Document généré le 19 avr. 2024 16:14

Séquences
La revue de cinéma

La création comme processus infini
Un entretien avec Pierre Hébert

Monica Haïm

Numéro 218, mars–avril 2002

Le cinéma québécois des années 90

URI : https://id.erudit.org/iderudit/48574ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)
1923-5100 (numérique)

Découvrir la revue

Citer ce document

Haïm, M. (2002). La création comme processus infini : un entretien avec Pierre Hébert. *Séquences*, (218), 27–29.

Tous droits réservés © La revue Séquences Inc., 2002

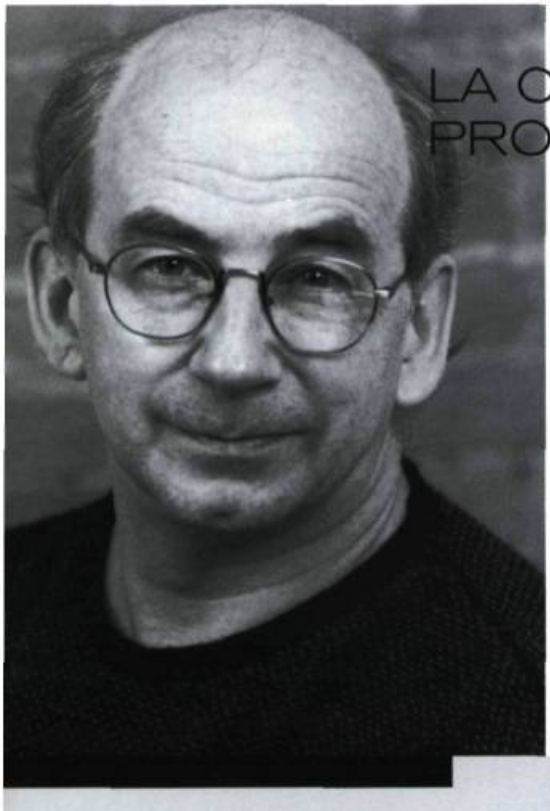
Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/



LA CRÉATION COMME PROCESSUS INFINI : UN ENTRETIEN AVEC PIERRE HÉBERT

Pierre Hébert est un de ces cinéastes d'animation dont la démarche est singulière. Auteur d'une vingtaine de films, dont le long métrage **La Plante humaine**, *sa conception du « dessin » et de « l'animation » engendre une œuvre qui met en relief la production physique des images, la création matérielle de l'illusion de mouvement, l'aspect performatif de l'animation et la rencontre spontanée de l'image et de la musique. Auteur de nombreux articles témoignant d'une riche réflexion théorique, il a publié, en 1999,* L'Ange et l'automate : propos sur le cinéma d'animation et autres sujets.
Le prétexte de cette entrevue a été **Between Science and Garbage / Entre la science et les ordures**, *le spectacle présenté par Pierre Hébert et Bob Ostertag dans le cadre du Festival international du nouveau Cinéma et des nouveaux Médias au Musée d'art contemporain de Montréal, le 19 octobre 2001.*

propos recueillis par **Monica Haïm**

Qu'est-ce qui vous pousse à réaliser des films en public ?
Deux raisons. La première est d'ordre pragmatique; c'est une vulgaire idée de mise en marché qui est née du désespoir de ne pas voir mes films montrés et reçus avec l'attention que, selon moi, ils méritent. La réalisation en direct est donc une façon d'attirer l'attention sur ce que je fais. La deuxième raison, la véritable, concerne la gravure sur pellicule. J'étais confronté à un dilemme : comment maintenir l'effet chaotique des images gravées sur pellicule, effet produit par les imperfections et les difficultés propres à la technique, tout en acquérant une maîtrise du médium qui croît naturellement avec la pratique, qui est impossible à contrarier et qui tend, peu à peu, à gommer cette facture confuse qui est précisément ce que j'aime de cette technique. J'ai passé des années à réfléchir à une solution. J'ai inventé le dispositif de gravure sur pellicule en direct pour aller, donc, au-delà de la facilité que j'avais acquise. La contrainte de la durée d'un spectacle est une de ces difficultés auxquelles je me suis soumis. C'est une sorte d'hygiène du geste que de le placer dans une situation où son seul appui est la mémoire qu'on a d'une main, d'un bras, d'un corps et la capacité spontanée de l'œil de juger l'espace.

Votre désir de ne pas dominer la technique fait qu'à chaque fois que vous créez une œuvre, c'est comme si c'était la première fois, avec tout ce que cela comporte d'éblouissements et d'erreurs. Autrement dit, vous voulez que les résultats de l'application de cette technique continuent de vous étonner. Si j'ajoute à cela la* dramatisation, *par le spectacle, de l'intervention du corps, je dirais que ce que vous faites n'est plus du cinéma d'animation, aussi sophistiqué et avant-gardiste, aussi éloigné soit-il de Disney, mais de la performance dans le sens le plus précis du mot : pluridisciplinarité et multimédia — musique, théâtre, peinture, sculpture, image en mouvement… Bob Ostertag a, d'ailleurs, une présence scénique extraordinaire. On dirait que la musique sort de son corps et que ce corps est un hologramme.

La réalisation en direct m'a fait aussi arriver à une conception du cinéma d'animation fort différente de la conception traditionnelle selon laquelle la maîtrise technique du métier est très importante puisque c'est elle qui produit une simulation convaincante du mouvement. Le perfectionnement de l'illusion du mouvement est le but ultime de l'animation et c'est pourquoi les animateurs ont souvent comparé le dessin animé à la danse — l'autre art du mouvement — et les animations à des chorégraphies.

Or, en observant des danseurs, je me suis vite rendu compte que le mouvement en danse est tout le contraire du mouvement en animation. En danse, le mouvement est le résultat de l'énergie que déploie le corps du danseur alors qu'en animation, le mouvement qu'on voit sur l'écran est le résultat d'une énergie mécanique, à savoir celle qui fait défiler la pellicule dans le projecteur. L'énergie physique que le corps de l'animateur doit déployer pour faire son travail ne fait donc nullement partie de la conception répandue de l'animation.

En me rendant compte de cela et en faisant des exercices de gravure sur pellicule, je me suis mis à rêver d'un lien effectif entre l'énergie que je déploie en animant et le mouvement qu'on voit sur l'écran. Perçue sous cet angle, l'animation cesse d'être un processus qui exige le maniement de certains outils et appareils et devient une forme d'expression qui surgit du corps dont la présence physique contribue à l'effet général de corporalité. L'œuvre de Len Lye, en particulier celle gravée sur pellicule, ainsi que celle de McLaren, quoique de façon moins caractérisée, en sont des précurseurs.

La gravure sur pellicule et la réalisation en direct m'ont mené à une conception de l'animation qui est donc beaucoup plus intégrée à une situation de vie réelle que ne l'est la connaissance abstraite du mouvement, la maîtrise du dessin, enfin tout ce qui, en général, compose la formation des animateurs. De plus, je me plais à croire que la dislocation des éléments du cinéma que ce procédé met en scène laisse imaginer un spectacle qui a lieu juste avant l'apparition du cinéma ou juste après sa disparition. L'idée de faire du cinéma avec ses restants archéologiques est une idée qui me plaît et une autre manière de le dire.

Le dispositif de réalisation — ordinateurs, caméra et projecteur numériques — que vous utilisez aujourd'hui dans vos performances est beaucoup plus important que celui de la gravure sur pellicule.

L'utilisation de l'ordinateur a changé ma technique d'animation, mais mon travail actuel n'est pas en rupture avec la gravure sur pellicule. Ce n'est qu'une nouvelle étape dans un processus de création. Grâce au nouveau dispositif, la présence physique, qui est devenue fondamentale à ma démarche, est plus concrète qu'avant. Le spectateur nous voit frontalement et il voit, sur l'écran, mes mains travailler. De plus, le dispositif actuel est beaucoup plus souple. Il me permet, par exemple, de changer l'ordre des cadres et d'ajouter facilement de la couleur, ce qui n'est pas faisable avec la gravure sur pellicule en direct.

Comment êtes-vous venu à utiliser l'ordinateur dans votre travail ?

Pour réaliser le projet que j'avais avec Bob, il fallait pouvoir numériser les images au fur et à mesure qu'elles étaient dessinées. C'était la contrainte fondamentale du projet. Or, les images créées par la gravure sur pellicule ne s'y prêtent pas — elles ne peuvent qu'être projetées par un projecteur 16 mm. Devoir numériser les images nous a donc entraînés à aller voir du côté des techniques qu'on peut pratiquer sous une caméra vidéo (le dessin sur papier, la peinture sur verre, la manipulation d'objets, etc.).

Cette technologie est un dédale d'une complexité infinie (rire), ***et vous en semblez passionné. Qu'est-ce qui vous attire dans ce labyrinthe ?***

Outre de rendre les images que je crée plus complexes, plus variées et, probablement aussi, plus séduisantes que les images gravées sur pellicule, la vidéo et le logiciel de traitement d'images me permettent de me libérer du fameux vingt-quatrième de seconde, le rythme fixe du cinéma, le standard et la limite intériorisés par tout animateur. Déjà, en tournant en vidéo, le standard d'enregistrement est de trente images seconde. Ce qui fait toute la différence, cependant, c'est que le logiciel de traitement d'images permet de régler la vitesse du défilement des images à l'intérieur de l'ordinateur et donc de régler aussi la vitesse du défilement des images sur l'écran. Dans notre cas, elle est de quinze images seconde. Cette vitesse est réglable en millièmes de seconde et permet donc des variations infinitésimales.

Comment travaillez-vous le rapport entre la musique et l'image ?

Je collabore avec Bob depuis une dizaine d'années. Conceptuellement, sa façon de construire sa musique est très proche de ma façon de construire mes films. Pour lui, comme pour moi, le principe des cycles et des variations est fondamental. Pendant un moment, nous avons essayé de soumettre l'ordinateur des images au contrôle de l'ordinateur de musique. Mais comme les cycles sonores et les cycles d'images en mouvement sont deux systèmes aux règles complètement différentes, avec le temps, nous avons constaté que le résultat, bien qu'efficace, avait très peu de profondeur. Pour le spectacle que vous avez vu, donc, nous avons débranché les ordinateurs et, pour la première fois, nous n'avons fait qu'écouter, que nous regarder, l'un l'autre. Bob voit sur le moniteur devant lui ce que je fais et, d'habitude, je lui indique aussi d'avance les objets que je vais utiliser. Lui, il choisit de le souligner, de le commenter ou pas. Quand le rapport n'est pas synchronisé, quand toute image n'appelle pas une réaction sonore directe, je trouve que les liens qui s'établissent entre les images et les sons sont beaucoup plus féconds. Le rapport entre l'image et le son est très important, mais c'est une rencontre et non une imbrication. En cela notre travail est très différent de ce qui se fait habituellement en multimédia, où l'on recherche la synchronisation au millième de seconde. Cela produit des effets, mais peu de sens.

Étienne et Sara, Le Métro ***ou*** **La Plante humaine**, ***pour ne citer que ceux-là, présentent un commentaire critique sur l'état de notre société. En regardant*** **Entre la science et les ordures**, ***j'avais l'impression d'assister à une sorte de bilan historique allant de l'apparition de l'humain jusqu'à l'attaque islamiste du World Trade Center de New York, le 11 septembre.***

Originellement, le propos du spectacle était plus léger. Nous l'avons intitulé **Entre la science et les ordures** parce que ce titre nous semblait permettre d'attirer l'attention, entre autres, sur le rapport économique entre le coût très élevé des appareils que nous utilisons et qui sont à la très fine pointe de la technologie numérique et leur durée qui est de deux ans; sur la friction que nous avons voulu créer entre le traitement numérique et le traitement biologique du corps qui est là, sur scène, à se démener pour nourrir la machine. Ici, le sens d'« ordure » n'est pas péjoratif. Il signifie tout simplement l'organique par opposition au mécanique. Pour souligner l'assimilation biologique, j'ai commencé à manger des pommes sur scène. Le corps, pour qu'il soit nourri, doit être alimenté. La nourriture passe donc par un corps qui la traite organiquement, la transforme en déchets et l'expulse. Ce cycle nous rappelait le traitement de l'information par les médias. Un jour une situation est « actuelle » et, un petit peu plus

tard, sans qu'elle soit résolue, elle est oubliée, elle est tassée par une autre situation qui vient de devenir « actuelle », bien qu'elle ne le soit pas vraiment, et, ainsi de suite, un interminable cycle d'effacements, d'amnésie et de « nouvelles situations » qui ne sont que le développement de situations oubliées.

Pour donner forme à cette critique de « l'actualité », nous avons pensé utiliser une image diffusée par les médias locaux. Dans chaque ville où on présentait le spectacle, je choisissais une image dans le journal local. Certaines photos figuraient à la une, d'autres pas. Ces images devaient être, par ailleurs, entreposées dans la mémoire de l'ordinateur pour servir à des spectacles futurs.

Arrive le mois de septembre.

Le contrat pour la performance au *Walker Art Center* de Minneapolis, le 19 septembre, avait été signé dix mois auparavant. Mais, après le 11 septembre, le thème d'actualité de la semaine suivante devenait évident. Il était impossible d'y échapper. J'étais inquiet au point de prier que les vols pour Minneapolis soient suspendus… (rire) En même temps, je savais que c'était un défi artistique comme je n'en avais jamais connus. En général, comme artiste, on a plutôt l'impression de ne pas être pris au sérieux alors qu'ici, à cause de la situation, le moindre geste allait avoir une signification. D'une part, on ne voulait pas que la performance reflète l'unanimisme des médias au sujet des attentats mais, d'autre part, on ne voulait pas faire de la provocation non plus. C'était un équilibre très difficile à établir. Officiellement, tout s'est bien passé; les gens nous ont remerciés et il était évident qu'ils ont apprécié que les images qu'ils avaient vues ne soient pas celles de la télé.

Pour nous, il était impensable de choisir une image diffusée par les médias, car toute image avait déjà été trop montrée, car toute image était ambiguë. Il était donc primordial de trouver d'autres images et une métaphore pour en parler. Une source possible était celle des animations que j'avais déjà faites et archivées. Une autre était celle des petits objets, des détritus divers, comme des morceaux de troncs d'arbre, des cailloux, de la farine… J'ai animé ces objets pour la première fois à Minneapolis. J'y ai animé aussi des panoramiques sur des plans de rues de New York, sur des circuits imprimés, sur le dépliant de sécurité aérienne que j'avais pris dans l'avion et des pierres et des troncs d'arbres qui tombent. L'effet global a été très résonnant, bien que nous n'ayons strictement aucun commentaire éclairant à faire sur ces événements. Je me trouvais, pour la première fois, dans la curieuse situation d'être forcé de prendre position sur une question politique et de n'avoir rien de l'ordre d'un message éthique à transmettre. Si j'ai transmis quelque chose, c'était mon refus de montrer ce que les autres montrent et si je me suis opposé à quelque chose, c'est en m'ouvrant à l'aventure que représente la possibilité de construire mille métaphores fascinantes mais dont j'ignore encore la véritable portée.

Depuis cette performance, j'ai décidé de ne plus prendre des images du réel. Le lien qu'on établira dorénavant avec le réel sera plus indirect, même si cela signifie s'entourer d'objets et animer sur place.

Vous amenez votre bagage et vous l'adaptez aux circonstances : vous improvisez. Quand vous mordez dans la pomme…

Justement. Imaginez-vous que c'est en mordant dans la pomme à Minneapolis que j'ai pensé à New York, pas avant. À Minneapolis, j'ai utilisé de la farine; c'était la poussière du World Trade Center. Arrivée à Montréal, au Festival, c'était devenu l'anthrax.

Moi, j'ai vu beaucoup plus loin dans le passé. J'ai vu le péché originel, la Chute.

Oui, bien sûr, il y a de cela aussi.

L'utilisation de détritus ouvre sur des univers picturaux assez différents de ceux qui étaient mes références quand je faisais de la gravure sur pellicule. Sur le plan de l'animation, je sens que j'ai besoin de mieux et plus regarder les films de Svankmajer et des frères Quay, car mon travail actuel est apparenté au leur. J'ai ressorti aussi mes vieux bouquins sur Kurt Schwitters et j'ai re-regardé les « Merz ». Je m'intéresse aussi au théâtre des objets. Cette nouvelle série de performances est une sorte de banc d'essai et d'expérimentation pour trouver un nouveau style, une nouvelle approche de l'animation qui, certainement, va donner des films.

La Plante humaine