

Problèmes d'interprétation et de media comparés

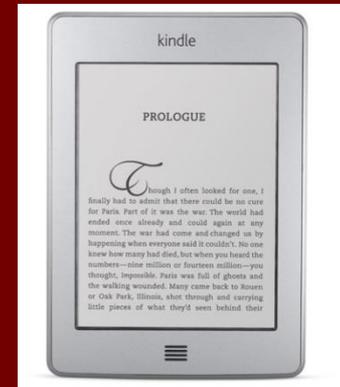
Deuxième séance

Un monde de media

Un monde de media

Davenport & Beck, *The Attention Economy*

« Jadis, l'attention était considérée comme acquise, et c'étaient les biens et les services qui étaient perçus comme porteurs de valeur. À l'avenir, beaucoup de biens et de services seront fournis gratuitement en échange de quelques secondes ou minutes d'attention de la part de l'utilisateur » (213)

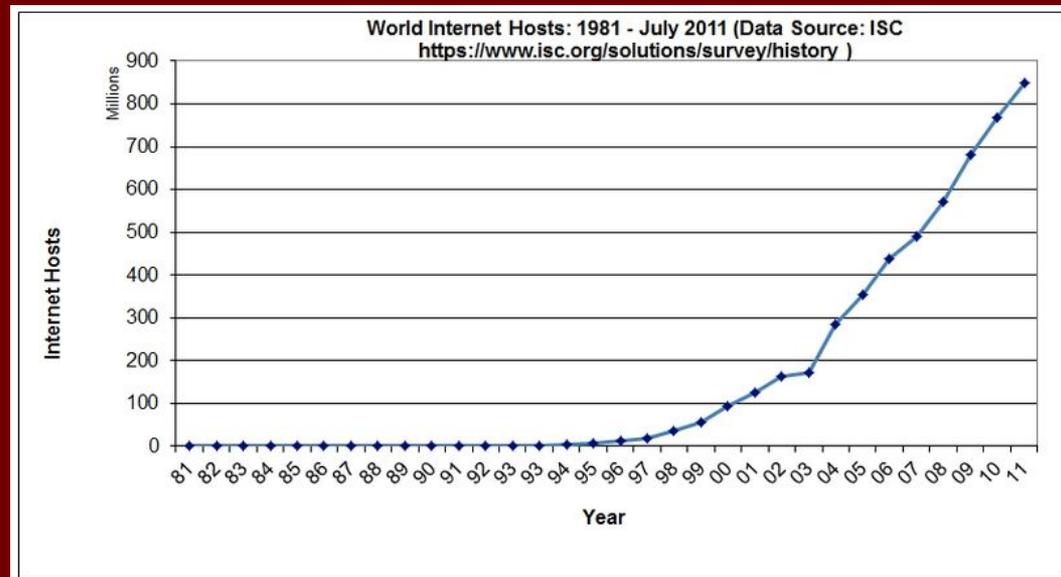


Un monde de media

Michael Goldhaber

« Comme toute autre forme d'économie, celle-ci est basée sur ce qui est à la fois le plus désirable mais surtout le plus rare, et c'est maintenant l'attention venant d'autres personnes qui satisfait cette double caractéristique » (1996)

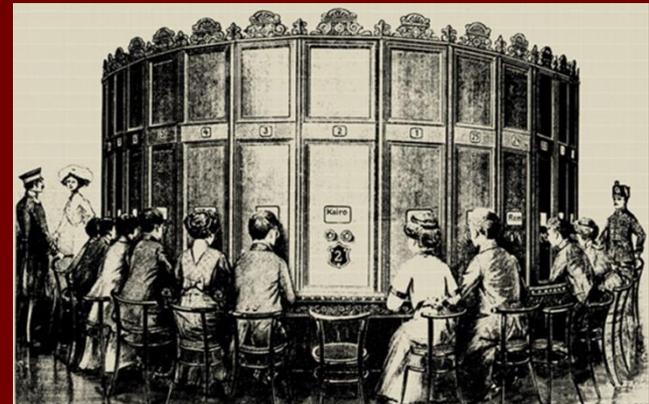
Alvin Toffler (1970):
Information overload



Un monde de media

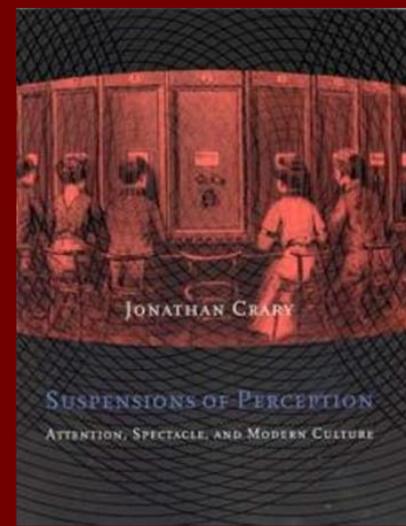
Attention et modernité (1870-1900) (Jonathan Crary)

1. Production *industrielle* en chaîne de montage: attention du producteur
2. Premier développement du *consumérisme* de masse (réclame, le Bon Marché, etc.): attention du consommateur
3. Développement de la *psychologie expérimentale*: mesure de l'attention humaine
4. Développement de nouvelles *machines médiatiques*: télégraphe, téléphone, cinéma (avant cinéma), radio, etc.



Un monde de media

Le capitalisme: crise persistante de l'attention



« Une dimension centrale de la modernité apparaît dans *la persistante crise de la capacité d'attention*, crise au cours de laquelle l'évolution des configurations du capitalisme pousse continuellement l'attention et la distraction vers de nouvelles limites et de nouveaux seuils, avec une séquence infiniment répétée de nouveaux produits, qui sont à la source de nouvelles stimulations et flux d'information, auxquels répondent de nouvelles méthodes de gestion et de régulation de la perception. » (Jonathan Crary)

⇒ *Troubles du déficit de l'attention/hyperactivité* (TDAH)

Un monde de media

Le mille-feuille attentionnel

Attention collective	envoûtements médiatiques		publics
Attention conjointe	situations relationnelles		foules/groupes
Attention individuante	choses/expériences		individus
	valeurs	<i>évaluations</i>	sujets
réflexive	objets	<i>focalisations</i>	système exécutif
volontaire	saillances	<i>captivations</i>	système perceptif
automatique			

Un monde de media

Rétentions <i>primaires</i>	Perceptions actuelles (<i>in praesentia</i>)	Attention perceptive
Rétentions <i>secondaires</i>	Souvenirs d'impressions passées (<i>in absentia</i>)	Attention mémorielle
Rétentions <i>tertiaires</i> (= media)	Extériorisations et fixations techniques de perceptions : jamais la proportion des rétentions tertiaires n'a été aussi grande dans la façon dont les humains « s'imaginent » le monde (<i>praesentia</i> + <i>absentia</i>))	Attention médiée
<i>Protensions</i>	Anticipations de perceptions futures	Attentes (basées sur rétentions)

Un monde de media

Problématiser notre perception des media

Media = « *extensions of man*/prolongements de l'humain »
(Marshall McLuhan)

Media = appareils techniques ayant « pour fonction soit d'enregistrer, soit de transmettre, soit de traiter des signaux »
(Médiologues, Friedrich Kittler, etc.)

« ***Les media consistent en une action de plier le temps, l'espace et les agentivités*** ; ils ne sont pas la substance ou la forme à travers lesquelles des actions prennent place, mais un environnement de relations dans lequel le temps, l'espace et les capacités d'action émergent. » (Jussi Parikka)

Un monde de media

Attribut du medium	Attribut du réseau	Besoin humain	Pratiques sociales	Valeur culturelle
<i>Accessibilité</i> +/-	Diffus / Concentré	Pouvoir -/+	Egalisé / Hiérarchisé	Egalité / Elitisme
<i>Privauté</i> +/-	Segmenté / Connecté	Secret +/-	Fermé / Ouvert	Privatisme / Publicisme
<i>Définition</i> +/-	Iconique / Symbolique	Plaisir +/-	Sensualisé/ Conceptualisé	Réalisme / Idéalisme
<i>Volume</i> +/-	Illimité / Contraint	Diversions +/-	Hédonisé / Economisé	Hédonisme / Ascétisme
<i>Vitesse</i> +/-	Dialogique/ Monologique	Expression +/-	Démocratisé / Centralisé	Délibérativisme/ Autoritarisme
<i>Taille</i> +/-	Extensif / Intensif	Curiosité→ présent +/-	Diversifié / Simplifié	Pluralisme / Monisme
<i>Persistance</i> +/-	Additif / Substitutif	Curiosité→ passé +/-	Historicisé / Ritualisé	Temporalisme / Eternalisme
<i>Recherchabilité</i> +/-	Cartographié /Non-cartographié	Autonomie +/-	Amateur / Professionnel	Individualisme/ Collectivisme

Un monde de media

GRAPHIE

DÉFINITION

ADJECTIF

**medium /
media**

Ce qui passe par un appareil de médiation pour enregistrer, communiquer et/ou traiter des impressions sensibles

« *Les media consistent en une action de plier le temps, l'espace et les agentivités* » (Jussi Parikka)

médiologique

**média /
médias**

Ce qui permet une diffusion de masse au sein de « publics »

médiatique

**médium /
médiums**

Ce qui induit un brouillage des causalités linéaires habituellement reconnues comme rationnelles dans les opérations de communication (principe de causalité formelle par boucles récursives)

médiumnique

Un monde de media

Une définition de l'archéologie des media

« L'archéologie des media se présente comme une manière de réfléchir aux nouvelles cultures médiatiques en profitant des intuitions tirées des nouveaux media du passé, souvent en mettant l'accent sur les appareillages, les pratiques et les inventions oubliées, bizarres, improbables ou surprenantes. [...] L'archéologie des media considère les cultures médiatiques comme sédimentées en différentes couches, selon des plis du temps et de la matérialité au sein desquels le passé peut soudain être redécouvert d'une façon nouvelle, alors même que les nouvelles technologies deviennent obsolètes à un rythme de plus en plus rapide. »

Jussi Parikka, *What Is Media Archaeology?*, Cambridge, Polity, 2012, p. 2-3

Un monde de media

Media zombies et morts-vivants

Survivance des couches antérieures dans les pratiques actuelles

« *Ceci tuera cela* » (Hugo)

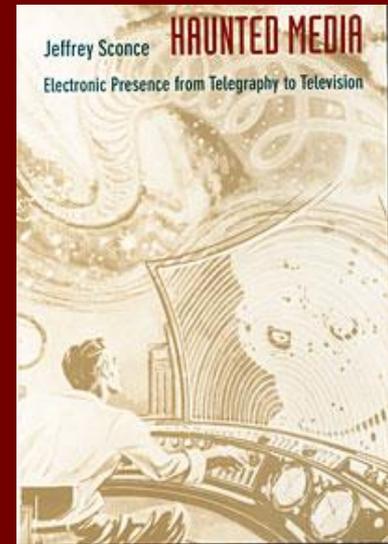
vs

Un medium ne meurt jamais!

Faire parler et bouger les morts



Un monde de media



Médiurnisme des media

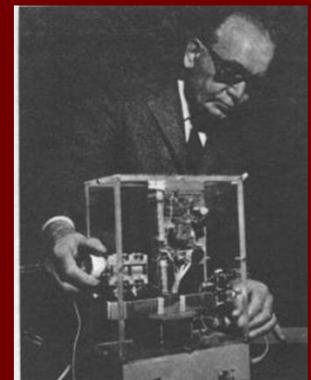
Jeffrey Sconce, *Haunted Media* (2000) : **Periodisation**

1840: Télégraphe	cable	Spirit voices	Invisible>Visible
1880: Communication sans fil	in the air	Dispersed consciousness	Telepathy
1930: Radio networks	broadcast	Omniscient consciousness	Control
1960: TV colonise les maisons	in limbo	Derealization	Simulation/Spectacle
2000: Numérique et web	virtual	Dematerialization	Post-human

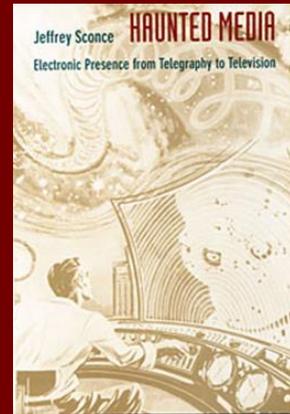
Interprétation médiumnique du « bruit » des dispositifs:

Spiritual telegraph; EVP (Electronic Voice Phenomena);
Technical delusion and influencing machine; Video game
psychopathy

Konstantine Raudive



Un monde de media



Médiumnisme des media

Jeffrey Sconce, *Haunted Media* (2000) : **Superposition de 4 flux**

Flux électrique (electrical current)

Influx nerveux (galvanic energy)

Flux de conscience (stream of consciousness)

Flux de diffusion (flow of programming)



=> imaginaire dominé par une « **logic of transmutable flows** »

Imaginaire populaire: *Videodrome* (1983), *Truman Show* (1998), *eXistenZ* (1999), *The Matrix* (1999)

Imaginaire intellectuel: Guy Debord, *La société du spectacle* (1967), Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation* (1981), Fredric Jameson, *Postmodernism* (1991)

Clichés dans l'imagination subjective



Automatisme non-subjectif



ATTENTES

Artiste
« Créateur »

Projet artistique → *Figure*

Réalisation

MACHINE

Message prémé-

Circulation

à

l'identique

Captation

Medium

Programme

APPAREIL

Ingénieur

technique
Programme
commercial

Designer

Marketeur

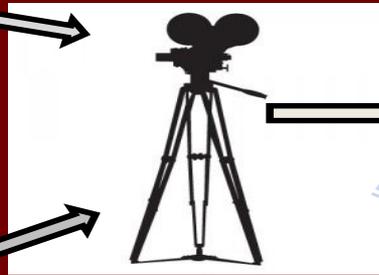
Œuvre

POSSIBILITES :

à dimension
documentaire

- d'infléchissement/
enrichissement/innovation

« Bruit »



(documente le
fond par
ouverture à
l'improvisation
du
bruit)

- de découverte de
nouveaux usages des
appareils

Environnement

Fond

Milieu sensoriel

Imprévu :
source
d'improvisé

- de *reconfiguration*

du sensible

Artiste
« Performeur »



GESTE

Œuvre à
dimension
performantielle

ATTENTIONS

d'improvisation humaine

Problèmes d'interprétation

**Fin de la
deuxième séance**