Médias et médiatisation

Benoit Lafon

Master Information-communication, tronc commun
Institut de la Communication et des Médias, Université Grenoble-Alpes

Plan

Partie 1. Médias et médiatisation : définitions, repères, approches

I. Définir : Médias et médiatisation

1. Définitions : des médias aux nouveaux médias
2. Médias et médiatisation : les grandes approches

II. Problématiser : enjeux socio-culturels des médias

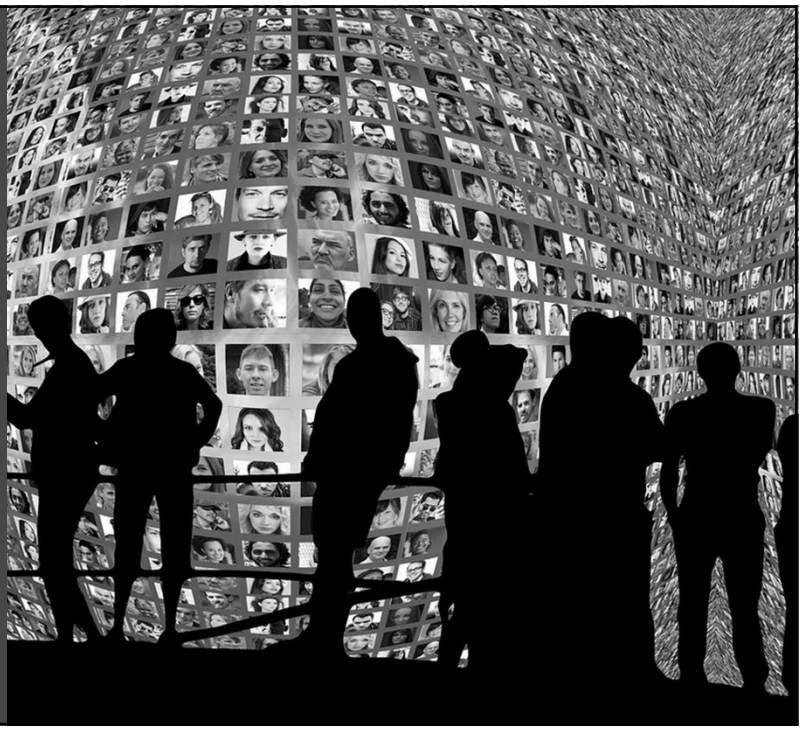
1. Politique et économie au cœur des médias
2. Faire société : les médias en action

III. Analyser : quelles méthodes pour appréhender les médias ?

1. Analyser les acteurs : la question des publics
2. Analyser les productions : approches socio-discursives

II. Problématiser : enjeux socio-culturels des médias

1. Le pouvoir au cœur des médias
2. Faire société : les médias en action



2. Faire société : les médias en action

A. Des médias pour transmettre des signes : sémiologie
B. Partager un monde commun : événements et chroniques
C. Projeter des mondes communs : récits fictionnels
D. Jouer avec le monde commun : récits décalés

A. Des médias pour transmettre des signes : sémiologie

Aux origines : sémiologies et analyses structurales du récit

Des prolongements intégrant une visée pragmatique : narrations (M. Lits, R. Odin) et événements (D. Dayan & E. Katz, J. Arquembourg)

Aux origines : sémiologies et analyses structurales du récit

1960's : rôle central du Centre d'Etudes des Communications de Masse (CECMAS), créé autour de 2 sociologues : Georges Friedmann et Edgar Morin :

- Revue *Communications,*
- Accueil de Roland Barthes et de Christian Metz.

Analyses de la sémiologie développées en opposition à l'analyse de contenu :

- Contenus implicites davantage que manifestes
- Connotation davantage que dénotation
- Organisation implicite du langage (structures) davantage que récurrence statistique.

Développement d'une branche de la sémiologie, la « narratologie » :

Développée dans la lignée de l'analyse littéraire, notamment du formalisme russe avec les travaux de Vladimir Propp (1895-1970) : *Morphologie du conte*, 1928.

-> Recherche de fonctions et relations stéréotypées dans un gros corpus de contes

Liste des 31 fonctions identifiées par Propp

1. Éloignement
2. Interdiction
3. Transgression
4. Interrogation
5. Information
6. Tromperie
7. Complicité
8. Manque ou méfait
9. Médiation
10. Début de l'action contraire
11. Départ du héros
12. Première fonction du donateur
13. Réaction du héros
14. Réception de l'objet magique
15. Déplacement du héros
16. Combat du héros
17. Marque
18. Victoire
19. Réparation du méfait
20. Retour du héros
21. Poursuite
22. Secours
23. Arrivée incognito du héros
24. Prétentions mensongères
25. Tâche difficile
26. Accomplissement de la tâche
27. Reconnaissance du héros
28. Découverte du faux héros
29. Transfiguration
30. Punition
31. Mariage ou accession au trône

Extrait de Lits, Marc, *Du récit au récit médiatique*, de Boeck, Bruxelles, 2008, p. 63

Bourdon J, *Introduction aux médias*, Montchrestien, 2009, pp. 86-87

Évolutions de la sémiologie

La sémiologie elle-même évolue. Le primat du texte recule. Même s'ils ne vont encore que rarement du côté du public, les chercheurs formés par la sémiologie (que l'on retrouve fréquemment dans les filières d'information et de communication), acceptent l'idée que le sens du texte n'est pas un univers clos. Le vocabulaire témoigne de cette transformation : on parle de « contrats » proposés par les différents genres au spectateur, de « potentiels » de lecture. On met en avant la dimension dite « pragmatique » du sens, celle qui naît des rapports avec les

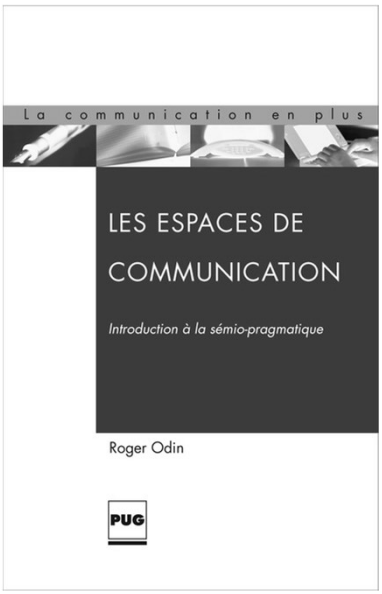
« récepteurs », et s'ajoute aux dimensions dites « syntaxique » et « sémantique ». Cette évolution touche tous les domaines de la sémiologie. Par exemple, la « théorie du cinéma », qui avait tendu à se développer de façon autonome, dans le sillage de Christian Metz, retrouve un intérêt pour la sociologie et l'histoire, et sort du canon (post) structuraliste, psychanalytique (et, dans le monde anglo-saxon, féministe), qui avaient dominé la recherche

-> prise en compte croissante de la question de la construction du sens par les publics, de la dimension collective (= sociologie)

D'où :

des prolongements intégrant une visée pragmatique : narrations (R. Odin, M. Lits) et événements (D. Dayan & E. Katz, J. Arquembourg)

R. Odin et la sémio-pragmatique : concepts d'espaces de communication, de modes d'attributions de sens…



Marc Lits propose une analyse réactualisée de la narration à travers la notion de *récit médiatique.*

Un extrait…

L'analyse narratologique va s'intéresser aux éléments constitutifs du récit, pour montrer comment ceux-ci sont déterminants, à la fois pour en assurer la bonne organisation, et pour exprimer les choix et les valeurs que le narrateur veut faire passer dans un texte dont tous les éléments sont signifiants.

Raconter une histoire, c'est d'abord réduire du temps humain, qui s'inscrit dans une durée longue et sur laquelle l'homme n'a aucune prise, en une temporalité narrative qui peut jouer sur l'ordre, la durée ou la fréquence. Mais au-delà des aménagements techniques, décrits par G. Genette, cette saisie temporelle propre au récit permet aussi de donner sens à ces histoires, de créer des identités narratives, individuelles ou collectives, selon l'expression de P. Ricœur.

Raconter, c'est aussi donner à voir des personnages, qu'ils soient réels ou fictifs. Ces personnages sont les organisateurs de la structure narrative, mais ils sont aussi des lieux d'investissement pour le lecteur. Sans personnage, il n'y a pas de récit.

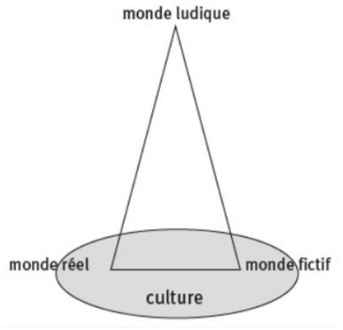
Enfin, raconter, c'est sans cesse opérer des choix stylistiques. Il faut choisir un certain mode d'énonciation, alterner scènes d'action et descriptions, utiliser des figures de style comme les métaphores. Tous ces ingrédients, souvent analysés dans le récit littéraire, peuvent aussi se repérer dans des récits médiatiques, comme celui du 11 septembre 2001, analysé ici à titre d'exemple.

L'intérêt de l'approche réside dans son application à des objets médiatiques, donc collectifs.

Cf. :
Marc Lits, une conférence sur les récits médiatiques liés aux catastrophes.
http://www.youtube.com/watch?v=cx0CPmaP_nw

Dimension collective des médias essentielle, d'où les parties suivantes, fondées sur :

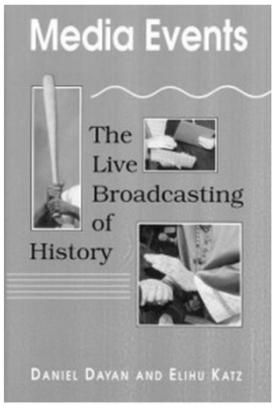
B. Partager un monde commun : événements et chroniques
C. Projeter des mondes communs : récits fictionnels
D. Jouer avec le monde commun : récits décalés



Cf. Les mondes de la télévision définis par F. Jost, https://www.cairn.info/revue-television-2011-1-page-11.htm

B. Partager un monde commun : événements et chroniques

Cette dimension de l'événement médiatique collectif mis en récit est aussi présente dans des travaux antérieurs (années 1980) :



Et en histoire, travaux de Pierre Nora

Pierre Nora distingue :

événement moderne, nécessairement médiatique = « événement monstre », et événement historique

=> Médiatisation constitue l'événement, le fait exister dans l'espace public en le publicisant.

> Les mass media ont désormais le monopole de l'histoire. Dans nos sociétés contemporaines, c'est par eux et par eux seuls que l'événement nous frappe, et ne peut pas nous éviter.

http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1972_num_18_1_1272

Travaux actuels de Jocelyne Arquembourg sur les événements collectifs :

Cf. ouvrages, + Arquembourg Jocelyne & Lambert Frédéric, « Présentation », *Réseaux* n°132, 2005.

Les récits contemporains prennent des formes extrêmement variées et circulent sur de multiples supports : approches pluridisciplinaires nécessaires :

- Héritage imposant du structuralisme
- Apport décisif de Paul Ricoeur dans les années 1980
- Passage à un paradigme pragmatiste : inscription sociale des événements

Les récits sont des agencements (muthos) et des imitations de l'action (mimésis) :

• Agencements : ils assemblent des éléments hétérogènes et relient des agents, des motifs, des buts, des circonstances, des causes, des conséquences etc… Ce sont des modèles de connections qui disent le qui de l'action.
• comme imitations de l'action, ils sont dotés d'un début, d'un milieu et d'une fin, organisés en totalité.

Les *Media events* :

Dayan Daniel, Katz Elihu, *Media Events. The Live Broadcasting of History*, 1992.

En fr. : *La télévision cérémonielle*, PUF, 1996.

> *« Plutôt que d'étouffer tout débat public, certains événements-spectacles représentent donc un accès à ce débat ; ils ouvrent l'espace public en direction de ceux qui sont le plus souvent exclus des processus de délibération. […] Ils figurent en effet au nombre de ces « fictions médiatrices » qui permettent aux individus de se représenter la totalité d'une société. » (p. 18).*

« Des événements tels que les Jeux olympiques, le voyage d'Anouar el-Sadate à Jérusalem, les funérailles de J.-F. Kennedy ont en effet donné naissance à un nouveau genre narratif. Jouant des possibilités de diffusion simultanée offertes par les médias électroniques, les récits à l'extrême présent qui constituent ce genre unifient de vastes aires géographiques en y suscitant une temporalité commune. » (p. 1)

⇒ événements rendus possibles par les possibilités des médias électroniques et la transmission par ondes radio

⇒ rôle essentiel de la diffusion en direct

⇒ événements caractérisés par leur dimension collective

Des media events en rupture,

interruption du flux des programmes, annulation de la programmation habituelle et diffusion sur plusieurs médias et chaînes de télévision

…et plus ou moins planifiés

- *Attente longue*: promotion à grand renfort de publicités des événements. Par ex. pour les J.O., désignation de la ville organisatrice, Allumage et parcours de la flamme, etc.
- *Attente courte*: cérémonies d'hommages à la suite de décès de personnalités, suivi de faits d'actualité disruptifs.

⇒ Trois types : conquêtes (conquest) / confrontations (contest) / couronnements (coronation)

Tableau synthétique construit par Dayan et Katz

Table 1 Dimensions of Contests, Conquests, and Coronations

	Type of event		
Dimension	Contest	Conquest	Coronation
1. Periodicity	Fixed (cyclical)	Not fixed (one time)	Not fixed (recurrent)
2. Rules	Agreed rules	No rules	Custom, tradition
3. Locus (stage)	Arena, stadium, forum, studio	Thresholds of social space, frontiers, limits	Streets, church aisles, urban itineraries
4. Opponents	Man vs. man	Hero vs. norms, beliefs, nature	Ritual vs. reality; persons vs. symbols
5. Odds	Even	Against hero	Against ritual
6. Drama	Who will win?	Will hero succeed?	Will ritual succeed? Is principal deserving of these sacred symbols? Can reality be kept out?
7. Role of principal	Playing by the rules. Best man will prevail. Loser has another chance	Recasting the rules. Allowing discontinuity. Giant leap for mankind	Embodying the rules. Symbolizing continuity
8. Role of TV presenter	Nonpartisan	Bardic	Reverent, priestly
9. Role of audience	Judging	Witnessing: being awestruck; investing hero with charisma; withholding disbelief	Renewing contract with center; pledging allegiance
10. Message	Rules are supreme	Rules can be changed	Rules are traditionbound
11. Form of authority	Rational-legal	Charismatic	Traditional
12. Relation to conflict management	Frames, miniaturizes, humanizes conflict	Overcomes conflict via suprapartisan identification	Offers intermission from conflict by invoking basic values of society
13. Time orientation	Present	Future	Past

Les confrontations

- affrontements gouvernés par des règles, menés au nom de groupes identifiables par des représentants – « élus » ou « champions » – de ces groupes.
- *agon* en grec = affrontement (cf. Jeux, plus loin).
- Règles strictes (règle du jeu, règle des débats présidentiels)
- Événements récurrents pour la plupart, périodicité.

Ex. : Jeux Olympiques, Coupe du monde de Football, débats électoraux, événements spécifiquement médiatiques (grandes finales de jeux TV par ex.).

Les conquêtes

- s'appuient sur un ou plusieurs personnages charismatiques
- promesse d'un changement profond de l'histoire.
- événements toujours uniques
- transgression des règles : prise de risque du personnage avec séduction charismatique.

Ex. : Jean-Paul II en visite en Pologne / voyage officiel d'Anouar El Sadate, 1er dirigeant arabe en visite officielle en Israël (1977) …et 4 ans plus tard Sadate est assassiné => funérailles internationales

Les couronnements

- Centrés sur la consécration de l'action d'un personnage (couronnement ou enterrement).
- Mise en avant de valeurs, d'une identité collective à travers l'histoire et l'hagiographie du personnage.
- héros couronné est dans une position passive, réduit au statut d'emblème (≠ conquête).
- Vrais couronnements , mariages princiers, mais aussi funérailles. Dans un registre moins solennel : cérémonie des Oscars, des Césars.

Ex. : couronnement d'Elisabeth II (2/06/1953) Lady Diana (31/08/1997), funérailles personnalités.

Cf. Lafon Benoit, 2011, « Les funérailles télévisées. Confrontation distanciée à la mort et naissance de figures tutélaires, in Rabatel Alain et Floréa Marie-Laure, "Annoncer la mort. Modalités de la re-présentation de la mort dans les médias d'information", *Questions de communication*, n° 19, http://questionsdecommunication.revues.org/2631

Rôle essentiel des médias :

- Chroniquer le quotidien : journal, JT, actus sur médias sociaux
- Construire des collectifs imbriqués : la ville, la communauté religieuse, la profession, la nation…
- Réactualiser en permanence ces espaces-temps : fonction d'almanach

Ceci étant vrai pour les médias écrits et audiovisuels, qu'ils soient analogiques ou numériques. Cf. JP. Esquenazi =>

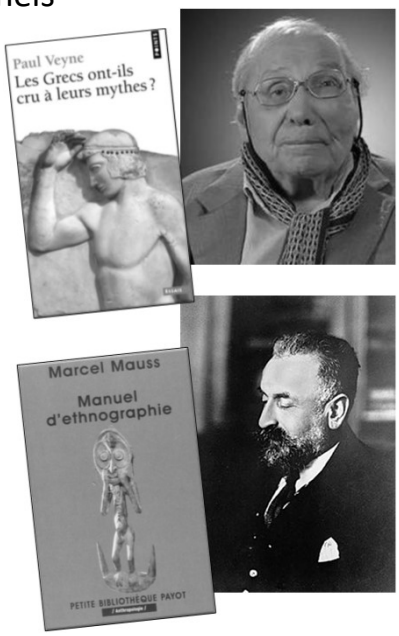
C. Projeter des mondes communs : récits fictionnels

Repose sur la distinction Réalité / Fiction :

Distinctions entre Mythes et contes, c'est-à-dire entre récits explicatifs et récits fabulisants aux origines de la distinction Actualité (ou documentaire) / fiction.

Cf. Paul Veyne, *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ?,* 1983

Marcel Mauss (1872-1950), *Manuel d'ethnographie,* 1926



Le mythe proprement dit *est une histoire crue, entraînant en principe des rites*. Le mythe fait partie du système obligatoire des représentations religieuses, on est obligé de croire au mythe. A la différence de la légende […] le mythe est représenté dans l'éternel : un dieu est né, il a été mis à mort, il est re-né : tout ceci correspond à une croyance qui est de tous les temps. Le Bouddha est né à une époque précise, mais en étudiant les Livres Saints du bouddhisme, on voit qu'il était déjà de toute éternité, il avait été précédé par d'autres Bouddhas et le monde attend encore le futur Bouddha dans l'assurance de sa venue. De même pour les avatars de Vishnou, pour les rapports entre Kronos et son fils Jupiter. Le mythe se passe dans l'éternel, ce qui ne veut pas dire que le mythe n'est pas localisé dans le temps et dans l'espace : on sait que Kronos a donné naissance à Jupiter, qu'il était le premier ; mais vis-à-vis des hommes, les dieux sont tous dans l'éternité.

La légende, la saga ("ce que l'on raconte"), est moins crue ; exactement, elle *est crue, sans qu'il y ait nécessairement un effet.* Le temps est, si l'on peut dire, plus localisé : on sait la date de naissance d'un saint. Le mythe, même lorsqu'il raconte des événements précis, se place dans une époque mythique qui est toujours une époque différente de celle des hommes ; tandis que la légende se place toujours dans une époque qui est à quelque degré celle des hommes. Le mythe peut pénétrer la légende, les dieux interviennent à chaque instant dans le Ramayana ou dans le Mahabarata, dans l'Iliade ou dans l'Énéide, les rapports qu'ils entretiennent avec les hommes les amènent à prendre part à l'action. La légende, elle, ne peut guère pénétrer le mythe. Mais on y croit, c'est historique, personne ne doute, on sait le nom de l'homme qui a accompli telle action, il a un père, une mère, et toute une épopée.

On croit moins à la légende qu'au mythe, on croit encore moins au conte, à la fable, qu'à la légende. En latin, *fabula* désigne nettement une petite chose, le conte est simplement possible. *La fable est l'objet d'une croyance tout à fait mitigée.* C'est du domaine du possible et de l'imagination, personne n'est tenu d'y croire. La fable reste religieuse, mais peu crue. Les épopées d'animaux (par exemple en Afrique) constituent des précédents juridiques : il est bon d'être aussi rusé que le lièvre, aussi robuste que la tortue, etc.

Marcel MAUSS, *Manuel d'Ethnographie.* 1947 (pp. 202-203).

Jean-Marie Schaeffer :

Philosophe, Chercheur au CNRS, et directeur d'études à l'EHESS,

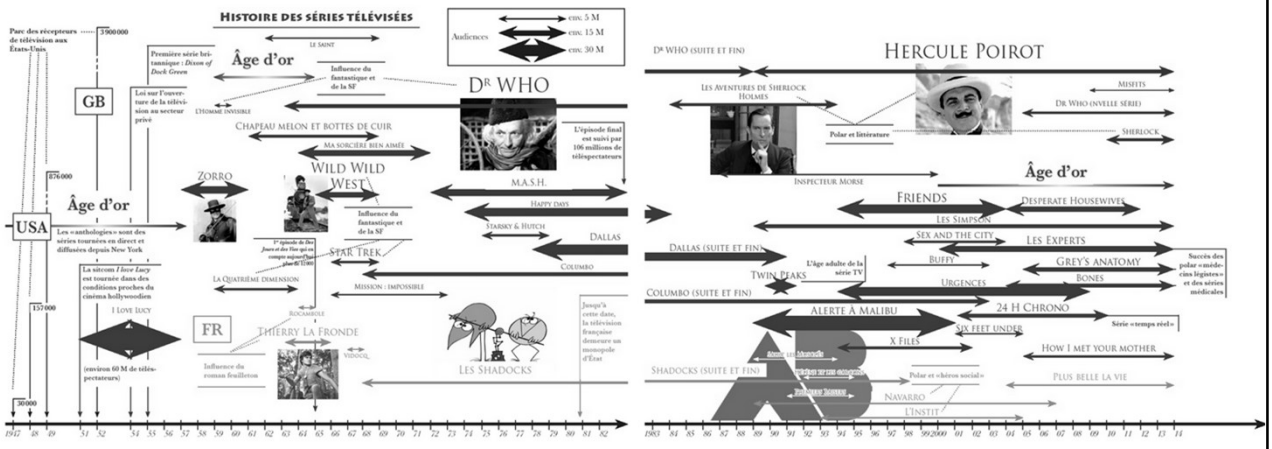
A étudié les ressorts de la fiction

=> Notion de feintise, c'est-à-dire du faire semblant : feintises cognitives (le « réel ») vs feintises ludiques (les fictions)

Une démultiplication de l'offre, et donc des formats et genres fictionnels :

- Cinéma : fiction, animation, documentaire… Imports de nombreux films, ciblages des publics (cf. VOD)
- TV : même phénomène concernant l'animation jeunesse, les fictions unitaires ou séries
- Edition : idem concernant les romans et BD, avec démultiplication des types de récits (cf. Rayonnages des librairies)

Une démultiplication de l'offre fictionnelle par la TV, qui développe des séries depuis des décennies (cf. schéma) mais dont les plateformes (Netflix, Amazon…) renouvellent les marques et offres commerciales, ainsi que les genres de récits



http://le-massacre.over-blog.fr/article-frise-n-1-histoire-des-series-televisees-120187455.h

Une démultiplication des genres littéraires, correspondant avec une démultiplication des formats, donc des produits industriels médiatiques :

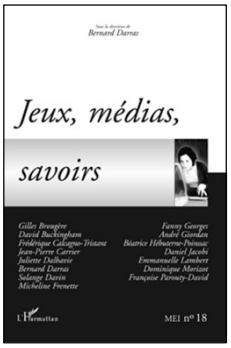
- Essor des littératures dites « de genre »
- Essor des formats de littérature illustrée : BD, comics, mangas, romans graphiques …et leurs sous-genres
- Développement de la sérialité : présente dans les sagas et légendes, revient avec force dans le roman feuilleton et les séries littéraires, ciné et TV.

=> Essentiel pour l'industrie = <u>valorisation</u>

http://www.mecanismes-dhistoires.fr/chicklit-dark-romance-steampunk-17-nouveaux-genres-litteraires-a-mode-decryptes/

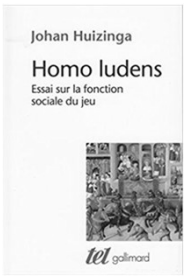
D. Jouer avec le monde commun : récits décalés

Pourquoi le divertissement apparaît-il difficile à justifier, voir à penser ? Il ne semble légitime que quand il prend les formes que lui donnent les milieux favorisés et cultivés, sinon il ne serait qu'aliénation, en fait le contraire d'une éducation qui libère. Transformer un divertissement en espace éducatif, ce serait le transformer en son contraire, faire d'une activité aliénante, une activité enrichissante. Ce qui manque totalement à cette vision c'est une perception positive du divertissement, de son intérêt social. En fait si des analyses existent concernant le développement du temps libre dans notre société (Dumazedier, 1972 ; Sue, 1980, 1982, 1994 ; Yonnet, 1985, 1999), qu'elles conduisent ou non à reconsidérer la place du travail dans la société, il nous semble que le sens même du loisir dans la vie de celui qui s'y livre et plus encore sa dimension de pur plaisir sans autres finalités apparentes que lui-même quand il se fait divertissement, est loin d'être l'objet d'analyses suffisantes.



Cf. article de Gilles Brougère, « Le jeu entre éducation et divertissement » (n° 18 de la revue MEI)

Deux grands précurseurs sur la question du jeu : Johan Huizinga (1872-1945) et Roger Caillois (1913-1978)



Cf. article : « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », par Laurent Di Filippo, http://www.cairn.info/revue-questions-de-communication-2014-1-page-281.htm#re0no0

4 types de jeux selon caillois :

- agôn (compétition)
- alea (chance)
- mimicry (mimétisme)
- ilinx (vertige)

REPARTITION DES JEUX

	AGON — *(compétition)*	ALEA — *(chance)*	MIMICRY — *(simulacre)*	ILINX — *(vertige)*
PAIDIA ↑	courses, luttes, etc. } non réglées athlétisme	pile ou face comptines	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti	manège « tournis » enfantin balançoire valse
vacarme agitation fou-rire				
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe billard escrime dames football échecs	pari roulette		volador attractions foraines ski alpinisme voltige
↓ LUDUS	compétitions sportives en général	loteries simples composées ou à report	théâtre arts du spectacle en général	

N. B. — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

http://www.revue3emillenaire.com/blog/wp-content/uploads/2011/04/Jeux.jpg

Ces 4 types de jeux impliquent des formats médiatiques :

⇒ Agon : sports médiatisés, compétitions médiatiques (concours de chanteurs, cuisiniers, etc.)

⇒ Alea : loteries, cf. Française des jeux

⇒ Mimicry : cf. fictions

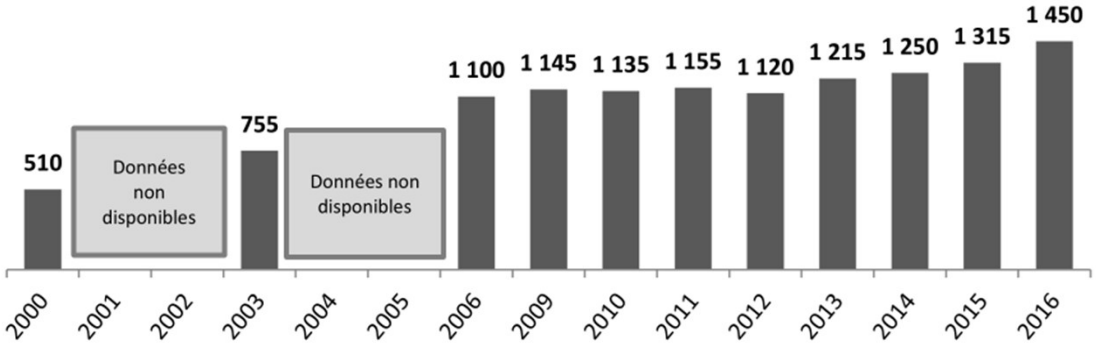
⇒ Ilinx : films à grand spectacle, jeux vidéos de plus en plus immersifs (VR)

L'importance du sport dans les médias actuels :

Dans *Systèmes des Sports*, Paul Yonnet étudie l'impact du sport, qui résulte de deux systèmes qui ont tendance à s'opposer :

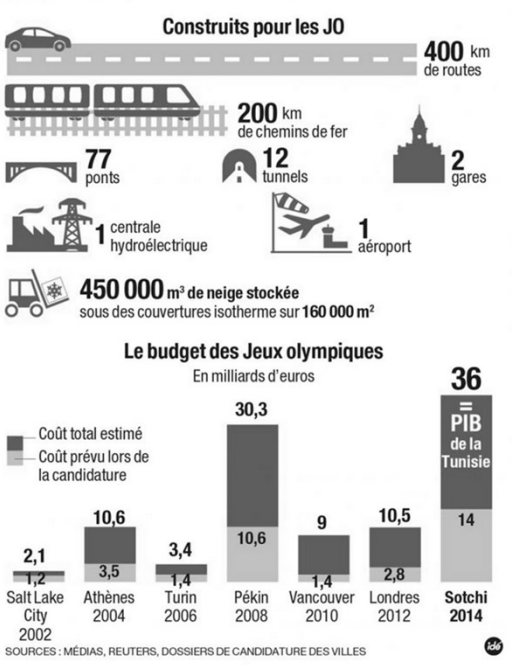
- le sport-spectacle pratiqué par une élite, destiné à être largement médiatisé
- le sport de masse (jogging, marathons...), par lequel les individus affirment leur diversité dans la recherche de fins individuelles.

Evolution du montant global des droits sportifs en France depuis 2000 (en millions d'euros)



Source : estimations CSA à partir d'informations publiques et d'informations portées à la connaissance du Conseil.

Les jeux les plus chers de l'histoire



Des Jeux olympiques modernes qui auraient un impact économique bien plus restreint sans la publicité, les sponsors …et donc les médias et la médiatisation

http://www.volcanic.fr/evenement-sport-cio-jo/

Les jeux et les sports : des formats historiques des médias, notamment de la télévision.