

# LIEUX ET MONUMENTS OU L'ALTÉRATION DE LA DURÉE

PIERRE HÉBERT

À l'origine de tous les épisodes de la série *Lieux et monuments*, il y a un tournage d'images réelles qui est ensuite soumis à des manipulations numériques, puis à des interventions animées image par image. Les tournages ont lieu un peu partout dans le monde et les altérations dont ils sont l'objet ont pour but d'en élargir le sens et de souligner des correspondances de sorte à ce que, par l'accumulation de segments répartis géographiquement, il résulte une image du monde actuel. Il s'agit d'une vaste entreprise dont les composantes sont tirées du cours apparemment banal de la vie quotidienne.

Ce projet prend ses racines dans ma longue pratique de mise en relation des images animées et des images de tournage réel qui a eu, au cours des années, des valeurs diverses voire opposées. Au point de départ, il s'agissait de mettre les images animées à l'épreuve du tournage réel auquel j'accordais, un peu naïvement, la place du «réel», dans le but de contrebalancer la légèreté fantasmagorique des images animées. C'est le cas de mon film *Souvenirs de guerre* (1982).

Cette polarité a fini par s'inverser et, notamment dans mon long métrage *La Plante humaine* (1996), ce sont plutôt les images réelles qui furent mises à l'épreuve des images animées de sorte à relativiser, dans ce cas, le soi-disant «réalisme» des images de prise de vue réelle. Parallèlement, il y a eu quelques tentatives où, au-delà de cette dichotomie critique, je faisais usage de l'animation pour transformer le regard sur les images réelles (*Etienne et Sara*, 1984, *Chants et danses du monde inanimé - Le Métro*, 1984, et *Adieu Bipède*, 1987) et leur donner une valeur poétique. C'est dans cette lignée que s'inscrit le projet *Lieux et monuments*.

Au cours des tournées de performances *Living Cinema*, le musicien Bob Ostertag et moi-même avons souvent accompagné notre pièce principale d'une courte improvisation basée sur des images vidéo tournées le jour-même dans

un lieu de la ville où nous nous produisons. Mon intérêt pour «les lieux» s'est développé par ce biais. Le 19 janvier 2005, à Rome, nous avons pris comme argument la statue de Giordano Bruno sur le Campo dei fiori. Ce fut la première apparition d'un monument au sens propre. Un film a résulté de cette performance : *La Statue de Giordano Bruno*. C'est le vrai début de *Lieux et monuments*.

Avec le film suivant, *Herqueville* (2007), qui portait également sur un lieu, c'est l'approche minimaliste de l'animation qui est apparue, associée à d'importantes manipulations numériques, premier exemple de ce qui allait devenir le cœur méthodologique de *Lieux et monuments*.

Cette façon de concevoir les liens entre image réelle et animation, selon le principe du minimum d'intervention, est assez inhabituelle. En général, les imbrications images réelles/animation sont conçues selon une logique avant-plan/arrière-plan où l'on s'attend à ce que la partie animée soit assez prolixe et témoigne d'une certaine virtuosité. Dans *Lieux et monuments*, les animations prennent plutôt naissance dans les «fissures de l'image», ce qui implique que toute image est «fissurée». De façon générale, elles y restent contenues, n'occupant presque jamais l'avant-plan et évitant, autant que possible, les débordements rhétoriques.

Ainsi, plutôt que d'être proposées comme un discours autonome, les animations lézardent l'image réelle et s'y infiltrent, ou encore, semblent en émerger. Tout en restant complètement contraintes par les configurations graphiques et dynamiques de ces images, ces animations ont pour but d'agir sur le regard du spectateur et d'insuffler aux images réelles une intensité énergétique qui brise l'état de latence et de mutité dans lequel, souvent, elles se donnent au point de départ.

En conséquence, si l'animation reste totalement soumise à la forme des images réelles, celles-ci s'en trouvent totalement altérées pour entrer dans cette «convulsion» formelle et signifiante que déclenche la présence, même minime, de l'animation. Sans égard à leur apport quantitatif, une interpénétration totale entre les deux registres d'images est visée, qui les rende qualitativement dépendants l'un de l'autre.

Cette ascèse du degré zéro de l'animation s'est développée graduellement. Partant du point extrême où les interventions animées sont vraiment réduites au minimum, elle s'est transformée en une pratique d'interventions incrémentales, toujours minimales, toujours axées sur le contraste entre la modestie du trait et l'ampleur des conséquences qui, par son caractère cumulatif permet des constructions parfois beaucoup plus considérables, comme c'est le cas dans le dernier opus *John Cage, Halberstadt*. Ces constructions ne sont pas le résultat d'une planification, mais résultent d'une itération incrémentale de minimales touches qui trouve sa forme en cours de route.

Ce travail d'animation est précédé par une phase de «manipulations numériques» qui prend la forme d'un démembrement et d'une reconstruction des diverses composantes visuelles du tournage initial. Quand je dis «démembrer et reconstruire» ces tournages, je ne pense pas seulement aux procédures de montage classique, mais à des interventions beaucoup plus radicales qui transforment la spatialité même de l'image en la découpant en fragments tant spatiaux que temporels. Il en résulte une réorganisation profonde des images, les recomposant et les compressant sur une durée beaucoup plus courte et beaucoup plus dense.

Les manipulations numériques visent donc une «densification» de la matière. Bien que ces opérations altèrent de façon parfois importante les images tournées, la référence au réel tel que capté n'est pas rompue et le tout se présente comme commentaire de ce réel et non comme fantasmagorie. Des liens qui ne sont pas évidents à première vue sont actualisés et la simple apparition, sans profondeur, des apparences, se transforme en un système stratifié de relations et de convergences.

La densification est un processus centripète qui alourdit la représentation. Les potentialités de sens augmentent, mais restent dans un état d'inertie, d'où la nécessité de l'animation pour activer cette masse, pour l'intensifier, et pour en libérer l'énergie signifiante potentielle. Cette «intensification» est une action centrifuge qui permet à cette matière compacte, densément stratifiée, de s'aérer et de laisser les effusions de sens se dégager.

Dès le départ, les tournages sont balisés par quelques consignes simples qui déjà doivent tenir compte de ce dispositif de manipulations animées

et numériques. L'impératif d'un tournage en plan fixe permet une claire dissociation conceptuelle du «lieu» comme tel, appréhendé dans son immobilité et sa persistance dans le temps, indépendamment de tous les éléments mobiles qui sont également captés par la caméra. La fixité du cadre fait du lieu une image de la permanence. D'un point de vue technique, elle facilite aussi les manipulations numériques et les interventions animées qui sont appliquées par la suite.

Il y a d'abord le lieu lui-même, la façon dont il témoigne d'une histoire ou d'une mémoire, et son insertion dans la durée. La construction temporelle dont il est l'objet imbrique, de façon toujours singulière, le passé, le présent et l'avenir, la présence ou l'absence d'un monument, la nature même de ce qui peut être pris pour monument, et finalement les gens, les foules anonymes qui y déambulent. C'est la forme du regard sur le lieu lui-même qui importe. Le lieu doit être saisi comme une construction spatiale et temporelle singulière au-delà du simple déroulement factuel et opaque, saisi en tant qu'il devient une allégorie au sens benjaminien du terme. Les prescriptions formelles décrites ici n'ont donc d'importance et de pertinence qu'en tant qu'elles rendent possible cette transsubstantiation du lieu et de sa durée. En conséquence, elles peuvent être transgressées autant que nécessaire.

Le tournage constitue, dans ce projet, un moment tout à fait singulier, bien loin de la simple captation d'une matière brute. C'est déjà le début d'un processus de pensée. A priori, je pars du principe que n'importe où, en n'importe quel lieu, «quelque chose» finira bien par arriver, une fissure apparaîtra, si j'ai la patience d'attendre et de tourner assez longtemps. Mais «n'importe où» n'est pas une notion très utile dans ce contexte, du moins pas dans un premier temps. Le caractère intimidant de la mise en place du tournage (installation et réglage de la caméra dans un lieu public face à des gens qui se demandent ce que je fais là), de même que l'énergie et la détermination nécessaires, rendent presque impossible de tourner «n'importe où». Il faut être guidé par un angle d'approche, aussi futile puisse-t-il être. Cela suppose une étape que, en cinéma conventionnel, on nomme le repérage.

Je dois donc chercher un lieu qui convienne, mais les prémisses de cette recherche ne sont pas faciles à définir dans la mesure où je recherche de

l'inattendu. Au début, avant que je ne prenne conscience de l'ampleur du projet, les occasions de tournage se présentaient d'elles-mêmes au hasard de mes tournées de performances. J'étais mis face à des lieux et à des situations où un tournage s'imposait. Au moment où le projet prend une forme concertée, faute d'avoir des critères précis, il faut à tout le moins préciser une méthodologie.

Il y a la question des «monuments». Ils sont importants pour le projet principalement à titre métaphorique. Je me réfère donc à une notion élargie de «monument». En conséquence, il n'est pas nécessaire qu'il y ait toujours un monument au sens littéral du terme dans tous les tournages. Mais pour qu'il soit possible de définir comme «monument» toutes ces choses qui strictement n'en sont pas, il est nécessaire qu'il y ait dans le projet suffisamment de «vrais» monuments de sorte à ce que ce thème puisse servir de référence à l'ensemble.

Qu'est-ce qui m'intéresse alors dans les monuments? Certainement le fait que, par leur caractère commémoratif, ils impliquent un rapport construit à la temporalité. À ce titre, ils servent de modèle à la fabrication des films qui, au bout du compte, doivent eux-mêmes devenir des sortes de monuments, des célébrations du temps. Au moment où on les érige, tous les monuments entretiennent un rapport avec des événements du passé qu'ils ont pour fonction de commémorer. Cette univocité ne m'intéresse pas. Je cherche dans ces films à créer un rapport plus mobile et plus complexe avec le temps et la mémoire où plusieurs couches de significations peuvent être en jeu et où l'oubli peut jouer un rôle décisif. Ceci exclut en général les monuments trop connus dont la portée commémorative est tellement marquée qu'elle empêche toute itération du sens dans d'autres directions.

Les monuments m'intéressent également parce qu'ils définissent inévitablement, du fait même de leur caractère commémoratif, un espace public. Que ce caractère public soit reconnu et respecté ne change rien à l'affaire, d'autant que nous vivons des années où, de façon générale, l'espace public est en régression et subit les attaques de plus en plus nombreuses de diverses formes de privatisation ou de militarisation. Ces films sont donc une défense de l'espace public en tant que pierre angulaire de la démocratie.

En conséquence, ce projet est sous-tendu par un intérêt pour les foules anonymes qui circulent dans les lieux publics, autour de monuments ou de ce

qui en tient lieu, par une attention à l'homme de la foule tel que commenté par Edgar Allen Poe, Baudelaire et Walter Benjamin. Je m'intéresse à la tension entre le défilé de gens écrasés par les difficultés de la vie et ces monuments devenus muets, dont la portée commémorative s'est coupée de la vie qui les entoure.

À cet égard, pour en revenir à la méthodologie dans la recherche des lieux de tournage, ce n'est pas par hasard si je cite le personnage du flâneur tel qu'élaboré par Walter Benjamin. La seule façon véritable de trouver des «lieux» est d'accepter la posture distraite du flâneur, de déambuler sans but défini dans la ville à la rencontre de «lieux» qui a priori me sont inconnus et qui recèlent la potentialité de devenir des «images dialectiques», des «images de pensée», pour employer encore ici une terminologie benjaminienne.

Cette image du flâneur caractérise également la façon dont le tournage est effectué, particulièrement le fait qu'il faille tourner longtemps de sorte à laisser les micro événements se produire, sans forcer les choses. Cela définit également l'attitude distraite qu'il convient que j'adopte pour éviter un rapport trop frontal avec le sujet et rendre le tournage possible. Ainsi, j'ai comme règle de conduite de ne pas dissimuler la caméra, mais tout de même de faire comme si je n'y étais pas, en prenant la posture d'une sorte de flâneur stationnaire qui attend on ne sait quoi et qui ne porte qu'une attention médiocre à ce qui se passe devant lui. Il arrive souvent d'ailleurs que ce ne soit qu'après coup, par un regard «flâneur» porté sur le résultat du tournage, que des éléments essentiels restés jusque-là inaperçus émergent de la masse des micro événements.

C'est ainsi que je déambule de façon distraite, de continent en continent, dans le but de créer, à travers tous ces tournages impromptus de choses sans importance, une image diagonale de notre monde en crise.

© 2014 Pierre Hébert

#### **Lieux et monuments :**

*La statue de Giordano Bruno*, 12:09, 2005.

*Herqueville*, 22:00, 2007.

*Praha-Florenc*, (Lieux et monuments-1), 10:00, 2010.

*Place Carnot-Lyon*, (Lieux et monuments-2), 7:00, 2011.

*Rivière au tonnerre*, (Lieux et monuments-4), 7:00, 2011.

*John Cage – Halberstadt*, (Lieux et monuments-5), 10:54, 2013.

*Berlin – Le passage du temps*, (Lieux et monuments-6), installation vidéo, 2014.

Version web de *Berlin – Le passage du temps* : [lieuxetmonuments.net](http://lieuxetmonuments.net)

---

Pierre Hébert est cinéaste et artiste indépendant. Après des études en anthropologie, il a travaillé à l'Office national du film du Canada de 1965 à 1999. Il a réalisé une trentaine de courts et moyens métrages d'animation ainsi qu'un long métrage co-produit avec la France (*La Plante humaine*, Prix du meilleur long métrage québécois de l'année 1996). Depuis les années 80, il parcourt le monde avec des musiciens pour présenter des performances d'animation en direct. Il a collaboré avec plusieurs compagnies de danse à Montréal, à New York et en France. Il a publié deux livres sur le cinéma ainsi que de nombreux articles dans des revues spécialisées. Depuis quelques années, il poursuit également une œuvre d'artiste visuel. Il se consacre présentement à son projet «Lieux et monuments», pour lequel il a reçu en 2012 la prestigieuse Bourse de carrière du Conseil des arts et des lettres du Québec. En 2005, il a été récipiendaire du Prix du Québec «Albert Tessier» pour l'ensemble de son œuvre.

- 
- *Corps, langage, technologie*, collection d'articles de Pierre Hébert, Les 400 coups, Montréal, 2006.
  - *L'Ange et l'automate*, essai de Pierre Hébert, Les 400 coups, Montréal, 1999.
  - *Pierre Hébert, La science des images animées*, coffret DVD, Office national du film du Canada, Montréal, 2007
  - *Pierre Hébert, l'homme animé*, de Marcel Jean, Les 400 coups, Montréal, 1996.

# PLACES AND MONUMENTS TRANSFORMING THE TEMPORAL FLUX

PIERRE HÉBERT

At the outset of each of the individual episodes in the *Places and Monuments* series, I film live action images which are subsequently subjected to a series of digital manipulations, and then to interventions on a frame-by-frame basis using animation techniques. Filming takes place in various locations throughout the world; the objective for the transformations, to which the primary footage is subject, is to elaborate on the significance as well as underline the immanent links in such a way, through an accumulation of segments from a wide geographical spread, that a comprehensive image of the real world ensues. This vast project entails these individual components being drawn from the seemingly mundane course of daily life.

This project is rooted in my constant practice of interweaving animated images with those taken in the real world, which over the course of the years have been endowed with varied and even on occasion opposing values. At the outset, it was a case of testing animation images in terms of filming the “real” world, to which I had attributed, somewhat naively, the status of “real” so as to offset the fantastical levity of the animated images. This can be evidenced in my film *Memories of War* (1982).

Eventually, this polarity underwent a *volte-face*, notably, in my feature film *The Human Plant* (1996) where it was more a case of real images being put to test by the animated images in such a way as to put into perspective, in this particular case, the so-called realism of the live footage. At the same time, there were several attempts where, beyond this analytical dichotomy, I made use of animation to transform our way of seeing real images, (*Etienne and Sara* 1984, *Songs and Dances of the Inanimate World - the Subway* 1984 and *Adieu Bipède* 1987) and to infuse them with poetic virtue. *Places and Monuments* constitutes a sequel to this series.

Over the course of the performance tours *Living Cinema*, the musician Bob Ostertag and myself often introduced, in addition to the main piece, a short

improvisation based on images shot that very day at a location in the city where we happened to be performing. Over time this gave rise to my interest with “places”. On January 19th, 2005 in Rome, we chose as our theme the statue of Giordano Bruno in the Campo dei Fiori. This was the first manifestation of a monument, in the true sense of the term, as a chosen location, and it resulted in the film: *The Statue of Giordano Bruno*. This indeed was the starting point for the *Places and Monuments* project.

With my subsequent film, *Herqueville* (2007), which also deals with a specific locality, a minimalist approach with animation—together with some crucial digital manipulations—took prominence, setting a precedent as to what was later to become my methodological basis for *Places and Monuments*.

This manner of conceiving linkages between real footage and animation, following the principle of minimum intervention, strikes me as being rather unusual. Generally speaking, the interweaving of real and animation images is conceived so as to follow a particular visual logic of foreground/background in which one expects the animation work to be expressive and display a certain virtuosity. In *Places and Monuments*, however, the animation comes into its own in the “cracks within the image”, implying that every image is “cracked”, and moreover, generally speaking, it remains unobtrusive, rarely if ever taking center stage and avoids, in as much as is possible, any rhetorical excesses.

That which I am aiming for is that animated images, rather than being posited as an autonomous form of discourse, fracture as it were the real image and subsequently penetrate it, or again appear to emanate therefrom. Either way, they remain absolutely contingent upon the graphic and dynamic configurations of the primary footage so as to influence the way in which spectators perceive the images, and to provide them with a dynamic intensity that at once shatters that latency and muteness often acquired at the outset.

Consequently, if animation remains totally contingent to the form and content of real images, these, in turn, find themselves completely transformed so as to re-penetrate this formal and meaningful “convulsion” that the inclusion, however minimal, of animated images trigger. Their quantitative contribution aside, the aim is for a total inter-penetration between both categories of image, that effectively render them qualitatively contingent upon each other.

This ascetic approach involving little or no animation developed gradually. Starting out from the radical standpoint, whereby animated interventions were duly restricted to an absolute minimum, this approach mutated over time into the practice of incremental interventions, invariably minimal, invariably based on the contrast between the limited scope of a line and the extent of the consequences – a sort of butterfly effect – which through its cumulative nature enables much more substantial constructions, as can be seen in my latest work, *John Cage, Halberstadt*. These constructions are not the culmination of a planned schema, but rather ensue from a progressive repetition of minimal strokes, which hits upon its own particular form during the process.

This animation work is preceded by a phase of digital manipulations that take the form of a stripping down and reconstructing the various visual components of the primary footage. In referring to “stripping down and reconstructing”, I am not merely alluding to procedures used in conventional film-editing such as selecting certain rushes and re-organizing them in a linear fashion, but rather to much more radical interventions that even utterly transform the spatiality of a given image by cutting it into both its spatial and temporal fragments. What ensues is a profound re-configuration of the image, that recomposes and compresses it as it were over a much shorter and more condensed time-scale.

These digital manipulations are thus intended to “densify” the resources to hand. And notwithstanding the fact that these interventions sometimes modify the original image considerably, the reference to the real, as in the original footage, has not been ruptured, and still comes across unmistakably as a form of commentary on the real, and not some series of phantasmagorical images with little or no bearing to the original footage. Interlinking threads, which are not obvious at first glance, come into focus and the mere semblance of appearances, without depth, transforms into a stratified system of relations and convergences.

Densification is a centripetal process that encumbers depiction. While it's possible to increase the scope of denotations, inertia sets in. Hence the need for animation to activate this mass, to intensify it, by tapping into its remarkable potential energy. This “intensification” is a centrifugal process that enables a lightening up of this densely stratified and compact material, ultimately giving way to the emergence of a profusion of meanings.

From the outset my shooting routine follows certain simple guidelines that must take into consideration in advance the subsequent animated and digital procedures to which the footage will be subjected. Insisting on static takes during filming, allows a clear conceptual separation of the “place” as such, filmed in its immobility in terms of space and persistence in time, independent of all moving elements within the frame that have been caught on camera. The fixity of the frame renders the chosen location an image of permanence. And moreover, establishing a fixed frame greatly facilitates both the subsequent digital manipulation and animated interventions.

My first consideration is the choice of locality and the manner in which it testifies to a particular historical episode or memory, and its insertion into the time-span. Other vectors are the temporal construction to which the place itself becomes enmeshed in a constantly singular fashion, the past, the present and the future, the presence or absence of a monument, the character of a site which could be perceived as a monument, and finally, the people, the anonymous crowds who stroll about the vicinity. What counts is the manner in which one looks at the place itself. It is recorded as a unique spatial and temporal construction above and beyond the mere factual and obscure proceedings, captured as it becomes an allegory in Benjamin’s sense of the term. The formal directions herein outlined have neither importance nor relevance insofar as they render possible this trans-substantiation of the place itself and the time spent there. Consequently, these directions can be disregarded if and when necessary.

With this particular project the act of filming is considered a unique occasion: It is not conceived as simply gathering raw materials, but rather as the beginning of a cognitive process. In principle, my starting point is that “something” will eventually transpire somewhere, or at a given location; if I have the necessary patience and staying power to continue filming, a fissure will eventually appear. In this context, however, the notion of “anywhere” isn’t particularly useful, not in the earlier stages at any rate. In reality the formidable constraints of setting up (positioning and adjusting the camera in a public space while dealing with questions from passers-by as to what I’m doing there) as well as the energy and necessary determination render it nigh on impossible to film just “anywhere”. One needs to approach this choice with a busy mind, futile though this might

seem. This implies a procedure, which in conventional cinema, is referred to as location scouting.

I thus have to search out a suitable location, but the prerequisites for such a search are not easily definable insofar as I am constantly pursuing the unexpected. In the beginning, before I had truly realized the scale of this project, opportunities to film randomly arose without any conscious volition on my part during the course of my performance tours. I was confronted with situations where the only thing I could do was film. Once the project assumes a structured form, I need at the very least to specify a methodology, given the lack of precise criteria.

Then, there is the question of “monuments”. Monuments play a pivotal role in the project, primarily in a metaphorical sense. I thus refer to “monument” in the broader sense of the term. Consequently, it’s not per se indispensable that a monument in the vintage sense of the word always features in the footage. However, in order to define a given site as a “monument” – which perhaps in the more literal sense could not be thus described – I had to film enough “authentic” monuments so that the theme could function as a touchstone for the entire series.

What, then, fascinates me about monuments? One thing is for sure; their commemorative aspect links them to a historically linked time scale. In this respect, they serve as a model for film making, which, in the end, should become a monument of sorts, as a celebration of time. As soon as they are erected, all monuments—whose essential function is to commemorate—point to past events. This univocality doesn’t interest me; rather, with my films I seek to create a more flexible and complex relationship with time and memory in which several layers of meanings could come into play, and where forgetting and what has been forgotten play a decisive role. This approach generally excludes monuments which are too well-known, whose commemorative branding has forged such a profound impression that it counteracts any interpretation other than the prescribed one.

Monuments also interest to me due to the fact that they inevitably—thanks largely to their commemorative aspect—demarcate public space. That this



public aspect is at once well known and inspires admiration has no bearing on the matter, especially given that we are living through a time in which public space, generally speaking, is in decline, and all the while increasingly under attack from diverse forms of privatization and militarization. These films, as it were, constitute an apologia for public space as a corner stone of democracy.

Consequently, this project is underpinned by an interest in anonymous crowds who move about in public spaces around monuments, or even those sites that pass for one, focusing on the man among the crowd such as depicted by Edgar Allen Poe, Baudelaire and Walter Benjamin. An attentiveness thus to the tension between files of people weighed down by life's difficulties and the hushed monuments whose commemorative significance has been sundered from the vibrancy of its surroundings, in as much as historical monuments more often than not commemorate the powerful by having us forget the past, a phenomenon that is becoming so prevalent in modern-day societies.

Returning to the question of methodology in the search for filming locations, it isn't by mere coincidence that I refer to the figure of the *flaneur* in this regard, as expounded by Walter Benjamin. The only way of locating "places" is to embrace the absent-minded stance of someone ambling aimlessly throughout the city streets, in search of "places" that in the main are unknown to me, and that harbor the potential to become "dialectic images" or, to borrow yet another of Benjamin's terms, "thought figures".

This image of the *flaneur* likewise typifies the manner in which filming occurs, particularly in the sense that I need to film for protracted periods so as to enable these micro events to happen, without in any way forcing things. This moreover describes the vital absented-minded stance I adopt so as to avoid a too head-on approach with the subject, and to enable filming to take place. As a rule of thumb I make no attempt to conceal the camera, and yet act as though I wasn't present by assuming the air of a stationary passer-by waiting on something or other, with little or no interest in what is happening directly around me. It often transpires that it is only after the fact, by looking at the results of the day's rushes shot through a "flaneur's" gaze that the essential elements—that hitherto went unnoticed—surface from the mass of micro events.

It is in this way that I wander bemusedly from continent to continent, with the aim of creating, by means of these impromptu filmings of seemingly non-consequential things, an oblique image of our world in crisis.

©2014 Pierre Hébert Translation: John Barrett

**Places and Monuments:**

*The Statue of Giordano Bruno*, 12:09, 2005.

*Herqueville*, 22:00, 2007.

*Praha-Florenc*, (Places and Monuments-1), 10:00, 2010.

*Place Carnot-Lyon*, (Places and Monuments-2), 7:00, 2011.

*Thunder river*, (Places and Monuments-4), 7:00, 2011.

*John Cage – Halberstadt*, (Places and Monuments-5), 10:54, 2013.

*Berlin – The Passage of time*, (Places and Monuments-6), installation vidéo, 2014.

Web version of *Berlin – The Passage of time*: [lieuxetmonuments.net](http://lieuxetmonuments.net)

---

Pierre Hébert is an independent artist and filmmaker. After his studies in anthropology he worked at the National film board of Canada from 1965 to 1999. He directed over thirty animation short and medium length films and a feature coproduced with France (*La Plante humaine*, best Quebec feature award 1996). Since the eighties, he travelled the world with various musicians to present live animation performances. He collaborated with dance companies in New York, Montreal and France. He published two books and many articles on cinema and animation. In the recent years, he also has been pursuing a career as a visual artist. He currently devotes much of his time to the “Places and Monuments” project for which he received from the Conseil des arts et des lettres du Québec the prestigious Career Grant for cinema. In 2005, he also was the recipient of the “Albert Tessier” Cinema Award from the Quebec government for lifetime achievement.

---

- *Corps, langage, technologie* (Body, Language, Technology) collection of short essays by Pierre Hébert published in different magazines from 1985, published by Les 400 coups, Montreal, 2006.
- *L'Ange et l'automate*, (The Angel and the Automaton) essay by Pierre Hébert, published by Les 400 coups, Montreal, 1999.
- *Pierre Hébert, The Science of Moving Images*, DVD box, National film Board of Canada, Montreal, 2007.
- *Pierre Hébert, l'homme animé* (Pierre Hébert, the animated man), by Marcel Jean, Les 400 coups, Montreal, 1996.