

Vittorio Frigerio

Compar(a)isons. An International Journal of Comparative Literature. 2/2002. « Culture médiatique », No. composé par Matthieu Letourneux.

Matthieu Letourneux propose dans ce volume une collection d'articles qui peuvent paraître par moments un peu disparates, mais dont plusieurs présentent un intérêt certain, et qui, dans leur variété, illustrent bien la diversité des sujets qui composent cet objet encore en grande partie à délimiter qu'est la culture médiatique.

Marc Lits commence en retraçant l'émergence du concept de culture médiatique, rappelant la période obligatoire que tous les nouveaux modes de communication, tel le roman, ont dû passer au Purgatoire avant d'être acceptés. Il rappelle les jugements idéologiques qui sous-tendent souvent les prises de positions esthétiques et l'émergence encore relativement récente d'une vraie culture de masse, dépassant de loin pour son volume et sa diffusion tout ce qu'on a connu auparavant. Il conclut en souhaitant que l'on puisse se donner les moyens de penser cette nouvelle culture à travers des « media studies » construits sur le modèle des « cultural studies ».

A.A. Berger choisit de souligner la permanence du modèle mythique dans les narrations médiatiques, appelant Eliade et Freud à la rescousse et établissant divers tableaux, quelque peu sommaires, sur les contenus et les utilisations des « genres » pour soutenir sa thèse que l'homme contemporain vit de façon « moderne » mais se comporte et pense de façon « mythique », et cela en grande partie grâce aux médias.

Paul Bleton, encyclopédique comme à son habitude, guide le lecteur dans le labyrinthe des éditions de romans de guerre français, découvrant la présence d'une inspiration tout autre que celle d'Hollywood - une germanophilie solidement enracinée dont témoigne quantité de pseudonymes de romanciers aux sonorités allemandes.

Martin Kirch nous fait découvrir l'oeuvre immense et délirante de Michael Avallone, roi de l'écriture alimentaire et « post-moderniste accidentel ». Entre deux citations à mourir de rire tirées des polars surréels de l'auteur, il tisse une analyse très pertinente de l'aller-retour entre film et roman et des mécanismes de la « novellisation ».

Bernard Perron explore la synergie entre le film et la notion de jeu (et surtout l'influence de celle-ci sur celui-là) identifiant dans le cinéma un espace intermédiaire dans lequel le spectateur s'immerge dans une expérience à la fois ludique et culturelle où l'expérience s'acquiert par procuration. Se basant sur des théories de la lecture (Barthes, Chambers), l'auteur s'efforce de montrer des mécanismes semblables à l'oeuvre dans le monde du cinéma. Il différencie ainsi un

spectacle de masse entraînant un vertige des sens d'une production d'élite appelant à une construction du sens.

Mark J.P. Wolf explore les univers parallèles de *Star Wars*, *Star Trek* et *Le Seigneur des anneaux* - ces conglomerats médiatiques de livres, jeux, films et tout ce qu'on voudra, dont les interactions créent un « tissu narratif » dont la complexité défie parfois l'analyse. L'article passe en revue les éléments qui permettent de donner vie à ces univers : les cartes, les chronologies, les généalogies, les milieux naturels, la culture, la langue (y compris le Klingon, au succès extraordinaire), les mythologies imaginaires qui sous-tendent les actions. L'auteur conclut en souhaitant le développement d'analyses exhaustives de ce phénomène encore mal compris, capables de dépasser les limites manifestement insuffisantes des disciplines séparées.

Sébastien Genvo se penche sur la narration vidéoludique et s'efforce de déterminer la signification de termes-clé tels que *gameplay* (l'équilibre entre la liberté du joueur et les règles imposées par le jeu), le *game design* (la création de mécanismes ludiques attrayants) et le *level design* (qui incite l'expression du joueur « tout en contenant les possibilités narratives de l'oeuvre » (107). Il discute des différents types de narration (topographique, arborescente, multifocalisée, autogénérative, multimodale...) et de leurs rapports, ainsi que des diverses focalisations possibles, et conclut en appelant au développement d'une narratologie comparée entre les médias, y compris les jeux vidéos.

Béatrice Rafoni explore la présence de l'imaginaire japonais en France, entre passéisme et futurisme, d'une culture « médiatée » (la peinture) à une autre médiatique - culture japonaise, mais aussi produits hybrides, japonisants, conjuguant altérité et modernité. Elle évoque le débat qui avait entouré l'apparition sur les écrans français des premiers dessins animés japonais et la crainte d'un nouvel impérialisme culturel et d'une baisse ultérieure du niveau des programmations. Elle évoque ensuite l'essor du Manga et plusieurs de ses représentants (dont Boilet et Marakami, ce dernier étant le chantre du post-japonisme). Cet article offre un tour d'horizon à 360 degrés de l'influence japonaise à tous les niveaux culturels (« populaire, savant, courant ou d'avant-garde » [123]) et a le mérite de mettre en perspective une culture que l'on a souvent associée uniquement à des produits sériels de qualité infime.

Jérôme Bourdon s'interroge sur la réception du cinéma par les spectateurs en France, pays où la culture cinématographique serait plus enracinée qu'ailleurs. Menant une enquête auprès d'un échantillon représentatif du public, il découvre que les souvenirs d'expériences personnelles liés au cinéma priment largement sur la connaissance des oeuvres. A l'opposé de l'expérience télévisuelle, centrée sur les émissions récentes, le cinéma dont on se souvient est celui de sa jeunesse. Suit une discussion sur la valeur transgressive de films qui ont marqué plus que d'autres certaines époques, du rapport aux vedettes, souvent plus importantes que les films pour les spectateurs, des réalisateurs (communément ignorés), des genres et de l'opposition entre cinéma français et américain. La notion de « classique » est abordée dans ses significations variables, ainsi que la nature de « culture cinématographique », liée plus à l'expérience directe qu'à la lecture de travaux sur le sujet.

C. Détréz et F. Renard, en clôture du volume, suivent la trace des feuilletons

télévisés qui reproposent les « classiques » du roman, bénéficiant ainsi d'une double reconnaissance culturelle, le patrimoine littéraire se conjuguant avec le patrimoine télévisuel à travers acteurs et réalisateurs connus. Sont discutés les modèles de légitimation des oeuvres, les ressorts de l'identification, la fusion progressive entre vedettes et personnages suivant les mécanismes des télérealités, et en général le rapport difficile entre les oeuvres appartenant au patrimoine culturel, les médias qui les véhiculent et les grands publics qui se les approprient. Les auteurs déterminent en conclusion que « ces produits hybrides constituent un domaine culturel à part entière » (157).