

Imaginez un labyrinthe déconstruit: une série de sentiers sinueux qui, de par l'ouverture de leur structure, deviennent des portails sur la ville et sur de nouveaux modes de perception. Des centaines d'ampoules incandescentes irradiant chaleur, lumière et son, attirant le trafic humain des quatre coins du Quartier des Spectacles vers son centre. Les passants prenant une brève pause sur le chemin du travail, pour se réchauffer, se promener et se divertir à travers ce labyrinthe.

Entrez dans la Chambre de Perception et la chaleur dégagée par les ampoules à incandescence de lumière se transformera en son. Ces sons sont provoqués via des zones de détection stimulées par les mouvements humains; les variations de température entre la chaleur de la lumière, celle du corps des gens en mouvement, juxtaposées avec le froid de l'hiver, créant un kaléidoscope infini de sources sonores. Quatre longues parois flexibles semi-translucides à la trame basée sur le diagramme de Voronoï, parsemées de panneaux lumineux et haut-parleurs irrégulièrement répartis, qui peu à peu densifient lumière et chaleur, de plus en plus intensément vers la zone sensorielle centrale. Quatre zones interactives centrales sont placées au sein du réseau de ces murs, volutes flexibles déroulées et façonnées en un déambulateur aux formes uniques.

Grâce à l'interaction visuelle, spatiale et perceptive de ces quatre structures simples, toute la Place des Festivals baigne dans immense ensemble « son et lumière » interactif. La lumière et le son sont émis simultanément à partir d'une série de nodules de diffusion, chaque unité contenant une multitude d'ampoules incandescentes et une enceinte acoustique, recouverte d'un délicat maillage métallique.

Chacun des nodules - abritant aussi des miroirs sans tain flexibles, des filtres, des projecteurs infrarouges, un ordinateur et un synthétiseur - est lié à une zone de détection qui grâce au système d'imagerie infrarouge et au synthétiseur interactif et à l'aide des programmes MAX MSP/Max for Live, module les sons en réponse aux écarts dans l'image infrarouge créés par le déplacement des personnes en face de la chaleur produite par les ampoules.

Percussions, basse, bourdonnement des gradateurs et crépitement créé par les ampoules sont perpétuellement remodelés par le mouvement des corps humains déclenchant modulations, réverbérations et autres effets. À travers ce processus cinétique, les visiteurs deviennent des créateurs et des compositeurs qui, en déambulant dans l'espace, génèrent une synthèse complexe de sons en constante évolution, la musique de leurs propres mouvements interagissant avec la chaleur, la lumière et l'hiver.

Cette collaboration entre experts en architecture, détection par imagerie thermique, scénographie, synthèse sonore et composition musicale assurera que le projet résultera en un environnement immersif, interactif, ludique et intuitif. Des discussions sont en cours avec la compagnie FLIR, fabricant de caméras infrarouge. Comme le gouvernement du Canada envisage de supprimer progressivement les ampoules à incandescence à compter du 1er Janvier 2014, cette période se déroulera à un moment critique dans l'histoire, la fin d'une ère et le début d'un temps où les ampoules incandescentes ne seront plus là pour nous apporter à la fois lumière et chaleur.