

Octo

Antoine Goudreault

Jérôme Payette

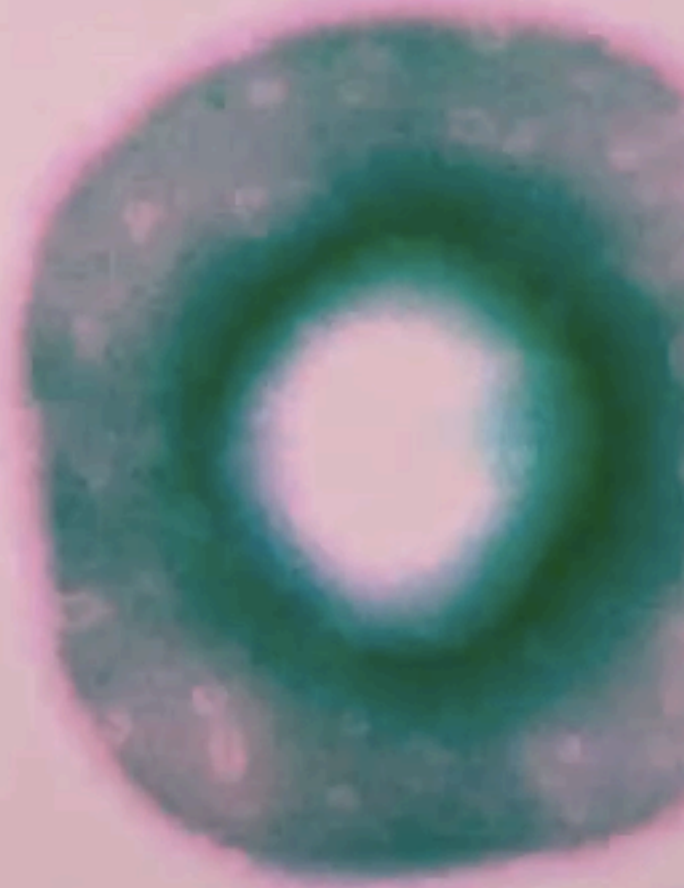


TABLE DES MATIÈRES

Dossier de candidature – Projet Octo	2
Membres de l'équipe.....	2
Réalisations antérieures.....	3
Description du projet.....	5
Annexes.....	9

Dossier de candidature – Projet Octo

Membres de l'équipe

Antoine Goudreault

Coconcepteur – Réalisateur – Coordonnateur

8537, rue Saint-Gérard

Montréal (Québec) H2P 2E3

Téléphone : (514) 974-6617

Courriel : antoine.goudreault@gmail.com

Coordonnateur de projets interactifs chez Lucion Média, Antoine Goudreault occupera le rôle de réalisateur-coordonnateur de projet pour l'ensemble des phases du projet (gestion, conception, développement, production).

Jérôme Payette

Coconcepteur – gestionnaire de projet – concepteur sonore.

Musicien et gestionnaire de formation, Jérôme connaît une carrière de musicien professionnel sur la scène montréalaise et plus d'être travailleur culturel. Il créera l'expérience sonore du projet, assurera le respect de l'échéancier, la gestion budgétaire et coordonnera avec Antoine les différentes phases de gestion, conception, développement et production.

Ludovic Lefèvre

Scénarisation des espaces physiques, installations interactives.

Architecte (DPLG) | designer architectural, concepteur en éclairage architectural et urbain et responsable de projets/architecte avec intégration audiovisuelle. Ludovic Lefèvre assurera le rôle de chef aux installations lumineuses et scénarisation des installations.

Autres membres de l'équipe :

Marco de Blois, consultant.

Francis Dakin-Côté, programmeur.

François Loubert-Hudon, programmeur, motion designer.

Jean-Pascal Dumoulin-Comeau, motion designer.

Marouane Sahbi, programmeur sonore.

Reda Radi, programmeur.

Guillaume Lussier, programmeur.

Réalisations antérieures

- **TRAME (Festival Montréal en Lumières), février 2012**

Coordonnateur de projet : Antoine Goudreault

En partenariat avec le Quartier des spectacles, les Rendez-vous du cinéma québécois, l'ONF et l'UQAM, TRAME est une projection rendant hommage aux créateurs du cinéma d'animation. Trois tableaux interactifs étaient proposés lors desquels les visiteurs pouvaient, en temps réel, à l'aide de leurs téléphones intelligents et tablettes tactiles, découvrir de manière dynamique les techniques et univers visuels des artistes de l'animation.



- **ENTREVoir (C2-MTL), mai 2012**

Réalisateur : Antoine Goudreault

Réalisé par Lucion Média, ENTREVoir met de l'avant les interactions à travers une réalisation multimédias. Depuis une ruelle de Montréal, les visiteurs dévoilent l'essence de la ville en constante effervescence en se déplaçant devant un collage interactif.



- **Nista, Noise in you, Far Out, Vénus Virus et Électro-luxe (projets musicaux), 2011-2012** Jérôme Payette - Compositeur et interprète.

Jérôme est présent, à titre de musicien professionnel, sur la scène montréalaise au sein de diverses formations. La fibre électronique qu'il exploitera dans ce projet a été étudiée auprès de Valgeir Sigurdson en Islande en 2012 grâce au Conseil des arts du Canada.

Ludovic Lefèvre

- **Éclairage architectural extérieur de la Cinémathèque québécoise.**



- **Éclairage architectural extérieur de la Place des Arts.**



Description du projet

L'aspect évolutif de l'équilibre du monde sera exploité afin de créer une interactivité entre les spectateurs et les différentes étapes du cycle de vie. Tantôt facilitatrice, tantôt destructrice, cette interaction conscientisera la portée des gestes du participant sur la vie des organismes qui occuperont les différents lieux.

Un cycle évoquant une certaine croissance et maturation sera présenté tout au long du parcours de luminothérapie. Les tableaux seront liés entre eux par la reprise d'éléments visuels, particulièrement visibles sur les organismes vivants qui peuplent les tableaux. La signature sonore ajoutera un tout à l'ensemble en réutilisant certaines textures et thèmes. Les visiteurs pourront parcourir les huit tableaux pour en saisir l'intégralité, ou encore, apprécier chaque installation individuellement.

Huit thématiques ont été retenues et guideront le développement visuel et sonore.

1. Le puits
2. La sélection naturelle
3. L'envahisseur
4. La migration
5. La troisième renaissance
6. La contemplation
7. Le déluge
8. Les moissons

Chaque espace se donnera comme mandat de stimuler une réflexion chez le visiteur. Une recherche de symboles invoquant des références communes permettra de rejoindre le plus grand nombre.

Descriptif des tableaux et emplacements géographiques

1) Place Émilie-Gamelin : Le puits.

Il représente un bassin d'eau d'où émerge la vie, sous forme de bactéries.

- **Interactivité :** Un puits lumineux est installé au centre de la place. En y plongeant les mains, les visiteurs incitent les bactéries à en sortir et à s'afficher sur la façade de l'hôtel des Gouverneurs.
- **Visuel :** Les bactéries évoluent progressivement dans un ordre aléatoire jouant avec les contrastes de noir et blanc et couleurs.
- **Expérience sonore :** Son d'eau déclenché par les mains des visiteurs sur fond de musique minimaliste avec tempo soutenu avec des coussins harmoniques de longue durée.
- **Durée et développement :** Durant la première phase, quelques bactéries s'accumulent, parcourent la façade et disparaissent. Stimulées par les interactions, les bactéries apparaissent plus nombreuses jusqu'à occuper toute la façade jusqu'à saturation.

2) La Grande Bibliothèque : Sélection naturelle.

La façade de la Grande Bibliothèque se transforme en machine à fabriquer des insectes colorés. C'est ici que les bactéries du tableau précédent évoluent dans une nouvelle forme.

- **Visuel :** Les lames de la bibliothèque deviennent des formes à trois facettes. Elles tournent et s'arrêtent pour former de nouveaux insectes à partir des images de bactéries vues lors du tableau précédent.
- **Expérience sonore :** Conservant des éléments du tableau précédent, la musique continue sa pulsation, mais devient plus précise à l'aide de sons plus percussifs. Un ordre et un rythme dans la musique se font sentir. Comme si l'organisation s'installait progressivement. Des bourdonnements d'insectes ponctuent la naissance de chaque nouvel insecte.

3) Clocher de l'UQAM : L'envahisseur.

À la sortie de l'incubateur de la Grande Bibliothèque, c'est un monde de chaleur tropicale et de végétation luxuriante qu'habitent en très grand nombre les nouveaux insectes. Ils auront tôt fait de consommer toutes les ressources naturelles, augmentant leur tour de taille et causant la sécheresse et, forcément, la première migration.

- **Installation interactive :** À l'aide des téléphones intelligents, les visiteurs pourront sélectionner une icône représentant les végétaux projetés sur la façade. Après la sélection, les insectes s'attaqueront à l'élément végétal et le consommeront intégralement et prendront du poids. En période de non-interaction, les insectes mangeront quand même progressivement les plantes, mais moins rapidement.
- **Visuel :** Un jeu de contraste visuel fera ressortir les éléments de la structure du clocher de l'UQAM. Les insectes seront colorés et les végétaux seront en blanc sur fond noir.
- **Expérience sonore :** Le rythme de la trame sonore s'accroît. On commence à sentir une certaine mélodie répétitive qui évoque une ambiance industrielle avec de fréquentes répétitions sur de longs temps.
- **Durée et développement :** Les insectes dévoreront plus ou moins rapidement (selon l'interactivité) l'ensemble des plantes. Au début, l'espace foisonne d'espèces végétales qui seront mangées par les insectes. Une fois la végétation disparue, les insectes au niveau du sol quitteront vers la droite (vers la rue Sainte-Catherine) appelant ainsi les visiteurs à les suivre vers le prochain lieu.

4) Pavillon de design : Migration.

La tempête s'abat sur les insectes qui tombent un à un dans un décor très ingrat. Pour se faire, la surface de projection du Pavillon de design se transforme en labyrinthe pour les insectes. Seulement quelques-uns trouveront la sortie et un espoir de survie.

- **Visuel :** Un labyrinthe de poussière et de sable. Le sol est craqué et des ronces carnivores bordent le chemin. Les insectes se perdent et meurent en grande partie. Seuls quelques insectes trouvent la sortie qui annonce une terre plus verte, moins hostile.
- **Expérience sonore :** Bruit de vent, tempête de sable, sonorité orientale en sourdine.

- **Durée et développement** : Assez statique, le tableau présente le parcours perpétuel (en boucle) d'insecte s'introduisant dans le labyrinthe. Le tableau linéaire bouclera sur lui-même en 5 minutes. L'exiguïté de ce lieu (rue étroite) demande selon nous un arrêt rapide sur ce lieu qui attirera certains piétons de la rue Sainte-Catherine. L'entrée des insectes dans le labyrinthe se fait côté sud et la sortie côté ouest, vers le cégep du Vieux-Montréal.

5) CÉGEP du Vieux-Montréal : Troisième renaissance.

Un champ d'œufs. Sur la façade du Cégep du Vieux-Montréal, les visiteurs pourront assister et participer à l'éclosion de nouveaux êtres vivants.

- **Installation interactive** : À partir de leurs téléphones intelligents, les visiteurs pourront diriger un faisceau de lumière sur des œufs leur permettant d'éclore plus rapidement.
- **Visuel** : Dans une ambiance sereine, des œufs de formes et de couleurs différentes sont disposés dans une caverne. Lorsque les œufs éclosent, des êtres aux ressemblances familières avec les insectes et les bactéries des autres tableaux laissent comprendre qu'il s'agit d'une nouvelle mutation.
- **Expérience sonore** : Musique électronique minimaliste entraînant, qui couve et évolue au fil de l'évolution du tableau.
- **Durée et développement** : Lorsqu'il n'y a pas d'interacteur, les œufs prendront environ 10 minutes à éclore. Une fois les œufs éclos, les animaux quitteront les lieux en direction ouest, vers le métro Saint-Laurent.

6) Métro Saint-Laurent : Contemplation.

La beauté de l'infini, de la vie, de l'équilibre des systèmes, mais aussi de la temporalité des choses.

- **Visuel** : Tunnel visuel présentant les saisons qui s'enchainent sans fin. Les animaux du tableau précédents sont présents et habitent les lieux. Aspect très lumineux et coloré.
- **Expérience sonore** : Musique grandiose sur tempo relativement lent intégrant des éléments électroniques et instrumentaux.
- **Durée et développement** : Boucle vidéo d'une dizaine de minutes présentera des images des saisons fantaisistes.

7) Place de la Paix : Le déluge.

Les forces de la nature décident de tout, du commencement de la vie au moment où elle s'éteint.

- **Visuel** : D'un point de vue très éloigné, une immense vague (tsunami) s'avance tranquillement à travers une plaine. Des éléments de décor sont dissimulés dans la profondeur de champ afin de donner un repère de la distance de la vague. On voit les éléments du décor se faire engloutir un à un jusqu'à ce que la vague nous percute, nous plongeant sous l'eau, jusqu'à la noyade. On voit les rayons du soleil sous l'eau.

- **Expérience sonore :** Vrombissement progressif de basses fréquences et synthétiseurs évolutifs.
- **Durée et développement :** d'un tableau où figure l'organisme dans un monde sans eau à un tableau complètement submergé. 7-10 minutes

8) Pavillon des sciences : Moisson

Dans une terre fraîchement inondée, on retrouve un champ d'où vont émerger de nouveau des organismes pour continuer le cycle de la vie.

- **Installation interactive :** Un champ de bâtons lumineux LED sera installé sur l'esplanade rue Président Kennedy de façon à imiter les rangs d'un champ. À l'écran, dans la pénombre, on distingue les têtes des tiges de blé qui volent au vent. Lorsque les bâtons lumineux seront touchés, un jet de lumière, suivant le trajet de l'interacteur, illumine le champ de blé sur la façade du Pavillon des Sciences. On voit alors apparaître de nouveau la vie sous forme de bactéries qui sortent des rangs de blé.
- **Visuel :** Des rangs de plantes colorées sont disposés sur les lignes horizontales du bâtiment. On voit émerger de petites bactéries. Elles se dirigent aux extrémités du bâtiment afin de former, en mouvement, le signe de l'infini ∞
- **Expérience sonore :** Musique électronique sereine avec mélodie rythmée insinuant le mouvement de respiration. Des bruits ponctuels s'ajoutent à la mélodie lorsque des bactéries sont libérées.

À propos de l'application

Une même application comportant les huit tableaux sera élaborée et intégrera une carte du site, le parcours suggéré ainsi qu'une trame sonore distincte à chacun des sites. L'application sera globale, tant au niveau de l'information sur la Luminothérapie, les divers sites d'installation, des tutoriels et des trames sonores en streaming selon la géolocalisation des utilisateurs.