

# Médias et immédias.

---

*Edmond Couchot in «Art et Communication», ouvrage collectif sous la direction de Robert Allezaud, Éditions Osiris, Paris, 1986, pages 101 à 106.*

---

Les Médias apparaissent comme l'un des aspects les plus spécifiques de la culture contemporaine. Ce sont les moyens de communication fondamentaux de nos sociétés, les plus répandus et les plus modernes dans la mesure où ils sont étroitement dépendants du progrès technologique. Si l'on redoute leur excessif développement, leur toute-puissance et leur omniprésence, on reste toujours fasciné par les flots d'images, de mots, de sons, de perceptions diverses dont ils nous inondent et on s'abandonne avec délices à leur «massage» quotidien. Bref, il semble bien que le phénomène médiatique non seulement occupe le centre vif de notre culture mais encore qu'il règle d'une façon définitive toutes les formes de communication présentes et futures sur un modèle dont la permanence ne saurait être remise en cause. Voire davantage, puisque, pour certains sociologues comme McLuhan, toute technologie, et pas exclusivement les technologies communicationnelles, aurait une fonction médiatique; les routes, les vêtements, le logement, la monnaie, les horloges, la roue, les jeux, les armes, ou encore les techniques d'automatisation seraient des Médias. Chacun a donc la certitude que si quelque chose doit changer dans le phénomène médiatique, ce n'est ni sa structure ni sa fonction, mais uniquement l'ampleur de son hégémonie qui ne pourra se développer que dans le sens du progrès, c'est-à-dire croître indéfiniment.

L'art du XXe siècle - et plus encore l'art de la deuxième moitié du siècle - a été profondément influencé par les Médias. La «Théorie de l'Inclusion» par exemple, formulée par John Cage, qui s'est imposée comme un modèle esthétique dominant non seulement en musique mais dans l'ensemble des arts doit tout à la Radio. Avec ses rencontres fortuites, ses juxtapositions de sons hétéroclites, la façon dont le son s'inscrit, ou mieux s'incruste, dans l'environnement sonore de l'auditeur en créant d'insolites collages qui abolissent toute hiérarchie sonore, la Radio a été une démonstration avant la lettre de la «Théorie de l'Inclusion». Il en va de même pour la Télévision avec l'image. C'est à la Télévision que l'on doit autour des années 50, avec les «combine-paintings» de Rauschenberg, l'inclusion, - et non plus le collage à la manière surréaliste - d'objets manufacturés dans le champ pictural. La passion pour l'accidentel et l'événementiel, la confusion voulue de l'art et de la vie, le goût des objets industriels et de consommation, l'utilisation de tous les matériaux visuels ou sonores (ou gestuels) avec une indifférence appliquée, trouvent leur raison dans l'expansion des Médias électroniques.

Les Médias ont exercé aussi une forte influence sur l'art par la très vive réaction qu'ils ont suscitée chez de nombreux artistes. Tout le courant conceptuel et les tendances qui s'y rattachent ont cherché prioritairement à analyser le fonctionnement médiatique en mettant à jour sous un éclairage sans complaisance la façon dont les codes sociaux régissent la socialisation des oeuvres d'art (marché de l'art, critique, etc.). Ils se sont intéressés plus aux modes de médiation de l'art qu'à ses produits. D'autres artistes, tel Fred Forest ou Roy Ascott, ont utilisé certaines technologies médiatiques comme de véritables matériaux spatio-temporels pour expérimenter un art nouveau, celui de la communication. À l'heure actuelle, pour beaucoup de peintres - ils s'apparentent en général au mouvement de la Figuration Libre - la culture mass-médiatique est devenue la source d'inspiration essentielle.

C'est à juste titre que McLuhan a souligné la priorité des mécanismes de médiation - donc des Médias - sur le message lui-même et sur sa signification. Le constat lapidaire «medium is message», qui vaut surtout pour les formes modernes de la médiation, souligne une étape particulière dans l'évolution du phénomène. Ce qu'on appelle de nos jours la Communication est une manière - la manière principale - de faire circuler

des informations, plus généralement du *sens*, par l'intermédiaire des Médias. La Communication obéit à un modèle bien repérable, lié à une certaine organisation de l'espace et du temps. Mais avec l'automatisation électronique des Médias, la technologie moderne a donné au phénomène médiatique son efficacité maximale en même temps qu'elle en a purifié et systématisé le modèle. Aussi, la définition cybernétique proposée par la Théorie de l'Information propose un modèle de communication tout à fait pertinent, c'est-à-dire en accord avec la façon dont les Médias travaillent et véhiculent du sens. Ce modèle est simple et bien connu: la communication se fait au moyen de messages ou d'*informations codées*, qu'un *émetteur* envoie à un *récepteur* par l'intermédiaire d'un *canal* - support matériel ou énergétique - de transmission. Ce canal ne laisse passer les messages que dans un seul sens à la fois, de l'émetteur au récepteur. D'autre part, un récepteur ne peut être en même temps émetteur et vice-versa. La communication est un phénomène alternatif et à sens unique. Quant aux Médias, ce sont des variétés techniques des supports ou des canaux de transmission; ils ne sont pas neutres. Ils interfèrent sur les messages pour finalement y surimposer leur propre sens.

Pour l'opinion courante, les technologies numériques ne seraient que des Médias d'un type plus efficace. Elles s'inscriraient complètement dans le schéma de la communication. En réalité, les technologies numériques introduisent un mode de communication extrêmement différent. Les technologies numériques de l'image en offrent un exemple clair. L'image numérique a trois caractéristiques principales qui en font quelque chose de radicalement différent de tout ce que l'image, l'autre image, a été jusqu'à maintenant.

L'image numérique est d'abord une *simulation du réel*, et non plus une *reproduction optique*. Elle est la traduction visuelle d'une matrice de nombres qui simule le réel - l'objet - dont elle peut restituer une quasi-infinité de points de vue. C'est une image-matrice capable de créer elle-même - car elle est intimement solidaire des circuits de l'ordinateur et du programme qui la génère - une multiplicité d'autres images qui seront visualisées par un dispositif spécial (écran, imprimante, etc.). Susceptible de s'auto-engendrer et de se transformer (si elle en reçoit l'instruction), elle peut évoluer dans le temps, à l'inverse de la photographie qui ne saisit, par projection optique, qu'un seul aspect de l'objet et d'une façon très différente du cinéma dont la chaîne des photogrammes est immuable. *C'est une image à la puissance image*. Alors que l'image conventionnelle n'a lieu que dans un lieu singulier (un tableau, un mur, un livre, etc.), l'image numérique, sous sa forme physique de microimpulsions électroniques n'est pas assignée à un lieu réservé. L'image télématique, par exemple, bien qu'assez pauvre, est générée et transmise par des ordinateurs commutés en réseau; elle va et vient, presque simultanément entre les terminaux de consultation et les centres serveurs du réseau; elle se métamorphose à tout instant, différente pour chaque regardeur, partie intégrante et indissociable des circuits et des programmes. Le regardeur ne voit pas seulement l'image numérique, il pénètre dans son réseau, local, régional ou planétaire, il déborde des limites étroites du cadre, du périmètre obligatoire qui clôt toute image conventionnelle.

La seconde caractéristique - et sans doute la plus troublante - de l'image numérique tient dans son rapport au *langage*. Elle est générée par des programmes informatiques. Pour synthétiser une image, il faut d'abord et nécessairement agencer des mots et des nombres, bref, écrire des instructions dans un langage symbolique *formalisé*. Le langage programmatique opère comme une sorte de relais entre les intentions de l'auteur et l'image mais aussi entre l'image et l'objet à figurer. Ce relais ne se limite pas à enregistrer des formes mais oblige le créateur à penser visuellement d'une manière différente et le place en tant que sujet dans une position inhabituelle en regard de l'image et de l'objet. Toutefois, les nouvelles relations de l'image et du langage ne soumettent pas inéluctablement celle-ci à l'autorité logocentrique de la seule pensée verbale. Elles forcent en revanche l'image et le langage, la pensée visuelle et la pensée verbale,

à entretenir de nouveaux rapports, à *s'hybrider* et à *se féconder* mutuellement. Avec les techno-*logies* numériques une autre manière se manifeste de nouer le visible et le dicible dont les conséquences seront incontestablement d'une importance exceptionnelle dans la culture à venir. Quand on doit passer par le langage pour créer une image, quelque chose est forcément en train de changer dans la pensée figurative et symbolique d'une société et de modifier tout le jeu du sens et de la signification.

La troisième caractéristique de l'image numérique est la faculté qu'elle a de se donner à voir sur un mode nouveau, jusqu'à présent exclusif du langage parlé: le mode *conversationnel* ou *interactif*. Ce mode, qui est réalisable grâce à la vitesse de calcul des ordinateurs, permet à l'image de réagir très rapidement aux commandes ou aux instructions du regardeur. Quand cette réaction, qui se traduit par une modification des formes visuelles affichée sur l'écran connecté à l'ordinateur ou au réseau, est instantanée - elle dure en réalité un certain temps mais l'œil ne perçoit pas son écoulement -, on dit qu'elle a lieu en «temps réel». L'interactivité peut être simple ou très complexe, mais elle repose toujours sur le même principe, celui d'une interaction plus ou moins rapide, d'une relation immédiate - sans intermédiaire - entre le regardeur et l'image. Le chercheur qui consulte une banque de données visuelles, le météorologiste qui analyse et traite une photographie transmise par satellite, le médecin qui manipule un scanner, le graphiste qui travaille avec une palette ou qui synthétise une image en trois dimensions, l'enfant qui joue à la «Guerre des étoiles» ou qui dessine avec son photo-style, l'utilisateur qui frappe sur son clavier Minitel, sont en contact direct, non médiatisé, avec l'image. Et cette image, ils la touchent, ils la manipulent, ils y pénètrent littéralement; elle leur obéit au doigt et à l'œil, elle répond dans certains cas à la voix.

L'image n'est plus un espace clos et impénétrable qu'on ne caresse à distance que de l'œil - même dans l'illusion perspectiviste -, elle est devenue un univers immédiatement accessible au sein duquel le regardeur a le loisir de pénétrer, d'aller et venir et de laisser sa trace. Elle est le produit en quelque sorte vivant de l'ordinateur et des programmes, des réseaux, des terminaux, de l'écran, des doigts, de la rétine et de la pensée du regardeur, le produit d'une étonnante hybridation de chair, de symboles et de silicium. Les technologies numériques introduisent par conséquent dans le champ de la signification des objets sémiotiques inhabituels qui échappent aux grilles d'analyse traditionnelles. Ils ne prennent sens que sous le contact direct et immédiat du regardeur. Le sens ne provient plus essentiellement d'un effet de codage et de décodage entre les signifiants visuels et leurs signifiés, ou d'un effet d'usage, mais d'un effet d'interaction immédiate entre le regardeur et les signifiants d'une part, et entre les signifiants eux-mêmes d'autre part qui se (ré)gènèrent en une incessante métamorphose.

Si les techniques numériques de l'image sont exemplaires de la façon dont s'échangent désormais les informations visuelles à travers les systèmes interactifs, elles ne sont pas les seules à bouleverser le schéma de la communication. La génération des textes, leur transmission, leur mémorisation, se font d'une manière analogue. Texte et image d'ailleurs sont souvent étroitement associés. La messagerie numérique, la consultation de banques de données textuelles, certaines propositions comme les romans interactifs imaginés par des artistes comme Elie Chabert et son équipe, ouvrent un mode de communication écrite et de lecture totalement nouveau. C'est en réalité l'ensemble de la technologie numérique qui, au-delà de l'image et du texte, impose sa singularité. Sitôt qu'ils sont saisis par l'ordinateur, les Médias, et avec eux tout ce qui joue un rôle quelconque de médium ou d'intermédiaire, se mettent à fonctionner différemment.

En sorte que, je crois qu'il n'est plus pertinent de parler, à propos de ces nouvelles technologies de l'immédiateté, de Médias. On ne peut plus considérer les informations numériques -qui, si elles ne sont pas encore toutes interactives, tendent toutes à le devenir- comme de simples messages circulant à travers des voies de transmission d'un type un peu particulier. *Les modes d'échanges conversationnels ne fonctionnent*

*plus sur le régime de la Communication.*

En effet, l'émetteur, le message et son support de transmission, et le récepteur, ne sont plus des entités distinctes et distantes. L'utilisateur, les dispositifs d'entrée (clavier et autres) et de sortie (écran), le réseau qui relie les terminaux aux serveurs, aux banques de données ou aux calculateurs et les informations, l'image par exemple affichée sur l'écran, forment une *totalité organique*, indissociable précisément parce que l'ensemble des éléments qui la génèrent et la distribuent interagissent étroitement les uns sur les autres. Tous participent à la production de l'image ou du texte, à sa signification. Les messages qui transitent à travers les nouveaux réseaux sont désormais dotés d'attributs qui, jusqu'à maintenant étaient le propre exclusif de l'émetteur et du récepteur. Tout se passe comme si, grâce notamment au mode conversationnel et à sa quasi-instantanéité, *le message devenait lui-même auteur*. La plus élémentaire des images, celle du vidéotex, interrogée à partir d'un terminal de consultation, répondra comme si elle était capable d'émettre à son tour, - et parce que l'auteur originaire l'a voulu -, capable d'envoyer un message. Tout se passe comme si les images savaient qu'elles étaient des images. On ne peut plus alors considérer les images et les textes - et plus généralement les énoncés symboliques - interactifs ni les dispositifs qui les génèrent comme des Médias. Il n'y a plus médiation entre l'auteur d'un énoncé et son destinataire à travers un dispositif de transmission qui ne fait que véhiculer cet énoncé en l'altérant plus ou moins, il y a *commutation* directe et (plus ou moins) instantanée dans l'espace et dans le temps entre un récepteur devenu émetteur, un émetteur devenu récepteur et un énoncé flottant qui à son tour émet et reçoit.

Toute la production du sens est ainsi bouleversée. Dans le mode - dans le monde - conversationnel, le sens ne préexiste pas déjà enregistré dans les mémoires, mais il se crée *au cours* de l'échange. Le sens ne se génère plus par énonciation et transmission, mais par une sorte d'hybridation entre l'énonciateur, l'énoncé et son support, et le destinataire. Quand le message devient auteur, c'est-à-dire quand il *s'augmente* lui-même - comme le rappelle l'étymologie du mot -, ou se transforme, un point de non-retour dans l'évolution des modes d'énoncés symboliques, du Langage, est franchi. La mémoire technologique fonctionne alors elle aussi sur un nouveau régime qui n'est plus seulement celui de l'enregistrement mais celui de la génération de sens, de la pensée vive, de l'imagination. Le développement de l'intelligence artificielle apportera à cette mutation une contribution décisive. Les Médias ne sont plus les lieux où se vivent et s'expérimentent les nouvelles perceptions, où s'élaborent les nouveaux langages. Le phénomène médiatique ne tend plus à être le moteur des arts et de la culture, il décline sous son apparente hégémonie.

Cette culture numérique fondée non plus sur les Médias mais sur les Immédiats, on peut imaginer alors ce qu'elle sera à partir de ce qui apparaît déjà tendanciellement. Dans une culture de la commutation, le but de chacun n'est plus de communiquer, contrairement à tout ce qui est annoncé, de se référer, pour les partager, à des valeurs communes après en avoir acquis, conquis ou mérité, le code: territoire, culture, culte, biens, mémoire, connaissances, sciences, etc. L'important n'est plus d'émettre et de recevoir, de coder et de décoder, opération qui nous confirme dans la permanence de notre chère identité -cette fameuse identité qui n'est jamais qu'une réduction à un territoire clos et immuable, l'assignation à une résidence surveillée -, l'important n'est plus d'enregistrer et de relire, ni de nous *ex-primer* (de nous projeter hors de nous-mêmes) à travers ces intermédiaires de toutes sortes qui font la trame de la communication et sur lesquels est fondée la notion clé (et ses corollaires) de *Représentation*, tant au sens figuratif qu'au sens sociologique. Ce qui compte désormais, c'est de *se commuter*, de muter en semble, ou comme on le dit maintenant, de *se brancher*, sur le mode interactif de la conversation; ce qui compte c'est finalement non seulement de changer d'identité, à son gré, mais de multiplier ses identités, de vivre sur plusieurs plans, dans plusieurs temps, c'est de combiner les plus inattendues hybridations aussi bien

avec nos machines qu'avec nos semblables.

Or, tout cela s'annonce déjà dans la façon dont les techniques conversationnelles sont utilisées et vécues. La manipulation interactive des images et des textes révèle un intérêt primordial pour tous les processus d'hybridation et de métamorphose: ces étranges objets sémiotiques que sont les énoncés visuels et scriptuels interactifs n'ont plus de forme propre et définitive, de début ni de fin prédéterminés, de déroulement fixe. La perception du temps elle aussi en est affectée; le temps des Immédiats - qu'on pourrait appeler «uchronique» et qui correspond à l'image *utopique* (sans lieu) de la synthèse - n'est plus le temps obligatoirement fléché des médias, il est devenu, comme l'image, un temps-matrice, dans lequel on pénètre par tous les bords, sans avoir à suivre d'itinéraire temporel imposé. Il y a là le germe d'une nouvelle esthétique temporelle. Les arts et les techniques de demain - ce sont déjà ceux d'aujourd'hui - seront des arts et des techniques de l'hybridation: hybridation - débridée - des formes, des perceptions, des concepts, des temporalités (exemple, le «rétro»), des cultures, des émotions, des gènes et des espèces, des corps et des machines, du Langage et de la Technique, du Soft et du Hard, hybridation soumise de surcroît à une incessante métamorphose, à un changement permanent. Peut-être dira-t-on bientôt, non plus, en paraphrasant Wittgenstein <sup>1</sup>, «le sens, c'est ce qui sert», mais «le sens, c'est ce qui change».

<sup>1</sup> Ludwig Wittgenstein (1889 - 1951): philosophe autrichien qui apporta des contributions décisives en logique, dans la théorie des fondements des mathématiques et en philosophie du langage.