

**Rédaction : 10 janvier 1996 - Parution : *Sonovision*, février 1996**  
**Auteur : Jean SEGURA**

**Surtitre : Avant-Première Imagina 96**

**Titre : L'Année du Cyber-Bang**

**"Quinze", c'est le nombre de bougies que l'INA et son partenaire le Festival de Télévision de Monte-Carlo (qui a lui 36 ans) vont faire souffler à leur enfant chéri Imagina, qui se tiendra dans la cité princière du 21 au 23 février 1996.**

Avide d'emblèmes, Philippe Quéau a placé l'édition 96 sous le thème du Cyber-Bang: une *"révolution technique qui annonce un bouleversement économique et social sans précédent, parce que planétaire et synchrone"*. Pour le responsable du programme d'Imagina tous les ingrédients sont réunis: communication instantanée et ubiquitaire, répliquabilité infinie des images et des sons, interfaces de navigation souples et inventives alliant la réalité virtuelle et les réseaux, terminaux musclés et "intelligents", dans un contexte de prix qui s'effondrent. Quatre des sessions de conférences seront ainsi consacrées au Cyber-Bang à côté de thèmes plus traditionnellement associés à l'audiovisuel. Mercredi 21 février au matin, Imagina 96 démarre sur "L'interaction intelligente" dédiée aux concepts de vie artificielle et de simulation distribuée qui doivent permettre aux communautés virtuelles d'interagir collectivement sur les réseaux. Les jeux et les espaces de rencontre ludique virtuelle sur Internet y seront abordés. Eric Budin, de Worlds Inc., présentera notamment le système World Chat expérimenté auprès d'enfants malades dans le cadre de la fondation Spielberg. Dans l'après-midi se retrouveront les magiciens de "L'animation 3D" tels que John Lasseter et William Reeves qui viendront parler des enjeux techniques de *Toy Story*, premier long métrage commandé par Disney à la firme Pixar. Chez Disney encore, Steve Glenn doit s'exprimer sur la manière dont Hollywood investit dans la réalité virtuelle destinée aux parcs d'attraction. La 3D est aussi de plus en plus présente dans la panoplie des effets spéciaux pour le cinéma comme on le verra avec Daniel Jeannette de ILM pour le film *Casper* ou encore Guillaume Hellouin de Sparx pour *Pierre et le Loup* de Michel Jaffrenou également présent.

Jeudi 22 février, au matin, la session "Aux frontières de la cyber-existence" fera le point sur les derniers développements en matière de téléprésence et de télévirtualité. Laurent Piguet viendra y présenter les travaux de la Nasa avec le projet VEVI, simulateur de réalité virtuelle

dédié à l'exploration planétaire par des robots. Autre technique futuriste, celle proposée par le colonel américain Richard Statava de l'ARPA avec la téléchirurgie en mode RV et le système de téléprésence Green à retour d'effort appliqués aux soldats à même le champ de bataille. Le Dr Uwe Kühnapfel du centre de recherche nucléaire de Karlsruhe doit présenter le simulateur de préparation et d'entraînement chirurgical du projet KISMET qui permet de représenter visuellement en temps réel des organes internes d'un malade dont les images ont été préalablement obtenues par scanographie. Simulateur d'un autre genre, le système T Vision présenté par Art+Com est une maquette virtuelle du globe terrestre accessible sur les réseaux en mode ATM.

### **3D ET MULTIMEDIA SUR INTERNET**

La quatrième session, Jeudi après-midi, inaugure pour la première fois le concept de "Navigation 3D" qui permet (et permettra de plus en plus) d'accéder et de manipuler des environnements virtuels et des applications multimédias sur l'Internet. Parmi ses principaux artisans, on retrouvera Silicon Graphics et son langage VRML WebSpace, Apple avec Quicktime VR et QuickDraw 3D, ou encore Chris Laurel de Dimension X qui devrait présenter une application du langage Java développé par Sun. IBM sera également de la partie avec le projet de Bibliothèque numérique qui consiste à mettre en ligne une ville virtuelle rassemblant des sites du monde entier dont une simulation de la Bibliothèque du Vatican.

La dernière session, vendredi 23 février après-midi, achèvera en apothéose Imagina 96 avec le thème des "Spectacles spéciaux". Au programme, Jerzy Kular et Philippe Billon d'Ex-Machina présenteront *Krakken* et *Period*; tandis qu'Annie Dautane de Medialab donnera une leçon sur les multiples effets spéciaux utilisés dans le film *Les Anges Gardiens*. Toujours dans le numérique appliqué au grand écran, la production hollywoodienne sera représentée par Richard Edlund de Boss Films pour *La Mutante*, Linz Kipinsky de Rhythm & Hues pour *Babe*, Jeff Kleiser de Kleiser & Walczak pour *Judge Dredd* ou encore par Robert Legato de Digital Domain pour *Apollo 13*.

En parallèle des sessions plénières, plusieurs tables rondes, rencontres et ateliers déclineront plusieurs thématiques: on retiendra mercredi, Inforoutes et propriété intellectuelle, Représentation architecturale (IMARA 96) et Réalité virtuelle (avec EDF); jeudi, Internet Nord-Sud (avec le Monde Diplomatique), Cinéma (avec le CNC) et Art en

réseau (avec le Ministère de la Culture); et enfin vendredi, Images médicales (avec le CIME et l'IRIGOM). Un espace « Droits d'auteurs » animé par la SACD et la SCAM et un espace Image, pour des projections thématiques ou des consultations à la carte, seront par ailleurs ouverts pendant toutes la durée de la manifestation.

**Jean SEGURA**

## **IMAGINA EXPLOSE HORS LES MURS**

Cette année seules les conférences, tables rondes, rencontres, ateliers et les espaces "Droits d'auteurs" et "Image" se tiendront entre le Centre de Congrès, l'Auditorium de Monaco (CCAM) et les hôtels Loews et Métropole. Les industriels exposants seront quant à eux regroupés sur un espace spécial de 1800 m2 situé quai Albert 1er. Enfin les projections des œuvres en compétition et la remise des Prix Pixel-INA auront lieu sous le Chapiteau du Festival International du Cirque de Monaco.

### Légende photos

1) *Insektors*, la série déjà culte de Fantôme qui allie 3D traditionnelle et animation par capture du mouvement.

© Insektors

2) La belle "réelle" et la bête "virtuelle" de *Chamois d'Or*. Animation 3D et composition d'image d'Ex-Machina.

© Ex Machina