

Louise GUAY

présidente de MMV - Mon mannequin virtuel, Montréal

L'entreprise "Mon mannequin virtuel" (MMV)

L'après-midi a débuté par une séance de travail sur la poésie. Puisque le défi d'aujourd'hui, c'est de remettre le pouvoir de communiquer entre les mains de personnes de toutes les origines et de toutes les cultures, je pense qu'il est bien de faire confiance à la poésie pour nous y aider.

Lorsque j'ai commencé dans le domaine de la communication, j'ai créé un petit musée de poche. Jacques Lyrette, qui est à mes côtés, était à l'époque le fondateur-directeur d'un centre de recherche en informatisation du travail. Je venais de faire la première thèse de doctorat virtuelle au monde, présentée sur disque laser! Ce disque comprenait quatre mille œuvres numérisées, du Moyen Âge à nos jours. Les utilisateurs étaient des jeunes, des enfants français et québécois qui devaient, à partir de banques d'images multimédias, créer leur propre identité à partir d'un paysage, d'un personnage, d'un monument et d'un objet qu'ils devaient intégrer dans l'œuvre avec une caméra vidéo, et communiquer avec un ami virtuel.

Je faisais ce projet transculturel à la Chartreuse de Villeneuve-les-Avignon en 1986 pour que des enfants puissent se servir de la technologie pour se créer, s'identifier et découvrir un ami virtuel quelque part avec qui communiquer. Ce fut fantastique ! Les résultats ont été merveilleux. Pour faire mes études, j'ai dû convaincre le gouvernement français et le

gouvernement canadien de m'aider; mais ils m'ont dit surtout les membres du jury de ma thèse : Il ne faut pas vous arrêter, vous êtes une entrepreneure, vous avez non seulement convaincu les gouvernements mais des compagnies comme Sony et Philips de vous prêter des machines, pourquoi ne pas créer une compagnie ? Et c'est ce que j'ai fait. Je n'avais absolument pas d'idée de ce que cela signifiait, mais je voulais poursuivre cette merveilleuse aventure. Me voilà maintenant à la tête d'une entreprise de deux cent cinquante personnes, dont la mission est de créer la norme de l'identité virtuelle.

À la porte de notre entreprise, il y a trois maximes.

Cette insaisissable architecture que construit la lumière avec le rêve. C'est d'un auteur très célèbre, dont on pourrait dire qu'il est le poète des nouvelles technologies et de la bibliothèque universelle. Il s'appelle Borges, il a fait des textes extraordinaires sur les combinatoires et est vraiment un précurseur.

L'anthropologie du futur est l'étude de soi-même, maxime de Claude Lévi-Strauss, et la troisième :

Public, privé, entre le mythe et la mode.

Parce qu'il ne faut pas seulement faire parler les poètes disparus, mais être courageux, se lever, et soi-même prendre la parole, je m'y suis associée...

Quand les gens viennent chez nous, ils se demandent parfois s'ils sont dans une entreprise ou à l'université. Il est parfois difficile de marier la création et l'innovation au monde des affaires, de l'argent et de l'empire américain, mais c'est un défi extraordinaire. Ce que je vais vous dire va vous paraître extrêmement commercial. Je suis allée voir les Américains et leur ai dit : Ce serait vraiment passionnant si on pouvait créer son double! J'avais vu un petit jeu vidéo qui s'appelait *Barbie Fashion Designer*

et tout de suite je me suis dit que le 3-D était la technologie de l'avenir; il permettait de composer poétiquement avec les éclairages et les formes, de créer des marionnettes électroniques, de les faire parler, de simuler un vrai personnage et, pourquoi pas, de se simuler soi-même . Vous avez des problèmes, leur ai-je dit, puisque vous vendez en ligne et par catalogue. Comment font les gens pour connaître leur taille et essayer les produits ? Une

solution serait d'entrer ses propres mensurations et une silhouette apparaîtrait en 3-D, en disant: Bonjour, je suis votre mannequin virtuel, je suis né pour vous ressembler et vous ressemblerai dans la mesure où vous le désirerez. Si vous mentez, je mentirai. , le problème serait réglé. Il faut que l'utilisateur ait le pouvoir de programmer, que ce soit très simple et qu'il décide jusqu'où il ira pour créer son double. Ce procédé est utilisé par les grands de la mode et par les détaillants.

On est sur le point de faire de ce mannequin virtuel un agent personnel de communication mobile. Les gens nous ont envoyé des courriels disant qu'ils voudraient amener leur mannequin virtuel partout, d'un site à l'autre. Les enfants nous ont dit sur téléphone cellulaire; le SMS: c'est fantastique. Ce code incroyable reçoit des communications cellulaires sur l'écran et les enfants font migrer leurs messages de l'ordinateur au cellulaire et même sur une carte intelligente qui peut être utilisée dans de vrais magasins.

La technologie est tout à fait au point. On travaille présentement avec le Massachusetts Institute of Technology - le MIT. Nos aventures ont des visées commerciales. Nous sommes en discussion avec deux portails : avec MSN, sur le *E-Shop, le centre d'achat*; bientôt vous pourrez mélanger les marques, le visiter et l'utiliser pour la messagerie, pour devenir une *pop-star* ou une *rockstar*.

Vous savez tous que les hommes utilisent beaucoup plus la technologie que les femmes, ils achètent leur ordinateur, leur voiture, etc. Très tôt, on est venu vers moi pour me dire que les femmes aiment autant la mode que les hommes aiment le sport, mais quelles ne sont pas présentes sur l'Internet, et que peut-on faire pour les intéresser ? Avec toute un équipe j'ai inventé le mannequin virtuel. Si on en juge par les témoignages, c'est fantastique! Certains disent que d'avoir créé leur mannequin les aide beaucoup. Voir de quoi j'aurais l'air avec quelques livres en moins me stimule! C'est ce qu'on appelle la prise en charge de soi ou l'amélioration de soi. Quelqu'un nous a dit qu'il avait créé le mannequin de sa femme et que cela a étonné son fils! C'est aussi un bon outil de communication. Quelqu'un d'autre a dit : je veux que mon mannequin soit mobile pour l'utiliser en réseau. La mobilité est très importante. On a aussi des chiffres impressionnants et l'Internet n'est pas mort du tout. Les résultats nous disent que les femmes ne veulent plus que les designers leur dictent quoi porter. Elles ont envie de choisir elles-mêmes. La communauté virtuelle représente maintenant cinquante-huit pour cent d'acheteurs en ligne c'est très important. Les femmes sont aujourd'hui des internautes averties qui utilisent les réseaux. Pour vraiment utiliser toute la puissance de leurs réseaux d'ami(e)s et de famille c'est notre réseau à nous les gens peuvent à la fois faire partie d'un clavardage/ chat, aller dans une messagerie et, en même temps, essayer des vêtements avec

leur mannequin. Les préadolescents influencent leurs parents aujourd'hui pour les choix de vêtements, les choix électroniques, etc.; ils ont leur mot à dire, on peut donc s'adresser à eux. On sait que les adolescents représentent cent vingt-cinq pour cent de croissance sur l'Internet. C'est extrêmement important. Dans la génération Y, cinquante-cinq pour cent des jeunes adultes ont fait des achats en ligne. On sait que c'est à eux qu'il faut s'adresser puisqu'ils n'ont absolument pas peur de la technologie.

On a créé avec Disney pour les petites filles; elles peuvent créer leur mannequin virtuel, essayer des robes de princesses, participer à la création des robes. C'est quand même impressionnant qu'à cinq ans on puisse participer au design de ses propres robes... Que fera-t-on à vingt ans ?

PowerPuff Girls est un groupe avec lequel nous travaillons. Un mannequin virtuel peut se transformer en quatrième personnage des *PowerPuff Girls*. Les enfants peuvent tout aussi bien avoir une représentation photo-réaliste deux-mêmes qu'une représentation tout à fait fantaisiste.

Une application est en préparation : à l'intérieur du passeport on pourra créer son mannequin; c'est l'idée de mobilité sur les réseaux. On choisit la coiffure, la couleur des yeux, la couleur de peau, la forme du visage et tout à coup apparaît un mannequin en 3-D. Un double de soi apparaît et ce double va nous accompagner partout si l'on veut. Vous recevez le message et vous choisissez, par exemple, de faire des emplettes chez les femmes. Là, vous pouvez immédiatement habiller votre mannequin avec les vêtements qui vous intéressent. Quand les gens nous envoient leur photo, nous avons aussi une technologie qui montre leur visage en trois dimensions. Il existe une ouverture sur l'industrie de la beauté et aussi sur la parole, ce qui va être très important.

Les gens sont attachés à leur mannequin virtuel. Le premier acte de création est de créer ce double qui nous ressemble et de l'envoyer par courriel à ses ami(e)s. On peut envoyer son double avec des bons vœux ou avec un certificat-cadeau, on peut créer le double des gens que l'on aime. Le porte-monnaie électronique est relié à l'achat et facilite énormément l'expérience en ligne. Une expérience pour le mariage nous a appris que les femmes qui vont se marier ont envie d'essayer toutes les robes avant d'acheter celle qui leur plaît. La notion de messagerie instantanée est très importante: Près de trente-huit millions de personnes l'utilisent déjà et vont pouvoir créer leur mannequin, et communiquer entre elles. Chaque personne va vouloir parler sa langue pour communiquer et avoir recours à la poésie, ce qui peut être beau et important.

Certains désirent utiliser aussi l'image de leur visage, c'est la *Pop-Star* virtuelle. Imaginez que vous avez créé votre mannequin, qu'il vous ressemble, et que maintenant vous pouvez choisir des vêtements amusants, funky, un peu rock, un peu pop, et que vous pouvez aussi choisir des extraits de la musique qui vous plaît. Redonnons le pouvoir à la créativité; nous portons vraiment notre philosophie sur nous.

Les nouveaux mannequins sont en évolution constante on dirait de vraies personnes et sont tout à fait capables de bouger. Notre animateur-vedette est un des personnages du film *Final Fantasy*, la ressemblance humaine peut être vraiment frappante.

La création entraîne la création. Pour le mannequin virtuel, il fallait créer des vêtements en 3-D. Ces tissus n'existent pas, ils sont complètement virtuels; les designers vont pouvoir simuler les vêtements avant de les créer et les vendre avant de les produire en faisant participer les gens à leur création. Je termine en espérant que c'était inspirant pour vous. Merci.

www.mvm.com

Présentation de Louise Guay

Je suis la fondatrice et la présidente de "Mon mannequin virtuel". C'est une entreprise que j'ai créée il y a près de dix ans, mais cela ne fait que trois ans que nous commercialisons un mannequin virtuel. En réalité, le mannequin virtuel a comme mission de devenir la norme de l'identité virtuelle. En tant que Québécoise et Canadienne, je pense que cette question d'identité est une question qui nous va bien et très souvent, des Européens ou des Américains m'ont demandé : Comment êtes-vous venue à faire ça ? Je me dis que c'est peut-être lié à une

certaine culture qui s'est développée et que la technologie élargit et agrandit tous ces débats.