

Décroche!

Les contes ont une place discrète dans la culture de nos jours. Pourtant, ils sont bien présents dans l'imaginaire collectif et rassemblent d'innombrables artisans de l'art de la parole au Québec. Versatiles, le conte peut se transmettre sous plusieurs formes, mais ce qui le distingue le mieux, c'est sa transmission d'humain à humain. Nous avons donc pensé à l'interface très simple du téléphone public. Un dispositif qui ramène inévitablement une communication directe entre deux êtres. Un artéfact désuet, mais certes marquant du décor urbain.

Une quinzaine de téléphones seront disposés de façon à pointer divers points de vue dans La place des festivals. Un banc de parc, le toit d'un immeuble, un coin de rue, etc. Nous demanderons à une dizaine d'auteurs de conter des contes urbains très brefs inspirés de ces points de vue. Par exemple, le téléphone #2 pourrait nous dévoiler une histoire rocambolesque qui se serait passée au coin Mayor et Balmoral. Une façon ludique de redécouvrir nos espaces à travers des contes originaux ou tirés du répertoire québécois.

Lorsque l'utilisateur décroche le téléphone, le téléphoniste lui proposera de choisir la langue qu'il préfère : soit l'anglais, soit le français. Ensuite, on lui donnera le choix de 2 à 3 contes inspirés du décor urbain devant le participant. Étant dans un contexte hivernal et achalandé, les contes ne seront pas de très longue durée (1 à 3 minutes maximales).

Et la lumière dans tout ça?

Les téléphones publics seront tous disposés asymétriquement sur des structures de plastique translucides et luminescentes. Comme des estrades superposées l'une sur l'autre et de formes cylindriques, les passants pourront se promener sur les structures et découvrir les différents points de vue qu'ils leur sont proposés. La nuit tombée, lorsque les utilisateurs décrocheront le récepteur, les socles sous les téléphones s'éclaireront en rouge comme des interrupteurs*. À l'inverse, la structure restera éclairée de l'intérieur d'une lumière blanchâtre.

Pour accentuer l'expérience sensorielle des participants, à l'écoute d'une histoire, une courte animation 3D (comme un hologramme) s'enclenchera sous les pieds du spectateur. L'animateur travaillera conjointement avec les conteurs afin de trouver les leitmotivs des histoires. Si le conte raconte l'invasion de notre ville par des poissons volants, des poissons apparaîtront graduellement dans la structure. Les animations iraient aussi « tracker » le mouvement des pieds. Après quelques minutes, elles disparaîtront jusqu'à l'enclenchement d'une nouvelle histoire. Ainsi, la structure deviendrait vivante. Chaque téléphone laisserait s'échapper un fouillis imaginaire, poétique et fantastique.

- Projection architecturale

Nous réutiliserons le même téléphone public devant la projection architecturale. Cette fois-ci, l'interface sera interactive pour les participants. Avec l'amplitude de la voix, le participant pourra contrôler les boules (rappel avec les socles lumineux). Ceux-ci auront un comportement semblable à des bulles qui virevoltent. Plus le participant parle fort, plus les cercles s'agiteront. Les animations qui apparaissaient sur les structures se retrouveront aussi dans la projection, en corrélation avec les cercles.

** Bien que le cercle rouge rappelle un peu trop l'image du Quartier des spectacles, nous pourrions aussi utiliser d'autres teintes de couleurs.*