

L'ŒIL DU PRINCE

Le projet « L'œil du prince » poursuit plusieurs objectifs et intentions :

- Renverser l'architecture des édifices afin de rendre visible les structures qui leur sont internes, dans la lignée du concept de l'édifice du Centre Georges Pompidou;
- modifier la perspective de ces structures et de les orchestrer dans des chorégraphies d'anamorphoses reconstituées lors de la participation et du déplacement du spectateur;
- réellement jouer sur le rapport forme et fonction (rapport de base en architecture) avec une approche en art visuel;
- redécouvrir l'urbanisme qui nous entoure;

« L'œil du prince », dans une salle de spectacle ou un théâtre, est l'angle de vue qui permet de visualiser la perspective du décor sans déformation. C'est donc, à partir d'une place spécifique au sein du public qu'il est possible d'accéder à cette perspective particulière, offrant ainsi la meilleure vue sur le spectacle

La projection architecturale est aussi soumise à cette loi de « l'œil du Prince ». En effet, la reproduction 3D de l'édifice suit les principes de la perspective conique, selon lesquelles les lignes dessinées, qui sont normalement parallèles dans le monde réel, convergent vers un point de fuite afin de recréer la profondeur.

Nous souhaitons jouer avec cette position de l'« œil du prince », traditionnellement fixe, en la changeant dynamiquement. Par des jeux d'éclairage virtuels, nous dévoilerons d'abord progressivement les modélisations des architectures dans des espaces circulaires.

Quelques-uns des lieux des façades, qui font face à une place publique, seront dotés d'un élément extérieur à la projection. Il s'agit d'un « moving light » illuminant le sol d'un cercle lumineux à partir d'un toit, ou d'une tourelle. Cet élément signalétique rappelle la signature et la charte de couleurs du Quartier des spectacles et sollicite le public dans un jeu de découverte. Lorsqu'un spectateur se positionne à l'endroit éclairé par le faisceau, il est à l'« œil du prince ». En plus d'interpeler directement le public, cette stratégie, relie clairement l'espace urbain et l'édifice. Ainsi, la projection crée un lieu de spectacle au sein de l'espace public afin de célébrer l'architecture.

L'esthétique de notre proposition, inspirée du minimalisme, contribue à rendre plus vivante la représentation des architectures. Le mouvement que nous insufflons aux huit édifices ainsi que l'occupation judicieuse de l'espace public par la lumière saura interpeler le

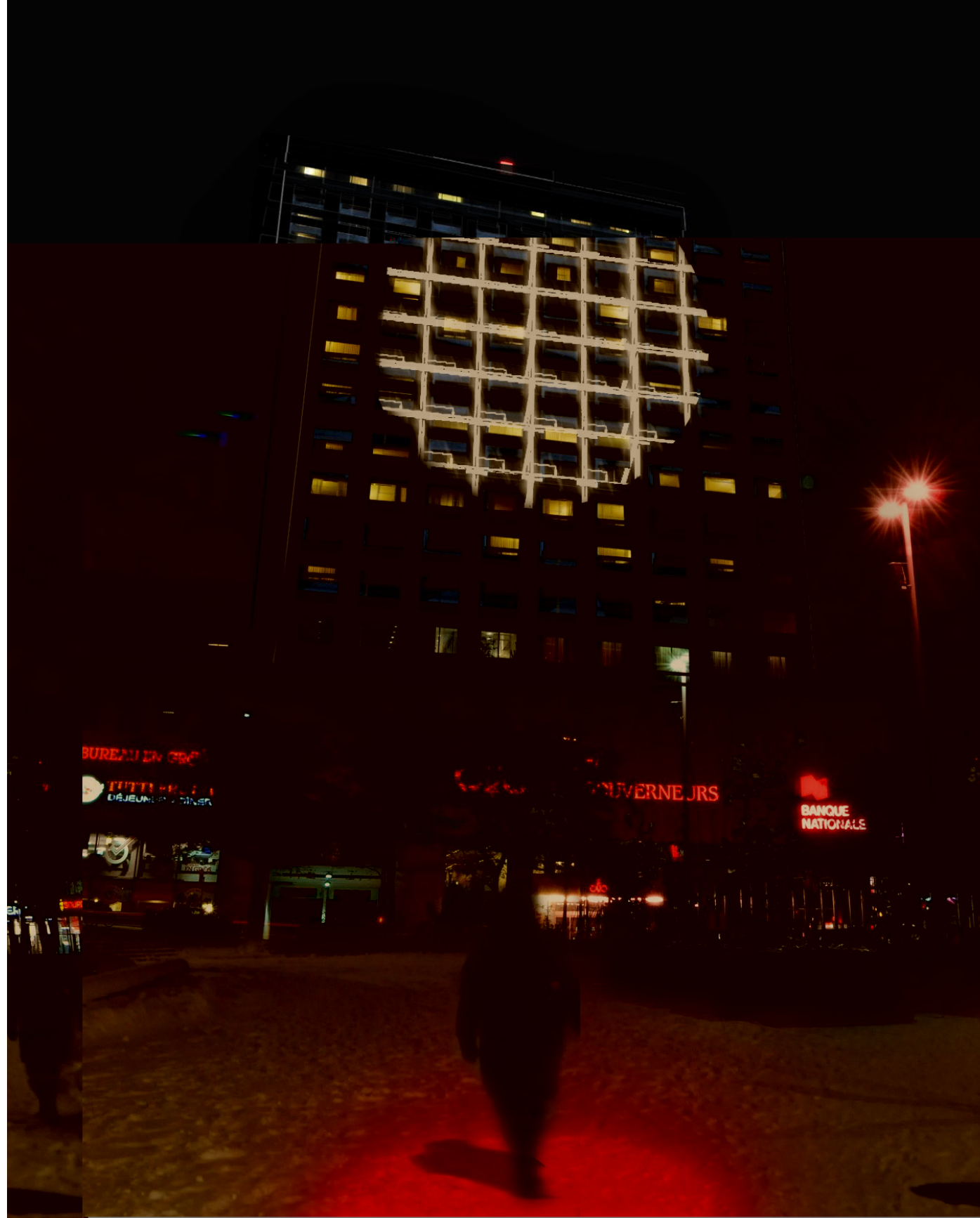
public, le rendre participant et se sentir intégré dans notre concept. Les mêmes procédés, appliqués à tous les édifices, mettent grandement en valeur leur richesse architecturale respective tout en assurant une esthétique générale fort cohérente.

La trame sonore est créée sur deux niveaux. Le premier est spécifique aux sonorités des édifices. Il est construit à partir de captations des sons de chacun des édifices. Les enregistrements proviendront, par exemple, des vibrations des structures, des systèmes de ventilation, des escaliers roulants ou de l'activité des usagers. Les sons révèlent ainsi les matériaux internes de l'architecture mais aussi l'usage des édifices et formeront une trame ambiante. Cette ambiance est spacialisée selon les mouvements du faisceau de lumière, donc de façon à suivre les déplacements du spectateur et de créer un espace sonore mobile.

Le second est créé avec des procédés de synthèse. Les sons synthétiques sont synchronisés aux mouvements des cylindres et des volumes créant une impression forte de matérialité des structures virtuelles. Ces sons de synthèse sont plus rythmés et similaires sur chaque édifice. On les retrouve dans chacune des façades, comme éléments sonores fédérant conceptuellement tous les sites.

Place Émilie-Gamelin

Forme épurée, on dévoile progressivement la structure de l'édifice. Une passante se positionne à « l'œil du prince », identifié par un halo de lumière rouge. Si elle suit le mouvement du projecteur, elle garde toujours une vision centrale de la structure virtuelle dans une perspective "correcte".



ÉTAT 1 > DÉVOILEMENT

Clocher de l'UQAM

La structure dévoilée est extraite dans un cylindre coloré. On voit à droite une spectatrice la contempler. L'« œil du prince s'est décalée vers le « côté cour ». Le projecteur lumière est installé sur la Place Pasteur. La forme minimaliste du cylindre et l'apparition de la structure rappelle les anamorphoses de Felice Varini ou Georges Rousse.



ÉTAT 2 > EXTRUSION



Métro Saint-Laurent

Des cylindres colorés apparaissent succinctement dévoilant la structure en différents endroits. Le faisceau de lumière se déplace. Des couleurs sont associées à des cylindres et à une position « d'œil du prince » sur la place publique. Le faisceau est parfois immobile ou se déplace à une vitesse variable, parfois dans des mouvements saccadés, ou encore très rapidement. Le faisceau peut aussi sauter d'une position à une autre.

ÉTAT 3 > MULTIPLICATION DES POINTS DE VUE

Centre de design de l'UQAM

Le cercle rouge central s'agrandit, effaçant les plus petits cylindres qui l'entourent. La structure sera bientôt dévoilée.



ÉTAT 4 > TRANSITION



Président-Kennedy de l'UQAM

La structure interne de l'édifice apparaît entièrement. On perçoit le volume total de l'architecture. La façade semble s'effacer. Cette visualisation fait penser à l'architecture du Centre Georges Pompidou à Paris, qui rend visible à l'extérieur de l'édifice, ce qui est habituellement caché, fonctionnel et à l'intérieur du bâtiment.

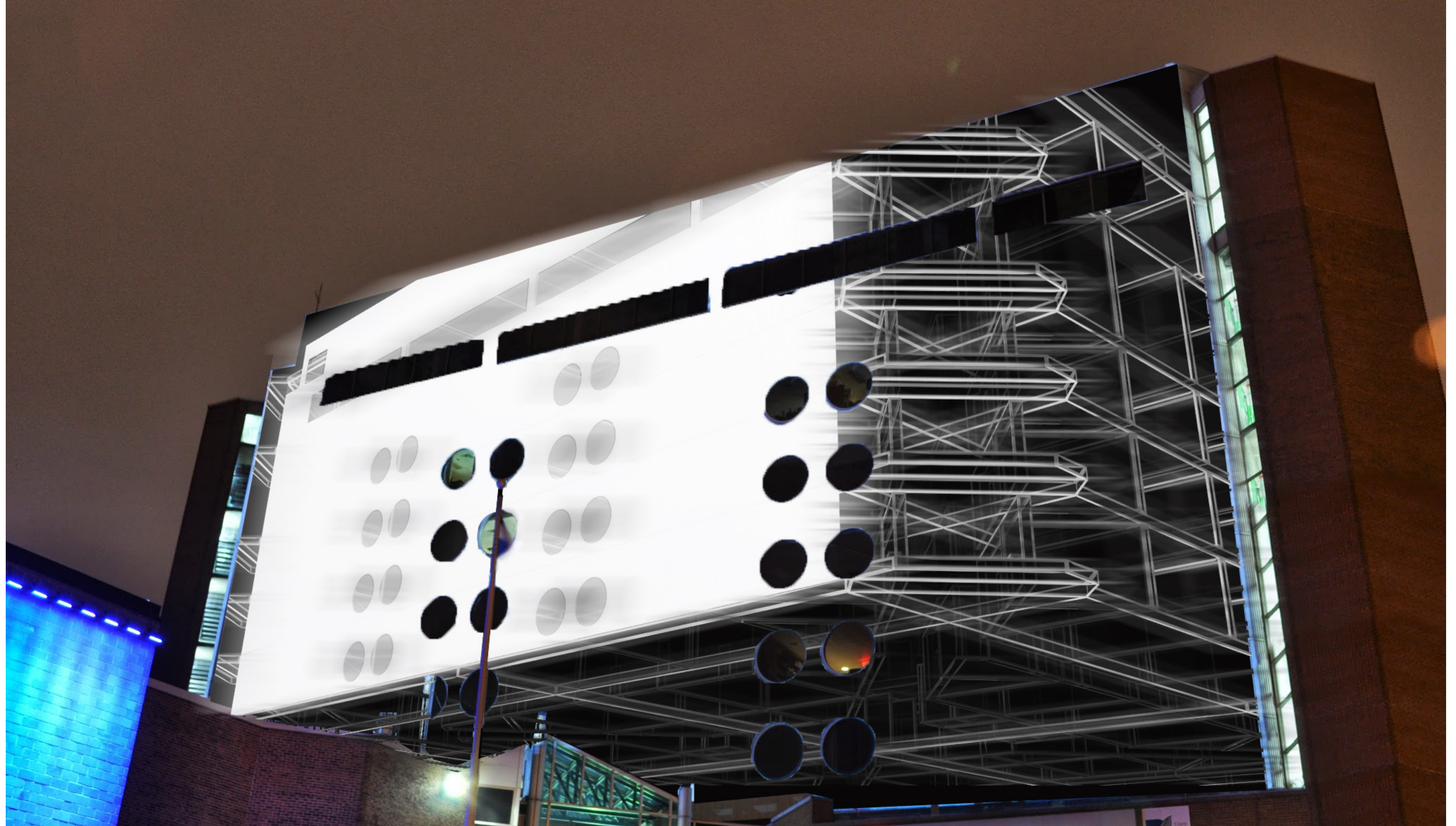
ÉTAT 5 > VOLUMÉTRIE RÉALISÉE



Place de la Paix

On entre dans le volume, on s'y déplace.

ÉTAT 6 > NAVIGATION DANS LE VOLUME ET DÉBUT DE ROTATION DU VOLUME



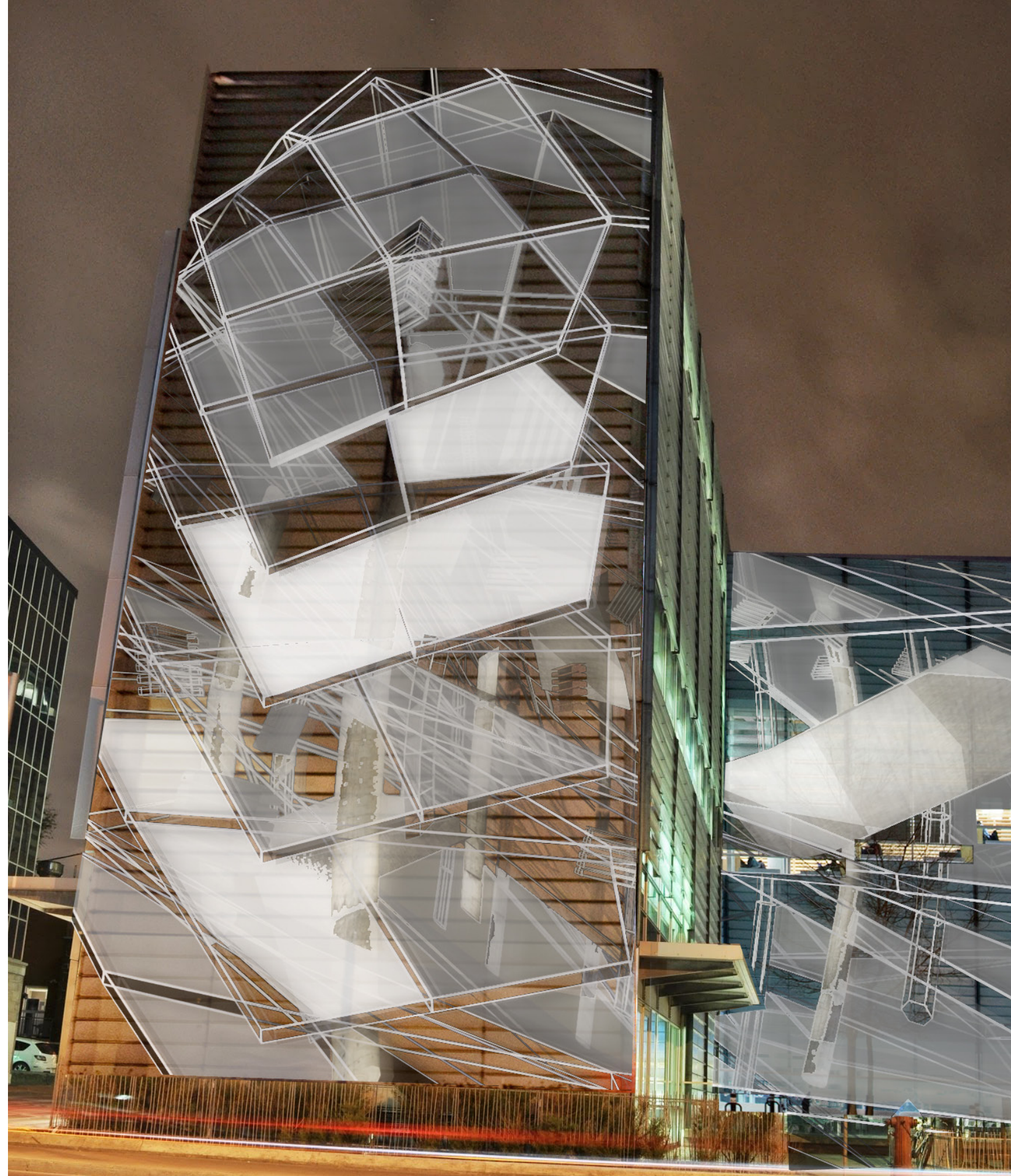
Cégep du Vieux Montréal

On projette l'image de la façade comme texture, celle-ci se décale de l'édifice réel. On voit les autres cotés de la structure de l'édifice. Le volume semble alors tourner sur lui-même. La vitesse de rotation s'accélère. L'expérience vécue à cette échelle peut même être quelque peu déstabilisante.

ÉTAT 7 > ROTATION DU VOLUME

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

Après un mouvement de tornade, les structures s'affaissent. Les lignes transversales créées par l'éclatement contrastent fortement avec les lignes droites de l'architecture. L'imagerie qui en résulte constitue un moment esthétique percutant.



ÉTAT 8 > DÉCONSTRUCTION DU VOLUME