

Myriam BOUCHARENC, dir., *Roman & reportage.
Rencontres croisées*

Limoges, Presses universitaires de Limoges, coll. Mediatextes, 2015,
284 pages

Érik Neveu



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/11276>

DOI : [10.4000/questionsdecommunication.11276](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.11276)

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 septembre 2017

Pagination : 486-487

ISBN : 9782814303256

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Érik Neveu, « Myriam BOUCHARENC, dir., *Roman & reportage. Rencontres croisées* », *Questions de communication* [En ligne], 31 | 2017, mis en ligne le 01 septembre 2017, consulté le 12 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/11276> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.11276>

Questions de communication is licensed under CC BY-NC-ND 4.0 The Creative Commons license icons: CC (Creative Commons), BY (Attribution), NC (Non-Commercial), and ND (No Derivatives).

qui prend pour exemple le jeu en réalité alternée *Why So serious?*, destiné à promouvoir le film *The Dark Night* de la franchise *Batman*, la mise à jour d'une tendance marketing visant à brouiller les frontières entre réalité et fiction afin de contourner les réticences des publics face à des dispositifs plus traditionnels tels que la publicité.

Reste qu'en privilégiant l'étude des dimensions esthétiques de la narration fictionnelle, l'ouvrage délaisse le contexte de production susceptible d'expliquer en partie l'engouement pour la fabrication et l'étude des mondes imaginaires dans l'univers transmédiatique.

Enfin, on notera que la difficulté à entrer dans les univers des chercheurs peut constituer un obstacle à la lecture sereine de cet ouvrage collectif très documenté et d'une grande rigueur scientifique. Les nombreux corpus (de jeu vidéo, jeu en réalité alternée, roman, bande dessinée, film) sur lesquels s'appuient les contributeurs peuvent en effet être d'un accès délicat pour des lecteurs novices. De même, l'incursion dans la réalité virtuelle que propose l'un des chapitres ou encore la proposition originale d'une analogie entre le *zookeeping* (« pratique visant à bâtir et gérer des écosystèmes artificiels destinés à un public extérieur », p. 143) et l'expérience des mondes numériques n'est pas toujours d'une appropriation aisée. En dépit du talent et de la volonté des auteurs dans leur tentative de partager leur expérience de ces univers, ces derniers restent relativement abstraits lorsqu'on ne les a pas déjà lus, vus ou joués personnellement. Pour cette raison, l'argumentation perd parfois en puissance, faute de ne pas toujours en saisir ses subtilités. Le sérieux du travail présenté au cours des différents chapitres provoque toutefois l'envie de dépasser ces obstacles pour comprendre, s'informer et tenter une immersion dans leur champ de recherche. En ce sens, cet ouvrage collectif constitue une ressource d'une grande valeur pour les nombreux chercheurs qui s'intéressent aujourd'hui à ces mondes imaginaires.

Hélène Laurichesse

Lara, université Toulouse Jean-Jaurès, F-31000
helene.laurichesse@univ-tlse2.fr

Myriam BOUCHARENC, dir., *Roman & reportage. Rencontres croisées*

Limoges, Presses universitaires de Limoges, coll. Mediatextes, 2015, 284 pages

Myriam Boucharenc appartient au petit groupe d'universitaires – avec Marie-Ève Therenty – qui explorent et théorisent les interfaces entre journalisme et littérature. On lui doit déjà un très stimulant

L'écrivain-reporter au cœur des années trente (Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2004) qui remettait bien en valeur pour la période la circulation asymétrique des écrivains vers le reportage et celle – entravée – de journalistes vers la littérature.

Le volume proposé ici est issu d'un séminaire organisé entre 2010 et 2012 au Centre des sciences de la littérature française. Comme le titre l'indique, le parti pris est de questionner les circulations, les hybridations entre littérature de fiction et reportages. L'ouvrage se structure alors en trois parties. « Fiction or not Fiction » ouvre cet examen des jeux de frontières entre genres. L'investigation se fixe là sur le cas du *New Journalism* États-Unis, celui des papiers qu'Ernest Hemingway publie dans le *Toronto Dispatches* (Birgit Wagner, « Les Toronto Dispatches. Hemingway entre les genres », pp. 29-40). Ce sont aussi les exercices d'entretiens fictionnels qui sont explorés (Davis Martens, Christophe Meurée, « On n'est jamais si bien servi que par soi-même L'entretien fictionnel, d'Émile Zola à Claude Simon », pp. 81-93), tandis qu'une autre contribution, « Londonienne » (Sophie Desmoulin, « L'hagiographie Albert Londres, romancier du reportage », pp. 67-80), met en relation les écrits journalistiques d'Albert Londres et ceux de Jack London. Une seconde partie « Entregrenes » propose un autre angle d'entrée dans ces jeux d'hybridation. Que font les écrivains (Henry de Montherlant [Jean-François Domenget, « À la croisée des genres : Montherlant dans *L'intransigeant* (1925-1932) », pp. 185-196], Colette [Émilie Péron Blévenec, « Colette, une romancière aux Assises », pp. 125-136], François Mauriac [Jean Touzot, « Du fait divers au roman. L'exemple de Mauriac », pp. 149-157]) quand ils se font billettistes, chroniqueur judiciaire ou fait diversier ? Quelles frontières entre récit de voyage et reportage, nouvelles et reportages (chez Joseph Delteil, Blaise Cendrars [Aude Bonord, « L'hagiographie et le reportage, un couple improbable ? (Delteil, Cendrars) », pp. 171-184]) ? Un dernier ensemble « D'hier à aujourd'hui » se fixe, en suivant un fil chronologique, sur une série d'écrivains-reporters de Joseph Kessel (Pascal Genot, « Du reportage au roman. Joseph Kessel et l'Afghanistan », pp. 199-211) à Lucien Bodard (Régis Tettamanzi, « "Il faut savoir divaguer". Lucien Bodard au Brésil », pp. 213-223) jusqu'à Jean Rolin (dont un entretien clôt d'ailleurs le volume, pp. 263-281).

La gageure, propre à tout livre issu d'un colloque ou séminaire, est pour son coordinateur d'en assurer la cohérence, d'inventer parfois d'élégants emballages thématiques qui la produisent ex-post. Dans cette

livraison, cette cohérence ne fait pas de doute quand au grand thème fédérateur sur les mouvements entre reportage et roman. Et il est impossible qu'on puisse lire l'ouvrage sans y trouver un profit de connaissance du fait de la variété des contributions, en règle générale très informées et éclairantes. La contribution du volume est aussi de produire un double effet de découverte : celle de facettes oubliées de tel auteur, celle aussi d'une remise sous le projecteur d'auteurs oubliés ou connus des seuls spécialistes. Désigner des contributions plus saillantes, dans un ensemble cohérent, risque davantage d'être un test projectif des intérêts du chroniqueur. Prenons-en le risque un instant en disant que le plaisir de voir enfin un article de synthèse proposé au public français sur le *New Journalism* est un peu affecté par des inexactitudes fâcheuses (non William Shawn, l'éditeur du *New Yorker*, n'est pour à peu près rien dans ce mouvement, il est même la tête de turc de Tom Wolfe qui le brocarde dans deux papiers célèbres et féroces – « Tiny Mummies » (*New York Herald-Tribune*, 11/04/1965) et « Lost in the Whicky Thicket » (*New York Herald-Tribune*, 11/04/1965) – qui déclencheront une polémique d'une étonnante violence. Quant à Norman Mailer, s'il figure sur la photo de groupe que symbolise l'anthologie *The New Journalism* (Tom Wolfe et E.W. Johnson, *The New Journalism*, New York, Harper & Row, 1973), sa centralité tient sans doute plus à une propension narcissique à l'auto-célébration qu'à son inscription durable et structurante dans le courant).

S'il faut évoquer les limites du volume, ce sont celles, inévitables, du genre actes de séminaire. La cohérence thématique globale ne se double pas vraiment d'une structuration du volume autour de filons problématiques distincts (ou pourrait « commuter » bien des articles de la partie où ils figurent vers une autre). Plus encore, on suggérera que la richesse des contributions en matière de connaissances et de synthèses, se double trop rarement d'un travail de théorisation. Il s'esquisse de façon intéressante dans les apports propres de la coordinatrice, quand elle invite à penser par exemple la montée contemporaine de genres hybrides avec Emmanuel Carrère ou Florence Aubenas. Mais on voit peu mobilisée la boîte à outils théoriques issue de la très riche tradition francophone de narratologie. Hors des contributions étrangères au volume, les travaux anglophones sont très modestement présents, alors même que certains sont au cœur des questions traitées ici – comme le livre de Mas'ud Zavarzadeh, *The Mythopoetic Reality: the Postwar American Nonfiction Novel* (Urbana, University of Illinois Press, 1976). Le choix de Jean Rolin pour l'entretien conclusif peut susciter une observation parallèle. Le dialogue se lit plaisamment,

mais un esprit taquin aura peut-être le sentiment que Jean Rolin n'est pas totalement mécontent de parler de ce qu'il écrit plus qu'il ne déploie une réflexivité hors du commun. On trouvera plus de matière à méditer dans les réponses de Jean Hatzfeld ou Florence Aubenas dans des exercices comparables, sans parler ici de la profondeur analytique des « *new-new journalsits* » états-uniens que Robert S. Boynton collecte dans un recueil d'entretiens (*The New New Journalism*, New York, Vintage, 2005).

Cette timidité théorique du volume ne parvient cependant pas à occulter les profits d'information, l'originalité des contributions qu'il rassemble et on incitera vivement les responsables de bibliothèques à en faire l'acquisition. L'ouvrage rendra service à une grande diversité de chercheurs : littéraires bien sûr, mais aussi historiens, formateurs ou analystes dans le domaine du journalisme.

Érik Neveu

Arènes-Crape, IEP de Rennes, F-35700
erik.neveu@sciencespo-rennes.fr

Adam CHAPMAN, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* New York, Routledge, coll. *Advances in Game Studies*, 2016, 290 pages

L'actualité des jeux vidéo historiques, la licence *Assassin's Creed* en tête, et les débats qui peuvent les accompagner amènent régulièrement à poser la question : qu'est-ce qu'un jeu vidéo « historique » ? Comment penser un discours sur le passé sur support vidéoludique ? Répondre à ces questions demande de progresser à la fois dans la compréhension du fonctionnement d'un jeu vidéo comme discours, mais aussi de repenser ce qui relève de « l'historicité » dans une telle forme médiatique. *Digital Games as History* se propose de donner des outils critiques et théoriques pour penser les jeux vidéo historiques comme « *historical media* » (p.9) : des formes médiatiques qui cherchent à représenter, relater ou, plus largement, à engager un récepteur dans un rapport avec le passé. Aussi cet objet d'étude place-t-il d'entrée de jeu cette publication au cœur d'une réflexion interdisciplinaire entre historiographie, histoire, sciences du jeu et études médiatiques.

Pour Adam Chapman, il s'agit de replacer le discours historique comme une médiation dont l'objectif est de rendre intelligible le passé. Ses méthodes visent à la fois à sélectionner et réfléchir rationnellement sur des traces du passé, autant qu'à présenter et formuler les résultats de cette démarche sous la forme d'un discours. Elle