

La peinture sur écran : «modeler» la lumière

Entretien de Jean-Claude DE BEMELS, «peintre sur ordinateur» et scénographe et Benoît KUSTERS (JRI)



Jean-Claude De Bemels, s'il a été peintre au début de son activité artistique - il a notamment obtenu la mention spéciale au Prix Triennal du Musée d'Ixelles en 1968 - est plus connu pour ses activités scénographiques. Il a exercé, et exerce, ce métier dans divers domaines du théâtre, mais aussi de l'opéra, du théâtre de rue, de marionnettes et du cinéma. Sa première réalisation utilisant l'informatique est la scénographie du spectacle «Vendredi ou les Limbes du Pacifique», une adaptation du texte de Michel Tournier, créée en 1988 au Théâtre du Résidence Palace. Tout le décor, mouvant, de cette pièce était constitué par la projection d'images réalisées à l'aide d'un ordinateur, sur un décor spécialement conçu à cet effet. En 1989, il exposait ses «peintures réalisées sur ordinateur». Une démarche nouvelle qui nécessitait un mode d'exposition particulier : les peintures étaient présentées sous forme de film placé dans des caissons lumineux, de manière à rendre l'impression de lumière intérieure propre à la création de ces images sur écran. Actuellement, Jean-Claude De Bemels crée de nouvelles peintures sur ordinateur, et poursuit ses recherches sur l'utilisation des possibilités informatiques dans la conception scénographique.

JRI : Comment êtes-vous arrivé à utiliser l'informatique dans votre démarche de peintre ? Aviez-vous des attentes précises face à cette nouvelle technique ?

DB : Vers l'âge de 10 ans, mon fils s'est intéressé à l'informatique. Je lui ai acheté un Atari, puis un plus gros ordinateur, un Amiga. Avec ce dernier, j'ai moi-même découvert les possibilités d'un ordinateur orienté graphique, et je m'y suis essayé. C'était une démarche exploratoire, comme jouer avec des pinces et de la couleur, pour voir ce qu'on peut tirer d'une technique. Je n'avais pas d'attentes particulières, j'ai commencé en tâtonnant, avec mon fils, qui continue à m'aider pour les aspects plus techniques du travail sur ordinateur.

JRI : Trouvez-vous dans les logiciels existants toutes les possibilités que vous désirez ? Avez-vous des attentes ou des besoins non-rencontrés actuellement ?

DB : L'utilisation de logiciels commercialisés est amplement suffisante, sauf si on effectue des recherches vraiment très spécialisées. Il y aurait bien sûr moyen de faire un programme soi-même, mais pas mal de choses intéressantes existent déjà dans ce domaine. Il y a des possibilités que je sais exister et que j'aimerais bien avoir, mais qui sont financièrement inabordables. C'est d'ailleurs actuellement le gros problème des artistes. Personnellement, j'ai pu me lancer grâce au spectacle *Vendredi ou les Limbes du Pacifique*. Le directeur et le metteur en scène du théâtre ont «accroché» au projet et m'ont fait con-

fiance : ils m'ont payé mes honoraires un an à l'avance, ce qui m'a permis d'acheter le matériel nécessaire.

Mais je crois être un des seuls artistes en Belgique à avoir la chance de travailler ainsi sur ordinateur. Les seules personnes que je connaisse en Belgique travaillent dans des firmes équipées. Mais souvent, elles sont coincées, noyées dans le commercial : elles sont obligées de produire et n'ont pas le temps de chercher. Il y a une petite cellule de recherche chez Little Big One - c'est chez eux que je sors mes peintures sur Ekta -, mais il s'agit toujours de recherches orientées vers le commercial. En France, il y a quelques artistes - nous y reviendrons.

JRI : Le spectacle *Vendredi ou les Limbes du Pacifique* a donc été le point de départ de votre démarche informatique. Est-ce à partir de là que vous avez commencé vos peintures sur ordinateur ?

DB : Je suis parti du théâtre, du spectacle, et puis je me suis remis à peindre, parce qu'avant d'être scénographe, j'étais peintre. En découvrant l'informatique, j'ai redécouvert la peinture. Avant, je ne faisais plus qu'une ou deux toiles par an et, tout d'un coup, j'en ai réalisé une quinzaine.

JRI : Vous ne travaillez plus que sur ordinateur ?

DB : Au niveau de la peinture, pratiquement oui. Je fais bien encore de la peinture de manière traditionnelle, mais c'est de la peinture pour le spectacle : des décors, des patines.

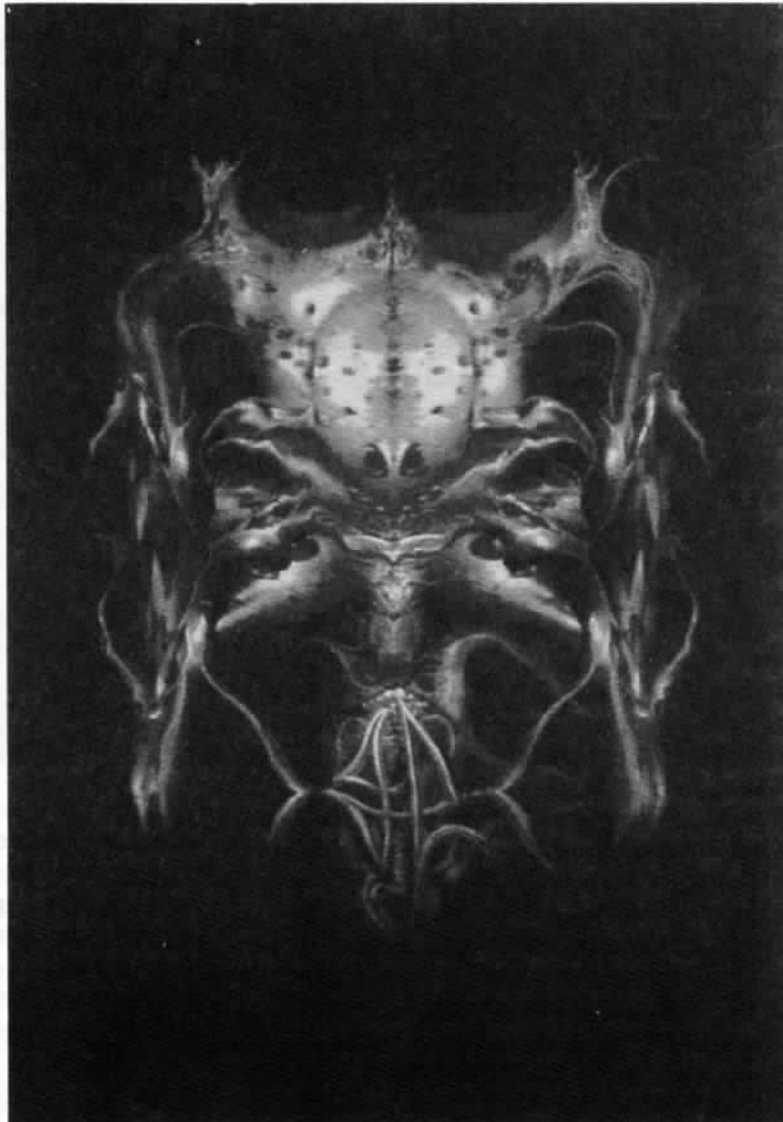
Au niveau des projets de décor, de scénographie, je mélange encore les deux techniques : les dessins, les croquis «à la main» sur papier et je continue sur ordinateur. L'ordinateur est un outil qui permet de figoler, de revenir en arrière : on peut sauver chaque étape de la création, revenir à une étape antérieure et repartir sur une autre voie ou transformer à tout point de vue, au niveau de la couleur, des formes, etc. C'est un danger aussi, parce que ce n'est jamais fini. Il faut se dire à un certain moment : «J'arrête, voilà ce que je veux montrer au spectateur». Sans quoi, ce pourrait être une peinture qui ne se termine jamais.

JRI : Réutilisez-vous des étapes intermédiaires ?

DB : J'aimerais bien, mais il y a un problème de stockage qui, une fois encore, est un problème économique. Pour sauver une image en haute définition, il faut 3,3 mégas, soit trois disquettes. C'est dommage, j'aimerais bien garder tous les états intermédiaires. Un de mes projets est d'ailleurs de faire un film de «peinture animée», dont le sujet serait une peinture qui évolue, se transforme, passe d'un monde pictural à un autre.

JRI : A côté de l'aspect artistique, n'y a-t-il pas aussi - ne fût-ce qu'au niveau de la perception du public - un aspect de démonstration technique ?

DB : Le plus grand attrait de ces peintures est de révéler ce que l'on peut faire avec un ordinateur : très peu de gens savent que l'ordinateur en est arrivé à un point où il permet d'exprimer une vision artistique, un sentiment personnel. Pour la plupart, l'ordinateur est encore une espèce de «robot déshumanisé», une machine qui ne permet pas l'expression. Je crois qu'en faisant mon exposition de peintures - c'était en 1989, à la Maison de La Bellone - j'ai montré cette évolution. Evidemment, comme c'était mes premières peintures, mes premiers essais, je suis allé un peu dans toutes les directions; il y avait un aspect expérimental. Si je refaisais une exposition aujourd'hui, ce serait beaucoup plus ciblé, beaucoup plus person-



nel. Mais toutes ces possibilités sont passionnantes, c'est affolant!

JRI : Vos peintures attirent-elles un public particulier ?

DB : C'est très varié. Il y a tout un monde de jeunes et notamment les clubs Amiga qui sont des gens passionnés et qui ont envie de participer vraiment à ce développement. De manière plus générale, changer l'image de l'informatique est très compliqué. Inutile d'envoyer des dossiers aux galeries de peinture : ils ne viennent pas voir. Dès qu'ils lisent le mot informatique, ils oublient, ils mettent de côté. J'ai l'impression qu'il y a une peur, une crainte de leur part, parce que c'est une peinture qui n'existe que

virtuellement; elle n'existe que sous forme de chiffres, dans une mémoire d'ordinateur; elle est donc reproductible à l'infini. Or, actuellement, le monde de l'art, c'est l'original.

JRI : De manière réductrice, on pourrait effectivement dire qu'une peinture informatique est une suite de uns et de zéros. Cela ne pose-t-il pas un problème au niveau des marchés commerciaux ?

DB : Non, je ne crois pas que ce soit un problème insurmontable. A un certain moment, les marchands d'art trouveront bien une solution.

JRI : Le caractère unique, non directement reproductible de l'oeuvre d'art n'est-il pas opposé aux caractéristiques de l'informatique ?

DB : Cela ne me pose pas de problème, je trouve cela intéressant. C'est une évolution normale, l'art accessible au plus grand nombre. Cela permettra à plus de monde de voir l'art, mais pas encore de faire de l'art. Cependant, dans un temps plus ou moins proche, le prix du matériel, déjà très performant aujourd'hui, diminuera encore et permettra à de plus en plus de personnes d'avoir accès à ces possibilités d'expression. Mais, actuellement, ce qu'on peut faire avec un Amiga est déjà extraordinaire. Certes, cela dépend toujours de la manière dont on l'utilise. Pour mes premières peintures, sur un Amiga, je n'avais que 16 couleurs à ma disposition. Aujourd'hui, j'en ai 16 millions.

JRI : L'informatique permet également tout un jeu de « citations », par exemple en musique, où on utilise des morceaux d'autres compositeurs. Il doit, sans doute, y avoir quelque problème juridique, mais cela influence-t-il le niveau de création ?

DB : Je crois que c'est un faux problème. Qu'est-ce que la création ? La création consiste à assembler des éléments existants d'une autre façon; on va toujours pêcher des choses, soit dans la nature, soit chez d'autres artistes. La conscience collective et personnelle, tout ce qu'on a emmagasiné depuis le ventre maternel, toutes ces expériences et connaissances qu'on a en soi, sont utilisées dans une création. Une création à partir de rien n'existe pas. Donc, forcément, on réutilise des éléments de création d'autres artistes. Cela ne me dérange pas, sauf quand c'est trop littéral et qu'il n'y a pas de création nouvelle.

JRI : Où établir la limite ?

DB : C'est effectivement à ce niveau là qu'il y a des gros problèmes juridiques; est-ce à partir de 3 notes ou plus ?

JRI : Cela ne vous dérangerait pas qu'on utilise des parties de vos tableaux ?

DB : Non, pas vraiment, sauf s'il s'agit d'une simple copie.

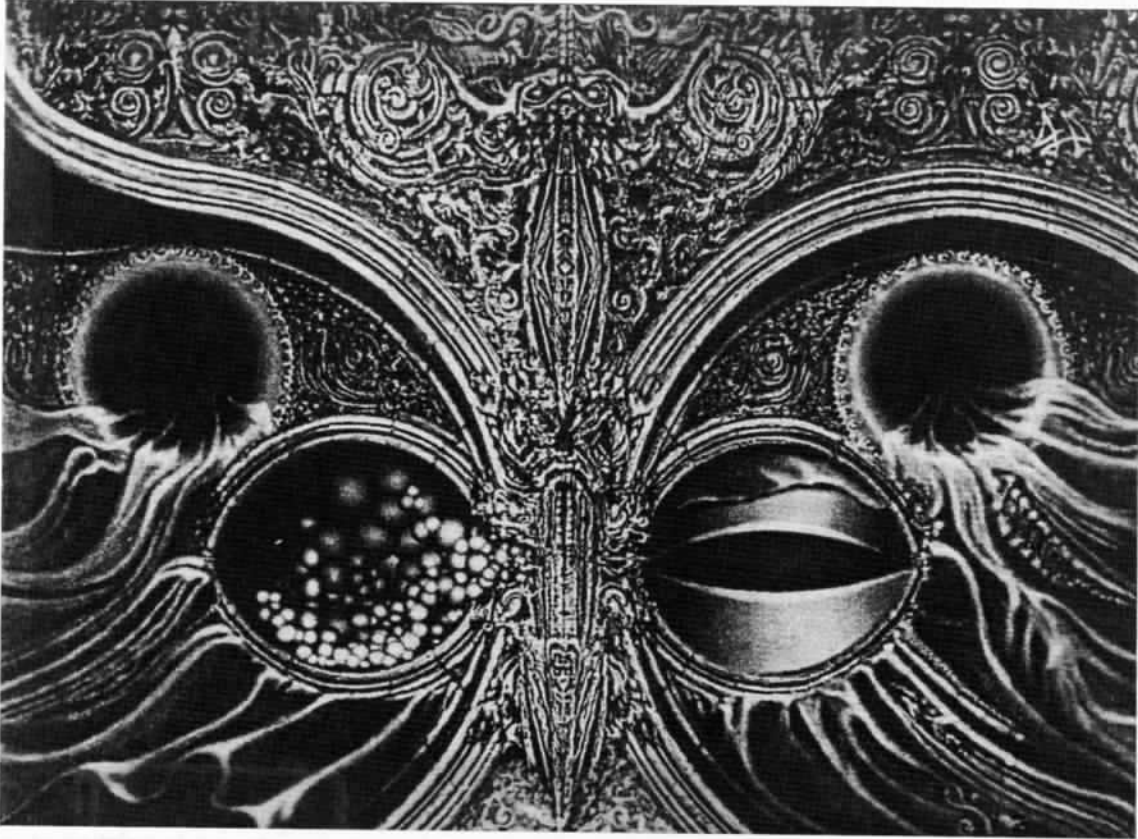
JRI : Pour vous, qu'est-ce que l'oeuvre : la disquette, la reproduction ?

DB : Au début je me suis posé des tas de questions à ce sujet. « L'oeuvre c'est effectivement le caisson dans lequel la peinture est présentée; c'est la peinture reproduite ». Je me suis dit cela pour entrer dans le circuit des marchands d'art. Ils ont besoin de quelque chose à vendre. Ou alors, l'oeuvre, c'est la disquette unique, originale, mais on ne peut jamais être sûr que c'est la seule qui existe. En plus, elle se détériore et il faut donc la transférer, la recopier régulièrement sur d'autres supports. C'est un problème énorme qui n'est pas tellement intéressant. Ce qui est quand même très séduisant, c'est qu'une peinture créée à l'ordinateur est une création virtuelle, qui n'existe pas si on ne lui donne pas un support.

JRI : Vous avez fait de la peinture auparavant, puis vous avez laissé cette activité en veilleuse pendant tout un temps et vous vous y êtes remis avec l'ordinateur. Est-ce juste un nouvel outil à maîtriser, ou est-ce une autre démarche ?

DB : C'est un nouvel outil, mais dix fois, cent fois plus performant que les anciens et qui permet de faire tout ce qu'on faisait avec d'autres possibilités. Il y a beaucoup de peintres, je crois, qui n'accrocheront jamais à l'informatique parce qu'ils disent que ce n'est pas aussi physique que la peinture. Dans la peinture, on sent la matière, on se salit les doigts, on respire les odeurs, et ainsi de suite. Il y a toute une tendance de ce type. Au contraire, je trouve justement que c'est très physique de peindre à l'ordinateur. D'abord, il y a un changement au niveau du geste. Quand on peint traditionnellement, on regarde sa main en train de peindre. Ici pas, on regarde l'écran, on regarde ce qui se passe, où les choses se transforment. La main bouge, mais on ne la regarde pas bouger. En fait, on la voit bouger à l'écran ou, plutôt, on ne la voit pas bouger, mais c'est la peinture qui se transforme. Il y a un rapport direct au regard et, comme c'est de plus très rapide, on a l'impression de modeler la matière. C'est comme si l'esprit se matérialisait en images presque instantanément. Il y a quelque chose de très euphorisant à travailler ainsi. On a l'impression, puisque la lumière vient de l'intérieur de la peinture, de peindre avec la lumière : on est dans la lumière, on est dans la matière en train de se transformer. Il y a là quelque chose de terrible, d'assez incroyable.

JRI : Selon vous, l'informatique permettrait-elle une approche plus directe et plus physique que la peinture « traditionnelle » ?



DB : Oui, on a l'impression de voir beaucoup plus loin. D'ailleurs, de temps en temps, il faut s'arrêter, reculer de quelques mètres, comme on le fait d'ailleurs avec la peinture traditionnelle. Il importe de s'arrêter, car il y a une tension terrible quand on est en train de peindre.

C'est beaucoup plus proche de la création pure. Il n'y a pas tout un chemin à faire pour arriver à l'image finale. On travaille presque tout le temps avec une image complète, c'est ça qui est très bizarre. On ne commence pas nécessairement dans un petit coin ou avec quelques traits, on commence sur tout l'écran et on modifie. La peinture, c'est du modelage. Ici, on modèle la lumière.

Ce qui est également extraordinaire avec l'ordinateur, c'est que, pour la première fois dans l'histoire de la peinture, on peut manipuler l'élément premier de la peinture : une image sur ordinateur est composée, en haute définition, de 1024 x 768 pixels, soit 786 342 points manipulables, dont on peut décider la couleur, la luminosité, etc. On peut transformer chaque point individuellement. C'est la première fois dans l'histoire de la peinture. C'est proche de la mosaïque, à la différence qu'il s'agissait de gros points; ici, ce sont vraiment des points invisibles à l'œil nu, il faut « zoomer » pour les distinguer. Mais en modifiant un seul de ces pixels, on transforme évidemment l'impression de la peinture terminée. C'est une nouveauté dans la peinture.

Quand j'ai fait les peintures pour l'exposition, je passais alternativement d'un mode d'agrandissement équivalent à deux, trois ou quatre fois l'écran - ce qui correspondait à la taille des peintures telles qu'elles seraient exposées - à un zoom beaucoup plus précis, qui agrandit seize fois l'image et permet ainsi de travailler au niveau du pixel. Et on pourra bientôt aller encore beaucoup plus loin. Il y a bien sûr une limite : quand on modifie un point et que l'œil humain ne perçoit plus de différence, cela ne vaut pas la peine d'être plus précis, mais la technique n'a pas encore atteint cette limite. Je crois que 4 000 x 4 000 est une bonne définition, la définition d'une diapositive de bonne qualité.

JRI : Avez-vous de nouvelles réalisations en cours ?

DB : J'ai notamment un projet de « concert de peintures » avec un ami musicien, qui travaille lui-même sur ordinateur. Je voudrais l'inclure, avec tous ses instruments, dans un dispositif scénique sur lequel je projeterais mes peintures, avec plusieurs projecteurs de diapositives, des fondus enchaînés, ... et donc faire de la peinture en mouvement : il jouerait sur ma peinture et serait en même temps inclus dans la peinture.

JRI : De cette manière, vous réuniriez monde de la peinture et monde du spectacle. Y verriez-vous

une manière de montrer les différentes étapes du mouvement ?

DB : Je crois que ce qui est effectivement très important, c'est le mouvement. L'ordinateur permet le mouvement. De plus, il y a tout ce qui se passe actuellement entre la vidéo et l'informatique : elles ont de plus en plus tendance à se rejoindre. La vidéo devient informatisée. Il n'y a aucune perte d'information lors d'un montage vidéo en numérique, ce qui est extraordinaire.

JRI : Vous utilisez un programme de dessin en deux dimensions. Qu'en est-il des programmes en trois dimensions ?

DB : Pour le moment, je démarre également avec un programme en 3D. C'est encore autre chose. On entre vraiment dans la création pure : on peut créer des mondes qui n'existent pas. C'est encore un domaine de recherche. Ce qu'on fait en images de synthèse, c'est d'abord du commercial, de la publicité. De plus, quand on fait de la recherche à ce niveau, on essaye de reproduire la réalité, le corps humain, l'expression du visage. Comme on l'a toujours fait, on essaye de copier la réalité. Mais ce qui est intéressant, c'est créer une nouvelle réalité. Je crois que les possibilités sont énormes.

JRI : L'idée que l'artiste a, au départ, du résultat final est-elle différente selon qu'il utilise ou non un ordinateur ?

DB : Rien ne change fondamentalement; les étapes de la réalisation sont plus rapides et les essais sont plus aisés. Mais il y a tout même une autre démarche. Ici, on peut se permettre de faire des erreurs alors que, dans la peinture traditionnelle, l'erreur n'est pas permise. Dans ce cas, ou bien il faut camoufler son erreur, ou bien il faut remettre une couche de blanc et recommencer. Certains peintres arrivent à visualiser intérieurement une image et se mettent à la peindre sans prendre distance, mais c'est très rare. Généralement, l'artiste visualise quelque chose, puis il démarre et commence à matérialiser ce qu'il voit et, tout en le matérialisant, il figole. L'image qu'il a dans la tête est très floue, c'est en la faisant apparaître qu'elle se précise. Ici, évidemment, ce qui est formidable, c'est qu'on a une « machine à voir », qui permet de préciser les images qu'on a en soi. On peut vérifier très rapidement des envies, des sensations, des images qu'on a dans la tête, et puis décider de les effacer, de les garder ou de les mettre de côté.

JRI : Au niveau du contenu de ces images, y a-t-il une transformation liée à l'apparition de l'informatique ?

DB : Non, je crois que c'est un outil qui permet de faire autre chose, c'est une nouvelle expression. C'est comme la photographie ou le cinéma. Ce qui est dommage dans la plupart des films actuellement, c'est qu'on n'utilise pas les possibilités du cinéma, on se limite à imiter la réalité. C'est d'ailleurs ce qui a provoqué les luttes, ce qui a amené à refuser la photographie dans un premier temps : « C'est trop facile, cela ne fait que reproduire la réalité ! ». En fait, ce qu'on produit n'est jamais la réalité, c'est une interprétation de la réalité. L'angle et la prise de vue sont déjà une interprétation, un choix. Il y a toujours un choix, il y a toujours une création humaine : on l'oublie trop souvent !

JRI : D'autres artistes utilisent également l'ordinateur graphique. Leur démarche diffère-t-elle de la vôtre ?

DB : Je connais quelques artistes en France, par des articles de revue. D'après ce que j'ai pu voir, c'est un peu différent. Je suis plus âgé que la plupart d'entre eux : ils ont commencé la peinture et le graphisme directement à l'ordinateur. Moi, j'ai toute mon expérience de scénographe et, de ce fait, l'expérience du travail sur la lumière, important en théâtre : la lumière joue un rôle énorme dans l'espace. Grâce à cette expérience, j'ai retrouvé la peinture et, avec elle, un besoin de créer, chaque fois, un monde tout à fait différent, une matière, un relief. Je crois que ce que je fais à l'ordinateur est très différent de ce que font ces artistes français : ils ont une expression beaucoup plus graphique, ils jouent avec les couleurs, les traits, les effets spéciaux de l'ordinateur..., ce qui est intéressant aussi. Chez moi, je crois qu'on oublie l'ordinateur, la technique, quand on voit une graphie, et chez eux on sent la technique. C'est plus proche de la vidéo. Ils travaillent d'ailleurs généralement dans des agences vidéo, des agences de publicité. Ils modifient les images, leur matériau de base est différent. Je pense à Kiki Picasso, par exemple, qui joue beaucoup plus sur les couleurs, les transforme, déforme les personnages.

JRI : Ce lien avec la publicité ne pose-t-il pas le problème de la liberté de création ?

DB : Je crois que ces personnes créent des styles. Au départ, c'est une démarche personnelle de création, et puis cela devient un style fort prisé qu'on utilise de différentes manières.

JRI : Le lien avec le commercial, le prix du matériel, etc. ne posent-ils pas la question de l'indépendance de l'artiste ?

DB : Il s'agit effectivement d'un gros problème. On a, en effet, envie sans cesse d'avoir plus de

possibilités, mais cela coûte de plus en plus cher.

Lorsque j'ai fait mon exposition, j'ai envoyé des dossiers aux firmes informatiques. J'ai l'impression qu'ils ne sont pas tombés dans les mains de responsables qui pouvaient comprendre l'intérêt de montrer un nouveau visage de l'informatique, ce qui me semble pourtant important. C'est très bizarre, ce problème du sponsoring, du mécénat. Une firme, Zénith Belgique, m'a acheté une peinture que j'ai faite spécialement pour eux; son directeur était vraiment impressionné. C'était un démarrage; malheureusement, il n'y a pas eu de suite. Pourtant, je crois qu'il faut vraiment une grosse firme pour s'intéresser à cela. Même IBM, qui a pourtant une galerie d'art ne s'y intéresse pas. Je ne comprends pas.

JRI : Quelle place l'ordinateur occupe-t-il dans votre travail de scénographe ?

DB : Pour le moment, je fais toujours mes maquettes en volume. Parfois, je les scanne et les introduis en ordinateur pour changer l'éclairage, les ambiances; je travaille en peinture 2D. C'est plus facile, évidemment, de travailler sur ordinateur que de repeindre et de retoucher.

JRI : Ne pourrait-on également concevoir, en scénographie, tout un travail du décor dans un programme de dessin en trois dimensions ?

DB : J'ai commencé il y a un mois, mais je n'ai pas encore vraiment eu le temps d'étudier le programme. J'ai quand même fait mon premier petit théâtre en 3D : c'est extraordinaire, on peut voir ce qui passe de côté, par au-dessus, montrer ce que voit le spectateur du deuxième balcon. C'est toute une phase recherche qui est intéressante aussi au niveau de la création, du rapport à la création. Dans une création théâtrale, il y a un scénographe et un metteur en scène. Les idées viennent de l'un ou de l'autre, mais généralement elles s'influencent. Le

scénographe fait une proposition d'espace, et ça déclenche quelque chose chez le metteur en scène, qui exprime une nouvelle idée qui re-déclenche des modifications de l'espace, et ainsi de suite. C'est très important dans le processus de création. Pour le metteur en scène, ce sont toujours les images qui comptent, il voit le produit fini. Comme il n'intervient pas dans la démarche informatique, c'est plus facile pour lui parce qu'il voit plusieurs réalisations. Je peux lui montrer plus facilement plusieurs formules, plusieurs exemples. Quand il y a un choix de couleur à faire, d'ambiance, je fais trois propositions, par exemple, et si aucune ne l'intéresse, je peux très facilement en faire une quatrième, une cinquième. Jadis, je devais faire des peintures, des dessins en perspective, avec une ambiance et un éclairage bien précis et, lorsque cela ne convenait pas, il fallait refaire complètement le dessin. Cela prenait des jours.

De plus, dans un programme de dessin en 3D, une fois qu'on a créé les volumes, les objets, on les a, on peut les manipuler dans tous les sens, changer les surfaces, les couleurs, les éclairages, etc. Ils sont là, ils existent. On peut percevoir l'image que chaque spectateur en a et on peut sans cesse les modifier. C'est vraiment de la création pure. On crée des choses qui n'existent pas et qui pourtant existent, qu'on peut voir sous tous les angles. Il y a même un sculpteur japonais qui fait ses sculptures en 3D sur ordinateur et qui les sort sur une machine robot; il «sculpte à l'écran».

JRI : Qu'est-ce qui vous apparaît le plus important dans la peinture sur ordinateur ?

DB : Je crois que c'est l'idée d'une création virtuelle d'images qui n'existent que quand on les matérialise sur un support, cette rapidité d'expression, de se révéler soi-même à travers l'outil informatique.