

Publication : SONOVISION n° 377

Mois, année : février 1994

Auteur : Jean SEGURA

Date de rédaction : 17 janvier 1994

Surtitre : Imagina '94

TITRE : Clones virtuels et autoroutes numériques

Du 16 au 18 février 1994, la "racine carrée de l'œil" restera grande ouverte pour célébrer la treizième édition d'Imagina, organisée par l'INA dans le cadre du Festival de Télévision de Monte-Carlo.

Pour Philippe Quéau, responsable du programme des sessions, "les années 90 voient arriver le virtuel comme élément actif et constitutif du réel" et c'est pourquoi "Imagina 94 est placé sous le signe des clones, soulignant ainsi les noces virtuelles de l'humain et de répliquable, le mariage des visages et des machines, l'alliance des gestes et des capteurs, bref l'hybridation croissante du monde réel et des mondes virtuels".

La première des six sessions est consacrée aux "autoroutes numériques", un concept que le président Clinton et le vice-président Gore ont repris à leur compte pour lancer un vaste de programme de recherche et développement. A la clé, la télévision interactive. Robert Zitter du Home Box Office présente l'expérience naissante d'Orlando en Floride, et Klaus Oesch, de Media Company Sansibar Oy, celle du "Magic World" en Finlande ; Alain Le Diberder, rappelle l'expérience déjà réalisée et les projets de France Télévision en matière de TV interactive, tandis que Jean-Frédéric Samie de Medialab à Paris évoque la stratégie de Canal+ dans ce domaine. Enfin Pavan Nigam de Silicon Graphics doit introduire le concept de "téléordinateur" , une "télévision du futur" qui cumulera les fonctions d'ordinateur, de visiophone et de télévision, et qui sera reliée aux grands réseaux d'information mondiaux tels que Internet.

Une deuxième session consacrée aux jeux virtuels évoque la véritable révolution domestique qui s'annonce avec l'arrivée des consoles à base de microprocesseurs 64 bits comme le Jaguar d'Atari et d'IBM et les conséquences de l'accord passé entre Nintendo et Silicon Graphics. Greg Richarson de 3DO Company, entreprise financée notamment par AT&T et

Matsushita, vante les vertus de la révolutionnaire console du même nom ; et Michaël Dulion de Iwerks Entertainment doit nous entraîner au fond du Loch Ness avec la plateforme de jeu interactif 3D *Virtual Adventures* développée avec Evans & Sutherland.

La session sur les frontières de la perception fait le point sur les nouveaux capteurs et dispositifs de visualisation. Jeffrey Shaw du ZKM en Allemagne et habitué d'Imagina, présente EVE, un dôme gonflable qui "contient" un environnement virtuel ; images de synthèse générées en temps réel que contrôle les mouvements d'un des membres du public. David Warner de Loma Linda University en Californie expose les possibilités pour des handicapés moteurs de communiquer avec un ordinateur par le biais des capteurs sensoriels Biomuse. On doit également découvrir les dernières recherches de l'US Air Force dans le domaine des champs de bataille et de cockpit virtuels, dont certains travaux ont joué un rôle fondamental dans la naissance même du concept de réalité virtuelle.

Toujours dans le virtuel, une quatrième session est consacrée aux acteurs de synthèse, fameux clones numériques chers à Philippe Quéau. L'analyse du visage humain, et sa synthèse en temps réel sur écran sont au cœur des travaux réalisés au Japon et en France respectivement par l'Advanced Telecommunication Research Laboratory, et par le groupe Télévirtualité de l'INA. Egalement au programme, une démonstration en temps réel du système d'analyse du visage, réalisé par l'ICP de Grenoble, contrôlant à distance un visage synthétique développé par Medialab à Paris. On doit aussi découvrir le clone numérique de Richard Bohringer du film *20 000 lieues sous les mers* en cours de réalisation par Gribouille. L'animation en temps réel de "marionnettes" en 3D fait l'objet de plusieurs interventions : système d'animation faciale Vactor de SimGraphics ou son homologue de Fuji TV.

La cinquième session est dédiée aux communautés virtuelles, "mondes peuplés de clones 2D et 3D représentant des personnes réelles" situées à distance, mais pouvant se réunir virtuellement dans des univers artificiels qui transitent à travers de réseaux de télécommunications. L'expérience *Habitat* menée au Japon par Fujitsu regroupe actuellement 20 000 personnes qui peuvent se rencontrer dans plus de 400 environnements reliés les uns aux

autres à la manière d'un vaste jeu de "donjons et dragons". Dans le même esprit, Carl Loeffler de Carnegie Mellon University doit faire la part sur *Virtual Polis*, cité virtuelle capable d'accueillir et de rassembler plusieurs "visiteurs clonés" en provenance de Pittsburgh, Vienne et Tokyo.

La dernière session est dédiée aux effets spéciaux cinéma avec de nombreux extraits de films commentés au programme. *Le nombril du monde* et *Le Mangeur de Lune* présentés par Ex Machina ; *Taxandria*, film réalisé avec le système de traitement numérique Toccata présenté par Bibotv ; *Dans la ligne de mire*, film où, à partir d'un document d'archive, Clint Eastwood prend "numériquement" la place d'un garde du corps de Kennedy ; ou encore *Luxor* présenté par Jeff Kleiser. Enfin Mark Dippé, infographiste vedette d'ILM ne manquera pas de raconter la déjà légendaire saga de *Jurassic Park*. La remise des prix pixels INA viendra clôturer la manifestation.

Jean SEGURA

Encadré : Le coin des spécialistes

Plusieurs rencontres et tables rondes sont également au programme, ce en parallèle des sessions. Une rencontre est dédiée aux *Problèmes éthiques, sociologiques, philosophiques et juridiques du virtuel* avec quelques quarts d'heures brûlants consacrés au cybersexe, à la guerre virtuelle et aux risques psychologiques induits par cette nouvelle "culture". Une autre rencontre intitulée *Du côté des clients* doit tacher d'analyser la nature de la demande potentielle des grands industriels dans le domaine des mondes virtuels et de l'image numérique.

Tables rondes : *Stratégie de l'Europe du Multimédia*, avec le Club d'Investissement Media. *L'image de synthèse en architecture*, avec Image animée et représentation architecturale (IMARA). *Le transfert numérique*, avec la Commission supérieure technique de l'image et du son (CST). Et enfin *Patrimoine et nouvelles images, nouvelles images et droits d'auteurs*, avec la SCAM.