

Jean Detheux
Un peintre animé à Siggraph

Élène Dallaire

Number 246, November 2006, January 2007

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/47611ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Dallaire, É. (2006). Jean Detheux : un peintre animé à Siggraph. *Séquences*, (246), 12–13.

JEAN DETHEUX

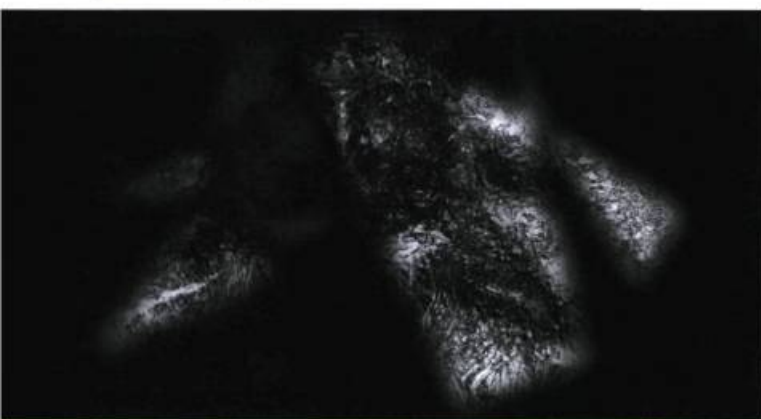
UN PEINTRE ANIMÉ À SIGGRAPH

Le cinéaste Jean Detheux présentait son film *Rupture* à la 33^e édition de SIGGRAPH (International Conference and Exhibition on Computer Graphics and Interactives Techniques), qui se tenait cette année à Boston du 30 juillet au 3 août. Artiste visuel, Jean travaille en cinéma d'animation depuis 1998. En dialoguant avec le compositeur-musicien Jean Derome, Detheux a créé une œuvre particulière adaptant ses recherches picturales aux nouvelles technologies. On peut voir ses films sur la compilation DVD *Matières Vives*.

ÉLÈNE DALLAIRE

Jean, est-ce ta première participation à SIGGRAPH ?

Oui, *Rupture*, un de mes deux films réalisés avec l'ONF, a été sélectionné par SIGGRAPH, et l'ONF m'a envoyé à Boston pour l'accompagner.



Rupture

Est-ce naturel pour les films de l'ONF d'être présentés à cette exposition de recherches infographiques et de nouvelles technologies ?

C'est tout un paradoxe : mes films, réalisés en 2D, sont assez différents de ce que l'on fait d'habitude en animation numérique. Ils se servent de l'informatique, mais sont conduits par une sensibilité de peintre à laquelle je ne renoncerai jamais. Je suis assez peu sensible aux effets spéciaux, la technologie pour la technologie me laisse froid; c'est l'humain, l'organique, l'ambigu, voire le doute qui m'intéressent. Tout cela est probablement aux antipodes de cette grande messe de la technologie sans âme qu'est SIGGRAPH. Mes films ne devaient d'ailleurs pas être envoyés à SIGGRAPH, seul *cNote* de Chris Hinton était censé y être. Mais, alors que j'étais au festival d'animation d'Ottawa (en septembre 2005) et que je montrais des exemples de mon travail à une amie sur un ordinateur mis à la disposition du public dans le hall d'entrée du Centre national des arts, une personne qui passait par là « par hasard » avait l'air particulièrement intéressée. Elle m'a posé plusieurs questions au sujet de mon travail, et s'est ensuite présentée comme étant la directrice de la galerie d'art de SIGGRAPH. Elle a fait en sorte que mes films soient soumis en contactant l'ONF elle-même plusieurs fois. De fait, la galerie d'art (« Art Gallery ») de cette édition du SIGGRAPH a été un

succès, de loin la meilleure partie du festival. On y trouvait ce qui manquait tellement dans le reste de l'événement, de l'humain, de la poésie. Bref, de l'art.

Ton parcours de cinéaste est assez accidentel. Comment as-tu adapté ton travail de peintre à l'animation assistée par ordinateur ?

Des allergies m'ont soudainement forcé d'abandonner la peinture à l'huile, et ce, après plus de 30 ans à en faire ma vie. Presque par hasard j'ai essayé, il y a environ dix ans, un Mac équipé du logiciel Painter. Alors que je n'avais jamais fait du travail sérieux sur ordinateur, je me suis retrouvé dans ma bulle de peintre, et ce, en cinq minutes à peine, je me suis alors lancé à corps perdu dans la découverte de cette planche de salut. Je voulais absolument transposer dans le numérique le côté organique de ma peinture et, si ça n'a pas été facile, je crois y être parvenu. De plus (surtout ?), l'informatique m'a ouvert la dimension temporelle. Quel bonheur !

Quel type de logiciel utilises-tu ?

Painter, mais surtout Studio Artist (www.synthetik.com), un logiciel extraordinaire au développement duquel je participe depuis cinq ans. J'ai d'ailleurs passé pas mal de temps au SIGGRAPH avec son concepteur, John Dalton. Nous avons discuté de la nouvelle version qui est en train de naître, et qui, contrairement à l'ancienne, fonctionnera aussi bien sous Windows que sous Mac OSX. Je fais mes montages avec Final Cut Pro, Motion, et After Effects.

Comment as-tu aidé au développement de cet outil ?

John apprécie mon travail et trouve des façons de l'appuyer en ajoutant et/ou modifiant des fonctions du logiciel, je lui suggère aussi pas mal de choses, ce qui fait que j'ai le luxe inouï de voir un logiciel exceptionnel se développer en fonction de mes besoins. John a beaucoup contribué à la genèse des outils qui ont rendu *Rupture* et *Liaisons* possibles, et il a maintenant accepté de faire d'autres modifications qui vont grandement m'aider à faire un travail en direct, un univers de travail que j'ai commencé à découvrir quand le FNC m'a demandé de créer, avec Jean Derome, Joane Hétu, et Pierre Tanguay, un happening, au musée Juste pour rire, lors de son édition 2005. Nous avons remis cela depuis à la Casa Obscura (en avril 2006), avec l'apport fantastique de Diane Labrosse et Martin Tétreault, et nous avons bien l'intention de continuer cette exploration. Comme je vis maintenant à Montréal, ça devrait grandement nous faciliter la tâche.

« Encore une fois, l'emballement pour des logiciels qui peuvent animer individuellement des milliers de cheveux ne me rejoint absolument pas, cela participe d'un monde qui n'est absolument pas le mien; un peu comme si j'étais tombé dans un univers de grammairiens alors que je suis en manque de poésie... »

Comment ton film a-t-il été reçu ?

Difficile à dire, SIGGRAPH est une grande foire commerciale et technologique, les films jouaient en boucle dans la galerie d'art, et si j'y ai toujours vu du public lors de mes visites, il ne semblait pas y avoir de moyens pour que celui-ci puisse faire des commentaires. L'atmosphère dans le petit théâtre étaient bonne, même si le son des autres événements envahissait l'espace et rendait un peu caduque le beau travail effectué par Jean Derome lors du mixage en Dolby Surround 5.1.

Quelles sont les nouvelles tendances présentées à Siggraph ?

Rien de bien nouveau, le 3D continue à gagner du terrain, même s'il me semble évident que dans sa robe commerciale, il soit bel et bien coincé. Plus cette technologie et cette optique avancent, plus les résultats se ressemblent. Un changement de cap est nécessaire, et si j'ai quelques idées sur le sujet (j'ai beaucoup écrit là-dessus dans les médias anglophones), je ne vois guère de signes d'une (re)naissance éventuelle se manifester. Tant que l'animation sera contrôlée par des intérêts commerciaux du genre Disney (il est d'ailleurs à remarquer que le « keynote speaker » de SIGGRAPH cette année était Joe Rohde, un gros ponte de Disney qui est spécialiste du design des parcs d'attraction; tout un symbole, non ?), je ne vois pas comment cette forme d'art pourrait prendre les risques nécessaires pour connaître (enfin) un réel renouveau. Et comme le grand public semble en redemander, il n'y a aucune raison « commerciale » de faire des changements profonds. Mais il y a pire : les indépendants tombent trop souvent dans le panneau qui consiste à essayer de faire, avec des moyens réduits, la même chose que les studios commerciaux. Cela ne fait qu'enfoncer le clou dans le cercueil de l'animation comme moyen artistique privilégié.

Comment se porte le cinéma expérimental au Canada ?

Bien honnêtement, et à mon humble avis, il se porte très mal. En effet, il me semble que la demande n'est pas là, et que si certains festivals font un peu de place aux films dit « expérimentaux, abstraits, non narratifs », cette place est ténue et fait trop souvent figure de miettes. Quand l'ONF m'a proposé de faire un film avec Jean Derome, j'ai cru que les choses allaient changer, pas seulement à cause de mon apport de peintre dans ce monde dominé par les conteurs d'histoires, mais aussi parce que cela indiquait un possible renouement avec la tradition de McLaren, une tradition qui battait de l'aile à l'ONF, surtout depuis le départ de Pierre Hébert. Ce renouement n'aura guère duré,

après avoir fait deux films, et suite au départ de Marcel Jean, la collaboration s'est arrêtée là et il semblerait que les conteurs d'histoires aient repris le contrôle exclusif des nouvelles productions.

Quelles seront les retombées de ta participation à ce festival ?

Probablement assez minces, je ne suis pas habitué à me servir des contacts faits dans ce genre d'événements pour faire « avancer ma carrière », mais j'y ai fait quelques belles rencontres et j'ai passé pas mal de temps avec le concepteur de mon logiciel préféré.

As-tu découvert des travaux stimulants pour tes prochains projets ?

Je reviens assez déçu de ce que j'ai vu, il m'a semblé que la vaste majorité de ce qui était présenté au SIGGRAPH était surtout destinée aux « plombiers ». Encore une fois, l'emballement pour des logiciels qui peuvent animer individuellement des milliers de cheveux ne me rejoint absolument pas, cela participe d'un monde qui n'est absolument pas le mien; un peu comme si j'étais tombé dans un univers de grammairiens alors que je suis en manque de poésie... Il y avait cependant quelques exceptions. Pour moi, le clou de la conférence était la rétrospective du travail de Charles Csuri (www.csuri.com). Moi qui suis peu sensible au 3D, j'ai trouvé son travail récent (*Generative Movement*) intrigant : il arrive à construire en 3D un univers qui, à la longue, peut produire certaines des émotions suscitées par les paysages de Cézanne. On s'y retrouve loin de la clarté fautive tellement prépondérante dans le 3D, on entre là dans un univers où on perd ses repères, mais cette perte peut elle-même donner naissance à une réelle expérience esthétique. J'ai aussi visionné quelques exemples de nouvelles technologies qui sont prometteuses, surtout un *multitouch screen* qui ferait bien mon affaire pendant mes spectacles en direct¹. J'espère pouvoir un jour bénéficier de quelque chose de semblable. Mais il est pour moi très évident que le futur de l'animation ne passe pas nécessairement par des révolutions technologiques, cette forme d'art est bien plus en manque d'artistes que d'ingénieurs. Et cependant, quel potentiel dans tout cela ! Si seulement nous pouvions y trouver une entrée « humaine », afin d'apporter à toute cette plomberie l'âme qui lui fait tellement défaut.

¹ <http://mrl.nyu.edu/~jhan/ftirtouch/index.html>