

Nous faisons du Web

Jean-Christophe Yacono, alias yako

2010-2015 Les grands bouleversements
Number 175, December 2015, January 2016

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/79915ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)
1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Yacono, J.-C. (2015). Nous faisons du Web. *24 images*, (175), 22–22.

Nous faisons du Web

par yako (Jean-Christophe Yacono)

Nous faisons du Web. Il avait déjà beaucoup changé depuis 1993 (mes premières balises html), 2000 (la bulle), 2007 (Facebook et iPhone). En 2010, nous faisons du Web, interactif, documentaire, convergent, expérientiel ou transmédia. Les projets culturels, artistiques ou marketing étaient alors financés et soutenus à l'intérieur de cadres bien établis. L'ancien nouveau média avait évolué, d'un réseau démocratique, libre et ouvert, vers un agrégat utilitaire, un « blurb » commercial, sémantique, divertissant. Moins de place aux auteurs. Plus de place aux outils. Nous faisons aussi des installations, des performances et nous commençons à parler d'objets connectés.

Au Québec, il y eut quelques ovnis de narration interactive, dont *Émilie*, ma fiction interactive multiplateforme, *Blabla*, un « film pour ordinateur » de Vincent Morisset, *Insomnie* d'Akufen avec sa forme purement expérientielle qui vous réveille la nuit pour vous entretenir... d'insomnie, ou encore le poétique livre augmenté *Wuxia* de Jonathan Belisle, l'expressif *détresses.ca* de Martin Ouellet et le très dense *Fort McMoney* de David Dufresne. Depuis, nous avons eu les tablettes, la GoPro, le 4k, le retour des images stéréo, des environnements 360 et le *Manifeste pour les nouvelles écritures*.

Pour ma part, le tournant vers un nouveau « nouveau média » a eu lieu en 2014. Nous étions quelques-uns à Austin au printemps à (re)découvrir la réalité virtuelle (VR). Nous avons passé quelques instants intimes avec Watson dans son studio et grimpé le Mur de Westeros. Nous avons volé, cheveux au vent, au-dessus de San Francisco à Genève. Nous avons même échangé nos corps au FNC 2015. Facebook achetait Oculus pour deux milliards, Google lançait un Cardboard open source à 20 \$, Samsung, Zeiss et HTC annonçaient leurs casques et le marché se mettait en branle.

Le rêve de la réalité virtuelle remonte au moins à 1968, alors qu'Ivan Sutherland au MIT dévoilait son « visiocasque », surnommé Épée de Damoclès : un « supercalculateur » de la taille d'une pièce, connecté à un casque tellement lourd qu'il devait être soutenu par un bras mécanique accroché au plafond.


Avec l'arrivée d'une nouvelle génération de dispositifs immersifs, d'un langage mature issu des médias interactifs, avec l'impérative nécessité de rompre avec les médias linéaires et leurs outils de scénarisation inadaptés – tout comme le cinéma dut s'émanciper des méthodes et des représentations du théâtre – la réalité virtuelle profite des avancées formelles dans les domaines mobiles, les réseaux sociaux et les environnements interactifs ou participatifs.

Il est maintenant temps de recommencer à expérimenter, prototyper la captation et la diffusion, réécrire, apporter les preuves aux théories avancées. Développer, produire, écrire, réaliser, partager, diffuser. Il y eut Thespis pour la tragédie, Cervantes pour le roman, Eisenstein pour le montage. Who's next ?



The Doghouse (2014) Mads Damsbo et Johan Knattrup Jensen

Avec *Strangers with Patrick Watson*, Félix et Paul s'imposent avec la qualité des dispositifs de captation et de postproduction associée, à la diffusion, à une nouvelle génération de lunettes plus confortables. Ils décident, comme Luc Courchesne dans les années 1980, de planter leur caméra 360 « là ». Il s'agit donc d'une présence, la nôtre, dans un studio de musique de Montréal, aux côtés d'un musicien au piano, de son chien et d'une volute bleue de cigarette. L'instant est précieux et serein. Nous sommes là ! Le *Jusqu'ici* de Vincent Morisset démontre de son côté que l'on peut bouger, se déplacer, explorer et finir par s'évader sans avoir la nausée. *The Doghouse*, un souper à vivre à cinq avec une famille danoise crispée, même avec toutes ses imperfections, pose la question du point de vue partagé avec d'autres, personnages ou participants ; une fiction immersive. L'image reste bien sûr encore très pixelisée et loin du 4k, mais nous verrons arriver début 2016 des casques munis d'écrans plus performants, un son mieux intégré et des téléphones intelligents toujours plus versatiles, rapides et puissants.

Nous pouvons recommencer à rêver, à triper comme des ados et à imaginer des nouvelles expériences narratives. En 1993, le Web nous offrait un nouveau terrain de jeu illimité, ouvert, gratuit et libre. En 2016, la réalité virtuelle tiendra-t-elle sur la longueur ses promesses de jours meilleurs ? 

Manifeste pour les nouvelles écritures – <http://bit.ly/17kHo5o> (2013)
Strangers with Patrick Watson (2014) – <http://bit.ly/1z0XrCz> (2014)
Émilie | Radio-Canada.ca – <http://bit.ly/1DFedYO> (2013)
Jusqu'ici – <http://bit.ly/1jGxBO7> (2015)
Bla bla | ONF/interactive – <http://bit.ly/1jGxKRB> (2013)
Insomnie | ONF/interactif – <http://bit.ly/1jGxPoo> (2013)
Détresses.ca – <http://bit.ly/1jGy2l6> (2014)
Wuxia le renard – <http://bit.ly/1Nt55J9> (2014)
The Enemy – <http://bit.ly/1jGx3Yt> (2015)
The Stanley Parable – <http://bit.ly/1jGxjqu> (2014)
The Doghouse – <http://bit.ly/1jGwwWt> (2014)