

Play with me

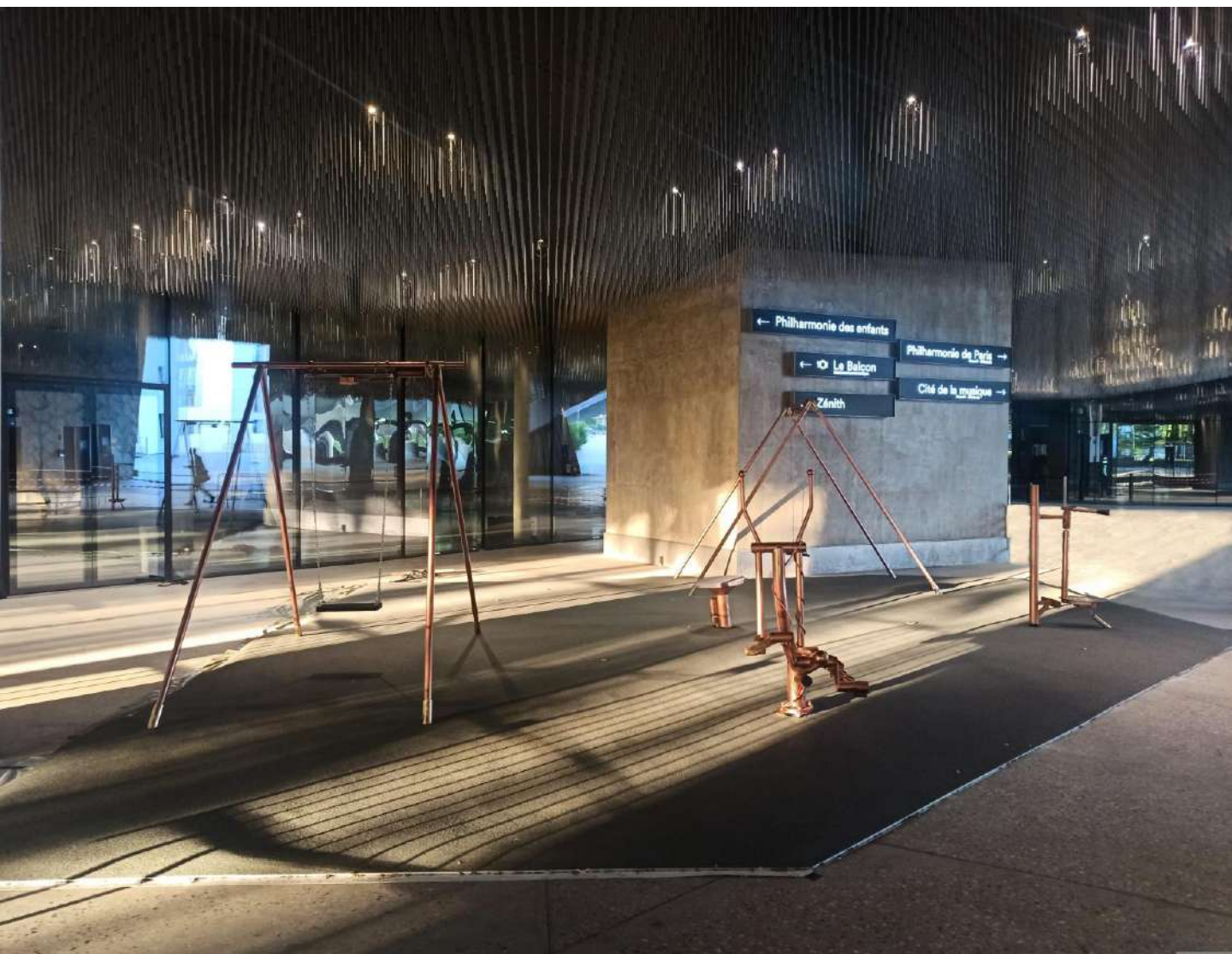


Play with me est une installation sonore dont chaque dispositif est contrôlé par le mouvement du public. Ces dispositifs produisent un rythme, une séquence mélodique ou différentes harmonies, éléments d'une composition musicale qui peut être modulée et développée avec les autres participants.

Permettant de composer ensemble par le mouvement des corps, *Play with me* s'appuie sur notre tendance naturelle à nous laisser prendre au jeu et à expérimenter, expérience spontanée et sensible créant un lien fort entre les participants.

Une forme entre concert, performance et installation a été créée à la Philharmonie de Paris. Les dispositifs actionnés par Chapelier fou, Maxime Tisserand et Eric Arnal-Burtschy en composent la base instrumentale, à laquelle s'ajoute par moment d'autres instruments.

Play with me peut être présenté aussi bien en installation seule avec une venue du public en continu que sous une forme installation + concert, ce qui permet de combiner différents modes de modes de rassemblement du public en un même projet.



'Une installation magique et subtile'

'Aussi fascinant que poétique, Play with me est un lieu de repos, un lieu où faire lien et un lieu de vie'

'De la musique physique'

'Une sorte de concert où chacun peut faire corps avec l'instrument, au sens premier du terme'

<https://vimeo.com/791460360>



Play with me

Conception

Eric Arnal-Burtschy

Design

Laura Muyldermans

Conception musicale

Chapelier fou

Ingénieur structure

Dirk Jaspaert – BAS bvba

Ingénieur électronique

Sylvain Hochede

Construction

Maxime Prananto

Direction technique

Grégory Mortelette

Régisseur tournée

Romain Gintzen

Diffusion

AdLib – Support d'artistes

Production

BC Pertendo & Still Tomorrow

Coproduction

Région Hauts-de-France | La Rose des vents - Scène nationale Lille Métropole
Villeneuve d'Ascq | Next Festival | Le Gymnase, Roubaix, Centre de développement
chorégraphique national | De Grote Post – Oostende | Scène nationale d'Orléans | Ecole
nationale supérieure d'architecture et du paysage de Lille
Avec le soutien de la DRAC Hauts-de-France (aide à la structuration)

Partenaires et diffusion

La Rose des vents - Scène nationale Lille Métropole Villeneuve d'Ascq | Next Festival |
Le Gymnase, Roubaix, Centre de développement chorégraphique national | Scène
nationale d'Orléans | Le Louvre – Lens | De Grote Post – Oostende | Kikk Festival -
Namur | La Gaîté lyrique, Paris | Krokus Festival, CC Hasselt | Festival des forêts,
Compiègne | La bonne aventure, Dunkerke | Utopia - Lille 3000 | Le 9-9bis Le
Métaphone | La Philharmonie de Paris | Théâtre de Liège



Play with me est un lieu de rencontre et de partage qui s'appuie sur notre tendance naturelle à expérimenter et à être pris par le jeu. Il prend la forme d'un ensemble de dispositifs activés par le balancement, la marche ou le rebond des utilisateurs. Chacun de ces dispositifs produit un rythme, une séquence mélodique ou des harmonies différentes, parties d'une composition musicale qu'il est possible de moduler par l'amplitude du mouvement et la pression des mains. L'arrivée d'un deuxième utilisateur fait comprendre qu'il est possible de développer une étroite complémentarité, incitant les gens à jouer avec cela et à expérimenter plus à travers le corps et la musique.

L'intuitivité du dispositif est ainsi l'une des clés du projet, tout comme la logique musicale. Cette dernière s'appuie sur des séquences pouvant s'agencer facilement les unes avec les autres afin qu'une personne non musicienne puisse s'approprier facilement l'objet. La possibilité de moduler ces séquences et le rythme offre une variété importante de compositions afin de donner la sensation de composer un morceau, un peu comme on pourrait le faire dans un petit orchestre. La logique d'ensemble est de proposer une version simplifiée de cet orchestre afin que n'importe qui puisse en faire partie et se sente connecté aux autres participants, incitation à l'écoute et au partage.

En créant une expérience collective et spontanée et en jouant sur l'excitation produite par le jeu, *Play with me* donne ainsi la possibilité de s'affranchir de la barrière sociale liée à l'interaction avec des inconnus et crée les conditions d'un possible échange, que ce soit avec des amis, des personnes que l'on croise parfois depuis des années sans vraiment les connaître ou de complets inconnus. Le projet se situe ainsi quelque part entre l'aire de jeu, l'installation artistique et la performance, revenant à l'étymologie première du terme concert, un 'groupe d'instruments de musique jouant ensemble' qui sont ici activés par l'ensemble du corps et des corps des participants.

Dispositifs et logique de corps

Play with me est composé de six dispositifs qui amènent à engager l'ensemble du corps :

- Deux balançoires. Le son est modulé par l'amplitude du balancement, avec la possibilité de jouer sur des arrêts, des suspensions ou des mouvements plus petits et lents.
- Un tourniquet : il s'agit d'un siège fixé sur un plot qui tourne sur lui-même. Le son est modulé par la vitesse, le sens et le rythme (arrêts, accélérations) de la rotation.
- Un marcheur : ce sont les dispositifs utilisés pour faire de l'exercice dans certains parcs. Celui utilisé dans *Play with me* crée une sorte de bounce au niveau de la marche, proche d'un mouvement dansé. Le son est modulé par la vitesse, le sens et le rythme (arrêts, accélérations) de la marche : le principe est similaire que pour le tourniquet mais la logique en termes de mouvement du corps est différente. Le marcheur permet également un contrôle plus fin là où le tourniquet joue plus sur la répétition.
- Joystick : Un dispositif où l'utilisateur se tient debout ou assis sur une plate-forme, qu'il guide avec ses pieds en poussant sur ses mains. Engageant l'ensemble du corps, le mouvement permet de contrôler la musique à la manière d'un joystick avec une mire qui se déplace sur deux plans.
- Cinq plots s'enfonçant dans le sol quand on presse dessus. Le poids à engager varie selon chaque plot et leur disposition ainsi que la logique musicale invite à engager l'ensemble du corps. Chacun d'entre eux produit par exemple une note sous forme de drone (la logique varie selon les compositions) et il est possible de l'utiliser comme un instrument à part entière.

La diversité des dispositifs permet également de varier l'expérience : balancement sur les balançoires, rebond sur le marcheur, flottement sur le joystick, vitesse et tournoiement sur le tourniquet, transferts de poids sur les plots. Les différentes dynamiques engendrées favorisent autant la dimension ludique que le besoin de coordination entre les participants.

Modalités de présentation

Play with me se situe entre l'aire de jeu, l'installation artistique et une performance. Il doit en effet être pensé comme un vrai espace de rencontre et de détente et les dispositifs sonores sont accompagnés de sièges où s'asseoir et s'allonger pour écouter ou simplement passer un moment. En fonction des contextes, il est possible par exemple :

- de l'utiliser en tant que tel, devant un lieu par exemple afin d'amener les utilisateurs du lieu à l'utiliser et se rencontrer, ou durant un festival en tant qu'installation créant du lien entre les spectateurs ;
- d'y adjoindre un feu pour accentuer l'aspect convivial et inciter à faire des allers-retours entre l'expérience proposée et celle qui se passe autour, entre les gens qui se sont rencontrés. C'est, au sens très premier du terme, jouer de la musique au coin du feu ;
- de l'imaginer comme un lieu de création sonore en téléchargeant de nouvelles compositions sonores et en les proposant à l'essai ;
- de l'installer de façon permanente, en retravaillant potentiellement le design avec les futurs utilisateurs potentiels afin d'être en adéquation avec le contexte.
- en concert

Concert

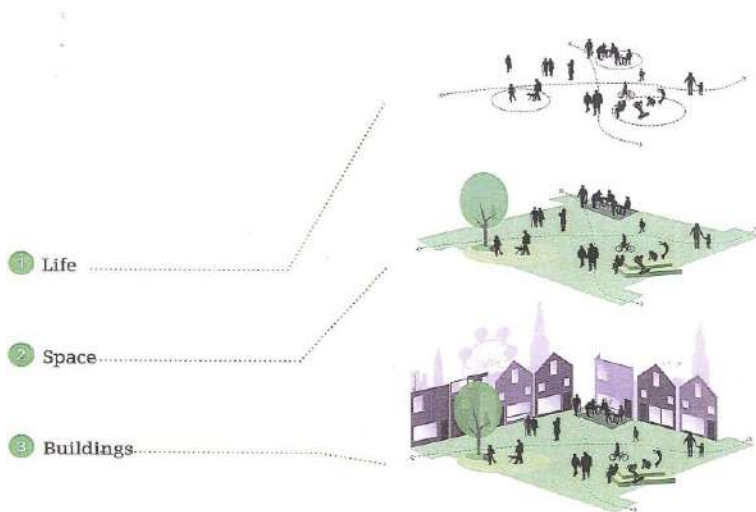
Une forme entre concert, performance et installation a été créée à la Philharmonie de Paris. Les dispositifs actionnés par Chapelier fou, Maxime Tisserand et Eric Arnal-Burtschy en composent la base instrumentale, à laquelle s'ajoute par moment d'autres instruments. Ces derniers sont utilisés pour superposer des lignes mélodiques ou en interaction avec les dispositifs et il y a quelque chose d'assez surréaliste à voir et entendre le son d'un piano modifié en temps réel par l'usage d'un tourniquet au milieu de balançoires produisant des compositions musicales complexes.

La forte présence du corps dans le projet, la qualité d'interprétation et des invitations ponctuelles à participation pour le public créent un ensemble aussi sensible que joyeux et fascinant. Outre l'excitation qu'elle produit, la possibilité pour les spectateurs d'utiliser l'installation après le concert favorise également l'écoute entre eux.



Modalités de présentation - suite

Le design a été réalisé avec l'architecte Laura Muyldermans et a donné lieu à des ateliers à l'école nationale d'architecture et du paysage de Lille. Plusieurs configurations dessinées ou construites sous forme de petites maquettes ont permis de dégager les premiers axes en termes de composition et de logique d'ensemble, avant que ces derniers soient affinés en prenant en compte la dimensions sociale (proximité et lignes de vue entre spectateurs par exemple), les normes sur les aires de jeu, l'atmosphère générale recherchée et le design de l'ensemble.



Gehl Architects - Urban Quality Consultants - Gl. Kongevej 1, 4.tv - 1610 Copenhagen V - Denmark - www.gehlarchitects.dk



Les possibilités d'appropriation du dispositif par le spectateur sont l'une des clés de *Play with me*. De ce point de vue, le contexte dans lequel s'insère ce projet et la manière dont il va générer en partie son propre contexte à travers la manière dont les gens peuvent s'approprier l'environnement immédiat (possibilités de s'asseoir ou de s'allonger, rassemblement autour d'un feu) est une dimension à laquelle il est prêté une attention particulière et qui est adaptée à chaque lieu de présentation.

L'incitation implicite à collaborer avec les autres s'appuie par ailleurs sur la composition sonore et le choix des dispositifs, qui ont été pensés pour avoir l'usage le plus intuitif possible. Ceci, et notre tendance naturelle à expérimenter, sont essentiels à l'appropriation par les participants et contribue à établir des rapports spontanés entre ces derniers.

La composition musicale, réalisée par Chapelier fou, a été pensée comme des îles ayant chacune leur logique et atmosphère propre. Actuellement au nombre de six et d'une durée allant de 6 à 10 minutes, il y en aura à terme une douzaine : le passage de l'une à l'autre permet de renouveler l'usage des dispositifs tant en termes sonores qu'en termes de logique d'utilisation, nourrissant ainsi l'interaction et l'attention entre les participants.

Fonctionnement

Le mode de production du son des dispositifs est électronique mais contrôlé par l'action physique de l'utilisateur. C'est le balancement, la marche ou le rebond qui entraîne la production et l'évolution du son. L'utilisateur a la possibilité de moduler ce dernier à travers l'intensité de son action, ses arrêts et reprises ou la direction dans laquelle il va, créant une dimension unique à chaque composition.

Le son produit est proche de la musique électro et l'ensemble est composé de 6 dispositifs, chacun d'entre eux produisant une catégorie et une logique de production du son différent : l'amplitude du balancement sur une balançoire peut ainsi jouer sur le rythme de la composition dans l'une des îles sonores, sur les notes produites dans une autre ou sur l'ajout d'effets à ces notes sur une troisième île. Le fonctionnement général repose sur un principe de boucles, plus aisées à assembler pour un public néophyte que des notes individuelles.

Le principe général est de permettre une composition spontanée avec les autres utilisateurs qui laisse une grande liberté tout en étant conçue pour être utilisée par des personnes non-musiciennes. Un équilibre a ainsi été trouvé sur le type de possibilités offertes : trop complexes, elles se rapprocheraient d'un instrument de musique difficile à appréhender rapidement à travers le jeu ; trop simples, elles lasseraient rapidement le public. La création sonore de ce projet est aussi assez particulière puisque chacune des boucles et rythmes doit pouvoir s'assembler avec n'importe quel autre, quelque soit l'ordre ou la répétition.

Durabilité

L'objectif est d'avoir des balançoires robustes, adaptées à l'extérieur et à l'espace public et dont la maintenance peut être facilement assurée par le lieu partenaire dans le cas des installations permanentes. Toutes les pièces peuvent être remplacées au besoin et sont choisies pour une utilisation sur une longue durée. Concernant les pièces du commerce, ces dernières ont été choisies pour leur robustesse et leur durabilité (capteurs industriels pour la partie électronique par exemple).

Le concept de balançoires musicales

Le concept de balançoires comme lieu social et de rassemblement est très ancien et celui de balançoires musicales est développé sous diverses formes depuis les années 60 (premier brevet déposé). Cette idée a déjà fait l'objet d'installations : Daily à Montréal, Thomas Laureyssens au Festival Kanal avec le Kaiatheater ou Caecilia Thunnissen et Jan Boiten dans plusieurs villes en Europe dont Amsterdam et Mons 2015.

Play with me s'inscrit ainsi dans cette lignée conceptuelle et artistique tout en apportant quelque chose de profondément différent dans le mécanisme de fonctionnement, le principe de composition sonore, l'interaction entre les gens et la manière d'envisager son design.

Quelques projets qui en sont inspirés :

- Daily : <https://www.dailytouslesjours.com/en/work/musical-swings>
- Thomas Laureyssens : <https://www.kaaitheater.be/fr/agenda/social-swing>
- Caecilia Thunnissen et Jan Boiten : <https://wannaplayground.com/wannaswing>

Les brevets originaux (dont nous ne relevons pas, *Play with me* en étant très éloigné dans le fonctionnement) :

- Brevet aux Etats-Unis en 1960 (référence US3090273A).
- Brevet pour une variante pour les enfants en Europe en 1995 (référence EP0758536A1)
- Brevet pour une autre variante électronique en 2009 en Chine (CN201375813Y)





Planning de création

Janvier – août 2020

- Premières expérimentations sur le design en lien avec l'École nationale d'architecture et du paysage de Lille
- Détermination de la logique de composition musicale et esquisses des premières matières sonores
- Détermination des principes de fonctionnement pour la partie mécanique

Septembre 2020 – Mars 2021

- Développement des premiers éléments et précision du fonctionnement mécanique
- Ébauche du plan d'ensemble
- Maquette à échelle réduite

Mars 2021 – Été / Automne 2021

- Ajustements et validation de l'ensemble des éléments
- Design final et livraison des plans
- Construction
- Tests avec le public en conditions réelles, tests avec du public permettant de préciser le niveau de difficulté dans l'appropriation des balançoires, tests mécaniques
- Ajustements sonores et visuels sur les prototypes
- Certification à la norme européenne EN 1176 sur la sécurité des balançoires

29 novembre-3 décembre 2021 : création au Next Festival au Centre de développement chorégraphique national de Roubaix en partenariat avec la Rose des vents, Scène nationale Lille métropole – Villeneuve d'Ascq

Ci-dessous : premières maquettes



Pages suivantes

Présentation des trois configurations possibles pour l'installation. Le plan supérieur montre les positions des installations, le plan inférieur présente en violet une structure légère accentuant la cohésion visuelle et humaine de l'ensemble en reliant chacun des dispositifs.

A gauche sont présentés certains détails des liaisons et on peut également voir dans le plan inférieur les éléments au sol permettant d'assurer la stabilité de l'ensemble grâce à du lest.

Chacun des dispositifs ainsi que l'installation en elle-même répondent de la norme européenne EN 1176 sur les aires de jeu.

Les plans présentés sont ceux des étapes de travail, voir le dossier technique pour les plans définitifs.



"Une écriture qui fait fusionner arts visuels et arts vivants."

Marie-Juliette Verga - Parisart

"Une forme fascinante, spectaculaire, immersive et expérimentatrice."

Sylvia Botella - L'Echo

Eric Arnal-Burtschy

"J'ai retrouvé ce soir-là cette magie des grands soirs où le spectacle devient ce qu'il y a de plus beau au monde dans sa fragilité, ses vacillements, ses surprises, son enchantement."

Michel Nuridsany - Revue Rendez-vous

Eric Arnal-Burtschy suit un cursus en histoire, philosophie et géopolitique avant de s'orienter vers les arts vivants et visuels. Son travail, porté par des recherches sur la physique de l'Univers et un questionnement sur l'humain, prend la forme de spectacles et de performances dans une logique d'expérience immersive.

Il a notamment créé avec Lyllie Rouvière *Bouncing Universe in a Bulk*, diptyque sur l'Univers et l'infini, et *Ciguë*, un solo avec Clara Furey sur le rapport à la liberté et à la solitude. L'un de ses derniers projets, *Deep are the Woods*, est une évocation du vide dont la lumière est l'interprète. Il crée également des installations et des performances telles que *Museums Memory*, qui propose de conserver dans un musée le souvenir de l'expérience vécue par le visiteur en parallèle à la conservation des œuvres.

Désireux d'explorer une autre forme de relation au monde et toujours intéressé par les questions diplomatiques et stratégiques, il est en parallèle officier de réserve dans l'armée française et participe à l'opération Barkhane au Sahel. Cette expérience conduit à la création de *Why We Fight*, une performance qui questionne de façon sensible et politique ce qui peut amener chacun d'entre nous à s'engager et pourquoi nous nous battons.

Effectuant souvent des recherches conséquentes pour la réalisation de ses projets, il collabore avec plusieurs lieux de créations, centres de recherches, entreprises et universités. Il est chercheur invité à l'Institut de recherche sur les phénomènes hors équilibre du Centre national de la recherche scientifique française (CNRS) avec l'Institut méditerranéen d'études avancées et l'université Aix-Marseille en 2019-2020.

Artiste associé à la Rose des vents, scène nationale de Villeneuve d'Ascq

Artiste en résidence à WorkspaceBrussels

Chercheur invité de l'Institut d'études avancées avec l'IRPHE, CNRS, Université Aix-Marseille

Laura Muyldermans (Bruxelles, 1987) a étudié l'architecture à la Faculté d'architecture de la KU Leuven (campus Sint-Lucas, Bruxelles), à l'Istanbul Technical University et à l'université de Tokyo. Elle travaille ensuite en tant qu'architecte de projet pour le bureau De Vylder Vinck Tailieu sur des projets tels que Kapelleveld (chef de projet, 41 appartements d'assistance et 57 chambres d'hébergement), Famous (transformation d'une abbaye protégée en bureau) et Wivina (65 appartements d'assistance).

Elle a fondé son propre cabinet en 2018 et enseigne également à la faculté d'architecture de la KU Leuven (2018 – en cours) et de l'ULB La Cambre Horta (2019). Son travail a été présenté à la Biennale d'architecture de Venise (2016), au Musée STAM de Gand (2017), à la triennale d'Oslo (2019) ou encore au Vooruit à Gand (2020). A Bruxelles, elle a créé l'installation Sidelines pour le festival Kanal Play Ground en 2015, son travail a été montré à Across à Bozar (2018) et elle a notamment réaménagé l'ensemble de bureau Actiris en un espace de travail collectif destiné à favoriser l'innovation à travers une pratique de travail semi-publique (2019). Elle participe également activement à la culture architecturale par des contributions à des conférences, ateliers et débats à la Biennale de Venise, la Science Galery de Dublin, Pecha Kucha à Gand ou encore Across à Liège.



Louis Warynski, dit **Chapelier fou**, né à Metz en 1984, est un artiste de musique électronique. Il a reçu de nombreux prix et est décrit dans la presse comme un musicien de génie doté d'un grand sens de l'expérimentation et de la recherche. Il est devenu l'un des musiciens français jouant le plus à l'étranger.

Il entre au conservatoire de Metz à 6 ans. Multi-instrumentiste, il pratique le violon et d'autres instruments dont le clavecin. Après son baccalauréat, Warynski étudie la musicologie et obtient une maîtrise universitaire. Il découvre l'informatique, sample des phrases du Chapelier fou sur des disques d'*Alice au pays des merveilles*, et adopte ensuite ce nom de scène.

Les compositions de Chapelier fou sont le plus souvent instrumentales. Il mêle des instruments acoustiques, comme la guitare et le violon, avec des instruments électroniques, synthétiseurs et sampler. Il a débuté en échantillonnant des morceaux de musique classique et de musiques du monde et s'est ensuite intéressé aux instruments acoustiques afin d'obtenir des performances plus spontanées.

Lors des concerts, Chapelier fou échantillonne les sons en direct. Depuis 2014, il se produit principalement en groupe, accompagné de Maxime François (alto, synthétiseurs), Maxime Tisserand (clarinettes, machines) et parfois Camille Momper (violoncelle).

Sylvain Hochede est un ingénieur mécanique aéronautique. Après un poste chez Safran Aeroboosters il s'est dirigé vers le prototypage au sein du relab, le fablab liègeois, pour aider au développement rapide et efficace de projets innovants. Le recherche de challenges techniques et d'apprentissage constant sont les moteurs de son travail. Il intervient sur des projets divers pour apporter soutien et expertise technique.

Maxime Prananto mène une pratique d'interventions dans l'architecture et les espaces d'art. Il s'occupe de la conception et de la réalisation de scénographies, d'expositions, de productions, de mobilier et d'objets. La tentative est de travailler intelligemment au sein de circonstances et de références sans que le résultat soit une œuvre auto-intelligente. En ce sens, l'objectif est d'être neutre. Toutes les interventions reflètent une sensibilité à la beauté des contraintes et acquièrent un sens à travers l'ensemble de leur processus.

Dirk Jaspaert. BAS bvba est en premier lieu connu en tant que bureau conseil pour `Ingénierie Structurale Architecturale`. A partir de l'idée conceptuelle initiale de l'architecte, nous cherchons une cohérence maximale entre la forme spatiale et le concept structurel. En relation étroite avec les architectes et les autres partenaires de l'équipe un nombre de cycles de conception est organisé à confronter les idées qui peu à peu entraînent dans un concept global de synthèse dans lequel structure est (que ce soit caché) pleinement présent.

Certains des cabinets d'architectes avec lesquels nous travaillons / nos clients comprennent : 51N4E, 360 architecten, Architecten Achtergael, AWG, BOB361, DAS, David Chipperfield Architects, De Smet-Vermeulen, Eugeen Liebaut, HASA, HUB-architecten, Lava, M-José Van Hee, MDM architects, Nero, Neutelings-Riedijk, Radar architecten, Robbrecht & Daem architecten, Studio Secchi-Vigano, Stéphane Beel architecten, T.O.P. office, V+ architecten, WIT-architecten, Wirtz International, Zenghelis-Gigantes

"Une des pièces immanquables cette saison"
RTBF – La chronique culturelle

*"Deep are the Woods, entre quête de
transcendance et interrogation sur l'infini"*
Estelle Spoto, Le Vif - L'Express

"Le spectacle à voir de la saison numérique"
Catherine Makereel - Le Soir

*"Deep are Woods explore de manière passionnante
la lumière dans une forme spectaculaire, immersive
et expérimentatrice."*

Sylvia Botella - L'écho

*« Une expérience très rare de la lumière, qui se
comporterait ici à la façon d'un corps dansant dans
l'espace. »*

Gérard Mayen, Mouvement

« Une beauté ensorcellante »

Robin Broos - De Morgen

Deep are the Woods

Deep are the Woods propose une connexion à la nature et à l'univers à travers l'expérience d'un rapport physique à la lumière. Le mouvement de ses rayons donne corps au vide et l'habite d'une présence intangible. C'est une cathédrale sans murs dont on n'aurait gardé que la vibration intérieure, une invitation à prolonger par l'immatériel notre perception du monde.

<https://vimeo.com/203584047>



Why we fight



Titre d'une série de films de propagande destinée à expliquer à la population américaine l'entrée en guerre des Etats-Unis pendant la seconde guerre mondiale, Eric Arnal-Burtschy se pose la question de la signification de ce Why we fight aujourd'hui.

Engagé dans l'armée française en parallèle à son travail artistique et ayant participé à des opérations militaires au Sahel, il mêle de nombreux récits à sa propre histoire pour livrer une performance sensible et politique sur ce qui peut amener chacun d'entre nous à s'engager et sur pourquoi nous nous battons.

Un geste intime et vibrant d'actualité.

Création et interprétation
Eric Arnal-Burtschy

Regard extérieur
Nadège Sellier

Coach vocal
Fabienne Seveillac

Conseil dramaturgique
Kristin Rogghe et Sara Vanderieck

Coproduction
WorkSpaceBrussels | Halles de Schaerbeek, Bruxelles |
Magasin des horizons - Centre national d'art et de
culture, Grenoble | DRAC Ile-de-France – Ministère de la
culture

Avec le soutien de
Théâtre de Vanves | Le 104, Paris | GMEM-Centre
national de création musicale, Marseille | MOUKA,
Radostice, République tchèque | KAAP, Bruges | Centre
chorégraphique national d'Orléans | Rosas, Bruxelles |
Kanal – Centre Pompidou, Bruxelles

Visuels

p.1 Play with me – Louvre Lens

p.2 Play with me – La Philharmonie de Paris

p.3 Play with me – La Gaîté lyrique

p.5 Francisco Goya – La balançoire

Jean Tinguely et Niki de Saint Phalle

p.7 Play with me – La Gaîté lyrique

p. 8 – Jan Gehl

p. 10 et 11 – Play with me – Le Gymnase CDCN - @Laurent Paillier

p. 12 et 15– Maquettes du projet - Laura Muyldermans

p. 13 Play with me – La bonne aventure, Dunkerke

p. 17 – Bara Srpkova

p. 18 – Constance Proux

Contacts

Eric Arnal-Burtschy - Artiste

0033 6 67 90 73 72

pertendo@gmx.fr

Zoe Siemen – Organisation et tournée

0033 6 63 74 73 24

pertendo.production@gmail.com

Sites artistes

Eric Arnal-Burtschy

www.pertendo.eu

Laura Muyldermans

www.lauramuyldermans.info

Chapelier fou

<https://www.chapelierfoumusic.com/>