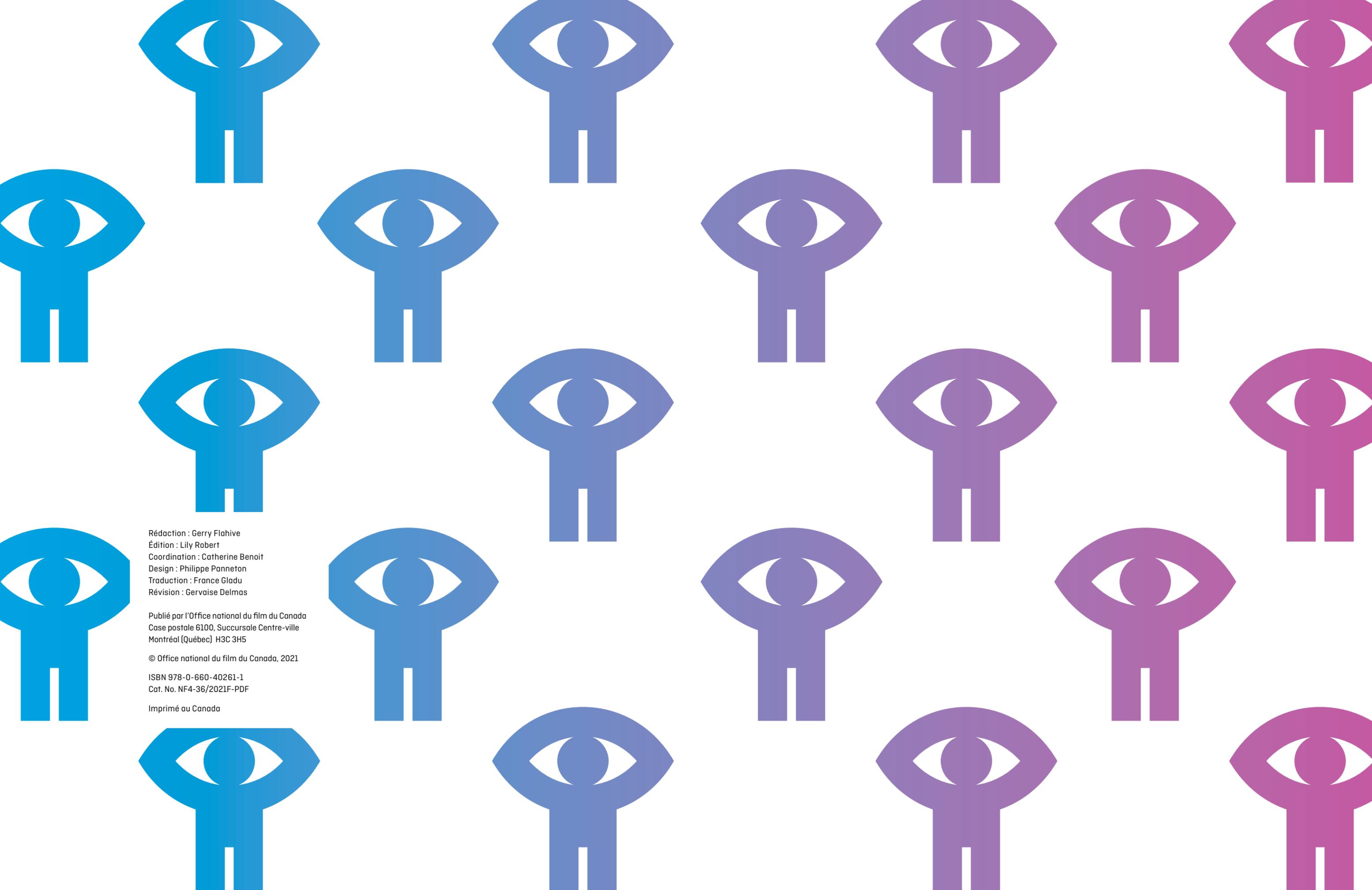


OUVRIR LES

PERSPECTIVES

L'ONF,  
UN DEMI-SIÈCLE  
D'EXPOSITIONS  
UNIVERSELLES





Rédaction : Gerry Flahive  
Édition : Lily Robert  
Coordination : Catherine Benoit  
Design : Philippe Panneton  
Traduction : France Gladu  
Révision : Gervaise Delmas

Publié par l'Office national du film du Canada  
Case postale 6100, Succursale Centre-ville  
Montréal (Québec) H3C 3H5

© Office national du film du Canada, 2021

ISBN 978-0-660-40261-1  
Cat. No. NF4-36/2021F-PDF

Imprimé au Canada

# L'OFFICE NATIONAL DU FILM RÉVÈLE LE CANADA AU MONDE

La participation d'une nation à une exposition universelle relève de la diplomatie culturelle, et notre pays ne fait pas exception : il souhaite faire découvrir aux autres son territoire et les gens qui l'habitent.

Voilà précisément ce à quoi s'emploie l'Office national du film (ONF). Mais il accomplit bien davantage!

Son influence culturelle s'étend au-delà de la simple représentation du pays au moyen d'images et de sons. À l'écran comme derrière la caméra, chacune de ses productions conçues en vue d'une exposition universelle témoigne de l'innovation créatrice des artistes, des cinéastes et des artisanes et artisans canadiens, ainsi que de l'esprit inventif des partenaires.

Je suis ravi de présenter cette brève histoire des huit formidables productions qu'a réalisées l'ONF en vue des expositions universelles, ainsi que d'une œuvre qui a réinterprété et recréé les expériences fondatrices de l'Expo 67 à l'aide d'une technologie inédite et selon la perspective d'une nouvelle génération.

Ensemble, ces récits brossent le tableau d'une organisation pour laquelle, en matière de création, la prise de risques se situe au cœur de toute démarche.

En 1965, alors qu'une équipe de l'ONF travaille à ce qui deviendra sa plus fructueuse innovation au chapitre des expériences cinématographiques d'envergure – le pavillon *Labyrinthe* de l'Expo 67, à Montréal –, l'institution énonce avec conviction ses principes de création en affirmant l'importance vitale de l'expérimentation : «L'expérience est au film ce que la recherche (pure et appliquée) est à la science et à l'industrie. Les valeurs liées à l'expérimentation sont souvent lentes à émerger et peuvent demeurer invisibles longtemps dans le courant dominant de la production. Mais si elle n'entreprend aucune expérience, une organisation tendra à stagner, graduellement mais inévitablement. L'ONF essaie d'encourager tous ses cinéastes à adopter une approche expérimentale [...] dans toutes leurs œuvres.»

Les productions de l'ONF conçues en vue des expositions universelles illustrent pleinement cet état d'esprit.

Dans un article qu'a publié le Bureau international des expositions, le professeur de diplomatie publique Nicholas Cull met en relief certains des éléments qui contribuent à la splendeur d'un pavillon d'exposition universelle. Il souligne toutefois qu'à moins que l'on accorde une importance égale au contenu, le seul fait de mettre l'accent sur la technologie ne saurait garantir la réussite. Il cite alors l'exemple du Canada en précisant : «[Le pays] n'est jamais tombé dans ce piège. Au fil de l'histoire, le Canada a beaucoup tiré profit des partenariats entre ses pavillons et l'Office national du film du Canada en présentant d'excellents documentaires dans des formats stupéfiants à l'occasion de multiples expositions [Traduction libre].»

Si la participation de l'ONF aux expositions universelles permet à de nouveaux auditoires du monde entier de découvrir son travail, l'organisation ne cesse pour autant d'affirmer sa présence au Canada et à l'étranger par la production et la distribution de ses œuvres. Depuis la fondation de cette institution il y a 82 ans, une communauté diversifiée d'artistes et d'artisanes a réalisé quelque 14 000 créations : documentaires, films d'animation, projets interactifs ou installations publiques.

Les œuvres de l'ONF proposent une vision artistique et souvent profondément personnelle de ce pays, et je tiens particulièrement à remercier les personnes talentueuses dont les réalisations phares présentées ici s'inscrivent dans l'histoire de l'innovation cinématographique et artistique.



CLAUDE JOLI-COEUR

Commissaire du gouvernement à la cinématographie et président de l'Office national du film du Canada



—  
**COMMENT  
RACONTER  
L'HISTOIRE  
D'UNE  
NATION ?**  
—



Les expositions universelles offrent aux États une occasion privilégiée de présenter leur image au monde sous les angles les plus divers : l'architecture, la gastronomie, le design, la performance, le spectacle et, souvent, le cinéma.

Le Canada a connu à cet égard un succès retentissant depuis le formidable triomphe de cette création d'ici qu'était l'Expo 67. Il disposait toutefois d'un net avantage : un organisme culturel public, l'Office national du film du Canada, dont le mandat même, «faire connaître et comprendre le Canada aux Canadiens et aux autres nations», épousait à merveille la tâche à accomplir.

Ce mandat, l'ONF le remplit à chaque exposition universelle – Montréal, Osaka, Nouvelle-Orléans, Vancouver, Séville, Shanghai –, que ce soit à l'aide d'installations multimédias, de films grand format, de tableaux lumineux animés, de collages photographiques sur grand écran ou aujourd'hui, à l'exposition de Dubaï, en proposant une expérience immersive sculpturale. Il déploie des trésors d'imagination dont la diversité n'a d'égale que celle du pays lui-même.

Inventant, remodelant et repensant entièrement les technologies du récit au fil du parcours – une attitude qui ne s'est jamais démentie en 82 ans d'histoire –, l'ONF confie à ses artistes et à ses artisans et artisanes le soin de s'écarter des sentiers battus et de jouer de leur créativité pour faire découvrir le Canada sous un éclairage neuf. Loin du conformisme, axées sur l'inédit, les productions que propose l'ONF à l'occasion des expositions universelles témoignent d'un travail en profondeur pour représenter un pays dont l'évolution constante appelle davantage qu'un simple survol. Souvent empreintes de poésie et de nature introspective, ces créations sont à l'image du Canada lui-même, c'est-à-dire immenses.

L'ONF collabore également avec des entreprises et des institutions, grandes et petites, et obtient des résultats qui non seulement crèvent l'écran, mais se répercutent des décennies durant sur l'économie et sur les développements technologiques.

## PRÉSENTES DEPUIS PLUS DE 50 ANS DANS LES EXPOSITIONS UNIVERSELLES, LES RÉALISATIONS DE L'ONF INCARNENT DES IDÉES ET DES ENJEUX PORTEURS

Présentes depuis plus de 50 ans dans les expositions universelles, les réalisations de l'ONF incarnent des idées et des enjeux porteurs : un voyage au cœur de l'essence humaine; une expression aérienne du paysage canadien; une fantaisie animée ludique sur le dynamisme urbain; des représentations imposantes, en haute définition et multidimensionnelles de la transformation, du mouvement et du perpétuel flux de l'eau; un collage impressionniste rassemblant des milliers de photographies d'une ville imaginaire; et, aujourd'hui, une expérience sculpturale liée à la mémoire, à la conscience et à la perte environnementale.

Cette année, à l'Expo 2020 de Dubaï, *Traces*, la toute dernière création de l'ONF au chapitre des expositions universelles, constituera l'événement phare du pavillon du Canada. Elle conviera le public à une expérience artistique immersive et interactive, tout en provoquant un sentiment d'urgence et d'émotion devant «la disparition imminente de nos paysages et de leur faune en raison du changement climatique». Pour l'un de ses créateurs, l'artiste et architecte Rami Bebawi, *Traces* est 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.»

*Comment*, alors, raconter l'histoire d'une nation? L'ONF s'y emploie avec constance chaque jour, année après année. En témoignent les quelque 14 000 créations réalisées jusqu'à présent : films documentaires ou d'animation, œuvres interactives et installations, ou productions défiant les catégories classiques de l'industrie.

Quiconque retrace l'histoire des innovations cinématographiques et technologiques de l'ONF sur la scène mondiale constate que les éblouissantes réalisations présentées lors des expositions universelles sont à la mesure de cet effort soutenu. Celui-ci permet de façonner et d'alimenter le développement de nouveaux projets, à l'ONF même et au-delà.



—  
**L'ONF,  
FABRIQUE  
À MAGIE**  
—



## LE LABYRINTHE L'EXPO 67 DE MONTRÉAL

En 1939, deux jours avant la création de l'ONF en vertu d'une loi du Parlement, s'ouvre l'Exposition universelle de New York sur le thème «Le monde de demain». L'ONF en est évidemment absent, mais le pavillon du Canada y fait l'acquisition d'un film en 3D tourné à Hollywood sur les quintuplées Dionne, Canadiennes «pure laine».

Presque 30 ans s'écourent avant que le Canada participe pleinement à une exposition universelle et que l'ONF soit invité à mettre en valeur son savoir-faire pour célébrer l'expérience canadienne. Toutefois, lorsque cela se produit enfin, le monde entier découvre l'optimisme et l'ingéniosité des gens d'ici. Qui plus est, l'événement se déroule pour ainsi dire aux portes de l'ONF.

On considère souvent l'Expo 67 comme l'événement le plus audacieux et novateur du genre au 20<sup>e</sup> siècle. Élément principal des célébrations du centenaire du Canada, l'Expo constitue une nette avancée au chapitre de la créativité et de la confiance pour un pays dont le profil international s'est souvent limité, dans les expositions universelles, à d'austères présentations de procédés industriels et de produits agricoles.

L'Expo incarne une transformation radicale dont le monde prend acte. Son envergure et sa portée créatrice sont telles, qu'on a dit de l'événement qu'il visait à présenter «une explication de notre monde à chaque visiteur, pour l'amener à prendre conscience du fait que nous sommes tous solidairement responsables des autres et vis-à-vis d'eux», et que ce qui divise les gens «importe infiniment moins que ce qui les unit».

Or, les films se situent nettement au cœur de ce qui amènera les gens à considérer la découverte de l'Expo comme une expérience transformatrice. Dans ce contexte on ne peut plus concurrentiel, l'ONF rivalise d'efforts pour attirer l'attention.

L'universitaire et auteure Janine Marchessault, dans un ouvrage intitulé *Ecstatic Worlds: Media, Utopias, Ecologies*, souligne l'abondance de l'offre cinématographique à l'Expo : « Environ 65 % des pavillons et des complexes présentent des films, et nombre d'entre eux affichent une adaptabilité nouvelle et éblouissante de l'écran et la nouvelle synesthésie de cultures visuelles du monde telle qu'elle est véhiculée par la technologie au cours des années 1960 [...]. Rien n'existait auparavant en comparaison de la réinvention des écrans et des salles de cinéma installés à l'Expo 67 en vue d'accueillir des formes de projections novatrices et de redéfinir la notion de "spectateur" [Traduction libre]. »

L'exposition universelle fait valoir le caractère unique du Canada. Elle incite l'ONF à créer, non pas un film de voyage sur le pays, mais une pure innovation : le *Labyrinthe*. Le critique de cinéma le plus en vue de l'époque qualifie cette réalisation d'«hallucinante» et ajoute qu'elle est «de loin l'entreprise la plus ambitieuse de l'histoire du cinéma canadien». Un autre estime qu'il s'agit d'une «expérience artistique suprême». Cette production immersive à écrans et à espaces multiples préfigure l'avenir, de l'environnement sonore enveloppant des cinémas IMAX 3D aux manèges des parcs d'attractions et aux expositions interactives des musées, en passant par la réalité virtuelle d'aujourd'hui.

Le guide officiel de l'exposition universelle souligne que le *Labyrinthe* provoque chez les personnes qui le visitent des sensations si fortes, que d'aucuns voudront saisir la main courante, et que l'installation multiécran d'une dimension inégalée stimule des zones du cerveau qui ne l'ont vraisemblablement jamais été jusque-là.

LE CRITIQUE DE CINÉMA  
LE PLUS EN VUE DE  
L'ÉPOQUE QUALIFIE  
CETTE RÉALISATION  
D'« HALLUCINANTE » ET  
AJOUTE QU'ELLE EST  
« DE LOIN L'ENTREPRISE  
LA PLUS AMBITIEUSE DE  
L'HISTOIRE DU CINÉMA  
CANADIEN ». UN AUTRE  
ESTIME QU'IL S'AGIT  
D'UNE « EXPÉRIENCE  
ARTISTIQUE SUPRÊME ».



Le développement de ce projet nécessite des années. Sa portée et son ambition sont telles, qu'elles conduisent son cocréateur, l'illustre cinéaste de l'ONF Colin Low, à décliner l'offre de collaborer avec Stanley Kubrick à la réalisation de ce qui deviendra cet extraordinaire classique de la science-fiction qu'est *2001, l'odyssée de l'espace*. Comme nous le constaterons, Colin Low jouera un rôle essentiel dans la création et les innovations technologiques de nombreuses expériences cinématographiques présentées par l'ONF à l'occasion des expositions universelles.

Véritable expérience immersive, le *Labyrinthe* mêle les éléments affectifs, psychologiques, physiques et cinématographiques. Une gigantesque structure comportant trois salles est spécialement construite en vue de proposer au public un voyage intérieur au cœur de l'essence humaine. C'est la manifestation concrète du thème qu'explore la projection diffusée

L'équipe de projet de l'ONF que forment les réalisateurs Roman Kroitor, Colin Low et Hugh O'Connor s'entoure du sociologue Fernand Cadieux et du théoricien de la littérature Northrop Frye (cité dans les milieux universitaires aussi fréquemment que le sont Platon, Marx, Freud et Shakespeare) afin d'ancrer profondément le projet dans le contexte de la mythologie et des récits archétypaux qu'ont façonnés les siècles.

De l'avis de Kroitor, «le modèle de toute l'expérience est tiré du parcours de vie de héros légendaires, bien que dans le cas présent, le héros soit le genre humain et l'aventure, la découverte de notre planète». En pénétrant dans la salle 1, le public entend ce récit : «Voici que le héros se présente aux portes du labyrinthe. Le héros, c'est vous, et vous traverserez les corridors de votre propre vie. Tâchez de rire un peu, ne pleurez pas trop et surtout n'ayez pas peur.»



simultanément sur plusieurs écrans : un labyrinthe de l'âme, un voyage dans un univers qui représente «les fils de la vie d'une personne», de l'enfance à la mort, puis à la renaissance.

Les universitaires Jonathan Lovell et AnnMarie Brennan, dans un article intitulé *The Labyrinth as immersive multimedia environment: Marshall McLuhan at Expo 67*, décrivent ainsi le pavillon : «Une fois à l'intérieur, le public traverse trois formes d'architecture théâtrale qui racontent le voyage du héros. Le *Labyrinthe* est un exemple significatif et éloquent des possibilités qu'offre l'architecture à titre de support narratif [Traduction libre].»

La projection à écrans multiples existait bien avant l'Expo 67, mais le *Labyrinthe* en constitue une version plus complexe à l'exécution parfaitement maîtrisée. Les cinéastes de l'ONF ont en outre carte blanche quant à la conception de l'édifice qui l'abritera. Un observateur écrira que le pavillon «se profile au-dessus de l'Expo [...] telle une forteresse médiévale-moderne monolithique». L'ONF a entrepris des expériences quelques années auparavant. D'abord à Toronto, où à l'occasion de la Canadian National Exhibition, il utilise plus d'une douzaine de projecteurs et présente un genre de succession ininterrompue d'images de longs métrages. Ensuite, durant la période qui précède



l'Expo 67, avec d'énormes prototypes construits et mis à l'essai dans une usine de fabrication d'avions de Montréal. Ces essais préparent le terrain pour le déploiement, à une échelle gigantesque, de nombreuses idées mises en œuvre dans le *Labyrinthe*.

Si l'installation finale sur le site de l'Expo 67 témoigne d'un esprit d'innovation et de réalisations technologiques remarquables, la somme de travail qu'a nécessité la captation des images se révèle tout aussi extraordinaire. Pour la création d'une stupéfiante monture cruciforme dans l'une des salles du *Labyrinthe*, l'équipe de l'ONF a conçu une machine complexe semblable à un robot et composée de cinq caméras 35 mm parfaitement synchronisées. Ce dispositif permettra de tourner des kilomètres de séquences qui feront l'objet de cette expérience à la fois cinématographique et architecturale.

Et quelles images! Tirées de l'infinie palette de l'expérience humaine, elles illustrent les quatre coins du globe. On verra notamment un astronaute russe s'entraînant dans une école de ballet; un baptême grec orthodoxe; des fidèles se baignant dans les eaux sacrées du Gange; le cortège funèbre de Winston Churchill; les adieux déchirants à des familles s'éloignant à bord d'un navire d'immigrants; une tempête de neige au Canada; une chasse au crocodile nocturne en Éthiopie.

La première des trois salles du *Labyrinthe* se compose de spectaculaires assemblages d'écrans géants de 70 mm, l'un sur le mur, l'autre au sol. Quatre niveaux de balcons offrant un visionnage vertigineux accentuent la puissance de cette nouvelle expérience cinématographique. Un regroupement complexe de sources sonores et musicales relie les deux panneaux d'écrans et contribue à un échange d'images et d'idées qui fait voler en éclats la conception même de ce que signifie «voir un film». La deuxième salle, formée d'un corridor de miroirs, d'éclairages et de sons impressionnistes, est conçue, selon Janine Marchessault, pour désorienter le public, dissoudre les frontières entre les identités, entre l'humain et le non-humain, pour créer un espace sans fin, sonore, décentré.

La troisième salle présente un film de 20 minutes, diffusé simultanément sur cinq écrans. Les images qui «dialoguent» les unes avec les autres et la bande sonore multidimensionnelle dont elles s'accompagnent correspondent à ce que Colin Low considère comme les possibilités cinématographiques ouvertes qu'offre la puissance de la simultanéité, ainsi qu'à la dimension poétique du *Labyrinthe* : «La poésie recourt à un amalgame de pensées, de sentiments et de mots au pouvoir évocateur qu'elle enchaîne en une succession rapide, comme un assaut à l'inconscient.»

Les cinéastes aspirent – et parviennent – à réaliser quelque chose qui va bien au-delà d'une série d'images et d'une combinaison de sons aux allures de nouveauté : ils créent un type de récit inédit, qu'autorisent et inspirent de nouvelles approches technologiques du cinéma. Roman Kroitor l'avait d'ailleurs prévu : «De nouveaux types de récits et de nouveaux goûts du public résulteront de cette technologie, disait-il. Un nouveau langage va se développer. Il y a des moyens de façonner les relations entre les images en tranchant dans les réalités superficielles pour atteindre quelque chose de plus profond.»

Le *Labyrinthe* produit un effet sans équivoque : 1324 560 personnes le visitent, dont certaines auront dû patienter durant sept heures avant de pouvoir entrer. Le *New York Times* le décrit en ces termes : «De loin le plus ambitieux et le plus achevé des spectacles multiéléments de l'Expo 67 [...]. Il s'agit à n'en pas douter de la construction la plus ingénieuse et la plus complète jamais réalisée d'une expérience audiovisuelle [Traduction libre].»

—  
**« IL S'AGIT À N'EN  
PAS DOUTER DE LA  
CONSTRUCTION LA  
PLUS INGÉNIEUSE ET  
LA PLUS COMPLÈTE  
JAMAIS RÉALISÉE  
D'UNE EXPÉRIENCE  
AUDIOVISUELLE »**  
—

L'Expo 67 se révèle transformatrice pour l'ONF lui-même, comme l'indique son rapport annuel de 1967 : «Grâce au *Labyrinthe*, l'Office national du film a gravé dans l'esprit du public une marque nette et indélébile. Le spectacle qu'il y a présenté a démontré que les réalisateurs de l'Office sont des innovateurs dont les idées devancent de beaucoup les techniques actuelles de l'industrie du film; il a valu à l'Office une réputation mondiale plus grande encore que celle dont il jouissait par le passé.» Cette réputation aura des répercussions sur le travail de l'ONF au cours des décennies qui suivront. Sans compter qu'une autre exposition universelle doit se tenir dans trois ans à peine.





## THE CITY ET CANADA, PAYS VASTE L'EXPO 70 D'OSAKA

Les répercussions du *Labyrinthe* et l'explosion de l'expérimentation dans le domaine du multiécran et d'autres formes évolutives de cinéma grand format continuent de se faire sentir jusqu'à Osaka, donnant ainsi à l'ONF l'occasion d'explorer de nouvelles avenues à l'Expo 70, la toute première exposition universelle du Japon.

Un an avant l'ouverture du *Labyrinthe* à l'Expo 67, l'ONF songe déjà à son éventuelle adaptation pour Osaka. Toutefois, outre l'impossibilité d'y construire une structure spécialement conçue pour reproduire intégralement l'expérience du *Labyrinthe* (toute production de l'ONF devant être présentée à l'intérieur d'un pavillon canadien déjà conçu), on craint que certains éléments thématiques de l'œuvre (le mythe du héros, centré sur le cheminement de l'individu) n'entrent en conflit avec les croyances religieuses au Japon. On envisage même d'aménager une salle supplémentaire afin de «souligner l'universalité de l'homme [...] et l'harmonie en toutes choses».

À l'ONF, on recommande d'attendre la réaction du public montréalais au *Labyrinthe*, mais l'idée est finalement abandonnée, puisque l'un des principaux objectifs du Canada à Osaka consiste à s'adresser à un public non canadien qui connaît peu notre pays. Comme l'indique un rapport préliminaire, «les raisons de participer à une exposition sont nombreuses, et nous estimons que la nôtre, à l'Expo 70 au Japon, est de donner à un peuple qui nous connaît relativement peu le sentiment de notre existence».

Bien que le *Labyrinthe* porte moins sur le Canada que sur l'expérience humaine en général, il ouvre la voie à une forme de spectacle cinématographique plus complexe et moins linéaire, adaptée à ce que le journaliste Alan Edmonds décrit dans le langage en vogue à la fin des années 1960 comme «le visage électronique, mcluhaniste, boréalisé, multiécran et prismatique du Canada à l'Expo 70 [Traduction libre]». Le défi consiste maintenant à montrer le pays sous un nouveau jour ou, compte tenu des compétences de l'ONF dans le domaine du documentaire et de l'animation, sous plusieurs nouveaux jours.

Le *Labyrinthe* a eu une influence sur les films présentés sur grand écran ou sur écrans multiples à Osaka.

Dans sa thèse, *Labyrinth: Cinema, Myth and Nation at Expo 67*, Allison Whitney écrit que les «organisateurs japonais de l'Expo 70 d'Osaka [...] ont été tellement impressionnés par le *Labyrinthe*, qu'ils ont demandé à l'équipe de production si elle accepterait de réaliser un projet similaire pour le pavillon de la Banque Fuji. Colin Low a proposé un triptyque d'écrans verticaux de 70 mm. Le projet de l'architecte japonais ne pouvant accueillir qu'un seul écran, il a été décidé que l'on combinerait trois images 70 mm sur un seul film à 15 bobines : le premier film IMAX était né [Traduction libre]». Il s'agit de *Tiger Child*, réalisé par un vétéran de l'ONF, Donald Brittain, et produit par Roman Kroitor (le film lui-même n'est pas une production de l'ONF).

À partir du thème général du pavillon du Canada, «Découverte», l'ONF relève le pari de la narration en présentant deux projets, l'un célébrant et explorant les paysages spectaculaires du pays au moyen d'images documentaires, l'autre illustrant son urbanisation en plein essor au moyen de l'animation.



Toujours en format grand écran, le documentaire *Canada, pays vaste*, réalisé par Jean-Claude Labrecque et Rex Tasker, présente en 70 mm des images aériennes spectaculaires du Canada – de l'océan Arctique aux villages de pêcheurs de Terre-Neuve, et du rocher Percé aux chutes du Niagara – sur un immense écran triangulaire tout à fait inhabituel, flanqué de part et d'autre d'écrans rectangulaires pour la projection de photographies. Le projet d'immortaliser le pays sur pellicule est si ambitieux, que l'ONF publie un communiqué de presse dans lequel il rassure les Canadiennes et Canadiens : ils ne doivent pas s'alarmer de la présence d'un mystérieux avion survolant leur région et filmant leur quartier à basse altitude – il s'agit simplement de l'Office national du film qui apporte sa contribution à l'Exposition universelle de 1970!

Rex Tasker et Jean-Claude Labrecque exploitent les possibilités du multiécran dans une optique bien différente de celle de l'Expo 67. Selon l'esprit des années 1960, encore très présent dans la culture, les réalisateurs proposent le projet comme une sorte de «happening» :

«Oubliez, pour le moment, qu'il s'agit d'un "film". Pensez plutôt à l'auditoire dans un grand espace sombre [...] prêt à vivre l'expérience de *Canada, pays vaste*. Ce sera un "happening" : les images surgiront de l'obscurité et y sombreront de nouveau. Le public, submergé de sons et d'images, n'aura d'autre choix que de participer en repérant l'image (comme dans la vie). Des signaux sonores préviendront également les spectateurs des changements visuels imminents, dans le film lui-même et sur deux immenses murs rectangulaires situés de chaque côté de l'écran, projetant des images qui complètent

ou amplifient le sens des séquences centrales du film, en soulignant l'ambiance ou les détails à l'aide de gros plans. Les images ne doivent pas être "présentées" au public qui les regarde passivement; elles doivent plutôt "arriver au" public. Et le public doit les "découvrir".»

C'est avec enthousiasme que l'équipe adopte la puissance brute du cinéma à très grand format, caractérisé par un important changement kinésique et de densité. Rex Tasker se rappelle le défi qu'a représenté l'écran triangulaire imposé par l'architecture du pavillon :

«Il est vite apparu, au fil des essais, que les prises de vue statiques, les panoramiques horizontaux et les panoramiques verticaux ne faisaient qu'attirer l'attention sur cette forme bizarre. Nous avons donc dû concevoir un style qui mette le format en valeur. Pour cela, nous avons utilisé presque exclusivement un mouvement rapide, vers ou depuis la caméra. Le cadre est alors devenu une sorte de tunnel dans lequel le public se déplace en permanence. Ainsi, à la question de savoir comment présenter une image du Canada sur un écran triangulaire, la réponse logique a été de monter une caméra dans le nez d'un avion et de survoler le pays.»

Et cela fonctionne! Un journal rapporte qu'«un jeune garçon est tombé de son siège, tellement la vue d'un orignal l'avait impressionné. La plupart des Japonais n'avaient jamais eu l'occasion de voir un vaste troupeau d'animaux et étaient subjugués».

Aussi immersive et captivante que soit cette expérience, les réalisateurs ne sont pas parvenus à y intégrer un autre élément sensoriel auquel ils avaient songé : les odeurs, une idée «probablement irréalisable, puisqu'il aurait fallu remplacer une odeur par une autre toutes les 60 secondes».

Le remarquable court métrage de l'animateur Kaj Pindal célébrant la vie urbaine illustre également la capacité de l'ONF à créer des contenus extrêmement variés et à jouer avec la technologie et les modes narratifs. Intitulé *The City*, il est «projeté sur un immense panneau lumineux constitué de milliers de plaquettes lumineuses de cinq centimètres de largeur. Ce panneau lumineux forme l'arrière-plan d'une exposition en trois dimensions et d'un spectacle de lumières sur le thème de la vie dans la cité».

Inspirés par Norman McLaren – comme l'ont été tant d'autres pendant et après la longue carrière à l'ONF de ce pionnier de l'animation lauréat d'un Oscar –, Kaj Pindal et son producteur, Robert Verrall, adaptent les techniques qu'a utilisées McLaren dans son audacieux film de 1961 projeté à Times Square, un clip publicitaire pour le tourisme canadien composé d'animations en papier découpé et de milliers d'ampoules électriques déclenchées par les images du film.

Originaire de Copenhague, Kaj Pindal est entré au Studio d'animation de l'ONF en 1957. Il a d'abord gagné ses lettres de noblesse sur le plan artistique et social en publiant ses premiers dessins dans un magazine clandestin durant l'occupation allemande du Danemark. Son humour et sa facilité à communiquer au moyen d'images étonnamment simples et universelles permettent aux spectatrices et spectateurs de *The City* de se représenter le Canada comme un pays ouvert et inclusif, tandis que les personnages et les bâtiments en silhouette, parfaitement irrésistibles, touchent la sensibilité esthétique très développée des Japonais.

Communiquant à la fois une saisissante impression d'immensité et, par l'animation, une image d'intelligence et de rapidité, *Canada, pays vaste* et *The City* contribuent à promouvoir une nouvelle image du Canada au Japon. Les deux films suscitent un tel engouement, que le pavillon canadien attire 20 millions de personnes (presque autant que la population totale du Canada en 1970), sa fréquentation dépassant celle des pavillons des États-Unis et de l'U.R.S.S., et qu'il est élu «pavillon préféré» par les jeunes Japonais.

Au cours des années suivantes, l'ONF maintiendra le cap sur le gigantisme, puisque ses équipes participeront au stupéfiant développement de l'expérience visuelle IMAX.



# À GRAND PAYS, GRANDS ÉCRANS

Les expositions universelles qui font suite à l'Expo 70 constituent des terrains d'invention et de performance pour les créatrices et créateurs d'images en mouvement et pour les nations désireuses de raconter leurs histoires de façon aussi ambitieuse et immersive que possible.

Alors qu'on perfectionne la technologie IMAX et que l'entreprise née de l'expérience du *Labyrinthe* de l'ONF poursuit sa croissance, l'institution collabore avec la société IMAX Systems Corporation à trois productions sur grand écran en huit ans pour les expositions universelles de La Nouvelle-Orléans, de Vancouver et de Séville. Grâce à ses choix cinématographiques hardis et aux expériences qu'il mène avec l'imagerie en 3D et en haute définition, l'ONF repousse les limites de la technologie immersive.

Au moment où les projections sur grand écran IMAX commencent à se multiplier dans le monde, Colin Low, collègue de Roman Kroitor à l'ONF, continue de participer au développement de nouveaux modes de narration à grande échelle. Il contribue notamment, à titre de consultant en conception, à

ce qui deviendra le tout premier film IMAX, *Tiger Child*, réalisé pour Osaka. Ses collaborateurs bénéficient de son impressionnante polyvalence, comme en témoignent des films phares tels que *Notre univers*, des animations pleines d'esprit comme *Sports et transports!*, des portraits documentaires marquants comme *Corral*, ainsi que les films communautaires résolument engagés du programme *Société nouvelle*. Non seulement Colin Low est une source bouillonnante d'idées et de trouvailles cinématographiques, mais il sait également allier l'art et la finalité dans tout ce qu'il accomplit à l'ONF.

En 2002, la Large Format Cinema Association (LFCA) le récompense pour l'ensemble de sa carrière. L'Association considère les contributions de Colin Low et de l'ONF comme des forces déterminantes dans l'émergence du cinéma grand format et le développement d'IMAX.

Il n'est donc pas étonnant que Colin Low collabore aux trois films IMAX de l'ONF créés pour autant d'expositions universelles au cours des décennies 1980 et 1990.



## AU FIL DE L'EAU L'EXPO 84 DE LA NOUVELLE-ORLÉANS

D'aucuns diront que ce qu'un documentaire peut accomplir de plus fort consiste à montrer ce que l'on croyait avoir déjà vu. Les films les plus marquants sont ceux qui le font d'une manière complètement nouvelle, en offrant une perspective tout à fait inédite.

Dans le premier film IMAX de l'ONF créé pour une exposition universelle, une immense image en mouvement captée depuis un hélicoptère en piqué dévoile une rivière paisible, entourée d'une épaisse forêt de pins. Comme nous nous trouvons au Canada, la scène pourrait être tournée à des milliers de kilomètres de la ville la plus proche et proposer une incursion dans le calme de la nature. Mais non : la caméra s'élève et révèle Centre Island, à Toronto, puis met directement le cap sur la gigantesque silhouette de la ville, déjouant complètement nos attentes... pour notre plus grand bonheur! Cette scène finale souligne l'efficacité du film de l'ONF *Au fil de l'eau*, l'un des succès de l'Exposition universelle de 1984 à La Nouvelle-Orléans, en Louisiane. De l'avis d'un journaliste américain, le film est époustouflant et surpasse toutes les autres productions cinématographiques de l'exposition. De fait, *Au fil de l'eau* parvient à réaliser un maillage cinématographique qui nous semble englober toutes les rivières de ce pays où elles se comptent par milliers.

Il ne s'agit que de la troisième participation de l'ONF à une exposition universelle, mais sa présence à l'Expo 67 et à l'Expo 70 avait produit une forte impression. «Lorsqu'il s'agit de réaliser des films pour les expositions universelles, personne ne le fait mieux que l'Office national du film du Canada [Traduction libre]», pouvait-on d'ailleurs lire dans le *Chicago Tribune*.

Colin Low, qui avec ses collègues de l'ONF a créé en 1980 le tout premier film IMAX qu'a produit l'institution, *Atmos* (l'un des premiers appels à l'action sur le changement climatique), a recruté le cinéaste vétérinaire de l'ONF John N. Smith pour réaliser *Au fil de l'eau*.

Ce dernier écrit à l'époque que l'organisation est très bien placée pour s'attaquer à ce type de production :

«L'ONF est particulièrement bien équipé pour relever ce défi, tout simplement en raison de sa capacité hors du commun à réunir des équipes. Il s'agit de la plus grande maison de production du Canada et il est pratiquement autonome : il peut réaliser la quasi-totalité du travail artisanal que nécessite un film avec ses propres spécialistes et son propre matériel. Le fait que le processus de production y soit perpétuel signifie que ses équipes de tournage, ses équipes de postproduction, ses studios, etc., sont toujours prêts à répondre aux impératifs d'un film.»

*Au fil de l'eau* ne comporte aucune narration, car, comme le fait valoir John N. Smith, «la bande sonore est la narration». La majesté de la musique s'harmonise à celle des images. Dès le premier jour de tournage, Smith, qui n'a jamais réalisé de film IMAX auparavant, prend conscience des difficultés liées au format grand écran. «L'une des choses que nous avons apprises en discutant avec les caméramans IMAX et avec des personnes ayant assisté à des projections IMAX, c'est que nous devons essentiellement placer ce que nous voulons que les gens voient dans le tiers inférieur de l'image. Si nous tournons un plan où le ciel domine toute l'image, le ciel doit être parfait. S'il ne l'est pas, nous ne tournons pas. Dans le film, c'était

vraiment une question de ciel, et c'est pourquoi il s'est trouvé [qu'en] moyenne, selon les termes IMAX [...], nous tournions une minute finie par semaine.»

John N. Smith saisit rapidement toutes les possibilités de cette technologie.

«Parce que l'écran est tellement immense et englobant [...], le spectateur peut être transporté comme il ne l'a jamais été dans une salle de cinéma. Dans un film IMAX, on ne se contente pas de s'asseoir et de regarder l'action à l'écran. On est dans l'action.»

L'ampleur même de l'expérience IMAX invite le réalisateur à tirer parti de ses possibilités sonores et visuelles, ce qui est idéal pour un film comme *Au fil de l'eau* qui repose sur des images et des sons naturels. «Grâce à la façon dont la salle est conçue, on peut démarrer le son hors cadre, l'amener à l'écran, puis le lui faire traverser. C'est donc très, très perfectionné.»

Et puis, il a fallu composer avec les difficultés de tournage dans les régions éloignées du pays, sans l'accès facile aux ressources de production qu'offre le bureau central de l'ONF à Montréal.

La productrice associée, Elizabeth Klinck, se rappelle avoir dû trouver un cinéma dans une petite ville de l'Alberta pour visionner des épreuves de tournage. Or, dans cette ville, la seule «salle de projection» disponible était un ciné-parc. «Nous avons assisté à une double séance de James Bond, puis le projectionniste nous a laissés regarder nos précieuses prises en 70 mm de chasse au caribou sur la rivière Nahanni. Nous étions assis dans une camionnette de location, nous efforçant de juger de leur qualité à travers un pare-brise maculé de bestioles!»

La netteté et la poésie stupéfiantes du film marient les réalités naturelles et urbaines du Canada en un enchaînement de séquences spectaculaires qui semblent taillées sur mesure pour l'expérience IMAX. L'œuvre donne aux cinéastes de l'ONF l'envie de porter la plateforme de narration sur grand écran vers de nouveaux sommets de qualité et de splendeur.





# TRANSITIONS

## L'EXPO 86 DE VANCOUVER

Cinq ans avant que le Canada accueille sa deuxième exposition universelle, cette fois à Vancouver en 1986, Colin Low propose pour l'exposition un concept de film IMAX qui reflète sa relation de longue date, et l'évolution de celle-ci, avec la nature même du récit visuel : un film *sur* les images.

Des années avant ses contemporains, Colin Low entrevoit les possibilités des technologies de l'image : «La véritable avant-garde des communications se rattache à l'image [...], une image totalement synthétique produite à l'aide d'un ordinateur et d'un écran électronique. Une réalité ou une illusion parfaitement synthétisée devient maintenant possible.»

Philosophe et artisan du cinéma, préoccupé par la façon dont nous consommons les images cinématographiques et télévisuelles, c'est-à-dire par la façon dont nous «voyons», Colin Low pilote la réalisation de *Transitions*, le premier film IMAX en 3D au monde. Il compte non seulement brosser le «portrait du développement technologique des transports dans ce pays», depuis les marchandises jusqu'aux flux d'information complexes, mais également intégrer des éléments graphiques de pointe créés par le tout nouveau centre d'animation par ordinateur de l'ONF, mêlant de manière inédite documentaire et images de synthèse. Au sujet de Colin Low, le magazine *Variety* écrit : «Alors que la plupart des films en 3D en sont encore au stade de gadget, ce cinéaste élève cette technologie au rang d'art [Traduction libre].»

Colin Low décrit le film comme une «impression lyrique des modes de transport et de communication au Canada et du caractère unique de leur relation». Par ailleurs, un observateur note que, en révélant l'histoire et un avenir possible, *Transitions* offre, par sa propre technologie produite au Canada, une illustration particulièrement impressionnante de son contenu thématique.

Cette fois encore, Norman McLaren, le génie précurseur de l'animation à l'ONF, est source d'inspiration. Colin Low explique au magazine *Take One* : «[La technologie] IMAX 3D est née des premières expériences de Norman McLaren pour le Festival of Britain en 1950-1951. Le soir où j'ai fait la connaissance de McLaren, j'ai vu ses toiles 3D au mur de son appartement. Ce procédé l'enthousiasmait complètement, mais rien n'a progressé pendant des années, car la difficulté avec le 35 mm, c'est qu'il bouge légèrement à l'écran et que les yeux ne supportent pas le moindre désalignement vertical [Traduction libre].»

Il faudra des années pour surmonter les obstacles technologiques. L'équipe de *Transitions*, composée de Colin Low, du coréalisateur Tony Ianzelo et du directeur de la photographie Ernie McNabb, met au point une caméra 3D entièrement originale, de nouveaux systèmes de montage et de projection, de même qu'un écran et une salle de cinéma spécialement conçus en vue de l'Expo 86.

—

**« LE NIVEAU  
D'ENTHOUSIASME  
DU PUBLIC EST  
DIRECTEMENT  
PROPORTIONNEL À  
CES DIMENSIONS :  
LES GENS SONT  
SUBJUGUÉS, FASCINÉS  
ET ABSORBÉS À TEL  
POINT, QU'ILS EN  
OUBLIENT QU'ILS SE  
TROUVENT DEVANT  
UN FILM »**

—

Pour filmer en 3D, il faut placer deux caméras côte à côte afin d'imiter le regard humain et d'appréhender le monde comme le ferait une paire d'yeux. Les dimensions imposantes de l'équipement IMAX ne le permettant pas, l'équipe doit concevoir un système de miroirs et assurer une synchronisation parfaite. Elle doit ensuite faire fonctionner cet énorme dispositif sur le terrain, pour filmer différents types de transports et de mouvements : des portages de canots, des trains à vapeur, des colibris voltigeurs, des patineurs tourbillonnants ou des danseurs chinois exécutant la danse du dragon.

Malgré les difficultés, l'équipe adopte cette méthode en raison de ses formidables qualités visuelles. Comme l'explique McNabb, «plus le format de pellicule est grand, plus le plaisir du public augmente, car l'image devient plus réaliste,

plus vraisemblable. Le niveau d'enthousiasme du public est directement proportionnel à ces dimensions : les gens sont subjugués, fascinés et absorbés à tel point, qu'ils en oublient qu'ils se trouvent devant un film».

L'intensité de l'expérience influe également sur les décisions relatives au montage de *Transitions*. Le monteur du film, Michael McKennirey, est stupéfait devant «l'intimité qui se dégage de certains plans. On peut presque sentir la chaleur de la peau des acrobates. Presque chaque plan du film renferme une foule d'informations qui servent à faire avancer le film, de sorte qu'il faut se laisser porter, ne pas traîner ou s'attarder trop longtemps sur quoi que ce soit».

Comme pour la plupart des œuvres réalisées par les cinéastes de l'ONF en vue des expositions universelles, la profondeur et l'intensité de l'expérience se rapprochent du cinéma pur. En ce qui concerne *Transitions*, Colin Low résiste aux suggestions de narration. Il faut conserver «une part de mystère et d'incertitude», affirme-t-il. «Sinon, c'est ennuyeux, croyez-moi!»



## **MOMENTUM** L'EXPO 92 DE SÉVILLE

Si l'évolution des créations de l'ONF dans les expositions universelles avait pour but d'élargir la perception visuelle du public, il était tout naturel que la recherche d'une clarté d'image inégalée constitue l'étape suivante.

Et c'est exactement ce à quoi s'emploient les réalisateurs Colin Low et Tony Ianzelo en vue de l'Exposition universelle de Séville, en Espagne, à l'été 1992. *Momentum*, le premier film IMAX HD (48 images par seconde) au monde, sera la pièce maîtresse du pavillon canadien.

L'extraordinaire précision de l'image IMAX, doublée par le tournage et la projection d'images cinématographiques à deux fois la vitesse standard, procure une expérience visuelle si intense, que le public de Séville en est émerveillé.

S'inspirant du thème du pavillon du Canada, « Découvrir le Canada, découvrir un monde nouveau », les réalisateurs ont choisi le sujet idéal pour un film projetant les images les plus intensément réelles qui soient : un voyage de 20 minutes au sein du paysage géographique et social du Canada. Couvrant les trois océans et la frontière américaine, *Momentum* révèle l'immensité et la diversité du Canada dont l'ONF rend compte depuis des décennies, mais de manière totalement immersive et captivante.

Les spectatrices et spectateurs n'ont guère le temps de se préparer à ce qui les attend : un immense brise-glace semble foncer vers eux dès le premier plan. Le film, véritable tourbillon

d'images des prairies, des forêts, d'une ferme en hiver, d'un traîneau à chiens à grande vitesse, de colibris et d'un groupe d'Autochtones rassemblant des chevaux, est cependant ponctué par ce que Colin Low décrit comme « un rythme, des moments de respiration qui suscitent l'émotion par le mouvement ». Ainsi, lorsque nous regardons la grande artiste inuite Kenojuak Ashevak dessiner, le format haute définition nous invite à contempler son œuvre avec elle.

Compte tenu de la dimension de l'installation portant la caméra, les réalisateurs doivent faire preuve d'ingéniosité et de patience, surtout dans la nature. Pour habituer les oiseaux de la région de Squamish, en Colombie-Britannique, au bruit de la caméra, l'équipe réalise un enregistrement de celui-ci et le diffuse près d'eux pendant les trois jours qui précèdent le tournage.

—  
**« POUR NOTRE GROUPE,  
TOUT CE QUI CONCERNE  
CE PAYS EST ÉPIQUE,  
VOIRE MYTHIQUE.  
MOMENTUM EST L'ŒUVRE  
DE VÉTÉRANS DE  
NOMBREUSES ODYSSEES  
ARTISTIQUES VÉCUES  
AUX QUATRE COINS DU  
PAYS »**  
—

Il faut aussi aux chevaux sauvages vivant à proximité de Lethbridge plusieurs jours d'adaptation progressive avant d'accepter la présence de la caméra. En revanche, les chiens de traîneau de Saint-Michel-des-Saints ne demandent qu'à courir, caméra ou non!



Colin Low décrit avec passion ce qu'a signifié pour lui et ses collègues l'expérience de la réalisation de *Momentum* : « Pour notre groupe, tout ce qui concerne ce pays est épique, voire mythique. *Momentum* est l'œuvre de vétérans de nombreuses odyssees artistiques vécues aux quatre coins du pays. L'équipe a conçu le scénarimage à partir de ses meilleurs souvenirs et de ses plus grandes ambitions. [L'œuvre de] Kenojuak Ashevak est épique ou mythique et dépasse l'imagination de la plupart. [...] Ses dessins d'esprits issus de la culture onirique transcendent les barrières géographiques du monde et celles, temporelles, de l'histoire. »

Dans les années qui suivent l'Expo 92, cette alliance entre la technologie cinématographique et l'ambition de proposer des récits épiques évolue. Alors même que les écrans géants se démocratisent, les longs métrages hollywoodiens étant projetés dans les salles IMAX du monde entier – grâce, dans une certaine mesure, aux premières contributions de l'ONF –, l'institution va évoluer vers une approche plus « moléculaire » du cinéma dans le cadre des expositions universelles, réinventant la nature même des outils cinématographiques et des écrans.



# NOUVELLES VOIX, NOUVELLES TECHNOLOGIES

## IMPRESSIONS L'EXPO 2010 DE SHANGHAI

Entre l'Exposition universelle de Séville, en 1992, et celle de Shanghai, en 2010, une véritable révolution numérique vient bouleverser non seulement le cinéma, mais l'ensemble du champ de la communication. Les expositions ont de tout temps constitué un lieu privilégié pour la présentation en grande pompe de technologies inédites : appareils électroménagers, visions de réseaux autoroutiers grandioses, ordinateurs et autres robots qui tôt ou tard relèveront du quotidien.

Depuis quelques décennies, toutefois, l'intervalle entre l'invention et sa matérialisation, entre le rêve tenant de la science-fiction et la réalité scientifique s'intégrant à nos vies s'amenuise considérablement. Tenues de s'adapter à cette nouvelle donne, les expositions universelles et les merveilles audiovisuelles qu'on y présente tendent à s'éloigner du spectacle à grand déploiement pour privilégier l'intimité et les rapports humains.

Les 18 ans qui s'écoulent entre Séville et Shanghai constituent également pour l'ONF une importante période de changement ; la plus marquante, peut-être, de son histoire. Les profondes coupes budgétaires, la fin de l'ère des cinéastes salariés, le passage définitif du film à la vidéo, puis à la forme numérique, l'essor du cinéma indépendant et, bien sûr, l'avènement d'Internet contraignent l'organisation à se réinventer.

Les créations conçues à l'époque du *Labyrinthe* et au cours des années subséquentes reposent dans une large mesure sur le travail des équipes de l'ONF et sur ses ressources technologiques internes. C'est l'envergure de l'ONF, les moyens financiers dont il dispose et la stabilité de son personnel qui lui permettent, durant les premières décennies des expositions universelles, de mener des expérimentations et de faire ce que le secteur privé ne peut pas faire : prendre des risques artistiques qui, s'ils débouchent sur une réussite, ouvriront des horizons au récit cinématographique et aux outils qui lui donnent forme.

Cette période de transformation amène parallèlement l'ONF à se tourner davantage vers l'extérieur. Il crée des partenariats, des coproductions et des collaborations qui s'étendent peu à peu à plusieurs secteurs, favorisent la mise en commun des talents et ouvrent la voie à l'invention d'audacieuses méthodes pour la réalisation de contenus médias.

La relation qu'entretient l'organisation avec les auditoires évolue elle aussi, particulièrement avec le lancement de son espace de visionnage en ligne, ONF.ca, en 2009. Tout à coup, des milliers de documentaires et de films d'animation sont mis gratuitement à la disposition du public du Canada et du monde entier. Cette avancée vient transformer la façon dont les gens peuvent utiliser les films de l'ONF, les partager et les revoir à volonté. Ainsi, les liens se resserrent entre les cinéastes et leur public, et la perception qu'on a du Canada et de ses créateurs et créatrices atteint de nouvelles dimensions.





Durant cette période, l'ONF commence également à expérimenter les outils numériques pour raconter des histoires. Il est parmi les premiers à créer des œuvres interactives sur le web : ces expériences non linéaires axées sur l'utilisateur combinent et remixent des éléments tirés d'originaux – images, films, sons, animations ou textes – et de documents d'archives pour multiplier les possibilités documentaires. Ce qui amène la revue *Fast Company* à publier un article intitulé «Comment l'Office national du film du Canada est devenu l'un des centres de contenus numériques les plus branchés du monde [Traduction libre]». De fait, les cinéastes ne se limitent plus au matériel capté, comme en témoignent des productions telles que *Bear 71*, *La vie à la verticale*, *BLA BLA*, *Journal d'une insomnie collective* et *Welcome to Pine Point*. Il est désormais possible de rajuster, de modifier, de mixer le contenu à l'infini et de faire vivre à chaque membre du public une expérience différente.

C'est dans ce contexte de fluidité et d'ouverture que l'équipe de l'ONF et le cinéaste Jean-François Pouliot entreprennent la réalisation d'*Impressions*, en adoptant le thème du pavillon du Canada à Shanghai, «La ville en vie». Inspirée par les nouveaux outils numériques, l'équipe crée une expérience néanmoins issue d'un média qui s'est trouvé au cœur des récits conçus par l'institution durant les 40 premières années de son existence, à savoir la photographie. Cette nouvelle production se situe d'ailleurs dans le droit fil de la création à l'ONF : elle incarne l'héritage de la Division de la photographie (1941-1971), composante fondatrice de la mission de «conteur national» de l'organisme.

Alors que l'ONF ne compte plus de cinéastes salariés dans ses rangs, le projet illustre également le rôle fondamental du producteur public à titre de force d'entraînement créatrice et de collaborateur. René Chénier, producteur exécutif des projets spéciaux à l'ONF, supervise à l'époque chaque aspect des productions réalisées en vue des expositions universelles. De concert avec les cinéastes, il fait la synthèse du volet créatif et du volet pratique afin de parvenir aux normes élevées d'originalité et d'excellence technique que doit atteindre un projet de l'ONF ayant pour but de représenter le Canada sur la scène mondiale.

Si *Impressions* fait l'objet d'ambitions élevées, les budgets restreints empêchent toutefois René Chénier et Jean-François Pouliot d'envoyer des équipes de tournage aux quatre coins du pays. Ils misent donc plutôt sur une collaboration avec deux photographes exceptionnels, Serge Clément et Claude-Simon Langlois. Pour concrétiser la vision du réalisateur, ceux-ci visitent plusieurs villes canadiennes afin de capturer des images des gens et des lieux qui donneront corps au concept de «ville-collage». *Impressions* présente les qualités d'une œuvre dramatique : Jean-François Pouliot et son équipe y amalgament les images d'acteurs et d'actrices qu'ils dirigent à celles de gens ordinaires captées sur le vif en vue de créer une expérience cinématographique harmonieuse et palpitante.

Compte tenu de son bagage, Jean-François Pouliot est le cinéaste tout désigné pour la réalisation de ce projet. Il possède une connaissance approfondie à la fois de l'histoire de l'ONF et des productions aux images spectaculaires (il a notamment signé la réalisation de *Champlain retracé*, une création innovatrice en 3D parue en 2008 à l'occasion du 400<sup>e</sup> anniversaire de la ville de Québec). «L'ONF est le seul endroit où l'on puisse faire ce genre de travail [...]. Les gens, là-bas, comprennent ce qu'est l'expérimentation», affirme-t-il.

Le profond souci du détail, le soin apporté à chaque image et son insertion parfaite dans un ensemble évoquant l'art pictural contribuent à renouveler entièrement la grande expérience cinématographique à laquelle nous convient les expositions universelles. *Impressions* est projeté sur un gigantesque écran en demi-cercle de 20 mètres de largeur sur 5 mètres de hauteur et recourbé à 150 degrés. Un écran qu'IMAX pourrait envier, comme l'a souligné un observateur.

Un seul visionnage ne suffit pas à prendre la mesure d'*Impressions*. À l'instar des films immersifs IMAX ou du *Labyrinthe*, il invite le public à vivre une expérience «intégrale», c'est-à-dire à ressentir, à réfléchir, à analyser, à regarder, à débattre. Un spectateur parmi les six millions de personnes à avoir vu *Impressions* à Shanghai a laissé le message suivant : «Je l'ai vu à l'exposition de Shanghai, au pavillon du Canada. Je me suis assis et je l'ai visionné en boucle une dizaine de fois. C'est la musique, que j'ai le mieux aimée. [...] Je suis tellement content d'être tombé sur ce film, ici.»

En des termes étrangement prémonitoires, compte tenu de l'actuelle pandémie mondiale, Jean-François Pouliot écrit ceci dans son document de présentation du concept d'*Impressions* : «Une ville, sans les millions d'habitants qui y circulent [...], n'est pas une ville ; sans les gens qui la définissent, l'esprit n'y est plus. J'ai choisi le collage pour exprimer les lieux communs qui nous protègent et nous réconfortent [...]. Chaque photo évoquera, non pas un moment unique, mais tous les moments similaires qui appartiennent à cet endroit, à cette heure de la journée, à ce moment de la vie. Je veux aussi jouer avec l'élasticité du temps affectif [Traduction libre].»

*Impressions* privilégie le collage comme technique de création afin d'étendre le champ des possibilités visuelles qu'offre l'écran unique. Qui plus est, il décroïsonne le média et en révèle le potentiel dans un captivant déploiement d'images qui invite chaque personne à tracer son propre parcours à l'intérieur de l'œuvre. Sept ans plus tard germera un nouveau projet de l'ONF qui matérialisera ce potentiel, mais cette fois loin du cadre d'une exposition universelle.



## EXPO 67 LIVE MONTRÉAL, 2017

En règle générale, lorsque l'ONF travaille dans l'optique d'une exposition universelle, il lui faut respecter la configuration du pavillon et celle de l'emplacement réservé à la présentation des films. Toutefois, grâce aux avancées qui transforment la technologie de la projection, les créateurs et créatrices du 21<sup>e</sup> siècle peuvent désormais élargir leurs horizons, si bien qu'en 2017, le spectacle se déroule hors de l'enceinte d'une exposition. Paradoxalement, il s'agit d'un hommage à l'Expo 67 et à tout ce qu'elle a représenté pour les gens de Montréal. Mais tout compte fait, n'est-il pas naturel que les rues de la ville deviennent les hôtes de l'événement? D'autant plus que l'ONF inaugure alors, en divers emplacements – galeries, musées, festivals, espaces publics –, au Canada et à l'étranger, des installations visant à rendre l'expérience documentaire plus tactile, plus interactive, plus émouvante.

Aux yeux de Karine Lanoie-Brien, scénariste, conceptrice et réalisatrice, en 2017, d'*Expo 67 Live*, une telle manifestation inclut forcément les Beatles. Lorsqu'elle se voit refuser l'autorisation

d'intégrer la célèbre chanson *Lucy in the Sky with Diamonds* à son projet, elle fait parvenir ce message à Paul McCartney, à Ringo Starr et aux conjointes de George Harrison et de John Lennon :

« Je suis la conceptrice et la réalisatrice d'un ambitieux projet de film intitulé *expo67live*, qui sera présenté dans le cadre du 375<sup>e</sup> anniversaire de Montréal. J'ai conçu ce projet à la manière d'un "îlot cinématographique" au cœur de la ville. Des milliers de spectateurs seront entourés d'écrans [...], une expérience immense et immersive qui raconte l'histoire de l'exposition universelle tenue à Montréal en 1967. Cet événement a transformé notre société. Le film commence en 1962 et suit l'évolution de la ville et de sa population, qui travaillent ensemble en vue d'accueillir la planète. J'espère revivre l'impulsion de ce mouvement qui a su transporter le cœur du spectateur en le ramenant à l'essentiel. »

Sa lettre les convainc, et la chanson ainsi que de nombreuses autres tirées de cette période d'expression musicale heureuse composent en grande partie le paysage sonore d'*Expo 67 Live*.

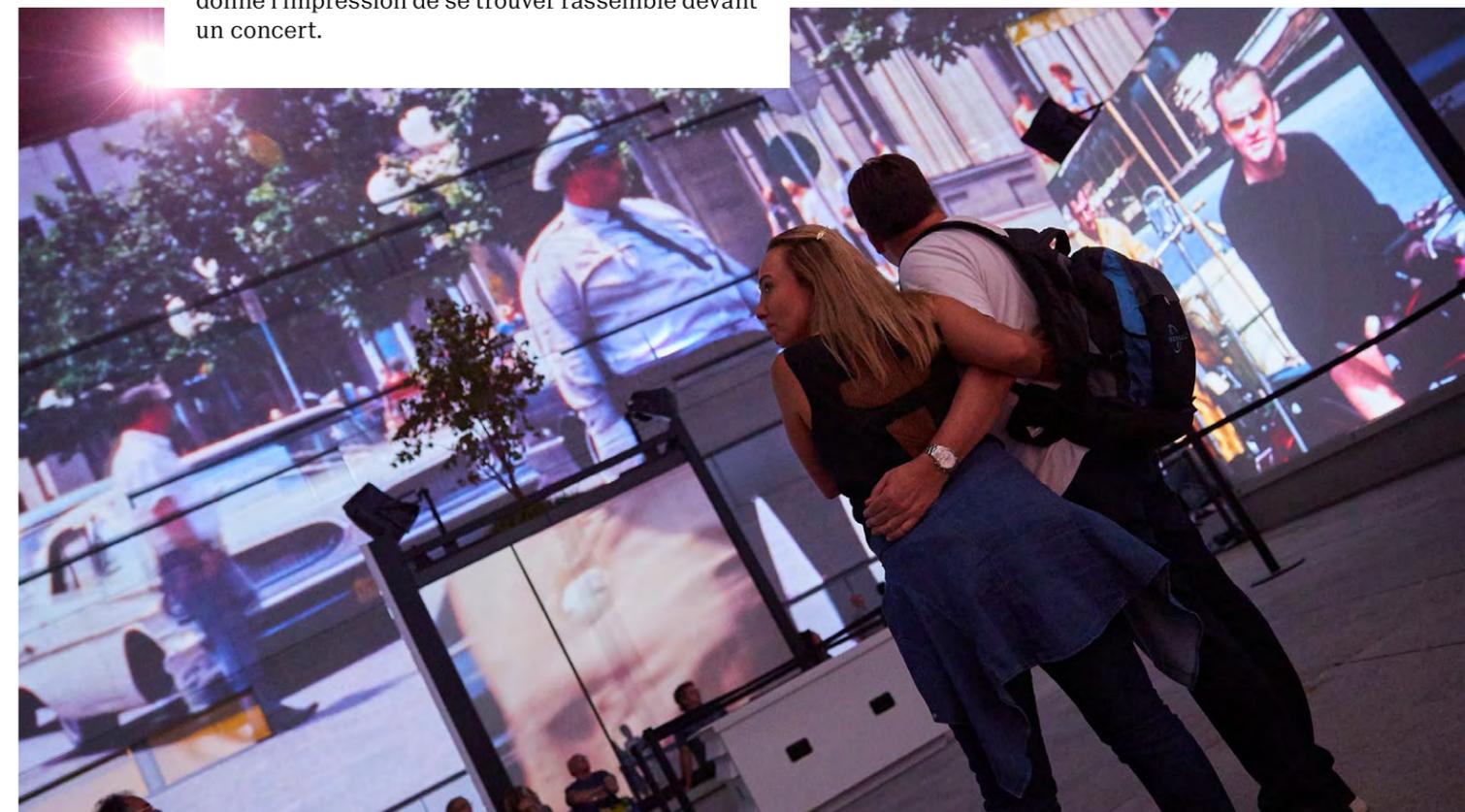
Mais rembobinons. Tout commence lorsque Karine Lanoie-Brien et le producteur René Chénier se rencontrent dans un groupe de réflexion visant à soumettre des idées pour le rajeunissement du site insulaire de l'Expo. Divers organismes publics et privés présentent d'ambitieux plans de construction et de rénovation, mais comme aucun ne semble susceptible d'être retenu, l'équipe de l'ONF propose une idée astucieuse : une installation qui demeurerait en place durant deux semaines, immergerait l'auditoire dans une Expo 67 virtuelle et aurait pour effet de renforcer le sentiment d'appartenance à la collectivité. Les gens vivraient ainsi une expérience commune qui, pour beaucoup d'entre eux, ranimerait des souvenirs.

Le parcours artistique de Karine Lanoie-Brien, dont la revue *American Cinematographer* souligne l'intérêt marqué pour la relation entre l'art et l'espace physique, la prédispose nettement à ce genre de projet.

Celui-ci sera d'envergure : 23 projecteurs, 435 pieds linéaires d'écrans, l'équivalent de 5 étages en hauteur, 5 cubes gigantesques, 43 haut-parleurs, plus de 1000 plans d'archives de 1967. Produit par l'ONF en collaboration avec la Place des Arts, le projet s'appuie sur l'abondante collection d'archives de films, de photographies et d'extraits sonores à laquelle a donné lieu l'Expo 67. Il en résulte une œuvre qui, le soir venu, entoure l'auditoire et lui donne l'impression de se trouver rassemblé devant un concert.

« Pour honorer le 50<sup>e</sup> anniversaire de l'Expo 67, j'ai souhaité offrir au public l'occasion de revivre quelques moments de ce grand rassemblement. J'aspire à ce qu'*Expo 67 Live* engage notre corps dans un récit, comme l'Expo 67 engageait notre corps à aller à la rencontre de l'inconnu dans chacune de ses rues. J'ai donc veillé à ce que ce film-expérience soit le plus réaliste possible afin d'offrir une rencontre authentique avec ce passé effervescent, au moyen des outils du présent. »

— Karine Lanoie-Brien, créatrice et réalisatrice d'*Expo 67 Live*





À l'étape du développement du projet, la nature «cubique» de l'installation a présenté des défis particuliers pour la réalisatrice : «Il n'est pas normal de scénariser pour le multiécran, dit-elle. Je devais écrire dans ma voiture, parce que j'ai un écran devant [...] et, avec les portières, des écrans sur le côté.» Elle estime par ailleurs que le *Labyrinthe* et d'autres projets du genre l'ont influencée : «En lisant à propos de tous ces films multiécrans, j'ai su que je devais proposer quelque chose qui allait s'harmoniser à eux. Quelque chose qui allait répondre à la question : qu'était l'Expo 67?»

Les archives ont beau contenir des trésors de souvenirs visuels et sonores de l'Expo 67, elles présentent néanmoins un défi, compte tenu de l'extrême brièveté de nombreuses séquences filmées. Toutefois, en collaborant avec une équipe d'artistes des technologies numériques de la société Couleur.tv, Karine Lanoie-Brien parvient à exploiter les possibilités narratives qu'offrent les documents en créant des écrans partagés et des boucles pour allonger les séquences. Elle met ainsi en correspondance des perspectives qui n'existent pas dans les films d'origine.

Le producteur René Chénier se souvient que, en 2014, il a «commencé à penser à célébrer le 50<sup>e</sup> anniversaire de l'Expo 67 dans la grande tradition d'innovation qui a marqué l'histoire de l'ONF.

Cette intention s'est maintenue grâce à la vision d'avant-garde et à la polyvalence du talent de Karine. Produire son concept signifiait rassembler le savoir-faire varié de nombreux artistes et spécialistes afin de produire cette expérience absolument unique, particulière au lieu. Dans l'esprit de l'ONF, il s'agissait d'un grand pas dans l'évolution de l'art du récit – une première dans les annales des manifestations cinématographiques publiques».

Ces dernières années, l'ONF s'est notamment distingué en faisant passer certaines de ses productions de l'écran à l'espace public. Ces installations et ces œuvres participatives ont transporté les auditoires jusqu'à l'Arctique (au Musée canadien de la nature), à l'aide d'expériences sensorielles comportant entre autres de véritables plaques de glace; aux quatre coins de la planète, en illustrant l'évolution de la culture de la planche à roulettes – un contenu à parcourir sur une vraie planche; puis dans le passé, l'artiste de renommée internationale Stan Douglas ayant recréé un secteur oublié du Vancouver de 1948 – notre corps devient ici l'interface qui permet la navigation.

Karine Lanoie-Brien figure parmi les artistes capables de signer des créations aussi innovantes et singulières. Les propos que lui a inspirés son projet de 2017 s'harmonisent parfaitement à l'objectif que poursuit l'ONF cette année à Dubaï : «J'aspirais à ce qu'*Expo 67 Live* engage notre corps dans un récit, comme l'Expo 67 engageait notre corps à aller à la rencontre de l'inconnu.»

## TRACES L'EXPO 2020 DE DUBAÏ

Révélatrices de l'évolution qu'a connue l'ONF lui-même au fil de ces cinq décennies, toutes ces productions qu'il a conçues à l'occasion des expositions universelles témoignent également d'une spectaculaire explosion des possibilités, des outils et des modes de présentation. Ce foisonnement favorise d'ailleurs un heureux mélange des formes : la transition du film à la vidéo, puis aux contenus numériques ou destinés au web, conduit au décloisonnement des genres caractéristique des créations hybrides actuelles.

Le contexte général dans lequel l'ONF accomplit son travail se transforme bien sûr lui aussi, particulièrement en ce qui a trait à la forme documentaire. À ses premiers films de nature «informationnelle» se substituent des productions davantage axées sur l'observation et l'engagement social, puis sur des points de vue plus explicites et sur des thèmes universels qui incitent à la réflexion.

On ne s'étonnera donc pas vraiment si *Traces*, le nouveau projet de l'ONF – présenté en première à l'Expo 2020 de Dubaï en octobre 2021 et qui y demeurera jusqu'en mars 2022 –, rappelle nettement à certains égards le *Labyrinthe* de l'Expo 67. 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. Qui sommes-nous? Quelle relation entretenons-nous avec ce qui nous dépasse? Comment réfléchir à nos futurs possibles?

L'univers de la création évolue de telle sorte que l'ONF 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 remodelent 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 de notre environnement. Le spectacle se poursuivra après Dubaï, puisqu'il entreprendra un circuit d'expositions internationales de cinq ans. De plus, hors du cadre des expositions, le public du monde entier aura accès à une version web du projet.



L'un des créateurs de *Traces*, l'architecte et artiste Rami Bebawi, est également le cofondateur de KANVA, un collectif d'architectes dont on a salué les travaux en raison de leur excellence et de leur sensibilité à l'espace public et à la dimension culturelle. Parmi les récompenses décernées au collectif figure le prestigieux prix de Rome professionnel en architecture du Conseil des arts du Canada.

*Traces* présentera au public des espèces «fossilisées en plein vol», selon les termes de Rami Bebawi. Comme si leur quasi-extinction avait été figée dans le moment présent et qu'elles se trouvaient emprisonnées à l'intérieur de blocs ambrés éclairés de l'intérieur, magnifiques mais profondément tristes.

Cette beauté correspond à l'intention du créateur de ne pas solliciter que l'intellect ou la conscience, mais de toucher également les émotions. «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 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.»

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.»

L'ONF continue de se mettre lui-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 prépare *Traces* pour Dubaï : «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.»

Comme le fait valoir Janine Marchessault, «on peut voir dans les expériences sur grand écran de l'Expo 67 une préfiguration des réseaux intermédias, de la mobilité des images et des cultures d'Internet, ainsi que de la multiplication concomitante des écrans qui envahissent aujourd'hui notre quotidien [Traduction libre]».

**« 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 CHOSSES QUI NOUS UNISSENT SONT INFINIMENT PLUS PRÉCIEUSES QUE CELLES QUI NOUS DIVISENT »**

En 1939, au moment de l'ouverture du pavillon canadien à l'Exposition universelle de New York, le planificateur et architecte Humphrey Carver presse le Canada de stimuler ses ambitions créatrices. «Même dans nos pires moments de cynisme, dit-il, le Canada est pour la plupart d'entre nous un pays aux potentialités exaltantes, mais insaisissables. L'avenir du pays dépend de notre habileté à transmettre une partie de cette exaltation. L'occasion s'offre à nous de projeter nos ambitions et nos idéaux nationaux en trois dimensions afin qu'ils soient vus et compris. Nous avons des idées à profusion. Le monde de demain est déjà à nos portes.»

Fort de son génie visionnaire, l'ONF est prêt à l'accueillir.

