

« Le passé
ne peut pas écrire
le futur à votre place. »

Oscar Wilde

PIXOM PRÉSENTE
UNE NOUVELLE CRÉATION IMMERSIVE
LES FUTURS NOSTALGIQUES



GUIDE DU VOYAGEUR

Chers spores, bienvenue dans le Mycélium.

Si vous êtes ici aujourd'hui, ce n'est probablement pas un hasard. Ce lieu étrange et mouvant apparaît lorsque les humains ont besoin de réinventer leurs imaginaires. Lorsque l'avenir semble plus difficile à désirer. Lorsque l'on cherche, parfois sans le savoir, de nouvelles raisons d'espérer. Le Mycélium est un carrefour des nostalgies et des futurs rêvés. Un réseau vivant où se rencontrent les promesses du passé, les rêves abandonnés et les mondes qui auraient pu exister.

Au cours de votre exploration, vous traverserez plusieurs visions du futur imaginées à différentes époques du XXe siècle. Chaque espace vous plongera dans un avenir tel qu'on le rêvait autrefois: en 1900, en 1920, en 1950 ou encore en 1980.

Mais quelque chose semble s'être déréglé... Pourquoi le Mycélium est-il revenu en 2026 ? Les humains ont-ils réellement perdu leur capacité à imaginer demain ?

LES HABITANTS DU MYCÉLIUM

2026 | ISAAC SELDON

Chercheur obsessionnel venu de 2026, Isaac est convaincu que les réponses aux crises de notre époque se trouvent dans les rêves du passé. Ni tout à fait visiteur, ni tout à fait habitant de cette étrange Exposition Universelle, il enquête sur les futurs oubliés comme un archéologue du temps. À travers lui, c'est notre regard contemporain qui traverse le spectacle.



1900 | VOLT - L'Inventrice de la Belle Époque

Volt vit à une époque où tout semble possible. L'électricité illumine les villes, les machines transforment le quotidien et chaque découverte ouvre un continent d'espoirs nouveaux. Dans son atelier débordant d'expériences et d'inventions extravagantes, elle imagine le siècle à venir avec une foi inébranlable dans le progrès. Pour elle, les ressources sont infinies, les frontières reculent sans cesse et l'avenir appartient à celles et ceux qui osent inventer.



1920 | MARCEL - Le Poète des Années Folles

Marcel est convaincu que le futur ne se construit pas uniquement avec des machines, mais aussi avec la manière dont nous regardons le monde. Poète, rêveur et éternel optimiste, il imagine des villes plus belles, des places plus vivantes et des existences plus douces. À travers ses récits et ses visions, il tente de soigner notre regard sur le présent pour nous aider à apercevoir les futurs qui s'y cachent déjà.



1950 | TIFFANY - Ambassadrice de la Titisphère

Titi ne vient pas de la Terre. Elle est née sur la Titisphère, une planète lointaine où l'on considère l'optimisme comme une science exacte. Arrivée dans les années 1950 au moment où les humains tournent leurs regards vers les étoiles, elle ouvre les portes de son diner interstellaire avec le plaisir le plus mordant pour partager sa vision du futur. Entre conquête terrienne, désirs de cinéma et optimisme débordant, elle voit le futur comme une lueur d'espoir intergalactique.



1980 | ATARI - L'Enfant du Bug de l'An 2000

Victime du très célèbre bogue de l'an 2000, Atari a été accidentellement propulsé dans les années 1980. Coincé dans le jeu vidéo "One Life Remains", il cherche désespérément un moyen de retrouver son futur. Passionné de jeux vidéo, de science-fiction et de culture pop, il porte sur le monde un regard façonné par les promesses du numérique naissant. Il rêve d'un monde où chacun pourra inventer son propre avatar, explorer de nouvelles réalités et réécrire les limites de son identité. À travers Atari, ce sont les espoirs des débuts d'Internet et des mondes virtuels qui reprennent vie : la conviction que la technologie pourrait permettre à chacun de devenir qui il souhaite être.



Les Futurs Nostalgiques est né d'une question simple : comment une société qui a tant rêvé du futur en est-elle venue à le redouter ?

Pendant plus d'un siècle, les générations qui nous ont précédés ont imaginé l'avenir avec une liberté et un enthousiasme qui nous paraissent aujourd'hui presque étrangers. Des Expositions Universelles de la Belle Époque aux visions technologiques des années 1980, chaque époque a projeté dans le futur ses espoirs, ses peurs et ses désirs. Ces mondes rêvés nous fascinent parce qu'ils racontent autant leur présent que notre propre incapacité à nous projeter dans l'avenir.

Cette fascination contemporaine pour les imaginaires du passé trouve aujourd'hui un nom : le *Foreverism*. Produit du capitalisme numérique et de l'algorithme roi, il transforme les souvenirs, les esthétiques et les décennies passées en ressources culturelles infiniment recyclables. Mais réduire ce phénomène à une simple mécanique marchande serait passer à côté de ce qu'il révèle. Car si une génération se tourne avec autant d'insistance vers les futurs d'hier, c'est peut-être parce qu'elle peine à trouver ses images de demain.

Le *Foreverism* révèle quelque chose de profondément humain. Derrière le retour des esthétiques rétro, des objets vintage ou des futurs d'autrefois, se lit le besoin d'une génération de retrouver des récits capables de relier passé, présent et avenir. Dans un monde marqué par l'accélération,

l'incertitude et les crises successives, le *Foreverism* n'est pas seulement une nostalgie : il est aussi une tentative de réenchanter le temps. Il exprime le désir de réinvestir les rêves, les espoirs et les imaginaires laissés en héritage pour y puiser de nouvelles façons d'envisager demain. Plus qu'un regard tourné vers hier, il constitue parfois l'une des formes contemporaines de l'optimisme.

Les Futurs Nostalgiques s'inscrit dans cette tension. Le spectacle ne célèbre pas la nostalgie : il cherche à la comprendre. Nous nous intéressons moins au passé lui-même qu'aux futurs qu'il contenait. À ces promesses inachevées, à ces rêves abandonnés, à ces chemins que l'Histoire n'a finalement pas empruntés.

Le choix de l'espace public, et plus particulièrement du cœur des villages, n'est pas anodin. La place du village demeure l'un des rares lieux où les générations continuent de se croiser physiquement. C'est un espace où la mémoire collective reste visible dans les paysages, les bâtiments, les récits et les usages. En y installant une Exposition Universelle imaginaire consacrée aux futurs d'autrefois, nous faisons dialoguer plusieurs couches temporelles : le patrimoine du lieu, les souvenirs de ses habitants et les projections d'avenir que le spectacle réactive.

Ce spectacle constitue également une prise de risque artistique importante pour la compagnie. Depuis sa création, Pixom a développé des formes immersives reposant sur des parcours relativement libres, laissant au public la possibilité d'explorer un univers à son rythme. Avec *Les Futurs Nostalgiques*, nous expérimentons pour la première fois une écriture en « accordéon », alternant phases de déambulation autonome et moments de rassemblement collectif.

Le spectacle se dilate et se resserme continuellement, créant un mouvement permanent entre l'intime et le commun, entre la découverte individuelle et l'expérience partagée. Cette recherche dramaturgique nous conduit à repenser nos méthodes d'écriture immersive afin d'inventer de nouvelles manières de faire circuler les spectateurs, de construire l'attention collective dans l'espace public et d'articuler liberté de parcours et récit commun.

À travers la déambulation immersive, le public est invité à traverser différentes visions du futur comme on visiterait un territoire oublié. Plus qu'un spectacle sur la nostalgie, *Les Futurs Nostalgiques* est une exploration de notre rapport au temps. Il part du constat que les rêves du passé continuent de hanter le présent et propose de les regarder non comme des refuges, mais comme des ressources. Car il est parfois nécessaire de retrouver les futurs que l'on a perdus pour rêver à en inventer de nouveaux.

LA COMPAGNIE PIXOM

Pixom développe des spectacles immersifs, participatifs et engagés, où les participant-es deviennent pleinement acteurs des récits qu'ils traversent. La compagnie réunit des artistes, technicien-nes et bénévoles aux parcours variés, animés par la conviction que la culture constitue un puissant vecteur de rencontre, de transmission et de transformation sociale.

Une démarche artistique

Des créations immersives et participatives qui proposent :

- Une redéfinition des relations entre public, interprètes et

narration.

- Des expériences où le quatrième mur disparaît au profit d'une implication directe des participant-es.
- La rencontre de disciplines artistiques variées au sein d'univers cohérents et sensibles.
- Une participation active favorisant l'exploration, l'interaction et le libre choix.
- Une exigence artistique forte au service de formes innovantes et accessibles.

Une démarche sociale

Pixom considère la culture comme un espace de dialogue et d'émancipation et s'engage pour :

- L'accessibilité des œuvres, la pluralité des interprétations et l'ouverture à tous les publics.
- La démocratisation de l'accès à la culture, la lutte contre les discriminations et la sensibilisation aux enjeux contemporains.

Une démarche écologique

Des productions responsables qui privilégient :

- Les partenariats locaux et les circuits courts.
- Le réemploi de matériaux, décors et objets existants.
- La réduction des déchets et la valorisation des ressources disponibles.
- Une approche positive de la transition écologique fondée sur la participation et l'expérimentation.



MODE D'EMPLOI DU SPECTACLE

Vous êtes libres de déambuler, d'explorer, d'écouter, de participer ou simplement de vous laisser porter.

Le cœur du Mycélium est votre point de repère: vous y reviendrez plusieurs fois durant l'expérience.

Vous ne verrez peut-être pas tout. Certains futurs vous échapperont, d'autres vous trouveront. Laissez de la place à votre curiosité et à votre imagination.

Le Mycélium se nourrit de vos nostalgies, mais aussi de vos visions du futur.

L'immersif

Déambulez, observez, explorez, interagissez si vous le désirez.

Le spectacle se vit en mouvement, mais aussi en contemplant simplement.

Vous évoluez au cœur du spectacle et découvrez les espaces au rythme

de l'histoire et de la déambulation. Vous êtes libre d'observer les décors et les différents recoins du Mycélium.

Le participatif

- Les personnages évoluent au milieu du public et peuvent vous inviter à échanger, à jouer ou à prendre part à certaines situations. Vous êtes toutefois entièrement libre de votre niveau de participation. Observer est déjà une manière de voyager.

- Le respect mutuel entre les artistes et le public est au cœur de l'expérience. Chacun est invité à respecter l'espace, le consentement et le confort des autres participants.

Le cœur ouvert

La place du village, le cœur, le bar, le café... est ouvert pendant toute la durée du spectacle, vous pouvez y venir à tout moment, il constitue un lieu de rencontre, de pause et de conversation entre deux voyages temporels.

COMPAGNIE PIXOM

PIXOM.ORG

4 rue des vaux
78720 Cernay la Ville

contact@pixom.org

DONNEZ-NOUS VOTRE AVIS



mutu

