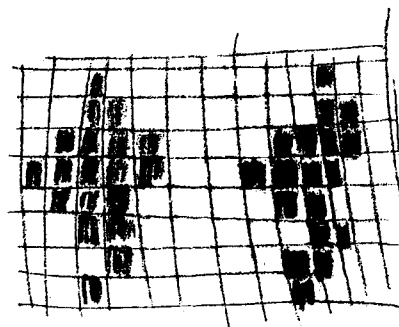


Terminal :
 Si je pense à l'histoire de la peinture de ces cent dernières années, toutes les catégories comme l'objet, la couleur, la lumière, le lieu de l'observateur, ont été complètement transversalisées. On ne distingue plus les choses de cette façon au moins depuis les Impressionnistes. Une touche de peinture est à la fois un certain grain, une certaine lumière, une forme, etc. il ne s'agit pas d'éléments naturellement séparés puis additionnés par le peintre. L'approche que vous décrivez est extrêmement marquée par la simulation techno-scientifique.

M.H.T. : Il n'y a pas de doute. C'est la base sur laquelle on travaille pour l'instant mais à partir de cela, on a toute liberté pour pervertir le système et c'est cela qui est intéressant. Hervé Huitric, enseignant de filière Arts et Technologies de l'Image de l'Université Paris VIII, à laquelle j'appartiens aussi, nous a encouragé à désobéir et à aller au-delà des normes. On travaille sur un logiciel de simulation mais on est libre d'en faire un peu ce que l'on veut, sortir de la perspective existante, jouer de toutes les possibilités sur les lumières, etc. Nous avons fait une nature morte dans laquelle chaque objet avait sa propre ombre. Il y avait une lumière pour chaque objet. Si on la regardait bien, l'image était aberrante. Certaines séquences d'animation donnaient l'impression que les objets bougeaient alors que c'était l'œil qui se déplaçait.

Paul KLEE
 Esquisse
 Ecrits sur l'Art
 Histoire naturelle
 infinie



Terminal :
 Mais n'aurait-on pas pu faire cela avec un dessin animé classique ?

M.H.T. : Oui, beaucoup de films de synthèse auraient pu être faits par les techniciens du dessin animé.

Terminal :
 Qu'est-ce qui ne peut être fait que par des ordinateurs ? Quel champ esthétique nouveau est-il ouvert ?

M.H.T. : Ce n'est pas parce qu'on a une technique nouvelle qu'une nouvelle esthétique se crée. Il est difficile d'utiliser cet instrument et plus encore de le pervertir. On peut retomber dans des stéréotypes. Il y a pourtant des éléments de réponse. Je pense, par exemple, à la technique de l'interpolation : on part de deux formes A et B définies, A doit se transformer en B, cela se fait très facilement. Tant au point de vue de l'image que du point de vue de l'animation, à ce moment-là, il se crée un intermédiaire que l'on ne maîtrise pas du tout, et que l'on n'a jamais vu. Ce phénomène là me semble intéressant.

Terminal :
 Le non maîtrisé ?

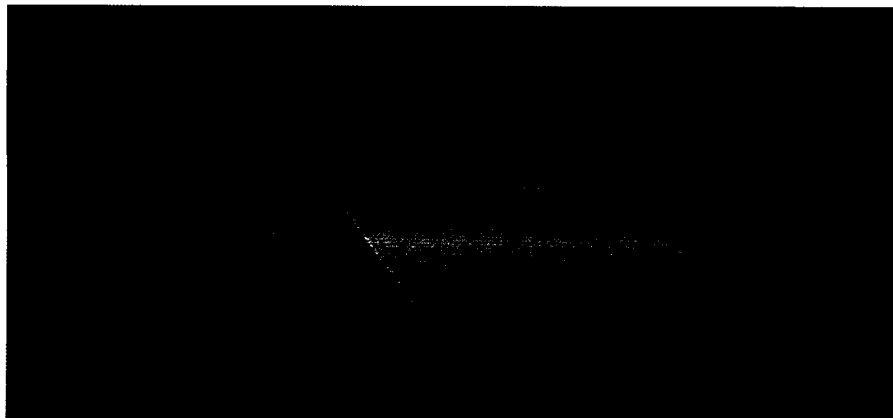
M.H.T. : Maîtriser la technique, le logiciel, oui ; mais se faire étonner par l'image, vous dites "j'ai fait cette procédure là, mais je ne sais pas ce que cela va donner du point de vue de l'image" vous attendez... L'image se forme et vous en êtes le spectateur étonné. L'entre-deux des interpolations me semble quelque chose de cet ordre.

Terminal :
 C'est une démarche expérimentale. On essaie pour voir ce que cela va donner.

M.H.T. : Oui, j'essaie de trouver des procédures mélangeant tous les paramètres et tous les algorithmes que j'ai à ma disposition. Je me mets dans une situation telle que je ne peux pas prévoir ce qui va en sortir. J'évite les systèmes qui bouclent l'image complètement. Je préfère être déstabilisée, que l'image m'échappe. Je tente d'aller à l'encontre de toutes les pratiques de l'image informatique qui ont tendance à trop maîtriser, à trop connaître l'image, à la bloquer de toutes parts. Lorsqu'elle est trop précise, trop attendue, on n'y trouve plus rien.

Terminal :
 Vous avez connu auparavant une expérience vidéo, qu'est-ce qui change dans les habitudes mentales de la création ?

M.H.T. : Avec la vidéo on a l'image tout de suite, et c'est cela qui est intéressant. On peut, tout de suite, la manipuler, la transformer. Là, au contraire, il y a du temps. Il faut passer par un logiciel, rentrer les paramètres, attendre que l'image se constitue, qu'elle se calcule. On peut imaginer que tout cela ira plus vite. Mais pour l'instant, quand on fait un film d'animation, comme dans le cinéma traditionnel, il faut travailler image par image. Les images doivent être calculées une à une et il en faut 24 ou 25 pour faire une seconde. J'ai eu l'impression de rentrer dans une autre temporalité. La mise au point d'une seule image demande énormément de temps. La lenteur de ce travail est ce qui fait peut être la richesse de l'image.



UNE METAMORPHOSE PERPETUELLE

Terminal :
Ceci pour la synthèse proprement dite car dans l'utilisation des palettes graphiques au contraire, on constate surtout une accélération. L'interaction est extrêmement rapide, on peut modifier facilement les paramètres, changer la couleur d'une surface en un clin d'œil.

M.H.T. : En synthèse pure, on peut aussi modifier très vite certains paramètres, mais c'est extrêmement complexe de créer une image riche. Quelque chose a complètement changé du point de vue du fond et de la forme. Toute l'image est transformable complètement, en permanence, elle est en métamorphose perpétuelle. C'est cela qui est intéressant. On ne se trouve plus avec un fond et une forme, mais avec une image métamorphique. On a comme une matière que l'on malaxe dans tous les sens et c'est ce travail là qui est long. Si on veut qu'il soit riche, que tout bouge, que tout se modifie, il va falloir effectuer cinquante trajectoires dans une image. C'est un travail très lourd.

Terminal :
Vous parlez de malaxages en faisant des gestes avec les mains. On a pourtant l'impression qu'il n'y a pas de geste dans la synthèse d'image, que le corps n'intervient plus.

M.H.T. : Avec la vidéo le corps n'intervenait déjà plus beaucoup, sauf en se filmant lui-même, il se réduisait déjà à un œil. Là vous êtes devant un clavier, mais le corps "se projette complètement". Lorsque nous avons voulu faire un compotier, il a fallu le remplir de ses fruits et de ses légumes. Nous nous sommes mis de face pour faire notre composition. Nous avons placé le citron, la banane, etc. Sur l'image tout allait bien. Mais lorsque nous avons regardé sur les côtés ce que cela donnait, nous nous sommes aperçus que nous avions mis tous les fruits alignés, sans profondeur, sur le même plan. La banane sortait du compotier, car il n'y avait pas de matérialité des parois, les fruits s'entrepénétraient. Nous étions dans un autre espace. Parfois nous avions l'impression de mettre nous-mêmes le fruit alors que nous passions par le clavier. On avait dans la tête un espace tri-dimensionnel et devant les yeux un espace d'affichage bi-dimensionnel. On était perdus.

Terminal :
Vous avez maîtrisé peu à peu les lois d'un nouvel univers ?

M.H.T. : C'est cela, il y avait un accès à un espace véritablement tridimensionnel, même si cela ne se faisait pas par le corps, mais par les chiffres. Mentalement, moi, je percevais le compotier en trois dimensions, bien que personne ne l'ai jamais vu en trois dimensions.

Terminal :
Trois dimensions. Cela veut dire qu'on peut changer de point de vue sur l'objet, le faire tourner.

M.H.T. : En ce moment, je travaille sur un paysage. On a l'impression qu'on voyage à l'intérieur. J'ai vraiment la sensation de l'explorer.

Terminal :
C'est plus une exploration qu'une maîtrise.

M.H.T. : Il y a une invention et une exploration. Par exemple, là dans ce paysage, on se balladait et subitement on est passé sous le paysage et on a trouvé un deuxième paysage, le paysage du dessous auquel on n'avait pas pensé, qui est absolument fabuleux.

Terminal :
C'est assez éloigné de ce que l'on imagine de l'informatique.

M.H.T. : Complètement.

UNE IMAGE FLUCTUANTE

Terminal :
Y a-t-il une esthétique nouvelle ?

M.H.T. : Il y a vraiment une esthétique nouvelle dans les images de Kawaguchi par exemple. Là, vous vous dites : ça ne s'était jamais fait, jamais vu. C'est une esthétique nouvelle à la fois dans le processus et dans le visuel. D'ailleurs, ses films d'animation sont des films de génération de formes. Tout est intéressant dans son expérience, il utilise une machine qui s'appelle le Toyo-Links, faite pour les artistes avec des processus en série dont chacun possède une fonction particulière. Il travaille aussi sur des algorithmes intéressants de génération de formes qui sont des algorithmes de "métaboles". On voit des formes qui se génèrent, qui ont plus à voir avec le biologique qu'avec le technique.

Terminal :
Les logiciels de simulation sont des logiciels de l'apparence ?

M.H.T. : Oui, c'est comme si on tendait une peau fine sur une volume. On ne simule que les propriétés optiques de la matière. Kawaguchi, lui, utilise des logiciels, non de simulation mais de génération de formes qui s'auto-produisent. Il y a une dynamique interne. C'est superbe. Aussi bien dans l'image que dans l'animation il y a quelque chose de tout à fait nouveau, infaisable autrement. Ce sont des miroirs sur des surfaces courbes, des métamorphoses. Cela joue à fond la carte de l'image de synthèse qui est la métamorphose.

Terminal :
Quel nouvel univers perceptif les images numériques ouvrent-elles ?

M.H.T. : C'est cet univers complètement instable, labile de la métamorphose. On se trouve dans une image qui est complètement fluctuante en permanence, qui se modifie, qui "peut tout" d'une certaine manière. Je crois que c'est cette caractéristique là qui spécifie le mieux l'image de synthèse. Le tri-dimensionnel fait partie de cela, il permet encore plus de métamorphoses. On peut changer toutes les lumières, même les textures.

Terminal :
Un espace des transformations ?

M.H.T. : Oui, il n'y a plus de formes stables qui se détachent sur un fond, mais l'entre-deux de ces formes et pas de fond, pas de limites...

Interview recueillie par Pierre Lévy

