

De l'animation au *living cinema* Pierre Hébert la science des images animées

Louise Boisclair

Volume 51, numéro 208, automne 2007

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/52495ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

La Société La Vie des Arts

ISSN

0042-5435 (imprimé)

1923-3183 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Boisclair, L. (2007). De l'animation au *living cinema* : Pierre Hébert la science des images animées. *Vie des Arts*, 51(208), 81–83.



DE L'ANIMATION AU LIVING CINEMA

PIERRE HÉBERT — LA SCIENCE DES IMAGES ANIMÉES

Entretien mené par Louise Boisclair

NOTES BIOGRAPHIQUES

NÉ LE 19 JANVIER 1944 À MONTRÉAL, PIERRE HÉBERT, APRÈS DES ÉTUDES EN ANTHROPOLOGIE, ENTRE À L'OFFICE NATIONAL DU FILM DU CANADA EN 1965, COMME RÉALISATEUR JUSQU'EN 1996 ET COMME DIRECTEUR ET PRODUCTEUR DU STUDIO D'ANIMATION DU PROGRAMME FRANÇAIS JUSQU'EN 1999. EN 2004, IL REÇOIT LE PRIX ALBERT-TESSIER DU QUÉBEC POUR L'ENSEMBLE DE SON ŒUVRE. IL REMPORTE ÉGALEMENT LE PRIX DE L'ASSOCIATION QUÉBÉCOISE DES CRITIQUES DE CINÉMA, EN 1985 ET EN 1996, LE PRIX MELKWEG CINÉMA D'AMSTERDAM, EN 1986, ET LE PRIX HÉRITAGE-NORMAN-McLAREN, EN 1988. DES 1986, IL DONNE DES PERFORMANCES DE GRAVURE SUR PELLICULE ET, DEPUIS 2001, AVEC LE MUSICIEN AMÉRICAIN BOB OSTERTAG, DES PERFORMANCES DE *LIVING CINEMA* PARTOUT DANS LE MONDE.

FILMOGRAPHIE PRINCIPALE¹

- OP HOP HOP OP (1966), 3 MN 30 S
- OPUS 3 (1967), 7 MN
- POPULATION EXPLOSION (1967), 14 MN
- AUTOUR DE LA PERCEPTION (1968), 16 MN
- NOTIONS ÉLÉMENTAIRES DE GÉNÉTIQUE (1971), 7 MN
- PÈRE NOËL! PÈRE NOËL! (1974), 12 MN 20 S
- ENTRE CHIENS ET LOUP (1978), 22 MN
- SOUVENIRS DE GUERRE (1982), 16 MN
- ÉTIENNE ET SARA (1984), 15 MN
- ADIEU BIPÈDES (1987), 16 MN
- LA PLANTE HUMAINE (1996), 78 MN 20 S
- BETWEEN SCIENCE AND GARBAGE, *LIVING CINEMA* (2003), 50 MN, AVEC BOB OSTERTAG
- VARIATIONS SUR DEUX PHOTOGRAPHIES DE TINA MODOTTI (2004), 37 MN

Pierre Hébert et Bob Ostertag
Extrait de la vidéo
Entre la science et les ordures, 2003
Photographie, objets divers, peinture sur verre

A LA FOIS CINÉASTE, ARTISTE, TECHNO PERFORMEUR ET PENSEUR,

PIERRE HÉBERT A PRODUIT UNE ŒUVRE EN TROIS TEMPS : UNE PÉRIODE ABSTRAITE, UNE PÉRIODE NARRATIVE ET LA PÉRIODE DU *LIVING CINEMA*. DEPUIS SES DÉBUTS À L'OFFICE NATIONAL DU FILM (ONF) DANS LES ANNÉES 60 COMME RÉALISATEUR, PIERRE HÉBERT ASSUME PLEINEMENT LA MUTATION TECHNOLOGIQUE DU CINÉMA VERS LE NUMÉRIQUE. POUR AUTANT, IL N'EN EST PAS MOINS UNE SORTE DE GARDIEN DU PATRIMOINE INTELLECTUEL CINÉMATOGRAPHIQUE AU QUÉBEC.

Dans la foulée du prix Albert-Tessier, l'ONF a produit un coffret de trois DVD intitulé *Pierre Hébert — La science des images animées*. Son lancement aura lieu, dans le cadre du Festival du Nouveau Cinéma, le 17 octobre 2007, à la Société des arts technologiques, lors d'une performance de Pierre Hébert avec Robert Marcel Lepage et René Lussier, intitulée *Fantômes — Le Métro reloaded*.

VDA: *Pierre Hébert, le lancement du coffret survient alors que vous amorcez la quatrième décennie de votre œuvre. Pourquoi maintenant?*

Le prix Albert-Tessier a créé une conjoncture favorable pour la production du coffret, et le producteur du studio, Marc Bertrand, l'a terminée cette année. Une première compilation, dans les années 70, avait vite été dépassée par la sortie de nouveaux films. La deuxième, produite à l'occasion de la rétrospective de mes films par le Festival d'Annecy, comprenait les films précédant *La Plante humaine*.

VDA: *Ce coffret contient-il votre filmographie intégrale? Vos films ont-ils été retouchés?*

Le coffret comprend les films majeurs de la période ONF auxquels s'ajoutent les films abstraits des années 60 antérieurs à *Op hop hop op*, les films *Variations sur deux photographies de Tina Modotti*, *La statue de Giordano Bruno* de 2007 et *Technologie des larmes*.



Coffret de trois DVD
Pierre Hébert — La science des images animées
ONF

Les films allant de *Entre chiens et loups* jusqu'à *La Plante humaine* n'ont pas été retouchés, mais étalonnés par des procédés numériques pour le DVD. Je dois dire qu'il n'y a jamais eu de copies aussi bien calibrées que celles-ci, notamment quant à la justesse et à l'équilibre des couleurs.

VDA: *Votre filmographie contient principalement des courts métrages, sauf La Plante humaine. Prévoyez-vous réaliser d'autres longs métrages?*

Un long métrage d'animation représente une entreprise énorme que l'ONF ne pouvait réaliser. Cela dit, n'ayant jamais été vraiment à l'aise avec le format habituel de 7 à 10 minutes, à partir de *Entre chiens et loups* jusqu'à *Adieu Bipèdes*, la durée est passée à 15 et 20 minutes. Dans mon travail de performance et mes participations à des spectacles et à des documentaires, j'ai développé une méthode de gravure sur pellicule très précise et rapide, utile pour un long métrage. Ce rêve s'est concrétisé, grâce à ma rencontre avec le coproducteur français Freddy Denaës qui a assumé les coûts de



tournage réel. Je dispose maintenant de l'équipement nécessaire, mais je consacre mon temps aux performances.

VDA : À quel(s) style(s) s'apparente votre œuvre? Seriez-vous d'accord avec l'hypothèse de trois temps stylistiques: la période abstraite, la période narrative ou poétique et le Living Cinema?

Je me sens moins que jamais apte à qualifier mon œuvre. Il y a eu une période abstraite avant l'ONF et une période où je joue avec la matière narrative durant l'ONE. Cette approche plus poétique de la narration est fondée sur la juxtaposition de matières visuelles très différentes avec une certaine hétérogénéité. La gravure sur pellicule reste le fil conducteur de mon œuvre à l'ONE. Durant la troisième période, l'après-ONE, on retrouve l'hétérogénéité des matières. Mon départ de l'ONF a coïncidé avec la mise en marché du G4 par Apple. Le numérique a entraîné l'abandon de la gravure sur pellicule et du 35 mm. Dorénavant, me suis-je dit, mes films seront faits en vidéo avec des outils numériques. Mon film, *Ob Picasso, tableaux d'une surexposition*, a fait l'objet de l'expérimentation d'un système formel de cycles, pour créer des structures rythmiques, en répétant de façon décalée et en interférant

avec d'autres régularités de succession d'images. En 1986, l'ordinateur ne permettant pas ce genre de performance, j'ai donc opté pour la gravure sur pellicule en direct. Et un jour, en 2000, je crois, j'ai exposé l'idée des cycles décalés à Bob Ostertag qui m'a dit que c'était dorénavant possible avec le numérique. Mes aspirations de performance actuelle étaient déjà présentes dans mes films abstraits des années 60. D'ailleurs, mon film, *Autour de la perception*, inclut des séquences programmées par ordinateur. Pour ce qui est du *Living Cinema*, c'est une certaine façon de faire vivre le cinéma dans la période du numérique, avec un clin d'œil au *Living Theater*.

VDA : Pourquoi dites-vous à la fin de votre dernier livre *Corps, langage et technologie*: «Je ne vois certainement pas cette mutation comme un progrès, mais plutôt comme un ajustement au cours catastrophique de notre époque.»?

Je parle ici de mutation informatique au cours du nouveau millénaire. Avant l'informatique, je voyais mon rapport avec le cinéma comme un rapport avec la technologie, quelque chose qui me dépassait, dépassait le domaine de l'art, avec des implications de civilisation et de société qu'on

ne peut réduire à la notion de progrès, dans la mesure où l'histoire de la technologie moderne est liée de très près à toutes les guerres. L'informatique est une mutation dans la technologie, mais la problématique technologique existait. J'ai toujours vu la gravure sur pellicule comme une zone de délinquance, comme une sorte de défi de détournement par rapport à la technologie du cinéma. J'ai donc été dès le début dans une position critique par rapport à toute l'infrastructure technologique qui me permettait de travailler. J'ai accepté très facilement la transformation numérique et ses nombreux avantages. L'énergie canalisée par la gravure sur la pellicule se concentre maintenant sur les possibilités qu'offre le numérique. Mais le côté unilatéral de l'univers informatique est plus fermé et plus écrasant que l'univers mécanique qui l'a précédé. Bob Ostertag et moi intégrons l'actualité dans nos performances, que ce soit le 11 septembre 2001, la guerre d'Irak ou la guerre au Liban.

VDA : Pierre Hébert, considérez-vous être un artiste, un techno performeur, un penseur, un cinéaste ou tout cela à la fois?

J'ai commencé au moment de l'explosion du cinéma des années 60. Pour l'animation, McLaren, Len Lye et William Kentridge m'ont fasciné, et pour le cinéma en général, Godard, Bresson et surtout Johan van der Keuken m'ont captivé. Le patrimoine intellectuel du cinéma renferme des leçons qu'il faut conserver dans l'univers numérique. Je porte donc la responsabilité de nourrir la pensée sur le cinéma par des écrits. À ses débuts, le cinéma était vu comme un art éternel, une entité fermée, mais les données technologiques ont muté. Et j'assume pleinement cette mutation. Je dirais que, de formation et de tradition artistiques, je suis d'abord et avant tout un cinéaste. □

¹ Pour plus d'information sur l'œuvre de Pierre Hébert, veuillez consulter son site Internet à l'adresse: <http://www.pierrehebert.com>