

Zeitschrift: Générations : aînés
Herausgeber: Société coopérative générations
Band: 29 (1999)
Heft: 11

Artikel: Virtuellement vôtre!
Autor: Denuzière, Maurice
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-827900>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 16.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Virtuellement vôtre!

par Maurice Denuzière

De l'image d'Épinal au caméscope familial, la représentation des êtres et des choses a connu, depuis la fin du XVIII^e siècle, des avatars nombreux. Cinéma, télévision, ordinateur, vidéocassettes, vidéodisques, Internet sont parmi les derniers que nous lègue le millénaire finissant.

Nous sommes, depuis longtemps, habitués aux images animées qui restituent, avec les couleurs de la vie, le mouvement dans sa banalité quotidienne, ses drames et ses comédies, son charme parfois, trop souvent sa violence. L'introduction des effets dits spéciaux y ajoute la magie et offre à tous une perception fictive, mais époustouflante, de l'irréel, voire du surnaturel.

La dernière trouvaille des techniciens est l'image virtuelle. N'étant qu'un tissu de rayons lumineux électroniquement organisés, elle permet, selon un récent dictionnaire, «la simulation d'un environnement réel par des images de synthèse tridimensionnelles». Autrement dit, elle montre des choses qui n'existent pas avec toutes les apparences de l'existence! C'est l'abstraction concrétisée!

La publicité télévisuelle use largement de cette technique, qui permet de tirer d'une tasse de café une ravissante créature en robe du soir et même – ce que n'avait pas imaginé Shakespeare – de faire marcher la forêt de Birnam. C'est ainsi qu'un escadron de bébés disciplinés répète inlassablement, sur le petit écran, un étrange ballet aquatique dans une piscine pleine d'eau minérale, sans risque de se noyer. Il arrive qu'un visage de femme horriblement craquelé de rides – illustration de l'expression triviale «c'est un vieux tableau» – acquière, sous les yeux émerveillés du téléspectateur, le lissé de la porcelaine, sous l'action d'une crème réputée miraculeuse. Parfois, une vamp de bande dessinée, aux formes exagérément opulentes, aguiche, dans le simple appareil d'une beauté qu'on vient

d'arracher au soleil, un automobiliste qui ne dispose pas de l'air conditionné.

En usant – et parfois abusant – d'images virtuelles, les publicitaires font de sérieuses économies: salaires, cotisations sociales, location de sites ou d'accessoires. Plus besoin d'acteurs, mannequins ou figurants

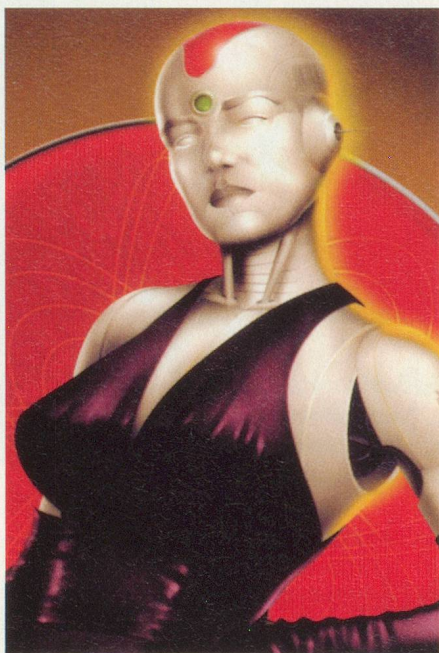


Photo «Computer arts»

puisque le concepteur fabrique ses marionnettes plus qu'humaines en jouant d'un logiciel sur le clavier. A la demande, il donne aux femmes taille, mensurations, traits, couleur de cheveux, sourire ou grimaces, aux hommes muscles, prestance et séduction. De quoi mettre au chômage toutes les *cover-girls*!

L'image virtuelle peut être aussi pratique pour le consommateur. Rien de plus facile que faire, virtuellement, sur Internet cette fois, son marché ou commander au libraire le dernier roman primé. Vous pouvez même choisir, chez tel ou tel faiseur, un vêtement, coupe, tissu, prix, en incluant vos mesures sur une silhouette virtuelle, ce qui devrait garantir que votre costume vous ira comme un gant! Etant donné qu'il

est possible de régler électroniquement les factures par carte de crédit, acheteur et commerçant n'ont même plus l'occasion de se voir ni de s'entendre, ce qui évite les frictions.

Le virtuel s'est introduit dans l'art, l'archéologie et le tourisme. Rien de plus facile que visiter le musée de Mexico, parcourir les jardins suspendus de Babylone ou choisir une suite dans un hôtel d'Acapulco sur l'écran de votre «pécé»!

Déjà, certains artistes de l'avant-garde virtuelle produisent des œuvres immatérielles vendables. En 1996, on a mis aux enchères, à l'Hôtel Drouot, le premier tableau électronique. L'acquéreur est aujourd'hui le seul à pouvoir contempler ce paysage sur l'écran de son ordinateur, après avoir payé 58 000 francs français – environ 15 000 francs suisses – le code secret qui permet de faire apparaître cette œuvre d'art, qu'une erreur de manipulation peut renvoyer au néant informatique.

Quand le virtuel cesse d'être ludique, il devient dangereux en autorisant tous les trucages de l'image. La virtualité offre aujourd'hui à l'informaticien habile et pervers la possibilité de fabriquer la partenaire inexistante, mais pulpeuse, ou le mignon petit marin qu'il assiera en ricanant sur les genoux de l'homme politique ou de l'évêque à compromettre!

De découvertes en sophistications, le prochain millénaire permettra peut-être à l'*homo electronicus* de vivre virtuellement joies, peines et douleurs. Des esprits forts se demandent déjà si Dieu l'Invisible n'est pas, dans Sa Sainte et Glorieuse Immatérialité, à travers toutes les représentations qu'en ont données les hommes – de Michel-Ange qui le voyait barbu au biologiste athée qui le situe dans l'ADN – le prototype de l'image virtuelle. Celle qui n'apparaît que sur l'écran de nos consciences!

M. D.