

I m a g i n a 9 8

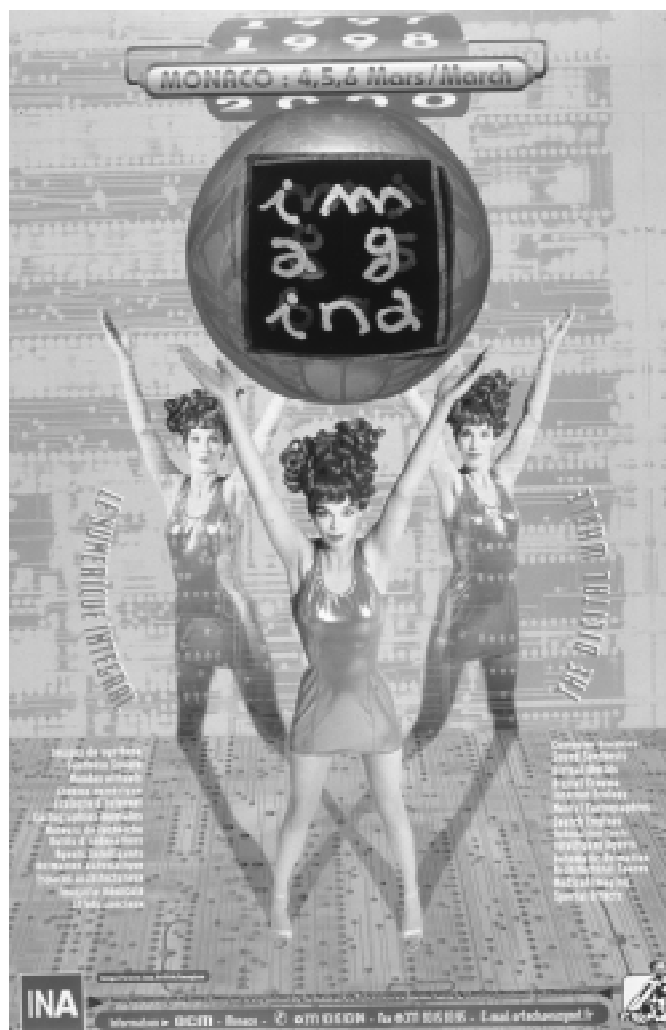
LE NUMÉRIQUE INTÉGRAL

LE NUMÉRIQUE
INTÉGRAL.
TEL ÉTAIT
LE THÈME
DE L'ÉDITION 98
D'IMAGINA
QUI S'EST TENUE
EN MARS DERNIER
À MONACO.
INTERVIEW
DE PHILIPPE QUÉAU,
DIRECTEUR
DE LA DIVISION
DE L'INFORMATION
ET DE
L'INFORMATIQUE
DE L'UNESCO,
CO-PRÉSIDENT
DES RENCONTRES
IMAGINA 98.

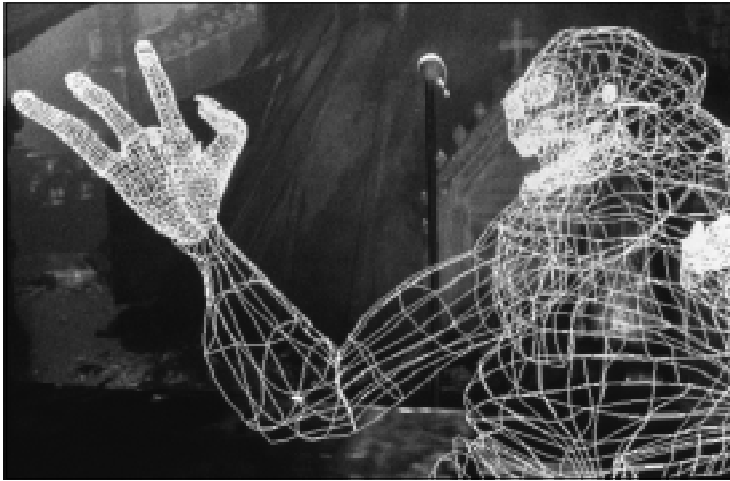
Que signifie le « numérique intégral » ?

Philippe Quéau : D'abord le numérique envahit toutes les phases de la chaîne image : saisie, production, réalisation, mais aussi diffusion, archivage, traitement. Le mariage du Web et de la télévision n'est qu'un avatar du tout numérique. Prendre comme thème pour Imagina 98 le « Numérique intégral » c'est faire le constat de cette normalisation. Mais c'est aussi une interrogation sur les conséquences lointaines d'une telle intégration. Un nouveau langage de l'image a-t-il apparaître, explicitement (ou implicitement) logé dans les algorithmes et les modèles ?

La puissance de la chaîne image a fait ses preuves du point de vue économique et technologique. Peut-on en dire autant sur le plan de la création ? Certes, les arts numériques et interactifs ont laissé germer quelques pratiques nouvelles, diverses et innovantes. Mais ne risquons-nous pas une « mathématisation intégrale » de notre vision du monde ?



« Numérique intégral » d'analogue, d'unepart, et de les laisser librement développer leurs cheveux au vent de l'inspiration. Le défi d'Imagina 98 sera de confronter le



Les images illustrant cet article sont extraites d'œuvres en compétition pour les prix Pixel-Ina qui révèlent chaque année de nouvelles tendances artistiques ou des évolutions technologiques originales. Ci-contre, Spawn.

numérique intégral à nos rêves d'images. Il faudra prendre la mesure de la grande avancée numérique, mais aussi de ses limites.

Quels sont les grands axes scientifiques et culturels d'Imagina 1998 ?

Philippe Quéau : Nous avons retenu trois grands axes. Tout d'abord, quel sera le média de référence du XXI^e siècle ? La télévision ou Internet ? C'est une bataille gigantesque qui risque de remettre en cause tous les équilibres, toutes les idées reçues. Ce combat s'amorce. Il n'est pas joué d'avance. Nous pouvons même nous payer le luxe de jouer dans ce théâtre médiatique mondial. Pas forcément sur le plan des technologies, mais par exemple en prenant des initiatives politiques fortes, capables de faire contrepoids à la seule logique du marché, à laquelle on ne peut nécessairement faire confiance pour des missions d'intérêt général comme l'éducation ou l'accès à l'information publique.

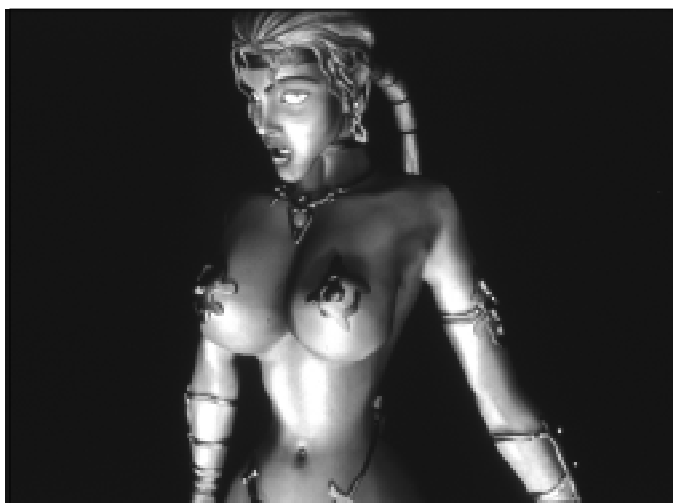
Du numérique
découlent
des nouvelles
modalités de
dialogue
qu'il nous faut
découvrir
ou
inventer

Le deuxième est la question de l'intelligence des créations et des agents qui vont proliférer dans le monde numérique. Assistants personnels, filtres de recherches individualisés, interfaces conviviales, machines affectives ou sensibles sont autant de modalités de l'intelligence artificielle mise au service de la société de l'information. Mais cette intelligence artificielle, cette sensibilité, cette affectivité ne sont que des métaphores. C'est d'abord et avant tout de modulation et d'automatisation qu'il s'agit. Jusqu'où pourrons-nous aller en matière de modulation ? Y a-t-il des limites théoriques à cet effort de mise en boîte de l'intelligence et du com-

**TROUVER LES IMAGES
DANS LA TOILE**

Les moteurs de recherche pour les images sont aussi à l'affiche d'Imagina 98.

À l'instar des moteurs de recherche, qui permettent de trouver instantanément des centaines d'adresses de sites Web à partir de mots-clés, de nouveaux outils pourront bientôt déchiffrer le contenu des images et des sons, en faisant appel à la vision par ordinateur et la reconnaissance de formes. Parallèlement, des agents de recherche basés sur des standards de description et d'annotation rendront l'accès à ces informations audiovisuelles de plus en plus facile. Ainsi les centaines de milliers d'heures des patrimoines audiovisuels pourront être indexées comme des documents textuels. Associant analyse, indexation algorithmique et traitement documentaire classique, les futures banques audiovisuelles permettront de rechercher des séquences à la fois par mots-clés et par reconnaissance de longueurs et de valeurs de plans, de sons, de visages, d'objets, de mouvements de caméra, etc. Des hyperliens pourront être créés afin d'associer fragments de vidéo ou œuvres entières ; autorisant la navigation à l'intérieur d'une même œuvre ou bien entre des images de sources différentes. On pourra également naviguer à l'intérieur d'hyperfilms, films composés de séquences avec des points de vue multiples d'un même scène.



LA MACHINERIE DE LA MÉMOIRE

Les hommes, les outils et leurs hybridations : le thème d'une conférence d'Imagina 98.

La matérialisation de la mémoire s'est toujours traduite par une instrumentation, depuis la gravure dans la pierre jusqu'au stockage numérique sur un disque dur. Si l'écrit est à la fois technique du savoir et de la pensée et technique de l'information, l'usage numérique introduit de nouvelles contraintes, notamment par le fait d'employer des instruments d'orientation dans les fonds documentaires, comme les logiciels d'aide à la consultation par exemple. Du numérique découlent ainsi de nouvelles modalités de dialogue entre texte, image et son, modalités qu'il nous faut découvrir, ou inventer.

NOS DOUBLES DANS LA MACHINE

Les agents « intelligents », un des axes retenus par Philippe Quéau dans son interview.

Les machines de demain (ordinateurs personnels et « net computers », guichets automatisés, bornes de consultation, mondes virtuels) seront dotées d'interfaces qui vont nous ressembler de plus en plus, nous imiter dans nos comportements et savoir dialoguer avec nous non seulement pour répondre à nos demandes, mais pour être captifs à notre sensibilité. Ces nouvelles interfaces « humanisées » seront de véritables assistants personnels, voire dotées d'une certaine autonomie, qui viendront nous seconder dans nos tâches quotidiennes. Il nous faut donc savoir modéliser ces interfaces en créant des moteurs de décision dotés non seulement de raisonnement, mais également de comportements hiérarchisés et d'émotions.

portement ? Quelles seront les conséquences à long terme d'une robotisation de l'intelligence sur notre compréhension du monde, sur nos schémas mentaux ? Voici des questions très ouvertes...

Le dernier axe est celui de la création numérique. On sait désormais que l'on peut, selon la formule consacrée, tout faire grâce aux outils numériques. Mais est-ce si vrai que cela ? Le véritable créateur n'a aucune envie de voir sa vision s'enfermer dans un moule standard, fut-il apparemment infini. La peinture ne s'est jamais laissée enfermer dans les cadres mentaux d'une époque donnée. Saurons-nous, nous aussi, nous libérer des cadres mentaux imposés subrepticement par le numérique ?

On parle beaucoup trop d'outilset de performances techniques. Il est temps de se dégager de cette langue de bois numérique, pour retrouver le sens. Que cherchons-nous en fait ? Du nouveau, toujours du nouveau. Le numérique n'est plus Ç nouveau È. Donc il faut chercher autre chose ■

Ci-dessus, à gauche Dark Earth de Kalisto Enter © et à droite Vinetta 3.

Imagina 1999 Monaco et Paris...

À Monaco du lundi 18 au mercredi 20 janvier 1999.

- Conférences, tables rondes : « Images intégrales et méta-outils » est le thème retenu pour Imagina 99, thème qui consacre l'émergence de nouveaux outils qui transcendent les frontières des univers jusqu'alors parallèles de la télévision, du cinéma, des services en ligne, du multimédia et des jeux.
- Compétition Pixel-INA.
- Espace Innovation.

À Paris au CNIT-la Défense, du mercredi 20 au vendredi 22 janvier 1999.

- Exposition consacrée aux nouveautés industrielles et aux nouvelles technologies.