

Promenade d'été

Souvenir d'été, lumière, son et poésie commencent déjà à s'estomper. Nous approchons de la fin de l'année et l'hiver va devenir omniprésent. Afin de faire sourire la «machine humaine» et de lui permettre de déraiper de son quotidien annuel, nous lui offrons un écran participatif et ludique.

Proposition :

Les deux espaces séparés seront conçus selon la même approche visuelle. Ils contiendront deux modules principaux (illustration 1). Extérieurement, ils auront l'apparence d'une mini-forêt stylisée, les deux grands panneaux latéraux seront recouverts par une illustration avec relief faisant penser à un arbre (illustration 2). Fixé sur son toit, un mât, branche d'arbre stylisée, apportera le courant électrique et le son vers d'autres mâts plus bas. Cinq à gauche et à droite, disposés comme les deux bras d'une galaxie. Sur ces fils (avec fil d'acier) seront suspendus des bandes de feuilles en vinyle souple, léger et coloré de longueur variable stylisant des éléments allant de l'hiver vers l'été.

Chacune de ces tiges aura un projecteur étalant au sol un rond rouge comme celui du Quartier des spectacles. Un haut-parleur déclenché par un détecteur de mouvement enverra des ondes sonores indiquant le chemin vers le module central. Des danseurs et jongleurs lumineux seront présents pour animer le site. Ces deux aspects offriront des incitatifs pour le promeneur de jour ou de nuit.

L'intérieur contiendra soit des projecteurs, soit des moniteurs montrant en alternance des fonds filmés de la ville de Montréal avec l'animation effervescente qu'on lui connaît durant l'été et des scènes de campagne. Des consoles kinect placées sous les écrans capteront les mouvements des visiteurs: ceux-ci créeront des interactions qui s'additionneront sur l'écran en face duquel ils seront. Si toutefois un participant n'aime pas ce qui lui est proposé, cette animation pourra facilement être remplacée de manière aléatoire. Exemple: un extrait de poème français, anglais, inuktitut et autre, ayant rapport à l'été, qui suit en ondulant les mouvements du participant est proposé. Il n'aime pas ? Qu'à cela ne tienne ! Un simple mouvement du bras (dont le code sera indiqué clairement aux entrées) et ce sera remplacé par une musique et un avatar qui reproduira ses gestes. Plusieurs formes d'interactions seront proposées et le son sera de la partie.

Afin de maximiser l'expérience et, surtout, la participation des visiteurs, une application mobile et les différentes plateformes de réseaux sociaux seront mises à contribution pour que plusieurs interactions trouvent un écho en temps réel tant sur les lieux mêmes du projet que dans les univers virtuels, permettant ainsi de l'enrichir pendant toute sa durée et même au-delà. L'accent sera mis sur les rétroactions en lien avec les différents contenus proposés. Une projection de ce qui se passe dans un module, à partir du toit de la Place des Arts avec un délai de 5 minutes rendra le site, internet et réel, encore plus vivant.

Aussi, un partenariat avec La Maison du Québec à Paris, par exemple, ou tout autre lien du même genre augmentera la diffusion virtuelle de l'évènement.