

The Anatomy of Future Nostalgia

studio sulla nostalgia del tempo presente

presentazione breve

Il tempo è relativo, il suo unico valore è dato da ciò
che noi facciamo mentre sta passando

A. E.

Tema, intenzione e scopo del progetto

The Anatomy of Future Nostalgia è un'installazione multimediale incentrata sull'idea di **museo del futuro** in cui il passato da conservare è costituito dal presente di oggi.

Un museo nel 2116: lo spettatore è invitato a entrare nella sala che presenta la generazione 1990 – 2020. Questa sala è divisa in diversi ambienti più o meno ampi. Il viaggiatore, compiendo un percorso individuale e interattivo, vive un'esperienza immersiva.

Abbiamo intenzione di lavorare sul museo come luogo che incarna il tempo. Poiché conserva oggetti e opere d'arte, il museo agisce come conservatore del tempo. All'interno di un museo il tempo si è fermato ed è messo a disposizione delle generazioni future.

Ogni volta che visitiamo una pinacoteca o un museo etnografico attraversiamo diverse sale nelle quali sono presentate le vestigia di un'epoca. Così vediamo tutto ciò che gli storici hanno ritrovato e collezionato di una certa civiltà. Camminando fra un'opera e l'altra possiamo tentare di comprendere e visualizzare come vivevano le persone in quel determinato periodo, chi erano.

Come sarà rappresentata la nostra generazione in un museo del futuro? Che cosa resterà di Noi?

La sfida è quella di creare un luogo "altro", sospeso nello spazio e nel tempo, immerso in un universo tecnologico che somiglia a un futuro che possiamo immaginare, ma non ancora toccare con mano. Un luogo che offra la possibilità di osservare la nostra epoca con quella nostalgia futura che avremo quando, ormai vecchi, ripescheremo in un angolo della nostra memoria una scena di gioco familiare e sul nostro viso si delinerà un sorriso nel rivedere noi stessi, da lontano, in quel momento dove tutto era ancora possibile.

Anatomy of Future Nostalgia è un'esperienza che permetterà alla generazione presente di proiettarsi nel futuro per guardarsi con quella distanza da sé che oggi non può avere.

Come è iniziata la ricerca:

Questo percorso espositivo sarà il prossimo corpo progettuale di *The Blink Experiment* (theblinkexperiment.wix.com/blink), una ricerca cominciata nel 2013 da noi due artisti Luca Carboni e Gabriel Da Costa sul ruolo dell'immagine nel nostro mondo contemporaneo e più

precisamente:

- sul modo di guardare il mondo oggi
- sul modo di guardarci oggi

Siamo affascinati dal ruolo e dallo spazio che occupano le immagini e in particolare la nostra immagine nella società contemporanea e nelle nostre vite. Nello stesso modo in cui le esperienze della vita costruiscono la nostra persona, ci sembra che il fatto di vedersi e di guardarsi influisca direttamente sul nostro modo di essere. È come se considerassimo la nostra persona un artefatto nel senso archeologico del termine: un oggetto esteriore all'uomo che egli modella e trasforma.

Le creazioni artistiche che compongono *The Blink Experiment* utilizzano i diversi linguaggi della video art, della performance teatrale, dei nuovi media. Allo stato attuale, il progetto si compone di alcune videoinstallazioni, performance, di uno studio sociologico sulla base di un questionario e di uno spettacolo teatrale.

Descrizione sintetica dell'installazione:

Lo spettatore sperimenterà, in maniera individuale, una realtà a tratti virtuale, a tratti aumentata, ma comunque immersiva e narrativa, attraversando una sequenza di spazi (corridoi e piccole sale). Grazie alla presenza di sensori di movimento, una voce seguirà e guiderà il visitatore durante il viaggio nello spazio museale. Lo spazio è vivo e denso e gli presenta la sua generazione per mezzo di scritte luminose, fasci di luce, schermi tattili, installazioni meccaniche, plastiche e vegetali, proiezioni che reagiscono ai suoi movimenti. Attraverso il ruolo attivo del visitatore, la narrazione diviene un processo dinamico.

Estratto dalla sinossi della creazione:

[...] Lo spettatore Matteo si ritrova al buio, all'interno di uno spazio stretto di 1m50x1m50. I muri prendono vita, si animano di una forte presenza luminosa, l'ambiente si raffredda, lo spazio diviene un ascensore che sembra scendere molti piani rapidamente.

Buongiorno Matteo, mi chiamo Me, piacere di conoscerti. Oggi è il 27 ottobre 2116, ci troviamo a Bologna. Percorreremo insieme un viaggio di cento anni nel passato. Lo spazio in cui ti trovi e che stai per scoprire è la mia memoria. La mia memoria è quella della generazione 1990-2020, io sono la memoria di questa generazione. Più che una voce ciò che fa di me Me, è la somma e l'associazione di personalità di tutti gli esseri che hanno vissuto quest'epoca. La mia coscienza è composta di tutte le informazioni che questa generazione ci ha lasciato. Avrai l'occasione di scoprirmi e di incontrare i tuoi antenati, ma prima voglio mostrarti qualcosa :

Sulla sinistra di Matteo un piccolo sportello si apre. Dallo sportello esce un braccio motorizzato. All'estremità di questo braccio si trova una macchina fotografica. La macchina reagisce ai movimenti di Matteo, sembra tentare di comunicare con lui, se Matteo la tocca lo spazio circostante si illumina improvvisamente di rosso emettendo un suono grave [...].

**Planimetria provvisoria dell'allestimento di Anatomy of Future Nostalgia
nella sala de La Bellone a Bruxelles**

