

Le retour de la critique matérialiste de l'industrie culturelle ?

Jean-Baptiste Ghins

DANS **NECTART** 2023/2 N° 17, PAGES 150 À 159
ÉDITIONS **ÉDITIONS DE L'ATTRIBUT**

ISSN 2429-2877

ISBN 9782916002989

DOI 10.3917/nect.017.0150

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://shs.cairn.info/revue-nectart-2023-2-page-150?lang=fr>



CAIRN . INFO

Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...
Scannez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



Distribution électronique Cairn.info pour Éditions de l'Attribut.

Vous avez l'autorisation de reproduire cet article dans les limites des conditions d'utilisation de Cairn.info ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Détails et conditions sur cairn.info/copyright.

Sauf dispositions légales contraires, les usages numériques à des fins pédagogiques des présentes ressources sont soumises à l'autorisation de l'Éditeur ou, le cas échéant, de l'organisme de gestion collective habilité à cet effet. Il en est ainsi notamment en France avec le CFC qui est l'organisme agréé en la matière.



*L'usage massif des données
par les plateformes*

Le retour de la critique matérialiste de l'industrie culturelle ?

JEAN-BAPTISTE GHINS

Dès les années 1920, nombre de théoriciens de l'art se sont penchés sur le devenir de nos expériences esthétiques dans un contexte d'innovations galopantes. Restée vivace dans les cénacles académiques, leur « critique » acerbe de l'« industrie culturelle » est aujourd'hui ignorée au sein du débat public, jugée par trop pessimiste, voire aristocratique. À l'heure où l'on ne s'étonne plus de l'extraction massive de nos données d'usage, le rythme confortable de la consommation de « contenus » ne mérite-t-il pas d'être à nouveau interrogé par ces élèves indisciplinés de Marx ?

mai 2023. Une grève fait rage à Hollywood : les 11 000 syndiqués de la Writers Guild of America

se relaient au piquet devant les bureaux de différents studios. Ils réclament une augmentation de salaire, une durée d'embauche et un paiement fixes pour les scénaristes impliqués dans le développement d'une série ou d'un film, ainsi que la mise en place de garde-fous afin d'éviter que leur travail ne se réduise à réécrire des textes engendrés par intelligence artificielle¹. Cette situation rappelle que même dans le domaine onirique du divertissement américain, la réalité matérielle est première :

la production suppose le travail, et donc la discussion sur les conditions qui le déterminent.

Un spectre matérialiste hante le cinéma

L'autorité de la réalité matérielle, c'est-à-dire l'épreuve du monde par le corps, s'est trouvée d'emblée au cœur des préoccupations de la tradition marxienne. Dans *Le Capital*, Marx fait déjà de la souffrance, et particulièrement de « l'énorme mortalité des enfants d'ouvriers pendant leurs premières années d'existence² », la base de sa critique du capitalisme, et s'appuie sur différents rapports, médicaux ou administratifs, pour étayer son argument. De son enquête soucieuse du terrain, le philosophe allemand conclut néanmoins une prémisse plus large : étant entendu que la douleur possède une

charge symbolique forte, donc qu'elle impacte, si elle est montrée, la conscience, la classe qui en dépend pour maintenir son statut œuvrera toujours à la nier ou la minimiser. Depuis lors, la gauche politique n'a cessé de se battre afin que la vérité de l'exploitation triomphe du mensonge idéologique qui la dissimule.

On comprend aisément en quoi le secteur de la culture est d'importance au sein de cette lutte. Walter Benjamin, auteur communiste de la première moitié du ^{xx}e siècle, conclut dès les années 1930 que le cinéma recèle la possibilité de rendre intelligible la catastrophe sociale afin de façonner une conscience collective révolutionnaire. Son ami Siegfried Kracauer, figure incontournable de la critique cinématographique, estime quant à lui qu'on doit toujours s'attacher à se rapprocher de la concrétude des choses, seule capable de s'opposer aux abstractions technocratiques qui polluent la modernité. « Comment parvenir jusqu'à ce monde d'en bas ? » demande-t-il en 1960, pour aussitôt répondre : « Incontestablement, la tâche nous est considérablement facilitée par la photographie et par le film qui non seulement isolent les données matérielles, mais trouvent dans la représentation qu'ils en donnent leur plein aboutissement »³. Pour Kracauer, le réel est fait pour la caméra, et la caméra pour le réel, si bien qu'il parle de *caméra-réalité* pour décrire le caractère intrinsèquement cinématographique du quotidien. Du *Sang des bêtes* (Georges Franju, 1949), qui dévoile sans détour l'univers d'un abattoir parisien, au récent *Balai libéré* (Coline Grando, 2023), qui retrace l'audacieuse création d'une coopérative de nettoyage par les femmes de ménage d'une université belge, cet esprit matérialiste, porté dans le champ philosophique par l'École de

Francfort⁴, n'a cessé d'impregnier l'histoire du cinéma.

La critique de la Kulturindustrie

Ces réflexions s'ancrent dans une forme d'optimisme originel à l'égard des expériences esthétiques médiées par des œuvres poignantes. De telles expériences sont en effet intrinsèquement contestataires en ce qu'elles rompent avec ce que nous vivons au jour le jour : la domination par le travail aliéné. La bifurcation induite par l'art peut se manifester de différentes façons, mais c'est peut-être Herbert Marcuse, régulièrement remémoré comme le philosophe de Mai 68, qui la décrit de la façon la plus explicite : « La négation définitive du système établi serait un univers "esthétique", "esthétique" au sens où il appartiendrait à la fois à la sensibilité et à l'art, donc la capacité de recevoir l'impression de la Forme⁵. » Exprimé de façon plus vernaculaire, cela signifie que l'art témoigne à la fois de la possibilité d'une vie dans le plaisir, une vie *esthétisée*, et de la capacité humaine à rendre une telle existence hédoniste concrète : comme l'artiste pétrit son matériau mû par une espérance utopique, les citoyens pourraient façonner une société réconciliée.

C'est à l'aune de cette vision de l'art comme lieu d'opposition au *statu quo* qu'on doit comprendre la formulation de la critique de l'industrie culturelle. On parle aujourd'hui d'industries culturelles au pluriel pour évoquer une réalité pratique : une multiplicité

« L'œuvre qui ne fait qu'imiter celle qui l'a précédée pour en reproduire le succès commercial exprime ce qui fonctionne en l'état, et en aucun cas les possibilités sensuelles réprimées qui pourraient nourrir la révolte. »

de secteurs liés à la création, qui vont du cinéma au design en passant par la musique et les jeux vidéo, sont intégrés à une économie concurrentielle de marché dont l'extension repose largement sur l'innovation technique. Le concept est devenu descriptif : il désigne un état de fait, qui n'apparaît pas d'emblée comme problématique. À l'origine, le mot allemand de *Kulturindustrie*, canonisé en 1947 par Theodor Adorno et Max Horkheimer, les deux autorités de la première génération francfortoise, voulait pourtant faire scandale. La culture, comprise comme l'expression élevée d'une population consciente d'elle-même, se voyait associée à la brutale reproduction des marchandises standardisées. L'être humain apprenait que les individus ne se penseraient désormais plus à travers leurs peintures, poèmes et symphonies, mais au moyen d'enseignes publicitaires.

L'angoisse que devait provoquer l'évocation d'une culture engendrée à échelle industrielle renvoie à ce que nous pouvons éprouver lorsqu'il nous est annoncé que l'IA sait désormais s'entraîner en analysant des créations qu'elle a elle-même produites. L'enjeu n'est pas tant de voir une capacité humaine soudain désacralisée par la machine, que d'anticiper une forme d'aplatissement statistique de l'imagination. Dans le cadre des grèves à Hollywood, David Simon, créateur de la série *The Wire*, déclarait : « Si vous pensez à ce qui fait la télévision et les films, ce qui les a faits et ce qui les fera, c'est l'histoire, c'est le récit. Et cela commence avec le scénariste. [...] Le travail dérivé [de l'IA] ne va jamais ouvrir de nouvelles

voies⁶. » Si le principe de l'industrie est la reproduction du même, et si l'art devient son objet, que reste-t-il de la charge subversive propre à l'esthétique ? Réponse d'Adorno et Horkheimer : elle s'affadit inévitablement. L'œuvre qui ne fait qu'imiter celle qui l'a précédée pour en reproduire le succès commercial exprime ce qui fonctionne en l'état, et en aucun cas les possibilités sensuelles réprimées qui pourraient nourrir la révolte. C'est pourquoi les auteurs de *La Dialectique de la raison* constatent, dans une rhétorique apocalyptique qui les caractérise, que l'automatisation a pris « le pouvoir sur l'homme durant son temps libre et sur son bonheur », et détermine « si profondément la fabrication servant au divertissement que cet homme ne peut plus appréhender autre chose que la copie »⁷.

Un retour aux grands monopoles ?

Dans un essai devenu classique, intitulé *Théorie traditionnelle et théorie critique*, Max Horkheimer avertissait contre l'ambition de vouloir figer des diagnostics établis. Si l'être humain est toujours historiquement situé, et porte par conséquent le devoir de penser en dialogue avec le temps présent, il a symétriquement l'obligation de ne pas confondre les époques. Ainsi la théorie critique, dont nous nous revendiquons ici, doit-elle être essentiellement *dynamique* : « Pour une véritable pensée critique, la clarification ne peut être seulement un processus logique, elle doit se faire tout autant dans le domaine concret de l'histoire. Lorsqu'elle a lieu, elle provoque un changement aussi bien

dans l'ensemble de la structure sociale que dans le rapport du théoricien à la société en général, c'est-à-dire que le sujet change, et aussi le rôle de la pensée⁸. » Un tel postulat rend problématique l'entreprise que nous nous apprêtons à mener dans la suite de ce texte : peut-on appliquer au numérique, sans trahir leur fondement méthodologique, des idées mûries dans le contexte des années 1930-1940, où le succès des propagandes fascistes côtoyait le triomphe du *studio system* hollywoodien ? Faisons l'hypothèse, dans la continuité des travaux de Shoshana Zuboff, théoricienne du « capitalisme de surveillance⁹ », appliqués ici au domaine de l'art, que l'usage massif des données par les plateformes marque l'entrée dans une nouvelle phase des médias et industries culturelles. Avant l'avènement du big data, un marqueur général demeurerait : une répartition (plus ou moins) équivalente de la connaissance – ou plutôt de l'ignorance – entre l'offre et la demande. L'aphorisme « *nobody knows*¹⁰ », qui signifie qu'il est impossible de prévoir ce qui fonctionnera sur le marché, s'appliquait tant au producteur qu'au consommateur : qui pouvait prédire ce qui plairait à l'avenir, même en ce qui concernait ses *propres* préférences ? Les données changent les règles du jeu. Désormais, les fournisseurs de services disposent d'informations colossales par rapport à ceux qui les utilisent. Le philosophe Jean-François Lyotard avait déjà établi en 1979 que la société postmoderne serait celle de l'information extériorisée en marchandise¹¹. On préciserait aujourd'hui : de l'*asymétrie* d'information. Ainsi en est-il des GAFAM : « ils en savent beaucoup sur nous, mais notre accès à leur savoir est maigre¹² ». Les plateformes engrangent continuellement du savoir sans qu'il soit redistribué, ce qui leur

permet une maîtrise du contexte de consommation extrêmement aiguë. Par exemple, « les services de streaming qui surveillent quels films vous commencez et lesquels vous finissez, et peuvent agréger les données de millions d'abonnés à travers le monde [...], en savent certainement beaucoup sur les goûts et les comportements mondiaux en matière de divertissement vidéo. Ces données peuvent aider à identifier les intérêts du public et, avec une interface utilisateur et une infrastructure technique adéquates, peuvent recommander du contenu à ceux qui sont le plus enclins à le désirer¹³ ». C'est désormais un truisme que d'affirmer que le savoir se situe *du côté des machines*. Même à échelle individuelle, dans les pratiques culturelles quotidiennes, la conviction que l'algorithme en sait plus que moi sur mes envies (qui ont le défaut d'être non transparentes et ignorantes quant à l'immensité des sources de satisfaction disponibles) s'impose¹⁴. Cette nouvelle dichotomie entre la plateforme qui *sait* et l'utilisateur qui *ignore* marque l'avènement de notre nouvel environnement d'attention.

Il doit être noté que la donnée n'est pas limitée au domaine où elle a été obtenue : associée à un objet (par exemple, un film) ou à une personne, elle donne des informations utiles dans toutes les sphères de la consommation. Une entreprise comme Disney peut en effet faire usage des données utilisateurs collectées *via* sa plateforme SVoD Disney+ pour prendre des décisions marketing ou de production dans ses parcs de loisirs ou son commerce de produits dérivés. La donnée acte ainsi la *transformation de l'infor-*

« Les plateformes engrangent continuellement du savoir sans qu'il soit redistribué, ce qui leur permet une maîtrise du contexte de consommation extrêmement aiguë. »

mation en « forme valeur »¹⁵, en d'autres termes rend la collecte d'informations lucrative, et par conséquent justifie la numérisation de la totalité de nos pratiques. Numériser un protocole, comme par exemple lors de l'achat d'un ticket, permet en effet d'extraire des *data* sur une série d'interactions jusqu'alors connues des seuls acteurs. Cette nouvelle réalité informationnelle promet de créer de nouveaux monopoles dans la mesure où, en termes de loisirs, Disney voudra désormais s'occuper entièrement d'un individu-consommateur. À l'échelle des plateformes, ce nouveau paradigme a déjà pour conséquence de ramener les films et séries vers les modes de distribution possédés par les entreprises ayant encadré la production. À ce sujet, l'économiste Alain Le Diberder prophétisait en 2019 que, sous peu, « 80 % de la production des majors [...] pourrait être réservée à des plateformes propriétaires et mondiales sous un régime d'exclusivité¹⁶ ».

Cette situation n'est peut-être pas tout à fait sans précédent. Aux États-Unis, durant l'âge d'or de ce *studio system* (1930-1949) qui coïncide avec la rédaction des théories francfortoises de l'industrie culturelle, « un oligopole contrôlait l'ensemble des étapes de la production, de la distribution et de l'exploitation¹⁷ » des films. Suite au *Hollywood Antitrust Case* de 1948, et dans la foulée de plusieurs interdictions (notamment celle de la pratique du *block booking*, qui contraignait les cinémas à acheter les films par paquets, saturant les programma-

tions de contenus issus de la même farine¹⁸), les studios (les *producteurs*), ont été contraints de vendre leurs salles de cinéma, affaiblissant drastiquement leur autorité sur la *distribution* et l'*exploitation*. Or, cette séparation originelle des pouvoirs paraît aujourd'hui s'effondrer au profit d'un retour à l'« œuvre totale des effets » dont parlait Kracauer, à savoir la maîtrise par une entité déterminée (à présent, Disney, Apple, Amazon...) de notre horizon perceptif. L'exemple du conflit qui se joue actuellement autour de la chronologie des médias, un principe qui protège les exploitants des salles en leur assurant la priorité sur la diffusion des œuvres cinématographiques, est parlant. Afin de renégocier la situation française, à l'automne 2022, Disney a menacé de ne pas sortir en salles *Black Panther : Wakanda Forever*¹⁹, l'un de ces blockbusters vitaux pour la santé économique du grand écran. Non dépendante d'exploitants extérieurs à elle-même, Disney peut donc influencer politiquement à différents niveaux de la vie culturelle, autant par là même que l'autonomie des supports (salles, vidéogrammes, télévision) s'étiole. Une telle situation ne nous renvoie-t-elle pas à l'âge d'or d'Hollywood, quand les *Big Five* (20th Century Fox, RKO, Paramount Pictures, Warner Brothers et MGM) régnaient en maîtres sur la planète divertissement ?

La dette à l'égard de la réalité

Si l'on accepte que nous soyons revenus à un régime d'oligopole similaire à celui du *studio system* de jadis, en ce sens que le devenir d'un

bien culturel se déroule désormais au sein d'une infrastructure soumise à un même propriétaire, alors la théorie critique du ^{xx}e siècle recouvre un droit de séjour, d'autant plus que, par l'intermédiaire de la donnée, le lien entre la réalité et le bien culturel s'est intensifié.

L'un des postulats les plus ancrés des théoriciens critiques est que le désir a une dimension objective : on peut le manipuler, mais son intensité dépend *in fine* de la vie réelle des individus. Kracauer écrit que « l'industrie du film, forcée par ses intérêts financiers, doit prédire la nature des modes qui traversent réellement la masse et ajuster ses produits à elles. [...] Les audiences américaines reçoivent ce qu'Hollywood veut qu'elles exigent ; mais, sur le long terme, les désirs de l'audience déterminent le caractère des films hollywoodiens²⁰ ». Or, capitaliser sur le désir *déjà là* est, depuis ses débuts, un pari de Netflix. La mécanique de recommandation qu'a développée l'entreprise quand elle proposait encore un service de location de DVD a consisté en première instance à rendre visibles les films qui lui rapportaient le plus par client, mais elle s'est vite rendu compte qu'au lieu de « partir des stocks disponibles pour influencer le consommateur, il valait mieux partir des goûts des consommateurs pour piloter les stocks²¹ ». Pour les plateformes actuelles, savoir réceptionner le désir est une tâche d'autant plus importante que l'*abonné*, nouvel archétype du pacte social, ne rembourse l'argent investi pour l'attirer (entre 40 et 120 euros en 2017²²) qu'après plusieurs mois de fidélité au service. C'est pourquoi le big data joue un rôle si crucial dans l'industrie culturelle contemporaine : que ce soit pour décider du prolongement d'une série ou suggérer des offres promotionnelles à une personne ayant montré des signes

d'inactivité, annonçant un potentiel retrait, « les algorithmes d'apprentissage automatique aident à mieux positionner un projet ou à anticiper les réactions du public²³ ». Pour s'assurer d'une loyale adhésion, les plateformes dépendent essentiellement du savoir qu'elles « emmagasinent » à propos des sentiments capables de nous mouvoir.

Une culture rythmée par une intelligence artificielle qui n'anticipe aucune évolution future mais reproduit « le passé dans le présent²⁴ » peut certainement être condamnée pour sa nature conservatrice, au sens péjoratif du terme. L'extractivisme numérique nourrit cependant un autre phénomène plus pernicieux : la spoliation des images et récits issus de nos vies singulières. L'approche matérialiste de l'art défend la nécessité d'un retour systématique à la réalité, d'où surgit ultimement l'intensité esthétique. C'est uniquement parce qu'il y a objectivement un désir anthropologique de mettre fin à la souffrance que l'artiste s'attelle à porter sa voix, à la manière d'un François Sureau qui, lorsqu'on lui demande pourquoi il écrit, répond : « parce que quelque chose ne va pas²⁵ ». Tout art semble dès lors marqué par une étrange dette à l'égard du réel : ce sont nos tribulations quotidiennes qui lui confèrent sa force symbolique. Or si l'œuvre, comme le suggère Adorno, est la « porte-parole historique de la nature opprimée, et finalement critique envers le principe du moi, agent interne de l'oppression²⁶ », alors elle doit elle-même s'effacer, ultimement, devant l'expérience qui la justifie, donc les épreuves de la vie. C'est sans doute la raison pour laquelle les cérémonies

« Cette nouvelle réalité informationnelle promet de créer de nouveaux monopoles dans la mesure où, en termes de loisirs, Disney voudra désormais s'occuper entièrement d'un individu-consommateur. »

de récompense centrées autour d'un tapis rouge nous scandalisent : le phénomène de starification qu'elles nourrissent s'apparente à un vaste détournement de la force symbolique issue de drames bien réels (la migration, la discrimination, la misère ou toute autre violence abondamment traitée dans les films sélectionnés) au profit de glorifications personnelles. En canalisant le désir qui surgit d'une soif de justice et en l'épuisant dans son propre triomphe, la star repousse toujours plus loin le temps de l'« humiliante sobriété » (Walter Benjamin) qui doit succéder à l'ivresse esthétique, à savoir la conscience du désastre. D'une certaine façon, la star devient l'unique reliquat de réalité auquel le spectateur va s'intéresser après avoir consommé un film, selon une logique que dénonçait déjà Kracauer : « La star touche le public [...] en tant qu'elle est, ou paraît être, [...] une personne qui existerait indépendamment de tous les rôles qu'on lui confie, dans ce monde extérieur au cinéma que le public croit être la réalité, ou qu'il se complait à substituer à celle-ci²⁷. »

Si l'on poursuit l'analyse dans la sphère digitale, on s'aperçoit que des plateformes comme Netflix, de leur côté, accumulent une dette encore plus profonde à l'égard du monde : non contentes d'épuiser les révoltes dans une suite ininterrompue de contenus, et répondant par là même à la devise de la classe moyenne, « s'affairer à travailler, puis s'affairer à se divertir²⁸ », elles extraient continuellement nos

données d'usage et arrachent des évaluations pour mesurer la teneur symbolique des motifs qu'elles continueront à nous exposer. Captant notre attention au profit de leur propre accroissement, sans jamais s'inquiéter d'encourager la curiosité quant aux choses concrètes, les plateformes créent l'illusion qui s'enrichit de nos actions, tout en s'abstenant bien de nous payer en retour.

Kracauer estimait que l'immersion dans la rêverie ne devait être qu'un temps dans l'itinéraire du cinéophile : « Tout amateur de cinéma a pu remarquer que les phases d'absorption comme en transe alternent avec des moments où le médium perd son pouvoir de stupéfiant. [...] Et à peine [le spectateur] a-t-il recouvré un état de relative conscience qu'il n'a de cesse [...] d'essayer de dresser le bilan de ce qu'il éprouve²⁹. » Cette inquiétude quant à ce qui nous arrive semble s'être définitivement noyée dans la secrète satisfaction de voir ce qui compte soudain extériorisé dans un « accès illimité³⁰ », donc virtuellement ininterrompu, aux biens culturels. L'inspiration, le réconfort, l'amour, la joie ou la tristesse n'évoquent plus des événements existentiels, mais des « tonalités³¹ » associées à un produit, dédiées à l'étiquetage automatisé de fichiers et la planification de nos expériences. Fort heureusement, ce détournement de la substance de l'art sans considération pour le tragique dont il tire sa légitimité, ce pillage de nos vécus qui se contente d'« enregistrer [...] les souffrances [...] au lieu de les abolir³² » ne pourront se maintenir longtemps sans que l'industrie culturelle s'acquitte de ce qu'elle nous doit. L'émotion simulée ne vit en

effet que du souvenir de celle véritablement éprouvée, et nous risquons, à force de chosifier le réel dans la donnée, de ne plus avoir aucun événement à nous remémorer.

NECTART

1. <https://tinyurl.com/ydu8byj6>
2. Karl Marx, *Le Capital. Critique de l'économie politique*, 4^e éd. allemande, livre I^{er}, Paris, PUF, 1993, p. 447.
3. Siegfried Kracauer, *Théorie du film*, cité dans le mémo ci-contre, p. 421.
4. Groupement pluridisciplinaire de penseurs fortement influencés par Marx et Freud. Constitués en école dans la foulée de la Première Guerre mondiale, ils étudient le capitalisme sous différents aspects, notamment en interrogeant son lien avec le fascisme, et sont à l'origine de ce qu'on nomme aujourd'hui les Cultural Studies.
5. [Nous traduisons.] Herbert Marcuse, *Art and Liberation*, collected papers of Herbert Marcuse, vol. 4, Londres, Routledge, 2007, p. 116.
6. [Nous traduisons.] <https://bit.ly/3X83KBV>
7. Theodor Adorno et Max Horkheimer, *La Dialectique de la raison*, cité dans le mémo ci-contre, p. 203.
8. Max Horkheimer, *Théorie traditionnelle et théorie critique*, Paris, Gallimard, 2019, p. 43.
9. Shoshana Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism*, cité dans le mémo ci-contre.
10. Amanda D. Lotz, *Media Disrupted : Surviving Pirates, Cannibals and Streaming Wars*, Londres, MIT Press, 2021, chap. 4.
11. Jean-François Lyotard, *La Condition postmoderne* [1979], Paris, Minuit, 2021, p. 14.
12. [Nous traduisons.] S. Zuboff, *op. cit.*, p. 191.
13. [Nous traduisons.] A. D. Lotz, *op. cit.*
14. <https://bit.ly/42IUaGC>
15. J. F. Lyotard, *op. cit.*, p. 14.
16. Alain Le Diberder, *La Nouvelle Économie de l'audiovisuel*, Paris, La Découverte, 2019, p. 99-100.
17. Joëlle Farchy, *Le Cinéma n'est plus ce qu'il était... Mutations d'une industrie de l'imaginaire*, Paris, Presses des Mines, 2022, p. 25.
18. <https://cutt.ly/iwrfIODK>
19. <https://cutt.ly/MwrfI81C>
20. [Nous traduisons.] Johannes von Moltke et Kristy Rawson (éd.), *Siegfried Kracauer's American Writings : Essays on Film and Popular Culture*, Berkeley, University of California Press, 2012, p. 84.
21. A. Le Diberder, *op. cit.*, p. 64.
22. *Ibid.*, p. 95.

23. J. Farchy, *op. cit.*, p. 57.
24. *Ibid.*, p. 55.
25. <https://cutt.ly/ewrfOurc>
26. Theodor Adorno, *Théorie esthétique* [1970], Paris, Klincksieck, 1989, p. 311-312.
27. S. Kracauer, *op. cit.*, p. 162.
28. J. von Moltke et K. Rawson (éd.), *op. cit.*, p. 103.
29. S. Kracauer, *op. cit.*, p. 254.
30. Philippe Chantepie, « L'accès illimité ou l'impossession culturelle ? », *NECTART*, n° 1, 2015, p. 137-146.
31. Amanda D. Lotz, *Netflix and Streaming Video : The Business of Subscriber-Funded Video on Demand*, Cambridge, Polity, 2022, p. 124-130.
32. T. Adorno et M. Horkheimer, *op. cit.*, p. 224.

À LIRE

- Theodor Adorno et Max Horkheimer, *La Dialectique de la raison* [1944], Paris, Gallimard, 2013.
- Siegfried Kracauer, *Théorie du film* [1960], Paris, Flammarion, 2010.
- Shoshana Zuboff, *L'Âge du capitalisme de surveillance* [*The Age of Surveillance Capitalism*, Londres, Profile Books, 2019], Paris, Zulma, 2022.



DS

JEAN-BAPTISTE GHINS est diplômé en philosophie de l'Université catholique de Louvain (Belgique) et de l'ENS de Paris. Il est actuellement doctorant en philosophie contemporaine à l'UC Louvain et membre de la chaire « Valeurs et politiques des informations personnelles » (Institut Mines-Télécom). Ses recherches se concentrent sur les liens unissant technologie, esthétique et politique, qui se cristallisent notamment au sein des industries culturelles.