

Introduction

André Habib et Alice Michaud-Lapointe

Numéro 266, automne 2018

Le temps du rétro

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/89858ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (imprimé)

1923-3213 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce document

Habib, A. & Michaud-Lapointe, A. (2018). Introduction. *Spirale*, (266), 27–28.

LE TEMPS DU RÉTRO

Par André Habib et Alice Michaud-Lapointe

« Chaque période a les survivances qu'elle mérite, ou plutôt qui lui sont nécessaires et, en un sens, [qui] la sous-tendent stylistiquement », écrivait Georges Didi-Huberman dans *L'image survivante*, reprenant Aby Warburg. Qu'il soit question de résurgence, de recyclage, de *remake*, de la culture *vintage*, du rétro ou de la nostalgie, la survivance, prise au sens large, implique toujours une forme de « retour » esthétique, un désir de revenir à des modes, des styles, des formes de vie passées, des régimes sensibles oubliés et les configurations mémorielles précises qu'ils incarnent. Si le phénomène ne date pas d'hier dans l'histoire de la culture, il y a lieu de s'intéresser – et plusieurs chercheurs s'y penchent depuis quelque temps – à la tournure particulière qu'a pris cette mode rétro depuis le début du nouveau millénaire au sein des arts médiatiques (cinéma, jeu vidéo, musique, photographie, télévision), en ce qui a trait à son attachement à des médias considérés comme obsolètes (depuis l'assaut du numérique) et qui suscitent l'engouement par leur capacité à *figurer* une époque, à se présenter comme des objets de mémoire. Qu'est-ce qui, du passé, revient, dès lors qu'il est convoqué de la sorte, et quel effet de subversion mémorielle ou de repli réactionnaire cette convocation génère-t-elle ? Qu'il s'agisse de la mode vestimentaire, des styles musicaux, des walkmans ou des jeux *Fisher Price vintage*, du culte (du grain) du disque vinyle ou de la pellicule super8, cette tendance rétro bien prégnante – même si, il faut bien le souligner, ce n'est le cas que dans un certain milieu, une certaine classe et certaines villes – nous a semblé digne d'être sondée, *a fortiori* puisque ce phénomène ne semble pas avoir suscité une attention importante dans les milieux francophones.

Nous avons volontairement décidé d'accorder à ce terme rétro, aussi englobant qu'insaisissable, plusieurs acceptions : il désigne à la fois un « *look* », une mode, une atmosphère, et sert de clé de lecture pour analyser les modalités d'une culture qui se renouvelle en puisant dans le réservoir de son propre passé, vaste *self-service* capable du pire comme du meilleur. Le terme *rétro* recèle également un caractère d'indétermination utile pour étudier l'hétérogénéité de ces types de retours contemporains où, souvent, il n'est plus question de raviver une décennie précise avec exactitude, mais de fusionner plusieurs éléments d'époques diverses

et de dynamiser toute forme de linéarité temporelle. Le rétro recrée une « impression » de passé, un passé qui en ressort esthétiquement mythifié, idéalisé, savamment recomposé ou, dans le meilleur des cas, travaillé comme une puissance capable d'inquiéter les conformismes du temps présent.

On peut penser, à titre d'exemple, à cette « renaissance de l'analogique » qui trouve un marché de niche étonnant depuis plusieurs années. C'est sous cette bannière que la compagnie Kodak a annoncé en 2015 la création d'une nouvelle caméra super8, tout comme le retour de la mythique pellicule Ektachrome (discontinué en 2011), ainsi que l'apparition de diverses applications faisant la promotion du cinéma argentique, puis d'un nouveau magazine, *Kodachrome*. Cette « renaissance de l'analogique » touche aussi la photographie, si on pense aux appareils instantanés Instax de Fujifilm, au phénomène de la lomographie, au retour du Polaroid ou à des applications mobiles telles que *Hipstamatic* ou *Vintage Scene*. Les dernières livraisons de la série *Star Wars* (2015-2018) ou même *Blade Runner* (2017), de Denis Villeneuve, font réfléchir à la figure symbolique de l'acteur vieillissant et au rôle qu'il occupe au sein de ces « industries de la nostalgie ». La pratique du *retrogaming*, très populaire, s'observe par la remise en marché de consoles de jeu *vintage* (la Classic NES de Nintendo, le Gameboy) ou les innombrables émulateurs de jeux 8-bytes ou 16-bytes. Des séries telles que *Mad Men* (2007-2015), *Stranger Things* (2016-2017) ou *Everything Sucks !* (2018) témoignent d'une volonté de susciter la nostalgie de décennies précises (années 1960, 1980, 1990) en reconstituant au détail près les atmosphères de ces époques. Quel(s) sens accorder à ces résurgences, ces anachronismes qui refusent de disparaître de nos mémoires collectives ? Comment évaluer la soi-disant révolution numérique (d'Internet aux réseaux sociaux) pour que, soudain, l'époque « *d'avant le numérique* » soit porteuse de telles qualités auratiques (et on peut se demander à quel prix) ?

Les textes de ce dossier intitulé « Le temps du rétro » proposent des pistes de réponses à ces questions et interrogent la singularité de ces manifestations esthétiques et culturelles, afin de saisir de quoi elles peuvent être le symptôme, à quels régimes

mémoriels elles renvoient, à quel malaise elles répondent. Plutôt que d'adopter une approche où les nomenclatures entre les concepts de rétro, de nostalgie, de *vintage* et de culture analogique auraient été centrales et hiérarchisées, il nous a semblé intéressant de rassembler ces termes pour les penser de concert, à travers une réflexion épistémologique plus large, et repérer leurs zones de contact. En témoignent d'ailleurs la position théorique de plusieurs articles de ce dossier, qui s'appuient sur les travaux de Svetlana Boym (*The Future of Nostalgia*, 2001) afin de voir comment la distinction établie par l'autrice entre « nostalgie restaurative » et « nostalgie réflexive » se comprend près de vingt ans plus tard dans le milieu des arts médiatiques, mais aussi sur les théories d'Elisabeth Guffey, incontournables aujourd'hui pour examiner l'histoire de la culture rétro depuis les années 1950 et pour comprendre le caractère ironique que l'autrice lui dénote.

LE RÉTRO RECRÉE UNE « IMPRESSION » DE PASSÉ, UN PASSÉ QUI EN RESSORT ESTHÉTIQUEMENT MYTHIFIÉ, IDÉALISÉ, SAVAMMENT RECOMPOSÉ OU, DANS LE MEILLEUR DES CAS, TRAVAILLÉ COMME UNE PUISSANCE CAPABLE D'INQUIÉTER LES CONFORMISMES DU TEMPS PRÉSENT.

Les ouvrages théoriques investiguant la question du « rétro » et les liens qui l'unissent aux concepts de média, de nostalgie et de retour de l'analogique se sont par ailleurs multipliés durant la dernière décennie, notamment dans le monde universitaire anglo-saxon. Depuis les travaux pionniers de Bruce Sterling (qui a lancé le « Dead Media Project » en 1995) et de Charles Acland (*Residual Media*, 2012), des ouvrages ayant émergé de l'archéologie des médias (en Allemagne et ailleurs), nombre de chercheurs

ont tenté de circonscrire les problématiques entourant ces formes de retour. Dans *Media and Nostalgia : Yearning for the Past, Present and Future* (2014), Katherina Niemeyer soutient que la culture contemporaine évolue au cœur d'un « *nostalgia boom* » qu'il est possible d'interpréter comme le symptôme d'une crise de la temporalité. David Sax, dans *The Revenge of Analog. Real Things and Why They Matter* (2016) parle d'un retour nécessaire – « *with a vengeance* » – de la « réalité » (dont le numérique avait provoqué, on le sait depuis Baudrillard, la désertification) et d'un besoin culturel pour les « vrais objets », qu'il qualifie d'analogiques. Jason Sperb critique, dans *Flickers of Film. Nostalgia in the Time of Digital Cinema* (2015), la manière dont Hollywood pastiche son propre passé de façon complaisante. Cette question de la « gestion du passé » n'a, de toute évidence, cessé de hanter notre culture depuis au moins les années 1970, et se pose à nouveau à notre époque dite post-numérique. En ce sens, comment aménager au passé une place pour qu'il soit compatible avec notre monde contemporain ? Comment diagnostiquer les affects et les formes régressives de ces retours édulcorés ? Ou comment, au contraire, faire du passé une force insoumise qui trouble (plutôt que de se confondre avec) le cours du temps présent ?

Le « temps du rétro » – ou « ce » temps du rétro, s'il a pu être figé en l'espace de ce dossier thématique – s'est laissé appréhender à travers ses différentes monstrations esthétiques, qu'il soit apparu à nos auteurs et autrices sous la forme d'une insoumission à l'obsolescence engendrée par le raz-de-marée du numérique, d'une réécriture historique visant à rendre justice à la valeur méconnue d'œuvres oubliées, comme un besoin de mettre en question les notions d'authenticité, de matérialité, de culte, d'aura, ou même comme une manière d'ausculter les liens étroits entre mélancolie, mémoire individuelle et mémoire collective. À la dimension quasi fantasmagorique que suscitent ces *retours à*, sans doute faudrait-il, à la suite de Benjamin, en appeler à des formes d'éveil, afin de ne pas trop succomber à leur charme et demeurer vigilants quant aux logiques économiques, géopolitiques et sociales qui les commandent. Ce n'est peut-être qu'à cette condition qu'on pourra comprendre et diagnostiquer les survivances que notre époque aura méritées et qui lui sont nécessaires, aujourd'hui, pour pouvoir (se) survivre et, qui sait, peut-être, mieux se réinventer. ■