



**HAL**  
open science

## Le moment du choix

Guillaume Soulez

► **To cite this version:**

Guillaume Soulez. Le moment du choix: Délibération, écriture de l'histoire et webdocumentaire historique. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 2017, Design et Transmédia: le croisement des disciplines de SHS, 2017 (10), 10.4000/rfsic.2682 . hal-01471152

**HAL Id: hal-01471152**

**<https://hal.science/hal-01471152>**

Submitted on 19 Feb 2017

**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.

# Revue française des sciences de l'information et de la communication

10 | 2017 :

Design et Transmédia : le croisement des disciplines de SHS

Émergences

---

## Le moment du choix

Délibération, écriture de l'histoire et webdocumentaire historique

GUILLAUME SOULEZ

---

### Résumés

Français English

Parmi les formes webdocumentaires qui se développent actuellement, on note l'importance des webdocumentaires *historiques*, tandis que, au croisement de l'analyse des films et d'une réflexion sur l'écriture de l'histoire, s'est développée ces dernières décennies une recherche sur l'« écriture audiovisuelle de l'histoire », c'est-à-dire l'étude des moyens proprement audiovisuels par lesquels un film ou une émission de télévision propose une mise en forme narrative et discursive du passé. Nous voulons ici poursuivre cette réflexion en nous interrogeant sur ce que la forme d'écriture spécifique que constitue une interface web fait au (web)-documentaire historique. Quelle écriture *numérique* de l'histoire se met en place à travers une interface web, quels en sont les principales caractéristiques et enjeux ? Après une mise en place théorique qui indique comment ce que nous appelons la "délibération des images" peut aider à analyser l'objet webdocumentaire, on développe quelques hypothèses nées d'une recherche-crédation sur une plateforme à visée pédagogique et scientifique autour d'une correspondance familiale pendant la Première Guerre mondiale, *Plateforme 14*. En particulier, on précise les enjeux de l'écriture de l'histoire à l'ère numérique et on prend la question de la « re-matérialisation » de l'archive pour tester la possibilité qu'une interface favorise une mise en délibération de l'écriture de l'histoire elle-même.

Among the interactive documentary formats that are currently developed, one notes the importance nowadays of *historical* interactive documentaries, while, at the crossing of the analysis of film and a reflection on the writing of History, has developed in recent decades a study of the "audiovisual writing of History", that is to say the study of the way audiovisual

means (either in cinema or television) propose a narrative and discursive formatting of the past. We want to follow up with this reflection by questioning what the specific form of writing that constitutes a web interface can do to the (interactive) historical documentary. What kind of *digital* writing of history takes place through a web interface, what are its main characteristics and issues ? After a theoretical implementation which indicates how what we call the "deliberation of images" can help us to analyze the interactive documentary, we develop a few hypotheses coming from a research-creation we developed on a pedagogical and scientific platform around a family correspondence during the First World War, *Plateforme 14*. In particular, we specify the issues of the writing of History in the digital age and we explore the question of the "re-materialization" of the archive to test the possibility for an interface to engage a deliberation of the writing of History itself.

---

## ***Entrées d'index***

**Mots-clés** : écriture de l'histoire, webdocumentaire, pragmatique, délibération des images, interface numérique, audiovisuel

**Keywords** : writing of History, interactive documentary, pragmatics, deliberation of images, digital interface, audiovisual media

---

## ***Texte intégral***

- 1 Parmi les formes webdocumentaires qui se développent actuellement, on note l'importance des webdocumentaires *historiques*, portant sur un événement connu (l'entrée en guerre en 1914, le Débarquement, la crise des missiles de Cuba...), ou, au contraire, occulté (le 17 octobre 1961, répression d'une manifestation pour l'indépendance algérienne), ou encore sur tel ou tel aspect d'un phénomène historique (un webdocumentaire à partir des carnets d'un secrétaire de Magellan, un webdocumentaire sur la vie culturelle et les loisirs en URSS et en Europe de l'Est avant la chute du Mur), etc<sup>1</sup>. Au croisement de l'analyse des films et d'une réflexion sur l'écriture de l'histoire s'est développée ces dernières décennies une recherche sur l'« écriture audiovisuelle de l'histoire », c'est-à-dire l'étude des moyens proprement audiovisuels par lesquels un film ou une émission de télévision (on pourrait ajouter plus largement : une exposition de photographies, un jeu vidéo...) propose une mise en forme narrative et discursive du passé (voir notamment dans cette perspective les travaux bien connus de Marc Ferro à Sylvie Lindeperg, en passant par Pierre Sorlin, Michèle Lagny ou Jean-Pierre Bertin-Maghit). Les cinéastes eux-mêmes pratiquent cette analyse, comme Chris Marker, pour mentionner le plus célèbre (par exemple l'examen rétrospectif du traitement des foules et des gestes politiques filmés dans les films militants des années soixante, dans *Le fond de l'air est rouge*, 1977). Nous voudrions ici poursuivre cette réflexion en nous interrogeant sur ce que la forme d'écriture spécifique que constitue une interface web fait au (web)-documentaire historique. Quelle écriture *numérique* de l'histoire se met en place à travers une interface web, quelles en sont les principales caractéristiques et enjeux ? Après une mise en place théorique, on développera quelques hypothèses nées d'une recherche-creation sur une plateforme à visée pédagogique et scientifique autour d'une correspondance familiale pendant la Première Guerre mondiale, *Plateforme 14*.

# **Cadre théorique : pragmatique délibérative de l'écriture de l'histoire**

## dans le champ du webdoc

### *Écriture de l'Histoire, et lecture de l'écriture de l'Histoire*

- 2 Précisons notre cadre d'analyse : utile pour penser, par exemple, la réception des documentaires de propagande sous Vichy (Bertin-Maghit, 2004), l'articulation entre démarche historique et pragmatique de l'audiovisuel (en l'occurrence la sémio-pragmatique proposée par R. Odin) permet de faire le lien entre ressources (culturelles, idéologiques...) des spectateurs et analyse des formes d'écriture de l'histoire. Sans évoquer même les questions liées à la définition et à la réception de ce qui relève de la « propagande », le simple bon sens permet de constater que les voix-off didactiques du documentaire classique (Guynn, 2001 [1990]) nous paraissent terriblement *datées*, ce qui amenuise fortement leur pouvoir de guider notre regard et notre écoute pendant le film ou le document audiovisuel sur tel ou tel événement historique. Nos ressources culturelles (culture politique, savoirs historiques, notamment) nous permettent tout aussi bien d'adhérer ou de mettre à distance les modes de récit ou de présentation d'un événement sur lequel le point de vue peut avoir largement varié depuis l'époque du film (voir la réception de *Lacombe Lucien* à sa sortie, puis à différentes époques ensuite, analysée par Jacqueline Nacache, 2008).
- 3 Une démarche pragmatique permet donc d'observer, en un temps et en un lieu donnés, les jeux de cadrage, recadrage ou décadage entre les modes d'écriture audiovisuelle de l'histoire et les formes de lecture des spectateurs. Un simple exemple : pour la plupart des spectateurs aujourd'hui, *Octobre* est non seulement un film de propagande mais aussi une fiction (notamment parce que le film est joué par des acteurs), il nous paraît donc surprenant que, dans le cadre d'une enquête de réception, retrouvée dans les archives dans les années 2000, le pouvoir soviétique – plus précisément l'organisation de masse ODSK unifiant les associations d'amateurs de cinéma – ait pu sérieusement demander en 1927, à sa sortie, à des spectateurs si les événements révolutionnaires sont « bien ou mal représentés » par le film, certains spectateurs ayant bien sûr vécu ces événements à l'époque (Sumpf, 2004). La double compétence du spectateur d'aujourd'hui, quant à l'histoire de la Révolution russe et quant à l'évolution du genre du film historique (documentaire comme fiction), rend difficile une telle « lecture documentarisante » d'*octobre*, l'essentiel des formes filmiques étant lues comme proposant une vision enchantée de la Révolution. Celle-ci peut susciter nostalgie ou irritation mais elle passera, très vraisemblablement, au second plan par rapport à une lecture en termes d'invention formelle, de lecture artistique (« une œuvre d'Eisenstein »), de plaisir plastique pris à l'agencement des images, etc.

### **Lecture délibérative et webdocumentaire**

- 4 Notre propre démarche pragmatique prolonge cette perspective en soulignant, en tout temps et en tout lieu, la capacité délibérative des spectateurs (Soulez, 2011, 2013), qui peut être plus ou moins activée selon les contextes et les circonstances, parallèlement à leur capacité mimétique notamment, et dans des croisements constants entre elles. On va voir que cette « délibération » nous paraît indispensable pour analyser l'appropriation des interfaces par les internautes. Dit rapidement, là où l'hypothèse sémio-pragmatique d'une lecture des images s'intéresse aux cadres dans lesquels s'insèrent les spectateurs pour

« lire un film » (comme une fiction, un documentaire, un film de propagande...), l'hypothèse de la « délibération des images (et des sons) » étudie les variations de lecture des spectateurs au cours des films, mais aussi au cours de la discussion publique (phénomène bien connu de relecture au cours d'une conversation après le film, ou après la lecture d'une critique ou d'une analyse) en partant du principe qu'un spectateur dispose toujours, plus ou moins a priori, d'un point de vue 1) sur les enjeux du film (un film sur la justice, l'éducation, l'Inde...), 2) sur les conventions audiovisuelles ordinaires ou les innovations possibles (formats, genres, styles...), et 3) sur les postulations du simulacre audiovisuel quant à sa possibilité de nous mettre en contact, à différents degrés, avec des formes de « réalité » (simple « capture » sur le vif, ressemblance réaliste, reconstitution, métaphore, allégorie, etc.). Le spectateur procède donc la plupart du temps par tâtonnements, projections, comparaisons avec ses expériences passées de spectateur, en mobilisant ses ressources et ses positions culturelles préalables. L'expérience du film est donc mobile, complexe, temporalisée... et le spectateur ne cesse de comparer, de façon plus ou moins explicite et/ou réflexive (en lien avec les éventuelles réactions de son entourage réel ou virtuel), son point de vue sur les enjeux, les conventions et le simulacre avec celui (ou ceux) que lui semble lui proposer le film ou le document audiovisuel.

5     Élaborée à l'occasion d'un moment aigu de crise des modes de lecture (le 11 septembre 2001) pour rendre compte de l'existence de versions simultanées de l'événement (en tant qu'événement tout à la fois historique et audiovisuel) lors de la première journée de l'attentat, en l'absence de causalité et de généalogie des images évidentes (attentat anti-fédéral, Irak, Al-Qaida ? ; images truquées ou fiables ? ; reprise d'un régime visuel de film-catastrophe ou post-apocalyptique ? ; statut des images anonymes circulant sur l'Internet ?...), c'est-à-dire immédiatement disponibles – comme si les expressions audiovisuelles de l'événement matérialisaient, et pour une fois nettement, les variations et incertitudes des lectures spectatorielles elles-mêmes -, la perspective d'une délibération des images (Soulez, 2003) a rencontré une autre forme de matérialisation des hypothèses spectatorielles devant les choix offerts par une interface, quelques années plus tard, lors de l'apparition des premiers webdocumentaires au milieu des années 2000<sup>2</sup>. Pourquoi choisir de rencontrer une association de soutien aux prisonniers plutôt qu'un gardien de prison (*Prison Valley*, 2009), pourquoi suivre une petite vidéo sur les coupures d'électricité à Gaza plutôt qu'une vidéo, postée le même jour (18 novembre 2008), sur le sport à Sderot (*Gaza/Sderot. La vie malgré tout*, 2008) ? Les arborescences proposées par une interface interrogent le positionnement du spect-acteur du webdocumentaire. Sommes-nous aimantés par un désir d'en savoir plus sur un thème qui nous intéresse, plutôt qu'un autre, ou par un parti-pris politique ? En ouvrant la possibilité d'un choix, ne pouvons-nous pas, devant tel choix proposé (souvent une simple alternative) envisager d'autres options possibles que celles qui nous sont proposées ? Ceci constitue un premier niveau d'explicitation de la délibération, via une forme de matérialisation partielle.

6     Un deuxième, plus complexe, est lié au phénomène de relecture que nous évoquons : un webdocumentaire se présente, en général, comme un commutateur alternant des séquences de projection spectatorielle *dans* l'image (sur le modèle du film documentaire) et de contrôle de l'interface via des actions *sur* l'image (en général un écran B dans l'écran A) ou *à côté* de l'image (sur l'écran A mais à côté de l'écran B). Lev Manovich (2010 : 192-198) a bien identifié cette double valence des interfaces qui a une longue généalogie technologique et culturelle (de la fenêtre perspective à l'écran de cinéma, pour la projection ; de l'écran radar au système d'exploitation des ordinateurs – Mac OS,

Windows... – en passant par les simulateurs cybernétiques, pour le contrôle)<sup>3</sup>. Si bien que les choix proposés en mode contrôle sont souvent des formes de lectures possibles de la séquence projective, soit de manière rétrospective, soit de manière proleptique : si après une séquence sur le rock en URSS on me propose une séquence sur le jazz en République tchécoslovaque, mais aussi une autre séquence sur la culture catholique contestataire en Pologne (*Adieu Camarades*, 2011), c'est que, si je ne l'ai pas encore fait, on me propose de « lire » la séquence sur le rock soviétique comme une séquence sur la contre-culture en URSS et dans les pays de l'Est (alors que je peux m'être intéressé simplement aux musiques de l'époque, au croisement entre la culture pop et la culture russe des années 1980, etc.). Les choix *transitifs* (actions sur ou avec la machine) n'ont donc de sens que par rapport à une relation *intransitive* préalable (une relation entre partenaires de la communication – raconter une fiction, transmettre un savoir, etc.), pour reprendre une distinction de Dominique Château retravaillée par Geneviève Jacquinot<sup>4</sup>.

## Culture du jeu et pragmatique délibérative dans le champ du webdocumentaire

7 Cela se complique lorsque des « webdocumentaires » se situent à la frontière du jeu et du documentaire, comme *Fort McMoney* (2013), qui s'auto-définit comme « jeu documentaire/*documentary game* », où l'on peut parfois se demander si la compréhension de l'industrie des sables bitumineux dans le nord du Canada n'est pas le prétexte pour jouer à une nouvelle forme de jeu de plateau en ligne (à la manière des *wargames* napoléoniens, où les savoirs sur l'armée de Napoléon et les puissances en jeu – souvent simplifiés – servent de prétexte pour prendre un plaisir au jeu d'autant plus fort qu'il sera présenté comme proche des conditions historiques réelles). L'affirmation de l'hybridité de *Fort McMoney* par son créateur, David Dufresne, est symptomatique d'une tension forte entre jeu et documentaire, même si, dans la filiation de certains CD-Roms didactiques, plusieurs productions se rapprochent (ou se revendiquent comme proches) du *serious game* (où, à l'inverse, le jeu est un prétexte pour apprendre). Une certaine confusion règne donc, que nous pouvons expliquer par la domination du modèle du jeu vidéo dans la culture internet contemporaine : celui-ci apparaît comme le paradigme d'un usage dynamique et complexe des interfaces (Bailly, Copans *et alii*, 2015), au point que l'un des ancrages habituels du webdocumentaire – le monde de l'information et du documentaire estampillé comme tel : sites de presse, site d'Arte, maisons de production reconnues dans le champ, etc. – est lui-même l'objet d'une certaine ludification à travers les *newsgames* (cf. Mauco, 2011, sur les logiques à l'œuvre à l'intersection entre jeu vidéo et presse en ligne depuis 2003).

8 Il nous paraît prudent, par conséquent, à la fois, de tenir compte de l'actuelle domination de ce paradigme ludique, tout en le déconstruisant. Le célèbre inventeur du jeu *Civilization*, Sid Meier, soulignait ainsi, en réponse à une demande de définition de ce que serait le « fun » dans le jeu vidéo : « en ce qui nous concerne, [nous sommes] attachés à l'idée de « décisions intéressantes ». Quand on est face à quelque chose qui n'est pas fun, [nous nous] pos[ons] toujours cette question : le joueur est-il en prise avec des choix intéressants ? [...] Nous voulons que le joueur ait ce sentiment que ce sont ses décisions qui font avancer l'histoire. Quand il se retourne sur sa partie, il sait qu'aucun autre joueur n'a joué exactement au même jeu. » (Meier, 2015). Outre l'intérêt de cette auto-analyse qui décrit l'un des mécanismes de la délibération dans le jeu vidéo,

on notera que la réflexion de Sid Meier nous permet de rappeler, d'une part, le besoin d'ancrage du choix ludique dans un contexte (culturel, politique, moral...), qui rend certains choix « intéressants » plutôt que d'autres, d'autre part, que tout choix n'est pas nécessairement ludique (fût-il interfacé). Les interfaces de contrôle peuvent proposer, en effet, des choix qui n'ont parfois rien à voir avec la dimension ludique (qu'il s'agisse de faire un virement bancaire, d'envoyer un missile ou d'opérer un patient via une interface). J'ai pu montrer, par exemple, l'importance de l'engagement (politique, moral), dans un dispositif proche du webdocumentaire (*Kindia 2015*, Canal Plus, 2012-2014) visant à articuler action humanitaire et consultation de vidéos, dispositif qui donnait au clic une double fonction de dons et de documentation en corrélant les deux actions (Soulez, 2014). Ce n'est donc pas le fait qu'un webdocumentaire utilise une interface qui tend à favoriser la dimension ludique mais le fait qu'un certain *environnement culturel* favorise certaines lectures en termes de jeu, environnement dont les attentes peuvent être plus ou moins canalisées ou contrecarrées par certains dispositifs. Pour le dire d'une façon synthétique : ce n'est pas parce qu'une interface donne *du jeu* à l'internaute (pour agir et penser ses actions) qu'on est *dans un jeu*.

- 9 Sans doute, pour y voir clair, faut-il distinguer – et l'on verra l'importance de cette distinction par la suite – (1) l'action avec l'interface (cliquer, glisser, dérouler, pointer, toucher, feuilleter...<sup>5</sup>), de (2) sa visée (le désir de savoir *versus* le désir de jouer par exemple), et de (3) l'enjeu intransitif de la relation entre l'internaute et l'interface (relation documentaire, relation ludique). Pour la commodité du propos, on considérera que cet enjeu est en général explicite (la page d'accueil peut l'expliciter), mais il peut arriver que le premier travail de l'internaute soit de le découvrir. La délibération peut alors avoir lieu aux trois niveaux. Si nous reprenons notre exemple d'*Adieu Camarades* : imaginons que, malgré le cadre explicite du projet (produit, notamment, par Arte et le CNDP, accompagné d'un documentaire estampillé comme tel, etc.), je « m'amuse » à jouer avec les vidéos proposées par l'interface (en fonction des couleurs, des images, des mots-clés...) parce que je n'ai pas envie (en tout cas, à ce moment-là) de m'instruire sur l'URSS et les pays de l'Est avant la chute du Mur. Je ne vais donc pas suivre tout ce qui s'apparentera à des propositions d'apprentissage (« en savoir plus », « sur le même sujet », activation d'une fresque historique latérale permettant de mieux se situer dans le temps, consultation d'une carte, etc.) mais me promener au gré de mon inspiration à la recherche d'images et de sons insolites, par exemple, sans souci de retrouver une cohérence supposée du propos. Mon action (1) sera donc guidée par un choix *d'éviter* une relation documentaire (3) au profit d'une visée ludique (2). Parfois l'interface se prêtera bien à mon action (design graphique qui permet de « jouer » avec des cartes postales), parfois moins (quand le guidage de l'interface me refera revenir de façon insistante vers certaines notices informatives dont je n'ai cure). Mais, au cours de ma navigation, il se peut que je m'intéresse tout d'un coup à un texte, une interview, un pays qui me concernent (pays d'origine d'un ami, question historique qui est restée obscure pour moi mais qui m'intéresse dans le fond, etc.). Du coup, je peux *basculer* au cours d'une lecture (ou d'une relecture) parce que les conséquences d'une action (1) ont suscité en moi un autre désir d'interaction avec l'interface – désir de savoir, *libido sciendi* (2) – et donc retrouver alors un certain nombre de possibilités de navigation prévues par la relation intransitive, ici plutôt didactique (3), possibilités supposées a priori par l'interface et son cotexte de présentation. Les choses se complexifient encore avec des projets ostensiblement hybrides comme *Fort McMoney* (c'est l'internaute qui, *in fine*, va passer d'une relation à une autre ou considérer que le webdocumentaire les hiérarchise de telle

ou telle manière), mais la logique reste la même.

- 10 La possibilité de choix favorise donc, non pas la délibération elle-même (qui est plus ou moins active, plus ou moins en sommeil, selon les circonstances propres à la disposition du spectateur, selon qu'elle permet, ou non, d'enrichir l'expérience, etc.) mais son *exercice*. De même que certains films jouent avec les attentes (diégétiques et morales par exemple) des spectateurs en proposant des *twists* au cours du récit, qui favorisent le réveil de la délibération du fait d'une perturbation du régime (mimétique en général) interprétatif standard, de même que certains documentaires historiques proposent plusieurs points de vue sur la même archive pour stimuler la variation délibérative, de même la possibilité permanente de choix favorise des changements de lecture, qui ne sont pas nécessairement conformes au projet déclaré du webdocumentaire. De ce point de vue, c'est se tromper de niveau que de penser qu'un webdocumentaire a, « par essence », vocation à proposer des choix aléatoires pour exploiter de façon maximale la « liberté » de l'internaute<sup>6</sup>, comme si la délibération provenait de l'interface elle-même. C'est aussi risquer une certaine déconvenue si la mise en avant explicite par l'interface de choix significatifs conduit en réalité, du fait de l'organisation sous-jacente de l'arborescence, à limiter au contraire les possibilités d'interprétation aux clics suivants, c'est-à-dire à décourager en somme l'activité délibérative, tout en faisant mine de la solliciter.

## De l'analyse à la création : comment favoriser la délibération de l'écriture (numérique) de l'Histoire ?

- 11 C'est en m'appuyant sur cette perspective théorique ici précisée que ma participation au projet *Plateforme 14*, co-dirigé avec mon collègue Laurent Véray et deux enseignants d'histoire-géographie en secondaire<sup>7</sup>, a consisté à tirer les leçons de l'analyse préalable de webdocumentaires, notamment historiques, afin d'envisager comment, sur une plateforme webdocumentaire à vocation éducative et scientifique, on pourrait aider les internautes à comprendre comment se fabrique une écriture numérique de l'histoire, tout en leur fournissant un matériau unique et largement inédit, une correspondance familiale pendant la Première Guerre mondiale, celle de la famille Résal.
- 12 Dans un récent article pour la revue *Historiens et Géographes*, Laurent Véray a présenté la genèse du projet numérique (issu d'un film documentaire, *La Cicatrice*, sorti en 2013), et ses enjeux du point de vue de la mise en ligne d'archives privées, du souci de la spécificité du matériau archivistique (et des questions que cette spécificité suggère) et des risques que comporte la numérisation massive et auquel notre projet essaie de répondre (Véray, 2016). C'est, pensons-nous tous deux, par la création de parcours producteurs de sens que l'interface peut, *mutatis mutandis*, jouer le rôle du montage dit « réflexif » dans les documentaires sur l'Histoire (autant qu'historiques) d'un Chris Marker. Il ne s'agit d'ailleurs pas seulement de montage chez Marker mais tout aussi bien de mise en page et mise en réseau. Je vais explorer ici plus précisément la question de la façon dont, étant donné ce que nous venons de voir, on peut envisager une interface qui favorise une *mise en délibération de l'écriture de l'histoire elle-même*. Ainsi, favoriser la délibération c'est ouvrir l'internaute aux enjeux de la pratique historienne, lieu de son rapport au social même : « le discours "scientifique" qui ne parle pas de sa relation au "corps" social ne saurait



articuler une pratique ». (De Certeau, 2002, 85). Après quelques précisions sur les enjeux de l'écriture de l'histoire à l'ère numérique, on prendra la question de la « re-matérialisation » de l'archive pour tester cette possibilité.

## L'ère numérique et ses spécificités pour l'écriture de l'Histoire

13 Comme le notent Nicolas Delalande et Julien Vincent, c'est toute la chaîne de la production du discours historique qui est affectée par le numérique : « [...] élaboration du savoir historique (collecte et analyse des archives et des sources), [...] discussion et validation par la communauté des pairs, [...] modalités de sa diffusion et de son appropriation par le public et les étudiants ». Or, qui plus est, le « propre d'Internet est toutefois de faire se chevaucher ces trois étapes autrefois – partiellement – dissociables : avec le développement des blogs, la diffusion du savoir peut intervenir avant sa publication, et le public, loin d'être le simple récepteur du discours produit par les historiens, est devenu lui-même pourvoyeur de sources et d'archives, via les innombrables sites d'histoire amateurs qui parsèment le Web » (Delalande et Vincent, 2011 : 5). *Plateforme 14* s'intéresse surtout à la troisième dimension (« modalités de diffusion et d'appropriation ») même si les deux autres ne sont pas absentes, en particulier l'analyse des archives et des sources. Sur ce dernier point, *Plateforme 14*, en ayant le projet de mettre à disposition du public une correspondance numérisée d'origine privée, s'inscrit dans le mouvement (le fantasme) d'un « tout est disponible (sur l'Internet) », alors même que le premier geste de l'historien est de mesurer ce qu'il (lui) manque (voir les analyses de V. Schafer et B. Thierry, 2015). L'une des premières précautions est donc de faire mesurer le caractère *spécifique* de cette archive, pour éviter toute généralisation abusive : une famille, les Résal, très unie, qui n'est pas représentative de la population française, de par son statut social, ses idées politiques, sa pratique de la photographie amateur, etc. Le pendant, plus actuel, est, en sens inverse, parfois parallèlement, de confiner l'événement historique au cercle familial (voir la Première Guerre mondiale uniquement à travers une correspondance privée mise en ligne), et/ou d'héroïser les individus<sup>8</sup>. On voit tout de suite que ces trois formes de lectures (généralisation, restriction de champ et héroïsation), pour être contrecarrées, doivent être mise en débat elles-mêmes par l'interface<sup>9</sup>. Paradoxalement, là où la notion d' « écriture de l'Histoire » a été élaborée pour mettre en crise les certitudes des professionnels de l'Histoire et souligner la part de récit, de point de vue, etc. dans le discours historien, on voit ici que la première étape, le préalable, est plutôt de prendre en charge l'écriture *ordinaire* de l'Histoire telle qu'elle peut surdéterminer la lecture documentaire de l'archive proposée en ligne<sup>10</sup>.

14 C'est une difficulté qui n'est pas propre au webdocumentaire historique mais à toute production historique qui cherche à sortir du champ du discours spécialisé (documentaires, ouvrages d'histoire grand public, etc.). La réussite d'une production de ce type (exemplairement la célèbre série *Histoires parallèles* de Marc Ferro) est souvent de parvenir à mettre en place une double mise à distance : par rapport aux discours ordinaires susceptibles de multiples déformations (comme toute histoire « nationale » par exemple) mais aussi par rapport au discours historien lui-même pour faire mesurer les conditions de sa possible validité. La difficulté propre au webdocumentaire historique est de parvenir à impliquer l'internaute dans ce processus de double mise à distance, et ce, alors même que l'internaute peut ne pas maîtriser la « pratique » de l'écriture

historienne et/ou inscrire sa démarche de lecture dans une perspective particulièrement déformante (défense d'une *mémoire* particulière de tel ou tel événement, par exemple). Il devient nécessaire de s'appuyer sur la capacité de l'internaute (de tout lecteur ou spectateur) à mettre en question son propre processus de lecture, plutôt que d'utiliser (ou s'utiliser seulement) un discours *méta* (comme celui de Ferro).

## L'exemple de la re-matérialisation de l'archive par l'interface

15 L'un des objectifs de *Plateforme 14* est ainsi de parvenir à rendre sensible l'archive elle-même, contre la « dématérialisation » que provoque sa numérisation, puis sa mise en ligne et sa maniabilité voire maléabilité (perte de la tangibilité du support, incertitude sur la taille du document ou de l'objet original, possibilité de la copier-coller et de la redimensionner, etc.). Pour la première version en ligne de la plateforme (sur le site de la Mission du Centenaire en novembre 2013), j'ai ainsi proposé de partir de la dernière photographie où tous les membres de la famille sont rassemblés en 1913 (qui est aussi, après le prologue en voix-off, le point de départ de la lecture des lettres dans *La Cicatrice*) pour qu'un clic sur l'un des visages alors détourné active une fenêtre-portrait, déroulant une arborescence de lettres écrites par le personnage, etc. Ancrer l'interface dans un objet matériel permettait de rappeler que tout « discours » sur l'archive dépend finalement d'un document dont on peut décrire la fragilité, le caractère circonstanciel, etc. La fragmentation de l'image de départ peut alors favoriser à la fois la *mesure de l'archive*, au sens où on prend la mesure du fait que c'est une archive avec tout ce que cela implique (en la commentant, on précise son statut, son histoire documentaire, etc. ; à partir d'elle, aussi, on peut tirer des fils qui conduisent à d'autres archives comme des lettres, d'autres photographies), elle conduit aussi, par les incessants retours d'une photo qui joue le rôle d'interface d'accueil à densifier cette simple photo, à lui donner de l'épaisseur : derrière ce visage en devenir pris à ce moment de 1913, telle lettre, telle personnalité, tel destin ultérieur (mort, vieillissement, blessure, etc.). En utilisant cette photo de cette façon, on pouvait donc prolonger le mouvement amorcé par le film (« la dernière photographie qui les voit réunis, etc. ») tout en en faisant explicitement un instrument d'interaction avec l'internaute, susceptible de lui indiquer immédiatement la relation intransitive attendue (de type documentaire historique) et l'importance de la question de la matérialité de l'archive numérisée et mise en ligne<sup>11</sup>.

16 La plateforme peut alors servir à mettre en valeur, par l'analyse des objets (lettres, photos, films...), les conditions de *production matérielle* des documents (type de papier, de support, technique utilisée, etc.), ainsi que ce qu'on pourrait appeler la *persistance matérielle* des documents (comment sont-ils parvenus jusqu'à nous, pourquoi Paul Rézal, puis son fils Jacques, les ont-ils conservés puis prêtés ?). Par exemple, une photographie où l'on voit les six enfants Rézal comporte une partie floue (à gauche) et laisse voir un bras qui tient le dernier enfant pour qu'il reste dans le cadre (à droite)<sup>12</sup>. Outre toute une réflexion sur la mise en scène familiale de la photographie amateur (arborescence sur l'histoire de la photographie amateur à travers, entre autres, l'exemple des Rézal), on peut simplement permettre à l'internaute de cliquer sur ces zones sensibles de l'image pour attirer son attention sur la fabrication du document, sa conservation comme "archive familiale" et sa circulation jusqu'à nous. Il s'agit, par cet *arrêt arborescent sur image* (s'arrêter sur un détail pour faire germer une

réflexion sous forme hypertextuelle), de redonner de l'épaisseur matérielle à l'archive. On pourrait donc parler ici d'une re-matérialisation indirecte du document : c'est l'interactivité intransitive qui leste l'interactivité transitive d'un poids nouveau, l'objectif étant de contrecarrer une sorte d'automatisme instrumentale du clic au profit de l'amorce d'une réflexion sur le document, sa matérialité et son parcours jusqu'à nous. Ainsi, le spectateur va-t-il délibérer sur le genre (la convention de la "photo de famille") ou sur le simulacre lui-même et le rapport que nous entretenons avec lui (non pas quelle histoire me raconte cette photographie, mais quelle est l'histoire de cette photographie), en construisant précisément une adhésion/distance par rapport aux enjeux mémoriels (une mémoire familiale n'est pas « spontanée », de quel type est l'expérience subjective que chacun d'entre nous peut projeter sur ce genre de photographie, etc.). On ne peut donc pas « généraliser » abusivement à partir de l'expérience des Résal puisque l'analyse les singularise en tant qu'étude de cas, ni se contenter de voir la Guerre à travers leurs yeux car l'enquête à partir de la photographie analysée les replace dans un processus social qui les traverse, ni, enfin, en faire les « héros » d'une époque terrifiante puisque le cheminement du document atteste d'une volonté de faire vivre ces figures jusqu'à nous, dans un mélange que l'historien doit démêler entre valorisation du sacrifice "héroïques" de ces jeunes gens et désir de contribuer à la compréhension de la Grande Guerre à travers des témoignages de première main. En ce sens, les choix proposés par l'interface peuvent nourrir et relayer le dialogue dit « intérieur » de l'internaute (en réalité, ce dialogue est bien sûr traversé de part en part par l'ancrage dans un monde social et historique).

- 17 Un deuxième niveau délibératif peut concerner l'historicité du document lui-même par sa mise en relation avec d'autres documents de la même époque, et par la mesure de l'écart avec notre point de vue contemporain : celui-ci est *d'un autre temps* au sens où l'interface peut mettre en tension notre propre historicité<sup>13</sup>. En effet, si « le passé est d'abord le moyen de *représenter une différence* » (De Certeau, 2002, 118, italiques de l'auteur), il importe de mettre en jeu par l'interface cette opération elle-même. Qu'est-ce qui fait de notre propre temps un lieu pour désigner un autre temps comme appartenant au « passé » ? Est-ce parce que nous ne sommes plus « patriotiques » aujourd'hui que le patriotisme des Résal nous apparaît comme du « passé » (ou *dépassé*, dira-t-on, sans y réfléchir) ? Sans parler de la violence verbale contre les « Boches », là où nous habitons un temps présent qui est celui de l'« amitié » franco-allemande (ou du « couple » franco-allemand). Nous pouvons ainsi mettre en réseau des lettres familiales allemandes avec des lettres familiales françaises pour mieux montrer que, contrairement à ce qu'écrivent les Résal, il y a plus de ressemblance entre « Boches » et Français de l'époque qu'entre les Résal et nous aujourd'hui, mais surtout que le point de vue que nous adoptons est lui-même daté de l'après-*Seconde Guerre mondiale*, c'est-à-dire des débuts de la « réconciliation » franco-allemande (Soulez, 2015b). De fait, si une même référence à Bismarck peut être utilisée dans certains discours anti-allemands aujourd'hui, elle ne remet pas en cause cette coupure temporelle. De la sorte, l'interface s'opacifie elle-même : d'espace du présent d'où on pourrait porter un regard apparemment maîtrisé sur le « passé », elle devient elle-même un lieu travaillé par la question de la différence au sens où l'entend De Certeau. Du coup, tous les mouvements par lesquels, en immersion, nous pouvons avoir le sentiment de « revivre » la Première Guerre mondiale « avec » les Résal sont indexés d'un coefficient de distance qui n'est précisément pas celui de la « maîtrise » plus ou moins illusoire des fonctions de contrôle de l'interface, mais plutôt celui du doute sur notre propre place dans le discours historique. On peut, par exemple, laisser le choix à l'internaute entre comparer une correspondance allemande à une correspondance

française ou étudier les stéréotypes de l'ennemi : par son choix, l'internaute amorce une réflexion sur la façon dont il peut ou veut aborder la double différence entre Français et Allemands et entre les Résal et « nous » (aujourd'hui). De même, le clic, au lieu de servir d'outil de « plongée » dans le passé « comme si on y était » (où la médiation documentaire s'efface pour laisser le spectateur dans une certaine illusion audiovisuelle de l'*in media res*), peut avoir une fonction inverse de rétrogradation : montrer que le parcours de l'internaute lui-même (choisir par exemple entre la curiosité pour l'Autre, ou s'interroger sur ses propres stéréotypes) s'inscrit dans une démarche réflexive permettant à celui qui écrit l'Histoire de s'interroger sur la place du présent dans lequel il baigne lui-même dans le questionnement historique (présent comme maintien/critique de stéréotypes hérités, comme source de nouveaux questionnements, etc.). Là où l'on trouve souvent des boucles narratives dans les webdocs dont nous sommes les enquêteurs (sur le modèle des récits fictionnels dont nous sommes le héros), on voit ici que les effets de récursivité des arborescences peuvent servir à transformer le rapport à l'interface elle-même : cliquer, glisser, etc. (niveau 1) devient un moyen de s'interroger sur les modalités constitutives de la relation intransitive (niveau 3), en repliant en quelque sorte la motivation du clic (jouer, en savoir plus, etc. – niveau 2) sur elle-même.

- 18 Ainsi, l'interface peut apparaître à l'internaute comme un outil de production de relations : sa propre matérialité (génération d'images et de sons, épaisseur sémantique des liens entre textes, images, auto-observation du parcours de l'internaute, etc.) et ce qu'elle nous permet de *faire* sont interrogés. Nous avons affaire à une re-matérialisation cette fois-ci *directe* qui concerne le rapport que l'internaute a avec l'interface elle-même : en prenant conscience de l'interface en tant que support matériel spécifique qui construit une certaine historicité l'impliquant en tant qu'interacteur, l'internaute prend conscience de l'écriture numérique de l'Histoire elle-même. Pour le dire dans les termes de Foucault (forte inspiration de De Certeau comme on sait) : l'interface peut relayer une délibération sur l'« archive » (« le jeu de règles » de l'écriture de l'Histoire), tout autant qu'à partir d'archives<sup>14</sup>.

## Conclusion

- 19 Comme tout webdocumentaire, dès lors qu'il favorise la délibération plutôt qu'il ne la décourage ou la détourne, le webdocumentaire historique peut permettre à l'internaute d'interroger son propre rapport à ce qu'il met lui-même en jeu dans un clic, dans un parcours au sein d'un webdocumentaire, voire dans une circulation médiatique qui donne une place à tel parcours webdocumentaire plutôt qu'un autre, etc. En ce sens, le moment où l'internaute choisit telle ou telle arborescence peut prendre la forme d'une question qui renvoie au choix lui-même, ou, au contraire, laisser l'internaute demeurer sur un « rail » qu'il va poursuivre (quel que soit le moment où sa vigilance quant aux opérations qu'il met en œuvre se manifeste). Le webdocumentaire historique peut nous rappeler que « choisir » entre différentes perspectives et/ou lectures n'est pas une opération elle-même décontextualisée : nous sommes d'un temps donné, et c'est ce temps-là qui oriente nos choix. L'archivage des webdocumentaires par les institutions patrimoniales le fera voir bientôt encore plus nettement<sup>15</sup>. Il est plus facile de se figurer la pointe du clic comme l'aiguille d'une boussole qui nous fait circuler dans des espaces représentés (sur le modèle de la carte) que comme une sorte de point de contact entre temporalités plus ou moins contradictoires, au moins trois en l'occurrence : celle – plus ou moins inaccessible directement, mais

à reconstruire – du document numérisé, celle de l'interface qui lui donne une place dans une arborescence (plus ou moins explicite), et celle de l'action de cliquer elle-même (le présent du clic). C'est pourtant bien ce qui se produit lorsqu'on parcourt un webdocumentaire historique : là où la lecture d'un livre d'Histoire ou le visionnement d'un documentaire historique font remonter des événements « du passé » vers le présent, le webdocumentaire historique demande plus ou moins explicitement à l'internaute de penser le présent de son geste comme facteur de différences qui peut renvoyer à la pratique de l'écriture de l'Histoire dans laquelle il inscrit son parcours. En encourageant à marcher dans Paris pour retrouver les lieux des affrontements avec la milice versaillaise ou la police, l'équipe Raspouteam (inspirée par le Street Art), auteur de *La Commune 1871* et de *17 octobre 1961*, favorise par exemple un glissement significatif de la carte vers la temporalité, parce que notre corps qui marche dans la ville est le même que celui qui touche le clavier (ou l'écran). Par une sorte de court-circuit qui est en même temps une mise à l'épreuve de notre propre continuité psychocorporelle, le présent du corps atteste de notre inscription dans le présent « historique ». L'ergonomie de l'interface peut ainsi s'ancrer dans notre propre expérience du temps. Les webdocumentaires s'appuient ainsi, à des degrés divers, sur cette potentialité de penser le présent de son geste, et l'un des objectifs de *Plateforme 14* serait d'en explorer les modalités, mais on voit que, lorsque nous la faisons, c'est une expérience parfois saisissante qui a lieu. Ainsi, la spécificité du webdocumentaire historique réside sans doute alors dans sa capacité, lorsque la question du choix se trouve elle-même posée, d'interroger non pas seulement le « choix » mais le « moment », ou, si l'on veut, autant le moment que le choix.

---

## Bibliographie

Ameline de Cadeville Gwenaëlle, *The End, etc. Engager sur l'engagement ? Etude de la réception d'une expérimentation cinématographique sur le web* (mémoire de M1 Recherche, sous dir. G. Soulez), Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3, juillet 2016.

Bailly Nicolas, Copans Richard *et alii* (table-rondes et entretiens menés par Chantal Duchet, Kira Kitsopanidou et Guillaume Soulez), « Du format au transmédia », in G. Soulez et K. Kitsopanidou (dirs), *MEI* n° 39, « *Le Levain des médias. Forme, format, média* », 2015, pp. 13-31.

Bertin-Maghit Jean-Pierre, *Les documenteurs des années noires, les documentaires de propagande, France 1940-1944*, préface de Marc Ferro, Paris, Nouveau monde éditions, 2004.

Broudoux Evelyne, « Le documentaire élargi au web », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2011.

De Certeau Michel, *L'écriture de l'histoire*, Gallimard (1975), coll. Folio, 2002.

Delalande Nicolas et Vincent Julien, « Portrait de l'historien-ne en cyborg », *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, 2011/5 (n° 58-4bis), p. 5-29.

Foucault Michel, « Sur l'archéologie des sciences. Réponse au Cercle d'épistémologie », *Cahiers pour l'analyse*, n° 9, « *Généalogie des sciences* », été 1968, pp 9-40.

Gantier Samuel, *Contribution au design du documentaire interactif. Jonction et disjonction des figures de l'utilisateur de B4, fenêtres sur tour produit par France Télévisions*, thèse (S. Leleu-Merviel dir.), Université de Valenciennes, novembre 2014.

Guynn William, *Un cinéma de Non-fiction. Le documentaire classique à l'épreuve de la théorie*, Presses universitaires de Provence, 2001 [trad. par J-L. Lioult d'un ouvrage paru en 1990].

Jacquinet Geneviève, « Du cinéma éducateur aux plaisirs interactifs, rives et dérives cognitives », in *Cinéma et dernières technologies* (F. Beau, Ph. Dubois, G. Leblanc dirs), Paris, INA/De Boeck, 1998, pp. 153-168.

Mannovich Lev, *Le langage des nouveaux médias*, Les Presses du réel, 2010 [2001].

Masi Bruno, « Le webdocumentaire, entre approximation et expérimentation », E-dossier : Le documentaire, un genre multiforme, Ina, 2013 : <http://www.ina-expert.com/e-dossier-le-documentaire-un-genre-multiforme/le-webdocumentaire-entre-approximation-et-experimentation.html>. Consulté le 01/12/2016.

Maucio Olivier, « La mise en jeu des informations : le cas du *newsgame* », in *Les Cahiers du journalisme*, n° 22/23, Automne 2011, pp. 84-99.

Meier Sid (entretien avec), « Plus le joueur réfléchit, plus il est dans le jeu », *Libération*, 6 mars 2015.

Nacache Jacqueline, *Lacombe Lucien*, Atlande, 2008.

Schafer Valérie et Thierry Benjamin, « L'ogre et la toile. Le rendez-vous de l'histoire et des archives du web », in *Socio*, n° 4, pp. 75-96.

Soulez Guillaume, 2003, « La dé-libération de l'image », *Les Dossiers de l'audiovisuel*, « Le réel à l'épreuve des écrans », n° 109, La Documentation française, 2003.

Soulez Guillaume, 2011, *Quand le film nous parle. Rhétorique, cinéma, télévision*, PUF.

Soulez Guillaume, 2013, « La délibération des images. Vers une nouvelle pragmatique du cinéma et de l'audiovisuel », in *Communication et Langages*, n° 176, juin 2013, pp. 3-32.

Soulez Guillaume, 2014, « Media, Internet, and Audience. The case of interactive documentary », in W. Pauleit (dir.), *Spectators ? Between the cinema and Social Networks*, Berlin, Bertz & Fischer, pp. 151-165.

Soulez Guillaume, 2015a, « Rematéraliser l'archive », colloque « Archive(s) numérisée(s). Nouvelles représentations, nouveaux usages », organisé par le réseau *Usages Des Patrimoines Numérisés*, Université Paris 7, 25 juin 2015. Conférence disponible en ligne : <http://udpn.fr/spip.php?article93>

Soulez, Guillaume, 2015b, « Montages arborescents de la réconciliation », colloque « Rhétorique de la paix, de la guerre et de la réconciliation », Institut Européen de Rhétorique, Luxembourg, 16-17 octobre 2015.

Sumpf Eric, « Le public soviétique et *Octobre* d'Eisenstein. Enquête sur une enquête », 1895, 2004, pp. 5-34.

Véray Laurent, « Appropriation des images d'archives et exigence historique », *E-Dossier de l'audiovisuel*, « L'extension des usages de l'archive audiovisuelle », Ina, 2014.

Véray Laurent, « La mise en forme visuelle de l'histoire d'une famille pendant la Grande Guerre. Du documentaire télévisuel à l'oeuvre multimédia interactive. L'exemple de *Plateforme 14-18* », in *Historiens et Géographes*, 2016 (à paraître).

---

## Notes

1 Pour la commodité du propos, on adoptera la définition précise proposée par E. Broudoux (2011) : un webdocumentaire est « un documentaire réalisé en vidéos, en bandes sons, en textes et en images, dont la scénarisation tient compte de l'interactivité dans la fragmentation et dans l'interface graphique, et qui s'insère dans un dispositif personnalisant la communication avec l'internaute (réseaux sociaux, commentaires, etc.) ».

2 *La Cité des mortes*, 2005 et *Voyage au bout du charbon*, 2008, sont généralement considérés comme les premiers webdocumentaires français. Voir par exemple la fresque rétrospective proposée par l'Ina en 2013, mentionnée par Masi, 2013.

3 Une vérification de l'hypothèse de Manovich a eu lieu pendant l'élaboration de notre projet de plateforme puisque, tandis que nous cherchions à « transposer » sous la forme d'une interface le rôle des carnets, agendas ou des albums de photographies au sein de la famille Résal, Laurent Véray a eu finalement l'idée d'un « agenda visuel », sorte de synthèse des deux dimensions de contrôle et immersion, permettant de feuilleter le temps, tout en servant de surface pour consulter des documents. J'y vois une illustration intuitive de la réflexion de Manovich, mais aussi un prolongement d'un dispositif présent dans le film à l'origine du projet (*La Cicatrice*) : lors de certaines séquences, disposées sur un bureau et prises en main par un acteur, des pages sont tournées, des photographies sont observées, les unes après les autres, tandis que le montage s'en sert pour passer d'une lettre à l'autre, d'un document à l'autre.

4 « J'ai rappelé l'intérêt qu'il y a, de ce point de vue, à faire une distinction entre l'interactivité que, selon les auteurs, on peut appeler machinique, fonctionnelle, ou transitive, soit celle qui permet à l'utilisateur de rétroagir sur le programme (logique et ergonomie des opérations à effectuer sur le clavier et l'écran), et l'interactivité mentale,

intentionnelle, "intransitive", celle qui permet à l'utilisateur de réagir mentalement, qui concerne la partie du logiciel qui gère la communication entre l'utilisateur et l'auteur du logiciel, présent à travers ses choix de contenu certes, mais aussi, et surtout, ses choix de structure et donc de navigation, de rhétorique, de contrat énonciatif... [...] C'est l'"interactivité intransitive" – plus proprement appelée interaction interprétative – qui permet au spectateur de « déployer une activité sensorielle, affective et intellectuelle qui contribue à déterminer l'interprétation du message » (citation de Dominique Château, « L'effet zapping », *Communications* n° 51, « Télévisions/mutations », 1990, p. 49) : l'autre, qui est liée bien sûr, l'interactivité machinique ou transitive, celle par laquelle le spectateur devenant acteur rétroagit sur le programme, ne la remplace pas. » (Jacquinot, 1998).

5 Pour simplifier le propos, on parlera de « clic » pour l'opération qui consiste à agir sur l'interface, mais on sait bien aujourd'hui que toutes sortes de « gestes » sont possibles avec la main, la voix, etc.

6 Les échecs relatifs de *B4, fenêtres sur tour* (2012) ou de *The End, etc.* (2013) sur ce plan s'expliquent sans doute par un certain découragement des internautes en l'absence de consignes explicites engageant clairement une relation intransitive, au moins à titre de repère, quitte à s'y opposer ou à biaiser avec elle (voir les réactions de quelques internautes-témoins à propos de *B4* dans Gantier, 2014, et à propos de *The End, etc.* dans Ameline de Cadeville, 2016).

7 Pierrick Hervé et Marie-Christine Bonneau. Sur la genèse du projet du point de vue académique : <http://www.univ-paris3.fr/plateforme-14-236781.kjsp>. On trouvera la version de la plateforme prise en charge et validée par l'Education nationale à l'adresse suivante : <http://www.plateforme1418.com/>

8 C'est un point bien connu, mais Delalande et Vincent, reprenant les réflexions de l'historien Roy Rosensweig, ne manquent pas de le rappeler, en soulignant que le web et la numérisation favorisent cette tendance : « Wikipédia, les blogs ou les sites d'histoire amateur donn[ent] la part belle à une écriture historique centrée sur le récit, les événements, l'héroïsation des individus, autant de catégories qui font l'objet d'une approche critique dans l'historiographie depuis plusieurs décennies » (Delalande et Vincent, 2011 : 28).

9 D'autres productions sur le web, en particulier autour du centenaire de la Première Guerre mondiale, jouent au contraire, justement, sur l'identification des internautes aux personnes dont les archives sont mises en ligne, notamment via le fil familial (retrouver un arrière-grand-père soldat, chercher chez soi des archives pour les photographier et les déposer sur la plateforme, etc.). Citons, par exemple, cette présentation de *Génération 14* par une journaliste de France 3 (partenaire du projet) : « *Génération 14* : un membre de votre famille a-t-il participé à la Guerre 14-18 ? Pour l'un, c'est un grand-père, pour l'autre, un arrière grand-oncle... Vous êtes nombreux à avoir un aïeul disparu en 14/18... Mais que savez-vous de ce soldat "Mort pour la France", si ce n'est ce qu'en dit l'histoire familiale ? Tapez son nom de famille... *Génération 14* répond à vos questions. *Génération 14*, une invitation au voyage dans la mémoire de chacun, dans les souvenirs et l'histoire des foyers français. Une quête dans le passé aux accents de chasse aux trésors collective et participative. Déroulez le fil qui permet de remonter à vos ancêtres et participez à la mise en images des histoires du quotidien de la Première Guerre Mondiale ». (Isabelle Petit-Felix, 11 novembre 2014 : <http://france3-regions.francetvinfo.fr/cote-d-azur/2014/07/11/generation-14-un-membre-de-votre-famille-t-il-participe-la-guerre-14-18-515741.html>).

10 Nous n'entrerons pas ici dans la distinction bien connue entre Histoire et Mémoire. Notons simplement qu'il serait aisé d'opposer ici « écriture de la mémoire » et « écriture de l'Histoire », la seconde ayant vocation à livrer ses présupposés et ses instruments, ce que la première se dispense généralement de faire, or, et c'est tout le problème en termes pragmatiques, les rédacteurs ou les internautes pris dans ces processus considèrent, eux, qu'ils sont dans une démarche visant à (r)établir une certaine vérité historique, d'autant que, s'agissant de la Première Guerre mondiale, on peut y voir une revanche des individus sacrifiés par un discours historien traditionnel, mettant davantage en valeur le choc des Nations, des Puissances qui se sont affrontés. Le degré d'adhésion ou de consentement des populations à la guerre est un point décisif dans les lectures actuelles. On peut valoriser – héroïser – le comportement patriote d'un soldat ou d'un parent qui perd un enfant sur le front, tout en jugeant ce soldat ou ce parent comme une victime d'une idéologie mortifère, ou, au contraire, le prendre comme modèle d'action pour aujourd'hui quand la Nation est sous le coup d'attentats terroristes, etc.

11 Finalement, cette idée n'a pu se faire et l'interface de la Mission du Centenaire a proposé simplement de cliquer sur les noms présents dans la légende de la photographie, ce qui atténue bien sûr la mise en éveil de l'internaute, sans la faire disparaître. Certains travaux

d'étudiants au sein du séminaire de master qui a accompagné cette recherche-crédation ont récupéré cette idée grâce au logiciel Prezi qui permet, de plus, de visualiser l'arborescence *in progress*, là où un simple clic fait disparaître l'étape précédente. La question de la matérialité de l'archive a été un point d'ancrage de notre séminaire dans la mesure où faisait partie de la démarche pédagogique l'idée de présenter des documents originaux pour faire mesurer l'écart entre la lettre, la photographie, etc. et sa reproduction numérique (le cas échéant en ligne).

12 Je reprends et développe ici une analyse présentée dans Soulez, 2015a.

13 Deux aspects peuvent être notamment soulignés qui montrent comment notre regard sur l'Histoire et sur la Première Guerre mondiale sont eux-mêmes des construits historiques. D'une part, la conception contemporaine de l'Histoire, héritée de l'École des Annales, est née juste après la Première Guerre mondiale (marquée par le développement de la propagande nationaliste) comme une réaction contre « l'histoire-bataille » et l'histoire patriotique. D'autre part, il faut noter le rôle décisif joué par cette guerre pour favoriser la prise en compte du cinéma comme un moyen pour archiver le passé (« les images accroissent la capacité de se souvenir, et la crainte de leur détérioration renvoie [...] à l'angoisse de l'effacement du rôle des soldats sur le champ de bataille », Véray, 2014).

14 « J'appellerai archive, non pas la totalité des textes qui ont été conservés par une civilisation, ni l'ensemble des traces qu'on a pu sauver de son désastre, mais le jeu des règles qui déterminent dans une culture l'apparition et la disparition des énoncés, leur rémanence et leur effacement, leur existence paradoxale d'événements et de choses. Analyser les faits de discours dans l'élément général de l'archive, c'est les considérer non point comme documents (d'une signification cachée, ou d'une règle de construction), mais comme monuments ; c'est – en dehors de toute métaphore géologique, sans aucune assignation d'origine, sans le moindre geste vers le commencement d'une *archè* – faire ce qu'on pourrait appeler, selon les droits ludiques de l'étymologie, quelque chose comme une archéologie. » (Foucault, 1968)

15 Deux exemples plus ou moins récents l'attestent déjà : le webdocumentaire *Gaza/Sderot* a été réalisé et mis en ligne juste avant l'opération militaire « Plomb durci » (les vidéos sont mises en ligne à raison de deux par jour à partir du 26 octobre 2008, la dernière vidéo est du 23 décembre 2008, l'opération a commencé le 27 décembre 2008), ce qui a d'emblée transformé le webdoc en archive plutôt qu'en témoignage de la situation présente des tensions israélo-palestiniennes : ces personnes vues, entendues, les lieux, etc. qu'étaient-ils devenus ? (c'est d'ailleurs le titre d'un article de *Télérama* le 7 janvier 2009 : <http://television.telarama.fr/television/gaza-sderot,37811.php>). Le film qui a été monté à partir des vidéos recueillies par le webdocumentaire et diffusé par la suite sur Arte le marque clairement en *ajoutant* au début à ces vidéos des images de l'opération militaire, ce qui colore du coup fortement le regard qu'on peut ensuite porter sur les témoignages. Cette coloration portée par le film pour l'antenne n'est, de fait, qu'une matérialisation (et une version possible) de la façon dont un spectateur contemporain tient compte de ce passage à l'archive. De même, un gigantesque incendie a ravagé Fort McMurray, en mai de cette année (2016), la ville où a été tournée *Fort McMoney* en 2013, ce qui produit le même genre de coupure temporelle, mais avec des enjeux différents bien sûr (la paix est-elle encore possible en Palestine ? ; que nous dit l'incendie – imprévu – des différents scénarios d'évolution de la ville qui étaient proposés par le jeu documentaire ? etc.). À notre connaissance, le cas ne s'est pas encore produit avec un webdocumentaire proprement historique (imaginons la fiction suivante : une rupture du type de la Chute du Mur après un webdocumentaire qui aurait été tourné dans les années 1980 en RDA), mais on peut présumer que le choc des temporalités fera bien voir ce que nous indiquons.

---

## **Pour citer cet article**

*Référence électronique*

Guillaume Soulez, « Le moment du choix », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 10 | 2017, mis en ligne le 01 janvier 2017, consulté le 30 janvier 2017. URL : <http://rfsic.revues.org/2682> ; DOI : 10.4000/rfsic.2682

---

## **Auteur**

**Guillaume Soulez**

Professeur des Universités, IRCAV, Université Sorbonne nouvelle – Paris 3



---

## ***Droits d'auteur***



Les contenus de la *Revue française des sciences de l'information et de la communication* sont mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International.