



Jussi Parikka, Qu'est-ce que l'archéologie des média
Jean-Christophe Sevin

► **To cite this version:**

| Jean-Christophe Sevin. Jussi Parikka, Qu'est-ce que l'archéologie des média. 2018. halshs-01954550

HAL Id: halshs-01954550

<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01954550>

Submitted on 7 Jan 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

JUSSI PARIKKA, QU'EST-CE QUE L'ARCHEOLOGIE DES MEDIA

JEAN-CHRISTOPHE SEVIN



Jussi Parikka, *Qu'est-ce que l'archéologie des médias ?*, Grenoble, UGA Editions, coll. « Savoirs littéraires et imaginaires scientifiques », 2018, 324 p., traduit de l'anglais (américain) par Christophe Degoutin, ISBN : 978-2-37747-022-8.

La publication du livre de Jussi Parikka s'inscrit dans une actualité éditoriale¹ et un intérêt renouvelé pour l'étude des médias², entendus comme des appareils techniques d'inscription (enregistrement, stockage) et de traitement de données. Cet ouvrage de synthèse propose une cartographie des contextes d'émergence de l'archéologie des médias, qui ne se contente pas de situer ses territoires disciplinaires et ses orientations théoriques mais s'efforce également de promouvoir des perspectives nouvelles afin de développer une méthode d'étude critique des médias.

Les sources de l'archéologie des médias sont diverses et les sept chapitres de l'ouvrage en abordent les « points clefs » et auteurs de référence. Un chapitre est consacré aux procédés et dispositifs développés par des artistes qui s'inscrivent dans cette discipline moins académique que voyageuse, située entre l'étude des arts, des sciences et des technologies. Deux auteurs en particulier, Michel Foucault et Friedrich Kittler, se détachent pour former un axe central de cet ensemble de travaux hétérogènes, sans pour autant leur imposer une unité. Michel Foucault apparaît comme une inspiration importante en raison de sa méthode archéologique visant la mise au jour des conditions d'existence des savoirs, qui renvoie à l'idée d'*archè* – c'est-à-dire à l'émergence des objets de connaissance – et à celle d'archive pour l'enregistrement de ces objets³. Friedrich Kittler prolonge de manière critique la perspective de Foucault en faisant valoir, comme le rappelle Emmanuel Guez dans l'introduction de l'ouvrage, que l'archive est « produite par les médias qui, eux-mêmes, sont

¹ Avec, entre autres, la récente traduction française de l'ouvrage séminal de Friedrich Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*, publiée aux éditions *les presses du réel* (2018) ; et chez le même éditeur la traduction de l'ouvrage de Dieter Mersch, *Théorie des médias, une introduction* (2018). Signalons également la parution en 2017 de *Médiarchie* d'Yves Citton, aux Éditions du Seuil ; compte rendu de Pierre Katzarov pour *Lectures* : <https://journals.openedition.org/lectures/24159>.

² Orthographié sans -s final. Pour une clarification des divers sens et orthographes de cette constellation conceptuelle, voir Thierry Bardini, « Entre archéologie et écologie. Une perspective sur la théorie médiatique », *Multitudes*, n° 62, 2016, p. 159-170 ; ainsi qu'Yves Citton, *op. cit.*, p. 31-36. Ces auteurs réservent la graphie *médias* pour désigner les moyens de diffusion d'informations : textes, images ou sons.

³ Judith Revel, *Le vocabulaire de Foucault*, Paris, Ellipses, 2002, p. 7.

archives » (p. 16). Cette condition média-technique de l'archive amène Kittler à revendiquer la prise en compte de la technologie et des média dans l'approche archéologique. De plus, pour Kittler, les conditions d'existence ne se réduisent pas au registre discursif mais doivent être envisagées en fonction des réseaux de média et de découvertes scientifiques. Il s'agit d'examiner « les médias techniques comme Foucault lisait les archives de livres et de documents écrits » (p.38).

La temporalité et la matérialité, deux axes qui traversent les territoires et travaux évoqués dans cet ouvrage, peuvent nous permettre d'ordonner ce compte rendu. La recherche sur les média imaginaires (chapitre 3) est un moyen de renouveler des débats sur les média contemporains et les théories des média à venir. Car la question posée par les média imaginaires et les discours qui leur sont rattachés concerne ce qu'il est possible d'imaginer dans certaines conditions historiques, sociales et politiques. Aussi, comme le rappelle Parikka après Foucault, l'archéologie vise le présent afin de dénaturer la perception de notre condition médiatique et de compliquer la notion de nouveauté des nouveaux média. Mobiliser la méthode généalogique initiée par Foucault⁴ permet de se défaire de la recherche des origines et de la prétention à remonter le temps pour rétablir une unité et une continuité historique qui induisent une conception téléologique du développement de notre condition médiatique et culturelle. L'archéologie des média vise la mise au jour de généalogies négligées, de contre-histoires ou d'histoires alternatives comme celle que l'on désigne comme la nouvelle histoire du cinéma (chapitre 2), dans laquelle celui-ci figure comme un des résultats possibles, parmi d'autres courants et développements qui constituaient la culture (audio)visuelle de la fin du XIX^e siècle. Ainsi, l'apparition du cinéma comme des média numériques est abordée en relation avec un spectre plus large « d'expériences affectives, multimodales et intensives, stimulées par le nouveau médium » (p. 82). Avec la numérisation et l'algorithmique, Thomas Elsaesser⁵ envisage le changement de support du cinéma comme une rupture épistémologique au sens où le numérique, « non sensuel et mathématique, se trouve lui-même au-delà du seuil du visible » (p. 65). Avec des images et des sons transformés en bits quantifiables gérés par des logiciels, soit une couche de médialité qui échappe à la sensation, s'ouvre un nouveau régime d'étude des sens et des média. On retrouve ici une entrée importante de l'archéologie des média, qui souligne l'importance de la prise en compte de la spécificité du médium afin de saisir « les particularités de chaque mode de transmission, de traitement et de stockage de notre culture pour saisir pleinement les effets que les média produisent sur nous » (p. 87).

Cela nous amène au deuxième axe transversal, celui de la matérialité, que l'on peut aborder à partir de la question de l'archive, dont Wolfgang Ernst pointe la centralité dans les études des média (chapitre 6). Les archives issues de l'ère des média techniques enregistrent tout et renvoient à l'événement de l'enregistrement : c'est la prise en compte de cette dimension, fondamentale pour Kittler, et pour Ernst à sa suite, qui distingue l'archéologie des média de l'histoire culturelle. La première prend pour cible les éléments non discursifs et les capacités de la machine, et non le contenu des écrits⁶. En étendant la notion d'archive aux machines et circuits réels de sa transmission, l'archéologie des média cherche à « aller sous le capot », ce qui est aussi une manière de corriger la perception d'immatérialité de la culture numérique, et ce que certaines théories postmodernes ont pu désigner sous les rubriques de la dématérialisation ou du « virtuel ». On retrouve aujourd'hui cet intérêt dans les *software studies*, qui mettent au jour de nouvelles caractéristiques dans le stockage et la transmission de données (chapitre 5). C'est aussi la conception bureaucratique de l'archive,

⁴ Judith Revel, *op.cit.*, p. 37.

⁵ Thomas Elsaesser, « Digital Cinema and the Apparatus: Archaeologies, Epistemologies, Ontologies », in Bruce Bennett, Marc Furstenau, and Adrian MacKenzie (dir.), *Cinema and Technology. Cultures, Theories, Practices*, Houndmills, Palgrave MacMillan, 2008, p. 226-240.

⁶ Wolfgang Ernst, « Let There Be Irony: Cultural History and Media Archeology », *Art History*, vol. 28, n° 5, 2005, p. 582-603.

inscrite dans un lieu, qui se transforme avec l'émergence de modes de consultation et de stockages distribués. Les nouvelles archives constituées par les contributions des utilisateurs des plateformes de réseaux sociaux numériques entraînent également des changements de conception du patrimoine culturel. Ces problèmes théoriques résonnent avec les difficultés pratiques rencontrées par les professionnels des institutions chargées de la conservation du patrimoine culturel.

Les pratiques de remix peuvent apparaître comme emblématiques quant à l'utilisation créative d'archives et de matériaux existants. Ceci nous rappelle que l'archéologie des médias est également pratiquée par des artistes. Pour Jussi Parikka, les installations d'artistes médiarchéologiques démontrent « l'applicabilité de l'archéologie des médias en tant que méthode artistique » (p. 241). Fabriquer des médias est ainsi un moyen d'approcher de façon critique l'histoire des médias, à rebours d'une conception linéaire et holiste qui est celle des grands récits historiques. Investir les médialités du passé peut aider à comprendre notre condition médiatique actuelle, et à découvrir des potentiels réactivables dans des idées non réalisées...

Nous avons suivi un parcours dans les territoires de l'archéologie des médias dont cet ouvrage à la fois dense et clair propose une cartographie bien balisée – chaque chapitre se termine ainsi par un résumé et des conseils de lectures complémentaires. Bien des chemins ont été passés sous silence, il reste au lecteur à les emprunter.

REFERENCE ELECTRONIQUE

Jean-Christophe Sevin, « Jussi Parikka, Qu'est-ce que l'archéologie des médias », Lectures [En ligne], Les comptes rendus, 2018, mis en ligne le 19 juin 2018. URL : <http://journals.openedition.org/lectures/24719>