

Selim KRICHANE, *La Caméra imaginaire*

Genève, Georg, coll. Emprise de vue, 2018, 464 pages

Julien Péquignot



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/22662>

DOI : [10.4000/questionsdecommunication.22662](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.22662)

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 15 novembre 2020

Pagination : 401-402

ISBN : 978-2-8143-0586-1

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Julien Péquignot, « Selim KRICHANE, *La Caméra imaginaire* », *Questions de communication* [En ligne], 37 |

2020, mis en ligne le 15 novembre 2020, consulté le 03 mai 2021. URL : [http://](http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/22662)

journals.openedition.org/questionsdecommunication/22662 ; DOI : [https://doi.org/10.4000/](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.22662)

[questionsdecommunication.22662](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.22662)

Questions de communication is licensed under CC BY-NC-ND 4.0



Enfin, *Le Pont-Neuf de Christo* est un ouvrage fondateur, à double titre : d'abord, parce qu'il inaugure de façon très claire l'ensemble des travaux, des notions, des enquêtes de terrains de l'autrice ; ensuite et surtout, parce que si on le lit en miroir de l'autre ouvrage de l'autrice paru en même temps (*La Cadre-analyse d'Erving Goffman, op. cit.*), on pourra y percevoir toute la cohérence d'une pensée sociologique riche de 35 années, rigoureuse, singulière, féconde, en un mot puissante.

Emmanuel Gleyze

Université Paul Valéry-Montpellier 3, F-34199
Montpellier, France
emmanuel.gleyze[at]yahoo.fr

Selim KRICHANE, *La Caméra imaginaire*

Genève, Georg, coll. Emprise de vue, 2018, 464 pages

Disons-le d'emblée, cet ouvrage fera assurément date, tant – et parce qu'autant – dans le champ des études vidéoludiques, cinématographiques, que dans celui des études audiovisuelles en général et, plus largement encore, en sciences de l'information et de la communication (SIC). Aboutissement d'un travail doctoral, il attaque de front et avec succès plusieurs problématiques cruciales dans les recherches concernant les industries culturelles, l'audiovisuel, le numérique, le participatif et leurs enjeux en termes de réception, de narration, de dispositif, de modèle communicationnel et de fonctionnement idéologique. À partir de la question de la caméra dans les jeux vidéo, plus précisément de l'émergence, de l'installation et des évolutions de la notion de caméra dans l'univers vidéoludique, l'auteur propose non seulement un passionnant parcours diachronique à la croisée du cinéma et du jeu vidéo, mais surtout une méthode d'investigation et de démonstration ambitieuse dont il fait la preuve de l'efficacité tout au long du texte. Comme Christian Metz, auquel le titre de l'ouvrage fait référence et rend hommage (*Le Signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Paris, Union générale d'édition, 1977), qui importa la linguistique et l'approche psychanalytique pour « travailler » le cinéma, Selim Krichane entreprend une hybridation hypothético-déductive au degré suivant : importer la notion « cinématographique » de caméra (cette appropriation qui est aussi réduction est discutée brillamment par l'auteur) pour « travailler » le jeu vidéo. La réussite tout en finesse de l'entreprise réside dans le fait que l'auteur n'importe pas simplement la notion mais le *principe* de la notion pour le rejouer, le renouer, le renouveler, dans un nouveau contexte. Ainsi est-il avant tout

attentif à la « fonction symbolique forte » (p.28) de la caméra (imaginaire) qui « constitue une condition de possibilité de son transfert et de sa réappropriation » (*ibid.*). C'est pourquoi « une fois transposée dans le champ des jeux vidéo, la notion de "caméra" revêt une valeur métaphorique, dont la portée ne peut être élucidée en dehors d'une approche soucieuse du contexte socioculturel et médiatique qui aura favorisé les dynamiques d'échange, de contamination et de convergence caractéristiques des industries culturelles contemporaines » (*ibid.*). Assumant cette valeur méta, plus qu'une étude ontologique de l'organisation scopique des jeux vidéo, l'auteur propose de « retracer l'histoire de la notion de "caméra" dans les discours, pour ensuite la confronter aux images et aux mécaniques de jeu qu'elle désigne » (p. 32). Dans ce glissement réside tout l'intérêt et l'importance de ce livre. L'auteur ne prétend pas donner *son* analyse des systèmes de représentation à l'œuvre dans les jeux vidéo, mais une démonstration du fonctionnement des représentations recontextualisées effectivement à l'œuvre au prisme de la notion de caméra dans les jeux vidéo. L'entreprise est alors du domaine de la sociosémiotique : « L'approche théorique que nous préconisons, aux allures (dé)constructivistes, arrimée à l'analyse historique des discours, nous amène à envisager la *cinématographicité* des représentations vidéoludiques comme étant principalement un phénomène discursif, avant de constituer une quelconque qualité intrinsèque des objets eux-mêmes » (p. 50). Si le corpus est constitué de la littérature endogène du monde vidéoludique (magazines, fanzines, commentaires), habilement, l'auteur y intègre aussi les travaux qui l'ont précédé, comme autant de discours construisant le champ, donc les représentations. L'ouvrage est donc aussi un *vade-mecum* de la recherche sur ces thématiques. « Ce faisant, Krichane apporte des outils d'analyse dont la remarquable opérativité tient à ce qu'ils ont été préalablement dégagés d'une étude des discours plutôt qu'élaborés *ex nihilo*, et que, par conséquent, ils échappent à une conception essentialisante et anhistorique du médium vidéoludique » (préface de Alain Boillat, p. 15).

Souvent conçu comme artefact industriel et grand public par excellence, le jeu vidéo « permet » à l'auteur de mobiliser une notion aussi profondément esthétique et marquée par la recherche immanentiste que peut l'être celle de « caméra », en tant qu'idéologème (M. Angenot, « Présupposés, topos, idéologèmes », *Études françaises*, 13, 1-2, p. 11-34) et non plus concept déterminé à rendre compte d'une

ontologie : « Plutôt que d'envisager ces éléments formels comme des traits immanents aux objets eux-mêmes, nous les considérons d'abord comme des traces textuelles qui témoignent d'une intermédialité inscrite dans un contexte historique de réception » (p. 88). Proposant alors de « de quitter l'étude des objets (les jeux) au profit d'une analyse des discours » (p. 89), S. Krichane n'en renseigne que plus pertinemment le fonctionnement du point de vue dans les jeux vidéo et de ces derniers en général, non *per se* ou pour ce qu'il devrait être, mais en tant que *fait* dont les traces (p. 36) permettent de reconstruire l'existence effective, passée, présente ou, potentiellement, future.

Après avoir reconstitué une « histoire discursive de la caméra vidéoludique » (chap. 2, p. 97-150), l'auteur investit à nouveaux frais les questions de diégèse (chap. 3, p. 151-186), de virtualité (p. 187-228), de subjectivité (chap. 4, p. 229-252), d'iconicité (chap. 6, p. 253-318), de ludicité (chap. 7, p. 319-142), de fiction (chap. 8, p. 343-378) et de narration (chap. 9, p. 379-406). Cette étude éminemment pragmatique se révèle passionnante du début à la fin, (re)soulevant nombre de questionnements trop souvent tenus pour apanage soit des études cinématographiques soit des *game* ou *play studies* et permet de (re)problématiser ce qu'il n'aurait sans doute pas fallu cesser d'interroger. Ainsi en est-il par exemple de « la captation photocinématographique, souvent érigée en qualité maîtresse du "cinéma", [qui] est battue en brèche par l'utilisation croissante de l'imagerie informatique » (p. 417), qui elle-même renvoie fondamentalement à des origines cinématographiques idéologiquement refoulées, comme le praxinoscope d'Émile Reynaud – « jouet » optique procurant l'illusion du mouvement et pouvant même être projeté –, bouclant ainsi la boucle de l'animation, du jeu, de la vaine – quand essentialisée – dichotomie cinématographique entre art et divertissement, dévoilement « autorisé » et plaisir massivement partagé.

Cette synthèse ne peut qu'esquisser tous les points abordés par le livre, tant ils sont nombreux et intelligemment traités. De belle facture (iconographie en couleurs, index, édition soignée), ce livre n'est pas un ouvrage « sur les jeux vidéo », mais sur les séries culturelles et médiatiques (p. 29), l'audiovisuel, les industries culturelles, les conditions « sociales, culturelles et économiques » (p. 29) de leur existence, leurs publics et les regards de ces publics. C'est aussi un ouvrage sur les moyens d'appréhension de ces objets, sur les modes et méthodes de pensée à adopter, c'est un manuel d'archéologie médiatique, d'approche intermédiaire. C'est un manifeste raisonné

et probant de l'heuristique pragmatique dans le saisissement de ces objets, de ces nœuds notionnels, que sont les jeux vidéo à l'aune – tout en devenant une – de catégories plus larges comme l'audiovisuel et les industries culturelles. Enfin, *La Caméra imaginaire* de S. Krichane est un livre-outil auquel on revient régulièrement pour en mobiliser de nouveaux aspects, y confronter ses propres terrains et travaux. À ce titre, une bibliothèque en SIC – mais pas seulement, loin de là – a tout à gagner à en être dotée.

Julien Péquignot

Université de Bourgogne, Cimeos, F-21000 Dijon, France
Université de Franche-Comté, F-25000 Besançon, France
julien.pequignot[at]gmail.com

Patrick PAILLET, *Qu'est-ce que l'art préhistorique ? L'Homme et l'image au Paléolithique*

Paris, CNRS Éd., coll. Le Passé recomposé, 2018, 352 pages

Le sous-titre de l'ouvrage du préhistorien et maître de conférences au Muséum national d'histoire naturelle de Paris, Patrick Paillet, n'apparaît pas sur la couverture, mais dans les pages intérieures ; il précise le projet anthropologique et scientifique de l'auteur : l'homme et l'image au Paléolithique. Après une introduction (p. 11-21) sur la prolifération des « images objets » dans les sociétés contemporaines et marchandes avec, en rappel, le constat qu'il n'y a pas de sociétés sans images, l'auteur précise qu'il s'intéresse aux premières images primitives de l'homme, « vierge[s] de toute pollution » et de toute influence car elles ne sont pas atteintes par la sédimentation de formes ou d'idées antérieures, contrairement aux nôtres. Les images de la Préhistoire sont bien des images premières, même si l'origine des systèmes de représentation doit être recherchée ailleurs qu'en Europe et au Paléolithique supérieur, ce qui constitue l'objet des quatre chapitres (chap. 4, 5, 6 et 7) montrant que l'évolution des productions sémiotiques humaines s'est faite sur une période considérable, avec la production de nombreux objets gravés, sculptés sur de nombreux supports (bois, os, pierres, tissus, argile...) avant de se concrétiser par la manifestation de l'art des cavernes au tournant du Néolithique supérieur, 40 000 ans avant notre ère. Notons l'importance accordée par l'auteur aux illustrations puisque 221 photographies ou dessins illustrent la grande variété des œuvres citées. P. Paillet a centré son analyse sur le continent européen dont il produit une carte (p. 98). C'est pourquoi, son corpus d'exemples, d'illustrations et d'images est circonscrit à cette région du monde. Bien que nous aurions aimé trouver une étude de l'art préhistorique moins