



HAL
open science

Qu'est-ce que l'archéologie des médias ? de Jussi Parikka

Everardo Reyes-García

► **To cite this version:**

Everardo Reyes-García. Qu'est-ce que l'archéologie des médias ? de Jussi Parikka. Communication & langages, 2018. hal-02187723

HAL Id: hal-02187723

<https://hal.science/hal-02187723>

Submitted on 18 Jul 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.

**QU'EST-CE QUE L'ARCHÉOLOGIE DES MÉDIAS ?, JUSSI PARIKKA,
UGA éditions, 2017, 324 p.**

L'archéologie des médias se présente comme un nouveau champ d'études, intimement lié aux problématiques des Sciences de l'information et de la communication mais étendu à une vocation multidisciplinaire. Au sens large, son objet d'étude porte sur les médias du passé. De manière similaire à l'archéologie traditionnelle, elle a affaire à des pièces historiques, fragmentées et incomplètes, néanmoins son effort particulier consiste à considérer aussi les contextes (origines, usages, implémentations, composants sociaux, politiques, esthétiques) dans lesquels les médias émergent et sont susceptibles de se reproduire et subsister.

Bien que les premiers travaux spécifiques à l'archéologie des médias aient vu le jour dans les années 1980, ce n'est qu'avec l'ouvrage collectif « Media Archaeology : approaches, applications, and implications » (UC Press, 2011) que les éditeurs Erkki Huhtamo et Jussi Parikka ont finalement dessiné un panorama global de l'archéologie des médias. Désormais, dans *Qu'est-ce que l'archéologie des médias ?*, d'abord paru en 2012 et reçu avec enthousiasme chez les lecteurs anglophones (Polity Press), Parikka entreprend l'élaboration d'une cartographie plus systématique de la discipline.

Qu'est-ce que l'archéologie des médias ? est une étude des méthodologies existantes pour pratiquer l'archéologie des médias. Au cours de huit chapitres, Parikka guide le lecteur à travers un récit clair, savant et illustré. La remarquable variété de références théoriques et artistiques est discutée avec originalité. De plus, à la fin de chaque chapitre, on trouve un bref résumé et une liste bibliographique qui facilitent la vue d'ensemble du contenu et permettent d'aller plus loin dans les propos.

Pour commencer, Parikka discute la façon dont les méthodes « médiarchéologiques » sont directement inspirées de « l'archéologie du savoir » de Michel Foucault, des analyses culturelles de Walter Benjamin et de la théorie des médias de Marshall McLuhan. Ensuite, il identifie deux penseurs clés à l'aube de cette nouvelle discipline. D'un côté Erkki Huhtamo, chercheur finlandais à l'UCLA, pour qui l'archéologie des médias permet de distinguer des thèmes culturels qui apparaissent et disparaissent de façon cyclique. D'un autre côté, Siegfried Zielinski, chercheur allemand à l'Université des arts de Berlin, qui emploie des méthodes narratives et des analyses comparatives pour remonter plus loin dans les histoires officielles des médias.

Dans la pratique, Jussi Parikka nous montre la manière dont les différents terrains pour lesquels l'archéologie des médias a été mobilisée ont apporté de nouvelles perspectives au domaine. Par exemple, le chapitre II explore des préoccupations proches des études en cinéma, telles que les sensations chez les spectateurs, et les associe aux dispositifs en tant qu'événements, produisant ainsi des généalogies (au sens foucauldien du terme) qui retracent l'expérience des technologies par les utilisateurs. Pour sa part, le chapitre III s'intéresse aux « médias imaginaires » en tant que formes permettant d'étudier les relations entre invention, imagination et culture. En effet, ces médias peuvent exister uniquement dans la tête des inventeurs (comme modèles, esquisses ou schémas techniques), dans la science-fiction, ou dans les « galeries de machines », mais l'intérêt de les prendre en compte est qu'ils participent à la génération de conceptions du monde social et culturel, telles que la téléportation ou l'anthropomorphisation des technologies.

Les quatrième et cinquième chapitres traitent du développement du courant nommé « théorie matérialiste des médias ». À partir des travaux fondateurs de Friedrich Kittler, portant sur les médias optiques par exemple, on conçoit la matérialité comme support d'inscription. Le problème principal s'observe quand on comprend que les médias numériques existent uniquement dans la mémoire, la transmission et le calcul des ordinateurs. Il est alors nécessaire de prendre en compte les matérialités diverses : les plateformes, interfaces, normes de données, les formats de fichier, les patches ou les ports. À ce titre, l'archéologie des médias permet de chercher des sources variées et d'adopter des perspectives alternatives. Dans ce sens, Parikka analyse comment la maîtrise et la description des phénomènes non-communicationnels sont des démarches pertinentes : le bruit, les spams, les virus, l'absence de connexion et les glitch. Les derniers chapitres peuvent se voir comme des ouvertures applicatives de l'archéologie des médias. À partir du constat que les pratiques archivistiques doivent être conscientes de la matérialité des supports, la question qui se pose est celle des processus. En outre, suivant l'idée de Wolfgang Ernst, les archives constituent une « médialité » qui conditionne nos perceptions, nos souvenirs et nos savoirs. Dans la nouvelle culture du logiciel, ces processus sont en rapport à la vitesse (du processeur), aux intervalles (tours par minute des disques durs) et aux fréquences (de rafraîchissement de l'écran).

Devant cette situation, l'attitude épistémologique explorée par Parikka correspond au choix d'une méthode esthétique. La création artistique s'affirme ainsi comme une tâche politique car le pouvoir et la gouvernance se construisent par la médiation des technologies

(Kittler parle de politique du code et l'« effet » de sa pensée est d'actualité chez les chercheurs d'études des logiciels et des plateformes). Puisque les archives deviennent, de plus en plus, un lieu de liaison et de transmission et non simplement de stockage, l'auteur analyse des œuvres médiarchéologiques où les relations techniques configurent des régimes biopolitiques d'affects.

Qu'est-ce que l'archéologie des médias ? fait appel à l'étude de temporalités des médias où l'on peut trouver de l'ancien dans le nouveau ; du nouveau dans l'ancien ; des thèmes récurrents ; et les temps des machines qui échappent à notre perception humaine. Cette manière de procéder, qui combine matière, temps et culture, nous offre une appréciation différente du contexte actuel (par exemple, nos relations avec l'environnement) et apporte des pistes pour penser les problématiques des Sciences de l'information et de la communication. Par ailleurs, Jussi Parikka a poursuivi ces lignes thématiques dans d'autres ouvrages : « Digital contagions » (Peter Lang, 2007), « Insect media » (UM Press, 2010) et « A geology of media » (UM Press, 2015). Après une thèse en histoire culturelle soutenue en 2007 à l'université de Turku en Finlande, il est, depuis 2014, professeur en Culture technologique et esthétique à la Winchester School of Art de l'université de Southampton au Royaume-Uni.

Citation :

Reyes, Everardo (2018). « Qu'est-ce que l'archéologie des médias ? de Jussi Parikka ».

Communication & langages, 2018/4 N° 198, Presses Universitaires de France. ISSN 0336-1500. pp. 121-122.
