



**VIDEO PHASE**

PRÉSENTE

**ALT – ESCAPE**

PAR DELÀ LE MULTIVERS

(TITRE DE TRAVAIL)

Avertissement : ce document est une présentation préliminaire du travail de création à venir.  
Le contenu est donc sujet à de futurs changements ou évolutions.

# VIDEO PHASE

## QUI SOMMES-NOUS ?



**Video Phase** est le fruit de l'association entre deux créateurs, Julien-Robert et Julien Compagne. Musiciens de formation, au profil touche à tout, ils composent la musique, créent le visuel, programment leurs interfaces et inventent leurs propres instruments. Ils développent ensemble une nouvelle forme artistique combinant en un seul objet musique, vidéo et technologie. Fortement influencés par la musique de Steve Reich mais aussi par la musique électronique et expérimentale, Julien et Julien créent un univers musico-visuel totalement fusionné, l'un étant la représentation de l'autre et vice-versa. Le visuel de leurs spectacles est totalement interactif, ce qui leur permet d'improviser et de conserver l'aspect éphémère d'une performance en direct. Par leur utilisation de la technologie, ils cherchent à faire vivre à leur public, plus qu'un simple concert, une véritable expérience multi-sensorielle.

Video Phase s'est d'abord démarqué avec son premier spectacle multimédia qui a reçu un bon accueil dans le réseau Accès Culture. Ce spectacle a fait partie des entrées en scène Loto-Québec et a présenté une vitrine à RIDEAU dans la sélection nationale en 2013. Après avoir été présenté plusieurs fois dans le réseau Accès Culture, il a bénéficié du programme de tournée du Conseil des arts de Montréal en 2013-2014 et a présenté une série de concert au Centre des sciences de Montréal en mars 2015.

Le deuxième spectacle du groupe, Lumens présenté en première à la S.A.T. en juin 2017, a reçu le premier prix des [Mécènes investis pour l'arts](#) 2016 ainsi que le prix Opus du «concert de l'année, musique actuelle et électroacoustique» du CQM en 2018. Il a fait l'objet d'une adaptation pour les supports de réalité virtuelle (Lumens VR), a été présenté en vitrines à RIDEAU, Contact East, CINARS, CAPACOA, IPAY et Classical Next, et a bénéficié du programme de tournée du Conseil des arts de Montréal en 2017-2018. Entre 2017 et 2020, Lumens a été présenté de nombreuses fois dans le reste du Canada (Ontario, Nouveau Brunswick, Ile du Prince Édouard) et à l'international, notamment à Raleigh (Caroline du nord), à Séoul (Corée du sud), à Shanghai (Chine), ainsi qu'à Hong Kong.



[LE DEMO DE LUMENS](#)



[LES COULISSES](#)



[LE DOSSIER DE PRESSE](#)



En 2020, le groupe a produit *The Fourth Wall - Le quatrième mur*, leur première création originale pensée exclusivement pour une diffusion numérique.



[LE QUATRIÈME MUR](#)

## ALT – ESCAPE

### DESCRIPTION DU PROJET

## LE SCÉNARIO

### À LA RENCONTRE D'UN AUTRE SOI

Les multivers (ou « univers parallèles ») sont issus d'une théorie scientifique hypothétique qui suggère qu'il existerait, en parallèle de notre univers, une infinité de versions alternatives de notre réalité. Ces multivers ne pourraient à priori ni se rejoindre ni se rencontrer. Inspirés par ce thème, nous souhaitons créer une trame narrative qui traverse ces univers et composer des pièces musicales qui explorent ce que nous pourrions y découvrir. La trame serait la suivante :

« Deux individus anonymes vivent chacun dans une réalité distincte. Ils ne se connaissent pas, ils ne se sont jamais vus, ils ne se sont jamais rencontrés. Pourtant, un sentiment les habite, ils ressentent la présence de l'autre, sans se l'expliquer, comme si quelque chose les liait de manière incontournable.

Ils s'aperçoivent d'anomalies dans leur environnement, ressentent la présence de l'autre de façon impalpable. Leur quête va les mener à traverser de multiples univers parallèles, défiant les lois de la gravité, de la physique et du temps. Leur recherche va les rapprocher, les connecter puis fusionner leurs réalités pour aboutir à la rencontre de l'autre. Cet autre s'avèrera être une version altérée de la même personne. Une rencontre avec un autre soi. »

## SYMBOLIQUE

### CE QUI FAIT QUE NOUS SOMMES HUMAINS

Derrière le thème des multivers, aux résonances de science-fiction et d'univers fantastiques, il y a un désir de réfléchir sur ce qui fait notre humanité, notre identité et comment le lien à l'autre nous façonne. L'être humain a besoin d'interaction pour se développer, se connaître et grandir. Dans une époque où nos interactions passent de plus en plus par des médiations technologiques, nous nous questionnons sur les effets que ces diverses réalités physiques et virtuelles ont sur notre lien à l'autre et comment elles influencent la construction de notre réalité et de notre identité.

# PARTENAIRES

## CONSULTANTS ET CONCEPTEURS

Pour ce projet, nous avons la chance de collaborer avec une équipe confirmée de consultants et collaborateurs :

**Thomas Pital** (C2 MTL, Moment Factory) : consultant artistique, il participe à l'élaboration du scénario et au concept interactif du spectacle.

**Milan Gervais** (Human Playground) : collaboratrice principale, elle chorégraphie les performances musicales et fait la mise en espace, en plus de collaborer à la trame narrative.

**Oriol Tomas** (Opéra de Montréal, Icelandic Opera) : metteur en scène d'opéra, il joue un rôle de direction et coordination artistique entre les différents départements.

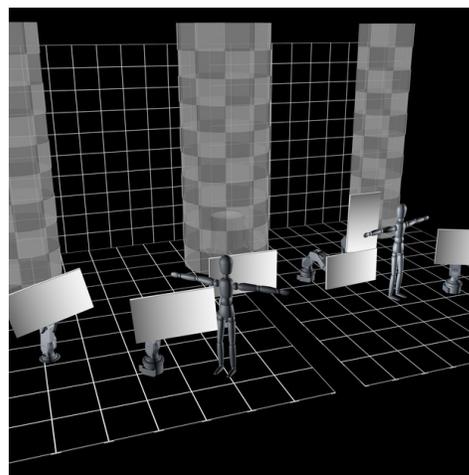
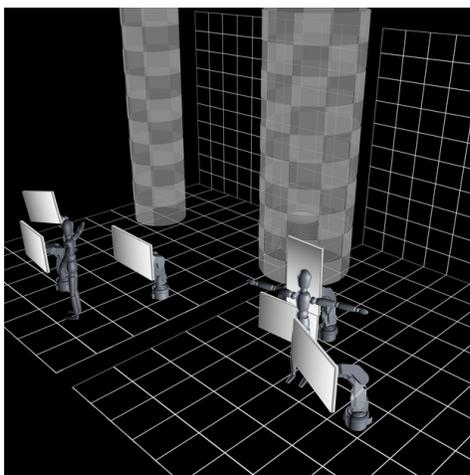
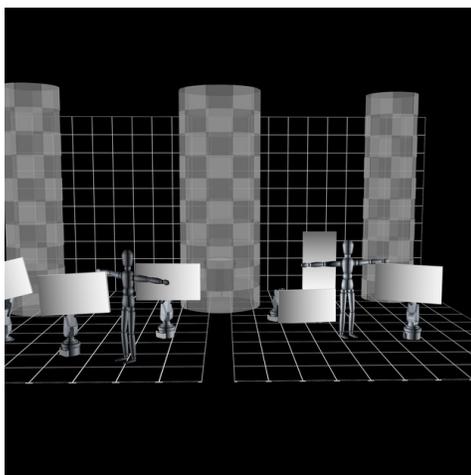
**Simon Guilbault** (Cirque du soleil, Théâtre d'aujourd'hui) : il est chargé de la scénographie et de la construction du décor physique sur lequel seront conçues les projections vidéo.

**Alexandre Péloquin** (Milk&Bone, Pierre Lapointe, collectif9) : il est chargé de la conception des éclairages, en plus d'agir comme consultant technique.

# SCÉNOGRAPHIE

## UN DÉCOR DE PROJECTIONS

Pour donner vie au projet, nous souhaitons créer un environnement intégralement projeté, au sol, sur le mur du fond et sur les objets du décor (c.f. croquis de travail ci-dessous : tout ce qui est avec des carrés sont des projections vidéo). Le décor deviendra aussi une base pour nos instruments de musique : les colonnes, les écrans LED, les lasers, etc.



# CALENDRIER DE CRÉATION

Nous visons une première officielle à l'automne 2022. Nous avons un calendrier de création établi jusqu'à cette date avec des résidences de création régulières :

- **Printemps 2021** (3 mois) : idéation et conception scénographique
- **Juin 2021** (1 mois) : résidence de création en studio et atelier (tests techniques)
- **Automne 2021** (3 mois) : fabrication des interfaces, du décor et composition
- **Hiver-printemps 2022** (2 semaines) : résidence de création en salle
- **Été 2022** : Travail du contenu musical, visuel et répétitions
- **Automne 2022** : première officielle

# BESOINS TECHNIQUES ET TEMPS DE MONTAGE

## FOURNIS PAR LA SALLE :

*(possibilité de location par les artistes si la salle ne possède pas)*

- Tapis de danse noir couvrant l'espace de scène
- 1 projecteur central pour couvrir la cyclo arrière
- Cyclo Arrière
- Machine à atmosphère
- Système de son
- Grille d'accrochage au plafond
- 40 lampes (découpes, frenels, etc.)
- Rallonges électriques et câbles son (XLR, Jack etc.)

Dimensions minimum: 30 pieds de large, 15 pieds de hauteur

## FOURNIS PAR LES ARTISTES :

- Écrans LEDs et 3 colonnes de projection
- Surfaces de contrôle et instruments de musique
- Ordinateurs
- Lasers et structures auto portantes
- Câblage spécifique au spectacle

## TEMPS EN SALLE :

- jour 1 : 8h – montage + tests, « mapping », focus
- jour 2 : 4h – répétitions
- (show le soir du jour 2)

(Remarque : une journée supplémentaire en salle est à prévoir pour la première officielle)