

## Pour en finir avec la télévision

Yves Rousseau

Number 78-79, September–October 1995

La télévision à l'aube de l'an 2000

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/24259ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

24/30 I/S

### ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this article

Rousseau, Y. (1995). Pour en finir avec la télévision. *24 images*, (78-79), 20–23.

# POUR EN FINIR AVEC LA TÉLÉVISION

PAR YVES ROUSSEAU

*Qu'est-ce que la télévision?*

*En tant qu'objet c'est une boîte électronique munie d'un tube-écran de format 1:33 qui diffuse des images pauvres présélectionnées par des diffuseurs. En d'autres termes, c'est essentiellement un récepteur; un corps creux, convexe en fait, puisqu'il est légèrement bombé vers l'extérieur.*

**P**our le reste, on peut noircir des pages, tenir des débats interminables sur son influence, positive ou négative sans jamais trouver de consensus. Les anti et les pro-télé fourbissent leurs armes et les deux ont d'excellents et de très médiocres arguments. D'autant plus que la télévision est le prétexte idéal à une lutte d'intérêts qu'on retrouve à tous les niveaux de la société. Ceux qui veulent: l'intérêt des gens, leur argent, les éduquer, moins de violence, la liberté d'expression, la censure, protéger les enfants, promouvoir l'activité physique, vendre des produits, leur quinze minutes de célébrité, informer, divertir, endormir, confesser, faire rêver, convertir, pervertir et surtout parler (car si on écoute la télé et qu'on y parle, il est plus rare que ceux qui y sont s'écourent entre eux) ils sont tous à et autour de la télé.

Et si, pendant que tout ce beau monde disserte, la télé changeait résolument? Je parle bien sûr de ce qui fait l'unanimité, la quincaillerie. Si le médium c'est le message, attaquons-nous au médium d'abord.

Ce qui resterait de l'ancienne machine? Un écran, c'est tout. Un écran bien différent de celui que nous connaissons; plat et large avec une qualité d'image proche du 35mm, par lequel pourrait transiter bien plus que la programmation généraliste actuelle et ce, dans les deux sens. La télé est actuellement le point de convergence de différentes technologies (dont le cinéma) qui n'avaient jamais menacé sa nature profonde mais qui risquent maintenant de lui faire perdre sa spécificité de récepteur de programmes.

Il existe déjà tellement de strates de télé (selon le prix que vous y mettez) que le fil est déjà pratiquement rompu. La télé du câblé n'est plus tout à fait la même que celle du non-câblé. Resterait donc un écran et une prise reliée à une soucoupe ou un serveur alimenté par une compagnie de câble, un réseau informatique ou une compagnie de téléphone. Tous ces gros-là sont dans la course. Cette chose, qu'on ne pourrait plus appeler télévision, a déjà un nom: multimédia. Le multimédia a autant à voir avec la télé qu'un cheval avec l'automobile.

## Multimédia

Travail, loisir, communication, divertissement, apprentissage par le même appareil. C'est ce que font miroiter ceux qui investissent chaque année des dizaines de milliards de dollars pour acheter, fusionner, chercher, expérimenter et séduire. Le mot magique est multimédia. Vous voyez briller les yeux de ceux qui y croient quand ils le prononcent. Car évidemment, on en est encore au stade de la croyance. Nous verrons plus loin les principaux obstacles, en attendant, rêvons un peu.

## Numérisation

Technologiquement, un truc existe, fonctionne déjà et permet le multimédia: la numérisation. C'est un langage binaire universel, du moins parlé par tous les ordinateurs et constitué de 0 et de 1. Il faut donc fabriquer des écrans qui savent comprendre le numérique. Fini les interférences, les rubans qui s'effacent, les copies qui s'égratignent. Ceux qui ont un lecteur vidéo laser goûtent déjà les plaisirs du cinéma numérique sur écran de télé, qui laisse loin derrière les rubans VHS. Le numérique, c'est l'espéranto de la technologie. Images, sons, données et textes peuvent tous se fondre en 0 et en 1 pour ressortir intacts sur mon écran.

## Tuyauterie

Ces images numériques, si riches, trop pour les téléviseurs contemporains, sont justement trop complexes pour les structures actuelles de transport des signaux. Ondes hertziennes, câble coaxial et fil de cuivre (le système actuel des télécommunications si on oublie le satellite) doivent s'effacer pour faire place à la fibre optique, infiniment plus performante.

C'est l'investissement le plus lourd, d'autant plus qu'il est porté par les compagnies avant même que personne n'ait une idée précise du produit que le réseau servira à livrer. Mais de pareilles futilités n'empêchent pas les corporations de se réunir en gigantesques entreprises de communication. Il se brasse dans ce domaine bien plus



Dans *Speaking Parts*, Atom Egoyan aborde la question de la dépersonnalisation de l'individu happé par les images cathodiques et les communications artificielles.

que le budget annuel du Québec. Les alliances s'effectuent entre plusieurs types d'industries: détenteurs de contenus, producteurs de contenus, câblodistributeurs, fabricants de matériel informatique, fabricants d'électronique, compagnies de téléphone, compagnies de satellites, chercheurs en informatique de pointe, fabricants de logiciels, réseaux de télé, propriétaires de journaux et j'en passe.

Ajoutez le gouvernement fédéral, qui a juridiction sur les communications, dont le ministre du Patrimoine Michel Dupuy est un sinistre incompetent; digne représentant d'un gouvernement qui intervient dans les plates-bandes d'un CRTC déjà dépassé par les événements pour favoriser la compagnie de diffusion par satellite du gendre de Jean Chrétien. Édifiant.

Souvent, plusieurs entreprises œuvrant dans le même domaine, par exemple trois câbles comme Rogers, Vidéotron et Shaw, vont mettre de côté leurs différends pour offrir Internet à leurs abonnés. Pourquoi s'unir? Parce que les câbles se sentent chauffer les fesses à la fois par les entreprises de téléphone et les satellites, qui veulent leur part du gâteau canadien.

Il se joue actuellement un poker dont les enchères se comptent en milliards entre des joueurs de la trempe de Bill Gates (Microsoft, l'homme le plus riche du monde en dollars), Spielberg, Geffen et Katzenberg (Dreamworks) et Edgar Bronfman, le marchand de whisky qui s'est payé les studios MCA-Universal pour la bagatelle de 5,7 milliards \$ US. D'autres noms comme Ted Turner ou John

Malone (moins connu que Turner mais qui pourrait bien avaler ce dernier puisqu'il en possède déjà 23%) ne sont pas en reste, de même qu'Apple et IBM.

On peut aussi parler des géants téléphoniques AT&T, Bell Atlantic et autres Sprint qui viennent d'obtenir un vote à 81 contre 19 au Sénat qui élimine une loi américaine sur la concurrence vieille de soixante ans interdisant aux compagnies de téléphone et de câble de tirer parti des avancées technologiques pour diversifier leurs activités. Reste le vote à la Chambre des Représentants, ce qui devrait être une formalité. Quel congressiste résisterait à un marché potentiel de 100 milliards par an? La tuyauterie de ces entreprises est déjà installée, elles ne demandent qu'à la louer pour y faire passer des émissions.

### Compression

Avec toute cette masse d'information à transmettre dans les deux sens, même les satellites et la fibre optique pourraient être engorgés. Ici, l'informatique intervient pour compresser l'information afin qu'elle prenne moins de place dans le canal. Les images animées sont extrêmement gourmandes de bits et autres mégaoctets. Afin d'économiser sur le débit, il est possible d'analyser une série d'images au départ, transmettre uniquement ce qui change d'une image à l'autre et laisser une puce refaire la totalité des images à l'arrivée. Par exemple, si un personnage traverse un paysage en plan fixe, on

**Le multimédia peut aussi par exclusion créer une nouvelle catégorie d'analphabètes. Déjà il y a un petit côté secte chez les internautes, une puérile certitude d'appartenir à une caste d'élus.**

envoie le paysage une seule fois. Pas besoin d'un bac en informatique pour comprendre que la machine qui analyse et recompose ces images tient plus de l'ordinateur que de la télévision.

### Haute définition

Une fois la compression opérationnelle, l'étape suivante pour en finir avec la télévision est la haute définition (TVHD). On s'y attaque depuis plusieurs années mais les choses stagnent. Au départ trois projets ont émergé: au Japon, aux États-Unis et en Europe. Le problème majeur est de s'entendre sur une norme mondiale. Tout le monde se rappelle du coûteux duel Beta-VHS mais tout le monde prétend que son système est le meilleur, évidemment. Les Américains ont longtemps traîné de la patte mais ils possèdent un atout majeur: le plus gros marché du monde. Aucune TVHD ne sera viable sans compatibilité avec des normes américaines.

Si la TVHD piétine, tout le monde s'entend pour décrier le format actuel des téléviseurs. Il existe déjà des téléviseurs au format 16/9 mais ils sont chers et ne donnent vraiment leur rendement que couplés à un lecteur vidéo laser, les émissions en 16/9 étant rarissimes. Et comme il n'y a pas suffisamment d'offre, la demande des téléviseurs de ce format...

Comme on peut le constater, le pari du multimédia est loin d'être gagné. Il repose sur une chaîne de probabilités fort longue et complexe. Il suffit qu'un maillon, à n'importe quelle étape soit faible et l'édifice entier s'écroule. Mais continuons vers la prochaine étape.

### Interactivité

C'est un autre des grands concepts à la mode, une baudruche selon certains, une révolution pour d'autres. Au Québec, la télé interactive a un nom, c'est Videoway. J'ai essayé le gadget pendant un mois et l'expérience n'est pas concluante. Et malgré les efforts de Vidéotron (plusieurs canaux du câble sont réquisitionnés pour faire l'apologie de Videoway) les abonnements ne montent pas vite. Le truc a été d'obliger les abonnés des chaînes cryptées à prendre Videoway, ce qui n'est pas très honnête comme marché. Le téléspectateur moyen est un être fondamentalement passif qui n'a pas envie de se casser la tête. Si en plus, c'est un rapide au plan du zapping, la lenteur du système a de quoi décourager. On voit mal en quoi il pourrait adhérer en masse à un truc qui l'obligerait à faire des choix plus complexes que d'opter pour un film ou un match de hockey. Il existe déjà des gens payés pour manier les caméras, choisir la bonne prise, le bon angle. Du sport interactif ce n'est plus un divertissement, c'est un casse-tête où on passe plus de temps à regarder la télécommande que l'émission.

De ce point de vue, l'expérience de UBI<sup>1</sup> (projet-pilote de télé interactive en service actuellement en Saguenay-Lac-St-Jean) est un échec monumental. UBI ne vaut rien car c'est trop lent, trop trivial (on donne comme argument de vente le fait de pouvoir commander sa bouffe avec la télécommande. À quoi bon payer plus cher pour ça si on peut déjà le faire par téléphone?). UBI n'est qu'une tentative de monter une pompe à fric, sans égard au contenu. L'information se borne à savoir ce qu'on peut acheter, aux relevés bancaires et une fente pour la carte de guichet sur la télécommande. En partie financée par le gouvernement du Québec, UBI devrait rendre des comptes et avoir la décence de remplir elle-même ses demandes de subventions, de ne pas faire faire le travail par des fonctionnaires des communications.

L'interactivité sera intéressante quand on pourra avoir accès directement à la banque de films de l'ONF, quand on pourra demander tel épisode d'une série, ou toute la série, quand on pourra avoir accès à tout ce qui dort dans les voutes des cinémathèques et des bibliothèques. L'interactivité c'est pour me libérer de la tyrannie de la programmation, pas pour garder les yeux rivés sur mes créanciers. Je paie déjà mes comptes à un guichet interactif au coin de la rue et ça me fait du bien de sortir.

### Réalité virtuelle

La réalité virtuelle risque d'être la drogue dure de l'an 2000.

Les choses vont vite et la technologie s'affine de plus en plus. Ce sont les militaires, ces grands enfants, qui ont les meilleurs équipements et s'amusent à jouer à la guerre virtuelle. Il est cependant scandaleux que les retombées de ces recherches de pointe ne profitent pas davantage au patrimoine de l'ensemble de l'humanité.

La réalité virtuelle c'est beaucoup plus que les tentatives de film en 3-D. Les applications sont fabuleusement riches, du traitement de certaines phobies à la découverte de l'univers. Les applications pédagogiques potentielles sont innombrables. Là encore, la télé ne fait pas le poids. Pour la plupart des gens, le premier contact avec la réalité virtuelle s'est faite pas le biais du cinéma. Ils ont frémis devant un T-Rex virtuel dans *Jurassic Park* ou ri de la performance virtuelle de Jim Carrey dans *The Mask* mais bientôt, ces films auront le charme désuet de *King Kong*. D'autres films récents, comme *Disclosure* et *Johnny Mnemonic* sont essentiellement des vitrines où on expose quelques possibilités d'application du virtuel à la narration filmique. Il s'agit de technologies hybrides qui mêlent acteurs et décors réels à des personnages et décors virtuels. Le syndicat des acteurs n'a donc pas à s'en faire pour les prochaines années car le tout-virtuel ne fonctionne pas encore très bien dans le champ narratif.

Avant de devenir un média de masse, le virtuel doit également démocratiser le coût des appareils. La réalité virtuelle est une apothéose de l'individualisme puisque vous entrez seul, muni de casques et de gants, dans un univers où vous choisissez un parcours qui vous est propre.

On pourrait croire que tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes et pourtant les obstacles sont nombreux. La mise sur pied d'une révolution technologique est un non-sens. Une révolution est imprévisible par essence. Elle dérape et s'organise sur un modèle variable qui relève de la théorie du chaos. Chaque étape de la chaîne comporte une série de variables dont les paramètres sont hautement volatils.



**Jusqu'au bout du monde** de Wim Wenders:  
«les junkies de l'écran».

### Obstacles

**Une société à deux vitesses.** Il y a les branchés et les autres. Le multimédia peut favoriser l'éducation, améliorer le travail et ouvrir des horizons culturels à ses utilisateurs. Il peut aussi par exclusion créer une nouvelle catégorie d'analphabètes. Déjà il y a un petit côté secte chez les internautes, une puérile certitude d'appartenir à une caste d'élus.

Le progrès technologique ennemi du progrès technologique. Tout va très vite, je suis à la merci des milliers de chercheurs qui peuvent à tout moment lancer un truc qui rend obsolète mon attirail. Au bout de six mois mon ordinateur est désuet, remplacé par une autre machine plus puissante, plus rapide, plus compacte et moins chère. Ça fait réfléchir. Avant d'investir des milliards dans la quincaillerie, les consommateurs demanderont des garanties. La capacité de payer de la clientèle visée n'est pas infinie. Va pour les très riches et les gens dont le travail les expose à cette technologie, mais les autres, la masse nécessaire à la rentabilisation des réseaux y trouvera-t-elle son compte?

**La résistance au changement.** Le téléspectateur actuel n'aime pas exécuter des choix trop complexes. Il est là pour se détendre et se divertir. Il veut une bonne histoire, mais pas d'histoires.

**Les junkies de l'écran.** Il existe déjà des centres de thérapies pour soigner les utilisateurs compulsifs des médias. Les choses ne font que commencer et l'avertissement lancé avec lourdeur par Wenders dans *Jusqu'au bout du monde* est à prendre avec sérieux. Il est dans l'ordre des choses qu'un outil destiné à l'ouverture sur le monde soit aussi le meilleur instrument pour se perdre à l'intérieur de soi. La réalité virtuelle a tout pour devenir un puissant générateur de dérives narcissiques au fond de chimères bien réelles.

**Technophobie.** Il faut une grande facilité d'utilisation combinée à un énorme accroissement qualitatif de la quincaillerie pour tenter le client. N'oublions pas que plus de la moitié des propriétaires de magnétoscopes ne savent même pas le programmer.

**Possibilité de falsification.** Comme les images et les sons se ramènent tous à des combinaisons de 0 et de 1, il est possible de jouer

dans les combinaisons pour changer ce qu'on veut et ce, d'une manière radicalement indétectable si le travail est bien fait. L'image numérique est retorse. Révision historique et manipulation de l'information. À côté de cela, les retouches des photos de famille staliennes ont la grossièreté d'un graffiti.

**Les contenus.** Que mettre sur ces réseaux? Communiquer oui, mais communiquer quoi au juste?

**Contrôle et vie privée.** L'interaction laisse des traces et les serveurs peuvent collectionner des tas de renseignements sur tout ce qui transite sur mon écran, ce que je regarde, achète, avec qui je communique. Même si par miracle les corporations et l'État font une utilisation responsable de ces renseignements, aucune banque de données n'est à l'abri des hackers. Le brigandage informatique est beaucoup plus répandu que ne le laissent croire les médias. La plupart des victimes se taisent de peur d'effrayer la clientèle. Vous seriez surpris d'apprendre le nombre de tentatives d'intrusion dans les fichiers de votre banque ou votre compagnie de téléphone. Les



**Jurassic Park** de Steven Spielberg, l'application de la réalité virtuelle au cinéma.

hold-ups les plus lucratifs se font maintenant sans violence à la pointe du clavier.

**Les enfants.** C'est une question délicate. Sans entrer dans la polémique archirabattue sur les questions de violence et de pornographie, il faut éviter le piège dans lequel sont tombés bien des parents qui réclament aujourd'hui la censure à grands cris : abandonner les enfants à l'écran en échange de quelques heures de tranquillité. Les plus jeunes sont une clientèle de choix pour les nouveaux médias. Ils sont très perméables à la technologie et leur enthousiasme mêlé de naïveté, leur croyance aux images les placent en situation de vulnérabilité. D'ailleurs, les adultes eux-mêmes n'arriveront bientôt plus à distinguer le réel du virtuel. Allons-nous vers une lente dissolution du réel? ■

1. UBI: universel, bidirectionnel et interactif.