

Théorie de la Communication: Ecole d'Art et d'Architecture, TübingenMedia III. (TV comme exemple)

Du point de vue du récepteur la TV est un meuble qui se trouve, parmi d'autres meubles, dans les appartements, les chambres d'hôtel, les salles d'attente, les cafés. Il ne s'agit donc pas d'un meuble spécialisé comme c'est le cas du lit ou du poêle, mais d'un meuble cosmopolite comme c'est le cas de la chaise. Il y a, néanmoins, quelques différences entre TV et chaise, lesquelles peuvent éclaircir la spécificité de la TV. Par exemple: il y a une tendance dans les chaises de former des ensembles bi-univoques avec l'ensemble des personnes dans la pièce: une chaise par personne. Mais la TV tend à agrouper toutes les personnes de la pièce autour d'elle et transformer ainsi les personnes en masse par rapport à la TV. Ou: la chaise a des fonctions moins définies que la TV. On peut s'y assoir, mais aussi déposer des objets, jouer aux cartes ou dépendre des vêtements. Son impératif "assied-toi!" est donc moins catégorique que l'impératif de la TV "regarde moi!" Ou: la chaise est un meuble traditionnel, est la TV ne l'est pas, ce qu'on peut constater en regardant les deux meubles. Par exemple: la chaise a quatre pieds au lieu de trois, (plus fonctionnels), car elle est zoomorphe, tandis que la TV n'a pas encore décidé si elle est un appareil scientifique, ou un objet d'utilité ou un objet d'ornement, et son design reflète cette indécision. En somme: la TV est un meuble omniprésent, massifiant, impératif, et non encore bien compris.

Il s'agit d'une boîte, dont deux côtés seulement sont intéressants. L'un est muni de boutons et touches qui évoquent l'impression du contrôle, comme c'est le cas du pilote par rapport à l'avion ou du président des États Unis par rapport à la guerre atomique. L'autre est une surface en verre qui semble un croisement entre un aquarium et une lentille de lunette. La boîte est liée au mur par un cordon en caoutchouc, ce qui évoque une fausse impression. On est mené à croire qu'il s'agit, dans la boîte, d'une pointe de ce filet incroyablement vaste et ramifié qui est le raisseau électrique, comme c'est le cas des lampes de table et des fers à repasser. En réalité, on le sait, la boîte utilise l'électricité seulement pour déclencher les fonctions du champ électro-magnétique dans lequel elle est plongée, et lequel est beaucoup plus vaste encore, mais beaucoup moins imaginable que le raisseau électrique. Malgré le fait que ce champ est à présent rendu visible grâce aux milliers d'antennes TV sur les toits des villes, des villages et des bidonvilles. Il s'agit, on le sait, dans la TV d'une boîte électronique, et non électrique. C'est à dire: d'une boîte "noire" au sens cybernétique.

La boîte est "noire", parcequ'on sait, à peu près, ce que va entrer si on presse un tel bouton, parcequ'on voit ce qui sort quand on regarde le verre, mais parcequ'on ignore ce qui se passe entre l'entrée et la sortie. On ignore les événements entre l'"input" et l'"output", et on peut parfaitement les ignorer en s'utilisant de la boîte. Quand elle ne fonctionne pas,

on appelle un spécialiste. Ce spécialiste met la main dans la boîte noire, tire et remplace des pièces, et elle se met à fonctionner, avec un peu de bonne chance. Mais le spécialiste ne sait non plus ce que se passe dans la boîte, et l'ingénieur qui a projeté la boîte le sait peu mieux, et ni même les inventeurs de la TV le savent. La boîte TV est comme la vache: on sait ce qui entre, (du foin), on sait ce qui sort, (du lait), mais personne, ni mêmes les zoologues, savent exactement ce qui se passe entre foin et lait. Mais cela n'empêche personne à traire. C'est pourquoi la vache, (et la TV) sont magico-mythiques des "boîtes noires".

On peut dire qu'on joue avec la TV. Dans les jeux, il y a deux types de complexité: la structurelle et la fonctionnelle. Un jeu est structurellement complexe, quand ses éléments obéissent à des règles complexes. Un jeu est fonctionnellement complexe, quand il offre des combinaisons complexes au joueur. Un exemple d'un jeu structurellement simple et fonctionnellement complexe est l'échec: les règles qui ordonnent ses pièces sont simples, et les combinaisons possibles sont très nombreuses. La langue française est un autre exemple de ce type de jeu: ses règles sont relativement simples par rapport aux possibilités incroyablement complexes qu'elle offre. Par contre la digestion est l'exemple du jeu structurellement complexe et fonctionnellement simple: les règles qui ordonnent les éléments de ce jeu sont d'une complexité inimaginable, mais il en sort toujours la même chose. La TV est un jeu du même type: sa structure est d'une complexité qui dépasse la compréhension du joueur, mais en France, par exemple, il n'en sort que trois programmes relativement très simples.

On joue de la façon suivante: On commence par presser des boutons et des touches. Il y a un bouton qui fait qu'un des trois programmes se montre dans le verre. Il y a un bouton qui contrôle la luminosité du verre, et un autre qui contrôle le volume acoustique. Il en peut avoir d'autres boutons. Donc: le jeu commence par un choix. Il se peut que les personnes qui participent au jeu discutent le choix, qu'elles dialoguent. On a donc l'impression, (entièrement fausse), de la liberté. Cette impression est prétendue par la boîte, (c'est le propos des boutons), mais elle est fausse. Car il ne s'agit pas d'un vrai choix, mais d'une élection.

La différence entre choix et élection peut être observée au restaurant. On choisit à la carte, car on produit, (synthétise), son propre menu avec les éléments disponibles. Mais on élit un des menus programmés par le restaurant. Quand on choisit à la carte, le dialogue entre les futurs diners est productif: il produit le programme du dîner. Quand on élit un des menus, il ne s'agit pas d'un dialogue productif, mais éliminatif: un parmi les programmes imposés sera réalisé, et les autres seront supprimés. C'est la tragédie des démocraties parlementaires: les élections partisans, c'est à dire des programmes imposés, éliminent tout dialogue politique au sens

exacte de ce terme. Et c'est le cas de la TV: c'est un jeu qui commence par l'élection d'un des programmes imposés et préalablement irradiés dans la TV et dans la presse.

Bien sûr: c'est un faux choix. Mais il est préférable au manque de choix. Pour saisir le problème, on peut comparer entre diverses situations. En France il y a trois programmes, dont les informations sont différentes, mais dont le message est à peu près le même. Aux États Unis il y a des dizaines des programmes, dont la qualité est très mauvaise et qui sont dominés par la publicité. Au Brésil il y a des programmes locaux très nombreux, (7 dans la seule ville de São Paulo), mais ils sont tous au service du gouvernement, et interrompus constamment par la publicité. Dans les pays socialiste le nombre des programmes n'a aucun intérêt: ils sont tous dirigés par le gouvernement. Mais il y a des coins privilégiés dans le monde, par exemple dans les Dolomites italiennes. On y peut recevoir des programmes italiens, yougoslaves, suisses, autrichiens et allemands. Des telles situations sont le produit d'une coïncidence non prétendue par les émetteurs. Mais elles sont la preuve que le faux choix peut devenir presque vrai, que la quantité peut sauter en qualité, que la liberté est un concept relatif, et qu'il ne faut pas mépriser les élections.

Quand un programme est élu par la pression de boutons, le verre s'illumine, des voix sortent de la boîte, et les joueurs regardent et écoutent. Apparemment, donc, la salle se transforme en salle de cinéma, la boîte se transforme en grand-mère qui raconte, et le jeu acquiert la structure du théâtre. Mais c'est une fausse impression. En réalité les personnes dans la salle ne forment pas un cercle autour de la boîte, mais un petit secteur d'un cercle colossal autour d'un émetteur dont la boîte n'est qu'un relais dans la salle. L'essentiel du jeu est le fait qu'on oublie la structure amphithéâtrale dont on participe. Le but du jeu est faire comme si la boîte était une fenêtre ouverte au monde, quoiqu'on sache qu'il s'agit d'une fenêtre ouverte à l'émetteur. Les images et les sons qui émanent de la boîte sont codifiés pour symboliser des scènes du monde, la signification des messages qu'on reçoit est le monde. Donc: la boîte représente le monde dans la salle. Mais on sait, pendant la réception du programme, que ce code a été élaboré par l'émetteur pour tromper le récepteur, et qu'il s'agit, en effet, d'images et de sons qui signifient ce que l'émetteur désire, donc que la boîte représente l'émetteur dans la salle. On le sait, et on l'oublie. Cette ambivalence épistémologique et ontologique par rapport aux messages reçus est rendue possible partiellement par le caractère "boîte noire" de la TV, mais aussi par la programmation elle-même. Un programme récemment irradié peut servir d'exemple pour cette aliénation prétendue par l'émission:

Il s'agit d'un programme dont le thème est le procès London à Prague en 1952. On montre un film tourné par Costa-Gavras, dans lequel M. London est représenté par M. Montand. Un speaker sur l'écran dit que le film

a été tourné à la base d'un livre de M. London, et sousson control. Le speaker, en le disant, est entouré par diverses personnes qu'il présente aux telespectateurs, et dont une est, selon le speaker, M. London lui-même. Après la projection du film, auquel assiste, selon le speaker, deux millions de personnes dans des diverses salles à manger, à coucher et à faire autre chose, et M. London lui-même, (on ne dit pas si M. Costa-Gavras et M. Montand assistent, eux aussi,) un "dialogue" s'établi au sujet du film, auquel participent les personnes autour du speaker, et auquel un invite les telespectateurs à assister par telephone. Effectivement, une voix transmet, periodiquement, des "résumés" des questions posées, selon ce qu'on dit sur l'écran, par certains telespectateurs.

Il y a, dans le programme, les niveaux de réalité suivants: (a) la réalité de la reception dans la salle, y compris l'image sur l'écran, (b) la réalité dans la salle d'émission, avec le speaker et les personnes autour de lui, y compris M. London, (c) la réalité des telespectateurs dans d'autres salles de reception, et qui sont reçus avec la réalité de la salle d'émission, (d) la réalité du procès London à Prague, dont le programme parle, (e) la réalité du livre de M. London et laquelle represente le procès, (f) la réalité du film et laquelle represente le livre, (g) la réalité de M. London sur l'écran, qui represente à la fois la réalité de M. London au procès, de M. London comme auteur d'un livre, et de M. London comme représenté par M. Montand dans le film. Et il y a probablement d'autres niveaux de réalités encore. Ce qui importe est l'impossibilité d'une distinction entre ces diverses réalités, l'impossibilité de toute ontologie. Pour le recep^teur, existentiellement, il n'y a qu'une seule réalité: celle de l'écran. Tout le reste est de la metaphysique. Donc: l'écran ne represente pas des differentes réalités, il est la seule réalité.

Cela paraît être une exageration. Il y a des critères, (pourrait-on dire), qui permettent une ontologie. Par exemple: la qualité de l'image du film et différente de la qualité de l'image de la table du dialogue, et dans le film lui-même on peut distinguer des images "documentaires" de l'occupation russe de Prague. C'est vrai: on constate une multiplicité de niveaux du réel. Mais c'est précisément le problème: on le constate, mais cela reste sans effet. L'aliénation ne consiste pas dans l'incapacité de toute distinction entre les divers degrés de fictivité, mais dans l'incapacité d'une distinction effective entre la fiction et le réel. Fiction et réalité deviennent des synonymes: il est sans aucun intérêt qui est le "vrai" M. London, et ce qui c'est "vraiment" passé à Prague. La question même a perdu toute signification. C'est cela l'aliénation.

Après cet exemple on peut commencer à comprendre en quoi consiste le jeu de la TV: sortir du contexte quotidien, dans lequel on est constamment sollicité à faire des distinctions ontologiques, et plonger dans un contexte dans lequel toute fiction devient réelle, et toute réalité devient fic-

tive. Le code techno-imaginaire n'est donc ni un code dont les symboles signifient une telle ou telle réalité, ni un code dont les symboles signifient d'autres symboles, mais un code dont les symboles signifient la confusion délibérée entre fiction et réalité. Le propos de la TV, comme de tout médium amphithéâtral, est la distribution de messages qui confondent la fiction avec le réel, pour empêcher toute action sur le réel.

Ayant saisi la fonction du code techno-imaginaire dans la TV, on peut analyser les divers programmes qui nous sont "proposés", (c'est à dire: imposés): dans le menu qu'on élit par la pression des boutons il y a (a) des informations, des téléjournaux etc. (b) des programmes artistiques en direct, des danses, des shows, des représentations théâtrales, (c) des conférences, des programmes éducatifs, des tables rondes, en direct ou enregistrés en bande vidéo, (d) l'apprentissage des films, (e) la publicité, laquelle peut elle-même prendre la forme d'un des programmes énumérés, et (f) les émissions pendant lesquelles les programmes eux-mêmes sont annoncés et commentés. Il s'agit donc apparemment d'un menu qui consiste de divers niveaux ontologiques dont les dites "informations" sont le plus réel, et dont la publicité est la moins "objective".

Etant donné le caractère du code techno-imaginaire nous savons que cette distinction dans le menu du programme est, elle-même, une confusion ontologique, est qu'elle l'est délibérément. Par exemple: les informations ne sont pas nécessairement plus proches du réel qu'un film, car elles sont, en partie, elles-mêmes des films. Ou: la publicité n'est pas nécessairement plus intéressée et moins objective que le reste du programme, car le reste du programme est, lui aussi, une sorte de publicité. C'est à dire: le propos de la diversité du programme ne peut pas être celui de proportionner aux récepteurs des différents types d'information: par exemple des informations scientifiques, artistiques ou politiques. Il doit s'agir d'un propos différent.

Nous pouvons distinguer, parmi les messages qui émanent de l'écran, trois types selon l'analyse syntactique: des informations indicatives, (par exemple dans les dites "informations" et dans les conférences), des informations optatives, (par exemple dans les shows et les concerts), et des informations impératives, (par exemple dans les discours politiques et dans la publicité). Le propos des programmes est de faire en sorte que toutes les informations indicatives et optatives fonctionnent en fonction des informations impératives, et ce propos est atteint grâce à la confusion entre les niveaux ontologiques. En autres mots: le propos de tout programme est programmer les récepteurs pour un comportement spécifique dont le modèle est une série d'informations impératives soutenues par des informations indicatives et optatives ad hoc irradiées.

Une critique communicologique des programmes en TV ne doit donc pas

analyser le niveau artistique, l'engagement politique, ou le niveau scientifique du programme. Si elle le fait, elle devient, elle-même, victime de la confusion prétendue par la TV. Le programme au sujet du procès London n'est ni un film bon ou mauvais, ni une propagande communiste ou anti-communiste, ni une documentation plus ou moins historique des événements à Prague. Tout se la ne sont que des prétextes. Le programme est un discours dont le propos est programmer les récepteurs pour un comportement dans lequel toute distinction entre bon et mauvais, entre communiste et anti-communiste, entre vrai et faux devient sans intérêt. Toute critique communicologique doit analyser jusqu'à quel point le programme a réussi dans ce propos.

On doit donc admettre, (chose difficile), que pour le fonctionnement de la TV, (comme, d'ailleurs, pour tout mass medium), le critère épistémologique, esthétique et politique est subordonné au critère de la massification par modèle de comportement. Un programme est "bon" à la mesure où il programme les récepteurs. La qualité de l'image, la rapidité de la projection, le type de symbole, la nivelation intellectuelle, esthétique et morale, l'universalité du code, voilà des critères que la théorie de la communication doit appliquer aux programmes.

C'est à dire: le communicologue doit participer de la réception du discours qui émane de la boîte, muni des instruments que la théorie lui offre. Il y a là des problèmes méthodologiques dont on parlera au long de ce cours. Mais il est clair, si on considère l'exemple de la boîte TV, et si on le généralise pour tous les mass media, que l'effort doit être entrepris avec urgence. Car sans doute: la qualité magique de la boîte noire, l'effet massifiant de la structure amphithéatrale, la fonction aliénante du code techno-imaginaire, et la perfection de la programmation impérative finiront, dans un futur dangereusement proche, par tuer toute capacité analytique et critique, y compris celle de la théorie de la communication.