

472BD

Lorsque le petit bateau de pêche prit le large au cœur de l'hiver, afin d'atteindre le port de Montréal, nul ne pouvait imaginer les aventures qu'il s'apprêtait à vivre. Il n'était pas le seul à braver le Saint-Laurent figé par les glaces pour remporter la Canne à pommeau d'or. Mais ses péripéties, ses rencontres de personnages féériques, les paysages surnaturels qu'il eut la chance de traverser, sont de loin uniques.

Dans un univers de conte fantastique, le bateau et son équipage proposent aux spectateurs de la Place des Festivals de prendre part au voyage. De revivre les différentes étapes de l'aventure, de rencontrer ses personnages, traverser leurs paysages, partager leur magie.

L'idée est de créer une saynète évolutive sur la Place des Festivals. L'installation ainsi que l'illumination par les mégastructures et les vidéoprojections plantent le décor. Au centre de la Place, un véritable bateau de pêche est pris dans la glace. Répartis sur l'ensemble de la Place, douze icebergs magiques attendent les spectateurs. Sur le Wilder, une vidéoprojection contextualise des glaces mouvantes, féériques, illuminées et évolutives, très esthétisantes. Sur l'UQAM, une vidéoprojection transforme le bâtiment en paquebot : il prend vie, différentes saynètes se succèdent (certains y jouent de la musique, d'autres lancent un feu d'artifice, des enfants jouent et courent sur le pont, etc.).

Quelle est la trame narrative du conte ? Le conte est écrit en 8 séquences. Pour chaque séquence, les projections et animations lumineuses et sonores sont pré-programmées : elles transforment véritablement l'espace. Ainsi par exemple, alors que le bateau voguait tranquillement dans un merveilleux coucher de soleil, il se retrouve dans la tempête, puis se met à voler au-delà des nuages, dans les étoiles...

Comment prendre part à cette histoire ? Le conte est raconté (en même temps) par douze protagonistes différents. Il s'agit des douze principaux personnages de l'histoire (comme le capitaine, un matelot, un villageois, une sirène de glace, un astronaute-magicien). Chaque personnage raconte simultanément sa vision de l'histoire, au fur et à mesure que celle-ci avance. Sa parole est diffusée sur l'un des douze icebergs.

Comment fonctionnent les icebergs ? Pour activer le conte, entendre l'histoire racontée par un personnage, il suffit de tourner un iceberg, à la façon d'un tourniquet. Des sons (voix, musique) s'échappent alors de l'iceberg lumineux. Lorsqu'un iceberg tourne, l'histoire avance, le bateau poursuit sa course...

Pour résumer : le concept est de créer un conte interactif. Le décor d'une saynète est installé sur la Place. Des illuminations, projections et sons font évoluer ce décor. Des icebergs-tourniquets activent les séquences et diffusent le conte, raconté par les personnages eux-mêmes et l'illumination du bateau.

On y retrouve tous les ingrédients qui font le succès d'un conte et d'une légende : la référence à un événement emblématique et intemporel, parlant aux enfants et aux adultes, des personnages clairement définis, une aventure, un objectif simple, de la féerie et de la joie à partager, un succès collectif, une grande fête populaire. Un univers à la fois réaliste, ludique et magique.