

PASCAL GRANDMAISON

LE JOUR DES 8 SOLEILS

## Concepteur principal:

### Pascal Grandmaison

1463 rue préfontaine, Montreal, Québec, H1W2N6, 514-521-8103, mail@pascalgrandmaison.com

Pascal Grandmaison est né en 1975. Il vit et travaille à Montréal dans le domaine des arts visuels et de la vidéo. Son travail a fait l'objet d'expositions individuelles au Casino Luxembourg forum d'art contemporain, à la Carleton University Art Gallery, la Art gallery of Hamilton, au Musée des beaux-arts du Canada (Ottawa), au Musée d'art contemporain de Montréal, à la Galerie Georges Verney-Carron (Lyon, France), chez Jessica Bradley Art + Projects (Toronto), à la Galerie René Blouin (Montréal), à la Galerie Séquence (Chicoutimi), à la Contemporary Art Gallery (Vancouver), à la Galerie B-312 et à l'Espace Vox (Montréal), et à la Galerie BF 15 (Lyon, France). Pascal Grandmaison a aussi participé à plusieurs expositions collectives dont celles présentées aux Galeries de l'ancien collège des Jésuites (Reims, France), au Centre culturel canadien (Paris, France), à Existentie, (Gent, Belgique), au Centre d'art contemporain (Meymac, France), au 106 Sparks Street (Ottawa), au Centre for Contemporary Art (Warsaw, Pologne), au Musée des beaux-arts de Montréal, au Casino Luxembourg - Forum d'art contemporain (Luxembourg), à la Jack Shainman Gallery (New York), au Musée national des beaux-arts du Québec (Québec), à la Biennale internationale d'art contemporain 2005 de Prague (Pologne), au Museum of Contemporary Canadian Art (Toronto), au Musée d'art contemporain de Montréal, à la Galerie d'art Leonard & Bina Ellen de l'Université Concordia (Montréal) et à la Edmonton Art Gallery (exposition itinérante).

Depuis 2000, ses oeuvres vidéo ont été présentées dans plusieurs festivals et biennales, notamment en Italie, en Suisse, en Angleterre, en Allemagne, au Portugal, aux États-Unis et au Canada.

projet récents: [www.pascalgrandmaison.com](http://www.pascalgrandmaison.com)

Dernier catalogue sur 10 ans de sa pratique artistique: [http://issuu.com/1f.ca/docs/pascalgrandmaison\\_caslux](http://issuu.com/1f.ca/docs/pascalgrandmaison_caslux)

## EXPÉRIENCE ET EXPERTISE des membres de l'équipe:

### Marie-Claire Blais, artiste & designer urbain MAAPQ

[www.marieclaireblais.com](http://www.marieclaireblais.com)

[www.beau.ws](http://www.beau.ws)

Architecte de formation, elle collabore depuis 1999 avec des professionnels de l'aménagement, du design et de l'éclairage. Marie-Claire Blais a œuvré à titre de designer urbain et de concepteur visuel sur plusieurs projets d'aménagements urbains et récréo-touristiques d'envergures. Elle a participé à plusieurs études urbaines et architecturales et à l'exécution de projets d'aménagement et d'art public. Elle est également engagée dans une production indépendante en art visuel et collabore sur une base régulière avec des artistes pour la conception et la réalisation d'œuvres d'art. Elle est représentée depuis 2005 par la Galerie René Blouin de Montréal.

Pour le présent mandat elle assistera le concepteur principal lors de la scénarisation et du tournage des 8 films pour s'assurer de la cohérence visuelle et de l'équilibre entre la matière cinématographique et l'espace urbain. Sa compréhension de l'échelle urbaine et de l'architecture sont un atout pour tirer profit des espaces de projection. Elle assurera le suivi lors de la mise en œuvre des projections.

### ANTOINE BÉDARD • [www.antoinebedard.com](http://www.antoinebedard.com) // [www.montag.ca](http://www.montag.ca)

Je suis compositeur, concepteur sonore pour différents projets artistiques.

Depuis 2002, je réalise des albums sous le nom de Montag, un projet solo de musique électropop qui m'a amené à faire des tournées de spectacles en Amérique du Nord, en Europe et en Asie. Plus récemment, mon travail comme concepteur sonore s'est surtout orienté vers des productions de théâtre et de danse contemporaine.

À partir de 2009, ma pratique artistique a pris un nouveau tournant, année de ma contribution à la musique originale et à la conception sonore de Montréal Moderne, un audioguide réalisé par l'architecte Sophie Mankowski qui porte sur l'histoire de l'architecture moderne dans le centre-ville montréalais. Cette expérience professionnelle m'a incité à réfléchir sur les rapports de la musique avec l'architecture, et de manière générale, avec l'environnement urbain. Après avoir étudié le sujet en profondeur lors d'une résidence d'artiste au Centre Banff, j'ai pu mettre en œuvre certains principes qui mettent en relation notre expérience de la ville à travers le son.

Certaines de mes réalisations récentes, dont les principales sont décrites plus bas, m'ont permis d'explorer la nature du dialogue entre la composition musicale et l'environnement urbain. Parallèlement à cette démarche, mon expérience en tant que concepteur sonore pour le théâtre m'a aussi permis de mieux maîtriser la dimension narrative de la conception sonore et son potentiel émotif intrinsèque. Ma contribution au projet Le jour des huit soleils de Pascal Grandmaison permettrait la rencontre de ces deux pratiques distinctes.

Le jour des huit soleils s'inscrit donc parfaitement dans mon exploration de la composition musicale pour des lieux spécifiques, tout en permettant la création d'une conception sonore narrative, au caractère théâtrale. C'est ce qui explique mon vif intérêt pour Le jour des huit soleils.



Verre 2003-2005 2 panneau lumineux dans la ville. Musée d'art urbain Montreal



Projection sur la façade de la vancouver art gallery durant les olympique de vancouver 2010



En esperant que la lumière nous sauvera, 2008 4 images Carleton university art gallery



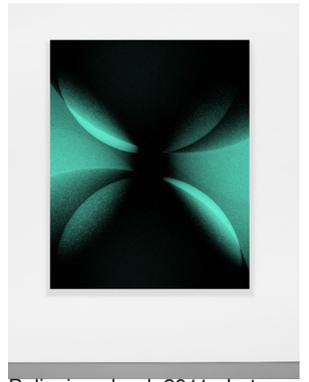
Moment de raison, 2011 Jessica Bradley gallery, Toronto (image d'explosion magnetique du soleil)



Soleil différé, 2010 projection galerie René Blouin 2010 ( film sur la lumière et la végétation recouvrant les vestiges d'expo 67)



One eye open, 2011 ( film sur la vegetation artificiel et sur la lumière artificiel )



Believing cloud, 2011 photo montage ( forme - eclipse )



Sleep 2, 2000 projection dans les rue de Lyon 2001 (projection de personnage imitant l'action de dormir)



Mon Ombre, 2005 film commande du musée du Québec. Film sur un personnage regardant un film sur sa vie dans une camera.

## PROJET ANTÉRIEUR

ANTOINE BÉDARD • [www.antoinebedard.com](http://www.antoinebedard.com) // [www.montag.ca](http://www.montag.ca)

**MUTATIONS / POLYTECTURES, parcours sonores (2011)** • [www.bandeapart.fm/mutations](http://www.bandeapart.fm/mutations) // [www.artengine.ca](http://www.artengine.ca)

Mutations et Polytectures sont deux parcours sonores narrés et musicaux qui explorent les relations entre musique et architecture. Les deux projets sont nés du même concept: offrir une nouvelle expérience de l'architecture à travers la composition sonore. Ainsi, dans chaque cas, dix compositeurs locaux se sont vus assignés à un bâtiment différent du parcours, avec comme tâche de "mettre en musique" leur architecture, en employant leur propre langage musical.

Mutations a été produit par le festival OFFTA à Montréal au mois de juin 2011. Le parcours sonore a été co-présenté par Mutek avec la collaboration de la SAT et de Bande à Part (Radio-Canada), grâce au soutien financier du Quartier des spectacles. Exemples de musiciens participants: Jérôme Minière, Poirier, Navet Confit, Diane Labrosse, Ensemble.

Polytectures a été produit par Artengine à Ottawa au mois de novembre 2011, dans le cadre du festival Electric Fields. Exemples de musiciens participants: A Tribe Called Red, Crush Buildings, Math Rosen, Meat Parade.

**AUDIOSPHÈRE, application iPhone interactive (2012)** • [www.mutek.org/audiosphere](http://www.mutek.org/audiosphere)

Audiosphère est une application iPhone musicale et interactive que j'ai conçue et réalisée, produite par le festival Mutek et 2XM Interactive, grâce au soutien financier de la STM. L'application consiste à découvrir différentes atmosphères sonores géolocalisées en déplacement dans la ville, plus particulièrement le long des axes des principales lignes d'autobus du réseau de la STM. De la même qu'avec Mutations et Polytectures, dix compositeurs ont été invités à contribuer au projet. Plutôt que de mettre en musique l'architecture comme c'était le cas avec Mutations et Polytectures, ceux-ci devaient plutôt s'inspirer du cadre bâti, de l'esprit et des activités humaines de différents secteurs urbains, situés principalement le long du boulevard Saint-Laurent et de l'avenue du Parc.

Audiosphère ne comprend aucune narration et se traduit par une expérience essentiellement sonore de la ville. Les atmosphères musicales évoluent à l'image des quartiers qu'on traverse en mouvement.

L'application a connu un franc succès jusqu'à présent. Il est maintenant question de développer de nouvelles versions de l'application en collaboration avec différents festivals étrangers de musique électronique. Exemples de musiciens participants: Socalled, aRTIST of THE yEAR, Poirier, Miracle Fortress.

**Marie-Claire Blais, artiste & designer urbain MAAPQ**

### 1) Mise en lumière de la Place Émilie-Gamelin, Montréal, 2010



### 2) La rose et le vent, Maison du Développement Durable, Montréal, 2011

# LE JOUR DES 8 SOLEILS

Un texte sous forme de nouvelle (esquisse scénaristique ) vous est présenté pour comprendre ma proposition. J'ai souhaité utiliser cette forme de description pour illustrer de façon détaillée l'expérience du projet, son interactivité et de répondre d'une façon poétique aux quatre questions principales.

Un jour en marchant dans la ville j'ai aperçu une boule lumineuse se déplaçant entre les édifices. Un chassé-croisé d'ombre et lumière qui m'incitait à avancer dans l'hiver montréalais. Je ne sais pas pourquoi, mais j'étais complètement pris dans cette mission de suivre ces rayons lumineux. Je me déplaçais entre les édifices en apercevant au loin une main verticale sur un édifice Place Émilie-Gamelin, tenant un morceau de miroir reflétant une lumière quasi impossible à regarder. Les reflets de lumière tourbillonnais dans tout les sens rappelant un phare de mer. En regardant cette main guidant la lumière pour nous dans la pénombre de février, j'apercevais dans mon angle mort, une forme lumineuse reluisante, se fixant sur la grande bibliothèque une pulsation rythmique comme un code morse se déplaçant sur un visage, suivant ainsi les mouvements de la main sur l'édifice près de moi.

Me déplaçant vers la bibliothèque me demandant bien à quoi pourraient correspondre ces codes lumineux, je prends mon téléphone et signale un numéro abstrait correspondant à la séquence de code créé par ce reflet lumineux. qui se transforme tranquillement en un soleil derrière un massif d'arbres virevoltant au ralenti. Une phrase mélodique commence à prendre forme dans mon téléphone. Plus ce message sonore abstrait se prolonge, plus il se transforme en séquences musicales suivant le bruit des arbres qui apparait. Arrivant à la bibliothèque, je me retrouve devant une forêt qui s'approche. Bizarrement le soleil se met à se déplacer comme si c'était un ballon d'hélium. Il sort des arbres et je sens que je m'envole avec lui. J'ai l'impression que quelqu'un suit cette source lumineuse.

La lumière se déplace vers l'ouest. Je la suis et m'arrête devant un champ d'étoile infini qui tourbillonne étrangement. Le cosmos est parfois blanc et les étoiles noires pour redevenir noir avec des étoiles blanches. Me reculant je me rends compte que c'est une église qui est transformée en univers. Dans mon téléphone, un flux de son commence à se recomposer pour former des accords musicaux longs. Devant moi les étoiles cessent de s'activer et commence un long zoom in sur l'univers. Je me retrouve devant des planètes grossissantes et ensuite reculant pour se perdre de nouveau dans l'immensité de l'infini. Une sorte d'immense effet de respiration. Quelqu'un veux me transmettre un message j'en suis sûr j'entends respirer dans mon téléphone et étrangement c'est l'univers, l'église qui respire. Je me retourne dans la rue, mais personne. Que des gens comme moi avec leur téléphone. La communication visuelle et sonore se brouille. Puis je revois sur l'église ce personnage marcher, tentant de suivre dans un environnement entre la forêt et la ville la boule flottante lumineuse. Je suis encore plus convaincu de le suivre, j'entends ses pas et ces mouvements de course dans mon téléphone.

J'avance dans la ville . Il commence à neiger. Est-ce de la neige ou ces étoiles qui me suivent ? J'arrive à déceler à travers la neige un jeu de géométrie abstraite entre 2 rue. Est-ce les ballons lumineux qu'un personnage invisible suivait plutôt? J'avance vers l'édifice du centre du design bizarrement sa façade s'est transformée en un puissant jeu de sphères de couleur, d'ombres et de lumière comme si une multitude d'éclipses valsait. Est-ce bien des étoiles? C'est les planètes de l'église. C'est le système solaire qui sort de l'univers. J'y compte 8 planètes formant des tableaux abstraits. Toujours 8 avec les effets d'éclipse qui mime le jour et la nuit, s'est comme s'il se défilait 8 jours devant moi. Un peu comme l'hiver montréalais en février, sombre, mais parfois percé d'un éclat de lumière ramenant tout d'un coup tous l'espoir du printemps. Dans mon téléphone les pas du personnage se sont estompés dans un immense effet de réverbération qui apporte en même temps un code symphonique en 8 boucles sonores. Les 8 planètes se regroupent alors sur l'écran formant une planète face au soleil comme s'il n'y avait qu'une seule planète. La planète devient de plus en plus petite prenant la forme de cette boule flottante. Un chemin apparaît derrière et on entend le personnage repartir cherchant à d'atteindre ce ballon de lumière. À ce moment, la mélodie symphonique forme un seul accord. Je me demande de plus en plus si c'est moi qui est dans ce film. Est-ce moi qui recherche la lumière dans cette tempère hivernale.

Quand ce personnage repart à suivre cette forme lumineuse je ne sais pas pourquoi, mais ça me guide. Ça m'indique où aller pour trouver la prochaine énigme. Je traverse la rue sainte-catherine et revois à ma gauche la main au loin sur la façade de l'Hotel des gouverneurs qui 'envoie un reflet droit dans mes yeux. Dans mon téléphone , j'entends le vent qui se lève mais le son est arythmique. C'est difficile à expliquer, mais c'est comme si le son du vent passait d'une brise d'été à un torrent d'air d'hiver. Je marche vers la Place de la Paix et en arrivant, j'aperçois autour sur les édifices tout autour des apparitions de lumière intense qui s'assombrissent rapidement. Je me lève la tête vers le sud et devant moi dans le haut d'un édifice, un immense oeil me regarde. Je me demande si je rêve. Quand l'oeil se referme il se transforme en un immense ciel où l'on voit le passage de nuage en accéléré. Je vérifie dans mon téléphone et c'est bien ça, la mélodie de la brise d'été chancelle avec la vitesse des nuages. Plus je regarde le ciel plus qu'il se dégage pour laisser voir le soleil au centre de l'oeil. Après quelques alternances entre ciel et yeux, les formes rondes ( pupille et soleil ) se transforment en une boule de lumière quittant l'écran. Le personnage continu d'avancer, je l'entends dans mon téléphone, marcher dans le vent. Il avance dans cette tempête avec moi.

Je prends Saint-Laurent les sons stéréophoniques des écouteurs de mon téléphone tente de me guider vers le métro. En arrivant, je vois un groupe de personne regardant tous dans la même direction. Je me retourne juste à temps pour voir. C'est l'oeil qui s'estompe tranquillement dans la pénombre sur ce vieux mur de brique. En voyant sa disparition, je me rend compte qu'il faisait partie du visage qui recevait plutôt les reflets lumineux sur la bibliothèque. En même temps la main avec le miroir réapparaît pour tranquillement s'éteindre dans le noir et déposer le bout de miroir. Le reflet lumineux s'arrête. Quand le morceau touche le sol, il se reflète dans sa forme, le ciel bleu avec des nuages en mouvement. Le vent s'estompe dans mon téléphone et un code sonore commence à jouer en boucle. Sur le mur, la main s'est ouverte de nouveau. Il y a un point lumineux suivant le rythme de la musique. Le plan de la main s'agrandi et le m'aperçois que c'est une luciole

qui provoque cette mélodie. Les phrases sonores sont en multiple de huit. La mouche s'envole. Le mur de brique s'intensifie d'un mélange d'étoiles qui tourbillonnent et d'une multitude de lucioles. Je repense à l'église qui respirait et je me demande si je rêvais alors, mais là je sais que c'était vrai. Une mouche se transforme en cette boule lumineuse. Est-ce le soleil, est-ce cette mouche? Le son est très saturé dans mon téléphone comme si les mouches brouillaient le signal je m'éloigne tranquillement vers l'ouest pour retrouver la mélodie.

Au loin j'aperçois un édifice en forme de bateau. L'édifice est fixe bien sûr, mais l'image tangué. En plein milieu il y a la sphère lumineuse. Elle flotte tranquillement. Un paysage défile en arrière-plan. J' imagine être ce personnage. Comme si c'était moi qui courrais après cette lumière. À vrai dire, avant cette soirée et depuis maintenant 2 mois, je cours sans le savoir après cette lumière celle qui nous permet de traverser la saison blanche. Je regarde, concentré. Le point de vue change toujours. Je suis au-dessus de la sphère et voit mes pieds courir. Ensuite, je suis en dessous et regarde vers le haut, ce ciel traversé de nuages. L'image est tellement grande que ça éclaire tout mon corps. Dans mon téléphone les sons s'affolent. Le vent hurle. Les ambiances sonores changent avec chaque plan. Les gens autour de moi plient les yeux. Je me retourne de nouveau vers l'écran et la boule de lumière a grandi. L'édifice est devenu le soleil. Tellement qu'on pense à enlever nos manteaux. Les sons forment un point d'unisson changeant en 8 variations. Je me dis que ça ressemble à la fin d'un message, mais en même temps en comptant je m'aperçois que j'ai eu 7 messages-images. Je regarde mon téléphone, j'ai bien fait 7 appels, mais c'est toujours le chiffre 8 qui revient. Je lève mon regard vers la projection et deux mains se referment sur la lumière sur l'écran. Tout le monde se regarde.

Quelqu'un dans la rue nous dit que ce n'est pas fini et qu'il y a un dernier message pas loin. On se dirige vers l'est, car dans nos téléphones les sons se sont transférés à droite. Il y a un attroupement devant le Cégep du Vieux-Montréal. J'entends des bruits de miroir je regarde sur le cégep et je vois un plan de sol, comme la vision de quelqu'un qui vole au ras le sol. Je vois le morceau de miroir sur le sol, le même qu'au métro, mais le plan continu. Dans chaque morceau il y a des reflets de ce que j'ai déjà vu. Un mélange d'étoiles, de mouches lumineuses, de soleil... une main ramasse les miroirs et les replacent. Ça forme un rectangle avec 8 morceaux. Dans le téléphone, j'entends des échos des mélodies antérieur. Ça me revient. Finalement ce sont les variations d'une même mélodie. On suit une main qui tient ce miroir reconstitué. Quelqu'un le brise et donne un morceau à une autre personne. La main s'élève et commence à nous envoyer un reflet dans les yeux et s'estompe tranquillement. Il y a une impression de déjà vu entre nous et c'est bien le même code sonore. Des gens par réflexe se redirigent de nouveau vers la Place Émilie-Gamelin pour vérifier.

Je décide de rester, car je n'ai pas vu ce personnage qui m'indiquait où aller. En même temps je lève la tête et je le vois sur le mur du cégep. Il ne cours plus. Il est assis et tient dans ses mains la boule de lumière. On voit un code lumineux sur son visage. La séquence se répète, et tranquillement s'estompe pour devenir noir, le laissant souriant, disparaître...