



**HAL**  
open science

## Le webdocumentaire, un format hypermédia innovant pour scénariser le réel ?

Samuel Gantier

► **To cite this version:**

Samuel Gantier. Le webdocumentaire, un format hypermédia innovant pour scénariser le réel ?. Journalisme en ligne : pratiques et recherches, 2012. hal-03131939

**HAL Id: hal-03131939**

**<https://hal.science/hal-03131939>**

Submitted on 4 Feb 2021

**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 webdocumentaire, un format hypermédia innovant pour scénariser le réel ?**

Samuel GANTIER,

Doctorant au laboratoire DeVisu, Université de Valenciennes

### **RESUMÉ**

Depuis 2008, près de trois cents webdocumentaires francophones ont été publiés sur Internet. Ce chapitre interroge ce format hybride et non stabilisé sous le prisme de sa conception, sa publication et sa réception. À travers une approche à la fois externe (analyse des représentations et des pratiques des acteurs professionnels) et interne (analyse des dimensions fonctionnelles, sémiotiques et narratives), cette analyse tente de définir les spécificités différentielles de ces récits médiatiques émergents, leurs points de rupture et de continuité avec la longue tradition du cinéma documentaire d'auteur.

Si la nouveauté centrale du webdocumentaire réside dans sa dimension réticulaire, la mise en perspective historique des évolutions techniques et du genre documentaire permet toutefois de replacer ces « nouvelles écritures du réel » dans un continuum historique plus long. La publication de documentaires hypermédiés peut être perçue comme une étape de transition dans la métamorphose du paysage audiovisuel actuel. Ce format éditorial non stabilisé semble condamné à évoluer avec les innovations technologiques des médias informatisés (réalité augmentée, géolocalisation, etc.) et les routines d'usages qui s'imposent de manière pérenne dans l'espace social. Ces éléments attirent notre attention sur le fait que le webdocumentaire est un format éditorial sur lequel pèsent de nombreuses contraintes et nous amènent à nuancer l'idée selon laquelle la publication d'un documentaire hypermédia offrirait aux réalisateurs un espace de liberté et de créativité radicalement différent des forces coercitives structurant le champ de la production documentaire télévisée.

## INTRODUCTION

Depuis 2008, on assiste à la publication exponentielle d'une série d'œuvres interactives et connectées regroupées sous l'appellation générique de webdocumentaire. « *La création de contenus spécifiques pour Internet commence à émerger, et c'est le documentaire qui en est, pour l'instant, le premier bénéficiaire* »<sup>1</sup> peut-on lire dans la presse spécialisée en 2010. Elle voit dans ce format « innovant » une révolution des pratiques professionnelles, des modes narratifs et de l'expérience utilisateur. Signe de cet engouement pour les professionnels de la presse et des médias, l'appel à projets lancé par Narrative<sup>2</sup> et France Télévisions pour la réalisation de vingt-quatre webdocumentaires sur des sujets de société dans le cadre de la collection « Portraits d'un nouveau monde »<sup>3</sup> reçoit plus de 170 propositions d'auteurs venus d'horizons divers (photo-journalistes, réalisateurs de documentaires, rédacteurs)<sup>4</sup>. Ce phénomène de publication en pleine expansion, est d'autant plus intéressant à interroger qu'il semble répondre à un besoin récurrent de liberté éditoriale de la part des professionnels de la presse écrite et de l'audiovisuel. Il est intéressant de noter à cet égard la profusion, ces dernières années, de formations continues sur le webdocumentaire menées par des écoles de journalisme, d'audiovisuel ou des organismes de formation alors même que son modèle économique est pour le moins incertain. Au-delà d'un enthousiasme béat pour ce « nouvel eldorado narratif », notre étude propose un regard distancié qui questionne ce nouvel objet sous le prisme de sa conception et de sa réception. À supposer qu'Internet soit un territoire émancipateur et créatif, quelles nouvelles normes et contraintes y découvre-t-on lorsqu'on y regarde de plus près ? Quels régimes de visibilité et d'intermédiation régulent la circulation de l'audience sur ces sites ? Quelles sont les spécificités différentielles de ces programmes émergents, leurs points de ruptures et de continuités avec la longue tradition du cinéma documentaire d'auteur ?

Nous avons opté dans ce chapitre pour un cadrage théorique général qui interroge ce nouveau format à travers une approche à la fois externe (analyse des représentations et des pratiques des acteurs) et interne (analyse des dimensions fonctionnelles, sémiotiques et narratives des webdocumentaires). Une première partie questionne les imprécisions terminologiques qui caractérisent le néologisme de webdocumentaire – traces symptomatiques de son caractère hybride et non stabilisé. Un recensement des publications de documentaires hypermédias sur la période 2008-2011 dresse une cartographie succincte de l'état de la production francophone. Dans un deuxième temps, une entrée socio-technique replace ces innovations socio-techniques récentes dans la longue évolution historique des pratiques professionnelles qui jalonnent la création documentaire cinématographique. Notre problématique se focalise ensuite sur les systèmes de représentations et modèles économiques qui caractérisent les pratiques hétérogènes des acteurs sociaux impliqués dans la conception de

---

<sup>1</sup> « Dossier webdoc », *Sonovision Broadcast*, n° 549, mars 2010, p 86-101.

<sup>2</sup> *Narrative* est une société de production documentaire pour les nouveaux médias créée en 2008 par Laurence Bagot et Cécile Cros.

<sup>3</sup> <http://www.france5.fr/portraits-d-un-nouveau-monde/#/accueil/>

<sup>4</sup> *Le Monde radio TV*, 21-22 février, 2010.

webdocumentaires. Enfin, une dernière partie questionne la spécificité de l'expérience utilisateur d'un documentaire hypermédia : qu'est-ce qui résiste ou fait obstacle à la co-création de sens dans la réception de ces narrations hypermédiées ?

## 1. UN DOCUMENT(AIRE) HYPERMEDIA

### 1.1 Question terminologique

Le webdocumentaire est un film interactif qui associe un contenu médiatique (photographies, vidéos, sons, textes, cartes, éléments graphiques, etc.) à des innovations socio-techniques ou fonctionnalités du « web 2.0 » (réseaux sociaux, contenus participatifs, géo-localisation, *gamification*, *tagcloud*, *flashcode*, etc.). Format éditorial hybride, le webdocumentaire propose un récit interactif dans un *storytelling* que le lecteur oriente et dont la scénarisation fragmente la lecture. Dans le champ social des professionnels des médias de nombreuses appellations coexistent pour nommer cet objet « innovant » : enquête, carte ou expérience interactive, narration *rich media*, web-reportage, documentaire multimédia, etc. Le foisonnement terminologique qui avoisine la dénomination du webdocumentaire est la marque d'un format éditorial mouvant à la convergence de différents champs d'influences : *Net art*, documentaire de création, reportage journalistique. Le flot continu d'innovations sociotechniques, inhérent à l'évolution du réseau des réseaux, semble empêcher toute standardisation pérenne de ce format médiatique et condamner ses concepteurs à le faire évoluer. Nous utilisons dans cette étude, le terme de « documentaire hypermédia » qui insiste sur la nature réticulaire des liens entre les différents éléments composant ce programme. Cette dénomination s'inscrit dans la lignée du concept « d'interface-film » (Di Crosta, 2009) qui insiste sur la dimension «actable» de ce type de production hypermédiatique.

Le néologisme webdocumentaire – mot composé dont la syntaxe varie avec ou sans tiret selon les sources – accole étymologiquement un médium à un genre cinématographique. Son apparition remonterait au début des années 2000, c'est-à-dire cinq à six ans après le lancement d'Internet en bas débit en France, comme l'atteste le festival intitulé : « *Les cinémas de demain : le webdocumentaire* », organisé par le centre George Pompidou en 2002 (Crou, 2009). Ce type de production se caractérise alors comme « *un genre encore peu exploité, parce qu'encore mal défini puisqu'il se trouve aux frontières de la web TV, du magazine en ligne ou du journal de bord. C'est un documentaire travaillé avec les outils multimédias, textes, images, vidéos, une manière de mettre les nouvelles technologies au service de la connaissance et d'un point de vue* »<sup>5</sup>. Il faudra néanmoins attendre l'année 2006 avec la large diffusion de l'Internet en haut-débit sur le territoire français<sup>6</sup> pour que la publication de webdocumentaires

---

<sup>5</sup>« *Les cinémas de demain : le webdocumentaire* », Centre Pompidou, 2002, (<http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Manifs.nsf/2f6d2a49fa88f902c1256da5005ef33f/35cee60b37d089eac1256b4b004bf6ae!OpenDocument>).

<sup>6</sup> Selon le rapport 2011 de l'Autorité de Régulation des Communications Electroniques et des Postes (ARCEP), au 31/12/2010, 99% des lignes fixes françaises sont éligibles au

émerge réellement sur le web. Dans un contexte où la publication de sites est en pleine expansion - « il y a “en moyenne”, un site pour six internautes » (Rouquette, 2009 : 6) – la production de webdocumentaires semble s'intensifier fortement depuis 2008.

## 1.2 Cartographie du webdocumentaire francophone

Des annuaires de sites spécialisés recensent un corpus d'environ trois cents « narrations interactives connectées »<sup>7</sup> publiées entre 2008 et 2011 sur des sites francophones. L'objet de cette cartographie n'est pas d'établir une typologie du webdocumentaire à l'aide de critères discriminants faisant consensus et censés régler, de manière définitive, la question complexe du genre documentaire. Notre panorama descriptif des différentes instances intermédiatrices illustre plutôt les grandes tendances qui composent cet espace médiatique du web sur la période 2008 – 2011<sup>8</sup>.

Une première constatation géographique révèle que la grande majorité des publications de documentaires hypermédias francophones est française et canadienne, les publications belges et suisses étant quant à elles largement minoritaires. L'abondance de la production française et canadienne s'explique principalement par le rôle précurseur des aides publiques aux « nouvelles écritures numériques » (lancées par le Centre National de la Cinématographie en 2007 et par l'Office National du Film via le Fonds des Médias du Canada en 2010) alors que les professionnels belges et suisses ne disposent pas, à ce jour, d'aides publiques spécifiques pour les « nouveaux médias ».

Une deuxième caractéristique ressort de l'analyse de notre corpus : près de 40% des publications (soit environ cent vingt documentaires hypermédias) se concentrent sur les portails de quatre médias historiques : Le Monde.fr (quarante quatre webdocumentaires), ARTE (vingt et un webdocumentaires et webreportages), les sites du groupe France Télévisions (une quarantaine de webdocumentaires et webreportages), et de l'ONF (vingt-deux œuvres interactives). Une deuxième famille d'acteur est constituée de webdocumentaires institutionnels publiés directement par des ONG, des institutions publiques ou des entreprises privées (*grosso modo* 20% des publications). Les webdocumentaires pédagogiques produits directement dans le cadre de formations initiales ou continues représentent environ 10% de notre corpus. Les 30% de publications restant regroupent de manière hétérogène des acteurs médiatiques secondaires (Presse Quotidienne Régionale, chaînes de la TNT, sites d'information en ligne, etc.) qui s'associent à des publications en auto-production sans développer de stratégie éditoriale dédiée à ce format médiatique.

---

haut-débit dont 75% pour un débit théorique supérieur à 2 Mbps, (<http://www.arcep.fr/index.php?id=2105>).

<sup>7</sup> Cette dénomination générique est extraite du catalogue de webdocu.fr, annuaire en ligne le plus exhaustif sur le webdocumentaire, (<http://webdocu.fr/web-documentaire/>).

<sup>8</sup> Le recensement manuel des sites a été effectué le 01/05/2012 en croisant les catalogues en ligne des sites : *webdocu.fr*, *Lemonde.fr*, *Arte.tv*, ainsi que les nombreux portails du groupe *France Télévision*. Etant donné l'étendue et la dispersion du corpus, une étude quantitative automatisée serait nécessaire afin d'établir un état de l'art véritablement exhaustif.

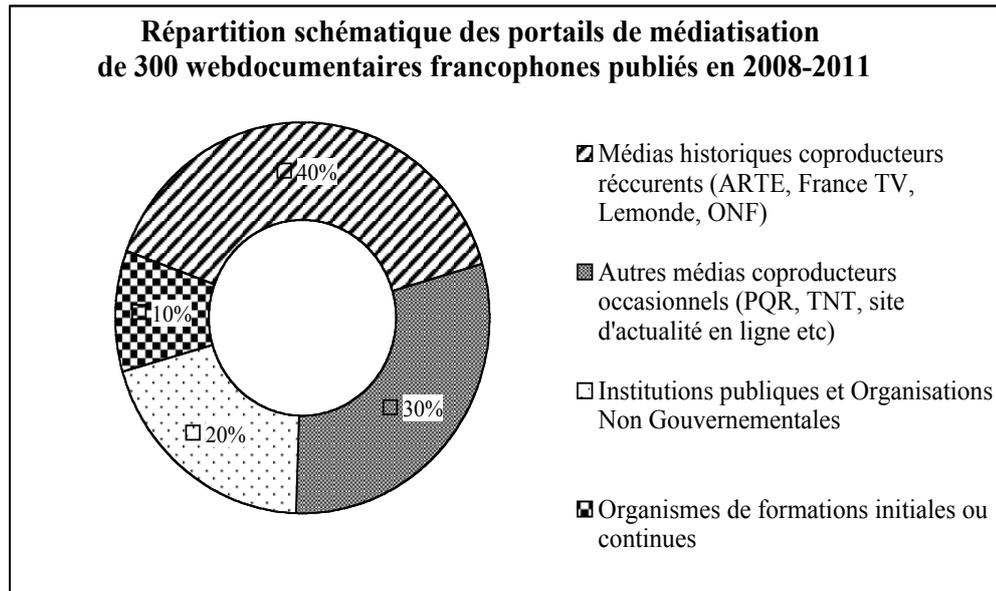


Figure 1. Instances de publication de webdocumentaires sur la période 2008-2011

## 2. CADRAGE HISTORIQUE : DU CINEMA DOCUMENTAIRE AU WEB DOCUMENTAIRE

Notre propos dans cet article n'est pas de dresser un inventaire exhaustif de l'histoire du cinéma documentaire, il s'agit davantage de questionner l'évolution de ses codes esthétiques, et de ses pratiques professionnelles à travers la succession chronologique de quelques innovations techniques qui ont amélioré les outils de prise de vue et de prise de son depuis l'invention du cinématographe en 1895 jusqu'à l'avènement du webdocumentaire au début des années 2000. Un éclairage sociotechnique nous permet de remettre en perspective la manière dont les grandes questions qui traversent le cinéma documentaire se reformulent dans la pratique du webdocumentaire : quelles sont les points de rupture et de continuité entre un webdocumentaire et un documentaire télévisé linéaire ?

### 2.1 Techniques d'enregistrement et écriture du réel

Afin de dépasser un point de vue techniciste qui expliquerait l'évolution des codes esthétiques et narratifs exclusivement par l'apparition *ex nihilo* de technologies audiovisuelles nouvelles, il semble nécessaire de penser la relation dialectique qu'entretiennent les cinéastes avec leur outils d'enregistrement du réel. En effet, s'il est vrai que chaque invention technique majeure influence *de facto* la manière de filmer, aucune innovation ne peut se déployer sans rencontrer au préalable une nécessité artistique à raconter le monde autrement. De nombreux exemples dans l'histoire du cinéma illustrent cette logique circulaire où des besoins de cinéastes induisent des innovations industrielles qui dans le même mouvement favorisent de nouvelles pratiques documentaires (Goupil, 2003).

Dès l'invention du cinématographe en 1895, les premiers films des frères Lumière tel que les courts métrages *L'Entrée du train en gare de la Ciotat* (1895) ou *Champs-Élysées* (1896) sont déjà de nature documentaire dans la

mesure où ils exploitent les vertus d'un instrument scientifique pour enregistrer les interactions sociales de leurs contemporains. Ce succès inspire d'autres industriels dont Charles Pathé qui commande à Pierre Continsouza une caméra plus maniable pour les prises de vue en extérieur. En 1908, les actualités *Pathé* vont considérablement améliorer les équipements d'enregistrement du réel pour envoyer des opérateurs filmer des images aux quatre coins du globe. L'américain Robert Flaherty, cinéaste explorateur, va quant à lui expérimenter pour le tournage de son film le plus célèbre *Nanouk l'Esquimau* (1922), une caméra en aluminium plus légère et disposant d'un magasin plus facile à charger dans les conditions météorologiques extrêmes de la baie d'Hudson. Cette caméra à focales interchangeable et mise au point par Carl Akeley, lui permet de tourner des gros plans de personnages réels enregistrés en situation de chasser des phoques sur la banquise. Le pied gyroscopique utilisé lors de ce tournage dramatise l'action et favorise des mouvements de caméra qui ré-exploitent les codes esthétiques jusqu'alors utilisés exclusivement dans le cinéma de fiction. Des innovations sociotechniques sont également nées du travail de cinéastes, d'ingénieurs et d'industriels dans un contexte politique de régime totalitaire. Leni Riefenstahl qui réalise *Olympia* (1936) sur les jeux olympiques de Berlin en est un exemple illustre dans l'histoire du cinéma. Les moyens très importants mis à sa disposition par le pouvoir nazi lui permettent d'innover sur les techniques de captation multi-caméras d'un événement sportif. Le montage d'*Olympia* exploite notamment des images tournées à l'aide de trois caméras spécifiques (l'une portable, une deuxième ralentie, et une troisième sous marine) pour raconter avec lyrisme les performances athlétiques lors de l'épreuve de plongeon masculin. Ce dispositif de captation, totalement inédit pour l'époque permet un traitement esthétique qui métamorphose le point de vue naturaliste jusqu'alors associé au genre documentaire. Les innovations sonores seront quant à elles plus tardives à s'imposer au cinéma documentaire. Dans les années 1950, l'encombrement et le poids des magnétophones magnétiques portatifs amènent des cinéastes comme Jean Rouch (*Les Maîtres fous*, 1953) et des ingénieurs du son à rechercher des solutions techniques plus légères pour enregistrer le son direct. Cette conquête du territoire sonore se poursuivra dans la mouvance du cinéma direct avec notamment les cinéastes québécois Michel Brault et Pierre Perrault, célèbres pour avoir expérimenté un dispositif de caméra portée à l'épaule avec son synchrone dans toute une série de films racontant la société québécoise des années 1960 (*Pour la suite du monde*, 1963).

## **2.2 Support vidéo et écriture cinématographique**

À la fin des années 1960, les États-Unis exportent une révolution technique issue de leurs plateaux de télévision : la vidéo légère. Pendant près de trente ans, différents standards audiovisuels analogiques (1/4 de pouce, U-Matic, Betacam, Hi 8, etc.) se succèdent afin d'améliorer les performances technologiques de ce médium (largeur de la bande passante, nombre de pistes audios, etc.). Le passage de la pellicule argentique à la bande électro-magnétique aura plusieurs incidences majeures : il permet tout d'abord de faciliter l'enregistrement de l'image et du son synchrone, de visionner ses rushs sans passage par l'étape du laboratoire et surtout de baisser fortement les coûts de production. Des cinéastes qui souhaitent enregistrer la mémoire de luttes sociales et tourner sur de longues durées sans

scénario pré-établi s'emparent tout naturellement de cette innovation au cours des années 1970. Dans les années 1990, la numérisation du signal vidéo et la miniaturisation des caméras avec l'apparition du standard grand public DV (*Digital Video*) favorise des dispositifs de tournage plus léger et toujours moins onéreux. Cette massification des outils – outre le développement des images amateurs qu'elle permet – bouleverse les modes de production de documentaires télévisés. Une nouvelle famille de films qu'on regroupe sous le terme générique de « caméra-stylo » se développe avec de nombreux cinéastes comme Claire Simon (*Récréations*, 1993), Dominique Cabrera (*Demain et encore demain*, 1998) ou Agnès Varda (*Les Glaneurs et la Glaneuse*, 2000). Ces réalisatrices utilisent les potentialités de petites caméras semi-professionnelles pour tourner sans équipe technique des films intimistes, autobiographiques ou qui entretiennent une grande proximité entre le filmeur et le filmé.

### **2.3 Equipement de prise de vue communicant et dématérialisation des supports vidéo**

Ce long mouvement de distribution massive des outils de prise de vue vidéo semi-professionnels s'élargit dans les années 2000 aux TIC qui proposent des fonctionnalités vidéos associées à des usages de communication interpersonnelle (webcam, téléphone portable, appareil photo numérique). Un nouveau type de pratiques artistiques voit ainsi le jour comme en atteste notamment le court métrage de Mohamed Bourouissa (*Temps mort*, 2009)<sup>9</sup>. Cet essai documentaire construit sa diégèse à travers la relation dialogique quotidienne du cinéaste et d'un détenu d'une prison française qui échangent sur leur rapport au temps et à l'espace carcéral uniquement via des MMS (*Multimédia Messaging Service*). Durant la période 2008-2011, la concurrence des standards vidéos numériques professionnels en haute-définition et la « dématérialisation » des supports d'enregistrement qui l'accompagne s'accélère. Le remplacement des cassettes magnétiques par des fichiers informatiques (qui encodent le signal audiovisuel directement sur des disques durs ou cartes SSD) modifie les modes d'organisation du travail : facilité pour le réalisateur de visionner le tournage en amont de la post-production, possibilités d'exploiter des métadonnées indexant les rushes, etc. La diffusion très récente de ces innovations sociotechniques mériterait une analyse ethnographique empirique afin d'appréhender véritablement ce qui se métamorphose ou perdure dans les modes de production et de réalisation du cinéma documentaire.

### **2.4 Innovation technique et webdocumentaire**

Les traits saillants de l'histoire des évolutions techniques et leur impact sur l'écriture du réel nous éclairent sur une dimension inhérente à toute innovation : il faut nécessairement que la nouveauté technique rencontre un projet artistique et communicationnel et qu'il soit naturalisé par des routines d'usage pour qu'une diffusion large s'impose de manière pérenne. Le paradoxe qui définit toute innovation réside précisément dans le fait qu'une technologie innovante n'est considérée comme réussie que si elle parvient à traduire ses aspects novateurs

---

<sup>9</sup> *Temps mort*, documentaire réalisé par Mohamed Bourouissa, production *Le Fresnoy Studio-National des Arts Contemporains*, 2009, 18 min.

dans un ensemble de pratiques triviales. Les fonctionnalités innovantes du web 2.0 utilisées dans la conception de documentaires hypermédias n'échappent pas à cette règle. Toute production webdocumentaire intégrée dans une stratégie éditoriale pluri-média semble devoir obéir à deux règles incontournables. D'une part intégrer les dimensions communautaires des réseaux sociaux pour capter et fidéliser son audience et d'autre part, permettre à l'utilisateur de collaborer, d'une manière ou d'une autre, au contenu médiatique du site sans pour autant en bouleverser la cohérence éditoriale. D'autres innovations sont développées de manière plus marginales dans des documentaires hypermédias : utilisation de *flashcode* permettant d'accéder directement à des médias (*Code Barre*, 2011), ou encore jouabilité de l'interface favorisant l'interaction avec le contenu sur un mode ludique (*Blabla*, 2012, *Amour 2.0*, 2012). Dans cette dynamique, il est probable que les auteurs de documentaires hypermédias tentent à l'avenir d'agréger à ces narrations interactives des technologies issues de la réalité augmentée, du *datajournalism*, ou du *serious game*.

En ce qui concerne les outils d'aide à la conception, des logiciels de post-production tel que Klynt, ou 3WDOC proposent des solutions dédiées pour modéliser l'interface d'un webdocumentaire. Ces solutions logicielles développées sous le format *Flash* pour Klynt et sous le format *Html 5* pour 3WDOC illustrent la concurrence commerciale et technologique que se livrent les éditeurs pour imposer leurs standards aux développeurs. Si ces outils permettent de rationaliser le temps de conception grâce à l'utilisation de gabarit, ces véritables « architectes » (Jeanneret, Souchier, 2005) conditionnent dans le même mouvement les potentialités d'organisation et d'écriture du contenu médiatique. L'étude sémio-pragmatique menée sur trois webdocumentaires immersifs produits par la société *Honkytonk*<sup>10</sup> et conçus sur le logiciel Klynt, illustre bien cette tentative de formatage des régimes d'écritures médiatiques (Gantier et Bolka, 2011).

### 3. ACTEURS PROFESSIONNELS ET REPRESENTATIONS DU RÉEL

#### 3.1 Démarches cinématographiques vs démarches journalistiques

Le documentaire hypermédia, format médiatique hybride aux frontières poreuses et instables, réunit des champs professionnels disparates et souvent divergents dans leur approche de l'image : réalisateurs de films documentaires, photographes, journalistes, producteurs *crossmédia*, développeurs, *UI-UX designer*, *community manager*, etc. Chaque professionnel appréhende le webdocumentaire en fonction d'une culture et d'une pratique de l'image intériorisées en amont. Cette confrontation des représentations du genre documentaire explique l'ensemble des attentes et présupposés qui sont investis dans cet « objet valise » tout au long de sa conception alors même que le webdocumentaire n'est encore qu'un projet en devenir (Flichy, 2003). Afin de préciser ces différents systèmes de valeurs, il nous semble intéressant de revenir

---

<sup>10</sup> Les trois webdocumentaires analysés dans cette étude de cas sont : *Voyage au bout du charbon* (2008), *L'obésité est telle une fatalité ?* (2009), *Le Challenge* (2009).

sur quelques postulats qui traversent les théories du cinéma documentaire avant que celui-ci ne tente sa métamorphose hypermédiatique.

Le sens commun oppose généralement le genre documentaire au cinéma de fiction supposé être du « vrai » cinéma, à l'image des théories anglo-saxonnes qui définissent le film documentaire par la négative : « *non-fiction film* ». Cette opposition binaire amène par métonymie à considérer le réel (appartenant nécessairement au champ documentaire) à l'imaginaire (intervenant uniquement dans le territoire de la fiction). Nous préférons, pour notre part, partir d'une représentation qui fait actuellement consensus : « *documentaire et fiction se rencontrent en un certain point, à définir et à redéfinir sans cesse car il est mobile et variable. Ils échangent leurs rôles et parfois leurs fonctions. Ils interagissent et s'interpénètrent* » (Leblanc, 1999 : 152-153). Ainsi, comme l'argumente Jean Breschand « *questionner le cinéma à partir de son approche documentaire amène ainsi à s'interroger sur le statut du réel face à la caméra, ou encore du rapport du film à la réalité* » (2002 : 3). L'opposition dialectique du cinéma de fiction *versus* documentaire étant dépassée, il nous faut maintenant préciser la notion d'auteur et son acception dans le champ de la création documentaire. Le geste cinématographique d'un auteur de film documentaire est la traduction formelle dans une série de parti pris de réalisation d'un point de vue singulier sur le monde. Les auteurs-réalisateurs de « documentaire de création »<sup>11</sup> s'opposent ainsi à une démarche journalistique qu'ils qualifient volontiers de factuelle et qui exploite le langage audiovisuel sur un mode exclusivement illustratif. Comme le prétend François Niney « *les différences, voire oppositions, entre documentaire et reportage se marquent à trois niveaux : la relation au langage audiovisuel, le mode de production, [et] la notion même de sujet* » (2009 : 120). Ces différentes conceptions d'une praxis de l'image entre journalistes et cinéastes se reformulent et se rejouent dans l'espace de publication du webdocumentaire. Dès lors, quelles sont les nouvelles modalités du travail auctorial dans la conception d'un documentaire hypermédia ? Quel critère pertinent permettrait de distinguer les documents hypermédiés (relevant uniquement de logiques informatives et factuelles) de « webdocumentaires de création » (reprenant la typologie précédemment évoquée) ? La distinction entre programmes patrimoniaux et programmes de flux permet-elle encore de discriminer les œuvres sur le web ? Si ces conceptions divergentes entre travail journalistique et création cinématographique clivent les différentes pratiques hypermédiatiques, les auteurs de webdocumentaire semblent toutefois se rassembler autour d'une critique commune de la télévision et d'un désir de liberté éditoriale. En effet, comme le souligne Yann kilborne, « *dans les débats entre documentaristes (...), la télévision est constamment accusée de formater tous les films du réel qu'elle produit, de réduire les citoyens à leurs pulsions les plus basses ou de nier leur intelligence et imagination, d'imposer en somme une esthétique standardisée et une idéologie utilitariste, excluant de facto un cinéma documentaire contemplatif et subversif* » (2011 : 2).

D'autres systèmes de références impossibles à développer dans l'espace de ce chapitre (*Net art, serious game, web design*) pourraient prolonger cette analyse

---

<sup>11</sup> Appellation historiquement liée au renouveau du genre à la télévision dans les années 1980 pour différencier les programmes de flux des œuvres patrimoniales.

des représentations des acteurs sociaux impliqués dans la conception du webdocumentaire. Le schéma ci-dessous, propose un modèle synthétique des différents registres de communication (informatif, expressif, ludique, esthétique et technologique) susceptibles d'être mobilisés lors du design d'un documentaire hypermédia. Nous formulons l'hypothèse que la hiérarchisation de ces différentes dimensions tout au long du processus de production va conditionner les codes narratifs et esthétiques mises en œuvre ainsi que la place attribuée à l'utilisateur dans sa réception finale de l'œuvre interactive. Le concept d'affordance entendu comme la rencontre de l'expérience utilisateur pensée par les concepteurs avec les prises offertes à l'utilisateur au cours de sa consultation semble particulièrement heuristique pour penser les logiques info-communicationnelles qui structurent la réception d'un webdocumentaire.

**Schéma heuristique du processus d'innovation d'un documentaire hypermédia :**

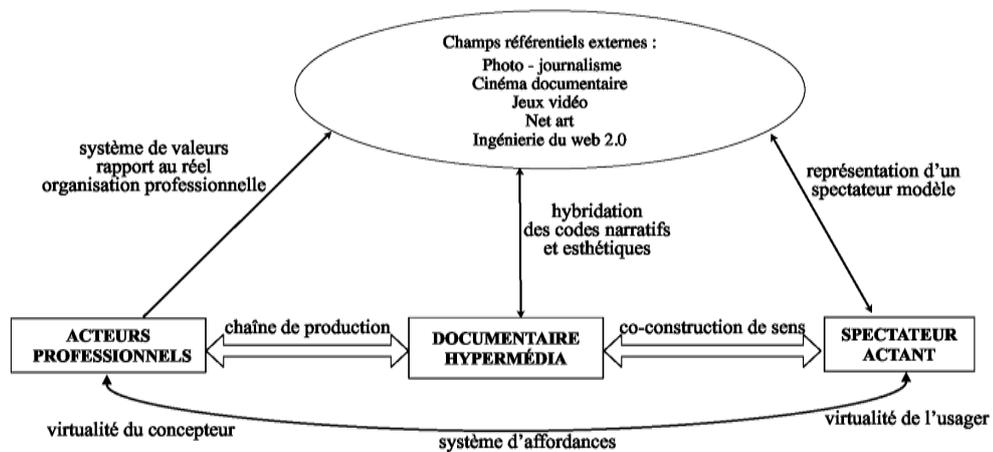


Figure 2. Processus communicationnel dans la réception du documentaire hypermédia

**3.2 Modes de financement et médiatisation des œuvres**

Le financement du webdocumentaire se heurte à la problématique générale de la monétisation de contenus éditoriaux à forte valeur ajoutée sur Internet. La longue tradition idéologique du « tout gratuit » sur la toile semble avoir eu raison de toute velléité d'accès payant à ce type de programme (Rebillard, 2007). Si l'on considère que le budget médian d'un documentaire unitaire de 52 minutes pour la télévision est *grosso modo* de 150 000 euros en France en 2012, on constate que la grande majorité des webdocumentaires de notre corpus ont été produit avec un budget très nettement inférieur. Cette situation est d'autant plus problématique pour les producteurs de webdocumentaires que de nouveaux postes d'ingénierie du web s'ajoutent aux coûts audiovisuels incompressibles (repérages, tournages, post-production, etc.) d'un documentaire unitaire. De plus, les documentaires hypermédiés participent à un ensemble plus large de communications plurimédiés qui impliquent une circulation du contenu pensée en amont de la mise en ligne. Des définitions issues de l'industrie culturelle anglo-saxonne proposent deux types de modèles éditoriaux : une logique *crossmedia* (c'est-à-dire l'adaptation du contenu médiatique sur un autre support) et une stratégie *transmedia* (qui consiste à développer des entrées narratives spécifiques sur

différents supports mis en relation avec une diégèse principale portée par un média central). Ces deux types de stratégies éditoriales (pas toujours évidente à distinguer très nettement) impactent directement la recherche de modèle économique et associent fréquemment la publication d'un webdocumentaire à la production d'autres produits culturels selon une chronologie des médias spécifique à chaque projet (exposition photographique, documentaire télévisé unitaire, édition papier, événement culturel, campagne de communication, etc).

Nous pouvons décrire empiriquement, dans notre corpus de 300 webdocumentaires francophones, quatre logiques de financement qui co-existent ou s'additionnent selon les stratégies éditoriales développées :

- Premièrement, les fonds de soutien aux « nouvelles écritures » d'institutions publiques telles que le Centre National de la Cinématographie en France ou le Fonds des Médias du Canada représentent les guichets les plus importants pour les producteurs<sup>12</sup>. Si ces aides ne concernent qu'une partie minoritaire de notre corpus, leur grande visibilité et leur montant important participe fortement à l'émergence de la filière. De plus, la mise en œuvre en France du « web COSIP »<sup>13</sup> se donne pour objectif de pérenniser les investissements des producteurs *crossmedia* dans des œuvres audiovisuelles patrimoniales sur Internet. D'autres institutions françaises comme les régions, les organismes de gestion des droits d'auteurs (SACEM, SACD, SCAM), ou des fondations privées (Orange, Dailymotion, Lagardère, etc.) ont ouvert depuis deux à trois ans des aides spécifiques pour les nouveaux médias<sup>14</sup>.
- Deuxième acteur central, les médias historiques en recherche de nouveaux formats éditoriaux tel que Le Monde, ARTE, ou France Télévisions qui proposent la médiation de ces œuvres interactives sur leurs portails Internet sans toutefois apporter systématiquement d'aide numéraire substantielle au plan de financement<sup>15</sup>.
- Une troisième famille d'acteur semble se développer autour d'ONG et d'entreprises privées soucieuses d'exploiter les potentialités de ce nouveau

---

<sup>12</sup> Depuis la création de l'aide sélective du CNC aux « projets nouveaux médias » en 2007, près de 180 projets ont été aidés pour un montant total de 6 M€, source CNC (<http://www.cnc.fr/web/fr/aide-aux-projets-nouveaux-medias>). Le Fonds des Médias du Canada a quant à lui investi depuis la création de son volet expérimental en 2010, 44 M\$ canadiens dans 132 projets interactifs anglophones et francophones (<http://www.cmf-fmc.ca/fr/programmes-de-financement/volet-experimental/>).

<sup>13</sup> Le « web COSIP » est un dispositif calqué sur le modèle du financement du « documentaire de création » télévisé et autorisant un producteur disposant d'un compte automatique à réinvestir dans le développement d'œuvres audiovisuelles préachetées par une plate-forme Internet, ([http://www.cnc.fr/web/fr/web-cosip?p\\_p\\_id=56\\_INSTANCE](http://www.cnc.fr/web/fr/web-cosip?p_p_id=56_INSTANCE)).

<sup>14</sup> Le site *webtelevision Observer* recense une vingtaine d'aides publiques et privées françaises destinées aux contenus nouveaux produits pour Internet et les médias numériques en France, (<http://webtelevisionobserver.com/aides-bourses/>), page consultée le 17/05/2012.

<sup>15</sup> Il n'existe pas à ce jour de montant minimum garanti par un diffuseur pour la coproduction d'un webdocumentaire sur Internet comme c'est le cas pour les documentaires télévisés linéaires.

format pour déployer des campagnes de communication pluri-média (c'est par exemple le cas de la fondation Abbé Pierre, ou de l'APEC)<sup>16</sup>.

- Enfin, le développement du *crowdfunding* (appel de fonds participatif) représente une quatrième alternative de financement. Cette logique de participation au plan de financement par des particuliers, en contrepartie d'un accès au processus de fabrication ou à un produit dérivé, permet de lever des montants modestes (globalement inférieures à cinq mille euros). Ce mode de financement favorise le développement d'autoproduction sans toutefois permettre de rémunérer véritablement les ayants-droits impliqués sur le projet<sup>17</sup>.

#### **4. L'EXPERIENCE UTILISATEUR DES DOCUMENTAIRES HYPERMÉDIAS**

##### **4.1 L'instance de réception vu par le concepteur**

Après avoir explicité les différents enjeux socio-économiques qui interagissent dans la conception d'un documentaire hypermédia, il nous faut maintenant questionner les modalités de réception de ces objets communicationnels complexes qui impliquent un utilisateur actif dans le déroulement du récit. Ainsi, « *en raison de son interactivité, de sa non-linéarité et de sa réticularité, le webdocumentaire (...) déplace un peu plus encore l'équilibre narratif vers l'instance de la réception* » (Faes, 2010). Pour autant, ces nouvelles potentialités narratives restent au stade de virtualités si elles ne rencontrent pas un public suffisamment acculturé à leur usage pour qu'elles soient productrices de sens. Les obstacles sont donc multiples pour les équipes de conception qui doivent s'approprier les dernières innovations technologiques (qui se développent à un rythme frénétique) tout en tenant compte des pratiques et usages numériques qui se diffusent selon une temporalité fort différente. De plus, ces œuvres interactives sont dans leur immense majorité, mises en ligne sans avoir eu, ni le temps, ni les moyens financiers nécessaires pour développer des prototypes expérimentaux. Au-delà de ces questions de temporalité, la question de la réception se pose à deux niveaux pour l'instance d'énonciation : celle-ci doit, à un premier niveau, cerner les spécificités sociotechniques propres à la plateforme de diffusion ciblée (terminal domestique, ordinateur portable, tablette, « *smartphone* », télévision connectée etc.). Cette connaissance empirique devant lui permettre de développer un « écrit d'écran » (Jeanneret, Souchiez, 1999) qui tienne compte, à un deuxième niveau, du contexte de réception pragmatique de réception.

##### **4.2 Une posture spectatorielle dichotomique**

Un présupposé théorique peut être généralisé à l'ensemble des documentaires hypermédiés : une interaction homme-machine nécessite un travail cognitif important pour l'utilisateur. Cette conception de la réception va à l'encontre du

---

<sup>16</sup> *A l'abri de rien* (2011), *Entrée de secours* (2012), webdocumentaires produits par la Fondation Abbé Pierre. *Quand j'étais petit...histoire de vie professionnelle* (2011), webdocumentaire produit par l'APEC (Agence Pour l'Emploi des Cadres).

<sup>17</sup> Le portail *kisskissbank* spécialisé dans le *crowd funding* regroupe ainsi un catalogue d'une quarantaine de projets webdocumentaires (<http://www.kisskissbankbank.com/>), site consulté le 01/05/2012.

discours profane qui associe le webdocumentaire à une expérience purement ludique et rejoint sur ce point l'ensemble des amalgames qui accompagnent le *serious game* (Alvarez, Djaouti, 2010). Il nous semble ainsi nécessaire de dépasser l'opposition binaire entre un spectateur-internaute dit actif et un spectateur de programme linéaire prétendu passif. Lors de la lecture d'un webdocumentaire, le « spectateur-actant » (Di Crosta, 2009) est ainsi en tension permanente entre deux postures spectatorielles qu'il occupe alternativement. D'une part, pour s'identifier aux enjeux du récit, celui-ci est immergé dans la diégèse de 'l'interface-film'. Il baigne dans un flux de fragments hypermédiatiques se déroulant en continu. D'autre part, cette immersion alterne avec une posture externe où le spectateur-acteur est invité à cliquer sur l'interface afin de choisir entre les différents chemins narratifs proposés par les concepteurs. Ces moments d'interactivité où le spectateur doit manipuler l'interface de contrôle marquent généralement une pause dans le déroulement du récit et induisent une posture méta-narrative. L'interface permet par exemple au spectateur-acteur de naviguer sur des cartes qui localisent les séquences déjà visionnées et synthétise l'ensemble du parcours effectué dans le récit. En résumé, le défi pour l'équipe de conception d'un documentaire hypermédia est de parvenir à dépasser la logique d'un schéma binaire (séquence en continu → interruption du flux → épisode interactif → reprise du flux) qui oppose le déroulement du flux d'images et de son à l'action, la narration cinématographique à l'interactivité.

#### **4.3 Désorientation cognitive pour l'utilisateur**

Notre étude se focalise désormais sur les questions qui se posent au spectateur-actant dans l'appropriation d'un documentaire hypermédia. Quels sont les ajustements cognitifs dont doit faire preuve cet utilisateur dans la co-création de sens ? La navigation de webdocumentaires conduit en effet à différentes sources possibles de difficultés cognitives pour l'utilisateur : compréhension de l'ensemble des signes utilisés par les concepteurs de l'interface, hétérogénéité stylistique du contenu médiatique qui mélange souvent une esthétique amateur et professionnelle sans aucune hiérarchisation. Nous formulons ainsi l'hypothèse que les webdocumentaires sont construits dans une négociation entre des repères rassurants et des éléments déstabilisants pour l'utilisateur, qui peuvent être vus comme des garants du maintien de l'attention. Les repères rassurants rendent l'utilisateur réceptif, tandis que les éléments nouveaux participent à éveiller sa curiosité. L'enjeu est de retenir son attention, à condition que la dose de nouveauté et donc de déstabilisation, ne soit pas trop importante afin de ne pas le désorienter et le décourager dans sa navigation. Le format du webdocumentaire n'étant pas encore à ce jour standardisé et stabilisé, ces éléments déstabilisants vont nécessiter un ajustement constant du regard de la part de l'utilisateur, et donc une charge cognitive importante. Les « signes passeurs » (Jeanneret, Souchier, 1999) utilisés pour naviguer dans le dispositif posent par exemple dans de nombreux webdocumentaires des difficultés liées à leur organisation et à leur hiérarchisation assez peu évidente. On ne sait pas toujours quel type d'action est provoqué par le fait de cliquer sur un bouton. Certains permettent d'ouvrir un document et ont donc une fonction clairement informative (par exemple lire une vidéo ou encore afficher le menu du webdocumentaire). D'autres permettent

d'agir sur le récit ; leur fonction est alors narrative). D'autres signes à l'écran permettent d'agir sur l'affichage du web documentaire, leur fonction est alors d'ordre instrumental. Il s'agit alors par exemple d'enlever ou de régler le volume, d'afficher le plein écran, de choisir la langue ou encore d'inclure des sous titres. Ainsi, il existe une typologie de signes de différentes natures dont la fonction n'est compréhensible par l'utilisateur que par tâtonnement ou par un important investissement attentionnel. Pour un usager d'Internet acculturé au webdocumentaire, ces signes deviennent cependant facilement identifiables à l'usage (Bolka, Gantier, 2011).

#### **4.4 Approches méthodologiques quantitatives et qualitatives sur la réception d'un documentaire hypermédia**

Des modules informatiques intégrés directement dans le *back-office* de documentaires hypermédiés permettent de produire des données quantitatives sur l'expérience utilisateur. Ces métadonnées permettent d'exploiter des informations telles que le nombre d'utilisateurs uniques, le nombre de pages vues, le nombre de clics, ou la durée de consultation. Si ces données sont utiles pour connaître notamment le pourcentage d'utilisateur quittant l'interface dans les premiers instants ou restant un temps long sur le site, elles n'explicitent en rien le sens que les utilisateurs donnent à leur consultation. Ces outils d'analyse de la réception (plus ou moins élaborés suivant le temps et les moyens mis à la disposition des développeurs pour cette tâche) sont difficilement généralisables à un corpus de sites très hétérogènes. Afin de pallier ce manque de connaissance et de tenter de mieux cerner les motivations qui invitent l'utilisateur à prendre telle ou telle décision au cours de sa navigation, des études qualitatives de la réception optent pour une méthodologie sémio-pragmatique. Cette approche a pour objectif de comprendre comment l'objet peut être « regardé » dans un processus de co-création de sens. Il s'agit d'une analyse de la composition formelle du webdocumentaire, de ses signes visuels, qu'il s'agisse des signes du dispositif même (comme les boutons utilisés pour naviguer) ou des signes du contenu (photographies, vidéos, éléments graphiques, etc). L'approche sémio-pragmatique présente la particularité de ne pas s'attacher uniquement au sens littéral du message mais de l'analyser dans le contexte effectif de la communication.

#### **4.5 La télévision connectée une innovation favorable au développement du documentaire hypermedia ?**

La recherche de nouveaux formats éditoriaux pour Internet et les médias numériques s'est intensifiée ces derniers mois avec l'annonce imminente du déploiement de la télévision connectée. La constitution du consortium HbbTV (*Hybrid broadcast broadband TV*) qui regroupe des industriels des télécommunications et des diffuseurs européens<sup>18</sup> est symptomatique de cette évolution structurelle de la filière. Il faudrait néanmoins être futurologue pour pouvoir prédire avec certitude la vitesse à laquelle cette nouvelle génération de téléviseurs domestiques va ou non renouveler le parc d'équipement existant. Comme toute innovation socio-technique, cette technologie ne pourra s'imposer

---

<sup>18</sup> <http://www.hbbtv.org>

de manière pérenne que si les usages des téléspectateurs connectés rencontrent de manière fructueuse des programmes non linéaires qui proposent une expérience médiatique satisfaisante. Dans un contexte socio-économique de métamorphose annoncée des fonctionnalités du téléviseur grand public, les programmes documentaires hypermédias semblent ouvrir de nouvelles perspectives. Toutefois, l'engouement des professionnels des médias pour la publication de documentaires hypermédias ces cinq dernières années soulève également de nombreux paradoxes : s'il est vrai qu'il est désormais possible de produire et de publier un webdocumentaire sans la participation d'un diffuseur télévisé, la rencontre de ces œuvres documentaires interactives avec un public élargi semble une gageure dans un l'espace médiatique du web très fragmenté. Quatre acteurs historiques concentrent ainsi près de 40 % des publications francophones sur des portails drainant un trafic relativement important alors que de nombreuses autoproductions peinent à sortir d'un régime de visibilité beaucoup plus confidentiel.

De plus, l'ensemble des discours professionnels qui vantent les vertus innovantes de ces programmes négligent trop souvent la complexité des questions inhérentes à la réception de ces œuvres interactives. S'il est incontestable que le trafic de ces sites continue de croître, la grande majorité des internautes semblent quitter « l'interface-film » (Di Crosta, 2009) avant d'avoir consulté la narration interactive dans sa globalité. Les études sémiotiques récentes sur la réception de ces narrations interactives connectées démontrent que la lecture d'un webdocumentaire nécessite un investissement cognitif important de la part de l'utilisateur. Les concepteurs de documentaires hypermédias doivent ainsi articuler des aspects innovants pour stimuler la curiosité d'une audience particulièrement volatile sur Internet tout en assurant des repères sémiotiques stabilisés afin d'éviter une désorientation cognitive trop importante qui découragerait l'internaute. Le dépassement de ce paradoxe semble indispensable pour que les documentaires hypermédias puissent prétendre à une audience plus large que celle d'un public d'initiés acculturés aux innovations des médias informatisés.

Le troisième paradoxe est celui du statut patrimonial du webdocumentaire et la question de la pérennité de ces œuvres avec l'évolution des formats propres au web. Comment garantir la visibilité d'un webdocumentaire à long terme sur Internet alors qu'une partie des liens hypertextuels vers des ressources à l'extérieur du site seront irrémédiablement inactifs ? Comment garantir leur intéropérabilité et leur maintenabilité alors même que la dimension participative et les documents externes auxquels ils renvoient demandent forcément à être actualisés ? Si la nouveauté centrale du webdocumentaire réside dans sa dimension réticulaire, la mise en perspective historique des évolutions techniques et du genre documentaire permet toutefois de replacer ces « nouvelles écritures du réel » dans un continuum historique plus long. La publication de documentaires hypermédias peut-être perçue comme une étape de transition dans la métamorphose du paysage audiovisuel actuel. Ce format éditorial non stabilisé semble condamné à évoluer avec les innovations technologiques des médias informatisés (réalité augmentée, géolocalisation, etc.) et les manières dont des routines d'usages s'imposeront de manière pérenne dans l'espace social. Ces

éléments attirent notre attention sur le fait que le webdocumentaire est un format éditorial sur lequel pèsent de nombreuses contraintes et nous amènent à nuancer l'idée selon laquelle la publication d'un documentaire hypermédia offrirait aux réalisateurs un espace de liberté et de créativité radicalement différent des forces coercitives structurant le champ de la production documentaire télévisée.

#### **WEBDOCUMENTAIRES CITÉS DANS CE CHAPITRE**

- *Amour 2.0* (2012), (<http://www.francetv.fr/amour/#/fr/home>).
- *A l'abri de rien* (2011), (<http://www.a-l-abri-de-rien.com>).
- *Blabla* (2012), (<http://blabla.onf.ca/>).
- *Code Barre* (2012), (<http://codebarre.tv/fr/#/fr>).
- *Entrée de secours* (2012), (<http://www.entree-de-secours.fr/>).
- *Quand j'étais petit...histoire de vie professionnelle* (2011), (<http://www.apec-quandjetaispetit.com/>).
- *Le Challenge* (2009), (<http://www.canalplus.fr/c-infos-documentaires/pid3400-c-le-challenge.html>).
- *L'obésité est-elle un fatalité ?* (2009), (<http://www.curiosphere.tv/ressource/22876-lobesite-est-elle-une-fatalite>).
- *Portrait d'un nouveau monde*, (2010) série de 24 webdocumentaires , (<http://documentaires.france5.fr/series/portraits-dun-nouveau-monde>).
- *Voyage au bout du charbon* (2008), ([http://www.lemonde.fr/asiе-pacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon\\_1118477\\_3216.html](http://www.lemonde.fr/asiе-pacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon_1118477_3216.html)).

#### **REFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES**

- Gantier S. et Bolka L., « L'expérience immersive du web documentaire : études de cas et pistes de réflexion », *les cahiers du journalisme*, n°22/23, 2011, p 118-132, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01137525>
- Breschand J., *le documentaire l'autre face du cinéma*, Cahiers du cinéma, 2002.
- Di Crosta M., *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film, Métanarration et interactivité*, Bruxelles, De boeck/INA, 2009.
- Goupil C., (un film de.), *le documentaire et ses outils à travers les âges*, France, SCEREN-CNDP, 2003, 52 min.
- Leblanc G., *Scénarios du réel*, tome 2 , Paris, L'Harmattan, 1997.
- Niney F., *Le documentaire et ses faux-semblants*, Klincksieck, 2009.
- Rebillard F., *Le Web 2.0 en perspective, Une analyse socio-économique de l'Internet*, Paris, L'Harmattan, 2007.
- Rouquette S., *L'analyse des sites Internet, une radiographie du cybersp@ce*, Bruxelles, De boeck/INA, 2009.