

CONTES DU GRAND NORD

Le concept

Les soirs d'hiver, dans l'igloo familial, étendus sur l'iglérk, la tête vers le centre, les pieds au mur, le souffle s'apaise et prend son rythme de nuit. L'apaisante flamme de la lampe à huile est réduite. C'est alors qu'à mi-voix et lentement, la mère récite...

L'installation interactive invite à revivre les traditions orales du Grand Nord pour faire découvrir au visiteur l'héritage des peuples Inuits.

Inspirée par les écrits de l'anthropologue Bernard Saladin d'Anglure, l'installation s'attache à revaloriser la transmission orale des contes et à retranscrire la conception originale de « l'être et du renaître inuit ».

Les contes du Grand Nord sont révélateurs d'un monde où les frontières se chevauchent : monde humain et monde animal, masculin et féminin, vivants et morts, humains ordinaires et grands esprits, monde visible et monde invisible. Dans ces contes, les cultures humaines et animales se confondent et les langages des hommes et des animaux sont identiques. Les animaux sont au centre de chaque histoire et tous les personnages ont la capacité de changer d'apparence et de prendre la forme d'animaux.

L'expérience

Cette expérience interactive se veut une interprétation multimédia de la tradition du conte oral. En émettant des bruits et des souffles, le spectateur donne les impulsions qui vont activer la métamorphose des images de conte sur les écrans. Il devient ainsi le narrateur de l'histoire.

Les prismes lumineux disposés sur la place captent les ondes sonores et s'illuminent selon les sons ou l'intensité du souffle. Ce dallage en relief évoque les amas de glace et plonge le spectateur dans l'univers inuit. La composition de ces formes crée des points de rassemblement qui facilitent les interactions entre les visiteurs.

Le projet se veut participatif, rassembleur et multi-sensoriel. Plus les visiteurs sont nombreux, plus l'installation réagit. Les images projetées des contes s'animent plus rapidement, grossissent et la lumière s'intensifie.

Dans le silence, la lueur des prismes forme une mosaïque qui vibre aléatoirement.

Histoires et images projetées

Le premier écran, qui se module selon les bruitages émis par les spectateurs invite à découvrir la notion de métamorphose, omniprésente dans les légendes du Grand Nord. Les formes humaines et animales projetées naissent, vivent, se composent, se décomposent, meurent et renaissent. Les parties de corps changent d'état, s'entrecroisent, s'ingèrent, se superposent. Le mélange des voix des spectateurs crée des combinaisons formelles inédites.

La seconde projection s'attache à retranscrire la notion « d'apparition et de fuite » présente dans chaque histoire. En interagissant avec l'œuvre, le spectateur déclenche un voyage à travers les paysages inuits. Les éléments du décor se dispersent à chaque souffle du visiteur provoquant le passage d'un lieu à un autre et la découverte des mondes célestes, marins et sous-marins propres à ces légendes.