

TRACES

Expo 2020 de Dubaï

À l'heure des grands bouleversements, en quête d'intuition et d'inspiration, c'est vers nos artistes et nos conteurs que nous nous tournons. Que se passe-t-il ? Qu'est-ce qui nous attend ? Quelles solutions apporter ? Comment sortir de l'impasse ?

Le changement climatique que nous vivons constitue un méta-enjeu qui domine la discussion et fait obstacle à l'optimisme. Largement documentée, la question a été analysée sous tous les angles. Souvent littéral, journalistique, menaçant ou déprimant, le récit de ce que nous infligeons à notre planète nous est devenu assez — voire trop — familier.

Présentée en première à l'Expo 2020 de Dubaï dans l'enceinte d'un pavillon du Canada d'une remarquable originalité, l'installation *Traces* fait appel à des outils artistiques de pointe, à des voix nouvelles et à l'affection que nous inspirent naturellement les oiseaux pour nous ravir et nous amener à considérer le changement climatique sous un angle profondément personnel.

Révélatrices de l'évolution qu'a connue l'ONF lui-même, toutes les productions qu'il a conçues au fil de cinq décennies à l'occasion des expositions universelles témoignent également d'une spectaculaire explosion des possibilités, des technologies et des modes de présentation. Du film au web, et de la réalité virtuelle à l'intelligence artificielle, cet heureux mélange des formes contribue à l'accomplissement du mandat de l'ONF : « faire connaître et comprendre le Canada aux Canadiens et aux autres nations ».

On ne s'étonnera donc pas vraiment si *Traces* rappelle nettement le révolutionnaire *Labyrinthe* de l'ONF, une production immersive à écrans et à espaces multiples conçue pour l'Expo 67 et utilisant le mythe comme mode d'exploration de l'essence humaine. Dans les deux cas, l'architecture occupe une place de choix ; qui plus est, chacune de ces créations oriente le public vers des thèmes à la fois personnels et universels.

À l'ONF, la création évolue de telle sorte que l'institution s'ouvre désormais aux artistes dont le parcours ne s'inscrit pas dans la tradition du cinéma linéaire classique. Issues d'horizons artistiques divers, ces personnes au talent et au point de vue singuliers apportent une contribution qui revêt des formes multiples, et remodèlent la notion même de ce que peut être une production de l'ONF. Cette année, à l'exposition de Dubaï, il ne s'agira pas du tout d'un film.

Spectacle de nature intime, *Traces* est une installation composée d'une série de huit « boîtes », toutes à l'échelle humaine, qui invitent les gens à entrer, à participer et à réfléchir à la disparition imminente d'une grande partie de notre environnement. Le spectacle se poursuivra après Dubaï, puisqu'il entreprendra un circuit d'expositions internationales de cinq ans.

La « stratégie expérientielle » consiste ici à éveiller la curiosité de chaque personne. L'un des créateurs de *Traces*, l'artiste et architecte Rami Bebawi, y voit une installation artistique qui s'articule autour du rapport entre les sens et l'esprit : « Vous devez toucher le cœur, vous devez éduquer la tête et promouvoir le changement au moyen de la main, vous devez ressentir un attachement affectif. Et je crois que les beaux objets permettent de le faire. »

La création de *Traces* a été confiée à KANVA, un collectif d'architectes réputé pour l'excellence de son travail et sa sensibilité à l'espace public et à la culture. Lauréat de nombreux prix, le cabinet a notamment remporté le prestigieux prix de Rome professionnel en architecture du Conseil des arts du Canada.

Selon les termes de Rami Bebawi, *Traces* présentera au public des espèces « fossilisées en plein vol » emprisonnées dans des blocs ambrés éclairés de l'intérieur, magnifiques, mais profondément tristes, comme si leur quasi-extinction avait été figée dans le moment présent. L'installation, précise l'architecte, constitue « une réaction architecturale à un monde surréglementé ». Les boîtes qui la composent, disposées les unes à l'intérieur, les autres, à l'extérieur du pavillon du Canada, répondent matériellement à la structure de bois du bâtiment, elle-même une représentation abstraite des vastes espaces du pays. La forme circulaire du pavillon est « un symbole universel d'unité, évoquant les relations que les humains entretiennent entre eux et avec la terre ».

Chacune des boîtes abrite des oiseaux magnifiquement réalisés et forme un petit « pavillon » ouvert au public. Quelques personnes y accèdent à la fois et sont invitées à interagir avec les divers éléments de l'installation de façon à favoriser les échanges et le sentiment d'appartenance à la communauté.

De fait, contrairement aux films linéaires et aux expositions traditionnelles, *Traces* incite à la découverte et au dialogue en n'imposant aucun parcours précis : libre à chaque personne de l'explorer à sa façon.

Si les productions réalisées par l'ONF à l'occasion des expositions universelles précédentes ont pu célébrer le paysage canadien de spectaculaire façon, *Traces* adopte une vision plus contemplative dictée par l'urgence du moment, l'altération des paysages et la disparition des espèces. La démarche de sensibilisation qui sous-tend l'installation n'a toutefois rien d'autoritaire ou de direct : l'expérience physique à laquelle elle nous convie repose plutôt sur l'art, sur l'architecture et sur le documentaire.

Le mouvement à la fois grandiose, éphémère, dynamique et imprévisible d'une envolée d'oiseaux évoluant de concert par milliers, aléatoirement en apparence, mais faisant pourtant corps, constitue la source d'inspiration et l'élément visuel central de *Traces*. Impossible de détourner le regard devant ce spectacle, naturel mais inattendu, dont la beauté suscite parfois un malaise. *Traces* retient cette nuée d'oiseaux pour nous permettre de saisir ce qui pourrait autrement nous échapper.

De l'avis des créateurs, cette fossilisation ou ce mouvement suspendu constitue une interprétation, un geste artistique visant à « révéler la vulnérabilité, sensibiliser, réaffirmer l'urgence, conserver une trace ».

Traces ne cherche pas simplement à « figer » une réalité, une tragédie environnementale, mais à déclencher une réaction pour le présent et l'avenir en « ranimant le fossile », en « éveillant un souvenir », en « libérant la vie » et en la revitalisant par un dialogue entre les humains et la nature.

Chaque boîte nous entraîne dans un récit interrompu. La première, « Le joyau », exprime la beauté de l'installation tout entière, la luminescence ambrée d'un fossile brillant tel un feu pour rassembler les gens.

Les trois suivantes, « La proximité », « La commémoration » et « Les oubliés », nous invitent à observer, à réfléchir, à nous souvenir et à assumer notre responsabilité quant à la disparition de cette nature d'une si grande beauté.

« Le pupitre » et « Le rassemblement » ajoutent une dimension intime et transforment les spectateurs en participants. La première de ces deux boîtes comporte une chaise, ainsi qu'un ancien pupitre d'écolier dont l'ouverture déclenche un paysage sonore et révèle un unique oiseau fossilisé, incontournable messenger. La seconde boîte peut accueillir quatre personnes et laisse supposer qu'on y tiendra une réunion familiale en vue d'étudier une question inquiétante qu'on ne peut plus ignorer.

« Le sanctuaire » est une boîte fermée, une volière d'où filtre un murmure de bruits d'oiseaux. On y voit un motif évoquant des peintures rupestres, des jeux d'ombres et les premiers écrans de cinéma. Le caractère mystérieux de cette boîte pique la curiosité.

La dernière boîte, « La conscience », contient une jolie cage d'oiseau vide. On devine à sa porte ouverte que l'oiseau s'est échappé et un bruit blanc signale qu'un événement tragique s'est produit. Mais lorsque des visiteurs occupent les quatre chaises, leur présence active des chants d'oiseaux qui, du moins les concepteurs du projet l'espèrent-ils, éveillent des sentiments d'empathie et suscitent une prise de conscience.

À l'entrée du pavillon, une imposante murale vient intensifier l'expérience que propose *Traces*. Sur une note évocatrice et surnaturelle, l'œuvre dépeint la variété des paysages canadiens peuplés d'oiseaux en mouvement (certains photographiés, d'autres dessinés à la main) au fil des saisons et d'un océan à l'autre. Véritable introduction aux huit boîtes que les visiteurs trouveront ensuite sur leur passage, la murale s'accompagne d'un milieu sonore naturel et texturé qui les invite à la contemplation alors qu'ils pressentent la dimension environnementale de ce qu'ils s'apprêtent à voir.

Si les concepteurs de *Traces* devaient d'abord et avant tout veiller à ce que l'installation s'intègre au pavillon du Canada à Dubaï, il leur fallait aussi s'assurer que les modules qui composent l'œuvre présentent la souplesse nécessaire pour permettre son transport aux quatre coins du monde. Ainsi, l'équipe a dû songer à des éléments thématiques comportant à la fois une dimension locale et universelle, et permettant de configurer les boîtes de différentes façons suivant les conditions d'installation propres à chaque ville. L'œuvre devait également pouvoir être utilisée comme « mobilier urbain », susciter la curiosité et, compte tenu du fait que la première se tiendrait à Dubaï, être conçue pour fonctionner jour et nuit et résister à des pluies abondantes sporadiques, de même qu'à la chaleur et au soleil intenses.

La beauté de l'installation témoigne de l'intention de KANVA de toucher non seulement la conscience, mais les émotions. Rami Bebawi précise : « Je ne veux pas ignorer l'intellect. Mais de prime abord, c'est si beau, que cela crée un attachement. Parce que je crois que les humains ont parfois besoin d'avoir une vision positive d'eux-mêmes pour faire de meilleures choses. Qu'ils peuvent redonner vie à la Terre. Et c'est ce qui sous-tend toute la nature interactive de l'œuvre. L'humain a véritablement un rôle à jouer en tant que participant, en tant qu'acteur. Il n'est pas là que pour la contemplation. »

En ce qui a trait aux processus de conception architecturale en cours à KANVA, Rami Bebawi souligne la contribution individuelle des membres de son équipe, ainsi que l'esprit de collaboration ayant mené à la réalisation de *Traces*. Architecte et cofondateur de KANVA, Tudor Radulescu a travaillé à cette démarche conceptuelle de haut niveau avec l'architecte et gestionnaire de projet Olga Karpova, laquelle a assuré la direction artistique de *Traces*, de la création du concept jusqu'à la fabrication et au fin détail (notamment la production des fossiles), ainsi qu'avec l'architecte stagiaire Félix Roy, responsable de l'exécution des dessins et du prototypage.

En qualité de collaborateur de l'ONF, Rami Bebawi met à contribution la philosophie qui lui vient de sa pratique de l'architecture : « Je me demande parfois si nous sommes des architectes ou des conteurs, et je n'ai pas encore vraiment trouvé la réponse. Mais tout ce que nous faisons doit reposer sur un récit très profond. »

À propos du rapport qu'il a entretenu avec l'ONF dans le cadre de ce projet dès son premier contact avec André Picard, directeur principal, Partenariats et développement des affaires, Rami Bebawi évoque le parcours de création de l'institution : « L'ONF comprend le rôle des artistes, et il a représenté une énorme référence durant tout le projet. Pour un créateur, c'est comme si l'ONF avait toujours existé. Vous avez cette encyclopédie vivante, si instruite dans tant de domaines ! Alors, cela vous met constamment au défi. C'est très rare, et vraiment précieux. »

Le concepteur multimédia et directeur artistique Étienne Paquette a lui aussi collaboré au développement créatif de *Traces* dès l'étape de sa conception, y ajoutant des éléments sonores, tactiles et d'interaction qui confèrent à l'expérience une profondeur accrue. Il avait préalablement réalisé pour l'ONF une installation de glace présentée au Musée canadien de la nature, de même que *Mégaphone*, une « installation unique, interactive pour s'exprimer [...], pour reconquérir l'art de prendre la parole en public » et célébrer la démocratie. Sa philosophie de la création faisait de lui la personne toute désignée pour contribuer à la démarche de

l'équipe de *Traces* : « J'explore les avenues du récit immersif et interactif dans un contexte physique — sans tablette, sans lunettes, ni autre interface visuelle. Les thèmes de la "mémoire" et de l'"empreinte" traversent mon approche. »

Ici, la tâche ne se limite pas à ajouter un son à une image comme on le fait dans un film, d'autant plus qu'il ne s'agit pas d'un parcours linéaire : les gens peuvent passer d'une boîte à une autre à leur propre rythme et selon l'ordre qui leur convient. Étienne Paquette a toutefois conçu des « résonances acoustiques » exprimant les aspects affectifs de *Traces*. Le résultat des recherches qu'a effectuées l'équipe sur les facultés auditives des oiseaux fournit à cet égard un formidable exemple. Lorsqu'ils sont inquiets, les pigeons produisent avec leurs plumes des sons distincts, mais subtils : Étienne Paquette a fait l'acquisition d'enregistrements de ces battements d'ailes et, pour la boîte « Le rassemblement », les a amalgamés en y intégrant de la musique afin de créer un paysage sonore qui passe « du chaos à l'harmonie » avec l'expérience du visiteur. Il s'agit, selon les termes du concepteur, d'un genre de « drame sur la table ». Si chacune des quatre chaises se trouve occupée, l'environnement est paisible, mais le départ d'une personne entraîne des perturbations. Cet élément d'interactivité sous-tend d'ailleurs les principaux thèmes de *Traces*.

De l'avis d'André Picard, l'efficacité et la force artistiques de *Traces* sont ressorties dès le début. « J'ai su que nous tenions quelque chose de formidable en voyant le premier rendu du vol d'étourneaux qu'a réalisé Rami à l'aide d'un stylo-feutre de couleur ambre, dit-il. Il n'est pas si fréquent que le potentiel créatif d'un projet se révèle si tôt avec une telle évidence. Je savais que ce serait quelque chose de très différent et que l'originalité [de cette création] cadrerait très bien avec la tradition de prise de risque artistique de l'ONF. »

« À l'ONF, poursuit-il, nous avons l'habitude de jumeler les conteurs et conteuses avec des artisans ou des artisanes dont les talents sont complémentaires, mais n'ont pas pour autant de proximité immédiate — ou évidente — sur le plan artistique. La vaste gamme de talents qu'a réunis l'ONF pour l'Expo de Dubaï réaffirme le rôle que joue depuis longtemps l'organisme à titre de laboratoire de création qui produit non seulement de nouvelles œuvres, mais de nouvelles façons de travailler ensemble. »

Passé maître dans la création de productions interactives en ligne offrant au public des expériences inédites, l'ONF a jumelé l'équipe de *Traces* avec le concepteur web et créateur d'art numérique Bruno Choinière. Celui-ci s'est vu confier la réalisation de ce qu'il appelle « le récit au second degré », une expression artistique de l'installation. Présentée en ligne dans le cadre du « volet poétique » du pavillon virtuel commandé par Affaires mondiales Canada, la version web de *Traces* [qui conserve le thème de l'exposition, « L'avenir en tête »] reproduit les boîtes qu'a créées KANVA, mais de manière à permettre aux internautes de découvrir l'installation sur le mode tactile seulement, sans les contraintes qu'impose la gravité. En ligne, « Le joyau » s'élève, quittant son piédestal. On peut voler à travers « La proximité » ou redonner vie — et lumière — au contenu déclinant des « Oubliés ». Ainsi la version web de l'installation reliera-t-elle le public du monde entier aux thèmes essentiels et à l'émouvante qualité artistique de *Traces*. Aucun des projets antérieurs à l'ère d'Internet que l'ONF a produits à l'occasion des expos n'a pu proposer cette dimension et laisser entrevoir d'éventuelles possibilités de créations à la fois matérielles et virtuelles pour les expositions universelles.

C'est au croisement du possible et de l'impossible qu'entre en scène la société d'experts-conseils Creos. L'entreprise montréalaise figure parmi les chefs de file mondiaux de la fabrication et de l'exportation d'installations interactives. Elle a géré la production de *Traces* et veillé à ce que l'œuvre présente une durée de vie de sept ans et soit suffisamment résistante pour entreprendre une tournée mondiale après Dubaï. Benoît Lemieux, président-directeur général de Creos, démarre tous les projets, aussi originaux soient-ils, en ayant pour mot d'ordre « On essaie ! ». Cette nouvelle installation a offert à Creos et à KANVA l'occasion de resserrer leurs liens, les deux entreprises ayant précédemment collaboré à la création du remarquable *Entre les rangs*, une installation décrite comme « une promenade sensorielle dans un champ urbain » de « tiges » cristallines et interactives qui imitent et célèbrent la beauté d'un champ de blé.

En raison de son caractère unique, *Traces* a exigé un prototypage rigoureux et une mise à l'essai sous tous les climats auxquels seront vraisemblablement soumises ses boîtes d'une grande finesse artistique, mais non moins robustes : de la chaleur implacable de Dubaï ou de l'Arizona au froid intense de Montréal ou de Niagara Falls. Benoît Lemieux souligne la responsabilité environnementale dont témoigne cette approche et fait valoir l'avantage de concevoir une installation qui non seulement résistera au passage du temps sur le plan de la création, mais dont on ne se débarrassera pas après une première exposition.

Depuis l'Expo 67, tout en continuant de favoriser l'évolution des formes linéaires du cinéma documentaire et d'animation, l'ONF se dote des outils et des plateformes qu'offrent les nouvelles technologies en vue de parfaire l'art du récit : productions web interactives parmi les premières au monde, installations immersives, applications issues d'une cocréation, réalité virtuelle et programmes faisant appel à l'intelligence artificielle. *Traces* s'inscrit d'ailleurs dans le droit fil de cette évolution constante érigée en tradition à l'ONF.

L'institution continue de se mettre elle-même au défi en adoptant, en modifiant ou en créant des technologies qui multiplient les possibilités de raconter des histoires d'une façon inédite. Au-delà de 2021 et de Dubaï, ses créateurs et créatrices, de même que ses producteurs et productrices, travaillent à l'élaboration de projets tournés vers l'avenir. Des projets qui, par exemple, auront recours à l'intelligence artificielle pour évoquer les pensées et les émotions qu'a générées la pandémie ; remodeleront les outils de réalité virtuelle afin d'inciter la société à examiner la responsabilité qui lui revient dans des histoires d'injustice sociale ; pirateront les technologies des médias sociaux afin de porter un regard critique sur leur incidence sociale ; et concevront, au moyen de la voix humaine, une interaction avec une entité issue de l'intelligence artificielle en vue de sonder la beauté de l'intelligence humaine.

Nous ne connaissons pas l'avenir, mais lui nous connaîtra lorsque nous y arriverons. Les réflexions dont faisait part Roman Kroitor à propos du *Labyrinthe* au moment de l'Expo 67 conservent toute leur pertinence alors que l'ONF présente *Traces* : « Il s'agit d'une tentative pour rétablir un sentiment d'appartenance à la communauté dans un monde qui se fragmente, et pour montrer que les choses qui nous unissent sont infiniment plus précieuses que celles qui nous divisent. »