

# HÉLIOTOPIE

OU COMMENT CRÉER UNE NARRATION PAR L'ESPACE

Au commencement, il y a *Le soleil et le vent*, un conte inspiré de la fable d'Ésope qui relate un temps où ces deux éléments cherchaient à départager qui des deux était le plus fort. Il faut s'imaginer le vent impétueux : la force de son souffle, les ravages causés par la neige. Il faut se voir errer au milieu de ses tempêtes. Il faut également l'entendre pester contre le soleil, son frère. Un frère plus doux et plus patient qui, ultimement, lui apprendra la valeur de la juste mesure et l'importance d'entretenir une certaine délicatesse.

Cette histoire, Héliotopie la raconte et la dé/reconstruit au moyen d'une installation multimédia formée de murs opalescents constitués de fils et de neuf tours interactionnelles (1 vidéoprojection et 8 avec gobo). De jour, alors que les tours sont en dormance, la composition matérielle et architecturale de l'installation intrigue tant par ses reliefs sortant de terre que par les jeux d'ombre et de moirure créés par la matérialité et la disposition des murs. Le passant est interpellé par l'aspect changeant de la structure dont la texture rend possible une succession de motifs moirés qui l'invite à s'approcher. Une première expérience du conte lui est alors offerte: celle, ludique, des jeux d'optique créés par le vent lors d'une tempête. L'utilisateur peut ainsi s'amuser à déambuler sur la place des Festivals et à jouer avec les ombres et les percées formées grâce à des effets de superposition et de tissage rappelant la fluidité du vent hivernal.

De soir, les soleils d'Héliotopie s'animent et donnent vie à une installation interactive dont l'utilisateur est appelé à devenir, à travers son parcours, le véritable héros du conte. D'abord coupé de son quotidien et immergé dans un univers onirique grâce aux projections architecturales (1 - récit urbain), le passant est invité à s'aventurer dans un espace où il se perd et s'initie par fragments à la narration environnante. Une série de huit chambres immersives, créées par la disposition des murs et une succession de tours d'où émanent des ambiances sonores et visuelles distinctes, se présentent alors à lui dans un désordre planifié. Ce désordre et ces premières chambres périphériques ont pour fonction de familiariser le visiteur avec les éléments et péripéties du conte raconté. À ce stade de son parcours, le visiteur acquiert différentes bribes de narration qu'il est libre d'interpréter (2 - récit personnel). Mais, à mesure qu'il avance vers le centre de l'installation, le tissage des murs se resserre et les parois devenues pages s'ouvrent sur un lieu de rassemblement reproduisant le confort climatique d'un feu de camp. Au centre, une dernière tour rotative et manipulable l'attend et un marquage l'incite à la diriger tel un périscope pour que soient enfin projetées, dans l'ordre, toutes les séquences de l'histoire du soleil et du vent (3 - récit collectif). Ce faisant, Héliotopie rappelle par l'expérience spatiale que le conte est avant tout un liant social permettant aux non-initiés d'apprendre par le biais d'un récit partagé les savoirs de leur communauté.