

## INTRODUCTION

Pierre Chemartin, Université de Montréal

Stefania Giovenco, Università degli Studi di Udine

Les articles que vous trouverez dans le présent numéro de *CINÉMA & Cie* sont le fait de chercheurs qui se sont réunis durant la 8<sup>ème</sup> édition de l'École de printemps de Gorizia (19-24 mars 2010) et dont les communications portaient spécifiquement sur l'animation, la bande dessinée et le cinéma expérimental. Les organisateurs de l'événement, sous l'égide de Leonardo Quaresima (Università di Udine) et d'André Gaudreault (Université de Montréal), s'étaient donnés pour objectif de reconduire, en tout ou en partie, l'expérience des précédentes rencontres de Gorizia, à savoir penser les relations entre les médias audiovisuels, l'architecture et les espaces publics. Comme les années précédentes, l'École de printemps accordait une place importante aux nouveaux médias, offrant aux participants de rencontres portant sur divers domaines : les relations entre cinéma et art contemporain, les études cinématographiques et patrimoine cinématographique – cette formulation maladroite rend mal une expression (*Film Heritage*) qui, aux États-Unis et en Grande-Bretagne, correspond à une branche de recherche extrêmement féconde et dynamique – les études pornographiques et la pornographie, les études vidéoludiques et le jeu vidéo et, enfin, un bloc de réflexion sur les passerelles qui se tissent entre animation, bande dessinée et cinéma.

Les articles ici réunis portent principalement, comme le titre du numéro l'indique, sur ce dernier bloc de réflexion, mais c'est en lien avec les tout derniers développements des études et vidéoludiques qu'il faut comprendre cette entreprise. De toute évidence, la place grandissante de la bande dessinée, de l'animation et des jeux vidéo au sein des institutions universitaires résulte de la volonté affichée, de la part de chercheurs œuvrant au sein des études cinématographiques ou littéraires, de renouveler les questionnements de fond. Comme le souligne très justement Giusy Pisano dans son texte, l'étude des tout premiers temps du cinéma a initié, en tout ou en partie, un mouvement d'intérêt pour la question de l'intermédialité et des phénomènes culturels émergents. Bien entendu, les études cinématographiques n'ont pas fini d'épuiser leurs objets de prédilection, mais leur renouvellement dépend aussi, et surtout, de la prise en compte d'horizons différents. En somme, il paraît nécessaire de faire se croiser les points de vue, d'aller chercher dans les marges du champ d'étude, de regarder du côté des médias apparentés. L'École de printemps de Gorizia est, à ce titre, un lieu de rencontre *privilegié* parce qu'elle encourage l'interdisciplinarité et inspire des discussions fécondes sur des sujets de pointe. C'est également un lieu de rencontre *unique*, en ce qu'elle permet de croiser des regards issus de pays et d'horizons académiques variés dans un contexte informel et réellement stimulant. Par ailleurs, l'École de printemps donne une juste place aux branches d'étude qui, malgré les efforts des institutions, restent encore relativement confidentielles ou qui, malgré l'enthousiasme des chercheurs, ne bénéficient que succès d'estime. Ces rencontres participent, en somme, à l'institutionnalisation de champs

d'étude en quête de légitimité ou de visibilité. C'est le cas, par exemple, des études sur la bande dessinée qui, malgré un dynamisme incontestable, n'ont jamais bénéficié de la reconnaissance et de l'assise institutionnelles des études cinématographiques. Ils permettent enfin, et c'est là le plus important, de concrétiser les aspirations des chercheurs en leur offrant une véritable plateforme d'échanges.

Il serait évidemment impensable, à l'heure d'aujourd'hui, de rendre compte de toutes les tendances qui traversent les études cinématographiques. Toutefois, les communications qui ont été délivrées à l'École de printemps de Gorizia témoignaient toutes d'un intérêt certain pour les technologies émergentes et, surtout, sur les pratiques cinématographiques mixtes. Il n'y a pas lieu de se questionner sur les raisons de cet engouement – l'avènement des technologies numériques et des multimédias, le mélange des genres tous azimuts, l'arrivée de chercheurs baignés dans un univers digital et interdisciplinaire, etc. –, encore qu'il soit intéressant de noter la prééminence de réflexions portant, de près ou de loin, sur ce que l'on appelle l'« hybridation » et la « convergence des médias ». Ce terme, qui apparaît sporadiquement dans les premiers écrits consacrés aux nouveaux médias, est devenu central dans *The Language of New Media* de Lev Manovich. Le raisonnement qui le conduit à envisager ce phénomène mérite quelque attention. Selon lui, les technologies numériques et l'émergence de pratiques proprement liées à l'usage de l'informatique explique l'hybridation – on pourrait également parler de synthèse, de combinaison, ou d'intégration – complète du graphique et du photographique (« the techniques of modern cinema and of nineteenth century moving image have merged in a new hybrid language which can be called "cinematography" »<sup>1</sup>), soit la synthèse du cinématographique et du graphique. Bonne ou mauvaise, la formule a le mérite de la clarté : la formation de pratiques culturelles nouvelles résulte, en tout ou en partie, de la combinaison de pratiques ou de formes disparates. Bien entendu, ce phénomène doit être envisagé de pair avec des mécanismes parents, comme l'« interartialité », l'« intermédialité » ou la « remédiation », notions qui ont déjà fait l'objet d'études extrêmement poussées et qui ont leur intérêt propre<sup>2</sup>. L'« hybridation » apporte-t-elle une nuance de plus ? Dans *Le Macroscop*, Joël de Rosnay met en garde contre l'usage intempestif d'images et d'analogies directement empruntées au domaine biologique et transposées au domaine sociologique<sup>3</sup>. Ces transpositions, en se fondant sur des ressemblances superficielles plutôt que sur des principes fondamentaux, présentent l'inconvénient majeur de simplifier à outrance des phénomènes complexes. Sans doute la notion d'« hybridation » doit-elle être considérée avec circonspection. Pour autant, elle dit très bien ce qui se trame dans un contexte d'émergence où les formes et les pratiques s'enrichissent les unes les autres et finissent, parfois, par se combiner. Parce qu'elle est un phénomène fondamentalement intermédial, l'hybridation est également liée, mais dans une moindre mesure, à ce qu'il est désormais convenu d'appeler la « convergence des médias »<sup>4</sup>. L'expression, développée par Ithiel de Sola Pool il y a une trentaine d'années, correspond à un état de fait où les médias deviennent, par la force des choses, coalescents les uns par rapport aux autres. Henry Jenkins la définit de cette manière :

*By convergence, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of Entertainment experiences they want. Convergence is a word that manages to describe technological, industrial, cultural, and social changes depending on who's speaking and what they think they are talking about*<sup>5</sup>.

Ce phénomène de convergence représente un bouleversement de taille, car les mêmes objets culturels essaient désormais de multiples plateformes. Un cas des plus frappants, décrit par

Tomasovic, concerne les activités cinématographiques de l'éditeur Marvel – firme initialement dédiée à la production de bandes dessinées – et de son association à Disney en vue d'adapter des récits de super héros.

Bien qu'il ne constitue pas à proprement parler un média nouveau, le dessin animé résulte, à bien des égards, d'un phénomène d'hybridation. Historiquement lié à l'apport de cartoonists issus de l'industrie de la presse, comme McCay, Bray, Barré, Terry ou Fleischer – dont il est question ici dans le texte de Barnier –, le dessin animé constitue, de par sa nature intermédiaire, une zone de dialogue privilégiée entre la bande dessinée et le cinéma. Pour toutes ces raisons, il serait éventuellement possible de le décrire comme une hybridation du *cartoon* et du cinéma. Les exemples de ce type sont légions dans les textes de ce recueil : la bande dessinée documentaire (Martinelli), la bédé-réalité (Chemartin et Delporte), le relief (Mérijeau et Carels) ou l'incrustation cinématographique (Renouard), etc. L'hybridation est en jeu dans tous les cas mentionnés ci-dessus. S'offrant de prime abord comme une vérité d'évidence – formes, expressions et pratiques culturelles découlent d'une combinaison d'éléments disparates –, elle résulte pourtant de processus complexes, contingents et indéterminés. Il est pour cette raison plus facile d'en décrire les effets que les mécanismes. Si les textes de ce numéro évoquent leurs objets comme les résultats de combinaisons diverses, ils tiennent cependant l'hybridation – et, plus avant, l'intermédialité ou la convergence de médias –, comme un fait accompli. Les auteurs ne se posent pas véritablement le problème de l'« influence » et de l'« évolution » – et c'est heureux. Le fait de privilégier les processus sur les objets ou d'opter pour les démarches à caractère généalogique n'aide en rien à la compréhension des phénomènes qui président à la formation des phénomènes culturels, même mixtes ou composites. Cette démarche supposerait non seulement d'assumer des paradigmes téléologiques, mais également de réduire l'activité historique et l'analyse des formes à une sorte de cladistique stérile. Il convient au contraire de privilégier une démarche où l'histoire, la théorie et la critique travaillent de concert pour former un seul et même espace de réflexion. En cela, les réflexions d'André Gaudreault sur la formation des médias et les « séries culturelles » permettent de contourner l'écueil téléologique en définissant les pratiques, formes et expressions culturelles comme le résultat d'un maillage intermédiaire<sup>6</sup>. Elles sont présentes, tour à tour en filigrane, tour à tour distinctement, dans les textes de Pisano, Chemartin et Noujeim.

Pour ces auteurs, l'hybridité semble s'être immiscée sur de nombreux terrains. Elle répond, de toute évidence, à un besoin de décrire les objets culturels comme des produits changeants et malléables. Elle présente également l'avantage de contourner certains problèmes liés à la question de la spécificité qui, jusqu'à présent, comptait pour beaucoup dans la façon d'appréhender les objets culturels, de comprendre leur histoire et leur nature profonde. Dans les cas de l'animation et de la bande dessinée, cette question est particulièrement sensible. Comme le montre bien Baetens, les écrits sur la bande dessinée finissent toujours nécessairement par poser les mêmes questions, encore et encore, sur les origines ou l'invention de bande dessinée et les raisons de se questionner sur son dispositif. Ces questionnements sont constitutivement liés l'un l'autre et offrent de vastes perspectives de réflexion, comme le montre la tradition déjà bien établie de la théorie générale de bande dessinée conçue en tant que système clos. Ils appartiennent de toute évidence à un régime de réflexion – le contexte institutionnel compte pour beaucoup dans le recours au tout théorique – où la nature et la spécificité de l'objet tiennent une place fondamentale. Or, la variété de la bande dessinée est telle qu'il paraît impossible de la penser en fonction des critères qui lui sont supposément spécifiques (comme le format, la séquentialité, le dessin, le personnage récurrent ou les ballons). Les articles consacrés tout spécialement à la bande dessinée, dans ce numéro spécial de *CINÉMA & Cie*, montrent qu'il est possible d'envisager les objets de bande dessinée – mais il en est de même pour les films d'animation ou les films expérimentaux – comme

des objets complexes, malléables, perméables et labiles. Il est en somme possible de les appréhender comme des épiphénomènes, c'est-à-dire comme des manifestations particulières et momentanées qui expriment, selon le contexte, des tendances profondes. C'est le cas, par exemple, de la virtualité de l'espace dans l'*Ouvroir* de Marker (Pimenta), de la bande dessinée autobiographique diffusée en ligne (Chemartin et Delporte) et ses changements au niveau narratif à l'ère des technologies numériques (envisagés par Boudissa) ou, pour de tout autres raisons, des adaptations cinématographiques de bandes dessinées dont les contenus idéologiques sont inextricablement liés à la forme (Pagello et Renouard).

- 1 Lev Manovich, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge (MA) 2001, p. 262.
- 2 Pour toutes ces notions, on peut se référer aux textes suivants: Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge (MA) 1999 ; Walter Moser, « Puissance baroque dans les nouveaux médias. *Prospero's Books* de Peter Greenaway », dans *Cinemas*, vol. 10, n° 2-3, printemps 2000, pp. 39- 63 ; Henk Oosterling, « Sens(a)ble Intermediality and *Interesse*. Towards an Ontology of the In-Between », dans *Intermédiatités*, n° 1, printemps 2003, pp. 29-46 ; Jürgen E. Müller, « Intermediality and Media Historiography in the Digital Era », dans *Film and Media Studies*, n° 2, 2010, pp. 15-38; Anes Petho, « Intermediality in Film: A Historiography of Methodologies », dans *Film and Media Studies*, n° 2, 2010, pp. 39-72.
- 3 Joël de Rosnay, *Le Macroscopie. Vers une vision globale*, Points, Paris 1975, p. 140.
- 4 Cette question a curieusement inspiré une véritable frénésie éditoriale. De nombreuses monographies de langue anglaise ont paru simultanément sur la « convergence des médias ». En voici trois titres : Ithiel de Sola Pool, *Technologies of Freedom : On Free Speech in an Electronic Age*, Harvard University Press, Cambridge (MA) 1983 ; Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York 2007 ; Tanja Storsul, Dagny Stuedahl, *Ambivalence Towards Convergence: Digitalization and Media Change*, Nordicom, Göteborg 2007 ; Janet Staiger, *Convergence Media History*, Routledge, New York 2009.
- 5 Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, cit., pp. 2-3.
- 6 Voir André Gaudreault, *Cinéma et attraction : pour une nouvelle histoire du cinématographe*, CNRS, Paris 2008.