

Multimédias

Jacques Vétois

Les deux contributions de ce numéro, dans le module multimédias, questionnent toutes les deux d'une manière différente l'image numérique interactive. La création artistique pour Internet est avant tout un art de la programmation. Elle est plus proche de la culture de l'écrit que de celle de l'image traditionnelle.

Pour Jean-Paul Fourmentraux, "les TIC placent l'image au cœur d'une négociation socialement distribuée entre artistes, informaticiens, dispositifs techniques et publics enrôlés". L'image devient un lien entre l'auteur du programme et le public.

Francis Rousseaux considère que, pour sortir de la crise de la représentation qui tarabuste toute œuvre multimédia interactive, l'Intelligence Artificielle à la suite d'Allen Newell, auteur d'un programme célèbre, le *General Problem Solver*, tend à assimiler les connaissances du sens commun à la représentation que peut en faire les programmes de l'IA.

Il montre à partir de l'exemple du projet *Music Browser* développé par Sony-CSL dans le cadre du projet européen CUIDADO, qu'en fait les informaticiens s'appuient sur la notion de collections qui constituent la base des programmes de fouilles de données interactives.

Partant d'exemples construits de manière interactive avec l'aide du programme, l'utilisateur essaie de spécifier un ensemble de cas, en effectuant un parcours dans une collection d'œuvres musicales.



