

Raphaël BARONI, Claus GUNTI (dirs), *Introduction à l'étude des cultures numériques. La transition numérique des médias*

Paris, A. Colin, 2020, 338 pages

Ingrid Mayeur



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/24689>

DOI : [10.4000/questionsdecommunication.24689](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.24689)

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2020

Pagination : 660-663

ISBN : 978-2-8143-0602-8

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Ingrid Mayeur, « Raphaël BARONI, Claus GUNTI (dirs), *Introduction à l'étude des cultures numériques. La transition numérique des médias* », *Questions de communication* [En ligne], 38 | 2020, mis en ligne le 23 juillet 2021, consulté le 20 juin 2022. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/24689> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.24689>



contre-formules ? Le cas particulier de la polémique générée par Dieudonné avec son « Je me sens Charlie Koulibaly » fait l'objet d'un développement particulier :

Les deux dernières contributions se démarquent par le choix du corpus. Dominique Garand a choisi quatre romans de deux auteurs français, Gilbert Cesbron et Philippe Sollers, et de deux auteurs canadiens, Hervé Bouchard et Anne Éline Cliche. L'auteur s'inscrit dans un triptyque théorique, celui de la polyphonie, de la narratologie et de l'analyse du discours, pour s'intéresser à la scénographie des discours des personnages, postulant que cette analyse permet d'accéder au « discours du roman » (p. 159), à l'ethos de l'œuvre. Cette contribution a le mérite de vivifier la théorie littéraire, dont Antoine Compagnon regrettait, dans *Le Démon de la théorie*, l'affaiblissement : « Les théoriciens des années soixante et soixante-dix n'ont pas trouvé de successeurs » (Antoine Compagnon, *Le Démon de la théorie*, Paris, Éd. Le Seuil, 1998, p. 10). G. Yanoshevsky enfin a collecté des lettres d'amaque, et en particulier des lettres de fraude par paiement anticipé qu'Internet véhicule quotidiennement. Elle en dresse un bref historique, analyse le fonctionnement de leur argumentation et les installations artistiques étonnantes qu'elles inspirent. L'originalité de la démarche tient d'abord à la nature même du corpus, qui considère que ces lettres d'amaque peuvent avoir valeur d'archive.

Cette dernière contribution montre la grande ouverture des travaux de R. Koren aux diverses formes de production langagière, mais également leur portée humaniste et philosophique, questionnant avec nuance la complexité du libre arbitre dans le langage : « C'est dans l'essence du langage que d'articuler règles morphologiques, syntaxiques et sémantiques communes, rigides et obligatoires et techniques souples, variables et créatives d'individuation et de prise de position subjectives autonomes » (p. 219).

Damien Deias

Université de Lorraine, Crem, F-57045 Metz, France
damien.deias[at]univ-lorraine.fr

Médias, technologies, information

Raphaël BARONI, Claus GUNTI (dirs), *Introduction à l'étude des cultures numériques. La transition numérique des médias*

Paris, A. Colin, 2020, 338 pages

À l'heure où foisonnent les publications sur ce que l'on a coutume de désigner comme « le numérique », il est parfois bienvenu de réduire la focale en identifiant plus

précisément les opérateurs des transformations sociales qu'il implique. Comme l'ont souligné les recherches en sciences de l'information et de la communication, le phénomène du « numérique » peut ainsi être appréhendé par l'intégration croissante des dispositifs médiatiques informatisés dans les processus de communication ; avec des conséquences majeures sur le plan culturel, tant médias que culture se trouvent « indissociablement liés dans les pratiques contemporaines » (p. 18).

L'ouvrage édité par Raphaël Baroni et Claus Gunti découle pourtant de l'ouverture d'un master en humanités numériques à l'université de Lausanne. Si, à l'origine, ce mouvement s'est principalement intéressé aux opportunités ouvertes par les méthodes et outils informatiques dans le champ de la recherche en humanités, les objets eux-mêmes de ce champ, les productions culturelles et artistiques, se trouvent affectés par les médiations numériques conditionnant leur production et leur mise en circulation. En choisissant d'axer le volume sur la « transition numérique des médias », les auteurs entendent combler une lacune et produire une synthèse sur cette problématique forcément complexe et interdisciplinaire, à travers une « histoire générale de cette transition » qui mettrait en évidence « le pluriel des cultures numériques, en montrant de quelle manière des différences entre les médias font sens dans un environnement de plus en plus interconnecté » (p. 16).

Divisé en trois parties, le volume dresse dans un premier temps le panorama des principaux médias culturels amenés à intégrer les technologies numériques, en ciblant plus particulièrement les formes à potentiel narratif que sont la littérature, le théâtre, la bande dessinée, la photographie, le cinéma, la télévision et le jeu vidéo. Continuellement, une attention spécifique est apportée à l'héritage des formes antérieures, réévaluant ainsi le constat d'une révolution parfois présentée comme allant de soi. La littérature (Bertrand Servais, Simon Brousseau, p. 27-44) semble promise à des transformations profondes, en raison de la délinéarisation autorisée par l'écriture hypertextuelle, des propriétés agrégatives des textes en réseau, de leur « hybridité médiatique » (p. 41) ou encore de l'interactivité avec le lectorat ; toutefois, les auteurs aboutissent au constat que « [s]i les pionniers de la littérature numérique visaient à marquer une rupture avec la littérature imprimée [...] force est d'admettre avec le recul que cette rupture fut davantage un moteur de création et un désir, qu'un fait avéré » (p. 28).

Le deuxième chapitre se distingue en ce qu'il traite d'un média encore peu assumé comme tel (malgré des développements récents dans le champ des études

intermédiaires), qu'est le théâtre (Danielle Chaperon, Izbabela Pluta, p. 45-66). Concurrencés par le cinéma, les arts de la scène se sont en effet repositionnés dans la catégorie du spectacle vivant et ont défini leur spécificité par la coprésence de l'acteur et du public au sein du dispositif scénique. Cette médiation-là, pourtant bien réelle, diffère de celles rencontrées par d'autres formes dont le support glisserait de l'analogique au numérique, à l'instar de la photographie ou du cinéma dont il sera question plus loin. Néanmoins, la numérisation transforme aussi profondément le théâtre : performance proprement dite (hybridation scénique, captations, etc.), possibilité des diffusions de l'offre et achat de billets en ligne, mais encore inscription dans un domaine de recherche puisque le texte théâtral, fortement structuré, s'est volontiers prêté aux exploitations computationnelles des humanités numériques. Le chapitre consacré à la bande dessinée (Julien Baudry, p. 67-85) établit pareillement des distinctions entre les différentes phases de la transition numérique du média (création, production, diffusion) menant à une approche historique faisant état des paradigmes sous lesquels se décline la bande dessinée numérique ; tandis que le quatrième chapitre (C. Gunti, p. 87-103) retrace l'histoire des évolutions de la photographie vers le support numérique tout en rappelant ses origines dans les expérimentations artistiques du computer art de la fin des années 1960. Au demeurant, ce sont surtout les possibilités de circulations inédites découlant de la mise en réseau des images qui amènent le renouvellement du média : C. Gunti estime ainsi que « ce n'est pas la retouche qui redéfinit ses usages et son statut, mais plutôt la généralisation de l'image partagée, connectée et augmentée, inaugurant des économies visuelles qui remettent de plus en plus en question l'idée de la photographie comme empreinte du réel » (p. 101). Cette prévalence de l'expérience de diffusion sur la matérialité même du numérique est également soulignée dans la contribution suivante, consacrée au cinéma (Philippe Marion, p. 105-129) : au-delà du changement de support impliquant l'abandon progressif de la pellicule, c'est bien la perte l'expérience de la salle, spécificité de la cinéphilie, qu'engendre la distribution des films au sein des plateformes numériques de consommation sur demande. Sur cette base, P. Marion détaille les implications de ce basculement (perte de l'être-ensemble, de l'homochronie, etc.) amenant la nécessité de redéfinir un « esprit cinéma », intégrant ses nouvelles composantes tout en conservant ses « fondamentaux identitaires » (p. 114) à même de le différencier d'autres médias (P. Marion se réfère en cela au concept d'élasticité réduite de la théorie des marques). Outre la dimension expérimentelle du cinéma, c'est encore la plasticité de l'image numérique qui

reconfigure les processus de captation et de montage, et rend possible l'appropriation du dispositif par un nombre croissant d'amateurs – multipliant par là les occasions de saisir le quotidien sous différents angles.

C'est suivant une autre modalité que se décline l'appropriation du média télévisuel dans les dispositifs numériques : les observations de François Jost (p. 131-145) font ainsi état de la rupture du flux temporel qu'entraîne la mise à disposition des programmes de replay, aboutissant à une « délinéarisation des chaînes » (p. 134), le choix du spectateur étant orienté le cas échéant par les logiques de prescription internes aux plateformes de distribution. Ces modalités de circulation des contenus télévisuels impliquent de nouveaux « modes de consommation » (p. 139), à l'instar du binge watching, ou encore la participation des spectateurs interagissant autour des contenus télévisuels sur les réseaux sociaux. Le dernier chapitre de la section (Selim Krichane, p. 147-166) traite enfin d'un média originellement numérique, le jeu vidéo. Au départ de réflexions sur les conditions d'écriture des œuvres vidéoludiques, l'auteur pose les jalons d'une nouvelle historiographie du jeu vidéo, dont l'étude des dynamiques de patrimonialisation et d'archivage nourrirait la dimension critique. Il en exprime les ambitions en ces termes : « Aujourd'hui, le jeu vidéo constitue un étendard des pratiques culturelles du numérique. À ce titre, l'inspection de l'histoire du jeu vidéo est capitale pour comprendre les enjeux culturels et sociaux liés au digital turn » (p. 163).

Par contraste avec cette entrée en matière abordant les médias culturels dans leur diversité, la deuxième partie de l'ouvrage, intitulée « Des médias au transmédia », prend pour objet la convergence médiatique qu'entraînent les dispositifs numériques, à partir des importants travaux de théorisation menés par Henry Jenkins ; soit, pour le dire rapidement, l'idée selon laquelle les dispositifs numériques, caractérisés par leur diversification et leur interconnexion, posséderaient la faculté de faire converger en leur sein des contenus médiatiques hétérogènes et de favoriser la transformation des récepteurs en participants actifs par l'intensification des échanges avec le pôle production. Ici encore, le paradigme de lecture proposé s'oppose à celui d'une rupture (ou d'une révolution) numérique ; au contraire, les médias, anciens et nouveaux, convergeraient en une superposition de strates débouchant sur une reconfiguration des circulations médiatiques. Sont reproduits dans une traduction française (nourrie conceptuellement des travaux de Gérard Genette) trois textes publiés sur le blog de celui qui se présente comme un Aca-Fan

(ou académique également membre de communautés faniques) : le premier (p. 173-176), reproduit d'après la rubrique « About Me » du site, où H. Jenkins fait état de son parcours, tant personnel que professionnel, menant à une revalorisation de la culture fan et à ses travaux sur le transmédia ; le deuxième (p. 177-181), synthèse élaborée à destination des étudiants d'H. Jenkins d'après les propositions de l'ouvrage *Convergence Culture* (New York, NYU Press, 2006) et rappelant les traits définitoires du concept – soit, pour mémoire, un « processus au sein duquel les éléments constitutifs d'une fiction sont systématiquement dispersés à travers de multiples canaux de diffusion dans le but de créer une expérience de divertissement unifiée et coordonnée » (p. 177) ; le troisième (p. 183-192) prolongeant la réflexion sur le transmédia en rappelant – mais aussi cadrant – le projet de produire « une logique pour penser à la circulation du contenu dans les médias » (p. 184) dans le contexte de la convergence médiatique. En guise de clôture, un texte de R. Baroni (p. 193-216) interroge la hiérarchisation des intrigues dans les récits transmédiatiques, qui nécessiterait le repérage d'un noyau narratif prévalant au sein des logiques sérielles privilégiées par ces récits – et, partant, l'identification de critères présidant à une organisation de type centre vs périphérie au sein des narrations transmédiatiques.

La troisième et dernière partie du volume, « Nouveaux médias, nouveaux paradigmes », prend le parti d'explorer, transversalement cette fois, la problématique de la transition numérique de la culture. La contribution de Richard Saint-Gelais, « Transfessionnalité » (p. 221-235), fait directement écho aux problématiques du récit transmédiatique en questionnant la distribution de plusieurs textes autour d'une même fiction ; Jan Baetens discute quant à lui le concept de « remédiatisation » (p. 237-250) et son opérativité pour les productions numériques ; tandis que Marie-Laure Ryan, dans son chapitre « Poursuivre le rêve d'un récit interactif et immersif » (p. 251-269), montre les promesses et limites d'une narration proprement numérique qui reposerait sur une immersion dans les univers fictionnels et l'interactivité entre le récit et son lecteur. Alain Boillat (p. 271-295) livre ensuite une réflexion sur les effets spéciaux cinématographiques produits par les technologies numériques et leurs implications sémiotiques dans l'expérience spectateur ; également axée sur le pôle réception, la contribution de Samuel Estier apporte un éclairage nécessaire sur la « nouvelle économie numérique de la critique » (p. 297-312) induite par les commentaires des internautes et des logiques de prescriptions des produits culturels

qui résultent de leur inscription en ligne. Le dernier chapitre, que l'on doit à Yves Citton (« Enseigner la littérature dans l'univers des techno-images, p. 313-334), pose très utilement, à partir d'une discussion sur les composantes de l'écriture numérique et ses implications dans la figuration de notre réalité, la question des gestes interprétatifs à mobiliser sur les textes numériques. L'auteur aboutit à la conclusion que « les pratiques artistiques et les pratiques herméneutiques convergent en faisant porter notre attention sur les médiations elles-mêmes, aidant ainsi à briser l'emprise de l'illusion d'immédiacéité » (p. 320) : ces gestes interprétatifs pourraient dès lors reposer sur la « sélection critique », le « freinage réflexif » ainsi que la « suspension flâneuse » (p. 330), et constituer l'objet d'un enseignement spécifique.

En définitive, le volume dirigé par R. Baroni et C. Gunti nous semble bien rencontrer son ambition première, à savoir celle de fournir une synthèse pluridisciplinaire introduisant à une histoire générale des médias – c'est le cas, tout particulièrement, de la première partie de l'ouvrage qui répond le mieux à ce projet. L'ensemble des textes qui la constitue livre l'examen méthodique des évolutions touchant les différents médias étudiés, et offre un socle pour penser les propositions des approches transversales qui seront présentées dans un second temps. L'angle historique privilégié permet d'inscrire les changements dans la continuité du temps long de la culture, prenant le contrepied des discours de rupture (qui, s'ils ont été répandus dans un premier temps, tendent à être réévalués aujourd'hui). Il apparaît dès lors que, davantage que la matérialité même du support numérique entrant en jeu dans l'élaboration des produits culturels, c'est leur circulation en réseau, leur plasticité ouvrant aux manipulations, mais encore la participation possible des publics à leur éditorialisation – en d'autres termes, les modalités de l'expérience culturelle – qui sont au cœur de la transition numérique des médias. Si l'on suit cette lecture, la problématique de la création du sens par les publics, pourtant fondamentale dans les pratiques artistiques et qui parcourt de façon discrète l'ensemble de l'ouvrage, aurait pu être abordée de manière plus frontale, par exemple à partir de ses déclinaisons concrètes dans les différents médias envisagés. La contribution de S. Estier apporte certes un éclairage général utile, mais qui reste axé sur la dimension évaluative héritée, rappelle-t-il, du commentaire client initié par Amazon. Or, le récepteur est sans doute ici davantage qu'un consommateur (satisfait ou non) de culture, et il aurait été opportun d'ouvrir la porte à d'autres questions telles que : comment est médiatisée l'expérience esthétique, quelles catégories d'usage et de lecture s'élaborent dans les échanges entre les publics du Web, comment cette médiatisation est-elle

susceptible d'influencer la lecture de l'œuvre, comment la mise en réseau reconfigure-t-elle les liens entre les œuvres, fait-elle évoluer la doxa quant à la conception de la culture et de son rôle social, etc.

Cet ouvrage de synthèse constitue du reste un très bon outil de référence pour aborder la transition numérique des médias ; outil à l'usage du chercheur, mais encore de l'étudiant, puisque chaque contribution s'efforce de rendre compte d'une manière compréhensible et explicite des évolutions technologiques ainsi que de leurs conséquences effectives sur la conception, la circulation et la consommation des productions culturelles. Adressé à un public non spécifiquement expert et néanmoins averti (les circonstances de mise en chantier de l'ouvrage sont éclairantes à cet égard), l'ouvrage apporte ainsi une contextualisation pertinente et une discussion de théories des médias comme celles de Marshall McLuhan, Jay David Bolter et Richard Grusin, ou plus centralement d'H. Jenkins dont l'approche de la pensée par le biais d'écrits de blog, soit des textes ressortissant d'une forme de littérature grise liée à l'actualité d'un parcours de chercheur, donne une dimension à la fois vivante et réflexive. On retiendra encore, pour terminer, les perspectives portées par le texte d'Y. Citton pour l'enseignement de gestes herméneutiques appropriés aux œuvres numériques – on se rappellera peut-être que le même avait, en d'autres lieux, suggéré de repositionner les humanités comme « spécialités de la médiation » (N. Katherine Hayes, *Lire et penser en milieux numériques*, Grenoble, Ellug, 2016, p. 35 de l'introduction) ; une piste à explorer sans aucun doute pour dépasser une lecture purement esthétique des productions culturelles en les repositionnant dans le réseau de médiations au sein desquelles elles prennent sens.

Ingrid Mayeur

Université de Liège, Traverses, B-4000 Liège, Belgique
Université libre de Bruxelles, B-1050 Ixelles, Belgique
Ingrid.Mayeur[at]Juliege.be

Claire Blandin, François Robinet, Valérie Schafer,
Penser l'histoire des médias

Paris, Éd. du CNRS, 2019, 276 pages

La courbe de l'évolution et de l'innovation technologique des principaux médias (dans l'aire francophone comme dans la plupart des pays du monde) épouse étroitement celle des sociétés humaines dans lesquelles ces médias ont vocation à se mettre au service de la vérité, à agir autant que faire se peut comme un contre-pouvoir et à fournir aux citoyens des clés d'interprétation du monde

contemporain aux frontières de plus en plus mouvantes et incertaines, et aux repères sans cesse questionnés, invalidés, battus en brèche.

Dans l'ouvrage qu'ils ont dirigé aux Éditions CNRS, collection Alpha, en avril 2019 (*Penser l'histoire des médias*), Claire Blandin – professeure en sciences de l'information et de la communication à l'université Paris 13 –, François Robinet – maître de conférences en histoire contemporaine à l'université de Versailles-Saint-Quentin –, Valérie Schafer – professeure en histoire européenne contemporaine à l'université du Luxembourg –, avec la collaboration d'Emmanuelle Fantin – maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'université Paris-Sorbonne – relèvent un défi, et non des moindres, celui de se donner les moyens de penser les médias à l'aune d'une histoire complexe, haute en couleur et riche en perspectives. Cet ouvrage pluridisciplinaire rassemble les contributions de chercheurs en histoire contemporaine, en histoire culturelle, en sciences politiques, en sciences de l'information et de la communication, en sociologie des médias et de la culture principalement. Ces contributions sont de trois types complémentaires : des états des lieux théoriques exigeants dans un premier temps ; des textes plus courts circonscrivant les sources, la méthodologie et les principaux résultats obtenus dans un second temps ; enfin, des exercices d'égo-histoires assurés par des chercheurs confirmés dessinant en creux l'émergence, le développement et l'institutionnalisation de ce champ de recherche. Les multiples approches fédérées dans cet ouvrage (une cinquantaine au total) témoignent de la richesse de l'histoire des médias et de ses relations de proximité-contiguïté avec divers travaux menés dans d'autres disciplines connexes des sciences humaines et sociales.

Étant donné le nombre très important de contributions qui sous-tendent cet ouvrage, j'ai opéré un choix et je ne rendrai compte que de celles qui me semblent les plus éclairantes et édifiantes pour les lecteurs de *Questions de communication*.

Dans l'introduction de leur ouvrage (p. 9-14), C. Blandin, F. Robinet et V. Schafer rappellent que l'origine de cette publication pluridisciplinaire remonte à un colloque international organisé les 26 et 27 mai 2016 à l'université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines sous l'égide de la Société pour l'histoire des médias (SPHM) : « Il s'agissait surtout de dresser un état des lieux des évolutions de l'histoire des médias depuis son émergence. Ce congrès avait par ailleurs pour projet de sonder les territoires d'études les plus