

Sous la direction de  
RAPHAËL BARONI • CLAUDIUS GUNTI

INTRODUCTION  
À L'ÉTUDE DES  
CULTURES  
NUMÉRIQUES

LA TRANSITION NUMÉRIQUE DES MÉDIAS

ARMAND COLIN

Direction artistique : Élisabeth Hébert  
Conception graphique : Pierre-André Gualino  
Mise en page : Belle Page

Le pictogramme qui figure ci-contre mérite une explication. Son objet est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit, particulièrement dans le domaine de l'édition technique et universitaire, le développement massif du photocopillage.

Le Code de la propriété intellectuelle du 1<sup>er</sup> juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée dans les établissements

d'enseignement supérieur, provoquant une baisse brutale des achats de livres et de revues, au point que la possibilité même pour

les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée.

Nous rappelons donc que toute reproduction, partielle ou totale, de la présente publication est interdite sans autorisation de l'auteur, de son éditeur ou du Centre français d'exploitation du

droit de copie (CFC, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris).



© Armand Colin, 2020

Armand Colin est une marque de  
Dunod Éditeur, 11 rue Paul-Bert, 92240 Malakoff

[www.armand-colin.com](http://www.armand-colin.com)

ISBN : 978-2-200-62798-0

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2<sup>o</sup> et 3<sup>o</sup> a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

# Table des matières

Les auteurs	7
Avant-propos	15
Introduction	17
<b>I LA TRANSITION NUMÉRIQUE DES MÉDIAS</b>	<b>21</b>
<b>1 Littérature (B. Gervais &amp; S. Brousseau)</b>	<b>27</b>
1. Enjeux de la littérature numérique : de la fin du livre à sa remédiation écranique	29
2. Déplacement du sujet-créateur : esthétique du flux et générateurs de texte	35
3. Les blogs littéraires et le post-Internet	39
4. Conclusion : les pratiques illittéraires	41
<b>2 Théâtre (D. Chaperon &amp; I. Pluta)</b>	<b>45</b>
1. Le théâtre et le numérique : lenteurs, retards, attentes ?	46
2. Le spectacle vivant et la technologie numérique	53
3. Le théâtre et le contemporain	59
<b>3 Bande dessinée (J. Baudry)</b>	<b>67</b>
1. Quelle transition numérique pour la bande dessinée ? Création, production et diffusion	68
2. Les trois temps de la bande dessinée numérique	72
3. Un enjeu central pour la bande dessinée numérique : définition et différenciation	79

<b>4</b>	<b>Photographie (C. Gunti)</b>	<b>87</b>
	1. La photomosaïque et l'invention du pixel (1967-1980)	89
	2. Le photo-graphisme des années 1980	91
	3. La post-photographie	93
	4. Composition numérique et grand format	94
	5. Matérialité numérique	95
	6. Internet, sphère privée et appropriation	96
	7. Surveillance et images automatisées	98
	8. Le paradigme post-digital	100
	9. De Photoshop® à l'image en réseau	101
<b>5</b>	<b>Cinéma (Ph. Marion)</b>	<b>105</b>
	1. De la salle aux écrans... Quand le numérique exacerbe la question identitaire	107
	2. Quand codage rime avec montage : la plasticité du filmique numérisé	115
	3. Maîtrise des cinéastes et bonheur des usagers	120
<b>6</b>	<b>Télévision (F. Jost)</b>	<b>131</b>
	1. L'avènement de la télévision numérique	132
	2. L'extension du domaine du télévisuel	134
	3. De nouveaux modes de consommation	139
<b>7</b>	<b>Jeu vidéo (S. Krichane)</b>	<b>147</b>
	1. Enjeux historiographiques du jeu vidéo	148
	2. Histoire et théorie : sœurs ennemies ?	153
	3. Dénombrement : quels jeux choisir ?	158
	4. Volatilité des jeux vidéo : de quoi fait-on l'histoire ?	161
<b>II</b>	<b>DES MÉDIAS AU TRANSMÉDIA</b>	<b>167</b>
<b>8</b>	<b>Confessions d'un Aca/Fan (H. Jenkins)</b>	<b>173</b>
<b>9</b>	<b>Dix thèses sur la narration transmédiatique (H. Jenkins)</b>	<b>177</b>
<b>10</b>	<b>Quelques réflexions supplémentaires sur le transmédia (H. Jenkins)</b>	<b>183</b>

<b>11</b>	<b>Hiérarchies et intrigues des récits transmédiatiques (R. Baroni)</b>	<b>193</b>
	1. Centre et périphérie des narrations transmédiatiques	197
	2. Le rôle de l'intrigue dans la constitution de l'archidiégèse	204
	3. L'effet boule de neige et la coagulation locale	211

### **III NOUVEAUX MÉDIAS, NOUVEAUX PARADIGMES** 217

<b>12</b>	<b>Transfictionnalité (R. Saint-Gelais)</b>	<b>221</b>
	1. La transfictionnalité fanique	224
	2. La transfictionnalité à l'ère du numérique	227
	3. Une nouvelle donne transfictionnelle ?	231

<b>13</b>	<b>La remédiation : formes, contextes, enjeux (J. Baetens)</b>	<b>237</b>
	1. Média et remédiation, adaptation et adaptabilité	237
	2. La remédiation, un concept-charnière	239
	3. Avantages et pièges de la remédiation selon Bolter et Grusin	241
	4. La remédiation comme « non-remédiation » ?	243
	5. La dimension économique de la remédiation	246

<b>14</b>	<b>Poursuivre le rêve d'un récit interactif et immersif (M.-L. Ryan)</b>	<b>251</b>
	1. Classification des formes d'interactivité	253
	2. Le Holodeck comme modèle idéal du récit interactif immersif	255
	3. Types d'intrigue pour le récit interactif	260
	4. Immersivité du récit interactif	263
	5. Conclusion	267

<b>15</b>	<b>Corps et mondes de synthèse au cinéma (A. Boillat)</b>	<b>271</b>
	1. Avatar du trucage : l'image numérique naturalisée	275
	2. L'œil de la machine	281
	3. Corps et décors à « composer »	284
	4. Le règne d'une conception mondaine	289

<b>16</b>	<b>Vers une nouvelle économie numérique de la critique (S. Estier)</b>	<b>297</b>
	1. Des avis fiables ?	298
	2. Retour à la source du fleuve Amazon	299
	3. Un modèle hégémonique, mystérieux et mutant	302
	4. Trois pôles de recherche en plein essor	305
	5. Perspectives critiques	308
<b>17</b>	<b>Enseigner la littérature dans l'univers des techno-images (Y. Citton)</b>	<b>313</b>
	1. Figures d'écriture et retours de fond à l'âge de l'anthropocène	314
	2. Pratiques artistiques et critique de l'immédiacité	317
	3. Des études littéraires aux études de media comparés	322
	4. L'interprétation littéraire à l'âge du faire	324
	5. L'écart littéraire dans l'univers des techno-images	327
	6. Le cheminement littéraire à l'âge de l'accès	329
	<b>Bibliographie générale</b>	<b>335</b>

# Les auteurs

**Jan Baetens** est professeur d'études culturelles et littéraires à l'université de Leuven (Belgique). Ses travaux portent essentiellement sur les rapports entre texte et image, de préférence dans les genres dits mineurs comme le roman-photo, la bande dessinée ou la novellisation. Par ailleurs, il s'intéresse beaucoup à la photographie et à la poésie contemporaine. Quelques publications récentes : *Pour en finir avec la poésie dite minimaliste* (Les Impressions Nouvelles, 2014), *The Graphic Novel. An Introduction* (Cambridge University Press, 2014 ; en collaboration avec Hugo Frey), *The Birth of Belgian Surrealism* (Peter Lang, 2015 ; en collaboration avec Michael Kasper) et *À Voix haute. Poésie et lecture publique* (Les Impressions Nouvelles, 2016).

**Raphaël Baroni** est professeur associé à l'université de Lausanne. Il étudie en particulier la polyphonie dans les récits de fiction et la dynamique de l'intrigue, ainsi que les défis théoriques posés par la confrontation de la narratologie avec des récits appartenant à différents médias. Il est l'auteur de trois monographies : *La Tension narrative* (Seuil, 2007), *L'œuvre du temps* (Seuil, 2009) et *Les Rouages de l'intrigue* (Slatkine, 2017). Il a aussi codirigé plusieurs ouvrages collectifs, parmi lesquels *Narrative Sequence in Contemporary Narratology* (OSUP, 2016) et *Le Savoir des genres* (PUR, 2007). Il est membre du Groupe d'étude sur la bande dessinée (GrEBD). Il a fondé le pôle de narratologie transmédiatale (NaTrans) à l'université de Lausanne et le réseau des narratologues francophones (RéNaF).

**Julien Baudry** est archiviste-paléographe (École nationale des Chartes) et docteur en histoire et sémiologie du texte et de l'image (université Paris Diderot – Paris 7). Il est actuellement conservateur des bibliothèques à l'université Bordeaux Montaigne et poursuit en parallèle ses activités de recherche. Il a publié en 2018 aux Presses Universitaires François-Rabelais *Cases-Pixels*, le

premier ouvrage de référence consacré à la bande dessinée numérique française. Il a créé et tient depuis 2009 le blog « Phylacterium » et contribue régulièrement aux webzines *du9* et *nonfiction*. Il est membre du comité éditorial de la revue scientifique *Comicalités, études de culture graphique*.

**Alain Boillat** est professeur ordinaire à la section d'Histoire et esthétique du cinéma de la Faculté des Lettres de l'université de Lausanne. Ses recherches ont notamment pour objet l'histoire et la théorie du scénario, le rôle de la voix (et plus généralement de l'oralité) dans les dispositifs audiovisuels, les imaginaires culturels de la technologie, les pratiques sérielles, les liens entre bande dessinée et cinéma et, plus généralement, certaines questions d'intermédialité touchant à l'adaptation, à la narration et à la (science-)fiction dans les productions médiatiques (dont plusieurs publications portant sur la franchise *Star Wars*). Cofondateur de la revue d'études cinématographique *Décadrages* dont il a dirigé plusieurs numéros, il a publié une centaine d'articles académiques. Il est notamment l'auteur de *Du bonimenteur à la voix-over* (Antipodes, 2007) et *Cinéma, machine à mondes. Essai sur les films à univers multiples* (2014) dans la collection « Emprise de vue » qu'il dirige aux éditions Georg. Il a en outre (co)dirigé plusieurs volumes collectifs dont *Dubbing. La Traduction audiovisuelle* (Schüren, 2014), *Dialogues avec le cinéma. Approches de l'oralité cinématographique* (Nota Bene, 2016), *BD-US : les comics vus par l'Europe* (Infolio, 2016), *Case, strip, action!* (Infolio, 2016), *L'Adaptation. Des livres aux scénarios* (Impression Nouvelles, 2018) et *Loin des yeux... le cinéma. De la téléphonie à Internet : imaginaires médiatiques des télécommunications et de la surveillance* (L'Âge d'Homme, 2019). Il dirige actuellement un projet de recherche soutenu par le Fonds national de la recherche scientifique qui croise critique génétique, *star studies* et études genre, ainsi qu'un dossier de la revue en ligne *ReSFuturæ* intitulé « Présence de la science-fiction dans la bande dessinée d'expression française ».

**Simon Brousseau** est titulaire d'un doctorat en études littéraires de l'université du Québec à Montréal. Sa thèse porte sur l'œuvre de David Foster Wallace et propose de la situer dans l'histoire littéraire récente des États-Unis. Ses recherches postdoctorales (2015-2016), menées au département d'études françaises de l'université de Toronto, portaient sur l'éthique du souci en littérature contemporaine, tant du côté des œuvres de fiction que des modèles interprétatifs qui prévalent dans la théorie actuelle. Il enseigne maintenant la littérature au collège Jean-de-Brébeuf. *\_Synapses\_*, son premier livre de fiction, est paru au Cheval d'août éditeur en 2016.



**Danielle Chaperon** est professeure à l'université de Lausanne à la Faculté des Lettres, section de français. Actuelle directrice du Centre d'études théâtrales et responsable du Certificat de formation continue (CAS) en Dramaturgie et performance du texte (UNIL-La Manufacture/Haute école des arts de la scène). Autrice de deux monographies, l'une consacrée à Jean Cocteau (1991), l'autre à Camille Flammarion (2003), et d'une centaine d'articles consacrés aux relations entre la littérature et la culture scientifique (vulgarisation, SF, roman expérimental), la littérature et la culture visuelle (illustration, BD), à la théorie dramaturgique et au théâtre contemporain (voir Fabula.org). Elle enseigne régulièrement à la Manufacture et à l'École de théâtre Les Teintureries, ainsi qu'au sein du programme du CAS en Médiation culturelle (Haute école en santé et travail social). Elle est aussi membre de la Commission des arts de la scène de la Ville de Lausanne et du jury national des Prix du théâtre.

**Yves Citton** est professeur de littérature et media à l'université Paris 8 Vincennes-Saint Denis et co-directeur de la revue *Multitudes*. Il a publié récemment *Contre-courants politiques* (Fayard, 2018), *Médiarchie* (Seuil, 2017), *Pour une écologie de l'attention* (Seuil, 2014), *Gestes d'humanité. Anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques* (Armand Colin, 2012), *Renverser l'insoutenable* (Seuil, 2012), *Zazirocratie. Très curieuse introduction à la biopolitique et à la critique de la croissance* (Paris, Éditions Amsterdam, 2011), *L'Avenir des Humanités. Économie de la connaissance ou cultures de l'interprétation ?* (Éditions de la Découverte, 2010), ainsi que *Mythocratie. Storytelling et imaginaire de gauche* (Éditions Amsterdam, 2010). Ses articles sont en accès libre sur [www.yvescitton.net](http://www.yvescitton.net).

**Samuel Estier** est assistant diplômé en linguistique française à l'université de Lausanne. Il a enseigné le français une année aux États-Unis. Il a publié plusieurs articles sur Houellebecq, dont un traduit en japonais, ainsi qu'un essai, *À propos du « style » de Houellebecq. Retour sur une controverse (1998-2010)* (Archipel Essais, 2015), et a co-organisé un colloque sur son œuvre, *Les « voix » de Michel Houellebecq*, à Lausanne en mars 2016. Il prépare une thèse intitulée *La Critique littéraire 2.0* sous la direction des professeurs Gilles Philippe et Raphaël Baroni. Il est par ailleurs responsable du site internet officiel de Maurice G. Dantec, avec lequel il s'est longuement entretenu.

**Bertrand Gervais** est le titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les arts et les littératures numériques, ainsi que le directeur du NT2, le Laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques, créé en 2004. Fondateur et

directeur (1999-2015) de *Figura*, le Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire, il est professeur titulaire au Département d'études littéraires de l'université du Québec à Montréal. Il a publié des essais sur la lecture, la littérature américaine, l'imaginaire et le numérique, de même que des romans, récits et nouvelles. Son dernier essai, *Un défaut de fabrication. Élégie pour la main gauche*, paru aux éditions du Boréal (2014) a été finaliste aux Prix du Gouverneur Général du Canada. Parmi ses plus récents titres, on note *L'imaginaire du 11 septembre 2001 : motifs, figures et fictions* (Nota Bene, 2014, B. Gervais, A. van der Klei et A. Dulong dir.) ; *Idiots. Figures et personnages liminaires dans la littérature et les arts* (Presses Universitaires de Nancy, 2012, V. Cnockaert, B. Gervais et M. Scarpa dir.) ; *Perspectives croisées sur la figure. À la rencontre du visible et du lisible* (Presses de l'Université du Québec, 2012, B. Gervais et A. Lemieux dir.).

**Claus Gunti** est enseignant-chercheur à la section d'Histoire de l'art de l'université de Lausanne et à l'École cantonale d'art de Lausanne. Ses recherches portent sur l'histoire des images numériques et plus généralement sur les enjeux des nouvelles technologies dans les pratiques artistiques contemporaines. Il est l'auteur d'une vingtaine d'articles et de textes de catalogues et a dirigé un numéro de la revue *Décadrages. Cinéma, à travers champs* sur les drones comme dispositifs visuels (2014). Il a notamment collaboré à l'exposition sur la surveillance *Sains et saufs* (Mudac/Infolio, 2016) et a publié en 2019 l'ouvrage issu de sa thèse de doctorat *Digital Image Systems. Photography and New Technologies at The Düsseldorf School* (transcript Verlag). Membre fondateur de la revue *Transbordeur. Photographie, histoire, société* et membre du comité de rédaction de la revue *Décadrages. Cinéma, à travers champs*, il participe actuellement au Master interfacultaire en « Cultures, sociétés et humanités numériques de l'université de Lausanne, dans lequel il offre un enseignement introductif aux cultures numériques.

**Henry Jenkins** est professeur de communication, de journalisme et d'arts cinématographiques à l'université de Californie du Sud. Il est actuellement conseiller en chef au *Annenberg Innovation Lab* et dirige avec Denise Mann le cycle de conférence annuel *Transforming Hollywood*. Il est l'auteur d'une vingtaine d'ouvrages portant sur les médias et sur différents aspects de la culture populaire. Il a été aussi l'un des principaux chercheurs rattachés au *Project New Media Literacies*. Dans ce cadre, il a rédigé un livre blanc sur l'apprentissage dans la culture participative, qui est devenu un tremplin dans les efforts du groupe en vue de développer et de tester du matériel éducatif dont la fonction est de

préparer les étudiants à leur engagement dans le paysage des nouveaux médias. Il a également participé activement au *Convergence Culture Consortium*, un réseau académique cherchant à établir des ponts entre chercheurs universitaires et industrie des médias, afin d'aider à repenser leurs relations avec les consommateurs à l'ère de la culture participative. Au MIT, il a été l'un des principaux chercheurs de *The Education Arcade*, un consortium d'éducateurs et de chefs d'entreprise travaillant à promouvoir l'utilisation éducative des jeux informatiques et des jeux vidéo. Jenkins joue également un rôle important en tant que défenseur public des fans, des joueurs et des blogueurs : il a témoigné devant le Comité du commerce du Sénat des États-Unis dans l'enquête *Marketing Violence to Youth*, qui faisait suite à la fusillade dans le lycée de Columbine. Il a préconisé devant la Commission fédérale des communications le renforcement de l'éducation aux médias. Par ailleurs, lors d'une réunion à huis clos de l'organe directeur du Forum économique mondial, il a appelé à une approche davantage axée sur le consommateur dans les questions relatives à la propriété intellectuelle, signant une requête opposée à la censure des jeux. Il s'exprime régulièrement, dans la presse et dans d'autres médias, sur différents aspects du changement médiatique et sur la culture populaire. Son engagement civique a conduit à la publication en 2016 de l'ouvrage *By Any Media Necessary: The New Youth Activism*.

**François Jost** est professeur émérite à la Sorbonne Nouvelle, où il a créé et dirigé pendant vingt ans le Centre d'études sur l'image et le son médiatiques. Il a fondé la revue *Télévision*, dont il est le directeur (CNRS éditions). Il dirige aussi la collection *À suivre*, consacrée aux séries, aux éditions Atlande. Professeur invité dans de nombreuses universités à travers le monde, il a écrit ou dirigé plus d'une trentaine de livres sur le cinéma et la télévision, dont *Le Culte du banal* (CNRS éditions, 2007, repris en édition de poche Biblis), *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?* (CNRS éditions, 2011, 2<sup>e</sup> éd. 2017), *Les Nouveaux méchants* (Bayard, 2015), *Breaking Bad. Le diable est dans les détails* (Atlande, 2016), *La Méchanceté en actes à l'ère numérique* (CNRS éditions). Il a contribué, ces dernières années, à développer en France les études théoriques sur la télévision, par la direction de numéros de revue, de colloques (*Penser la télévision*) et la publication de livres. Ses recherches actuelles portent sur les manifestations médiatiques de la haine et sur la haine des médias. Scénariste et réalisateur, entre 1977 et 1987, il a écrit plusieurs programmes pour la télévision. Il a réalisé plusieurs films, dont l'un, *La Mort du révolutionnaire, hallucinée*, a reçu trois prix (Festival international du Jeune

Cinéma, Hyères et Belfort, 1979). Il est aussi auteur d'un roman, *Les Thermes de Stabies* (MK Littérature, 1990).

**Selim Krichane** est postdoctorant à l'université de Lausanne et à l'école polytechnique de Lausanne et est co-fondateur du UNIL Gamelab, groupe d'étude sur le jeu vidéo. Il est l'auteur de *La Caméra imaginaire* (Georg, 2018) et a publié des articles relatifs aux jeux vidéo et au cinéma dans les revues *Décadrages* (n° 19, n° 34-35, n° 39), *Archipel* (n° 34), *Cahiers de Narratologie* (n° 27) et dans plusieurs ouvrages collectifs, parmi lesquels : *Le Héros était une femme... Les genres de l'aventure* (Antipodes, 2012), *Pouvoir des jeux vidéo* (Infolio, 2014), *Genre et jeux vidéo* (PUL, 2015) *Christian Metz and the Codes of Cinema* (Amsterdam UP, 2018).

**Philippe Marion** est docteur en Sciences de l'information et de la communication et licencié en philologie romane. Il est professeur ordinaire à l'École de communication de l'université catholique de Louvain (UCL). Co-fondateur de l'*Observatoire du récit médiatique* (ORM) et de l'École de journalisme de Louvain (EJL), il est aussi directeur de l'unité de recherche approfondie *Analyse des médias* à l'UCL. Professeur invité à l'université de Montréal, à l'université de Neuchâtel et l'École nationale de l'image et de la BD d'Angoulême, il s'est spécialisé en narratologie comparée, en narratologie médiatique et en culture visuelle, il est l'auteur de plusieurs ouvrages *Schuiten, filiation* (Éditions Versant Sud, 2009), *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique* (Armand Colin, 2013, avec André Gaudreault). Pianiste et compositeur, il participe à de nombreux festivals de cinéma notamment le projet *Crazy Cinematographe*. En tant que critique musical, il collabore aussi à l'hebdomadaire belge *Le Vif, L'Express*.

**Izabella Pluta** est docteur en Lettres, critique de théâtre et traductrice, actuellement enseignante à l'École de théâtre Les Teintureries et chercheuse associée au Laboratoire de cultures et humanités digitales (université de Lausanne). Autrice de l'ouvrage *L'Acteur et l'intermédialité* (L'Âge d'Homme, 2011), elle a codirigé avec M. Losco-Lena le numéro de « Ligeia » intitulé *Théâtres Laboratoires. Recherche-crédation et technologies dans le théâtre aujourd'hui* (janvier 2015). Elle a dirigé *Metteur en scène aujourd'hui – identité artistique en question ?* (PUR, 2017), publié « *Salle d'attente* » de *Krystian Lupa* (Antipodes, 2019) et dirige *Scène (post)numérique. Anthologie critique d'écrits et d'entretiens d'artistes*.

**Marie-Laure Ryan**, originaire de Genève, est chercheuse indépendante basée au Colorado. Elle a été « scholar in residence » à l'université du Colorado, Boulder, et Johannes Gutenberg Fellow à l'université de Mayence. Ses recherches

portent sur la narratologie, les médias et la culture numérique. Ses ouvrages comprennent *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory* (Indiana University Press, 1991), *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Johns Hopkins University Press, 2001, 2<sup>e</sup> éd. 2015), *Avatars of Story* (University of Minnesota Press, 2006) et *Narrating Space/Spatializing Narrative* (Ohio State University Press, 2016, avec Kenneth Foote and Maoz Azaryahu). Elle a aussi édité plusieurs ouvrages collectifs, dont *The Routledge Encyclopedia of Narrative*, avec David Herman et Manfred Jahn (Routledge, 2005), *Storyworlds Across Media*, avec Jan-Noël Thon (University of Nebraska Press, 2014) et *The Johns Hopkins Guidebook to Digital Humanities*, avec Lori Emerson et Benjamin Robertson (Johns Hopkins University Press, 2014). En 2017, ses recherches lui ont valu le Wayne Booth Prize for Lifetime Achievement décerné par la International Society for the Study of Narrative.

**Richard Saint-Gelais** enseigne la littérature du xx<sup>e</sup> siècle à l'université Laval (Québec). Spécialiste du nouveau roman et de paralittérature, théoricien de la lecture et de la fiction, il a fait paraître *Châteaux de pages, la fiction au risque de sa lecture* (Hurtubise HMH, 1994), *L'empire du pseudo, modernités de la science-fiction* (Nota Bene, 1999) et *Fictions transfuges* (Seuil, 2011). Il prépare actuellement un ouvrage sur le trompe-l'œil en littérature.



# Avant-propos

La conception de ce volume est liée à la création d'un Master en humanités numériques à l'université de Lausanne. Ce programme d'enseignement a été conçu dès l'origine dans un esprit interdisciplinaire. En plus du développement de compétences portant sur la numérisation de la culture et son traitement informatique – domaines traditionnels des humanités numériques, qu'elles soient d'orientation théorique ou appliquée (Piotrowski 2018) – une place a été ménagée à l'étude des sociétés et des cultures numériques. S'inscrivant dans cette orientation, un cours a été créé visant à introduire les étudiants à l'étude de la manière dont le champ esthétique a été marqué – et, pour une grande partie, reconfiguré – par les technologies numériques. Pour couvrir ce vaste horizon, plusieurs collègues venant de disciplines différentes ont été invités à exposer; de manière aussi générale que possible, l'impact du numérique sur leur média de référence. À la lumière des différents témoignages recueillis, nous avons été frappés de constater à quel point cette transition technologique n'a pas affecté tous les « arts » de la même manière et au même rythme.

Il est par ailleurs apparu qu'il n'existait pas, à notre connaissance, d'ouvrage de synthèse en français permettant d'embrasser ce phénomène dans toute son ampleur et dans toute sa diversité. Certes, la réflexion sur la transition numérique n'est pas nouvelle : Lev Manovich s'est penché, il y a une vingtaine d'années déjà, sur le développement des nouveaux médias, alors que l'ingénieur et historien Antoine Picon a retracé en détail, il y a dix ans, l'histoire de la relation entre architecture et numérique. L'ouvrage de ce dernier, intitulé *Culture numérique et architecture : une introduction* constitue ainsi l'une des rares études couvrant toute la période « numérique » d'une discipline, des premières expérimentations des années 1950 aux formes spécifiquement liées à ces technologies, comme

l'architecture paramétrique. Mais dans un grand nombre de disciplines, une histoire générale de cette transition fait encore défaut, sans parler de la tentative de saisir transversalement l'entrée de la culture dans l'ère numérique. Trop souvent, la discussion se cantonne à un seul champ disciplinaire, ou l'adoption d'un point de vue trop extensif conduit à négliger les spécificités locales de cette mutation.

Cette lacune est d'autant plus regrettable que l'étude des cultures numériques suscite aujourd'hui un intérêt de plus en plus marqué pour un grand nombre de chercheurs, d'étudiants ou de simples curieux, sans qu'il soit toujours facile, pour celles ou ceux qui débudent dans ce domaine, de savoir par où commencer l'exploration. Pour répondre au défi de cette complexité, il nous a paru utile de créer une synthèse qui puisse servir de point de départ pour des études qui, si elles se poursuivent par la suite en direction de problématiques beaucoup plus spécialisées, n'en seront pas moins informées par une compréhension globale du phénomène. Aussi avons-nous essayé d'insister sur le pluriel des cultures numériques, en montrant de quelle manière des différences entre les médias font sens dans un ensemble de plus en plus interconnecté.

Cet ouvrage d'introduction vise non seulement à retracer l'évolution propre de chaque média confronté à l'irruption des technologies numériques, mais aussi à envisager, dans une deuxième partie, le phénomène de la convergence médiatique, qui n'a pas conduit à la disparition des médias traditionnels, mais plutôt à leur intégration dans une expérience esthétique de plus en plus stratifiée et interconnectée. Il s'agit enfin d'offrir, dans une troisième partie, un aperçu des principaux paradigmes et des problématiques incontournables qui émergent dans un tel contexte.

## BIBLIOGRAPHIE

MANOVICH, Lev (2010 [2001]), *Le Langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du Réel.

PICON, Antoine (2010), *Culture numérique et architecture : une introduction*, Bâle, Birkhäuser.

PIOTROWSKI, Michael (2018), « Digital Humanities: An Explication », in M. Burghardt & C. Müller-Birn (dir.), *INF-DH-2018*, Bonn, Gesellschaft für Informatik e.V., en ligne, consulté le 22 mars 2019.  
URL : [doi.org/10.18420/infdbh2018-07](https://doi.org/10.18420/infdbh2018-07)