

## CYCLES

Trois carrousel nouveau genre, lumineux et au design épuré. Ils sont équipés de vélos, et s'animent grâce à la collaboration et à l'énergie des cyclistes qui y prennent place. Chaque installation est unique et reprend en son cœur un thème du conte de Sedna, déesse de la mer. Les participants sont ainsi invités à donner vie aux trois carrousel et ainsi découvrir l'ensemble de ce conte fondateur de la culture Inuit.

### Sedna

Plusieurs versions existent du conte de Sedna. Une jeune fille vaniteuse fut séduite par un homme qui se révéla un chaman qui l'amena loin de chez elle, sur une île isolée. Son père qui entendait ses plaintes alla la chercher en kayak. Le chaman déclencha une terrible tempête et le père de Sedna fut obligé de la jeter par dessus bord, elle s'accrocha au kayak et ses doigts se brisèrent. Ses pouces et ses mains devinrent des poissons, phoques et autres animaux marins. Lorsque la mer est mauvaise, la croyance veut que Sedna soit en colère car elle ne peut peigner ses longs cheveux. C'est alors que les chamans du village grâce à leur magie arrivent à peigner Sedna et à calmer la mer.

Trois thèmes seront abordés au centre des carrousel

- **La vanité**
- **La solitude**
- **La renaissance sous la mer**

Deux thèmes complémentaires seront illustrés en vidéoprojection

- **La paternité**
- **L'abondance de la nature**

## Description des installations

Chacun des carrousel est muni de trois vélos spécialement conçus ainsi que de trois banquettes, chaque installation peut donc accueillir quinze participants.

Les cyclistes, en pédalant, entraîne avec eux le mouvement général et l'animation centrale. En tout temps, chacun des cyclistes pourra freiner doucement et ainsi permettre l'alternance des utilisateurs.

Chaque carrousel est coiffé d'une structure aérienne spectaculaire composés de segments lumineux qui s'anime également au rythme des cycles.

Les animations sont créés grâce au principe d'un ingénieux jouet optique, le Praxinoscope, développé à l'ère pré-cinéma. L'appareil utilise le principe de compensation optique et donne ainsi l'illusion du mouvement. Il permet l'animation d'une bande interchangeable comportant douze dessins décomposant un mouvement cyclique.

Cette bande est disposée à l'intérieur d'un tambour qui tourne autour d'un axe. À l'intérieur du tambour, on retrouve un cylindre à facettes sur lequel sont disposés douze petits miroirs. Cette « cage de miroirs » tourne en même temps que le tambour et la bande à animer. Le reflet de chacun des miroirs s'anime donc comme par magie. Le résultat est ensuite projeté grâce à une source lumineuse autour du mât central du carrousel.

Une bande son, spécifique à chacun des thèmes du conte, englobera les participants dans l'univers Inuit de Sedna.

Les projections sur le Wilder et l'UQAM, reprendront les thèmes du conte, et permettrons de compléter avec davantage de détails la trame narrative de la légende.

## Arguments

Les vélos font partis de l'ADN des montréalais et permettent une utilisation intuitive et ludique des installations. Aussi, nous avons choisis d'illustrer un conte Inuit classique mais méconnu pour la plupart des gens comme bien des aspects de la culture des peuples du Nord. Finalement le choix d'une structure circulaire rappelant un carrousel s'est imposé naturellement par son esprit festif et spectaculaire.

