

Panorama 25

Antoine Mayet
Anagram

Antoine Mayet s'intéresse à la façon dont nos souvenirs se transforment et s'effacent avec le temps. Il est retourné filmer des endroits de son adolescence.

Tu as devant toi des fragments de ses souvenirs ! Tu peux remarquer que les images ne sont pas nettes et évoluent peu à peu. Il utilise un logiciel qui vient transformer les images des trois écrans. L'image se brouille, de nouvelles couleurs apparaissent. Son œuvre parle de l'impossibilité de retrouver le passé à l'identique.

Le son est aussi très important, et accompagne les images. On entend parfois une musique et la voix d'une femme.

Illustrations : Eléonore Geissler

Panorama 25

Jérôme Cortie
Here be dragon

Le jeu vidéo imaginé par Jérôme Cortie te propose de plonger dans l'Antiquité, dans une ville nommée Mari. On y suit un personnage à travers 27 niveaux.

Promène toi librement dans cet univers, ou participe à une quête inspirée d'une histoire vraie : rapporter à un marchand grec des chaussures qui ne sont pas à la bonne taille. La vie antique n'était pas si différente de la nôtre !

Cinq divinités sont représentées par les écrans qui entourent l'installation. Eteins les écrans pendant la partie pour les faire disparaître, et observe les conséquences sur le jeu.

Illustrations : Eléonore Geissler

Panorama 25

Hugo Pétigny
Résilience

Comment créer une œuvre en utilisant le moins d'électricité possible ?

C'est ce qu'a essayé de faire l'artiste Hugo Pétigny. Il avait prévu de partir à vélo vers le plus grand champs d'éoliennes de France (de grands moulins qui produisent de l'électricité grâce au vent). Il souhaitait les photographier de nuit, en les éclairant uniquement avec la lumière produite par son vélo durant le trajet grâce à une dynamo.

Mais il a finalement pris le train à la place... Un enregistrement disponible à l'accueil raconte ses mésaventures. La photographie est visible dans le jardin grâce à l'énergie d'un panneau solaire.

Illustrations : Eléonore Geissler

Panorama 25

Léa Collet
Digitalis

C'est l'histoire d'adolescents qui voulaient devenir des fleurs, dans un monde de science-fiction presque comme le nôtre. Mais comment faire ?

Après avoir interrogé des scientifiques, et observé différentes plantes, les adolescents fabriquent des masques, et se tournent vers des outils numériques pour devenir des enfants-fleurs : une intelligence artificielle mélange leur image et celles de plantes. Leur transformation est visible sur les écrans.

Pendant la vidéo, des lumières s'allument et s'éteignent, un parfum est diffusé. L'œuvre est comme un organisme vivant, avec ses câbles qui ressemblent à des racines.

Illustrations : Eléonore Geissler

Panorama 25

Yue Cheng
The World

Écoute et observe cet environnement marin. Yue Cheng s'est inspirée d'un endroit réel situé à Dubai, où de fausses îles ont été construites sur la mer.

Tu as devant toi des piliers qui ressemblent à ceux qui soutiennent ces îles créées par les humains. Sur les écrans en verre, Yue Cheng imagine une nouvelle vie marine après les dégâts causés à la mer par l'homme.

Elle nous transporte dans le futur : les îles artificielles sont devenues des ruines, et des espèces préhistoriques reviennent peu à peu : d'abord le dugong, un animal marin, et la mangrove, une plante qui pousse dans l'eau.

Illustrations : Eléonore Geissler

Panorama 25

Eléonore Geissler
Le plus vieux film du monde

Et si les écailles d'un poisson enregistraient tout ce qu'il voit ?

L'artiste Eléonore Geissler trouve que les écailles d'un poisson ressemblent beaucoup à une pellicule de film. Et d'ailleurs, un aquarium ressemble beaucoup à un écran, tu ne trouves pas ?

Dans son film, elle s'intéresse particulièrement aux écailles du cœlacanthe, une des plus vieilles espèces marines, qui vit dans les abysses. Grâce à des scientifiques, elle a pu travailler avec les écailles de ce poisson qu'on a longtemps cru disparu. Elle a pu reconstituer ce qui est sans doute le plus vieux film du monde !

Illustrations : Eléonore Geissler

Panorama 25

Toudou
Comme les saumons et les truites

Est-ce que tu as le temps pour une chanson ?

Découvre le monde imaginaire de Toudou en écoutant les morceaux de rap qu'il a écrits, et en regardant les clips dans les petits écrans accrochés sur l'arbre. Les costumes de Toudou sont accrochés aux branches. Ils ont été fabriqués à partir d'objets trouvés ou recyclés. L'arbre aussi a été trouvé échoué sur une plage et ramené dans l'exposition.

Libre à toi de créer ta propre histoire autour de cet univers musical mystérieux. Et n'oublie pas d'essayer l'orgue à pompe pour écouter le son des flûtes !

Illustrations : Eléonore Geissler

Panorama 25

Jisoo Yoo
Le plus ordinaire, le plus illusoire

Un vêtement blanc sans tête ni mains flotte sur un écran. Est-ce un fantôme ?

L'artiste Jisoo Yoo a recréé sa chambre virtuellement. Elle porte un costume de «motion capture». Grâce à des capteurs, tous ses mouvements sont enregistrés et lui permettent de contrôler ce corps fantôme qui imite ses gestes. On la voit se déplacer dans la chambre virtuelle, s'asseoir, manger, utiliser son ordinateur... des gestes de tous les jours.

Mais peu à peu, la chambre semble fondre, les meubles s'écroulent. Les gestes de l'artiste changent et s'adaptent aux changements autour d'elle.

Illustrations : Eléonore Geissler

Panorama 25

Sarah-Anaïs Desbenoit
Night Stalker

Avance vers la ville miniature qui clignote dans l'obscurité. Est-ce le lever du jour ou la tombée de la nuit ? Sarah-Anaïs Desbenoit a reconstitué tout un paysage urbain, avec un chemin de fer, une usine qui crache de la fumée, une tour, un bassin d'eau...

Observe les différentes maquettes animées, réalisées avec de nombreux détails. Tout semble tourner en rond dans cette ville déserte, le soleil qui se couche ou se lève à l'infini, le train qui tourne en boucle. Où peut-il aller ? Quelles histoires évoquent cet endroit pour toi ?

Illustrations : Eléonore Geissler

Panorama 25

Bianca Dacosta
Corpo d'água

Sais-tu que ton corps est principalement constitué d'eau ? L'artiste Bianca Dacosta s'intéresse à cet élément qui est source de vie. Elle a grandi au bord de la mer, et l'eau a toujours fait partie de sa vie.

La vidéo nous montre l'eau filmée sous différentes formes dans la nature : la rivière qui coule, la neige, la brume, la cascade, la glace. Bianca nous montre aussi un barrage, construit par l'homme pour contrôler l'eau.

Dans une bâche plastique suspendue se trouve de l'eau de pluie récupérée, où apparaît un corps de femme. Serais-ce l'esprit de l'eau ? Quels souvenirs a-t-elle à nous raconter ?

Illustrations : Eléonore Geissler

