

« APOCALYPSE - 10 DESTINS »

Une exposition au Centre Culturel Canadien, 5 rue de Constantine,
75007, Paris.

Écrits d'étudiants.

Visite du mardi 25 Février 2014.

*Université Paris 1, UFR 04 Arts., 47/53 rue des Bergers, 75015.
Licence 3 Métiers des Arts et de la Culture (MAC).
0438506. Cours de théories de la médiation et métamédiation.*

Texte réunis par Françoise Julien-Casanova, Maître de conférences.

Tous nos remerciements vont au Centre Culturel Canadien ; et à Christine Vincent, chargée de la médiation culturelle, qui nous a très chaleureusement accueillis et a accepté de nous faire partager ce moment particulier qu'est la visite.

Apocalypse – 10 destins -.Exposition labellisée Mission du Centenaire 14-18, inaugurée dans le cadre de la Semaine des cultures étrangères à Paris.

L'exposition est conçue et produite par Idéacom International (Canada) et [CC@C](#) (France), en collaboration avec le Centre Culturel Canadien.

ASSWAD Youssef

Immersion historico-fictionne

Au premier abord, l'exposition vous laisse songeur. Histoire, fiction, transmédia, des panneaux comme expôts ... Peut-on dans ce cas parler d'exposition artistique, d'autant que l'on évoque ici la guerre meurtrière de 14-18 ?

Mais au fil des œuvres, même si celles-ci présentaient des qualités plastiques et visuelles patentes, j'ai senti que le choix de l'équipe créative s'était plutôt orienté vers une approche pédagogique et ludique. Très vite on réalise en effet que l'utilisation combinée de plusieurs médias et la diversité des contenus - provoquée par la fusion entre fiction et réalité - procurent une profondeur narrative qui invite le visiteur à s'immerger dans l'univers de la Première Guerre mondiale

Malgré des choix plastiques volontairement spectaculaires et un rapprochement quasi fusionnel entre l'histoire et la fiction, l'œuvre ne laisse aucune place à la subjectivité. Elle incite au contraire le visiteur à participer de manière active et non passive. Dès lors, grâce aux différentes manipulations et au suivi des personnages fictifs, celui-ci n'est plus seulement un spectateur mais il devient l'acteur de son immersion. Un sentiment de contrôle total subsiste et le visiteur se fond dans l'œuvre sans être submergé par la masse d'informations. Finalement, face à cette guerre totale, l'immersion totale fut pour moi réussie.

BUSTAMANTE Alsy

La forme de l'expôt : en-jeux

Une série documentaire traduite en une bande dessinée interactive, soit. Pourquoi en faire une exposition ? Faire découvrir au public le processus de production : c'est ce que précise le communiqué de presse.

Dans la première salle d'exposition, des «tableaux graphiques» saturés d'informations, des archives, des dessins, me laissent perplexe. Comment lier le documentaire et la création numérique à ce type de format ? Sous prétexte qu'il s'agit d'une exposition faut-il présenter des expôts qui imitent formellement la toile ? Je me

demande si les informations qu'ils communiquent ont réellement besoin d'être ainsi illustrées. L'application interactive ne le fait-elle pas déjà de façon plus complète ? Si c'est alors pour rendre compte des qualités plastiques des dessins et de leur capacité à susciter l'émotion du visiteur, pourquoi n'en avoir pas simplement sélectionné un seul par panneau, qui soit représentatif, en l'agrandissant de la même façon ? La force de l'image et sa capacité immersive n'en auraient été que plus efficaces.

Le partage du processus de réalisation me semble bien plus probant lorsque l'information livrée par l'objet est en cohérence avec sa forme, comme c'est le cas par le biais des fac-similés et des montages vidéo également présentés dans l'exposition. Rien dans ces derniers modes de présentation n'est accessoire, tout est essentiel, directement saisissable par le visiteur.

Le bilan que je tire de l'expérience est mitigé, l'autre partie de l'exposition ne semble plutôt une illustration, une redite de l'animation interactive et pourrait être un prétexte à combler l'espace d'exposition.

Sarah CHABRIER

**Imprimer le numérique et le souvenir,
ou le besoin de matérialiser.**

Dans le cadre d'une commémoration de la Grande Guerre, le Centre Culturel Canadien propose une animation graphique au sein d'une exposition qui suscite nombre d'interrogations. Celles-ci sont autant d'empreintes laissées après la visite et me questionnent.

Premièrement, la typologie de ces dix destins spécifiques intègre des adultes, des hommes et des femmes en majorité occidentaux, de peaux blanches, sauf une exception. Imprimerons-nous dans nos mémoires une vision euro-péano-centrée, ne présentant aucun destins d'enfants ou de vieillards ? L'exposition omettrait-elle une majeure partie de la population ayant souffert de cette guerre ? Une commémoration est une manifestation du souvenir, en souvenir et pour le souvenir, notamment en direction des générations et civilisations futures. Malgré l'utilisation d'archives historiques et de multiples recherches documentaires, l'aspect ludique et pédagogique ne nous éloignerait-il pas d'une réelle transmission de la mémoire ?

L'animation *Apocalypse-10 destins*, articulée sur le principe de l'interactivité systématique, se limite pourtant à offrir le choix de suivre un personnage. *Apocalypse*, signifie, étymologiquement, une action de révéler, de rendre visible, de retirer le voile qui cache. Nous observons seulement ici un dévoilement fictif d'une pluralité de quotidiennetés pendant la guerre de 14-18, une approche déjà jouée, programmée et à ce titre illusoire.

D'autre part, la présentation du CCC repose sur le principe de hauts panneaux imprimés (à échelle très agrandie vis à vis des écrans d'Ipad) tendus sur les murs. Sur ces écrans de papier glacé sont donnés à voir les processus de recherches d'archives, de mise au point des conceptions visuelles, les mises en décor du scénario ainsi que de l'environnement virtuel et sonore. Les expôts agissent alors tels des preuves processuelles, des impressions matérielles d'un projet numérique. Le public découvre ainsi les étapes de réalisation du projet. L'exposition ne devrait-elle pas favoriser la mise à disposition du projet final, c'est-à-dire de l'animation trans-média ? Dans une perspective de «diplomatie culturelle» - ainsi que l'a énoncée la médiatrice présente -, la part matérielle d'une œuvre virtuelle est-elle nécessaire à son exposition ?

Maxime COULBEAUX

Entre Fiction et Histoire.

Apocalypse - 10 destins est une exposition qui met en partage la création d'un roman graphique sur le thème de la Première Guerre mondiale. À l'occasion du centenaire de la Grande Guerre, le Centre Culturel Canadien propose de retracer les destins de dix personnages différents, qui représentent chacun une identité "possible" parmi toutes celles qui ont participé au conflit de 14-18.

L'exposition commence par un écran sur lequel le spectateur peut s'aventurer dans la chronologie des destins, par le biais d'un logiciel interactif, disponible aussi sur internet.

Ensuite, sur des panneaux agrandis qui présentent le travail de graphisme et d'écritures des créateurs du projet, le spectateur est invité à observer les procédures en amont de la production elle-même. Plusieurs écrans livrent aussi des images et des films d'archives du

conflit.

De mon point de vue, l'exposition ne se présente pas comme un « making off », mais comme une simple déclinaison de panneaux d'images agrandies de la bande dessinée interactive. On s'attend à quelque chose de plus historique, des pièces et des documents d'époque qui seraient les archives du travail des créateurs de la BD. La fiction manque d'appuis historiques.

Quelques écrans passent en boucle des images d'archives, déjà vues lors de l'exposition et des documentaires *Apocalypse* sur France 2. Les salles du CCC semblent relativement vides.

L'exposition regroupe plusieurs documents, dans une volonté affichée de « transmédialité ». Le graphisme de Leroy vanilla est présent mais les contenus historiques du documentaire *Apocalypse* ne sont pas assez montrés et exploités à mon sens. Peut être aurait-il fallu privilégier un axe, sur le graphisme, ou sur le travail historique dans la construction de ces destins ?

Pour conclure, je dirais que l'objectif de l'exposition qui est de faire entrer le visiteur lecteur dans la production d'*Apocalypse - 10 destins* n'est pas vraiment atteint. L'exposition elle-même ne paraît pas forcément nécessaire et bien choisie pour le CCC. D'évidence seule une petite partie du matériel est montré, donnant ainsi l'impression que le contenu de la galerie est minoré, et que la manifestation ne tient pas les promesses des flyers promotionnels.

Par contre, c'est indéniable, il est plaisant de faire fonctionner le site internet, créé pour la bande dessinée animée, et l'interaction apporte un réel plus à la compréhension du conflit, à sa dimension internationale politique et militaire. Les destins nous plongent dans le passé, nous nous identifions à ces personnages.

Clément DIAZ

10 + 1 ?

Fiction interactive noyée dans le réel ? Images d'archives, réalités passées conduites par le récit animé, la BD, guidées jusqu'à la conscience du spectateur ? Les émotions, les sensations, les faits de la grande guerre (re)vécus par dix destins parfois croisés. Dix personnages nous offrent l'immersion pour nous permettre de comprendre ? La critique ici doit tenir en quelques lignes, elle

tiendrait en un seul mot : simplicité. Une étonnante limpidité du discours. Et une clarté des expôts au service d'une lecture facile du propos présenté ! Mais attention, la dédramatisation du sujet peut faire peur... Rendre simple, est-ce toujours rendre aisé la compréhension ? Associer intelligible et fidèle est parfois compliqué... Oui, le côté ludique cerne habilement le contexte ! Il nous plonge au plus vite dans l'Histoire, mais l'imagerie omniprésente de l'univers créé par Leeroy Vanilla nous en détache parfois (souvent ?) au profit du divertissement et de la fascination, dommage... Cependant l'interactivité en ligne pré-visite (ou post-visite) fais sens, le temps de la compréhension du sujet n'égale pas celui du passage au Centre Culturel Canadien, il s'étend et doit s'étendre à une réflexion prolongée, une projection de l'âme. On s'identifie... Serait-ce alors là le onzième destin ? À voir...

Simon DUQUERROIR

La part mémorielle

La drapeau canadien qui flotte à l'entrée, l'accent québécois de la médiatrice : pas de doute, nous sommes au Centre Culturel Canadien. Véritable lieu de culture à part entière, le CCC nous propose l'exposition *Apocalypse 10 destins*, réflexion contemporaine sur la mémoire et l'histoire de la Première Guerre mondiale.

Ayant participé à l'aventure interactive sur le site de l'exposition auparavant (qui m'avait énormément plu), je ne comprenais pas très bien l'enjeu de cette exposition.

Je me suis alors retrouvé face à des panneaux de bande-dessinées agrandies, regroupant ces héros que j'avais déjà croisés sur la toile, réunissant des contenus d'archives ainsi que des créations artistiques.

La transmédiabilité de cette exposition, comme ses divers contenus, m'a tout d'abord paru comme une redécouverte, une réinvention voire une révolution du travail de mémoire que, toutes et tous, nous avons à réaliser.

Mais au fur et à mesure que nous avançons dans l'exposition, je me suis perdu. Perdu entre la réalité et la fiction, les films d'archives et les livres que nous n'avions pas le temps de découvrir. Malgré le travail minutieux et intéressant de Leeroy Vanilla, directeur artistique et illustrateur de bande-dessinées, le passionné d'histoire

que je suis n'a pas réussi à jouer avec les différentes temporalités. L'immersion, le plongeon dans l'univers de la Grande Guerre que j'avais ressenti lors de mon expérience web de l'exposition, ne s'est pas reproduite *in situ*, mais m'a tout de même amené à me poser des questions sur ce type d'exposition d'un nouveau genre. Est-il habile d'utiliser autant de contenus et de contenants différents pour parler d'un évènement historique ? Le travail de mémoire n'est-il pas biaisé par un univers fictif très présent dans l'exposition ?

Quoi qu'il en soit, nous découvrons ici un virage intéressant tant dans l'univers de la bande-dessinée que dans l'approche contemporaine du devoir de mémoire.

Mathilde FERRATO

Des destins, une guerre

En cette matinée ensoleillée nous avons rendez-vous devant le Centre Culturel Canadien où se tient actuellement l'exposition *APOCALYPSE-10 DESTINS*. Si ce titre résonne comme familier à vos oreilles, c'est normal, puisque en mars 2014 était diffusé sur France 2 une série documentaire du même titre. Ce projet global a été mis en place grâce à une coproduction entre le Canada et la France visant à une immersion dans le quotidien des soldats ainsi que des civils durant la Première Guerre mondiale.

Nous sommes accueillis par une représentante du Centre qui sera notre médiatrice durant la visite. L'entrée en matière de l'exposition se fait via un Ipad, nous comprenons ainsi que l'œuvre se base sur la transmédialité en alliant à la fois les nouvelles technologies et les panneaux. Notre premier acte est de devoir choisir un personnage de la Grande guerre et donc un destin que nous allons suivre tout au long de l'exposition. Nous sommes confrontés à une approche individualisée qui s'oppose à l'inhumanité des combats. À la fin de cette visite, des images plein la tête, nous sommes amenés à nous questionner. Tout d'abord en jonglant entre réalité et fictions, notamment à travers la bande dessinée interactive, les artistes Pascale Ysebaert et Vincent Borel confrontent le ludique à la conservation de la mémoire : le ludique altère-t-il et trahit-il la mémoire ? Concernant le statut des œuvres exposées, qui sont différentes de ce qu'on l'on trouve habituellement dans les musées,

peuvent-elles être considérées comme des éphémères ? Tout autant de question auxquelles nous tenterons de répondre en continuant la visite sur le site internet dédié à l'exposition.

Lévana GAUTHIER

Le réalisme s'invite dans le docu-fiction

« Fiction interactive d'un genre nouveau, associant bande dessinée, animation et archives documentaires, *Apocalypse 10 destins* plonge l'utilisateur dans la Grande Guerre, en suivant les récits immersifs de dix personnages-héros. »

L'intention est belle : repenser notre devoir de mémoire à l'occasion du centenaire de la Première Guerre mondiale ; projet qui prendra la forme d'une web-docu-fiction. Et pourtant, l'idée me dérange. Le docu-fiction est un genre particulier : il requière d'autant plus de réflexions qu'il peut avoir de sévères impacts, en particulier sur les jeunes générations, et plus encore, à l'heure où nous n'avons plus aucun témoin en mesure de préserver la relative (ou non) exactitude du propos. Surtout si la diffusion se fait via le web, là où la lecture du dispositif est précisément non soumise à contrôle, libre de tout (re)cadrage.

Bien sûr, nous avons eu le plaisir d'une visite de qualité « supérieure », car la médiatrice du Centre Culturel Canadien nous accompagnait. Elle a su souligner et exposer toutes les problématiques et tous les questionnements que l'exposition vise à soulever : l'utilisation de documents d'archives historiques, l'impact des manipulations sur leur valeur, les effets de l'altération sur ces pièces témoins, ou ceux de leur modification par les techniques nouvelles, la question de la « transmédiabilité », etc.

Plusieurs points restent imprécis : la diffusion web, les justifications d'une fiction archétypale, entre autres. Mais j'insisterai plus sur quelques interrogations corollaires : un visiteur non-sensibilisé aux feintes que sous-tend le style documentaire est-il à même de prendre la distance nécessaire à l'appréhension de cette exposition ? Un public sans aide à la visite peut-il faire la différence entre les vraies et les fausses archives ? Entre celles qui ont bénéficié d'une relecture ou d'une réactualisation et celles données à voir comme telles ? Est-il possible que l'esthétique du jeu vidéo – le libre arbitre offert au spectateur quant au choix du destin qu'il veut suivre, voire de

l'histoire qu'il légitime par son choix – écrase, ou au moins altère, la valeur historique de cette période et finalement la relègue à un trop vraisemblable conte, à un réalisme qui se souhaiterait a-filmique ?

En fin de compte, n'est-il pas ambiguë de prétendre filmer – ou plutôt, ici, dessiner, reconstituer – une réalité dont tous les témoins ont disparu ?

Briac GEFFRAULT

Plurielle mais pas transversale

Au Centre Culturel Canadien de Paris, du 24 septembre au 31 octobre 2014, sont regroupées bandes dessinées, animations et archives documentaires qui ont trait à une « fiction interactive » nouvellement créée. Le sujet ? La Première Guerre mondiale à travers l'œil et la vie de dix personnages, dix destins fictionnels mais volontairement réalistes, aux nationalités et aux identités sociales variées. Concrètement, de grands tableaux mêlent images illustrées et images historiques, des vidéos d'archives ont été recolorées, des personnages d'illustration à échelle quasi-humaine sont racontés et géo-localisés. La pluralité des supports apparaît donc comme autant de moyens pour nous immerger dans la réalité de la Grande Guerre. L'immersion, pourtant, est délicate. La musique d'ambiance initialement prévue est absente en raison d'un souci mécanique, difficile de savoir surtout si l'expérience proposée est à vivre ici ou sur le site internet auquel nous renvoie régulièrement la médiatrice. Au premier étage, là où l'exposition se poursuit, des panneaux thématiques illustrent des scènes de la guerre qui prennent une allure fantastique (les soldats allemands ont une tête de monstre, elles sont dix fois plus grandes que les petits enfants français terrorisés) et en cela contrastent avec les images d'archives laissées à l'extérieur de la pièce. Le lien entre les différents médias disparaît alors même qu'il m'avait, déjà, semblé ténu lorsqu'ils étaient associés et confrontés sur les mêmes panneaux, l'œil regardant l'un puis l'autre sans pouvoir y desceller à coup sûr une trame narrative. « *Apocalypse – 10 destins* » demeure donc, à mes yeux, une exposition plurielle, certes, ce qui ne signifie pas transversale.

Elise GERAULT

Révélation d'une Grande Guerre

Nous sommes tout de suite plongés dans un univers où réalité et fiction s'entremêlent. Les archives attestent que cette Première Guerre Mondiale fut terrible, douloureuse, et que lointain maintenant, il ne faut surtout pas l'oublier. Les graphismes construisent un monde avec lequel la distance est plus facile à installer, rendant l'évènement plus imaginaire, et donc fictif. Un lien intergénérationnel se crée très vite à travers ce simple parcours, surtout pour nous, visiteurs appartenant à une toute autre époque.

L'aspect interactif et transmédia de l'exposition permet de s'identifier avec les personnages proposés à travers les codes du jeu-vidéo RPG (*role playing game*) : nous sommes à leurs côtés pendant ces tranches de vies difficiles, ces quêtes de liberté et de paix.

Il est tout de même regrettable qu'une tablette soit nécessaire pour exploiter à cent pour cent ce parcours puisque les expôts ne peuvent délivrer l'intégralité du travail fourni autour de l'élaboration des dix personnages.

Une exposition qui démontre que nous n'avons pas fini de mettre en lumière cette guerre aujourd'hui centenaire. À parcourir de long en large, encore et encore, mais munis d'une tablette.

Lucile GODET

Comprendre sans voir

"*Apocalypse 10 destins*" est le nom énigmatique de cette exposition dont je ne connais rien. Pas même la vidéo diffusée sur Internet dont nous parle Madame Julien-Casanova. Je me suis gardée de la visionner pour ne pas avoir de préjugés sur les travaux. C'est donc sans idée aucune que je me dirige vers l'entrée du Centre Culturel Canadien. La visite commence. La médiatrice nous fait entrer dans une salle où se trouvent un iPad et un écran sur lequel défilent des images en noir et blanc, entrecoupées de dessins animés. Elle explique que l'oeuvre a été créée à l'occasion du centenaire de la Première Guerre mondiale. L'expôt met en scène le destin de dix personnes fictives, dessinées par le graphiste Leeroy Vanilla, qui

viennent s'ajouter à des images d'archives. Seulement deux casques audio pour le groupe de trente personnes que nous sommes : pas le temps d'écouter un par un. Nous poursuivons la visite. Partout autour de nous, des panneaux explicatifs de l'oeuvre. Certains expliquent la notion de vrai et de faux au sein du travail, d'autres racontent la géo-localisation des personnages, tandis que les autres reviennent sur les différents destins. Un carnet posé sur une table nous offre même le story-board du dessin animé. Difficile de comprendre l'enjeu de cette exposition. Il me vient alors à l'esprit que l'oeuvre en elle-même se trouve juste dans le film et que tout le reste de l'exposition n'est qu'une médiation de celui-ci. Après interrogation de la médiatrice, je découvre en effet que ce n'est pas l'artiste seul qui a fait les panneaux. Ceux-ci ne font - à mon sens - pas partie de l'oeuvre mais ne sont que des outils de lecture de celle-ci. Avec "*Apocalypse 10 destins*", Leeroy Vanilla nous propose une forme d'exposition bien particulière, qui mêle la médiation à l'art, l'explicatif au sensible, l'imaginaire à l'objectif.

Kinga KECSKES

Quelle mémoire pour quel jeu ?

La commémoration du centenaire de la 1^{ère} Guerre Mondiale a donné lieu à une série d'événements organisés cette année à travers la France. Ces manifestations oeuvrent toutes à la transmission mémorielle trans-générationnelle. C'est dans ce cadre que le Centre Culturel Canadien accueille l'exposition *Apocalypse – 10 destins*. Cette exposition présente un jeu interactif mêlant bande-dessinées et archives historiques, tout en s'appuyant sur la qualité artistique de la réalisation et sur la valeur historique du projet. Et c'est là que le bât blesse, à mon sens. La valeur ajoutée que seraient les éphéméras présentés - de grands panneaux explicitant les personnages et les contextes - n'est pas convaincante. En effet, l'application internet représente à elle seule tout l'intérêt du projet, apportant une dimension ludique au côté – avouons le – rébarbatif et sombre du sujet. La version imprimée du projet se résume à de simples planches plus ou moins tirées des sources numériques, sans la fameuse interactivité promise. En sortant de l'exposition, la question la plus brûlante reste celle qui porte sur le bien-fondé de ce mélange des

genres : est-ce vraiment une idée judicieuse d'articuler fiction et faits historiques dans un même produit plurimédia, sensé être à visée éducative, ouvrant la porte à la fois à la création possible d'amalgames et au sentiment de n'avoir été finalement que diverti(e) par une énième histoire sanglante et horrifiante ? À chacun son parti-pris.

Oleksandra KHRYPKO

Pourrait-on s'entre-tuer si on se connaissait ?

C'était ma première fois au Centre Culturel canadien. Et ce fut la première question que je me suis posée après avoir pénétré dans l'exposition : pourrait-on s'entre-tuer si on se connaissait ? 10 destins différents... des quatre coins du monde... qui ont été atteints par la Première Guerre mondiale... Mon grand-père était Officier de la marine de guerre en USSR pendant la Deuxième Guerre mondiale, et je ne l'ai jamais connu...

Je n'aurais jamais imaginé que les bandes-dessinées interactives numériques pouvaient avoir en elles-mêmes un tel intérêt et une telle valeur : celle de donner au plus grand nombre la possibilité de regarder le pire par l'entremise de destins humains extrêmement différents, et séduisants. Ces destins sont présentés, ici, au travers de personnages que rien ne distingue de l'humanité ordinaire, sauf la dimension virtuelle. Les paysages, les vêtements, les visages, la chronologie des événements, tout est basé sur des archives réelles, ce qui permet de bénéficier d'une production où se mêlent la fiction et l'histoire. Une fiction qui est vraisemblable, qui est le vecteur par lequel on passe pour retrouver le temps où vécurent les personnages, le temps de la guerre, où chacun vit sa vie, ses histoires, ses amours...

Le travail fourni par l'équipe de conception et réalisation du projet est remarquable. La transmédialité de l'installation permet à tous les publics, et surtout la jeunesse, d'accéder à la connaissance historique d'un événement. La dimension pédagogique du dispositif interactif est soutenue par un message sur les guerres et leurs fondements : nous sommes tous différents mais surtout tous humains.

Anna LEE

Changements de points de vue

Cette exposition me semble un bon exemple de traitement d'une période historique par les technologies contemporaines.

Le public peut s'approcher aisément des panneaux exposés, sa curiosité pour les œuvres de bande dessinée qui y sont présentées peut être stimulée.

Grâce aux méthodes mises en oeuvre nous sommes conduits des traces historiques et thématiques à un récit fictif.

L'utilisation potentielle de l'IPad et de la vidéo narrative traduit une volonté de s'adapter à la technique des jeux vidéo. Ce qui va permettre aux dix héros de la fiction Apocalypse de provoquer notre mémoire historique.

Il ne s'agit pas uniquement de la guerre dans cette affaire. Le projet va plus loin. Il est d'abord une série d'images colorées, dessinées, peintes, montées et montrées, puis animées, mises en mouvement, sonorisées.

Le support technique supprime alors les distances entre l'oeuvre (l'histoire achevée) et les publics.

En même temps, je m'interroge sur le statut de ces expôts : qu'en est-il de la relation des publics avec toutes les informations qui y sont livrées ?

Le fil narratif contribue à favoriser l'interaction avec les histoires individuelles qui sont racontées.

Ainsi le visiteur va-t-il être un récepteur ou un témoin de mémoires historiques, loin de ses propres expériences habituelles. Cette histoire peut faire revivre notre mémoire collective.

Léa MALGOUYRES

La vérité du faux

Depuis Platon on entend que l'art c'est l'illusion, le mensonge, ce qui éloigne de la vérité. Que penser alors d'une démarche qui emploie l'art, la création, la fiction comme media pédagogique pour amener vers la connaissance de l'histoire? Est-ce un dispositif mensonger que de produire des archives fictionnelles à des fins pédagogiques ? Un

artiste réalisateur contemporain, Harun Farocki, quant à lui prend souvent l'exemple de ces avions-espions américains qui sont passés au-dessus des camps de concentration et les ont pris en photos. Ces documents d'une importance inestimable aujourd'hui, ont, à l'époque, été immédiatement relégués comme des documents inexploitable dans la mesure où on n'a pas identifié ce qui y était représenté. Cet exemple nous permet d'affirmer qu'un document d'archive, aussi véridique soit-il, ne peut montrer que ce que ses spectateurs peuvent y voir. Ainsi une archive peut être trompeuse, ou encore détournée. Elle est en grande partie déterminée par le discours qui l'accompagne. Pourquoi, alors, une telle sacralisation du "vrai", de l'"authentique" si celui-ci peut tout autant mentir ou détourner du réel qu'une fiction. De la même manière, l'histoire et l'art sont tous deux irrémédiablement le fruit d'une interprétation ou réinterprétation. C'est à partir de ce pari que se développe le projet "*Apocalypse-10 destins*" qui expérimente de nouvelles approches de l'histoire de la première guerre mondiale. Le dessin, le numérique, la photographie, le film d'archive, le son interviennent comme éléments constitutifs de ce projet transmedia. Une oeuvre totale pour une guerre totale. De plus, ce dispositif permet de combler une carence fondamentale de nos archives et documents officiels. En effet, même si on voit poindre quelques évolutions, les livres d'Histoire et les musées analysent les événements à travers les grands noms, les grandes dates, les grandes villes. La fiction permet de reconstituer non plus l'Histoire mais des histoires. Une histoire "par le bas", une histoire des "petits". En cela, un tel projet pose la question de la performance du dispositif muséal.

L'exposition au Centre Culturel Canadien est d'une certaine manière une métamédiation de la médiation qu'est le logiciel. L'efficacité de ce dispositif permet d'envisager d'aller plus loin encore vers une interaction du public ; éventualité d'une amélioration de l'oeuvre qu'admettent très humblement ses initiateurs.

Juliette MARIE

L'esprit mais pas la lettre

D'emblée : les paroles de la médiatrice, qui coulent de source. Elle est agréable à écouter et ce qu'elle dit est intéressant.

C'est un flux qui rapidement va mobiliser mon attention. Difficile

d'avoir un accès sensible à l'exposition. Paroles, paroles, paroles. Discours et légendes. Pas le temps de plonger mes sens dans cette expérience qui reste délibérément hors d'atteinte.

D'autant plus qu'apparemment, un bagage est requis pour atteindre un des buts évidents de l'exposition, l'identification aux personnages. Ce bagage c'est l'animation en ligne (qui n'est disponible qu'aux spectateurs munis d'un ipad), c'est l'exploration d'un monde en guerre, la plongée dans une époque telle qu'elle fut il y a un siècle, au sein d'une narration qui a l'air palpitante, au grès de personnages que l'on suit - paraît-il - selon notre volonté. Ah! Cela semble avoir une portée artistique, historique et surtout émotionnelle, intense.

Mais voilà, je reste à l'extérieur. La seule entrée possible qui m'est laissée est celle de la réflexion, de l'intellect. Non des affects, ni de ma sensibilité.

La médiatrice nous demande ce que l'on pense de la nature des expôts, entre véracité historique des archives et fiction narrative. L'avis que je formule alors en moi-même est le suivant : cette exposition qui mêle histoire et création artistique, si elle ne respecte pas la lettre de l'histoire, en respecte l'esprit. Et cela me convient.

Seulement je n'ai pas la liberté de m'y mouvoir, de m'immerger. La médiatrice a suscité ma réflexion, l'exposition ne suscite pas d'approche sensorielle. Problématique pour une exposition qui entend sortir des carcans catégoriels, ces carcans qui nous dictent s'il faut ressentir une émotion ou s'intéresser vivement à tel ou tel expôt selon sa nature.

Adélaïde MARTIN

Transmission réussie au Centre Culturel Canadien.

En cette matinée du 14 octobre 2014, j'ai pu expérimenter un type d'exposition très nouveau pour moi. Je suis arrivée au Centre Culturel Canadien avec de nombreuses questions en tête. Et finalement, je me suis laissée surprendre par la clarté du projet : il s'agit d'apprécier le processus de création d'une BD à travers différents médias. La possibilité de voir la BD sur des iPad ou sur un grand écran (à l'étage) nous est offerte, de nombreux carnets sont mis à notre disposition, chacun retraçant les différents travaux internes

réalisés afin de créer une fiction la plus vraisemblable possible. Car la visée de ce projet n'est pas uniquement ludique. L'idée est également, à travers cette fiction, de célébrer le Centenaire de la Première Guerre Mondiale. Cette BD raconte ainsi la vie inventée de dix destins types qui auraient pu exister pendant cette période-là. Les panneaux exposés dans les différentes salles prouvent le grand travail historique effectué en amont pour répondre (avec succès) à une exigence de transmission de la mémoire et, partant de là, de vraisemblance.

Il me semble très approprié d'aborder ce triste épisode de l'Histoire par le biais de la fiction : ainsi la posture que nous adoptons face à celle-ci nous permet de mieux aborder les faits réels. La fiction nous permet de prendre le recul nécessaire pour ne pas être accablé par l'horreur, pour que nos réflexions n'en soient pas paralysées. La transmission est ainsi plus efficace, puisque l'opportunité nous est fournie de véritablement penser ce qui est donné à voir. Le caractère ludique de la fiction mêlé à de véritables images d'archives possède ainsi, à mon sens, un pouvoir pédagogique puissant.

Au-delà de tous ces arguments, l'esthétique même de l'exposition est épurée, pacifiante : les dessins sont accomplis, le tracé de Leeroy Vanilla est original. Nous sommes immergés dans une ambiance assez légère, sur une musique de Malvina Meinier. Juste une dernière remarque : la lumière est presque trop intense dans les salles, elle aurait pu l'être un peu moins pour favoriser une immersion plus profonde.

Ivanoé MASSET

Exposition, devoir de mémoire et communication institutionnelle

L'exposition Apocalypse-10 destins présentée au Centre Culturel Canadien m'apparaît comme une sorte de making-off de l'animation éponyme, et produite à l'instigation de ses concepteurs et réalisateurs. En cela la muséographie fonctionne. L'utilisation de panneaux grand format offre une vision du travail qui se démarque bien de l' "oeuvre" originale, « immersive » pour reprendre un terme évoqué, apportant des informations intéressantes sur l'entreprise. Les catalogues détaillent la constitution de l'animation et apportent de nombreux éléments sur le contexte. Ils constituent pour moi la part la

plus intéressante de l'exposition, ils offrent un contenu plus exhaustif que ne le font même les panneaux les plus nourris, ils répartissent les angles d'approches plus clairement, et permettent une exploration plus libre. Enfin, les vidéos fournissent une documentation historique très intéressante. De plus, elles apportent un vis à vis stimulant face aux questions de choix de traitement de l'information que soulève la forme «docu-fiction». Elles montrent des images de propagande officielle (et donc très orientées, bien qu'originales), et un documentaire sur la colorisation qui ouvre de nouvelles perspectives quant à la mise à jour d'archives.

Cependant, une partie des panneaux ne m'a pas semblé absolument nécessaire, ou plus exactement m'a semblé constituer un remplissage de l'espace, ou encore viser la mise en valeur des graphismes, ce qui n'est pas essentiel, pour moi, à la manifestation.

De fait, on pourrait avoir l'impression qu'il s'agit d'un faire valoir de l'animation, ou d'une valorisation du cadre d'exposition, qui du reste est un fort bel espace. Quant à l'animation elle-même, qui me semble relever plutôt de l'artisanat d'art, elle est de façon paradoxale plutôt secondarisée dans l'exposition, alors qu'on a l'impression que ce médium et cette technique ont été choisis pour séduire un public qui en est familier. L'animation serait-elle un simple vecteur de démocratisation ?

Margot MIOSSEC

Quand c'est « l'utilisateur » qui fait l'œuvre.

« *Apocalypse-10 destins* plonge l'utilisateur dans la Grande Guerre, en suivant les récits immersifs de dix « personnages-héros ». Voilà ce que nous pouvions lire sur le site internet du Centre Culturel Canadien, dans la rubrique présentant leur nouvelle exposition.

Pourquoi ne parle-t-on pas ici de spectateur ? Pourquoi passe-t-on à l'utilisateur ? Pourquoi ce changement de terme ? Il nous faut aller nous balader dans les salles du Centre Culturel Canadien pour comprendre que *Apocalypse-10 destins* nécessite que le « spectateur » se mue en « utilisateur ». En effet, point d'œuvres d'art « classique » dans ce lieu. Nous sommes confrontés à de grands panneaux, feuillets et vidéos permettant « au public de découvrir le processus de réalisation » de la bande dessinée interactive homonyme. Des

éléments qui sont - en fin de compte - des clés de compréhension pour une meilleure immersion. Car l'intérêt du projet *Apocalypse-10 destins* se trouve être cette bande dessinée interactive, créée par Leeroy Vanilla et qui propose un récit fictionnel rythmé d'images d'archives, de textes historiques, de documents inédits...

Alors qu'attendons nous ! Utilisateurs d'œuvres interactives, geeks ou néophytes à vos iPad ! La bande dessinée est en ligne à : <http://www.apocalypse-10destins.com>

Laura MOULINOUX

Art'pocalypse ?

10h. Arrivée au Centre Culturel Canadien, rue Constantine, pour une visite d'*Apocalypse-10 destins*.

Ayant expérimenté, la veille, la bande dessinée interactive sur le site internet lié à ce même projet, je me demande bien ce qui va pouvoir être exposé de plus enrichissant. Imaginant que cette approche préalable de la transmédiatité aura des suites interactives, avec du son, de l'image et des installations, je pénètre en territoire canadien, contrôlée tel un voyageur prêt à embarquer (sécurité oblige), puis dirigée vers une salle de conférence où une médiatrice nous introduit au dispositif du projet.

Sont ainsi motivées les raisons de notre présence et les objets qui nous attendent. Des affiches, des captures d'écrans mis en scène sur de grands imprimés, des cartels qui les accompagnent, des livres récapitulant la biographie de chaque personnage de la BD, une télévision et une projection vidéo qui donne à voir aux spectateurs ce qu'il retrouve sur le site internet du projet, des imprimés encore et encore... S'il est question de transmédiatité, je n'arrive pas bien à cerner l'intérêt de présenter des expositions identiques au projet final (la BD interactive).

C'est à ce moment précis que je me demande quelle est leur valeur, quelle posture ils reflètent ou quelle place ils revendiquent dans le champ de la création. Ils sont présentés comme des œuvres traditionnelles, classiques, avec leurs cartels, bien lissés, tout nous porte à les considérer comme tels et pourtant je reste de marbre. Aucune réaction émotive ou sensorielle pour moi durant la visite. Cette nouvelle forme d'exposition se contente-t-elle de présenter

linéairement l'évolution d'un projet artistique ? Qu'en est-il des structures transmédias ? Alors cette restitution aurait pour intérêt majeur la reconnaissance envers les sponsors qui ont soutenu les créateurs... D'ailleurs où sont-ils, eux, les créateurs ? Ils manquent.

Lauriane NAPODANO

Je suis venue, j'ai vu, j'ai compris...

Aujourd'hui nous avons rendez-vous au Centre Culturel Canadien, pas loin de la sortie de métro Invalide.

Nous sommes les premiers, le Centre n'a pas encore ouvert, on attend.

Accueil agréable et vérification des sacs.

Passé le portail de sécurité, nous sommes re-dirigés dans une salle annexe pour poser nos affaires et écouter la médiatrice : avec un accent canadien qui sied aux lieux, elle commente l'exposition que nous sommes venus visiter, ainsi que les actions de l'Institution qui nous offre l'hospitalité.

Projet final : une bande dessinée interactive dont une petite partie est diffusée dans la dernière pièce de l'exposition à l'étage. Mais avant d'y arriver un certain parcours nous attend...

L'exposition joue sur le mélange des médiums.

Initialement, la bande dessinée c'est du papier. Mais ici on veut l'animer, en vidéo.

Et pour rester dans le concept, les outils de médiation sont aussi des écrans ou des supports papiers. Écrans plats, petite télévision carrée, écran blanc pour projection. Mais également documents de type journal de bord, qui contiennent les nombreuses recherches effectuées en amont de la réalisation.

C'est comme une enquête. On va suivre la vie de dix personnages type qui auraient pu vivre durant la Première Guerre mondiale. Dans l'une des pièces du rez-de-chaussée, on retrouve les portraits de ces personnages, présentés presque à taille humaine sur des affiches grand format. Mais, la pertinence quant au choix des images associées pour constituer leur portrait n'est pas toujours très évidente.

Pour nous aider à géo-localiser les péripéties vécues par ces

personnages, on trouve de grandes cartes du monde avec leurs divers positionnements. Les "10" sont amenés à changer de pays et on peut ainsi observer, comment à certains moments leurs destins se croisent. Malheureusement, l'œil se perd et doit se concentrer sérieusement pour saisir "qui est où ?" sur cette carte rouge, avec des flèches et des bulles de toutes petites tailles.

On le comprend, le but est de faire participer le spectateur, qu'il ait l'impression de vivre l'aventure lui aussi en suivant le parcours de ces personnages.

Les procédés utilisés sont impeccablement dominés, le graphisme est esthétiquement flatteur, le parcours est logique... mais, j'ai du mal à être touchée.

Jusqu'à ce qu'on arrive à la moitié de l'exposition, avant d'accéder à l'étage.

À partir de là,, deux moments m'ont particulièrement émue.

Tout d'abord, la diffusion d'une archive documentaire de la Première Guerre mondiale. Elle a été colorisée. Je suis absorbée par le film et j'en ai des frissons. On perçoit tellement mieux les détails. C'est comme si cette vidéo avait été projetée dans un monde qui au bout du compte paraît bien plus réel que le noir et blanc, qui instaure comme une distance.

Par cette entremise je comprends mieux ce que je regarde, ce qu'on me donne à voir.

Ensuite, les dernières images à l'étage. On retrouve là aussi des vignettes agrandies taille poster, sélectionnées parmi toutes celles réalisées pour la BD. Les choix ne sont pas obligatoirement judicieux pour moi, jusqu'à ce que je tombe sur les dernières d'entre elles.

Elles me frappent. Entre l'image et le texte, je comprends les rapports. Je comprends ce que devaient ressentir les gens à la vue des forces ennemies. Ici, ce sont deux petits enfants qui visiblement croisent dans la rue des soldats. Les soldats : ce sont des têtes bleues énormes qui occupent presque toute la page, et qui menacent de leurs gueules immenses grandes ouvertes, laissant ainsi apparaître des dents fines et pointues. Les yeux des créatures sont rouges sang et tous les traits de leurs visages tendus. Les enfants sont comme des miniatures sur les côtés au bas de la vignette. Ils tentent de s'échapper et sont terrorisés. Dans une moindre mesure, moi aussi...

Léna OLLIVIER

Une guerre pour que finissent toutes les guerres ?

Arrivée sous le soleil qui inonde l'esplanade des Invalides, une fois franchie la porte du Centre Culturel Canadien, l'immersion dans le sombre sujet de la visite n'est pas tellement facile. C'est au CCC que nous sommes accueillis ce mardi matin. L'architecture intérieure blanche et les décors épurés font d'emblée ressortir les panneaux de l'exposition. Nous déambulons à travers les planches accrochées aux cimaises en découvrant la vie de 10 personnages fictifs, créés pour le projet, à partir d'éléments biographiques réels. Le projet final est une vidéo avec animation : on peut ainsi découvrir tout le travail exécuté en amont. Cette présence marquante du dessin mélangé à des fragments de réalité nous interpelle, et nous transporte. L'exposition *Apocalypse 10 destins* se présente comme une fiction réaliste, à travers les dessins de Leeroy Vanilla et les documents officiels représentés sur les panneaux. Durant la visite, nous remontons un siècle en arrière pour nous retrouver plongés dans la Première Guerre mondiale. J'en suis ressortie avec en tête cette phrase trouvée dans la dernière salle, qui dans sa suspension est totalement d'actualité : « *The war to end all wars ?* ». On peut se demander si les guerres d'aujourd'hui, aussi différentes soient-elles, cesseront un jour, sous une forme ou sous une autre ...

Paul-Antoine PAROT

Un demi-succès ?

Apocalypse 10 destins est la première exposition que je vois autour de la Première Guerre mondiale, mais elle n'est pas ma première visite au Centre Culturel Canadien. À la différence de l'expérience précédente, j'avoue avoir été très intéressé par cette nouvelle exposition, notamment à la vue des éphéméras représentant les poilus version bandes dessinées. Mais on le lira, je reste malgré tout circonspect.

Dès le début de la visite de l'exposition, la médiatrice nous explique le principe de cette exposition trans-media mélangeant bande dessinées, images d'archives, et musique. Dix personnages. Dix destins. Dix regards différents sur la Première Guerre mondiale. Une idée plus

qu'intéressante. Pour moi qui aime la bande dessinée, cela semblait être l'exposition parfaite. Mais dès le début de l'exposition, nous apprenons que les connexions internet ne fonctionnent pas, nous empêchant ainsi d'avoir accès à l'histoire de ces personnages. Ce qui commence plutôt mal. Nous découvrons ensuite que nous ne pouvons entrevoir l'animation, au centre de l'exposition, qu'à travers des affiches. Une seule vidéo permet de se faire une idée plus précise de l'animation. Parler d'animation semble aussi exagéré. Ce ne sont que des plans fixes sur lesquels on zoome.

Ensuite, le côté immersif est balayé par un *making of* présenté à travers des *books* étalés sur des tables. Pourquoi montrer l'envers du décor ? Pourquoi ne pas juste nous laisser vivre le récit ? Mettre ces *books* dans une autre pièce à la fin de la visite aurait été une idée plus judicieuse, à mon sens.

Quel est l'intérêt d'une installation physique du projet face à un site internet qui promet et semble nous proposer de vivre une expérience bien plus complète ? Voilà une question que je n'ai pas su ni pu résoudre.

Néanmoins, les documents d'archives exposés exemplifient de façon éloquente les événements racontés. Les gueules cassées ou les images d'animaux avec lesquels les soldats se réconfortent montrent la réalité brutale de cette Première Guerre totale.

L'installation met en oeuvre une pédagogie qui permet à tous – petits et grands - de comprendre l'envergure du conflit international que fut cette guerre de 14-18.

Le dessin des planches est excellent, approprié, il apporte une coloration et une dynamique évidente face aux images en noir et blanc d'origine, puisque ces dernières, historiques, datent d'une centaine d'années maintenant. Mon opinion globale ? Cette exposition aurait été bien plus réjouissante si l'idée qui y préside avait été poussée bien plus loin. Dans ce sens, « *Apocalypse 10 destins* » est un demi-succès.

Léa PERIER

Une exposition totale pour une guerre totale

Le Centre Culturel Canadien, pour débiter sa saison 2014-2015, a offert à son public parisien une expérience particulière : celle du transmédia. En voulant proposer une expérience globale, l'exposition *Apocalypse 10 destins*, entend illustrer la bande dessinée interactive

Apocalypse 10 destins en utilisant tout un éventail de supports différents : planche graphique, multimédia, cinéma, vidéo, livre, animation. Par cette expérience créative multi supports le Centre Culturel Canadien veut faire reprendre vie à l'histoire (Grande Guerre de 14-18) : apporter de la couleur aux archives, du son aux bandes historiques. Le graphisme aiguisé et recherché donne presque une impression d'aquarelle derrière les apparences d'un style "bande dessinée". Les traits généraux sont tracés, nous pouvons cerner rapidement la dualité qui règne au sein de l'exposition entre l'histoire et la modernité : les archives face au numérique, la BD au service de la mémoire.

J'ai trouvé que le pari était réussi dans l'équilibre des deux dimensions : cependant la frontière reste difficile : où s'arrête l'histoire où commence la création artistique ? Est-il permis de réinventer l'Histoire ? Personnellement, je pense que dès que l'affirmation d'une représentation créative est avancée, l'interprétation historique et le traitement des archives est envisageable (certaines vidéos d'époque ont par exemple été colorées). La démarche artistique peut donc légitimer cette « transformation » de l'histoire, mais jusqu'où ? Ainsi au-delà de son contenu, l'exposition pose des questions actuelles sur les définitions de l'art : qu'est-ce qui est art, qu'est-ce qui ne l'est pas ?

En effet, nous n'avons pas face à nous des « oeuvres » à proprement parler, puisqu'il s'agissait bien plus exactement d'une présentation créative de l'œuvre elle-même ? Également, quelle place tient la BD, comment la présenter et la mettre en avant aujourd'hui ? Toutes ces questions se sont donc posées pour moi à la sortie de cette exposition. Celle-ci, me semble-t-il, amène à interroger l'exposition classique face à la montée des enjeux numériques et face à l'éclatement des frontières traditionnelles de l'art.

En tous les cas, une chose est certaine : ce type d'exposition requiert une médiation, laquelle s'avère incontournable. Sans l'intervention d'une interface humaine entre l'expérience transmedia et le public, l'exposition pourrait être vidée de son sens.

Enfin, il convient de noter l'implication constante du Canada en faveur de la diversité culturelle, à deux pas de l'Organisation Internationale de la Francophonie, grand promoteur du concept. Le CCC offre un bel exemple de diversité des supports, mais aussi de la diversité culturelle elle-même au travers les 10 destins des personnages/héros de la BD interactive créée par Vanilla Leroy.

Eva PONCET

Art ou leçon ?

Le Centre Culturel Canadien, habituellement scène de l'art contemporain de l'État qu'il représente, change d'objet pour cette nouvelle exposition « *Apocalypse – 10 destins* », et nous entraîne dans la vie de dix personnages fictifs vivant lors de la Première Guerre Mondiale. Nous nous retrouvons alors dans un lieu où se mélangent planches de bande-dessinées, animations, effets sonores, archives, lesquelles créent une immersion dans une histoire racontée au goût du jour. En effet, il est patent que l'exposition tente de répondre à la lassitude des documentaires dont le contenu se veut exclusivement historique. Cette association de passé et d'actuel brouille l'identité de la démarche telle que nous avons l'habitude de la concevoir. Est-ce une exposition d'art, une exposition de type muséal, ou un parcours pédagogique ?

En s'affranchissant des étiquettes que la doxa assigne et fixe, le Centre Culturel Canadien nous offre une visite où pédagogique rime avec artistique.

Yeelen RAYNAUD

Une commémoration 2.0

Comment parler d'un sujet historique, grave, universel, et traité tant de fois, sans que les interlocuteurs ne lèvent les yeux au ciel ? Le projet est sans nul doute réussi : transmettre et commémorer une histoire sensible et grave, par une approche nouvelle, interactive, et ludique : je me suis retrouvée à m'intéresser à quelque chose de vu et revu.

« *Apocalypse - 10 destins* », site internet ou application iPad, présente 10 personnages aux origines et parcours complètement différents - chacun représentant une collectivité, ou une communauté - dont les destins se retrouvent entremêlés durant la Première Guerre mondiale. Un travail collectif donc, sur la mémoire collective, pour la collectivité.

Tout est mis en place pour faciliter l'intérêt, jusque même une « contemporanéisation » des archives : mise en couleur et sonorisation

de films à l'origine muets en noir et blanc : ce qui est ancien est rendu vivant et accessible. Les archives sont interprétées, et semblent vivre une seconde fois.

Encore mieux : à chaque fin d'un destin de l'un des personnages, notre pourcentage d'exploitation dudit destin est affiché, semblable au taux de réussite du niveau d'un jeu vidéo. Moins de barrières, plus de compréhension. L'histoire nous est transmise tout en douceur, sans nous accabler. Elle paraît accessible à tous, de manière universelle.

Malheureusement, au cours de l'exposition je n'ai pu me retenir de me poser les questions suivantes : quel intérêt ? Mettre en valeur le projet numérique ? L'expliquer ? Mais surtout, quelle est la valeur de ce travail : artistique ou pédagogique ?

La mise en place ne m'a paru pas clairement cohérente (pourquoi séparer les présentations graphiques des différents personnages en deux étages ?), l'explication des éléments assez succincte, et certains panneaux (aux titres vaguement « chocs ») ne m'ont pas semblé contribuer à la production d'un sens fondé.

Sur la visite, à ce stade là, je suis donc mitigée.

L'installation reste néanmoins construite avec soin, mêlant des supports différents (écriture, dessin, conception graphique, musique) pour présenter une réalité historique mondiale. Certes, le côté professionnel et didactique du projet me fait tout d'abord pencher pour la pédagogie interactive et ludique, mais la dimension collective du projet m'appelle par la suite à réfléchir sur la mémoire et l'impact que cet événement historique a eu dans le monde entier.

La dernière pièce vient renverser mon jugement : un montage graphique titré « Guerre d'hier, guerre d'aujourd'hui » trône au côté d'une télévision diffusant le making off du projet. Le sujet se clôt par une interrogation qui ne peut pas laisser sans réactions.

Clémentine ROUGIER

Terrains de jeux

L'exposition *10 Destins* propose au visiteur de choisir puis de suivre l'histoire individuelle d'un personnage dans l'Histoire de la Grande Guerre. En prolongement du travail d'exhumation des archives réalisé par la série télévisuelle documentaire *Apocalypse*, le projet présenté au Centre culturel canadien s'offre ici des libertés

supplémentaires en jouant avec le matériau historique. Le public est guidé dans l'Histoire de la Guerre à travers une série d'œillons : celui de la fiction, celui du choix d'exposition de la documentation, du travail de bande dessinée, et enfin celui que le spectateur se pose à lui-même en sélectionnant un destin parmi les neuf autres. De cet ensemble émerge une accumulation qui peut troubler la réception du propos initial.

Mais là où ce projet pourrait sembler fermer des points de vue sur l'Histoire, il ouvre aussi une porte importante sur l'expérience d'une exposition et sa prolongation, grâce au parti pris central : l'utilisation des outils numériques. Le public complète ou prolonge son vécu de l'exposition sur un mode plus personnel encore que la subjectivité du choix du personnage. L'expérience et la réflexion s'étendent en dehors de l'espace source qu'est celui du Centre culturel.

L'Histoire et le devoir de mémoire deviennent ludiques et interactifs. L'ensemble du projet prend réellement son sens lorsque la partie du travail que l'on peut consulter chez soi réussit à nous guider subtilement vers des images d'archives. Images que l'on peut manipuler par soi-même et sélectionner pour les visionner, ou non. Ce procédé réussit *in fine* à véritablement donner vie à un support documentaire qui pourrait sembler rébarbatif et incohérent s'il n'était pas mis en scène de cette manière. On comprend alors que les ephemeras du Centre culturel ont un statut de témoignage du travail créatif qui a été effectué dans le but de donner un fil conducteur fictif à des archives qui sont elles, bien réelles. L'Histoire devient un lieu d'expérimentation et d'imagination pour les concepteurs comme pour les spectateurs : en créant un squelette commun à des archives disparates, l'expérience directe est rendue possible, chacun crée sa petite histoire dans la grande, et celle-ci se fait plus vivante.

Sylvain RUAULT

Du storyboard à l'exposition

C'est à l'occasion du centenaire de la guerre 14-18 que le Centre Culturel Canadien de Paris présente l'exposition *Apocalypse-10 Destins*. Cette exposition, tirée du film éponyme, propose au public de s'immerger dans l'atmosphère d'une fiction historique. L'exposition invite le public à découvrir différents story-boards en reprenant les codes de la bande dessinée. Les différentes planches proposées

permettent de comprendre la conception des personnages, du scénario et le choix de la mise en couleur. Cette exposition se présente au travers d'une transmédiabilité des moyens d'expositions aussi bien auditive, interactive que visuelle. Le but étant de permettre au public de suivre le destin fictif de dix personnages projetés dans nombre de situations historiques réelles qui se rapportent à la Grande guerre de 14-18.

Il est intéressant dans *Apocalypse -10 Destins* de distinguer la part qui revient au graphisme. Ceci notamment au travers des caractéristiques physionomiques attribuées à chacun des personnages. On peut aussi souligner l'ambiance engendrée par des couleurs mates, voire ternes, qui, je trouve, servent à accentuer l'atmosphère pesante de cette période. La ré-écriture de l'Histoire au travers d'un chassé-croisé avec la fiction crée, à mon sens, une distanciation face aux faits historiques eux-mêmes. Par ce biais, notamment, le public peut se projeter dans le destin des personnages mais également s'en détacher. Cependant, ce qu'on remarque et qui probablement est significatif, c'est l'absence de la figure allemande. Il y a, dans cette exposition, un rapport manichéen à la figure allemande. En effet, cette dernière est déshumanisée. Elle apparaît sous la forme de monstres au teint blanchâtre et aux dents aiguës qui poursuivent de jeunes enfants, lesquels fuient tout en appelant à l'aide ; ou bien encore sous l'aspect du soldat aux yeux sanglants de rouge et tapis dans l'ombre. À cet égard il reste encore à produire du nouveau...

Jeanne TURPAULT

Une Histoire de destins

Rencontrer *Apocalypse - 10 destins*, c'est, à mon sens, faire l'expérience croisée du singulier et du collectif, de l'acteur et du spectateur, c'est emprunter des voies solitaires ou se laisser guider par la médiation. Cette œuvre aux supports multiples - composée d'une bande dessinée numérique interactive disponible sur le web, de l'exposition de tableaux graphiques et de montages vidéo au Centre Culturel Canadien –, m'a d'emblée interrogée en ces termes :

- quel sens accorder à cette imbrication de matériaux que sont la vidéo, la photo d'archive, la bande dessinée ou le livre : soit à la « transmédiabilité » ?

- comment comprendre le « parallèle » ou le dialogue entre la diffusion de la « bande dessinée interactive *Apocalypse - 10 destins* » et l'élaboration de l'exposition du même nom ?

Dès notre arrivée dans l'enceinte du lieu nous sommes accompagnés. La médiatrice face à nous, dos à l'écran numérique, commence son récit. Bien que l'accrochage « classique » renvoie à des schémas connus d'expositions, les propositions sont plastiquement déroutantes. De grands panneaux accrochés les uns à côtés des autres racontent par le biais du dessin, de témoignages, de notes et de textes, le destin particulier de plusieurs types de personnages fictifs durant la Première guerre mondiale. Ce processus didactique, qui consiste à passer de l'histoire singulière d'un héros de guerre à la grande Histoire des hommes et à sa mémoire collective, est au cœur du projet et définit l'agencement des œuvres dans l'enceinte du lieu. En effet, l'espace qu'offre les quatre salles du CCC est vaste, il permet de jouer « géographiquement » avec les frontières entre fiction et réalité, comme le montre l'installation de la salle 1 du premier étage. D'un côté un téléviseur y diffuse des images d'archives 14-18, de l'autre un vidéo projecteur met en scène l'histoire fictive d'un soldat, et au centre, une série de panneaux aux compositions complexes font lien entre les deux. Toutefois, cet univers où images, textes et sons dialoguent, convoquent activement notre attention de spectateur, accorde-t-il une place véritable au discours du médiateur ? Une telle mise en scène d'exposition - où tout contenu informatif interne aux créations et aux supports extérieurs convergent en vue de guider le spectateur - ne contient-elle pas en soi son propre dispositif de "méta-médiation" ? Exception faite de quelques précisions sur le dessein de cette exposition articulée à la production interactive, le rôle de la médiatrice est ici pour moi essentiellement introductif. En nous présentant ce nouvel univers artistique, elle brise immédiatement la distance intimidante œuvre/spectateur nous invitant à l'exploration. Car enfin, si *Apocalypse - 10 destins* est une production à la voix multiple, intelligible et accessible, les ressorts de la « transmédialité » sont des relais que nos déambulations numériques (Ipod) et physiques captent, interprètent, afin de mieux comprendre "à travers les émotions et sensations (...) les effets de la guerre et ses conséquences sur les destins." *

* Communiqué de l'exposition *Apocalypse - 10 destins*

Alexia VITTORI

Quand l'abominable devient ludique

Avant l'exposition *Apocalypse -10 destins -*, j'ignorais les activités du Centre Culturel Canadien en matière d'expositions d'art contemporain. Je ne me suis pas renseignée en amont sur la manifestation afin de m'en imprégner totalement. D'emblée, les œuvres qui nous sont proposées se veulent ludiques et interactives. J'imaginai qu'une institution comme celle-ci nous proposerait des œuvres plutôt historiques, « classiques », pour la commémoration d'une guerre. Mais voilà qu'à l'entrée, dix personnages fictifs nous sont présentés sur un Ipad. Ces dix personnages ordinaires vont alors nous faire traverser le conflit d'une manière plus humaine qu'historique, ce qui est très rare dans ce genre de projet mais fort intéressant, selon moi. La pensée du collectif de CC&C et d'Idéacom m'a d'ailleurs vraiment étonnée. Ces artistes, chercheurs et producteurs qui ont travaillé pendant des années sur ce projet (restaurations, archives, remises en contexte), tentent de repenser la commémoration, une cérémonie que pour ma part, je trouve souvent lugubre et culpabilisante à la vue de certaines atrocités commises par l'humanité contre l'humanité. Ainsi par ce mélange entre fiction des personnages et réalité des Annales de la Guerre, je m'intéresse et m'identifie plus facilement à ce qu'ont vécu ces gens. Je désire mieux connaître ces personnages, m'en approcher ainsi qu'on le fait avec les héros d'un film. L'abominable devient intrigant. L'horreur devient ludique. L'application numérique mais aussi le site internet nous demandent, d'ailleurs, une interactivité certaine pour que les œuvres puissent fonctionner.

Par cette application et l'installation globalement transmédia, nous comprenons que ce projet *Apocalypse* souhaite aussi aborder la question de la place du graphisme et du film d'animation dans les musées. Les planches de BD colossales signées Leeroy Vanilla, accrochées au mur en autant de tableaux, nous immergent dans un monde particulier qui ne cache en aucun cas la violence des faits. Entre jeux vidéos et film d'animation, l'artiste utilise des codes visuels ludiques mais aussi ancrés dans notre génération numérique. Ses collaborateurs et lui-même prouvent très efficacement le parti qu'on peut tirer de la BD et les adaptations qu'elle peut susciter. Le seul bémol, à mon sens, tient à ce que la médiation par supports

numériques n'a pas été approfondie. Un plus grand nombre de planches, de projections, de bruit visuel nous auraient intégrés totalement dans le monde de *Apocalypse - 10 destins* -. La démarche qui consiste à placer l'animation ou le design dans une situation d'exposition artistique devient désormais moins exceptionnelle, plus courue, et ici le manque de supports nous laisse sur notre faim. Nous sommes comme en attente d'un enchaînement de stimuli qui provoquerait chez nous plus d'émotions que d'apprentissage. En dépit de cela, je suis et serai toujours étonnée par la capacité qu'ont les artistes de recréer le monde et de faire évoluer notre vision de la culture.