

—
JOURNAL D'UN QUARTIER
(TITRE TEMPORAIRE)



Concepteurs : Baillat Cardell & fils

Fondée à Montréal au printemps 2008, Baillat Cardell & fils est une boîte de design aux formes multiples, qu'elles soient symétriques, organiques ou éclatées, et aux contenus illimités, qu'ils soient imprimés ou numériques, statiques ou dynamiques, microscopiques ou démesurés.

Ce goût du design au sens large est incarné par Jean-Sébastien Baillat et Guillaume Cardell, les deux co-fondateurs de l'entreprise. Ensemble, ils conjuguent leurs désirs pour un design décloisonné, coloré, original et frappant. Leur force consiste à pouvoir déployer leur créativité sans bornes au travers une multiplicité de médiums. Parmi ceux-ci : papeteries complètes et articles promotionnels imprimés, animations vidéos pour la télé ou pour écrans géants ou surfaces urbaines, installations visuelles pour spectacles ou événements ponctuels, ainsi que créations web et interactives.

Bien qu'elle voit au-delà des frontières, Baillat Cardell & fils se veut avant tout, comme son nom l'indique, une entreprise à saveur familiale. L'approche de ses artisans en est toujours une de proximité, de simplicité et de convivialité. Quelle que soit l'ampleur de la tâche, les mandats sont constamment développés avec le même élan d'enthousiasme, d'authenticité et d'originalité.

Bref, Baillat Cardell & fils, c'est du sérieux, sans se prendre au sérieux et c'est aussi plus de 100 prix locaux et internationaux depuis 4 ans.

Voilà qui est dit.

Jean-Sébastien Baillat

Co-fondateur de Baillat Cardell & fils, directeur de création, designer graphique, motion designer, concepteur et scénariste. Récipiendaire de nombreux prix nationaux et internationaux en design graphique et en création vidéo, VJ reconnu mondialement, réalisateur-scénariste de courts-métrages primés ayant roulé sa bosse chez Moment Factory avant de fonder BC&f. Possédant plus d'une corde à son arbalète, Jean-Sébastien est connu pour son leadership enjoué, son imagination débordante et sa sensibilité à fleur de peau.

Lino

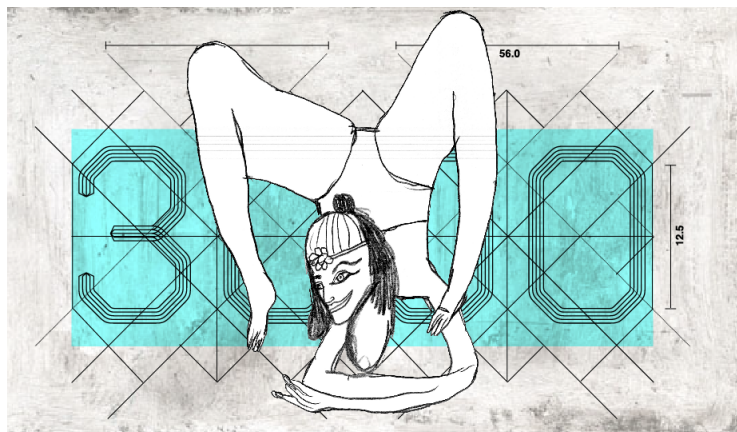
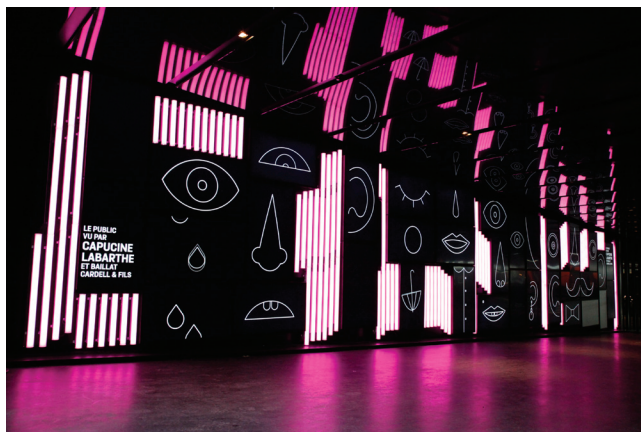
Artiste interdisciplinaire, peintre, affichiste, illustrateur, scénographe poète et auteur de romans graphiques.

Diplômé des Beaux-Arts et de l'École de design graphique de l'Université du Québec à Montréal, chargé de cours à l'UQAM et à l'Université Laval. Reconnu mondialement pour les affiches de théâtre dont il a signé les illustrations, Lino a vu ses créations être publiées tant sur le marché américain, qu'europpéen et canadien. C'est un spécialiste de l'émotion à l'état brut.

Il a collaboré à différents projets de Baillat Cardell & fils, notamment à la série de courts-métrages primés M pour Mourir, aux publicités de la Croix-Rouge pour venir en aide à Haïti, ainsi qu'aux murales vidéo du couloir de la Place des Arts.

www.centrededesign.com/2011-2012/expo-lino.html

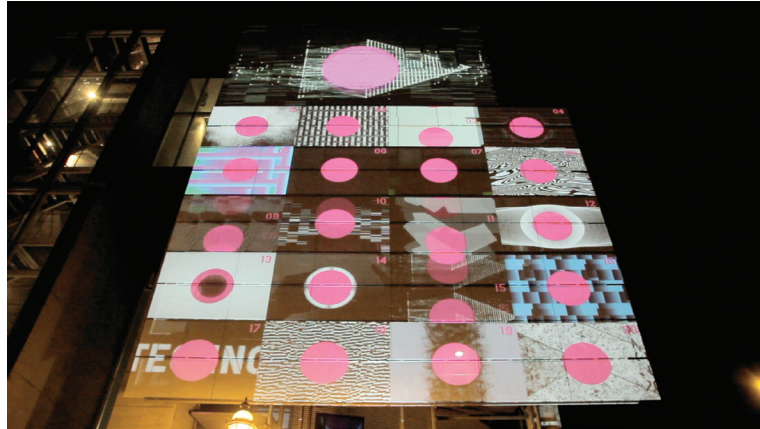
Également du projet : l'illustratrice et designer Capucine Labarthe, le motion designer Vincent Raineri, le concepteur sonore et musicien Jean-Sébastien Roux et finalement: Guillaume Cardell (motion designer et directeur de création chez BC&f).



Period

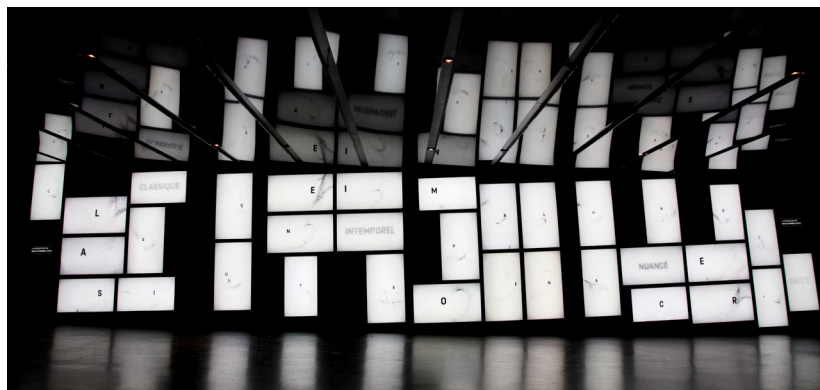
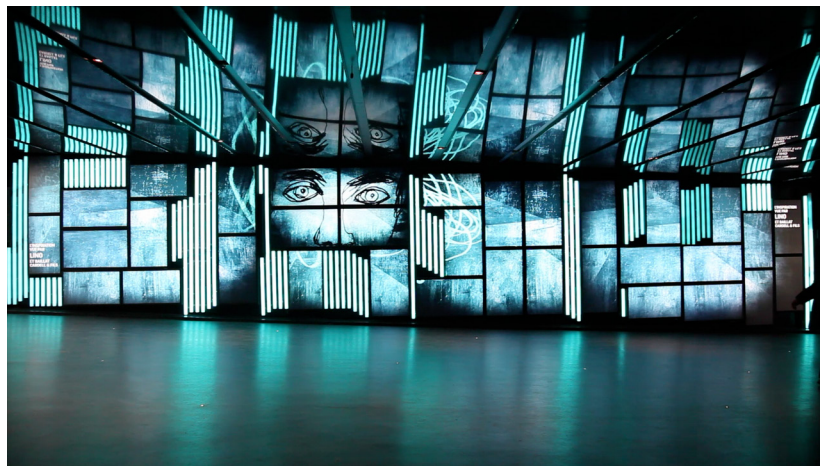
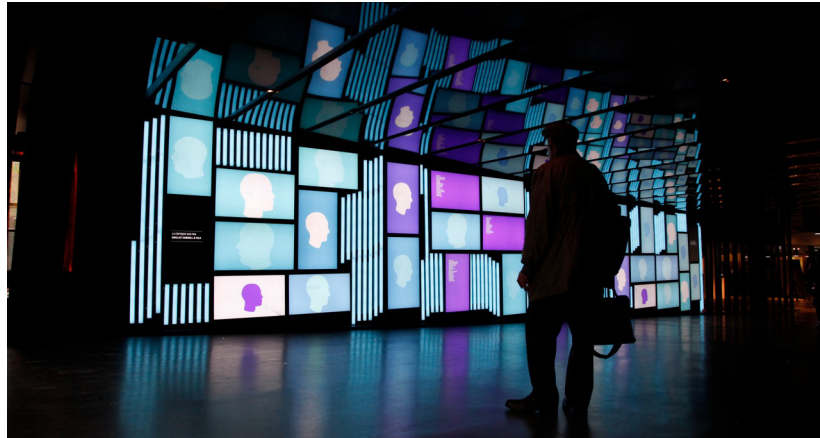
Cette installation interactive a été créée dans le cadre du projet Extra_Muros du festival Mutek. Une grille de 20 vignettes de séquences visuelles était projetée sur la façade du Centre de design de l'Uqam et était contrôlée grâce à un téléphone intelligent. Les utilisateurs avaient la liberté de sélectionner les pistes audio et le visuel d'une vignette.

Le projet a également été repris à Mexico city.



Projections multi-écran Corridor des Pas Perdus Place Des Arts

Baillat Cardell & fils s'est vu confier la création de 4 tableaux vidéos pour les nouveaux écrans du Grand Foyer culturel de la Place des Arts. L'installation nous fait découvrir la relation complexe entre créateurs et spectateurs, telle que perçue et vécue par différents artistes.



Things

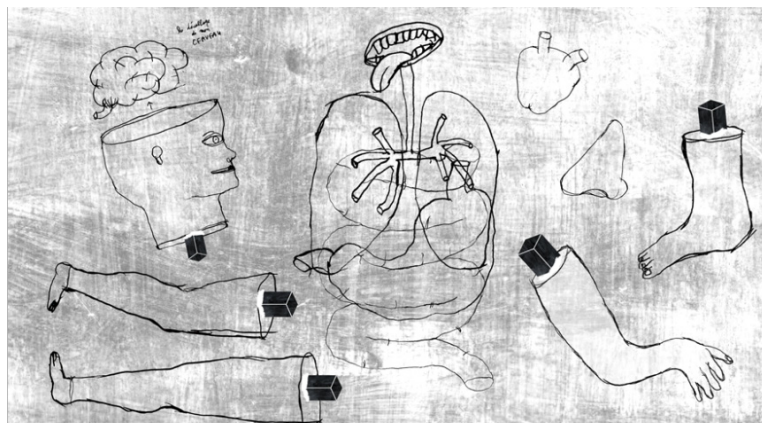
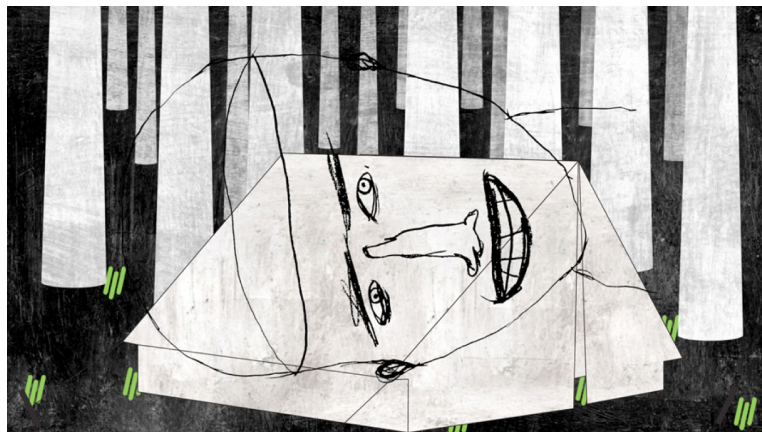
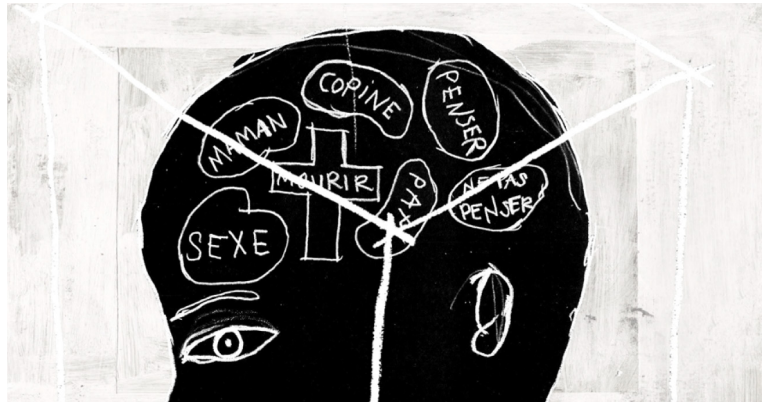
THINGS/CHOSSES est une installation interactive avec deux différentes parties THINGS (SMS) et CHOSSES (TÉLÉPHONE INTELLIGENT). C'est une expérience hypnotique qui convertit les codes envoyés via message texte en une réflexion des objets qui nous entourent et de leur signification.



M Pour Mourir

M, de la série M pour Mourir, est un être sensible dont la mort constitue le point de départ de chaque épisode.

D'une histoire à l'autre, la grande faucheuse le frappe à un âge différent et d'une manière différente révélant des souvenirs savoureux et parfois douloureux.



Le Projet : Journal d'un quartier

1. CONCEPT ET LIEN

Dans JOURNAL D'UN QUARTIER, les huit façades de projection représentent huit pages du journal personnel d'un vieux barbier excentrique ayant vécu toute sa vie au centre-ville de Montréal, dans la zone du Quartier des spectacles.

Ce vieux barbier original, qui connaît le centre-ville comme les cheveux de ses meilleurs clients, nous ouvre les pages de son journal. Un recueil riche en anecdotes et en histoires sur les habitants du centre-ville et le passage des visiteurs étrangers.

Huit tableaux numériques constitués de collages, d'annotations et de dessins, accompagnés de la voix chaleureuse et pince-sans-rire du vieux barbier. Chaque façade est l'occasion de découvrir ses observations amusantes, ses souvenirs fabulés, ses histoires délirantes, ses rêves insensés et son imagination débridée.

2. EXPÉRIENCE VISUELLE ET SONORE

Sur un ton réaliste-fantaisiste, JOURNAL D'UN QUARTIER propose une expérience visuelle vivante, chaleureuse, intime et touchante. Les surfaces évoquent des tableaux noirs, des collages, des bricolages. On y retrouve du ruban à coller, de la craie, de la colle, du carton à découper, des perspectives naïves. Y apparaissent des annotations écrites à la main, des flèches, des formes géométriques, des symboles, des chiffres, des lettres, des noms propres...

Toutes les surfaces de projection sont unies par une couleur de base, à laquelle s'ajoute une couleur différente par tableau. Les lignes et les couleurs sont contrastées et procurent un impact visuel fort. Les compositions présentent un récit qui se déplace dans l'espace, amenant le spectateur à promener son regard et à embrasser la totalité de la surface de projection.

Au plan sonore, l'expérience nous fait connaître la voix de ce vieux barbier conteur. C'est une voix chaude et moqueuse qui parfois nous fait sourire, parfois nous bouleverse. Une trame sonore accompagne chaque anecdote et un design sonore précis vient soutenir les animations visuelles.

Le projet est inspiré par la série web de Baillat Cardell & de l'illustrateur Lino : M pour Mourir. Produit pour TV5 et récipiendaire du grand prix Grafika 2011.

<https://vimeo.com/26305553>

3. DÉAMBULATION DU PUBLIC

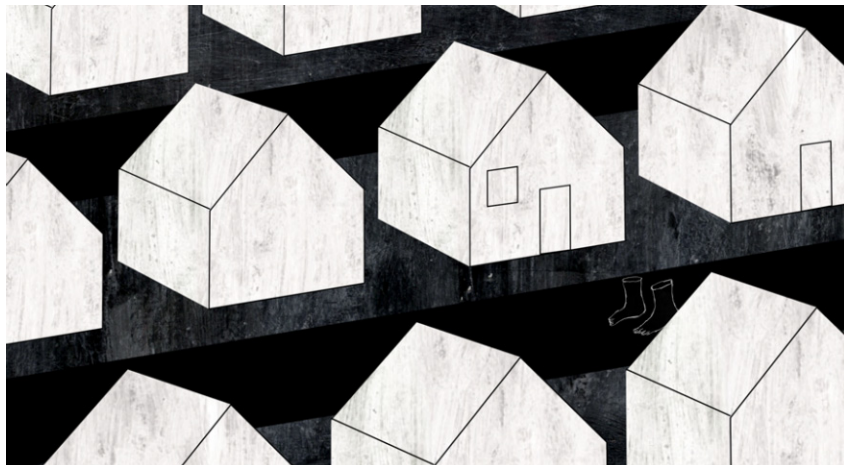
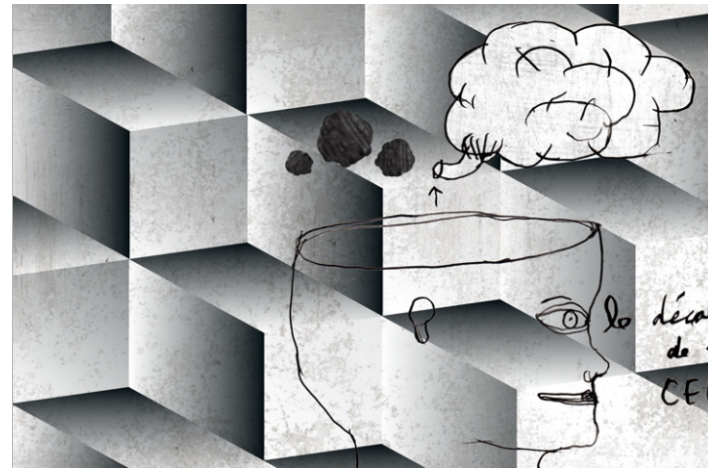
Notre concept favorise la déambulation grâce à ses visuels qui invitent directement le public à se rapprocher ou à se déplacer d'un site de projection à un autre. Sur les surfaces qui le permettent, des parties de l'image seront conçues pour être vues de plus près, stimulant ainsi la curiosité et suscitant un rapport de proximité avec les passants. Des annotations, des flèches et des lignes en mouvement donneront la sensation d'être inscrites en direct sur la surface de l'immeuble. Elles apparaîtront de façon à encourager le public à découvrir les autres «pages» de ce journal gigantesque. Même chose du côté de la bande sonore, dans laquelle notre narrateur évoquera les autres lieux, par exemple en partageant l'histoire d'une personne qui est arrivée dans ce lieu après avoir séjourné dans un autre site du parcours. Au début et à la fin de chaque séquence audiovisuelle, il sera fait mention d'un autre des huit sites de projection.

D'autre part, nous proposons de soutenir l'aspect déambulation (et diffusion) par la création d'un micro site web présentant le projet et les différents sites de projection. Sur ce micro site, le public obtiendra d'un seul coup d'œil une vue d'ensemble des huit lieux, à vol d'oiseau. Les «pages» du journal seront disposées dans l'espace les unes par rapport aux autres selon l'emplacement exact des immeubles dans le centre-ville. L'utilisateur pourra se rapprocher de chaque immeuble et capter un aperçu des animations visuelles et des bandes sonores associées.

4. INTÉGRATION À L'ARCHITECTURE, AU QUARTIER ET À LA VILLE

Chaque tableau utilisera la façade de l'immeuble comme si cette dernière se trouvait au cœur d'un immense cahier de scrapbooking. Un cahier dont les éléments apparaissent en mouvement et où les détails de l'architecture sont mis en évidence par des annotations, des formes ou des personnages. Ceux-ci sont passés par ces murs, ils y ont vécu, et le barbier nous raconte ce qu'il a observé ou entendu à propos de ces passages.

Que ce soit par des mots écrits dans les projections ou par la voix entendue dans les formats audio, le barbier fait directement référence à l'immeuble en question et à son voisinage immédiat. Les lieux, l'architecture et le quartier sont à la source de ses récits. La rédaction des anecdotes sera dans certains cas inspirée par des faits réels s'étant déroulés dans ou à proximité de ces lieux.



Images d'inspirations tirées de la série M pour Mourir.