

L'humain au cœur du processus

Les œuvres de Projet EVA tendent à repenser notre rapport aux technologies, à l'art et à la société. Se dissociant du techno-enthousiasme ambiant et privilégiant un discours critique, Projet EVA s'interroge sur l'impact de l'omniprésence technologique dans nos vies. *Cortège* s'inscrit dans cette démarche décomplexée, d'où découlent des œuvres aux formes hybrides et expérimentales qui emploient une variété de moyens et technologies. L'œuvre met en place des mécaniques propres au jeu, amenant le public vers une forme subtile de performance participative, le tout orchestré par un système informatique intégrant des préoccupations appartenant à l'art numérique. *Cortège*, tout comme les œuvres précédentes de Projet EVA, met l'accent sur l'humain : son expérience du monde techno-culturel et ses interactions sociales. Par une forme d'engagement avec un système automatisé – qui agit comme un médiateur entre les participants, et entre ces derniers et les passants –, le public est appelé à naviguer à travers des situations sociales artificielles qui intègrent à la fois des éléments construits et le monde réel.

Projet EVA

Formé de Simon Laroche et Étienne Grenier, tous deux artistes, concepteurs en médias interactifs et enseignants, Projet EVA est un collectif qui produit des installations et des performances en art numérique depuis 2003, et ce, à l'échelle internationale.

Les œuvres de Projet EVA touchent aux thèmes de la perte et de la restriction. Une attention particulière est portée aux problématiques propres aux relations entre les individus, les systèmes informatiques et leurs extensions physiques. L'exploration des moyens technologiques de déprogrammation des perceptions est au centre de la production du collectif qui couvre les champs de la robotique, de l'électronique, de la vidéo et de l'audio.

Projet EVA est né d'un désir de créer des œuvres critiques, expérimentales et transgressives.



Production | Ville de Montréal
Rédaction | Nathalie Bachand, auteure et commissaire & Projet EVA
Images | Projet EVA
Révision linguistique | Éric Fontaine

La promenade Fleuve-Montagne

La promenade Fleuve-Montagne est un projet de legs majeur du 375^e anniversaire qui relie deux lieux emblématiques de la ville. Destinée en premier lieu à redonner une place aux piétons dans l'espace urbain, la promenade traduit la volonté municipale de rééquilibrer les rues en donnant une plus grande place à la mobilité active, en plus d'offrir des trajectoires riches en expériences, dévoilant l'histoire, le patrimoine et la spécificité culturelle des territoires traversés. Elle répond également à des préoccupations environnementales actuelles par le verdissement et l'augmentation de la biodiversité des quartiers densément peuplés de Montréal.

Le concours

En 2015, le Bureau d'art public de la Ville de Montréal a tenu un concours à l'intention des artistes professionnels en arts visuels et numériques pour la conception et la réalisation d'une œuvre d'art numérique dans le cadre de l'aménagement de la promenade Fleuve-Montagne.

 [bureaudartpublic](https://www.facebook.com/bureaudartpublic)
ville.montreal.qc.ca/artpublic

Communications, Ville de Montréal, 18495_09-2017



PROJET EVA (ÉTIENNE GRENIER ET SIMON LAROCHE) CORTÈGE

OEUVRE NUMÉRIQUE
SUR SUPPORT MOBILE
PROMENADE FLEUVE-MONTAGNE

Bureau d'art public
Montréal 



Un parcours participatif de réalité alternée

Cortège est une œuvre de téléphonie mobile intelligente participative et somatique, c'est-à-dire qui s'expérimente physiquement. Le public peut y accéder par le biais d'une application à télécharger sur les boutiques en ligne de Google et d'Apple. À la fois jeu (*real-life gaming*) et événement (*happening*), *Cortège* fonctionne à la manière d'un parcours qui se déploie le long de la promenade Fleuve-Montagne. Guidés par des indications géolocalisées provenant de leur téléphone intelligent et équipés d'un casque d'écoute, les participants de *Cortège* sont invités à vivre une expérience immersive de réalité alternée. Rythmée par un paysage sonore envoûtant, la déambulation démarre avec des directives individuelles ponctuelles provenant du téléphone, puis se complexifie par une incitation à interagir avec d'autres usagers. Amenés à se regrouper lors du parcours, les participants forment graduellement un cortège qui constitue, en quelque sorte, une situation sociale construite. Les actions à accomplir sont diversifiées : brandir l'écran de son téléphone vers des passants qui pourront y lire un message; se rassembler dans un parc et réaliser un *die-in*; dire en secret à qui veut l'entendre qu'on se sent surveillé, contrôlé par notre téléphone; distribuer des tracts aux passants ou encore suivre et surveiller ses concitoyens. Par cet aspect participatif appuyé, *Cortège* se distancie du parcours sonore passif et parvient à rompre avec la primauté du rapport à l'écran.

Cortège | 2017

Projet EVA | Étienne Grenier et Simon Laroche
Œuvre numérique sur support mobile

Collaborateurs

Conception sonore | Roger Tellier Craig
Conception visuelle | Devine Lu Linvega
Développement logiciel | Turbulent

Du fleuve à la montagne : le centre-ville vu comme une cour

On retrouve tout au long de la promenade Fleuve-Montagne, les traces de l'évolution de structures rattachées au pouvoir social, économique et politique, et ce, depuis l'époque de l'établissement français et de la conquête britannique, jusqu'à la période marchande postcoloniale actuelle. Le parcours débute près du fleuve dans le Vieux-Montréal, où se trouvent de nombreux rappels des divers affrontements entre nos nations fondatrices. Il remonte ensuite vers des édifices évoquant l'industrialisation du pays sous l'afflux de capitaux britanniques. Ces indices de l'emprise coloniale s'étendent jusqu'au square Phillips, bordé de grands magasins dont les noms sont l'écho d'une économie encore bien vivante. Se dessinent ensuite les bâtiments de l'Université McGill et la silhouette du « château » de Ravenscrag, sis au pied de la montagne, trônant sur Montréal. Au cœur de cette mise en scène architecturale et urbanistique se trouve l'élément humain – touristes, travailleurs, consommateurs, étudiants, manifestants – défilant dans une sorte de cour dont font partie d'une certaine manière les participants de *Cortège*.

La référence directe à ces points de repère symboliques est toutefois écartée de l'expérience proposée. Le public est plutôt plongé dans des constructions sociales artificielles, éphémères mais récurrentes, grâce à une volonté étrangère, personnifiée par une voix de synthèse. Cette dernière devient donc paradoxalement un guide qui invite à une dérive s'inspirant des expériences situationnistes et par le courant néo-noir. La composante psychogéographique de l'œuvre se manifeste par la découverte de traces laissées par le passage des foules de manifestants dans ce secteur de la ville, à la manière d'indices révélant les relations de pouvoir à l'œuvre et le comportement des masses en milieu urbain.