

M1 - documentation et présentation de projets

Les machines imaginaires : méthodes et esthétique de l'archéologie des médias.

Depuis une trentaine d'années, des chercheurs de différentes disciplines se sont lancés dans une série de « fouilles archéologiques des médias », excavant dans des technologies de communication désuètes, ce qui perdurent d'elles dans notre culture matérielle contemporaine. Ce retour parfois nostalgique vers des artefacts obsolètes fait état d'un désir de réforme : aux modèles et discours progressistes libéraux, une majorité des contributions en média-archéologie contextualisent socialement, culturellement et politiquement ces artefacts, abandonnant l'idée d'une généalogie technologique. Les ruptures, les inventions ratées, les accidents et les rêves, tous ces épiphénomènes techniques y forment un corpus de recherche hétérogène, prenant en considération les pratiques discursives autour des médias ; si tous médias et machines furent imaginaires, c'est à dire issus des arts de l'imagination, leur étude ne peut se résumer à une approche techniciste ou historique. C'est de la représentation, des désirs qui meuvent leur apparition bien avant leur matérialisation dont il est question, où des médias encore restés au stade de l'imagination apparaissent furtivement, plantés dans de la littérature de fiction, de la philosophie ou encore des films. Ainsi, par l'étude de différents imaginaires médiatique/médias imaginaires, ce cours magistral introduira les contributions théoriques, méthodologiques et artistiques fondatrices de ce domaine de recherche. La thématique du semestre invite les étudiant.e à explorer l'un de ces médias bizarres et de leur pratiques non-orthodoxes, ces machines désirantes et désirables, ces appareils de contrôle mentale et de manipulation ou encore, ces machines à manifestations spectrales.

Héritière des *media studies* américaines et des *medienuissenschaft* germaniques, l'archéologie des médias considère les activités esthétiques humaines par les appareils qui la produisent. Elle emprunte à Foucault l'intention de développer une épistémologie culturelle et un appareil critique adéquat, non pas pour saisir spécifiquement les modes d'archivages des discours, mais la matérialité des médias et leur rôle dans l'élaboration de nos perceptions et de nos représentations. Elle approche, de fait, les médias par les médiations techniques qu'ils opèrent, délaissant partiellement les questions de réceptions spectatoriales pour leur histoire matérielle. L'ensemble de matérialités et de champs disciplinaires qui s'y entrecroisent – de l'étude de l'histoire de l'écran, aux *software studies*, aux études cinématographiques – multiplie les méthodologies d'analyse et de fait, les approches et pratiques.

Cependant, qu'importe les tendances théoriques ou divergences méthodologiques de ce domaine de recherche, toutes rendent compte des conditions contemporaines de nos régimes visuelles, de nos systèmes scripturaires ou sonores. En soi, ce champ de recherche confronte comparativement nos artefacts contemporains aux narrations, désirs, imaginaires et histoires des médias passés. Cet examen des technicités médiatiques actuelles passent par une exploration des rebuts de l'histoire culturelle médiatique, en tentant de comprendre par les discontinuités apparentes et analogies conflictuelles ce qui dans les médias informent nos modes d'existence. Cette approche, majoritairement matérialiste et critique, apprécie tout de même les qualités représentationnelles et techniques, sur lesquels elle différencie plutôt qu'elle homogénéise les relations entre médias notamment en sortant de la déshérence des médias obsolètes, irréalisés et irréalisables. Somme toute, un appareil photographique analogue et un

appareil numérique produisent tous deux des images photographiques, cependant leur technique et réalités matérielles ne peut en rien justifier une affiliation total de ces techniques entre elle uniquement par l'observation du résultat. Ce sont des procédés, des discours, des techniques, des climats politiques, des cultures, en soi d'un contexte déterminé et de situations données dont l'archéologie des médias se saisit.

L'archéologie des médias, ici méthode de recherche et approche esthétique, nous permettra de questionner le sujet de cet enseignement, intitulé machines imaginaires et imaginaires machiniques. A ce titre ce cours mettra en œuvre l'archéologie des médias et ces méthodes afin que les étudiant.e.s puissent, suivant les thématiques présentées en cours, produire un travail de recherche rigoureux sur la thématique du semestre. Après une initiation à la recherche en archéologie des médias et une introduction intensive aux méthodes de recherche, nous étudierons des méthodes de description littéraire ou cinématographique de « médias imaginaires » (AI, appareil d'enregistrement de fantômes, femmes cybernétiques, machines érotiques ...) par les archives et la recherche de terrain. Les étudiant.e.s devront étudier à partir d'un angle présenté en cours, un artefact et de fait, produire une problématique de recherche. Leur travail sera présenté sous la forme d'un dossier de recherche, qui sera publié en ligne sur le site de la section design, art média.

1) Objectif du cours

L'objectif principal de ce cours est de parvenir à déterminer des méthodes de recherche appropriées pour la documentation de projet, en développant un regard critique sur l'histoire du média choisis et leurs pratiques.

- Définir un champ de recherche avec les méthodologies adéquates
- Problématiser sa recherche par un corpus et une approche théorique critique

2) Modalités d'évaluation et formats des rendus

Triches ou copy-paste de wikipédia

L'appropriation d'idées d'autres personnes en votre nom peut vous mettre en danger dans vos études. La triche est répréhensible, la sanction peut aller du redoublement jusqu'au au remboursement de votre bourse.

Retard

5% de votre note sera déduite toutes les 12h de retard de votre document, si vous avez besoin d'allonger la date de rendu vous devez vous déclarer à l'avance.

Rendu

>1er rendu : solo 15 % de la note du semestre : 7 nov

Nous allons créer une "bibliothèque" commune de concepts critiques et de cadres théoriques qui pourraient à la fois guider notre observation sur le terrain et informer notre analyse des imaginaires des machines. Afin d'orienter et de contribuer à la recherche sur ces textes, vous devrez par des ressources telles que des articles universitaires, des vidéos de conférences savantes ou populaires, des études multimodales, des podcasts ou des projets de design, des artefact mystérieux trouvés au détour d'internet, des textes de fictions, des oeuvres d'art etc... participer à l'élaboration d'un appareil critique collectif.

Séparée selon les thématiques, vous partagerez sur ce google drive

[<https://drive.google.com/drive/folders/1nvYpwz18umCRzIrHepfkgJ-R1Quni4CF?usp=sharing>]

trois document/liens/fichiers multimédia avec un bref résumé pour chaque (250 mots MAX) qui (1) résumera l'argument principal et/ou la contribution critique de la pièce (ceci devrait être la majeure partie de votre texte), (2) explique pourquoi il fait sens pour vous de le proposer, et (3) explique comment vous pensez qu'il pourrait aider notre travail conceptuel-critique dans la classe.

La synthèse et la clarté sont importantes, puisque nous allons tous contribuer et parcourir les soumissions des autres. Pensez votre résumé en tant qu'aide, il déterminera pour chacun si cela vaut la peine pour leur recherche de lire / regarder la ressource que vous recommandez dans son intégralité.

>2ème rendu : solo 35 % de la note du semestre 25 novembre

Un dossier en format A3, à envoyer par mail à ambre.charprier@univ-paris1.fr par le service FILEX.

L'étude de cas que vous produirez aura pour point de départ une machine de votre choix (imaginaire mais décrites / produites) afin de questionner un imaginaire de votre choix qui s'y rapporte. L'idée est de comprendre les modalités de circulation des imaginaires la culture et dans le temps. Pour cela vous vous demanderez comment la machine que vous avez choisi confortent ou génèrent de nouveaux désirs et attentes (de contrôle de la pensée, de l'ubiquité, du plaisir sans fin). Si une description de votre machine est nécessaire, votre approche devra être analytique comprenant en considération le contexte de son apparition, les médias dans lesquelles elle est décrite, si elle a subi des changements dans le temps, si les imaginaires ont évolué ou muté. Vous recevrez un document plus explicite qui vous aidera à produire votre dossier de recherche, que je vous enverrais début novembre.

Vous prendrez en considération à minima les points suivants:

contexte : quand est-elle apparue ? quand elle fut pensée ou imaginé en premier lieu ? à quelle période ?

technique : comment elle fonctionne, dans quel but, à quelle fin? quelles en sont les composants, les programmes si jamais ?

valeur symbolique : ce qu'elle représentent, ce qu'elle évoque comme désir, ce qu'elle affichent au yeux du monde.

Imaginaires : quelles sont les imaginaires, c'est à dire des idées issues de l'imagination qui opèrent pourtant bien dans la société, associés à la machine de votre choix ?

Mise en page:

Vous devrez faire en sorte que votre dossier (format A3) soit lisible tout en explorant des modes de présentation de vos idées en adéquation avec votre dossier. Pensez simultanément que votre dossier doit faire apparaître des citations, des images de références, des schémas et autres éléments graphique qui pourront être des espaces de respiration à la lecture. Le graphisme vous permettra de produire visuellement des hiérarchies d'informations, des jeux de balance visuelle entre texte et images, donnez de fait du sens à la forme de votre dossier ! Amusez vous à pensez ce dossier comme un fanzine sur l'histoire étrange ou bizarre d'une machine, comment l'imaginez-vous ?

>3ème rendu (partiel) : solo ou en duo si jamais (!), 50 % de la note du semestre 16 décembre

Vous devrez présenter un artefact, une œuvre, un objet, un service, du print, ou autres médiums de votre choix, qui explorera votre recherche et votre problématique que vous avez établi durant le semestre. Votre rendu sera présenté dans un espace de votre choix dans l'université (vous pouvez réserver des salles de présentation auprès de Mme Véronique Simon) et accompagné d'un oral qui donnera les intentions de ce travail de recherche de projet.

Pour préparer votre oral vous aurez un canevas, qui vous sera envoyé ultérieurement qui vous aidera à

Ressources du cours

1) Introduction :

B. Brown, « 3.3. « Materiality » in Hansen Mark et Mitchell William John Thomas, *Critical Terms For Media Studies*, Chicago, University of Chicago Press, 2010 », Design in translation.

<http://dit.dampress.org/readers/materialite/les-grands-combats/brown>

ENG : Hansen Mark et Mitchell William John Thomas, *Critical Terms For Media Studies*, Chicago, University of Chicago Press, 2010

F. Kittler, *Gramophone Film Typewriter*, Les Presses du Réel, 2018 [1986], « Avant-propos »

M. McLuhan, *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme*, Seuil, 2015 [1964], « Introduction »

J. Parikka, *Qu'est-ce que l'archéologie des médias*, UGA, 2018 [2011]

2) Technographie : réécrire l'histoire des techniques

Benjamin, Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée*

Michel Foucault, *L'Archéologie du savoir*

F. Kittler, *Gramophone Film Typewriter*, Les Presses du Réel, 2018, « Avant-propos »

Erkki Huhtamo and Jussi Parikka, "Introduction: An Archaeology of Media Archaeology" In *Ibid.*, Eds., *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications* (Los Angeles: University of California Press, 2011)

Vilém, Flusser, *Une petite philosophie du design*, Belval, Circé, 2002

Günther Anders, *L'obsolescence de l'homme*, 1956

4) Un érotique machinique

VIDEODROME (David Cronenberg, 1983)

Berlinmuren, Lars Laumann, *Berlinmuren*, 2008. Video

https://player.vimeo.com/video/52427622?h=17a94addb0&app_id=122963

HER (Spike Jonze, 2013)

Opératrices téléphoniques

Mechanical brides, Ellen Lupton

Sadie Plant, *zeros+ones*,

Manifeste Xénoféministe <https://laboriacuboniks.net/manifesto/>

4) Une technopolitique de l'au-delà

Nécrophone, camera obscura, camera lucida, lanterne magique, stéréoscope

Fantasmagorie de Roberston, fantascopie

Marion Fulgence, 1890, *L'optique*

Spiritualisme

Tom Gunning, *To Scan a Ghost : The Ontology of Mediated Vision*

3) Ficher : une mesure du sujet

Etienne Jules Marey - Chronophotographie

Le couple Gilbreth et le Taylorisme

Francis Galton, Anthropométrie, Bertillonage

Hito Steyerl, L'art à l'époque de la guerre civile planétaire

Manifeste conspirationniste

Ellie Wyatt, cherrypicker (2021)

5) Aides à la recherche :

-Design arts et médias, revue universitaire thématisée sur des problématiques liés aux design, arts et médias de Paris 1 : <https://journal.dampress.org/>

-Appareil, revue en ligne orienté théories des médias :

<https://journals.openedition.org/appareil/>

-Real life magazine, magazine d'art US en ligne sur la vie dans l'ère des médias, avec la participation de critique d'art, d'artistes, de designers et philosophe reconnues dans les sphères Newyorkaise.

<https://reallifemag.com/>

-Azimuts, revue de recherche en design de l'école de St Etienne <https://revue-azimuts.fr/>

<https://www.cairn.info/revue-sciences-du-design.htm> disponible à la fac en papier

-Backoffice, revue de design graphique et outils du numériques: <http://www.revue-backoffice.com/> disponible à la fac en papier et gratuitement en ligne

-Intramuros, magazine de référence de la scène design française et internationale:

<https://intramuros.fr/> certains n° disponible à la fac

-Etapas, magazine du graphisme et des cultures visuelles: <http://etapas.com/> disponible à la fac

-Science du design, revue scientifique sur le design: <https://www.cairn.info/revue-sciences-du-design.htm> disponible en intégralité sur via votre connexion à votre ENT, se connecter avant d'ouvrir le lien.

-Strabic, Revue en ligne de design par et pour des universitaires en design :

<http://strabic.fr/>

-Graphisme en France, site et publications sur le design graphique contemporain :

<https://www.cnap.fr/graphisme-en-france/revues>

-Editions B42, maison d'éditions sur les pratiques du design, du design graphique, de la typographie et de la création contemporaine : <https://editions-b42.com/>

-Wired, magazine en ligne sur les problématiques contemporaines des nouvelles technologies.

Seulement disponible en version US, 5 articles libre de lecture par mois :

<https://www.wired.com/magazine/>

-Multitudes : revue en sciences sociales et humaines, avec des dossiers thématiques :
<https://www.cairn.info/revue-multitudes.htm#liste> disponible en intégralité sur via votre connexion à votre ENT, se connecter avant d'ouvrir le lien.

-AIGA, site d'association de designers US très complet sur le design, les cultures visuelles.

Diverses ressources pour les étudiant.e.s, podcasts avec des professionnelles :

<https://www.aiga.org/> + leur magazine <https://eyeondesign.aiga.org/>