

Jussi Parikka

Qu'est-ce que l'archéologie des médias ?



Qu'est-ce que l'archéologie des média ?

© UGA ÉDITIONS

© UGA ÉDITIONS

SAVOIRS LITTÉRAIRES ET IMAGINAIRES SCIENTIFIQUES

*Collection dirigée par Lise Dumasy,
Yves Citton et Patrick Pajon*

Il s'agit, à travers cette collection d'affirmer, d'une part, que les études littéraires sont le lieu de constitution d'un savoir littéraire pertinent pour notre époque en ce qu'il nous apporte une distance critique à l'égard des disciplines et des croyances qui orientent (ou ont orienté) notre devenir sociétal et d'affirmer, d'autre part, que les discours de savoir qui circulent (ou ont circulé) parmi nous participent d'un imaginaire scientifique qu'il importe d'étudier dans son statut d'imaginaire (et non seulement dans ses traductions pragmatiques, mathématiques, technologiques). Tirer de l'approche littéraire un savoir qui mette en lumière la dimension imaginaire du discours scientifique, telle est la devise de cette collection.

© UGA ÉDITIONS

QU'EST-CE QUE L'ARCHÉOLOGIE DES MÉDIA ?

Jussi Parikka

Traduit de l'anglais (américain) par
Christophe Degoutin

© UGA ÉDITIONS

UGA ÉDITIONS
UNIVERSITÉ GRENOBLE ALPES
GRENOBLE
2017

Dans la même collection
(publiée sous le nom ELLUG jusqu'en 2016)

Nanomonde et Nouveau Monde
Quelques métaphores clés sur les nanotechnologies aux États-Unis
Marie-Hélène Fries, 2016.

Lire et penser en milieux numériques. Attention, récits, technogénèse

N. Katherine Hayles, traduction de Christophe Degoutin, 2016.

Technologies de l'enchantement. Pour une histoire multidisciplinaire de l'illusion

Sous la direction d'Angela Braiton et Yves Citton, 2014.

Des « passeurs » entre science, histoire et littérature

Contribution à l'étude de la construction des savoirs (1750-1840)

Sous la direction de Gilles Bertrand et Alain Guyot, 2011.

Machines à écrire. Littérature et technologies du XIX^e au XXI^e siècle

Isabelle Krzywkowski, 2010.

Éléments de catalogage

Qu'est-ce que l'archéologie des médias ? / Jussi Parikka, traduction de Christophe Degoutin – Grenoble : UGA Éditions, 2017.

324 p. : couv. ill. en coul. ; 14 illustrations N&B ; 21,5 cm.

« Savoirs littéraires et imaginaires scientifiques », ISSN 2108-6001

ISBN 978-2-37747-022-8

Traduction de *What is Media Archaeology ?* /

Jussi Parikka. – Polity Press, 2012

Illustration de couverture : Haroon Mirza, *Nightlight FM*, 2007. Avec l'aimable autorisation de hrm 199 Ltd.

© Polity Press 2012

© UGA Éditions 2017

Université Grenoble Alpes

CS 40700

38058 Grenoble CEDEX 9

ISSN 2108-6001

ISBN 978-2-84310-022-8

PRÉFACE

Emmanuel GUEZ

Je n'explique rien, j'explore¹

« Je suis un chercheur. Je jette ma sonde. Je n'ai pas de point de vue. Je ne m'en tiens pas à une position », écrivait Marshall McLuhan pour répondre aux attaques dont il était l'objet.

L'archéologie des média² a fait surface dans le monde théorique dans les années 1980, avant de pénétrer dans le monde artistique au XXI^e siècle. Cette nouvelle planète pratique et conceptuelle, peuplée de paradoxes, réclamait son géographe, tandis que le monde de la recherche, les théoriciens comme les artistes, attendait un atlas. Avec *Qu'est-ce que l'archéologie des média ?* de Jussi Parikka, publié en 2012, c'est désormais chose faite.

Médiarchéocartographie

L'archéologie des média est, écrit Jussi Parikka, une science cartographique³. Multiples sont ses territoires, dont les plus saillants sont les temporalités et les matérialités des média, que nous définissons au

1. M. McLuhan, *Pour ou contre McLuhan*, textes rassemblés et présentés par G. E. Stearn, traduction de G. Durand et J.-Y. Pétillon, Paris, Seuil, 1969.

2. « Média », « médias », « media » ? Les avis divergent. Dans cet ouvrage, nous choisissons « média », pluriel de « médium », pour distinguer son concept des médias de masse.

3. L'expression peut paraître un effet de mode. C'est oublier que la cartographie comme spatiation du savoir est entrée dans l'art avec Aby Warburg dans les années 1920. D'entrée, avant d'être celle de l'esthétique, cette géographie de l'art a été celle de l'archive et de la mémoire. Avant que l'archéologie des média ne devienne une cartographie, la cartographie dans l'art était une affaire archéologique. Dans le même esprit, l'an-archéologue des média Siegfried Zielinski conclut son ouvrage *Archäologie der Medien* par une proposition de cartographie de la média-anarchéologie (voir notamment la p. 262 de l'édition nord-américaine). Sur ces questions, voir la « géo-esthétique » à l'œuvre depuis les années 1950 (par exemple les 37 cartes de l'*Atlas of Russian History* de G. Maciunas, 1953) ainsi que l'exposition « Atlas critique », sous la direction de K. Quiros et A. Imhoff, parc Saint-Léger, 2012, et S. Zielinski, *Archäologie der Medien: Zur*

sens restreint que leur a donné Friedrich Kittler comme les appareils techniques d'enregistrement, de stockage et de traitement de données. L'hypothèse fondamentale de l'archéologie des média, qui analyse le rapport entre anciens et nouveaux média, est qu'il y a de l'ancien dans le nouveau et du nouveau dans l'ancien. C'est dans cette perspective qu'elle porte ses recherches sur l'émergence et l'obsolescence technologiques, avec ses inventions avortées, ses média perdants et ses échecs industriels, ou que, proche du *steampunk* et du *cyberpunk*, elle se penche sur les histoires alternatives, uchronies et anachronies, les média imaginaires, les média zombies, les média qui nous transportent vers l'au-delà, les média télépathiques, les média bizarres, le bruit, les insectes, les virus, le bug, les accidents et autres anomalies, et, enfin, sur les possibilités du corps du soi-disant « homme » au sein de son environnement média-technique.

L'archéologie des média ne s'intéresse pas aux vieilles machines média-techniques en tant que telles. Elle n'est animée ni de loin ni de près par une nostalgie proustienne ou par un goût gratuit pour la collection. Ce qui occupe les archéologues des média est de comprendre la logique interne des média techniques en tant que processus. Comment ces média naissent (ou émergent) et vivent, comment ils meurent (ou deviennent obsolètes), comment ils produisent des motifs récurrents, comment ils interagissent avec les humains, comment ils interagissent entre eux et comment les humains interagissent entre eux par eux, comment ils produisent l'archive – et donc l'histoire –, quel sens, enfin, il faut donner à cette logique quand elle paraît parfois elle-même illogique. L'archéologie des média est donc une science du crypté et, pour cette raison, elle est une science du cryptique. Il n'est pas alors étonnant de la voir côtoyer les cimetières, les zombies et les spectres.

Toute carte est une construction. Les géopolitologues ont montré que la perception des rapports de force n'est pas la même selon que le centre de la carte est occupé par l'Europe (ce à quoi nous sommes habitués), par les États-Unis, par le pôle Nord, la Chine ou l'Australie.

Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens, Hambourg, Rowohlt, 2002. Traduit en anglais sous le titre : *Deep Time of the Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*, Cambridge MA, MIT Press, 2006.

L'un des grands atouts de l'ouvrage de Jussi Parikka est de révéler ce que devient le monde de l'archéologie des média quand chaque « puissance » occupe tour à tour la place centrale de la carte. N'étant pas une discipline académique, l'archéologie des média se déploie de façon réticulaire dans le monde de la recherche théorique, artistique et technologique sous la forme d'une multiplicité de textes – souvent en désaccord, voire contradictoires –, de pratiques variées et de laboratoires aux statuts divers. L'archéologie des médias c'est aussi et surtout des personnes, des pionniers et des néophytes, des historiens et des activistes, des artistes et des théoriciens, des écrivains et des ingénieurs, partageant des interrogations communes sous différents points de vue et parlant difficilement le même langage au regard de leurs pratiques et mondes distincts.

Le livre débute par une généalogie de l'archéologie des média par ses « pères » (car il n'y a pas encore de femmes parmi ces figures fondatrices). *Qu'est-ce que l'archéologie des média ?* est structuré autour de grands thèmes que viennent nourrir à chaque fois un ou plusieurs théoriciens emblématiques – souvent un « pionnier ». On y découvre ainsi successivement et alternativement : sur le cinéma et la notion de ruptures épistémiques, Thomas Elsaesser ; sur les média imaginaires, Siegfried Zielinski, mais aussi Eric Kluitenberg, Jeffrey Sconce et Jussi Parikka lui-même ; sur les matérialités des média techniques, Friedrich Kittler, sans oublier Bernhard Siegert, Claus Pias, Cornelia Vismann, Wolfgang Hagen et surtout Wolfgang Ernst ; sur le bruit de la communication, Jussi Parikka de nouveau, et l'artiste Paul DeMarinis ; sur l'archive, principalement Erkki Huhtamo, Wolfgang Ernst, Cornelia Vismann mais également Wendy Chun et Matthew Kirschenbaum ; sur l'art médiarchéologique, enfin, Siegfried Zielinski, des artistes anglo-saxons (Paul DeMarinis, Gebhard Sengmüller, Zoe Beloff...), la scène berlinoise des années 2000, des bidouilleurs (Garnet Hertz) et la glitcheuse Rosa Menkman.

Ce lâcher de noms propres peut agacer le lecteur et donner le vertige. Mais il oriente vers ce dont il est question : le présent ouvrage est la carte complexe d'une science ramifiée en train de naître. Cet atlas comporte en réalité plusieurs cartes. La première, traversant

(presque) toutes les thématiques, révèle l'approche néo-matérialiste germanique, incarnée par l'axe (ou l'horizon, si l'on préfère) Friedrich Kittler - Wolfgang Ernst. Une seconde, plutôt nord-américaine – à noter qu'il est question ici de lieux d'implantations universitaires ou institutionnelles et non de nationalités – conserve l'idée de narration tout en rejetant la linéarité historique, à l'image des travaux d'Erkki Huhtamo, en prise avec deux autres puissances « cartographiques » : l'auteur de l'*Atlas mnémosyne*, Aby Warburg, et celui du *Livre des passages*, Walter Benjamin d'une part, et les historiens post-hégéliens de l'art Erwin Panofsky et Ernst Gombrich de l'autre. Sans être la dernière, une troisième couche cartographique fait apparaître qu'il n'y a pas de théorie sans « faire », que l'on ne peut comprendre les média techniques sans les expérimenter. Concernant aussi bien les matérialistes berlinois, les historiens de l'art et du cinéma que les artistes, cette couche de temps est elle-même transversale et rend finalement abstrait un découpage de l'archéologie des média en « thématiques ». Celui-ci s'avère néanmoins pédagogiquement pertinent, dans la mesure où il permet de saisir quels sont les « adversaires » de l'archéologie des média : toute analyse du discours ignorant ses conditions média-techniques⁴, toute philosophie linéariste, hégélienne et post-hégélienne de l'histoire, y compris lorsqu'elle porte le nom de « médiologie »⁵, toute théorie postulant l'idée d'un soi-disant « homme » sujet et auteur de son écriture, pour lequel les média sont des outils comme les autres dont les « hommes » pourraient se rendre maîtres⁶, toutes les théories des média qui se contentent d'une description des effets de surface (par exemple l'image) des matérialités média-techniques⁷... Les cartes des explorateurs servent aussi à la « guerre », disons, ici, au différend.

4. Voir, par exemple, le structuralisme.

5. Voir, par exemple, R. Debray, *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des Idées », 1992.

6. Voir, par exemple, les théories de « l'humanisme numérique ».

7. Voir, par exemple, les travaux de Lev Manovich ou ceux de la « phénoménologie des média » (Hans Belting, Boris Groys, Peter Sloterdijk...).

Sous peine de contradiction interne, l'archéologie des média doit elle-même être examinée en cartographe. Dans un ouvrage de 2011⁸, Erkki Huhtamo et Jussi Parikka constatent qu'il n'est guère possible de la cerner autrement qu'en en faisant « une archéologie ». S'il s'agit de cartographier la cartographie, c'est parce qu'elle est elle-même une méthode « voyageuse », caractérisée par des concepts mobiles et l'absence d'affiliation institutionnelle spécifique. C'est aussi parce qu'elle est condamnée à penser les conditions de son propre discours. *Qu'est-ce que l'archéologie des média ?* est un livre écrit par un médiarchéologue. Depuis dix ans, le théoricien finlandais, professeur d'esthétique et de cultures technologiques à l'école d'art de Winchester, rattachée à l'université de Southampton, au Royaume-Uni, a contribué tout autant à construire qu'à diffuser l'archéologie des média encore balbutiante. À l'image de celle-ci, il n'a cessé d'établir des ponts. Non seulement entre les disciplines, les catégories et les objets, mais aussi entre les archéologues des média eux-mêmes et leurs laboratoires. L'ouvrage ne propose donc pas une archéologie des média, mais une façon de saisir « médiarchéologiquement » dans la culture contemporaine les différentes théories, méthodes et idées qui sondent les conditions de cette culture⁹. Il s'agit alors pour le lecteur de placer Jussi Parikka sur ses propres cartes, comme cela s'imposait jadis avec *Qu'est-ce que la philosophie ?* de Gilles Deleuze et Félix Guattari¹⁰, *Qu'est-ce que la sociologie ?* de Norbert Elias¹¹, ou « *Qu'est-ce que la littérature ?* » de Jean-Paul Sartre¹².

L'archéologie des média n'est pas une discipline, au sens où la question ne s'inscrit pas dans une « tradition » théorique au sein de laquelle l'auteur prend position. Dans *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Gilles Deleuze questionne sa discipline selon le mode de questionnement philosophique (« qu'est-ce que ? »), finalement la seule à pouvoir se mettre ainsi en abyme. Quand Jean-Paul Sartre et Norbert Elias

8. E. Huhtamo et J. Parikka, *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*, 2011.

9. *Qu'est-ce que l'archéologie des média ?*, p. 19.

10. Paris, Minit, coll. « Critique », 1991.

11. Traduction de Y. Hoffmann, Aix-en-Provence, Pandora, 1981 [édition originale : 1970].

12. Dans *Situations, II*, Paris, Gallimard, 1948.

font le même geste, le premier écrit en philosophe, ce qu'il est aussi, tandis que le second entame un dialogue avec Auguste Comte et la tradition sociologique qui lui a succédé. À chaque fois, la manière de questionner est mise au jour. Définir, ce n'est pas seulement concevoir, c'est-à-dire tenir ensemble extensivement et intensivement des concepts dans le tissu du langage, mais c'est aussi, implicitement, une opération au cœur des jeux pratiques du langage ; autrement dit, c'est s'engager en évitant la propagande pour Sartre ou se frayer un chemin entre individu et société pour Elias. Jussi Parikka n'échappe pas à la force du questionnement sur l'essence des choses. Examiner la question « qu'est-ce que ? » d'un point de vue médiarchéologique revient à saisir les conditions média-techniques de production d'une archive. Les cartes de l'archéologie des média ne peuvent être dessinées qu'à l'image du médium dominant de notre époque : les réseaux.

On saisit dès lors les raisons du lâcher de noms que j'évoquais plus haut, et on mesure aussi pourquoi l'archéologie des média n'est pas une discipline, mais une « in-discipline ». Elle se meut et oscille entre les études sur le cinéma, les arts média-techniques, l'histoire culturelle de la technologie et la critique esthétique de la culture. D'un point de vue médiarchéologique, les disciplines sont un effet de l'imprimé. C'est à ce moment-là que se fait la distinction entre l'art et la science, que les activités humaines sont réifiées – politique, économie, science, art, religion –, peut-être déifiées, en tout cas hiérarchisées (avec Kant, Fichte puis, surtout, Marx). Le savoir est organisé comme un livre imprimé, avec un sommaire et des chapitres. Or le temps de la suprématie du livre imprimé est derrière nous – ce qui ne veut pas dire que le livre se meurt, car d'ores et déjà il prend une forme compatible avec le nouveau médium dominant (l'ordinateur et, surtout, les réseaux). L'archéologie des média, pour laquelle les modalités du savoir relèvent de la hiérarchie des média, prend alors elle-même la forme de son époque : elle n'est pas une discipline, mais un réseau horizontal de méthodes, de théories et de pratiques parfois indisciplinées, qui partagent néanmoins le même présupposé et les mêmes objectifs. Le temps de la réconciliation entre l'art et la science, mais aussi entre le professionnel et l'amateur, est venu. Une Renaissance en somme.

Ainsi n'existe-t-il pas *une* archéologie mais *plusieurs* archéologies des média. Cette *scienza nuova* est « polylogique »¹³. En tant que science réticulaire et obéissant aux lois des réseaux, l'archéologie des média est la science de son époque. Embarqué dans ce qu'il décrit, l'auteur de *Qu'est-ce que l'archéologie des média ?* est à son tour l'auteur par qui les réseaux s'écrivent. Derrière la grande richesse et la diversité des approches, applications et enjeux, les présupposés conceptuels et les sous-couches textuelles foisonnent.

Machinologie, médiavirologie, médiaentomologie

Le premier ouvrage de Jussi Parikka est une « machinologie », une exploration des machines¹⁴. Écrit en finnois et non traduit, il est publié avant le doctorat que Parikka obtient en 2007 et publié en anglais sous le titre de *Digital Contagions. A Media Archaeology of Computer Viruses. Koneoppi* (un mot qui signifie « mécanique » en finnois) rassemble ses réflexions sur les approches matérielles de la technologie et des média. Selon son auteur¹⁵, il y est question de cyborgs, de Friedrich Kittler et surtout de la pensée de Gilles Deleuze et de Félix Guattari, à qui il emprunte l'idée que les machines ne sont pas seulement technologiques. La « machinologie » est une sorte de matrice impliquant des recherches plus larges que l'archéologie des média et permettant notamment de mettre en tension machines et média. Bien que le terme semble avoir disparu des ouvrages postérieurs de Parikka, « la machinologie » lui reste (définitivement) attachée, comme un « fantôme » de ce travail passé par le blog qu'il alimente régulièrement¹⁶.

L'archéologie selon Jussi Parikka commence en 2007 avec une archéologie des virus informatiques, qui occupent un rôle central au

13. E. Huhtamo et J. Parikka, « Introduction: An Archaeology of Media Archaeology », 2011, p. 2. Voir aussi J. Parikka, « Combien d'archéologies des média ? », *MCD (Magazine des cultures digitales)*, n° 75, 2014, « Archéologie des média », p. 10-13.

14. J. Parikka, *Koneoppi. Ihmisen, teknologian ja median kytkennät [Machinologie. Les interfaces humains, technologie et média]*, Pori, University of Turku, 2004.

15. Courriel de J. Parikka à E. Guez, 10 juin 2017.

16. Très présent sur les réseaux – on lui doit notamment de nourrir le groupe « Media Archaeology » sur le site www.facebook.com –, J. Parikka publie l'état d'avancement de ses recherches sur son blog : <https://jussiparikka.net> (consulté le 10 juin 2017).

sein des réseaux et de leurs cultures¹⁷. Le fait que l'archéologie des média soit une méthode nomade donne sens à l'étude de la contagion et de la viralité, à moins que ce ne soit l'inverse. Vient ensuite une archéologie des insectes-média¹⁸, un livre qui est l'aboutissement d'un projet entamé avec plusieurs articles. Dans ces deux ouvrages, la pensée de Parikka porte l'empreinte de la tradition cybernétique, de la littérature (et du cinéma) de science-fiction et *cyberpunk* qui ont rendu poreuse la frontière entre le vivant et les machines média-techniques. Selon les théories de Norbert Wiener, le concept d'information permet de décrire aussi bien les machines que le vivant. Ce « point de départ » permet de doter les ordinateurs d'un rôle social, de penser le système nerveux à partir des machines électriques et électroniques¹⁹, et d'expliquer l'évolution de tout organisme (vivant, machine, organisation sociale) à partir de l'entropie propre à toute communication dont le bruit parasite, selon Claude Shannon, est constitutif. Les média ne sont rien d'autres que des actes de communication distribués physiquement et constitués de signaux. Citant à plusieurs reprises l'ouvrage que Michel Serres a consacré au parasite²⁰, afin de rappeler que toute philosophie de la communication (et des média) ne peut être qu'elle-même parasitaire – hacktiviste en quelque sorte –, Parikka part ainsi du présupposé cybernéticien que les média numériques ne sont pas des objets individuels (comme le serait un ordinateur éteint et débranché, exposé derrière une vitrine), mais des entités organiques, alimentées (sans jeu de mots), connectées depuis au moins quarante ans, socialisées depuis vingt, dont la vitalité dépend – comme dans le reste du monde des êtres vivants et de la culture – d'éléments perturbateurs, pathogènes

17. *Digital Contagions. A Media Archaeology of Computer Viruses*, New York, Peter Lang, 2007. Le livre est l'émanation de son doctorat, soutenu la même année. Il a fait l'objet d'un entretien publié en français : « Pour une archéologie des virus. Entretien avec Jussi Parikka », propos recueillis par C. Paloque-Bergès et traduits par B. Turquier, *Tracés*, n° 21, 2011, en ligne : <http://traces.revues.org/5230> (consulté le 3 juil. 2017).

18. J. Parikka, *Insect Media. An Archaeology of Animals and Technology*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2010.

19. Et réciproquement, voir M. McLuhan : « le circuit électrique est une extension du système nerveux central », dans M. McLuhan et Q. Fiore, *The Medium is the Massage. A Inventory of Effects* [1967], édition de J. Agel, Berkeley, Gingko Press, 2005, p.40.

20. M. Serres, *Le Parasite*, [1982], Paris, Pluriel, 2014.

et thanatogènes. Le corollaire d'une telle pensée est ici que les média numériques naissent, se développent et meurent dans des écosystèmes en constante évolution, obéissant d'ailleurs peut-être, eux aussi, aux théories de l'évolution et de la génétique.

Depuis le XVII^e siècle, les machines mécaniques servent de modèle ou de contre-modèle pour penser le vivant et la nature. Au début du siècle dernier, l'invention des média techniques oblige à repenser l'être humain lui-même. Le gramophone ouvre la voie à une nouvelle modélisation de la vie, psychique cette fois²¹, qui s'incarne aussi bien dans la cartographie de l'appareil psychique de Sigmund Freud que, ajouterai-je, dans la machine à influencer les schizophrènes de Victor Tausk. Ce nouveau rapport – ou paradigme – connaîtra un certain succès tout au long du XX^e siècle, tant dans la modélisation du cerveau selon l'ordinateur (J. von Neumann), de la mémoire selon les média techniques (enregistrement-gravure, zones d'inscription ou, plus tard – car on sait désormais que l'on « ne grave rien dans la mémoire » –, réseaux et zones d'activation d'espace virtuel...), que dans les machines désirantes de Félix Guattari et Gilles Deleuze. C'est à la jonction de la cybernétique de Norbert Wiener et des conférences Macy, de Friedrich Kittler et, enfin, de Guattari et Deleuze, que se situe la pensée de Jussi Parikka dans *Digital Contagions* et *Insect Media*. À notre connaissance, jamais le domaine académique n'avait exploré avec systématisme ce rapport étroit et mutuellement fécond entre les média et les virus, vers (*worms*) et autres cafards (*bugs*), toutes ces bestioles généralement détestées par les humains. Pourtant, comme la navigation et la piraterie, ces êtres sont des incontournables du lexique des réseaux informatiques. C'est notamment ce rapport du discours aux média qui le sous-tendent qui fait de Jussi Parikka un archéologue des média.

French médiarchéologie

L'archéologie des média aurait pu être une invention française. Si Erkki Huhtamo et Jussi Parikka ne manquent pas de faire remonter l'archéologie des média au livre du théoricien allemand C. W. Ceram

21. F. Kittler, *Grammophon, Film, Typewriter*, 1986.

(pseudonyme de Kurt Wilhelm Marek), *Archaeology of the Cinema* (1965), ils n'en mentionnent pas moins les ouvrages précurseurs de Jacques Perriault, *Mémoires de l'ombre et du son : une archéologie de l'audio-visuel* (1981), et de Laurent Mannoni, *Le Grand Art de la lumière et de l'ombre. Archéologie du cinéma* (1995)²². Si l'archéologie des média est une science « historique », elle se distingue néanmoins de l'histoire dans la mesure où elle s'intéresse moins à « ce qui s'est passé » qu'aux conditions grâce auxquelles nous écrivons ce qui s'est passé. Elle est la science des conditions de production de l'archive, et, de ce fait, l'ombre de Michel Foucault plane sur elle. L'auteur de *L'Archéologie du savoir* en a fourni l'un des présupposés majeurs : tout savoir s'inscrit dans un ensemble de rapports cohérents entre les discours et les pratiques (comprenant les institutions, les processus économiques, etc.), qu'il appelle *épistémè*. Constituée d'énoncés, celle-ci définit les conditions de possibilités (et d'impossibilités) de l'émergence et de l'obsolescence d'une science, d'un objet technique, d'une règle de droit, remettant en cause par là même les notions d'auteur et d'œuvre. L'archéologie consiste alors à comprendre le « jeu de règles » qui définit les conditions de ce qui est dicible et de ce qui ne l'est pas, mais aussi ce qui est digne d'être conservé ou pas, autrement dit, ce qui fait archive. Mais, pour les archéologues des média – Friedrich Kittler en tête – Michel Foucault s'arrête en chemin. Il ne saisit pas que si l'archive « produit » et « conduit » le discours – l'empreinte derrière l'écriture, comme pourrait l'écrire l'historien de l'art post-foucauldien Georges Didi-Huberman –, l'archive est « produite » par les média qui, eux-mêmes, sont archives. Cette « descente » archéologique – pour une fois, les deux archéologies se rejoignent –, la discipline d'excavation du passé humain comme la méthode foucauldienne, ouvre la voie à la relecture de l'histoire toute entière à partir des conditions matérielles média-techniques de l'archive.

L'autre pilier de l'archéologie des média est Friedrich Kittler. Jussi Parikka lui consacre le long chapitre 4 au centre du livre, au propre

22. E. Huhtamo et J. Parikka, « Introduction: An Archaeology of Media Archaeology », *op cit.*, p. 4.

comme au figuré. Le théoricien appartient au club anglo-saxon de ces fins connaisseurs de la pensée de Kittler à propos duquel il a publié de nombreux textes et édité une anthologie d'articles²³. Pour Kittler, l'archive n'est plus depuis la fin du XIX^e siècle seulement manuscrite ou imprimée, mais elle est aussi enregistrement photographique, sonore, filmique et, enfin, données binaires stockées dans la mémoire des ordinateurs. Autrement dit, le jeu de règles constitutif de l'archive, et donc de la construction de la mémoire individuelle et collective, c'est-à-dire de la culture, est fonction des média techniques. L'archéologie des média est la suite logique de l'archéologie du savoir et de l'analyse du discours. Si l'histoire est la science de ce qui s'est passé, l'archéologie des média en est la métaphysique, si l'on entend par métaphysique la science de ce qui est premier. Elle explore les conditions à partir desquelles toute histoire – y compris de l'art et de la littérature – peut s'écrire.

L'autre « effet Kittler²⁴ » réside dans l'idée que les conditions média-techniques sont organisées en couches, de différentes manières selon les média. Friedrich Kittler montre par exemple que dans les années 1900, le gramophone révèle un pur signifiant, constituant une couche sémantique nouvelle, déjà établie par les mathématiques de Fourier et rendant possible la psychanalyse. S'agissant des logiciels, il montre que toute écriture numérique dépend au sein de l'ordinateur d'un empilement de conditions hiérarchisées²⁵. Chez Siegfried Zielinski, par exemple, l'étude des temporalités des média révèle des strates profondes²⁶, au point que le discours d'un médium technique ne coïncide pas toujours en un *instant T* avec la visibilité de ce médium dans la hiérarchie des média. Chez Jussi Parikka, chaque couche « active » des média fait l'objet d'une science. C'est ainsi que l'on peut comprendre ses textes lorsqu'il propose une géologie des média ou *médiagéologie*²⁷, une *médiaentomologie*, une

23. P. Feigelfeld et J. Parikka (dir.), *Theory, Culture & Society*, numéro spécial, 2015, « E-Special Issue: Friedrich Kittler », en ligne : <http://journals.sagepub.com/page/tcs/collections/e-specials/friedrich-kittler> (consulté le 3 juil. 2017).

24. G. Winthrop-Young, *Kittler and the Media*, Cambridge, Polity Press, 2011, p. 143.

25. F. Kittler, *Mode protégé*, Dijon, Presses du réel, 2015.

26. S. Zielinski, *Deep Time of the Media*, op. cit., 2006.

27. J. Parikka, *A Geology of Media*, Minneapolis, Minnesota University Press, 2015.

médiavirologie et, dernièrement, une *médiamétéorologie*²⁸... Pour Parikka, il ne s'agit pas de constituer un système des sciences, à la manière d'un Friedrich Hegel ou d'un Auguste Comte, mais plutôt de cartographier la vaste gamme des points de contact des média avec les sciences, afin de comprendre de quelle manière cette médiation se produit. En ce sens, sa méthode se situe dans la continuité de Friedrich Kittler, pour qui les média techniques ne seraient rien sans la théorie mathématique des fréquences et la physique de l'électromagnétisme²⁹.

Écomédiarchéologie politique

La cybernétique a placé les média et les humains au cœur d'écosystèmes où règnent les lois de la communication et de l'information. Dans *Digital Contagions*, qui reprend en partie les présupposés de la science née avec les conférences Macy, Jussi Parikka fait de l'archéologie des média une écologie³⁰. Si l'écologie des média a été explicitement développée par Neil Postman, elle est incontestablement liée à la pensée de McLuhan³¹, pour qui comprendre les média correspond à un acte d'émancipation : en saisissant ce qui les saisit et les détermine, les humains peuvent en gouverner les effets. Mais pour le théoricien de Toronto, tout peut être par définition considéré comme médium dès lors que cela produit des effets sur le sensorium (c'est-à-dire la hiérarchie des sens) et agit sur la culture. Le mot « médium » peut désigner chez lui aussi bien les médias de masse que les média techniques. Ce flou conceptuel a donné naissance à deux écologies des média(s) : la première, chez Postman, consiste à aborder les effets sociaux-politiques et moraux d'un environnement médiatique donné (presse, radio, télévision, etc.), et, en ce sens, l'on

28. Voir aussi J. Parikka, « On Media Meteorology », préface à J. R. Carpenter, *The Gathering Clouds*, Axminster, Uniformbooks, 2017, en ligne : <https://jussiparikka.net/2017/05/31/on-media-meteorology/> (consulté le 3 juil. 2017).

29. Voir F. Kittler, *Eine Kulturgeschichte der Kulturwissenschaft*, Munich, Fiak, 2000.

30. « L'archéologie des média en tant qu'écologie » est le titre du chapitre final de *Digital Contagions*. Voir, par ailleurs, l'analyse de Thierry Bardini, « Entre archéologie et écologie. Une perspective sur la théorie médiatique », *Multitudes*, n° 62, janv. 2016.

31. T. Gencarelli, « Neil Postman and the rise of media ecology », dans C. M. K. Lum (dir.), *Perspectives on Culture, Technology, and Communication: The Media Ecology Tradition*, Cresskill (NJ), Hampton Press, 2006.

pourrait établir une filiation de cette écologie des médias avec la pensée d'Elias Canetti, d'Abraham Moles – qui appelait à une écologie capable de faire face à l'opulence communicationnelle – ainsi qu'avec l'école de Francfort ; la seconde s'attache aux conditions média-techniques – et donc *industrielles* – de production de l'archive et à leurs effets sur l'écriture, la littérature, l'art, la culture et, finalement, la pensée en tant qu'elle est liée à la perception et au corps... C'est à cette dernière écologie des média que les analyses de Parikka doivent être rattachées.

L'écologie des média selon Jussi Parikka traverse les trois « sphères » ou trois « écologies » décrites par Félix Guattari³², à savoir l'écologie psychique, sociale et environnementale, dont une écosophie permet de penser la systémique. Aborder les média techniques par leur environnement, c'est penser d'emblée leurs liens avec le capitalisme. L'un des livres « fondateurs » de l'archéologie des média, publié en 1986, *Grammophon, Film, Typewriter* de Friedrich Kittler, contient dès ses premières lignes un avertissement sur la conquête du monde et des esprits par la Silicon Valley. Dans *Digital Contagions*, comme dans d'autres textes, Jussi Parikka insiste sur le fait que tout archéologue des média sait qu'il travaille avec le capitalisme industriel en arrière-fond. En ce sens, toute archéologie des média, en tant qu'écologie des média, est aussi une théorie politique.

De quelle manière l'archive est-elle liée média-techniquement au capitalisme, notamment au capitalisme numérique ? Premièrement par les conditions de production des média eux-mêmes (mines, industries, infrastructures...). Elle l'est ensuite par la réification de l'archive en marchandise. S'il est avéré que l'information a été l'un des vecteurs de la circulation de la marchandise dès le XIX^e siècle, elle constitue aujourd'hui la première source de valeur industrielle sous la forme d'une appropriation du langage (par exemple Alphabet) et de l'attention (par exemple Twitter) par le capitalisme. Cela se traduit par le fait que toute archive – y compris l'œuvre d'art – est aujourd'hui pensée sur le modèle de l'efficacité fonctionnelle, et cela aussi bien dans sa taxinomie que dans son mode de conservation. Enfin, elle l'est parce que le capitalisme

32. F. Guattari, *Les Trois Écologies*, Paris, Minituit, 1989.

du XXI^e siècle se caractérise plus que jamais par sa capacité à ingérer et digérer l'anomalie et la transgression – et, ajouterai-je, la critique et la résistance – pour sa propre transformation et croissance. Tout peut ainsi devenir archive et alimenter le capitalisme des réseaux, les spams comme le virus « I love You »³³.

L'action écologique de l'archéologie des média commence avec le hardware. Ainsi, pour l'auteur de *Qu'est-ce que l'archéologie des média ?*, le *circuit bending* et la réutilisation de matériels techniques obsolètes constituent à proprement parler une action environnementale. Jussi Parikka a collaboré avec l'artiste Garnet Hertz au sein du projet « Zombie Media ». À la suite de la conférence de Bruce Sterling sur les média morts³⁴, Hertz porte son attention sur ces média abandonnés, jetés dans les décharges africaines ou asiatiques, qui reviennent nous hanter en tant que matériaux dangereux pour l'environnement. L'enjeu écologique apparaît à tous les niveaux, avec les poubelles du hardware³⁵, les infrastructures polluantes, puis la consommation d'électricité et la production de chaleur liées au développement sans limite des réseaux Internet (pensons aux fermes de serveurs). Mais il est déjà présent dès la construction du matériel par la surexploitation des métaux rares ou convoités, comme le coltan de nos téléphones mobiles – aussi appelé le « minerai du sang » en raison des conditions de travail et des conflits occasionnés par son exploitation en République démocratique du Congo. Dans *A Geology of Media* paru en 2015, Parikka s'attaque à cette question en proposant une histoire des média à travers le prisme de l'exploitation de la nature – et des conditions sociales de leurs productions. L'ouvrage comporte un appendice sur l'expérience menée avec Hertz. Le *circuit*

33. Voir J. Parikka et T. D. Sampson (dir.), *The Spam Book. On Viruses, Porn and Other Anomalies from the Dark Side of Digital Culture*, Cresskill (NJ), Hampton Press, 2009.

34. B. Sterling, « The Life and Death of Media », conférence, 6th International Symposium on Electronic Art ISEA 95 (Montreal, sept. 1995), en ligne : http://www.alamut.com/subj/artiface/deadMedia/dM_Address.html (consulté le 4 juil. 2017). Voir aussi le Dead Media Project, en ligne : <http://www.deadmedia.org/> (consulté le 4 juil. 2017).

35. Voir J. Gabrys, *Digital Rubbish. A Natural History of Electronics*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2011. La même année, J. Parikka dirige *Medianatures: The Materiality of Information Technology and Electronic Waste*, Open Humanities Press, coll. « Living Books About Life », en ligne : <http://www.livingbooksaboutlife.org/> (consulté le 4 juil. 2017).

bending – qui consiste à réutiliser, recycler et remixer, par le bricolage (*do-it-yourself*) et selon des pratiques et des technologies ouvertes, des matériaux, circuits et composants électroniques – y est présenté comme une action éminemment écologique, et donc politique.

La deuxième sphère d'action écopolitique de l'archéologie des média concerne les machines média-techniques elles-mêmes en tant qu'archive. Il existe une biopolitique des machines. Celle-ci ne signifie pas seulement, avec Michel Foucault, un type de gouvernementalité impliquant une discipline des corps humains dont les machines seraient les dispositifs, mais aussi, selon une boucle récursive, une discipline des média eux-mêmes asservis au capitalisme. Dans l'écosystème des média ne survivent que les média opératoires qui contrôlent plus qu'ils n'émancipent. Il suffit de comparer le Web des années 1990 et celui d'aujourd'hui, ou encore l'Internet du P2P et celui des applications mobiles.

Cette biopolitique inversée se manifeste dans les pratiques de conservation-restauration des arts numériques. Il n'est pas rare de lire aujourd'hui qu'une œuvre numérique peut être toujours réinterprétée, c'est-à-dire actualisée. Les matériels et les langages anciens seraient bons à mettre au rebut, l'œuvre se définissant par son « idée ». En se basant sur sa « partition » ou la documentation, il est toujours possible de la rejouer, ou tout au moins de la faire fonctionner sur un ordinateur actuel, sous une forme ou sous une autre. Une telle approche revient à nier les effets des média numériques en tant que machines d'écriture et de lecture du programme. Je n'aborderai pas ici les enjeux esthétiques, patrimoniaux et épistémologiques de ce problème, mais dirai simplement qu'il est aisé, si l'on n'y prend garde, d'aborder l'archive comme le capitalisme actuel aborde toute machine : « Il faut que cela marche. » Et ce qui « doit marcher » est ce que l'on perçoit, à savoir l'écran, qui n'est pourtant que l'effet de surface d'un empilement de matérialités sous-jacentes (du micro-processeur aux langages dits de « haut niveau »). Quand cela ne marche plus, on jette. En restauration, cela a donné lieu à toutes les absurdités (comme, par exemple, de ne garder que la coque d'un terminal informatique en remplaçant le code par une vidéo). Or, ce qui intéresse l'archéologie des média,

c'est précisément « ce qui n'a pas marché », « ne marche plus » et, surtout, en raison de l'obsolescence industrielle calculée, « ne peut plus marcher ». Les lacunes sont révélatrices d'une rupture dans un écosystème média-technique donné, et toute écomédiarchéologie devrait commencer par les étudier.

La troisième écomédiarchéologie recoupe la notion d'écologie de l'attention humaine. Si l'économie de l'attention naît avec le capitalisme du XIX^e siècle, comme l'a montré Jonathan Crary, elle devient manifestement un « problème » avec le capitalisme des réseaux. L'archéologie des média, écrit Jussi Parikka, permet de dégager les processus d'attention et de perception à travers les « techniques du corps ». Il y a certes une stratégie mécaniquement établie de la part de l'industrie du numérique, plus généralement de son mode de production économique (la contribution participative), avec ses mécanismes d'aliénation (la notification) et de gestion techno-scientifique des corps, y compris d'un point de vue psychiatrique (« les troubles déficitaires de l'attention » comme perte de consommation). Mais, d'un point de vue médiarchéologique, il semble qu'il y ait aussi une autre « stratégie » à l'œuvre, plus souterraine encore, qui justifie une approche médiarchéologique de l'écologie de l'attention³⁶. Dans *Insect Media*, Parikka convoque l'idée d'une éthologie du code et du logiciel au sujet des intelligences artificielles. L'écologie des média, écrit Parikka, est plus qu'une simple métaphore :

Penser à des termes tels que l'« écologie » doit être pris non pas comme un faible mode métaphorique, mais comme un moyen de saisir les qualités interactionnelles et réticulaires des logiciels. En ce sens, je propose (suivant en cela, par exemple, Matthew Fuller³⁷) de montrer comment la notion d'écologie des média a fait ses preuves. L'écologie du réseau est une écologie des média non pas en raison des termes utilisés (« virus », « vers », « bactéries », etc.), mais en raison des processus qui s'appuient

36. Voir le colloque « Archéologie des média et écologies de l'attention » de Cerisy-la-Salle en mai-juin 2016. Sur l'écologie de l'attention, voir Y. Citton, *Pour une écologie de l'attention*, Paris, Seuil, 2014, et Y. Citton (dir.), *L'Économie de l'attention. Nouvel horizon du capitalisme ?*, Paris, La Découverte, 2014.

37. M. Fuller, *Media Ecologies. Materialist Energies in Art and Technoculture*, Cambridge MA, MIT Press, 2005.

sur la connectivité, les réseaux, les systèmes et sur le devenir (correspondant au potentiel d'indétermination au sein du système)³⁸.

Les réseaux numériques sont étrangement et extraordinairement adéquats au capitalisme – ce qui a contribué à faire penser qu'il en était arrivé au stade terminal (chez J. Crary et F. Berardi, par exemple). Ils sont plastiques et protéiformes, à l'image de certains virus. Impliquant de manière croissante les intelligences « artificielles » (des *bots algorithmiques* au *deep learning*, s'appliquant à la gestion de l'énergie, à la bourse ou aux conversations sur les réseaux sociaux), ils révèlent une certaine « autonomie », inconnue jusqu'à présent dans le monde des machines. Dans le même temps, les effets des média sur l'attention et sur les corps décuplent. S'il ne s'agit pas ici d'évoquer une nouvelle divinité ou un arrière-monde quelconque, il n'est pas absurde d'examiner la « puissance » propre des média eux-mêmes, ainsi que leur « autonomie » que l'on avait jusqu'alors réservée au soi-disant « homme ». Dans la mesure où la décision économique et financière est elle-même comprise dans cet environnement, l'adéquation des réseaux aux capitalismes ne peut s'expliquer seulement à partir des déterminations d'ordre industriel et économique. Certes, qu'il y ait de l'indétermination ne suffit pas à parler de vie. Néanmoins, l'indétermination des réseaux (et dans tout système informatique) trouve son expression radicale dans le « bug », un concept né avec la découverte du gramophone et du bruit. Comme inconditionné de tout programme, il ne signifie pas un dysfonctionnement mécanique, mais la part d'indécidable qui rend le système adaptable et évolutif, justifiant, soit dit en passant, le présupposé cybernéticien selon lequel les vivants et les média doivent être étudiés selon une même méthode. Le bug (qui est à prendre ici dans un sens métaphysique) est aux ordinateurs et aux réseaux ce que la crise est au capitalisme : le signe d'une vitalité et peut-être d'une « subjectivité ». L'analyse pas à pas du programme par le débogueur, comme le marcheur de Muybridge, en fait un instantané photographique, autrement dit un mort. L'exploration médiarchéologique du bug, au contraire,

38. *Digital Contagions*, op. cit. p. 291, nous traduisons.

consiste à adopter le point de vue des machines, qui demeure la seule clé possible pour comprendre les stratégies machiniques³⁹. Une tâche qui revient aux théoriciens comme aux artistes.

Art médiarchéologique, médiarchéographie

Qu'est-ce que l'archéologie des média ? a le mérite de montrer que la cartographie temporelle et matérielle des média tient autant aux théoriciens, aux artistes qu'aux conservateurs-restaurateurs, directement concernés par l'archive. Jussi Parikka consacre un chapitre entier à la question de l'art médiarchéologique. Chaque carte « thématique » de l'archéologie des média (histoire des média, histoires alternatives, obsolescence des média, etc.) vient recouper des pratiques artistiques. L'avantage d'une typologie est qu'elle permet de dessiner clairement des cartes, l'inconvénient est qu'elle annihile, de fait, toute dynamique.

Or, dynamique, l'art médiarchéologique l'est *par essence*. Il ne crée pas (il n'est pas à nos yeux « une pratique créative ») mais est pris dans un mouvement qui est celui des média eux-mêmes. Ce mouvement ne peut être historique – car l'histoire est écriture du passé humain par les humains, tandis que l'archéologie des média est la transcription du passé humain écrit par les média techniques. Pour reprendre Jussi Parikka lui-même, sous l'« effet Kittler » l'archéologie des média devient un moyen d'étudier non seulement les histoires des processus technologiques, mais aussi ce qui se produit à l'intérieur des machines. Leur côté obscur en quelque sorte. Un art des profondeurs ou une descente aux enfers, que Kittler a identifiés en montrant que la manipulation de l'axe-temps était l'élément le plus essentiel des média⁴⁰. Les données enregistrées et stockées peuvent être artistiquement manipulées, le son comme l'image pouvant être coupés, collés, montés, lus à l'endroit comme à l'envers (voir le *backmasking*, cette « invention du diable » des Beatles), altérés tout en demeurant lisible (voir l'art du *glitch*). Au son et à l'image, il faut aussi ajouter le texte (comme chez W. Burroughs).

39. Voir C. Bruno et E. Guez, « Archéologie du bug », *MCD (Magazine des cultures digitales)*, n° 75, 2014, « Archéologie des média », p. 32-35.

40. Ou « *time-axis manipulation* », voir F. Kittler, *Grammophon, Film, Typewriter*, *op. cit.*

Pour chacune de ces manipulations – et cela d’autant plus lorsqu’elles sont réalisées avec l’ordinateur (le médium des média) –, les profondeurs média-techniques agissent. L’échec, le ratage, l’erreur, bref la mécompréhension des média et des humains est constitutive de la richesse et des inventions qui surgissent de leur propre dialogue. En d’autres termes, les humains créent moins qu’ils ne co-crésent avec les machines média-techniques. Un(e) artiste média-technique, *quel(le) qu’il(elle) soit*, ne peut tout maîtriser, et lorsqu’il ou elle se met à l’écoute de ce qui lui échappe, du bruit, du *noise*, des fantômes, des zombies, du bug, on obtient ce que j’appelle un(e) artiste médiarchéologique⁴¹. L’art médiarchéologique pousse parfois au pessimisme tragique, jamais à la technophobie absurde. Il fait naître un regard à la fois lucide et critique sur les interfaces « *user-friendly* », sur ces sons et lumières numériques qui en réalité transmettent pédagogiquement l’idéologie industrielle et schumpétérienne de l’innovation, sur ces interactions humains/machines spectaculaires et divertissantes (« grand public » dit-on poliment) qui, jouant sur les ressorts de la fascination, cachent en réalité un simple usage de logiciels conçus par d’autres, en particulier par le triple A (Adobe, Alphabet, Apple).

Ce n’est pas un hasard si les grands textes de l’archéologie des média ont été publiés par des spécialistes de l’art et de la littérature, deux domaines où, selon la tradition romantique, mais aussi l’art moderne et contemporain sanctifiant le nom de l’artiste, est censée se déployer la pure subjectivité. Pour l’archéologie des média, reprenant à son compte la tradition critique de la production de la subjectivité, le véritable auteur – artiste ou écrivain – est une fonction de son environnement média-technique. Ceci explique pourquoi, dans la continuité de Friedrich Kittler, des archéologues des média, dont Wolfgang Ernst est sans doute

41. S’agissant de la France, sans prétendre être exhaustif, je nommerai les collectifs Dardex, Project Singe, RYBN, Windows93 (pseudonyme de Jankenpopp et Zombectro), les artistes Julien Clauss, Benjamin Gaulon, Jeff Guess, Nicolas Maigret, Olivier Perriquet, Stéphane Degoutin et Gwenola Wagon, le label Art Kill Art (par exemple l’artiste Yann Leguay)... Une exposition a regroupé quelques-uns de ces artistes : « Frankenstein Média », médiathèque Ceccano, Avignon, décembre 2015. Voir également le Reading Club d’Annie Abrahams et moi-même, où le bruit de la machine transparait au travers de l’écriture partagée de plusieurs « auteurs » humains (<http://readingclub.fr>, consulté le 4 juil. 2017).

le plus éminent représentant, développent une techno-esthétique des média. Ernst la nomme « archéographie » des média et récuse toute forme de récit, de narrativité et de pensée métaphorique, dans la mesure où tout récit est par définition conditionné par les média techniques. Écrire sur les média est donc déjà un problème médiarchéologique, ce que Kittler avait saisi en alignant des lignes de codes, et exprimé par sa singulière manière d'écrire. L'écriture médiarchéologique est en quelque sorte un travail autant théorique qu'artistique.

Si l'archéologie des média est plurielle, ce n'est pas seulement pour des raisons théoriques, mais aussi parce qu'elle recèle une poétique. Ce qui sépare les matérialistes (parfois ultra-) anti-humanistes des historiens de la culture et théoriciens du logiciel, parfois proches des humanités numériques, n'est qu'anecdotique. La richesse de l'archéologie des média vient davantage du dialogue permanent entre la rigueur scientifique et la poésie délirante de ses auteurs, artistes et média, établissant des connexions improbables – au propre comme au figuré. En ce sens, elle est une sorte de *Gai Savoir*, relève Bernhard Siegert. De ce point de vue, la carte dressée dans le présent ouvrage ne révèle pas seulement une « aventure historique dans les cultures des média », mais soulève la question de ce que nous pouvons faire de la théorie des média. L'archéologie des média opère ainsi en agissant sur les ressorts de l'exploration explicative par la théorie et de l'exploration « quasi mystique » par l'art. Contrairement à McLuhan, Jussi Parikka ne redoute pas l'explication, tant cet ouvrage relève le défi de la clarté. Mais il ne cesse pas pour autant d'explorer et d'imaginer de nouvelles pistes, laissant alors ouverte l'aventure médiarchéologique, avec ses cryptes et ses zones d'ombre.

Qu'est-ce que l'archéologie des média ?

Jussi Parikka

Un nouveau champ de recherche s'est ouvert dans les pays anglo-saxons depuis une vingtaine d'années – l'archéologie des média. Ses praticien(ne)s sont aussi bien des universitaires que des artistes, des historiens que des théoriciennes, des chercheuses que des bidouilleurs. Tous ensemble, mais chacun(e) à sa manière, nous invitent à resituer nos média actuels – imprimés, radio, TV, mais aussi smartphones, tablettes et puces RFID – dans le contexte de définitions et de temporalités élargies.

Là où l'histoire des média s'attache à rendre compte de la succession qui voit des « nouveaux média » remplacer les anciens, l'archéologie des média creuse dans les couches profondes d'où peuvent émerger des nouveautés cachées dans l'ancien, ainsi que les présences souterraines de l'ancien dans le nouveau. En plus de s'intéresser aux bizarreries, aux curiosités, aux avortons qu'écrasent les récits triomphalistes du progrès technique, l'archéologie des média questionne obstinément la matérialité des appareils qui, depuis des millénaires, nous permettent d'enregistrer, transmettre et traiter les données sensibles et informationnelles offertes à notre attention.

Ce livre exemplairement transdisciplinaire constitue la première présentation d'ensemble de l'archéologie des média. Il en situe les principaux courants et les enjeux de fond, tout en y apportant une contribution originale et revigorante. Il appelle chercheuses et artistes à contribuer ensemble à une meilleure compréhension des média de demain, appuyée sur une exploration stimulante des couches oubliées sous l'innovation permanente de nos média contemporains.

Jussi Parikka est professeur de cultures technologiques et d'esthétique à l'université de Southampton, au sein de la Winchester School of Art. Il est l'auteur de nombreux ouvrages consacrés aux contagions digitales, à l'entomologie et à la géologie des média.

Préface d'Emmanuel Guez, enseignant à l'École supérieure d'art d'Avignon où il dirige le laboratoire PAMAL (Preservation & Art – Media Archaeology Lab).

ISBN 978-2-37747-022-8

ISSN 2108-6001

Prix 25 €



9 782377 470228