



LUCIOPLES



QUI SOMMES-NOUS?

L'équipe d'Interférences, c'est un noyau autour duquel gravitent des collaborateurs pluridisciplinaires, des artistes professionnels dont les spécialités sont mises à profit selon les divers projets. Cette gestion horizontale favorise la rencontre et l'échange, tout en permettant à la jeune entreprise de renouveler sans cesse ses propositions artistiques.

MISSION

Interférences, arts et technologies se dévoue à produire des oeuvres scéniques et installatives inusitées, qui intègrent l'art et la technologie à travers une recherche artistique rigoureuse.

En misant sur l'accessibilité des oeuvres et la collaboration avec des organismes publics et communautaires, l'entreprise vise à démocratiser les arts technologiques, voire même à initier le public à la pratique artistique.

En plus de la création d'œuvres originales et de commandes, Interférences offre des services de formation et de soutien technique pour les productions d'artistes et de compagnies oeuvrant en arts et technologies.

DÉMARCHE

La technologie est le moteur de création des projets d'Interférences. Chaque projet est le produit d'une recherche assidue sur les technologies et leurs applications aux différentes formes artistiques. Le contexte de diffusion est également une préoccupation artistique qui imprègne chaque production d'Interférences, toujours soucieux d'établir un lien direct avec le public auquel elles s'adressent. Les oeuvres sont également réfléchies de manière à ce qu'elles laissent des traces, réelles ou virtuelles, assurant la pérennité de celles-ci dans les mémoires. Ces traces de chaque projet permettent également d'en croiser les concepts, d'en récupérer des éléments pour créer de nouvelles oeuvres singulières.

MEMBRES DE L'ÉQUIPE

L'équipe d'Interférences, c'est un noyau autour duquel gravitent des collaborateurs pluridisciplinaires, des artistes professionnels dont les spécialités sont mises à profit selon les divers projets.



**LOUIS-ROBERT
BOUCHARD**

Conception générale
Conception vidéo et interactivité

Diplômé en audiovisuel depuis 2005, Louis-Robert participe à une multitude de projets en rapport avec les technologies du son, de l'image et de la scène. Il a collaboré notamment avec les centres de recherche LAMIC et LANTISS de l'Université Laval, les productions Rhizome, Code Universel, le Théâtre du Trident, le Théâtre du Gros Mécano ainsi qu'avec plusieurs artistes tels que Hélène Matte, Marie-Christiane Mathieu, Hanna Abdelnour, Robert Faguy, Jocelyn Pelletier, Édith Patenaude et Alan Lake, pour ne nommer que ceux-ci. Il s'est spécialisé dans la création multidisciplinaire expérimentale, la projection vidéo de grand format, la spatialisation sonore et l'interactivité. Il fonde aussi en 2015 l'entreprise de production Interférences, dont le mandat est de produire des œuvres qui mélangent les arts et la technologie.



VALÉRIE PELLETIER

Conception générale
Direction artistique

Elle élabore sa pratique vers un mariage entre création graphique, design d'exposition, scénographie et mise en espace d'événements urbains. Sa vision du design se résume par la volonté d'intégrer différents types de designs dans des projets de création ayant capacité de faire vivre une expérience unique et immersive.

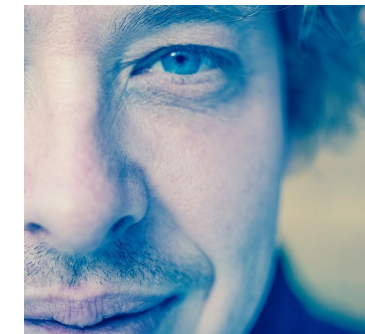
De la conception à la direction artistique, de la maquette à la réalisation elle a participé à différents projets au cours des dernières années affirmant sa créativité, son ouverture et son sens de l'organisation. Elle a collaboré sur de nombreux projets tels que Sphéerie (SDC du Quatier Latin), Le festival international des jardins de métis, Pérou, Royaume du Soleil et de la Lune (MBAM), Pause Lecture (Festival international de littérature), 9/NEUF (MAQ), LE SPOT 2016 et la Place parfaite (SDC St-Sauveur).



MARYLISE GAGNON

Directrice de production

Après avoir été assistante directrice technique à l'Espace Libre en terminant ses études en Gestion et Techniques de Scène, Marylise Gagnon devient régisseur et directrice technique de plusieurs compagnies telles que WYRD, Danse K par K, l'École de Cirque de Québec et le théâtre du Gros Mécano. C'est en tant qu'assistante à la direction de production, sur le projet Plaisirs d'Hiver d'Azur Créations, qu'elle découvre une passion pour la direction de production et s'ensuivent ensuite les mandats suivants : la direction de production du Festival du Jamais Lu Québec, l'assistance au directeur de production du Musée des Augustines, l'assistance au directeur de production du Mois Multi et, depuis décembre 2015, la direction de production des projets de la jeune entreprise novatrice Interférences, arts et technologies.



PATRICK PAQUET

Directeur technique

Dès 2003, Patrick occupe le poste de directeur technique pour diverses compagnies et événements (Rock Jam Budweiser, DUFOUR Spectacles et images, MATIÈRS | création • production, Code Universel, Danse K par K, Pupulus Mordicus, Célébrations 2011, Grands Feux Loto-Québec). En 2007, il rejoint le cirque avec Crown Macau Casino. Jusqu'en 2013, il travaille pour Les Chemins Invisibles du Cirque du Soleil et pour divers événements corporatifs avec la compagnie 45 DEGREES. Depuis 2012, il travaille pour Gestev (Snowboard Jamboree, Red bull Crashed ice, Coupe du monde FIS de ski de fond), ainsi qu'avec Evenma et Projet Y (BBQ Fest, QuébecAdabra, Festival des Lumières de Québec, Festival Québec Mode, Festibière, Festivent). A l'été 2015 et 2016, Patrick est avec la compagnie Flip fabriQue pour le spectacle Crépuscule présenté à l'Agora Port de Québec.



BRUNO MATTE

Conception éclairage

Diplômé en Audiovisuel en 2005, Bruno Matte débute sa carrière professionnelle d'éclairagiste en musique avec des artistes comme Richard Séguin et d'artistes internationaux au Festival d'Été de Québec, à Woodstock en Beauce et au Festivent. Ensuite le cirque avec Flip Fabrique, Machine de Cirque, Cirque du Soleil Évènements et plus. En théâtre avec Robert Lepage pour un Hamlet, ainsi qu'une réadaptation du spectacle Les Aiguilles et l'Opium, de BOOM de Rick Miller et du Concerto de bruits qui courent du Théâtre ATempo. L'exploration de l'espace scénique continue avec différentes chorégraphes de La Rotonde. Les défis ce poursuivent avec des installations comme le Festival des Lumières de Québec, des tournages vidéos, des événements sportifs, défilés de mode et formations de console GrandMA. L'éventail est grand !



MARC DOUCET

Conception sonore

En 2001, il collabore avec Fred Lebrasseur, à la conception sonore de *Formes 3*. À partir de ce moment, il devient concepteur sonore à temps plein avec les Productions Rhizome et crée les sons de plus d'une vingtaine de spectacles littéraires multidisciplinaires. Il conçoit également à l'aide de logiciels tels Isadora et Max MSP, des systèmes informatiques pouvant contrôler à la fois le son, la vidéo et l'éclairage. Depuis plus de 10 ans, il collabore avec des organismes aussi divers que les Productions Rhizome qu'il a co-fondé en 1999, LCQ productions, le Musée de la Civilisation, le Musée de l'Amérique Française, Le Musée des Augustines, Ex-Machina, Recto-Verso, ExpoCité, Premier Acte, Cinéma-nima, APTN, la Manif d'Art, le Lantiss, la Rotonde, Karine Ledoyen, Daniel Danis, Les Nuages en Pantalon, Azur Création et plusieurs autres.

MEMBRES DE L'ÉQUIPE

L'équipe d'Interférences, c'est un noyau autour duquel gravitent des collaborateurs pluridisciplinaires, des artistes professionnels dont les spécialités sont mises à profit selon les divers projets.



AMÉLIE TRÉPANIER

Conception scénographique

Diplômée du Conservatoire d'art dramatique de Québec en scénographie depuis 2006, Amélie Trépanier réalise des projets tels que *Le dîner de cons* et *Variations énigmatiques*. De plus, elle réalise les accessoires et assiste à la conception des *Misérables*, une comédie musicale à grand déploiement. Depuis, Amélie est active dans le milieu à titre d'assistante pour la scénographie du *Manoir de l'Horreur*, du *Palais de bonhomme Carnaval*, ainsi que la *Boule à neige*, qui a été présenté à Bruxelles et à Québec. Récemment, elle participe à la réalisation du *Parcours Volatil*, qui a permis de mettre au premier plan la littérature québécoise en employant plusieurs médiums.



ISABELLE RICHARD

Conception Conte

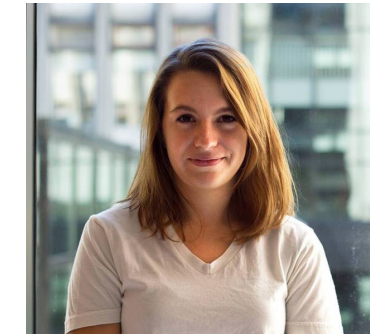
Isabelle Richard est conteuse, auteure, compositrice et interprète. Elle amorçe sa carrière en 2001 en tant que musicienne et présente ses propres compositions avec un groupe de musique qu'elle fonde en 2004. Depuis 2009, Isabelle se passionne pour l'écriture d'histoires contemporaines et de leur interprétation sur scène. Elle propose en 2011 et 2012 deux spectacles issus de sa création, *Les contes du dernier wagon* et *Rose des vents* qu'elle présente à travers le Québec. Elle crée ensuite un spectacle de Noël en 2013, *Raccourci vers le Pôle Nord*, destiné aux familles et aux enfants. Ses talents de créatrice et le caractère philosophique qu'elle partage dans ses oeuvres font d'Isabelle une conteuse qui fait réfléchir et rêver.



GRÉGORY PARADIS

Programmeur informatique

Greg contribue une expertise en modélisation et en traitement de données. Ingénieur de formation, il est cofondateur de la firme Optimalité Globale, se spécialisant en optimisation mathématique, intelligence artificielle, et traitement de données. Il détient un doctorat en sciences forestières, et a une quinzaine d'années d'expérience en développement de systèmes informatiques et en traitement de données. Récemment, il a contribué au développement d'une murale interactive lors de l'évènement Museomix Québec 2015.



MARIE-CLAUDE

TASCHEREAU

Administration

Au fil de son parcours académique en théâtre, elle a cumulé de nombreuses implications dans la la réalisation d'évènements culturels, perfectionnant ainsi ses aptitudes en planification et en gestion, tout en mettant à profit sa créativité pour créer des projets innovateurs. Elle travaille à titre de pigiste en production pour le Carrefour international de théâtre de Québec. Elle est fière d'avoir contribué à l'émergence de projets de la relève en arts de la scène à Québec, tels que le Festival de théâtre de l'Université Laval et le BAM / Bouillon d'art multi, dont elle est co-fondatrice. Elle est également membre fondatrice de l'entreprise de production Interférences, arts et technologies.



MARIO BRIEN

Consultant Direction
de Production

Oeuvre dans le milieu des arts de la scène comme directeur de production, directeur technique, consultant en scénographie et intégrateur technique depuis plus de 25 années en collaboration avec des metteurs en scène comme Robert Lepage et le spectacle Le Moulin à images. Il se veut l'interprète scénique, le complice indispensable du réalisateur ou du metteur en scène dans la création et la mise en place des spectacles, des installations et des événements. Dans le milieu, on le décrit comme un entrepreneur motivé qui aime le travail bien fait. Respect des coûts et calendriers, adaptabilité du budget au concept, logistique, déplacement, optimisation des frais d'opération et polyvalence sont des leitmotivs qui le caractérisent bien.

PROJETS RÉALISÉS

MAJORITAIREMENT EXTÉRIEUR ET EN HIVER



1_SPHÉÉRIE. Conceptualisation de la mise en lumière ludique et participative de la rue St-Denis.

2_STEREOSCOPES. Stéréoscopes vidéos exposés dans le parc Montmorency (150^e anniversaire de la Conférence de Québec).

3_ FESTIVAL DES LUMIÈRES.

Mise en lumière pour le festival des lumières de Québec.

4_ CRÉPUSCULE. Mise en lumière du spectacle de cirque par Flip Fabrique.

5_PARCOURS VOLATIL. Un parcours déambulatoire dans les rues de la ville de Québec (Maison de la littérature).



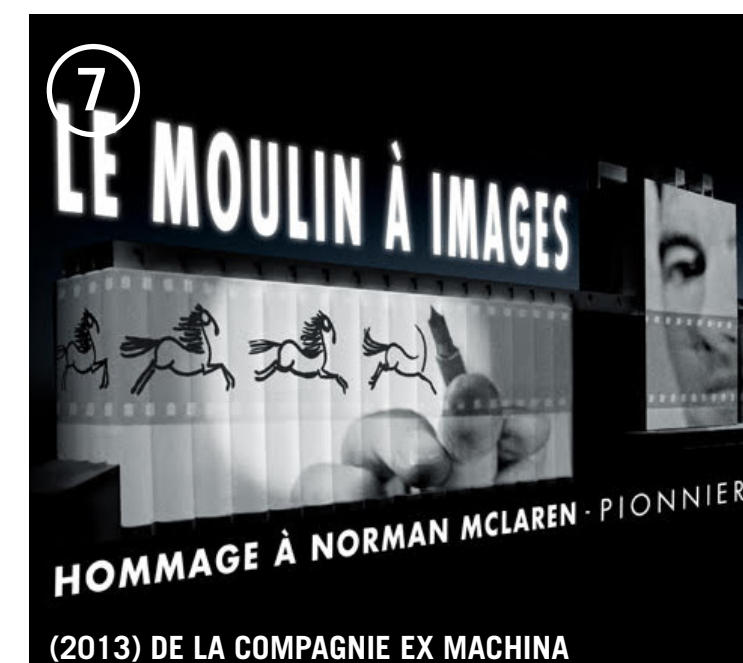
6_ NOUS NE SOMMES PAS DES OISEAUX ?

Conception vidéos interactives pour un spectacle de danse contemporaine.

7_ MOULIN À IMAGES. Projection architecturale sur les silos de la Bungee.

8_FENÊTRES DE GLACE. Installation audiovisuelle au parc Félix-Leclerc.

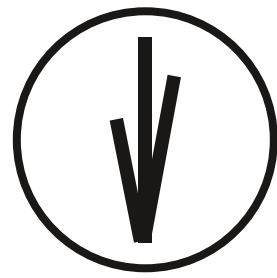
9_BOULE À NEIGE. Scène autonome techniquement qui a été créée pour présenter la ville de Québec en hiver à l'étranger.



LUCIOLES - LE CONTE

« Il était une fois le soleil qui ne voulait plus se coucher. Il avait tant entendu parler de la nuit, de sa noirceur, de ses leurre et de ses peurs, qu'il voulut que sa lumière perdure même après le jour passé. Mais le soleil ne pouvait pas rester comme ça, là-haut sans bouger sans que personne ne s'en aperçoive! »

- Lucioles / extrait du conte d'Isabelle Richard



EXTRAIT UN

Un beau soir, il décida de se dissimuler en une multitude de petites lueurs virevoltantes qui détenaient chacune une partie de la lumière du soleil, de sa connaissance universelle. Elles avaient la mission importante de chuchoter aux passants des secrets de vérité capables de reconforter les cœurs sombres et d'éclairer les chemins dans la nuit. Le soleil appela ces créatures Lucioles.

EXTRAIT DEUX

Les lucioles volaient à travers les arbres qui dormaient. Quelques heures seulement avant que le soleil ne reprenne sa place, vite! Il fallait jouer! Il fallait danser! Dans la folie de leur première envolée, les lucioles ne s'aperçurent pas qu'elles répandaient sur les feuillages une pluie argentée. Pour les temps qui suivirent, les promeneurs qui s'aventuraient sur les chemins remarquaient que les arbres brillaient.



LES SECRETS

UN. La peur voudrait être quelque chose, mais elle n'est rien. Lorsque tu le sais, elle disparaît.

DEUX. Si je te disais que le soleil et la luciole sont exactement la même chose, me croirais-tu?

TROIS. Ne cherche pas, tourne-toi vers la lumière. Tu y trouveras tout ce que tu désires.

QUATRE. La connaissance est morcelée, unissons les lumières et le jour viendra.

CINQ. Certains voient la nuit comme tu vois le jour. La nuit est un monde parallèle qui possède aussi la vie.

SIX. La vérité se cache derrière ce qui fait le plus de bruit, derrière l'apparence la plus imposante.

SEPT. Il est étrangement plus facile de faire croire le contraire d'une chose plutôt que de révéler sa vraie nature.

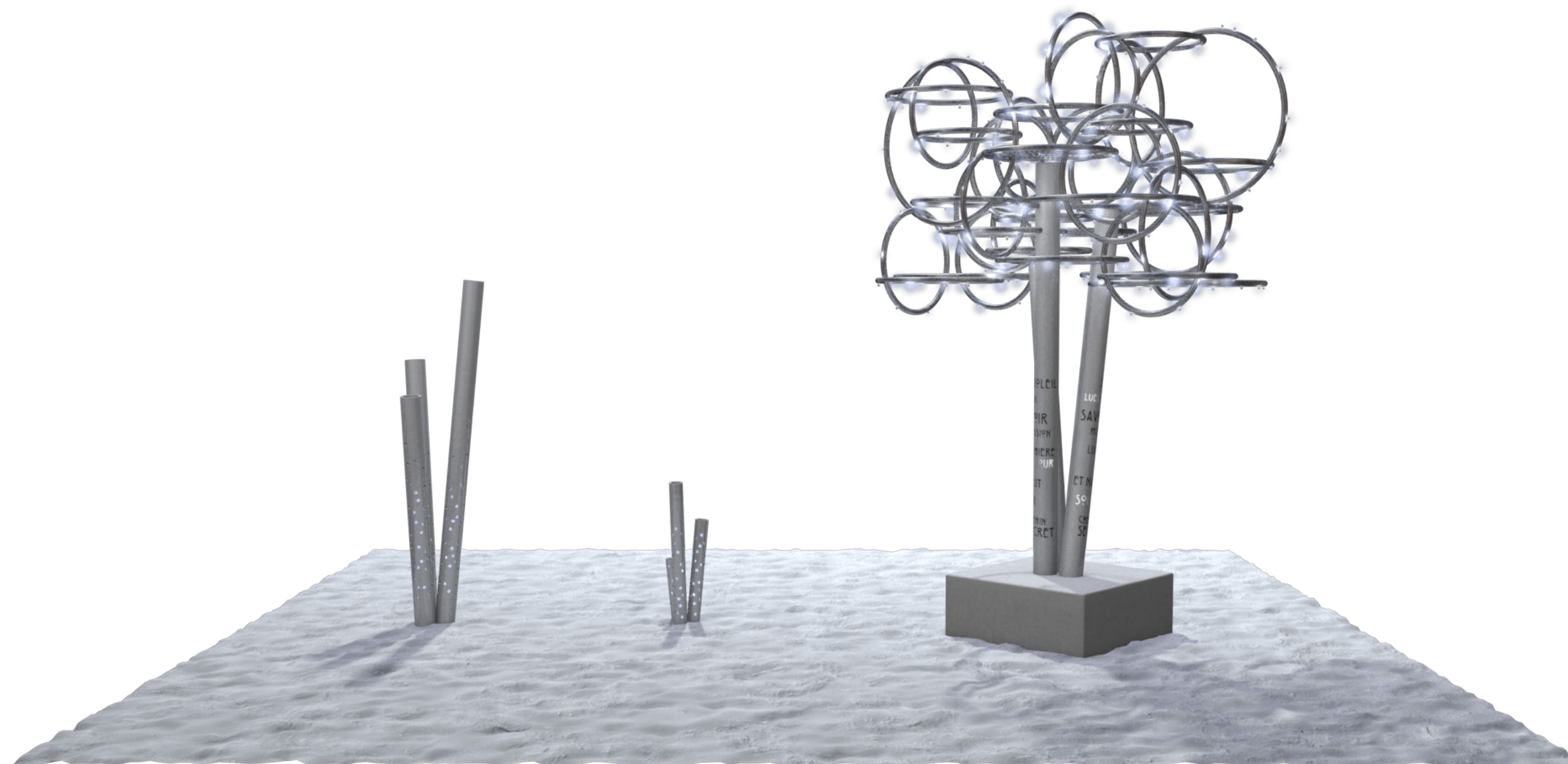
LUCIOLES - LE CONCEPT

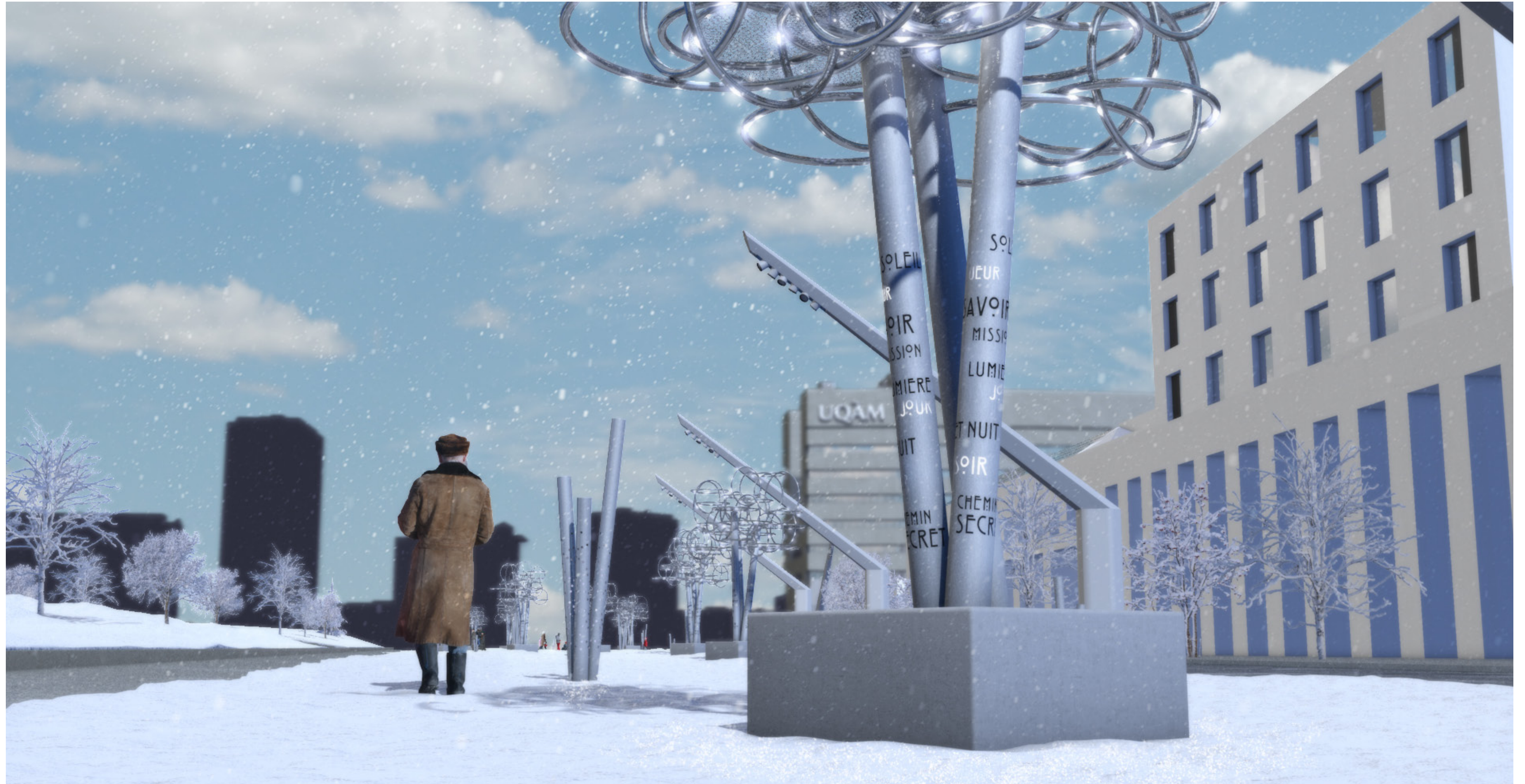
Lucioles, c'est un parcours dans l'univers d'un conte original d'Isabelle Richard. L'installation est composée d'une trentaine de sculptures, d'arbres urbains, des sortes de lampadaires qui germent à même le béton, dont les cimes sont habitées de milliers de petites lumières.

L'expérience interactive est une symbiose de tous les éléments qui la constituent:

- Littérature
- Lumière
- Son
- Vidéoprojection
- Installation sculpturale

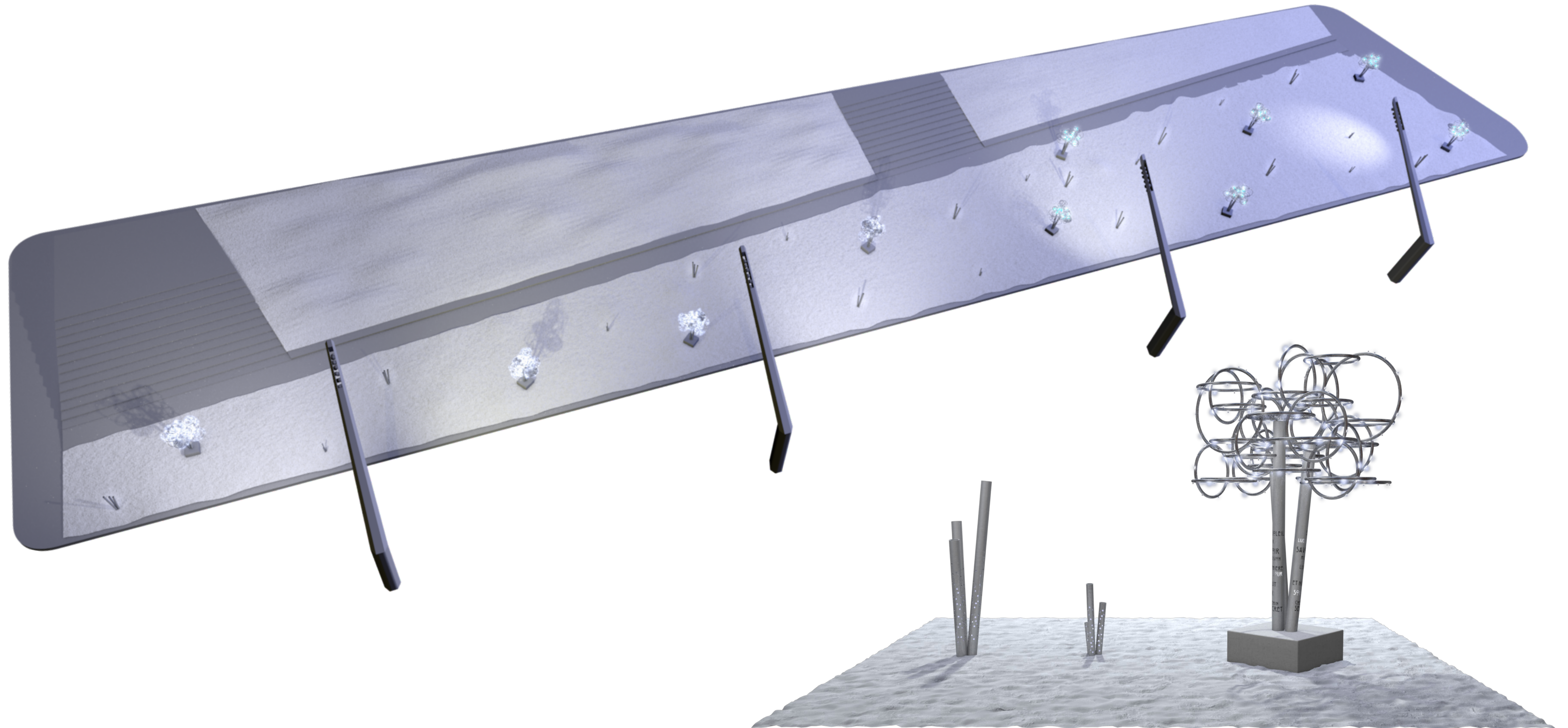
Le spectateur se retrouve en immersion dans l'imaginaire à la fois féérique et philosophique de Lucioles. L'oeuvre souligne la durée des jours d'hiver et évolue au fil du temps et du passage des spectateurs.





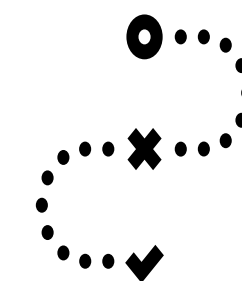


LUCIOLES - IMPLANTATION





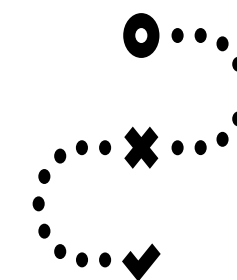
LUCIOLES - SCÉNARIO DE JOUR



- Pierre et sa jeune fille en sont à leur première visite au Québec. Sur un vaste espace au coin des rues Jean-Mance et Ste-Catherine, ils aperçoivent des structures métalliques ressemblant à des arbres. Plusieurs personnes semblent déambuler dans cette forêt urbaine.
- Intrigués, ils s'approchent. La lumière du jour se reflète sur les structures et s'anime sur la neige. Annette, la fille de Pierre, trouve cet effet très amusant.
- Dix grands arbres sortent du lot. Leurs troncs sont couronnés de grands cerceaux remplis de petites lumières. Les visiteurs tendent l'oreille vers ces structures.
- Plus ils s'en approchent, plus la voix de l'arbre fait entendre une histoire. Une musique souligne l'ambiance du récit. Ils remarquent aussi des mots évocateurs sur les troncs des arbres. Certains sont inscrits, d'autres découpés.
- Pierre et sa fille veulent en savoir plus. Ils se dirigent vers une autre structure. En le quittant, l'arbre précédent cesse de chuchoter.
- La seconde courte histoire est différente, l'ambiance musicale aussi, mais ils retrouvent des personnages du même univers. Ils sont curieux de découvrir de nouveaux éléments du grand conte.
- Dans ce parcours ludique, ils découvrent dix petites histoires différentes, toutes reliées. Ils se sont rapidement sentis plongés dans un autre univers.
- Ils décident de s'asseoir pour une pause et regardent l'ensemble de l'installation. Ils échangent sur les expériences et les histoires entendues.
- Pierre reviendra ce soir avec sa femme.



LUCIOLES - SCÉNARIO DE NUIT



- Pierre décide de se rendre près de la Place des Festivals pour un 5 à 7 avec sa femme. Il en profitera pour lui montrer l'installation qu'il a vue, un peu plus tôt en journée avec Annette.

- Vers 16h30, le soleil disparaît et ils sont près de l'installation. Soudainement commence un spectacle sonore et lumineux. Les petites lumières s'animent dans les cimes des arbres, comme des lucioles qui dansent, sur une musique majestueuse.

- Une fois cette grande danse achevée, les petites lumières retournent au calme. Sur la façade du Président-Kennedy (UQAM) apparaissent des lucioles, selon le flot des spectateurs qui déambulent. Elles sont comme captives dans des bocal, à chaque étage de l'édifice.

- De l'autre côté, projetées sur le pavillon Wilder; des bandes de lumières jaillissent. Elles rappellent la structure des grands arbres lumineux.

- Pierre et sa femme décident d'explorer de plus près. Il constate que l'ambiance est très différente. Les contes murmurés plus tôt en journée sont devenus des mots dévoilés à travers la musique par de petites voix. Lorsqu'un groupe de personnes

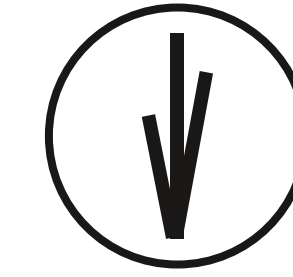
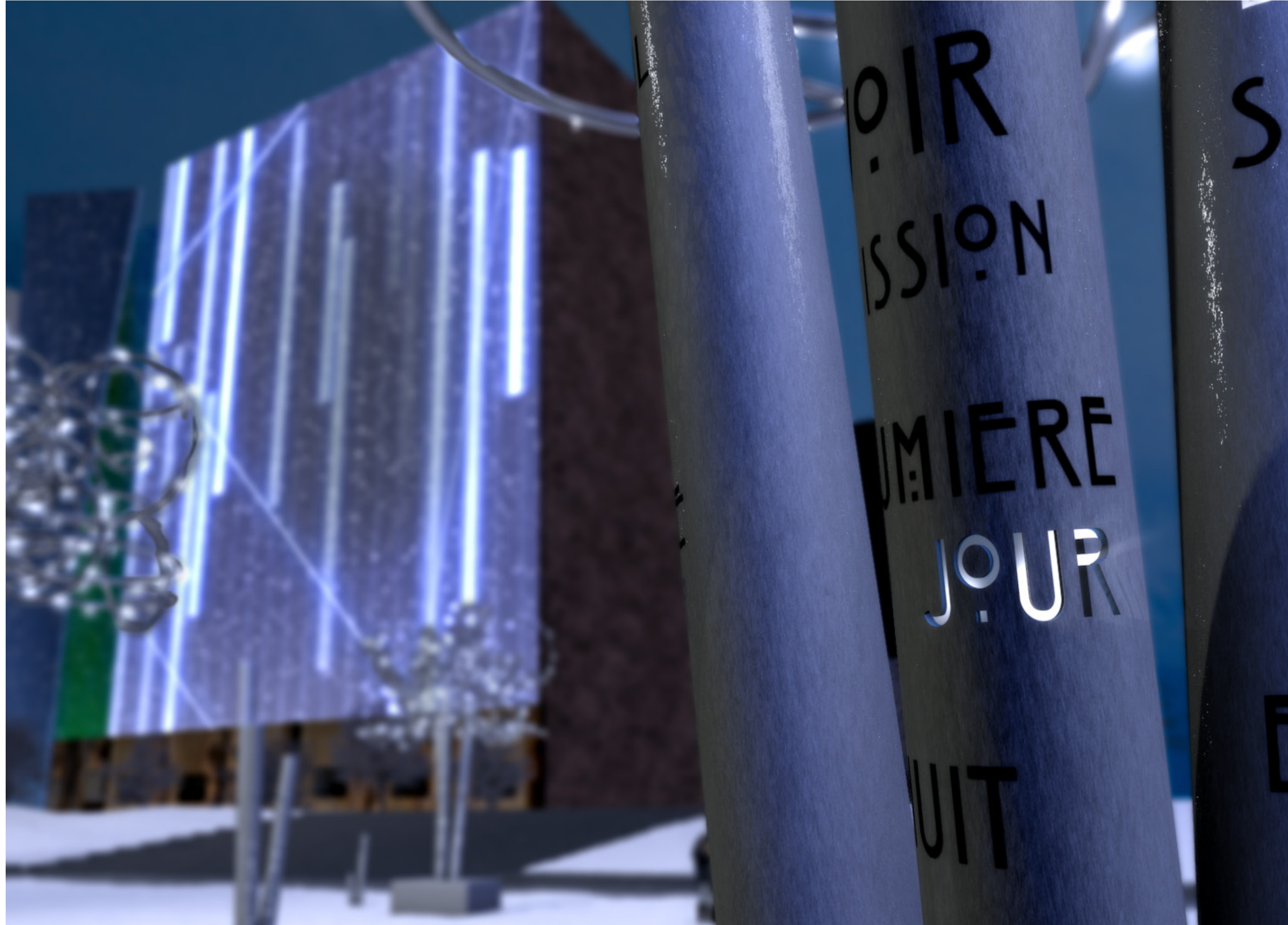
est sous une même structure, les lumières s'animent davantage. Les mots forment progressivement en phrases, tels des secrets révélés.

- Les mots percés dans les structures laissent passer de la lumière transformant, encore une fois l'espace en une expérience haute en lumière.

- Les dix grandes structures proposent une ambiance féerique. Les lumières des lucioles offrent différentes chorégraphies en fonction de l'achalandage près des lieux. Sur une vue d'ensemble, Pierre s' imagine un champ de lucioles qui s'activent dans la nuit.

- Pierre arrive à tisser des liens entre les histoires entendues de jour et les secrets du soir. L'univers du conte et les histoires racontées cheminent longtemps dans son imaginaire.

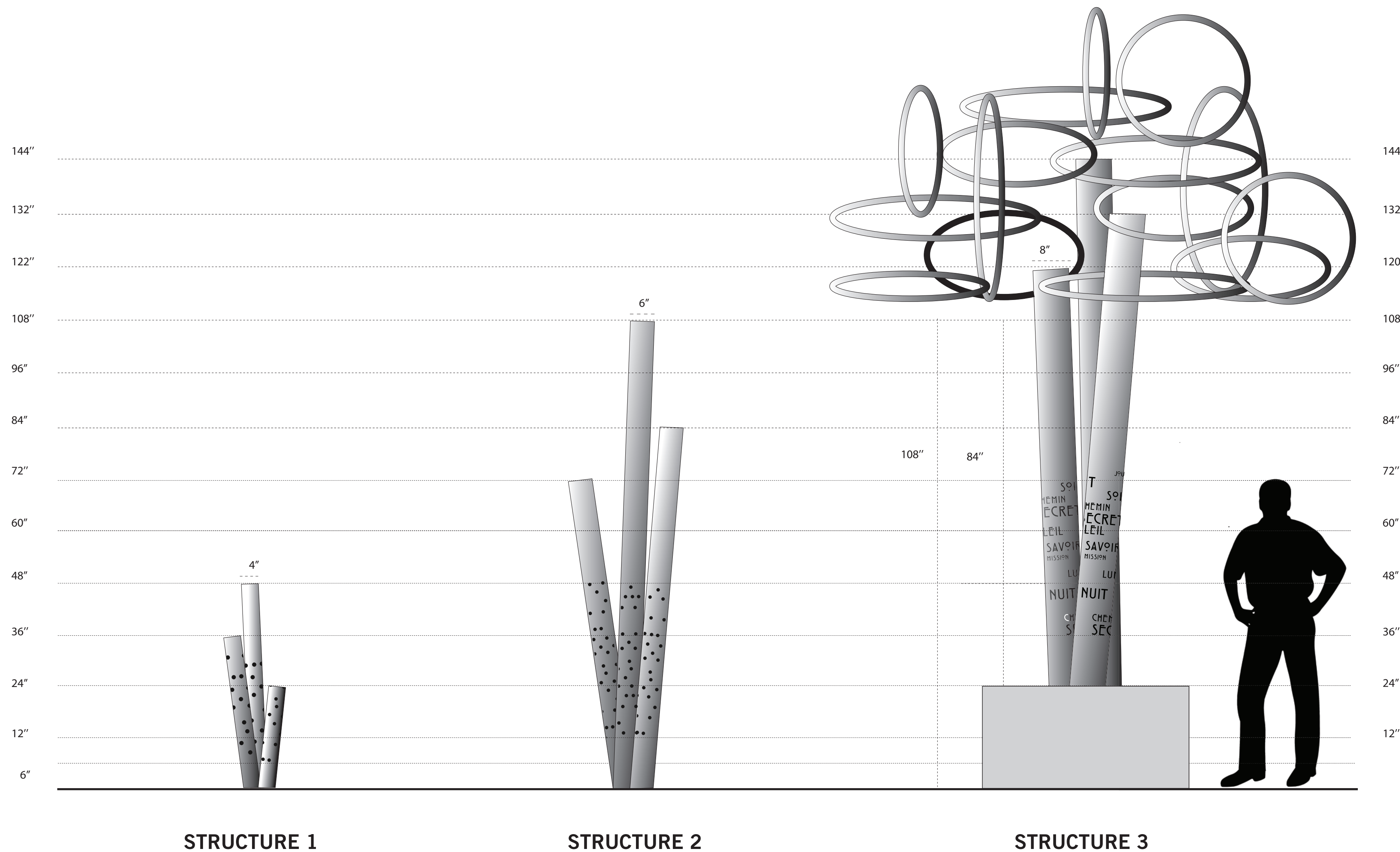
LUCIOLES - SCÉNOGRAPHIE



CONCEPT

- Les structures allient les formes organiques et les matériaux industriels pour créer un parcours où la forêt féérique du conte fait incursion dans la froideur de la ville l'hiver.
- Les matériaux utilisés rendent possibles tous les effets de la lumière naturelle du site dans les structures, le jour.
- La nuit, le site se transforme et fait place aux effets spectaculaires des illuminations dans les structures.
- L'ensemble invite à la fois au jeu et à la contemplation.

LUCIOLES - SCÉNOGRAPHIE



STRUCTURE UN

Hauteur maximale : 48"
Hauteur moyenne : 39"
Hauteur minimale : 24"
Diamètre des tubes : 4"

STRUCTURE DEUX

Hauteur maximale : 108"
Hauteur moyenne : 84"
Hauteur minimale : 72"
Diamètre des tubes : 6"

STRUCTURE TROIS

Hauteur (tube) maximale : 144"
Hauteur (tube) moyenne : 132"
Hauteur (tube) minimale : 120"
Diamètre des tubes : 8"

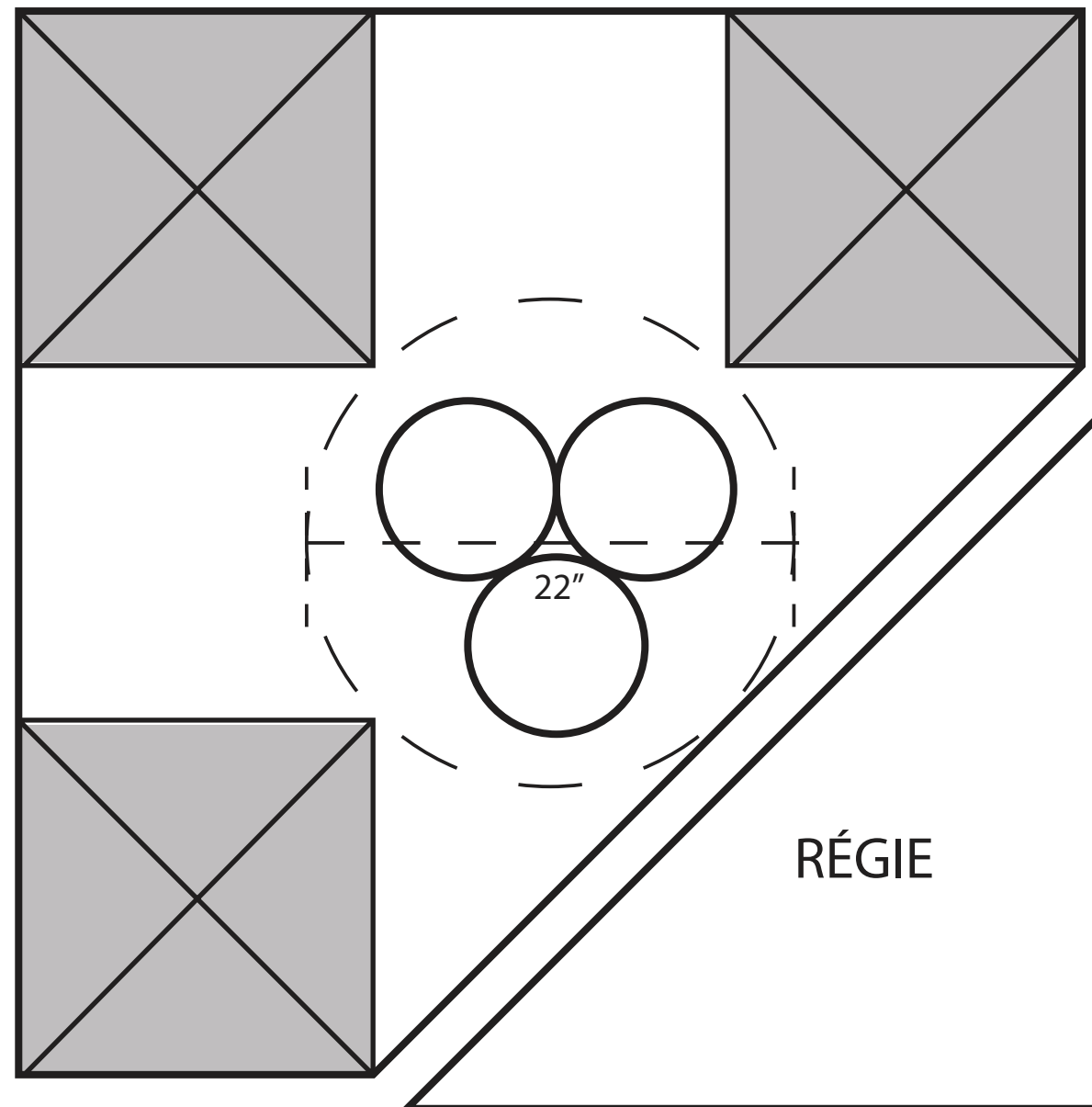
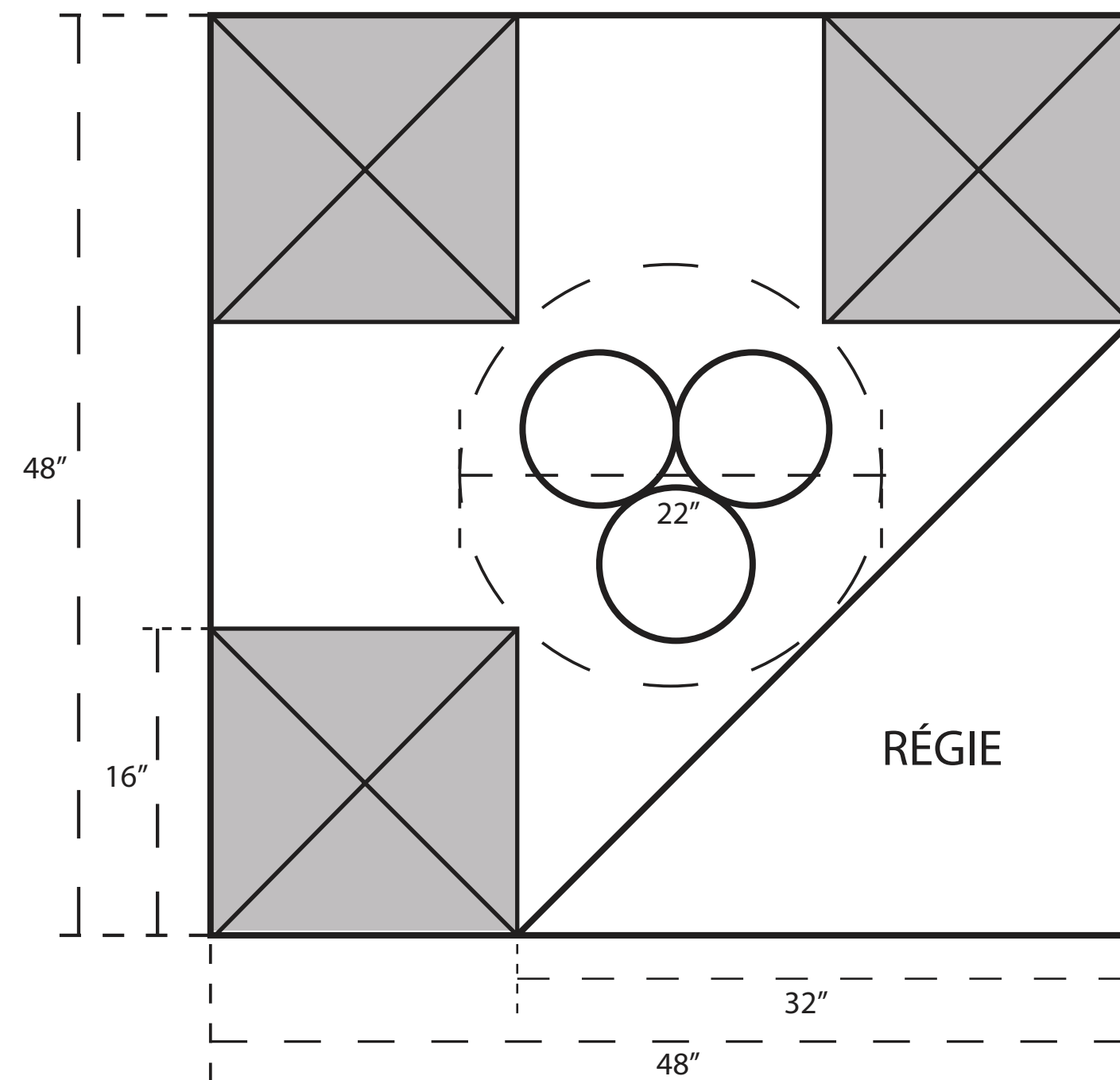
Anneaux:

5 x 48"
15 x 3"
19 x 30"
TOTAL : 39 / arbre

Poids:

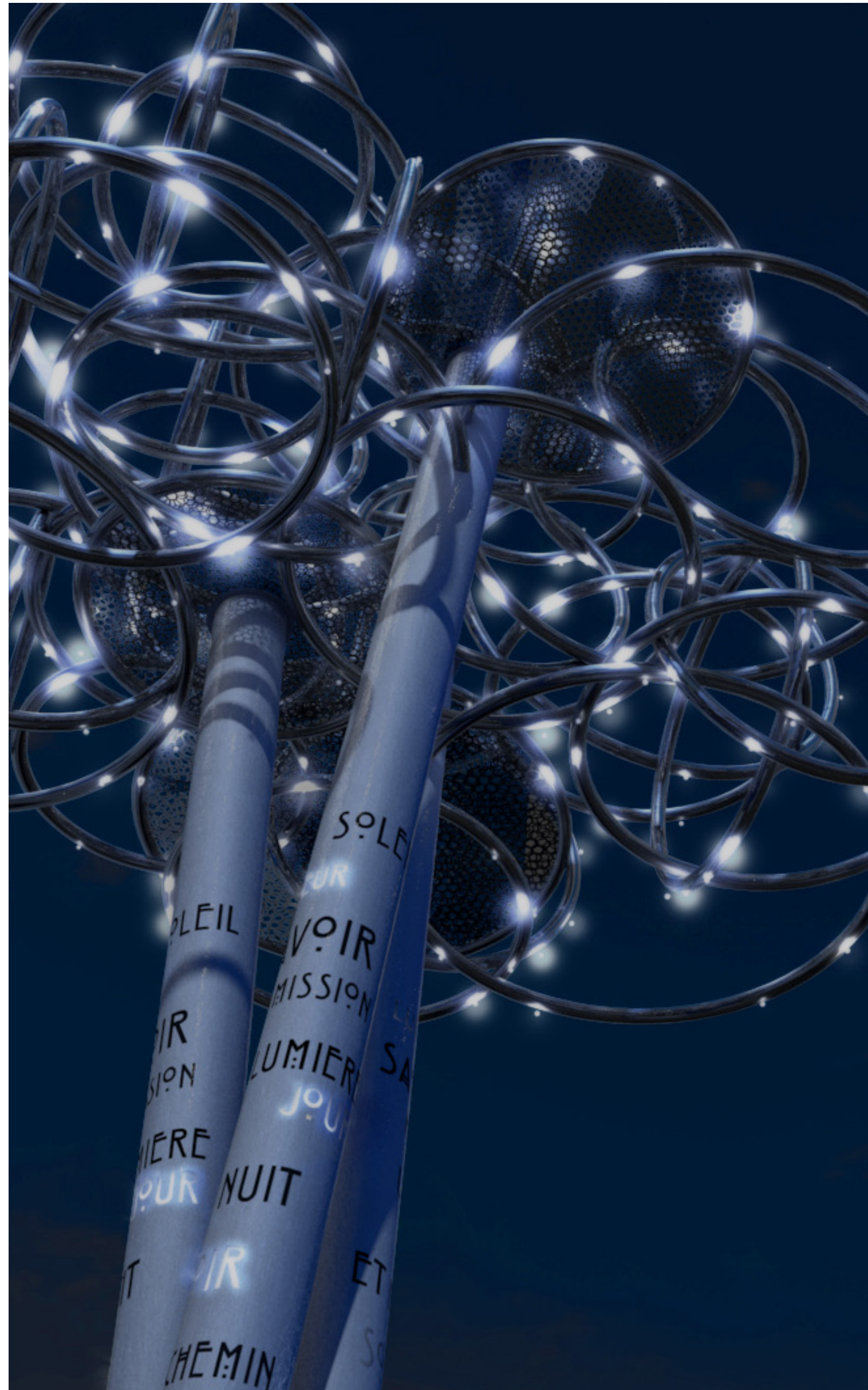
Base : 1980 lbs
Tronc : 146 lbs
Tête : 505 lbs

LUCIOLES - SCÉNOGRAPHIE



INTÉRIEUR DE LA BASE

- 3 blocs de ciment 16" x 16"
 - 1 régie accessible
 - 3 bouteilles de 24" de haut (supports) soudées sur la plaque pour recevoir les 3 tuyaux verticaux qui se glissent par dessus.
 - 1 Plaque d'acier 48"x48"x 1/2 d'épaisseur
 - Poids total :1980 lbs
-
- Le tronc et les anneaux sont en aluminium.
 - La base est en bois.



LUCIOLES - ÉCLAIRAGE

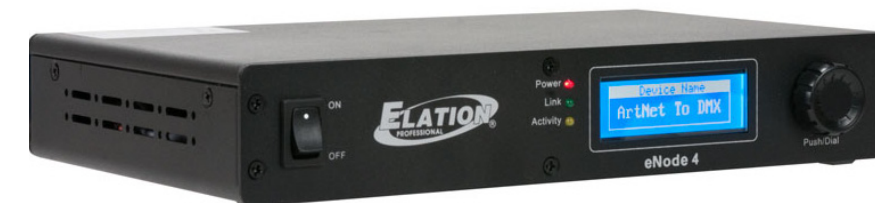
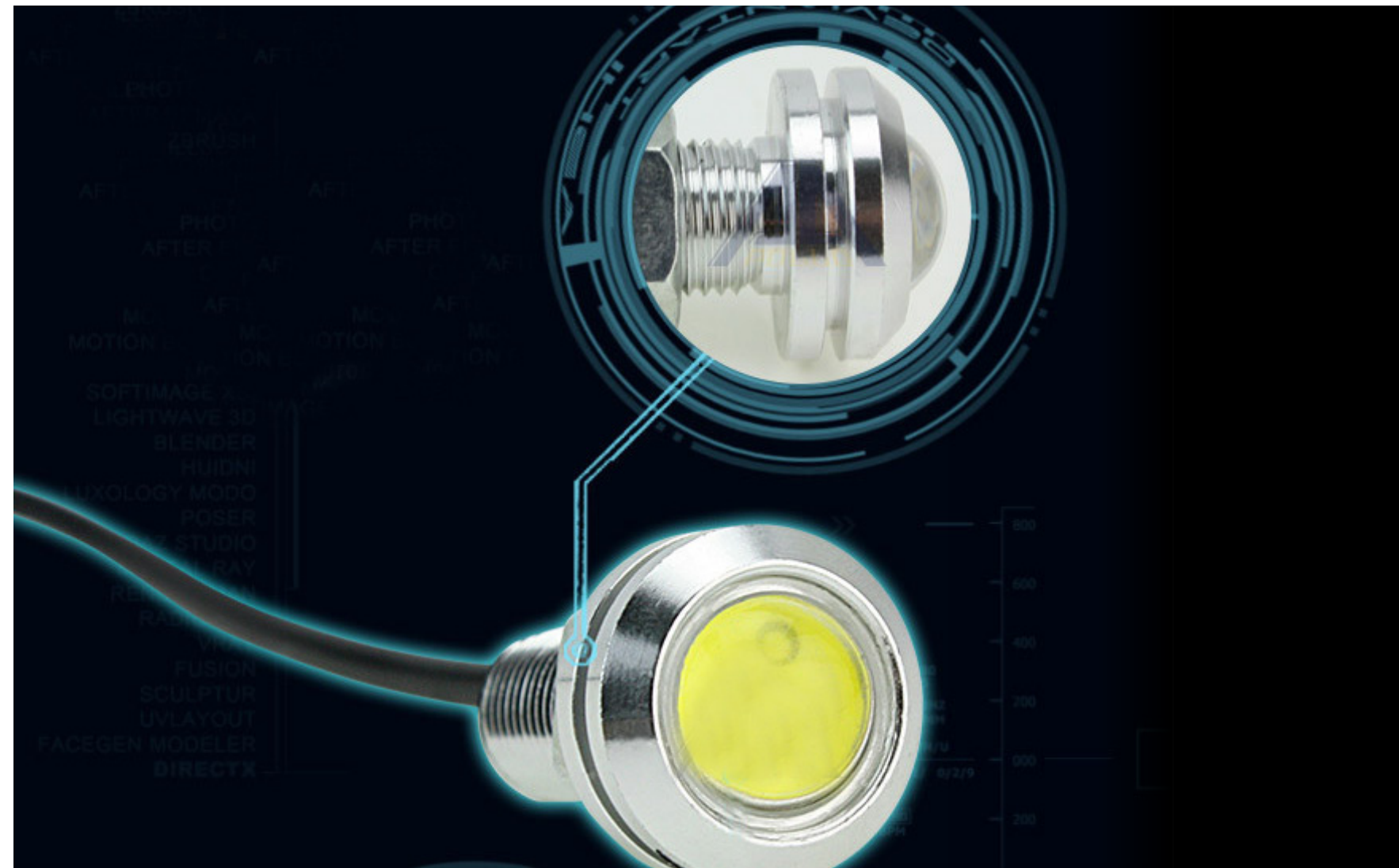


CONCEPT

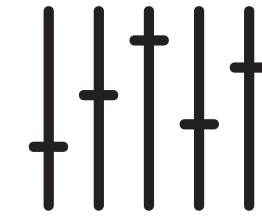
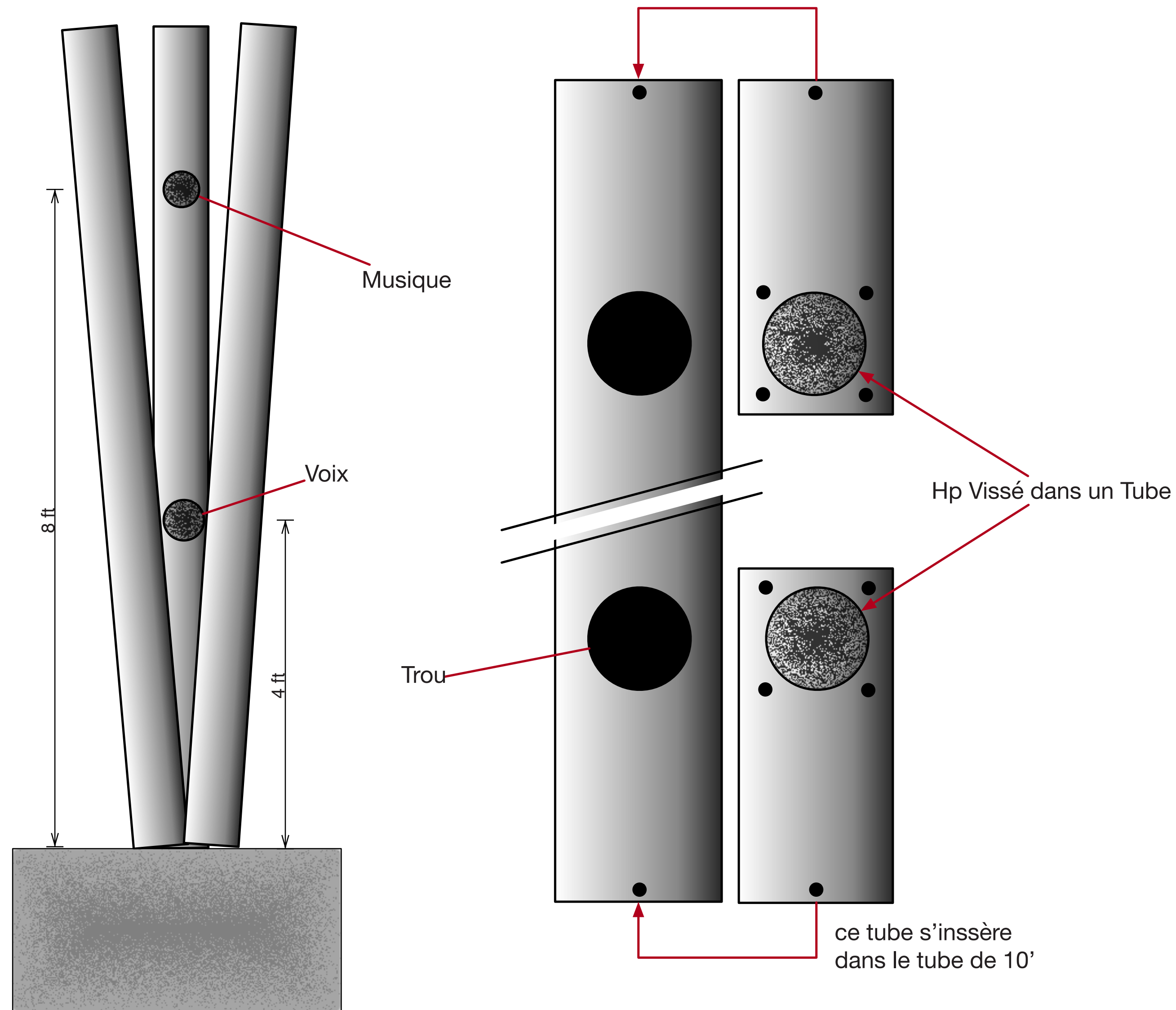
- Les lucioles suivront le mouvement organique du public
- L'intensité lumineuse sera proportionnelle au nombre de personnes sous la structure.
- L'excitation des lucioles sera directement liée au mouvement des passants.

COMPOSANTES

- 100 % imperméable (scellé au silicone)
- La coque est faite en alliage d'aluminium (Résistant)
- Voltage: 12V / Watt : 9W
- Diamètre du LED : 18 mm
- **Ordinateur Intel NUC** : ordinateur de contrôle relié aux dispositifs d'interactivité
- **Elation Enode4** : interface ordinateur @ DMX (langage d'éclairage)
- **La carte verte** : gradateur de DEL (DEL est le mot français pour LED, Diode Électro Luminescente)
- **Le bloc argent** est un boîtier d'alimentation 12V pour le gradateur de DEL
- **Les connecteurs noirs** sont les connecteurs étanches IP65 que nous utiliserons pour brancher les DEL jusqu'aux gradateurs.
- **Le boîtier gris** est un boîtier étanche dans lequel nous allons protéger les gradateurs de DEL.



LUCIOLES - SONORISATION



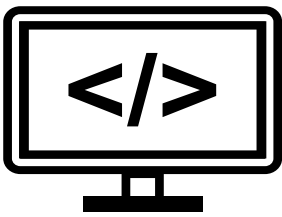
CONCEPT

- Chaque structure présente un thème. L'ensemble des dix structures compose une trame de 20 minutes.
- Trame intégrale devant l'Edifice Wilder et l'UQAM
- Un environnement sonore composé de bruitage et du thème musical associé à chaque structure accompagne la voix.
- Le jour, chaque structure raconte une partie de l'histoire. Réunies, elles composent un tout.
- La nuit, la voix se dissipe en dizaine de mots chuchotés et incompréhensibles. Proportionnellement à l'achalandage, certains mots chuchotés formeront des phrases de plus en plus complètes, pour faire entendre des secrets.

PRINCIPE

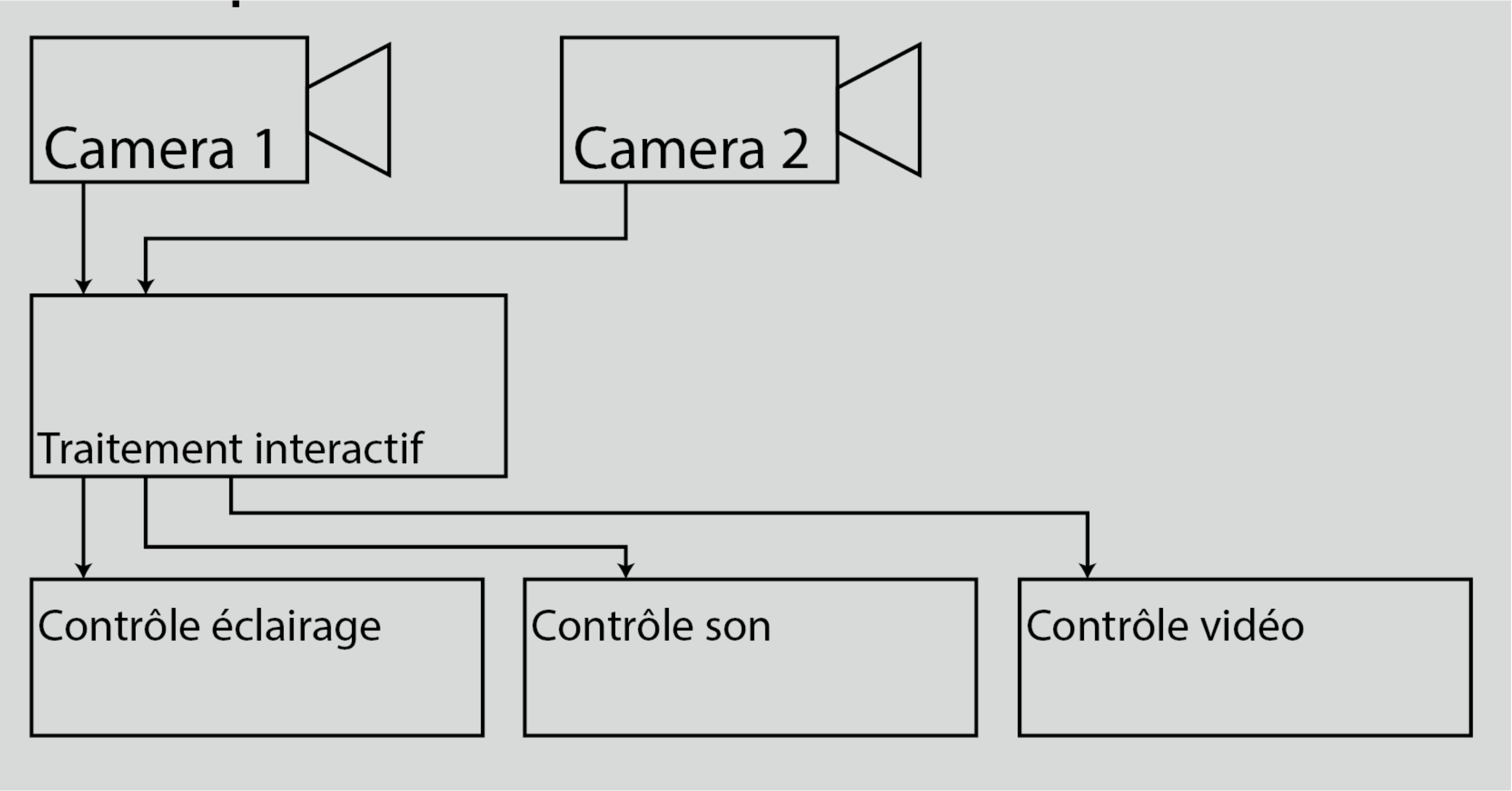
- Chaque structure est munie de deux haut-parleurs dissimulés entre les troncs.
- Le haut-parleur du bas, à 4' du sol, diffuse la voix.
- Le haut-parleur du haut, à 8' du sol et incliné vers le bas, diffuse la musique.

LUCIOLES - INTERACTIVITÉ



SYSTÈME INTERACTIF

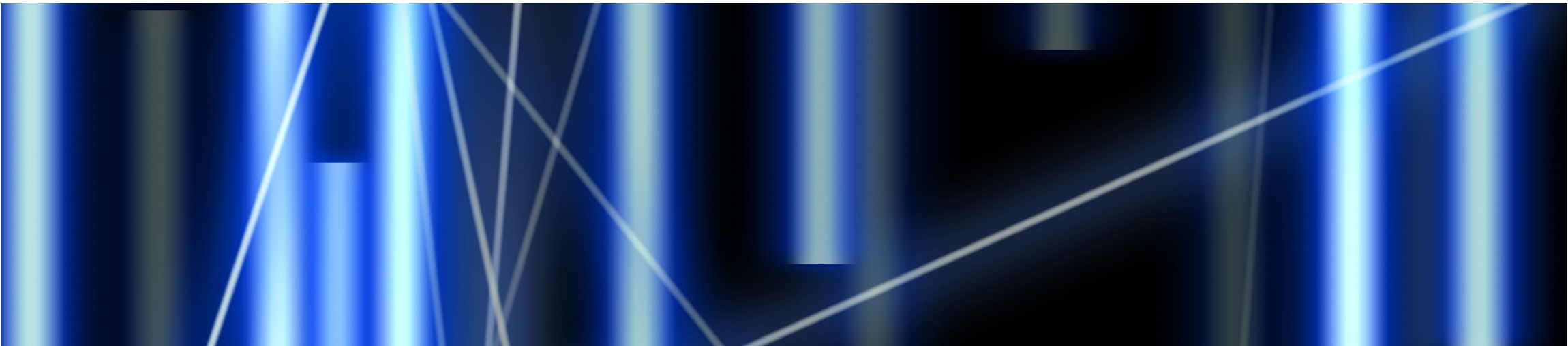
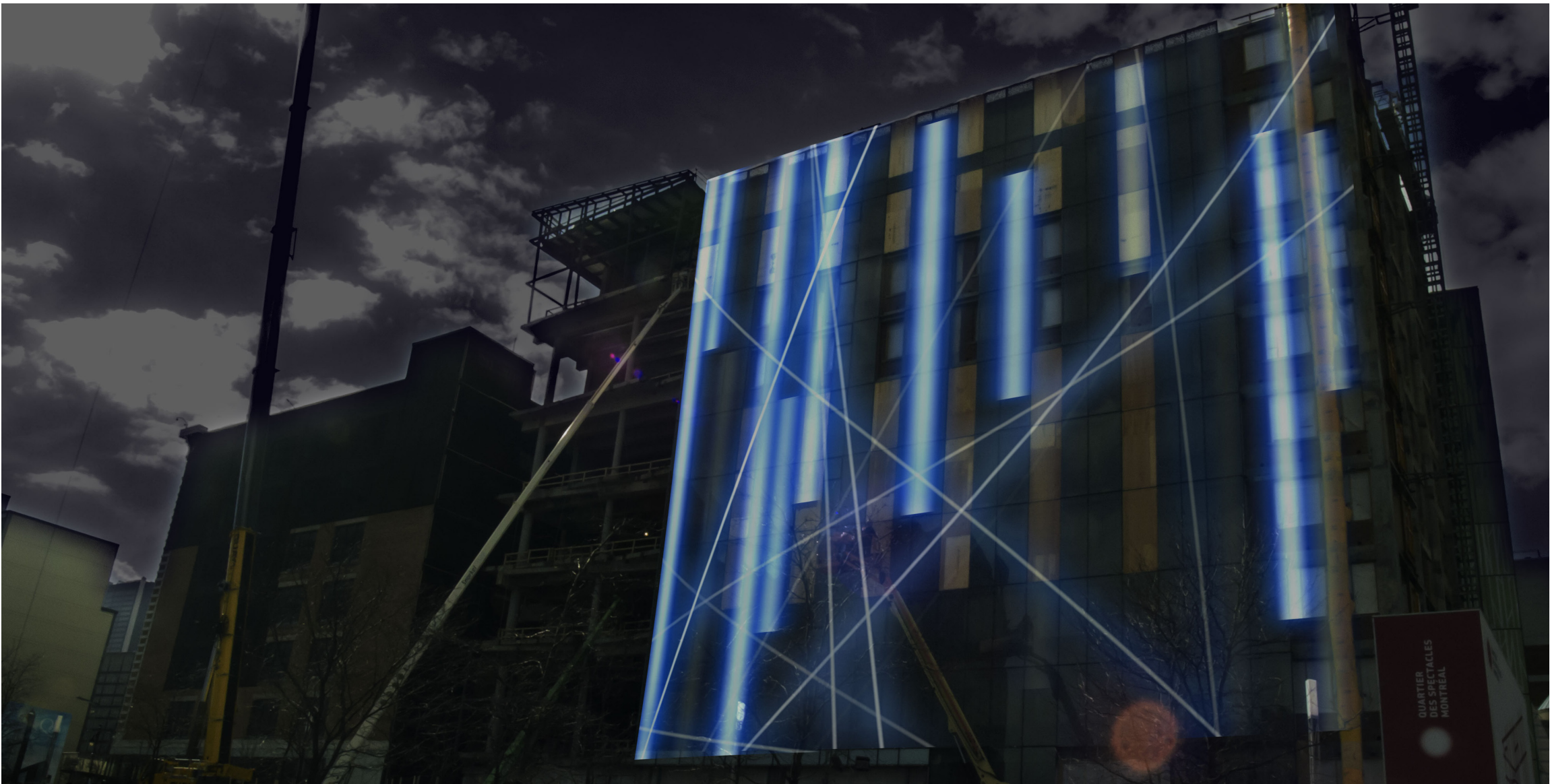
- Deux caméras vidéo seront installées en haut des mégastructures de la Place des Festivals.
- Elles capteront l'ensemble de l'installation.
- Techniques de vision numérique et d'intelligence artificielle. Ces techniques seront utilisées pour l'analyse du mouvement des spectateurs
- Les données de ces caméras permettront d'évaluer divers éléments. Le mouvement des gens, leurs positions dans l'espace et le nombre de gens présents sur l'installation.
- Ces données serviront ensuite à alimenter le système d'éclairage et les projections vidéos.



LOGICIEL

- C++** : Langage de programmation utilisé par Gregory pour l'élaboration des algorithmes interactifs.
- Processing** : Langage de programmation utilisé par Louis-Robert Bouchard pour la programmation de la vidéo interactive et de l'éclairage interactif
- Resolume Arena** : Logiciel de diffusion et de mapping vidéo.

LUCIOLES - VIDÉOPROJECTION



PAVILLON WILDER

Les rayons et les tubes lumineux projetés seront à l'image des grandes structures sur la Place des Festivals, comme s'ils en étaient le prolongement. Leur cadence et leur nombre varieront au gré du mouvement et de la présence des gens dans l'installation.



PAVILLON PRÉSIDENT-KENNEDY (UQAM)

Des lucioles s'animent au gré du flot des spectateurs dans l'espace. Ces lucioles projetées suivent les lignes architecturales, comme si les différents étages de l'édifice étaient des bocaux remplis de lucioles captives.

