

Les Champs Libres

le monde ne suffisait pas

# SOLASTALGIA

du 08.11.2019

au 29.03.2020

une installation immersive d'Antoine Viviani et Pierre-Alain Giraud



*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 découvrent  
leur histoire, leur monde.

Bienvenue au paradis...

***NOTRE RAPPORT À LA TECHNOLOGIE  
NOUS REND-IL PLUS SENSIBLES  
OU PLUS AVEUGLES AU MONDE QUI NOUS ENTOURE ?***

Solastalgia est une expérience de réalité mixte de 40 minutes qui combine une installation plastique de 400m<sup>2</sup> 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 l'altérité.





## L'EXPÉRIENCE IMMERSIVE PARCOURS DES VISITEURS

L'exploration se fait par petits groupes de 10 personnes. Les visiteurs enfilent un costume d'archéologue du futur : une combinaison intégrale comportant un casque équipé de lunettes de réalité augmentée HoloLens et d'un casque audio à réduction de bruit active. Ils entrent dans un sas de décompression.

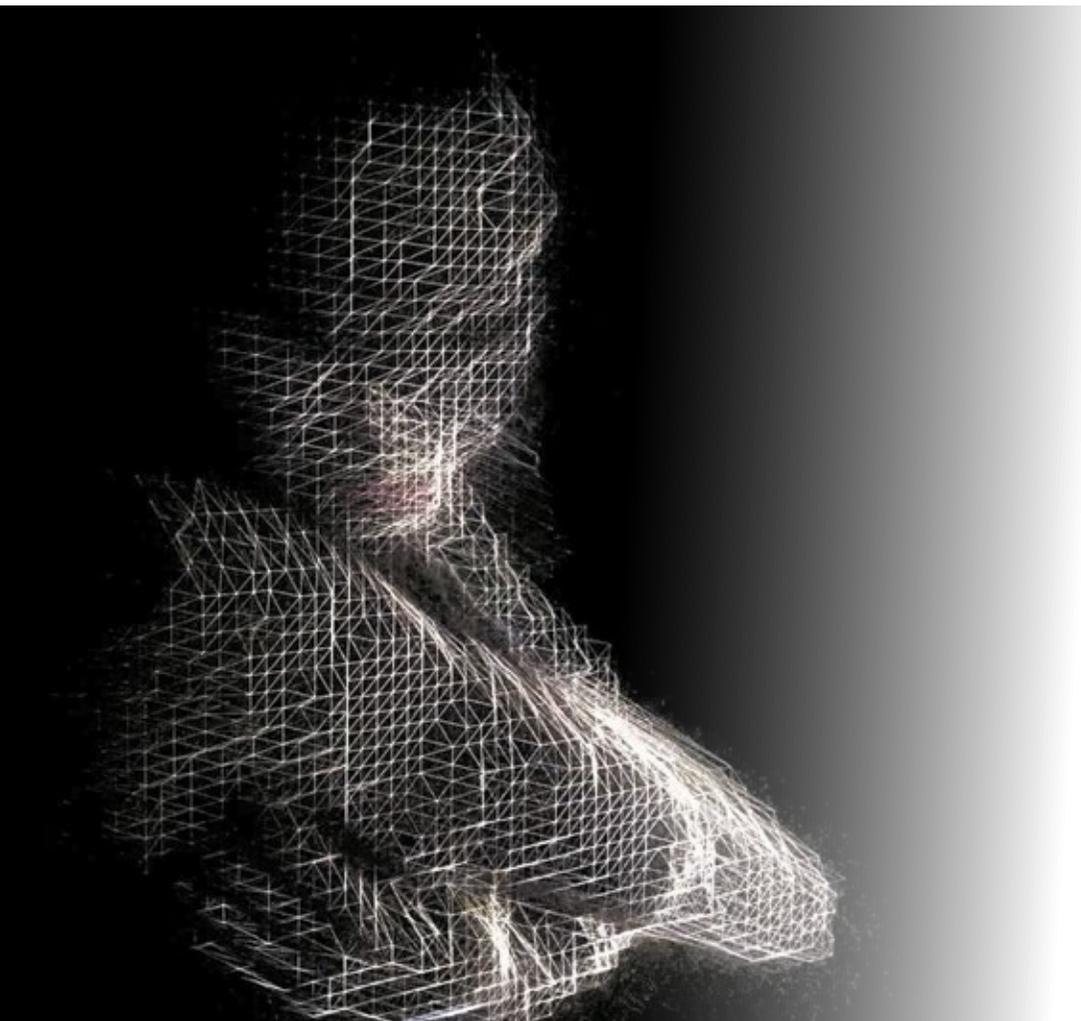
La porte du sas s'ouvre. Dans un futur mystérieux, plongé dans la pénombre, un monolithe de lumière projette soudainement un nuage numérique. Dans cette clarté étrange, des spectres apparaissent autour des visiteurs. Plusieurs scènes se succèdent à différents endroits de l'espace de l'installation, invitant le public à découvrir les hologrammes de la dernière communauté d'humains qui aurait vécue sur Terre. En errant d'une scène à l'autre, les visiteurs-cosmonautes s'approchent d'eux et se connectent à leur monde, à leurs pensées les plus intimes ...

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



« Une petite communauté d’humains semble survivre dans une sorte de paradis artificiel. Elle rejoue les mêmes scènes en boucle, dans l’espoir qu’elle puisse être découverte et comprise. Il semble que le territoire de cette planète, composé de formes de vies nouvelles et inconnues, végétatives, contienne également, dans son relief et sa géologie, des portails vers des émotions humaines (la peur, l’hypnose, la transe). Ces émotions, et les histoires qu’elles véhiculent, hantent les lieux... Vont-elles se développer, elles aussi, et évoluer vers autre chose ? Les monolithes font-ils partie d’un réseau qui enveloppe toute la planète ? S’agit-il d’une nouvelle version d’Internet ? »

Extrait du rapport des archéologues du futur



In Limbo - Antoine Viviani

## 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
- le temps présent de l'exploration sur la Terre déserte

## UNE EXPÉRIENCE IMMERSIVE PIONNIÈRE

Solastalgia est la première installation de cette ampleur à utiliser un dispositif de réalité mixte (un casque **Hololens2** ainsi que la nouvelle caméra volumétrique 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 se déclenchent selon les scènes pour permettre une plus grande immersion dans l'expérience. Le casque Hololens est 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 D'ACTEURS

Des acteurs reconnus incarnent les spectres, filmés avec la dernière caméra volumétrique (Kinect Azure by Microsoft). Les scènes originales sont 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, 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



## INTENTIONS

Plongez 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 est 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), est 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.

D'autres artistes, dont le travail questionne ces problématiques, interprètent les fantômes : **Nancy Huston, Corine Sombrun, Mehdi Belhaj Kacem, Arthur Nauzyciel...**

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 sont 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 fantasmagorique, 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.

## LES CRÉATEURS



### ANTOINE VIVIANI

Primé dans de nombreux festivals, Antoine a réalisé les longs métrages *In Situ* (2011) et *In Limbo* (2015) en coproduction avec ARTE et l'ONF.



### PIERRE-ALAIN GIRAUD

Vivant 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.



### ERNA ÓMARSÐÓTTIR, CHORÉGRAPHE

Diplômée de P.A.R.T.S., l'école de danse d'Anne Teresa de Keersemaeker, elle a collaboré avec les ballets *C de la B*, *Jan Fabre* et *Sidi Larbi Cherkaoui*. Elle collabore régulièrement avec des artistes islandais, au premier rang desquels Björk, Gabriela Friðriksdóttir ou Ólöf Arnalds.

[www.bjork.fr/Erna-Omarsdottir](http://www.bjork.fr/Erna-Omarsdottir)

## CASTING

MEHDI BELHAJ KACEM, ANNE BROCHET, MARIE-SOPHIE FERDANE, NANCY HUSTON, CHLOË MOGLIA, ARTHUR NAUZCYIEL, LAURENT POITRENAUX, ADÉLIE SAUDREAU, CORINE SOMBRUN et les élèves de l'École du TNB

## Informations pratiques



### Accès:

Métro: stations Gares, Charles de Gaulle  
Bus: arrêts Champs Libres / Magenta, Colombier, Gares  
Gare SNCF et gare routière à 100 m  
Parking: Charles de Gaulle

### Horaires d'ouverture

Du mardi au vendredi de 12h à 19h  
Samedi et dimanche de 14h à 19h  
Fermeture le lundi et les jours fériés.  
Vacances d'été: à partir de 13h du mardi au vendredi

Les Champs Libres  
10 cours des Alliés - 35000 RENNES  
Téléphone: 02 23 40 66 00  
contact@leschampslibres.fr

### Tarifs:

- 5 € (plein tarif)
- 3 € (tarif réduit)

À partir de 14 ans / Réservation  
conseillée sur [leschampslibres.fr](http://leschampslibres.fr)

### Contact presse

Jérémy Méléard  
Tél. 02 23 40 66 27  
[j.meleard@leschampslibres.fr](mailto:j.meleard@leschampslibres.fr)



### SÉLECTIONNÉ À :

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



MARCHÉ DU FILM  
FESTIVAL DE CANNES

PRODUIT PAR : providences

AVEC LE SOUTIEN :



La Région  
Auvergne-Rhône-Alpes



EN PARTENARIAT AVEC :



DMG  
LUMIÈRE  
BY RESCO

Usbek & Rica