

Vidéopage

La video pour tous

Patrick Schupp

Number 116, April 1984

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/50918ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Schupp, P. (1984). Vidéopage : la video pour tous. *Séquences*, (116), 84–84.

VIDÉOPAGE

LA VIDÉO POUR TOUS

Les domaines dans lesquels la vidéo règne désormais en maîtresse deviennent de plus en plus importants: un système d'évaluation psychologique vient d'être installé à l'université de Minneapolis sous le nom de MAGIE (Minnesota Automated Guided Interaction Enhancement). Ce système, basé sur le principe de l'interaction sera utilisé pour vérifier l'importance et la variété des relations humaines « interpersonnelles ». Jargon technique, me direz-vous. Sans doute. Mais cela cache une nouvelle phase de l'implantation des méthodes audio-visuelles dans notre vie quotidienne. Grâce à ce système, des couples peuvent analyser certains aspects de leur relation maritale, et en tirer les conclusions qui s'imposent, si c'est nécessaire. Écoles et universités pourront développer des programmes de découverte de soi pour élèves et professeurs: une caméra enregistre un dialogue entre deux personnes. Plus tard, à l'écoute, un programmeur pose des questions ou commente l'action en obligeant les deux protagonistes à s'interroger plus précisément sur tel ou tel point. Le programmeur, bien entendu, est un ordinateur hautement spécialisé. Voit-on où cela nous mène? Si j'ai choisi cet exemple, c'est parce qu'il me semble particulièrement significatif d'un ordre d'idées selon lequel ordinateurs et programmeurs électroniques non seulement envahissent notre vie, mais commencent à penser pour nous, ou tout au moins à nous apporter des « solutions » issues d'une programmation ultra-complexe, et non d'une rationalisation humaine. Les rêves les plus fous d'Isaac Asimov, Arthur Clarke et Carl Sagan sont en train de devenir une réalité qui n'est pas encore inquiétante — dans la mesure où nous continuons de contrôler la machine — mais qui peut un jour risquer de le devenir.

J'ai l'exemple de plusieurs amis à moi qui se recyclent à toute vitesse dans l'électronique et la programmation. Le mieux (ou le pire) est qu'ils n'avaient au départ pratiquement pas d'expérience. Mais aujourd'hui, il est relativement facile de suivre un cours de niveau universi-

taire, moyennant le prix, bien entendu, en autant qu'on ait la motivation. Cela amènera à une nouvelle génération de programmeurs qui, au fur et à mesure que le matériel deviendra de plus en plus avancé et varié, engendront à leur tour des super-humains qui ne seront pas longs à prendre les destinées de la planète en main, s'ils ne la font pas sauter avant! En voyant *WarGames*, il y a quelques mois, je me suis demandé si, sous l'apologue et la dramatisation d'un scénario extrêmement habile, il n'y avait pas une vérité plus terrifiante que tout ce que les cinéastes ou les scénaristes en mal de nouveautés auraient pu imaginer. Et comme la vie imite l'art, et que ce genre de petit prodige existe de plus en plus, cela me semble un fleuron de plus à l'invisible et menaçante couronne de destruction dont le cercle se resserre de plus en plus autour de notre malheureuse planète.

En fait, de la vidéo, nous ne voyons actuellement que la mince partie émergente. La partie immergée de ce gigantesque iceberg recèle tous les éléments de programmation reliés aux ordinateurs, les applications technologiques aussi variées que différentes: l'industrie, la médecine et des domaines plus inattendus comme l'ébénisterie (comment réaliser une table en marqueterie? analyse de différents styles, de techniques d'ébénisterie du XVIIe, des procédés de laquage et de recouvrement, etc.. en vidéo interactive) et même des domaines auxquels nous ne pensons pas aujourd'hui, mais qui demain deviendront du quotidien. Il reste, bien sûr, encore quelques petits problèmes à régler, mais ils sont avant tout d'ordre technique et les manufacturiers, rendus fous par l'immensité et le potentiel du marché, s'entretuent avec une frénésie croissante: VHS ou Beta? Vidéo-disque ou cassette? Pal, Secam ou autre? Chargement de la vidéocassette par-dessus l'appareil, sur le côté ou frontalement? Écrans géants incorporés ou intégrés à l'environnement? Et nombre d'autres petites irritations du même genre. Mais le jour où les accords internationaux seront passés, ou l'uniformisation mènera à la standardisation et la standardisation à la diminution des techniques de fabrication, donc des prix d'achat, ce sera le commencement de la fin. Jusqu'ici, les manufacturiers avaient exploité au maximum l'aspect divertissement de la vidéo. Mais aujourd'hui, face à la marée technologique qui, comme je le disais, incorpore vidéo et programmeurs dans notre vie à tous les niveaux, ils doivent changer leur fusil d'épaule et faire face ou mourir. Non. Je pense que d'ici cinq ans, nous serons fixés, et là alors, le futur sera vraiment bien commencé!

Patrick Schupp