

Stonehenge / Banquise *

Les blocs parviennent de la banquise, d'un iceberg tronçonné en morceaux pour en faciliter le transport...

Une centaine de monolithes de glace sont répartis sur l'esplanade de la place des arts et sur la place des festivals. L'ensemble, monumental, fait penser aux assemblages rituels primitifs qui nous sont restés de la préhistoire, formes mystérieuses de blocs de granit disposés selon une règle inconnue et étrange.

Cet assemblage délimité, constitue un espace central intérieur, une sorte d'agora sur l'esplanade, et un mail, une circulation linéaire, sur la place des festivals. Mail et agora sont isolés de la ville par les monolithes, et ensèrent un espace silencieux.

A l'inverse des monolithes de granit, ceux-ci sont destinés à fondre, inéluctablement : le sens immédiat de l'installation pour un visiteur, au delà du choc esthétique résultant de l'aspect monumental, de l'emprise soudaine de la glace au centre ville, est une interrogation sur le thème de l'eau, du grand nord en son éphéméride, sur la disparition progressive de la banquise et du permafrost, une vanité.

Chaque monolithe est un parallélépipède haut de deux mètres, dressé sur sa base, large et profond d'un demi mètre environ : il repose sur un socle fin permettant de répartir la pression au sol. A l'intérieur de chaque monolithe, comme pétrifiée dans la glace, une figure, à demi distincte, semble interpeller le passant depuis une autre époque, un passé lointain figé dans le froid, ou semble vouloir figer le présent pour l'éternité, dans une sorte de télescopage impromptu ou a la manière préméditée d'une capsule temporelle : Pandore lui même s'y est interrogé.

Sur l'agora ou à l'intérieur du mail, l'espace rituel, isolé de la ville, est interactif. Le principe interactif s'appuie sur un suivi temps réel des visiteurs, permettant à ceux-ci de contrôler l'installation par leurs mouvements. En certains lieux choisis, les visiteurs actionnent, contrôlent par leur corps des robots invisibles dont le rôle est de produire des propositions sonores et lumineuses : les passants deviennent alors les chefs d'orchestre d'une scène interactive immersive, une œuvre musicale ouverte, formée de bruits naturels et de vents telluriques, un rite sacré.

En réponse aux mouvements des passants qui l'explorent, l'espace bruisse des craquements sourds produits par les écoulements de glaciers, résonne de chants de baleines et de blizzards terribles. La lumière accompagne également le parcours des visiteurs de façon interactive en installant le sentiment que les monolithes sont vivants, qu'ils bougent et contemplent l'agora et le mail comme un public observerait une scène de théâtre : elle recourt à de subtiles combinaisons d'ombres portées, d'étincelles fouineuses qui courent le dédale, de rouges incendies aux coeur des monolithes.

L'interactivité est écrite avec un parti pris causal, afin d'investir étroitement le corps du visiteur, et de créer un lien immédiat, fort, instrumental, entre celui-ci et l'installation.

Les sources lumineuses et sonores, les capteurs optiques et les unités de calcul sont distantes et recourent, pour la proposition sonore, à des canons directifs, qui permettent de créer et de localiser un champ acoustique à distance.

* Si notre proposition est sélectionnée, nous demandons l'autorisation de disposer d'une maquette technique en phase présentation.