



Présentation

Marc Joly-Corcoran
et Martin Picard
Université de Montréal et
McGill University

For English abstract, see end of article

Nous sommes très fiers de vous présenter ce premier numéro de la revue *Kinephanos*. Cette revue académique en ligne, qui se veut bilingue, interdisciplinaire et transdisciplinaire, a pour objectif d'étudier les questions touchant de près ou de loin le cinéma et les médias populaires. Dans une visée plus large, les films, les téléseries, les jeux vidéo, les technologies émergentes ainsi que la culture des fans formeront les principaux champs d'intérêts de la revue. Les approches favorisées seront les études cinématographiques, les théories de la communication, les sciences humaines et les études culturelles et médiatiques.

Dès lors, il peut être justifié de s'interroger : pourquoi une (autre ?) revue en ligne s'intéressant aux technologies numériques, alors qu'une décennie s'est écoulée depuis l'avènement de ce qu'on a communément appelé la révolution numérique? Nous y voyons trois raisons principales. Premièrement, par cette revue bilingue, nous souhaitons faire le pont entre les cultures anglophones et francophones (voire d'autres cultures), trop souvent isolées. Il nous semble qu'un échange favorisant la rencontre de réflexions et de discours différents est plus que souhaitable afin de faire évoluer le dialogue entourant une problématique et une discipline singulière. Cette ligne de pensée semble particulièrement adaptée aux cas des technologies émergentes et des médias populaires, puisque que le contexte actuel de la mondialisation culturelle force les cultures nationales et régionales à réfléchir ensemble à un processus global qui les touchent toutes, bien que chacune à leur manière. Dans cette perspective, les différences culturelles ne peuvent qu'être bénéfiques à une réflexion universelle autour des technologies numériques et des objets culturels populaires.

Revue Kinephanos, ISSN 1916-985X

« Imageries numériques: culture et réception » , automne 2009, www.kinephanos.ca

Présentation

Ensuite, par notre intérêt inter et transdisciplinaire, nous désirons solliciter la rencontre de discours provenant de disciplines différentes autour des mêmes questions, voire à moyen terme ouvrir le discours contemporain – par exemple à propos de l’impact des imageries numériques – aux disciplines plus traditionnelles, comme les études des religions, la philosophie, la sociologie etc. De plus, nous souhaitons fortement joindre les discussions plus classiques concernant les technologies émergentes (discours qui datent déjà de plus d’une décennie) aux réflexions contemporaines récentes autour de la culture et des médias populaires, tels que les études des fans et les études vidéoludiques.

Finalement, l’ambition de cette revue est d’alimenter la réflexion sur les technologies numériques et les médias populaires, qui est loin d’être achevée, en prolongeant les remises en cause – qui ont lieu depuis quelques années – de la pensée idéalisante (sinon magique) autour de l’imaginaire des technologies numériques, qu’elle soit apologétique ou apocalyptique, par l’utilisation d’expressions communes telles que « nouveaux médias » ou « révolution numérique ».

En 2001, avec son ouvrage pionnier *The Language of New Media*, Lev Manovich nous proposait des outils théoriques qui permettaient d’appréhender les technologies numériques avec plus d’aplomb que ne l’avait fait ses quelques prédécesseurs. Toutefois, le discours autour du concept des « *New Media* » semble bien obsolète aujourd’hui, d’autant plus que le titre de son ouvrage suggère une cassure historique entre les technologies analogiques et numériques, brisure qui est remise en cause depuis plusieurs années. Néanmoins, tout au long de son ouvrage, Manovich insiste sur la continuité qui existe entre les concepts et les images issues d’une culture analogique et les ré-appropriations et transformations qu’elles ont subies avec l’arrivée d’une culture numérique.

En effet, son argumentaire d’introduction met en parallèle les différents usages et modes d’expression découlant des technologies numériques, et cela, avec les mêmes techniques de montage employées il y a près de quatre-vingts ans par le réalisateur russe Dziga Vertov pour son film *L’homme à la caméra* (1929). Selon Manovich, les créateurs de l’avant-garde auraient été les précurseurs des techniques qui sont maintenant couramment utilisées par les nouveaux médias :

Présentation

The avant-garde strategy of collage reemerged as the ‘cut-and-paste’ command [...]. The idea of painting on film became embedded in paint functions of film-editing software. The avant-garde move to combine animation, printed texts, and live-action footage is repeated in the convergence of animation, title generation, paint, compositing, and editing systems into all-in-one packages. (Manovich 2001, XXXI)

Parce qu’il faut bien le préciser, Manovich utilise le terme « *New Media* » pour qualifier, de manière générale, les objets culturels qui doivent leurs existences, en tout ou en partie, à l’arrivée ainsi qu’à l’utilisation massive de l’ordinateur dans presque toutes les sphères de la société. Corollairement, les technologies numériques sont venues profondément bouleverser les modes d’expression et de communication modernes, et cela de la production à la diffusion. En résumé, le « *New Media* » de Manovich constitue simplement un objet qui a été traduit par le « truchement » de l’informatique : « The translation of all existing media into numerical data accessible through computers. The result is new media – graphics, moving images, sounds, shapes, spaces [...] » (2001, 20).

Au-delà des mutations médiatiques (voire de l’émergence de « nouveaux médias »), ce sont les pratiques culturelles émergentes qui nous intéressent davantage et qui selon nous peuvent plus adéquatement rendre compte de la numérisation de notre culture. C’est pourquoi ce premier numéro s’intitule « Imageries numériques : culture et réception ». Dans ce numéro, tous les auteurs établissent un lien pertinent entre les technologies émergentes et celles qui les ont précédées. D’une manière encore plus cruciale, ils soulignent l’importance de la culture et de la réception des objets culturels contemporains, et des imageries qui leurs sont associées. Ces quatre textes de provenances diverses abordent, chacun à leur manière, l’impact qu’a eu, et continue d’avoir, les technologies numériques sur les modes de production audiovisuelle ainsi que sur les différents types de réceptions spectatorielles qu’elles créent. Les quatre auteurs explorent ici la thématique *culture et réception* sous un angle qui prend la forme d’un long prologue annonçant les thèmes qui seront étudiés lors de nos futures parutions.

Dans le texte « New Mode of Cinema », Kristen Daly se réfère à Adrian Martin qui souligne comment certains courants de l’ère analogique ont contribué au développement de techniques abondamment utilisées en cet ère du numérique : « some of the styles of the current new mode have been prefigured in analog by

Présentation

farsighted filmmakers like those of the New Wave, the Neorealists and the Avant-Garde, who played with these digital conceptions and possibilities of cinema before they were aesthetic default options » (p. 3).

De son côté, Samuel Archibald n'hésite pas non plus, dans « Épître aux Geeks », à faire remonter son histoire des fans jusqu'à la fin du 19^e siècle avec les récits mettant en scène la mort et la réapparition de Sherlock Holmes : « Situait cette réapparition de Holmes en 1894, 'The Adventure of the Empty House' laissait un vide étrange dans la chronologie des aventures de Sherlock Holmes. [...] Pour moi, ce grand hiatus a ouvert la modernité à la culture de fan » (p. 4).

Gwenaël Tison, quant à lui, propose un article sur la figure du morphing comme représentation moderne de la continuité, intermédiaire et insaisissable, entre deux états distincts, qui se métamorphosent de l'un vers l'autre : « Le *morphing* offre aux métamorphoses classiques une représentation possible de ce que la traditionnelle ellipse et le changement de plan dissimulaient. Cette nouvelle forme transitionnelle contribue à régénérer le mythe de la métamorphose en décuplant sans commune mesure les possibilités imageantes des évolutions formelles dans la durée » (p. 5).

Finalement, Adam Rusch nous offre une introduction à la culture du *fansubbing*, ce mouvement fascinant de la culture participative qui force le dialogue entre le domaine de la production, de la distribution et de la création avec celui de la réception et de la réappropriation. Entre les deux, c'est un véritable respect de l'œuvre culturelle populaire qui sert d'exemple à une refonte du système commercial de production et de distribution désormais désuet.

En effet, le numérique provoque (les choses, le monde). C'est pourquoi, au niveau de la réflexion, *Kinephanos* souhaite ardemment y participer.

Bonne lecture !

Abstract

We are very proud to launch the first issue of *Kinephanos*, an online, bilingual, interdisciplinary, and academic journal studying issues of film and popular media. The journal's main interests are about film and television series, video games, digital technologies, and fan culture. The different theoretical perspectives

Présentation

favor film studies, theories of communication, humanities, and cultural and media studies.

In this first issue, the authors explore the theme of *culture and reception* from approaches that take the form of a prologue announcing the future topics of the journal, emphasizing the importance of the reception of contemporary cultural objects and imageries associated with it. Each text addresses, in their own way, the impact of digital technologies on specific forms of audiovisual production as well as on the different types of reception they create.