

Appel à communication

GENRES LITTÉRAIRES ET FICTIONS MÉDIATIQUES

Journée d'étude doctorale organisée le 17 novembre 2015 à l'université de Limoges dans le cadre de l'équipe d'accueil EHC (Espaces Humains et Interactions Culturelles – EA 1087)

Genres et médias : la convergence des problématiques liées à ces deux objets de recherche se manifeste d'emblée par le jeu des dénominations utilisées pour évoquer certains objets de notre culture de masse contemporaine. Ainsi « paralittérature », « littérature médiatique », fictions « industrielles » et « sérielles » sont aussi désignées comme « fictions de genre » – qu'il s'agisse du roman policier, de la science-fiction, de la *fantasy*, du roman sentimental, de l'horreur, etc. Dans cette expression se cristallise et se révèle une affinité étroite entre la question de la généralité et le caractère médiatique (c'est-à-dire souvent *intermédiatique*) des fictions de grande consommation.

Le projet de cette journée d'étude est d'interroger cette conjugaison entre pratiques génériques et pratiques médiatiques dans le régime contemporain de la fiction, afin d'ouvrir de nouvelles perspectives à la compréhension des modes de production, de circulation et d'appropriation des objets culturels. Pour ce faire, on souhaite s'inscrire dans le prolongement et au croisement de deux perspectives de recherche très productives depuis une trentaine d'années. D'une part, le renouvellement et le perfectionnement des outils de saisie des genres par les études littéraires depuis les années 1980 (esthétique de la réception et phénoménologie de la lecture¹, approches pragmatiques du genre, « savoir » et « compétences » génériques²). D'autre part, le développement massif des études médiatiques et la revalorisation de l'attention portée aux supports comme matrices technologiques, sémiotiques et socio-économiques de notre culture³.

Les enjeux de ce questionnement appellent deux remarques. Premièrement, face au constat selon lequel la question générique serait devenue incongrue dans l'univers théorique et esthétique contemporain (Macé, 2004), on note sa persistance (et peut-être sa transformation) massive dans certains secteurs de la production fictionnelle contemporaine – par exemple dans les fictions de l'imaginaire : notre culture médiatique est une culture de genres. Deuxièmement, ces terminologies génériques, à la forte visibilité dans l'espace culturel, dépassent largement le cadre de la littérature et sont généralement partagées par plusieurs supports ; la circulation transmédiatique des récits et des univers de fiction assure de fait une

¹ Notamment les travaux de l'école de Constance : Hans Robert JAUSS sur le genre comme « horizon de lecture » (*Pour une esthétique de la réception* [1972], traduction française, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des idées », 1978) et Wolfgang ISER (*L'Acte de lecture : théorie de l'effet esthétique*, traduction française, Liège, Mardaga, coll. « Philosophie et langage », 1985). Également Umberto ECO, *Lector in fabula. Le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Le livre de poche, 1985.

² Voir par exemple Baroni et Macé (2007).

³ Les travaux du Centre de Recherches sur l'Intermédialité (CRI) à l'université de Montréal depuis 1987, ainsi que les recherches de Jürgen MÜLLER ont inauguré les études intermédiales. Dans la lignée des travaux de Henry JENKINS (*La Culture de la convergence. Des médias au transmédia* [*Convergence Culture: Where the old and new media collide*, 2006], traduction française, Paris, Armand Colin/INA, 2013), les stratégies commerciales du *transmedia* et leur impact sur la production et la consommation des fictions industrielles transmédiatiques ont été largement étudiés. En France, des travaux comme ceux de Philippe MARION, de Thierry GROENSTEEN et d'André GAUDREULT invitent à une prise en charge du *média* comme ensemble de contraintes et de potentialités déterminant la production, la consommation et la circulation de « fictions sans frontières » (Gaudreault et Groensteen, 1998).

communauté culturelle et la reconnaissance du genre par-delà les frontières médiatiques (cinéma, littérature, jeux vidéo, bande dessinée, etc.).

Plusieurs pistes s'ouvrent alors à la réflexion croisée entre genres et médias, déployant la diversité des usages génériques et attestant la prégnance de cette catégorie dans notre rapport à un certain type de fiction.

On pourra étudier comment le genre des « fictions de genre » s'incarne dans une véritable culture matérielle. Le jeu du paratexte, les collections éditoriales avec leurs formats et leurs codes graphiques, les illustrations de couverture, les jaquettes, les affiches publicitaires et tout l'arsenal d'une culture visuelle partagée sont autant d'éléments qui sollicitent et construisent des « imaginaires génériques⁴ » très riches. En cela, ils modèlent la fiction dans sa matérialité même et constituent des outils de classification et de prescription pour la promotion des produits par les industries culturelles. On peut également s'intéresser à la variabilité de ces assignations génériques, pour des raisons liées au *marketing* (stratégie de placement de produit, public-cible visé) ou du fait d'évolutions historiques : la canonisation des « classiques du genre » (l'œuvre de Philip K. Dick pour la science-fiction par exemple) s'accompagne ainsi souvent d'un glissement générique hors des collections spécialisées et d'une « entrée » en littérature générale.

Au-delà de cette dimension matérielle du genre, comment écrit-on ou lit-on « dans le genre » (Letourneux, 2010) ? Comme catégorie architextuelle, le genre est un principe de régulation de l'acte de lecture, un horizon d'attente et une compétence acquise par l'expérience collective (dimension mémorielle et collective de certains genres devenus de véritables cultures partagées) et individuelle (apprentissage d'un devenir-lecteur). On pourra ainsi s'intéresser à la manière dont certaines œuvres jouent avec les « codes du genre » (quel qu'il soit), recyclent ou déplacent un répertoire générique (formel, thématique, narratif) constitué au fil du temps et, ce faisant, révèlent le rapport spécifique que les fictions médiatiques entretiennent avec leur genre. En effet, face au constat d'un découplage progressif entre généricité et littérarité au cours du XX^e siècle (Macé, 2004) – les récits « légitimés » rompant avec les classifications génériques – il semble qu'on puisse et qu'on doive interroger l'idée d'une généricité propre aux productions culturelles médiatiques dans leur ensemble. De fait, les œuvres « de genre » ne fondent pas leur valeur en conflit ou en rupture avec la généricité (l'originalité comme légitimité), mais à l'intérieur du système générique lui-même (Letourneux, 2010).

Cependant, n'existe-t-il pas des spécificités génériques selon les médias ? Chaque support possède une « médiativité » (Gaudreault et Groensteen, 1998), c'est-à-dire un potentiel expressif propre, ce qui impose de penser des fonctionnements génériques différenciés. Le genre n'aurait alors ni les mêmes mécaniques ni les mêmes enjeux en littérature, au cinéma⁵, ou en bande dessinée. On pourra étudier la structuration du système générique d'un média précis : ainsi, la profusion terminologique servant à désigner les types de jeux vidéo (*action-RPG*, *tactical-RPG*, *survival horror*, *Doom-like*, pour ne citer que quelques exemples qui montrent d'ailleurs la prévalence de l'anglais dans la constitution des catégories) témoigne d'une généricité extrêmement active, productive et proliférante qui tranche avec les pratiques génériques en littérature ou au cinéma – ce qui peut être mis au compte du caractère récent de ce nouveau support, mais qui relèverait aussi de la position intermédiaire du média entre

⁴ Denis MELLIER, « *Steampunk* : transfictionnalité et imaginaire générique. Littérature, bandes dessinées, cinéma », in Audet R. et Saint-Gelais R. (dir.), *La Fiction, suites et variations*, Nota bene/Presses universitaires de Rennes, 2007.

⁵ Voir Moine (2002).

fictions ludiques et fictions narratives⁶. Mais on pourra aussi comparer, à travers des supports différents, les processus génériques regroupés sous un même nom : si l'on parle bien de romans, de films ou de jeux vidéo d'*horreur*, cette appellation générique prend-elle la même valeur dans les trois cas ? Recouvre-t-elle les mêmes réalités ?

Ces propositions ouvrent enfin à la prise en compte de « l'effet-genre » qui est au cœur des dispositifs textuels et des processus lecturaux des récits de grande consommation. Car le rapport émotionnel que nous entretenons avec ces fictions relève largement d'un « plaisir du genre » (Genette) qui réside dans la dialectique de l'attente et du comblement, de la variation dans la répétition. Ouvrir une bande dessinée historique, c'est non seulement avoir au préalable un certain nombre d'attentes par rapport à ce type de fiction, mais jouir, au cours de la lecture, des stéréotypes et/ou des écarts par rapport aux représentations que l'on se fait du genre ; c'est être sensible à la manière dont l'œuvre convoque le genre, l'actualise, s'y inscrit ou en déplace les attendus, etc. Des études de cas pourraient ainsi montrer comment ce *travail du genre*, et notamment sa dimension plaisante et ludique, orienterait plus fortement la réception dans les genres « contraints » de la culture industrielle que dans les récits de la culture « légitime » (Baroni et Macé, 2007).

Ces pistes ne sont bien sûr pas exhaustives et invitent à envisager dans toute leur diversité les relations croisées entre les fonctionnements médiatiques de notre culture et la diffusion très large de « fictions sans frontières » (Gaudreault et Groensteen, 1998) fondées sur une généricité massive.

Les propositions de communication (3000 signes maximum) sont à envoyer à Aurélie Huz (aurelie.huz@unilim.fr) et Nicolas Perez Prada (nicolas.perez-prada@etu.unilim.fr), accompagnées d'une courte notice bio-bibliographique, avant le 30 juin 2015.

Comité scientifique

Loïc Artiaga (EHIC, université de Limoges) ; Anne Besson (Textes et Cultures, université d'Artois) ; Elsa Caboche (FoReLL, université de Poitiers) ; Émeline Chauvet (EHIC, université de Limoges).

Bibliographie indicative

ARSENAULT, Dominic (2011), *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse de doctorat en études cinématographiques, sous la direction de Bernard Perron, université de Montréal.

AUBRY, Danielle (2006), *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle : pour une rhétorique du genre et de la sérialité*, Bern/Berlin/Bruxelles, P. Lang.

BARONI, Raphaël et MACÉ, Marielle (dir.) (2007), *Le Savoir des genres*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « La Licorne ».

⁶ *World of Warcraft* sera ainsi qualifié de « MMORPG de *fantasy* », ce qui combine deux critères génériques de natures différentes : un critère lié au mécanisme de jeu, c'est-à-dire au *gameplay* (*massively multiplayer online role-playing game*) et un critère de type narratif-thématique qu'on retrouve dans d'autres grands médias narratifs (littérature, cinéma, bande dessinée de *fantasy*).

GAUDREAU, André et GROENSTEEN, Thierry (dir.) (1998), *La Transécriture : pour une théorie de l'adaptation*, colloque de Cerisy, Québec/Angoulême, Nota bene/Centre national de la bande dessinée d'Angoulême.

GENETTE, Gérard (2004), « Introduction à l'architexte », *Fiction et Diction*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points Essais ».

LETOURNEUX, Matthieu (2006), « La question du genre dans les jeux vidéo », dans Sébastien Genvo (dir.), *Le Game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, p. 39-54.

LETOURNEUX, Matthieu (2010), *Le Roman d'aventures. 1870-1930*, Limoges, Pulim, coll. « Médiatextes ».

MACÉ, Marielle (2004), *Le Genre littéraire*, Paris, Garnier Flammarion, coll. « Corpus ».

SAINT-GELAIS, Richard (dir.) (1998), *Nouvelles tendances en théorie des genres*, Québec, Nuit blanche.

MOINE, Raphaëlle (2002), *Les Genres du cinéma*, Paris, Nathan université.

SCHAEFFER, Jean-Marie (1989), *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Éditions du Seuil, coll. « Poétique ».

Des supports aux genres en culture médiatique, Belphégor [En ligne], vol. 3, n° 1, décembre 2003, URL (consulté le 3 mars 2015) : <<http://dalspace.library.dal.ca/handle/10222/31203>>.