

Quelques définitions de la notion de *media*

Marshall McLuhan : Media = « *extensions of man/prolongements de l'humain* » ; « aujourd'hui, après plus d'un siècle de technologie de l'électricité, c'est notre système nerveux central lui-même que nous avons jeté comme un filet sur l'ensemble du globe »¹ ; « Le contenu d'un médium est toujours un autre médium » (26) ; « Le message, c'est le médium » (27)

Régis Debray et les médiologues français : « Les trucs et bidules susceptibles de modifier les relations sensibles de l'homme à l'homme en modifiant leur temps et leur espace vécu » ; distinction entre « matière organisée » et « organisation matérielle »².

Friedrich Kittler : « tous les media techniques ont pour fonction soit d'enregistrer, soit de transmettre, soit de traiter des signaux ; [...] l'ordinateur (en théorie depuis 1936, en pratique depuis la deuxième guerre mondiale) est le seul medium qui combine ces trois fonctions »³.

« Les media sont devenus des modèles privilégiés pour rendre compte de la façon dont se forme notre compréhension de nous-mêmes, précisément parce que leur but déclaré est de défier et de contourner notre compréhension de nous-même. » (35)

« Ce qui définit les media techniques, c'est l'interruption de toutes les boucles de feedback entre le corps et ses doubles (que ce soit son image dans le miroir, dans l'image que chacun se fait de son corps ou dans l'œil approbateur d'autrui. » (181)

« Les media déterminent notre situation. »⁴

Lisa Gitelman définit les media comme « des structures de communication socialement réalisées, dans lesquelles les structures incluent à la fois des formes technologiques et les protocoles qui leur sont associés, et dans lesquelles la communication est une pratique culturelle, la collocation ritualisée de différentes personnes sur une même carte mentale, partageant ou engagées dans des ontologies populaires de représentation » – ce qui fait des media « des sujets historiques uniques et compliqués »⁵

Siegfried Zielinski : « des espaces d'action pour des tentatives construites visant à connecter ce qui est séparé »⁶.

Mark B. N. Hansen : « Les media modulent des vibrations dont les contrastes produisent à leur tour d'autres entités et, avec elles, de nouveaux tissus de relationalité. »⁷

Bruno Latour fait une distinction entre les **intermédiaires**, dont on attend qu'ils transmettent de l'information sans la transformer, et les **médiateurs**, dont on sait qu'ils transforment ce qu'ils transmettent. Selon lui, il n'y a jamais de pur intermédiaire, toute transmission implique un travail de traduction, adaptation, médiation⁸.

Bernard Stiegler : « rétentions *primaires* » : ce que je sélectionne dans le flux sensoriel qui me parvient de mon environnement ; « rétentions *secondaires* » : ce que ma mémoire conserve de mes

¹ Marshall McLuhan, *Pour comprendre les media* (1964), Seuil, 1968, p. 21.

² Régis Debray, « Histoire des quatre M », *Les Cahiers de médiologie. Une anthologie*, Paris, CNRS, 2008, p. 19.

³ Friedrich Kittler, *Optical Media* (2002), Cambridge, Polity Press, 2010, p. 26. Traduction française *Média optiques. Cours berlinois*, Paris, L'Harmattan, 2015.

⁴ Friedrich Kittler, *Gramophone, film, typewriter* (1985), Dijon, Les Presses du reel, 2017, p. 29.

⁵ Lisa Gitelman, *Always Already New. Media, History and the Data of Culture*, Cambridge MA, MIT Press, 2006, p. 7.

⁶ Siegfried Zielinski, *Deep Time of the Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*, MIT Press, 2006, p. 7 et 30 (Titre original: *Archäologie der Medien. Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens*, Rheinbeck, Rohwolt, 2002).

⁷ Mark B.N. Hansen, *Feed-Forward. On the Future of 21st Century Media*, Chicago, University of Chicago Press, 2015, p. 231.

⁸ Bruno Latour, « Media et modes d'existence », *INA Global*, n° 2, juin 2014.

sensations et idées passées (mes souvenirs personnels) ; « **réentions tertiaires** » : ⁹ ce que des dispositifs techniques (les media) permettent d'extérioriser et de stabiliser sous forme de traces matérielles plus ou moins durables à partir de ces flux de sensations et de ces réentions¹⁰.

Alan Kay : un ordinateur « est un **medium qui peut simuler dynamiquement les détails de tout autre medium**, y compris de media qui ne peuvent pas exister physiquement. Ce n'est pas un outil, même s'il peut opérer comme de nombreux outils. C'est le premier **métamedium**, et en tant que tel il a des degrés de liberté de représentation et d'expression jamais encore atteints et encore à peine explorés à ce jour »¹¹.

Bernard Miège : « Les médias seraient ainsi des dispositifs socio-techniques et socio-symboliques, basés de plus en plus sur un ensemble de techniques, (et non plus sur une seule technique comme primitivement), permettant d'émettre et de recevoir des programmes d'information, de culture et de divertissement, avec régularité sinon désormais en permanence, dans le cadre d'une économie de fonctionnement qui leur soit propre (ainsi de l'économie du « double marché » de la presse), et dont la mise en œuvre est assurée par des organisations aux spécificités marquées (une chaîne de télévision ne saurait être confondue avec une entreprise de production de musique enregistrée, comme un éditeur de disques), à destination de publics dont les caractéristiques sont plus ou moins stabilisées (le fonctionnement des journaux ou des chaînes de radio ne pourrait guère s'accompagner de variations erratiques du lectorat ou de l'audience). Ces traits constitutifs: la base socio-technique, la régularité de l'émission et de la réception, les particularités économiques, la spécificité des organisations médiatiques (relevant encore pour certaines du service public ou d'une mission de service public), la formation de publics et d'audiences, voire la relative directivité du lien avec ces publics et ces audiences, ainsi que, faut-il l'ajouter, leur rôle d'activateurs des opinions et des intérêts au sein d'un espace public de plus en plus sociétal (c'est une fonction qui s'est généralisée), se sont forgés tout au long d'une histoire bi- (et même tri-) séculaire, ils sont évidemment appelés à subir des modifications et des mutations, mais celles-ci s'inscrivent le plus souvent dans des limites pré-formées ; l'histoire des médias est, à première vue, une suite de mutations successives. »¹²

Jay David Bolter et Richard Grusin:

Remediation : « Notre culture veut à la fois multiplier ses media et effacer toute trace de médiation ; idéalement elle veut effacer ses media par le fait même de les multiplier »¹³

Immédiacite et hypermédiacite : « Si la logique de l'immédiacite nous conduit soit à effacer, soit à rendre automatique l'acte de représentation, la logique de l'hypermédiacite reconnaît de multiples actes de représentation et les rend visibles. Là où l'immédiacite suggère un espace visuel unifié, l'hypermédiacite contemporaine offre un espace hétérogène, dans lequel la représentation est conçue non pas comme un cadre de fenêtre ouvert sur le monde, mais plutôt comme le cadrage lui-même — avec des fenêtres qui ouvrent sur d'autres représentations et sur d'autres media. La logique de l'hypermédiacite multiplie les signes de médiations et tente de cette façon de reproduire le riche sensorium de l'expérience humaine. [...] De même que le *World Wide Web* illustre au mieux la logique de l'hypermédiacite, la réalité virtuelle est l'exemple le plus clair (le plus transparent !) de la logique de l'immédiacite transparente » (p. 33-34 & 161).

Vilém Flusser (1920-1991) : techno-images, appareils et programmes

« [L'appareil] ne fonctionne pas de manière linéaire et historique, mais de façon automatique, post-industrielle, sans finalité, selon un certain programme (post-historique), en mutant incessamment au fil des boucles récursives qui s'établissent entre l'appareil lui-même et les fonctionnaires qui s'en servent et qui le servent, [...] selon les types de relations ontologiques que nous établissons avec lui, à

⁹ Siegfried Zielinski, *Deep Time of the Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*, MIT Press, 2006, p. 7 et 30 (Titre original: *Archäologie der Medien. Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens*, Rheinbeck, Rohwolt, 2002).

¹⁰ Bernard Stiegler, *La Technique et le temps 3. Le temps du cinéma et la question du mal être*, Paris, Galilée, 2001.

¹¹ Alan Kay, « Computer Software », *Scientific American*, Sept. 1984, p. 52.

¹² Bernard Miège, *L'espace public contemporain*, Grenoble, PUG, 2010, p. 136. Voir aussi Bernard Miège, *La société conquise par la communication- tome 3 : les Tic entre innovation technique et ancrage social*, Grenoble, PUG, 2007, chapitre 5.

¹³ Jay David Bolter & Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge MA, MIT Press, 2000, p. 5

la fois comme instrument et comme modèle. » (Rodrigo Maltez Novaes, « Apparatus » in S. Zielinski, P. Weibel, D. Irrgang (ed.), *Flusseriana, An Intellectual Toolbox*, Minneapolis, Univocal, 2015, p. 55.)

Un **appareil** « est un jouet complexe, tellement complexe que ceux qui jouent avec lui ne peuvent le percer à jour. Jouer avec lui consiste à combiner les symboles que renferme son programme – ce programme étant enregistré par un métaprogramme et le résultat du jeu étant constitué par d'autres programmes encore. Tandis que les appareils entièrement automatisés peuvent se passer de toute intervention humaine, nombre d'autres appareils requièrent l'homme comme joueur et fonctionnaires. »¹⁴

« Les appareils sont des dispositifs techniques, et la technique est l'application de connaissances scientifiques à des phénomènes. Les connaissances scientifiques, ce sont celles qu'on acquiert en prenant une distance méthodique en face des phénomènes. C'est pourquoi les appareils sont des dispositifs dans lesquels la distance scientifique par rapport aux phénomènes est détournée vers la technique. En d'autres termes : dans ces dispositifs, l'abstrait est utilisé pour produire du concret. Dans le cas de la photographie, par exemple, des équations mathématiques sont converties en images. [...] Les images anciennes sont des abstractions subjectives tirées de phénomènes, alors que **les images techniques concrétisent des abstractions objectives.** »¹⁵

« Ce qui caractérise les techno-images, en effet, c'est qu'elles inversent le rapport entre ce que l'on appelle la réalité et le système symbolique (le code). Tous les codes antérieurs, – y compris les images traditionnelles et les textes littéraires – véhiculent des messages concernant un monde qu'il s'agit de changer ; ils doivent aider les gens à s'orienter en vue d'un tel changement. Les techno-images, au contraire, résultent d'une manipulation du monde dont le but est de fabriquer des images ; pour elles, le monde n'est pas un objectif, mais une matière première. Elles n'opèrent pas une médiation entre l'homme et le monde, comme le faisaient tous les codes antérieurs ; elles utilisent le monde comme une médiation entre elles-mêmes et les hommes. » (p. 85, 1979)

Augustin Berque : la médiance et le corps médial

« Ce qui établit la structure ontologique de la *médiance*, c'est l'extériorisation de notre corporéité par les systèmes techniques et symboliques propres à l'humanité »¹⁶.

Cette structure « partage l'être de l'humain pour ainsi dire en deux moitiés, dont l'une est notre corps animal, l'autre notre corps médial » (204). « Alors que notre corps animal est toujours localisable en tel ou tel endroit de l'espace, notre **corps médial** s'étire ou se retire en fonction des dispositifs techniques et symboliques auxquels nous associons notre existence. (...) À mes yeux, le symbole joue là en sens inverse de la technique. Celle-ci est bel et bien une extériorisation, qui prolonge notre corporéité hors de notre corps jusqu'au bout du monde ; mais le symbole est au contraire une intériorisation, qui rapatrie le monde au sein de notre corps. Quand le robot Sojourner saisit cette pierre, là-bas sur Mars, il prolonge, grâce à la technique, le geste ancestral d'*Homo habilis*, qui, voici deux millions d'années, investit dans un galet aménagé, tenu à bout de bras, une fonction jusque-là uniquement exercée par les incisives au-dedans de la bouche. Mais inversement, c'est avec ma bouche, ici et maintenant, que je parle de Mars et de Sojourner, qui sont loin dans l'espace, et d'*Homo habilis*, qui est loin dans le temps. Je peux le faire grâce à la fonction symbolique, laquelle, sous ce rapport, consiste donc à rendre présentes au-dedans de mon corps des choses qui sont physiquement éloignées. Cela, ce n'est pas une *projection* ; c'est, tout au contraire, une *introjection*. » (208)

« La *trajection*, c'est ce **double processus de projection technique et d'introjection symbolique**. C'est le va-et-vient, la pulsation existentielle qui, animant la médiance, fait que le monde nous importe. Il nous importe charnellement, parce qu'il est issu de notre chair sous forme de techniques et qu'il y revient sous forme de symboles. C'est en cela que nous sommes humains, en cela qu'existe l'écoumène, et c'est pour cela que le monde fait sens. » (208)

¹⁴ Vilém Flusser, *Pour une philosophie de la photographie*, trad. J. Mouchard, Belval, Circé, 1996, p. 40-41.

¹⁵ Vilém Flusser, *La civilisation des médias*, Belval, Circé, 2006, p. 62

¹⁶ Augustin Berque, *Écoumène, Introduction à l'étude des milieux humains*, Paris, Belin, 1996, p. 205.

Jussi Parikka, archéologie et écologie des media

« 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. »¹⁷

« Les media consistent moins en médiations ou en communications entre humains, qu'en un milieu d'engagement ou de relationalité pour des objets, des vecteurs, des agentivités et des processus qui entrent dans la sphère humaine. Les media fonctionnent comme une écologie dans la mesure où ils sont constitués par des circulations d'énergies, de fonctions, etc., dont ils redistribuent des forces, qui sont non seulement d'ordre technologique, mais aussi esthétique, économique et chimique¹⁸. » (ibid.)

« 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 desquelles le passé peut soudain être redécouvert d'une façon nouvelle, tandis que les nouvelles technologies deviennent obsolètes à un rythme de plus en plus rapide »¹⁹.

« Ce sur quoi enquête l'archéologie des media, ce sont aussi les modalités pratiques d'opérer des branchements temporels (*practical rewirings of time*), telles qu'en donnent l'exemple le travail de création artistique, l'archivage traditionnel ou numérique, mais aussi les différentes formes de bricolage et de court-circuitage qui recyclent et remixent les technologies obsolètes, en même temps qu'elles explorent les conditions esthétiques, économiques et politiques des techniques médiatiques. »²⁰

Thierry Bardini : « Dans son acceptation la plus générale, mais aussi la plus adéquate à mon propos visant à développer une écologie médiatique, j'utiliserai le mot *medium*, au pluriel *media*, dans les deux cas en italiques, pour signifier les milieux, intermédiaires ou moyens de la communication. L'usage de l'italique est nécessaire ici, car le mot en question provient du latin, où il possède tous ces sens. Je restreindrai ensuite l'usage du mot « **médium** », au pluriel « **médiiums** », à son sens acquis au XIX^e siècle, celui de « personne réputé douée du pouvoir de communiquer avec les esprits » (selon *Le nouveau petit Robert de la langue française*, édition de 2008). Il s'agit bien d'une restriction, du sens du mot /me.djom/, un mot apparu en français au XVI^e siècle et qui conservera son sens latin jusqu'au XIX^e siècle. Selon le dictionnaire, le sens dérivé, d'intermédiaire entre les vivants et les esprits, daterait de 1853 et proviendrait de l'anglais. Les sens premiers, eux, précisent le sens latin : « 1. (1704) MUS. Étendue de la voix, registre des sons entre le grave et l'aigu (...) 2. LOG. Moyen terme. 3. PEINT. Liquide servant à détremper les couleurs. » Enfin, toujours selon le sens du dictionnaire, je restreindrai l'usage du mot « **média** », au pluriel « **médias** », aux « moyens de diffusion, de distribution ou de transmission de signaux porteurs de messages écrits, sonores ou visuels » destinés à un public de masse. Ceci est conforme à l'étymologie très récente (1965) de ce mot en français, puisqu'il s'agit en fait de la francisation de l'américain « *mass media* » »²¹.

¹⁷ Jussi Parikka, « Media Ecologies and Imaginary Media: Transversal Expansions, Contractions, and Foldings », *The Fibreculture Journal*, n° 17 (2011), p. 35 disponible sur fibreculturejournal.org.

¹⁸ Voir sur ce point: Matthew Fuller, *Media Ecologies. Material Energies in Art and Technoculture*, Cambridge MA, MIT Press, 2005.

¹⁹ Jussi Parikka, *What Is Media Archaeology?*, Cambridge, Polity, 2012, p. 2-3. Trad. fr. *Qu'est-ce que l'archéologie des media?*, Grenoble, UGA Editions, 2017.

²⁰ Jussi Parikka, "What is Media Archaeology, beta definition ver. 0.9", <http://jussiparikka.net/page/4/>, consulté le 12 mai 2013.

²¹ Thierry Bardini, « Entre archéologie et écologie: une perspective sur la théorie médiatique » ? *Multitudes*, n° 62, 2016..