

Yves Citton

## Etudes de media comparés

*Horaire* : mardi 18h - 21h

*Salle* : B 232

**Visée de l'enseignement** : cet enseignement étudiera les propriétés de différents media considérés à travers quelques-unes de leurs évolutions de long terme. Bien au-delà des seuls « mass-médias », ce sont les différents arts de la médiation qui seront étudiés dans une perspective comparatiste. Textes de presse, genres littéraires, bandes dessinées, chansons, films, pages web, jeux vidéo « médiatisent » différemment notre rapport à notre environnement, selon les époques, les genres, les réseaux. En conjuguant la théorie des media et l'archéologie des media, ce cours espère aider à développer une conscience critique de ces différentes médiations.

**Évaluation** : la note finale sera basée sur une intervention orale en groupe (20%), sur des marques écrites d'attention dans le cahier de lectures (10%), sur un questionnaire à choix multiples (20%) et sur un travail final en groupe (50%).

**Matériel à acquérir** : Un ouvrage est à acquérir : Jérôme Game, *DQ/HK*, Bordeaux, Éditions de l'Attente, 2013.

Un cahier de photocopies de textes brefs sera distribué aux participant(e)s.

Quelques textes seront également mis en ligne sous forme de fichiers pdf sur le site du cours : <http://www.yvescitton.net/etudes-de-media-compare/>

### Programme des séances

#### **Mardi 23 janvier : Introduction**

*Présentation du cours – Comment définir les media ? – Comment écrire les media / médias / médiums / méta-media ?*

Lecture : quelques définitions des media

Exercice : le vide poche

Mardi 30 janvier : *pas de séance*

Lecture : Yves Citton, *Médiarchie*, chapitre 1 (*disponible en ligne sur le site du cours*)

#### **Mardi 6 février : Histoire des médias et archéologie des media**

*Histoire de la communication, histoire des médias – Archéologie des media*

Lecture : Mireille Berton, *Le corps nerveux des spectateurs*

Exercice : Cinéma 1910 et jeux vidéo 2010

#### **Mardi 13 février : Les métamedia numériques**

*Les cinq transformations du numériques – Les mutations de l'écran – Traces attentionnelles et gouvernance algorithmique*

Lecture : Lev Manovich, *Le langage des nouveaux media* ; Stéphane Vial, « Ontophanie numérique »

Exercice : Kenneth Goldsmith, *101 manières de perdre son temps sur Internet*

**Mardi 20 février : Media, médias et attention**

*Les médias de masse – Le travail de l’attention – Le contrôle des esprits – La contre-intelligence*

Lecture : Konrad Becker, *Dictionnaire de réalité tactique*

Visionnement : Maryvonne Arnaud, *En vie*

Mardi 27 février : *pas de séance*

**Mardi 6 mars : Rencontre avec Konrad Becker**

**ATTENTION** : cette séance aura lieu exceptionnellement, non sur le campus de Paris 8, mais à

**La Gaieté Lyrique** : 3bis Rue Papin, 75003 Paris, Métro « Arts et Métiers » ou « Strasbourg Saint Denis »)

Lecture : Konrad Becker, *Dictionnaire de réalité tactique*

**Mardi 13 mars : Comparer les attributs des différents media**

*Les attributs des media et leurs conséquences – Les médias de masse*

Lectures : Marshall T. Poe, « Les attributs des media » ; Louise Merzeau, « Les médiasphères »

Video : Sadek, *Petit Prince* (<https://www.youtube.com/watch?v=gfVaaM3fMLc>)

**Mardi 20 mars : Remédiations, convergences et divergences entre les media**

*La remédiation : immédiacie et hypermédiacie (Bolter & Grusin) – La théorie de la convergence – La spécificité de chaque medium*

Lectures : Marshall McLuhan, *Pour comprendre les media* ; Henry Jenkins, *La culture de la convergence*

Exercice : quelles formes de media apparaissent dans *DQ* de Jérôme Game ?

**Mardi 27 mars : Présentation des analyses de DQ**

Présentation en 5 minutes de l’analyse d’un extrait de *DQ* de Jérôme Game (texte/audio)

Lecture : Jérôme Game, *DQ*

Ecoute : Jérôme Game, *DQ*

**Mardi 3 avril : Comparaison : texte et film**

Lecture : Nathalie Quintane, *Descente de médiums*

Visionnement : Michael Haneke, *Code inconnu*

Exercice : comparer la spécificité des media

**Mardi 10 avril : Comparaison : texte et jeux vidéo**

Lecture : Quentin Leclerc, *La ville fond*

Exercice : transformer *La ville fond* en un dispositif de jeu vidéo

**Mardi 17 avril : Inquisition examinatoire des connaissances et supports du cours**

*Réponses au questionnaire à choix multiples portant sur le contenu du cours et finition des travaux de groupe*

## **Travail attendu des participant(e)s durant le semestre**

Venir et **participer activement aux séances** du cours en prenant part aux discussions des œuvres étudiées

Remplir et remettre à l'enseignant une fiche de renseignements comprenant le numéro du **code Apogée** sous lequel vous êtes inscrit(e) à ce cours

Présenter, une fois au cours du semestre, un des moments de **partage** qui ouvrent les séances : présenter brièvement, en moins de trois minutes, **une expérience de** médialité que vous souhaitez partager avec les autres participant(e)s du cours.

Présenter, une fois au cours du semestre, un des moments de **reprise** qui ouvrent les séances : dégager brièvement, en moins de trois minutes, **trois idées** que vous considérez comme à retenir dans ce qui a été présenté en classe durant la séance précédente, et/ou poser des questions sur le contenu des cours précédents

Faire une présentation orale d'environ cinq minutes, si possible en groupe, proposant **une analyse d'un extrait de DQ de Jérôme Game** (entre 30 et 90 secondes de la version audio) avec pour but de dire 1° comment cet extrait illustre les spécificités comparatives du médium imprimé (livre) et du médium audio (cd ou mp3), et de dire 2° ce que cet extrait nous invite à penser sur la présence des media dans nos vies (20% de la note finale).

Répondre à un bref **questionnaire à choix multiples** portant sur les concepts présentés durant le cours (20% de la note du semestre)

**Baliser le cahier de photocopies** du cours en marquant les passages importants, problématiques, ou davantage dignes d'attention des textes proposés à la lecture : cela peut se faire par des soulignements, par des surlignages, par des notations marginales, par des croquis, par des questions, par des gribouillages divers – qui constituent les traces matérielles de votre attention à ces textes ; la quantité et la qualité de ces traces fera l'objet d'une évaluation globale lors de la dernière séance du cours (10% de la note du semestre).

Rendre **un travail final** composé de deux parties et réalisé, si possible, en groupe : une première partie est constituée par **un objet médial** créé par vous-mêmes (photo, poème, récit, chanson, même, vidéo, dessin, performance, tweet, etc.) ; la seconde partie est constituée par **un texte écrit** qui présente l'œuvre et en propose une interprétation, comme dans les prospectus distribués parfois à l'occasion d'un spectacle.

Composition proposée pour la partie écrite :

0. Page de titre comprenant le titre de l'oeuvre, les noms et adresses de courriel des auteurs
1. Description rapide de l'œuvre et du projet qu'elle réalise (environ 1 page)
2. Conseils sur la meilleure manière d'aborder cette œuvre (environ 1 paragraphe)
3. Interprétation de cette œuvre (quelle est son originalité ? que cherche-t-elle à faire dans le contexte de nos médialités contemporaines ? quelles réactions est-elle susceptible de générer ? Etc.) (environ 2 pages)

Annexe : l'œuvre elle-même

Le travail écrit sera à **rendre sous forme de fichier Open Office ou Word** à [yves.citton@gmail.com](mailto:yves.citton@gmail.com) **au plus tard le 21 avril 2018**

## **Contact avec l'enseignant**

Les documents numériques relatifs à ce cours sont disponibles sur le site de l'enseignant :

<http://www.yvescitton.net/> – sous le menu *Enseignements / Cours et séminaires* :

<http://www.yvescitton.net/etudes-de-media-compares/>

L'enseignant peut être contacté par courriel à [yves.citton@gmail.com](mailto:yves.citton@gmail.com).

Des rendez-vous peuvent être pris pour discuter avec lui les lundis et mardis.

En cas d'urgence, son n° de téléphone/sms est le 06 25 45 87 88.