



## APPEL À COMMUNICATIONS

### “Les images du numérique”

#### Histoires et futurs des images produites par ordinateur

Colloque organisé par EnsadLab/EN-ER/Hist3D, Paris, 16 et 17 novembre 2015

Depuis 2007, date de création d'EnsadLab, les travaux du Programme de Recherche *Hist3D*<sup>1</sup> se sont portés sur l'histoire des images de synthèse en France et de leur influence à l'échelle mondiale, influence pourtant méconnue. Un corpus important et unique s'est constitué au fil du temps avec la collecte d'archives diversifiées et la création de contenus *ad hoc*, notamment de nombreux témoignages des principaux acteurs de cette aventure collective. Cette histoire questionne l'actualité et les évolutions à venir des “images numériques”.

Après la journée d'étude “Le futur a un passé”<sup>2</sup> de juin 2011, séance consacrée exclusivement à la création audiovisuelle, Hist3D propose cette fois un colloque ouvert aux multiples domaines d'application des images numériques, du traitement à la synthèse d'image. Ces journées ont pour but de réunir les recherches voisines et complémentaires aux travaux déjà réalisés, afin de confronter les différentes histoires des pratiques de production informatique des images, et d'en identifier les évolutions possibles.

La convergence des recherches fondamentales et des développements consacrés à la visualisation et à la représentation par ordinateur ont été des vecteurs essentiels à l'établissement de la discipline de l'informatique graphique en France, dès la fin des années 1960.

Impliqués dans des domaines aussi divers que l'armée, la santé, l'aéronautique, l'aérospatiale, les industries de l'électronique, de la chimie, de l'automobile ou bien encore le champ des arts pionniers en matière d'électronique, les premiers utilisateurs ont ainsi fait émerger de nouveaux usages, anticipant parfois des évolutions futures. Les images numériques ou informatiques peuvent être analysées pour leurs fonctions de représentation ou de visualisation, mais elles font aussi partie intégrante d'un système plus vaste, à la fois technique, social et culturel, dans lequel jouent un rôle de plus en plus essentiel les notions d'automatisation, de prédiction, de mise en visibilité nouvelles, de temporalités accélérées...

En parallèle des utilisations et des inventions de la part de professionnels, de militaires, d'industriels ou de scientifiques, des usages plus diffus vont peu à peu éclore dans la société. Accompagnant l'arrivée de la micro-informatique dans les années 1980 jusqu'aux plus récents outils sophistiqués et simples d'utilisation, les dispositifs informatiques se sont progressivement démocratisés dans la sphère domestique et dans le domaine des industries culturelles et de la création - architecture, cinéma et audiovisuel, jeux vidéo, démoscène, installations artistiques.

En plus d'être un moyen de production d'images, l'ordinateur devient dans les années 90 un outil privilégié pour les consulter, les explorer et les diffuser, mettant en lumière de nouveaux usages, facilitant le transfert des outils d'une discipline à l'autre. Enfin, la généralisation des interfaces graphiques amène une dimension visuelle nouvelle dans des disciplines auparavant peu liées à l'image.

---

<sup>1</sup> Programme de recherche EnsadLab de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris, dirigé par Pierre Hénon et François Garnier.

<sup>2</sup> <http://hist3d.fr/le-futur-a-un-passe/>

Comment les images produites par informatique ont-elles modifiées les pratiques dans les sciences et dans les humanités et comment ces dernières les font évoluer ?

Quelles conséquences ces changements ont-ils eu sur la création, l'ingénierie, la science et la diffusion des connaissances ?

Ces histoires récentes, vécues directement par la plupart des praticiens en exercice actuellement, peuvent-elles permettre de comprendre et d'anticiper les évolutions actuelles des pratiques numériques ?

Les chercheurs comme les professionnels des différents domaines concernés sont invités à partager leurs travaux et leurs expériences. Les débats pourront s'articuler autour de deux axes de réflexion :

## 1. Quelles histoires ?

Quels sont les contextes, les outils, les philosophies qui ont permis cette rencontre entre l'informatique et l'image ? En suscitant une synergie entre arts, sciences et technologies, à quels besoins répond l'image, et quels enjeux provoque-t-elle dans ces différentes sphères d'application ? Comment les outils, les techniques et les images circulent-ils d'un milieu à un autre ? Démonstration par l'image, illustration d'un phénomène, document ou œuvre : selon les modalités spécifiques à chaque champ, quels statuts ont été donnés aux images, au prix de quelles transformations visuelles ? Nous attendons des propositions qui aideront à délimiter les territoires historiques des images numériques afin de définir les caractéristiques technico-esthétiques de leurs structures, et de mettre en lumière les contextes sociaux et culturels qui ont entouré les projets.

## 2. Quels futurs ?

Après avoir envisagé le patrimoine, ce deuxième axe s'intéressera aux productions récentes comme à la prospective, afin d'articuler passé et futur, histoire et anticipation. Cette contextualisation peut en effet être envisagée comme un outil utile, voire nécessaire à la formulation des études prospectives.

Si l'on considère l'anticipation comme primordiale au processus d'innovation, dès l'amorce du projet, ces histoires peuvent-elles influencer les créations à venir ? Nous serons attentifs aux interventions qui s'appuieront sur ce maillage historique comme un préalable à la recherche/création pour discuter et produire des images numériques aujourd'hui, mais aussi comme un cadre influençant les imaginaires et les innovations à venir. A partir d'exemples de processus techniques ou formels qui amènent à produire et utiliser une image numérique, les propositions pourront dégager des tendances, formuler des modèles susceptibles de stimuler la créativité, mais aussi d'influencer les conceptions et les productions des "images numériques du futur".

## Modalités de participation

- Les propositions de communication (3 000 signes environ, espaces compris) doivent être envoyées par courriel à : [ensadlab.hist3d@listes.ensad.fr](mailto:ensadlab.hist3d@listes.ensad.fr) **avant le 3 mai 2015**.
- Accompagnées d'une courte biographie du (des) auteur(s).

(Attention pas plus de 7 Mo de pièces jointes.)

La réception de chaque proposition donnera lieu à un accusé de réception par mail.

## Calendrier

- 3 mai 2015 : date limite d'envoi des propositions de communication
- 30 juin 2015 : notification d'acceptation
- 16 et 17 novembre 2015 : colloque

Vous pouvez retrouver ces informations sur le site <http://hist3d.fr/>.

## Informations pratiques

Il n'y a pas de frais d'inscription. Le colloque prendra en charge les pauses café, et les déjeuners pour les intervenants. Les frais d'hébergement et de déplacement sont à la charge des intervenants.

## Comité scientifique

**Annick Bureaud** (Leonardo/Olats)

**Chantal Duchet** (IRCAV - Université Paris 3)

**Hervé Fischer** (FIAM)

**François Garnier** (EnsadLab - École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs)

**Pierre Hénon** (EnsadLab - École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs)

**Christian Jacquemin** (LIMSI - Université de Paris sud)

**Emmanuel Mahé** (EnsadLab - École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs)

**Roger Malina** (Université du Texas)

**Gérald Péoux** (Arts et Humanités numériques - PSL\*)

**Matthieu Piel** (Biologie systémique de la division et de la polarité cellulaire-UMR 144 Institut Curie/CNRS)

**Marie-Hélène Tramus** (ATI - Université Paris 8)

## Comité d'organisation

Cécile Welker

Pierre Hénon

Renaud Chabrier

**Avec le soutien du Labex ICCA** (<http://www.univ-paris13.fr/icca/>)

**IC industries**  
**CA culturelles &**  
**création**  
**artistique**

## En partenariat avec

Fédération Internationale des Associations de multimédia (<http://www.fiam.org/fr/>)

Institut de recherche sur le cinéma et l'audiovisuel (<http://www.univ-paris3.fr/ircav>)

Paris ACM SIGGRAPH (<http://paris.siggraph.org>)

Société des Arts technologiques (<http://sat.qc.ca/>)

