

Publication : SONOVISION n°367

Mois, année : février 1993

Auteurs : Véronique GODÉ et Jean SEGURA

Date rédaction : 19 janvier 1993

Titre : IMAGINA '93 : SOUS LE SIGNE DU TEMPS RÉEL

Véritable lieu de rencontres et d'échanges pour les professionnels du graphisme informatique et des effets spéciaux, la douzième édition d'Imagina, organisée par l'INA et le Festival de Télévision de Monte-Carlo qui se tient à Monte-Carlo du 17 au 19 février se décline cette année sur le thème du temps réel avec une part belle accordée aux mondes virtuels.

Les performances sans cesse améliorées des logiciels et la puissance croissante des ordinateurs liée à la découverte des architectures massivement parallèles ont permis ces dernières années de développer un calcul en temps réel d'images de plus en plus réalistes, rendant accessible la simulation à de nombreux métiers. La mise au point de nouvelles interfaces homme machines couplées à ces architectures élargissent le champ de l'interactivité : de nouvelles applications en découlent dans les milieux industriels et scientifiques, mais aussi dans l'univers des jeux et des télécommunications. Les artistes à leur tour s'emparent de ces techniques pour y créer des univers infographiques qui s'éloignent de la référence cinématographique (images imprimées sur la pellicule) pour s'apparenter de plus à plus à un théâtre d'improvisations où se mêlent personnages réels et créatures artificielles. C'est pourquoi Imagina'93 s'est placée sous le signe du "temps réel", complice de ces nouvelles unions hybrides .

Virtuel : une réalité qui se diversifie !

La première conférence (mercredi 17 février dans la matinée) est consacrée à la "téléprésence", ou comment donner des ordres à distance comme si on était soi-même sur place : par exemple, comment contrôler un microscope à travers des réseaux larges bande avec la station de télémédecine développée à l'Université du Maryland ; ou bien comment actionner des machines en pointant le doigt sur un écran vidéo, selon le concept de vidéo orientée objet proposé par Hitachi.

Thème de la deuxième session (le mercredi après midi), la "télévirtualité" : il s'agit cette fois, de partager à plusieurs des environnements virtuels en connectant des stations graphiques à travers des réseaux à bas débit tels que NUMERIS ou la simple ligne téléphonique. Plusieurs expériences en direct seront tentées entre Monte-Carlo, New York et l'Allemagne. L'un des artistes pionniers dans ce domaine, Jeffrey Shaw doit animer un "tête-à-tête virtuel" avec le Zentrum für Kunst und Medientechnologie de Karlsruhe.

Les "interfaces" homme-machine font l'objet de la troisième session (jeudi 18 février en matinée) Catherine Ikam, nous fait "dialoguer" avec *L'Autre* , œuvre interactive réalisée en collaboration avec Mac Guff Ligne pour l'exposition *A visage découvert* à la fondation Cartier l'été dernier (*voir Sonovision N° 362 , septembre 92*). Un autre dispositif d'interaction homme-image y est dévoilé...

avec Nicolas Bouterin du Medialab à Paris qui nous fait plonger dans l'univers d'un jeune artiste contemporain ... nous n'en dirons pas plus !

Britanniques, Américains et Japonais doivent présenter de nouvelles générations de jeux interactifs encore inédits en Europe, lors de la quatrième conférence (jeudi après-midi) : simulateurs montés sur système hydraulique de la firme britannique Rediffusion Simulation , *Cyberzone* , premier jeu virtuel télévisé en Grande Bretagne, *Galaxian 3* , un simulateur de jeux de Namco au Japon pour seize joueurs placés au centre d'un écran circulaire de 10 m de diamètre, *Total Distorsion* de Pop Rocket à San Fransisco, jeu d'aventure géant sur CD-Rom, ou encore le premier dispositif temps réel d'animation du visage proposé par Simgraphics à Los Angeles.

Une cinquième session (vendredi 19 février, le matin) est consacrée à l'un des domaines actuels les plus excitants de l'image de synthèse : "la vie artificielle" ou comment l'on arrive maintenant à modéliser des créatures virtuelles et à les animer de façon autonome selon des procédures comportementales, leur donnant ainsi l'apparence du vivant. Simulateurs d'écosystèmes et d'évolution des espèces, chiens et poissons artificiels sont au rendez-vous !

Un "Imagina" sans "effets spéciaux" ne serait pas un vrai Imagina, thème de la dernière session (vendredi après-midi). Rivalisant à sa manière avec Cannes, Monaco accueille aussi ses stars d'Hollywood et d'ailleurs, celles du truquage cinématographique (effets spéciaux et cinéma numérique) : Bill Kroyer pour le long métrage d'animation *Fergully, the Last Rainforest*, Steve Goldberg avec les séquences d'animation 3D du dernier film produit par Walt Disney *Aladin*, Douglas Smythe de ILM pour les hallucinants effets de contorsion du cou de Meryl Streep dans *La Mort vous va si bien*, ou encore Jerzy Kular et Philippe Billon d'Ex-Machina pour *The Fascinating World of Materials*, un film de 13 mn destiné à l'Exposition Taejun en Corée du Sud, et pour les effets spéciaux du film *Siméon* d'Euzhan Palcy.

Tables rondes, Expositions, Prix Pixel Ina, etc

En marge des sessions, d'autres événements viennent enrichir l'édition 93 d'Imagina. Une table ronde organisée par EDF est consacrée aux perspectives industrielles de la réalité virtuelle et de la téléprésence avec pour thèmes l'espace, la médecine, la robotique industrielle et l'audiovisuel (Jeudi 18 février, toute la journée). Frank Bagiana, de l'ESA (Agence Spatiale Européenne), doit y évoquer les différentes actions de recherche pour des simulations de sortie dans l'espace et d'exploration planétaire. Le projet MVS ("Man in Virtual Space"), qui fait l'objet d'un contrat entre l'ESA avec Medialb à Paris, est notamment présenté par Philippe Limantour. Autre moment fort de cette table ronde avec le procédé de tournage assisté par ordinateur Synthetic TV mis au point à l'INA et présenté par Armand Fellous, un procédé qui permet d'insérer des objets ou personnages virtuels dans un décor réel. Un film proposé par Bruno Simon de Renault Design doit illustrer cette nouvelle technique : on y découvre un prototype de véhicule virtuel entièrement numérique "faire la route" en décors naturels.

Une deuxième table ronde (Vendredi 19 février, après midi) présidée par Jeffrey Shaw doit faire le point sur les principales tendances de l'art infographique avec des intervenants comme le Japonais Machiko Kusahara de Nicograph ("L'Imagina" nippon), Peter Weibel de l'Institut für neue Medien à Francfort ou encore Alain Burose de Canal+.

L'art est également au rendez-vous avec une exposition d'images fixes créées sur ordinateur ainsi qu'une projection spéciale (Jeudi 18 février à 16h) des œuvres des lauréats du Festival international du cinéma électronique 1992 avec notamment le *Kafka* de Zbigniew Rybczynski. Un espace formation est ouvert aux étudiants pour dialoguer avec des prestataires de service sur l'avenir des métiers de l'infographie. Comme chaque année, la bourse de la création Ricard doit récompenser un jeune créateur. Signalons aussi IMARA'93, co-manifestation "off Imagina", organisée du 16 au 19 février par le Gip-Acacia et plusieurs universités italiennes avec l'INA consacrée à l'Image Animée et la Représentation Architecturale.

Moment tant attendu par les "fans" d'Imagina, la compétition des Prix Pixel Ina, répartis en 10 catégories (Fiction, Recherche, Simulation, Art, Animations 2D et 3D, Effets spéciaux, Publicité, Générique TV, Ecoles et Universités) fait l'objet des trois soirées de projection de films dans le grand Auditorium avec proclamation des lauréats le vendredi 19 février.

Non renouvellement du Computer Graphics de Londres

Pour conclure, une trentaine d'exposants, fournisseurs et distributeurs de matériels et de logiciels et prestataires d'images, sont réunis sur un espace d'exposition pendant les trois journées de la manifestation. Ainsi, depuis le non renouvellement du Computer Graphics de Londres, Imagina devient la plus grande manifestation européenne sur les images de synthèse. Un rendez-vous à ne pas manquer.

Véronique Godé et Jean Segura