

Critique de l'idéologie hypermédiatique

Pierre Hébert

Numéro 54, printemps 1991

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/22769ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Hébert, P. (1991). Critique de l'idéologie hypermédiatique. *24 images*, (54), 8–12.

CRITIQUE DE L'IDÉOLOGIE HYPERMÉDIATIQUE

PAR PIERRE HÉBERT

Sous le nom d'hypermédia, on nous promet, ou plutôt on nous vend, rien moins que l'accès direct au savoir universel, à grands coups d'interactivité, de «multisensoriel» et de non linéarité. Mais l'euphorie de ce discours à la mode qui se prétend pur de tout a priori dissimule mal une idéologie éminemment discutable.

Le second volet de l'événement Convergence 3 était consacré aux hypermédias. Ce terme recouvre des pratiques assez diverses, dont plusieurs exemples ont été montrés au cours de la journée. Elles ont en commun de proposer à l'utilisateur un rapport interactif avec un système qui permet, à partir de chaque point d'un réseau, de cheminer au sein de la masse d'information dans plusieurs directions différentes, sans contrainte linéaire. Ces systèmes permettent également, à des degrés divers, de chevaucher des médias différents: textes, images fixes ou en mouvement, sons. Le couplage d'un micro-ordinateur et d'un lecteur de vidéodisques en constitue l'assise technique.

Mon intention est ici d'examiner les conceptions théoriques qui sous-tendent cette nouvelle discipline, conceptions auxquelles on s'est constamment référé au cours de la journée sans pour autant les soumettre à un examen quelque peu rigoureux. Les réserves que j'expose ici ne mettent pas directement en cause les œuvres elles-mêmes, qui ne sauraient être réduites aux idées qui les accompagnent.

LA NON LINÉARITÉ

Sous le thème de la non linéarité, on tient constamment pour acquise et démontrée la supériorité de la pensée non-linéaire sur la pensée linéaire. Cette dernière est présumée figée, rigide, peu imaginative, mettant obstacle aux multiples avenues qui s'ouvrent continuellement à l'esprit humain. En outre, la pensée linéaire en tant qu'elle a partie liée avec l'écriture et l'imprimerie (on reconnaît la thèse célèbre de Marshall McLuhan) serait technologiquement périmée, déclassée par le développement de l'informatique qui, précisément, permet de donner forme aux potentialités non linéaires du cerveau humain. De ce fait, la pensée non linéaire serait un progrès décisif dans l'histoire de l'espèce. Une sorte de prolongement de l'évolution à l'extérieur du corps.

On peut admettre qu'il y a dans l'esprit humain cette aspiration à vouloir, à partir de chaque idée, de chaque sensation, explorer plusieurs directions. Tout travail d'apprentissage ou de recherche procède un peu de cette façon rayonnante. Cependant, ce type de fonctionnement mental n'est-il pas le propre d'une phase préalable de la pensée, celle de la première exploration d'une question, d'un domaine de connaissance?

En réalité, la pensée et le langage — le fait de finalement porter un jugement, de pouvoir dire «voici ce que je pense de telle question» — n'est-elle pas toujours une conquête d'un ordre linéaire sur l'indétermination non linéaire? C'est ma conviction que le risque de la pensée consiste justement, face à tous les liens possibles, à faire des choix, à en exclure certains et en favoriser d'autres de façon à pouvoir dire «je pense que...»

À cet égard, cette valorisation absolue de la non linéarité, si elle était vraiment mise en pratique, mènerait vite à un refus de penser et de prendre position. Il y a ici amalgame frauduleux entre pensée unilatérale et linéarité. Ainsi, on peut fort bien imaginer un hypermédia, non linéaire, qui témoigne d'une pensée figée et unilatérale. Mais il y a plus, il en va aussi du rapport entre la pensée et le langage, dont on ne dit mot sinon pour évoquer les thèses de McLuhan qui, comme le reste, sont prises pour des évidences.

LA PENSÉE ET LE LANGAGE

Il y a ici deux façons de voir opposées. D'une part, on peut soutenir que, chez l'être humain, la faculté de penser et de parler sont deux choses indissociables et indiscernables. Alors, le langage étant une réalité essentiellement linéaire, si on le prend dans son occurrence empirique, comme énonciation, fondamentalement la pensée l'est aussi. On ne dit pas pour rien *la chaîne parlée*. Dans ce cas, l'idéologie de la non linéarité serait dangereusement en porte-à-faux avec la nature même du langage et de la pensée.

On peut par contre soutenir le contraire; qu'il y a la pensée d'un côté et le langage de l'autre qui en est l'expression, une des expressions possibles. C'est ce que fait implicitement l'idéologie hypermédiatique. En quelque sorte, elle met le langage humain et les langages informatiques sur le même pied, et pose l'ordinateur comme équivalent et même, en tant qu'il est non linéaire, comme supérieur au langage dans son rapport avec la faculté de penser. L'idée même d'intelligence artificielle tient également de cette dissociation du parler et du penser. Sans pousser plus loin ce débat, qui a la théorie du langage comme enjeu, on peut reprocher aux promoteurs de la non linéarité de trancher la question avant même de l'avoir posée, par un argument étroitement technologique, l'invention providentielle de l'ordinateur. J'y reviens plus loin.



PHOTOS: BERTRAND CARRIÈRE



Une impression de dialogue: la haute technologie a un visage et même un sourire!
(Le cinéaste Pierre Goupil et *Portrait No 1*, installation vidéo interactive de Luc Courchesne)

L'ACCÈS DIRECT

L'idéologie hypermédiatique se nourrit également de l'idéal de l'accès direct et instantané à l'ensemble des connaissances humaines, le rêve d'une bibliothèque électronique universelle littéralement au bout des doigts. Il y a là deux aspects: l'accès direct instantané et l'utopie d'une base de données universelle.

En ce qui concerne le premier aspect, il faut dire que, au-delà des performances remarquables des machines, on aurait tort de croire que l'accès direct instantané constitue un développement aussi décisif dans l'acquisition des connaissances. À mon avis, dans l'état actuel de l'éducation dans nos sociétés, la question primordiale est bien plutôt la volonté et la capacité des individus de prendre contact avec une grande masse de connaissances (tous ces livres à lire!), et l'aptitude à comprendre et à assimiler ces connaissances (tous ces livres difficiles qui présupposent des connaissances que je n'ai pas!). La question de l'accès comme tel et de sa rapidité me semble, par comparaison, un peu secondaire. Sur ce plan, il n'y a pas de panacée technologique.

En ce qui concerne le deuxième aspect, la contradiction est plus frappante. En regard du rêve d'avoir au bout des doigts toute la connaissance humaine, on constate que les bases de données sont forcément limitées. Pour les bâtir, des décisions sont prises d'inclure ou d'exclure des éléments qui, en outre, s'y retrouvent le plus souvent sous forme d'extraits (de chunks ou de bytes, comme on dit), contrairement à une vraie bibliothèque.

C'est donc sur la base d'un corpus limité de fragments, qui est donné comme une métaphore de l'ensemble des connaissances, qu'on s'avance à décrire l'usager du système comme un authentique chercheur frayant son propre chemin dans ce qui n'est en réalité qu'une simulation de l'univers. À cet égard, les cheminements dans un tel corpus tiennent plus du parcours labyrinthique que d'une démarche de recherche face à l'univers réel, indéfini.

Il est intéressant ici de noter que tous les hypermédiats présentés étaient des instruments pédagogiques d'initiation à un domaine de connaissance particulier. Des instruments certes stimulants intellectuellement, faisant appel à la créativité et à l'esprit ludique. Mais il ne m'apparaît pas clairement comment les hypermédiats pourront aller au-delà de ce point, car il y a une différence entre exercer sa créativité et être créateur. À cet égard, il y a lieu d'examiner le principe de l'interactivité, le deuxième grand axiome de l'idéologie hypermédiatique (le premier étant la non-linéarité).

L'INTERACTIVITÉ

Une des grandes vertus des œuvres hypermédiatiques, en particulier d'un point de vue pédagogique, serait d'être une école d'interactivité. On vante volontiers le fait que l'utilisateur d'un hypermédia ne fait pas face à l'autorité d'une pensée déjà formulée par un autre, mais qu'en frayant son propre chemin, il est invité, par la magie de l'interaction, à former sa propre opinion. Ce processus est qualifié de démocratique et non autoritaire, par opposition à ce qui se passe dans les médias traditionnels linéaires où on cherche à imposer quelque chose, des idées, des sentiments, au spectateur passif.

Le type d'interactivité proposé ici implique que l'ensem-

ble de données, auxquelles le spectateur/acteur est confronté, est présenté de façon non linéaire et, en conséquence, n'affirme rien. On a montré plus haut les conséquences d'une telle négation de la pensée. Ainsi, l'interactivité, comme stricte pratique du non linéaire, exclut d'emblée le rapport avec la pensée d'un autre. L'effort de penser est ainsi virtuellement ramené à un état originel, où chacun pense pour soi-même avant toute pensée des autres (donc avant l'histoire même de la pensée humaine), dans une interaction avec personne, sinon avec soi-même, la machine agissant comme un miroir.

Une interactivité qui, par définition, exclut l'intersubjectivité et l'échange me semble condamnée à tourner à vide dans un processus schizophrénique. Une véritable interactivité productive se devrait d'être historique et sociale, énonciation à l'intention de l'autre et écoute de l'autre. On retrouve en filigrane la question du langage et de la pensée, évoquée plus haut.

Évidemment, on parle ici de l'idée d'interactivité qu'affectionnent les hypermédiatistes. La réalité des hypermédiats est différente en ceci, par exemple, qu'à travers les critères qui ont présidé à la construction de la base de données, il y a bel et bien, derrière chaque hypermédia, une pensée qui s'exprime, à ceci près qu'elle ne s'affirme pas comme telle et est largement dissimulée. De ce point de vue, leur caractère démocratique et non autoritaire apparaît comme un leurre. De même qu'il y a quelque naïveté à désigner le spectateur d'un film ou le lecteur d'un livre comme nécessairement passif.

LE MULTISENSORIEL

Les hypermédiatistes font souvent grand cas de s'adresser à tous les sens en même temps et de créer un cadre d'apprentissage plus sensoriel qu'intellectuel du fait qu'ils font vivre à l'utilisateur une expérience globale. Il faut tout de suite rappeler qu'il n'y a là rien de fondamentalement nouveau. Depuis ses origines, le cinéma s'adresse à ses spectateurs dans un cadre multisensoriel et associe normalement des images, des sons et des textes. Ce qu'il y a de nouveau ici, c'est la manipulation et la recombinaison, par le spectateur/acteur, de ces éléments textuels, sonores et figuratifs, ainsi que la dissociation des différents registres sensoriels qui en résulte.

C'est un débat vieux comme le cinéma qui resurgit ici, entre le point de vue du montage et le point de vue du plan. À cet égard, nonobstant les différences techniques, les hypermédiats se situent radicalement du côté du montage et ne viennent pas après le cinéma comme on aimerait le faire croire. Ils se placent au contraire dans une problématique déjà définie par le cinéma, et de façon régressive.

Je me permets de citer ici assez longuement Tarkovski qui, critiquant la conception eisensteinienne du montage, exprime une vision des *images en mouvement* à laquelle les hypermédiats ne me semblent pas en mesure de répondre: «Le rythme d'un film ne réside donc pas dans la succession métrique de petits morceaux collés bout à bout, mais dans la pression du temps qui s'écoule à l'intérieur des plans. Ma conception profonde est que l'élément fondateur du cinéma est le rythme, et non le montage comme on a tendance à le croire. (...) Le rythme au cinéma se transmet au travers de la vie visible et fixée de l'objet dans le plan. Et de même que le tressaillement d'un jonc peut définir le courant d'un fleuve, de même nous connaissons le mouvement du temps par la fluidité du cours de la vie reproduit dans

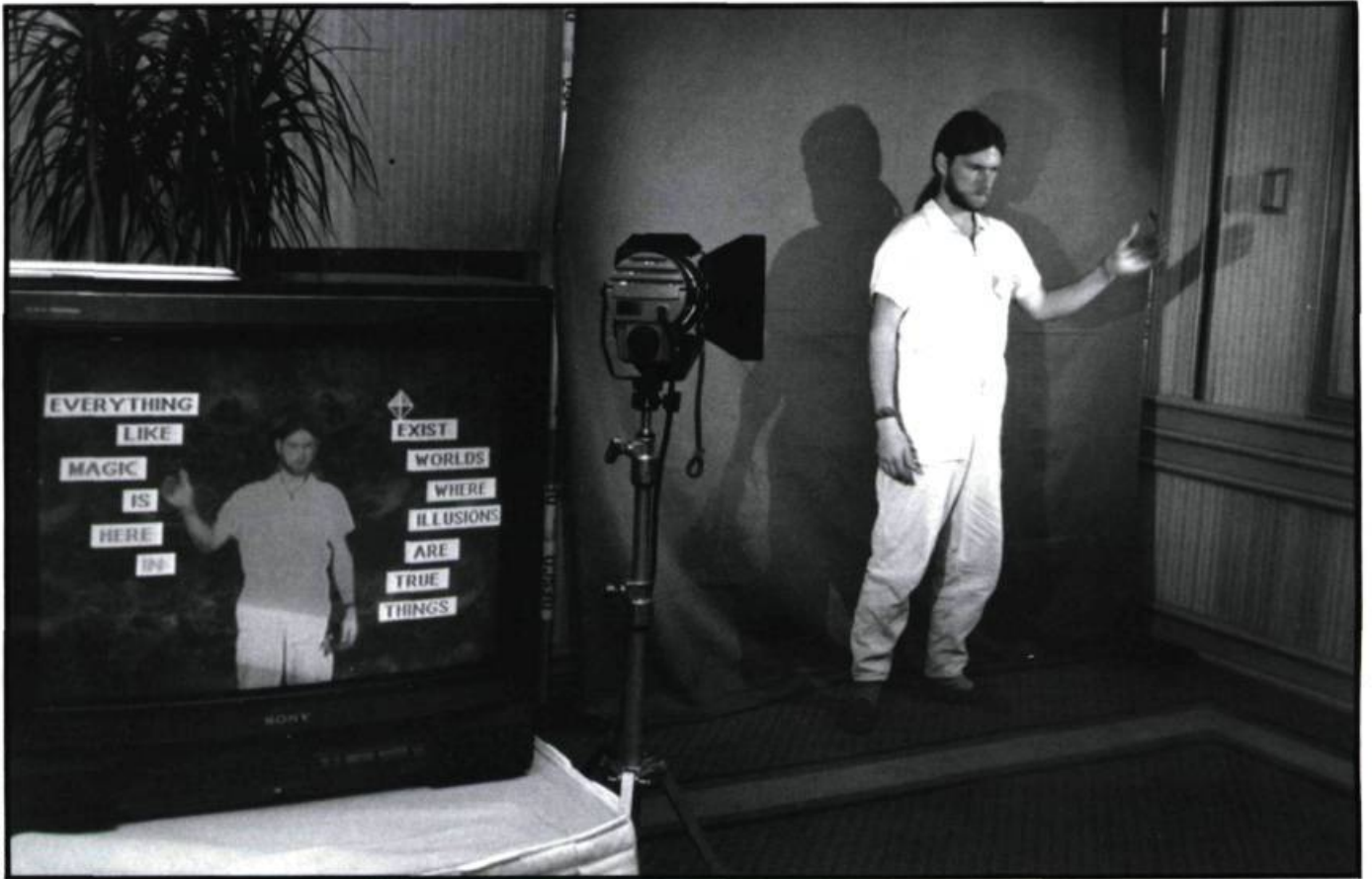


PHOTO: ALAIN GAUTHIER

Vivid Effect. Le simulacre d'une participation active du spectateur.



PHOTO: ALAIN GAUTHIER

Ricki Goldman Segal du MIT média club fait une démonstration de son hypermédia Learning Constellation.

le plan. C'est avant tout à travers ce sens du temps, à travers le rythme, que le réalisateur exprime son individualité. (...) Le rythme n'est ni pensé ni construit par des procédés arbitraires purement intellectuels. Le rythme d'un film naît spontanément de la perception profonde que le réalisateur a de la vie, de sa « recherche du temps »¹.

On peut se demander ce que les hypermédias, qui mettent tout du côté de la combinatoire, arrivent à faire de la *pression du temps* dont parle Tarkovski. Ce n'est qu'un exemple pour montrer que les problèmes d'esthétique ne se résorbent pas dans la nouveauté technologique.

À l'inverse de la fusion des différents registres sensoriels que le cinéma tente de réaliser pour créer une représentation du temps, les manipulations que proposent les hypermédias mènent plutôt à l'éclatement des différents registres sensoriels, à un éclatement symbolique du corps. Il est intéressant de noter comment ce type d'expérience sensorielle globale fondée sur la dissociation maintenue de la vue, de la lecture, de l'ouïe et du toucher, converge avec une certaine critique coutumière du langage.

Cette expérience globale se pose, on l'a vu, comme analogue, et même supérieure, à l'expérience directe du réel et fait apparaître implicitement, face à elle, le langage comme un carcan linéaire, une rationalité causale purement intellectuelle qui à la limite entache le contact de l'homme avec le réel. Les images contre les mots. Une telle méfiance face au langage, au profit de la prétendue richesse d'une expérience médiatique, multisensorielle, non linéaire et interactive, fait partie de l'air du temps.

Face à cette conception intellectualisante, je pense plutôt que le langage est une chose de tout le corps dont il unifie l'expérience multisensorielle de la réalité, et qu'ainsi, seul il permet à l'être humain, en tant qu'animal parlant, d'être producteur de sens. Quel que soit d'ailleurs le registre sensoriel plus ou moins étendu de telle ou telle pratique artistique.

En ce sens, la linéarité du langage n'est pas une linéarité abstraite comme tend à le supposer la critique hypermédiatique, mais la linéarité même du flot temporel dans lequel sont engagés les sujets humains, dans lequel ils vivent et parlent aux autres. La linéarité de l'Histoire. Il y a peut-être au fond de l'aventure hypermédiatique un refus phantasmatique de l'irréversibilité du temps, une fuite hors du temps réel de l'Histoire dans une temporalité simulée infiniment manipulable.

Ainsi, derrière ces discussions sur la non linéarité, l'interactivité et le multisensoriel, il y a la question, fondamentale, du statut de la pensée et du langage. L'enjeu, à mon avis, en est l'unité du corps, par le langage, dans toute production de sens. Il est certain que les développements technologiques liés à l'informatique forcent à reposer ces problèmes dans un cadre nouveau. Mais également, il faut dire que la technologie en soi n'est pas une réponse et que, même, son développement pourrait être détourné et limité, faute de poser ces questions. Sur ce plan, les orateurs de Convergence ont plutôt versé dans le prosélytisme, ce qui est dommage. ■

1. *Le temps scellé*, Cahiers du Cinéma, pp. 113-114.

Cet obscur projet du désir...



Vous caressez cette idée depuis toujours? Trop longtemps, vous avez laissé dans l'ombre ce brillant projet de cinéma? La Rencontre estivale ciné-vidéo 1991 pourrait jeter un nouvel éclairage sur votre désir d'œuvrer comme scénariste, réalisateur, producteur ou comédien!

Quelques-uns des meilleurs artisans d'ici et d'ailleurs (Jean Pierre Lefebvre, François Bouvier, Gabriel Arcand, etc.) vous ouvrent les portes de l'imaginaire. Une chance exceptionnelle de transformer un rêve en réalité.

Une quarantaine de professionnels réputés seront réunis à Ottawa, du 9 au 14 juin, pour dévoiler au grand jour leurs connaissances cinématographiques. Venez partager avec eux l'expérience exaltante du choc des idées!

La Rencontre estivale ciné-vidéo favorise l'interaction entre participants et experts grâce à des ateliers en petits groupes. Ce programme unique et enrichissant s'adresse à tous ceux qui ont la passion de faire du cinéma, quelle que soit leur compétence.

Il propose un apprentissage des rudiments des métiers du cinéma ou une formation spécialisée aux plus expérimentés.

Laissez-vous tenter par un événement à la mesure de vos aspirations! La 11^e Rencontre estivale ciné-vidéo, du 9 au 14 juin 1991 : l'occasion de mettre en valeur des talents créateurs insoupçonnés...

...Pour de plus amples renseignements, veuillez remplir ce coupon-réponse et l'expédier à l'adresse ci-dessous.

Faites-moi parvenir, s'il-vous-plaît, le programme détaillé des ateliers en scénarisation, réalisation, interprétation et production de la Rencontre estivale ciné-vidéo.

Nom _____
 Adresse _____
 Ville _____
 Province _____ Code postal _____
 Téléphone () _____

Rencontre estivale ciné-vidéo
 140, rue Main, pièce C-116, Ottawa (Ontario) K1S 1C2
 Téléphone : (613) 598-4530

ALGONQUIN  **Cinéma Canada**