

Capitaine futur et la supernature



Cher visiteur,

Ma nouvelle expédition me conduit vers les vastes plaines du Wild Wide Web là où les paysages ridés sont tissés par la Toile, là où se dressent des forêts de lierre cybernétique. À bord du Capsulo, mon vaisseau rebondissant, je me laisse absorber vers d'envoûtantes profondeurs.

Suis-moi sans attendre dans cette promenade vagabonde...

Ouvrons nos yeux sur une fantastique biodiversité. Dansons avec les esprits de la supernature : animaux virtuels, plantes mutantes, écrans fétiches, organismes mathématiques, ordinateurs insatiables, logiciels sauvages...

Emportons dans le creux de nos mains des fragments de ces existences obsolètes : elles ressemblent à s'y méprendre à des copeaux de miroir qui réverbèrent l'avenir...

Capitaine futur

Après avoir plongé dans les profondeurs de l'écran, Capitaine futur t'entraîne dans la traversée d'un paysage surnaturel où machines, êtres vivants et villes se complètent, se confrontent et se confondent.

Commissariat et programmation : Jos Auzende

01 SONIC JUNGLE par Florian Dussopt [FR]

avec l'aide technique de Fdds

Lo forêt de Liones cybernétiques | création

Immersif, sonore, tactile

Dans cette forêt cybernétique, les lianes s'entremêlent. Sur certaines plantes longilignes vit, suspendu, un fruit-son qui s'allume quand il s'exprime. Parfois, il se synchronise avec des proches pour former une grappe-groupe qui échantillonne les bruits du monde que nous connaissons et laisse imaginer ceux des paysages synesthésiques qui restent à découvrir.

Designer, Florian Dussopt crée des expériences interactives en faisant se répondre matériaux organiques et phénomènes optiques, joies tactiles et étonnements sonores.

Réalisée dans le cadre du projet de coopération européenne Les Voyages de Capitaine futur

02 THE EDGE OF CHAOS par Interactive Architecture Lab, UCL, AMOLF & Studio Overvelde [UK-NL]

Lo clairière mathématique | création

Interactif, cinétique, design

Il est un lieu secret où les principes moléculaires se laissent approcher. Les cartes évoquent une étendue nuageuse sous laquelle un arbre de vie se comporte tel un origami. Par des réactions en chaîne, l'écosystème dynamique composé de matériaux intuitifs se déploie et se déplie.

Interactive Architecture Lab et Soft Robotic Matter Group travaillent à la croisée de l'art, du design d'interaction et des matériaux évolutifs. L'installation fait assister à l'instant où le chaos s'organise et rend la vie possible.

Réalisée dans le cadre du projet de coopération européenne Les Voyages de Capitaine futur

03 THE TIMID WILDERNESS par Miranda Moss [ZA]

avec l'aide technique de Martin Wilson

Lo roseroie électronique | création

Écosystème, sonore, mécanique

Attention fragile ! Des fleurs bioluminescentes s'étalent dans une étendue tout en retenue à l'ombre d'une lumière noire. Cueilleurs de champignons, randonneurs et scientifiques s'accordent pour dire qu'elles replient leurs pétales électroniques lorsque l'agitation les brusque et attendent le silence pour se remettre à fleurir.

Miranda Moss mêle des technologies et des objets du quotidien à des processus naturels insaisissables dans une techno-alchimie. Elle s'intéresse aux questions écologiques et à la façon, souvent distante, dont nous représentons la nature.

Réalisée dans le cadre du projet de coopération européenne Les Voyages de Capitaine futur

04 DEEP IN THE SHADOW par Philippe Beau et Clément Debailleul [FR] avec l'aide technique d'Antoine Messonier

Lo grotte au bord des ténèbres | création

Théâtre d'ombres, lumière, bruits

Dans cette étrange grotte, l'obscurité est source de création. On y pénètre par son ombre, ensuite on glisse une oreille pour percevoir le crépitement du feu, l'oeil s'ajuste puis la main dessine les gestes premiers qui font naître les images pour protéger l'existence et conserver l'absence.

L'ombromane Philippe Beau appartient à la Magie Nouvelle, une pratique qui place le détournement du réel au centre des enjeux artistiques. En duo avec Clément Debailleul (Cie 14:20), ils explorent l'origine des images et les pouvoirs de la main.

05 MÈCHANÈ par Studio Chevalvert (Stéphane Buelllet, Arnaud Juracek, Julia Puyo Calvo, Bloc D et Julien Gerber) [FR]

L'étrange vallée

Interactif, diorama, montagnes sacrées

Comme dans un rêve-réalité ou dans un cauchemar-dompté, le voyageur surplombe le paysage fantastique et familier de l'étrange vallée. L'humain devenu une espèce géologique à part entière, puisque la conséquence de ses actions a la durée des pierres, respire aux rythmes des plaques tectoniques et s'engage à la recherche de micro-signes de vie.

Chevalvert, spécialiste des véhicules télépathiques et du design visuel, invente des dispositifs numériques qui écrivent les rencontres désirées entre l'homme et la machine.

06 FLUID STRUCTURES 360° par Vincent Houzè [FR]

Le déferlement incessant | création

Immersif, interactif, flux

La cascade pourtant franchie, le flot ne s'arrête pas ! Au contraire, le voilà qui cerne les aventuriers téméraires dont il respecte l'audace, s'écartant à leur approche. Les formes de l'eau, toujours changeantes par jeux de tourbillons, ont la caractéristique des mondes fluides de l'information qu'il est possible d'entrevoir en plongeant au fond de nos écrans.

Vincent Houzè a fait du code son premier médium. Les synesthésies sont une source d'inspiration et un moteur de création, ainsi le visuel et le musical, mais aussi les sens et les mouvements sont intimement liés dans ses dispositifs.

07 MOSSPHONE par Vanessa Lorenzo [ES-SZ]

Le topis vert moussu | création

Vivant, sonore, interactif

Attention fragile ! Humble et résistante, la mousse verdoyante qui a calmement vu pousser les plaines, les mers, les déserts et les humains qui les traversent, est déterminée. Elle joue, à qui l'effleure pour l'entendre, une mélodie électronique contant les destins du monde.

Vanessa Lorenzo invente des œuvres-histoires qui engagent des machines et des êtres vivants. Faisant pousser des univers, elle se demande comment la participation active, le hacking et les interfaces collaboratives influencent l'imaginaire social.

Avec la collaboration de Aquaphyte

08 AURELIA 1+HZ / Proto Viva Generator par Robertina Šebjanič et Slavko Glamočanin [SI]

Les médusantes abysses

Bioacoustique, intelligence artificielle, symbiose fantastique

Quand la vie informatique est apparue au fond des océans, les méduses ont protégé l'espèce technologique sous leurs tentacules. Pour cohabiter, elles ont dû déployer un langage commun. Imitant pour apprendre comme le font les intelligences humaines et artificielles, le robot mécatronique s'active quand les cnidaires se déplacent.

Robertina Šebjanič et Slavko Glamočanin permettent à un robot d'être activé par des corps vivants. Le processus de collaboration entre les méduses et les machines conduit ici à une forme de « vitalité » partagée.

Avec le soutien de l'Aquarium tropical du Palais de la Porte Dorée

09 CAIRNS par Studio Bruyant et Victoria Roussel [FR]

La faille transformante | création

Interactif, jeu vidéo en équipe, synchronisation

Dans le monde vivant, il est un principe fondamental et paradoxal qui permet la renaissance des organismes : la division. Dans un jeu d'énigmes basé sur des visions divergentes, les participants découvrent en équipe que la synchronisation est la clef du succès et qu'à plusieurs, bénéficiant des différences de chacun, ils se trouvent unis et régénérés.

Studio de création interactive et de jeux vidéo grandeur nature, Bruyant construit des situations d'apprentissage ludiques. Il s'associe à Victoria Roussel, illustratrice passionnée par les reliefs montagneux et les ciels étoilés.

Suis la trace des Cairns pour recomposer les fragments de ce monde et retrouver l'harmonie.

10 SUPERLAITUE par Thomas Suière [FR]

avec l'aide technique de Studio Bruyant

Lo salade agitée du bocage | création

Légume cybernétique, robot pacifique, mobile

Dans la vie et dans le vivant, on croise des spécimens bizarres, Superlaitue est de ceux-là. Curiosité de la nature, elle déambule en murmurant. Peste-t-elle contre ceux qui la moquent, exprime-t-elle sa joie hybride d'exister, délire-t-elle un peu ? Qu'importe, elle est aimée pour ce qu'elle est dans toute la supernature !

Thomas Suière a la biographie des grands explorateurs du quotidien. Il est tour à tour comédien, professeur de thérmine, musicien protéforme, chanteur du groupe Infecicide, auteur et plasticien à ses heures... Sa spécialité : inventer des monstres.

11 SUR LA PLAGE ABANDONNÉE par Léo Portier [FR]

avec l'aide technique de Vincent Bonnefille

La baie des coquillages amoureux | création

Sculpture, lumière, sonore

Deux coques sont en pleine rupture amoureuse. Dans un dialogue en traits d'union, les animaux lumineux, disposant de technologies conversationnelles connectées, essaient de se dire adieu. Pour tenter, une dernière fois, de s'entendre, ils puisent dans le vivier de la chanson française et offrent à leur histoire un ultime karaoké.

Les œuvres de Léa Portier surfent sur les grandes vagues des relations humaines et la houle des mots passés, présents et futurs qui les façonnent. L'horizon se perd dans une pensée : comment t'aimer si tu t'en vas ?

12 VESSELS par Sofian Audry, Stephen Kelly

et Samuel St Aubin [CA]

L'étang des nénuphars rétroéclairés

Robotique, aquatique, écosystème

Des nénuphars rétroéclairés glissent et prélèvent des données. Ils se nourrissent de la mesure de la qualité de l'eau et de l'air, de la température et de la pression atmosphérique, de la lumière ambiante et de l'intensité du son. Après la sieste, quand ils les ont digérés, ces aliments numériques influencent le comportement de chaque individu mais aussi de l'ensemble de la colonie.

L'installation offre aux visiteurs une perspective nouvelle sur leur milieu de vie urbain. Sous l'illusion d'une nature artificielle, elle est un laboratoire organique qui invite la nature à s'exprimer par les données qu'elle émet.

Observe cette colonie de robots au comportement imprévisible.

13 X par Joseph Callioni [FR]

Le pas des étincelles | création

Stickers brillants, dessin

Poussé par les vents, Capitaine futur se retrouve à suivre le même chemin que les majestueux anibrides qui peuplent la supernature. Des empreintes dorées miroitent et laissent deviner leur apparition furtive.

Joseph Callioni a l'impression d'avoir passé son enfance dans une ville antique du futur, avec des laboratoires souterrains et peu de voisins ; il en conserve un goût pour les insondables mystères, les mousses mange-béton et les animaux impossibles. Il réalise les identités visuelles de Capitaine futur en 2017 et en 2018.

14 Y par Joseph Callioni et Cyprien Nozières [FR]

L'arbre aux anibrides | création

Motion design, vidéoprojection

Les anibrides sont des animaux-machines apparus à l'ère des Immensités Froides et Métalliques quand la Nature était désireuse de recombinaisons. Même d'assez loin, il est possible d'observer ces créatures gigantesques, presque totémiques, s'aventurer hors de leur tanière.

Motion designer, Cyprien Nozières accompagne Capitaine futur depuis sa création ; fidèle compagnon il lui donne du mouvement et des conseils pour garder l'esprit ouvert et le cœur animé.

15 Z par Joseph Callioni et Cyprien Nozières [FR]

La gorge des chimères | création

Motion design, vidéoprojection

Depuis le point observation qu'offre l'étendue du paysage, l'explorateur patient peut découvrir une faune-flore inédite. Parfois, un clair de lune vient illuminer le paysage animé.

16 PARURE par Camping Design [FR]

Lo cave aux équipements | création

Kit, Do It Yourself, pliage assisté par ordinateur

Capitaine futur explore la supernature grâce à une série d'équipements : une coiffe à mémoire vive, un bracelet cloud, un capteur de toile et un déclencheur de bug. Conçus pour la survie, le confort et l'élégance en milieu mutant, ils s'inspirent des prouesses des technologies contemporaines et de la sagesse héritée du folklore supernaturel.

Formés aux Arts décoratifs, les graphistes font rimer camping avec design. Ils conçoivent des kits à découper, plier et coller. Fidèles à leur état d'esprit débrouillard et ludique, ces cadeaux-souvenirs prolongent la supernature au-delà du week-end.

Demande au Centre de ressources un exemplaire à emporter-découper ou télécharge-le sur le site de la Gaîté Lyrique.

17 CAPSULO par Eric Benquè [FR]

Une des neuf formes du Capsulo

Praticable, bois, lumière

Le fameux vaisseau de Capitaine futur survole en même temps qu'il accoste et qu'il contient la supernature. Dans cet espace plein de présent, de futur et d'avenir où les dimensions s'entremêlent, la lumière se fait discrète et permet aux choses d'apparaître dans le clair-obscur propre aux mondes en construction.

Le designer Éric Benqué reconsidère sans relâche la distance entre l'œuvre et celui qui la regarde : associant bois et effets d'ombres et de lumières, il établit des formes et des parcours qui les donner à voir autrement.

18 TABLEAU DE BORD par Eric Benquè [FR]

L'étendue du paysage

Tables, papier, crayons

Comme allongée par un zoom magique, une grande table longue la falaise haute pour permettre de contempler, de s'asseoir, de se réorienter et de dessiner. Sur cette oasis plane, les voyageurs trouveront là un point, une ligne, un plan pour se reposer et pour créer.

Capitaine futur a laissé des crayons pour que tu dessines la supernature comme tu la vois ou comme tu l'inventes.

Des expériences à vivre avec tous les sens

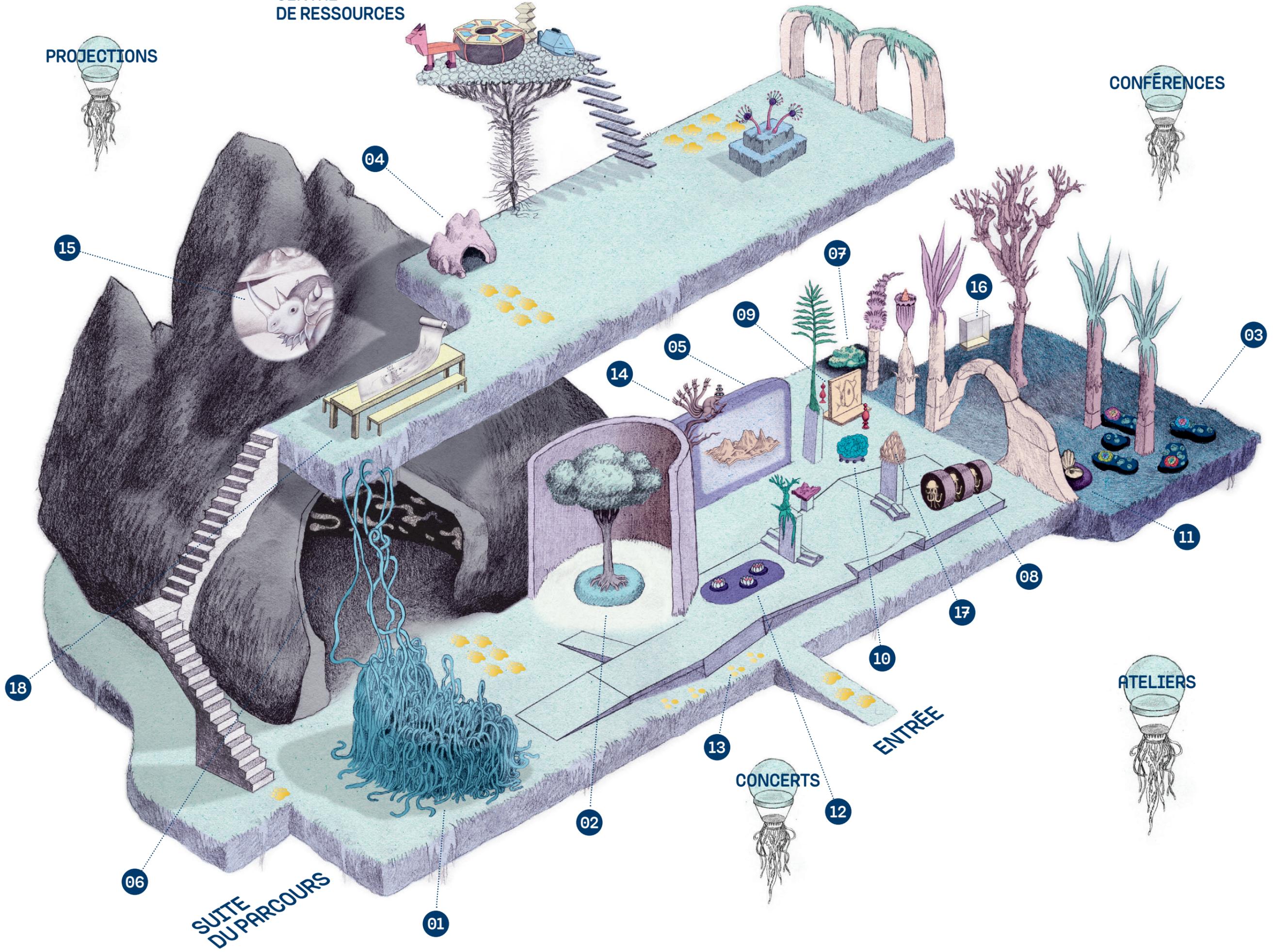
Retrouve la programmation associée de l'exposition à travers des concerts, des ateliers, des conférences, des projections, des cours de thérmine ainsi que la sélection de livres, de jeux vidéo, d'applications et de films du Centre de ressources.

Certaines oeuvres sont fragiles et se laissent approcher en douceur. Les enfants sont sous la responsabilité des adultes qui les accompagnent.

CENTRE DE RESSOURCES

PROJECTIONS

CONFÉRENCES



ATELIERS

CONCERTS

ENTRÉE

SUITE DU PARCOURS