

# Robert McLaughlin

## Producteur exécutif, Office national du film du Canada

L'Office national du film du Canada (ONF) est un agence culturelle du gouvernement fédéral créée il y a 80 ans et qui relève du ministère du Patrimoine canadien. En tant que producteur et distributeur public canadien, l'ONF travaille en collaboration avec des cinéastes et artistes de l'émergence ou déjà reconnu afin d'explorer ce que c'est d'être canadien dans un monde de plus en plus complexe. L'ONF a produit des documentaires, de l'animation, des films d'auteurs et des projets de média numérique récompensés. Depuis ses premiers jours, l'ONF s'est intéressé aux nouvelles technologies dans le but d'accomplir son mandat, qu'il s'agisse de la 3D, du format IMAX ou désormais des réalités numériques.

Robert McLaughlin dirige le Studio des productions interactives anglophones de l'ONF, basé à Vancouver, et produit des œuvres interactive et immersives avec un mandat national. Les autres studios de l'ONF ont aussi produit des contenus en RV, comme par exemple le Studio Animation ou le Studio des productions francophones à Montréal. La réalité virtuelle est comme une évidence pour le Studio des productions interactives et au fil des années, le studio a produit des installations physiques, des projets immersifs en réalité virtuelle (comme *Circa 1948* de Stan Douglas), des vidéos en 360 degrés, des applications de RV sur navigateur internet et des applications mobiles.

## Perspectives virtuelles

Des artistes issus de différents parcours proposent des idées pour des projets en RV. On voit un certain enthousiasme pour les réalités numériques au fur et à mesure qu'elles ouvrent de nouveaux horizons et des chemins créatifs à explorer. Les artistes aiment les possibilités offertes en terme de narration expérientielle, qu'il s'agisse de placer le spectateur dans un autre environnement ou bien l'interactivité et le contrôle que peut avoir le spectateur sur cet environnement. D'autres créateurs sont aussi intéressés par la relation unique que la RV crée avec les personnages, cette proximité qui permet de vraiment s'attacher et de se sentir concerné.

Du point de vue du producteur, Robert pense qu'il est très enrichissant de voir tous ces artistes découvrir ces outils innovants comme la RV. Même des artistes venus de disciplines plus traditionnelles ont ce désir d'en apprendre plus sur la RV et de développer des moyens créatifs d'utiliser les particularités de ces nouveaux médias.

Robert McLaughlin observe également que la Réalité Virtuelle a un potentiel incroyable en ce qui concerne l'art de la narration. A l'aube de l'Internet, on se demandait comment le monde informatique allait bouleverser les histoires que l'on consomme. Les calculs et les algorithmes ont changé la façon dont on découvre et consomme les histoires. La technologie a un impact sur la narration, et c'est le cas aussi de la RV, RA, RM, alors qu'il ne s'agit que de technologies émergentes ! L'ONF s'intéresse particulièrement aux nouvelles technologies pour comprendre comment elles peuvent l'aider à accomplir son mandat artistique et social.

## Biidaaban

*La place Nathan-Phillips de Toronto est inondée. Des arbres matures poussent dans les fissures des trottoirs, les gens se déplacent en canot et cultivent des légumes sur le toit des gratte-ciel. Dans un avenir radicalement différent, la vie urbaine est en plein essor. Biidaaban : Première leur propose à l'utilisateur de réfléchir à sa place dans l'histoire et à son rôle dans un futur possible.*

*Biidaaban* est né de l'esprit de Lisa Jackson, l'une des artistes canadiennes contemporaines les plus encensées dans le domaine du film et de la RV, et aussi l'une des voix autochtones les plus importantes. Lisa est depuis longtemps proche de l'ONF. Elle a apporté son idée d'installation et l'équipe de production a commencé à parler de la RV avec elle. Ensemble, ils ont identifié les possibilités à explorer à l'intérieur et à l'extérieur de cette installation qui leur permettrait d'atteindre les objectifs artistiques et créatifs que Lisa avait défini. Avec l'aide de l'artiste 3D Mathew Borrett et l'agence de design Jam 3, on a recréé des modèles à l'échelle d'une pièce réalistes d'endroits de Toronto (un station de métro, la place Nathan-Phillips). *Biidaaban* honore aussi le point de vue autochtone et un futur de réconciliation : le spectateur entend et voit s'afficher des textes des Wendat, Kanien'kehá:ka (Mohawk) et Anishinaabe (Ojibway), premiers peuples de ces terres.

Entant que producteur, Robert était particulièrement intéressé par cette perspective autochtone. L'un des nombreux points forts de *Biidaaban* est d'offrir une expérience portée sur le futur, non pas seulement le passé. C'est aussi le rôle de l'ONF de faire en sorte que ces perspectives qui font la richesse de l'identité canadienne soient partagées.

Tout au long du processus de production, Robert a appris qu'il faut toute une équipe pour développer un projet de RV ambitieux tel que *Biidaaban*. Une œuvre en RV est par essence une collaboration : il faut de nombreux points de vue, de nombreuses compétences et capacités. Sans la patience de Lisa, *Biidaaban* n'aurait pas été un tel succès. Robert nous rappelle que, certes, la RV est une technologie passionnante mais qu'elle porte aussi son lot de défis. Aujourd'hui la RV est toujours imparfaite, peu pratique et frustrante, mais en même temps, elle nous ouvre les yeux sur le futur. La RV n'est pas tout à fait prête à devenir un média de masse, et pourtant elle montre déjà un potentiel prometteur pour l'expression artistique.

## Le défi de la présentation

*Biidaaban* a été sélectionné et récompensé dans de nombreux festivals, y compris le Tribeca Film Festival, le LA Film Festival et imagineNATIVE. Cependant, l'expérience a pris une toute autre dimension lorsqu'elle a été présentée sur la place Nathan-Phillips, effaçant la barrière entre la réalité physique et virtuelle. C'est là où il faisait le plus sens d'installer *Biidaaban*, pour des spectateurs qui seraient touchés par le fait de voir leur propre ville sous un nouveau jour, de comprendre qu'il y existe un passé, présent et futur autochtones. Cette présentation in-situ fonctionnait parfaitement et les réactions ont dépassé les attentes.

L'ONF est en charge de la distribution des œuvres qu'il produit, et doit ainsi s'assurer qu'elles rencontrent bel et bien un public, qu'elles dialoguent avec le public canadien. *Biidaaban* aurait-il eu le même impact à Vancouver? Probablement pas. Cet exemple illustre le défi de

trouver le bon contexte de présentation des œuvres en RV. Robert et les équipes de l'ONF se remettent constamment en question pour développer de nouveaux plans pour que le public vivent des expériences numériques originales. Ainsi, l'ONF a adopté un démarche d'apprentissage par la pratique qui dépasse le simple processus de production. Proposer ses productions sur des plateformes en ligne ne suffit pas pour atteindre les objectifs de l'ONF. Un acte créatif doit entrer en connexion avec son audience.

De quelle façon cette connexion se crée-t-elle ? C'est la question que les équipes de l'ONF se posent en tout temps, dès l'examen des projets soumis. Les artistes et créateurs qui veulent travailler avec l'ONF doivent comprendre comment le public découvrira leur œuvre : tout commence par l'engagement.