

LES QUARXS

LES QUARXS ET L'ANIMATION PROCEDURALE (Des êtres de synthèse peuvent ils bouger comme les autres ?)

Selon l'approche traditionnelle l'animation de personnage résulte de l'observation de mouvements réels : j'observe un animal filmé en accéléré ; j'en déduis des phases d'animation que je modifie pour en amplifier le caractère expressif et en améliorer la lisibilité. Les clefs d'animation sont ensuite utilisées pour simuler image par image un mouvement typiquement animal.

Pour la constitution de certains QUARXS, nous avons modifié la démarche pour tenir compte de leur caractère singulier. L'animation ainsi produite ne résulte pas de l'observation du réel mais de la mise en oeuvre de procédures informatiques.

Dans l'exemple du Spatio Sriata, on construit un tore (une bouée...). on le multiplie pour constituer une série de tores alignés avec un décalage régulier. L'ensemble ressemble alors à un tuyau cannelé.. On imprime alors à chaque tore un mouvement de rotation parfaitement régulier (360° par seconde par exemple.)

Le "tuyau" initial semble alors se contracter de façon cyclique (les anneaux passent par des phases alternativement horizontales et verticales). Mais lorsque que l'on introduit un décalage temporel régulier la rotation d'un anneau au suivant, on obtient un mouvement ondulant qui ressemble à s'y méprendre à celui d'un vers de terre alors qu'à aucun moment nous n'avons imité la silhouette de son déplacement. nous en avons simplement reconstitué de manière expérimentale la logique de locomotion.

Ici c'est le mouvement qui crée la forme !

Pour le MILLE FOLIO, le caractère autonome et irréductible de l'être de synthèse est encore plus manifeste. Les rotations évolutives des 48 carrés de "papier" qui constituent le mille Folio sont mis en rotation sur deux axes (45° verticalement et 30° horizontalement). ils sont de plus perturbés par un mouvement de vague qui ajoutera un mouvement général le désordre organisé qui masquera l'aspect nécessairement systématique la procédure.

Dans les deux cas FORME (modélisation) et MOUVEMENT (animation) vont de paire. Les deux découlent de la mise en oeuvre de la procédure. ce qui accentuera le côté organique du résultat, c'est l'introduction de déformations (écrasement sur la surface) et de changement progressif d'échelle des éléments extrêmes (tête et queue sont supposées plus fines).

On ne peut pas dire que de telles procédures ne sont pas exploitables en animation traditionnelle mais sont particulièrement bien adaptées à l'animation numérique.

Maurice BENAYOUN