



***Les Chroniques de Montcalm* : une bande dessinée en réalité augmentée sur l'avenue Cartier jusqu'au 30 septembre 2018**

Québec, vendredi 6 avril 2018 - Toutes et tous sont invités à découvrir la bande dessinée en réalité augmentée *Les Chroniques de Montcalm*, présentée par Parenthèses 9 sur l'Avenue Cartier, à Québec. Lancée ce matin, à l'occasion du Festival Québec BD et de la Semaine numérique de Québec, l'exposition sera visible physiquement et virtuellement sur l'artère commerciale jusqu'au 30 septembre 2018.

Au fil de huit panneaux disséminés sur l'avenue Cartier, entre Crémazie et Grande-Allée, on suit le quotidien de deux résidents du quartier Montcalm, un homme et une femme. Leurs destins sont parallèles : ils évoluent dans les mêmes lieux, les mêmes événements, entre loisirs et travail.

Les Chroniques de Montcalm c'est leur histoire, ou plutôt, leurs histoires, quinze récits au total – une suite d'anecdotes et de moments, parfois ancrés dans la réalité, parfois se permettant une part de fantaisie.

Mais attention! Bien que quelques cases soient visibles à l'œil nu, c'est avec un téléphone intelligent ou une tablette que le public pourra découvrir ces récits scénarisés par Francis Desharnais et dessinés par Bach et Julien Dallaire-Charest du début à la fin, grâce à l'application **Cartier BD**, disponible gratuitement pour appareils Apple ou Android et réalisée par Benoit Duinat.

« Pour le public, *Les Chroniques de Montcalm*, c'est une véritable invitation à la découverte – explorer tant la bande dessinée qu'appréhender son support technologique, et cela, à travers des histoires muettes et une application conviviale, accessible à toutes et tous, peu importe leur âge! », indique Raymond Poirier, directeur général de Parenthèses 9.

« Dans la continuité de projets comme *Lumières sur l'art*, c'est un plaisir pour l'avenue Cartier d'accueillir *Les Chroniques de Montcalm*, une initiative innovante qui intègre arts et technologies, et un projet qui affirme, à nouveau, l'importance de la culture pour notre artère et notre quartier! », ajoute Ariana Morales, présidente du conseil d'administration de la SDC Montcalm – Quartier des arts.

« La Ville de Québec est fière de contribuer à cette bande dessinée en réalité augmentée, qui fait partie de nos appels de projets numériques. Nous souhaitons ainsi rendre ces réalisations interactives accessibles à la population et soutenir la diffusion d'œuvres créées et produites chez nous », conclut Pierre-Luc Lachance, conseiller municipal du district de Saint-Roch–Saint-Sauveur et adjoint au maire pour le volet Entrepreneuriat.

À propos des *Chroniques de Montcalm*

Les Chroniques de Montcalm, une BD en réalité augmentée, est une production de Parenthèses 9, réalisée en collaboration avec le Quartier des arts de Québec – SDC Montcalm, avec l'appui financier de l'Entente de développement culturel entre la Ville de Québec et le ministère de la Culture et des Communications, avec la participation de MonMontcalm.com et CKIA 88,3.

Scénario : Francis Desharnais. Dessin : Bach et Julien Dallaire-Charest. Conception technologique : Benoit Duinat. Direction de projet : Raymond Poirier.



À propos des artistes

Francis Desharnais Scénariste

Francis Desharnais a utilisé le dessin dans plusieurs contextes. Tout d'abord avec le cinéma d'animation, où il réalise le film *Rumeurs*, produit par l'Office national du film du Canada en 2003. On lui doit aussi la réalisation de la web série en animation *Burquette*, en 2012, également une production de l'ONF. Cette web série tire son origine de l'album du même nom paru en 2008, aux éditions 400 coups. C'est en bande dessinée que Francis Desharnais connaîtra un rayonnement accru, signant *La guerre des arts* (2014) et *Salomé et les hommes en noir* (2015), des bandes dessinées prenant encre dans l'actualité et dans divers phénomènes de société. Plusieurs de ces bandes dessinées se sont vues mériter des nominations, ainsi que des prix dans de nombreux festivals.

Depuis 2010, Francis Desharnais développe un nouveau pan de sa carrière par la participation à des spectacles de dessin en direct. Souvent accompagné de musiciens et d'artistes d'autres disciplines (danse, cirque, théâtre), il trouve dans ces jumelages de nouvelles influences stimulantes et enrichissantes.



Bach Dessin

Bach, de son vrai nom Estelle Bachelard, a travaillé dans l'industrie du jeu vidéo pendant plusieurs années avant de devenir illustratrice et auteure de bande dessinée. Armée d'humour, d'un grand sens de l'observation et d'une bonne dose d'autodérision, elle diffuse régulièrement sur les réseaux sociaux des bandes dessinées et illustrations inspirées de son quotidien (Bach Illustrations). À titre d'auteure, elle a publié la série *C'est pas facile d'être une fille*. En tant qu'illustratrice, elle a collaboré à de nombreuses publications dont *Ma vie avec un scientifique*, *La fée Pissenlit*, la série *Drôles de familles* et *Supergroin*. Très active dans le secteur jeunesse et dans le milieu de la BD, elle réalise aussi du dessin en direct lors d'événements.



Julien Dallaire-Charest Dessin

Originaire de la Côte-de-Beaupré, Julien Dallaire-Charest est animé par le dessin, le *Seigneur des Anneaux* et le rock'n'roll. Après une adolescence passée à créer des bandes dessinées et des courts métrages, il étudie en graphisme au Cégep de Sainte-Foy. Il y rencontre des amis aussi passionnés que lui avec qui il fonde le collectif de BD indépendant *Copinet Copinot*. Ils ont produit plus d'une douzaine d'albums, fait des expositions, participé à des salons, des festivals et plus encore! Après quelques années dans le domaine du jeu vidéo et du graphisme il se consacre désormais sur des projets de bandes dessinées solo (*Pogneurs de Spectres*, *Serge : le futur roi qui voulait un pick-up*, *Stardust Ranch*) et d'illustrations. On reconnaît son travail par ses sujets éclectiques et son humour pince-sans-rire. Il travaille présentement sur son premier album professionnel et s'implique toujours dans la scène BD québécoise.



Benoit Duinat
Conception numérique

Passionné de technologie et de culture numérique, Benoit s'intéresse à tous les domaines qui leur sont reliés. Ingénieur en vision numérique depuis 2009 en France, il poursuit son cursus au Québec avec une maîtrise en sciences géomatiques où il se familiarise avec la réalité augmentée. Depuis 5 ans, il travaille comme professionnel de recherche au Centre de recherche en géomatique (CRG) à l'Université Laval. Ses travaux ont pour centres d'intérêts principaux la modélisation urbaine 3D et les applications mobiles interactives pour naviguer et interagir dans ces environnements 3D urbains (que ce soit pour du tourisme, de l'ingénierie civil, ou de l'urbanisme). Il travaille également sur les flux de numérisation 3D depuis l'acquisition jusqu'au traitement des nuages de points pour obtenir un modèle 3D. Sa curiosité et son enthousiasme l'ont également poussé à développer plusieurs projets culturels qui mélangent art et technologie.



À propos de Parenthèses 9

Depuis 2014, Parenthèses 9 s'affaire à développer et mettre en valeur la bande dessinée et l'illustration comme outil performatif. Dans une perspective interdisciplinaire ou multidisciplinaire, dessinateurs et illustrateurs sont invités à exécuter en direct des créations originales et surprenantes, de concert avec des créateurs de disciplines diverses. Chacune des actions et réalisations de l'organisme sont, ainsi, sources de rencontre et, surtout, sources de nouveauté.

Parenthèses 9 a ainsi mené de front un large éventail de créations et de laboratoires, initiant de cette façon des collaborations entre dessinateurs, romanciers, mimes, artistes visuels ou sonores, danseurs, musiciens, comédiens, artistes de cirque ou historiens dans des lieux tels que Le Cercle, le Musée de la civilisation, la Maison de la littérature ou la Bibliothèque de Québec, et dans le cadre d'événements tels que Québec en toutes lettres, la Semaine numérique de Québec et le Festival Québec BD.

À propos de la SDC Montcalm – Quartier des arts

La Société de Développement Commercial du Quartier Montcalm a pour mission de développer des stratégies pour assurer la vitalité commerciale de son quartier. Financée par ses membres, elle favorise le rayonnement et la notoriété du secteur commercial tout en créant un milieu propice à la prospérité et la pérennité de ses membres. Elle se distingue par une image de marque autour de l'appellation « Quartier des arts » qu'elle incarne par les lieux de culture qu'on y retrouve, le mobilier urbain installé sur le territoire, les événements publics et les promotions qu'elle orchestre.

- 30 -

Source : SDC Montcalm – Quartier des arts

Informations et entrevues :
Raymond Poirier, directeur général, Parenthèses 9
parentheses9@gmail.com ou 418 558-9560 (cell)