

Rédaction 7 février 2000 – Parution : *Libération* - 8 février 2000  
Auteur : Jean Segura

### ***Imagina, 3 D et très Net***

**Organisé par l'INA du 31 janvier au 4 février 2000 dans le cadre du Festival de Télévision de Monte-Carlo, Imagina révèle les tendances technologiques fortes qui caractérisent les images de ce début de siècle. La réalité virtuelle se collectivise, et l'image animée fait son entrée hésitante sur le Web.**

Les images de synthèse existent maintenant depuis plus de trente ans, et le temps des balbutiements est bien loin derrière nous. Si les ordinateurs savent parfaitement calculer des scènes en 3D de plus en plus riches sur le plan visuel, ils font aujourd'hui ce calcul à une vitesse telle que notre cerveau se laisse leurrer sans difficulté. Ainsi, on a pu découvrir dans le Reality Center installé à Monaco – salle de projection hémisphérique dont la machinerie n'est autre qu'un ordinateur temps réel Onyx2 de SGI combiné à un vidéo projecteur haute définition de Barco – des scènes en " haute fidélité " comme des peintures murales de l'Egypte antique ou le temple japonais Toshodaiji, reconstitué en 3D tel qu'il a dû être lors de sa construction au VIIIe siècle. Ce qui prévaut dans ces images, c'est leur qualité " cinématographique " qui est telle qu'on a l'impression de regarder un film. Sauf que le spectateur peut ici décider à tout moment de regarder – et de se déplacer - dans toutes les directions de l'espace représenté. " *Ce détail de peinture est situé à quinze mètres de hauteur et vous pouvez à peine l'apercevoir lorsqu'on est dans la salle du Vatican où se trouve réellement cette fresque,* explique Afshad Mistri de SGI lors d'une démonstration du Reality Center. *Grâce à son modèle virtuel, vous pouvez maintenant le découvrir comme s'il était à un mètre seulement de vos yeux* ". Spécialiste depuis 1991 dans ce domaine, la société De Pinxi a Bruxelles réalise des environnements 3D à caractère muséographique comme récemment la Galerie Virtuelle Dexia du Crédit communal de Belgique dans laquelle on peut découvrir en haute résolution des peintures appartenant à une collection privée. De Pinxi a également équipé un pavillon exclusivement consacré à la réalité virtuelle dans le parc d'attraction Reino Aventura à Mexico : dans un théâtre de plusieurs centaines de places, des joueurs s'affrontent individuellement ou par équipes dans des jeux d'aventures virtuelles.

Chez Disney, on a compris depuis longtemps la force d'un tel médium avec les parcs d'attraction DisneyQuest (deux sont aujourd'hui basés à Orlando et Chicago) dans lesquels une demi-douzaine de jeux virtuels ont été mis en place. Dans ces attractions, qui reposent sur des films comme *Aladdin* ou *Hercule* ou des aventures de type voyage dans le temps ou croisière interstellaire, les spectateurs sont munis de casques de réalité virtuelle ou face à des écrans géant en relief et jouent en intervenant directement dans l'image.

Des artistes aussi s'emparent de la réalité virtuelle collective ; invitant le public à pénétrer dans leur univers esthétique et conceptuel. C'est le cas de Maurice Benayoun, auteur du *Tunnel sous l'Atlantique* (présenté au Centre G. Pompidou en 1995) : dans cette installation à deux orifices, on devait creuser au joystick dans un sous-sol formé d'images (de peintures, photos et façades architecturales) depuis Paris pour atteindre l'autre rive virtuelle située à Montréal. Plus récemment Benayoun a produit *World Skin*, une allégorie sur la guerre projetée dans un CAVE (dispositif de projection dans lequel spectateurs sont immergés dans l'image) : dans un paysage dévasté par les bombes, des " touristes " (nous) sont invités à prendre

des photos avec de vrais appareils numériques suspendus par un fil au plafond. Mais pour chaque photo prise, c'est un morceau du paysage qui s'efface de l'écran en temps réel, lessivant symboliquement la mémoire de ces scènes ; comme si notre regard supposé innocent sur des faits de guerre pouvait tuer une seconde fois ses victimes. D'autres préfèrent peupler les mondes virtuels de vie artificielle comme Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, deux artistes européens en résidence au Japon venus présenter à Monaco *Life Species II*. Dans cette installation à base d'images 3D en relief sur grand écran, plusieurs spectateurs peuvent créer par elles-mêmes des créatures virtuelles à l'aide d'un simple clavier ; chaque texte générant une créature différente par le corps, les membres, les couleurs, etc. Ces créatures vont ensuite vivre leur vie de façon autonome, se déplaçant plus ou moins vite, se nourrissant de lettres (que l'on doit impérativement continuer de taper sur le clavier) et se reproduisant entre elles. Faute de petites lettres, elles finissent par disparaître.

Contrepoint de ces mondes virtuels réalistes arrivés à une certaine maturité en devenant collectifs, l'image animée amorce son entrée sur Internet, et c'était l'une des autres tendances d'Imagina : image encore balbutiante dans une petite fenêtre, à peine lisible sur l'écran de nos ordinateurs. Tout semble recommencer à nouveau, comme aux âges des premières machines de cinéma individuel, telle le Kinétoscope d'Edison, il y a à peine plus d'un siècle.

**Jean SEGURA**