



HAL
open science

Le web-documentaire à l'épreuve de ses contradictions

Evelyne Broudoux

► **To cite this version:**

Evelyne Broudoux. Le web-documentaire à l'épreuve de ses contradictions. Digital Stories Arts, design et cultures transmedia, Hermann, pp.109-120, 2016, HR.CULTUR.NUMER, 978 2 7056 9192 9. sic_01327375

HAL Id: sic_01327375

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_01327375v1

Submitted on 6 Jun 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le web-documentaire à l'épreuve de ses contradictions

Auteur

Evelyne Broudoux, Equipe de recherche Dicen, Cnam

Résumé

Le web-documentaire confronté à la théorie du document de Pédaque révèle des orientations pour le document numérique et un périmètre qui ne cesse de s'élargir. Englobant des activités communicationnelles, le dispositif web-doc renouvelle les manières d'informer et de s'engager. De nouveaux rapports entre auteurs ou diffuseurs s'instaurent avec les visionneurs qui disposent d'espaces d'expression à l'intérieur même des œuvres.

Notons alors une contradiction pour les documentaires portés sur le web : l'engagement sollicité des interacteurs au sein de dispositifs pour qu'ils puissent exprimer des points de vue alors qu'en parallèle sont publiées en interne les médiations des acteurs culturels.

La captation de réalités signifiantes pourrait alors progressivement passer en arrière-plan et ne devenir que le prétexte à la communication. L'évolution des outils de conception prouvent tout cas des orientations en ce sens.

1. Introduction

Cet article se propose de confronter les web documentaires au genre traditionnel « documentaire » cinématographique en examinant les nouvelles intrications du « réel » dans la matière documentaire. Si celle-ci est toujours constituée par des morceaux captés de la réalité, les outils utilisés pour « publier » sur le web empruntent à différentes techniques qui modélisent la narration, les rôles joués par les internautes et personnalisent la communication des auteurs, éditeurs avec le public visé. La communication se propose d'examiner à la lumière de la théorie du document numérique les caractéristiques des objets jouant sur la fictionnalisation documentaire et qui ont pour objectif d'informer.

2. Caractéristiques du genre éditorial

2.1. Les documentaires traditionnels

Traditionnellement, les documentaires se composent de matériaux agencés par un ou plusieurs auteurs – souvent sous la houlette ou avec le conseil d'experts des domaines investigués - dans l'objectif de questionner ou de mettre en perspective des préoccupations sociétales, des modes de vie, des faits sociaux actuels mais aussi des événements historiques ou des créations de la nature. Le domaine scientifique est

particulièrement concerné avec des disciplines comme l'Anthropologie, l'Histoire, la Géographie, qui visent à valoriser et faire connaître auprès du grand public des recherches, observations, actions, réalisations, études, etc.

Les matériaux collectés à base d'images fixes, de textes, d'enregistrements sonores et filmiques sont dans cette perspective non transformés après leur captation : l'objectif premier étant d'architecturer une étude, un témoignage, des connaissances organisées pour que puissent se constituer des savoirs, des opinions autour de points de vue différenciés.

L'instrumentalisation narrative caractéristique des fictions est ici délaissée au profit d'un objectif de distanciation recherché dès l'étape de conception par la mise en valeur des captations du réel, entendu comme espace d'expression non joué par des acteurs professionnels. Pourtant, l'inévitable utilisation de techniques narratives – par exemple au montage - rend floue la frontière fictionnelle.

2.2. Les types identifiés

Parmi les genres documentaires identifiés selon leur support, les films cinématographiques représentent le média le plus innovant dans ses différents modes d'intégration de la fiction au documentaire. Une typologie est identifiable aujourd'hui selon leur positionnement.

2.2.1. Le documenteur

Le documenteur ou « faux documentaire » est un film de fiction bâti comme un documentaire où les effets en trompe-l'œil désorientent le spectateur en jouant avec ses certitudes. « Le Challat de Tunis », réalisé par Kaouther Ben Hania en 2014, est un exemplaire du genre. La réalisatrice, qui a soutenu sa thèse sur le « Documenteur », film réalisé par Agnès Varda en 1981¹, fait rebondir des scènes d'enregistrement de témoignages avec des jeux d'acteurs, plongeant le spectateur dans un monde de métalepses narratives où l'humour le dispute à l'absurdité dans un univers de rumeurs.

2.2.2. Le docufiction

Le docufiction insère la captation du réel dans un appareil fictionnel. Ainsi dans « Amsterdam, Global Village » de Johan Van der Keuken, c'est un coursier à mobylette livreur de pizzas qui tisse le lien narratif entre des vies très différentes à Amsterdam (un immigré et son voyage après plusieurs années dans son village des Andes, une rescapée des Camps, un couple d'homosexuels, etc.).

Autrement dit, dans une fiction existent des passages pris sur le vif, sans scénarisation préalable, ou bien il peut s'agir d'acteurs souvent non professionnels qui jouent leur propre rôle... comme les pêcheurs d'Acı Trezza de « La terre tremble », tourné par Luchino Visconti en 1948 ou plus récemment « Taxi Téhéran » où le cinéaste, interdit de production, se filme conduisant un taxi. Le genre a essaimé en séries télévisuelles avec le « docusoap », mais aussi avec des films-journaux relatant des expériences vécues par leurs auteurs-réalisateurs ; la fiction peut aussi devenir un prétexte à la découverte documentaire d'initiatives diverses.

2.2.3. Le docurama

Le docudrama est une docufiction relatant des faits historiques. Il s'agit d'un film mêlant des éléments documentaires dans ou avec une fiction qui recrée des événements avec des acteurs professionnels. Les superproductions en « prime time » sont nombreuses, ce

¹https://fr.wikipedia.org/wiki/Documenteur_%28film%29

qui fait de l'ombrage aux agencements plus sobres des documentaires historiques. Françoise Garçon note un changement de régime où les documentaristes apprennent « à se défaire du document d'archive, objet encombrant et de maniement austère » (Garçon, 2005). Ceci pourrait rendre les pratiques scientifiques autour des documents moins intéressantes comparées aux objectifs de diffusion audiovisuelle, les réalisateurs y perdant en notoriété médiatique.

2.2.4. Le « making-off »

Le « making-off » est un documentaire conçu à partir du tournage d'œuvres audiovisuelles et qui concerne leur production (film, téléfilm, série télévisée, etc.). Il s'agit d'une mise en perspective du travail de réalisation du film fictionnel ou à caractère documentaire.

2.3. Le genre identifié du web documentaire

Identifié dès 2002 par « Les cin@mas de demain » au Centre Pompidou, comme étant un nouvel arrangement « aux frontières de la webtv, du magazine en ligne ou du journal de bord »², le web documentaire (web-doc) prend aujourd'hui clairement sa place dans une panoplie de genres cinématographiques entremêlant jeux de la fiction avec des réalités documentées.

Nous avons identifié la principale fonction de traduction du réel par le documentaire avec l'adoption de trois postures (Broudoux, 2011) :

1. l'énonciation d'un point de vue d'auteur sur une réalité perçue : ce point de vue peut apparaître estompé compte-tenu de l'absence de figure d'auteur dans les superproductions web documentarisées orchestrées par des équipes aux métiers bien délimités ;
2. le placement du spectateur dans une situation de témoin par la création d'une distance narrative avec les faits représentés : cette distance narrative est souvent abolie lorsque l'on observe les dispositifs où toute l'interactivité déployée consiste à entraîner le lecteur-visionneur dans des situations où il sera partie prenante du récit (réaliser un entretien en choisissant des questions à poser, se positionner en choisissant un parcours plutôt qu'un autre, etc.)
3. la sollicitation d'une prise de conscience active chez le spectateur-témoin qui doit identifier ce point de vue et l'interpréter. Cette dernière posture de « témoin » est amplifiée par un ensemble de techniques visant à « faire participer » le visiteur du web-doc au sein d'une narration.

Le concept d'interactivité est ici au cœur des interactions, c'est-à-dire que l'ensemble des relations possibles à l'intérieur et à l'extérieur des récits est modélisable. Comme Nicolas Szilas (2012) nous pensons que toute interaction à un dispositif est source de reconfiguration de la relation du lecteur à la fiction et au réel.

3. Mise en œuvre communicationnelle de la théorie de Pédauque

Nous examinons maintenant les web-docs à la lumière de la théorie de Pédauque. Quelles sont les conditions qui déterminent leur statut de document ?

²<https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cibK7r/rAd9B4>

3.1. Les web-docs comme signe

« Un document numérique est un texte dont les éléments sont potentiellement analysables par un système de connaissances en vue de son exploitation par un lecteur compétent » [Pédauque, 2006, p.58]

Le document comme signe est une production informationnelle compréhensible et interprétable. Les web-docs visant essentiellement la diffusion de savoirs ou la divulgation au public de ce qu'il ne connaît pas encore, sont ici principalement concernés mais il en existe des branches diversifiées.

3.1.1. Les genres de contenus

On peut d'ores et déjà ranger les webdocumentaires en fonction de leur objectif informationnel qui peut être journalistique (« Manipulations », web-doc sur l'affaire Clearstream de 2011 retiré du web par France-Télévision en 2014), citoyen (le voyage en Birmanie intitulé « Happy World » de Tristan Mendès France et Gaël Bordier), promotionnel (« Côté Fenêtre, Côté couloir » pour la SNCF).

3.1.2. Les newsgames

Du côté des rubriques journalistiques, un nouveau genre a fait son apparition. Les « newsgames » font partie du paysage informationnel entremêlant jeux narratifs, données créées et faits vérifiés par des journalistes publiés sous la forme de visualisation interactive (quizz, questions/réponses, animations, etc.). Ils ont été appropriés par la presse en ligne mais existent en réalité sous la forme d'advocacies dans le monde anglosaxon depuis plus d'une dizaine d'années. Il s'agit d'animations inspirées par les jeux vidéo ou flash souvent créées par des ONG pour défendre des causes et inciter à l'action : « Global Lives » (2004), « the Meatrix » (2004), « Darfur is dying » (2006). Appartiennent au genre des « newsgames », « Spent » (2011), « Heartsaver » (2013), « Prism, the good devil » (2013), etc. L'arrivée du « newsgame » dans la sphère journalistique pourrait lui profiter : en jouant sur la « gamification » de l'accès à l'information, en agencant visualisation de données, quizz, gameplay pour maintenir l'attention du lecteur sur une thématique donnée comme « Tax havens explained: How the rich hide money » de CBCNews ou en entremêlant fiction et faits réels comme « Jeu d'influences » de France 5.

3.2. Les formes du web-doc

« Un document numérique est un ensemble de données organisées selon une structure stable associée à des règles de mise en forme permettant une lisibilité partagée entre son concepteur et ses lecteurs » [Pédauque, 2006, p.45]

Bien que la définition des « données » concerne - pour l'auteur collectif et pluridisciplinaire que fût Pédauque - plutôt le codage informatique de l'objet matériel, nous nous attachons à la notion de forme qui consiste en la mise au point d'un appareil de lecture matérialisant des échanges entre les récepteurs du document avec leurs concepteurs. Quelle est la forme du contrat de lecture prise par les web-documentaires ? On peut discerner une première caractéristique qui est celle des limites du document fixées par l'outil de conception. En effet, les outils utilisés conditionnent l'appareillage de lecture en orchestrant différentes phases d'interactions.

3.2.1. La mise au point de l'appareil de lecture

Pour ce qui est du web-documentaire, nous avons identifié quatre interactions possibles dans les espaces fictionnels et documentaires :

- **Accéder** : naviguer, permuter, bifurquer, conduire des interfaces graphiques constituent des actions ouvrant un ensemble de parcours;
- **Participer** : consulter, visionner, lire, écouter, choisir, répondre aux sondages, forums, QCM, sont des actions indispensables au déroulement d'un web-doc;
- **Expérimenter**: permuter consciemment entre moments narratifs et matière documentaire, adopter une identité narrative intradiégétique à l'univers représenté, accepter une mission, vivre une situation proposée ou une expérience sont les moments-clés de la participation ;
- **Fabriquer** : construire sa propre histoire, apporter des éléments extérieurs et créer des branchements narratifs prolongent l'activité de découverte en un espace ouvert à la création.

3.2.2. *Les types d'interactions*

Les interactions que nous venons d'énumérer sont souvent liées et complémentaires, l'accès conditionnant la participation, et la participation conditionnant l'expérimentation. Seule, la fabrication apparaît être une action réalisable en autonomie.

3.2.3. *L'imposition des formes par les outils de création*

Qu'il s'agisse d'architexte (Souchier, 2003, p. 23-24) ou d'autorité informationnelle (Broudoux, 2007), les outils de création de web-docs imposent leurs formes spécifiques.

3.3. Les médiations opérantes des web-docs

« Un document numérique est la trace de relations sociales reconstruite par les dispositifs informatiques » [Pédauque, 2006, p.74]

Le document comme médium vise l'intentionnalité des auteurs et la réception de leurs œuvres dans la vie sociétale : critiques, retour du public, appareil éditorial visant la diffusion, valorisation, et.

La définition est ici très intéressante à adapter aux web documentaires car un double processus est mis en évidence.

3.3.1. *L'internalisation des relations sociales*

Le dispositif web-doc capte le retour de ses lecteurs-visionneurs dans son architecture sous la forme de réceptacles comme les commentaires individuels ou les forums engendrant des participations collectives. Mais il rend perceptible aussi sa réception dans le monde culturel associé en republiant par exemple sous la forme de liens externes des extraits et des commentaires de la presse ou des blogs, assurant en cela une auto-valorisation éditoriale. Sont donc rassemblées au sein du dispositif web-doc les réactions du public et celles des médiateurs.

La fictionnalisation narrative transforme le lecteur-interacteur du web-doc en joueur lorsqu'il accepte une « mission » et endosse de multiples rôles liés à la théorie narrative (quête, personnage adjuvant, etc.) inspirés des « jeux dont vous êtes le héros » comme dans *Le Challenge* de Laetitia Moreau ou des jeux vidéos comme dans *Prison Valley* de David Dufresne et Philippe Brault ou *Fort McMoney* de David Dufresne.

Cette modification est profonde car elle éloigne la figure traditionnelle des documentaires cinématographiques du public « témoin » que l'on informe en le chargeant d'une identité narrative qu'il doit endosser s'il veut progresser dans la découverte du web-doc.

3.3.2. La modification comportementale

L'abandon de la « figure témoin » augure le virage pris par une nouvelle vague de web-docs issus d'univers très différents. L'expérimentation est alors la condition de réussite de ces web-docs à visée informationnelle dont la fonction principale est de rechercher un changement comportemental des internautes. Emblème du genre, « DoNotTrack » lancé début 2015 a pour objectif de sensibiliser les usagers du web à la protection de leurs données personnelles. Ce dispositif de communication à vocation pédagogique est constitué par trois couches.

- La couche de base consiste en une série de présentations filmées dont l'accessibilité est échelonnée selon un calendrier, concernant sept thématiques. Chaque présentation nommée « épisode » comprend des moments d'échange entre les personnages du web-doc et les visionneurs. Ces interactions peuvent être personnalisées grâce à la création d'un compte interrogeant les données accessibles du visionneur comme la géolocalisation, systèmes d'exploitation, interrogation de cookies, etc.
- La deuxième couche accessible sur une colonne dédiée pendant la consultation d'un épisode se divise en trois parties : des commentaires déposés par les internautes, une série de textes sélectionnés avec leurs liens vers l'article original publié en ligne, apportant des compléments d'information et pour ceux « qui en veulent encore », un lien vers le blog du web-doc. (Fig. 1)

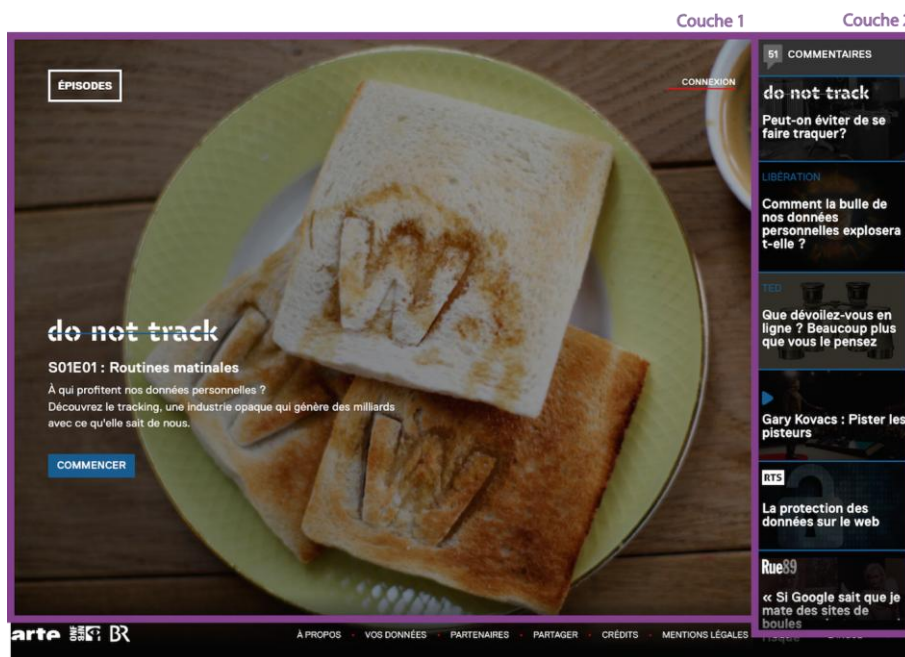


Figure 1 - A droite de la fenêtre principale de la couche 1 présentant un « épisode » thématique de « DoNotTrack », la colonne de la couche 2 recueille les réactions et propose des informations complémentaires publiées par d'autres médias. Sous ces deux couches, se trouvent les mentions légales des éditeurs.

- La troisième couche constituée par un blog réalise une véritable mise en perspective du dispositif en présentant explicitement l'objectif de « DoNotTrack » : « Une série documentaire personnalisée sur la vie privée et l'exploitation de nos données personnelles ». Pour chaque thématique, des

réponses à des questions, des guides, conseils sont prodigués, et les sources des informations souvent accessibles en un clic avec leurs liens hypertextes (Fig. 2).

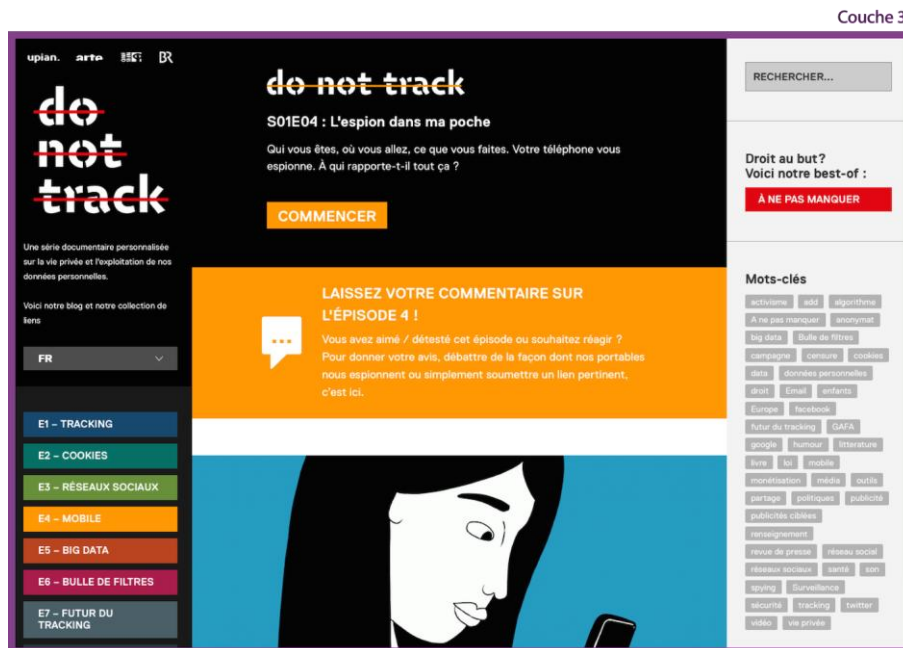


Figure 2 – La couche 3 du dispositif n'est accessible que si l'internaute entre dans un processus de « recherche d'informations », en allant au bas de la colonne de droite. Il s'agit de la partie la plus pauvre en interactivité mais la plus riche en contenus.

A noter une rubrique « making off » accessible sous les séries et à partir du blog qui renvoie à la réception du dispositif par la presse empilant ante-chronologiquement ses réactions.

4. L'évolution des outils

En l'espace de quatre ans, la panoplie d'outils dédiée aux web-docs s'est élargie et spécialisée. Trois outils sont emblématiques de cette évolution.

4.1. Première génération : l'édition vidéo

Bifurcation opérée dans la création audiovisuelle, les logiciels de remix sont basés sur l'importation de vidéos qu'il est possible de rééditer. *Popcorn Maker* développé par Mozilla en 2012 est à l'origine un outil en ligne d'édition de vidéos publiées à partir desquelles des remix et des ajouts vont être réalisés. L'outil opère actuellement un recentrage vers l'édition et la publication de contenus audiovisuels originaux et la création de documentaires interactifs.

4.2. Deuxième génération : le montage audiovisuel documentaire pour le web

Développé par l'agence de distribution et de création documentaire *Honkytonk Films*, *Klynt* est d'abord développé pour des besoins internes dès 2008. Le premier web-doc du quotidien *Le Monde*, créé par Samuel Bollendorf et Abel Segretin, « Voyage au bout du charbon » repose sur cet outil quia ensuite été promu sous une version « client ». Ses différentes phases sont aisément reconnaissables à ses productions (affichage du texte principal caractère par caractère en mode « machine à écrire »),

bifurcations hypertextes réalisées dans le récit par un menu textuel), et au changement des technologies de développement (passage de Flash à html5). La première phase s'adressait aux réalisateurs et fournissait des moyens simples de monter des séquences non linéaires en agaçant images, vidéos, textes et hyperliens sur une timeline. La deuxième phase ouverte au public du web ajoutait au storyboard la gestion multipistes de la scène et l'export d'un player intégrable en html. La dernière version introduit l'interactivité d'écran en gérant des événements « souris » et « touch » pour smartphones et tablettes. La mission de base du logiciel reste cependant de fournir à des créateurs audiovisuels des fonctionnalités simplifiant le montage interactif.

4.3. Troisième génération : le storytelling interactif

Le développement de cette famille d'outils vise à fournir un ensemble de fonctionnalités pour créer des histoires interactives.

Lancé en 2013 par *Djehouti*, mais en gestation pendant plusieurs années, *Racontr* vise le storytelling interactif qui cherche avant tout à maintenir l'immersion de l'interacteur dans le dispositif. Cette immersion pouvant servir des visées mercantiles comme l'assume *Conducttr* (Pervasive entertainment platform) apparu en 2013 et qui se destine essentiellement à la conception de narrations transmedia pouvant servir le marketing de divertissement (entertainment marketing). Son modèle de création d'un monde narratif participatif est basé sur une méthodologie en quatre étapes :

- définition du **monde** à représenter, le public et les objectifs à atteindre (revenus, cible, action, préférences) ;
- définition du **récit** (items narratifs nécessaires pour informer la participation) ;
- définition des **expériences** à réaliser en fonction des buts à atteindre (gameplay, rôles, etc.) ;
- définition de l'**exécution** (comment le public visé réalise les activités) : chronologie, événements, plateformes, rythme, etc.

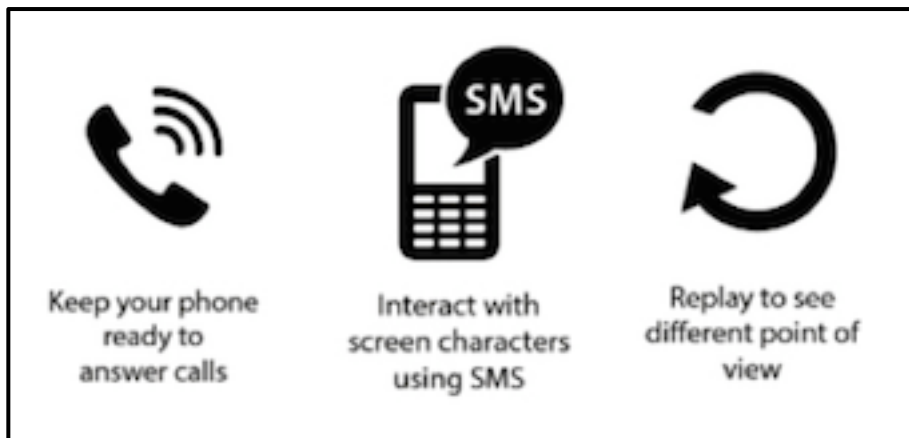


Figure 3- La communication pervasive avec les interacteurs réalisée par Conducttr.

Le cœurpervasif de *Conducttr* repose sur l'envoi par les personnages de la narration de textes aux interacteurs, sur leur messagerie et leurs réseaux sociaux.

5. Conclusion

Nous avons vu que le web-documentaire était un genre narratif énonçant un ou plusieurs points de vue sur une réalité perçue, en un processus agrégeant différentes techniques :

1. la mise en scène d'éléments narratifs et documentaires en un agencement hypertexte scénarisant l'accès et la participation de l'internaute,
2. une fragmentation combinatoire de récits où l'internaute s'immerge et est conduit à assumer différents rôles qui lui font interpréter les réalités présentées de manière spécifique, souvent en quittant le statut de témoin pour endosser celui de l'expérimentateur,
3. un encadrement éditorial personnalisant la communication avec le public incité à donner son avis ou participer.

C'est ainsi que les nouveaux jeux du fictionnel au service de l'information des citoyens ont pris place avec les plateformes de construction narrative qui façonnent les rôles joués par les interacteurs en les incitant à prendre position.

En appliquant la théorie documentaire de Pédaque, nous avons constaté de nouvelles limites aux documents numériques. Leur forme construit une identité narrative aux interacteurs et leur médiation est internalisée. Il s'agit de nouveaux rapports entre auteurs ou diffuseurs avec des récepteurs qui disposent d'espaces d'expression à l'intérieur même des œuvres. Leur périmètre englobe désormais d'autres formes comme les newsgames et les jeux transmedias qui visent aussi des modifications comportementales.

Notons alors une contradiction pour les documentaires portés sur le web : l'engagement des visionneurs au sein de dispositifs les conduit à exprimer des points de vue alors qu'en parallèle sont recueillies – en interne – les médiations des acteurs culturels. La captation de réalités signifiantes pourrait passer en arrière-plan et ne devenir que le prétexte à la communication.

L'appropriation du web-doc est dans tous les cas emblématique du renouveau des genres journalistiques mêlant fictions et faits réels. L'ouverture de l'*Open laboratory lab* en 2012 par le MIT augure de fructueuses recherches pour ceux qui auront su les promouvoir et les soutenir.

6. Bibliographie

Allain, S., & Szilas, N. (2012). [Exploration de la métalepse dans les "serious games" narratifs](http://sticf.univ-lemans.fr/num/vol2012/07-allain/sticf_2012_allain_07.htm). Revue STICEF, 19, p. 135-156. URL : http://sticf.univ-lemans.fr/num/vol2012/07-allain/sticf_2012_allain_07.htm

Broudoux E. (2007). Construction de l'autorité informationnelle sur le web (dir. Skare R., Windfield Lund N., Varheim A.) in « *A Document (re)turn (contributions from a research field in transition)* ». Peter Lang/Europäischer Verlag der Wissenschaften, pp.265-278.

Broudoux E. (2011). « Le documentaire élargi au web », Les Enjeux de l'information et de la communication 2/2011 (n° 12/2) , p. 25-42
URL : www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2011-2-page-25.htm

Garçon F. (2005). « Le documentaire historique au péril du « docufiction » », Vingtième Siècle. Revue d'histoire 4 (no 88) , p. 95-108. URL : www.cairn.info/revue-vingtieme-siecle-revue-d-histoire-2005-4-page-95.htm

Hania, K. B. (2008). Le « documenteur »: la fiction contre ou avec le documentaire? (Doctoral dissertation).

Pédauque, R.T. (2006). Le document à la lumière du numérique. C&F Editions.

Pratten R. (2013). Active story system for transmedia storytelling. Support SlideShare. URL : <http://fr.slideshare.net/ZenFilms/active-story-system-v10?ref=http://www.tstoryteller.com/active-story-system-a-design-methodology-for-participatory-transmedia-storytelling>

Salaün, J.-M., Charlet, J. « Introduction : un dialogue pluridisciplinaire pour penser le « document numérique ». Information - Interaction - Intelligence, CEPADUES, 2004, 4 (1), <sic00001012>.

Souchier E., Jeanneret Y., Le Marec J. (éd.) (2003). « Lire, écrire, récrire : objets, signes et pratiques des médias informatisés », Editions de la BPI, Paris.