

24 octobre 2024

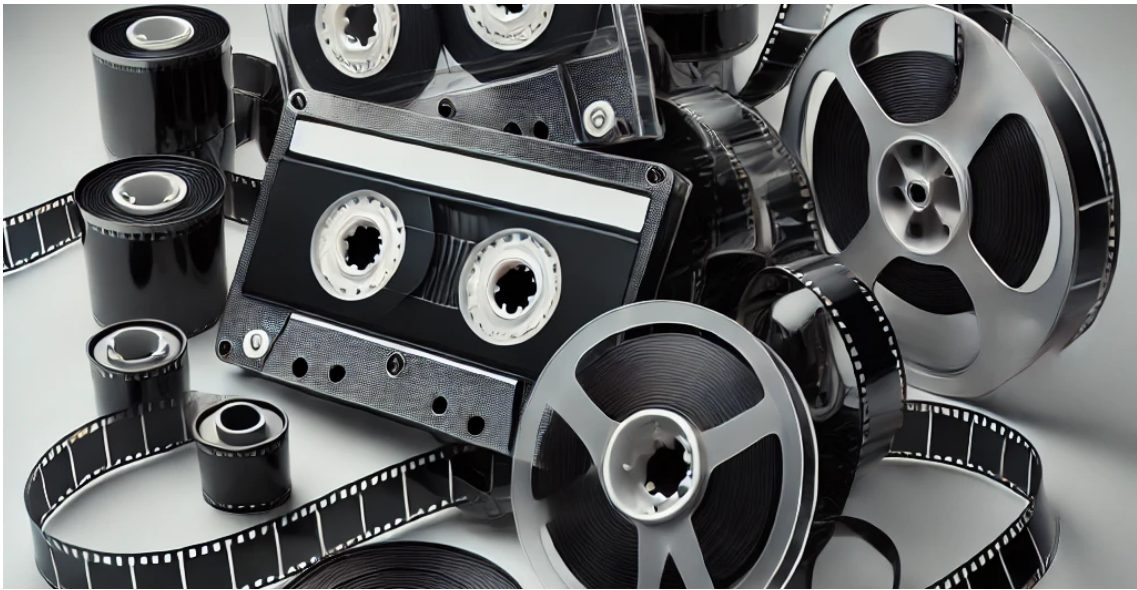
9h00-18h00 INHA, 2 rue Vivienne 75002- salle Vasari

Responsables : Michel Poivert/Evelyne Cohen

Rencontres proposées par :

Laboratoire HICSA Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

Collège Internationale de Photographie



NÉO-ANALOG UNE CULTURE ANALOGIQUE ?

En mettant en relation la photographie, la musique, le cinéma, l'architecture et les jeux, cette journée d'étude propose une réflexion transdisciplinaire autour de la notion de « culture analogique », alternative à la « culture numérique ». Modes d'enregistrement, de diffusion, d'être-ensemble, partage d'expérience, recyclage de matériaux, etc. Autant de notions qui traversent les manières de faire et d'être « analogique » et déterminent les productions artistiques et les expériences esthétiques. Il s'agit ainsi d'identifier avec la culture analogique un fait social majeur encore en grande partie invisible.

Les recherches menées dans le domaine de l'histoire de la photographie contemporaine au sein du laboratoire Hicsa et de l'axe « écologie » débouchent sur une conception élargie de la question de « l'analogique ». En effet, en dépassant son acceptation technique, la notion d'analogique en photographie, non seulement, embrasse les procédés et pratiques du médium « par contact » - qu'il s'agisse du répertoire anté-numérique ou de processus alternatifs inventés aujourd'hui - mais dévoile une véritable culture. Dans celle-ci ne règnent plus la seule reproductibilité des images, ni celle de l'ubiquité et de la dématérialisation, au contraire ce sont les valeurs du tangible qui sont mises en avant. La photographie s'inscrit ici dans un large courant qui a vu le disque vinyle ou la bande magnétique s'inviter en tant que « média résiduel » à la pointe de l'expérimentation musicale et sonore. De même, la considération de la matière film sur le plan patrimonial et

expérimental connaît-elle une actualité distincte de celle de l'industrie des images cinématographiques. Du côté de l'industrie des divertissements, le jeu vidéo doit aujourd'hui faire place à la culture de *l'analog game* (jeux de rôle, jeux traditionnels, jeux de stratégie, etc.). Mais la culture analogique est aussi largement discutée à l'échelle des théories de l'urbanisme contre le mythe de la *smart City*. Elle est au centre des considérations essentielles d'une architecture vertueuse en matière de recyclage en pensant autrement le rapport au temps, car la culture analogique est aussi, et surtout, une alternative à l'idéologie du progrès. Les grandes questions écosophiques sont ici à l'œuvre, comme celles d'obsolescence, de décroissance et d'une manière générale les enjeux d'une existence à l'ère de l'anthropocène.

Programme

Matinée :

9h00- Introduction : Michel Poivert & Evelyne Cohen

9h30- Anaïs Tondeur : Photographie et écologie

Tournée vers les matérialités invisibles de l'air et du climat, Anaïs Tondeur saisit les images aux interstices de nos corps et des environnements, dans une étroite collaboration avec les milieux de vie, accompagnée de chercheurs en sciences sociales et sciences de la terre. Composant une forme de laboratoire des attentions, elle cherche ainsi à développer de nouvelles alliances sensibles et de matérialités photographiques permettant de penser nos relations à la terre pour mieux les panser.

10h10- Laure Winants : Pratique située et capsule temporelle

Laure Winants est chercheuse et artiste visuelle. Elle collabore avec des équipes transdisciplinaires et développe une pratique expérimentale qui revient aux particules élémentaires du photographique : l'optique, la physique, la lumière, la chimie. Dans sa pratique située, elle établit son atelier au cœur des éléments et prend en compte tous les éléments, la température, le Ph, le visible comme l'invisible.

10h50- Thomas Paquet : slow photographie

Thomas Paquet a entrepris depuis une dizaine d'années un travail autour des caractéristiques fondamentales de la photographie faisant de la lumière, de l'espace et du temps, le corps de sa démarche artistique. S'étant débarrassé de la plupart des outils industriels de fabrication des images, l'expérimentation est devenue centrale dans sa pratique. Thomas approche la photographie de manière directe, pratique, partant d'abord de la matière et du geste dans un acte de résistance à la banalisation du numérique et au progrès.

11h30 - François Bellabas : Imaginaire déconstruit de l'IA

Technophile, ingénieur dans l'âme, François Bellabas aime jouer avec les différents niveaux de réalité produits par et issus du médium photographique, et interroge l'image comme donnée.

12h10- discussion

12h30- pause déjeuner

Après-midi

14h30- Guillaume Ethier (urbanisme) : la ville analogique

Guillaume Ethier est professeur en théories de la ville, rapports espace-société au Département d'études urbaines et touristiques de l'École des sciences de la gestion de l'UQAM. Ses travaux de recherche se penchent, de manière générale, sur les mutations urbaines à l'ère numérique. Dans *La ville analogique (Apogée, 2023)*, il questionne le destin de la ville dans un contexte de report d'une grande partie de notre vie collective à la sphère virtuelle, non pas en interrogeant le web en tant que tel, ni en considérant spécifiquement les transferts technologiques qui rendent la ville plus "intelligente", mais bien en tentant de saisir les contre-coups d'une sociabilité en mutation sur notre façon de concevoir, d'utiliser et de penser l'espace public urbain. Dans ses temps libres, il est aussi musicien professionnel et accompagne plusieurs artistes de la scène montréalaise.

15h10- Vincent Berry (science des jeux) : Univers des jeux analogiques

Vincent Berry est professeur des universités à l'université Sorbonne Paris Nord, au sein du laboratoire EXPERICE. Ses travaux proposent une sociologie du jeu, des joueurs (vidéo et autre) et de la culture ludique contemporaine en général (jouet, jeu de société, jeux vidéo, jeux de rôles, etc.). Inscrivant ses recherches dans le champ de l'éducation informelle, ses travaux s'attachent plus particulièrement à comprendre la place qu'occupent aujourd'hui le jeu (vidéo), les (nouveaux) médias et les produits culturels de masse dans la vie sociale et leurs effets en termes d'apprentissage(s).

15h50- Emmanuel Falguières (cinéma) : Actualité du cinéma argentin

Emmanuel Falguières est chercheur et cinéaste. Post-doctorant à l'INHA et à Mondes-Américains (EHES), il poursuit actuellement une recherche sur l'histoire de la fabrication de la pellicule cinématographique et les pratiques contemporaines photochimiques en cinéma. De plus, il travaille depuis plus de dix ans dans les laboratoires cinématographiques partagés et accompagne l'équipe du laboratoire L'Abominable à la construction du Navire Argo, un nouveau lieu pour le cinéma argentin dans les anciens laboratoires Éclair.

16h30- Patrice Caillet/Jérôme Poret (musique) : Matière et son

Lors de l'exposition « Des Oscillations » au Centre Tignous de Montreuil en 2023, Patrice Caillet et Jérôme Poret ont donné à voir un panel de supports et d'objets-disques, relevant d'histoires et d'usages oscillant entre culture populaire et pratiques artistiques contemporaines. Ils portent une attention singulière et explicite à la phonographie créative, industrielle ou sénescence, avec pour point d'ancrage la matérialité des différents supports présentés.

17h10 – Discussion

18h00- Fin de la journée