Document généré le 6 mai 2024 19:04

Séquences
La revue de cinéma

Montréal
Capitale multimédia

Véronique Bellemare Brière

Numéro 197, juillet–août 1998

URI : https://id.erudit.org/iderudit/49202ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)
1923-5100 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Bellemare Brière, V. (1998). Montréal : capitale multimédia. *Séquences*, (197), 54–54.

Tous droits réservés © La revue Séquences Inc., 1998

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

Forrest Gump

MONTRÉAL capitale multimédia

Ça court sur toutes les lèvres. Montréal est en train de devenir un épicentre du multimédia. Les projets, en rafale, se succèdent et s'implantent; le gouvernement y injecte des sommes faramineuses et l'expertise locale est prisée de par le monde.

Parmi ces entreprises en plein essor qui font rayonner la métrople, *Softimage* est au rang des pionnières. Favorisant l'émergence d'une nouvelle génération d'effets spéciaux au cinéma, elle s'est associée aussi à de nombreux projets artistiques multimédia (notamment l'œuvre *Osmose* [1994-1995] de Char Davies, qui fut alors présentée au Musée d'art contemporain de Montréal). *Discreet Logic* et *Toon Boom Technologies* s'affichent maintenant comme des figures de proue dans le domaine.

Ancien membre de l'équipage *Softimage* – qui visait alors le marché mondial du 3D – Richard Szalwinski choisit de s'attaquer plutôt au 2D Plus (cinéma et vidéo). C'est alors qu'il fonde en 1992 l'entreprise *Discreet Logic*, dont l'unique prototype, *Flame*, lui fait prendre son envol. Fonctionnant presque exclusivement sur la base de l'exportation (en Europe, Asie, États-Unis et Amérique latine), *Discreet Logic* compte au nombre des bons coups qui ont fait sa renommée:les effets visuels de films américains tels **Forrest Gump, Apollo 13, Star Trek, The Fifth Element, Independence Day** (l'explosion de la Maison Blanche, c'est eux) et le désormais célèbre **Titanic**. L'entreprise flirte aussi avec l'industrie du vidéoclip (participation créatrice aux vidéos des Rolling Stones, Beatles, U2 et REM) et celui du milieu publicitaire (Pepsi, Nike, McDonald's, etc...)

Ces effets spéciaux, misant davantage sur l'hybridation d'images que sur la modélisation, *Discreet Logic* les réalise surtout à l'étape de la post-production, grâce à ses propres logiciels: *Flame* offre une très fine résolution de 2000 par 3000 points; *Inferno*, une résolution illimitée. Pour faciliter le montage, l'entreprise créait *Fire* en 1996, un outil qui permet d'obtenir une qualité exceptionnelle d'image en évitant la compression, tandis que *Smoke* offre des possibilités semblables à un moindre coût. *Vapour* et *Frost* permettent, quant à eux, l'hybridation d'images analogiques et de synthèse, dont nous pouvons visionner le résultat en temps réel.

Les innovations technologiques permettront sous peu de produire des simulations si réalistes qu'au cours des processus de préproduction et de production, le réalisateur sera en mesure de créer un prototype virtuel de son script pour choisir la lumière d'une scène, les positions et les mouvements des acteurs, etc... afin d'éviter un bon nombre d'erreurs de tournage et de réaliser d'importantes économies.

De son côté, *Toon Boom Technologies* fut fondée en 1994 et mit en marché son premier logiciel en 1995. À l'époque de la technologie *bitmap* (point par point), l'entreprise choisit de miser sur le dessin vectoriel. La magie du dessin vectoriel est de permettre une variation d'échelle qui n'affecte pas la résolution de l'image, contrairement au *bitmap*, qui rend les pixels apparents au moindre agrandissement. Avec ses logiciels *TicTacToon* et *USAnimation*, *Toon Boom* est devenue chef de file mondial dans le secteur des logiciels d'animation 2D.

TicTacToon est un studio entièrement virtuel, qui bouleverse les techniques d'animation artisanales. Plus besoin de mille outils: seule une tablette graphique informatique permettant de manipuler l'image à souhait, sans aucune restriction de résolution et avec des possibilités étonnantes, telles que calquer le mouvement des lèvres des personnages sur la bande sonore ou créer une perspective tridimensionnelle. *USAnimation* est pour sa part destinée aux grosses productions. Elle permet d'ajouter en un temps record mouvement et couleur aux dessins de l'artiste. Son système de coloration, le plus performant du marché, permet de produire quelque 500 dessins par jour comparativement à la vingtaine des techniques artisanales. Ce logiciel permet également de produire des effets tridimensionnels, de profondeur de champ et divers mouvements de caméra (laquelle est bien sûr virtuelle). Développée à partir des essais de caméra multiplan de *Disney Animation*, cette technologie locale est maintenant vendue à la réputée compagnie américaine, en plus de se faire connaître à travers le monde entier.

Pour expliquer en partie l'essor phénoménal du secteur multimédia montréalais, les compagnies soulignent l'abondance de l'expertise nécessaire, laquelle serait particulièrement prisée pour son juste équilibre entre le savoir-faire technique et l'apport créatif. Outre diverses considérations économiques, Montréal possède des entreprises de graphisme novatrices ainsi que plusieurs universités et écoles spécialisées. Enfin, l'expansion spectaculaire de l'industrie du tournage qui fait actuellement rage dans la métropole serait un atout majeur. Si les entreprises du domaine continuent à s'agrandir, leur produit devra sans cesse se renouveler pour rester en tête de cette jungle toujours plus vaste du multimédia. S

Véronique Bellemare Brière