

**Publication : SONOVISION n°367**

**Mois, année : février 1993**

**Auteurs : Jean SEGURA avec Véronique GODÉ (enquête)**

**Date rédaction : 25 janvier 1993**

**Titre : PRESTATAIRES EN INFOGRAPHIE : L'ETAT DE LA FRANCE EN 1993.**

**Au moment où s'ouvre Imagina'93, *Sonovision* propose un état des lieux de l'image de synthèse en France. L'enquête qui a été effectuée auprès d'une vingtaine de prestataires au début de cette année ne prétend pas à l'exhaustivité mais porte sur un échantillon raisonnablement représentatif pour savoir de quoi est faite l'Infographie "Made in France".**

Jeune secteur dans le vaste domaine que représente l'audiovisuel, l'infographie s'est affirmée d'année en année aussi bien par un accroissement de ses productions en volume que par une diversification de ses marchés. Ainsi l'image de synthèse s'inscrit dans une filière de fabrication qui génère aujourd'hui un chiffre d'affaire situé entre 145 et 165 MF pour une population d'environ 300 personnes actives. Ce chiffre est à comparer avec les 80 MF estimés en 1987, (*Science et Technologie* n° 9, octobre 1988 : *Les aventuriers de l'image informatique* par Xavier Dalloz), soit un doublement en cinq ans.

Les trois quarts des prestataires actuels ont fait leur apparition durant les cinq dernières années, certains d'entre eux (Buf, Deus, FJ&A, Trimaran, ...) étant issus eux-mêmes d'autres sociétés pionnières dans ce domaine (BSCA, Riff, Ivao,...). Trois entreprises ont dépassé le stade des vingt permanents, Ex Machina (voir encadré), Fantôme et Medialab, la plupart des autres ayant un effectif situé autour d'un noyau constant de trois à huit personnes.

### **Silicon, TDI et Softimage**

Le premier facteur favorable au maintien et à la progression du marché des prestataires a été la baisse considérable du prix des matériels de synthèse d'image, et plus particulièrement des stations de travail dont la puissance de calcul s'est inversement accrue. Sur ce terrain, le constructeur américain Silicon Graphics Inc. (SGI) a réussi à imposer une suprématie quasi totale de ses systèmes, notamment avec l'apparition de machines à processeur RISC dédiées à l'image 3D pour des prix compris entre 150 et 300 kF l'unité, contre plus de 600 kF auparavant. Les Personal Iris (4D 25 et 35) et depuis 1991, les stations multimédia Indigo ont envahi les studios de création infographique. SGI est également le plus important fournisseur d'ordinateurs de calcul avec les Power Series, comme on en voit chez de gros prestataires comme Ex Machina ou Medialab.

Du côté des logiciels, le Français TDI reste le premier fournisseur de licences de l'Hexagone (78 licences sur les vingt prestataires enquêtés). Avec 36 licences installées en quelques années (toujours sur la base de l'échantillon des vingt), le canadien Softimage a réussi à rivaliser très sérieusement avec ses concurrents traditionnels comme TDI, mais surtout avec l'autre Canadien, Alias (12 licences au tableau) et plus encore avec l'Américain Wavefront, numéro un mondial du logiciel 3D (et pas une seule fois présent sur le tableau).

Rappelons qu'en 1990 la société Pygmée à Montpellier était alors le seul utilisateur de Softimage en France. Notons l'apparition d'un nouveau venu sur ce marché avec le Britannique Parallax. Par ailleurs, nombre de prestataires pratiquent le développement de logiciels internes (Agave, Buf, Ex Machina, FJ&A, Mac Guff Ligne, Medialab, Project Images, Relief, Transformer et Trimaran).

Quoi qu'il en soit, l'infographie sous micro (PC ou sur Macintosh) dont on sait pourtant qu'elle a permis à certains des prestataires d'aujourd'hui de se faire connaître (*La vie des bêtes* de Mac Guff Ligne, *Sio Benbor* de Fantôme, etc ) s'est largement effacée au profit des solutions sous Unix (système d'exploitation informatique en place sur les stations de travail SGI) : logiciels haute de gamme et temps de calcul oblige !

### **De la 3D aux effets spéciaux numériques**

Bien entendu, l'animation 3D est devenue la marchandise de base de tout studio d'infographie qui s'honore : en synthèse pure ou en mélange avec des images d'autres origines (photographie, cinéma, vidéo). La frontière avec les effets spéciaux n'est pas loin et c'est pourquoi ce savoir faire est revendiqué par la plupart des prestataires. Le traitement d'images naturelles est une tendance qu'on retrouve de plus en plus pour introduire une dimension étonnante à des scènes supposées ordinaires. Par exemple des objets ou personnes réels qui subissent des déformations ou des transformations impossibles connaissent un vif succès dans les films publicitaires ou les clip musicaux.

L'année 1992 aura été celle du morphing. Cette technique de métamorphose 2D qui permet de transformer une image en une autre (par exemple à partir des portraits respectifs de deux personnes différentes) connaît un énorme succès ; surtout depuis la diffusion du clip de Michaël Jackson *Black or White* avec une séquence "morph" choc réalisée par Pacific Data Image aux Etats-Unis. En France, Mac Guff Ligne s'est récemment distingué dans ce domaine avec le clip de Renaud *Le Petit Voleur*. Conséquence, le morphing doit maintenant faire partie à tout prix de la panoplie des effets spéciaux à proposer, question de mode !

## **Les marchés de l'infographie**

La demande en images de synthèse se répartit en trois secteurs principaux : télévision, publicité et film institutionnel qui absorbent environ 75 à 80% des prestations dans des proportions à peu près égales (environ 25 à 27 % chacun). Le marché de la télévision se caractérise par les génériques et habillages de programmes ou de sponsoring, mais également par les séries d'animation. Sur les 20 à 25% restants, le cinéma représente 10 à 12%, mais se trouve en situation de quasi-monopole entre les mains d'un seul prestataire, Ex Machina en l'occurrence. Enfin 10 à 11% de la synthèse sont formés par les clips musicaux, les prestations événementielles, l'édition d'images fixes, le packaging ou encore le conseil. Certains prestataires occupent des créneaux très particuliers comme A2C avec des documents de visualisation destinés à la simulation aérienne de combat, ou Agave avec le film médical. Enfin la sortie de films au format haute définition pour la TVHD, pratique qui a déjà gagné à des degrés divers plusieurs prestataires, comme Ex Machina, Mikros Images, Transformer, ou ZA Productions avec sa série les *Quarxs*, pourrait devenir l'une des tendances de l'infographie à venir.

**Jean SEGURA - Enquête, Véronique GODÉ**

### **ENCADRE 1 : LE CAS EX-MACHINA**

Créée en 1988 comme une filiale de Thomson et de l'INA à la suite de la fusion des activités de production infographiques de TDI et de la Sogitec (elle-même filiale de Dassault), Ex Machina est aujourd'hui sous contrôle total de Thomson SA. Son chiffre d'affaire est passé de 16 MF en 1988 à 42 MF en 1991. Avec ses 35 permanents et ses 50 MF de CA en 1992, elle occupe une place à part sur le marché de l'infographie française dont elle a su largement déborder le cadre. En réalisant 70 % de son CA à l'étranger, (Europe, Amérique, Asie), elle rivalise avec les concurrences américaine, japonaise et britannique principalement. Si la publicité et le film institutionnel constituent encore son principal revenu, la firme de la Butte Montmartre s'est aussi positionnée dans le domaine de l'industrie cinématographique : avec les effets spéciaux pour le film standard (35 ou 70 mm) mais aussi pour la création d'œuvres aux formats spéciaux (standards Imax ou Iwerks, films pour simulateurs) ou encore pour la télévision haute définition. **J.S.**

### **ENCADRE 2 : LES COMPTES DE LA SYNTHÈSE.**

Certains professionnels contestent la manière dont les résultats financiers sont présentés par leurs confrères selon qu'ils incluent ou non d'autres prestations que l'infographie pure. Toutes prestations confondues - création, réalisation des images et postproduction - le montant d'une opération peut être multiplié par deux ou par trois, voire plus, par rapport au prix de base d'une simple prestation uniquement "synthèse d'images" (parfois même seulement la 3D). Nombre d'entreprises facturent en effet les prestations annexes, notamment de postproduction, gonflant ainsi leur chiffre d'affaire. Pour d'autres, il est difficile de faire une séparation aussi nette, le calcul d'une prestation étant organisé en fonction de la valeur ajoutée au cours des différentes étapes de réalisation du produit audiovisuel. Ce débat, qui est loin d'être clos, pourra ainsi faire l'objet d'une prochaine enquête de *Sonovision*. **J.S.**