

ARCHITECTOPHONIE

EMMANUEL SÉVIGNY

ANTOINE BÉDARD

Luminothérapie – Vidéo projection
Partenariat du Quartier des spectacles

EMMANUEL SÉVIGNY

Scénographe des nouveaux médias et artiste technologique

6751A Boul. St-Laurent
Montréal
(Québec) Canada
H2S 3C8
Tél.: +1 (514) 845-6555
Portable : +1 (514) 983-7186
Courriel : sevigny@playmind.com
Web : <http://www.playmind.com>

Depuis ma première œuvre vidéo interactive : «Station mimétique», présentée sur la rue Sainte-Catherine à la Société des arts technologiques (SAT) en 2002, je cherche à créer des œuvres numériques qui mettent en relation, de façon créative et poétique, le participant/passant avec l'espace urbain. Mon dernier projet mis sur pied en mai dernier à la 11^{ème} Biennale de La Havane s'inspire de l'imaginaire urbain d'un quartier de la Havane. Des fragments de l'histoire d'un théâtre (Amadeo Roldan) et plusieurs rencontres avec des habitants du quartier ont été le point de départ du processus de création. Le spectacle créé est conséquemment habité par le réel : les passants se reconnaissent et se remémorent l'histoire collective du lieu. Tout mon travail créatif consiste en cette quête : mettre en relation les individus autour d'un imaginaire social collectif.

ANTOINE BÉDARD

Compositeur, concepteur sonore pour différents projets artistiques

6751A Boul. St-Laurent
Montréal
(Québec) Canada
H2S 3C8
Tél.: +1 (514) 845-6555
Portable : +1 (514) 983-7186
Courriel : montag@montag.ca
Web : www.antoinebedard.com
www.montag.ca

Depuis 2002, je réalise des albums sous le nom de Montag, un projet solo de musique électropop qui m'a amené à faire des tournées de spectacles en Amérique du Nord, en Europe et en Asie. Plus récemment, mon travail comme concepteur sonore s'est surtout orienté vers des productions de théâtre et de danse contemporaine.

À partir de 2009, ma pratique artistique a pris un nouveau tournant, année de ma contribution à la musique originale et à la conception sonore de *Montréal Moderne*, un audioguide réalisé par l'architecte Sophie Mankowski qui porte sur l'histoire de l'architecture moderne dans le centre-ville montréalais. Cette expérience professionnelle m'a incité à réfléchir sur les rapports de la musique avec l'architecture, et de manière générale, avec l'environnement urbain. Après avoir étudié le sujet en profondeur lors d'une résidence d'artiste au Centre Banff, j'ai pu mettre en oeuvre certains principes qui mettent en relation notre expérience de la ville à travers le son.

Ainsi, plusieurs projets que j'ai réalisés récemment, et que je décris ci-dessous, se rapportent à cette idée d'inscrire la composition musicale dans des environnements urbains spécifiques, que ce soit un bâtiment ou un quartier. Mes intérêts, en tant que concepteur sonore et compositeur, s'orientent donc principalement vers la composition musicale *in situ*.

EMMANUEL SÉVIGNY



La Sombra del Viento / Projection architecturale, 11e Biental de la Habana, Cuba – 20min - mai 2012

La sombra del viento (l'ombre du vent) est un projet d'*Augmented Reality Cinema*. Un cinéma d'ombres qui transforme la façades d'un théâtre de la Havane. Le passé et le futur se rencontrent et se conjuguent dans la présence du lieu. Ces histoires humaines sont construites à partir de bribes de mémoires, d'archives transformées et mutées. La ville réveille ses racines, révèle ses angoisses, ses tragédies et les traces du passage des gens qui y ont vécu.

<https://vimeo.com/42902906>



Une ombre à la fenêtre / projection architecturale interactive / Festival Nouveau Cinéma - octobre 2010

Un immeuble de six étages au cœur de la ville de Montréal, la Place des festivals. tout au long des dix jours de festivités, *Une ombre à la fenêtre* propose une mise en espace architecturale à partir des images de films, pour la plupart canadiens ou québécois, de la sélection officielle du festival. La façade de briques et de fenêtres est utilisée comme canevas pour projeter des extraits de films de la programmation. Les scènes sont choisies pour créer l'illusion que celle qui est projetée sur l'ensemble du bâtiment est aussi jouée au même moment dans une des vingt-quatre fenêtres : des silhouettes derrière les rideaux des fenêtres, des ombres chinoises qui pourraient être de vrais personnages saisis dans leur intimité. Enfin, par l'intermédiaire de leurs téléphones cellulaires, les passants-spectateurs de la place peuvent choisir l'extrait qui sera joué tel un juke-box cinématographique et hitchcockien.

<https://vimeo.com/15991402>



Chaperon rouge / Projection architecturale sur le Pavillon Président-Kennedy / FNC - octobre 2009

Pour son ouverture, le Festival du Nouveau Cinéma a confié à Emmanuel Sévigny et son équipe (Playmind) le projet de réaliser une projection architecturale sur le site du festival, au cœur des sciences de l'UQAM. L'imposant pavillon Président-Kennedy s'est transformé en une immense fresque numérique. Inspiré par l'affiche du FNC 2009, l'idée d'un personnage fuyant à la fois gamine et obscure dévoile la présence du festival. Le mouvement cinétique latérale, la fuite hors champ, la dualité entre l'innocence du personnage et le lieu obscure, les plaques tectoniques. le geste d'écriture et l'identité des bottes rouges sont au nombre des éléments qui compose cette fresque.

<https://vimeo.com/7081656>

ANTOINE BÉDARD

MUTATIONS / POLYTECTURES, parcours sonores

Mutations et *Polytectures* sont deux parcours sonores narrés et musicaux qui explorent les relations entre musique et architecture. Les deux projets sont nés du même concept: offrir une nouvelle expérience de l'architecture à travers la composition sonore. Ainsi dans chaque cas, dix compositeurs locaux se sont vus assignés à un bâtiment différent du parcours, avec comme tâche de "mettre en musique" leur architecture, en employant leur propre langage musical.

Comme réalisateur et directeur artistique, j'ai fait la sélection des bâtiments suite à une consultation avec un architecte, j'ai déterminé la liste des participants aux parcours pour ensuite orienter leur travail de composition de manière à ce que la musique dresse un portrait sonore fidèle de l'architecture des bâtiments. L'objectif était de choisir des musiciens d'horizons différents pour permettre de découvrir la diversité architectural de la ville ainsi que la richesse de la scène musicale locale.

Mutations a été produit par le festival OFFTA à Montréal au mois de juin 2011. Le parcours sonore a été co-présenté par Mutek avec la collaboration de la SAT et de Bande à Part (Radio-Canada), grâce au soutien financier du Quartier des spectacles.

Exemples de musiciens participants: Jérôme Minière, Poirier, Navet Confit, Diane Labrosse, Ensemble.

Polytectures a été produit par Artengine à Ottawa au mois de novembre 2011, dans le cadre du festival Electric Fields.

Exemples de musiciens participants: A Tribe Called Red, Crush Buildings, Math Rosen, Meat Parade.

liens: www.bandeapart.fm/mutations
www.artengine.ca

AUDIOSPHÈRE, application iPhone interactive

Audiosphère est une application iPhone musicale et interactive que j'ai conçue et réalisée, produite par le festival Mutek et 2XM Interactive, grâce au soutien financier de la STM. L'application consiste à découvrir différentes atmosphères sonores géolocalisées en déplacement dans la ville, plus particulièrement le long des axes des principales lignes d'autobus du réseau de la STM. De la même façon qu'avec *Mutations* et *Polytectures*, dix compositeurs ont été invités à contribuer au projet. Ils ont été choisis de concours avec Alain Mongeau, directeur artistique de Mutek. Mais cette fois-ci, plutôt que de mettre en musique l'architecture, ceux-ci devaient plutôt s'inspirer du cadre bâti, de l'esprit et des activités humaines de différents secteurs urbains, situés principalement le long du boulevard Saint-Laurent et de l'avenue du Parc. Plusieurs musiciens ont aussi contribué au contenu musical diffusé dans différentes zones de la ville, dont la "zone Mutek" qui comprend l'ensemble du Quartier des spectacles.

Audiosphère ne comprend aucune narration et se traduit par une expérience essentiellement sonore de la ville. Les atmosphères musicales évoluent à l'image des quartiers qu'on traverse en mouvement.

L'application a connu un franc succès jusqu'à présent. Il est maintenant question de développer de nouvelles versions de l'application en collaboration avec différents festivals étrangers de musique électronique.

Exemples de musiciens participants: Socalled, aRTIST oF THE yEAR, Poirier, Miracle Fortress.

lien: www.mutek.org/audiosphere

ARCHITECTOPHONIE (titre de travail)

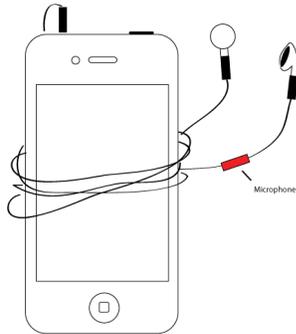
ARCHITECTOPHONIE est un parcours urbain, visuel et sonore dans lequel les participants font l'expérience de l'architecture réactive. Par la magie de la projection, l'architecture quitte sa posture rigide pour devenir momentanément une structure composée de matériaux souples et sensitifs. Celle-ci est modulée par l'environnement sonore intime du participant. Les sons captés par les lecteurs de musique intelligents (Iphone/Ipad/Ipod) des participants ont une incidence directe sur la trame musicale ainsi que sur la projection architecturale. L'expérience est à la fois intime par le son et grandiose par la mise en abyme du bâtiment en l'image. Nous sommes dans le réalisme de la présence, le trompe-l'œil mais aussi, dans l'architecture du vivant qui se transforme et qui réagit au rythme du son de la rue. Les formes du bâtiment bougent et vivent, les surfaces s'effritent. Le passé et le futur se rencontrent et se conjuguent dans la présence du lieu.

Le parcours composé des huit façades se présente au public/participant comme une œuvre composée de segments. Une carte et une signalétique présentera le trajet entre chaque segment. Il est envisagé qu'une trame musicale accompagne le participant dans son déplacement entre chacune des façades. Chaque segment est une exploration audio-visuelle réactive composée musicalement par des musiciens différents. En observant la morphologie du bâti, sa place dans l'urbanité avoisinante, les propriétés des matériaux, leurs transformations avec le temps mais aussi comme enveloppe d'un espace vital, habité par des humains, nous déterminerons les éléments à mettre en relief pour la création visuelle et musicale de chaque lieu. Un architecte fournira une description exhaustive de l'architecture de chacune des façades afin de créer une documentation qui servira de base à la création. Voici une exemple d'une mixture de musiciens participants: A Tribe Called Red, Crush Buildings, Math Rosen, Meat Parade, Socalled, aRTIST oF tHE yEAR, Poirier, Miracle Fortress.

Un leitmotiv unifie l'ensemble du parcours composée des 8 lieux/façades: le rapport intime entre une intériorité organique et son enveloppe protectrice. L'enveloppe semble froide, rigide, immuable mais ne l'est pas. La paroi est poreuse et la trace d'un intérieur magnétisé par son extérieur est palpable. Plus le participant fait réagir la façade avec le son, plus la chaleur de l'intérieur du bâtiment se propage vers l'extérieur. La projection rend visible ce qui existe mais n'est pas perceptible, tel un *timelapse* qui révèle le micro mouvement du temps, l'accumulation lente. La signature visuelle est construite du jeu de transformation, fragmentation et déconstruction des éléments réels du bâtiment. Momentanément, une brèche est créée; la paroi révèle son intérieur. Ce langage de l'intérieur-extérieur assure la cohérence et le lien fort entre les différents sites.

L'expérience réactive

L'aspect réactif du projet utilise l'application Iphone/Ipod/Ipad RJDJ (rjdj.me). Le principe est plus qu'innovateur; Il s'agit d'une expérience sonore appelée *musique augmentée* ou *musique intelligente*. Le microphone (incorporé sur les écouteurs) du lecteur de musique intelligent (Iphone/Ipod/Ipad) capte les sons ambiants et les transforment en temps réel. Une trame musicale composée par un musicien est mélangée avec les sons environnants. Le résultat est saisissant; les moindres sons autour du participant modifient la trame sonore. L'environnement sonore réel se mélange à l'expérience musicale. Écouter de la musique avec des écouteurs dans la rue n'est plus synonyme d'isolement, au contraire; cela devient le moyen de réinventer et de s'approprier l'environnement urbain.



Nous utiliserons l'application RJDJ comme lecteur sonore du parcours en lui ajoutant une dimension visuelle réactive. Le son et l'image architecturale réagissent en même temps mais dans un langage narratif complémentaire. Il en résulte une expérience à la fois intime, par le son et spectaculaire par l'architecture qui vit, réagit et se transforme en réaction symbiotique avec son environnement. Tel un jouet sonore, le participant prendra certainement plaisir à entrer en relation avec la façade à l'aide du son de sa voix, des bruits de ses mains, de ses amis ou toutes autres manipulations.

L'expérience est multipliée lorsque plusieurs participants sont sur un même site; leurs intimités sonores se partagent. Chacun entend le son des autres, les sons se mélangent. Au plan visuel, l'approche collective est différente; une cohérence est maintenue pour que chacun puisse sentir fortement son impact personnel sur l'architecture réactive. Chaque participant agit sur des transformations précises de la façade.

Pour participer, le public n'a pas besoin de compétences particulières, de manipuler quoi que ce soit ou même d'équipements pour prendre part à l'expérience. S'il ne possède pas de Iphone/ipod/ipad il sera possible de réserver un appareil à partir d'un site web et le ramasser près du parcours au moment voulu. Ceux qui possèdent un appareil, télécharge simplement l'application à partir du *Appstore*.

Lorsqu'aucun participant ne se trouve devant la façade, les transformations visuelles fonctionnent sur un mode automatique. Nous scénariserons c'est moment afin de rejoindre le plus de visiteurs et participants possibles.

Rôle des concepteurs/réalisateurs/producteurs

Emmanuel Sévigny assurera la direction de création visuelle de l'ensemble du projet. Il créera un scénario visuel/réactif pour chacune des façades. Avec une équipe composée d'animateur et de programmeurs 3D, chacune des façades sera minutieusement modélisée. Les transformations réactives seront ensuite programmées dans un environnement 3D tel que Quartz composer ou Touch designer.

Antoine Bédard assurera la direction musicale de l'ensemble du projet. Il composera la musique pour une façade et sélectionnera et coordonnera sept collaborateurs musicaux afin de refléter la diversité architecturale des façades.

[Playmind](#) sera le gestionnaire du projet. Manuel Baumann, producteur chez Playmind prendra en charge la production et l'installation. Il établira les échéanciers et fera le suivi avec les équipes de réalisation.