CINEMA Les jeux sont presque faits

Le troisième volet de «Hunger Games» sort sur les écrans. Une affaire de révolte un peu trop parasitée par des histoires de romance. PAGE 18

CULTURE

ATI

MONTHEY L'institut de recherche de Martigny sera représenté au Symposium Pi, où dialogueront au Théâtre du Crochetan l'art et la technologie.

A l'Idiap, c'est déjà demain

JEAN-FRANÇOIS ALBELDA

Dans les étages de l'institut règne un silence studieux, à peine troublé par le martèlement discret des claviers d'ordinateurs. Quand soudain, une petite voix venue d'ailleurs, des tréfonds insondables d'un océan de lignes de code et de circuits imprimés, emplit l'espace pour l'Idiap, centre de recherche basé à Martigny au rayonnement mondial, où l'on esquisse les lignes du monde de demain, où l'on pousse toujours plus loin la réflexion sur le rapport qu'entretient l'homme avec la technologie qu'il a créée.

NAO le petit robot

NAO, c'est son nom, est un pe tit robot humanoïde, haut de 58 centimètres, qui parle, bouge, délivre des tonnes d'informations sur à peu près tout ce que l'on peut désirer. Dans la démonstration du jour, on l'a imagi né en guide de musée, capable de gérer des groupes de visiteurs, de sentir si leur écoute faiblit, de relancer leur intérêt... «NAO est un projet européen auquel l'Idiap a participé pour ce qui touche à la re-connaissance faciale, vocale, à la localisation», explique Vasil Kha-lidov, ingénieur venu de Russie qui travaille notamment sur le «machine learning». Sur l'écran de l'ordinateur auquel NAO est relié, on voit ce qui se passe en temps réel dans la tête du robot. «NÃO reconnaît les visages, voit s'ils sont masculins ou féminins, es time leur âge, analyse les regards, où ils sont dirigés et peut ainsi sa-voir si ce qu'il dit intéresse ou non

La science-fiction, une inspiration

Les souvenirs des fictions de l'enfance se bousculent... Nono, le petit robot – «cadeau d'Ulysse pour Télémaque son fils» –, Astro, et les impressions plus ré-centes du cinéma d'anticipa-tion, «I Robot» et même le beaucoup plus belliqueux T-800 du «Terminator» de James Cameron... «C'est clair, la science-fiction est une source d'inspiration pour les scientifiques», sourit Sylvain Calinon, chercheur suisse également actif sur un projet de robotique. Ce dernier sera l'un des deux conférenciers de l'Idiap présents lors du prochain Symposium PI pour présenter le travail qu'il effectue avec le robot Baxter, dont les fonctionnalités sont, elles, plu-tôt destinées au monde de l'entreprise. «Baxter peut mémoriser des actions et les reproduire, tout en s'adaptant à son environne-ment», détaille le chercheur. Il saisit le bras de la machine et lui imprime à plusieurs reprises un mouvement étonnamment souple et fluide, et Baxter l'aura ana-



L'ingénieur Sylvain Calinon enseigne au robot Baxter un mouvement qu'il pourra ensuite reproduire, ici mettre un sucre dans une tasse de café. BITTEL



NAO, petit robot capable de reconnaître les visages et lire les comportements humains. BITTEL



Le dialogue entre l'art et la science peut déboucher sur des voies nouvelles.»

FRANÇOIS FOGLIA DIRECTEUR DE L'IDIAP À MARTIGNY

lysé et intégré. «Il peut ainsi réaliser avec précision de petites tâches, sans que la personne qui l'utilise n'ait besoin de connaître quoi que ce soit à la programmation.» Des machines qui apprennent,

que ce soit à la programmation.»

Des machines qui apprennent,
des machines qui se meuvent
avec autonomie, décryptent les
comportements, lisent les visages... Le fossé séparant la fiction
anticipative de la réalité semble
mince aujourd'hui, presque
franchissable d'un seul pas.
«C'est en cela que le Symposium PI
est porteur de sens», ajoute

François Foglia, directeur de l'Idiap. «L'ingénieur a une approche terre à terre et veut à tout prix éviter le «bug». L'artiste, au contraire, va chercher le désordre, questionner les frontières des savoirs, les limites de la technologie. Les deux dimensions sont complémentaires, se nourrissent et leur dialogue peut déboucher sur des voies nouvelles.» O Symposium PI au Théâte du Cocheian, du 28 au 30 novembre prochain, conférences et exposition Plus de renseignements sur le site: www.symposium-oich

UN SYMPOSIUM OUVERT AU GRAND PUBLIC

Le Symposium Pi, qui est ouvert au public, au Crochetan les 28, 29 et 30 novembre, se consacre à l'art et aux technologies émergentes. Durant ces trois jours, les conférendiants pourront aborder la question du rapport de l'homme à la technologie dans un univers culturel en perpétuelle mutation. «Nous allons réunir des gens qui viennent de partout», explique Patrizia Abderhalden, directrice de l'EPAC (Ecole professionnelle des arts contemporains de Saxon), qui est à l'origine de ce symposium, avec le MOCA (Musée d'art contemporain de Taipei à Taïwan). «Nous allons réfléchir au rapport de l'homme et de la machine, qui est plus extrême qu'avant et qui existait déjà avec «Metropolis». Cela fait longtemps que nous collaborons avec le Théâtre du Croche-



«Parametric Expression», une œuvre de l'artiste Mike Pelletier FONDATION SEQUENCE

grer le mouvement, le visuel, le spectaculaire. Au départ, ce sont des dessinateurs que nous formons, puis ils vont vers les techniques numériques.»

A terme, le Symposium Pi pourrait se tenir tous les deux ans. «Nous n'allons pas nous arrêter après trois jours! Notre plateforme internet (www.symposium-pi.ch) permettra de poursuivre la discussion pour en faire un projet durable.» ()

ALTERNATIF EN CONTINU



J'avais 10 ou 11 ans. Dans mon village, seuls deux camarades de classe possédaient chez eux un ordinateur, l'un un Amiga 500 et l'autre un Commodore 64. Et nous passions des après-midi entiers à faire se mouvoir sur un écran minuscule des formes géométriques pixélisées. Et quand nous ne jouions pas, nous regardions un film de sciencefiction – mettons «Terminator» – en VHS... Vingt-cinq ans et des

L'innovation, c'est quelque chose qu'on choisit parce qu'on a une passion brûlante pour quelque chose.»

STEVE JOBS 1955-2011, PDG D'APPLE INC.

poussières plus tard, on peut s'immerger totalement, voire se perdre, dans des univers virtuels égis par l'intelligence artificielle, interagir avec des machines dotées de processus cognitifs bientôt comparables à ceux des hommes, et le fantasme des «cyborgs» (êtres biomécaniques) Steve Austin alias «L'homme qui valait trois milliards» relève plus de la science-fiction mais de ce qu'on appelle «l'humanité augmentée». Ce futur qui nous semblait si lointain enfants, nous le vivons aujourd'hui et il est plus que nécessaire que l'art, autant que la science, se l'approprie et y insuffle une âme. C'est là un enjeu majeur de notre ère, un questionnement éthique, social et culturel, auquel fera écho le



