateur.

De Manet à Pistoletto, l'artiste, qui est à la fois sa matière première et son premier spectateur n'a jamais hésité à se représenter lui-même, intègre le spectateur à ses œuvres pour mieux l'interpeller. Nous sommes face à Suzon au comptoir du *Bar aux Folies Bergères* (1882), nous sommes dans les *Tableaux Miroirs* (1962). De ce terreau surgit l'art interactif ; dès 1980, le *Sonopticon* de Jean-Robert Sedano, Solveig de Ory et Pierre Leloup proposait un espace qui s'animait selon le nombre de spectateurs présents et leurs mouvements ; diapositives projetées et sons diffusés, évoluaient en conséquence. À l'inverse, la performance *Inferno* (2015) de Bill Vorn et Louis-Philippe Demers invite le spectateur à enfiler un exo-squelette et à se laisser manipuler par les artistes. À l'ère du microprocesseur et de la surproduction d'images du monde, le questionnement du réel est fondamental et l'interpellation directe du spectateur en devient le premier medium. Détaché de toute technophilie, l'art « numérique » ne réduit plus le rôle du spectateur à l'interactivité et l'interactivité à la manipulation mais nous ouvre à un nouveau rapport au réel, interrogé avec les outils d'aujourd'hui, pour un art « d'aujourd'hui ». L'individu/spectateur est désormais partout. Il manipule les œuvres, les déclenche, en est la matière. Le spectateur ne contemple plus une œuvre, il y participe. Sans le savoir, nous sommes entrés dans une nouvelle modernité artistique, qu'on pourrait qualifier d'égo-modernité, ou modernité du *Je*, le *Je* du « Cogito, Ergo Sum » (Je pense, donc je suis) de Descartes, première certitude résistant au doute. Il n'est pas surprenant d'y revenir lorsqu'on interroge le réel.

FESTIVAL VIA  
MAUBEUGE  
10 > 20 MARS 2016

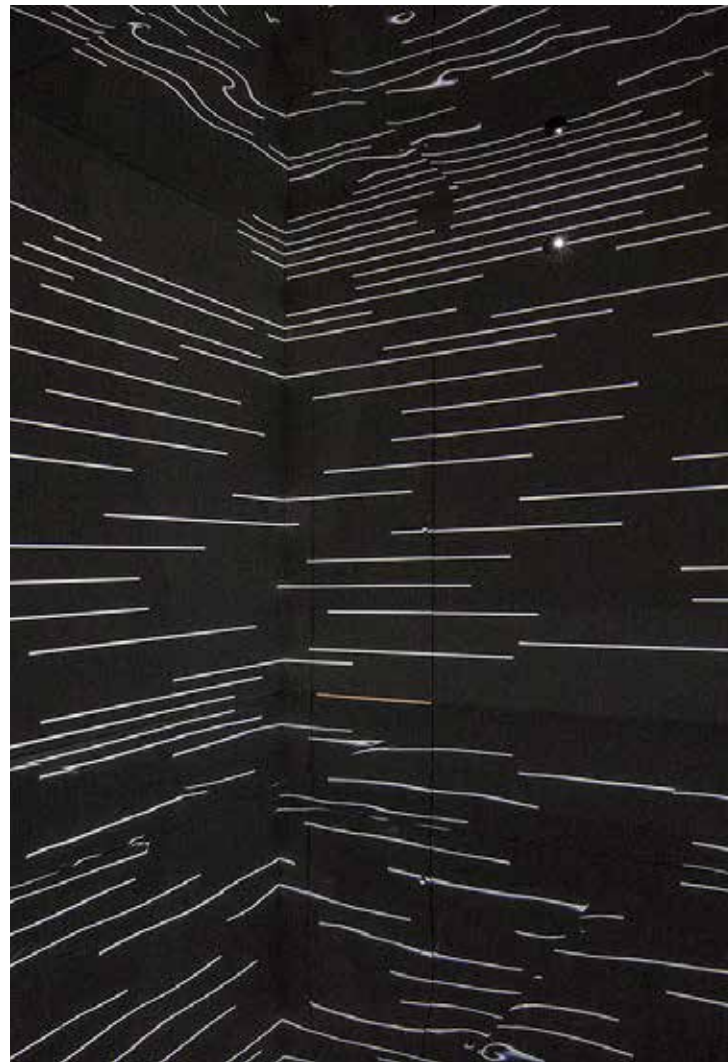
FESTIVAL EXIT  
CRÉTEIL  
7 > 17 AVRIL 2016

06	<b>Refik Anadol</b> - <i>Infinity Room</i> (Turquie)
08	<b>Gwendaline Bachini</b> - <i>Tactim</i> (France)
10	<b>Myriam Bleau</b> - <i>Soft Revolvers</i> (version installation) (Québec)
12	<b>Fouad Bouchoucha</b> - <i>Paysages Topographiques</i> (France)
14	<b>Katrin Caspar &amp; Eeva-Liisa Puhakka</b> - <i>Whispers</i> (Allemagne/Finlande)
16	<b>Pierre-Laurent Cassière</b> - <i>Distorsions</i> (France)
18	<b>Mathieu Chamagne</b> - <i>Apertures</i> (France)
20	<b>Jeongmoon Choi</b> - <i>Echo</i> (Corée) à la Maison des Arts de Créteil seulement
22	<b>Jean Dupuy</b> - <i>Cône Pyramide</i> (Heart Beats Dust) (France)
24	<b>Anke Eckardt</b> - <i>Stalker 2</i> (Allemagne)
26	<b>Valia Fetisov</b> - <i>Installation of Experience</i> (Russie)
28	<b>Thierry Fournier</b> - <i>Sous-ensemble</i> (France)
30	<b>Selma Lepart</b> - <i>Red</i> (France)
32	<b>Lawrence Malstaf</b> - <i>Nevel</i> (Belgique)
34	<b>Karina Smigla-Bobinski</b> - <i>Simulacra</i> (Allemagne/Pologne)
36	<b>Ief Spincemaille</b> - <i>Virtual Ground</i> (Belgique)
38	<b>Jacob Tonski</b> - <i>I'm taller than most of the people I know</i> (Etats-Unis)
40	<b>Patrick Tresset</b> - <i>Etudes Humaines #1, Paul-IV.a, Paul-IV.b, Paul-IV.c</i> (France)
42	<b>Sigolène Valax</b> - <i>Serpent-air</i> (France)



# Refik Anadol Infinity Room

Dans le projet *infinity*, il y a une volonté de déconstruction du cadre illusoire de l'espace tel qu'on le connaît. Les frontières « normales » sont brisées, tordues : il y a transgression par rapport à l'expérience visuelle standard. Pour ce faire, l'équipe de Refik Anadol use d'algorithmes contemporains très élaborés. Le public prend le temps de se réaborder dans cet espace. *Infinity* est une installation immersive et lumineuse imaginée par Refik Anadol, à Istanbul, faisant partie du projet de recherche sur les installations audiovisuelles *Temporary Immersive Environment Experiments*. Le concept repose sur la mise en situation d'un sujet conscient au cœur d'une pièce qui se transforme à son contact et devient un environnement artificiel, captivant, changeant la perception de sa présence au sein d'un monde illusoire et non-physique.







# Gwendaline Bachini

## Tactim



Conception, chorégraphie  
et réalisation **Gwendaline Bachini**  
Musique **Pumpen**  
Concept et assistant média **Humatic GmbH**  
Software artist **Sylvain Delbart**  
Cameraman **Max Benesch**  
Assistant édition **Nicolas Amar**  
Coproduction **Crossed Lab**

L'installation chorégraphique interactive *Tactim* représente l'image grandeur nature d'une danseuse que le visiteur anime en effleurant l'écran tactile. Convié à prendre la place du chorégraphe – demiurge ou pygmalion – le visiteur peut orienter les mouvements de la danseuse et instaurer un dialogue intime avec l'image de ce corps qui ne prend vie que par lui.

Mais de quelle intimité s'agit-il quand je n'existe que par ton toucher et ton regard ?  
Quand mon corps est devenu un objet de consommation ?  
Quel rôle joues-tu là dedans toi qui m'animes en effleurant l'écran ?  
Sans toi je n'existe pas. Mais qui es-tu au fait ? Et qui ou que suis-je ?

Par son caractère interactif *Tactim* explore les rapports de la danse avec le public et expérimente un autre espace/temps que celui de la représentation scénique en proposant sur un écran les restes humains, traces d'une identité, et d'une chorégraphie à recomposer inlassablement.

PRODUCTION MAC



# Myriam Bleau

## Soft Revolvers (version installation)



La version installation du projet *Soft Revolvers* invite le public à jouer avec des objets familiers – des toupies – qui contrôlent sons et lumières via leur vitesse de rotation. Ces toupies ambiguës rappellent également les platines vinyles et le DJing. Elles proposent une approche ludique et intuitive à l'expérimentation musicale, tout en amalgamant ironiquement jouets enfantins et cultures hip hop.



# Fouad Bouchoucha

## Paysages Topographiques

*Paysages Topographiques* est une œuvre immersive monumentale, invitant le public à pénétrer dans un environnement étrange et mystérieux. Face au spectateur, un constant et dense paysage de brume interdit toute visibilité. Cette désorientation n'est éclaircie que par le son provenant de cet espace qui active les sensations, stimule l'imaginaire, et dessine la morphologie d'un panorama invisible. Le son fonctionne ici comme un sonar, un radar, stimulant un voyage mental. Fouad Bouchoucha, inspiré par le roman inachevé de René Daumal, *Le Mont Analogue* (1944), utilise ainsi l'imagination de chaque individu, qui explore cet espace au moyen des réminiscences de son histoire individuelle projetées sur ce territoire énigmatique et secret. Cette installation est une œuvre agissant comme un catalyseur de temps. Elle convoque le passé au travers des échos du son dans la mémoire de chacun. Le présent s'y trouve magnifié grâce à la sollicitation de l'imagination qui échafaude de fugitifs plans de compréhension. Enfin, le futur s'y manifeste au travers des chimères, fantasmes et autres rêves qui dessinent un paysage furtif, éphémère, et transitoire.

**Rebecca Lamarche-Vadel**



# Katrin Caspar & Eeva-Liisa Puhakka Whispers



*Whispers* consiste en une douzaine de petits modules suspendus dans l'espace à de fins fils transparents. Chaque module (tiré de jouets « parlants » pour enfants) a une enceinte, un microphone, un moteur et un petit circuit imprimé. Ensemble, ils forment un système autonome, qui diffuse les sons d'oiseaux grâce à une enceinte statique dans la pièce. Les modules fonctionnent comme des performeurs, recevant et rejouant tous les sons qu'ils peuvent capter à proximité, créant un mixage en direct. Ainsi, chaque module fonctionne de lui-même, de façon indépendante, mais en imitant les autres modules. Le mouvement est créé par les moteurs intégrés, qui utilisent l'entrée son pour se déclencher. Comme des oiseaux en forêt, les modules essaient de s'impressionner les uns les autres en chantant plus fort, plus longtemps, ou en se taisant. Il est difficile de localiser un unique son ou un unique module, ils travaillent ensemble à créer un réseau d'information. Le système lui-même est un système ouvert qui peut être modifié par le son des visiteurs. Le système auto-réfléchissant devient un espace participatif.

[www.katrincaspar.net/whispers/](http://www.katrincaspar.net/whispers/)  
[www.liebig12.net/whispers/](http://www.liebig12.net/whispers/)



Pierre-Laurent Cassière est un artiste français né en 1982. Entre sculpture cinétique, cinéma élargi et installation sonore, son travail plastique est largement inspiré par l'archéologie des médias. Ses œuvres audiovisuelles mêlent souvent techniques historiques et technologies contemporaines dans des dispositifs contemplatifs nous confrontant à nos habitudes perceptives.

Sa dernière pièce s'intitule *Distorsions*. C'est un triptyque de miroirs verticaux sombres qui oscillent au gré de différentes vibrations et déforment l'environnement et les personnes qui s'y reflètent. Un bruissement sonore proche d'un vent électronique est généré par les mouvements des miroirs. Entre mini-tempêtes et accalmies, nous ressentons un plaisir particulier, celui de la contemplation d'une nature totalement abstraite, dans laquelle le regard et l'ouïe se perdent.

Il y a toutefois ici des aspects plus inquiétants, une tension sous-jacente, qui se dévoile lorsque l'on fait le tour de l'œuvre et que l'on y voit ces morceaux imposants de bois qui portent la structure et qui évoquent des potences. Le terme « distorsions » prend alors un tout autre sens. La torture de reflets insaisissables. On examine aussi ces petits moteurs hypnotiques qui font vibrer les plaques, semblables à de petits projecteurs. On réalise alors que l'on a aussi affaire à du cinéma, une forme contemporaine de cinéma qui ne cherche pas à représenter, à montrer des images, mais plutôt à tout faire pour les éviter.

Peu importe comment cette pièce peut être définie – sculpture cinétique étant peut-être ce qui s'en rapproche le plus – elle est avant tout une expérience perceptive poétique marquante, le souvenir d'un reflet.

## Pierre-Laurent Cassière

### Distorsions

En collaboration avec  
les Musées d'art et d'histoire  
et la Maison Tavel



# Mathieu Chamagne

## Apertures

### Installation sonore et visuelle interactive

#### Une sculpture sonore à explorer

*Apertures* est une sculpture sonore interactive invisible et impalpable à découvrir et explorer par le geste et l'écoute. Trois cadres suspendus, comme trois fenêtres ouvertes, offrent autant de points de vue différents sur un même paysage sonore à visiter. Dans cet espace de jeu musical collectif, le public est invité à constituer un trio interprétant une composition ouverte et interactive.

*Apertures* est un dispositif musical sensible et réactif, questionnant la frontière entre lutherie numérique et installation interactive. Les gestes, jusqu'aux plus infimes, sont captés et interprétés pour moduler et pétrir la matière sonore, révélant fragment par fragment une pièce électroacoustique à trois voix. Le visiteur est l'interprète, le geste est l'instrument, les sens du toucher et de la vue laissent place à l'écoute et à l'imagination.

Production déléguée **Césaré**, Centre national de création musicale de Reims  
Coproduction **le Centre Culturel André Malraux**, Scène Nationale de Vandœuvre-lès-Nancy  
& **le GMEA**, Centre National de Création Musicale d'Albi-Tarn  
Avec la participation de l'**École Supérieure d'Art et de Design de Reims**

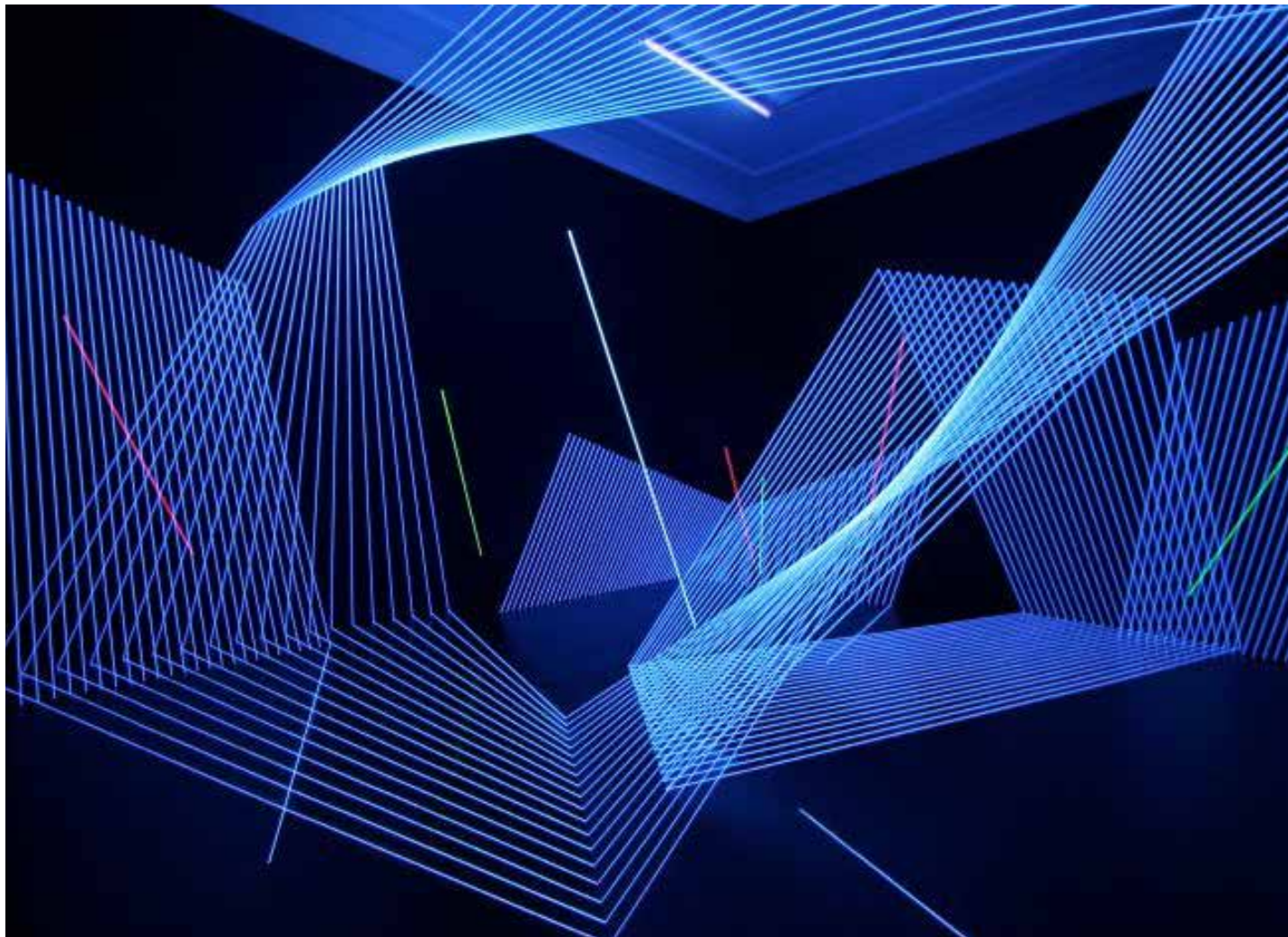
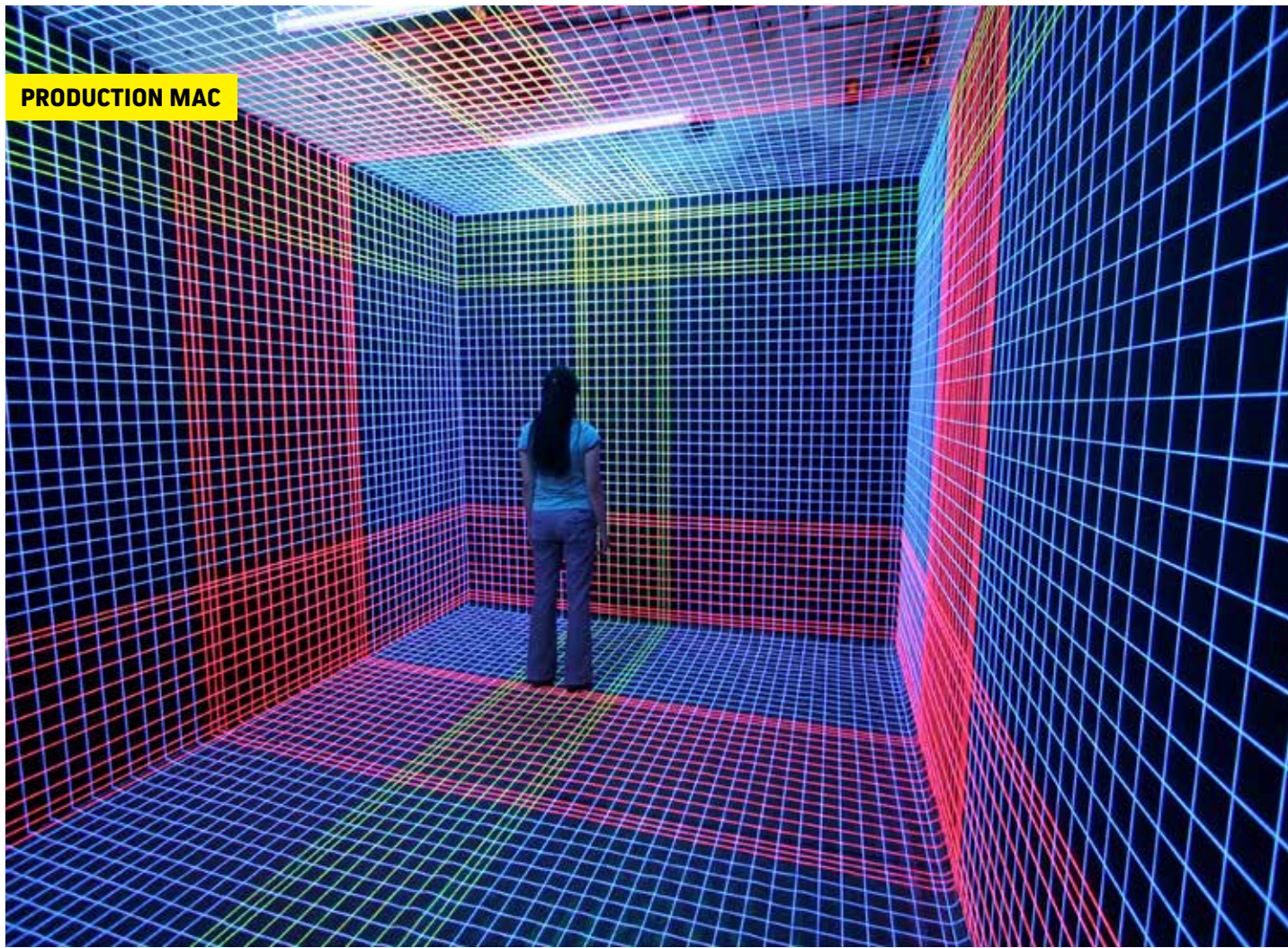
<http://www.mathieuchamagne.com/>

© Mathieu Chamagne



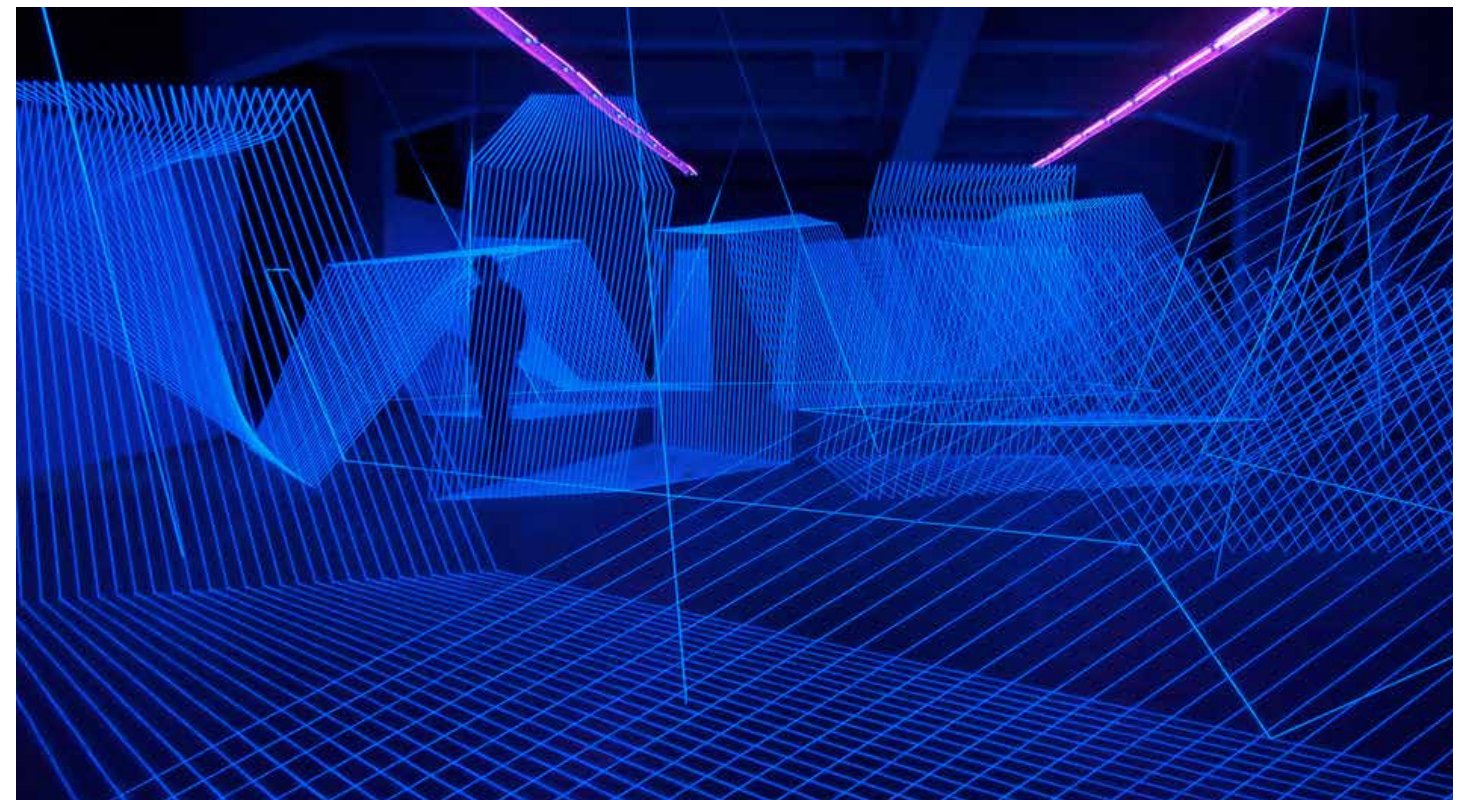
Avec le soutien de





# Jeongmoon Choi

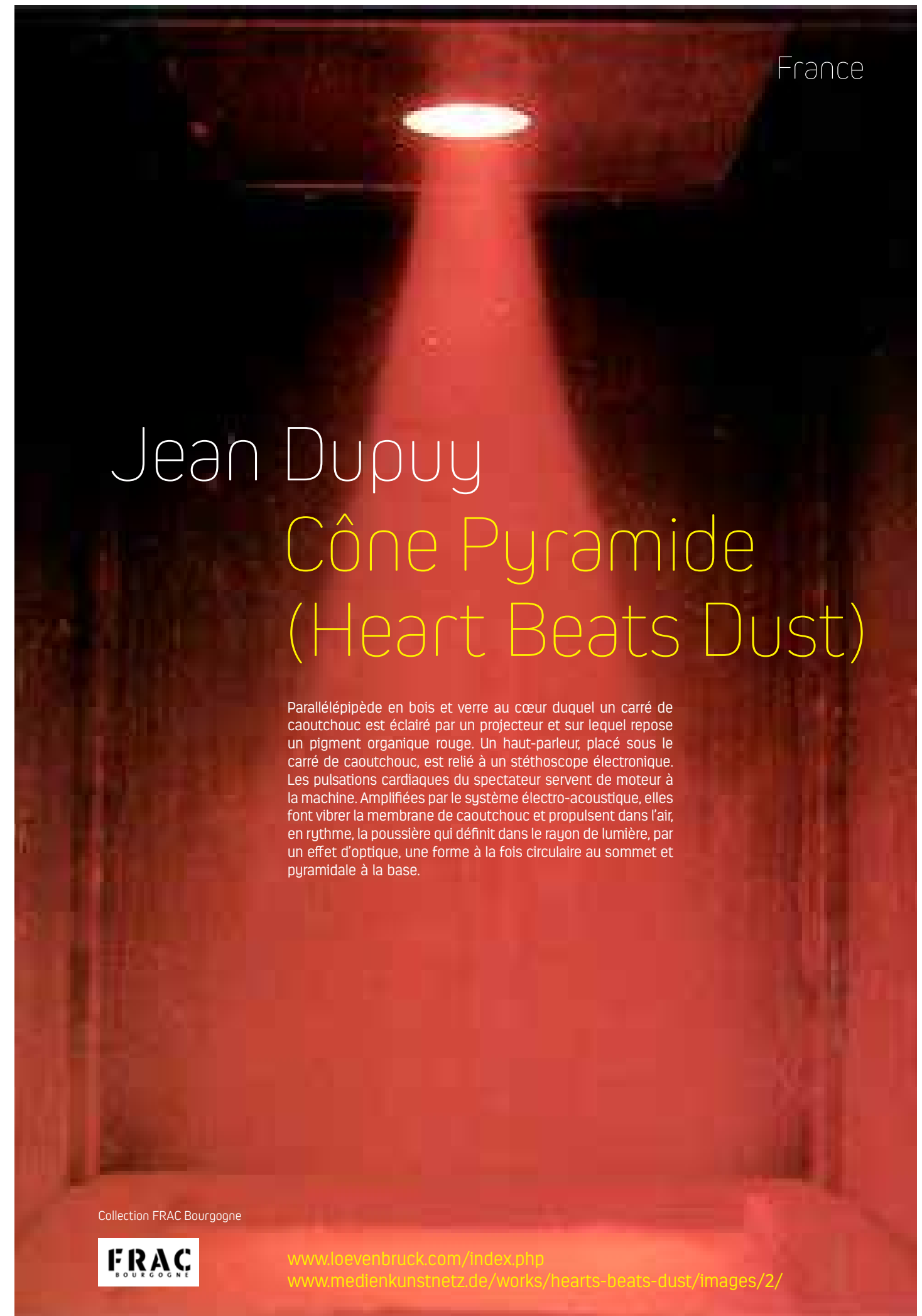
## Echo



Jeongmoon Choi explore la perspective et la ligne en travaillant directement sur l'espace. Avec ses installations de fils de laine, tendus géométriquement entre les murs, elle redéfinit les perspectives et limites de l'espace d'exposition. Certains fils traités avec des colorants fluorescents permettent de redessiner les plans autour d'une lumière alternant entre éclairage classique et lumière noire. Dans une veine minimaliste, elle utilise ce matériau pauvre comme un élément traçant les contours stylisés d'architectures flottantes, tout en faisant également référence aux illusions d'optique de l'Op Art. Ce type d'installation, où le spectateur plonge dans le noir et est guidé par des trames fluorescentes, invite aussi à l'expérience d'esthétiques plus populaires comme celle de l'univers du jeu vidéo des années 80, du film *Tron*, notamment.

<http://slash-paris.com/en/artistes/jeongmoon-choi/a-propos>  
<http://www.freundevonfreunden.com/workplaces/jeongmoon-choi/>





# Jean Dupuy

## Cône Pyramide (Heart Beats Dust)

Parallélépipède en bois et verre au cœur duquel un carré de caoutchouc est éclairé par un projecteur et sur lequel repose un pigment organique rouge. Un haut-parleur, placé sous le carré de caoutchouc, est relié à un stéthoscope électronique. Les pulsations cardiaques du spectateur servent de moteur à la machine. Amplifiées par le système électro-acoustique, elles font vibrer la membrane de caoutchouc et propulsent dans l'air, en rythme, la poussière qui définit dans le rayon de lumière, par un effet d'optique, une forme à la fois circulaire au sommet et pyramidale à la base.

Collection FRAC Bourgogne



[www.loevenbruck.com/index.php](http://www.loevenbruck.com/index.php)  
[www.medienkunstnetz.de/works/hearts-beats-dust/images/2/](http://www.medienkunstnetz.de/works/hearts-beats-dust/images/2/)

Allemagne

# Anke Eckardt Stalker 2

Pour *Stalker 2*, un faisceau ultrasonique crée un rayon sonore concentré qui est réfléchi dans l'espace par un grand miroir parabolique, à la fois «old school» et «science-fiction». Les visiteurs font l'expérience agaçante d'une source fantôme qui sort du miroir. Ils peuvent bouger ce réflecteur et sont invités à diffuser les sons dans l'espace et sur les autres visiteurs, jouant de ce fait le rôle ambigu d'un «harceleur» (stalker, en Anglais).

<http://ankeeckardt.com/?page=57&lang=1>



Russie



# Valia Fetisov

## Installation of Experience

Une personne à la fois est invitée à entrer dans une petite pièce blanche contenant une chaise et un écran de télévision. La porte se referme automatiquement sur le spectateur, la télévision s'allume à l'image d'un système de vidéo surveillance. Aucune instruction n'est donnée au visiteur pour qu'il puisse sortir de la pièce, le spectateur doit trouver par lui-même le moyen de se délivrer. Ce travail a été créé durant *Infusion* un projet organisé par le laboratoire Art&science Space, pour la biennale de Moscou, en collaboration avec la neurophysiologue Olga Svarnik.



[www.sharjahart.org/projects/projects-by-date/2013/installation-of-experience-2011](http://www.sharjahart.org/projects/projects-by-date/2013/installation-of-experience-2011)



France

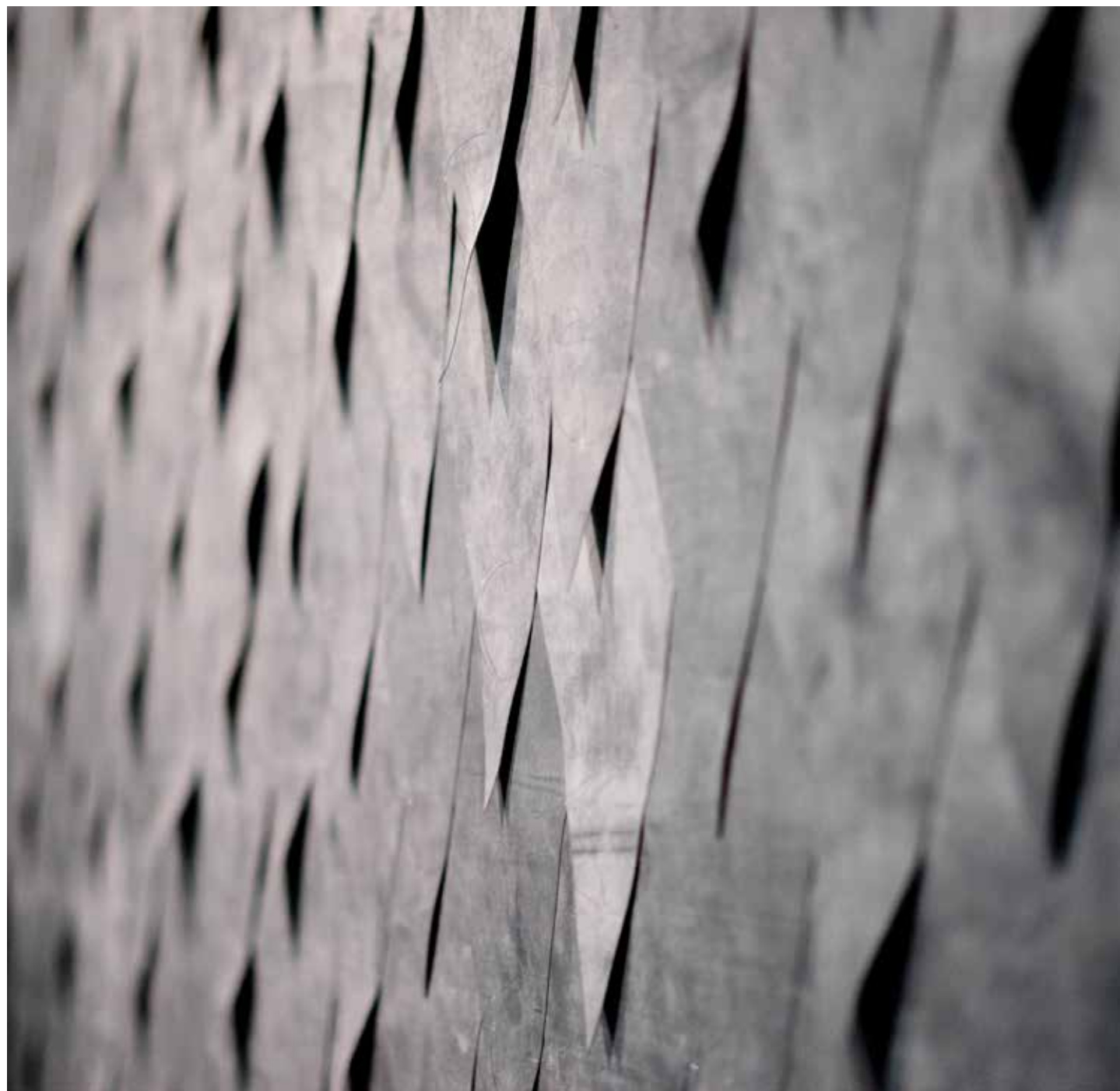
# Thierry Fournier Sous-ensemble

Dans un espace semblable à un studio de musique (sol noir, forêt de pieds de micros, enceintes au sol, câbles...), la présence des spectateurs fait apparaître, instrument par instrument, le son d'un orchestre symphonique qui s'accorde – jusqu'à le reconstituer tout entier lorsqu'un groupe est présent. L'accordage ne s'arrête jamais : le son demeure en suspens, naissant et disparaissant au gré du comportement des spectateurs. Dans cette relation en miroir entre les visiteurs et les musiciens absents, on expérimente l'émergence d'une action collective, à travers l'archétype qu'en constitue un orchestre. D'autres visiteurs pourraient entrer, la musique pourrait commencer, mais elle reste au seuil. Le collectif demeure fragile, « en formation ».

Créé avec la collaboration de l'**Orchestre national de Lille**  
Ingénierie, son et collaboration artistique : **Jean-Baptiste Droulers**  
Programmation informatique : **Mathieu Chamagne**  
Dispositif de captation : **Alexandre Saunier**  
Production : **Bipolar / Mathieu Argaud**  
Coproduction : **Lille3000, Orchestre National de Lille, Pictanovo**  
Avec le soutien du **DICRéAM (Ministère de la Culture et de la Communication / CNC)**  
et du **Fresnoy – Studio National des arts contemporains**.

[www.thierryfournier.net/sous-ensemble](http://www.thierryfournier.net/sous-ensemble)





© Photos : Marielle Rosignol

# Selma Lepart

## Red



R.E.D. (Réponse électrodermale)  
 Production **Bipolar - Mathieu Argaud**  
 Coproduction **La Panacée Centre de culture contemporaine de Montpellier et la Maison des Arts de Créteil**  
 Avec le soutien du **DICRéAM** (Ministère de la Culture et de la Communication / CNC), de la **DRAC Languedoc-Roussillon-Midi-Pyrénées, l'Institut Français, Le CALQ** (Conseil des Arts et des Lettres du Québec), **OBORO** - Centre dédié à la production et aux pratiques contemporaines et nouveaux médias  
 Direction technique et développement **David Olivari - BYPE**

Cette installation propose la mise en œuvre de formes géométriques mobiles et communicantes. Des formes triangulaires positionnées de manière régulière sur toute la surface d'un mur forment une modulation graphique qui réagit à la présence du public. Pas un brin d'air et pourtant... La pointe de chaque triangle se lève donnant ainsi la sensation de se trouver face à une surface organique, un épiderme sensible à la présence, tantôt excitée, frissonnant, tantôt relâché, comme endormi... Cette matière-peau serait donc capable d'émotions. Après une première appréciation, le public imagine le processus en place. Cette surface décrypte son environnement, elle le traduit en termes quantifiables et réagit en fonction. Toutefois le mécanisme est plus fin et bien moins automatique qu'il n'y paraît. Restreint au périmètre de son cadre et de ses angles, cette entité donne l'impression de gérer son espace comme elle le peut. Cette réponse électrodermale aux stimuli de nos mouvements ressemble à l'indice d'une certaine vigilance, contrôlée ou impulsive. Notre présence est à la fois le déclencheur et le sondeur d'un état affectif artificiel.

<http://www.selmalepart.com/portfolio/r-e-d/>  
<http://www.bipolar-production.com/red/>

# Lawrence Malstaf Nevel

Une matrice de neuf murs pivotants forme un labyrinthe dont l'architecture change constamment. Une séquence de différentes compositions crée une chorégraphie d'espaces fluctuants se mêlant les uns les autres. C'est un espace auto-chorégraphique où errer et s'égarer, comme une cité en mutation où s'attarder et succomber à la désorientation.



© Photos: Dirk Pauwels / Thales Lietz, DR

Courtesy Tallieu Art Office





# Karina Smigla-Bobinski

## Simulacra



*Simulacra* est un dispositif expérimental optophysique avec laquelle Karina Smigla-Bobinski réussit à construire un pont entre la technologie des médias et de la philosophie de la perception. Au cœur de quatre écrans LCD – qui sont assemblés sous la forme d'un carré creux et installés au niveau des yeux dans le milieu de la pièce – un enchevêtrement de câbles et de dispositifs de contrôle se déversent de façon anarchique. Tous autour, plusieurs loupes pendent retenues par des chaînes. Le rayonnement intense et vide des moniteurs apparaît comme si les images potentielles s'étaient évanouies. Ce qui reste à voir est l'essence même du milieu : la lumière. Cependant, les images sont bien encore dans les écrans. Il suffit d'une petite aide visuelle pour les reconnaître.

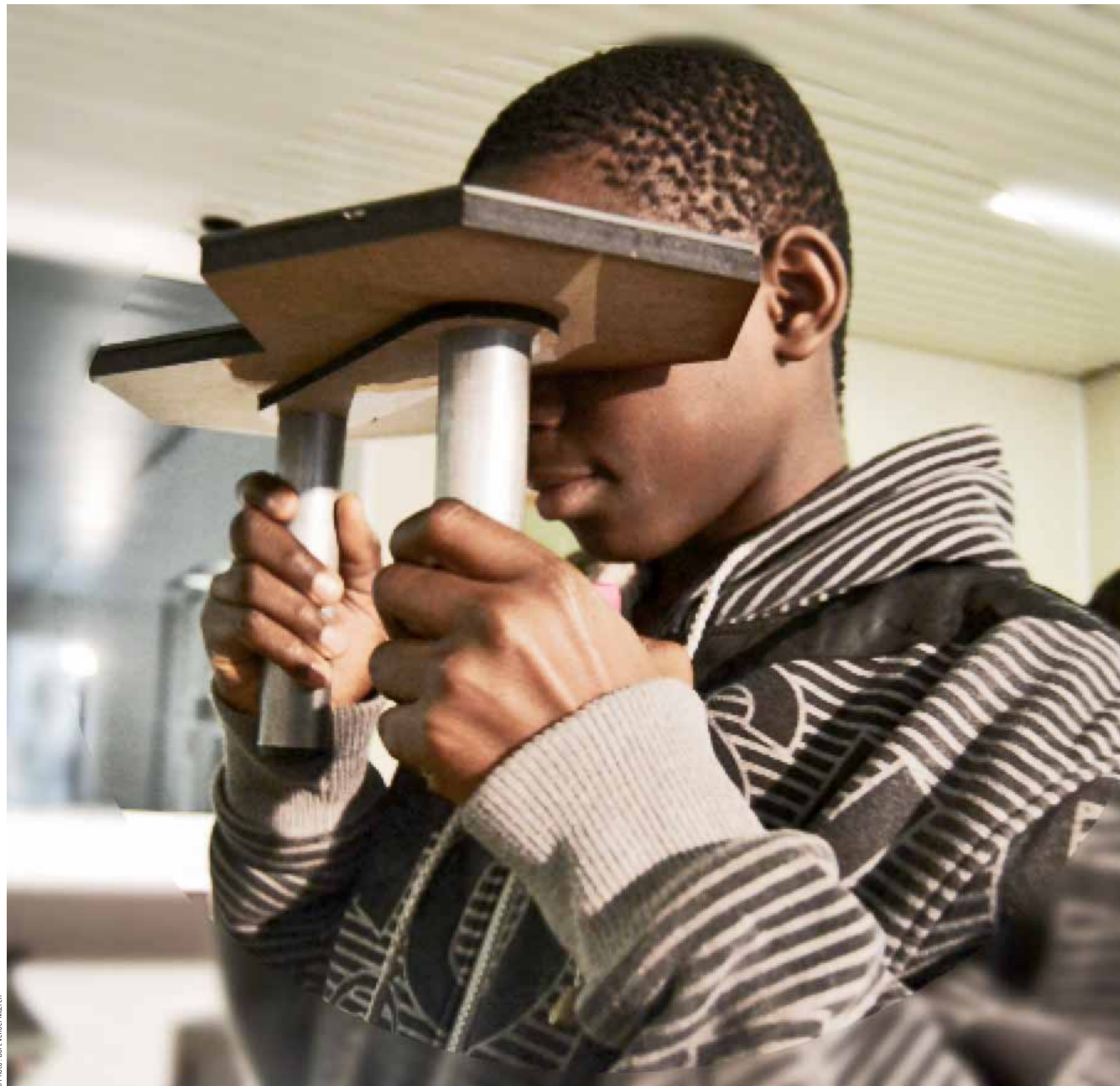
<http://www.smigla-bobinski.com/english/works/SIMULACRA/>



# Ief Spincemaille Virtual Ground

Tout en maintenant un instrument-miroir devant vos yeux, il vous semble marcher sur les poutres ou sur d'autres structures possible au plafond. Une simple intervention qui provoque un fort impact physique sur la perception des spectateurs.

© Photo: Bart Vender Mieren





# Jacob Tonski

## I'm taller than most of the people I know



La hauteur du sol s'ajuste elle-même pour que deux ou trois personnes puissent être à la même hauteur et se regarder droit dans les yeux. C'est un déplacement subtil mais profondément intime, comme s'ils étaient assis ensemble à une table. Nous célébrons ainsi la diversité l'égalité. Les différences sont sources de richesse dans nos relations et sont en même temps à la racine des divisions et du pouvoir, modelant de façon invisible les micro-politiques de chacune de nos interactions. La hauteur, ici, est une métaphore de nos différences, mettant en avant leur impact constant et souvent négligé en les enlevant pour un instant.





# Patrick Tresset

## Etudes Humaines #1

### Paul-IV.a, Paul-IV.b, Paul-IV.c



Les robots de Tresset sont des acteurs dont les comportements ont formes de codes informatiques, façonnant progressivement un croquis à la recherche du geste juste. Ces mécaniques n'ont pas d'âme, pas d'esprit mais elles sont destinées à nous raconter des histoires d'humanité. Les milliers de lignes de codes constamment retravaillées comme une esquisse inachevée, se traduisent en autoportrait cybernétique et simulent le comportement presque animal d'un artiste dépourvu d'amour-propre et d'intelligence, d'un artiste naïf, candide que les aprioris, les illusions, et la connaissance n'auraient jamais affecté. Il manifeste uniquement des réactions technologiques et nerveuses au stimuli de notre réalité. Pourtant, simulacre, il porte en lui quelque chose de nous. Il nous observe, réagit et nous représente. Le papier porte les traces de son activité, de ses mouvements, de ses réactions et décisions et pour finir, la multitude des traits aboutit à ce tableau désormais humain.

[www.creanum.fr/news/toutes-les-news/id/643/paul-le-robot-qui-dessine.aspx](http://www.creanum.fr/news/toutes-les-news/id/643/paul-le-robot-qui-dessine.aspx)  
<http://thecreatorsproject.vice.com/blog/meet-paul-and-pete-the-sketching-robots-2>



# Sigolène Valax

## Serpent-air

Cette installation propose à l'auditeur une relation topophonique avec une charmeuse de serpent. Elle nous invite à entrer dans une danse entre féminité et animalité. Notre acuité neurophysiologique est exacerbée par l'image sonore que restituent les muscles denses des reptiles transmettant leurs reptations et leurs vibrations. Les serpents se balancent virtuellement sur nos têtes, au dessus du vide entre nos bras, ou derrière la nuque. Lentement, patiemment, ils glissent sur nos courbes charnelles et se détachent légèrement, caressants, affectueux. La perception de leur proximité évoque fascination, peur, attraction sensuelle ou répulsion. Figure archétypale, les serpents sont les messagers « devins » susceptibles d'apporter la fécondité et incarnent le cycle de la vie et de la mort, Éros et Thanatos. Leurs volutes souples, ondoyantes, leurs mouvements sinueux, les respirations sifflantes, synchronisés en signaux binauraux, résonnent dans le noyau enfoui d'un inconscient collectif.

La restitution binaurale stimule nos deux hémisphères cérébraux simultanément. Notre cortex le plus archaïque est alors perturbé et mobilise des réflexes d'attention, d'intuition dans un calme enveloppant.

Cette immersion sonore convoque des sensations proches de l'ASMR\* où l'auditeur est soumis à des excitations senso-auditives semblables à des picotements, des chatouillis diffusées jusqu'au cerveau puis vers d'autres parties du corps. Les méridiens du système nerveux sont activés par les sons bruités, le timbre des voix, les chuchotements. Ce registre sonore, capable d'induire un plaisir sensori-cognitif, démultiplie nos perceptions proprioceptives. Avec les serpents nous percevons l'exaltation des courbes, la sensualité du toucher et le contact de la peau, les pulsations des corps enlacés. Sans craindre la morsure, la danseuse susurre des paroles, accompagne les serpents de sa voix douce et conduit l'auditeur à une forme d'extase. Tous les déclencheurs sont réunis pour stimuler cet orgasme cérébral plein de « perceptudes ».

**Ce projet s'appuie sur un reportage produit pour ARTE Radio, merci à Silvain Gire et à toute son équipe. Merci à la charmeuse de serpent Lia Vinova et au compositeur Jules Wysocki pour la mise en forme et le mixage binaural.**

\* Autonomous Sensory Meridian Response (Réponse de Méridien Sensorielle Autonome).

Remerciements

**Wilfried Wendling** La Muse en Circuit  
**Ana Ascension** Mapping Festival  
**Mathieu Vabre, Aurélie Ouang** Seconde nature  
**Cédric Huchet** Scopitone  
**Aurélien Rouan** Frac Bourgogne  
**Alexandra Schillinger, Francois Jupin** Galerie Lovenbruck  
**Laura Draghici-Foulon** Musée du quai Branly  
**Marc Boissonnade, Claire Hazart** F93  
**Cité du Design de Saint-Étienne**  
**Pierric Sud, Baptiste Klein** La Ferme du Buisson  
**Vincent Obadia, Etienne Pinsky**  
**Charles Carcopino**  
**Julien Taïb**  
**Anne Roquigny**  
**Cathie Boyd** Cryptic  
**Félicie d’Estienne d’orves**  
**Marie Julie Bourgeois**  
**Aurélie Nardini**  
**Veronique Béland**  
**Charlotte Léouzon**  
**Léonore Mercier**  
**Raffaello d’Andréa**  
**Jonathan Schipper**  
**Peter William Holden**  
**France Cadet**  
**Zahra Poonawala**  
**Brit Hatzius**  
**Olivier Ratsi**  
**Louis- Philippe Demers**  
**Jean Dubois**  
**Wintour’s Leap**

**Photos :**  
Jeongmoon Choi, Echo (DR)  
Anke Eckardt (Photo © Holger-Kissed)  
Karina Smigla-Bobinski (Photo © Thales Leite)  
Selma Lepart (Photo © Vincent Ducarne)  
Myriam Bleau (Photo © Severin Smith et Devin Mac Adam)  
Thierry Fournier (DR)  
Katrín Caspar & Eeva-Liisa Puhakka (DR)  
Pierre-Laurent Cassière (DR)  
Sigolène Valax (DR)  
Fouad Bouchoucha (DR)  
Ief Spincemaille (Photo © Bart Vander Moeren)  
Karina Smigla Bobinski (DR)  
Gwendaline Bachini (Photo © Lacri)  
Mathieu Chamagne (DR)  
Refik Anadol (DR)  
Patrick Tresset (Photo © Steph Horak)  
Jean Dupuy (Photo © Collection Frac Bourgogne)  
Myriam Bleau (Photo © Severin Smith et Devin Mac Adam)  
Valia Fetisov (DR)  
Karina Smigla-Bobinski (DR)

AVEC LE SOUTIEN DE



UNE PRODUCTION







## CONTACTS

**Administration :** Mathilde Cocq / [mathilde.cocq@maccreteil.com](mailto:mathilde.cocq@maccreteil.com)  
**Commissariat d'exposition :** Vladimir Demoule & Emilie Fouilloux / [vladimir.demoule@maccreteil.com](mailto:vladimir.demoule@maccreteil.com) / [emilie.fouilloux@maccreteil.com](mailto:emilie.fouilloux@maccreteil.com)  
**Production & Diffusion :** Katherine Watts / [katherine.watts@maccreteil.com](mailto:katherine.watts@maccreteil.com)  
**Presse :** MYRA / [myra@myra.fr](mailto:myra@myra.fr)  
**Communication :** Mireille Barucco / [mireille.barucco@maccreteil.com](mailto:mireille.barucco@maccreteil.com)

**Maison des Arts et de la culture de Créteil :** Place Salvador Allende 94000 Créteil / [maccreteil.com](http://maccreteil.com)  
**Scène nationale - Le Manège, Maubeuge :** Rue de la croix 59000 Maubeuge / [lemanege.com](http://lemanege.com)