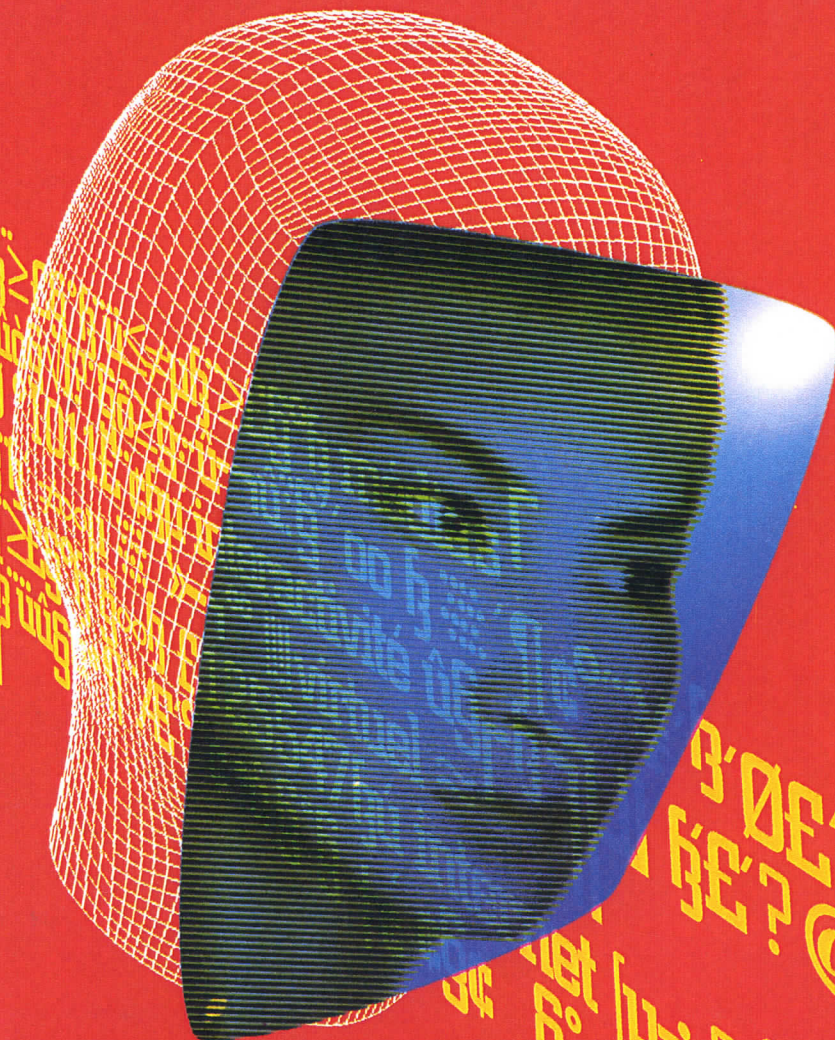




LE RENDEZ-VOUS DES PROFESSIONNELS DE L'AUDIOVISUEL NUMÉRIQUE  
 THE RENDEZ-VOUS FOR DIGITAL AUDIO-VISUAL PROFESSIONALS  
 MONACO : 31 JAN., 1<sup>ER</sup>, 2 FÉV. 2000 / JAN. 31<sup>ST</sup>, FEB. 1<sup>ST</sup>, 2<sup>ND</sup>, 2000  
 PARIS : 2, 3, 4 FÉV. 2000 / FEB. 2<sup>ND</sup>, 3<sup>RD</sup>, 4<sup>TH</sup>, 2000



2000



imagina

GUIDE OFFICIEL / OFFICIAL GUIDE



INA

## EMOTION RECOGNITION-BASED FUTURE MOVIE

### ATR MIC Labs.

2-2 Hikoridai, Seika-cho, Soraku gun 619 0288 - Kyoto - Japon

Tél./Phone : 81 774 95 1401

Fax : 81 774 95 1408

Url : [www.mic.atr.co.jp/~tosa](http://www.mic.atr.co.jp/~tosa)

CONTACT : Naoko TOSA (Director & Researcher)

**D**u jour où les frères Lumière ont inventé la cinématographie, à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, le cinéma n'a plus cessé de faire des avancées remarquables, dans la technologie autant que dans le contenu. Aujourd'hui, les films ont le pouvoir d'attirer les spectateurs dans un monde virtuel où ils peuvent réellement «vivre» l'évolution d'une intrigue.

L'utilisation de la technologie de l'interaction, d'un autre côté, apporte au cinéma des possibilités inhérentes bien supérieures que dans les formes actuelles de long métrage.

Les films conventionnels présentent unilatéralement des scènes et des cadres historiques prédéterminés, si bien que l'audience ne prend aucune part dans l'intrigue et ne peut faire aucun choix dans l'évolution de l'histoire.

L'utilisation de la technologie de l'interaction est un pas en avant qui permet au spectateur de «devenir» le personnage principal d'un film et d'apprécier des expériences originales. Nous pensons que cette approche pourrait permettre aux producteurs d'explorer les possibilités d'une nouvelle catégorie de films.

Sur la base de ce point de vue, nous avons effectué une recherche sur la production de films interactifs, en appliquant la technologie de l'interaction aux techniques conventionnelles de production de films. Dans l'étape initiale de création d'un nouveau type de film, nous avons mis au point un système expérimental. Nous développons actuellement, sur la base de ce système, un second système expérimental avec nombre d'améliorations.



**E**ver since the Lumiere brothers created Cinematography at the end of the 19th century, motion pictures have undergone various advances in both technology and content. Today, movies have the power to draw viewers into a virtual world where they can actually «experience» the development of a story.

The use of interaction technology, on the other hand, gives movies much greater inherent possibility than the current forms of movies.

Conventional movies present predetermined scenes and story settings unilaterally, so audiences take no part in them and make no choices in story development.

As a further step, the use of interaction technology makes it possible for the viewer to «become» the main character in a movie and enjoy a first-hand experience.

We believe that this approach would allow producers to explore the possibilities of a new class of movies.

Based on this viewpoint, we have been conducting research on interactive movie production by applying interaction technology to conventional movie making techniques.

As an initial step in creating a new type of movie, we have produced a prototype system. Based on this system, we are currently developing a second prototype system with many improvements.