

Dossier pédagogique

VERS UNE ARCHEOLOGIE DES MEDIAS



Benjamin Gaulon, *Light to Sound Device*, 2010-2011 – extrait

Questionner les médias

La nature des médias p. 2

Le médium comme matière p. 3

Recycler les médias

Le monde en réseau p. 4

Une mémoire des phénomènes temporaires p. 5

À découvrir p. 6

Questionner les médias

La nature des médias

La question des médias est nécessairement cruciale puisque leur évolution technique modifie notre monde mais aussi notre façon de le percevoir, de le penser et de l'agir.

Les outils de communication

Les médias sont des outils de communication. Selon le critère juridique de « mise à disposition du public », on distingue différents types de médias. Les médias simples impliquent une consultation directe par le destinataire (journal, revue, livre, affiche...). Les médias autonomes impliquent la détention d'un équipement de consultation par le destinataire (magnétoscope, lecteur CD ou DVD, ordinateur, téléphone...). Enfin, les médias de télécommunication supposent que le destinataire consulte par l'intermédiaire de réseaux de diffusion (réseaux hertziens, satellites, câblés...). La télévision tout comme le web sont alors des médias de télécommunication autonome.



Le choix d'un médium dépend ainsi du type de communication recherchée. À partir des années 30, les médias capables de faire « passer des messages » à grande échelle, en direction de vastes publics, se développent. Ces médias de communication de masse, capables d'atteindre et d'influencer une large audience, sont aujourd'hui au nombre de six : l'affichage, le cinéma, la presse écrite, la radio, la télévision et le web.

Le message, c'est le médium

À partir des années 50, le débat sur les médias s'engage. David Sarnoff, homme d'affaire pionnier dans la radio et la télévision commerciale, affirme : « *Nous sommes trop portés à faire de nos instruments technologiques les boucs émissaires des fautes de ceux qui s'en*

servent. Les réalisations de la science moderne ne sont pas bonnes ou pernicieuses en soi : c'est l'usage que l'on en fait qui en détermine la valeur. »

Dans *Pour comprendre les médias* paru en 1964, Marshall McLuhan développe l'idée que « *le vrai message, c'est le médium lui-même* », que le contenu d'un médium, quel qu'il soit, est toujours un autre médium. Le contenu de l'écriture est la parole, tout comme le mot écrit est le contenu de l'imprimé et l'imprimé, celui du télégraphe. « *C'est-à-dire, tout simplement, que les effets d'un médium sur l'individu ou sur la société dépendent du changement d'échelle que produit chaque nouvelle technologie, chaque prolongement de nous-mêmes, dans notre vie.* »



Ainsi, contrairement à d'autres techniques, qui privilégient un sens (l'écrit, par exemple, qui sollicite plus la vue que l'ouïe), « *la technique électrique est globale et englobante* ». D'une part, elle sollicite tous les sens, d'autre part, elle rend possible la transmission immédiate de l'information, transformant l'humanité en nouvelle communauté. « *Contracté par l'électricité, le monde n'est plus qu'un village.* »

Les « nouveaux » médias

Le XX^e siècle a vu l'émergence et le développement fulgurant des techniques (devenues technologies) de création, d'inscription, de transmission, de production et de diffusion du texte, de l'image et du son, notamment à travers la photographie, la radio, le cinéma, la télévision et enfin les « nouveaux »

médias. Les cinq sens de l'être humain n'ont cessé d'être bousculés, stimulés, pris de vitesse, étirés. En un peu moins de 200 ans, notre régime de perception a ainsi connu des mutations radicales.



Victimes d'être toujours considérées comme nouvelles, les technologies n'ont plus le droit de vieillir. L'histoire des médias consiste alors bien souvent en une accélération des modalités de diffusion et de réception, morcelant modes de perception et prise sur le réel, et réduisant la notion d'espace à celle de temps réel. Pour Siegfried Zielinski, professeur en théorie des médias à l'université des Beaux-Arts de Berlin, « *L'histoire fera ce qu'on lui permet et ce qu'on lui arrache. Je ne crois pas que nous posséderons à l'avenir une mémoire moins orientée sur la longue durée de la culture. (...) Nous devons apprendre à mémoriser des phénomènes temporaires. Nous avons besoin pour ce faire de constructions de qualité, c'est-à-dire sélectives. Ces dernières ne sont pas tant une question de logiciels ou matériels technologiques, elles sont nos théories et nos méthodes.* »

Le médium comme matière

Les artistes sondent la société de l'information et les différents médias qui la constituent, questionnant la fonction même du médium.

La trace

Dès 1949, Jacques Villeglé relève des traces de civilisation, et plus particulièrement les traces anonymes, en récupérant des bouts d'affiches lacérées dans un art qui se veut non technique et proche de ce que l'on trouve dans la rue. « *La lacération représente pour moi ce geste primaire, c'est une guérilla des images et des signes. D'un geste rageur, le passant anonyme détourne le message et ouvre un nouvel espace de liberté. Pour moi, les affiches lacérées rapprochent l'art de la vie.* »



Rue René-Boulanger, bd Saint-Martin, Jacques Villeglé, 1959

L'objet

Nam June Paik est le premier artiste à oser manipuler et jouer avec les électrons du tube cathodique ou à dérégler complètement et en profondeur la télévision elle-même, lui faisant « *faire des tours pour laquelle elle n'était pas prévue* ». La télévision se retrouve ainsi face contre terre, en forme de lune, de ciel, de croix, de soutien-gorge... Il déconstruit et détourne le

médium télévisuel pour en démythifier le langage et le contenu.



TV Cello, Nam June Paik, 1971

L'environnement

En 1983, le pionnier de l'art télématique Roy Ascott développe un projet d'écriture collective en réseau. 14 collectifs localisés en Europe, en Amérique du Nord et en Australie y participent.

Dans chaque lieu, le récit devient peu à peu fragmentaire, les textes se chevauchant parfois en raison des différences entre les fuseaux horaires, de la lenteur de l'affichage sur l'écran du minitel et de la nature de l'improvisation. Roy Ascott questionne par ce biais l'impact des réseaux de télécommunications sur la conscience et le corps, du médium vécu comme un environnement.



La Plissure du texte (extrait), Roy Ascott, 1983

Le flux

Les installations de Maurizio Bolognini utilisent et croisent des dispositifs différents de programmation et de communication (ordinateurs, téléphones, réseaux). Ses « machines » sont programmées pour produire des flux inépuisables d'images fortuites, de numérations, de textes ou de sons. Son travail met ainsi au centre la délégation au médium, le renoncement au contrôle et l'activation à vide. « *La qualité des images produites par mes installations ne m'intéresse pas, mais leur écoulement, leur être illimité dans l'espace et dans le temps, la possibilité de créer des univers parallèles d'informations formés de kilomètres d'images et de trajectoires infinies, cela m'intéresse.* »



Computer sigillati série, Maurizio Bolognini, 1992

Recycler les médias

Le monde en réseau

Allant au-delà du contrôle des représentations, le monde en réseau permet de « jouer avec la signification », de créer des mondes qui mettent en avant la relation aux médias.

La défragmentation

Le fragment est ce qui reste quand l'ensemble de l'objet a été perdu, un élément sans autonomie et sans indépendance qui renvoie à ce qui n'est plus.



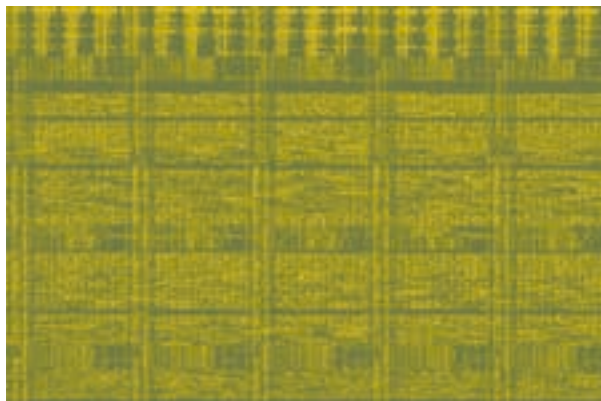
Shredder, Mark Napier, 1998

Pour Mark Napier, « *les médias modèlent notre existence* ». Ses recherches le conduisent à explorer l'hypertexte avec lequel il joue du sens des juxtapositions et des symboles. En 1998, il développe un navigateur alternatif qui défragmente le web, « *cet espace d'enfouissement numérique et d'archivage sans fin* ». Utilisant le code informatique, il combine et recycle les « débris » du web, détournant les images et contrant les formats standards pour traiter des questions d'autorité, de propriété et de territoire dans le monde virtuel.

L'altération

Les images d'Ant Scott sont générées à partir d'erreurs d'affichage qu'il provoque au sein de logiciels, de jeux vidéos et de mégaoctets de données brutes. « *C'est par la mise en place de situations que les résultats les plus intéressants peuvent se produire.* » À l'origine du Glitch art, il utilise l'informatique comme un conteneur dont

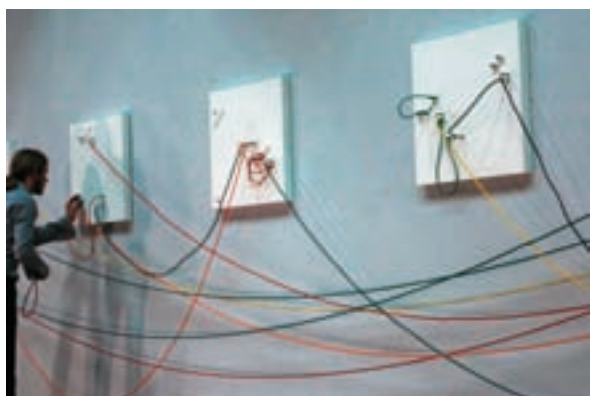
seule la sortie est rendue visible, permettant ainsi d'en altérer les contenus.



Glitch #8, Ant Scott, 2001

L'assemblage

Musicien improvisateur et vidéaste, Tom Verbruggen alias Toktek fait et défait ses propres instruments électroniques. Ses *Crackles Canvas* sont des tableaux muraux audio et visuels, des assemblages composites de circuits électroniques, d'amplificateurs, d'interrupteurs, de bois et de toiles.



Crackle-canvas #1, Tom Verbruggen, 2005

Chaque tableau génère ses sons, mais en les câblant manuellement entre eux selon des combinaisons infinies, il démontre qu'il est encore possible d'avoir une prise sur son environnement.

Le remix

Le projet *Figure #* de Jérôme et Jean-François Blanquet (Project Singe) est un travail sur la réception/émission/transmission. C'est un tableau audiovisuel vivant, laissant une large place à l'improvisation, l'instantanéité de l'information et son retraitement. Le lieu, le moment, le public sont ainsi des paramètres importants de la performance. Ici, il s'agit de rassembler des outils de communications courants (télévision herztienne, radio, émetteur, récepteur haute fréquence...) en un dispositif vidéo-sonore préparé pour le direct. Le projet, débuté en 2003, évolue avec le temps par l'ajout d'objets de communications supplémentaires, comme le gsm et le wifi, les systèmes sans fils, l'internet...



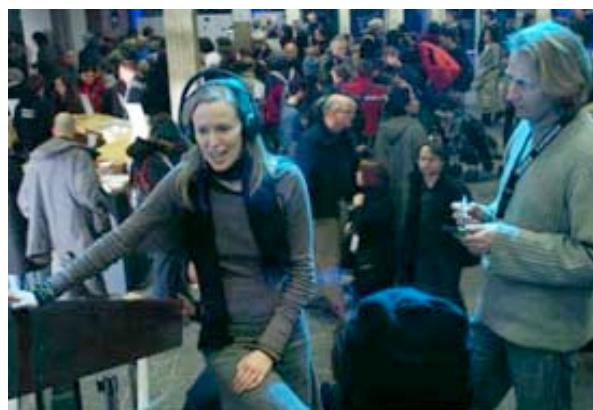
Observation, Project Singe, 2005

Une mémoire des phénomènes temporaires

« Le problème des propriétés différentes des informations en fonction du système de traitement où elles se constituent est capital pour comprendre les phénomènes dits de mémoire immédiate et leurs liens avec la mémoire dite à long terme. » Scania de Schonen

L'interconnexion

Aimant particulièrement se mesurer aux robots de Google et de Yahoo, Christophe Bruno envisage le web comme un texte à réagencer en permanence. Aussi, s'il s'applique à révéler les dispositifs et les mécanismes invisibles à l'œuvre sur le réseau, dans la plupart de ses productions, il s'emploie à rendre tangibles les différentes données du monde comme, par exemple, dans la performance *Human browser*, dans laquelle il dirige à distance un acteur muni d'un casque audio qui doit répéter des bribes de phrases recueillies depuis Internet.



Human Browser, Christophe Bruno, 2006

L'interprétation

Obsédé par les circuits imprimés, Gijs Gieskes détourne des machines en tous genres pour les connecter entre elles. Ré-inventant une fonction aux appareils électroniques grand public, il crée des systèmes hybrides et des artefacts « à utilisations prolongées ». De la musique aux jeux vidéo en passant par les séries télévisées, il interprète à sa façon les médias de masse, comme dans *Hypnotoad* où il s'inspire du personnage de grenouille de la série animée *Futurama* qui hypnotise son entourage en roulant des yeux.



Hypnotoad, Gils Gieskes, 2010

La retransmission

Stanza s'intéresse aux traces informelles que nous laissons derrière nous, aux marques du temps qui sont sources d'information. Collectant des données informatiques immédiates provenant de l'environnement urbain dans lequel il se trouve, il transforme le monde réel en monde virtuel avant de lui redonner forme. Objets en mouvement, ventilateurs, lumières changeantes, moteurs, sons y deviennent les analogies électroniques des changements extérieurs : température, lumière, circulation, bruits.



Capacities (détail), Stanza, 2010

La persistance

Qu'il s'agisse de donner une seconde vie à des fichiers numériques dont on n'a plus que faire ou de quincaillerie informatique, « *le déchet de quelqu'un est le trésor d'un autre* » déclare Benjamin Gaulon. Avec *Recyclism*, il s'interroge sur la place du déchet électronique issu de la surproduction. Transformant lumière en son, images éparses en histoire collective, les données et matériaux y deviennent, par analogie écologique, une métaphore du cycle de vie.



Light to Sound Device, Benjamin Gaulon, 2010-2011

À découvrir

Autour de l'archéologie des médias

Archéologie : accident, fiction et archéologie des médias

<http://www.erudit.org/culture/inter1068986/inter1111497/46121ac.pdf>

Logiciels libres associés

Flock Draw

<http://flockdraw.com/>

MorphX

<http://morphx.softonic.fr/>

Quelques artistes cités

Nam June Paik

<http://www.paikstudios.com/>

Mark Napier

<http://marknapier.com/>

Project Singe

<http://www.projectsinge.net/>

Stanza

<http://www.stanza.co.uk/>

Benjamin Gaulon

<http://www.recyclism.com/>

Sources : Wikipédia / *Pour comprendre les médias* – Marshall McLuhan / *De la civilisation du papier à la civilisation du numérique* - Manthos Santorineos / *La mémoire, connaissance active du passé* – Scania de Schonen