

sciences du rire  
exposition-ateliers  
pour les 3/6 ans

À la découverte  
de nos rires!



une expo de  
**ART'M** créateurs  
associés

# PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Nous pouvons observer ces dernières années **un nombre croissant de propositions d'activités culturelles pour le très jeune public.**

Cependant **le nombre de propositions reste très faible** par rapport aux demandes provenant des professeurs des écoles, des éducateurs, des animateurs et des familles.

Les activités de culture scientifique et technique sont **primordiales dès le plus jeune âge**, car elles permettent à la fois d'acquérir des connaissances, mais avant tout de **débuter la construction d'un esprit critique et d'une culture scientifique.**

Dans sa volonté de toucher **tous les publics** et de participer au fleurissement des activités originales de culture scientifique et technique, l'équipe d'**ART'M Créateurs Associés** a **décidé de dédier sa nouvelle création aux enfants de 3 à 6 ans.**

## Nous sommes toutes et tous des rieurs !

Ce comportement universel est un sujet extrêmement riche : le rire permet d'aborder les émotions, le corps, le rapport aux autres et bien d'autres thématiques.

Le rire est également un sujet idéal pour proposer des expériences sensorielles et ludiques, et apprendre en riant !



*Vous consultez le descriptif d'une exposition en cours de conception. Il est donc possible que des changements soient apportés au cours de la création.*



## CARACTÉRISTIQUES

**Superficie :** 200 à 300 m<sup>2</sup>

**Publics :** à partir de 3 ans

**Contenu :** 21 modules

(Jeux, activités collaboratives, expériences sensorielles, coin lecture... )

## OBJECTIFS

- Apprendre par des jeux et des expériences sensorielles.
- Se questionner sur son rire, les différents rires, les déclencheurs du rire, le rire des autres animaux,...
- Débuter la découverte de la démarche scientifique.
- Mettre en avant l'importance de l'erreur, de l'expérimentation et de l'observation dans les sciences.
- Débuter la construction d'un esprit critique et d'une culture scientifique.
- Stimuler le développement psychomoteur et la motricité fine.
- Développer le rapport à l'espace, aux corps, aux autres et à la différence.
- Développer l'imaginaire.
- Engager la discussion .
- S'amuser !

## soutiens

Avec la participation de



Avec le soutien de

ville de **Saint-Étienne**  
L'expérience design

En partenariat avec



Art'M propose également une exposition sur le rire à destination de l'ensemble du public familial : *Rire, Les sciences aux éclats*. Ces deux expositions sont indépendantes, mais elles peuvent également être présentées simultanément dans un même lieu : si le contenu thématique est semblable, les activités proposées dans chaque exposition sont uniques.

Pour plus d'informations sur l'exposition *Rire, Les sciences aux éclats*, nous vous invitons à consulter le dossier présentation [ici](#) ou notre site [artm.fr](#).

LA SCIENCE  
AUX ÉCLATS!

r i r e

## DESCRIPTION DES MANIPS



## Symphonie du rire

### OBJECTIF :

- Découvrir l'universalité du rire et la singularité de chaque rire.

### CONTENU :

Le rire est présent dans toutes les cultures, et le son du rire est très semblable d'un humain à l'autre.

### DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Il est proposé au visiteur de composer une symphonie toujours agréable à l'écoute à partir de rires provenant du monde entier.

Il pourra également découvrir les lieux répartis dans le monde où les rires ont été récoltés.



5

## Mémo'rire

### OBJECTIFS :

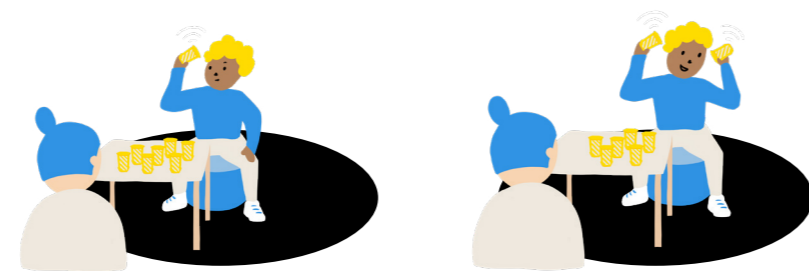
- Découvrir que chaque rire est unique.
- Exercer les habiletés motrices et sensorielles (l'ouïe).

### CONTENU :

Mémo'rire explore les différences observables entre le rire de plusieurs individus.

### DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Cette activité reprend le principe du Memory, mais les pièces du jeu sont des boîtes qui diffusent un son quand on les retourne. Installés autour d'une table, les joueurs devront retourner deux boîtes par tour pour en écouter le son et retrouver des paires de rires identiques.



## Rigolonanimo

### OBJECTIFS :

- Découvrir les animaux qui rient.
- Écouter le rire des animaux.
- Exercer la motricité fine.



### CONTENU :

L'humain n'est pas le seul animal à rire ! Le rat, le chimpanzé, certains oiseaux, le chien rient, c'est-à-dire qu'ils produisent un son spécifique qui est l'expression d'un état d'esprit positif ou d'une envie de jouer. A l'inverse, certains animaux (comme la mouette et la hyène) produisent des sons qui ressemblent au rire humain mais ont des significations très différentes.

### DESCRIPTIF DE LA MANIP :

En chatouillant 7 peluches d'animaux, le visiteur entendra leur rire. Chaque son est suivi d'un court commentaire qui donne des précisions sur la signification du son diffusé.

## En scène !

### OBJECTIFS :

- Découvrir le point commun des nombreux déclencheurs du rire : l'incongruité.
- Découvrir différentes manières de déclencher un rire.

### CONTENU :

L'incongruité est vue comme l'ingrédient indispensable au déclenchement du rire par de nombreux chercheurs. En effet, la survenue d'un élément inattendu peut permettre de décrire la plupart des situations qui provoquent le rire (les lapsus, les blagues, les situations absurdes,...).

### DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Dans cet espace, le visiteur pourra essayer de se faire rire et de faire rire en inventant une histoire sous la forme d'un théâtre d'ombre. Il aura de nombreux objets à sa disposition pour l'aider à imaginer, agrémenter son histoire et déclencher le rire de son public.



6

## Un pour tous, tous pour rire

### OBJECTIFS :

- Expérimenter l'aspect social du rire.
- Développer la coopération.
- Développer la motricité.



### CONTENU :

Le rire est avant tout un comportement social, d'ailleurs nous avons 30 fois plus de chances de rire entouré plutôt que seul. Selon certains chercheurs, nous rions avant tout parce que le rire est un ingrédient essentiel à la construction et au maintien des relations sociales, et non parce que nous avons perçu quelque chose de drôle. Le comique n'aurait donc qu'un rôle secondaire dans le déclenchement du rire.

### DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Les visiteurs devront ici collaborer afin de faire rouler une balle tout au long d'un parcours. La balle émet un rire en roulant, et son rire augmente en intensité le long du parcours.



## Mille et une bouilles

### OBJECTIFS :

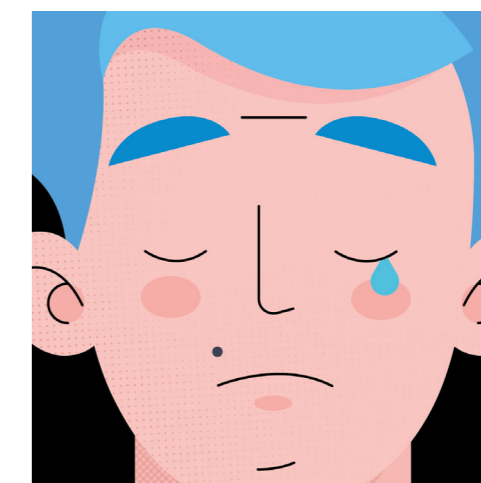
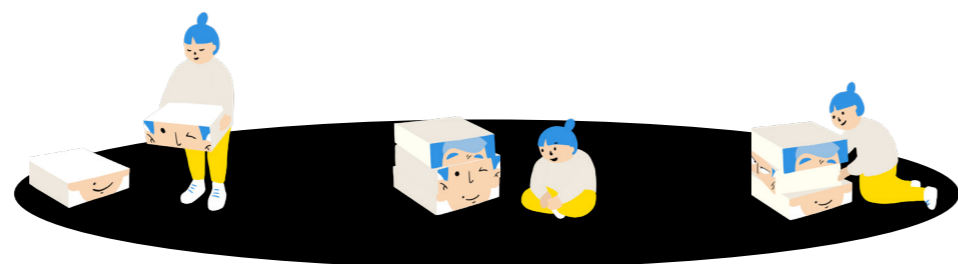
- Identifier et distinguer différentes émotions.

### CONTENU :

Le rire est vecteur d'émotions, comme le sont l'expression du visage ou le positionnement du corps. Pour comprendre l'autre, il faut savoir décoder ces signes afin d'identifier l'émotion ressentie par notre interlocuteur.

### DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Des visages exprimant des émotions différentes sont découpés en 3 parties. Les visiteurs pourront essayer de recomposer les émotions initiales ou créer de nouvelles émotions.



# Histoire de rires

## OBJECTIFS :

- Découvrir les différentes significations du rire.
- Mieux appréhender la diversité des réactions et sentiments qu'un rire peut déclencher.
- Interroger son rapport à l'autre et ses propres comportements.

## CONTENU :

Le rire n'indique pas toujours la joie. Un rieur peut exprimer la gêne, se moquer, faire peur,...

Blagues et rires peuvent parfois avoir pour but de blesser. D'autres fois, ils peuvent froisser ou vexer sans que ce soit l'intention du rieur. L'aspect négatif du rire (la moquerie) et ses effets sur les personnes ciblées font partie des impacts du rire dans la sociabilité.

## DESCRIPTIF DE LA MANIP :

En entrant dans une pièce le visiteur pourra découvrir l'histoire d'Aymeric et Céleste. Une histoire avec des rires qui font peur, de la moquerie, de l'écoute et de la gentillesse. Le conte sera diffusé sous forme audio et sera accompagné de bruitages et d'un jeu de lumières permettant de donner vie aux personnages et à leurs actions.

[...]

*Aymeric : « Qui es-tu ? Où est la sorcière ? »*

*Céleste : « C'est moi la sorcière ! je m'appelle Céleste ! Et toi qui es-tu ? »*

*Aymeric : « Je suis Aymeric. Mais tu n'es pas terrifiante... »*

*Céleste : « ... sauf quand je porte mon casque à pointes. »*

*Aymeric : « Et ta voix est douce... »*

*[rire gai de la sorcière]*

*Céleste : « ... sauf quand je suis en colère. »*

*Aymeric : « Et ton rire ne fait pas peur... »*

*Céleste : « ... sauf quand on me fait peur. »*

-----

*Narrateur : « La sorcière fait visiter son manoir au paysan. Ils s'amuse à faire quelques potions magiques et elle lui apprend même quelques sortilèges. »*

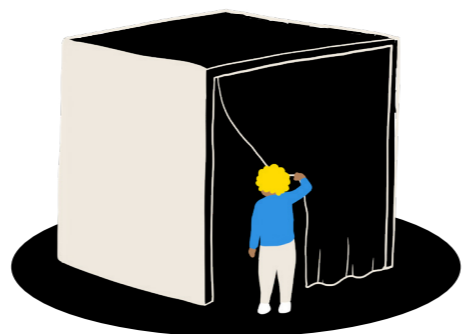
*Aymeric : « Au village, tout le monde pense que tu es méchante... »*

*Céleste : « C'est au village que tout le monde est méchant ! ... sauf toi. »*

*Aymeric : « Pourquoi dis-tu ça ! C'est ton rire qui les terrifie... »*

*Céleste : « Je sais. Mais c'est pour me défendre ... »*

[...]



# Passage peton

## OBJECTIFS :

- Explorer les sensations chatouilleuses.
- Développer les habiletés sensorielles, la coordination et l'équilibre.
- Associer des mots à des sensations : chatouilleux, doux, mou...

## CONTENU :

Chatouiller et se laisser chatouiller est une expérience que nous avons tous faite et continuons à pratiquer puisque, d'après une étude, 84% des personnes ont été chatouillées pendant l'année précédente. Mais que sont les chatouilles? Pour chatouiller quelqu'un, et provoquer un rire, il faut : se trouver dans un environnement sécurisé, toucher certaines zones du corps (comme les aisselles, la taille, les côtes, les pieds, les genoux, la gorge, le cou, la paume...) et provoquer une sensation spécifique chez le "chatouillé" (ni douloureuse, ni imperceptible).

## DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Le visiteur est invité à explorer pieds nus un parcours des chatouilles qu'il aura lui-même créé à partir de galettes sensorielles en mousse.

Pour concevoir son parcours, il pourra suivre une des instructions proposées ou faire parler son imagination.



# Chatouilloux

## OBJECTIFS :

- Explorer les sensations chatouilleuses.
- Identifier les zones chatouilleuses de son corps et mieux appréhender la représentation du corps humain.

## DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Le visiteur pourra partir à la recherche de la zone la plus et la moins chatouilleuse de son corps à l'aide d'objets chatouilleux mis à disposition. Il pourra ensuite les faire apparaître sur deux silhouettes tailles réelles à l'aide de tampons et comparer ses réponses à celles des autres visiteurs..



# Mimes et Moues

## OBJECTIFS :

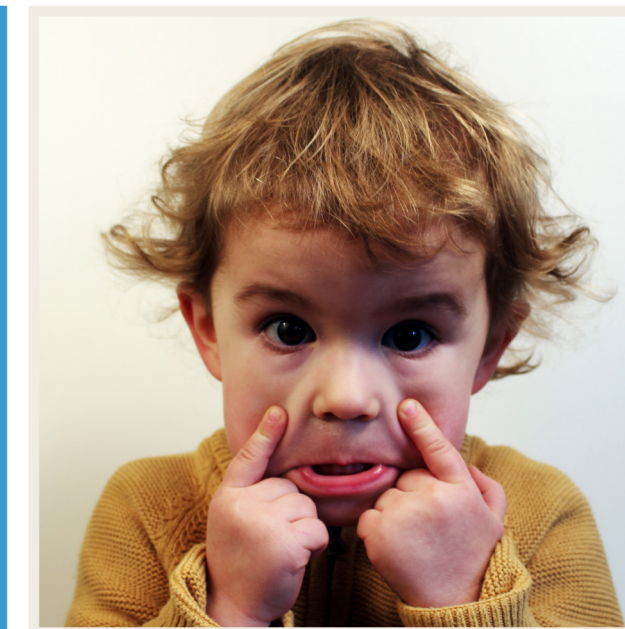
- Expérimenter l'incongruité comme déclencheur de rire.
- Développer la motricité fine (faciale).
- Découvrir son corps.
- Encourager la communication non verbale.

## CONTENU :

Faire une grimace semble être la manière la plus efficace de faire rire un enfant. Mais les bonnes grimaces doivent respecter certaines règles : surgir sans prévenir, être variées et être très différentes des expressions habituelles du visage. En deux mots, la grimace doit être surprenante, c'est donc un très bon exemple d'un des éléments essentiels pour déclencher le rire : l'incongruité.

## DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Mimes et moues est un jeu à deux joueurs durant lequel un joueur devra imiter le plus fidèlement une grimace et l'autre devra retrouver la grimace en questions dans une série de photos.



*Photos prises à l'école de Bard (42) - Publication avec autorisation des parents .*

## Sur le bout des doigts

### OBJECTIFS :

- Découvrir les muscles du visage impliqués dans le rire.
- Développer les capacités sensorielles (toucher).
- Découvrir que certains muscles ne peuvent pas être contrôlés.

### CONTENU :

De nombreux muscles du visage sont contractés pendant un rire. Pour certains chercheurs, des muscles spécifiques ne s'activeraient que si le rire est sincère : le zygomatique majeur (qui provoque le soulèvement du coin des lèvres et l'inversion de leurs extrémités) et l'orbicularis oculi (qui soulève les pommettes et fait apparaître des ridules au niveau des yeux).

### DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Le visiteur est invité à découvrir les muscles utilisés durant un rire en touchant des visages sculptés représentant des personnes en train de rire. Un mécanisme permettra de mettre en évidence les muscles impliqués dans le rire.

## Rirographe

### OBJECTIFS :

- Découvrir la singularité du rire.
- Observer les caractéristiques acoustiques universelles du rire.

### CONTENU :

Le rire est un son très spécifique. Certaines caractéristiques du son du rire sont observables, comme la durée et la fréquence moyenne des « exclamations » (« HA! »).

### DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Le visiteur est invité à enregistrer son rire, et obtient une représentation graphique de celui-ci. Le niveau sonore, exprimé en décibel, du rire du visiteur est imprimée en direct sur un support papier avec lequel le visiteur peut repartir.

## Na-na-nère

### OBJECTIFS :

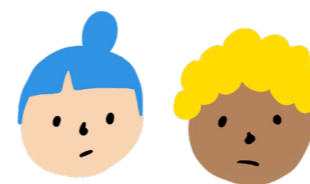
- Aborder la thématique de la moquerie.
- Se familiariser avec les différents déclencheurs de rires.

### CONTENU :

Ce jeu distingue les déclencheurs de rires positifs (les grimaces, les chatouilles, les blagues), c'est-à-dire pouvant engendrer un rire sincère et joyeux, de la moquerie. La moquerie peut, certes, être accompagnée de rires, mais ces rires ne peuvent pas créer un rire partagé par tout le groupe, puisqu'elle rend toujours une personne triste.

### DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Ce jeu de cartes se jouant à plusieurs permettra de mieux identifier les différents déclencheurs de rires, et d'aborder les effets de la moquerie de manière légère.



## Range tes organes !

### OBJECTIFS :

- Découvrir les muscles et organes impliqués dans le rire.
- Développer la motricité fine.
- Améliorer l'appréhension de son corps et de sa représentation.

### CONTENU :

Comme toutes productions vocales, rire implique le système respiratoire (les poumons, les muscles de la cage thoracique, les muscles de l'abdomen et le diaphragme). Le son du rire est produit par les vibrations des cordes vocales, et transformé par la langue et les muscles des joues. De plus, la production et la perception du rire sont contrôlées par le cerveau.

### DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Un corps humain à l'échelle 1 sera représenté. Les organes et muscles permettant de rire étant absents, le joueur devra les replacer au bon endroit afin de permettre au personnage de rire à nouveau.



# Mokross

## OBJECTIFS :

- Améliorer l'appréhension de la diversité des réactions et des sentiments qu'un rire peut déclencher.
- Interroger son rapport à l'autre et ses propres comportements.

## CONTENU :

Blagues et rires peuvent parfois avoir pour but de blesser. D'autres fois, ils peuvent froisser ou vexer sans que ce soit l'intention du rieur. L'aspect négatif du rire (la moquerie) et ses effets sur les personnes ciblées font partie des impacts du rire dans la sociabilité.

## DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Ce sujet délicat et possiblement douloureux pour le visiteur sera abordé à l'aide d'une installation rappelant une machine de Rube Goldberg.

Le visiteur sera amené à aider une bille à parcourir un chemin semé d'embûches. Le passage de la bille déclenchera à certains moments des pastilles audio racontant l'histoire de Lou et son plan pour se débarrasser de Mokross, le monstre des moqueries qui s'est installé dans son ventre, juste derrière son nombril.

Des illustrations qui s'illumineront au passage de la bille afin de mettre en image les grandes étapes de l'histoire.

# la fabrique de fous rires

## OBJECTIF :

- Découvrir l'aspect contagieux du rire.

## CONTENU :

Souvent, le déclencheur du rire est le rire lui-même. Nous expérimentons cette caractéristique du rire quotidiennement, quand nous rions simplement parce qu'une autre personne rit. On parle aussi du phénomène de contagion du rire ; la tendance du rire à se propager dans un groupe par un effet de réaction en chaîne : c'est le fou rire!

## DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Le visiteur devra fabriquer un parcours de dominos se terminant à un endroit précis. Ces dominos seront illustrés par des dessins représentant des personnages en train de rire.

Une fois le parcours mis en place, le visiteur sera invité à faire tomber le premier domino. Lorsque le dernier domino tombera, par la réaction en chaîne, le panneau du module s'illuminera.

# Bizarium

## OBJECTIFS :

- Découvrir le point commun des nombreux déclencheurs du rire : l'incongruité.
- Questionner ce qui fait rire le visiteur et ce qui fait rire les autres.

## CONTENU :

L'incongruité est vue comme l'ingrédient indispensable au déclenchement du rire par de nombreux chercheurs. Elle peut être définie comme une infraction aux normes, comme l'expliquent les chercheurs McGraw et Warren. Si un événement ou un objet va à l'encontre d'une loi physique, d'une règle, d'une habitude ou d'une norme sociale (dont on a connaissance), nous serons étonnés, ce qui peut mener au rire.

## DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Le visiteur sera invité à pénétrer dans un espace scénographié rappelant un bureau. Cependant les objets présentés sortiront du quotidien : miroir déformant, fleurs ayant une odeur surprenante, des tiroirs aux contenus surprenants, objets détournés ...



# Le premier qui rira...

## OBJECTIFS :

- Découvrir que le rire n'est pas toujours contrôlable.
- Expérimenter l'aspect social et contagieux du rire.
- Expérimenter l'incongruité comme déclencheur de rire.

## CONTENU :

Le rire est un comportement social. On peut notamment le voir dans son aspect contagieux : si l'on entend quelqu'un rire, il y a de fortes chances que nous nous mettions à rire aussi. Mais pour que le premier rire se déclenche, être en contact avec quelqu'un est également essentiel. Ainsi, Robert Provine un chercheur, conseille notamment, pour rire, de multiplier les contacts avec des personnes : faire face à quelqu'un et le regarder dans les yeux multiplie les chances de rire.

## DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Deux visiteurs se feront face et devront se retenir de rire le plus longtemps possible. Des incongruités se déclencheront (sons, souffle d'air, odeurs...) au fur et à mesure que le temps passe. Celui réussissant à se retenir le plus longtemps gagnera la partie.

# La troupe des petits rieurs

## OBJECTIFS :

- Expérimenter l'aspect contagieux du rire.
- S'interroger sur le rôle des liens sociaux dans le déclenchement du rire.
- Expérimenter le rire volontaire et spontané.

## CONTENU :

Cette activité permet notamment de distinguer le rire volontaire et spontané. De nombreux chercheurs font cette distinction : le rire spontané a une valeur émotionnelle et est provoqué par un stimulus, tandis que le rire volontaire est autogénéré et sans valeur émotionnelle. Pour le chercheur Paul Ekman, le rire spontané est le résultat d'un élan, d'une forte envie, et engendre un sentiment de joie.

## DESCRIPTIF DE LA MANIP :

De petits jeux sont proposés aux visiteurs. Leurs consignes simples permettent (sous plusieurs modalités) de faire une expérience : déclencher, en groupe, un fou rire sans que rien ne soit drôle. Les joueurs devront rire d'une manière spécifique et volontaire, ce rire se transformera petit à petit en un rire sincère et incontrôlable.

# Rirothèque



## OBJECTIFS :

- Découvrir que chaque rire est unique.
- S'interroger sur la différence possible entre les rires sincères et volontaires.

## CONTENU :

De nombreux chercheurs distinguent le rire spontané et le rire volontaire. Les rires spontanés auraient une valeur émotionnelle et seraient provoqués par un stimulus. Les rires volontaires seraient sans valeur émotionnelle et auto-générés. Pour Paul Ekman, un chercheur, le rire spontané est le résultat d'un élan, d'une forte envie, et engendre un sentiment de joie. Cette activité permet également d'aborder les différences et ressemblances entre les rires.

## DESCRIPTIF DE LA MANIP :

Une bibliothèque proposera de nombreuses boîtes. Celles-ci permettront au visiteur, lorsqu'il les ouvrira à l'aide d'une pédale, d'écouter un rire laissé par un visiteur précédent. Il pourra à son tour y déposer son propre rire.

# Un coin lecture

Avec le soutien du **FONDS DECITRE**



## Ouvrages jeunesse présentés

**Maman Ours** Ryan T. Higgins ; Albin Michel Jeunesse

**Petits contes pour rire** Mario Urbanet, Albena Ivanovitch-Lair ; P'tit Glénat

**Ça marche pas** Jean Gourounas ; Atelier du Poisson Soluble

**Le livre le plus génial que j'ai jamais lu...** Christian Voltz ; L'école des loisirs

**Dis Ours, tu dors ?** Jory John, Benji Davies ; Jory John, Benji Davies

**Super cagoule** Antonin Louchard ; Seuil jeunesse

**Le petit pou rit** Jean-Marc Mathis, Aurore Petit ; Les Fourmis Rouges

**Gare au renard** Pat Hutchins ; Circonflexe

**Madame Hortense** Heinz Janisch, Helga Bansch ; Belin

**Un petit chaperon rouge** Marjolaine Leray ; Actes Sud

**Fais-toi rire !** Vincent Mathy ; Milan jeunesse

**Drôles de cours pour Messieurs Ours** Monika Spang, Magali Le Huche ; P'tit Glénat

**Grand Guili** Jean Leroy ; Ecole des Loisirs (L')

**Cap de nous faire rire ?** Nathalie Choux ; Milan (Editions)

**Guili-guili !** Anne Crahay ; Albin Michel Jeunesse

**C'est l'heure des chatouilles !** Olivier Latyk ; Nathan

**J'ai perdu mon sourire** Philippe Goossens, Thierry Robberecht ; Mijade

**Les émotions** Xavier Deneux ; Milan (Editions)

**La couleur des émotions** Anna Llenas ; Quatre Fleuves

**Au fil des émotions** Cristina Nunez Pereira, Rafael-R Valcarcel ; Gautier Languereau

**Le livre des émotions** Alessandra Manfredi, Chiara Piroddi ; White Star Kids

**Pictoumou - Le hérisson qui a les pics tout mous** Alexandra Néraudeau, Loïc Méehe ; 400 Coups (Les)

**Ça suffit !** Claudie Stanké, Barroux ; 400 Coups (Les)

**Le p'tit bossu qui en avait plein l'dos** Gigi Bigot, Pauline Comis ; Didier Jeunesse

**Myriam la tomate farcie !** Laure Monloubou, Kaléidoscope

**Me fais pas rire !** Mathilde Brosset, Atelier du Poisson Soluble

**Drôle d'œuf** Emily Gravett, Kaléidoscope

**Drôles de têtes** Elisabeth Coudol, Olivier Daumas, Frimousse

**Furio !** Gilles Baum, Chiara Armellini, Les Éditions des éléphants

**C'est quoi cette tête ?** Jean Jullien, Phaidon

**Ma grimace préférée** Véronique Petit, 1, 2, 3 Soleil !

Et de nombreux autres albums !

## Les chercheuses et chercheurs

Afin d'avoir un contenu en adéquation avec les recherches actuelles, nous travaillons toujours avec plusieurs chercheurs spécialisés dans les sujets traités dans nos projets. Nous avons échangé avec de nombreux chercheurs travaillant sur le thème du rire sous différents aspects :

**Jeffrey S. Burgdorf** (neurosciences comportementales, Université Northwestern, USA) s'intéresse, notamment, aux émotions chez le rat,

**Marina Davila-Ross** (psychologie comparée, Université de Portsmouth, GB) est spécialiste du rire chez les primates,

**Pier Francesco Ferrari** (neurosciences, CNRS, Lyon) et Pauline Hilt (sciences cognitives, Institut italien de technologie, Ferrara, Italie) nous ont renseignés sur les neurones miroirs,

**Kay E. Holekamp** (éthologie, Université de Californie, USA) et Kenna Lehmann (éthologie, Université de l'État du Michigan, USA) étudient le comportement des hyènes,

**Nadine Lavan** (psychologie et sciences du langage, University College de Londres, GB) est spécialiste de la perception de la voix,

**Ximena Nelson** (éthologie, Université de Canterbury, GB) étudie la communication et la cognition animale,

**Catherine Pelachaud** (interaction homme-machine, CNRS, Paris) s'intéresse particulièrement au rôle du rire dans la communication Homme-machine,

**Cécile Petitjean** (linguistique appliquée, Université de Neuchâtel, Suisse) étudie notamment le rôle du rire dans les interactions sociales,

**Piotr Popik** (neuropharmacologie comportementale, Académie Polonaise des Sciences, Pologne) s'intéresse, entre autre, à l'aspect neuropharmacologique des émotions animales,

**Raoul Schwing** (éthologie, Université de Vienne, Autriche) étudie le comportement du Nestor Kea (un oiseau de Nouvelle-Zélande),

**Elise Wattendorf** (neurosciences, Université de Fribourg, Suisse) nous a conseillés sur l'aspect neuro-anatomique du rire.

## GuiliGuili est une production ART'M - Créateurs associés

**Commissariat** : Kévin Fauvre (ART'M Créateurs associés)

**Conception** : Kévin Fauvre, Marion Lavenir et Amélia Richard (ART'M Créateurs associés)

**Documentation scientifique** : Marion Lavenir (ART'M Créateurs associés)

**scénographie** : Ling Wang

**Illustrations des consignes** : Ling Wang

**Illustrations** : Quentin Fauvre Pascussi (Sterio)

**Développement informatique et électronique** : Emmanuel Degand et Joël Parrat

**Conception technique** : OpenFactory42 et Zoomacom

**Réalisations musicales** : Clément Fauvre Pascussi (KAL)

**Impression** : Seripro Loire

**Confection «Milles et une bouilles»** : Context'

### Remerciements

Merci à Julie Fortin, Émilie Renaude et Cécile Crozet, membres du bureau d'ART'M,

pour leurs conseils avisés, leurs encouragements et leur confiance,

merci à l'école de Bard pour leurs plus belles grimaces,

merci à l'équipe de la Rotonde - École des Mines de Saint-Étienne pour sa confiance,

merci à Marina et Mimi pour les relectures

et un grand merci à tous ceux qui nous ont envoyé leurs rires !

**ART'M** créateurs associés

**Art'M Créateurs associés**

10 rue Marius Patinaud

42000 Saint-Étienne

Kévin Fauvre / Directeur

06.23.26.60.18

contact@artm.fr

[artm.fr](http://artm.fr)

Avec la participation de



En partenariat avec



Avec le soutien de

