

PROVIDENCES
présente

le monde ne suffisait pas



SOLASTALGIA

UNE INSTALLATION IMMERSIVE DE ANTOINE VIVIANI ET PIERRE-ALAIN GIRAUD
DU 8 NOVEMBRE 2019 AU 29 MARS 2020 AU MUSÉE DE BRETAGNE, FRANCE - DE JUIN À SEPTEMBRE 2020 À LA GALERIE
NATIONALE D'ISLANDE, FESTIVAL D'ART DE REYKJAVÍK - ET ENSUITE EN TOURNÉE MONDIALE - UNE PRODUCTION
PROVIDENCES EN COPRODUCTION AVEC HOLOFORGE, LA GÉNÉRATRICE, EN PARTENARIAT AVEC LE TNB, MICROSOFT,
PIGEON, AVEC LE SOUTIEN DU CNC, DE LA RÉGION AUVERGNE RHÔNE-ALPES, DE LA RÉGION CORSE - SOLASTALGIA.ART



solastalgia

Forme de traumatisme, de désarroi ou de nostalgie causé par la disparition d'un monde, d'un environnement familier.

Équipés d'une combinaison de cosmonaute, les visiteurs explorent une Terre devenue inhabitable. Seul un mystérieux nuage de lumière hante ce monde.

Avant leur extinction, les dernières générations ont inventé une machine qui leur permet de revivre à l'infini, comme des hologrammes parfaits, un souvenir de leur vie.

À leur rencontre, les visiteurs vont découvrir leur histoire, leur monde.

Bienvenue au paradis...

*Notre rapport à la technologie nous rend-il plus plus sensible
ou plus aveugle au monde qui nous entoure ?*

**Solastalgia est une expérience de réalité mixte de
40 minutes qui combine une installation plastique
de 400m2 avec une immersion multisensorielle
totale (réalité augmentée, effets directs, etc.).**

**Cette expérience inédite questionne la fragilité et
la beauté de notre existence sur Terre aussi bien
que notre croyance en la technoscience, notre
rapport à la finitude, à l'altérité.**



Le principe rappelle celui de l'invention de Morel. Ces hommes ont inventé une machine grâce à laquelle ils croient qu'ils pourront vivre et s'aimer pour toujours (l'au-delà). Je ne suis plus mort, je suis amoureux, dit le héros d'Adolfo Bioy Casares, en s'enregistrant auprès de l'hologramme dont il est tombé éperdument amoureux.

Dans cette machine, tout semble fonctionner comme si nous pouvions vivre intensément notre sapiens demens, notre hubris, sans plus risquer de mourir à nouveau, ni nous détruire à nouveau. Sans plus risquer de courir à notre perte, ou à celle du monde. Tout puissant et inoffensifs. Innocents à nouveau.

Comme si nous nous étions indépendantisés des autres formes de vie, de ce qu'est le vivant. Peut-être que ces hommes sont arrivés à l'horizon de leur évolution : la technologie leur a permis de devenir leur propre monde. Un monde recréé à leur image, dans lequel ils vivent en espérant qu'un jour on puisse accéder à leur âme et accéder ensemble à une forme d'amour éternel ? Ne sont-ils pas parvenus au rêve ultime, au paradis ?

Alors que leur monde était en train de disparaître, d'après leur dire à cause d'eux et avec eux, une promesse apparut à travers cette machine. On ne sait pas qui l'a créée, mais d'innombrables signaux semblent indiquer sa présence sur toute la surface de la planète. Des indices permettent de comprendre un peu mieux son histoire et de son fonctionnement. «Devant une menace d'effondrement et d'extinction imminente du vivant du à une forme modification rapide de la composition de l'atmosphère, une machine supposée inaltérable, éternelle, représentée sous la forme

d'un monolithe blanc, de lumière, fut imaginée et construite». Cet objet mystérieux fut présenté comme le vaisseau capable d'emporter les hommes dans un autre temps, loin de la réalité bientôt invivable de leur planète. Un monde magique dans lequel ils peuvent revivre, de manière insouciant, aimés, heureux, une scène de leur vie pour toujours. La promesse de la machine est simple : " Vivre sur Terre comme au Paradis. (...) Rejoignez le prochain grand voyage de l'humanité en tant qu'esprit, avec vos proches et vos amis. Enregistrez-vous en elle. "

Au début, la machine installée dans les permacommunautés vacillantes ne suscitait qu'indifférence et mépris. «La dernière ruse du capitalisme»... encore un nouveau gadget qui finira d'épuiser nos maigres ressources... Une illusion qui nous fait oublier l'urgence de notre époque, le véritable combat que nous devons mener pour la survie et nous réconcilier avec Gaia....etc. Au contraire, la vie vécue, tangible, aussi naturelle que possible, était alors devenue la valeur suprême. Pour autant, les catastrophes climatiques se succédaient, puis les nouvelles maladies. Force fut de constater que la seule chose qui ne se dégradait pas autour d'eux était bien cet étrange et si parfait monolithe. Ainsi, certains, peut être plus téméraires, ou simplement ayant moins à perdre, se laissèrent tentés par ce voyage sans retour.

"Les premières personnes enregistrées apparurent ainsi dans le paysage. Avec leurs doutes, leurs rêves, leur humanité, elles s'installèrent pour de bon, silencieusement, dans un monde qu'elles ne semblaient plus vraiment redouter. Nourissant d'abord du dégoût, des moqueries, ou de l'indifférence, ces curieux hologrammes vivants (on parvient

l'histoire de solastalgia



à saisir les pensées, toujours grouillantes et différentes, comme si l'esprit était toujours éveillé) finirent par rythmer la vie des communautés, jusqu'à devenir des figures presque rassurantes. «Nous savions que nous pourrions toujours être là... Même si notre passage sur Terre est insignifiant, même si bientôt il ne restera plus rien de nous, tout notre monde n'est pas perdu... Peut-être pourra-t-on... être compris... (...) Il paraît que l'âme reste réellement vivante dans cette boucle spatio-temporelle... Bientôt, un véritable culte se développa autour de la machine. D'abord réticents, la plupart d'entre eux finirent par s'y intégrer, d'une manière ou d'une autre. Puis, petit à petit, des générations entières, ayant grandi, et appris à vivre, parmi les fantômes qui hantaient le lieu, des membres de leur familles, des connaissances, n'attendaient plus qu'une chose de leur vie (ou devrait-on dire de leur survie) : trouver la meilleure manière de les rejoindre et de hanter la Terre à nouveau.

Trouver l'endroit qui a du sens pour eux, tenter de faire revivre à travers eux un peu de ce monde disparu, un peu des autres espèces qui le peuplaient, un peu de son histoire... Progressivement, des générations entières sont, ainsi, devenues des dieux. Cela permit un regain d'espoir. Cela donna du sens à la vie de très nombreuses personnes. Ainsi, dans ces petites communautés créées autour des machines, au mode de vie hybride marqué par des retours à comportements ancestraux et indigènes, un lien à une forme de culture magique et animiste se développa.

Lorsque plusieurs générations commencèrent à se cotoyer au sein de ce grand nuage, la vie de ces petites communautés commença à vaciller, et les rituels devinrent de plus en plus

importants. Une sorte d'équilibre et de réconciliation sembla avoir été trouvé, paradoxalement, avec la technologie et la science. Après avoir perdu le monde, elle permettait, peut-être, d'en sauver une infime partie, superposée à une nouvelle réalité devenue invivable pour eux. La vie, elle n'attendait pas pour trouver d'autres formes. Les humains n'avaient simplement pas pu évoluer assez rapidement."

Alors que leur fin arrivait, que l'air commençait à se faire plus rare, et que les derniers humains vivaient de plus en plus reclus dans la poussière et l'asphyxie, la Terre devint peuplée d'esprits, tous enregistrés à des moments différents superposés les uns aux autres. Petit à petit, ils sortirent du temps linéaire qui les avait conduit jusqu'ici.

S'il semble difficile de comprendre très bien comment la machine orchestre leurs apparitions, la chronologie exacte de leur histoire et même d'où provient l'énergie qui les maintient en marche, il semble possible de dégager des moments principaux qui concordent avec les récits et les différentes pensées des personnages.

En tant qu'explorateur, nous sommes dans la même position que le héros de Casares, à ce détail près qu'il ne découvre pas que les personnages sont morts, mais tous conscients, a posteriori, d'avoir voulu vivre dans ce monde. Ils sont tous frappés du même mal. La solastalgie est le moteur de cette machine. Nostalgie du temps et de l'espace, c'est la cause et la conséquence du phénomène qui a détruit la vie humaine et créé cet au-delà.

Antoine Viviani





La porte du sas s'ouvre. Dans un futur mystérieux, plongé dans la pénombre, un monolithe de lumière projette soudainement un nuage numérique. Dans cette clarté étrange, des spectres apparaissent autour des visiteurs. En errant d'une scène à l'autre, les cosmonautes s'approchent d'eux et se connectent à leur monde, à leurs pensées les plus intimes ...

Un couple, nu, des masques à gaz dans les mains, cueille les fruits virtuels des arbres d'une forêt fantôme. Ils s'allongent sur l'herbe. Enfin, ils sont ensemble.

Une silhouette regarde au loin. Elle souhaite se fondre dans le paysage, devenir chacun de ses microdétails. Un homme tente de l'approcher. Il lui explique qu'il veut rester pour toujours à ses côtés. Elle ne le voit pas. Les temporalités sont mélangées.

Un peu plus loin, un jeune garçon regarde le fantôme de sa mère le bercer lorsqu'il était jeune. Il lui fait une promesse.

Depuis le rebord d'une falaise, une jeune femme se prépare à voler au-dessus de la forêt. Une biche la regarde, un immense albatros plane au-dessus de la pièce. Elle pose en maîtresse des lieux, en déesse des espèces disparues.

Une femme plus âgée raconte comment elle a décidé de devenir une des premières à s'enregistrer dans la machine. Elle languit les scènes bucoliques de sa jeunesse, quand les hommes pouvaient encore vivre à l'extérieur, sans protection. Un homme armé apparaît et la met en joue avec un fusil.

Un des derniers enfants survivants peut enfin s'enregistrer lui aussi. Il s'approche du monolithe. Son corps se dédouble. L'un des deux corps s'effondre sur le sol.

Une femme en état de transe, participe à l'un des derniers rituels de connexion à la nature de sa communauté.

Dans une pièce près de la ruine, un musicien joue une mélodie au piano. Autour de lui, des couples dansent un slow tendrement.

Tandis que les scènes se mélangent, le monolithe devient de plus en plus lumineux. Les voix s'entremêlent. Tout s'éteint.

Dans un dernier faisceau de lumière qui jaillit du monolithe, un groupe de huit cosmonautes fait face aux visiteurs... Habillés exactement comme eux, ils les regardent fixement...

*Que raconte cet étrange paradis
sur notre rapport au monde ?*





LE MONDE AUGMENTÉ

Grâce à un casque de réalité augmentée intégré dans leur combinaison, **les visiteurs aperçoivent autour d'eux différentes temporalités :**

- les fantômes et leur monde disparu (ex de rendu à gauche)
- le temps présent de l'exploration sur la Terre déserte

UNE EXPÉRIENCE IMMERSIVE PIONNIÈRE

Solastalgia sera la **première installation de cette ampleur à utiliser un dispositif de réalité mixte (un casque Hololens2 ainsi que la nouvelle Kinect Azure)**. Les studios Asobo ainsi que leur studio dédié au Hololens, Holoforge (partenaire de Microsoft), travaillent sur le développement de l'expérience.

Des effets de lumière, de ventilation, d'odeurs et de vibrations seront déclenchés selon les scènes pour permettre une plus grande immersion dans l'expérience. Le Hololens sera au centre d'une **expérience multisensorielle**.

ÉQUIPEMENT / COSTUME

L'expérience se déroule en groupe de **10 à 15 personnes avec un équipement dédié et facilement ajustable comportant un casque Hololens 2, des casques à réduction de bruit**, ainsi qu'une lampe torche intégrée au casque.

PERFORMANCES DE VRAIS ACTEURS

Des acteurs reconnus incarnent les spectres, filmés avec la dernière caméra volumétrique (Kinect Azure by Microsoft). **Les scènes originales pourront être liées à la région où l'installation est programmée. En France, par exemple, avec des personnalités du monde des arts, des sciences et des lettres tels que: Anne Brochet, Arthur Nauzyciel, Nancy Huston, Mehdi Belhaj Kacem, Corine Sombrun etc.**

COSTUME DE COSMONAUTE
HOLOLENS 2
SON 3D

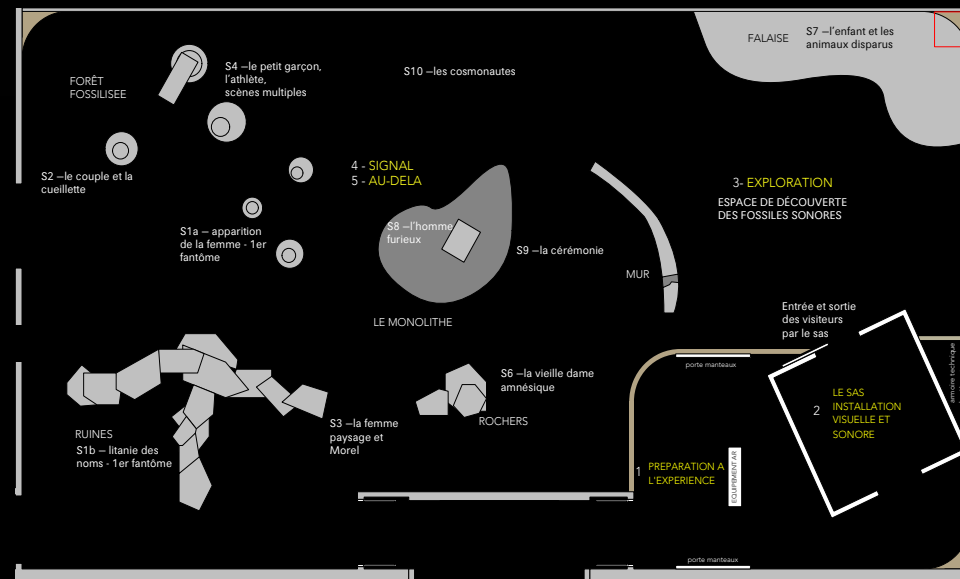
RÉALITÉ MIXTE ET ÉQUIPEMENT

RUINES ET TRONCS FOSSILISÉS
AUGMENTÉS VISUELLEMENT

FANTÔMES ÉMETTANT
DES ONDES CÉRÉBRALES

FOSSILES ET MONOLITHE
ÉMETTANT DES ONDES SONORES

SCÉNOGRAPHIE - DANS L'ESPACE DES CHAMPS LIBRES À RENNES



INTENTIONS

Plongeons dans un futur imaginaire, sur une Terre devenue invivable, où la seule forme de vie qui semble subsister est une chimère numérique qui encapsule, dans un support stable pour des millions d'années, le fruit de nos rêves et cauchemars.

« C'est par les gigahertz que nous communiquons au mieux avec Dieu ». Par cette formule, le philosophe Mehdi Belhaj Kacem résume un certain rapport de l'homme à la technologie, comme Stanley Kubrick le fit dans 2001, l'Odyssée de l'espace, ou Adolfo Bioy Casares dans son roman célèbre L'Invention de Morel. À sa manière, Solastalgia souhaite nous poser la même question : **jusqu'où nous emmène notre besoin de nous transcender, qui depuis des dizaines de milliers d'années repousse nos limites technologiques ?**

Ne s'agit-il pas, au fond, de ce même rêve d'absolu, de perfection et d'éternité, qui nous force à vouloir fabriquer un monde à l'image de nos désirs, un monde rien que pour nous, parfait, éternel, où l'on pourrait enfin être compris et aimés, pour toujours ?

On se rend compte alors que l'idée du paradis qui irrigue depuis si longtemps toutes nos cultures est aujourd'hui aussi bien alimentée par la technoscience que par les religions. Ne s'agit-il pas du même rêve, avec toujours la même contrepartie de taille ? Car pour **faire partie du paradis, nous devons accepter d'être hors du monde**. Ce monde de notre toute-puissance, il n'existe que pour nous.

Humains, trop humains, les spectres de Solastalgia ont décidé de devenir des esprits pour témoigner de leur monde perdu. Maintenant qu'ils sont devenus inoffensifs pour la terre, mais tout puissants dans leur monde digital, ils errent, en répétant les mêmes gestes, numériques, pour l'éternité. Héros de leur propre mythologie, ils espèrent donner sens à leur vie, et, secrètement, être un jour compris, peut-être même aimés, voire réactivés, si le secret de leur âme parvenait à être décodé.

Est-ce donc cela que nous voulons ? Est-ce que, après avoir saturé la surface de la planète de notre présence et en avoir épuisé les ressources, pour nous-mêmes aussi bien que pour les autres vivants, le rêve ultime de notre espèce serait de créer son propre au-delà ? C'est une question abyssale : comment habitons-nous le monde ? Quelle place, aujourd'hui, dans nos vies, donnons-nous réellement au

monde, aux autres vivants, au cosmos ? Quelle place donnons-nous à l'altérité ? À ce qui n'est pas nous ?

Les visiteurs, vêtus d'un costume de cosmonaute, ou d'un archéologue du futur, sont coupés du monde qui les entoure. En pénétrant dans l'espace de l'installation, ils commencent à l'éprouver physiquement. Si une forme de vie persiste (d'étranges formes de lichens poussent sur les roches), elle n'est plus au service de l'humain, l'air n'est plus respirable. Le travail sur les formes et les matières sera fait en collaboration avec la plasticienne Gabriela Friðriksdóttir. Le travail sonore, réalisé avec le compositeur Valgeir Sigurðsson, mais aussi Nicolas Becker et Johan Lescure (responsables de toute la partie sonore de l'œuvre de Philippe Parreno), sera fait dans ce sens : un nuage-vestige de l'humanité, véhiculé par des fréquences numériques, qui contient tous nos mondes sonores, nos voix et les sons de ce monde perdu, qui sont devenus intérieurs.

Nous avons demandé à d'autres artistes, dont le travail questionne ces problématiques, d'interpréter les fantômes. Ainsi, Nancy Huston, Mehdi Belhaj Kacem, Arthur Nauzyciel, Corine Sombrun, etc. pour finaliser l'écriture des scènes avec eux au moment du tournage.

L'aspect visuel des fantômes dans Solastalgia est le prolongement d'un travail que nous avons entamé avec le film Dans les limbes/In Limbo. Ils seront créés grâce à plusieurs techniques d'animation combinées : la motion capture, la capture volumétrique et l'animation 3D. Nous cherchons un rendu à la fois désincarné et pourtant vivant, presque sensuel, similaire à ceux des fantômes d'In Limbo, mais avec un plus grand niveau de détail, pour les montrer sur pied. Ils apparaîtront ainsi en taille réelle autour de nous, comme s'ils habitaient réellement l'espace.

Nous voulons pousser jusqu'à l'extrême les intentions du film, pour que les visiteurs ressortent troublés, dérangés par l'expérience. À travers une démarche qui oscille entre regard documentaire et hallucination fantasmatique, nous voulons saisir d'effroi et de fascination, tenter de faire ressentir l'ambivalence de ces enjeux : **notre but n'est pas de condamner la technologie, la religion, ou l'humanité dans son ensemble, ni même de donner un quelconque point de vue moral, mais de tenter de révéler nos contradictions.**

Et si ces lunettes de réalité augmentée nous donnaient à voir notre propre aveuglement ?

LES CRÉATEURS



ANTOINE VIVIANI

Primé dans de nombreux festivals, Antoine a réalisé le long-métrage *In Situ* (2011) et *In Limbo* (2015) en coproduction avec ARTE et l'ONF.



PIERRE-ALAIN GIRAUD

Habitant entre la France et l'Islande, réalisateur et producteur de documentaires, courts-métrages et films d'animation, Pierre-Alain a présenté son travail à la Biennale de Venise et à la Biennale d'Art contemporain de Lyon.

L'ÉQUIPE ARTISTIQUE



GABRIËLA FRÍÐRIKSDÓTTIR
DÉCORS DE SOLASTALGIA

Artiste et sculptrice islandaise, proche collaboratrice de Björk. Elle a présenté ses œuvres au MOMA, au Centre Pompidou et a représenté l'Islande à la Biennale de Venise.



NICOLAS BECKER
SOUND DESIGN / MONTAGE SON

Bruiteur et sound designer, il travaille avec Cuarón sur *Gravity*, Polanski, Cronenberg, Boyle... Il réalise la partie sonore de l'œuvre de Philippe Parreno, Ben Russel, etc. Il travaillera sur les mondes intérieurs des personnages.



VALGEIR SIGURÐSSON
COMPOSITION / SOUND DESIGN

Producteur légendaire de Björk et compositeur reconnu internationalement, il fabriquera les ambiances sonores du lieu réel et les fréquences du monolithe.



LAURENCE FONTAINE
SCÉNOGRAPHE

Scénographe au Centre Pompidou depuis presque 30 ans, elle signe aussi la scénographie de grandes expositions du Palais de Tokyo, du Louvre Abou Dhabi, etc.

MARKETING ET DISTRIBUTION

- contenu **adaptable à chaque territoire** avec possibilité d’être présenté dans plusieurs lieux **simultanément** à long terme.
- notre objectif est de vendre le projet à **3 centres d’art en 2020 et 5 en 2021, générant une moyenne de 350 K visiteurs.**

UNE INSTALLATION ADAPTABLE

- taille de l’espace: **minimum 250m2**
- durée: **de 30 à 45 min**
- **adaptation à la géologie et à l’histoire de chaque lieu**
- possibilité **d’adapter le casting** au pays d’accueil
- nombre de visiteurs: **5 à 15 personnes**

UNE SOLUTION CLÉ EN MAIN

- à transporter: **un container** pour tous les éléments de décor fabriqués
- adaptation des scènes et des matériaux à la géographie de chaque territoire
- temps de montage: **3 semaines**

Rennes - Champs
Libres
6 mois

Reykjavík Art Festival -
Galerie Nationale
d’Islande
4 mois

Helsinki -
Musée d’Amos Rex
6 mois

Paris -
La Vilette TBA
Pékin - TBA

NYC - TBA
Séoul - TBA
LA - TBA
Taïwan - TBA

Début du World Tour
nov. 19

2020

2021

2022

SÉLECTIONNÉ À



CANNES XR - FESTIVAL DE CANNES - Sélectionné parmi les 20 XR projets en développement présentés au Marché du film 2019.

PARTENAIRES - ILS NOUS SOUTIENNENT

Des acteurs publics et privés ainsi que des partenaires industriels, nous font confiance et témoignent d'un grand enthousiasme dans leur participation à cette aventure :



Les **Champs Libres** à Rennes, premier lieu de diffusion de Solastalgia et coproducteur du projet



Le **CNC** nous soutient grâce à son fonds d'aide à l'écriture numérique. C'est la première fois que le CNC soutient un projet d'installation pour un musée



Microsoft, acteur majeur de l'industrie AR, soutient le projet



Kaleidoscope est une plateforme de fond pour l'art d'immersion et du jeu. Avec plus de \$14MM de fonds levés, leur projet inclut le premier deal en 7D pour un film VR à Sundance.



HoloForge habilite des entreprises leaders avec des solutions de réalité mixte de classe mondiale HoloLens et une technologie de calcul holographique



FAUNS est un studio d'immersion, d'animation et de vfx basé à Lyon, en France. Les Battlescars de leur projet VR ont été sélectionnés à Sundance, Tribeca, Venise, etc. Ils vont créer les éléments 3D.



VIZUA3D est un leader mondial dans les systèmes de cloud computing. Ils nous fournissent les serveurs et solutions de streaming des données vers les casques.



Asobo Studio, via son studio dédié HoloForge, partenaire de Microsoft, s'occupera du portage de notre expérience sur HoloLens 2



La société **DMG Lumière (Rosco)**, leader des lumières LED pour le cinéma, nous fournira gracieusement des lumières et panels LED sur mesure



Le Théâtre National de Bretagne (TNB), 2ème théâtre de France, a souhaité s'y associer en nous aidant sur la partie de fabrication des décors et des costumes



La région **Auvergne-Rhône-Alpes** nous soutient via son fonds d'aide à la création cinéma, audiovisuel et nouveaux médias (FACCAM)



CULTURE • ARTS

Avec « Solastalgia », Rennes plonge dans la fin du monde

L'installation d'Antoine Viviani et Pierre-Alain Giraud imagine une Terre dont les derniers habitants seraient des hologrammes.

Par Aureliano Tonet • Publié le 09 novembre 2019 à 07h00, mis à jour hier à 14h41

Article réservé aux abonnés



« Solastalgia », une installation d'Antoine Viviani et de Pierre-Alain Giraud. MARINE BIGOURIE

C'est à cela, peut-être, que ressemblera le monde une fois que l'humanité l'aura rendu inhabitable. Un paysage d'épaves et de gravats, implacablement saccagé. Sur les routes en ruine et les fermes délabrées, sur les forêts fossilisées et les dunes désolées, une même pénombre régnerait. Le vent répandrait une poudre de plastique, çà et là ; quelques blobs subsisteraient, parmi les décombres. Et puis ce serait à peu près tout. Ah, si : de temps à autre, activés par un monolithe de lumière, des fantômes prendraient la parole. Avant de disparaître, une poignée d'humains auraient tenu à enregistrer, sous forme d'hologramme, un souvenir qui leur est cher. Ils diraient la vie « d'avant » – l'élan de l'enfance, les tourments de la vieillesse, la compagnie des plantes et des animaux...

Qui donc a rêvé pareils ravages ? Antoine Viviani et Pierre-Alain Giraud, les concepteurs de l'installation immersive *Solastalgia*. Inaugurée le 8 novembre, dans le cadre du Festival TNB du Théâtre national de Bretagne, elle se visite jusqu'au 29 mars 2020, aux Champs libres, le musée qui domine le centre-ville de Rennes (Ille-et-Vilaine). Contre 5 euros, vous enfiler une combinaison de cosmonaute et un casque de réalité augmentée, muni d'une torche. « *Comme une burka du futur* », plaisante Antoine Viviani. Après être passé par un sas de décompression, vous êtes libre d'errer au cœur de cette déroutante dystopie, pendant une trentaine de minutes, en compagnie d'une dizaine de visiteurs.

Chris Marker et Nancy Huston

« Outre 2001, l'odyssée de l'espace, nous nous sommes inspirés des œuvres de Chris Marker, et de l'un de ses livres préférés, *L'Invention de Morel*, de l'Argentin Adolfo Bioy Casares », admet Antoine Viviani. *Solastalgia* prolonge surtout *In Limbo*, le documentaire qu'il a réalisé en 2015 avec l'aide de l'écrivain de science-fiction Alain Damasio au scénario, et de Pierre-Alain Giraud au montage. Le film, dans lequel témoignent plusieurs pionniers californiens du Web, raconte combien le numérique se nourrit de notre désir d'éternité : laisser une trace de notre séjour ici-bas, au point d'oublier de vivre l'instant présent.

Dans les limbes (English: In Limbo) - the film - trailer

02:29



Non sans ironie, *In Limbo* s'est retrouvé bloqué dans les limbes de la diffusion : « *Le film aurait dû sortir en salle, mais notre distributeur a fait faillite*, regrette le cinéaste d'origine corse. *Or son propos me semble plus actuel que jamais. Avec Pierre-Alain, nous avons profité de la proposition des Champs libres de faire une exposition autour d'In Limbo pour en imaginer une extension.* » La narration du documentaire était assurée par la philosophe Nancy Huston ; c'est elle, dans *Solastalgia*, qui prête sa voix au monolithe lumineux. « *L'installation suggère que le numérique et l'anthropocène sont les deux faces d'un même problème : il faut repenser nos manières d'habiter le monde* », poursuit le trentenaire, qui a demandé à un autre philosophe, Mehdi Belhaj Kacem, de camper l'un des spectres.

Trois proches de Björk sculptent l'étrange matière de l'installation, ni tout à fait vivante, ni tout à fait inerte

La plupart des hologrammes sont « incarnés » par le vivier du TNB, dont Pierre-Alain Giraud est un fidèle collaborateur : le directeur Arthur Nauzyciel, la comédienne Audrey Bonnet et une flopée d'élèves se sont prêtés au jeu. *Solastalgia* puise également dans le réseau que s'est constitué ce Lyonnais lorsqu'il officiait à Reykjavik, en tant qu'attaché culturel : trois proches de Björk – la chorégraphe Erna Omarsdottir, le musicien Valgeir Sigurdsson et la plasticienne Gabriela Fridriksdottir – sculptent l'étrange matière de l'installation, ni tout à fait vivante, ni tout à fait inerte.

Après Rennes, elle voyagera d'ailleurs en Islande, avant la Finlande, la Corse, les Etats-Unis, Lyon et Paris. Passera-t-elle un jour par l'Australie ? Ce serait rendre justice au pays où vit et travaille l'inventeur du néologisme qui donne son titre au projet : en 2003, le philosophe Glenn Albrecht définissait la solastalgie comme une détresse causée par les changements environnementaux. A en croire les prédictions rennaises, elle s'annonce paradoxalement pérenne – un mal du millénaire, en somme.

¶ *Solastalgia*, une installation d'Antoine Viviani et de Pierre-Alain Giraud aux Champs libres, 10, cours des Alliés, Rennes. Jusqu'au 29 mars 2020. 5 €, sur réservation. Dans le cadre du Festival TNB du Théâtre national de Bretagne.

Aureliano Tonet (Rennes - envoyé spécial)