

ROUGE MACHINE . LUMINOTHÉRAPIE

PROJET

Le Quartier des spectacles est un lieu de passage de toutes les énergies créatives et urbaines du cœur de notre ville.

Le projet **ROUGE MACHINE** est une installation lumineuse et tridimensionnelle qui propose un passage créé par des parois lumineuses, tel un jeu ludique dans l'espace. L'idée est d'amener le public passant d'un état neutre à une émotion lumineuse rouge et ce en rappel avec le concept actuel du Quartier.

Des panneaux translucides permettent de créer des passages, impasses, corridors afin de transporter le public de la rue Maisonneuve à la rue St-Catherine et pour terminer dans le cœur du quartier des spectacles (l'esplanade). Des portes tournantes, de panneaux translucides, indiquent l'entrée et la sortie du parcours. Sous le thème du rouge; une forme humaine représentée par un mannequin homme et femme guide l'installation vers une foule artificielle créée par ceux-ci au centre du parcours.

Le labyrinthe est constitué de panneaux lumineux, réfléchissants et/ou holographiques. Une technique de panneaux polarisés en surface permet de créer des passages translucides et opaques selon le mouvement du passant. Cet effet optique propose des illusions au passage du public et un jeu ludique d'apparitions, de disparitions et de dédoublement de son image. Différentes surfaces seraient à exploiter pour créer le jeu : miroirs, hologrammes et impressions de mouvements humains. Les surfaces une fois jumelées créent une trame dans l'espace, un mouvement de foule du blanc au rouge.

LUMINOTHÉRAPIE

La proposition lumineuse est avant tout de guider le public par un mouvement de foule vers un lieu riche de culture. Une coloration progressive du blanc au rouge permettrait d'indiquer la direction de l'installation. Tel une force vers le cœur de la Place des Festivals; les mannequins seraient l'élément de propagation du rouge. Chaque mannequin aurait un point rouge à la poitrine en intégration de lumière; un cœur battant. Nous imaginons des mannequins translucides au point de départ jusqu'à une progression finale au rouge vif. Une programmation d'éclairage permettrait de pulser le point rouge et illuminer la silhouette. Le mannequin devient émotif, vivant.

LE PARCOURS ÉMOTIF

Le point de départ est l'angle de la rue Jeanne-Mance et de Maisonneuve. Des mannequins dirigent le public vers les quatre portes tournantes constituées de panneaux translucides et/ou polarisés. Une fois les portes franchies; ils déambulent dans un labyrinthe de surfaces lumineuses. Le public apparaît et disparaît à travers les angles des murs selon les techniques proposées. Les mannequins font parties du paysage et sont intégrés dans des tubes pour les protéger. Ils créent au centre du parcours une foule rouge; comme de grandes ampoules humaines. Le public fait alors partie de cette forêt de personnages qui progressent toujours en lumière et en intensité de rouge.

Ils repassent ensuite par un labyrinthe et terminent le parcours par les portes tournantes. Des mannequins terminent la marche en pointant la direction vers l'esplanade; la fin du parcours.

LA MACHINE À CULTURE

L'intervention même de ce jeu est aussi d'illustrer, par une marche lumineuse, la transformation d'un public qui se prépare à la rencontre d'un lieu riche d'émotions. Il serait intéressant de reprendre l'idée symbolique du mannequin sur l'esplanade et/ou à l'entrée des bâtiments.

Il devient le symbole d'un public inspiré et transformé par toute la richesse culturelle du Quartier des spectacles de Montréal.
