

titre du travail

PARLER AUX GÉANTS

TALK WITH GIANTS

code: JEU14

Concept

En vous promenant dans la ville par une soirée d'hiver, vous voyez au loin un objet lumineux. Vous ne le savez pas encore, mais en vous approchant, vous allez réveiller un géant. Captivés par la beauté du titan, d'autres promeneurs se joignent à vous. À la découverte des autres géants parsemés au travers de la ville, vous utiliserez les pouvoirs de ces créatures pour créer une grandiose symphonie urbaine.

Notre idée s'est tissée par le désir de créer une expérience ludique et transcendante, moderne et fantastique qui, tout en étant divertissante, donne un sens profond et harmonieux à la projection d'images et de son sur 8 édifices du Quartier des spectacles.

La prémisse est que chaque bâtiment est un géant assoupi, remplis d'histoires et de sagesse. Ils sont les protecteurs d'un monde enfoui rempli de merveilles. Par notre présence, le son de notre voix et les gestes de nos mains, nous pouvons les éveiller, interagir avec eux et utiliser les images et les sons qu'ils émettent pour communiquer avec les autres bâtiments.

Leur langage n'est pas comme le notre, ils communiquent en émettant des images et des sons avec leur "corps". Chaque bâtiment à un ton sonore différent, une gamme chromatique différente et un style visuel propre à lui. Ensemble, leurs échos font une harmonie de couleurs et de sons à travers la ville.

En pratique, un objet lumineux est placé en face de chacun des 8 bâtiments. L'objet capte notre voix ainsi que le mouvement de nos mains pour ensuite les traduire en son et en image sur le bâtiment. À côté de cet objet, il y a une représentation miniature du quartier où l'on peut voir les 7 autres bâtiments. Cette référence miniature permet de voir comment les autres bâtiments réagissent aux promeneurs et entre eux.

Que se soit de simples passants ou des amis qui se sont réunis devant chaque bâtiment à un temps donné, nous leur offrons les pouvoirs de ces géants pour qu'ensemble, ils composent une symphonie audiovisuelle urbaine.

Nous voulons que chaque bâtiment garde son âme et son identité, et ne devienne pas simplement une marionnette géante parmi d'autres. Les géants sont porteurs de messages à travers un langage qui leur est propre. Nous jouons avec eux un jeu à l'échelle urbaine.

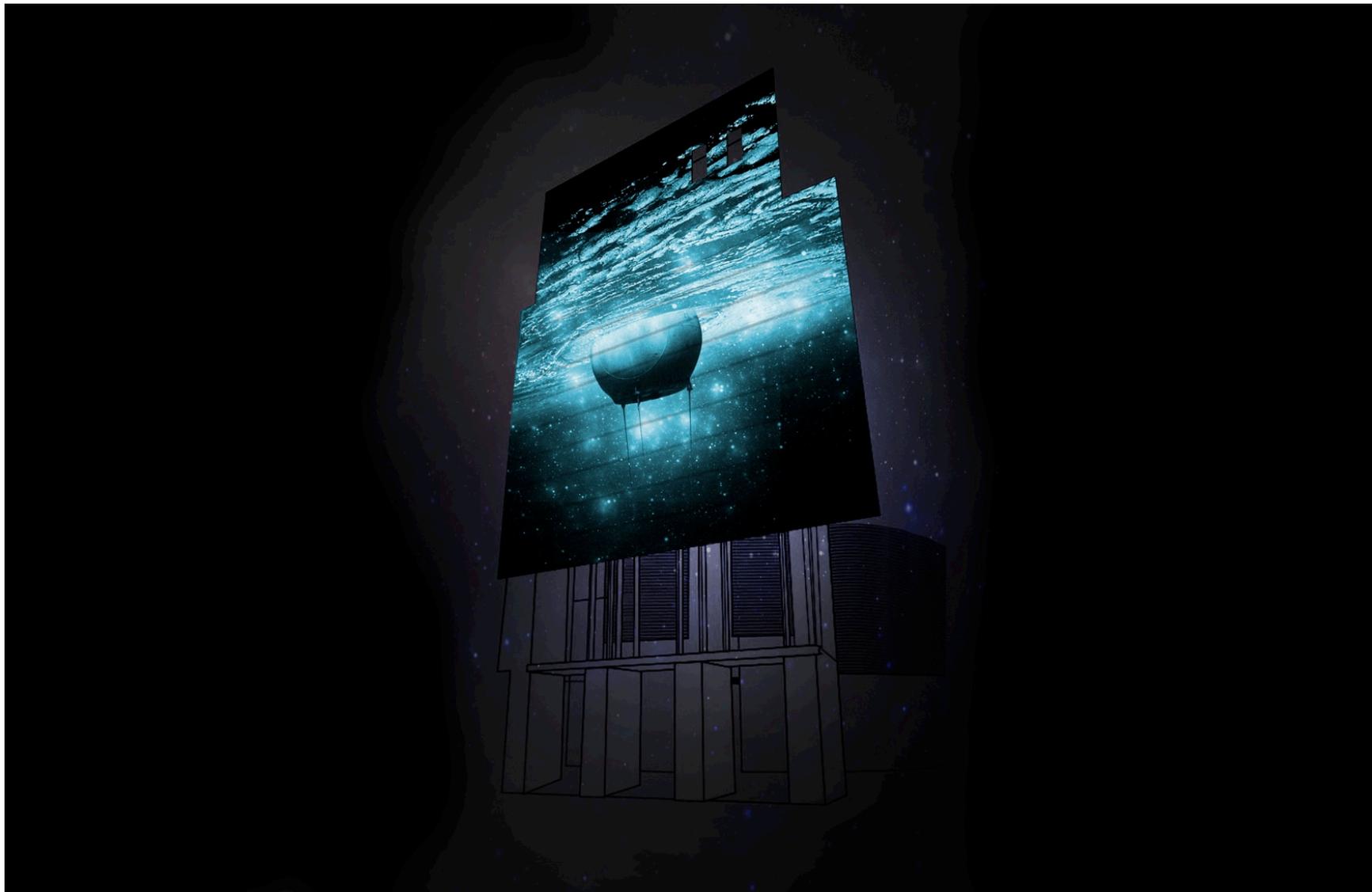
L'idée de transformer le quartier en un terrain de jeu géant et donner une personnalité à ces édifices est un projet à la fois fou et irrésistible.

Note: Les design qui suivent sont préliminaires. Ils vont varier selon les tests de rendu sur les édifices et les tests d'interactivité.

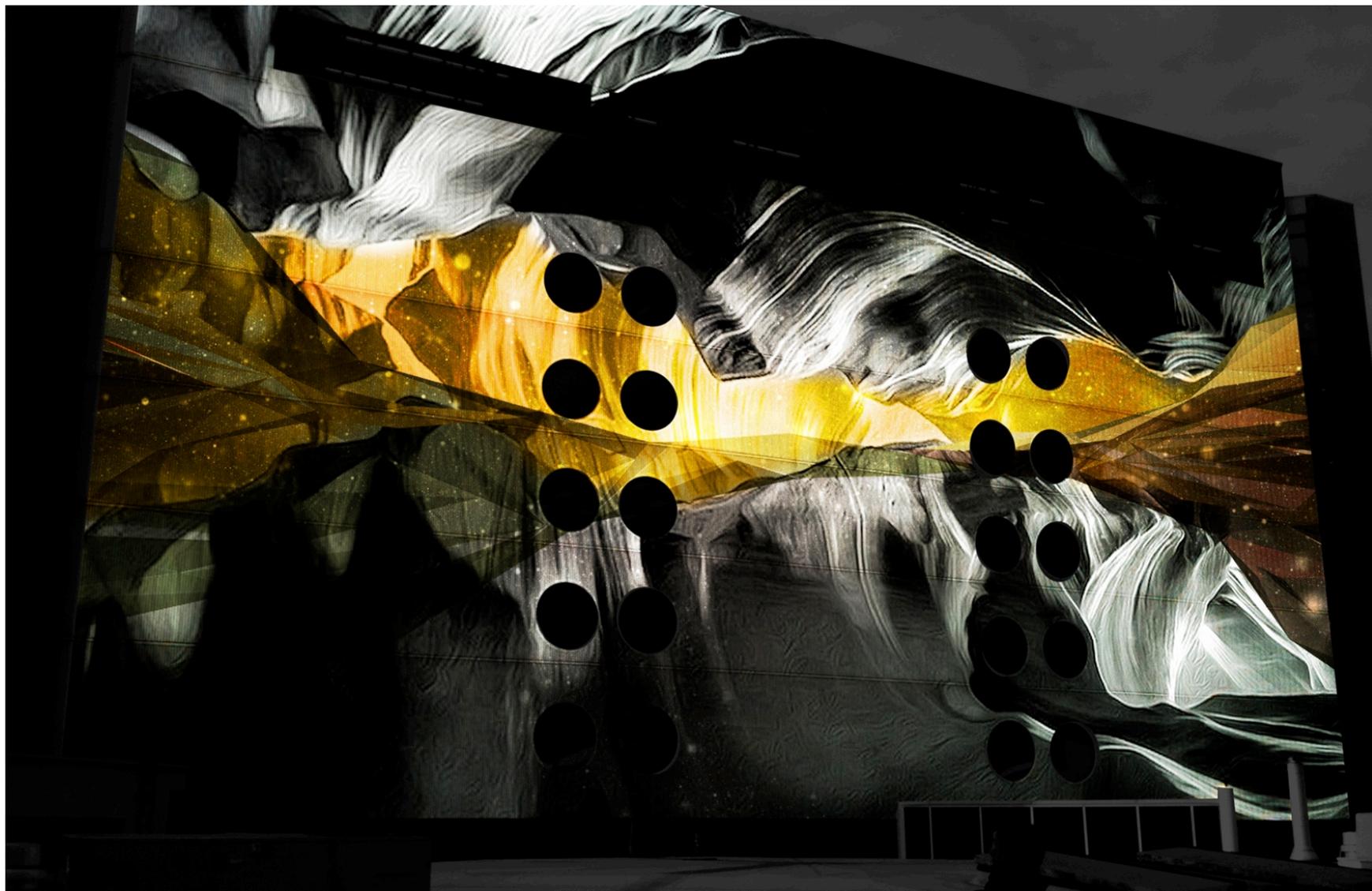
BAnQ



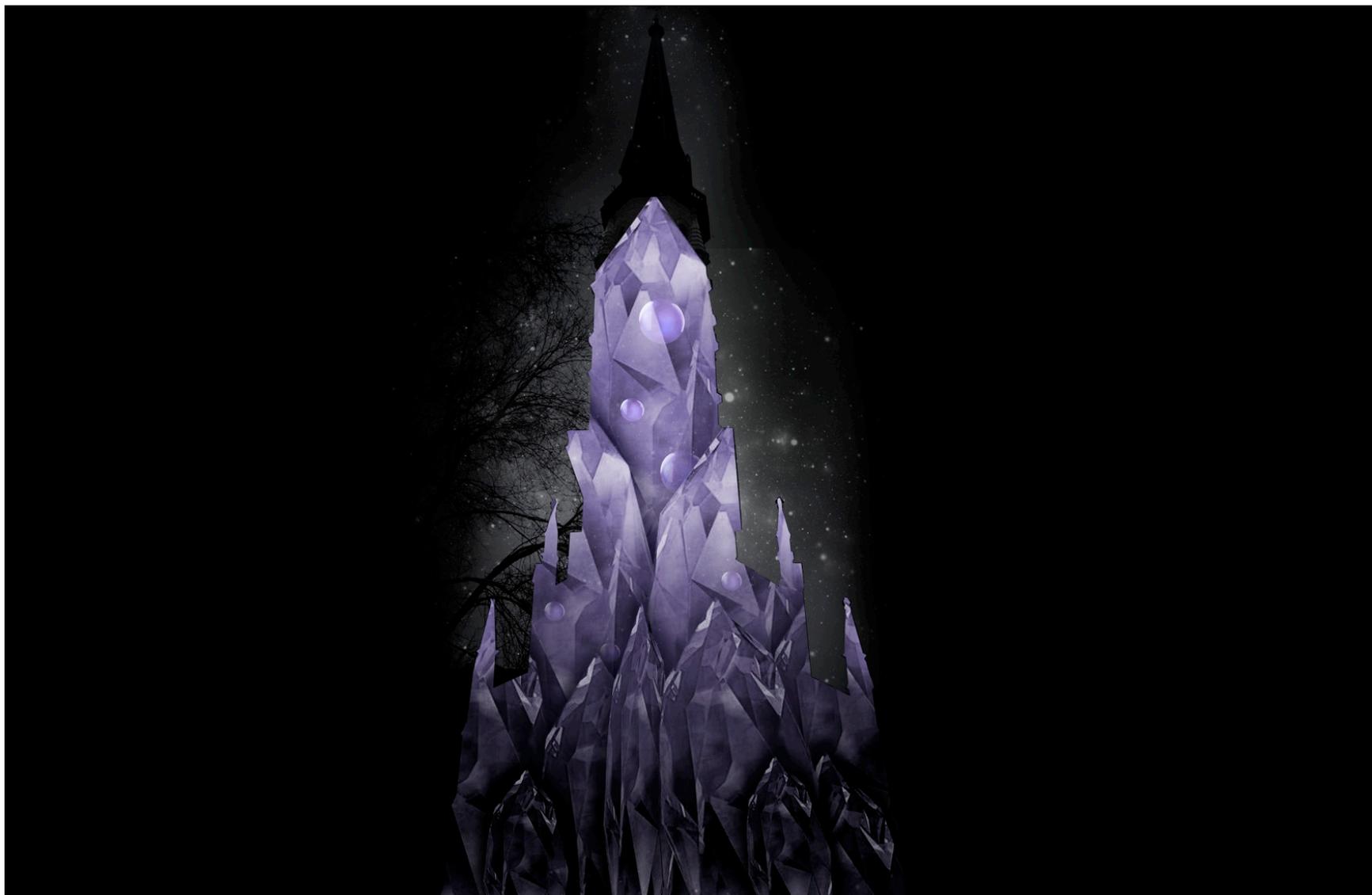
CENTRE DE DESIGN DE L'UQAM



CÉGEP DU VIEUX MONTRÉAL



CLOCHER DE L'UQAM



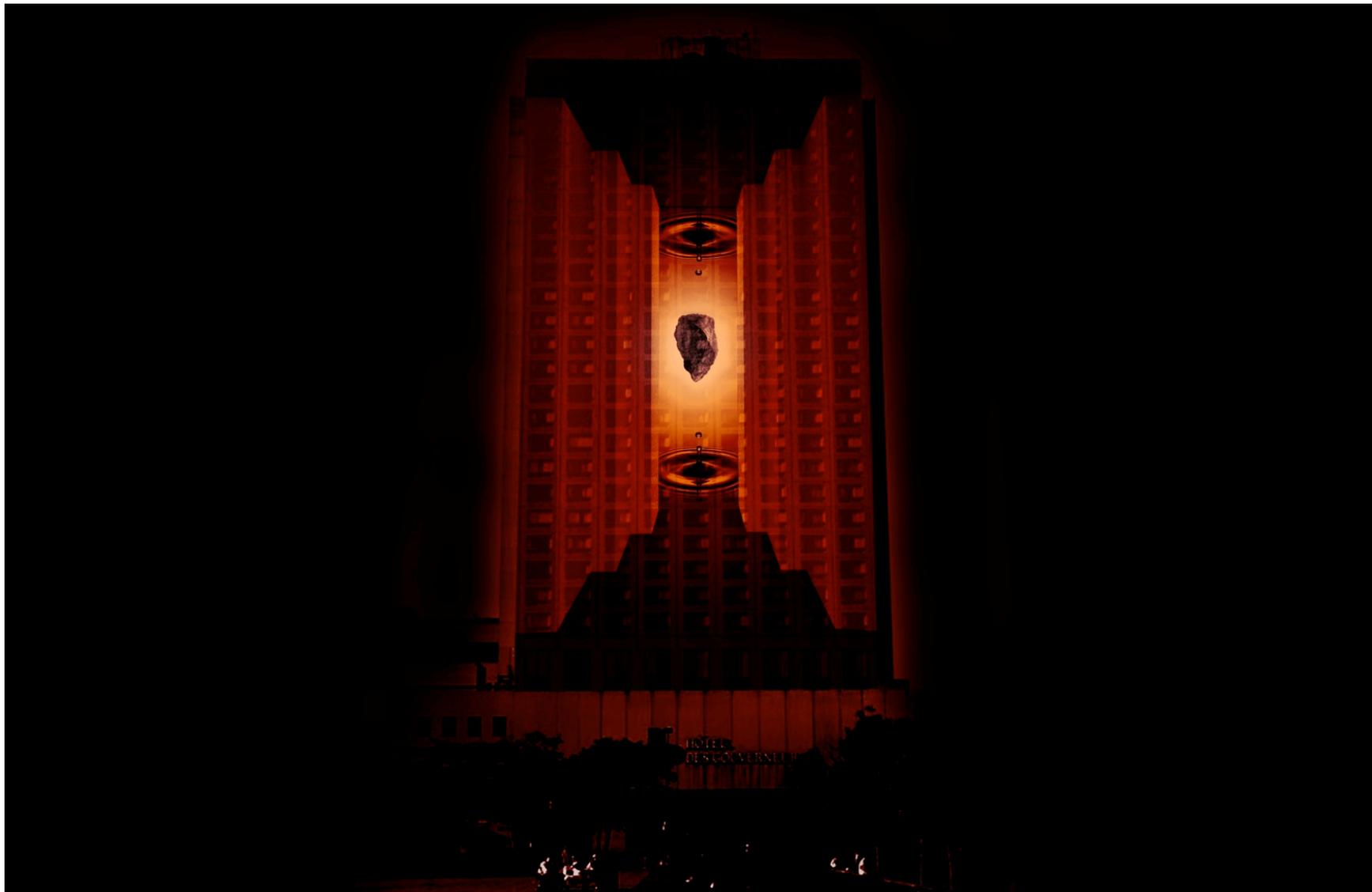
HOTEL ZERO



MÉTRO SAINT-LAURENT



PLACE ÉMILIE-GAMELIN



PAVILLON PRÉSIDENT-KENNEDY DE L'UQAM

