UN LIVRE DONT TU ES LE HÉROS OU L'HÉROÏNE
POUR VISITER LES EXPOSITIONS DU PALAIS DE TOKYO !

LE FUTUR NOUS EST TOMBÉ SUR LA TÊTE

PARCOURS
JEUNE PUBLIC
ÉTÉ 2025

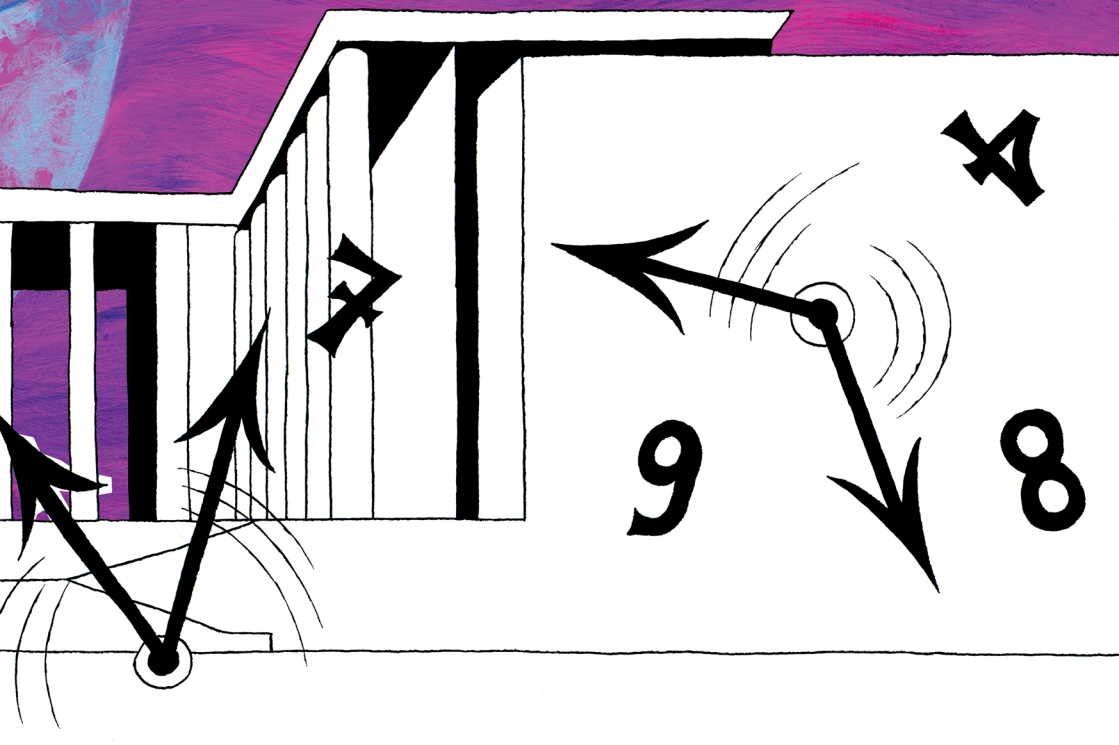
3
6
12

Une nuit, sans prévenir et sans faire de bruit, la Lune est tombée du ciel et s'est écrasée sur le Palais de Tokyo. Depuis, rien ne va plus dans ce centre d'art contemporain. Les horloges sont devenues folles, leurs aiguilles tournent à l'endroit puis à l'envers. Le temps lui-même semble ne plus savoir quel jour nous sommes.

En franchissant la porte du Palais de Tokyo, tu as toi aussi été aspiré·e dans ce monde où le présent est à la fois dans le futur et le passé.

Tu es la·e seul·e à pouvoir remettre de l'ordre dans cette grande pagaille temporelle. Mais attention : chaque choix que tu feras modifiera le fil de ta visite et le cours du temps. Exploreras-tu les ruines du futur ? Répareras-tu les blessures du passé ? Ou choisiras-tu d'imaginer un tout nouveau présent ? À toi de tracer ta propre route et de faire advenir un futur que personne n'a encore imaginé.

Pour mener ton aventure, tu devras traverser le bâtiment du Palais de Tokyo qui abrite en ce moment quatre portails temporels dissimulés sous forme d'expositions… Dans chacune, le temps est déréglé à sa manière.



QUATRE PORTAILS TEMPORELS

Vivian Suter

Depuis le hall, des toiles flottent au-dessus de ta tête comme des feuilles emportées par le vent. Elles te mènent vers la verrière où d'innombrables peintures sont suspendues au plafond, entassées au sol et collées aux murs. Elles viennent d'une maison au cœur d'une forêt du Guatemala où vit l'artiste Vivian Suter. Chaque jour, Vivian Suter peint une ou deux toiles dans son jardin, comme si elle arrachait les pages d'un calendrier éphéméride. Mais au Palais de Tokyo, ces 500 peintures sans date et sans titre se sont mélangées, comme une tempête de souvenirs éparpillés sur plus de 20 ans. Sauras-tu lutter contre l'ouragan qui emporte les souvenirs du passé ?

Rammellzee

En t'aventurant à l'étage inférieur, tu feras la rencontre de RAMMELLZEE, légende de l'art, de la mode et de la musique. À 16 ans, il participe à l'émergence du graffiti et peint des lettres et des symboles sur les métros de New York. Il se sent alors comme un moine médiéval qui donne des ornements aux lettres. RAMMELLZEE reprend le contrôle sur le langage pour inventer un futur dans un présent où rien ne va.

Bienvenue dans le futur antérieur - un futur rêvé dans les années 1980... ou peut-être même dans un lointain Moyen Âge qui n'a jamais existé.

QUATRE EXPOSITIONS

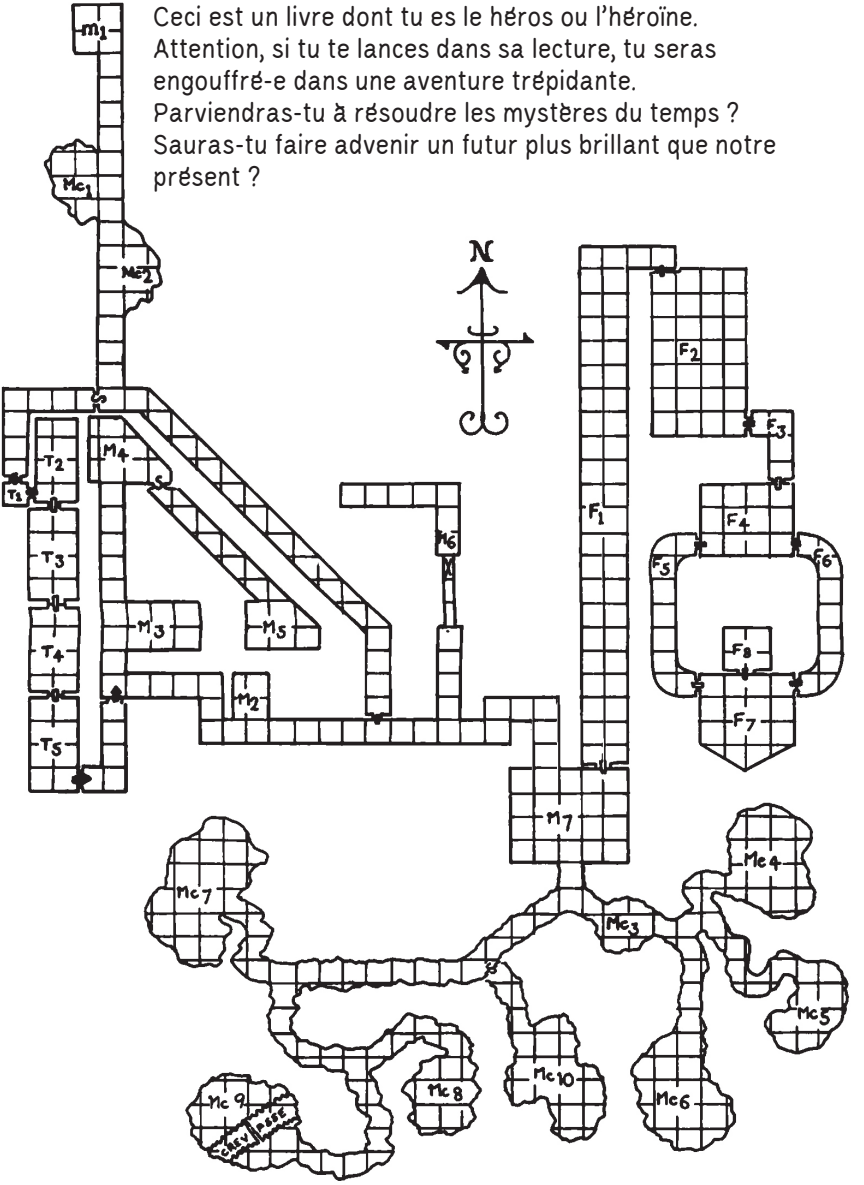
Thao Nguyen Phan

Dans une autre salle, les souvenirs prennent forme. Les murs sont couverts d'aquarelles sur soie, de vidéos, de sculptures qui semblent chuchoter des histoires anciennes. Bienvenue dans le monde de l'artiste Thao Nguyen Phan qui nous raconte l'histoire de son pays, le Vietnam, qui a longtemps été colonisé par la France. Ici, l'histoire est tragique mais les fantômes ne font pas peur (si on se donne la peine de bien vouloir les regarder en face !). Ils t'invitent à réfléchir : peut-on changer le présent si on accepte d'affronter son passé ?

Chalisée Naamani

Tu avances... et soudain, le sol change. Tu es au centre d'un ring octogonal imaginé par l'artiste Chalisée Naamani. Le souffle est tendu, les projecteurs braqués, l'atmosphère électrique mais il n'y a pas de boxeur·euses en train de s'affronter. Le combat qui s'apprête à être mené est plus ancien, plus profond. Autour de toi, les photos postées sur les réseaux sociaux se mélangent aux peintures de la Renaissance et aux souvenirs de l'empire perse. Tout est recousu ensemble, recomposé. Es-tu ici simplement pour regarder ou devras-tu toi aussi mener un combat ?

Ceci est un livre dont tu es le héros ou l'héroïne.
Attention, si tu te lances dans sa lecture, tu seras engouffré-e dans une aventure trépidante.
Parviendras-tu à résoudre les mystères du temps ?
Sauras-tu faire advenir un futur plus brillant que notre présent ?



Les débris de Lune

La Lune est tombée. Elle s'est écrasée en plein cœur du Palais de Tokyo.

Ta première mission : la retrouver.

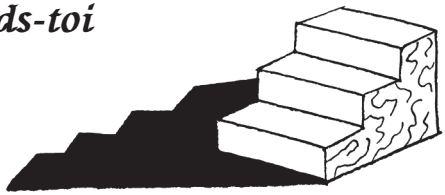
On raconte qu'elle se cache dans le hall. Ouvre l'œil... Elle ne brille plus, mais tu la reconnaîtras : une grande sphère couverte de longues lanières grises, comme des tuiles de pierre. Certaines scintillent, comme si les étoiles s'y reflétaient encore.

En s'effondrant, la Lune a entraîné des morceaux du Palais. Des colonnes de marbre, des briques anciennes, des éclats d'escaliers.

À toi d'utiliser ces débris pour reconstruire quelque chose.

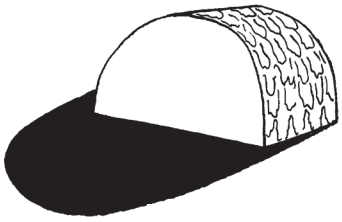
Trois voies s'ouvrent à toi :

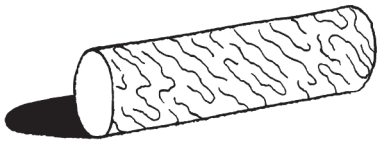
~ si tu choisis de construire une porte, franchis-la et rends-toi page 8.



~ si tu ériges une grande maison avec des murs, un toit et un jardin, rends-toi page 10.

~ si tu choisis de fabriquer un vaisseau spatial, saute les étapes spatio-temporelles et fonce tout de suite page 17.



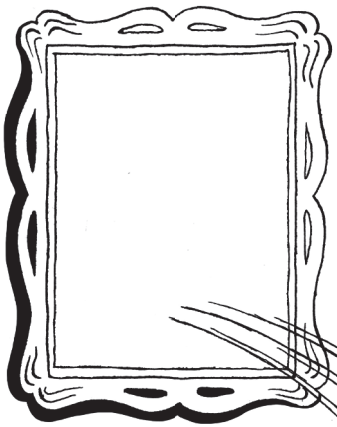


Portrait de famille

La porte que tu as construite te mène à une pièce étrange : la Chambre des échos. Au centre de la pièce trône un curieux portrait. Au 19e siècle, les familles riches faisaient peindre leurs proches et accrochaient fièrement ces portraits dans les salons de leurs grands appartements et de leurs châteaux de vacances.

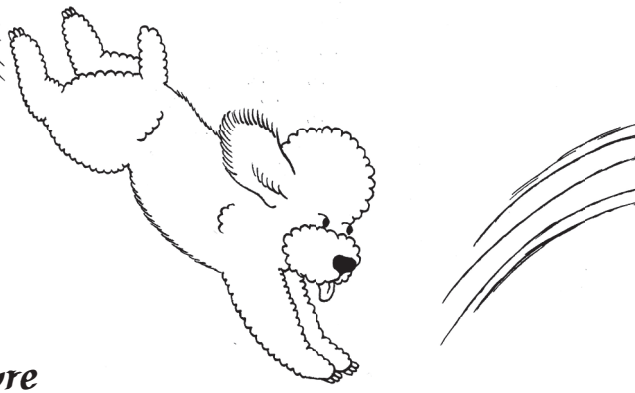
Mais ici, ce n'est pas le portrait d'un roi ou d'une duchesse. C'est celui de Sascha... un caniche !

Et maintenant, à toi de décider : qui t'accompagnera dans cette aventure ?



~ tu choisis de continuer avec Sascha, le joli caniche craintif mais loyal : rends-toi page 9 avec lui. N'oublie pas sa laisse et son collier.

~ tu préfères inventer ton propre compagnon : dessine-le dans ce joli cadre et rendez-vous ensemble page 11.



~ tu décides de poursuivre seul•e, sans attaches : rends-toi page 16.

La promenade du chien

Quand on a un chien, il faut le promener.

Heureusement, au Palais de Tokyo, il existe un immense jardin sauvage et coloré. C'est l'exposition de Vivian Suter. Les peintures flottent au vent, inspirées du jardin de l'artiste.

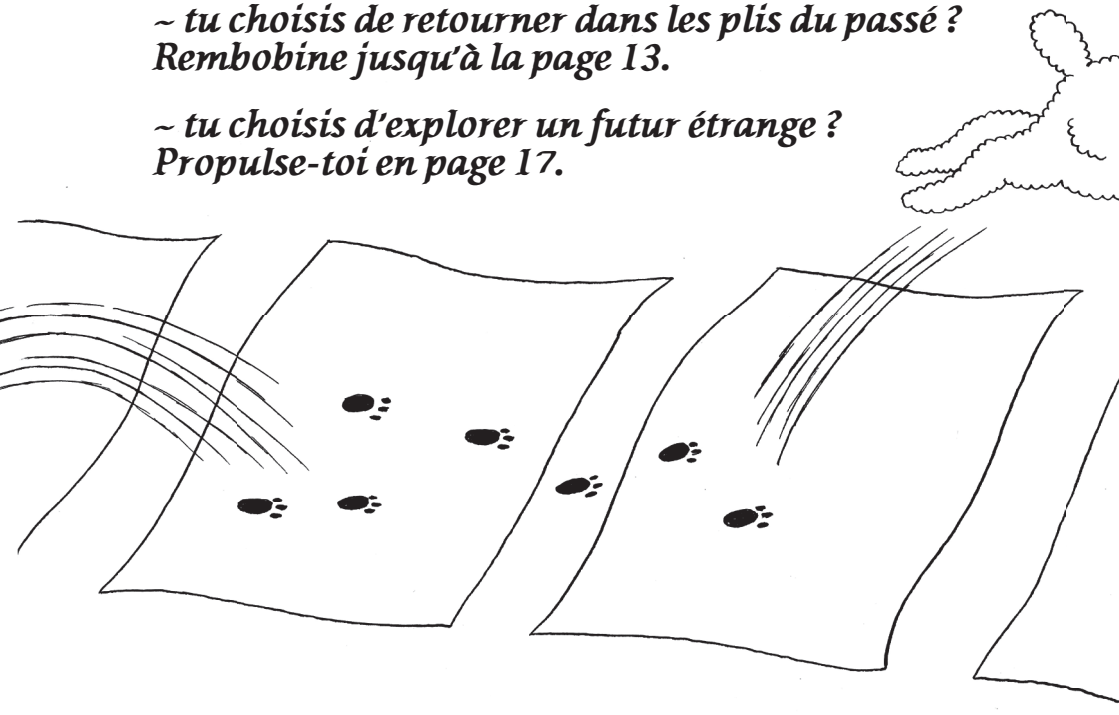
Mais soudain, ton caniche, bien trop enthousiasmé par l'art, bondit entre les œuvres... et oups ! Il laisse des traces de pattes sur les toiles !

Pas de panique. Vivian Suter ne sera pas fâchée. Elle peint entourée de ses propres chiens. D'ailleurs, Disco, le nom de l'exposition, n'est autre que le nom de son chien. Regarde attentivement les peintures et trouve celles qui comportent d'adorables traces de pattes.

Maintenant que Sascha s'est dégourdi les pattes, tu vas pouvoir retourner à ta mission et tenter de remettre un peu d'ordre dans ce cafouillage temporel.

~ tu choisis de retourner dans les plis du passé ? Rembobine jusqu'à la page 13.

~ tu choisis d'explorer un futur étrange ? Propulse-toi en page 17.



Comme un ouragan la tempête en moi a balayé le passé

Au début des années 2000, un ouragan a frappé le Guatemala où vit Vivian Suter. Une coulée de boue en provenance d'un volcan a recouvert son atelier, ensevelissant une grande partie de ses peintures.

Retrouve dans l'exposition les peintures qui conservent des traces de boue.

Plutôt que de jeter ces peintures tachées à la poubelle, Vivian Suter a choisi d'accepter cette irruption de la nature dans son travail. Dans sa peinture, comme dans la vie, rien n'est figé. Ses œuvres gardent les marques du temps, de la pluie, des accidents.

Et toi, dans ton aventure...

~ tu choisis toi aussi de t'incliner devant la puissance indomptable de la nature ? Tu peux marcher jusqu'à la page 12 .

~ tu choisis de défier la nature, d'entrer dans un royaume où les humains ont tout maîtrisé : un monde d'acier, de vitesse et de contrôle absolu ? Rends-toi page 17 .

La nature

Vivian Suter peint dehors, en pleine nature, dans son jardin au cœur de la forêt. À première vue, ses peintures semblent abstraites.

Une peinture abstraite est une peinture qui ne représente pas quelque chose de reconnaissable, mais plutôt des formes, des couleurs et des lignes pour faire ressentir des idées, des émotions, ou même des rêves.

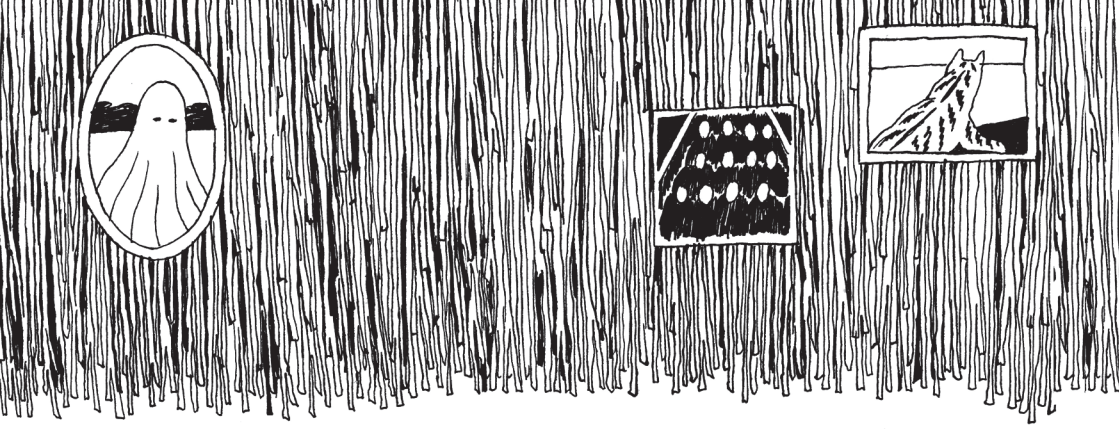
Mais si tu regardes attentivement... certaines toiles ici ne sont pas si abstraites que ça.

Des formes apparaissent, des silhouettes familières se révèlent.

À toi de jouer : peux-tu retrouver une peinture où l'on voit des feuilles ? Et une autre où l'on devine un chien ?

~ en observant les toiles, tu décèles des visages, des silhouettes et des personnages ?
Tu peux accéder à la page 16

~ tu as beau regarder les peintures avec attention, tu ne vois rien que des formes abstraites.
Rends-toi à la page 14.



Le portail temporel

Te voilà dans l'exposition de Thao Nguyen Phan devant un grand rideau végétal ! Derrière lui, Thao Nguyen Phan nous raconte des histoires oubliées qu'elle fait renaître avec des images et des matières.

Ce rideau fait de jute - une plante géante de 4 mètres - est un portail temporel vers un passé effacé de l'histoire. Alors que le Vietnam était sous le contrôle de la France et du Japon, les cultures de plantes comme le jute ont été privilégiées car elles rapportaient plus d'argent que les plantations alimentaires. Conséquence inévitable et malheureuse : la population manquait de quoi manger...

Raconter ces histoires est pour Thao Nguyen Phan une manière de ne pas laisser les trous de mémoire collectifs prendre le dessus. C'est aussi une manière de regarder notre présent sous une lumière nouvelle.

Retrouve une autre œuvre de Thao Nguyen Phan qui fait le pont entre les époques. Indice : ce sont des aquarelles superposées aux pages d'un vieux livre.

Et maintenant ?

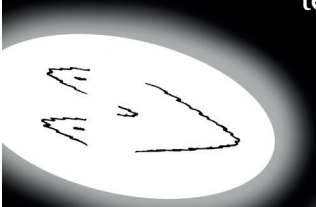
~ tu as besoin d'un coup de pouce et préfères t'équiper de quelques accessoires pour poursuivre ton aventure ? Rends-toi à la page 20.

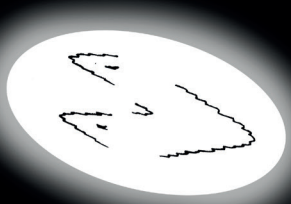
~ tu as envie de continuer à naviguer dans les plis du passé pour réinventer le présent ? Va à la page 21.

La course du Soleil

Dans tout ce désordre temporel, te voilà replongé•e dans le passé ! Dans la salle sous verrière, un cercle de lumière glisse lentement sur les murs et les œuvres... C'est une œuvre de Truong Cong-Tung. Parfois ronde, parfois ovale, parfois cachée, elle se transforme sans cesse en suivant la course du soleil dont elle capture les rayons lumineux.

Dans l'espace, le Soleil bourdonne, vibre, grince... mais ici, il tombe sans un bruit. Flamboyant le jour, le Soleil est aussi une étoile timide. À la nuit tombée, il se retire discrètement pour laisser place à la Lune.





~ tu essaies d'attraper les rayons du soleil pour voyager à la vitesse de la lumière ? Propulse-toi à la page 19.

~ tu es prêt•e à un combat pour rétablir l'ordre du temps ? Rends-toi fièrement à la page 20.

~ tu préfères essayer d'écouter le Soleil de plus près et retourner vers le futur ? Va à la page 15.

Les langages de l'infini

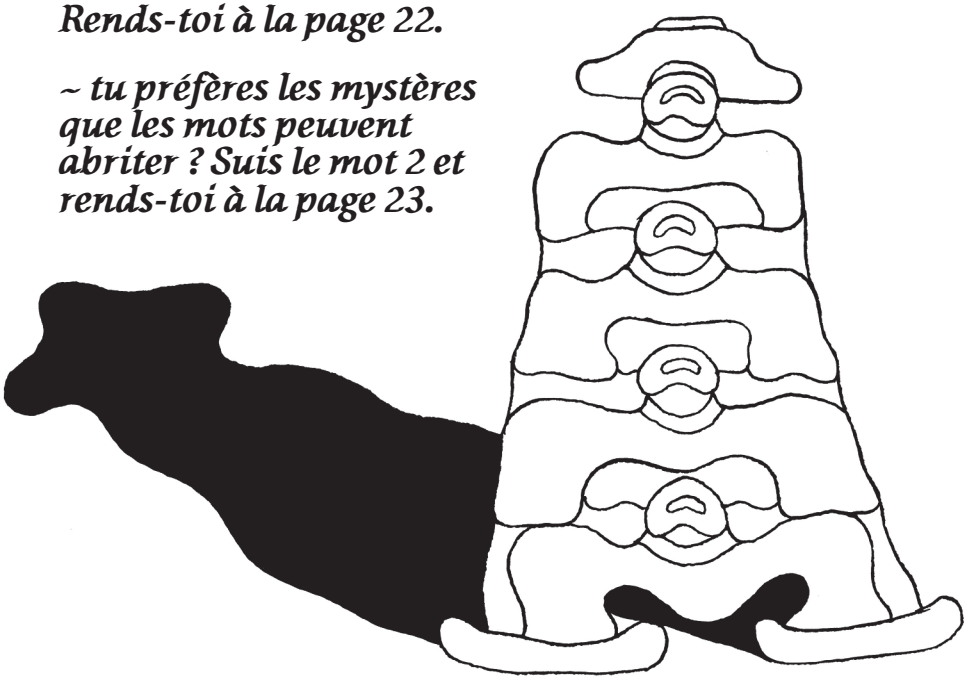
As-tu l'œil affûté ? Dans l'exposition de Thao Nguyen Phan, des bijoux, des tableaux, des bancs ou des sculptures partagent de drôles de formes. Des téléphones ? Des haricots ? Presque ! Ce sont les signes d'un alphabet de formes abstraites inventé par l'artiste Đĩêm Phùng Thị. Au nombre de 7, ces formes permettent des combinaisons infinies pour créer un langage visuel unique.

En gestes, formes ou lettres, le langage cache parfois bien des secrets ! Quelque part dans l'exposition, un poème s'est glissé discrètement sur un miroir. Retrouve-le pour percer le mystère des mots-clés qui mènent vers l'étape finale de cette aventure :

1 : OHCƎ
2 : ITIꟻꟻAЯƆ

~ tu aimes la magie insaisissable du son et choisis le mot 1 ? Rends-toi à la page 22.

~ tu préfères les mystères que les mots peuvent abriter ? Suis le mot 2 et rends-toi à la page 23.



La peinture des métros

RAMMELLZEE est un artiste qui s'est inspiré d'un mouvement artistique apparu au début du 20e siècle : le Futurisme. Ce groupe d'artistes était fasciné par tout ce qui fonce, qui vibre, qui rugit : les machines, le bruit, les villes, les voitures... et surtout, tout ce qui va vite. RAMMELLZEE, lui, aimait les métros de la ville de New York.

Mais chez RAMMELLZEE, il ne s'agit pas seulement de vitesse. Il y a toujours... une part de mystère, de magie.

Trouve dans l'exposition une peinture où se succèdent des lignes représentant des rames de métro et des graffitis.

Soudain, tu entends une voix sortir du tableau :

~ sans réfléchir, tu plonges dans la peinture et montes à bord du métro mystique de RAMMELLZEE. Bon voyage ! Tiens-toi bien à la barre du métro et descends à l'arrêt page 23.

~ tu restes devant la peinture et décides d'observer de plus près les graffitis. Tu souhaites en savoir plus sur le pouvoir de la signification des formes. Rends-toi en page 18

Le boss final

Dans la dernière salle de l'exposition de RAMMELLZEE, faiblement éclairée, tu tombes nez à nez avec la sculpture la plus effrayante de tous les temps.

Pas de chance, tu es face au boss ultime de l'aventure !!!

Impossible de lui échapper, il tournoie sur son socle rotatif et te menace avec sa grosse hache munie d'une calculatrice.

Tu essaies de croiser son regard pour jauger ses intentions mais c'est impossible car il porte un masque inspiré des ninjas et des guerriers de l'espace, recouvert d'antennes de radio qui lui font comme des moustaches de tigre.

~ tu prends ton courage à deux mains et choisis de l'affronter au corps-à-corps. Rends-toi sans trembler en page 18 et trouve le ring de boxe.

~ si tu es accompagné•e de ton fidèle Sascha. Bonne pioche — cette sculpture a une peur bleue des caniches ! Elle recule aussitôt et te laisse passer. Tu es propulsé•e en page 23.

~ tu l'observes attentivement et réalises que son armure est faite de jouets en plastique, son masque semble filtrer un air devenu irrespirable. Et si elle n'était pas menaçante ? Peut-être juste piégée dans un présent trop dur pour y survivre. Rends-toi page 22.

Les montres à contre-temps

Pour continuer l'aventure, il va te falloir entamer une nouvelle quête : retrouver les montres de RAMMELLZEE.

Dans une salle sombre repose une série de bijoux aussi farfelus que puissants. Ce sont des montres fabriquées à partir de fragments d'objets oubliés : bouchons de bouteille, circuits imprimés, morceaux de verre, pierres brillantes, pièces rouillées...

On raconte que RAMMELLZEE les a créées pour dompter le temps. Mais quelque chose a dû mal tourner. Certaines font avancer le temps beaucoup trop vite. D'autres le ralentissent jusqu'à l'immobilité. Une dernière le fait tourner en boucle, encore et encore.

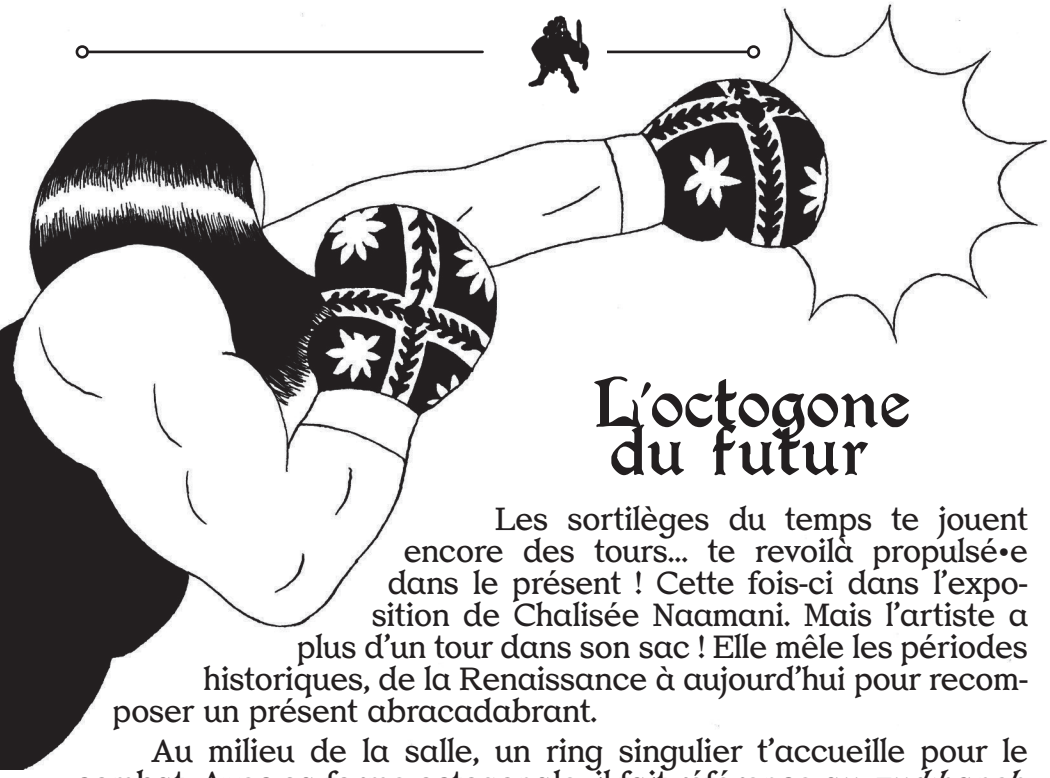
Ces montres seraient-elles la raison de tout le cafouillage temporel qui s'est abattu sur le Palais de Tokyo ?

Quelle montre choisis-tu :

~ tu choisis la montre-glace. Elle ralentit tout. Tu as le temps d'observer chaque détail, chaque texture, chaque murmure du lieu.
Va à la page 21 .

~ tu choisis la montre-accélératrice. Si tu la portes, tout autour de toi s'accélère : les œuvres changent, les gens parlent à toute vitesse, le monde devient flou.
Va à la page 22 .

~ tu refuses de porter n'importe laquelle de ces montres et préfère rebrousser chemin.
Va à la page 13.



L'octogone du futur

Les sortilèges du temps te jouent encore des tours... te revoilà propulsé•e dans le présent ! Cette fois-ci dans l'exposition de Chalisée Naamani. Mais l'artiste a plus d'un tour dans son sac ! Elle mêle les périodes historiques, de la Renaissance à aujourd'hui pour recomposer un présent abracadabrant.

Au milieu de la salle, un ring singulier t'accueille pour le combat. Avec sa forme octogonale, il fait référence au *zurkhaneh*, lieu consacré à un sport ancien de lutte iranienne. Éclaté comme un puzzle, fait d'un coton tout doux et paré de mille motifs, le ring se déploie tout en poésie aux côtés d'un bouquet de sacs de frappe. Ici, le combat ne détruit pas, il permet de faire naître les récits de demain et inventer le futur qu'on veut !

Ta mission : retrouver les gants de boxe cachés dans l'exposition. Tu en auras peut-être besoin pour affronter l'ultime épreuve de cette aventure.

Et maintenant que tu es prêt•e à recomposer le temps :

~ tu choisis de laisser les gants et de clôturer ton voyage à mains nues.
Va à la page 22.

~ tu préfères être paré•e à toute éventualité et t'armer pour imaginer un nouveau futur.
Rends-toi à la page 23.

Halte dans le tourbillon temporel

Fatigué•e de voyager à la vitesse de la lumière ? Fais une pause pour reprendre ton souffle et organiser quelques affaires lors de cette halte bien méritée ! Dans l'exposition de Chalisée Naamani, un espace pensé comme un vestiaire abrite quelques valises. Sauras-tu les retrouver ?

Elles seront parfaites pour te soulager un peu et emporter avec toi plus facilement tout ton courage et quelques vivres pour la fin du voyage dans ce chaos temporel.

Pour la suite, quelle direction préfères-tu prendre ?

~ tu aimes les levers de soleil et inventer tout ce que la journée pourrait t'offrir ? Dirige-toi vers l'Est en allant à la page 21.

~ tu as plus d'énergie et d'imagination une fois la nuit tombée. Prends la direction Ouest vers la page 23.

Les tenues aux couleurs du temps

Tout combat se prépare avec une tenue adaptée pour l'occasion ! Uppercut, crochet droit, ou chassé, ta tenue doit pouvoir accompagner tous tes mouvements. Comme pour un sportif ou une sportive de haut niveau, un vestiaire t'attend dans l'exposition. Quelques capes et des gants de boxe s'y sont glissés pour armer les aventurier•ères comme toi.

Dans ces tenues, les motifs qu'utilise Chalisée Namaani circulent à travers les époques et les pays comme ils circulent d'œuvre en œuvre dans l'exposition. Ta dernière bataille ? Retrouver d'autres œuvres aux motifs similaires à ceux des gants !

Après tous ces voyages temporels, cette bataille t'a demandé beaucoup d'énergie. Que souhaites-tu faire ?

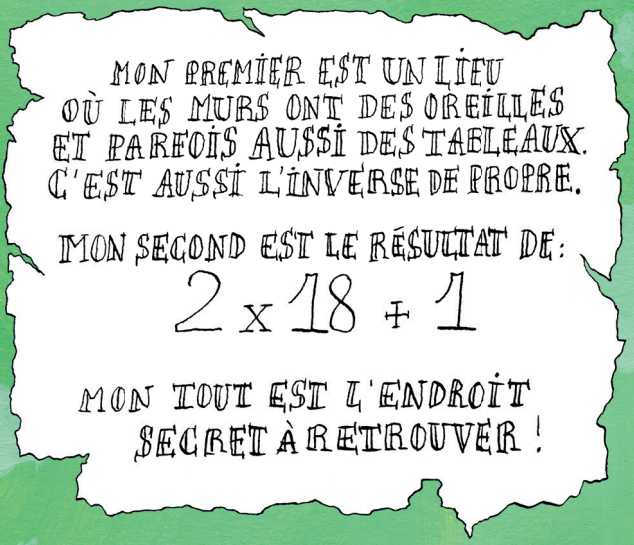
~ tu es épuisé•e tu as besoin que tout rentre enfin dans l'ordre.
Rends-toi à la page 22.

~ tu as encore un peu d'énergie pour un dernier saut dans le futur ?
Va à la page 23.

FIN 1

SOYEZ SYMPAS, REMBOBINEZ !

Pour terminer l'aventure, il te faut trouver un lieu secret du Palais de Tokyo. Voici une charade en guise d'indice :



Tu as atteint le cœur secret du Palais de Tokyo, figé dans le temps depuis sa naissance en 1937. Regarde les murs : la peinture n'a jamais été refaite. Elle a lentement viré à ce vert étrange, presque glauque.

Mais "glauque" ne veut pas forcément dire "moche". En grec ancien, *glaukós* désignait ce qui est clair, pâle, lumineux… comme des yeux de verre, une mer calme, ou la lumière de la Lune — celle qui s'est écrasée au début de ton aventure.

Te voilà revenu·e dans le passé. Le temps retient son souffle.
Les horloges se posent.

La musique reprend et l'histoire peut repartir autrement.

À toi d'imaginer un présent plus doux, plus juste, plus vivant.

solution : salle 37

FIN 2

TOUT RÉTABLIR SOUS LA ROTONDE

Ici s'achève ton aventure dans le chaos du Palais de Tokyo ! Mais pour refermer tous les portails temporels à jamais et rétablir l'ordre du temps, une ultime épreuve s'impose.

Pour cela, il faut te rendre dans le ventre du Palais de Tokyo. Situé en plein cœur du bâtiment, il en est la caisse de résonance depuis laquelle le moindre bruit se transforme en un écho retentissant. Voici un indice pour retrouver cet espace énigmatique :

N'oublie pas de lever la tête lors de cette quête !

Une fois atterri·e dans cet espace, tente de trouver un petit trou au sol vers le centre du cercle. C'est le repère depuis lequel faire tonitruer ta dernière mission : tape maintenant trois fois dans tes mains pour invoquer ensemble le passé, le présent et le futur.

Un écho a retenti ? Félicitations ! Te revoilà à nouveau dans un espace-temps où tout est revenu à la normale !

FIN 3

ENVIE PRESSANTE D'UN MEILLEUR FUTUR

Bravo d'être arrivé·e jusqu'ici. Pour trouver le lieu secret qui te permettra de conclure ta mission, voici un petit indice sous forme de rébus :

C'est un endroit où l'on va tous les jours. Pas très glamour, il est pourtant nécessaire !

Rends-toi maintenant dans cet endroit qui se trouve près de l'exposition de Chalisée Naamani. Loufoque comme le reste du Palais de Tokyo, les murs sont ici tapissés de graffitis du sol au plafond ! Parmi cette nuée de graffitis, un message pour toi s'est caché dans le recoin près de l'entrée. Tu le reconnaîtras, il est entouré de dessins de la Lune.

À toi maintenant d'imaginer un futur flamboyant et d'y faire un peu de place pour tes rêves.

solution : toilettes

Suspense insoutenable, mystères et rebondissements, deviens l'aventurièr·ère d'un voyage à travers les couloirs du temps et réinvente un futur à en faire pâlir le présent.

Conception et écriture :
équipe de médiation culturelle
du Palais de Tokyo.
Illustrations : Léa Djeziri
Graphisme : Romain Pereira

Typographies :
Autopia : Antoine Gelgon
Basteleur : Keussel
Berry Rotunda : Typo-Graf
Heavy Heap : Typodermic
Marion : Typodermic
Velvelyne : Mariel Nils, Manon Van der Borght, Raphaël Bastide, Benjamin Dumond
Zarathustra : Lorène Picard