

THE ANATOMY OF FUTURE NOSTALGIA

recherche sur la future nostalgie de notre temps

NOTE D'INTENTION

« J'ai vu une photo de moi et je ne me suis pas reconnu. Je me suis demandé: c'est ainsi que les autres se souviendront de moi? Nous nous sommes posé cette question. Nous y avons pensé. Nous y avons pensé encore... »

Voici comment, en 2013, Gabriel Da Costa et Luca Carboni, tous deux artistes, nous présentions le vaste projet que nous venions alors de débiter : THE BLINK EXPERIMENT. Ce projet s'étendra sur plusieurs opus.

to blink = cligner des yeux

Chaque opus de ce projet devait être conçu comme une expérience.

La préparation de chaque expérience avait comme base de réflexion:

- Notre manière de voir le monde aujourd'hui.
- Notre manière de nous voir aujourd'hui.

En effet, nous étions - et sommes - fascinés par la place qu'occupent les images et en particulier notre propre image dans la société actuelle et dans nos vies.

Au même titre que les expériences de la vie nous construisent, il nous semble que le fait de **voir** et de **se voir** influe directement sur notre manière d'**être**; considérant notre personne comme un artefact (dans son sens archéologique: un objet extérieur à l'homme, qu'il modèle et transforme).

Portées par la thématique de ce projet, les créations artistiques qui en ont découlé utilisent plusieurs langages : art scénique, art performatif, art vidéo. Le projet compte aujourd'hui des installations vidéos, des performances, une étude sociologique sur base d'un questionnaire, et un spectacle.

Toutes les œuvres et expériences créées jusqu'ici nous ont amené à la même évaluation : elles nous mette en face de notre condition éphémère, notre peur de mourir, de ne pas laisser de trace. Elles nous mettent face au temps.

Nous avons donc eu envie de travailler sur un musée, en tant que lieu qui incarne le temps.

Parce que des objets y sont conservés, le musée agit comme un conservateur du temps.

Il ... temps.

Dans un musée le temps y est figé pour être mis à la disposition des générations suivantes.

Lorsque l'on visite une pinacothèque, ou un musée ethnographique, on traverse les salles, et dans chaque salle nous sont présentés les vestiges d'une époque. On peut y voir tout ce que les archéologues et historiens ont trouvé de cette civilisation. Objet après objet, on peut tenter de comprendre et de visualiser comment ces personnes vivaient, et qui ils étaient.

Comment sera représentée notre génération dans un musée du futur ? Qu'est-ce qu'il restera de nous ?

Le nouvel opus de THE BLINK EXPERIMENT s'intitulera **The Anatomy of Future Nostalgia**.

Une œuvre centrée sur un musée du futur dans lequel le temps à conserver est constitué de notre présent aujourd'hui : un passé pour les générations futures.

Réalité virtuelle immersive

Anatomy of Future Nostalgia = étude visant à disséquer la nostalgie que nous aurons du temps présent

Notre envie, avec cette expérience, est de permettre à notre génération de se projeter dans le futur pour se regarder avec le recul qui aujourd'hui lui manque. Nous voulons construire un lieu, un ailleurs, qui est suspendu dans le temps et l'espace grâce à l'immersion dans un univers technologique qui aurait le goût d'un futur que nous pouvons imaginer mais pas encore toucher des doigts. À travers cet univers technologique, dans ce repli de l'espace et du temps, nous voulons donner la possibilité de goûter à notre nostalgie future : celle qui, dans quelques années, quand nous serons plus vieux, et que nous attraperons dans un coin de notre mémoire un instant de vie passé, cette nostalgie qui dessinera sur notre visage un sourire pendant que nous reverrons cet instant où tout était encore possible.

Cette mémoire vivante nous met en face de notre présent comme déjà un passé. L'épithète d'un monde évanescent, une galerie de moments qui vont lentement disparaître.

Le spectateur fera partie intégrante de l'installation qui ne sera complète qu'en sa présence.

SYNOPSIS

Le 27 Octobre 2016, Nicolas Olt, né le 23 Avril 1983, arrive à l'entrée de la salle d'exposition de La Bellone, dans le centre de Bruxelles. Au dessus de l'entrée, il y a un panneau électronique :

ANATOMY OF FUTURE NOSTALGIA – VEUILLEZ ATTENDRE VOTRE TOUR

Juste après la porte d'entrée du parcours il y a un vestibule de 1m50X1m50. Un spectateur qui s'y trouve pénètre finalement dans le parcours.

Nicolas entre à son tour dans le vestibule.

SALLE 1 - RECONNAISSANCE :

Nicolas se trouve face à un écran tactile. Sur l'écran, il doit choisir entre le français, l'anglais et le néerlandais. Il clique sur le Français. Un message apparaît à l'écran :

BONJOUR, VOUS ALLEZ BIENTÔT POUVOIR ME DÉCOUVRIR. VOTRE ENTRETIEN DURERA 18 MINUTES. VOICI QUELQUES INDICATIONS AVANT DE COMMENCER :

IL EST FORMELLEMENT INTERDIT DE FUMER, DE MANGER.

IL VOUS FAUDRA SUIVRE EXACTEMENT MES INDICATIONS.

JE NE SUIS PAS ADAPTÉ AUX PERSONNES SOUFFRANT DE PROBLÈMES CARDIAQUES, DE CLAUSTROPHOBIE.

JE DÉCLINE TOUTE RESPONSABILITÉ EN CAS DE DÉTÉRIORATION PHYSIQUE OU MENTALE DE VOTRE PERSONNE.

VEUILLEZ SIGNER CETTE DÉCHARGE.

Nicolas est invité à indiquer son Nom, son Prénom, sa date de naissance, et à cocher la case « J'ACCEPTÉ LES CONDITIONS »

La porte Sas s'ouvre. Nicolas entre dans un cube noir de 1m50X1m50. La porte se referme derrière lui.

SALLE 2 - ASCENCEUR :

Une voix de jeune femme que nous appellerons ME :

Bonjour Nicolas. Merci pour ta patience. Sois le bienvenu. Avant de commencer je vais devoir vérifier ton taux d'instabilité, pour être sûr que tu ne va pas interférer avec moi, ni avec tous les objets que tu vas découvrir par la suite. Je vais te demander de te placer au centre de la pièce.

Nicolas se place au centre, sur le cercle lumineux qui vient d'apparaître au sol. ME le guide exactement dans ce cercle et le reprend s'il n'est pas exactement au centre.

Dans quelques secondes je vais effectuer un scanner de ton enveloppe corporelle. Je te prierais de ne pas quitter le cercle lumineux.

Les murs s'animent d'une forte présence lumineuse, d'un blanc clinique, qui lorsqu'elle s'arrête donne une impression de froid. L'espace devient quelque fois un ascenseur qui semble descendre des étages très rapidement. *Bonjour Nicolas. Nous sommes aujourd'hui le 27 Octobre 2116. Nous sommes à Bruxelles. Nous allons ensemble repartir 100 ans en arrière. En effet, l'espace dans lequel tu te trouves est ma mémoire. Et ma mémoire est celle de*

la génération 1990-2020. Tu te demandes qui je suis ? Je suis la mémoire de cette génération. Plus qu'une voix, ce qui fait de moi Moi, c'est l'association des personnalités de tous les êtres qui ont vécu durant cette génération. Ma conscience a été formée de toutes les informations que cette génération a laissées. Tu vas avoir l'occasion de me rencontrer, mais également de rencontrer tes ancêtres. Mais avant cela, je dois te présenter quelque chose :

Une petite fenêtre s'ouvre, en face de Nicolas. Sort de cette fenêtre un bras motorisé. Au bout de ce bras il y a une caméra. La caméra suit les mouvements de Nicolas, elle semble tenter de communiquer avec lui. Si Nicolas tente de la toucher, l'espace devient rouge et émet un son grave, s'en suit une mise en garde de ME.

Cette génération a conservé un grand nombre de matériel, surtout iconographique, que nous avons retrouvé, en partie en Californie, dans des bunkers, des data bases. A cette époque, ils ont commencé à se reprendre en photo, en vidéo, surmontant à chaque clic la seconde où le temps s'arrête, où dans notre tête tout se fige, où on n'appartient plus ni au présent ni au futur tout à fait, où on n'est plus là tout à fait, mais où l'on est déjà conservé.

Autour de Nicolas, sur les murs, apparaissent plusieurs images animées : des portraits de personnes jalonnent tout le cube. Ces images sont floues et en négatif. Plus le spectateur s'approche des images plus elles sont nettes et en couleurs. Si le spectateur la touche elle disparaît.

La caméra émet un flash. Le bras-caméra repart et la porte se referme.

L'espace qui suit est le couloir. Tu pourras rester 4 minutes dans ce couloir. Je t'indiquerai le temps qu'il te reste. Tu vas pouvoir retraverser toute cette génération, du 1er Janvier 1990, jusqu'il y a 100 ans, le 27 Octobre 2016.

Je t'invite à présent à ouvrir la porte qui est à ta droite.

Nicolas ouvre la porte, et pénètre dans un couloir sombre, où pour l'instant ne sont présents que les deux lignes lumineuses de secours au sol.

Merci de refermer cette porte derrière toi Nicolas.

SALLE 3 – LE COULOIR DU TEMPS

Le couloir fait 10mX1m50. Ce couloir, qui semble un tunnel dans lequel Nicolas s'engouffre, est à mi-chemin entre une machine et un être vivant, une installation dense. Tous les vestiges de la civilisation post-numérique jalonnent l'espace: des téléviseurs à tube cathodique, puis des minis téléviseurs, puis des écrans plats, plusieurs projecteurs, mini beamer, écrans tactiles, des faisceaux lumineux. Les parois bougent. Les surfaces de projection sont variées : images suspendues, tulles, calques, plastiques, etc. Tout ce couloir réagit aux mouvements du spectateur. ME le guide dans l'espace, elle s'adresse directement à lui, et l'oriente dans ce tunnel de la mémoire. Au même titre qu'un archéologue entrerait dans une caverne du paléolithique, Nicolas traverse et reconnaît sa propre génération comme si elle était aujourd'hui révolue, et condensée dans un espace « sous verres » : des bribes d'actualité, de films, de vidéos, d'inconnus ou de célébrités, qui ont pu faire le buzz. Il y a également des petites lucarnes au travers desquelles Nicolas peut épier et observer des mondes qui semblent se développer à l'infini. Il y a des images animées qui se projettent sur son corps, sur ses habits. Il y a également des phrases qui traversent les parois, des frises chronologiques d'images qui suivent ses mouvements. Sur le côté droit transite des informations sur des bandes d'informations. Des images sont conservées dans des petites cages de verre. Les formats de projection ne sont pas standards (frise, minuscule, objets, murs, surfaces, etc).

Vers la fin du couloir un glitch puissant traverse tout le couloir. Tout s'arrête. Noir. Le spectateur entend quelques sons. Il voit encore de la lumière : il reste trois petits cubes qui sont toujours en fonctionnement dans le noir, au bout du couloir. Il s'approche des trois petites boîtes. Ce qu'il voit est son image, enfermé dans ces boîtes, avec son nom et son prénom, sa date de naissance et de mort, et des sous titres qui accompagnent ces images animées.

SOUS-TITRES QUI ACCOMPAGNENT LES IMAGES DE NICOLAS:

I SEE MYSELF EVERYDAY

BUT I'M NOT SEEING MY BODY GETTING OLDER

I DON'T REMEMBER MY FACE WHEN I WAS YOUNG

I SAW PICTURES OF ME

I SAW PICTURES OF ME AS IF IT WAS SOMEBODY ELSE

PHOTOGRAPHIES

I'M AFRAID OF LOSING MY MEMORY

WHAT IS THE THING I WILL MISS THE MOST?

FACES?

COLORS?

ME: *Tu peux passer à la salle suivante Nicolas.*

SALLE 4 – ANCETRE

Nicolas entre dans un espace de 1m50x1m. Noir. Tamisé. Le plafond est bas. Il y a un fauteuil éclairé.

Reposons-nous un peu après toutes ces informations. Je t'en pris Nicolas, assieds-toi. Ici, au même emplacement où nous nous trouvons, il y a de ça 100 ans, se trouvait La Bellone. Et la société de cette époque avait fait de cette salle une fenêtre ouverte sur l'image, sur la manière de regarder l'image, sur la manière de se regarder. Et très précisément à la place où tu es assis, le 27 octobre 2016, Nicolas Olt, ton ancêtre, qui s'était assis pour se reposer un peu, a eu une question qui lui a traversé l'esprit: Comment les générations après moi, se souviendront de mon passage sur Terre? (cette question peut être écrite ou dite).

J'espère que tu as repris tes forces. Parcourir le temps, comme parcourir une ligne demande plus d'effort qu'il n'y paraît. Je suis bien placée pour te le dire. Actuellement je suis en communication avec toi, et simultanément avec Julie qui vient de commencer le parcours. Elle se trouve exactement là où tu trouvais encore il y a de cela encore quelques minutes : elle représente donc d'une certaine manière ton passé. (Une petite fenêtre sur le mur s'éclaire, le spectateur y aperçoit grâce à un miroir sans teint le spectateur Julie qui est dans la salle 2 – L'Ascenseur. Elle est en train de jouer avec la petite caméra sur bras motorisé.) Et je suis également en communication avec Marten, qui représente d'une certaine manière ton futur, puisqu'il est actuellement en train de quitter Anatomy of Future Nostalgia. Il t'a laissé un message. (Un petit écran s'allume. Nicolas regarde le message qu'a laissé Marten dans la dernière salle.)

Je te propose maintenant d'entrer dans la salle de détemporisation.

Nicolas ouvre une porte coulissante en verre.

SALLE 5 – SERRE

Serre de 2m50X2m

Lumière HQI. Serre végétale. Système d'irrigation. Nicolas reste 2 minutes dans cet espace.

Reprenons notre visite.

Nicolas traverse un rideau de plastique semi-dur et se retrouve dans une salle similaire à la salle 1.

SALLE 6 – FUTURE ME

Nous sommes revenus dans notre temps en 2116. Avant de nous quitter Nicolas, je voudrais t'offrir quelque chose. Je voudrais te donner la possibilité de communiquer avec le passé. Je te propose de laisser un message.

S'ouvre une petite fenêtre, où cette fois-ci apparaît un écran qui diffuse le visage de Nicolas en direct. Un minuteur sur l'écran décompte 1 minute. Nicolas laisse un message.

Tu peux envoyer ce message dans le passé, à une personne. Je te propose d'insérer une date comprise entre 2020 et 2100.

Apparaît un menu déroulant sur l'écran tactile où Nicolas peut choisir une date. Il choisit le 27 Octobre 2064.

Maintenant tu peux insérer l'adresse d'un de tes ancêtres.

Nicolas écrit son adresse mail.

Très bien, ton message sera envoyé à la date que tu as choisi.

La fenêtre se referme.

Merci Nicolas.

Au revoir.

La lumière de sortie s'allume. Nicolas quitte Anatomy of Future Nostalgia.

PLAN PREVISIONNEL DES ESPACES DANS LA SALLE D'EXPOSITION DE LA BELLONE

