

# Dominique POCHAT

## “Docteur ès 3D”

Il est peu de gens qui connaissent l'image de synthèse depuis ses débuts en France. Dominique Pochat qui vient de prendre la tête du service 3D de Mikros Image est de ceux-là. Son objectif y est parfaitement clair : grâce à un interfaçage numérique, il souhaite réaliser l'intégration totale de la 3D du logiciel Wavefront dans l'ensemble des moyens de Mikros Image.

Comme beaucoup d'infographistes, son expérience est un mélange d'informatique et de peinture, sans formation classique. Il démarre en 1982 à la Sogitec comme assistant de Xavier Nicolas et de Jerzy Külar, son «père spirituel». Il y liera connaissance avec des gens comme David Poiroux, Alain Grack, Christian Forchat et Alain Béhar.

C'est l'époque héroïque de la 3D. «Il fallait parfois quatre heures pour calculer une image, mais on se mettait à genoux devant le résultat» déclare-t-il. «De plus nous n'avions pas la liberté totale de travailler sur les machines que nous devions partager avec les simulateurs de vol de chez Dassault». L'indépendance n'est alors acquise que lorsque la Sogitec achète son premier Perkins Elmer. «Un autre problème était celui de l'ergonomie, car il n'y avait aucun logiciel d'animation 3D souple pour l'utilisateur. Nous n'avions que des listing de chiffres, sans réelle interactivité». Cette réflexion sur le passé souffre difficilement la comparaison avec les logiciels d'aujourd'hui : «chez TDI, le développement d'Explore sur station Iris en fait un logiciel qui est en moyenne 30 % plus rapide que les autres » déclare ainsi Dominique Pochat.

Il devient par la suite concepteur et réalisateur indépendant et travaille justement pour TDI avec Hans Donner sur un des premiers films réalisés pour le Centre Georges Pompidou, puis chez Fantôme pour le film «Christian Dior», et collabore également avec l'Ina et Network. Cette période est pour lui une expérience enrichissante dans laquelle ses aspirations professionnelles vont pouvoir s'épanouir. Plus tard, il retourne à la Sogitec où il travaille sur des effets de rendu avec David Salsin de Pixar. Parmi ses travaux les plus récents, citons un film réa-

lisé avec l'équipe de Mac Guff Ligne pour les piles Mazda où il se charge des effets de lumière et de rendu.

Actuellement, il réalise chez Mikros Image un travail sur station Iris 3030 dont le thème s'inspire d'une oeuvre de Salvador Dali : les «montres molles». «Cette image doit être programmée un jour par une machine résolvant des informations de topologie afin de reconstituer la troisième dimension ! » expliquait Dali lui-même. Voilà un vœu qui trouve enfin son aboutissement grâce à l'image de synthèse.

Et pourtant Dominique Pochat n'est-il pas un homme blasé lorsqu'il déclare que la 3D en tant que telle ne l'émeut plus ? «C'est une technique parmi d'autres ; à utiliser au service d'une idée ou d'un concept. Bien entendu, en 3D, on peut toujours aller vers l'hyperréalisme, c'est une question de temps et de moyens. Pour ma part, je préfère toujours prendre parti pour l'option graphique et l'animation. Les gens ont encore trop souvent tendance à se rabattre sur la technique pour dissimuler un problème créatif ». De plus Dominique Pochat pense que la 3D est encore gréevée par une fausse réputation concernant son coût. «Si elle est bien gérée, on peut obtenir un excellent rapport qualité-prix, même pour du travail haut-de-gamme. De plus cette réputation vient du fait qu'on n'est pas encore habitué à considérer d'autres solutions que le «tout 3D» ».

Des perspectives semblent donc plus ouvertes vers l'image composite utilisant plusieurs sources pense le nouveau responsable du service 3D de Mikros Image. Actuel-

lement, tout l'assemblage s'y fait sur station Harry ou sur Abekas A-64 via un réseau SCSI afin d'effectuer la post-production en numérique. Une autre économie peut être réalisée sur le temps de calcul, notamment en décomposant l'image en éléments séparés. En effet, un objet isolé est toujours plus



Une «montre molle» en trois dimensions réalisée par Dominique Pochat avec Wavefront : un rêve accompli.

rapide à fabriquer. Ces objets peuvent ensuite être réunis sur d'autres outils de la chaîne de post-production, ce qui permet d'économiser sans perte de qualité. Sur le même principe, pour simplifier une animation 3D, on peut utiliser la mémoire de trame pour compléter les mouvements. «Mon projet» déclare encore Dominique Pochat, «c'est la rapidité : qu'on puisse commander ses images 3D deux semaines avant d'entrer en régie et qu'elles soient prêtes en temps et en heure». Mikros se voudrait-il Chronos ?

Christopher DIETRICH