

BLA BLA press review

<http://nfb.ca/blabla>

---

Revue de presse de BLA BLA

<http://onf.ca/blabla>



## BLA BLA: a film for computer

Posted by Mark Sinclair, 17 May 2011

<http://www.creativereview.co.uk/cr-blog/2011/may/bla-bla-vincent-morisset-national-film-board-canada>



Vincent Morisset's studio AATOAA hope to re-imagine 'once upon a time' for the digital age. As part of their new adventures in storytelling they've released BLA BLA, a charming interactive film for the National Film Board of Canada...

Morisset's Montréal outfit created the online animation piece for the legendary NFB which, since 1939, has sought to promote Canadian filmmaking. The NFB is particularly associated with experimental animation, a link that was started in 1941 when animator and director Norman McLaren joined the organisation. According to the board's own charter, one of its ongoing concerns is to "support innovative and experimental projects in new and interactive media."

BLA BLA, at [blabla.nfb.ca](http://blabla.nfb.ca), is one such venture. It is, its website explains, "an interactive tale that explores the fundamental principles of human communication. The viewer makes the story possible: without him or her, the characters remain inert, waiting for

the next interaction. The spectator clicks, plays and searches through the simple, uncluttered scenes, truly driving the experience."

Each of the website's six chapters apparently reflect a different aspect of 'communication'. The first section, Words, is an interactive musical number where users can play with tones by clicking on the various splodges. Sponge follows and introduces the charming large-headed character who will eat up all the coloured pills you feed him (it's strangely addictive for both parties).

The remaining sections, Beginnings, Talk Talk, Together and Lights Out, see the character falling through the sky, and becoming part of a choreographed troupe. In each, users play an active role in deciding how the animation progresses.

The characters were designed by Caroline Robert (a CR One to Watch in our special issue from earlier this year) using traditional craft techniques such as stop-motion puppetry and drawings, as well as a range of high-tech trickery, from ActionScript animation to real-time 3D mapping.

For Morisset, however, these tools are the least important part of the work. "I wanted BLA BLA to feel hand-made, imperfect, fragile," he writes on the website, "so we forget about the technology. I wanted to create moods and generate emotions through an interactive piece. It's quite hard to do dramatic crescendos on a website. I thought it would be an interesting challenge."

The characters' speech, as well as all the music featured in the project, was fragmented into small clips and distributed throughout the programming. An approach of 'controlled randomness' was taken by composer Philippe Lambert, who worked with software developer Édouard Lanctôt-Benoit on the project.

Exploring the "grammar of a new medium" i.e. having the user as a participant in the storytelling, was one of Morisset's concerns. "The relation between the user and the film is part of the message," he says. "We wrote and created it based on universal stuff: the social nature of humans, our fear of the unknown, the desire for appropriation and freedom, and paradoxically the love of being taken by the hand."

Once visitors have played with BLA BLA a further treat lies in store if they click Related Films at the bottom of the website. Here, AATOAA has uploaded six classic NFB animations by Ryan Larkin (1972), Jeu (2006), René Jodoin (1966), Michèle Cournoyer (1992), Brandon Blommaert (2009), and the aforementioned Norman McLaren (1941). Morisset is perhaps best known for his work with the band Arcade Fire: namely the website/interactive music video for their song Neon Bible and the documentary, Miroir Noir. More recently, AATOAA's Synchronised Artwork app for the band's album, The Suburbs (available with the download version from [arcadefire.com](http://arcadefire.com)) was featured in this year's CR Annual. You can view the project in the 2011 Annual, [here](#), or read a more detailed report from when we blogged about it last year, [here](#).

## Bla Bla: An Arcade Fire collaborator gets into baby talk

GUY DIXON

From Saturday's Globe and Mail

Published Friday, Jul. 22, 2011 5:00PM EDT

<http://www.theglobeandmail.com/news/arts/movies/bla-bla-an-arcade-fire-collaborator-gets-into-baby-talk/article2106699/>

Its title might just say it all.

Bla Bla, a new interactive animation piece by Montreal film director Vincent Morisset, defies easy description. There's no dialogue, but it's about language and communication. It's made for adults, but it's one of the best recent works of media art for children.

Produced by the National Film Board of Canada, Bla Bla ([blabla.nfb.ca](http://blabla.nfb.ca)) focuses on an animated boy with a large, pancake-like head. Everything he does is a surprise: In one chapter of the approximately six-minute work, the boy says babyish abstract words when you feed him little coloured discs, as if you are feeding him ideas. In another, a mouse click makes the boy butt heads with his mirror image, sending colourfully drawn epiphanies shooting from their joined heads, along with harmonious tones that they say in unison; other segments have the boy falling through the air and being struck by ideas like lightning bolts, depending on where you click your mouse on the computer screen.

And none of the above really does the plot or feel of the film justice.

"It feels like something intended for kids. Kids were part of the public I was aiming for, but never the centre of it," Morisset says. He adds that he stayed clear of making it too cluttered, like many interactive games for children, or too dark and stylized like those for adults. "I wanted something a bit bland."

But that's not really the right word either. Like the interactive video Morisset directed for Arcade Fire's song Neon Bible, which only shows singer Win Butler's face and his hands performing sleight-of-hand tricks on a black background (which also can be manipulated with the click of a mouse), "sparse" may be a better word for Morisset's style.

Then again, that word belies a year of intensive trial and error on Bla Bla, which included new techniques of mapping video over stop-motion animation and 500 pages of computer code.

The piece is part of the NFB's continuing shift into digital media and distribution. In addition to a recent push to make a large collection of its films available on the Web,

the NFB has earmarked 20 per cent of its production budget specifically for interactive films, says Hugues Sweeney, who is in charge of the NFB's interactive French programs and Bla Bla's producer.

For Bla Bla, the basic goal was to give Morisset, who is 34, freer rein than he'd had on commercial film and interactive projects for bands such as Arcade Fire and Sigur Ros or for the online trailer he made for director Peter Greenaway's *Tulse Luper Suitcases*. His breakout work with Arcade Fire came about through his long friendship with the band, seeing them play living rooms with only 15 people, developing the band's first website and gradually turning that into more elaborate projects along the lines of his film work.

Yet Morisset shuns being pegged as only an "interactive director." Interactive storytelling, for him, is one tool among many, "part of a broader grammar," he says. So, a new experimental concert film on the Icelandic band Sigur Ros, which he is directing, will undoubtedly have Web components, but it will still be very much a feature film in the traditional sense. Bla Bla, however, allowed a new outlet.

"What we wanted to do at the NFB was to create the conditions in which someone like Vincent can have the time and space and the best conditions to create his own piece," Sweeney says. "It's like back in the time when [animation great] Norman McLaren was here or Ryan [Larkin, another animation master]."

However, as with the groundbreaking animation by McLaren and Larkin, which propelled Canada to the forefront of experimentation in animation, an abstract work can remain a tough sell at the development stage – even at the NFB.

"As a producer, I have to pitch the project. And it was not really clear where we were heading. We knew it was something around language and communication. And we knew that you would be interacting with one character," Sweeney says.

Ultimately, the aim is to target primarily at 25- to 40-year-olds, the most active users of the Internet. But whereas the NFB's interactive documentaries, such as *Highrise*, appeal to adults because of their exploration of real-world topics, interactive animation projects such as Bla Bla can have a wider audience, including young children. Plus, as Morisset has found, very young viewers often interact with the piece much more intuitively than adults.

"I want people to forget about the computer, so that there's a genuine connection with the piece, and I didn't want to have buttons and things that are normally related to games and websites. So, for me, it was really important to have this homemade feel," Morisset says.

In other words, to go beyond a commercial straitjacket – and beyond pat descriptions.

# The Gazette

## Bla Bla helps prove Web is fun

JOHN GRIFFIN, The Gazette

Published: Saturday, May 28 2011

<http://www2.canada.com/montrealgazette/news/popculture/story.html?id=acfcdb76-1004-492e-968f-136f4a34d4df>

Director out to prove communication is about more than language, and he's doing it by making use of the Internet.

Vincent Morisset's website declares at the get-go: "The Web is fun." In the hands of this talented Montreal artist, those words do not lie.

Morisset's newest project is an interactive "film for computer" made in collaboration with the National Film Board. It's called Bla Bla; it's a sweet-natured piece about the principles of human communication, and it can now be viewed and modestly manipulated at [blabla.nfb.ca](http://blabla.nfb.ca). Try it. Like Morisset claims, it's fun and easy to use. Even the most stubborn flat-Earther will find much to amuse, delight and edify.

The "Web-friendly director" (another line from his home page, [vincentmorisset.com](http://vincentmorisset.com)) got on the phone recently to talk about the project, just the latest in a dozen-year career that has included collaborations with Montreal's Arcade Fire on Neon Bible, widely considered the first interactive music video, and Miroir noir, a documentary portrait of the band.

Morisset is currently wrapping a concert/archival portrait of the Icelandic group Sigur Rós and has another project on the immediate horizon he doesn't want to jinx by talking about now. He and his colleagues at the Montreal firm AATOAA are a very busy bunch.

"Part of my goal is to be able to reach people who wouldn't otherwise be into games or interactivity," he explained, seemingly as sweetnatured as the creatures and sounds in Bla Bla. "I want them to be able to get it."

To that end, he fashioned his film in six episodes, titled Words, Sponge, Beginnings, Talk Talk, Together and Lights Out. By placing the mouse cursor on the figures, users can affect changes and progress, and feel like they are an integral part of what is, in actuality, a meticulously constructed and controlled environment.

"Yes, it is non-linear and interactive," Morisset said when told by a one-time Bla Bla user that it looked as if it could be tinkered with indefinitely. "But no, while there are some fluctuations built into it, there is no infinite freedom. There are not 1,000 variations.

"We did want to forge a connection between the creator and the user. We wanted to propose a vision, but as a director I wanted to create my own momentum." In other words, Bla Bla is no digital free-for-all.

When asked what he wanted to communicate with the project as a cinematic experience, he replied: "To be really honest, I wanted to say something about communication. We're working in a new genre here. So it's a bit of an essay about talking to each other in this medium. What can we say with images on a computer? Unlike television, time on this platform is flexible. The initial intention was to help define a language. The technology for me is really just a way to get to the point." Morisset is a child of the digital age, both naturally attuned to it and rigorously disciplined in the technology of these interactive times. "I come from multimedia," he said, in a rare short sentence.

Of his high-profile, highly acclaimed work with the intergalactically famed Arcade Fire, he expressed deep satisfaction and appreciation for the boost it gave his reputation abroad.

"Film work was no accident," he explained. "I love working in the medium. But with Bla Bla I've come back to an old love. There's something liberating in that world. It's a young medium and an exciting time to be exploring it.

"But you have to be really humble in the process. You might think, romantically, something you've done will be really great, only to have to throw it in the garbage. It's more about feeling than intellect. It involves real emotion, not looking cool on paper. "The Web platform is fascinating. You can follow how the art you made lives and evolves. It goes beyond language. You get reactions from all over the world, and most of them you haven't remotely expected. As a platform, the Web is all about sharing."

Interact with Bla Bla and let Morisset know what you think at [blabla.nfb.ca](http://blabla.nfb.ca).

## Vincent Morisset Discloses The Secrets Of Interactive Filmmaking

Inge de Leeuw, April 18, 2012

<http://thecreatorsproject.com/blog/vincent-morisset-discloses-the-secrets-of-interactive-filmmaking>

With the amount of time we spend online it's no surprise that traditional narratives are morphing into a more web-friendly format. Documentary filmmakers have made excellent use of the possibilities the web provides to engage audiences in a different and, often less passive, way. Documentaries now often encourage viewers to find out more about a topic using interactive features, while interactive fiction projects focus on deconstructing narrative and storytelling, forging new models that allow for viewers to become part of the story. Bear in mind, this is no easy task—there is no standard formula, each story needs a unique narrative design and has to be able to adapt to the unpredictability of human behavior.

But before we dive into the ins and outs of interactive filmmaking, let's take a moment to examine what the term might mean.

### What's The Deal With Interactive Filmmaking?

[Kinoautomat](#) in 1967 is the first example of a film where the audience could choose different story lines. Today, point-and-click adventures are still made for the web and for DVD but with a limited number of choice possibilities, the interactivity feels sometimes more like a gimmick than a mechanism that's designed to contribute to the telling of the story itself. Some recent examples that seem to be trying to challenge that are the projects [Self Control Freak](#) and [Being Henry](#).

Another way to immerse an audience is by using [transmedia storytelling](#), which tells a single story across multiple platforms and formats using digital technologies. A single story may start as a web series, continue on to a Facebook experience, or maybe a GPS-enabled mobile component. This method has proven to be most successful for a series or long-running project where there is already an established fanbase who is committed to following the different characters and plot lines. Of course, there are also some interesting stand-alone projects. Transmedia storytelling trailblazer [Lance Weiler](#) has had a number of successful projects in this realm, among them the award-winning film [Pandemic](#), which combined live events, a short film, and an alternate reality game to construct a rich, multi-layered experience.

Another exciting model that's been bolstered by the internet is collaborative storytelling where the process, rather than the result, is interactive. Crowdsourcing is a way for filmmakers to redefine authorship. The director creates a framework for users to fit their contributions and then compiles and vets material submitted by the



crowds, cutting them together into a patchwork masterpiece composed of many different voices and artistic styles. In the past couple of years, several crowdsourced projects have gained acclaim—for example, the fan-made [Star Wars Uncut](#) film (which won an Emmy and counts George Lucas among its fans) and [Cadavre Exquis](#), a crowdsourced script written on Twitter that was initiated by [Tim Burton](#).

### **How Do You Make An Interactive Film?**

Today, the most innovative projects are still to be found in animation and cross-over projects. Graphic novels are suitable for an interactive version, a beautiful example is [The Art of Pho](#) or the interactive series [Hotel](#).

One such project is [BLA BLA](#), winner of an Interactive Award for Best Art Project at [SXSW 2012](#). Quebec filmmaker and interactivity pioneer [Vincent Morisset](#) created this online project and expanded it into a live experience, which recently made its debut at the [Gaîté Lyrique](#) in Paris, France. He also released a [making-of video](#) about how he translated the film into an installation. Morisset is an expert in designing interactive narratives and was happy to share some of his insights.

#### **It all starts with the story**

“After all those years developing interactive stuff, I still have a sense of walking in the fog most of the time,” admits Morisset. But he says the first step is always developing the narrative aspect and a sense of the general experience. The interactive experience is by nature unique to each user, but it’s not necessarily the goal to create a totally different experience for everybody. Morisset rather wants to create a sense of spontaneity and freedom in his films where the users forget about the computer and can relate to the piece with their emotions.

#### **Choosing the right technology**

The technology and the grammar of the medium are always closely connected to the creative process. A lot of editorial decisions are influenced by limitations. To get to know these limitations at an early stage, Morisset prototypes everything to validate his ideas, so he doesn’t spend too much time on something that doesn’t work.

#### **Planning for the unexpected**

“It’s like embracing part of the unknown when you try to tell a story through interactive mechanisms. You take into account human nature and how people deal with situations in general as a starting point, and then create a spectrum of possibilities to adapt to multiple users. Depending on temper, personality or cultural background, the person will interact differently and thus trigger different bits and pieces of material we’ve created and developed. It’s an aspect that I really like when I write an interactive project,” says Morisset. The unexpectedness is an important difference between a linear story and an interactive one. There are infinite possibilities, so Morisset plans interactions with the viewer in mind to anticipate and respond to this randomness and unexpected behavior.

### **Different experiences for different platforms**

“This installation will open up new possibilities and create relationships among many users. In my opinion, extending *BLA BLA*’s physical space will inspire more people to develop a new way of thinking about this new medium and let them experience storytelling and filmmaking in an entirely different way,” says Morisset.

For Morisset, the connection with a piece is different depending on the context and the platform it’s presented on. The online experience is something really intimate—there’s a close relation with the piece that is a crucial part of the nature of the web-based work. But when Morisset and team decided to adapt *BLA BLA* for a physical space, they knew they had to change some aspects of the project.

Instead of an intimate experience, there would be many people looking at the piece simultaneously. Morisset didn’t change the basics of the work, but he designed a scenography treatment where the user is highlighted with dynamic lights. To include the other spectators as well, there are enveloping visuals and sounds, people feel physical feedback, too, such as wind blowing on their faces. This way, everyone in the room has a feel for the cause and effect being reflected on the screens.

The installation was first presented in January 2012 at the [International Film Festival Rotterdam](#) and at the end of February at the [Japan Media Arts Festival](#), where it won the excellence prize.

*BLA BLA* was again adapted for the [Gaîté Lyrique](#) where it currently occupies the entire fourth floor. The website is mapped in the physical space and the interactivity goes beyond the mouse clicks of the original online version and installation. The audience is invited to walk through the installation, going from chapter to chapter and physically interacting with the work on different surfaces: the walls, the floor or the screens. It’s going to be exciting with motion detection, video analysis, architectural projections and secret passages.

## The Making-of Vincent Morisset's BLA BLA

Kathleen Flood, April 18, 2012

<http://thecreatorsproject.com/blog/the-making-of-vincent-morissets-ibla-blai>

Quebec-based filmmaker and interactive storyteller Vincent Morisset's latest interactive project BLA BLA has recently been transformed from a web-based film to an interactive installation for children at the Gaîté lyrique in Paris. He previously broke down the components of developing an interactive story—specifically BLA BLA—but this in-depth behind-the-scenes video (above) that the National Film Board of Canada just released goes even deeper into the creative process.

In the making-of, Morisset and his collaborators, including Caroline Robert (visual design and animation), Philippe Lambert (sound, music, and voice), and Édouard Lanctôt-Benoit (programming and technology), explain the different aspects of the project's transition to real life. Here's our breakdown of their captivating process, and be sure to watch the full making-of above.

### Character Development

Morisset and Robert's approach to character development was pretty traditional. They started with a series of sketches to find out who and what their "vague, nameless character" was and how its demeanor translated from drawing to animation. They experimented with xerography, stop-motion, and traditional animation, and the process of really fleshing out BLA BLA's main character—plus Robert's typography and stylistic choices—ended up affecting the sound design and programming. Morisset wanted the result to look handmade and simple—less technology driven even though tech propelled the entire project.

### Sound Design

In BLA BLA the audio is essential in conveying emotion and providing the story arch as the character speaks in mostly nonsensical gibberish. Lambert created over 1000 sound clips, which he scored and arranged through real-time programming. Both the character and sound design were able to unfold organically as Robert and Lambert constantly sent images and sound clips back and forth to inspire one another.

### Exhibition Design

When it came time translate the film to installation and adapt the story for children, the the team first had to work around with the "odd-shaped L space" they were given. They set up each chapter on loop in a separate setting to create different atmospheres—the exact opposite of the linear web-based aspect. The animation was left alone though Lanctôt-Benoit has to rewrite a lot of code. The build required the incorporation of cameras, sensors, physical outputs, motion detectors, and surround-sound speakers to complete the magical world.



**CARTOON BREW**

## “Bla Bla”, An Interactive Short by Vincent Morisset

By Amid Amidi, November 4, 2011 11:48 am

<http://www.cartoonbrew.com/shorts/bla-bla-an-interactive-short-by-vincent-morisset.html>

Is it a film or a game? Interactivity and non-linear storytelling have been more the realm of gaming than short filmmaking, but the two fields are slowly merging. In the coming years, interactivity promises to become a valuable tool in the short filmmaker’s arsenal. Bla Bla created for the NFB by Montreal director Vincent Morisset is one of the more ambitious and successful interactive film experiments I’ve seen. The press release below contains lots of details about what it’s all about. But first, be sure to spend some time exploring the film itself by going [HERE](#).

### COMMENTS:

Filipe says: 11/6/11 11:13am

*I love it, because it explores a new type of animation in an artistic way. It isn't a simple game or an animation that you can "click things on the screen". It explores the resource and the interaction makes sense and is important to compose the story.*

*We need more animations like that, that doesn't use technology just for "eyecandy" but uses it as a way to express something.*

*It's sad that post didn't have many comments. This could begin a good discussion about new kinds of animations and ways to tell a story.*

GW says: 11/6/11 2:39pm

*I liked it. It was much more interesting than most animated films because they're generally such a passive activity. It's interesting how you never have a sense of exactly what's going on. I was never sure why the film went from one phase to the next which made it more interesting. I'm wondering whether this concept will take off in the future. I don't know what could be done with it and there's a swamp of short lived and recurring alternatives to mainstream media formats. It's difficult to predict what will happen with media formats in the future so it's also difficult to figure out what might happen with interactive animations like this.*

NC says: 11/7/11 4:51pm

*This is the future of TV. I'm telling you by 2020 we will have the first true interactive show. Google is already trying to make this possible, which is why they have so much vested interest in WebGL. Things are happening fast and those who aren't on the boat now may find themselves in the same situation that some of the Disney animators found themselves in the early 2000s.*



## Said the Gramophone

By Sean Micheal, May 23, 2011 2:16 PM

[http://www.saidthegramophone.com/archives/caught\\_me\\_a\\_small\\_one.php](http://www.saidthegramophone.com/archives/caught_me_a_small_one.php)

Finally, I'm completely smitten with Bla Bla, a "film for computer" by Vincent Morisset, the designer who helped make some of Arcade Fire's finest interactive web things. It's at once gizmo, toy, dream and conversation. Beautiful and stupid and whimsical and fun. Like a Flash game that pings yr dumb heart.

*Drawn*

by John Martz on Thursday, June 2, 2011

<http://blog.drawn.ca/post/6112698481/vincent-morisset-and-the-nfbs-interactive-film?3b3da600>

Vincent Morisset and the NFB's interactive film BLABLA is a fascinating cross-pollination of animation, video games, and language. For a more immersive experience, I suggest going full screen and turning out the lights. The exploration and play that is required to experience the film might just be what Superbrothers artist Craig Adams refers to when he coined the term I/O Cinema. You've probably seen Vincent's work before by way of Arcade Fire's interactive music video for Neon Bible.

*Drawn*

by John Martz, May 2, 2012

<http://blog.drawn.ca/post/22264377168/i-got-a-press-release-in-my-inbox-about-the-nfbs>

I got a press release in my inbox about the NFB's interactive film Bla Bla by Vincent Morisset winning some Webby awards, and while I usually trash press releases with extreme prejudice, and I think the Webby awards aren't particularly noteworthy, I think Bla Bla is simply wonderful, and the kind of interactive art I can get behind. So it's a good enough reason as any to bring the film to your attention if you haven't experienced it yet. It also makes a fine companion/chaser to playing Botanicula.

# A step forward for digital storytelling

By Colin Dabkowski, June 7, 2011 - 1:45 PM

Buffalo News

<http://blogs.buffalonews.com/gusto/2011/06/a-step-forward-for-digital-storytelling.html>

A colleague sent me a link today to "Bla Bla," a new interactive film by Vincent Morisset -- the in-demand digital designer -- which I've just spent the past 20 minutes exploring. It's a stunning project, sort of an abstract, interactive storybook that takes the user (viewer) on a whimsical journey through strange landscapes and varied emotional states.

As the still-young medium of web-based, interactive storytelling goes, the piece is probably the best match of accessible and intuitive interactive programming and refined style in a project designed for all age groups I've seen on the interwebs. Give it a look.



## BLA BLA an interactive tale

June 15, 2011 by Al

<http://www.syntheastwood.com/2011/06/15/bla-bla-an-interactive-tale/>

Storytelling has been ingrained in us since the dawn of time. The custom has come a long way from cave drawings to sitting round a fire passing on tales, to hand scribed manuscripts, to the invention of the printing press, the dawn of radio through to film. Now with the explosion of the home computer and the added focus of touch screen tablets and phones interactive story telling is a medium on the rise.

BLA BLA is a piece conceived by Canadian Warp Director, Vincent Morisset and in his words is "an interactive tale that explores the fundamental principles of human communication".

This is not his first try at the medium, Vincent is behind the brilliant Arcade Fire interactive video for Neon Bible. All his work deserves an uninterrupted full screen so click the button and enhance.



## PLAY!

Scott McCloud, September 4th, 2011

<http://scottmcccloud.com/2011/09/04/play/>

I like this interactive series by Vincent Morisset a lot. Makes me feel like a kid again.

A weird, lonely, kid.

In space.

It has some of that same haunting atmosphere that made *Welcome to Pine Point* so memorable for me (another recent offering from Canada's legendary NFB). I'd love to see more work along these lines.

## Bla Bla is an Interactive Experimental Animation Masterpiece by Vincent Morisset

by Jack Somnus, Tuesday, 24 May 2011

<http://canadiananimation.blogspot.ca/2011/05/interactive-experimental-animation-has.html>

Vincent Morisset's *BLA BLA* is an interactive tale that explores the fundamental principles of human communication. The viewer makes the story possible : without user interaction, the characters remain inert.

I can't think of another interactive and experimental web based animation that has ever drawn me into it in the way this one did. I can't say exactly why I was affected the way I was, but it's definitely something people should check out for themselves. So head over to the NFB and immerse yourself in *BLA BLA*.



## 30 Flash Sites That School HTML5

by Rob Ford

October 5th, 2011

<http://www.thefwa.com/article/30-flash-sites-that-school-html5>

There's more to the web than scrolling

I wanted to write a follow-on article to the recent 30 Non-Flash Sites That Changed FWA in 2011 I wrote in September 2011. That article went viral the moment it was published, proving the appetite for the whole plugin-free web some brands and individuals are desperately ramming down our throats.

It's all about marketing

I have a lot of respect for Apple. I have been rocking an iPhone for the last few years now. Their design skills are second to none and their marketing and business deployment is... powerful. Let's be honest, when Microsoft launched the "Flash killer" Silverlight, it got plenty of press but wasn't taken too seriously by the masses. Eventually, Silverlight has been flagged for other avenues. However, when Steve Jobs [EDIT: Note, this article was published before the announcement of Steve's death. No malice is intended anywhere in this article to him. He was one of the world's true legends and his legacy will inspire people for generations.] blocked Flash on iOS the world stood to attention and the shockwave (no pun intended) really started. We could debate for eternity whether or not the decision to block Flash from iOS and now Microsoft jumping on the bandwagon with no Flash on Metro, is right or wrong. Everyone has an opinion on this. It seems the more tech savvy folk have the harsher opinions, with the real end users, like my father, my friends (with no job connections to the web) struggling to understand why their iOS devices can't render websites correctly. For them, it has nothing to do with Flash, in fact if it wasn't for the hype surrounding Flash by Apple, these types of end user might not even know what Flash is.

Choice

For me it comes down to choice. I would like to be able to own a device that will run the web as we know it, not the web as some brands want us to view it. Okay, I hear you say I have that choice not to use iOS and the reality is becoming that now other mobile and tablet manufacturers are gaining market share by the day, especially with Android, and the fact that other devices are now looking and possibly out performing iPhone and iPad, maybe the tide will turn to the point where the balance will tip back in favour of the web as we have known it for the last 10+ years. An innovative web that can do anything you can imagine, a web that has evolved and wants to keep evolving. Not a web that has been checked and taken back ten years, with agencies having to recreate the wheels that have been in motion for so long.

I completely encourage innovation and I love to see what people are creating that will work across all devices, regardless of plugins and how they are having to re-invent the wheel to do some of the small tricks we have witnessed via the likes of Flash the last ten or so years. I am actually getting that old buzz feeling I first had when Flash started to go crazy around Flash 3/4, when I see creative work in HTML5 or WebGL etc. BUT...



let's have a toolbox with whatever tools we want in it and let's not let a few of the world's brands dictate what we create, how we create it and how we will publish it. Never forget the web that enabled anyone, with or without any skill or talent, to publish an online presence for the world to see and enjoy. In 1997, that person was me... downloading a word doc on how to make an HTML website. No agendas just pure curiosity.

So, here's a list of some of the best Flash sites I have seen this year so far, a list that proves Flash is still a very viable tool for creating the most progressive and innovative experiences.

[...]

BLA BLA

URL: <http://blabla.nfb.ca/>

SOTD: 24th August 2011

*Experimental masterpiece which plays out as an interactive and explorative tale.*

[...]

## Epilogue

Whilst this article is not here to take a pop at HTML, it is here to silence some of the industry who are saying that Flash is dead. I love what is being achieved with web standards, HTML5 etc and more power to everyone who is exploring and creating that type of content. At FWA, we are excited to be in the mix of showcasing the most creative non-Flash work.

However, 2011, if anything, has seen an upturn in Flash content and certainly a rise in the amount of creative Flash sites we have seen.

If anything, the entire Flash vs HTML5 debate has created an even more innovative industry and those choosing HTML for their clients (or the other way around) are having to get super creative to make HTML sites that capture imaginations. Those creating Flash content are working harder than ever to prove to their clients and peers that Flash is still one of the most powerful tools out there.

One thing is currently certain, every day at FWA we still see amazing Flash content getting submitted to us. Yes, very true that we are seeing a rise in the amount of non-Flash work being submitted but the balance is currently tipped in Flash's favour.

It seems that the hysteria has died down and people are back and focused on the work they make and are trying to educate their clients as to what is best for their brands rather than what certain brands are encouraging them to do.

Just because everyone else is doing something doesn't make something right. Look at the brief and use the best tool for the job and make it the best it can be. 99.99% of people on the internet couldn't care less what a site is made with, they just want to be entertained and informed.

Aspire to be a trailblazer.

## “Blabla”, un film pour passer du clic au babil

Le 30/05/2011 à 00h00 - Mis à jour le 31/05/2011 à 14h52

Béatrice Kahn

<http://www.telerama.fr/techno/blabla-du-clic-au-babil,69367.php>

Entre l'animation traditionnelle et la vidéo interactive, ce drôle d'objet poétique revisite notre rapport au langage. Il est signé Vincent Morisset

D'emblée, le quidam connecté est averti : Blabla est un film pour ordinateur. Mais quel est donc ce nouveau genre, qui n'est ni tout à fait un film d'animation ni seulement une proposition interactive ? Pour éprouver le format, il suffit d'entrer ; « Jouer maintenant », invite l'écran de garde. La première séquence des six que compte Blabla, intitulée « Les Mots », est activée. Là, un caillou griffonné au crayon noir, et qui ressemble comme un frère à une ovule, invite à cliquer n'importe où. L'ordre est bienveillant, si bien que très vite on clique n'importe où, n'importe comment et sans retenue. Autant de clics que de nouveaux mots-cailloux-ovules qui soudain naissent, se scindent, se réunissent, se colorisent, font de drôles de bruits de baisers et coups de gong. Alors c'est comme ça que le langage est né, se surprend-on à penser...

Les cinq séquences qui vont suivre déploient différentes facettes de notre rapport au langage – babil, balbutiement, conversation, monologue, pensée, audible et inaudible – et transforment l'utilisateur en « spectateur ». Avec sa ravissante marionnette en 3D et ses clones version illustration, le film emprunte au code de l'animation d'auteur mais, comme la narration n'est pas linéaire, si on ne fait rien, il ne se passe rien. CQFD. Dans ce conte animé, le merveilleux est aussi du côté de la machine. On clique, comme on claquerait des doigts pour exaucer ses souhaits, et tout prend vie comme par magie ; éclairs et jeu de parapluies bavards, hoquets rieurs ou pleurs sans paroles, blabla échangé et mots pas dits...

Poétique, simple et abouti, Blabla est une réussite. Et, c'est d'ailleurs la grande force du film, la technique ne prend jamais le dessus. Elle ne se voit pas et pourtant elle est là, impeccablement menée. « C'était important que l'on sente que tout était fait à la main, explique Vincent Morisset le réalisateur canadien (auteur remarqué d'un clip interactif pour le morceau Neon Bible du groupe de rock Arcade Fire). On ne voulait pas que ça ait l'air fait à l'ordinateur. » [1] Entre le trait sensible de Carole Robert l'illustratrice, l'univers sonore si cérébral et pourtant crûment tactile du compositeur Philippe Lambert, et le travail de dentelle du développeur Édouard Lanctôt-Benoît, c'est chose faite : du cousu main, haute couture même. Produit par l'ONF (Office national du film canadien), souvent à l'origine du meilleur des créations interactives actuelles, Blabla est effectivement un film pour ordinateur. Et pour tous ces corps qui se tiennent un peu seuls devant l'écran. Parole tenue.

# Le Monde

## Bla Bla : l'esprit de Norman McLaren en mode interactif

Isabelle Regnier, 06 juin 2011

<http://cinema.blog.lemonde.fr/2011/06/06/bla-bla-lesprit-de-norman-mclaren-en-mode-interactif/>

Si vous ne connaissez pas le site de l'Office National du Film canadien (ONF), il est grand temps de vous plonger dans ses méandres. Cet organisme public basé à Montréal, spécialisé depuis sa création, en 1939, dans le documentaire et le cinéma d'animation, est aujourd'hui à la pointe de la création dans le domaine des oeuvres (fiction ou documentaire) produites pour le Net. C'est en son sein qu'a été réalisé *Welcome to Pine Point*, notamment, le délicieux, merveilleux, magnifique web-documentaire des Googles sur la mémoire individuelle et collective d'une ancienne cité industrielle devenue ville-fantôme dans les années 1990.

Dans un autre style, *Bla Bla*, est un bel exemple de film interactif réussi - ce que l'on désespérait de découvrir un jour. Dans la lignée des expérimentations formelles de Norman McLaren, fondateur du studio d'animation de l'ONF, ce court-métrage d'animation fait appel à la participation de l'internaute pour se mettre en mouvement. Six tableaux abstraits se succèdent, orchestrant ici un ballet de cellules passant du noir et blanc à la couleur, se démultipliant à volonté; là les réactions d'un petit personnage aux stimuli que lui envoie la souris; là encore un génération spontanée de personnages parlant une sorte de faux japonais...

C'est très joli. On y jouera avec plaisir, de 2 jusqu'à 102 ans.



## «BLA BLA», sujet et verbe à la fois

Un conte interactif de l'artiste canadien Vincent Morisset.

MÉDIAS Le 4 juin 2011 à 0h00

Par CAMILLE GÉVAUDAN

<http://www.liberation.fr/medias/01012341348-bla-bla-sujet-et-verbe-a-la-fois>

Alors qu'on laisse le navigateur internet ouvert en arrière-plan, le temps d'écrire cet article, lui continue à vivre. On l'entend bâiller, soupirer, parfois même déglutir. Il s'ennuie. Lui, c'est cette marionnette à grosse tête qui ne sait rien faire tout seul. Debout au milieu de son écran noir, il attend patiemment le retour du curseur qui lui a donné la vie. Il n'a pas de nom, mais son histoire est assez riche pour nourrir les six chapitres du conte dont il est le héros, BLA BLA (1).

Tout droit sorti du studio interactif de l'Office national du film du Canada (ONF), BLA BLA est un «film pour ordinateur». Ni jeu vidéo ni court métrage, mais un peu des deux à la fois. Ses images ont été produites par différentes techniques d'animation traditionnelle, du dessin sur papier à la modélisation 3 D en passant par la capture, image par image, des mouvements d'une marionnette.

Le scénario est quant à lui construit avec la grammaire du Web, non linéaire. L'évolution du personnage repose presque exclusivement sur les actions de l'internaute. Il grandit et apprend à force de clics.

«On voulait que l'utilisateur ait le sentiment d'apprivoiser une créature un peu fragile et déconnectée», explique le réalisateur Vincent Morisset. En cliquant frénétiquement sur le bonhomme pour accélérer sa découverte des relations humaines et du langage, on a effectivement la sensation de le brusquer. Son visage, très expressif, se crispe. On change alors de rythme avant que la narration reprenne la main et lance le chapitre suivant.

Chacun trouvera une manière très personnelle de s'approprier BLA BLA. L'expérience fascine Morisset : «On peut comparer les personnalités des gens et observer leur bagage personnel à travers leurs actions. Certains sont méthodiques, tandis que d'autres sont plus curieux ou essaient carrément de faire sauter la machine.» Parmi les adultes qui ont testé le projet, certains ont mal compris les règles du jeu et commencé à «cliquer au même endroit sans cesse en manquant toutes sortes d'avenues possibles», poursuit Vincent Morisset. Au contraire, les enfants «savaient naturellement quoi faire» et «se promenaient avec aisance».

Pionnier de la vidéo interactive, le réalisateur montréalais n'en est pas à son coup d'essai : il a notamment travaillé avec Arcade Fire pour illustrer leur single Neon Bible, en octobre 2007. Depuis, cet élégant ovni interactif (2) a rencontré un succès fou sur le Web, on dit de lui qu'il a réinventé le genre du clip musical. Vincent Morisset a rapidement été contacté par le studio interactif de l'ONF, créé cette même année pour élargir les investissements au développement de projets en ligne. Pour réaliser BLA BLA, le réalisateur «web friendly» s'est entouré d'un ami compositeur, d'un graphiste et d'un développeur web qui se sont «complétés et nourris» mutuellement, tous aussi sensibles à l'héritage cinématographique de l'ONF qu'à la culture numérique.

## Vincent Morisset: réalisateur 2.0

<http://cinema.lapresse.ca/nouvelles-et-critiques/entrevues/entrevue/15086-vincent-morisset-realisateur-20.html>

La Presse, Philippe Renaud

Le samedi 2 juillet 2011



Vincent Morisset a réalisé Blabla, qui aborde les thèmes «de la communication humaine et ses principes fondamentaux». Pour seul guide d'usage, ce «Cliquez n'importe où» écrit sur l'écran en guise d'introduction de l'oeuvre traduite en sept langues, à découvrir sur [blabla.onf.ca](http://blabla.onf.ca). L'exploration du thème de la communication commence là, par l'interaction du spectateur avec le document.

Au deuxième des six chapitres de ce récit, à l'occasion touchant, apparaît un petit bonhomme, une marionnette dessinée par la conceptrice Caroline Robert et fabriquée par Jean-François Lévesque. Son animation est conçue évidemment par ordinateur, mais à partir de photographies selon la technique de l'animation en volume (stop-motion). «L'idée était de réussir à créer un lien émotif entre le personnage et le spectateur - ou l'utilisateur, l'internaute, je ne sais jamais comment décrire ça...»

Tout est à faire, tout est à nommer, dans le monde naissant des productions audiovisuelles interactives pour le web. Morisset commence d'ailleurs seulement à endosser le rôle de réalisateur dans un contexte comme celui-ci: «C'est tout nouveau que je me définisse comme réalisateur dans le domaine web. Au début, j'étais «producteur», ou «programmeur»... La notion de signer des projets web et multimédia, c'est nouveau.»

Ayant préalablement fait ses classes en cinéma et communications/multimédia, Morisset a ébranlé l'univers du vidéoclip en 2006 lorsqu'il a réalisé celui de Neon Bible d'Arcade Fire, considéré comme l'un des premiers exemples de vidéoclip musical interactif. Par la suite, il a coréalisé le film Miroir Noir pour le même groupe (avec Vincent Moon), puis un autre, à paraître, pour Sigur Ròs, entre autres projets cinéma et multimédia.

Sa motivation? Les interrogations inhérentes à cette nouvelle forme d'art vidéo et informatique qui interpellent d'une nouvelle manière le spectateur.

«Comment raconter différemment une histoire en utilisant ce médium? Qu'est-ce que ça amène de plus, dit-il, de présenter des images sur un ordinateur plutôt que sur un écran traditionnel? Comment intégrer la grammaire du cinéma et qu'est-ce qu'on peut récupérer de celle de l'univers des jeux vidéo?»

Autant de questions que les artisans de l'ONF - et celles de ARTE en Europe, la BBC, plus récemment CBC/Radio-Canada tentent d'élucider à travers leurs propres webdocuments - cherchent à explorer. «Ce monde est un laboratoire», note le jeune réalisateur de 34 ans.

Derrière le thème de la communication de Bla Bla s'en cache un autre, ajoute Morisset, celui du cycle de la vie, «du matin au soir, de la naissance à une espèce de mort... jusqu'à ce que ça reprenne au début du film».

## Renaissance de l'ONF

Nous serons tentés de voir, avec ce nouveau succès du département interactif de l'ONF, une certaine renaissance de l'institution qui a acquis sa renommée grâce à ses productions en animation et en documentaire dans les années 50.

À l'ère du web, des webdocumentaires et autres oeuvres interactives, l'ONF retrouve le dynamisme et la curiosité qui animaient les artisans de son âge d'or tout en rendant disponible, instantanément, ses productions à un immense bassin de spectateurs-internautes. À ce propos, le premier chapitre de Bla Bla, intitulé Les Mots, par ses effets de pellicule qui saute et son formalisme, évoque les oeuvres du célèbre Norman McLaren et rappelle la «naissance» de l'institution.

Le clin d'oeil à McLaren est fortuit, mais il tombe sous le sens, concède le réalisateur.

«Ça m'a sauté aux yeux, mais une fois le film terminé, confie-t-il. McLaren m'a marqué plus jeune, comme beaucoup d'autres aussi, son travail est beaucoup repris. Or, je voulais surtout commencer le film par quelque chose de simple, pour que les gens apprivoisent tôt le film.»

«J'espère que les gens pourront diriger à leur manière le film, sans que j'aie à leur donner les clés pour tout comprendre du récit, ajoute Morisset. Il n'y a pas de message à partager; je vois d'abord Bla Bla comme une grande métaphore sur la communication en général, que ça reste une oeuvre ouverte à l'intérieur de laquelle les gens puissent vivre quelque chose de presque viscéral, d'émotionnel, plutôt qu'intellectuel», conclut-il.

# LA JOYEUSE CONFUSION

par Mathieu Li-Goyette

Panorama-cinéma, 7 juin 2011

<http://www.panorama-cinema.com/V2/article.php?categorie=3&id=147>

À l'occasion de notre éditorial du mois de février, nous parlions d'un certain projet de « webfilm » développé sous la direction de Rodrigue Jean. Depuis, Épopée.me a accumulé un bon nombre d'autres fictions et de trajets en alliant toujours la qualité aux vertus de son médium si peu réglementé, l'Internet. Exemple parmi tant d'autres (les intérêts du FNC Lab savent chaque année nous éclairer vers différentes avenues), le projet de Jean est symptomatique d'un va-et-vient de plus en plus constant entre le cinéma dans sa forme la plus habituelle et l'univers immense et sans tabou des nouveaux médias. Alors qu'une arrière-garde cinématographique défend encore (et bien heureusement) la projection de films en salles et sur pellicule, pratique qui tend à disparaître lentement, les adeptes des nouveaux médias ont l'opinion populaire de leur côté; les jeux vidéo, le web et nouvelles plateformes sont plus à la mode que les cinémathèques du monde entier réunies dans le même panier. Et ce n'est pas forcément une mauvaise chose.

Mais ne cherchons tout de même pas à faire de comparaisons là où il n'y a pas lieu d'en avoir, à simplement vouloir opposer les deux manières de voir. Nous évoquons à la sortie d'*Inception*, comme à celle de *Battle: Los Angeles*, de *Scott Pilgrim vs. the World* et de *Sucker Punch*, la tombée définitive des cloisons entre le jeu interactif et le cinéma. Si nous n'avions que ces exemples sous la main (car l'adaptation d'un jeu vidéo au grand écran - *Max Payne*, *Hitman*, *Tomb Raider* - ne veut pas nécessairement dire que les deux médiums communiquent tellement la façon de filmer n'a rien à voir avec les effets ludiques de leurs jeux originaux), les exemples de l'« intrusion » du jeu vidéo sur les territoires du cinéma sont légions. Le dernier cas en tête de liste s'intitule *L.A. Noire*. Distribué par Rockstar (*Grand Theft Auto*, *Red Dead Redemption*) et conçu par Team Bondi, il poursuit le collage des courants cinématographiques du développeur américain. Après le film de gangsters à la *Scarface* et le western spaghetti, c'est maintenant au tour du film noir d'être « mis en jeu », d'être fonctionnaliser derrière une interface, des objectifs, une manière de jouer. Outre le titre et les missions dont la trame narrative est directement empruntée aux oeuvres les plus célèbres, les développeurs ont cru bon de réitérer leur démarche créative par le biais des objets que le joueur peut collectionner : des bobines de « vieux films » (*Sunset Blvd.*, *Double Indemnity*, *Gun Crazy* et 47 autres exemples pêchés dans le compendium du genre).

## L.A. Noire et sa technique en 32 caméras

Au-delà de sa maîtrise du référentiel et de sa faculté à édifier une histoire qui lui est propre à même l'amalgame homogène - il y a ici « plusieurs films » dans le même jeu - la particularité de *L.A. Noire* et ce pour quoi on ne peut qu'en parler, c'est cette technologie intitulée MotionScan. À l'aide d'un système de 32 caméras fixées autour d'un comédien, les développeurs sont parvenus, plus parfaitement encore que lors des efforts phénoménaux de la série *Uncharted* ou *Heavy Rain* (à qui *L.A. Noire* ressemble à bien des égards), à transposer le visage d'un acteur à l'écran dans le moindre détail de ses expressions, de ses clignements de paupières, de ses rides, de ses joues et de son ton. L'interprète et son faciès sont greffés à un corps complètement numérique. Aaron Staton (*Mad Men*) incarne le personnage dont nous prenons le contrôle. Une



belle brochette de « character actors » américains (plus de 400) y sont également. La technique, nécessaire à la mécanique de L.A. Noire, permet au joueur de ne pas compter sur un menu didactique lors des interrogatoires, mais bien sur la performance de l'acteur pour savoir si ce dernier est en train de mentir.

L'interface ne le dit pas, le jeu en lui-même non plus. Ce qui le dit, c'est l'intervention « biologique » d'un individu. Le jeu interactif accède au film. Autant parce que la technique des infographistes à développer des mondes incroyablement cohérents et crédibles s'approche de l'art de ceux qui font de l'animation, autant parce que dorénavant ce nouvel espace d'informations sera habité par de véritables visages (la technologie a été revendue et est actuellement en phase de test sur une dizaine d'autres), l'étendue des possibilités semble infinie. On imagine déjà faire revivre des acteurs décédés, on imagine que la qualité graphique des jeux à venir éclipsera notre excitation d'aujourd'hui face à L.A. Noire d'ici quelques années. Il faudrait à présent être dupe pour ne pas appréhender ce qui suivra : une joyeuse confusion de plus en plus grande à vouloir différencier l'art cinématographique de l'art vidéoludique.

Dans le même ordre d'idées, l'Office National du Film a mis en ligne il n'y pas si longtemps le « film pour ordinateur » Blabla. Merveilleux dans son exécution et dans sa réflexion sur le langage (ludique), Blabla est un petit jeu de quelques minutes où le spectateur-joueur doit cliquer avec sa souris pour découvrir ce qui entoure un bonhomme au grand nez. Animé et conçu par Vincent Morisset (créateur multimédia plus connu pour ses vidéos interactifs du groupe Arcade Fire), il manipule autant l'espace de visionnement (l'écran d'un navigateur web) que le temps du visionnement (le spectateur-joueur assis devant son ordinateur pouvant « zapper ») et vise précisément à créer un temps dans l'internet. Semblable à certains jeux plus indépendants où les concepteurs tentent de renverser la vapeur et de forcer la main au joueur à travers des moments de pure contemplation (on l'oublie souvent, mais le jeu vidéo peut être, et avant tout, très beau à voir), Blabla se termine sur un long fondu au noir. Calme après la tempête des six chapitres, on nous laisse sur une finale mélancolique où le petit bonhomme sur fond noir a la tête transpercée par des faisceaux multicolores. Bombardé d'idées, il faut croire qu'il sera un jour de retour. L'ONF a fait là bon usage de sa plateforme web (contrairement à ses projets extrêmement douteux mettant en vedette Malajube et le Mont Royal) et contribue certainement à débayer le chemin pour les créateurs d'une mise en scène et d'une consommation qui, si elles demeurent en principe ludique, priorisent toutefois la poésie, la musique et l'art pixellisé aux flèches directionnelles du clavier.

Et comme si ce n'était pas assez, le groupe de recherche de l'Université de Montréal Ludiciné vient d'amorcer son grand rêve universitaire. Dès l'automne prochain, une mineure en Études du jeu vidéo sera offerte aux étudiants de premier cycle. Dirigé par Bernard Perron, lui-même directeur de Ludiciné et expert en la matière (il a codirigé une étude particulièrement fondatrice en 2003 intitulée The Video Game Theory Reader), le programme propose une poignée de cours allant de l'écriture du jeu jusqu'à son histoire et son esthétique. À Montréal, carrefour international de l'industrie, il serait probablement temps d'ouvrir les yeux sur les grands comme les petits coups. Le jeu vidéo commercial, indubitablement, se greffera au cinéma. Et ça, pour ne pas dire le contraire.

# Bla bla bla bla

Ma Récréation, 10 avril 2012

<http://www.ma-recreation.com/kids/sorties/article/bla-bla-bla-bla?lang=fr>

Samedi après-midi, je suis allée au vernissage du conte interactif Bla Bla à la Gaité Lyrique. Une installation réalisée par l'artiste Vincent Morisset, illustrée par Caroline Robert, qui plonge petits et grands dans un univers étrange où les dessins se mettent à parler sous l'impulsion des doigts. Au sol, à l'entrée, des taches de lumière comme des cellules de vie se mettent à bouger et à se diviser au moindre passage. Les enfants s'amuse à sauter sur les cercles et observent leurs réactions tandis que les plus grands sont déjà en train de donner à manger au personnage majeur sur grand écran. Dans une autre salle, on crée une rencontre avec deux de ces créatures ce qui donne lieu à une explosion de lumières et de sons. Plus loin, on découvre l'effet de la lune et de la colère sur le personnage principal plongé dans la nuit. Mais la plus belle installation, et la plus grande également, est celle où l'on peut faire apparaître des dizaines de clones sous la pluie. Les enfants sous le ventilateur écoutant le bruit des gouttes d'eau croient qu'il s'agit vraiment d'une tempête et ont le réflexe de se mettre les mains sur la tête avant d'éclater de rire. Une exposition multimédia, rapidement explorée (ma fille de 4 ans et demi a tenu 20 minutes) qu'il faut coupler avec le spectacle interactif « Ils traversent les pistes sur des morceaux de tissu pour ne pas laisser de traces » que j'ai malheureusement raté en mère désorganisée que je fais, et qui se joue jusqu'à dimanche prochain. On peut aussi profiter de la salle magnifique du foyer pour goûter et de la bibliothèque où les kids ont à leur disposition des crayons de couleur, des feuilles et un choix d'ouvrages intelligents. De quoi occuper une après-midi des vacances de Pâques...





## «Capitaine Futur», découvertes impures

Par SARAH BOSQUET, 12 avril 2012

[http://next.liberation.fr/arts/2012/04/12/capitaine-futur-decouvertes-impures\\_811347](http://next.liberation.fr/arts/2012/04/12/capitaine-futur-decouvertes-impures_811347)

A la Gaîté lyrique, à Paris, un spectacle et une installation enchantent le sens critique des enfants.

«Pourquoi t'as fait un spectacle aussi bizarre ?» Etre assis au milieu d'enfants âgés de 6 à 9 ans permet de se poser tout de suite les bonnes questions. On est à la Gaîté lyrique, dans le cadre de la programmation «Capitaine Futur», destinée aux mômes. Bizarre, on ne sait pas, mais le titre à rallonge du spectacle de Virginie Yassef, Ils traversèrent les pistes sur des morceaux de tissu pour ne pas laisser de traces, fait office de trame narrative pour trente minutes d'aventure entre science-fiction, jungle et western.

Fan de Buster Keaton, la plasticienne, familière des installations ludiques, entretient un rapport particulier avec le burlesque. Débarqué sur une planète imaginaire, un enfant découvre des objets-symboles au rythme des faisceaux de lumière : une météorite, une liane fluo et bruyante, une obsidienne en lévitation... Au centre de la scène, un aigle mystérieux est à la fois témoin et acteur de la pièce. «Je voulais que mon monde mystérieux se regarde à travers un autre, celui de la magie close-up», explique Virginie Yassef. Dans son univers, le magique et le réel se rejoignent parfois : à force de représentations, l'aigle s'est comme «dressé tout seul» - il renverse la tête et lisse ses plumes dès qu'il entend la pluie de la bande-son hypnotisante composée par David Fenech. Dans ce western fantastique, l'enfant-explorateur va finalement changer de rôle et devenir magicien. Rapidement, les câbles et le «trucagiste» sont repérés, et la pierre qui vole, «c'est un aimant !»

Dans l'installation de Vincent Morisset, c'est au contraire la parlotte qui domine. Blabla était au départ un conte interactif conçu pour le Net. Le Canadien en a fait une mise en espace sophistiquée. Détecteurs de mouvements, vidéoprojecteurs, scanners 3D, écrans tactiles et trackpads : la high-tech se met au service du récit, adapté en cinq chapitres interchangeables et bruyants. Car Vincent Morisset, le programmeur et réalisateur, est aussi inventeur : le Bicolorama et Be Online B, le clip interactif des Arcade Fire, c'est lui.

Blabla est un personnage rondouillard au long nez, qui absorbe les «boules de mots» qu'on lui donne à manger pour les recracher en sons aléatoires. On peut le balader sur l'écran, le dupliquer à coups de clics, le malmener ou le faire rire, lui faire rencontrer d'autres clones. Création primée plusieurs fois, Blabla se veut aussi une réflexion autour de l'apprentissage du langage et de la communication. Une histoire où l'on peut marcher sur les bruits : pas besoin d'être un enfant pour apprécier.

# BLA BLA fascine les Parisiens

Par Michel Dolbec

La Presse Canadienne, 22 avril 2012

<http://journalmetro.com/culture/60679/bla-bla-fascine-les-parisiens/>

PARIS – Créé pour l'ONF par le réalisateur québécois Vincent Morisset, le "film pour ordinateur" BLA BLA est devenu à Paris une installation interactive qui enchante les petits et les grands.

Conçu pour être vu sur le web, ce conte animé a pris chair sur tout le quatrième étage de la Gaîté lyrique, ancien temple de l'opérette désormais consacré aux cultures numériques et à la musique actuelle.

Ce jeu grandeur nature est présenté dans le cadre de "Capitaine Futur", une programmation destinée aux petits de plus de cinq ans, mais on n'a "pas besoin d'être un enfant pour apprécier", comme l'a souligné le quotidien Libération.

BLA BLA propose en creux une réflexion ludique sur l'apprentissage du langage et de la communication. L'installation met en scène un personnage animé rondouillard, pourvu d'une grosse tête et d'un long nez, avec lequel le public peut interagir au fil de six "chapitres" interchangeables, projetés sur le sol, les murs et des écrans. Les enfants peuvent ainsi lui donner à manger des boules de mots qu'il transforme en sons aléatoires, le déplacer, le faire rire, le copier à l'infini avant de déclencher une tempête de sons et de lumières...

La simplicité graphique de BLA BLA cache un déploiement technologique considérable. Pour mettre en espace ce conte interactif, le réalisateur et son équipe ont utilisé des détecteurs de mouvements, des scanners 3D, des écrans tactiles et un millier de clips sonores intégrés dans une programmation en temps réel.

Touche-à-tout talentueux, Vincent Morisset est présenté à juste titre comme un "pionnier de l'interactivité", connu notamment pour son travail avec le groupe Arcade Fire. L'invitation de la Gaîté lyrique lui a permis d'explorer un nouveau territoire.

"Le projet original a quelque chose d'abstrait, explique-t-il. On peut voir le film sur le web dans le monde entier, mais on n'a pas de retours, puisque chacun le regarde chez soi. C'était intéressant de l'adapter in situ, d'en proposer un prolongement physique, de fragmenter l'expérience, d'en faire un parcours, puis de voir les interactions avec plusieurs utilisateurs à la fois."

Marqué par l'âge d'or de l'animation de l'Office national du film, Morisset a le sentiment de s'inscrire avec ce travail dans la grande tradition de recherche de l'ONF.

"C'est un médium en pleine mutation. C'est l'occasion de contribuer à la réflexion sur les façons dont on peut vivre des expériences narratives et cinématographiques différentes. Tout s'imbrique maintenant: l'interactivité, le documentaire, l'animation. Il y aura de plus en plus de propositions hybrides."

Monique Simard, la patronne de l'ONF, s'enthousiasme pour ces expériences se situant "à la frange de deux mondes".

“C’est une sorte de paradoxe, souligne-t-elle. On conçoit des œuvres pour les plateformes mobiles, qu’on cherche à adapter in situ, dans le réel, là où les gens se retrouvent. On parle beaucoup de rapports et d’interactivités virtuels, mais ce besoin de se retrouver physiquement, dans un lieu, devant l’œuvre, est toujours là.”

BLA BLA est à la Gaîté lyrique jusqu’au 6 mai. L’ONF vient d’annoncer que l’installation sera présentée en plein air au centre-ville de Montréal, du 17 mai au 3 juin, dans le cadre de la première Biennale internationale d’art numérique et du parcours numérique du Quartier des spectacles.

Press relations: Pat Dillon Moore  
p.dillon@nfb.ca  
514-283-9411

Electronic Press Kit:  
<http://interactive.nfb.ca/blabla/press.html>

---

Relations de presse: Stéphane Burelle  
s.burelle@onf.ca  
514-283-9607

Dossier de presse électronique:  
<http://interactif.onf.ca/blabla/presse.html>

