

De l'interactif au virtuel La révélation d'une nouvelle sensibilité

Alain Mongeau

Number 63, Fall 1995

Arts et électroniques

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/46520ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Mongeau, A. (1995). De l'interactif au virtuel : la révélation d'une nouvelle sensibilité. *Inter*, (63), 24–26.

De l'interactif au virtuel : LA RÉVÉLATION D'UNE NOUVELLE SENSIBILITÉ

Alain MONGEAU

L'ordinateur Macintosh a fêté ses dix ans en 1993. Cela nous fait réaliser à quel point la percée de la micro-informatique est un phénomène récent. Dix ans, c'est peu et pourtant, on a du mal à se rappeler ce que pouvait être le quotidien avant son apparition.

Perpétuellement en ébullition, l'univers de l'informatique nous fait vivre une révolution permanente. Cet univers vit et s'alimente de mythes qui donnent l'impression que la roue est toujours sur le point d'être réinventée. Happés dans cette frénésie, nous remarquons à peine que des habitudes se sédimentent petit à petit qui modifient subrepticement et irréversiblement nos façons de faire. Le traitement de texte par exemple : de prime abord, on pourrait croire qu'il ne fait que prolonger la machine à écrire en la dotant de nouvelles fonctionnalités. Mais son adoption entraîne une modification des techniques d'écriture et de travail qui transforme bien souvent la substance de ce qui est exprimé. Michaël HEIM rapporte notamment que le traitement de texte pousse au cumul et à la fragmentation, inaugurant ce qu'il appelle l'« infomanie » :

« Infomania erodes our capacity for significance. With a mind-set fixed on information, our attention span shortens. We collect fragments. We become mentally poorer in overall meaning. We get into the habit of clinging to knowledge bits and lose our feel for the wisdom behind knowledge¹. »

Parmi tout ce qui gravite de façon un peu mythique autour de l'informatique, l'interactivité occupe une place prépondérante : le terme se retrouve employé tellement souvent et dans des contextes tellement différents qu'on ne sait plus ce qu'il exprime au juste. Malgré cela, l'interactivité est en réalité à la base de tout un développement qui nous a amenés à découvrir l'hypertexte et à cheminer vers la réalité virtuelle, en passant par le multimédia. L'interactivité participe en fait d'un mouvement plus large où l'informatique voit sa vocation se redéfinir complètement en débordant de son registre purement « utilitaire » (pour reprendre l'expression d'André ROBINET) pour assumer une fonction communicationnelle et devenir un véritable média de communication.

Ce devenir communicationnel de l'informatique passe d'abord par le phénomène de la numérisation : des types d'information différents comme l'écrit, le son ou l'image, qui requéraient auparavant des supports physiques distincts comme le papier, le ruban magnétique ou la pellicule, se voient offrir un dénominateur commun, le codage binaire, qui leur permet de converger vers un même lieu, l'ordinateur. La plate-forme informatique devient ainsi le site de la cohabitation inédite d'informations auparavant rigidement distinguées en fonction de leur support matériel.

En brisant l'isolement de l'information dû à l'adhérence aux supports traditionnels, la numérisation oblige à repenser le traitement et la restitution de l'information. Le multimédia se présente comme une solution à ce problème en opérant une sorte de « multiplexage » de l'information qui impose une façon inédite de communiquer : il permet une réorchestration et une transmission essentiellement non linéaire de l'information numérique réunie sur la plate-forme informatique.

Comme toute technologie de communication, le multimédia a une influence structurante sur le registre d'expression et de pensée : en modifiant les règles de transmission d'un contenu, le multimédia redéfinit les frontières de ce qui peut être communiqué. Du coup, il devient un véhicule pouvant mieux convenir à un type de sensibilité qui était préalablement refoulée parce que mal desservie par les outils de médiation traditionnels. Le multimédia permet d'explorer et de faire émerger de nouvelles régions de la sensibilité humaine ; il entraîne le développement d'une méthodologie de pensée et de travail qui permet d'exploiter de façon nouvelle d'anciens champs de connaissance et d'en défricher de nouveaux.

Le multimédia n'a cependant pas le monopole de l'interactivité. D'autres types d'agencements informatiques mobilisent des procédures interactives, parfois tout simplement de façon instrumentale, comme effet de surface, pour permettre de naviguer à travers des branchements d'information, mais parfois aussi de façon plus fondamentale, comme cœur du processus mis en place.

Dans les jeux vidéo par exemple, l'interactivité est utilisée comme effet de surface, dans une idéalité instrumentale ; elle souscrit alors à des dimensions de contrôle et d'aiguillage, fidèle en cela à son héritage militaire. Une véritable interactivité de contenu désigne pour sa part un type d'expression plus proprement interactive, possédant des exigences et mobilisant des modalités d'écriture, de déploiement et de réception propres. Cette interactivité de contenu met en place une interaction qui évoque le dialogue, dialogue qui deviendra de plus en plus sophistiqué à mesure que progresseront les développements en intelligence artificielle.

¹ Michaël HEIM, *The Metaphysics of Virtual Reality*, 1993, p. 10.

La plupart des productions multimédia disponibles jusqu'à tout récemment n'exploitent cependant l'interactivité que dans ce qu'elle a de plus primaire. On se contente d'adapter des anciens contenus provenant de supports linéaires, parfois en leur ajoutant quelques éléments. Par exemple, un des premiers CD-ROMs à connaître un succès populaire, en 1993, constitue l'adaptation « QuickTime » du film *Hard Days Night* des BEATLES qui date de 1963. Le film défile dans une petite fenêtre pendant que son scénario s'affiche simultanément dans un champ de texte adjacent à l'image. La bande-annonce du film, un album de photos, des extraits d'autres films du réalisateur et une centaine de pages d'informations sous forme textuelle sont également offerts en complément. Ce produit représente en fait une sorte d'extension hypermédiatique du film des BEATLES.

Bien souvent donc, la matière première des produits multimédia actuellement disponibles sur le marché provient des émissions de télévision ou des documents audiovisuels traditionnels. Ces documents, parfaitement linéaires, sont assortis d'une application informatique qui permet d'en modifier la structure d'accès. On simule un bris de linéarité qui se traduit, pour l'utilisateur, par la possibilité de naviguer de façon réticulaire à travers ce qui devient une sorte de banque d'images et de sons. Le problème avec ce genre de produit, c'est que le corpus audiovisuel n'a pas été conçu pour être interactif. Cette vocation interactive ne lui est imposée que postérieurement à sa création, de telle sorte qu'on a plutôt l'impression qu'il s'agit d'une opération de recyclage. Comme le remarque HEIM : « ... the content is an afterthought of software developers. Instead of incorporating creators within the development cycle, the material in too many CD-ROM titles is grafted onto technology rather than adapted to reveal depth or scope only possible using this technology². »

Dans un registre un peu différent, on voit de plus en plus de fictions interactives, textuelles ou même audiovisuelles. Ces produits convoquent l'instrumentalité interactive pour fournir des modalités d'aiguillage plus ou moins sophistiquées. Dans les faits, le contenu est cependant à peine altéré par son devenir interactif, si ce n'est qu'il subit une fragmentation modulaire et une démultiplication de son mode de déploiement. Plus ce genre d'œuvre est narratif, plus le potentiel combinatoire de son contenu est limité, reléguant l'interactivité à un statut relativement accessoire. Lorsque les effets de sens n'ont pas à s'insérer dans une rhétorique narrative, le potentiel combinatoire du contenu peut augmenter et l'interactivité devient une dimension ludique importante. Dans ce contexte, le décuplement des possibilités semble répondre à une exigence propre à l'interactivité : la mécanique interactive est en effet très exigeante sur le plan combinatoire, comme si la justification du recours à l'interactivité était en relation directe avec le potentiel de combinaisons offert par un corpus.

Le plus grand danger qui guette la pratique de l'interactivité, c'est peut-être justement de succomber à cette exigence combinatoire et de mobiliser une mécanique interactive sans qu'elle ne soit réellement requise par le corpus. La tentation est en effet grande de succomber à la figure du foisonnement. Dans une analyse sur l'incidence des logiciels de traitement de textes, Michael HEIM fait état des effets négatifs que peut provoquer une écriture décloisonnée. Il commence d'abord par suggérer que la rapidité informatique permet de capturer le mouvement de la pensée dans son immédiateté, sans subir de mise en forme ou de transformation radicales : « Digital writing is nearly frictionless. You formulate your thoughts directly on screen. [...] The flow of ideas flashes directly on screen. No need to ponder or sit on an idea — capture it on the fly³ ! » Il affirme qu'en contrepartie, cette facilité mène à une surabondance qui dilue la pertinence de l'écrit : « Writers grow prolix, with manuscripts bloated to twice normal size. The prose is profuse, garbled, torturously disorganized, as if the difference between writing and revising were passé. Pages are becoming more difficult to read. Realms of paper pour out unedited streams of consciousness⁴. »

Le traitement de texte crée un bal instrumental de coupures/collages et de remaniements sans fin qui altèrent la surface du texte sans nécessairement en améliorer la substance.

Les technologies interactives en sont à peu près rendues au point où la première vague de produits ne mobilisant l'interactivité que dans ce qu'elle a de plus apparente, soit son potentiel d'aiguillage et de branchement, fait peu à peu place à l'exploration des spécificités du média. Cette nouvelle phase est en fait animée par un double mouvement. D'une part, les ressorts profonds de la mécanique interactive sont explorés. D'autre part, on cherche à mieux saisir et à développer le registre d'expression pouvant être desservi par le véhicule interactif. Il s'agit alors autant de mettre l'interactivité au service d'une sensibilité latente qui n'avait pas de véhicule adéquat pour se manifester auparavant que de s'en servir pour créer de nouvelles formes d'expression. Ceux qui n'avaient pas trouvé de façon de matérialiser certaines de leurs visions peuvent ainsi trouver dans l'interactivité le véhicule adéquat pour en assurer la médiation symbolique. D'autres seront plutôt en quête de nouvelles formes et de contenus inédits, inconcevables même auparavant et dont l'émergence est inspirée par les possibilités de l'interactivité. Regina CORNWELL résume ce programme ainsi : « Interactive art is about shaping innovative agendas for the narrative as well as wholly other forms still to be imagined, made, and exhibited⁵. »

On reproche souvent à l'interactivité de ne constituer qu'un jeu formel vidé de toute substance. Il est vrai que la mobilisation d'interactivité ne doit pas uniquement découler de la disponibilité d'une nouvelle technologie ou d'un phénomène de mode. La performance formelle de l'interactivité ne doit pas servir à masquer une absence de contenu : elle doit au contraire contribuer au développement d'un nouveau registre de symbolisation. Autrement dit, l'interactivité doit répondre à une nécessité interne à l'œuvre et non pas servir de simple justification formelle.

² Timothy DRUCKEREY, « Electronic Representation : Imaging Beyond Photography », 1993, dans *Camerawork*, vol. 20, n° 1, p. 7.

³ Michael HEIM (1993), p. 5.

⁴ Idem, p. 3.

⁵ Regina CORNWELL, « Interactive Art and the Video Game: Separating the Siblings », dans *Camerawork*, vol. 20, n° 1, 1993, p. 10.

Les technologies interactives ouvrent une nouvelle voie de communication axée sur la réticularité et, grâce à la programmation, sur l'ajustement relatif du discours aux circonstances de son actualisation. L'interactivité permet de mettre en scène des collections d'éléments, souvent hétéroclites, qui n'obéissent plus à un principe de structuration rigide. Elle peut donc être mobilisée pour transmettre des contenus ne s'accommodant pas d'une rhétorique linéaire et narrative, adoptant ainsi une fonctionnalité poétique qui, selon RICCEUR, consiste à porter « au langage des aspects, des qualités, des valeurs de la réalité, qui n'ont pas d'accès au langage directement descriptif⁶ ».

Toute la réflexion qui se greffe aujourd'hui autour du phénomène de la réalité virtuelle est d'ailleurs révélatrice du type d'investissement symbolique vers lequel on se dirige. D'une certaine façon, la réalité virtuelle incarne l'œuvre interactive dans une certaine idéalité puisque l'utilisateur est plongé dans un environnement qui réagit à sa présence, le système générant son imagerie et parfois même sa sonorisation en réponse à la gestuelle de l'individu dans une sorte de rapport symbiotique.

L'intérêt du virtuel est qu'il prescrit implicitement le délaissement du monde sensible au profit de l'exploration de réalités alternatives. La réalité virtuelle peut devenir un véhicule inédit pour l'imaginaire, révélant directement l'essence humaine en action. C'est dans ce contexte que Jaron LANIER, un des pionniers de la réalité virtuelle, parle d'un nouveau type de communication « post-symbolique ». Le principe est que la réalité virtuelle permettrait de communiquer des contenus abstraits, des idées ou des

émotions par exemple, sans passer par l'intermédiaire d'une symbolisation réductrice. Michaël HEIM décrit un peu le processus qui peut être employé : « Because users can stipulate and shape objects and activities of a virtual world, they can share imaginary things and events without using words or real-world references... A virtual-world maker might conjure up hitherto unheard-of mixtures of sight, sound, and motion. Consciously constructed outside the grammar and syntax of language, these semaphores defy the traditional logic of verbal and visual information⁷. » Ces propositions visionnaires semblent bien souvent n'entretenir qu'un lien bien ténu avec un réalisme pragmatique. Reconnaisant la dose de pensée magique et alchimique sous-jacente à ce discours, Michaël HEIM suggère que : « rather than control or escape or entertain or communicate, the ultimate promise of VR may be to transform, to redeem our awareness of reality⁸ ». C'est dans ce contexte qu'il trace un programme où la fonction de la réalité virtuelle consisterait à nous faire connaître des expériences transcendant les limites de notre condition humaine, à nous délester de ce qu'il appelle nos ancrages de réalité⁹. Il invite ainsi les concepteurs de mondes virtuels à nous faire connaître des expériences philosophiques nous aidant à réfléchir sur nos conditions existentielles.

Quel que soit l'effet explicitement visé, l'interactivité et la réalité virtuelle fournissent un nouvel outillage communicationnel. Avec le temps, leur registre d'utilisation se raffinerait, des usages appropriés à leurs déterminations formelles seront développés, et au cours de ce processus, la nature humaine se dévoilera et s'éprouvera selon des modalités inédites jusque-là. ■

⁷ Michaël HEIM (1993), p. 116.

⁸ Idem, p. 124.

⁹ HEIM identifie trois de ces ancrages, soit la naissance/mort, la temporalité humaine écartelée entre le passé et le futur, et la fragilité de notre enveloppe corporelle (cf. Michaël HEIM : 1993, p. 136).

