

Rédaction : 12 janvier 1995 - Parution : *Sonovision* n°387, février 1995, pp 36-37

Auteur : Jean SEGURA

Surtitre : Spécial Imagina 95

Vieilles méthodes et nouvelles pistes

La manifestation de l'INA, quatorzième édition, organisée du 1er au 3 février 1995 dans le cadre du 35e Festival de Télévision de Monte-Carlo, s'aventure encore un peu plus en terres virtuelles : clones, vie artificielle, communautés virtuelles, autoroutes de l'information en sont les thèmes forts, sans oublier les jeux et les effets spéciaux numériques pour le cinéma. Nouveauté pour les exposants, réunis pour la première fois dans le grand salon de l'Hôtel Loews.

Placée cette année sous le thème de "L'Ere Cyber, levons un coin du voile sur les conférences que la cuvée Imagina 95 nous réserve.

On attaque le mercredi 1er février au matin avec les "communautés de clones". Le Britannique Keith Waters, qui s'était déjà fait la main en 1987 sur la tête clonée de Margaret Thatcher, travaille aujourd'hui pour Digital USA sur DEC Face, un algorithme de synchronisation automatique du mouvement des lèvres pour les visages en 3D. Plusieurs intervenants devaient également faire le point sur les environnements virtuels partagés où tout, même les mariages pourront être célébrés comme en témoigne Aimée (quel nom approprié !) Rosewall de Cybermind.

Les "vies virtuelles" font l'objet de la session du mercredi 2 février après-midi. Danny Hillis, co-fondateur de Thinking Machines Corp, devait présenter ses travaux sur les modèles d'évolution biologique et de simulation de la vie artificielle, ainsi que ceux de Karl Sims sur des "créatures" évoluant vers des états de plus en plus complexes. On devait également, grâce à David Canfield Smith d'Apple, découvrir comment la simulation devient accessible aux enfants avec le projet KidSim. Wes Trager, infographiste d'Acclaim Entertainment aux Etats-Unis, dévoile les secrets du film *Duel* (projeté à Imagina 94) au cours duquel on assiste à un combat entre deux clones numériques. Enfin pour la France, Medialab, pionnier de l'animation temps réel, nous dresse l'étalage de quelques unes de ses dernières productions (voir notamment article dans ce

numéro), tandis que Sally Jane Norman dont nous avons récemment publié un entretien (voir *La 3D fait son Guignol*, Sonovision n° 384, octobre 1994) nous rappelle comment l'art traditionnel des marionnettistes vient enrichir les possibilités de l'animation 3D.

PARCS VIRTUELS ET BIO-JEUX

Bien entendu, l'univers des "jeux virtuels" est au rendez-vous avec une session le jeudi 2 février, après-midi. Dans le domaine des consoles, Yuzo Naritomi, directeur général de Sega, présente la nouvelle Saturn ; et George Zacchary, de SGI, devait dévoiler les performances du projet "Reality" réalisée pour la future Ultra64 de Nintendo. Jon Snoddy, responsable de la réalité virtuelle chez Walt Disney Imagineering nous entraîne dans les rues d'un "Agrabah" en 3D, réplique de la ville du long-métrage d'animation *Aladdin*, attraction de RV en démonstration depuis l'été 94 à Epcot Center en Floride. Les Français montrent également leur compétence sur ce terrain avec la société Infogrammes, ou encore Cryo Interactive, dont le co-fondateur Philippe Ulrich vient présenter le concept de "bio-jeux " qui s'adaptent à la personnalité des joueurs.

La dernière session, vendredi 3 février, après-midi, intitulée "Leurres virtuels, trucages, effets spéciaux" vient faire le point sur les dernières innovations dans le domaine de l'audiovisuel numérique. Richard Kunicki, de VAP en Allemagne, présente ELSET (*Electronic Set for Broadcast Studios*), un système de génération de décors virtuels en temps réel destiné au direct à la télévision, tandis que Pierre Pleven, de Symah Vision en France, devait parler du système EPSIS (Espaces Publicitaires par Substitution d'Images).

FAUX ET USAGES DE FAUX

Les acteurs virtuels sont à l'honneur avec la future série TV *Agarthian Chronicles*, présentée par Didier Pourcel de Gribouille, France. Autre intervenant, Jacques Stroweiss qui, au sein de Digital Domain, s'est chargé des effets spéciaux de *True Lies*, dernier long-métrage de J. Cameron. Thomas William d'ILM, vient quant à lui présenter les effets spéciaux des films de la cuvée 94 comme les incrustations magiques dans les bandes d'actualité de *Forrest Gump* ou les subtils mélanges de *The Mask*. Christian Rouet nous explique de son côté la politique de développement des logiciels chez ILM. Enfin Xavier Nicolas et Jerzy Kular d'Ex-Machina devaient aborder le thème du cinéma dynamique avec le film *Dino-Island* réalisé pour la firme américaine Iwerks.

JEAN SEGURA

Encadré : LE "IN" ET LE "OFF" IMAGINA

En parallèle des sessions, nous avons retenu : le mercredi 1er février après-midi, une rencontre "Art du Virtuel", en collaboration avec le Ministère de la Culture ; le jeudi 2 février, une journée "Cinéma et Nouvelles Technologies", en collaboration avec France Telecom, le CNC et l'ARP. Deux ateliers se tiennent également les 31 janvier et 1er février : "Animation par ordinateur : concepts et techniques" organisé par Annie Luciani de l'ACROE de Grenoble et Gérard Hégron de l'Ecole des mines de Nantes ; et "Réalisme et temps réel" organisé par l'Association Eurographics. Par ailleurs le Sporting accueille une nouvelle fois un Espace Image où sont présentées plusieurs installations artistiques ou ludiques, ainsi que des séances de projections et de visionnages. La compétition des films, avec neuf prix Pixel-Ina est enrichie par la Bourse de la Création Ricard SA, et plusieurs autres prix (SCAM, SCAD, CST, Autodesk). Enfin, une quarantaine de professionnels exposent, pour la première fois cette année, dans le grand salon de l'Hôtel Loews. Parmi les nouveaux, IBM qui a signé un accord de partenariat pour Imagina 95.

J.S.